# Manuel d'utilisation de RightBooth

## Contenu

Aperçu	17
Exigences du programme	19
Installation de RightBooth	20
RightBooth et codes produits	20
La fenêtre principale	21
Publier des fichiers d'événements	23
L'assistant d'événement	23
Choisissez votre type d'événement	23
Définissez votre écran de démarrage	23
Choisissez votre temps d'enregistrement	24
Choisissez d'afficher et de refaire les enregistrements vidéo	24
Choisissez le nombre de photos	24
Choisissez d'afficher et de refaire les photos	24
Choisissez d'imprimer des photos	24
Choisissez d'afficher et de refaire les messages texte	24
Remerciez vos utilisateurs	24
Choisissez une méthode de saisie	24
Choisissez l'arrière-plan	25
Choisissez un style de bouton	25
Choisissez le style du texte	25
Choisissez une langue	25
Sélectionnez votre équipement	26
Sélectionnez une webcam	26
Sélectionnez un microphone	26
Terminer l'assistant	26
Événements de jeu	26
Enregistrement vidéo	
Enregistrement de capture de photos	29
Enregistrement des messages	
Enregistrement des questions et réponses	31
Événements multi-types	
Enregistrement vidéo de karaoké	
Configuration de votre équipement pour l'enregistrement du karaoké	34
Méthode 1 – Webcam et haut-parleurs	

Méthode 2 – Webcam et mixeur	
Méthode 3 – Appareil photo reflex numérique et haut-parleurs	
Mettre fin à un événement	
Créer vos propres événements – Présentation	35
Paramètres	35
Créer un événement	35
Concevoir un événement	35
Modifier les écrans d'événements	35
Concevoir la mise en page d'impression	
Paramètres de RightBooth	
Paramètres de l'appareil photo	
Paramètres principaux de l'appareil photo	
Paramètres vidéo de la webcam	
Paramètres du format AVI	
Paramètres du format WMV	
Réglages vidéo	40
Testeur d'intégration de webcam et d'enregistrement vidéo	41
Paramètres audio de la webcam	41
Niveau d'entrée du microphone	42
Utiliser un deuxième microphone pour les vidéos karaoké	43
Paramètres photo de la webcam	43
Paramètres de l'appareil photo reflex numérique	44
Paramètres vidéo DSLR	45
Paramètres photo DSLR	46
Caméras sans fil Canon	47
Panneau de configuration CCAPI	
Paramètres de la caméra GoPro	
Paramètres vidéo GoPro	
Paramètres photo GoPro	49
Outils de caméra pour les héros	49
Paramètres de l' imprimante	52
Paramètres de saisie utilisateur	53
Saisie vocale	55
Clavier à l'écran	56
Paramètres des superpositions/ accessoires	57
Remplacement d'arrière-plan	57
Mise en place	57
Paramètres de l'appareil photo	58

Comment ça marche	58
Paramètres	
Aligner la caméra dans les images superposées	59
Alignement de superposition	59
Accessoires d'image pour la détection de visage	60
Détection de visage et alignement des accessoires	60
Appareil photo instantané	61
Paramètres d'intelligence artificielle	62
Tester les effets de l'IA	62
Méthode de suppression de l'arrière-plan	62
Échange de visage	63
texte/ langue	65
Langue par défaut de l'événement	65
Modification des éléments de texte dans des événements spécifiques	66
Langue de l'application	66
Paramètres de sécurité	66
manuel de l'événement	67
Supprimer un mot de passe oublié	67
Codes d'accès	68
Paramètres des réseaux sociaux	
Serveur de messagerie	68
Utiliser un compte Gmail	69
Utiliser SendGrid	69
Notifications par e-mail	69
Fréquence des e-mails	70
Taille du support	70
Photos	70
Vidéos	71
S'applique à	71
Vignettes	71
FTP	71
FTP - Échange de visages IA	72
SMS par téléphone	72
Serveur Web local	73
Choisissez votre application de serveur Web local	73
Galerie Web + Page Web pour le téléchargement de fichiers	73
Utiliser vos propres modèles HTML pour le téléchargement de fichiers	74
WhatsApp	75

Connexion à un autre compte WhatsApp	76
de démarrage/ arrêt	76
Installation	76
Le chien de garde	76
Performance	77
Quand RightBooth démarre	
Carte relais	
Démarrer l'événement	
Arrêter l'événement	79
Lorsque la règle d'arrêt est respectée	79
des dossiers /fichiers	
Gestion des dossiers d'événements	81
Les noms de fichiers incluent	81
Copier des fichiers vers d'autres lecteurs et dossiers	
Intégration du stockage dans le cloud	
Dossier Tâches et publication	
Autoriser les modifications à distance	
Paramètres du journal et des erreurs	
Erreurs de capture vidéo et photo	
Paramètres divers	
Post-traitement vidéo	
Paramètres de conversion vidéo	
Convertir une vidéo en GIF	
Post-traitement des photos	
Animation photo	
Synthèse vocale	
Données utilisateur et fichier	
Lecteur vidéo	
Problèmes de lecteur vidéo	
Emplacement des paramètres RightBooth	
Le concepteur d'événements	
Type d'événement	
Enregistrement	
Types d'enregistrement inclus dans cet événement	
Flux de travail pour plusieurs types d'enregistrement	
Menu	
Éléments du menu	
Information	

Dossier de surveillance	93
Poste de partage	94
Dossier du serveur Web local	94
Structure de l'événement	95
Commencer	95
Passer à l'écran suivant	95
Termes	96
Écran des détails de l'utilisateur	96
Choisir l'enregistrement	97
Écran vert	
Image de superposition	
Logo superposé	
Se préparer	
Compte à rebours	
Prendre une photo	
Photo IA	
Échange de visage	
Contexte IA	
IA de dessin animé	104
Styles de dessins animés	
Filtres photo	
Améliorations	
Améliorations vidéo	
Vidéo de référence	
Choisissez les améliorations vidéo	
Effets de segment photo et flash	
Boutons de l'outil de segment vidéo	
Utilisation de plusieurs fichiers de segments vidéo	
Améliorations des photos	110
Photos de test de référence	110
Choisissez les améliorations de la photo	110
Effet Ken Burns	
Options communes aux améliorations vidéo et photo	
Un mot sur les délais de traitement des améliorations	111
Afficher et refaire	
Envoyer des fichiers par courrier électronique	112
Envoyer des vidéos par e-mail	112
Envoyer des photos par e-mail	

Messages électroniques	113
Fichiers vers SMS téléphoniques	114
Vidéos vers SMS téléphoniques	114
Photos vers SMS sur téléphone	115
Messages sur le téléphone SMS	115
Fichiers sur WhatsApp	116
Vidéos sur WhatsApp	116
Photos sur WhatsApp	116
Imprimer des photos	117
Merci	118
Plusieurs moniteurs	119
Couplage d'écrans à plusieurs moniteurs	
Divers	
Commandes d'enregistrement vidéo	
Texte de l'événement	123
La langue de l'événement	
Questions sur l'événement	
Ordre des questions	
Médias sociaux événementiels	125
Courriel de l'événement	
SMS par téléphone	
Déroulement de l'événement	126
Une fois terminé, démarrez	
En cas d'annulation ou d'interruption, démarrer	
Au bout d'un temps mort, démarrez	127
Options de flux d'événements	
Exécution d'autres applications ou fichiers à partir des menus	127
Modifier les fichiers en externe	
Fichiers et dossiers d'événements	
Vidéos	128
Conversion de fichiers vidéo – Considérations	
Photos et vignettes	
Impressions	
Caméra/imprimante événementielle	131
Caméra à utiliser pour l'enregistrement vidéo	131
Appareil photo à utiliser pour prendre des photos	131
Imprimante à utiliser	132

Remplacement des paramètres de la caméra et de l'imprimante RightBooth pour des événements individuels	132
L'éditeur d'écran	132
La boîte à outils de l'éditeur d'écran	133
La liste des écrans	133
Commencer	133
Navigateur multimédia	133
Conditions générales	133
Détails de l'utilisateur	133
Menu événement	133
Choisir l'enregistrement	133
Choisissez un écran vert	133
Choisissez la superposition	133
Choisissez le karaoké	133
Se préparer	133
Compte à rebours	134
Question	134
Répondre	134
Enregistrer une vidéo	134
Enregistrer un karaoké	134
Prendre une photo	134
Choisissez le filtre	134
Tapez un message	134
Afficher la vidéo	134
Afficher la photo	134
Afficher le message	134
Afficher la réponse	134
Afficher le karaoké	134
Impression	135
Mise en page d'impression	135
Options vidéo	135
Options de photo	135
Options de message	135
Copies imprimées	135
Adresse email	135
Envoi de courrier électronique	135
Numéro de téléphone	135
Envoyer au téléphone	135

Numéro WhatsApp	135
Envoyer à WhatsApp	135
Merci	135
Annuler	136
Occupé	136
Erreur	136
Fermé	136
Fini	136
Les listes d'écrans de surveillance supplémentaires	136
Démarrer n	136
Vidéo en cours de réalisation	136
Photographie en cours de réalisation	136
Impression en cours	136
Options de la boîte à outils de l'éditeur d'écran	136
Question	138
Déplacer et dimensionner les éléments de l'écran	139
Ajout d'éléments aux écrans	139
Écran	139
Écrans conditionnels	140
Écrans aléatoires	140
Bouton	142
Caméra	142
Horloge	142
Compte à rebours	142
Bloc à dessin	142
Outils de dessin	142
Accessoires pour le visage	142
Jeu	143
Image	143
Séquence d'images	143
Clavier	143
Clavier	143
Étiquette	143
Séquence d'étiquettes	143
Contrôleur multimédia	143
Mises en page d'impression	144
Code QR	144
Vidéo	145

Séquence vidéo	145
Compteur de volume	145
Navigateur Web	145
Fichiers HTML	146
Séquence du navigateur Web	146
Éléments ajoutés automatiquement	146
Zone de texte	146
Bouton	146
Flèche	146
de texte et grille d'images	147
Le bouton « Plus »	147
Le point de vue des médias	147
Propriétés	148
Nom	148
Contenu	148
Propriétés d'action	148
Cliquez sur Action	148
Propriété clé	155
Afficher l'action	
Animer les propriétés	155
Propriétés d'apparence	155
Propriétés audio	
Propriétés d'arrière-plan	
Propriétés de bordure	159
Propriétés du bouton	
Propriétés de l'appareil photo	
Propriétés de l'horloge	
Propriétés du compte à rebours	
Propriétés de l'outil de dessin	
Propriétés GIF (animées)	
Propriétés de la grille	
Propriétés du clavier (et du pavé numérique)	
Emplacement / Taille des propriétés	
Peut déplacer des biens	
Timbre de propriété	
Propriétés du contrôleur multimédia	
Propriétés de l'écran	
Propriétés de l'ombre	

Propriétés du texte	
Propriétés du contour du texte	
Propriétés de l'espace de ligne	
Couleurs des étiquettes et du compte à rebours	
Couleurs du texte du clavier	167
Propriétés de délai d'attente	167
Que se passe-t-il après l'extinction d'un écran	
Modification de l'écran de délai d'attente sur les écrans définis par l'utilisateur	
Valeurs de délai d'expiration par défaut	
Transitions d'écran	
Propriétés de la vidéo	
Combinaisons de lecture et de pause	170
Propriétés du compteur de volume	170
Propriétés du navigateur Web	171
URL de sites Web autorisées et bloquées	171
Modification du contenu de l'article	173
Modification du texte de l'étiquette	173
Comment les éléments à étiquette fixe obtiennent leur contenu textuel	173
Modification directe du contenu textuel d'un élément d'étiquette fixe	173
Étiquettes de texte définies par l'utilisateur	173
Modification du contenu de l'élément d'image	174
GIF animé	175
Modification du contenu de l'élément vidéo	175
Modification du contenu des éléments du navigateur Web	175
Modification du contenu d'un élément de séquence	176
Fichiers de séquences d'images	176
Fichiers de séquences vidéo	176
Fichiers de séquences d'étiquettes	176
Fichiers de séquence du navigateur	177
Options de séquence	177
Modification du contenu des éléments de la grille	178
Fichiers de grille	178
Modification du contenu de l'élément d'affichage multimédia	178
Formatage des éléments	180
Formatage de l'écran	180
Formatage des éléments	
Modification des propriétés partagées	
Alignement des éléments de l'écran	

Raccourcis clavier	
Regrouper des éléments	
Capture d'images d'écrans d'événements	
Créer plusieurs écrans	
Créer plusieurs éléments d'étiquette	
Copie d'images d'autres applications dans les écrans d'événements	
Concevoir des écrans de questions et réponses	
Le concepteur de mise en page d'impression	
Organisateur de mise en page d'impression	
Propriétés de mise en page d'impression	
Ajout et suppression de photos	
Ajout de nouveaux éléments à la mise en page d'impression	
Utilisation de plusieurs moniteurs	
Sélecteur de moniteur	
Ajout d'écrans et d'éléments sur vos moniteurs supplémentaires	
Écran de vidéo en cours	
Écran de prise de photos en cours	
Écran d'impression en cours	
Lecture d'événements contenant plusieurs écrans de surveillance	
Différentes résolutions d'affichage des moniteurs	
Considérations relatives aux performances	
Multidiffusion	
Couplage d'écrans d'événements sur plusieurs moniteurs	
Exécution de plusieurs instances de RightBooth	
Tâches liées à l'événement	
Tâche de conversion de vidéos	
d'impression de photos	
Tâche d'envoi de fichiers par courrier électronique	
Tâche Créer une vidéo à partir de photos	
Paramètres	
Tâche de fichiers FTP	
Les outils de dessin	
Ajout des outils de dessin	
Utilisation des outils de dessin	
L'ensemble d'outils de dessin	
Contrôle des équipements périphériques avec une carte relais USB	
Cartes USB HID	
Cartes Denkovi	

Configuration de Windows pour fonctionner avec la carte Denkovi	198
Utilisation d'une carte relais USB dans RightBooth	199
Contrôler le plateau pendant l'événement	199
Contrôle de plusieurs cartes relais USB HID	200
Commandes d'action supplémentaires pour les cartes relais USB HID	201
Utilisation d'un appareil photo reflex numérique connecté par un câble USB	203
Le processus de capture de vidéos et de photos	203
Mise en place	203
Configuration de l'appareil photo reflex numérique	203
Appareils photo Canon	204
Appareils photo Nikon	204
Modes de fichiers de l'appareil photo reflex numérique	204
Paramètres du reflex numérique RightBooth	204
pris en charge Connexion par USB	206
Modèles d'appareils photo Canon	206
Modèles d'appareils photo Nikon	206
Dépannage	206
Utilisation d'un appareil photo reflex numérique Canon connecté sans fil	207
Obtenez la dernière API de contrôle de caméra de Canon	207
Activer l'API de contrôle de la caméra (CCAPI) sur la caméra	208
Créer une connexion Wi-Fi pour la caméra	210
Accédez à l'API de contrôle de la caméra et vérifiez les paramètres de connexion RightBooth	213
Configuration requise avant chaque session de caméra	215
Résumé : Installation quotidienne	217
Des problèmes lors de l'utilisation de l'appareil photo ou de la connexion au WiFi de l'appareil pho	oto ?217
Utiliser une caméra GoPro avec RightBooth	218
Utiliser un iPhone ou un téléphone Android comme webcam sans fil dans RightBooth	218
Utiliser une webcam, un reflex numérique et/ou une caméra GoPro ensemble	219
Ajout de fichiers à la bibliothèque multimédia	220
Ajout d'arrière-plans	220
Thèmes d'arrière-plan	220
Ajout d'images	221
Noms de dossiers réservés	221
Contexte	221
Boutons	221
Icônes	221
Surface de dessin	221
Les émojis	221

Superpositions	221
Accessoires	221
Ajout de vidéos	222
Ajout de sons	222
Ajout de sons de compte à rebours	222
Ajout de boutons	223
Dossiers Jeux, Masques et Écrans	224
Langue de l'événement	225
Le sélecteur de langue de l'événement	225
Utilisation des variables de texte	226
Exemple de variable de texte	226
Obtenir les meilleurs enregistrements vidéo de webcam sur votre ordinateur	243
Paramètres vidéo suggérés	243
Format d'enregistrement	244
Format WMV	244
Format AVI	244
Choisir un compresseur vidéo AVI	244
Choisir un compresseur audio AVI	245
Taille de la vidéo de la webcam	245
Images par seconde (également appelées : fréquence d'images)	246
Durée d'enregistrement maximale	246
Paramètres audio suggérés	246
Microphone	246
Utilisation de Snap Camera dans RightBooth	248
Configurer les paramètres de Snap Camera	248
Choisissez vos objectifs Snap Camera	248
Paramètres RightBooth pour Snap Camera	248
Ajout de l'interaction Snap Camera à RightBooth	248
Accéder aux vidéos et aux photos localement avec des codes QR	250
Options de configuration	250
1 - Accédez aux médias depuis votre événement d'enregistrement RightBooth à l'aide de code	es QR 250
2 - Proposez un événement de station de partage multimédia RightBooth sur le même ordinat votre événement d'enregistrement vidéo et photo	eur que
3 - Fournir un événement de station de partage multimédia RightBooth sur un deuxième ordin réseau	ateur en 250
4 – Exécutez une station de partage et un événement d'enregistrement en même temps sur le ordinateur	∍ même 250

Utilisation du site Web de la galerie locale pour la navigation et le téléchargement	t de vidéos et de photos
Fournir un code QR au site Web de la galerie	
Création d'une station d'impression et d'envoi d'emails	
Aperçu	
Configuration de RightBooth	253
Le processus	253
Contrôler les événements à l'aide de commandes vocales	255
Accéder aux fonctionnalités de RightBooth lors de l'exécution d'autres application	าร256
Emballage événementiel	257
Créer un package	257
Suggestions de bonnes pratiques	
Téléchargement de fichiers RightBooth sur les sites de médias sociaux	
Étape 1 – Obtenir un espace de stockage dans le cloud	
Étape 2 – Configurer RightBooth pour le stockage dans le cloud	
Étape 3 – Configurer l'automatisation du service Web sur Facebook	
Envoi de fichiers vers YouTube	
Apporter des modifications à distance aux événements RightBooth	
Configurez votre fichier d'événements hôte pour les modifications à distance	
Nommez les éléments de l'écran qui doivent être modifiés	
Effectuer une mise à jour à distance	
Spécification d'un nom de dossier d'événements	
Créer un DVD de vos enregistrements	
de la vidéo en cours Error! Bookmark not de	fined.de la photo en cours
	190 <u>d'impression en cours</u>
	190 <u>sur les fichiers FTP</u> 195

### Aperçu

RightBooth est une application qui vous permet de concevoir et d'héberger de nombreux types d'expériences d'enregistrement à utiliser lors d'événements sociaux et professionnels. Elle permet aux participants à l'événement d'enregistrer des vidéos haute définition de haute qualité, de prendre des photos, de saisir des messages texte, de participer à des quiz et des enquêtes en enregistrant des réponses vidéo, des réponses textuelles ou en répondant à des questions à choix multiples. Vous pouvez également permettre aux utilisateurs de créer des vidéos de karaoké pendant qu'ils chantent sur des pistes de karaoké.

De plus, vous pouvez utiliser RightBooth pour créer des présentations d'informations, qui peuvent être présentées sous forme de diaporama passif ou de présentation interactive, en utilisant une gamme

d'éléments multimédias riches, notamment du texte, des boutons, des images, des vidéos, du son, de la musique et des pages Web.

D'autres fonctionnalités incluent la création d'événements de station de partage, d'événements de dossier de surveillance et l'hébergement de galeries Web.

Notez que tout au long de cette documentation (et dans le logiciel lui-même), nous ferons référence à une session d'enregistrement ou à une session d'information comme un **événement.** 

### Exigences du programme

Pour utiliser RightBooth, vous aurez besoin des éléments suivants :

- Un ordinateur de bureau Windows (et un moniteur), ou un ordinateur portable, un notebook ou une tablette graphique avec l'un de ces systèmes d'exploitation installés : Windows 10 ou 11. Notez que RightBooth est conçu pour Windows uniquement, il n'existe pas de version pour les systèmes d'exploitation Mac ou Linux.
- Une résolution d'affichage minimale de 1000 x 700 pixels.
- Un appareil photo. Si vous utilisez RightBooth pour enregistrer des vidéos ou prendre des photos, vous devrez utiliser un appareil photo (webcam, DSLR ou GoPro) connecté à votre ordinateur par USB (ou sans fil). La plupart des ordinateurs portables/tablettes sont déjà équipés d'une webcam intégrée dans le couvercle. RightBooth prend en charge la plupart des webcams, de nombreux appareils photo reflex numériques Canon et Nikon et la plupart des GoPro.
- Un microphone. La plupart des webcams sont conçues avec un microphone intégré, mais vous pouvez connecter un microphone externe au PC pour une meilleure qualité audio. Les appareils photo reflex numériques sont équipés d'un microphone intégré, mais vous pouvez connecter un microphone de meilleure qualité directement à votre appareil photo reflex numérique. Reportezvous à la documentation de votre appareil photo reflex numérique pour plus de détails.
- Un périphérique de saisie utilisateur. Il peut s'agir d'un clavier, d'une souris, d'un écran tactile ou d'un ou plusieurs boutons USB connectés à votre ordinateur. Cela permettra aux utilisateurs de votre événement RightBooth d'interagir avec le logiciel.
- Un espace disque raisonnable et libre pour stocker les fichiers vidéo et photo créés par RightBooth. Notez que si vous manquez d'espace disque, il est possible de configurer RightBooth pour utiliser un autre périphérique de stockage (voir plus loin).

### Installation de RightBooth

Exécutez le programme d'installation de RightBooth. Vous devez lire et accepter le contrat de licence RightBooth avant de pouvoir installer le logiciel.

Il vous sera ensuite demandé de sélectionner un emplacement d'installation. Par défaut, le logiciel sera installé dans le dossier **\Program Files\RightBooth** sur les systèmes d'exploitation Windows 32 bits ou **\Program Files (x86)\RightBooth** sur les systèmes d'exploitation Windows 64 bits. Le processus d'installation commencera alors.

Lors de l'installation, il vous sera peut-être demandé d'installer le package d'exécution Microsoft .Net Framework 4.6.2, requis pour exécuter RightBooth. Les versions plus récentes de Windows incluent généralement ce framework dans le système d'exploitation. Toutefois, si nécessaire et après votre acceptation, le Framework sera téléchargé et installé à partir du site Web de Microsoft. Veuillez donc vous assurer que votre ordinateur est connecté à Internet pendant le processus d'installation de RightBooth.

La bibliothèque multimédia RightBooth est également installée et contient plus de 1000 ressources utiles qui peuvent être utilisées dans la conception de vos événements.

Une fois l'installation terminée, une icône de raccourci du programme sera placée sur le bureau de votre ordinateur.

### **RightBooth et codes produits**

Lorsque vous achetez RightBooth, vous recevrez un code produit par e-mail. **IMPORTANT** – Tout ce qui est décrit ci-dessous nécessite que votre ordinateur soit connecté à Internet.

### Ajout d'un code produit

Cliquez sur le bouton **Code produit** dans la fenêtre principale de RightBooth et saisissez votre code dans les cases prévues à cet effet. Si le code est valide, un bouton **Activer** apparaîtra vous permettant d'activer le logiciel et de supprimer le message d'évaluation.

#### Suppression d'un code produit

Lorsqu'un code est activé sur l'ordinateur, vous pouvez le supprimer à nouveau. Cliquez sur le bouton « Supprimer le code » dans la fenêtre principale de RightBooth pour supprimer le code produit de l'ordinateur et remettre le logiciel en mode d'évaluation. Le code produit peut désormais être utilisé sur un autre ordinateur.

#### Déplacer un code produit vers un autre ordinateur

Vous pouvez déplacer un code produit d'un ordinateur à un autre. Pour cela : supprimez le code du premier ordinateur puis ajoutez-le au deuxième ordinateur comme décrit ci-dessus.

#### Vérification d'un code produit

Dans certaines situations, il peut vous être demandé de vérifier votre code produit pour vous assurer qu'il est valide et à jour. Cliquez sur le bouton « Code produit » dans la fenêtre principale de RightBooth, puis cliquez sur le bouton **Vérifier**.

#### Utilisation autorisée

Un code produit ne peut être utilisé que sur un seul ordinateur. Si vous ajoutez le même code produit sur plusieurs ordinateurs, vous recevrez un message d'avertissement indiquant que vous ne respectez pas la licence du logiciel RightBooth. Vous pouvez éviter ce message d'avertissement en supprimant le code produit de tous vos ordinateurs sauf un. Si vous continuez à utiliser le code sur plusieurs ordinateurs, vous risquez qu'il soit définitivement désactivé par le logiciel Aire Valley (comme décrit dans le contrat de licence accepté).

#### Mise à jour du produit et codes d'assistance

Le logiciel RightBooth est régulièrement mis à jour avec de nouvelles fonctionnalités et des corrections de bogues, et ceux-ci peuvent être téléchargés à partir du site Web RightBooth dès qu'ils sont disponibles.

Chaque code produit dispose d'une « période de mise à jour » autorisée (normalement 12 mois) pendant laquelle toutes les mises à jour logicielles peuvent être installées et utilisées sur l'ordinateur. Si la période de mise à jour du code produit expire (comme indiqué dans la fenêtre principale de RightBooth), vous pouvez continuer à utiliser le logiciel, mais aucune mise à jour supplémentaire ne fonctionnera sur l'ordinateur à moins que vous n'achetiez un autre code « Mise à jour et support ». Les codes de mise à jour et de support peuvent être obtenus en cliquant sur le bouton **Renouveler** dans la fenêtre principale de RightBooth à tout moment après la fin de la période de support en cours. Vous recevrez alors un code de mise à jour qui peut être saisi dans le logiciel (comme décrit ci-dessus) pour vous fournir une période de mise à jour et de support supplémentaire sur l'ordinateur.

Chaque code de mise à jour et d'assistance ne peut être utilisé que sur un seul ordinateur. Si vous souhaitez étendre la période d'assistance sur plusieurs ordinateurs, vous devrez acheter un code de mise à jour et d'assistance pour chaque ordinateur.

### La fenêtre principale

Double-cliquez sur l'icône RightBooth du bureau pour démarrer le logiciel. La fenêtre principale contenant les options suivantes s'affiche alors :

*Créer* – Cette option génère un nouveau fichier d'événement. Vous pouvez créer un événement à l'aide de l'assistant d'événement (voir plus loin) ou choisir parmi une sélection de types d'événements par défaut standard. Notez que si vous choisissez de créer un événement Mirror Booth standard, il sera configuré pour le mode d'écran portrait HD et contiendra des graphiques animés le cas échéant.

*Ouvrir* – Vous amène à la boîte de dialogue Ouvrir un fichier où vous pouvez parcourir et ouvrir un fichier d'événement précédemment enregistré.

*Enregistrer* – Enregistre l'événement actuellement ouvert sous forme de fichier en utilisant le nom affiché dans le panneau Événement actuel.

*Enregistrer sous* – Vous amène à la boîte de dialogue Enregistrer le fichier où vous pouvez parcourir et enregistrer votre événement actuellement ouvert, vous permettant ainsi de renommer éventuellement le fichier au cours du processus.

**Package** – Vous amène à l'écran Package où vous pouvez créer et installer des packages d'événements. Voir la section Package d'événements.

*Événement actuel* - Ce panneau vous montre le nom de fichier de l'événement actuellement ouvert dans RightBooth.

*Aperçu de l'événement* – lci, vous verrez une fenêtre d'aperçu montrant l'écran de démarrage de l'événement en cours. Vous pouvez utiliser les boutons de l'écran **d'aperçu** pour prévisualiser tous les

écrans de l'événement. Vous pouvez également cocher la case « **Caméra** » pour voir la vue en direct de la caméra dans la fenêtre d'aperçu. Remarque : cocher cette option peut augmenter le temps nécessaire au chargement de RightBooth.

*Fichiers d'événements* – Cela ouvrira le dossier dans lequel se trouvent les vidéos, photos et messages enregistrés de l'événement en cours. Notez que par défaut, RightBooth stocke tous vos événements sous forme de fichiers dans le dossier : **\Mes documents\RightBooth7** et enregistre toutes les vidéos, photos et messages sous forme de fichiers dans des sous-dossiers à cet emplacement.

*Tâches* – Vous amène à l'écran Tâches d'événement, où vous pouvez consulter et imprimer des mises en page de photos d'événement, convertir par lots des vidéos d'événement dans d'autres formats de fichier et envoyer des fichiers par courrier électronique aux utilisateurs. **Voir Tâches d'événement.** 

**Publier** – Vous amène à l'écran Éditeur d'événements. Voir la section : **Publier des fichiers** d'événements .

**Conception** – Ce bouton vous amène au concepteur d'événements où vous pouvez décider quels types d'enregistrement proposer dans votre événement et quels écrans inclure.

*Modifier* – Ce bouton vous amène à l'éditeur d'écran où vous pouvez modifier tous les écrans d'événements et leur contenu.

Ce bouton lancera la lecture de votre événement actuellement ouvert, permettant aux utilisateurs d'enregistrer des vidéos, des photos et des messages.

**Comment faire** – Cliquez sur ce lien pour accéder à une page Web qui fournit des réponses à de nombreuses questions fréquemment posées, notamment comment tirer le meilleur parti de RightBooth et comment réaliser de superbes enregistrements vidéo sur votre ordinateur.

**?** – Ouvrez le fichier d'aide de RightBooth.

Lisez le manuel d'utilisation de RightBooth au format PDF. Vous aurez besoin d'Adobe PDF Reader installé sur votre ordinateur.

**Paramètres** – Vous trouverez ici les paramètres qui s'appliquent de manière générale au programme RightBooth, les paramètres qui affecteront tous vos événements, y compris les propriétés de capture vidéo, audio et photo, la sélection de l'imprimante, les instructions de l'événement, la sécurité et l'intégration des médias sociaux. Vous pouvez également tester les performances d'enregistrement vidéo de votre équipement et configurer et tester les fonctions d'écran vert et de détection de visage.

À propos – Ici, vous pouvez voir la version actuelle de votre logiciel, rechercher une version plus récente du logiciel, lire la licence d'utilisateur final et saisir le code d'activation de votre produit. Vous pouvez également activer la fonction **de vérification automatique des mises à jour**. Cela permettra de vérifier périodiquement notre site Web pour une version plus récente de RightBooth.

*Quitter* – Quitte l'application RightBooth. Il vous sera toujours demandé d'enregistrer tout fichier d'événement non enregistré.

*Acheter* – Ce bouton apparaît lorsque le logiciel fonctionne en mode d'évaluation et donne accès à une page Web où vous pouvez acheter RightBooth.

*Obtenir la dernière version* - Ce bouton s'affichera si vous avez défini la fonction **de vérification automatique** dans la fenêtre À propos et qu'une version plus récente de RightBooth est disponible en téléchargement.

*Code produit* – Cliquez sur ce bouton pour vous permettre de saisir un nouveau code produit ou un nouveau code de mise à jour et d'assistance dans le logiciel.

*Renouveler* – Cliquez sur ce bouton pour accéder à une page Web où vous pouvez acheter des codes de mise à jour et d'assistance à saisir dans le logiciel.

#### Publier des fichiers d'événements

Cette fonction vous permet de publier (c'est-à-dire de copier) toutes les vidéos enregistrées et les photos capturées pour un événement sur un périphérique de stockage amovible tel qu'une clé USB, avec une application de visualisation (Viewer.Exe) qui permettra de visualiser facilement les fichiers directement à partir du support. Cela peut être utile si vous souhaitez fournir à des tiers tous les fichiers enregistrés d'un événement. Après la publication, ouvrez le dossier publié dans l'Explorateur Windows et double-cliquez sur l'application Viewer pour afficher les fichiers publiés. La visionneuse affichera des miniatures de toutes les vidéos et images publiées. En cliquant sur une miniature, la vidéo ou la photo sélectionnée s'affichera en plein écran, ainsi que des boutons de navigation vous permettant de contrôler la lecture de la vidéo et de parcourir les autres fichiers.

Cliquez sur le bouton « **Publier** » pour afficher la fenêtre de l'éditeur d'événements contenant les options suivantes...

**Couleur ou image d'arrière-plan** – Cela vous permet de définir la couleur ou l'image d'arrière-plan à utiliser par le spectateur.

**Couleur des contrôles** – Cela vous permet de définir la couleur des icônes qui seront affichées par la visionneuse pour la navigation dans les fichiers et le contrôle de la lecture vidéo.

**Publier les fichiers** – Cliquez sur ce bouton pour lancer le processus de publication. Il vous sera demandé de sélectionner un dossier dans lequel les fichiers et l'application Viewer seront publiés. Insérez un périphérique amovible et sélectionnez le dossier racine du périphérique. Tous les fichiers seront alors copiés et des miniatures seront créées au cours du processus.

*Quitter* – Cliquez ici pour revenir à la fenêtre principale de RightBooth.

### L'assistant d'événement

L'assistant d'événement est accessible à partir de la fenêtre principale de RightBooth en cliquant sur le bouton Créer. L'assistant est conçu pour vous guider à travers un certain nombre d'étapes de création d'un événement.

#### Choisissez votre type d'événement

Cette étape vous permet de choisir le type d'événement que vous souhaitez créer.

### Définissez votre écran de démarrage

Cette étape vous permet de définir le texte qui apparaîtra sur l'écran de démarrage de l'événement.

Vous pouvez également choisir d'afficher un message déroulant en bas de l'écran.

Si l'événement est un événement d'enregistrement vidéo, vous pouvez choisir d'afficher une séquence vidéo des vidéos actuellement enregistrées lors de la lecture de l'événement.

Si l'événement est un événement de capture de photos, vous pouvez choisir d'afficher une séquence de photos des photos actuellement capturées lorsque l'événement est diffusé.

### Choisissez votre temps d'enregistrement

Si votre événement comprend un enregistrement vidéo, cette étape vous permet de sélectionner la durée maximale d'enregistrement vidéo pour chaque vidéo qui sera enregistrée pendant l'événement. La durée par défaut est de 20 secondes, mais vous êtes libre de la modifier jusqu'à un maximum de 9999 secondes.

### Choisissez d'afficher et de refaire les enregistrements vidéo

Cette étape vous permet de décider si vous souhaitez lire les vidéos enregistrées à l'utilisateur après leur création.

Vous pouvez également décider d'autoriser vos utilisateurs à refaire des vidéos s'ils ne sont pas satisfaits des résultats.

### Choisissez le nombre de photos

Si votre événement comprend la capture de photos, cette étape vous permet de sélectionner le nombre total de photos que chaque utilisateur sera invité à prendre, jusqu'à un maximum de 10.

### Choisissez d'afficher et de refaire les photos

Cette étape vous permet de décider si vous souhaitez afficher les photos aux utilisateurs après qu'elles aient été prises.

Vous pouvez également décider d'autoriser vos utilisateurs à reprendre des photos s'ils ne sont pas satisfaits des résultats.

### **Choisissez d'imprimer des photos**

Cette étape vous permet de décider si vous souhaitez inclure l'impression de photos dans un événement photo. Vous pouvez sélectionner votre imprimante, choisir le nombre de copies d'impression qui seront effectuées pour chaque utilisateur et également choisir une mise en page d'impression photo dans la bibliothèque multimédia RightBooth.

### Choisissez d'afficher et de refaire les messages texte

Si vous choisissez de créer un événement de message texte, cette étape vous permet de décider si vous souhaitez afficher le message texte aux utilisateurs après leur saisie.

Vous pouvez également décider d'autoriser vos utilisateurs à retaper des messages texte s'ils ne sont pas satisfaits du résultat.

### **Remerciez vos utilisateurs**

Cette étape vous permet de décider si vous souhaitez inclure un écran **de remerciement** dans l'événement qui s'affichera une fois que l'utilisateur aura terminé ses enregistrements.

### Choisissez une méthode de saisie

Cette étape vous permet de choisir la manière dont les utilisateurs interagiront avec l'événement. Vous pouvez choisir parmi :

**Appuyer sur une seule touche du clavier** – Les utilisateurs seront invités à appuyer sur une touche spécifique du clavier pendant l'événement (par défaut, il s'agit de la BARRE D'ESPACE). Vous devrez donc leur donner accès au clavier de l'ordinateur. La touche du clavier attribuée peut être modifiée dans les Paramètres (voir plus loin).

**Appuyer sur différentes touches du clavier** – Les utilisateurs seront invités à appuyer sur certaines touches pour effectuer certaines actions pendant l'événement. Vous devrez donc leur donner accès au clavier de l'ordinateur. Les touches du clavier attribuées peuvent être modifiées dans les paramètres (voir plus loin).

**Souris** – Les utilisateurs seront invités à appuyer sur un bouton de la souris pendant l'événement, vous devrez donc leur donner accès à la souris de l'ordinateur pendant l'événement.

**Écran tactile** – Les utilisateurs seront invités à toucher l'écran pendant l'événement. Si vous disposez d'un écran tactile, vous trouverez peut-être utile de sélectionner cette option. Vos invités pourront alors simplement visualiser et interagir avec RightBooth à l'aide de votre écran tactile et vous pourrez cacher le clavier et la souris de votre ordinateur.

Notez que cette étape ne s'affichera que la première fois que vous exécuterez l'assistant et que votre choix deviendra la méthode de saisie par défaut pour tous les événements que vous créerez. Vous pourrez ensuite modifier ce choix et il est également possible d'utiliser des boutons USB pour interagir avec l'événement. Pour plus d'informations, consultez la section : **Paramètres - Saisie utilisateur**.

### **Choisissez l'arrière-plan**

Cette étape vous permet de choisir une image d'arrière-plan, une couleur ou une vidéo à utiliser lors de l'événement.

Cliquez sur le bouton « Choisir une image » pour accéder à la bibliothèque multimédia RightBooth où vous pouvez choisir l'une des images de la bibliothèque ou rechercher une image sur votre ordinateur.

Cliquez sur le bouton « Choisir une couleur d'arrière-plan » pour choisir une couleur unie pour l'arrièreplan.

Cliquez sur le bouton « Choisir une vidéo » pour accéder à la bibliothèque multimédia RightBooth où vous pouvez choisir l'une des vidéos de la bibliothèque ou rechercher une vidéo sur votre ordinateur.

L'image ou le fichier choisi sera ensuite utilisé comme arrière-plan sur tous les écrans de votre événement. Notez qu'il est possible de redessiner ultérieurement des écrans d'événement individuels. Pour plus d'informations, consultez la section : **Concepteur d'événements**.

#### Choisissez un style de bouton

Cette étape vous permet de choisir un style de bouton à utiliser dans l'événement. Cliquez sur le bouton « Choisir un style de bouton » pour accéder à la bibliothèque multimédia RightBooth où vous pouvez choisir parmi des dizaines de boutons. Le bouton choisi sera ensuite utilisé sur tous les écrans de votre événement chaque fois qu'un choix devra être fait par l'utilisateur de l'événement. Vous pouvez également choisir le style d'icône qui apparaîtra sur les boutons.

Vous pouvez également décocher l'option « Je préférerais ne pas avoir de boutons sur les écrans d'événement » pour exclure les boutons de l'événement.

#### Choisissez le style du texte

Cette étape vous permet de choisir le style de texte qui sera utilisé pour afficher le texte lors de l'événement. Vous pouvez sélectionner la police, le style, la couleur et l'ombre du texte.

Vous pouvez également choisir d'ajouter une bordure autour de tous les emplacements réservés aux caméras, vidéos et photos sur tous les écrans de votre événement. La bordure sera ajoutée dans la même couleur que votre texte.

#### **Choisissez une langue**

Cette étape vous permet de choisir la langue dans laquelle vous souhaitez que les instructions de l'événement soient affichées. Vous pouvez également ajouter un titre pour l'événement qui apparaîtra sur l'écran de démarrage de l'événement. Voir les sections Langues de l'événement.

### Sélectionnez votre équipement

Pour enregistrer des vidéos et prendre des photos, RightBooth nécessite qu'une caméra soit connectée à votre ordinateur et cette étape vous permet de choisir la caméra à utiliser lors de l'événement en cours. Vous pouvez choisir entre une webcam, un reflex numérique Canon, un reflex numérique Nikon ou une GoPro.

Si vous choisissez l'option Nikon, vous devrez également sélectionner le modèle d'appareil photo Nikon.

Si vous choisissez l'option Webcam, vous devez également choisir un périphérique webcam et un microphone comme décrit ci-après.

#### Sélectionnez une webcam

L'assistant d'événement vous permet de choisir une webcam dans la liste déroulante.

Notez que certains ordinateurs (notamment les ordinateurs portables) peuvent être équipés d'une webcam intégrée, généralement dans le cadre du moniteur. Cependant, rien ne vous empêche de connecter une autre webcam (de meilleure qualité) au même ordinateur. RightBooth affichera alors les deux webcams dans la liste déroulante à ce stade de l'assistant, vous permettant de sélectionner votre webcam préférée.

#### Sélectionnez un microphone

Lorsque vous enregistrez une vidéo à partir d'une webcam, vous devez également sélectionner un microphone afin de capturer le son. La plupart des webcams sont équipées d'un microphone intégré, vous choisirez donc normalement le microphone appartenant à la webcam que vous avez sélectionnée, bien que vous puissiez connecter un autre microphone à votre ordinateur et le sélectionner dans la liste déroulante de ce panneau.

Remarques :

- L'appareil photo que vous avez choisi sera utilisé lors de l'événement en cours, mais il peut être modifié ultérieurement dans la section : Concepteur d'événements →Appareil photo/imprimante d'événement.
- La première fois que vous exécutez l'assistant, la caméra que vous avez choisie deviendra également la caméra par défaut de l'application. Vous pouvez ensuite modifier cette valeur par défaut, voir la section : **Paramètres de la caméra RightBooth** →.

### **Terminer l'assistant**

Si vous avez choisi d'utiliser une webcam et que c'est la première fois que vous exécutez l'assistant, vous devrez sélectionner la méthode d'intégration de la webcam avant de continuer. Pour plus d'informations, consultez la section : Paramètres RightBooth →Paramètres de la caméra →Intégration de la webcam et Testeur d'enregistrement vidéo.

Une fois l'assistant terminé, le **bouton Continuer** s'affiche pour vous permettre de continuer. RightBooth crée ensuite votre nouveau fichier d'événement et le lit automatiquement. Consultez la section suivante pour plus de détails.

### Événements de jeu

Une fois que vous avez créé ou ouvert un événement, vous pouvez démarrer sa lecture en cliquant sur le bouton **Lecture** dans la fenêtre principale de RightBooth.

Les événements seront toujours diffusés en plein écran et masqueront le bureau de l'ordinateur. Vous pouvez également empêcher les utilisateurs d'accéder au reste de l'ordinateur pendant la durée de l'événement, voir **Paramètres de sécurité**.

Les événements comprennent une série d'écrans. Chaque écran contient un ou plusieurs éléments, notamment des images, du texte, des vidéos, du son et des boutons interactifs. Les utilisateurs peuvent naviguer dans les écrans en suivant les invites à l'écran pour leur permettre d'enregistrer des vidéos, des photos et des messages.

Cette section décrit le déroulement d'un événement standard, tel que ceux créés par l'assistant d'événement. Un événement standard comprend normalement les écrans suivants :

Écran de démarrage . Le système attend l'interaction de l'utilisateur
Choisissez l'écran d'enregistrement . L'utilisateur peut choisir d'enregistrer une vidéo, une photo, un message, de répondre à des questions ou de faire du karaoké
Écran de préparation . L'utilisateur est invité à se préparer pour l'enregistrement
Écran de compte à rebours . Un court compte à rebours est affiché à l'utilisateur
Écran d'enregistrement . L'utilisateur enregistre une vidéo, une photo, un message, une réponse ou un karaoké
Afficher l'écran . L'utilisateur regarde sa vidéo enregistrée, sa photo, son message, sa réponse ou son karaoké
Écran de remerciement . L'utilisateur est remercié pour sa contribution
Le système revient ensuite à l'affichage de l' écran de démarrage .

Lorsqu'un événement démarre, RightBooth affiche normalement l' écran de démarrage contenant l'image d'arrière-plan choisie ainsi qu'un flux de vue en direct de la caméra, le titre de votre événement et une instruction à l'utilisateur pour interagir avec le système :



Dans l'exemple de capture d'écran ci-dessus, l'événement a été configuré pour être utilisé avec un écran tactile.

Dans les sections suivantes, nous décrirons certains des types d'enregistrement disponibles pour être inclus dans un événement, avec des captures d'écran montrant certains des thèmes disponibles dans la bibliothèque multimédia ainsi que certaines des possibilités de disposition de l'écran.

### **Enregistrement vidéo**

Cette section décrit ce qui se passe si vous avez configuré votre événement pour permettre aux utilisateurs d'enregistrer des vidéos. Dans les captures d'écran suivantes, l'événement a été configuré pour accepter la saisie de l'utilisateur à l'aide d'une souris.

Après que l'utilisateur ait cliqué sur l'écran de démarrage, cet écran lui sera présenté :



**de préparation** s'affiche , suivi d'un écran **de compte à rebours** , puis l'enregistrement vidéo démarre. Pendant l'enregistrement, l'utilisateur voit l'écran suivant qui l'invite à parler et lui montre également un compte à rebours du temps d'enregistrement restant :



L'utilisateur peut parler pendant toute la durée de l'enregistrement ou peut arrêter l'enregistrement plus tôt en cliquant à nouveau sur la souris. Une fois l'enregistrement terminé, le système lira la vidéo :



Une fois la lecture de la vidéo terminée, le système affichera l'écran **de remerciement** avant de revenir à l' écran **de démarrage**, permettant à l'utilisateur suivant d'effectuer un autre enregistrement. Tous vos fichiers vidéo enregistrés seront automatiquement sauvegardés dans le dossier de stockage de votre choix et recevront un nom de fichier comprenant la date et l'heure de leur création. Par exemple, l'enregistrement vidéo suivant a été réalisé le 4 janvier 2020 à 12h54 :

#### 2020-1-4-12-54-49-vidéo.wmv

### Enregistrement de capture de photos

Cette section montre un exemple de ce qui se passe si vous avez configuré votre événement pour prendre des photos d'enregistrement et dans les captures d'écran suivantes, RightBooth a été configuré pour prendre la saisie de l'utilisateur à partir d'un écran tactile.

Après que l'utilisateur ait appuyé sur l'écran de démarrage, cet écran lui sera présenté :



« **Préparez-vous** » s'affiche , suivi d'un écran **de compte à rebours** , après quoi le système prend une photo. La photo s'affiche ensuite à l'utilisateur pendant une courte période, suivie d'un écran **de remerciement** , avant de revenir à l'écran de démarrage.



Tous les fichiers photo seront automatiquement enregistrés dans le dossier de stockage de votre choix et recevront un nom de fichier comprenant la date et l'heure de leur création. Par exemple, le fichier photo suivant a été créé le 4 janvier 2020 à 12h54 :

#### 2020-1-4-12-54-49-photo.png

Notez que si vous avez choisi d'autoriser les utilisateurs à prendre plus d'une photo, le processus ci-dessus sera répété pour chaque photo avant d'afficher l' écran **de remerciement**.

### **Enregistrement des messages**

Cette section montre un exemple de ce qui se passe si vous avez configuré votre événement pour permettre aux utilisateurs d'enregistrer des messages. Dans les captures d'écran suivantes, RightBooth a été configuré pour accepter la saisie utilisateur à partir d'un écran tactile.

Après que l'utilisateur ait appuyé sur l'écran de démarrage, cet écran lui sera présenté :



Lorsque l'utilisateur touche à nouveau l'écran, l'écran de saisie du message lui sera présenté :

surer your messaj	ge.			1	1
				40.11	N
					W
Inter your name:	q w	e r t	y ı	i i o	p 🕫
	a s	df	g h	j k	1 7
	0 z	x c v	br	m,	. 9

L'utilisateur peut ensuite taper un message avec le clavier à l'écran ou le clavier physique.

Appuyez sur le bouton **OK** pour enregistrer le fichier de message sur l'ordinateur.

Appuyez sur le bouton **Annuler** pour annuler la saisie du message et ramener le système à l'écran de démarrage.

Tous les fichiers de messages enregistrés seront automatiquement sauvegardés dans le dossier de stockage de votre choix et recevront un nom de fichier comprenant la date et l'heure de leur création. Par exemple, le message suivant a été créé le 4 janvier 2020 à 12h54 :

#### 2020-1-4-12-54-49 message.txt

### Enregistrement des questions et réponses

Cette section montre un exemple de ce qui se passe pendant l'événement si vous avez configuré RightBooth pour afficher des questions textuelles avec des réponses vidéo. Notez que d'autres combinaisons de questions et de réponses sont disponibles (voir plus loin). Dans les captures d'écran suivantes, RightBooth a été configuré pour prendre en compte les entrées utilisateur à partir d'un écran tactile.

Après que l'utilisateur ait appuyé sur l'écran de démarrage, cet écran lui sera présenté :



Dans l'exemple suivant, il y a deux questions textuelles, chacune nécessitant une réponse vidéo. Lorsque l'utilisateur touche à nouveau l'écran, la première question lui est présentée :



Lorsque l'utilisateur a lu la première question et touche à nouveau l'écran, il peut enregistrer une réponse vidéo à la première question. La durée autorisée pour chaque question est définie par la valeur **Durée d'enregistrement maximale** dans les paramètres du concepteur d'événements (voir plus loin) :



Lorsque l'utilisateur touche à nouveau l'écran (ou après que le temps d'enregistrement a atteint zéro), la deuxième question lui sera posée :



Lorsque l'utilisateur touche à nouveau l'écran, il pourra enregistrer une réponse vidéo à la deuxième question :



Une fois la deuxième question répondue, le système reviendra à l'écran de démarrage.

Tous les fichiers de réponses vidéo enregistrés seront sauvegardés dans le dossier de stockage de votre choix et recevront automatiquement un nom de fichier comprenant la date et l'heure de leur création, par exemple :

#### 2020-1-4-12-54-49-réponse-1.wmv

#### 2020-1-4-12-57-20-réponse-2.wmv

Veuillez noter qu'il est possible de définir un ensemble de questions pour chaque événement, les questions peuvent être des questions texte, des questions vidéo, des questions à choix multiples ou des combinaisons de tous types, et vous pouvez définir l'ordre dans lequel elles seront présentées à l'utilisateur (voir plus loin).

### Événements multi-types

Cette section montre un exemple de ce qui se passe pendant l'événement si vous configurez RightBooth pour permettre aux utilisateurs de choisir parmi une combinaison d'enregistrements vidéo, photo, message et questions-réponses.

Lorsque l'utilisateur interagit avec le système sur l'écran de démarrage, cet écran lui sera présenté, où les utilisateurs pourront choisir parmi l'un des quatre types d'enregistrement :



À ce stade, l'utilisateur verra des boutons correspondant aux options d'enregistrement disponibles spécifiées dans le concepteur d'événements. Dans la capture d'écran ci-dessus, nous avons configuré le système pour permettre à l'utilisateur de choisir entre les enregistrements vidéo, photo, message et question.

Lorsqu'un utilisateur appuie sur le bouton choisi, le système lui propose ensuite d'enregistrer une **vidéo**, de prendre une **photo**, de saisir un **message** ou de répondre à **des questions** (comme décrit dans les sections précédentes). Notez que vous pouvez également inclure l'option Karaoké dans ce menu si nécessaire (voir la section suivante).

Veuillez noter que si vous avez choisi de **ne pas** afficher les boutons de sélection (voir la section : **Concepteur d'événements** plus loin), les boutons de sélection seront masqués, vous permettant de simplement cliquer ou toucher l'élément de texte approprié pour sélectionner votre choix d'enregistrement.

Lors de la lecture d'un événement multi-type avec l'option de saisie par touche unique du clavier (ou l'option de saisie USB), des flèches de texte apparaîtront à l'écran, pointant alternativement vers chacun des choix d'écran disponibles. Dans ce mode, l'utilisateur peut attendre que son choix soit pointé par les flèches, puis il peut appuyer sur la barre d'espace (ou sur la touche spécifiée dans les paramètres) pour sélectionner le choix. Dans l'exemple de capture d'écran ci-dessous, l'option sélectionnée est **Prendre une photo** :



### Enregistrement vidéo de karaoké

Un autre type d'enregistrement qui vous permet d'enregistrer des vidéos est le mode Karaoké. Il est similaire au mode d'enregistrement vidéo, avec l'ajout d'un écran supplémentaire qui apparaît avant le début de l'enregistrement, ce qui permet à l'utilisateur de sélectionner un fichier karaoké qui sera lu à l'écran pendant qu'il s'enregistre en train de chanter.

Un fichier karaoké est un fichier vidéo contenant à la fois les paroles visibles de la chanson et la piste audio instrumentale. Les paroles sont affichées en même temps que l'instrumental et apparaîtront à l'écran pendant que l'utilisateur effectue son enregistrement. La bibliothèque multimédia contient un certain nombre d'exemples de fichiers karaoké que vous pouvez utiliser. Ces fichiers ont été fournis pour distribution avec RightBooth depuis www.karaoke-version.com. Si vous avez besoin d'autres fichiers karaoké, nous vous recommandons de visiter leur site Web.

Lors d'un enregistrement vidéo de karaoké, les utilisateurs pourront : (1) se voir chanter à l'écran pendant l'enregistrement de la vidéo, (2) entendre l'audio instrumental de la vidéo karaoké, via des haut-parleurs (ou des écouteurs) et (3) suivre les paroles du karaoké telles qu'elles apparaissent à l'écran pendant l'enregistrement.

#### Configuration de votre équipement pour l'enregistrement du karaoké

Il existe essentiellement trois façons de configurer l'enregistrement d'un karaoké.

#### Méthode 1 – Webcam et haut-parleurs

Autorisez la lecture de l'instrumental du fichier karaoké depuis le PC sur une paire d'enceintes et la capture de cette musique (avec le chant de l'utilisateur) par le microphone de la webcam ou par un microphone séparé connecté à l'entrée microphone de la carte son du PC. Cela nécessite de positionner les enceintes devant le microphone, éventuellement de chaque côté de l'utilisateur, de sorte que le microphone capte à la fois la voix de l'utilisateur et l'instrumental des enceintes.

#### Méthode 2 – Webcam et mixeur

Vous souhaiterez peut-être enregistrer une piste instrumentale propre qui sera mélangée à la voix de l'utilisateur. Pour cela, vous devrez vous procurer une unité de mixage karaoké bon marché qui vous permettra de brancher un ou plusieurs microphones et également de prendre la sortie ligne de votre carte son PC (contenant le fichier karaoké instrumental), puis de connecter la sortie du mixeur à l'entrée ligne (ou entrée microphone) de votre carte son PC. Ce son mixé deviendra alors la piste audio de l'enregistrement vidéo par webcam.

L'utilisation d'un mixeur de karaoké vous permettra de régler les niveaux audio du microphone et de l'instrument, et devrait vous offrir un son de meilleure qualité que la méthode 1. Il existe de nombreux mixeurs de karaoké disponibles, pour seulement 20 \$. Veuillez consulter le site Web de RightBooth pour plus de détails. Si vous souhaitez utiliser un autre microphone lors de l'enregistrement de vidéos de karaoké, vous pouvez l'activer dans les paramètres audio.

#### Méthode 3 – Appareil photo reflex numérique et haut-parleurs

Si vous avez configuré RightBooth pour utiliser un appareil photo reflex numérique pour enregistrer des vidéos, vous devez utiliser le microphone de l'appareil photo pour tous les enregistrements audio. La musique de fond du karaoké doit donc être diffusée à partir de haut-parleurs permettant au microphone de l'appareil photo d'enregistrer la musique avec votre voix chantée.

### Mettre fin à un événement

Par défaut, un événement en cours de lecture peut être arrêté en appuyant sur la touche **Echap** du clavier de l'ordinateur. Cela arrêtera l'événement en cours et vous ramènera à la fenêtre principale de RightBooth.

Notez que cette fonctionnalité peut être empêchée dans les **paramètres de sécurité des événements** (voir plus loin) ou bien vous pouvez choisir de quitter l'événement avec un code clé, une série de clics de souris ou de touches sur différentes zones de l'écran.

### Créer vos propres événements – Présentation

Bien que l'assistant d'événement soit un excellent moyen de commencer, vous souhaiterez bientôt passer à la conception et à la création de vos propres événements qui utilisent les autres fonctionnalités de RightBooth. Cette section fournit un bref aperçu des étapes nécessaires à la création de votre propre événement et vous renvoie à d'autres sections de ce manuel pour plus de détails.

#### **Paramètres**

Avant de créer vos propres événements, vous devez d'abord vous assurer que vous avez configuré les paramètres RightBooth.

Ces paramètres s'appliqueront à tous les événements que vous créez et ils incluent : la configuration d'une webcam, d'un microphone et d'un appareil photo reflex numérique, la spécification des options d'enregistrement de fichiers vidéo, la spécification des tailles de capture de photos et des types de fichiers, le choix du texte d'événement standard à utiliser dans tous vos événements, comme les traductions linguistiques ou la reformulation des invites (si nécessaire). Reportez-vous à la section **Paramètres de RightBooth**.

#### Créer un événement

Vous pouvez démarrer un nouvel événement en cliquant sur le bouton **Créer** dans la fenêtre principale de RightBooth, puis en choisissant de créer l'un des types d'événements par défaut standard ou de créer un événement à l'aide de l' **assistant d'événement.** 

### Concevoir un événement

Pour modifier le contenu et la structure de votre événement, utilisez le **concepteur d'événements**, accessible depuis la fenêtre principale en cliquant sur le bouton Conception.

Le concepteur d'événements vous permet, entre autres, de choisir le type d'événement, le type d'enregistrements pouvant être effectués lors de l'événement (par exemple, enregistrer des vidéos, des photos, etc.), les écrans à afficher lors de l'événement (par exemple, l'écran de démarrage, l'écran des conditions générales, l'écran de révision, etc.), tout texte ou formulation spécifique à l'événement et toutes les questions que vous souhaitez inclure dans l'événement. Reportez-vous à la section **Concepteur d'événements**.

#### Modifier les écrans d'événements

Lorsque vous créez un nouvel événement, tous les écrans sont créés à l'aide d'une conception et d'un style standard. Si vous souhaitez modifier l'un des écrans, utilisez l' **éditeur d'écran**. Vous pouvez y accéder en cliquant sur le bouton **Modifier** de la fenêtre principale de RightBooth.

L'éditeur d'écran vous permet entre autres de choisir n'importe quel écran dans l'événement, puis de modifier son contenu, comme la position, la taille, le calque, la couleur et la bordure des invites de texte, des images, des arrière-plans et des vidéos. Vous pouvez ajouter votre propre contenu d'image et de texte à n'importe quel écran. Vous pouvez modifier la durée d'affichage d'un écran. Vous pouvez ajouter des animations de transition d'écran et des animations d'éléments. Vous pouvez ajouter des éléments de compte à rebours, des éléments de séquence, des clips vidéo et audio et des pages Web. Vous pouvez également créer de nouveaux écrans contenant tout ce que vous voulez, et ceux-ci peuvent être configurés en option pour apparaître sur jusqu'à trois autres moniteurs connectés à votre ordinateur. Reportez-vous à la section : Éditeur d'écran.

### Concevoir la mise en page d'impression

Si vous souhaitez que des photos soient imprimées pendant (ou après) l'événement, vous devrez concevoir une mise en page d'impression pour l'événement. Celle-ci est disponible sous forme d'écran séparé dans l'éditeur d'écran et fournit des outils permettant de disposer les photos de diverses manières et d'inclure des superpositions de texte et d'images sur les photos. Reportez-vous à la section : **Mise en page d'impression**.

### Paramètres de RightBooth

Les paramètres RightBooth sont accessibles depuis la fenêtre principale et s'appliquent généralement à tous les événements que vous créez. La fenêtre Paramètres est divisée en plusieurs catégories (onglets) qui sont expliquées dans les sections suivantes.

### Paramètres de l'appareil photo

Cet onglet propose un ensemble de sous-onglets vous permettant de configurer vos caméras (webcams et/ou DSLR) que vous utiliserez lors de vos événements.

### Paramètres principaux de l'appareil photo

*Enregistrez des vidéos à l'aide d'une caméra* - Choisissez l'une des options suivantes : Webcam, DSLR ou GoPro. Les vidéos seront enregistrées à l'aide de la caméra de votre choix lors de vos événements\*

**Prenez des photos avec l'appareil photo** – Choisissez l'une des options : Webcam, DSLR ou GoPro. Les photos seront prises à l'aide de l'appareil photo de votre choix lors de vos événements\*

\*Par défaut, ces choix de caméra s'appliquent à tous vos événements, mais vous pouvez remplacer ces choix pour des conceptions d'événements individuelles. Voir la section **Caméra/imprimante d'événement du concepteur d'événements**.

#### Paramètres vidéo de la webcam

Le sous-onglet Vidéo Webcam vous permet de configurer jusqu'à 4 webcams à utiliser pendant les événements.

**Webcam 1 (obligatoire)** – Sélectionnez cette option pour vous permettre d'attribuer et de configurer votre webcam principale. Cette webcam est celle qui est utilisée lorsque vous choisissez d'enregistrer des vidéos et de prendre des photos lors de vos événements avec une webcam.

Webcams facultatives 2, 3 et 4 – Sélectionnez un numéro pour vous permettre d'attribuer et de configurer d'autres webcams à utiliser lors de vos événements. Des webcams supplémentaires sont utilisées pour faciliter les fonctionnalités d'image dans l'image, voir : Concepteur d'événements →Structure de l'événement →Divers.

**Appareil** - Cette liste déroulante répertorie toutes les webcams connectées à votre ordinateur. Sélectionnez l'appareil que vous souhaitez attribuer au numéro de webcam actuellement sélectionné (1 à 4) (voir ci-dessus). Notez que vous ne pouvez attribuer une webcam qu'à un seul numéro de webcam. Lorsque vous attribuez une webcam à un numéro, elle sera automatiquement supprimée de tout numéro précédemment attribué.

 X – Cliquez sur ce bouton pour supprimer le périphérique webcam du numéro de webcam actuellement sélectionné.

**Paramètres de la webcam** – Cliquez sur ce bouton pour accéder à l'utilitaire de configuration de la webcam de votre choix. L'utilitaire de configuration est fourni par le fabricant de la webcam. Reportez-vous au manuel de votre webcam pour plus d'informations sur l'utilitaire de configuration.

*Miroir X* – Cliquez sur cette option si vous souhaitez refléter le flux en direct (dans le sens horizontal) provenant de la webcam. Cela entraînera l'enregistrement en miroir de tous les enregistrements vidéo et captures de photos de la webcam. Vous pouvez activer ce paramètre si vous souhaitez afficher les images et les logos de superposition vidéo dans le bon sens à l'écran tout en affichant également une vue de webcam en miroir à l'écran : Notez que pour y parvenir, vous devrez également désactiver la propriété Flip X sur tous les éléments de caméra webcam dans la conception de votre événement. Consultez **l'éditeur d'écran** pour plus de détails sur la propriété Flip X.

*Miroir* Y – Cliquez sur cette option si vous devez refléter le flux en direct dans une direction verticale. Cela a pour effet de retourner le flux en direct à l'envers et permet de remédier aux situations dans lesquelles certaines webcams (généralement sur les ordinateurs portables Asus) affichent de manière incorrecte un flux en direct à l'envers. Idéalement, avant de recourir à ce paramètre, vous devez rechercher une solution auprès du fournisseur de webcam, et cela se résout généralement en installant un pilote de webcam mis à jour.

**Rotation à 90°** – Cochez cette case pour vous permettre de monter votre webcam à 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (lorsque vous regardez dans l'objectif) afin qu'elle fournisse un flux en direct d'orientation Portrait dans le logiciel.

**Rotation -90** – Cochez cette case pour vous permettre de monter votre webcam à 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre (lorsque vous regardez dans l'objectif) afin qu'elle fournisse un flux en direct d'orientation Portrait dans le logiciel.

Avec l'une des options de rotation ci-dessus, vous pourrez alors enregistrer des vidéos de portrait et capturer des photos de portrait à partir de la webcam.

**Conserver les fichiers d'origine** - Cochez cette option pour que RightBooth stocke les vidéos originales enregistrées par la webcam, avant que RightBooth ne les modifie. Les fichiers seront enregistrés dans le sous-dossier : \Webcam dans le dossier de destination qui a été spécifié pour l'événement en cours (voir **Fichiers et dossiers de paramètres →**).

*Format d'enregistrement*\* - Vous pouvez choisir d'enregistrer les fichiers vidéo de la webcam au format **AVI** ou **WMV**. Le format par défaut est WMV. Une fois sélectionné, un panneau contenant les paramètres relatifs au format choisi s'affiche (voir ci-dessous).

**Convertir en MP4** – Cochez cette option si vous souhaitez que vos enregistrements vidéo webcam soient convertis au format MP4 immédiatement après l'enregistrement du fichier AVI (ou WMV) source sur le disque. Lorsque cette option est cochée, chaque fichier vidéo AVI (ou WMV) sera remplacé par un fichier MP4 dans le dossier de sortie de l'événement. En d'autres termes, vos vidéos webcam sont effectivement enregistrées au format MP4. Afin d'obtenir la meilleure qualité de cette fonctionnalité, vous devez enregistrer vos vidéos webcam avec une qualité élevée. Ainsi, avec AVI, choisissez « Non compressé » et avec WMV, choisissez un débit binaire vidéo élevé.

*Paramètres de conversion* – Cliquez sur ce bouton pour choisir un paramètre **de qualité** et **de vitesse** qui sera appliqué à la conversion vidéo MP4. Notez que ces paramètres sont indépendants de tous les paramètres de conversion utilisés dans d'autres zones de l'application, par exemple le post-traitement vidéo, les améliorations vidéo.

#### Paramètres du format AVI

Ces paramètres s'appliquent uniquement à la webcam numéro 1 (c'est-à-dire la webcam d'enregistrement et de capture de photos).

Flux de données - Vous pouvez choisir parmi les options suivantes :

**Par défaut** - Cette option permet à RightBooth de prendre le flux de données brutes par défaut de la webcam. Avec certaines webcams, vous constaterez que le flux de données par défaut peut fournir des résultats d'enregistrement optimaux.

**Non compressé** - Cette option garantit que les données de la webcam ne sont pas compressées, ce qui permet d'obtenir la meilleure qualité vidéo. Cela signifie également que les fichiers vidéo seront volumineux, nécessitant éventuellement quelques gigaoctets pour chaque enregistrement de 30 secondes. 35

De plus, l'enregistrement de données non compressées nécessite davantage de ressources informatiques. Vous devrez donc peut-être réduire la taille de l'enregistrement et/ou le nombre d'images par seconde pour éviter les saccades vidéo. Veuillez noter que sur certaines webcams, le flux de données par défaut est Non compressé.

**Compressé** - Cette option vous permettra de sélectionner des compresseurs vidéo et audio pour réduire le flux de données de la webcam, ce qui réduira également la taille du fichier de vos enregistrements vidéo. Lorsque vous choisissez Compressé, vous verrez les paramètres supplémentaires suivants :

*Compresseur vidéo* - Cette liste déroulante répertorie tous les compresseurs vidéo installés sur votre ordinateur. Sélectionnez le compresseur vidéo que vous souhaitez utiliser.

*Compresseur audio* - Cette liste déroulante répertorie tous les compresseurs audio installés sur votre ordinateur. Sélectionnez le compresseur audio que vous souhaitez utiliser.

*Paramètres du compresseur vidéo et audio* – Cliquez sur ces boutons pour accéder aux paramètres du compresseur vidéo ou audio choisi. Veuillez noter que les paramètres du compresseur sont fournis par les fournisseurs de chaque codec répertorié et ne sont donc pas couverts par ce manuel. Certains compresseurs n'ont pas de paramètres, et si c'est le cas, cliquer sur ces boutons n'aura aucun effet.

#### Paramètres du format WMV

Ces paramètres s'appliquent uniquement à la webcam numéro 1 (c'est-à-dire la webcam d'enregistrement et de capture de photos).

Si vous choisissez d'enregistrer au format WMV, vous verrez les paramètres supplémentaires suivants :

*WMV 8 ou WMV 9* - WMV 9 fournit des enregistrements de meilleure qualité mais nécessite plus de puissance de processeur, vous devrez donc peut-être sélectionner WMV8 sur les PC plus lents.

**Débit binaire vidéo** - Ce paramètre définit la quantité de données enregistrées par seconde. Plus la valeur est élevée, meilleure est la qualité de l'enregistrement. Cependant, une valeur plus élevée nécessitera également davantage de traitement et peut introduire des effets saccadés ou en blocs dans les enregistrements. Vous devez tester plusieurs valeurs pour trouver celle qui vous convient. La valeur par défaut de 3 000 offre généralement un bon compromis entre qualité et performances.

**Taille de la vidéo**\* - Cette liste déroulante répertorie toutes les tailles d'enregistrement proposées par la webcam que vous avez choisie. Sélectionnez la taille d'enregistrement vidéo souhaitée dans la liste. Une taille d'enregistrement plus grande améliorera la qualité de votre vidéo et rendra vos fichiers vidéo plus volumineux. Elle nécessitera également plus de puissance de traitement de la part de votre ordinateur.

**Type de données\*** - Ce paramètre vous permet de choisir un type de données qui sera fourni par la webcam. Toutes les webcams proposent différents types de données, mais voici les types les plus courants :

RGB24 - Un format de données non compressé. H264 - Un format de données compressé. MJPG - Un format de données compressé. YUY2 - Similaire à RGB24.

*Fréquence d'images d'enregistrement*\* - Saisissez le nombre d'images par seconde que vous souhaitez pour vos enregistrements vidéo. Le choix d'une valeur d'images par seconde plus élevée améliorera la qualité de votre vidéo et rendra vos fichiers vidéo plus volumineux. Cela nécessitera également plus de puissance de traitement de la part de votre ordinateur.
**Compensation du zoom matériel\*** – Certaines webcams (comme la Logitech C920) peuvent appliquer un facteur de zoom à la vue en direct de la caméra pendant le processus d'enregistrement vidéo. Si vous rencontrez cet effet, vous pouvez utiliser ce paramètre pour appliquer un facteur de zoom similaire à l'élément de caméra Éditeur d'écran lorsque la webcam n'enregistre pas de vidéo. Un exemple de cas où cela se produit est l'utilisation de la Logitech C920 sous Windows 7 et l'enregistrement sur le flux de données par défaut à l'aide du type de données RGB24. Dans ce scénario, vous pouvez définir la compensation du zoom matériel sur 1,33 pour que l'aperçu en direct corresponde à l'aperçu d'enregistrement dans l'élément de caméra.

**Rogner les vidéos** - Cochez cette option pour vous permettre d'appliquer une zone de recadrage à la taille d'enregistrement vidéo actuelle. L'application d'une zone de recadrage vous permet de restreindre la sortie vidéo de la webcam à une zone plus petite, spécifiée par les valeurs Largeur et Hauteur. La zone recadrée sera toujours placée au centre de l'image d'entrée vidéo, masquant ainsi efficacement les zones environnantes. Un exemple de recadrage consiste à enregistrer des vidéos de forme carrée (c'est-à-dire au format 1:1). Par exemple, si vous définissez la taille d'enregistrement vidéo sur 960x720 pixels, vous pouvez ensuite définir la largeur et la hauteur de recadrage sur 720x720. Cela entraînera la suppression d'une petite bande des données vidéo d'entrée sur les bords gauche et droit de l'enregistrement vidéo.

- Largeur Spécifie la largeur de la zone de recadrage. Valeurs autorisées : 4 largeur d'enregistrement vidéo.
- Hauteur Spécifie la hauteur de la zone de recadrage. Valeurs autorisées : 2 hauteur d'enregistrement vidéo.

La fonction de recadrage peut également être utile pour faire correspondre les rapports hauteur/largeur entre la webcam et un appareil photo reflex numérique si vous prévoyez d'utiliser une webcam pour la visualisation en direct et un appareil photo reflex numérique pour la capture de vidéos et de photos. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section **Utilisation d'un appareil photo reflex numérique dans RightBooth**.

**Superpositions de canal alpha**\* – Si vous superposez des images sur des vidéos et des photos lors de vos événements, vous pouvez améliorer le mélange entre elles en cochant ce paramètre. **ATTENTION :** sur certains systèmes, lorsque ce paramètre est coché, il peut empêcher la capture de vidéo et de photo de fonctionner et vous ne verrez qu'un carré noir pendant vos événements. Si cela se produit sur votre système, désactivez ce paramètre.

\* Ces paramètres s'appliquent uniquement à la webcam numéro 1 (c'est-à-dire la webcam d'enregistrement et de capture de photos).

#### Réglages vidéo

Des réglages peuvent être effectués sur l'exposition, le gain, la luminosité, le contraste, la teinte, la saturation et la balance des blancs.

Ces curseurs vous montrent la valeur actuelle de tous ces paramètres vidéo de webcam. Les paramètres vidéo sont les mêmes que ceux que vous trouverez dans le logiciel du pilote de webcam (accessible à partir du bouton **Paramètres de la webcam** ci-dessus).

Si vous souhaitez modifier l'une de ces valeurs dans RightBooth, vous devez cocher la case correspondante pour modifier le paramètre vidéo associé. Par exemple, si vous souhaitez modifier la valeur d'exposition, cochez la case Exposition pour pouvoir modifier le curseur d'exposition.

Si vous ne souhaitez pas que RightBooth utilise ces paramètres, décochez simplement chaque case de paramètre vidéo. RightBooth utilisera alors les paramètres extraits du logiciel du pilote de la webcam.

Notez que si vous choisissez de modifier ces paramètres dans RightBooth, tous les paramètres de réglage **automatique** trouvés dans le logiciel du pilote de webcam seront automatiquement désactivés par RightBooth, par exemple, des paramètres tels que **l'exposition automatique** et **la balance des blancs automatique** seront désactivés.

### Testeur d'intégration de webcam et d'enregistrement vidéo

Cliquez sur ce bouton pour accéder au panneau d'intégration et de test de webcam.

Ici, vous pouvez choisir la meilleure méthode d'intégration de webcam pour votre ordinateur. Choisissez parmi :

- **Direct** La méthode directe est la méthode recommandée pour utiliser une webcam lors de vos événements. Notez que sur certains équipements, cette méthode peut entraîner le blocage de la vue en direct de la webcam. Si tel est le cas, vous devez sélectionner la méthode indirecte.
- **Indirect** La méthode indirecte peut être utilisée si vous rencontrez des problèmes avec la méthode directe. Notez que cette méthode affiche la vue en direct à une fréquence d'images légèrement réduite, mais elle n'affecte pas la fréquence d'images de l'enregistrement vidéo.

Le testeur d'enregistrement vous permet de vérifier les performances d'enregistrement vidéo de votre ordinateur et de votre webcam avec la méthode d'intégration et les paramètres vidéo et audio actuellement sélectionnés.

Cliquez sur le bouton **Enregistrer une vidéo de test**, puis vérifiez les résultats. Vous devez viser des paramètres vidéo qui offrent de bonnes performances d'enregistrement. Si la lecture n'est pas fluide, vous devez essayer de réduire la taille de l'enregistrement et/ou les images par seconde dans les paramètres, puis tester à nouveau pour vérifier les résultats.

Remarque : le test de l'enregistrement vidéo à partir d'un appareil photo reflex numérique ou d'une GoPro peut être effectué dans **les paramètres du reflex numérique** (ultérieurement).

#### Paramètres audio de la webcam

L'onglet Audio de la webcam vous permet de configurer un microphone à utiliser lors de l'enregistrement de vidéos à l'aide d'une webcam pendant les événements. Si vous avez choisi d'enregistrer une vidéo à partir d'un appareil photo reflex numérique, cette section ne s'applique pas et l'audio sera enregistré à l'aide du microphone de l'appareil photo reflex numérique.

*Enregistrer l'audio* – Cochez cette case pour enregistrer l'entrée audio de la webcam. Si cette case n'est pas cochée, la vidéo de la webcam sera enregistrée sans piste audio. Par défaut – cochée.

*Microphone* - Cette liste déroulante répertorie tous les microphones connectés à votre ordinateur. Sélectionnez le microphone que vous souhaitez utiliser pour enregistrer l'audio avec le flux vidéo de votre webcam pendant l'événement. Notez que vous devez généralement sélectionner le microphone intégré à la webcam que vous avez choisie.

*Utiliser un deuxième microphone pour les vidéos de karaoké* - Cochez cette case pour vous permettre de sélectionner un autre microphone à utiliser lors de l'enregistrement de vidéos de karaoké. Cela peut être utile lorsque vous souhaitez que vos utilisateurs tiennent un micro externe lorsqu'ils chantent.

*Format d'entrée audio* – Cette liste déroulante répertorie tous les formats d'entrée audio disponibles pour le microphone que vous avez choisi. Le format audio est normalement défini par la fréquence, les bits et les canaux.

La fréquence est le taux d'échantillonnage de l'audio exprimé en Hertz (Hz), et représente le nombre d'échantillons audio prélevés par seconde d'enregistrement. Plus le nombre est élevé, meilleure est la qualité de l'audio, mais cela augmente également la quantité de données audio à traiter. Les taux typiques sont les suivants :

- 8000 Hz offre une qualité audio téléphonique.
- 16 000 Hz offre une qualité audio vocale.
- 32 000 Hz offre un son de qualité radio.
- 44 100 Hz offre un son de qualité CD.
- 48 000 Hz offre un son de qualité DVD.

Les bits peuvent être réglés sur 8 ou 16. Cela définit la résolution de chaque échantillon audio. Le choix de 16 doublera la résolution audio, ce qui fournira un son plus riche, mais cela doublera également la quantité de données audio à traiter.

Les canaux peuvent être réglés sur un enregistrement mono ou stéréo. L'enregistrement stéréo augmente la quantité de données à traiter.

# Niveau d'entrée du microphone

**Définir le niveau d'entrée audio** – Cette case à cocher vous permet de définir le niveau d'entrée audio du microphone choisi. Si vous ne cochez pas cette case, le niveau d'entrée audio de votre microphone sera défini par le système et/ou le pilote de la webcam. Le curseur d'entrée audio vous permet de modifier le niveau d'entrée du minimum au maximum. Après avoir défini le niveau, utilisez le testeur d'enregistrement vidéo pour enregistrer/lire une vidéo afin d'entendre les résultats.

Veuillez noter que certains microphones peuvent être sensibles au bruit de fond et aux bruits forts à proximité du microphone, ce qui peut entraîner des enregistrements audio déformés. Cela est particulièrement visible lors de l'utilisation de certains microphones internes de webcam tels que le Logitech C920. Il existe deux manières de minimiser la distorsion audio :

- Si vous utilisez une webcam Logitech, essayez de désactiver « RightSound » dans les paramètres de la webcam. Il a été démontré que cela permet de réduire la sensibilité au bruit de fond.
- Activez le paramètre de niveau d'entrée audio et réglez le curseur audio à moins de la moitié.

N'oubliez pas d'essayer d'enregistrer une vidéo avec des sons forts à proximité du microphone sur le lieu de votre événement et d'ajuster les paramètres d'entrée audio jusqu'à ce que vous obteniez un niveau d'enregistrement audio satisfaisant.

Les deux compteurs audio de ce panneau vous permettront de surveiller les niveaux des canaux d'entrée audio gauche et droit pendant que vous modifiez le curseur de niveau audio.

*Niveau de silence* % - Cette valeur vous permet de définir un pourcentage de niveau audio qui représente le seuil de silence pour les enregistrements vidéo par webcam. Les niveaux d'entrée audio inférieurs au pourcentage choisi seront classés comme silencieux (ou sans son). Plage valide : 0 – 100. Voir : Propriétés du compteur de volume.

**Réglage de la synchronisation labiale** – Vous constaterez peut-être que les enregistrements vidéo de votre webcam souffrent d'un léger décalage des pistes vidéo et audio. Cela peut se produire lorsque vous utilisez des webcams de mauvaise qualité (par exemple une webcam intégrée dans un ordinateur portable ou une tablette) et/ou lorsque vous utilisez un PC de faible spécification, comme une tablette Surface plus ancienne et moins chère. Vous pouvez utiliser le réglage de la synchronisation labiale pour appliquer un

décalage à la piste audio afin de corriger le problème. Cochez cette option, puis choisissez la valeur de décalage requise, qui peut être n'importe quelle valeur comprise entre -3 et +3 secondes. Par exemple : l'ajout de -0,25 entraînera le décalage de la piste audio de sorte qu'elle démarre 0,25 seconde plus tôt que la vidéo. Ce paramètre sera ensuite appliqué à chaque vidéo immédiatement après son enregistrement. Utilisez le **bouton Test** pour vous permettre de choisir une vidéo existante, d'appliquer le réglage actuel et d'afficher le résultat.

#### Utiliser un deuxième microphone pour les vidéos karaoké

Si vous activez ce paramètre, vous pourrez choisir le microphone karaoké, spécifier son format d'entrée audio et définir son niveau d'entrée audio, le tout indépendamment du premier microphone.

N'oubliez pas que le premier microphone sera utilisé pour l'enregistrement des messages vidéo et des réponses vidéo.

Pendant l'événement, RightBooth basculera automatiquement entre les deux microphones selon les besoins.

#### Paramètres photo de la webcam

Cette section vous permet de configurer les photos capturées avec la webcam.

*Taille de la photo* - Cette liste déroulante répertorie toutes les tailles de photo disponibles fournies par la webcam que vous avez choisie. Sélectionnez la taille de capture photo souhaitée dans cette liste. Une taille de capture photo plus grande améliorera la qualité de votre photo.

**Conserver les fichiers d'origine** - Cochez cette option pour que RightBooth stocke les photos originales prises par la webcam avant que RightBooth ne les modifie. Les fichiers seront enregistrés dans le sousdossier : **Webcam** dans le dossier de destination qui a été spécifié pour l'événement en cours (voir **Fichiers et dossiers de paramètres**  $\rightarrow$ ).

**Rogner les photos** - Cochez cette option pour vous permettre d'appliquer une zone de recadrage à la taille de capture photo actuelle. L'application d'une zone de recadrage vous permet de restreindre l'entrée photo de la webcam à une zone plus petite, spécifiée par les valeurs Largeur et Hauteur. La zone recadrée sera toujours placée au centre du cadre d'entrée de la webcam, supprimant ainsi efficacement les zones environnantes. Un bon exemple d'utilisation de cette option est lorsque vous souhaitez créer des photos avec un rapport hauteur/largeur qui n'est pas pris en charge par votre webcam. En général, toutes les webcams ne sont pas conçues pour afficher des images vidéo carrées (ayant un rapport hauteur/largeur de 1:1), mais en utilisant le recadrage, vous pouvez y parvenir. Par exemple, si vous définissez la taille de capture photo sur 960x720 pixels, vous pouvez ensuite définir la largeur et la hauteur de recadrage sur 720x720 pour vous permettre de capturer des photos carrées. Cela entraînera la suppression d'une petite bande des données d'entrée sur les bords gauche et droit de la photo.

- Largeur Spécifie la largeur de la zone de recadrage. Valeurs autorisées : 4 largeur de capture de photo.
- *Hauteur* Spécifie la hauteur de la zone de recadrage. Valeurs autorisées : 2 hauteur de capture de la photo.

**Type de fichier** - Sélectionnez le type de fichier image pour les photos capturées à partir de la webcam. Choisissez entre PNG, JPEG, GIF ou BMP. PNG et BMP offrent les photos de la meilleure qualité. JPEG produit les fichiers de plus petite taille. BMP produit les fichiers de plus grande taille. GIF produit des photos avec moins de couleurs et des fichiers de plus petite taille que PNG. 40 **Qualité JPEG** - Sélectionnez la qualité d'image à utiliser lors de l'enregistrement de photos JPEG à partir de la webcam. Un paramètre de qualité inférieur produira des tailles de fichier JPEG plus petites. La valeur peut aller de 0 (qualité la plus basse) à 100 (qualité la plus élevée).

# Paramètres de l'appareil photo reflex numérique

Cette section contient les paramètres relatifs à l'utilisation d'un appareil photo reflex numérique pour enregistrer des vidéos et prendre des photos lors de vos événements. Pour des informations détaillées sur l'utilisation de votre appareil photo numérique avec RightBooth, reportez-vous à la section : **Utilisation d'un appareil photo numérique avec RightBooth**.

**Canon** – Cochez cette option si vous utilisez un appareil photo reflex numérique Canon. L'appareil photo peut être connecté soit par un câble USB, soit par connexion sans fil selon le modèle d'appareil photo. Voir la section : Appareils photo sans fil Canon (ci-dessous).

*Nikon* – Cochez cette option si vous utilisez un appareil photo reflex numérique Nikon connecté par un câble USB

Pour obtenir une liste des modèles d'appareils photo pris en charge par RightBooth, consultez la section : Appareils photo reflex numériques pris en charge.

**Rotation à 90°** – Cochez cette case pour vous permettre de monter votre appareil photo reflex numérique à 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (lorsque vous regardez dans l'objectif) afin qu'il fournisse un flux d'orientation Portrait dans le logiciel.

**Rotation -90** – Cochez cette case pour vous permettre de monter votre appareil photo reflex numérique à 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre (lorsque vous regardez dans l'objectif) afin qu'il fournisse un flux d'orientation Portrait dans le logiciel.

Avec l'une des options de rotation ci-dessus, vous pourrez alors enregistrer des vidéos de portraits et capturer des photos de portraits à partir de l'appareil photo reflex numérique.

*Statut* – Indique si votre caméra est détectée par RightBooth.

*Miroir X* – Cochez cette case pour refléter le flux en direct (dans le sens horizontal) provenant de l'appareil photo reflex numérique. Cela entraînera l'enregistrement de toutes les vidéos et photos en miroir. Vous pouvez activer ce paramètre pour afficher les images et les logos superposés de la vidéo dans le bon sens à l'écran tout en affichant également un flux en direct en miroir à l'écran : Notez que pour y parvenir, vous devrez également désactiver la propriété Flip X sur tous les éléments de caméra dans la conception de votre événement. Consultez **l'éditeur d'écran** pour plus de détails sur la propriété Flip X.

*Miroir* Y – Cliquez sur cette option si vous souhaitez refléter le flux en direct dans le sens vertical. Cela a pour effet de retourner le flux en direct à l'envers.

Supprimer des fichiers de l'appareil photo (vidéos, photos) – Par défaut, ces paramètres sont cochés. Lorsque cette option est cochée, RightBooth supprime chaque fichier vidéo et/ou photo de l'appareil photo après son transfert réussi vers le PC. Nous vous recommandons de laisser ces paramètres cochés pour réduire le risque de manquer d'espace de stockage sur la mémoire de l'appareil photo (par exemple, la carte SD). Lorsque cette option n'est pas cochée, RightBooth laisse les fichiers sur le stockage de l'appareil photo après leur transfert vers le PC. Remarque : ces paramètres s'appliquent uniquement aux appareils photo reflex numériques Canon.

*Utiliser la vue en direct* – Cochez cette option pour vous permettre d'utiliser la vue en direct de l'appareil photo reflex numérique dans les éléments de l'appareil photo sur vos écrans d'événements RightBooth. Si

cette option n'est pas cochée, RightBooth utilisera par défaut la vue en direct de la webcam dans les éléments de l'appareil photo. **Remarque :** l'utilisation de la vue en direct du reflex numérique entraînera une décharge plus rapide de la batterie de l'appareil photo.

**Désactiver pour la capture de photos** – Lorsque vous utilisez un reflex numérique Canon avec un flash externe, vous constaterez peut-être que le flash ne se déclenche pas lorsque vous prenez des photos avec RightBooth. Certains flashs externes ne se déclenchent pas si la fonction Live view est activée pendant la capture de photos. Pour éviter ce problème, cochez cette option, puis RightBooth désactivera la fonction Live view immédiatement avant de prendre la photo et la réactivera immédiatement après la prise de la photo.

*Fréquence d'images* : sélectionnez une fréquence d'images pour afficher la vue en direct de l'appareil photo reflex numérique sur vos écrans d'événements. Remarque : la fonction de vue en direct de l'appareil photo reflex numérique peut être très gourmande en ressources processeur. Il est donc préférable de conserver cette fréquence d'images assez basse. Valeur par défaut : 8 ips. Si vous constatez que la vue en direct de l'appareil photo reflex numérique pose problème, décochez l'option « Utiliser la vue en direct ».

*Affichage en direct* – Cliquez sur ce bouton pour voir le flux d'affichage en direct de l'appareil photo reflex numérique dans une fenêtre d'aperçu. Vous pouvez basculer l'affichage en direct entre les modes vidéo et photo.

# Paramètres vidéo DSLR

*Taille d'enregistrement vidéo* – Il est important de définir les valeurs de pixels W et H de manière à ce qu'elles correspondent à la taille d'enregistrement vidéo prédéfinie définie sur l'appareil photo reflex numérique. Par exemple, si votre appareil photo est configuré pour enregistrer des vidéos à une résolution de 1280 x 720, saisissez W = 1280 et H = 720. Cela garantira que :

a) la vue en direct de la vidéo de l'appareil photo reflex numérique sera affichée au bon rapport hauteur/largeur sur les écrans de votre événement

b) toutes les fonctionnalités de recadrage et de rotation seront correctement appliquées.

**Recadrer les vidéos** - Cochez cette option pour vous permettre d'appliquer une zone de recadrage à la taille d'enregistrement vidéo DSLR actuelle. La zone recadrée sera toujours placée au centre de la vue de l'appareil photo DSLR, supprimant ainsi efficacement la zone environnante. Un bon exemple d'utilisation de cette option est lorsque vous souhaitez enregistrer des vidéos avec un rapport hauteur/largeur qui n'est pas pris en charge par votre appareil photo DSLR. De nombreux modèles d'appareils photo DSLR ne sont pas conçus pour enregistrer des vidéos carrées (c'est-à-dire avec un rapport hauteur/largeur de 1:1), mais en utilisant le recadrage, vous pouvez y parvenir. Par exemple, si votre appareil photo est configuré pour enregistrer des vidéos en 1920 x 1080, vous pouvez alors définir la largeur et la hauteur du recadrage sur 1080 x 1080 pour vous permettre de créer des enregistrements vidéo carrés. Remarque : le recadrage vidéo nécessite que RightBooth traite chaque vidéo après son enregistrement, ce qui entraîne l'apparition de l'écran d'événement « Occupé » pendant toute la durée.

**ISO, Av, Tv et balance des blancs** – Sélectionnez les paramètres requis à utiliser pour l'enregistrement vidéo. Les valeurs ne seront appliquées que si vous cochez les cases correspondantes. Remarque : ces paramètres ne sont actuellement disponibles que pour les appareils photo Canon.

**Conserver les fichiers d'origine** - Cochez cette option pour que RightBooth stocke les vidéos originales transférées depuis l'appareil photo reflex numérique. Les fichiers seront enregistrés dans le sous-dossier : \DSLR dans le dossier de destination qui a été spécifié pour l'événement en cours (voir →Fichiers et dossiers de paramètres). Remarque : ce paramètre s'applique également aux événements du dossier Watch. Dans ce cas, les fichiers seront enregistrés dans le sous-dossier : **\Original** 

# Paramètres photo DSLR

*Réduire la taille des photos dans RightBooth* - Saisissez la largeur et la hauteur des photos (en pixels) qui seront utilisées par RightBooth. Les appareils photo numériques peuvent capturer des photos de très grandes dimensions. Des photos trop grandes peuvent entraîner des problèmes de mémoire avec RightBooth. Nous vous recommandons donc vivement d'utiliser des valeurs de largeur et de hauteur réduites afin de réduire vos fichiers photo numériques à des tailles de traitement plus faciles à gérer. Nous suggérons que les fichiers photo à utiliser dans RightBooth ne dépassent pas 3000 x 2000 pixels.

**IMPORTANT :** les valeurs que vous saisissez dans les cases L et H doivent correspondre au rapport hauteur/largeur de la taille de photo prédéfinie sur votre appareil photo reflex numérique. Par exemple, si vous avez configuré votre appareil photo reflex numérique pour capturer des photos au format 3 000 x 2 000 pixels, vous pouvez saisir des valeurs telles que : L = 2 256, H = 1 504 ou L = 1 500, H = 1 000 dans RightBooth. Cela garantira que RightBooth traitera les photos au bon rapport hauteur/largeur, ce qui permettra à la vue en direct des photos de l'appareil photo reflex numérique de s'afficher correctement et à toutes les fonctions de recadrage, de rotation et de superposition d'être correctement appliquées.

**Recadrer les photos** - Cochez cette option pour vous permettre d'appliquer une zone de recadrage à la taille de capture photo réduite actuelle du reflex numérique (voir ci-dessus). L'application d'une zone de recadrage vous permet de restreindre l'entrée de photo du reflex numérique à une zone plus petite. La zone recadrée sera toujours placée au centre de la vue de l'appareil photo reflex numérique, supprimant ainsi efficacement la zone environnante. Un bon exemple d'utilisation de cette option est lorsque vous souhaitez créer des photos avec un rapport hauteur/largeur qui n'est pas pris en charge par votre appareil photo reflex numérique. De nombreux modèles d'appareils photo reflex numériques ne sont pas conçus pour capturer des photos carrées (c'est-à-dire avec un rapport hauteur/largeur de 1:1), mais en utilisant le recadrage, vous pouvez y parvenir. Par exemple, si vous avez défini la largeur et la hauteur réduites sur 2000 x 1500 pixels, vous pouvez alors définir la largeur et la hauteur de recadrage sur 1500 x 1500 pour vous permettre de capturer des photos carrées à partir de votre appareil photo reflex numérique.

- *Largeur* Spécifie la largeur de la zone de recadrage. Valeurs autorisées : 4 largeur de capture maximale.
- *Hauteur* Spécifie la hauteur de la zone de recadrage. Valeurs autorisées : 2 hauteur de capture maximale.

**Qualité JPEG** - Vous pouvez définir la qualité des photos de votre appareil photo de Faible à Élevée. La définition d'une qualité inférieure réduira la taille des fichiers photo et contribuera à améliorer les performances de RightBooth. Les valeurs peuvent aller de 0 (qualité la plus basse) à 100 (qualité la plus élevée).

**IMPORTANT.** Assurez-vous que votre appareil photo reflex numérique est préréglé pour enregistrer les photos au format JPG. NE le préréglez PAS pour enregistrer au format RAW.

**ISO, Av, Tv et balance des blancs** – Sélectionnez les paramètres requis à utiliser lorsque RightBooth demande à l'appareil photo de prendre une photo. Les valeurs ne seront appliquées que si vous cochez les cases correspondantes. Remarque : ces paramètres ne sont actuellement disponibles que pour les appareils photo Canon.

Affichage en direct ISO et Tv – Cochez ces options pour forcer l'appareil photo à utiliser des paramètres ISO et Tv différents pendant qu'il affiche la vue en direct dans vos événements. Cela est utile lorsque vous souhaitez que la vue en direct soit plus visible dans des conditions de faible luminosité. Ces options ne

s'appliquent normalement correctement que si vous avez réglé votre appareil photo sur le mode Tv. Ce paramètre n'est actuellement disponible que pour les appareils photo Canon.

Affichage en direct avec flash – Décochez cette option si vous utilisez un flash sur votre appareil photo et qu'il ne se déclenche pas lorsque vous prenez des photos dans RightBooth. Certains flashs non Canon ne fonctionnent que lorsque l'affichage en direct est désactivé. Lorsque cette option n'est pas cochée, RightBooth désactive l'affichage en direct immédiatement avant de prendre une photo, puis la réactive immédiatement après.

**Conserver les fichiers d'origine** - Cochez cette option pour que RightBooth stocke les photos originales transférées depuis l'appareil photo reflex numérique. Les fichiers seront enregistrés dans le sous-dossier : **\DSLR** dans le dossier de destination qui a été spécifié pour l'événement en cours (voir →Fichiers et dossiers de paramètres).

Remarque : ce paramètre s'applique également aux événements du dossier Watch. Dans ce cas, les fichiers seront enregistrés dans le sous-dossier : **\Original** 

*Test photo* – Permet de tester le processus de capture de photos DSLR. En cas de succès, le fichier photo sera transféré de l'appareil photo vers l'ordinateur et sera ensuite affiché par RightBooth

*Temps d'attente pour le transfert des photos (en secondes)* – Cela vous permet de définir le temps pendant lequel RightBooth attendra que chaque photo soit transférée de votre appareil photo vers l'ordinateur. En règle générale, cela ne devrait pas prendre plus de quelques secondes, mais vous pouvez spécifier n'importe quelle valeur comprise entre 1 et 10 secondes. Si le fichier n'est pas transféré dans le délai d'attente, RightBooth affichera un message d'erreur et vous devrez peut-être augmenter le temps d'attente.

**Test vidéo** – Permet de tester le processus d'enregistrement vidéo du reflex numérique. Après avoir démarré le test vidéo, ce bouton clignotera en rouge pendant l'enregistrement. Cliquez à nouveau sur ce bouton pour arrêter le test vidéo. Le fichier vidéo sera alors transféré de l'appareil photo vers l'ordinateur et sera ensuite lu dans Media Player.

**Temps d'attente pour le transfert de la vidéo (% du temps d'enregistrement)** – Cela vous permet de définir le temps pendant lequel RightBooth attendra que chaque vidéo soit transférée de votre caméra à l'ordinateur. Cette valeur est spécifiée sous forme de pourcentage du temps d'enregistrement de chaque vidéo et peut être définie de 1 % à 500 % du temps d'enregistrement. Par exemple, avec cette valeur définie sur 50, si une vidéo enregistrée a une durée de 20 secondes, RightBooth attendra 50 % de 20 = 10 secondes pour que le transfert du fichier soit terminé. Si le fichier n'apparaît pas dans le délai d'attente, RightBooth affichera un message d'erreur et vous devrez peut-être augmenter le pourcentage du temps d'attente.

*Réponse de la caméra* – Ce panneau contient des informations d'état à chaque fois que vous effectuez un test photo/vidéo et peut vous aider à identifier tout problème lié à la configuration/au processus.

# Caméras sans fil Canon

Si votre appareil photo Canon dispose de fonctionnalités sans fil et est adapté à une utilisation avec Canon CCAPI, vous pouvez utiliser l'appareil photo sans fil dans RightBooth.

Sans fil – Cochez cette option pour utiliser votre appareil photo Canon sans fil avec RightBooth.

**CCAPI** – Cliquez sur ce bouton pour accéder au panneau CCAPI et vérifier que votre caméra sans fil est connectée à RightBooth. Voir **le panneau Paramètres CCAPI** ci-dessous.

Supprimer les fichiers de la caméra – Cochez cette option pour supprimer les fichiers de la carte SD après l'enregistrement de chaque vidéo et la prise de chaque photo. IMPORTANT : nous vous 44

recommandons de laisser cette option cochée. Si cette option n'est pas cochée, RightBooth ne pourra fonctionner qu'avec un maximum de 100 fichiers sur la carte SD.

# Panneau de configuration CCAPI

Ce panneau vous permet de vérifier que vos paramètres CCAPI sont corrects.

Adresse de connexion – Vérifiez que cette adresse correspond à celle affichée sur votre appareil photo sans fil Canon. Pour plus de détails, consultez la section : « Utilisation d'un appareil photo reflex numérique Canon connecté sans fil »

*Vérifier* – Cliquez sur ce bouton pour vérifier que RightBooth communique avec votre caméra. Si c'est le cas, vous verrez une liste des commandes de caméra renvoyées par votre caméra.

#### Paramètres de la caméra GoPro

Cette section contient les paramètres relatifs à l'utilisation d'une caméra GoPro pour enregistrer des vidéos et prendre des photos lors de vos événements. Pour plus d'informations sur l'utilisation de votre caméra GoPro avec RightBooth, reportez-vous à la section : **Utilisation d'une caméra GoPro avec RightBooth** .

*Miroir X* – Cochez cette case pour refléter le flux de la caméra (dans le sens horizontal) provenant de la caméra GoPro. Cela entraînera l'enregistrement de toutes les vidéos et photos en miroir.

*Miroir* Y – Cochez cette option si vous souhaitez refléter le flux de la caméra dans le sens vertical. Cela a pour effet de retourner le flux à l'envers.

**Rotation à 90°** – Cochez cette case pour vous permettre de monter votre appareil photo reflex numérique à 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (lorsque vous regardez dans l'objectif) afin qu'il fournisse un flux d'orientation Portrait dans le logiciel.

**Rotation -90** – Cochez cette case pour vous permettre de monter votre appareil photo reflex numérique à 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre (lorsque vous regardez dans l'objectif) afin qu'il fournisse un flux d'orientation Portrait dans le logiciel.

#### Paramètres vidéo GoPro

**Taille d'enregistrement vidéo** – Il est important de définir les valeurs de pixels W et H de manière à ce qu'elles correspondent à la taille d'enregistrement vidéo prédéfinie définie sur la caméra GoPro. Par exemple, si votre caméra est configurée pour enregistrer des vidéos à une résolution de 1920 x 1080, saisissez W = 1920 et H = 10800. Cela garantira que toutes les fonctions de recadrage et de rotation seront correctement appliquées par RightBooth.

**Recadrer les vidéos** - Cochez cette option pour vous permettre d'appliquer une zone de recadrage à la taille actuelle de l'enregistrement vidéo GoPro. La zone recadrée sera toujours placée au centre de la vue de la caméra GoPro, supprimant ainsi efficacement la zone environnante. Un bon exemple d'utilisation de cette option est lorsque vous souhaitez enregistrer des vidéos avec un rapport hauteur/largeur qui n'est pas pris en charge par votre GoPro. Par exemple, si votre caméra est configurée pour enregistrer des vidéos en 1920 x 1080, vous pouvez alors définir la largeur et la hauteur de recadrage sur 1080 x 1080 pour vous permettre de créer des enregistrements vidéo carrés. Remarque : le recadrage vidéo nécessite que RightBooth traite chaque vidéo après son enregistrement, ce qui entraîne l'apparition de l'écran d'événement « Occupé » pendant une courte durée.

**Conserver les fichiers d'origine** - Cochez cette option pour que RightBooth stocke les vidéos originales transférées depuis la caméra GoPro. Les fichiers seront enregistrés dans le sous-dossier : \GoPro dans le

dossier de destination qui a été spécifié pour l'événement en cours (voir Fichiers et dossiers de paramètres →).

# Paramètres photo GoPro

*Réduire la taille des photos dans RightBooth* - Saisissez la largeur et la hauteur des photos (en pixels) qui seront utilisées par RightBooth. Les caméras GoPro peuvent capturer des photos de très grandes dimensions. Des photos trop grandes peuvent entraîner des problèmes de mémoire avec RightBooth. Nous vous recommandons donc vivement d'utiliser des valeurs de largeur et de hauteur réduites afin de réduire vos fichiers photo numériques à des tailles de traitement plus faciles à gérer. Nous suggérons que les fichiers photo à utiliser dans RightBooth ne dépassent pas environ 2000 x 1500 pixels.

**IMPORTANT :** les valeurs que vous saisissez dans les cases L et H doivent correspondre au rapport hauteur/largeur de la taille de photo prédéfinie sur votre caméra GoPro. Par exemple, si vous avez configuré votre caméra GoPro pour capturer des photos au format 4 000 x 3 000, vous pouvez saisir L = 2 000, H = 1 500 ou (mieux encore) L = 1 000, H = 750 pixels dans RightBooth. Cela garantira que RightBooth traitera les photos au bon rapport hauteur/largeur, ce qui permettra à la vue en direct des photos de la caméra GoPro de s'afficher correctement et que toutes les fonctions de recadrage, de rotation et de superposition seront correctement appliquées.

**Rogner les photos** - Cochez cette option pour vous permettre d'appliquer une zone de recadrage à la taille de capture photo réduite GoPro actuelle (voir ci-dessus). L'application d'une zone de recadrage vous permet de restreindre l'entrée photo de la GoPro à une zone plus petite. La zone recadrée sera toujours placée au centre de la vue de la caméra GoPro, supprimant ainsi efficacement la zone environnante. Un bon exemple d'utilisation de cette option est lorsque vous souhaitez créer des photos avec un rapport hauteur/largeur qui n'est pas pris en charge par votre caméra GoPro. Par exemple, si vous avez défini la largeur et la hauteur réduites sur 2 000 x 1 500 pixels, vous pouvez alors définir la largeur et la hauteur de recadrage sur 1 500 x 1 500 pour vous permettre de capturer des photos carrées à partir de votre caméra GoPro.

- *Largeur* Spécifie la largeur de la zone de recadrage. Valeurs autorisées : 4 largeur de capture maximale.
- *Hauteur* Spécifie la hauteur de la zone de recadrage. Valeurs autorisées : 2 hauteur de capture maximale.

**Qualité JPEG** - Vous pouvez définir la qualité des photos de votre appareil photo de Faible à Élevée. La définition d'une qualité inférieure réduira la taille des fichiers photo et contribuera à améliorer les performances de RightBooth. Les valeurs peuvent aller de 0 (qualité la plus basse) à 100 (qualité la plus élevée).

**Conserver les fichiers d'origine** - Cochez cette option pour que RightBooth stocke les photos originales transférées depuis la caméra GoPro. Les fichiers seront enregistrés dans le sous-dossier : \GoPro dans le dossier de destination qui a été spécifié pour l'événement en cours (voir Fichiers et dossiers de paramètres  $\rightarrow$ ).

#### Outils de caméra pour les héros

Cette section vous indiquera si RightBooth a détecté votre GoPro (via l'application Camera Tools for Heros). Si vous êtes connecté, vous verrez le nom de la GoPro, le modèle, le pourcentage de batterie et le nombre total de fichiers sur la carte SD de la GoPro. Pour plus de détails, consultez la section : Utilisation d'une caméra GoPro avec RightBooth.

#### Options de connexion

*Bluetooth / WiFi* – Cochez cette option si vous souhaitez que RightBooth contrôle la GoPro par ses connexions Bluetooth et WiFi.

*USB* – Cochez cette option si vous souhaitez que RightBooth contrôle la GoPro lorsqu'elle est connectée à l'ordinateur par un câble USB.

*Contrôleur de caméra* – Cochez cette option si vous souhaitez que RightBooth envoie des commandes à l'application RB Camera Controller exécutée sur un autre ordinateur en réseau, qui à son tour contrôlera la GoPro.

- Vérifier Cliquez sur ce bouton pour obtenir l'état de l'application Camera Controller. Valeurs de retour possibles :
  - *Erreur de dossier* Le dossier de contrôle partagé n'est pas accessible. Vérifiez votre réseau.
  - *Erreur d'application* L'application Controller ne répond pas. Vérifiez l'application Controller.
  - *Erreur GoPro* La GoPro n'est pas connectée au contrôleur. Vérifiez la GoPro.
  - **Prêt** L'application Controller est prête à recevoir des commandes.
- **Redémarrer** Cliquez sur ce bouton pour redémarrer le PC sur lequel l'application Camera Controller est en cours d'exécution.
- Arrêter Cliquez sur ce bouton pour éteindre le PC sur lequel l'application Camera Controller est en cours d'exécution .

**Serveur de commandes** : il s'agit de l'adresse du serveur de commandes telle que définie dans l'application Camera Tools for Heros. Vous ne devez modifier cette adresse que si vous changez l'adresse dans l'application Camera Tools.

*Vérifier* – Cela vous permet de mettre à jour l'état du nom de la caméra GoPro, le pourcentage de batterie et le nombre de fichiers.

**Touche de mode vidéo / Touche de mode photo** – Ces valeurs sont nécessaires pour une communication correcte avec votre GoPro. Si vous constatez que RightBooth ne peut pas communiquer avec votre GoPro, cliquez sur le bouton « Vérifier » pour permettre à RightBooth d'essayer d'identifier les valeurs de clé de mode correctes pour votre GoPro.

Sous-mode vidéo / Sous-mode photo – Utilisez ces listes déroulantes pour sélectionner le sous-mode requis pour l'enregistrement vidéo et la capture de photos. Ces sous-modes varient selon les modèles GoPro. Nous vous recommandons de choisir les options de sous-mode vidéo et de sous-mode photo standard, car cela réduira la quantité d'enregistrement que la GoPro devra effectuer. Lorsque vous avez choisi vos sous-modes, vous pouvez utiliser les deux boutons « Vérifier le mode » pour vérifier que RightBooth bascule correctement votre GoPro entre les sous-modes choisis.

# Paramètres Wi-Fi GoPro

Remarque : ces paramètres s'appliquent uniquement si vous choisissez l'option de connexion BlueTooth / WiFi (voir ci-dessus).

Vérifier le Wi-Fi – Cela vous permet de vérifier et de vous reconnecter au réseau Wi-Fi GoPro.

**Avant utilisation** – Cochez cette case pour que RightBooth vérifie la connexion WiFi GoPro avant chaque enregistrement vidéo et capture de photo.

*Après utilisation* – Cochez cette case pour que RightBooth vérifie la connexion WiFi GoPro après chaque enregistrement vidéo et capture de photo.

*Périodiquement* – Cochez cette case pour que RightBooth vérifie périodiquement la connexion Wi-Fi GoPro selon le nombre de secondes saisi dans la zone de texte.

# Paramètres de l'imprimante

Cette section vous permet de configurer jusqu'à quatre imprimantes à utiliser pour l'impression de vos photos et mises en page photo créées lors de vos événements.

*Imprimante 1* – Sélectionnez l'imprimante principale que vous souhaitez utiliser pour l'impression de photos lors de vos événements. RightBooth reprendra alors les paramètres par défaut de l'imprimante choisie et affichera le format de papier et la résolution d'impression par défaut pour votre confirmation.

Si vous souhaitez modifier l'un des paramètres par défaut de l'imprimante que vous avez choisie (comme le format de papier, la résolution d'impression, etc.), vous devez fermer le logiciel RightBooth et utiliser le logiciel fourni avec votre imprimante pour effectuer les modifications nécessaires. Toutes les modifications apportées aux paramètres par défaut de votre imprimante seront alors utilisées dans RightBooth lors de sa prochaine exécution.

*Utiliser plusieurs imprimantes* - Cochez cette option si vous souhaitez utiliser deux ou plusieurs imprimantes pendant l'événement. Lorsque cette option est cochée, l'un des paramètres suivants peut être utilisé :

- **Basculement** : cochez cette option si vous souhaitez passer à l'utilisation d'une des autres imprimantes si RightBooth détecte un problème avec l'imprimante 1 pendant l'événement. Les problèmes que RightBooth peut détecter sont les suivants :
  - imprimante éteinte ou panne de courant
  - faible niveau de toner ou pas de toner
  - problème de mémoire d'imprimante
  - pas de papier ni de bourrage papier
  - couvercle de l'imprimante, porte ouverte ou corbeille à papier pleine
  - travail d'impression bloqué
  - intervention de l'utilisateur requise

Remarque : il n'existe actuellement aucun moyen de détecter les niveaux d'encre faibles des cartouches sur les imprimantes multicolores. Il s'agit d'une limitation de Windows, pas de RightBooth.

- Partager les tâches Cochez cette option si vous souhaitez envoyer les tâches d'impression aux imprimantes de manière alternée pendant l'événement. Par exemple, si vous avez configuré RightBooth pour utiliser 2 imprimantes et avez choisi d'imprimer 2 copies pour chaque utilisateur, l'imprimante 1 sera utilisée pour imprimer 2 copies pour le premier utilisateur, puis l'imprimante 2 pour imprimer 2 copies pour le deuxième utilisateur, puis l'imprimante 1 pour imprimer 2 copies pour le troisième utilisateur, etc.
- Partager des copies Cochez cette option si vous souhaitez envoyer des copies imprimées aux imprimantes de manière alternée pendant l'événement. Par exemple, si vous avez configuré RightBooth pour utiliser 2 imprimantes et que vous avez choisi d'imprimer 2 copies pour chaque utilisateur, les deux imprimantes seront utilisées simultanément pour imprimer 1 copie pour chaque utilisateur.

La sélection du partage d'imprimantes permet de réduire le délai d'impression des photos, car la sortie d'impression est partagée de manière égale entre toutes les imprimantes selon un principe de rotation. Les options de partage incluent également **Fail over**, pour ignorer toute imprimante susceptible de mal fonctionner pendant l'événement.

 Imprimante 2, 3, 4 - Vous pouvez sélectionner jusqu'à trois imprimantes supplémentaires à utiliser pour l'impression de photos lors de vos événements. Pour vous assurer que votre mise en page d'impression s'adapte à toutes les imprimantes, vous devez définir le format de papier par défaut pour toutes les imprimantes de manière à ce qu'il soit identique ou essayer de vous assurer que les rapports hauteur/largeur du papier correspondent. La modification du format de papier par défaut de vos imprimantes s'effectue à l'aide du logiciel fourni par les fabricants d'imprimantes. Idéalement, toutes les imprimantes devraient être de la même marque et du même modèle, mais ce n'est pas strictement nécessaire.

**Qualité d'impression** – Choisissez l'une des qualités d'impression : **Faible**, **Moyenne** ou Élevée. Les valeurs correspondent aux valeurs d'impression PPI (points par pouce) suivantes :

- Faible 96 PPI
- Moyen 150 PPI
- Élevé 200 PPI
- Le plus élevé 3 00 PPI

Ce paramètre affecte également la résolution de tous les fichiers de mise en page d'impression photo créés pendant l'événement, voir Options de mise en page d'impression photo dans le concepteur d'événements.

*Effectuer l'impression en arrière-plan* – Cochez cette option pour que RightBooth envoie les fichiers à l'imprimante en tant que tâche d'arrière-plan. Cela permettra à RightBooth de continuer immédiatement l'événement après chaque session de capture de photos, tout en interagissant avec l'imprimante en tant que tâche d'arrière-plan secondaire. Cette fonctionnalité s'applique également lors de l'utilisation du paramètre « Imprimer dans un fichier » . Vous pouvez utiliser ce paramètre si la fonction d'impression entraîne de longs délais pendant votre événement.

Il se peut que des tâches d'impression excessives se produisant pendant l'événement ralentissent les performances du programme. Si tel est le cas, vous préférerez peut-être utiliser les **fonctions Enregistrer la mise en page sous forme d'image** ou **Enregistrer dans les tâches d'événement** (voir Structure de l'événement).

**Nombre maximal d'impressions** – Cochez ce paramètre pour que RightBooth empêche toute impression supplémentaire lorsque le nombre d'impressions actuel a atteint cette valeur (voir le paramètre suivant). À ce stade, si les utilisateurs tentent d'effectuer une impression, un message d'avertissement s'affiche pour leur indiquer que cette fonctionnalité a atteint son nombre maximal d'utilisations et qu'aucune autre impression ne sera effectuée.

**Nombre d'impressions actuel** – Ceci indique le nombre total d'impressions effectuées par RightBooth depuis la dernière réinitialisation de cette valeur. La valeur est automatiquement incrémentée à chaque fois que RightBooth imprime une mise en page photo. La valeur du nombre d'impressions actuel est mémorisée entre les sessions. Cliquez sur le bouton **Réinitialiser** pour réinitialiser cette valeur à 0.

Remarque : la valeur maximale du nombre d'impressions s'applique à l'impression combinée de tous les événements joués par RightBooth. Si vous souhaitez définir un nombre maximal d'impressions pour un événement spécifique, consultez la section : Concepteur d'événements  $\rightarrow$ Structure d'événement  $\rightarrow$ Imprimer des photos.

# Paramètres de saisie utilisateur

L'onglet Saisie utilisateur vous permet de choisir le périphérique de saisie utilisateur pour tous vos événements. Le périphérique choisi peut ensuite être utilisé pour progresser dans les écrans d'événements et pour faire des choix sur divers écrans d'événements.

**Touche de clavier unique** – La sélection de cette option obligera les utilisateurs à interagir avec les événements en appuyant sur une touche du clavier de l'ordinateur. Par défaut, cette touche est définie comme la barre d'espace du clavier, mais elle peut être modifiée pour une autre touche de la **liste des** 

**touches** . Avec ce mode de saisie, vous devrez donner aux utilisateurs l'accès au clavier physique de l'ordinateur pendant les événements.

*Liste des touches* – Ce paramètre vous permet de choisir une touche du clavier qui peut être utilisée pour contrôler vos événements lorsque le mode de saisie utilisateur est défini sur **Touche de clavier unique** ou **USB bouton**. Par défaut, la touche de contrôle est définie sur **Espace** (c'est-à-dire la barre d'espace de votre clavier). Les autres touches valides que vous pouvez utiliser sont la fonction clés 1 – 12, le **Parchemin** Touche de verrouillage ou touche **Pause**.

**Plusieurs touches du clavier** – Lorsque cette option est sélectionnée, chaque invite de texte accompagnant un bouton de choix sera également affichée pendant l'événement avec la touche associée requise pour sélectionner l'option. Les touches associées aux différentes actions du bouton sont répertoriées dans le tableau « Touche d'action » (voir ci-dessous).

*Crochet clavier* – Comme toutes les applications Windows, la fenêtre d'événement RightBooth n'accepte généralement la saisie au clavier que si la fenêtre d'événement a le focus de saisie utilisateur Windows, c'est-à-dire s'il s'agit de l'application de premier plan actuelle. Sélectionnez cette option pour autoriser également l'acceptation de la saisie au clavier par la fenêtre d'événement en cours de lecture lorsqu'elle n'a pas le focus de saisie, c'est-à-dire lorsqu'une autre application est l'application de premier plan.

**Bouton USB** – Les utilisateurs seront invités à « **appuyer sur le bouton** » pendant les événements. Un bouton USB est un périphérique optionnel qui se connecte à votre ordinateur via un câble USB et qui peut être configuré pour envoyer une ou plusieurs frappes de touches spécifiques à l'ordinateur. En procédant ainsi, vos utilisateurs n'auront qu'à appuyer sur le bouton USB pour contrôler les enregistrements et vous pourrez ensuite cacher le clavier et la souris de votre ordinateur. Lorsque vous utilisez le mode de saisie « Bouton USB », votre bouton USB doit être configuré pour envoyer la touche du clavier à l'ordinateur qui correspond à la touche que vous avez sélectionnée dans la liste **des touches** (voir précédemment), qui est par défaut la barre d'espace.

**Boutons USB** – Les utilisateurs seront invités à « **appuyer sur un bouton** » sur différents écrans pendant l'événement. Ce mode vous permet de contrôler RightBooth avec un certain nombre de boutons USB connectés à votre ordinateur. Les boutons USB doivent être configurés pour envoyer des touches du clavier à l'ordinateur qui correspondent aux touches répertoriées dans le tableau des touches d'action.

Vous pouvez vous procurer des boutons USB compatibles et peu coûteux ici : <u>www.usbbutton.com.</u> Des détails sur la manière de configurer un bouton USB pour envoyer des caractères de clavier à l'ordinateur sont fournis dans le manuel d'utilisation du bouton USB. Cependant, pour configurer un bouton USB afin qu'il fonctionne avec RightBooth, nous avons inclus un fichier de configuration de bouton USB ( **rightbooth.ubn**) avec notre logiciel. Ce fichier se trouve dans le dossier d'installation du programme RightBooth et peut être chargé dans l'utilitaire de configuration du bouton USB disponible sur <u>www.usbbutton.com</u>.

**Souris** – La sélection de cette option obligera les utilisateurs à interagir avec les événements à l'aide de la souris de l'ordinateur.

*Écran tactile* – Si vous sélectionnez cette option, les utilisateurs devront interagir avec les événements à l'aide d'un écran tactile. Vous pouvez ensuite masquer le clavier et la souris de votre ordinateur pendant les événements.

**Crochet de souris** – Cochez cette option pour que RightBooth ramène le curseur de la souris à sa position précédente sur le moniteur principal après chaque entrée tactile reçue sur un écran tactile de moniteur étendu. Cela peut être utile lorsque vous exécutez un événement piloté par la souris sur le moniteur principal et un événement piloté par l'écran tactile dans une deuxième instance de RightBooth sur un moniteur étendu. Cela peut également être utile lorsque vous exécutez un événement piloté par l'écran 51

tactile sur un moniteur étendu et que vous avez également besoin d'une entrée de souris générale dans d'autres applications exécutées sur le moniteur principal.

**Souris comme entrée secondaire** – Sélectionnez cette option pour permettre à l'événement d'être contrôlé par la souris en plus de la méthode d'entrée choisie. Vous pouvez par exemple avoir un écran tactile + souris, ou une seule touche du clavier + souris, etc.

### Saisie vocale

Ces paramètres vous permettent d'activer et de tester la reconnaissance vocale comme moyen de contrôle de vos événements. Pour plus de détails, consultez la section : Contrôle des événements à l'aide de commandes vocales.

*Voix* – Cochez cette option pour vous permettre de contrôler vos événements de jeu à l'aide de commandes vocales.

**Confiance** – Définissez cette valeur entre 0 et 100 %. Il s'agit du niveau que RightBooth utilisera pour décider si un mot ou une phrase prononcée correspond de manière acceptable à l'une des commandes définies sur vos écrans d'événements.

*Ajoutez des mots de test* – Utilisez cette zone de texte pour saisir un ou plusieurs mots (ou expressions) avec lesquels vous souhaitez tester le moteur de reconnaissance vocale, afin de voir lesquels fonctionnent le mieux. Chaque mot (ou expression) doit être saisi sur une ligne distincte dans la zone de texte.

*Test* – Cliquez sur ce bouton pour commencer à tester le moteur de reconnaissance vocale par rapport aux mots saisis dans la zone de texte (voir ci-dessus).

**Tableau des touches d'action** – Le tableau des touches d'action vous permet d'afficher et de modifier les touches du clavier associées aux différents boutons et actions pouvant être sélectionnés par l'utilisateur pendant l'événement. Pour modifier une touche d'action, cliquez sur la liste déroulante de l'action choisie, puis sélectionnez la touche du clavier requise. Les paramètres de touches par défaut pour toutes les actions du tableau ont été choisis de manière à ce qu'il n'y ait pas de duplication de touches pour les actions qui apparaissent ensemble sur les écrans d'événement. Par conséquent, si vous modifiez des affectations de touches, vous devez vous assurer que cette règle est respectée.

*Réinitialiser* - Cliquez sur ce bouton si vous souhaitez rétablir les valeurs par défaut des attributions de touches d'action.

# POINTS IMPORTANTS À NOTER

Si votre touche de clavier unique ou une touche d'action est définie sur « **Espace** », cela empêchera vos utilisateurs de saisir un espace dans une zone de saisie de texte pendant l'événement (par exemple, lorsque les utilisateurs doivent saisir leur nom ou un message). Par conséquent, si vous souhaitez que les utilisateurs puissent saisir un espace pendant l'événement, vous devez modifier les attributions de touches sur une autre touche.

La méthode de saisie utilisateur que vous avez choisie modifiera les différentes invites de texte affichées à l'utilisateur pendant l'événement. Par exemple, si vous avez choisi la souris comme méthode de saisie utilisateur, vos utilisateurs verront des invites telles que « **Cliquez avec la souris pour continuer** », tandis que si vous avez choisi l'écran tactile, la même invite indiquera « **Touchez l'écran pour continuer** ».

**Son de saisie utilisateur** – Sélectionnez cette option pour déclencher un « clic sonore » à chaque fois qu'une saisie utilisateur valide est reçue lorsque l'événement est en cours de lecture. Utilisez l' **option Modifier bouton** pour sélectionner le son qui sera joué.

# Clavier à l'écran

**QWERTY** – L'élément de clavier à l'écran RightBooth s'affichera avec une disposition QWERTY lorsque cela est nécessaire sur vos écrans d'événements. Ce paramètre empêchera le clavier tactile MS d'apparaître lors de la lecture de vos événements (voir ci-dessous).

**AZERTY** – Le clavier à l'écran RightBooth s'affichera avec une disposition AZERTY lorsque cela est nécessaire sur les écrans de vos événements. Ce paramètre empêchera le clavier tactile MS d'apparaître lors de la lecture de vos événements (voir ci-dessous).

*Clavier tactile MS* – Cochez cette case pour masquer le clavier à l'écran RightBooth sur tous les écrans de votre événement et afficher à la place le clavier tactile Microsoft chaque fois qu'un utilisateur touche une zone de texte sur n'importe quel écran d'événement. Le clavier tactile MS ne s'affichera que si :

- i) vous exécutez RightBooth sur un appareil qui n'a pas de clavier physique connecté (par exemple une tablette Surface). ET
- ii) le système est configuré pour afficher le clavier tactile. Voir les paramètres Windows →du clavier tactile

**ATTENTION** : si vous choisissez ce paramètre et que les conditions ci-dessus ne sont pas remplies, le clavier MS Touch ne sera pas affiché ET le clavier à l'écran RightBooth sera également masqué.

**Son de clic de touche** – Sélectionnez cette option pour qu'un son de clic soit émis à chaque fois qu'une touche est appuyée sur le clavier à l'écran lorsqu'il est utilisé pour saisir du texte pendant l'événement. Le son de clic ne sera émis que lorsque l'événement est en cours de lecture, et non en mode conception. Utilisez l' **option Modifier bouton** pour sélectionner le son qui sera joué.

*Volume* – Utilisez le **contrôle Volume** pour régler le volume des sons de saisie utilisateur et de clic de touche. La plage valide est comprise entre 0 (muet) et 1 (volume maximum). La valeur par défaut est 0,5.

# Paramètres des superpositions/ accessoires

L'onglet Superpositions/Accessoires vous permet de configurer RightBooth pour le remplacement d'arrièreplan dans les photos et les vidéos et également d'effectuer des ajustements sur divers alignements de vidéos et d'images utilisés lors de vos événements.

# Remplacement d'arrière-plan

Cliquez sur le bouton **Écran vert** pour accéder au panneau de paramètres Écran vert qui vous permet de configurer la fonctionnalité de remplacement d'arrière-plan Écran vert RightBooth. Cela peut ensuite être appliqué aux enregistrements vidéo et aux captures de photos créées par vos utilisateurs lorsque vous incluez la fonctionnalité Écran vert dans votre structure d'événement. Si vous incluez la fonctionnalité Écran vert dans votre structure d'événement. Si vous incluez la fonctionnalité Écran vert dans votre structure d'événement. Si vous incluez la fonctionnalité Écran vert dans votre structure d'événement. Si vous incluez la fonctionnalité Écran vert, l'arrière-plan vert capturé par la caméra sera remplacé par une image (ou un fichier vidéo en cours de lecture), sélectionnée par l'utilisateur ou automatiquement sélectionnée par RightBooth (voir le concepteur d'événements).

Remarque : la fonction d'écran vert ne peut être utilisée que lorsque :

- prendre des photos avec une webcam ou un appareil photo reflex numérique
- enregistrer des vidéos avec une webcam.

# Mise en place

Pour de meilleurs résultats, vous devez vous procurer un fond vert professionnel et un éclairage diffus à utiliser lors de vos événements. Pour un exemple de configuration d'un écran vert, veuillez consulter la page « Comment faire » du site Web RightBooth.

RightBooth exige qu'une (ou plusieurs) images de référence de votre matériel d'écran vert soient prises avec votre appareil photo avant l'événement. Selon vos besoins, vous devrez peut-être capturer une image de référence qui sera utilisée pour la capture de photos par webcam, l'enregistrement vidéo par webcam et la capture de photos DSLR. Vous pouvez le faire comme suit :

- Installez votre ordinateur, votre caméra et votre matériel d'écran vert sur le lieu de votre événement.
- Positionnez le matériau verticalement, de manière sûre et uniforme devant la caméra afin qu'il remplisse complètement la fenêtre d'affichage de l'objectif.
- Assurez-vous que la caméra et le matériel sont fixés en position et ne peuvent pas être déplacés par vos utilisateurs.
- Illuminez le matériau de manière uniforme, de manière à ce que les utilisateurs ne projettent pas d'ombres dessus (ou des ombres minimales). Cela peut être réalisé en utilisant un éclairage diffus ou un éclairage qui ne brille pas directement sur le sujet (voir le site Web Rightbooth pour un exemple).
- Assurez-vous que les conditions d'éclairage ne changeront pas pendant l'événement et évitez la lumière extérieure et la lumière du soleil .
- Visitez maintenant la section Paramètres de l'écran vert dans RightBooth pour capturer vos images de référence comme suit :
  - 1. Sélectionnez l'option de caméra requise : Exemple : écran vert pour la capture de photos par webcam
  - 2. Assurez-vous que la caméra ne voit rien d'autre que le matériau de l'écran vert dans la fenêtre d'affichage de l'objectif, puis cliquez sur le bouton : **Capturer l'image de référence.**
  - 3. Répétez les étapes 1 et 2 pour capturer des images de référence pour les autres options de caméra si nécessaire. Il s'agit **des enregistrements vidéo par webcam** et/ou **de la capture de photos avec un reflex numérique**.

- Pour chaque option de caméra, une fois que vous disposez d'une image de référence appropriée du tissu vert, vous pouvez cliquer sur le bouton **Test** pour activer la fonction de remplacement de l'écran vert dans le flux en direct pour voir à quoi cela ressemble.
- Placez-vous devant la webcam et modifiez les paramètres Filtre et Bordure jusqu'à ce que vous obteniez un remplacement satisfaisant du matériau de l'écran vert par l'image d'arrière-plan de test choisie. Vous pouvez cliquer sur le bouton Arrière-plan pour sélectionner une autre image d'arrière-plan de test.

### Paramètres de l'appareil photo

Pour obtenir les meilleurs résultats avec l'écran vert, vous devez désactiver tous les paramètres automatiques de gain, de balance des blancs ou de RightLight sur votre webcam. Vous bénéficierez également de la désactivation du paramètre de mise au point automatique de la webcam. Pour ce faire, accédez aux **paramètres vidéo de la webcam RightBooth** et cliquez sur le bouton **Paramètres de la webcam** pour afficher et modifier les paramètres de qualité d'image et d'éclairage de votre webcam.

Avec un appareil photo reflex numérique, vous devez utiliser la mise au point manuelle, l'ISO fixe et les paramètres d'exposition fixes.

# Comment ça marche

Lorsque l'écran vert est utilisé pendant l'événement, RightBooth examine chaque image de la caméra (éventuellement jusqu'à 30 images par seconde) et compare chaque pixel de l'image avec le pixel correspondant dans l'image de référence de l'écran vert (prise précédemment dans les paramètres). Si les valeurs de pixel sont les mêmes, il remplacera le pixel dans le cadre de la caméra par le pixel correspondant de l'image d'arrière-plan (ou de la vidéo) choisie par l'utilisateur de l'événement. Les paramètres de filtre et de fusion (voir plus loin) peuvent être utilisés pour aider à améliorer le processus de remplacement de l'écran vert. Tout cela se produira en temps réel sur l'image de la vue en direct de la caméra affichée lors de votre événement, et également appliqué aux photos capturées et aux vidéos enregistrées (webcam uniquement).

Il est important de se rappeler que si les conditions d'éclairage changent APRÈS avoir configuré vos paramètres d'écran vert, la fonction de remplacement de l'écran vert ne fonctionnera pas aussi bien que lors de sa configuration initiale. Par conséquent, si les conditions d'éclairage changent, vous devez toujours revenir au panneau Paramètres de l'écran vert, recréer vos images de référence et modifier les paramètres du filtre en conséquence.

De plus, vous devez vous rappeler que toutes les couleurs au premier plan qui correspondent à la couleur du matériau de l'écran vert seront remplacées par l'image d'arrière-plan (ou la vidéo), alors essayez d'éviter les vêtements qui correspondent à la couleur du matériau de l'écran vert.

#### **Paramètres**

*Écran vert pour les enregistrements vidéo par webcam* - Cliquez sur cette option pour vous permettre de capturer une image de référence de votre matériel d'écran vert à utiliser dans le remplacement d'écran vert lors des événements d'enregistrement vidéo par webcam.

*Écran vert pour la capture de photos par webcam* - Cliquez sur cette option pour vous permettre de capturer une image de référence de votre matériel d'écran vert à utiliser dans le remplacement d'écran vert lors des événements de capture de photos par webcam.

*Écran vert pour la capture de photos DSLR* - Cliquez sur cette option pour vous permettre de capturer une image de référence de votre matériel d'écran vert à utiliser pour le remplacement de l'écran vert lors des événements de capture de photos DSLR

*Capturer une image de référence* - Cliquez sur cette option pour capturer une image de référence pour les enregistrements vidéo ou la capture de photos. 55

*Arrière-plan* – Cliquez ici pour sélectionner une image d'arrière-plan de test dans la bibliothèque multimédia.

Test - Cela active ou désactive la fonction de remplacement de l'écran vert pendant ce processus de test.

*Filtre de couleur* - Ce filtre modifie la gamme de couleurs utilisées pour le remplacement de l'écran vert. Plus la valeur est élevée, plus la gamme de couleurs à remplacer est large. Il s'agit du filtre le plus rapide, vous devez donc essayer d'obtenir un remplacement optimal de l'écran vert sans trop dépendre des autres filtres.

*Grossier* – Cette option permet au filtre de couleur d'examiner la moitié des pixels de l'image, plutôt que tous les pixels. Cela permet de réduire le temps de traitement au détriment de la qualité, mais cela peut s'avérer utile sur les ordinateurs plus lents. Remarque : tous les autres filtres ne peuvent pas être utilisés lorsque cette option est cochée.

*Filtre de bord* - Ce filtre remplace les bords de tous les objets de premier plan (c'est-à-dire les utilisateurs) par l'image d'arrière-plan (ou la vidéo). Ce filtre peut aider à supprimer la brume verte des bords des objets de premier plan. Ce filtre est plus lent que le filtre de couleur et plus rapide que le filtre de bruit.

*Filtre anti-bruit* - Ce filtre identifie et remplace les zones d'arrière-plan de l'écran vert qui sont isolées dans le cadre de la webcam. Ce filtre nécessite le plus de temps pour être appliqué et il peut affecter considérablement les performances de la capture d'image. Par conséquent, vous ne devez pas utiliser ce filtre à moins que vous ne puissiez pas obtenir de bons résultats d'écran vert avec les autres filtres.

*Filtre d'ombre* - Ce filtre identifie et remplace les nuances plus sombres de l'arrière-plan de l'écran vert causées par la projection d'ombre sur le matériau. Ce filtre est plus lent que le filtre de couleur et plus rapide que le filtre de bruit.

En général, plus vous appliquez de filtres, plus le processus de remplacement de l'écran vert est lent. Nous vous suggérons d'essayer d'obtenir de bons résultats en utilisant les filtres dans l'ordre suivant :

- Utilisez le filtre de couleur, avec tous les autres filtres réglés sur 0. Ensuite, si nécessaire :
- Utilisez le filtre de contour pour supprimer les contours verts. Ensuite, si nécessaire :
- Utilisez le filtre d'ombre si des ombres sont projetées sur le matériau. Ensuite, si nécessaire :
- Utilisez le filtre de bruit pour supprimer le bruit des pixels d'arrière-plan.

# Aligner la caméra dans les images superposées

Cela vous permettra de définir où le flux en direct de la caméra apparaîtra dans vos images de superposition.

*Aligner et tester* – Cliquez ici pour afficher et modifier la position du flux en direct de la caméra dans vos images superposées. Voir ci-dessous.

Appliquer les alignements lors de l'enregistrement de vidéos – Cochez cette case pour que les alignements de caméra soient appliqués lorsque vous effectuez des enregistrements vidéo avec superpositions. Il s'agit d'un processus fastidieux qui, pendant l'enregistrement vidéo, peut nuire aux performances de votre système. Si tel est le cas, vous devez désactiver cette fonctionnalité.

Appliquer les alignements lors de la prise de photos - Cochez cette case pour que les alignements de votre appareil photo soient appliqués lorsque vous capturez des photos avec des superpositions.

# Alignement de superposition

Le panneau d'alignement de superposition vous permet de placer le flux en direct de la caméra à des emplacements spécifiques dans chacune des images de superposition trouvées dans le dossier **\Images\Overlays** de la bibliothèque multimédia RightBooth. Cette fonctionnalité est utile lorsque vous 56

souhaitez que le cadre complet de la caméra apparaisse dans une zone plus petite de l'image de superposition.

**Boutons Gauche, Droite et Parcourir de l'image superposée** : utilisez ces boutons pour parcourir et sélectionner une image superposée dans le dossier Superpositions. L'image choisie s'affiche alors à l'écran avec la position du flux de la caméra dans l'image.

**Aligner la caméra** – Cochez cette option pour vous permettre de modifier la position du flux de la caméra dans l'image de superposition actuellement sélectionnée. Si cette option n'est pas cochée, le flux de la caméra sera défini sur la même taille que l'image de superposition.

Lorsque vous cochez cette option, un contour rouge avec des points rouges dans les coins s'affiche, indiquant la position actuelle du flux de la caméra dans l'image superposée. Vous pouvez ensuite cliquer et faire glisser chacun des points rouges pour modifier la position du flux de la caméra.

Notez que Rightbooth mémorisera la position d'alignement de la caméra pour chacune de vos images de superposition et définira automatiquement ces positions lorsque les images de superposition seront sélectionnées pour être utilisées lors de vos événements.

Notez que les alignements s'appliquent à :

- Enregistrement vidéo par webcam
- Capture de photos par webcam
- Capture de photos avec un appareil photo reflex numérique

# Accessoires d'image pour la détection de visage

*Aligner et tester* – Cliquez ici pour afficher et modifier l'alignement des accessoires d'image sur les visages détectés dans le flux en direct de la caméra. Ici, vous pouvez également configurer divers paramètres de détection de visage.

**IMPORTANT :** les accessoires d'image fonctionnent sur les flux en direct des webcams et des appareils photo reflex numériques. Si vous utilisez un appareil photo reflex numérique, les accessoires d'image ne s'aligneront correctement que si l'appareil photo est configuré pour prendre des photos avec un rapport hauteur/largeur de 3:2.

#### Détection de visage et alignement des accessoires

Ce panneau vous permet de tester les fonctionnalités de détection de visage de RightBooth et également d'apporter des modifications à la taille et à la position de chacun des accessoires d'image lorsqu'ils suivent automatiquement les visages dans le flux en direct de la caméra.

*Liste des accessoires* – La liste des accessoires affiche tous les accessoires d'image disponibles dans le dossier **\Images\Props\** de la bibliothèque multimédia RightBooth. Utilisez la barre de défilement pour faire défiler les images. Vous pouvez cliquer sur n'importe quel accessoire pour qu'il apparaisse sur les visages détectés dans la fenêtre de flux en direct de la caméra. Cliquez une deuxième fois sur le même accessoire pour le supprimer de la fenêtre de flux en direct. Lorsqu'un accessoire est sélectionné et visible dans la fenêtre de flux en direct, vous pouvez utiliser les boutons d'alignement (voir ci-dessous) pour modifier sa largeur et sa position par rapport aux visages détectés. Tous les accessoires sont placés au centre sur les visages détectés dans l'axe X. Vous pouvez afficher plusieurs accessoires dans la fenêtre de flux en direct en cliquant sur d'autres accessoires dans cette liste.

*Effacer* – Cliquez sur ce bouton pour supprimer tous les accessoires visibles de la fenêtre de flux en direct.

*Taux de détection* – Ce paramètre vous permet de définir la fréquence d'images de la fonction de détection des visages. La détection des visages est une activité gourmande en ressources processeur et

peut affecter les performances du flux en direct de la caméra. Si vous rencontrez des problèmes de performances lors de l'utilisation de la détection des visages, vous pouvez augmenter cette valeur pour réduire le nombre de fois que la détection des visages se produit chaque seconde. Cette valeur est liée à la fréquence d'images du flux en direct. Ainsi, par exemple, si vous avez défini la fréquence d'images de la webcam sur 20 images par seconde et que vous définissez cette valeur sur 5, la détection des visages se produira toutes les ¼ de seconde. Si vous augmentez cette valeur à 10, la détection des visages se produira toutes les ½ seconde. Pour les appareils photo reflex numériques, cette valeur dépend de la fréquence d'images du flux en direct du reflex numérique.

*Détecter le nombre maximal de visages* – Choisissez le nombre maximal de visages que vous souhaitez détecter. Valeur par défaut = 1.

*Moins de tremblements* – Cochez cette option pour réduire la quantité de tremblements qui se produit lors du processus de détection des visages. La définition de cette option réduira également le temps de réaction du suivi des visages.

**Boutons d'alignement des accessoires** – Utilisez ces boutons pour modifier la taille et la position de l'image d'accessoire la plus récemment ajoutée à partir de la liste des accessoires.

- Boutons Gauche / Droite / Haut / Bas déplacent l'accessoire dans la direction choisie par rapport au centre du ou des visages détectés.
- **Boutons Plus grand/Plus petit** augmentent/diminuent la taille de l'accessoire par rapport à la taille du ou des visages détectés.

Tous les paramètres d'alignement des accessoires sont automatiquement enregistrés dans la bibliothèque multimédia RightBooth et ils seront appliqués automatiquement lorsque des accessoires sont utilisés avec la détection de visage pendant l'événement.

# Appareil photo instantané

**Nombre total d'objectifs** – Saisissez le nombre total d'objectifs favoris que vous avez ajoutés dans Snap Camera. Minimum = 1. Maximum = 9. Vos objectifs Snap Camera doivent être dotés des raccourcis clavier suivants : **Num + 1**, **Num + 2**, à **Num + 9** respectivement.

Pour plus de détails, reportez-vous à la section : Utilisation de Snap Camera dans RightBooth .

# Paramètres d'intelligence artificielle

Les paramètres d'intelligence artificielle (IA) s'appliquent aux événements qui utilisent les fonctionnalités de capture de photos RightBooth.

Sur ce panneau, vous pouvez choisir, configurer et tester vos fournisseurs de services d'IA préférés pour appliquer divers effets d'IA aux photos capturées lors de vos événements RightBooth.

Plusieurs fournisseurs pris en charge sont répertoriés dans le tableau. Notez que ces fournisseurs sont tous des services Web distants. Si vous souhaitez donc utiliser ces services, votre ordinateur doit être connecté à Internet lors de la diffusion de vos événements. De plus, pour pouvoir utiliser les services d'un fournisseur, vous devez acquérir une clé API auprès de ce dernier et l'ajouter au tableau. Des instructions sur la manière d'obtenir une clé API sont disponibles sur le site Web de chaque fournisseur. Veuillez noter que des frais s'appliquent pour l'utilisation des fonctionnalités des fournisseurs de services d'IA. Consultez les sites Web des fournisseurs pour plus de détails.

Les effets d'IA suivants sont disponibles auprès d'un ou plusieurs des fournisseurs répertoriés :

**Supprimer l'arrière-plan** – L'arrière-plan sera supprimé de la photo, laissant les personnes sur la photo sur un arrière-plan transparent. Remarque : cette fonctionnalité **ne** nécessite pas d'arrière-plan vert.

**Décrire l'arrière-plan** – L'arrière-plan de la photo sera remplacé par une image générée automatiquement par l'IA à l'aide d'une description textuelle fournie. Les personnes présentes sur la photo seront ensuite placées sur l'arrière-plan généré.

**Dessin animé** – Les personnes sur la photo seront automatiquement remplacées par des répliques de dessins animés dans divers styles de dessins animés.

**Découpe de tête** – Seules les têtes des personnes présentes sur la photo seront prises en compte. Cette fonction est utilisée en conjonction avec l'effet Cartoon, de sorte que seules les têtes des personnes seront « caricaturées ».

# Tester les effets de l'IA

Une fois que vous avez obtenu votre ou vos clés API auprès des fournisseurs, vous pouvez tester les effets de l'IA.

*Image de test* – Cliquez sur le bouton « Ouvrir » pour parcourir et sélectionner une image de test (photo) sur votre ordinateur. Vous pouvez ensuite cliquer sur le bouton « Test » approprié dans le tableau pour le fournisseur que vous avez choisi. RightBooth va alors :

- téléchargez automatiquement votre photo sur le site Web du fournisseur choisi.
- attendez que la photo soit traitée et téléchargée.
- montrer la photo modifiée par l'IA.

*Temps d'attente* – Entrez le temps d'attente avant que le fournisseur de services ne renvoie la photo modifiée. En général, ce processus ne prend pas plus de quelques secondes.

*Utiliser les images d'aperçu de cutout.pro* – Si vous utilisez le fournisseur de services d'IA cutout.pro, vous pouvez réduire votre utilisation de crédits en cochant cette option. Au moment de la rédaction de cet article, une image d'aperçu de cutout.pro utilise 0,25 crédit par effet d'IA (généralement 1 crédit) et renvoie une image de résolution inférieure d'environ 500 x 500 pixels.

#### Méthode de suppression de l'arrière-plan

Cette section vous permet de choisir une méthode de suppression d'arrière-plan qui sera ensuite utilisée dans toutes vos activités de suppression d'arrière-plan de photos RightBooth. Choisissez entre :

- **Fournisseur** La sélection de cette option obligera RightBooth à utiliser le fournisseur « Supprimer l'arrière-plan » coché dans le tableau des effets photo AI.
- PBR Sélectionnez cette option pour utiliser l'application Photo Background Remover, qui doit être installée sur l'ordinateur. PBR s'exécute localement sur l'ordinateur et ne nécessite pas d'accès à Internet. Remarque : cette application utilise Microsoft Paint et ne fonctionne que sous Windows 11 (ou version ultérieure). Pour plus d'informations, consultez : https://www.rightbooth.com/pbr
- RBBGR Sélectionnez cette option pour utiliser l'application RightBooth Background Remover, qui doit être installée sur l'ordinateur. RBBGR s'exécute localement sur l'ordinateur et ne nécessite pas d'Internet. Cette application nécessite Python et fonctionnera sous Windows 10 ou 11. Pour plus d'informations, consultez : https://www.rightbooth.com/rbbgr

*Chemin* – Ceci indique le chemin d'accès à l'application PBR.EXE installée ou à l'application RBBGR.BAT installée (selon la méthode de suppression d'arrière-plan choisie).

*Obtenir l'application* – Cliquez sur ce bouton pour obtenir l'application de suppression d'arrière-plan choisie.

*Test* – Cliquez sur ce bouton pour tester l'application de suppression d'arrière-plan choisie.

# Échange de visage

Cette section vous permet de configurer les paramètres d'échange de visage à utiliser dans vos événements de capture de photos.

Pour utiliser RightBooth Face Swap, vous devez vous abonner aux services d'IA suivants :

<u>https://api.market/store/magicapi/image-upload</u> - un service gratuit permettant à RightBooth de télécharger des photos et des personnages d'échange de visages sur le serveur temporaire MagicAPI. Ceux-ci sont ensuite utilisés dans le processus d'échange lorsque vous cochez l'option « Utiliser le fournisseur pour le stockage temporaire des images » (voir ci-dessous).

https://api.market/store/capix/faceswap - le service d'échange de visage Capix.

https://api.market/store/magicapi/faceswap - le service d'échange de visage MagicAPI.

Clé API – Saisissez la clé API que vous pouvez obtenir sur https://api.market/

*Fournisseur* - Il existe actuellement deux fournisseurs de services Face Swap parmi lesquels choisir : Capix et MagicAPI. Après avoir choisi votre fournisseur, cliquez sur le bouton Fournisseur pour accéder à l'interface du site Web du fournisseur choisi où vous pouvez vous abonner au service et également acheter des crédits Face Swap. Remarque : vous pouvez également vous abonner au forfait Basic où vous recevrez 100 crédits Face Swap gratuits par mois.

*Les deux* – Choisissez cette option pour que RightBooth utilise les deux services d'échange de visage en alternance, ce qui signifie que si vous êtes simplement abonné à l'utilisation de crédits gratuits des deux fournisseurs, vous disposez effectivement de 200 échanges de visage gratuits par mois .

# Utiliser le fournisseur pour le stockage temporaire des images

**Cochée** – RightBooth utilisera le service de téléchargement MagicAPI (voir ci-dessus) pour télécharger et stocker des photos et des images de personnages sur le serveur MagicAPI avant chaque opération d'échange de visages. Lorsque cette case est cochée, il n'est pas nécessaire de fournir et de maintenir votre propre répertoire de stockage d'images distant sur votre propre site FTP

(voir ci-dessous). Vous constaterez peut-être que l'utilisation du service de téléchargement résoudra les problèmes d'accès aux images sur votre propre serveur (voir ci-après).

**Décoché** – RightBooth téléchargera les photos sur votre propre serveur FTP avant chaque opération Face Swap. RightBooth supposera également que les images de vos personnages sont déjà présentes sur votre serveur FTP dans le répertoire URL spécifié (voir ci-après). Par conséquent, vous devez télécharger manuellement les images de vos personnages sur votre serveur avant de tester ou d'utiliser Face Swap dans vos événements. Lorsque cette option est décochée (par défaut), vous devrez configurer les paramètres FTP de RightBooth pour accéder à votre propre emplacement de stockage distant et également spécifier votre dossier Face Swap distant. Voir la section : Paramètres →Réseaux sociaux →FTP.

**Remarque**: - Si vous utilisez le service MagicAPI, vous DEVEZ cocher l'option de stockage temporaire.

**Répertoire URL des images de vos personnages** – Saisissez l'URL du dossier accessible au public dans lequel sont stockées vos images de personnages face swap. Par exemple, si votre répertoire URL d'images de personnages est **https://www.mywebsite.com/characters**, saisissez cette adresse dans la zone de texte. Les images de ce dossier doivent être accessibles au public. Par exemple, en supposant que vous ayez un fichier image de personnage : **batman.jpg**, vous devez pouvoir afficher cette image en saisissant ce qui suit dans la barre d'adresse d'un navigateur Web :

https://mywebsite.com/characters/batman.jpg

Remarque : ce répertoire d'URL <u>n'est pas requis</u> si vous avez choisi d' **utiliser le fournisseur** d'échange de visages pour le stockage d'images temporaires (voir ci-dessus).

*Image de test* – Saisissez le nom de fichier d'une image de personnage à utiliser à des fins de test.

Si l'option Utiliser le fournisseur pour le stockage temporaire des images est cochée, cette image doit être une image locale stockée sur l'ordinateur. Elle sera ensuite téléchargée lors du test de la fonction d'échange de visages. Vous devez saisir le chemin d'accès et le nom du fichier dans cette zone de texte. Vous pouvez utiliser le **bouton Parcourir les dossiers** pour sélectionner une image.

Si l'option Utiliser le fournisseur pour le stockage temporaire des images n'est pas cochée, cette image doit être présente dans le répertoire URL distant (voir ci-dessus) et vous n'avez alors qu'à saisir le nom du fichier image et l'extension et non le répertoire URL dans cette zone de texte.

*Test* – Cliquez sur ce bouton pour tester la fonction d'échange de visage.

Des didacticiels vidéo sur la fonctionnalité Photo Face Swap sont disponibles ici :

https://www.rightbooth.com/faceswap.html

Une fois que vous avez configuré les paramètres de l'IA, vous pouvez ensuite utiliser les fonctionnalités de Photo AI dans votre flux d'événements de capture de photos, voir la section : Concepteur d'événements →Structure de l'événement →Photo AI.

# texte/ langue

Cet onglet contient le tableau de texte par défaut qui vous permet de visualiser et de modifier les instructions textuelles affichées par défaut dans tous vos événements.

Ici, vous pouvez également choisir la langue que vous devez définir comme langue par défaut pour les instructions de votre événement et également choisir la langue dans laquelle l'interface utilisateur de l'application RightBooth sera affichée.

Chaque fois que vous démarrez une nouvelle conception d'événement, il vous sera demandé de choisir une langue pour les instructions textuelles de l'événement. L'une des options sera de choisir « Par défaut ». Si vous choisissez « Par défaut », l'événement contiendra tout le texte du tableau de cette section des paramètres. Le tableau indique où chaque élément de texte apparaîtra pendant l'événement et à quoi il se rapporte. Ces instructions textuelles par défaut s'appliqueront ensuite à **TOUS** vos fichiers d'événements qui ont été conçus pour utiliser la « Langue par défaut ». Ainsi, si vous modifiez l'une de ces instructions ou changez la langue par défaut (voir ci-dessous), vous devez revoir vos fichiers d'événements pour vous assurer que la nouvelle formulation s'adapte correctement à tous vos écrans d'événements.

Toutes les instructions textuelles par défaut qui peuvent apparaître dans vos événements sont répertoriées dans la première colonne du tableau. La deuxième colonne du tableau peut être utilisée pour saisir votre propre texte de remplacement pour tout ou partie du texte de la colonne 1. Cette fonction est utile si vous devez reformuler tout ou partie du texte par défaut ou même traduire tout le texte par défaut dans une langue qui n'est pas actuellement proposée par RightBooth. La troisième colonne du tableau présente une explication de chaque instruction textuelle, expliquant où et quand le texte apparaît dans vos événements.

#### Langue par défaut de l'événement

Ici, vous pouvez choisir la langue par défaut pour tous les fichiers d'événements que vous créez. Nous (Aire Valley Software) continuons à compléter cette liste et proposerons d'autres langues dans les futures mises à jour du logiciel. Si vous souhaitez voir une langue répertoriée, veuillez nous contacter en précisant vos besoins.

**Utiliser les instructions de remplacement –** Cochez cette case si vous souhaitez que le programme utilise vos instructions de texte de remplacement dans tous vos événements, sinon le programme utilisera le texte par défaut de la première colonne. Notez que si vous laissez certaines zones de texte de remplacement vides, le logiciel utilisera le texte par défaut de la première colonne pour toutes les zones de texte de texte de remplacement vides.

**IMPORTANT :** pour éviter de dérouter vos utilisateurs, tout texte de remplacement que vous fournissez **doit avoir** la même signification de base que l'instruction de texte par défaut correspondante.

#### Texte de saut de ligne

Toutes vos zones de texte d'instructions peuvent contenir du texte comportant un ou plusieurs retours chariot pour permettre l'ajout de plusieurs lignes comme texte de remplacement.

**N'OUBLIEZ PAS** : les éléments de texte par défaut décrits ci-dessus appliqueront le texte à TOUS les événements que vous créez et qui ont été conçus pour utiliser la « langue par défaut ». Ainsi, par exemple, si votre langue par défaut est l'anglais et que vous remplacez l'instruction par défaut « **Touchez l'écran pour démarrer** » par la formulation « **Veuillez toucher l'écran pour commencer votre enregistrement** » , cette instruction reformulée apparaîtra sur l'écran de démarrage de TOUS vos événements « Langue par défaut » et de tous vos événements « Langue anglaise », et il se peut donc que vous deviez revisiter l'écran de démarrage de tous ces événements pour vous assurer que la disposition du texte est correcte.

#### Modification des éléments de texte dans des événements spécifiques

Si vous souhaitez uniquement modifier le texte d'un fichier d'événement spécifique sans affecter aucun de vos autres événements, vous pouvez utiliser le tableau « **Instructions d'événement** » dans le **concepteur d'événements** et/ou vous pouvez modifier le texte d'un élément d'objet d'étiquette spécifique directement dans l' éditeur d'écran de l'événement . Pour plus d'informations sur la façon de modifier des éléments de texte spécifiques, consultez les sections : « **Concepteur d'événements** » et « Éditeur d'écran ».

#### Langue de l'application

Vous pouvez choisir ici la langue par défaut de l'interface utilisateur de l'application RightBooth. Si vous modifiez cette option, toutes les fenêtres, boîtes de dialogue, paramètres et panneaux de configuration de Rightbooth s'afficheront dans la langue de votre choix.

Si vous choisissez une langue autre que l'anglais, la bibliothèque multimédia RightBooth sera automatiquement copiée et mise à disposition avec les noms de dossiers traduits.

Notez que le manuel et le fichier d'aide de RightBooth resteront en anglais.

Vous pouvez actuellement choisir entre l'anglais et l'espagnol. Nous (Aire Valley Software) continuerons à compléter cette liste et proposerons d'autres langues dans les futures mises à jour du logiciel. Si vous souhaitez voir une langue répertoriée, veuillez nous contacter en précisant vos besoins.

# Paramètres de sécurité

L'onglet Sécurité vous permet d'ajouter certaines fonctionnalités de sécurité de type kiosque au logiciel RightBooth.

*Mot de passe pour l'assistant, la configuration et l'aide* – Cochez cette case pour protéger par mot de passe toutes les zones du programme à l'exception de la fonction de **lecture d'événement**. Lorsqu'un mot de passe a été défini, les utilisateurs ne peuvent pas accéder à l'assistant d'événements, au concepteur d'événements, au système de fichiers d'événements, au manuel d'utilisation ou au système d'aide.

*Nouveau mot de passe et Confirmer le nouveau mot de passe* – saisissez le mot de passe que vous avez choisi dans ces zones de texte. Votre mot de passe :

- peut être n'importe quelle combinaison de caractères
- peut avoir n'importe quelle longueur
- doit être saisi dans les deux zones de texte pour être accepté comme mot de passe correct.

*Masquer automatiquement la barre des tâches* – Choisissez quand RightBooth masquera automatiquement la barre des tâches Windows. Vous pouvez choisir parmi :

*Non*, RightBooth ne masque jamais la barre des tâches.

Oui - RightBooth masque toujours la barre des tâches. (par défaut).

*Édition* – RightBooth masque uniquement la barre des tâches lors de l'édition des écrans d'événements.

Lecture – RightBooth masque uniquement la barre des tâches lors de la lecture d'événements.

*Édition / lecture* - RightBooth masque la barre des tâches lors de l'édition des écrans d'événements et de la lecture des événements.

Remarque : les écrans d'événements sont automatiquement définis par défaut pour avoir la même taille que l'écran de votre moniteur. Si vous choisissez de ne pas masquer la barre des tâches, vos écrans d'événements risquent de ne pas remplir entièrement l'écran lorsque la barre des tâches s'affiche.

*Empêcher les touches Alt-Tab, Ctrl-Esc, Alt-Esc et Win* – Cochez cette case pour empêcher les utilisateurs de quitter l'événement ou de pouvoir accéder au menu Démarrer de Windows lorsque RightBooth diffuse un événement.

**Événement en haut** – Cochez cette case pour forcer la fenêtre d'événement à rester au-dessus des autres fenêtres.

*Empêcher le Gestionnaire des tâches* – Cochez cette case pour empêcher les utilisateurs d'accéder au Gestionnaire des tâches Windows lorsque RightBooth diffuse un événement.

#### manuel de l'événement

**Appuyez sur la touche « Échap »** – Sélectionnez cette option pour vous permettre d'arrêter un événement en cours de lecture en appuyant sur la touche « Échap » du clavier.

**Bouton droit de la souris** – Sélectionnez cette option pour vous permettre d'arrêter un événement en cours de lecture en appuyant sur le bouton droit de la souris.

*Entrez le code à 4 chiffres* – Sélectionnez cette option pour vous permettre d'arrêter un événement en cours en saisissant le code à 4 chiffres spécifié sur votre clavier à tout moment pendant l'événement. Vous préférerez peut-être sélectionner cette option afin d'empêcher vos utilisateurs de quitter facilement l'événement en appuyant simplement sur la touche Échap. Vous pouvez modifier le code en saisissant 4 chiffres dans la zone de texte associée.

*Clic de souris ou toucher les coins* – Sélectionnez cette option pour vous permettre d'arrêter un événement en cours de lecture en cliquant avec la souris (ou en touchant l'écran) dans les coins de l'écran dans un ordre particulier. Cela implique quatre clics/touches consécutifs dans l'ordre suivant :

- premier clic/toucher dans le coin supérieur gauche
- deuxième clic/toucher dans le coin supérieur droit
- troisième clic/toucher dans le coin supérieur gauche
- quatrième clic/toucher dans le coin supérieur droit

Pour que cette fonction fonctionne correctement, les quatre clics/touches doivent se produire dans la séquence ci-dessus sans qu'aucun autre clic/touche ne se produise ailleurs au cours du processus. Si un autre clic/touche se produit ailleurs au cours de cette séquence, la séquence sera réinitialisée et les quatre clics/touches devront être saisis à nouveau en utilisant la séquence ci-dessus.

Veuillez utiliser ces paramètres de sécurité avec prudence car ils sont conçus pour :

- empêcher les modifications des paramètres RightBooth
- restreindre l'accès au logiciel et au système d'exploitation
- forcer les utilisateurs à rester dans l'événement.

Notez que dans certaines situations, vous constaterez peut-être que la seule façon de fermer le logiciel RightBooth sera d'arrêter le système en utilisant la combinaison de touches Windows Ctrl-Alt-Suppr.

#### Supprimer un mot de passe oublié

Le mot de passe est conçu pour empêcher vos utilisateurs d'accéder aux paramètres de l'événement. Vous devez mémoriser votre mot de passe et ne pas l'enregistrer sur l'ordinateur.

Si vous oubliez votre mot de passe, vous pouvez supprimer l'exigence de mot de passe comme suit :

- Fermer RightBooth
- Exécutez le Bloc-notes Windows
- Ouvrez le fichier : « C:\Users\ votre nom \AppData\Local\RightBooth\Settings.txt »
- Supprimer la ligne : « printerfontsmoothing=true »
- Enregistrer le fichier
- Exécutez à nouveau RightBooth pour obtenir un accès complet au programme. Revenez au Panneau de sécurité et saisissez un nouveau mot de passe ou supprimez le mot de passe existant.

#### Codes d'accès

Cette section vous permet de générer et de gérer un ensemble de codes d'accès à 6 chiffres qui peuvent être imprimés et remis aux utilisateurs de votre événement pour leur permettre d'accéder à vos événements, d'imprimer leurs photos et de visualiser de manière sélective leurs fichiers spécifiques. Chaque code d'accès possède un nombre d'utilisations qui peut être modifié. Remarque : la liste des codes affiche tous les codes générés avec leurs nombres d'utilisations associés.

 + – Cliquez sur ce bouton pour générer et ajouter de nouveaux codes uniques à la liste de codes. Vous pouvez créer jusqu'à 1 000 codes à chaque fois que vous cliquez sur ce bouton.

- - Cliquez sur ce bouton pour supprimer les codes sélectionnés de la liste de codes.

*Copier* – Cliquez sur ce bouton pour copier les codes sélectionnés dans le presse-papiers Windows.

Imprimer - Cliquez sur ce bouton pour imprimer les codes sélectionnés.

Imprimer QR – Cliquez sur ce bouton pour imprimer les codes sélectionnés au format QR code.

*Curseur de taille du code d'accès* – Modifiez la valeur du curseur pour modifier la taille des codes d'accès imprimés. Avant d'imprimer, vous pouvez utiliser l'option Aperçu avant impression pour voir le résultat de votre modification de taille.

Les codes d'accès seront automatiquement formatés et disposés sur le papier de l'imprimante pour faciliter la découpe et la séparation des codes pour leur distribution aux utilisateurs.

Pour plus d'informations sur la façon d'activer l'utilisation de codes d'accès dans votre événement, consultez la section « Démarrer » et « Imprimer des photos » dans →la structure de l'événement Conception d'événement.

#### Paramètres des réseaux sociaux

L'onglet Médias sociaux vous permet de configurer les paramètres de messagerie et ftp de RightBooth qui seront utilisés pour l'envoi et le téléchargement de vidéos, de photos et de messages d'utilisateurs lors d'événements. Il vous permet de spécifier s'il envoie des notifications périodiques par courrier électronique concernant l'utilisation de l'événement. Il vous permet également de décider du format et de la taille des photos lorsqu'elles sont envoyées sous forme de pièces jointes à un courrier électronique.

#### Serveur de messagerie

Cette section vous permet de définir le serveur de messagerie via lequel RightBooth enverra tous les emails, y compris les notifications par e-mail et les fichiers utilisateur.

De - Il s'agit du nom que vous souhaitez voir apparaître dans le champ De de toute notification par e-mail.

Hôte - Saisissez l'adresse de l'hôte de votre serveur de messagerie.

*Compte* - Saisissez le compte de messagerie à partir duquel vous souhaitez que les e-mails soient envoyés.

*Mot de passe* - Saisissez le mot de passe du compte de messagerie.

*Numéro de port* - Spécifiez le numéro de port à utiliser pour l'envoi d'e-mails. Il est défini sur 587, qui est par défaut le port requis pour les clients SMTP tels que Gmail.

Utiliser SSL - Cochez cette case pour activer le cryptage Secure Socket Layer pour vos e-mails.

TLS 1.3 – Cochez cette option pour forcer le courrier électronique SSL à utiliser exclusivement le protocole TLS 1.3. Si cette option n'est pas cochée, le courrier électronique SSL peut utiliser d'autres protocoles disponibles.

#### Utiliser un compte Gmail

Nous vous recommandons d'utiliser un compte Gmail pour vos e-mails RightBooth. Tout d'abord, assurezvous que vous disposez d'un compte Gmail valide, puis utilisez les valeurs de serveur de messagerie suivantes :

Hébergeur : smtp.Gmail.com

**Compte** : votre adresse Gmail (par exemple johnsmith@gmail.com)

Numéro de port : 587

Utiliser SSL : coché

Mot de passe : saisissez votre mot de passe Gmail. Si ce mot de passe n'est pas accepté, vous devrez peut-être saisir un mot de passe pour l'application Gmail. Vous pouvez créer un mot de passe pour l'application Gmail dans votre compte Google, dans la section : «→ Mots de passe pour les applications de sécurité » . Le mot de passe de l'application doit correspondre au type d'application : « Mail » sur le type d'appareil : « Ordinateur Windows ». Pour plus d'informations sur la façon d'obtenir un mot de passe pour l'application Gmail, recherchez sur Internet « mot de passe de l'application Gmail ».

# **Utiliser SendGrid**

Cochez cette option pour forcer RightBooth à utiliser un compte SendGrid pour envoyer vos e-mails.

De - Il s'agit du nom que vous souhaitez voir apparaître dans le champ De de chaque e-mail envoyé.

Domaine – Saisissez le nom de domaine SendGrid que vous avez configuré dans votre compte SendGrid.

Clé API - Saisissez votre clé API SendGrid.

Pour plus de détails sur SendGrid et comment le configurer, visitez www.sendgrid.com

#### **Notifications par e-mail**

Cette fonctionnalité vous permet de configurer RightBooth pour envoyer des e-mails de notification périodiquement pendant un événement. Vous pouvez être informé du nombre d'utilisations et chaque fois qu'une erreur se produit.

Activé - Cochez cette case pour activer les notifications par e-mail.

À - Saisissez l'adresse e-mail du destinataire dans cette zone de texte. Chaque adresse e-mail doit être saisie sur une ligne distincte. Chaque e-mail de notification sera envoyé à tous les destinataires.

*Objet* - Saisissez le titre de l'objet de l'e-mail. Le texte par défaut est RightBooth Event Notification

**Corps** - Saisissez le texte du corps de l'e-mail. Le texte du corps par défaut comprend les variables de formulation et de texte suivantes :

Vidéos : {TOTALVIDEOS} Photos: {TOTALPHOTOS} Messages : {TOTALMESSAGES} Espace disque : {FREEDISKSPACE} Utilisateur : {PRÉNOM} {NOM} {ADRESSE ÉLECTRONIQUE} Erreur : {RECENTERROR}

Pour plus d'informations sur les variables de texte, consultez la section : Utilisation des variables de texte .

# Fréquence des e-mails

Ces paramètres vous permettent de décider quand envoyer des notifications par e-mail.

*Après chaque utilisateur* - Cochez cette case pour envoyer une notification par e-mail après que chaque utilisateur a créé un fichier pendant l'événement.

**Toutes les x minutes** - Cochez cette case pour envoyer une notification par e-mail périodiquement pendant l'événement. La période est définie par le nombre de minutes saisies dans la zone de texte correspondante.

*E-mail en cas d'erreur* - Cochez cette case pour envoyer une notification par e-mail chaque fois qu'une erreur se produit pendant l'événement.

*Joindre le journal des erreurs* - Cochez cette case pour joindre le fichier journal actuel à chaque notification par e-mail (voir Journal).

**Envoyer un e-mail de test** - Vous pouvez vérifier que les paramètres de votre serveur de messagerie sont corrects en cliquant sur ce bouton pour envoyer un e-mail de test aux adresses e-mail des destinataires répertoriées dans la zone de texte À : .

**Délai d'expiration du courrier électronique** – Il s'agit du nombre de minutes pendant lesquelles RightBooth attend l'envoi de chaque courrier électronique. Plage : entre 1 et 30 minutes (par défaut 5 minutes). Si vous constatez que les courriers électroniques contenant des fichiers volumineux (par exemple des enregistrements vidéo) ne sont pas envoyés, vous devez augmenter cette valeur.

#### Taille du support

Si vous avez configuré votre événement pour permettre aux utilisateurs de recevoir leurs vidéos ou photos via une pièce jointe à un e-mail, un SMS ou WhatsApp (voir Concepteur d'événements), vous souhaiterez peut-être partager des fichiers de résolution inférieure afin de réduire la taille du fichier pour la pièce jointe à un e-mail ou le téléchargement.

#### **Photos**

*Largeur et hauteur maximales* - Saisissez la largeur et la hauteur maximales des photos partagées (en pixels). Si ces valeurs sont définies sur 0, les photos seront partagées à leur taille d'origine.

**Envoyer des photos au format JPEG** - Vous pouvez partager des photos au format JPEG. Cela permettra de réduire la taille du fichier des photos partagées.

**Qualité JPEG** - lorsque vous choisissez de partager des photos au format JPEG, vous pouvez définir la qualité JPEG de Faible à Élevée. La définition d'une qualité inférieure réduira la taille des fichiers photo partagés. Les valeurs peuvent aller de 0 (qualité la plus basse) à 100 (qualité la plus élevée).

N'oubliez pas : lorsque vous envoyez des photos par e-mail, RightBooth envoie une copie des photos. Par conséquent, ces paramètres n'affectent pas les fichiers photo d'origine.

# Vidéos

Par défaut, chaque vidéo sera automatiquement compressée au format MP4 et également redimensionnée pour ne pas dépasser 400 x 300 pixels. Si vous accédez aux paramètres de conversion, vous pouvez modifier la taille ainsi que la fréquence d'images et la qualité vidéo, ce qui contribue à réduire la taille globale du fichier vidéo qui sera envoyé par courrier électronique.

Encore une fois, RightBooth enverra par courrier électronique une copie des vidéos, par conséquent ces paramètres n'affectent pas les enregistrements vidéo originaux.

### S'applique à

Cochez les cases appropriées pour choisir d'appliquer le dimensionnement des médias aux différents services multimédias. Si vous choisissez de ne pas appliquer le dimensionnement des médias, les photos et vidéos de taille originale seront utilisées.

#### Vignettes

Cette section vous permet de spécifier la taille et la qualité des miniatures d'images créées par RightBooth. Toutes les miniatures sont enregistrées au format JPEG. Ces paramètres s'appliquent à :

- Images miniatures de la galerie Web pour vidéos et photos
- Miniatures créées lors de la copie de fichiers et du téléchargement de fichiers par FTP.

Largeur et hauteur maximales - Saisissez la largeur et la hauteur maximales des vignettes (en pixels).

**Qualité JPEG** - Définissez la qualité JPEG de la miniature. Les valeurs peuvent aller de 0 (qualité la plus basse) à 100 (qualité la plus élevée).

#### FTP

Cette section vous permet de spécifier les détails et les paramètres de votre compte ftp.

*Activé* – Cochez ce paramètre pour que la fonctionnalité FTP s'initialise à chaque démarrage de RightBooth. Cette option doit être cochée si vous prévoyez d'utiliser les fonctionnalités FTP (ou SFTP).

**SFTP** – Cochez cette case si vous préférez utiliser le protocole de transfert de fichiers sécurisé pour télécharger vos fichiers. La modification de ce paramètre nécessitera le redémarrage de RightBooth pour que la modification prenne effet.

*Hôte* – Entrez votre adresse d'hôte ftp.

**Dossier racine** – Saisissez le nom du dossier sur le site ftp qui est la racine de tous les téléchargements de fichiers (et de création de dossiers) par RightBooth. Le dossier spécifié doit exister sur le site ftp et doit disposer de droits d'accès complets pour les actions de téléchargement ftp. Si vous laissez ce champ vide, RightBooth utilisera la racine du site ftp lui-même. Remarque : ne saisissez pas la partie <u>https://www\_du</u> chemin. Par exemple, si votre dossier se trouve à l'URL suivante :

#### https://www.monsite.com/photos

vous devez saisir ce qui suit dans la zone de texte du dossier racine :

#### monsite.com/photos/

*Nom d'utilisateur* – Saisissez le nom d'utilisateur de votre compte ftp.

*Mot de passe* – Entrez le mot de passe de votre compte ftp.

*Numéro de port* – Saisissez le numéro de port qui sera utilisé pour la communication ftp. Il s'agit généralement de 21 pour ftp et de 221 pour sftp.

*Mode passif* – Cochez cette case si vous souhaitez utiliser le FTP passif.

*Télécharger des fichiers pendant les événements* – Cochez cette case pour que les actions de téléchargement de fichiers ftp se produisent pendant la diffusion de l'événement. Décochez cette case pour ajouter toutes les actions de chargement de fichiers ftp à la « liste de téléchargement » dans la  $\rightarrow$  section Fichiers FTP des tâches RightBooth, ce qui vous permet de télécharger des fichiers une fois l'événement terminé. Voir la section : Tâches.

*Test* – Cliquez sur ce bouton pour sélectionner un fichier à télécharger afin de tester votre connexion FTP et vos paramètres. Codes d'erreur pouvant s'afficher :

# 1 = Nom d'hôte vide

2 = Échec de la recherche DNS 3 = Délai d'expiration du DNS 4 = Interrompu par l'application 5 = Échec interne 6 = Délai de connexion expiré 7 = Connexion rejetée (ou échouée pour une autre raison)

100 = Erreur interne du canal schannel.

101 = Échec de la création des informations d'identification. 102 = Échec de l'envoi du message initial au proxy. 103 = Échec de la négociation. 104 = Échec de l'obtention du certificat distant. 300 = Opération asynchrone en cours. 301 = Échec de la connexion.

# FTP - Échange de visages IA

Ces paramètres d'IA ne sont requis que si vous avez choisi de <u>ne pas</u>utiliser le fournisseur Face Swap pour stocker des images temporaires. Voir la section **Photo AI** et **Paramètres AI**.

**Sous-dossier de travail AI** – Saisissez un nom de sous-dossier que vous souhaitez utiliser pour télécharger des photos (prises par RightBooth) qui seront utilisées par la fonction AI Face Swap.

**Répertoire URL de votre sous-dossier de travail AI** – Saisissez l'adresse URL publique du sous-dossier de travail AI (ci-dessus). Il s'agit de l'URL accessible au public qui sera utilisée par le fournisseur de services AI Face Swap pour accéder aux photos prises par RightBooth qui sont téléchargées au cours de tout flux de travail Face Swap. Si vous laissez cette zone de texte vide, RightBooth utilisera le répertoire URL de vos images de personnages et supposera donc que vous téléchargez vos photos d'échange de visages dans le répertoire URL de vos images de personnages de personnages.

# SMS par téléphone

Si vous souhaitez autoriser les utilisateurs de l'événement à envoyer des fichiers vers des téléphones, vous devez saisir une liste de détails sur les fournisseurs de services mobiles. Ceux-ci comprennent le nom du fournisseur, le nombre de chiffres dans les numéros de téléphone mobile, qui est normalement de 10, et vous devez également spécifier l'adresse e-mail de la passerelle SMS proposée par chaque fournisseur de services.

#### **Explication**

De nombreux fournisseurs de services mobiles proposent une fonctionnalité qui vous permet d'envoyer un e-mail à leur adresse de passerelle. Le fournisseur transmettra ensuite automatiquement cet e-mail sous forme de SMS au numéro de téléphone mobile préfixé dans l'adresse e-mail. Par exemple, disons que votre téléphone mobile est sur le réseau AT&T. Vous pouvez envoyer un e-mail à <u>votrenuméro@mms.att.net</u> et votre téléphone recevra alors l'e-mail sous forme de SMS. L'idée de RightBooth est donc de proposer à vos utilisateurs une liste de fournisseurs de services réseau après avoir enregistré une vidéo ou pris des photos. L'utilisateur choisira alors son fournisseur, saisira son numéro de téléphone mobile et RightBooth enverra les fichiers par e-mail à l'adresse de passerelle du fournisseur. L'utilisateur recevra ensuite ses fichiers sous forme de SMS sur son téléphone.

Alors, d'où proviennent ces adresses de passerelle ? Tous les fournisseurs ne proposent pas cette fonctionnalité, mais beaucoup le font, et elle est certainement courante aux États-Unis, au Canada et dans de nombreux autres pays. Des informations sont disponibles sur Internet et vous pouvez également contacter des fournisseurs spécifiques et leur demander leur adresse de passerelle de messagerie SMS.

Pour une explication complète sur l'utilisation des fonctionnalités de courrier électronique et de SMS téléphoniques dans RightBooth, regardez les vidéos de formation aux médias sociaux à l'adresse suivante :

https://www.rightbooth.com/training-videos.html

#### Serveur Web local

Cette section vous permet de saisir les paramètres relatifs à l'application du serveur Web local et de fournir les détails de votre connexion au réseau Wi-Fi pour tous les codes QR Wi-Fi utilisés lors de vos événements. Pour plus d'informations sur tout cela, consultez la section **Accéder aux vidéos et aux photos localement avec des codes QR** 

# Choisissez votre application de serveur Web local

*WampServer* – Sélectionnez cette option si vous avez choisi d'utiliser (et d'installer) WampServer comme serveur Web local. Par défaut, WampServer s'installe dans c:\wamp64 et le dossier du serveur Web local est c:\wamp64\www\. Vous ne devriez normalement pas avoir besoin de modifier cela.

Xampp – Sélectionnez cette option si vous avez choisi d'utiliser (et d'installer) Xampp comme serveur Web local. Par défaut, Xampp s'installe dans c:\xampp et le dossier du serveur Web local est c:\xampp\htdocs\
. Vous ne devriez normalement pas avoir besoin de modifier cela.

*Adresse IPv4* – Cela vous permet de spécifier la méthode par laquelle vous vous connectez à un routeur privé, qui sera utilisé avec la configuration de votre serveur Web local. Cela permettra ensuite à RightBooth de détecter et d'utiliser automatiquement l'adresse IPv4 correcte dans tous les codes QR de partage de médias sur vos écrans d'événements.

- *Ethernet.* Cochez cette case si vous êtes connecté à votre routeur via un câble Ethernet.
- Wi-Fi. Cochez cette case si vous êtes connecté à votre routeur via le Wi-Fi de votre ordinateur.
- Autre. Cochez cette case si vous rencontrez des problèmes avec la détection automatique d'IPv4 des deux autres options. Avec cette option, vous pouvez saisir une adresse IPv4 spécifique à utiliser par RightBooth

**Réseau Wi-Fi pour code QR** – Saisissez le nom (SSID), le mot de passe et le type de cryptage du réseau Wi-Fi de votre routeur privé. Ces valeurs seront utilisées pour générer les codes QR Wi-Fi sur les écrans de votre événement, qui permettent aux utilisateurs de votre événement de se connecter à votre réseau privé.

#### Galerie Web + Page Web pour le téléchargement de fichiers

Cette section vous permet de personnaliser la galerie Web et les pages Web de téléchargement que les utilisateurs verront lorsqu'ils scanneront les codes QR lors de l'événement Station de partage.

*Titre de la page* – Saisissez le titre qui sera utilisé comme titre de page Web pour la page Web de la galerie et les pages de téléchargement individuelles.

**Bannière** – Sélectionnez une image qui apparaîtra en haut des pages Web de la galerie. Pour de meilleurs résultats, cette image doit avoir une taille de 720 x 100 pixels. Si vous décochez cette option, la bannière RightBooth par défaut sera utilisée.

*Invite de la galerie* – Saisissez le texte qui apparaîtra en haut de la page Web de la galerie au-dessus des miniatures.

*Taille d'affichage de l'image* – Choisissez la taille d'affichage (la largeur en pixels) pour les miniatures d'images dans la galerie.

*Texte du bouton Télécharger* – Ce texte apparaîtra sur le bouton Télécharger qui apparaît sur les pages Web de téléchargement. Maximum 20 caractères.

*Inclure le bouton « Contact »* – Cochez cette case pour inclure un bouton Contact sur les pages Web de téléchargement.

*Numéro de téléphone : -* Saisissez un numéro de téléphone à utiliser dans le bouton Contact.

*Texte du bouton* – Ce texte apparaîtra sur le bouton Contact. Maximum 20 caractères.

*Trier par* – Choisissez de trier et d'afficher les fichiers de la galerie par ordre de date croissant ou décroissant. L'ordre croissant affichera les fichiers les plus anciens en premier. L'ordre décroissant affichera les fichiers les plus récents en premier.

# Utiliser vos propres modèles HTML pour le téléchargement de fichiers

*Utilisez vos propres modèles HTML* – Cochez cette case si vous souhaitez utiliser vos propres modèles HTML, plutôt que d'utiliser les modèles intégrés de RightBooth.

**IMPORTANT.** N'utilisez PAS cette fonctionnalité si vous n'avez pas de connaissances en création de pages Web HTML.

*Vidéos* – Cliquez sur ce bouton pour vous permettre de définir votre propre modèle HTML pour le téléchargement de vidéos.

*Photos* – Cliquez sur ce bouton pour vous permettre de définir votre propre modèle HTML pour le téléchargement de photos.

Remarque : vos propres fichiers de modèles HTML pour vidéos et photos sont initialement configurés pour être une copie des fichiers de modèles intégrés de RightBooth. Lorsque vous modifiez et enregistrez vos propres fichiers de modèles HTML, écrasez simplement les fichiers, ne modifiez pas le chemin d'accès ou les noms de fichiers. Les fichiers doivent être enregistrés avec le codage UTF-8.

Les fichiers modèles peuvent contenir les marqueurs de texte suivants, que RightBooth recherchera et remplacera par le texte suivant lors de la création des pages Web de téléchargement spécifiques au fichier :

**RBSTI** - ce marqueur de texte est remplacé par le texte du titre de la page extrait des paramètres RightBooth →du serveur Web local.

**RBSFI** - ce marqueur de texte est remplacé par le nom du fichier photo ou vidéo actuel que l'utilisateur a sélectionné dans RightBooth. Vous DEVEZ avoir ce marqueur de texte quelque part dans votre modèle HTML.

Marqueurs de texte facultatifs :

**RBSDO** – ce marqueur de texte est remplacé par le texte du bouton Télécharger extrait du →serveur Web local des paramètres RightBooth.

**RBSTE** - ce marqueur de texte est remplacé par le numéro de téléphone extrait du →serveur Web local des paramètres RightBooth.

**RBSTB** - ce marqueur de texte est remplacé par le texte du bouton téléphonique extrait du →serveur Web local des paramètres RightBooth.

# **WhatsApp**

Cette section vous permet de lier RightBooth à un compte WhatsApp (via l'interface du navigateur Web WhatsApp). Cela permettra ensuite aux utilisateurs de vos événements d'envoyer des fichiers à leurs comptes WhatsApp via le compte WhatsApp RightBooth lié.

# Choisissez le navigateur hôte

WhatsApp Web est hébergé dans un navigateur Web sur vos écrans d'événements WhatsApp RightBooth. Vous pouvez choisir entre :

*RightBooth* – WhatsApp Web sera hébergé dans le navigateur Web intégré RightBooth. Il s'agit du meilleur choix pour concevoir l'écran d'événement WhatsApp, car le navigateur est rendu directement dans la mise en page de l'écran. Ce navigateur offre une prise en charge complète du téléchargement de photos sur WhatsApp sous forme de fichiers photo, mais il ne prend en charge que le téléchargement de vidéos sous forme de fichiers de document et, par conséquent, le destinataire ne voit pas les aperçus vidéo dans sa discussion WhatsApp.

*Microsoft Edge* – WhatsApp Web sera hébergé dans le navigateur Web Microsoft Edge. Ce navigateur se trouvera au-dessus de l'écran de l'événement WhatsApp RightBooth, masquant ainsi tout autre contenu d'écran que vous auriez pu y placer. Vous devez donc vous assurer que le navigateur ne masque aucun autre contenu de l'écran de votre événement. Ce navigateur offre une prise en charge complète du téléchargement de photos et de vidéos sur WhatsApp, de sorte que le destinataire verra les aperçus corrects de tous les fichiers dans sa discussion WhatsApp.

**Appareil lié à WhatsApp** – Cliquez sur ce bouton pour créer un lien WhatsApp pour RightBooth. La première fois que vous utilisez cette fonctionnalité, un code QR s'affiche et vous devez ensuite le scanner à l'aide de l'option « Appareils liés » dans une application WhatsApp exécutée sur un appareil mobile. Une fois le QR scanné avec succès à partir d'un appareil mobile, RightBooth sera alors lié de manière permanente au compte WhatsApp utilisé sur l'appareil mobile.

**Code pays** – Saisissez le code pays requis pour le numéro de téléphone mobile du compte WhatsApp associé. Par défaut, ce code sera également inclus lorsque les utilisateurs saisiront leur numéro de téléphone mobile de compte WhatsApp pendant l'événement (voir ci-après). Notez que vous pouvez peutêtre laisser cette option vide. Cliquez sur l'icône « Aide » à côté du bouton pour plus d'informations.

*Inclure la zone de texte Code du pays sur l'écran de l'événement « Numéro WhatsApp »* – Cochez cette case pour afficher la zone de texte Code du pays sur l'écran de l'événement « Numéro WhatsApp ». Cela permettra aux utilisateurs qui ne résident pas dans le pays par défaut (ci-dessus) de saisir leur numéro WhatsApp entièrement défini.

*Numéro de téléphone portable* – Saisissez le numéro de téléphone portable du compte WhatsApp lié. Ceci est nécessaire pour permettre à RightBooth d'ouvrir automatiquement le compte lié lors de vos événements.

*Texte du message* – Saisissez le texte facultatif que vous souhaitez inclure dans chaque message WhatsApp envoyé par RightBooth.

*Ajouter tous les fichiers d'événements avec une seule action de glisser-déposer* – Cochez cette option pour permettre aux utilisateurs de faire glisser et de déposer tous leurs fichiers dans le flux de leur compte WhatsApp à l'aide d'une seule action de glisser-déposer. Lorsque cette option n'est pas cochée (par défaut), les fichiers peuvent être déplacés individuellement et de manière sélective.
# Connexion à un autre compte WhatsApp

Pour vous connecter à un autre compte WhatsApp : sur votre appareil mobile actuellement connecté, sélectionnez l'option de menu « Appareils connectés », puis sélectionnez votre appareil connecté dans la liste et choisissez : Se déconnecter. Cela supprimera le lien actuel et vous permettra ensuite de connecter RightBooth à un autre compte WhatsApp/numéro de téléphone mobile.

# de démarrage/ arrêt

Cet onglet vous permet de décider comment démarrer la lecture de votre événement, combien de temps vos événements peuvent continuer à être joués et ce qui se passe lorsque la règle d'arrêt spécifiée a été respectée.

#### Installation

*Utiliser le thème blanc* – RightBooth fonctionne normalement avec les couleurs d'interface utilisateur par défaut : « Texte blanc sur fond gris foncé ». Choisissez cette option pour passer au thème « Texte noir sur fond blanc ».

**Boîtes à outils au premier plan** – Cochez cette option pour permettre à toutes les boîtes à outils de l'éditeur d'écran de se déplacer vers l'avant de la pile de boîtes à outils lorsque vous déplacez votre souris dessus.

Autoriser les écrans d'événements transparents – Cochez cette option pour autoriser la conception d'écrans d'événements avec des arrière-plans transparents. Lorsque cette option est cochée, tout écran d'événements ayant un arrière-plan transparent affichera les fenêtres sous-jacentes d'autres applications derrière le contenu de l'écran d'événements. Cela vous permet de superposer le contenu de l'écran d'événements. Voir la section : Accéder aux fonctionnalités RightBooth lors de l'exécution d'autres applications

**Délai d'affichage du navigateur** : définissez cette option pour masquer les éléments du navigateur Web pendant leur initialisation. Cela empêchera les utilisateurs de voir une brève « accumulation » de pages Web lorsqu'ils se déplacent entre différents écrans d'événements contenant des éléments du navigateur Web.

*Empêcher la lecture des événements sur batterie* – Cochez cette option pour empêcher la lecture des événements lorsque l'ordinateur fonctionne sur batterie. Dans ce mode, l'ordinateur doit être alimenté par l'adaptateur secteur.

# Le chien de garde

*Watchdog* – Cochez cette option pour activer la fonction Watchdog. Si vous modifiez ce paramètre, vous devrez fermer RightBooth et le redémarrer pour que ce paramètre prenne effet.

Watchdog est une application distincte qui démarre automatiquement lorsque vous démarrez RightBooth. Watchdog s'exécute en arrière-plan et vérifie périodiquement si l'application RightBooth est toujours en cours d'exécution. Si RightBooth cesse de fonctionner pour une raison quelconque (autre que la fermeture manuelle de l'application), Watchdog charge et exécute à nouveau RightBooth automatiquement. Si vous fermez RightBooth par l'une des méthodes manuelles normales, le programme Watchdog se ferme également en même temps.

*Watchdog masque le bureau* – Cochez cette option si vous souhaitez que l'application Watchdog masque complètement le bureau en superposant le bureau avec un rectangle noir plein plein écran. RightBooth s'affichera alors au-dessus de cet écran noir. Si cette option n'est pas cochée, Watchdog ne masquera pas le bureau pendant son exécution.

#### Performance

**Aperçu de l'événement** – Cochez cette option pour afficher la fenêtre d'aperçu de l'événement sur l'écran principal de RightBooth. Décocher ce paramètre améliorera la vitesse de chargement de l'application au prix de ne pas voir d'aperçu de l'événement.

**Changement rapide d'écran** – Cochez cette option pour réduire le temps nécessaire pour passer d'une fenêtre RightBooth à une autre. Décochez cette option si vous rencontrez des problèmes pour passer d'une fenêtre RightBooth à une autre.

Améliorer le temps de démarrage de la caméra – Cochez cette option pour réduire le temps nécessaire au démarrage et à l'arrêt de la ou des caméras. Décochez cette option si vous rencontrez des problèmes avec l'initialisation de la caméra.

*Gardez la caméra allumée autant que possible* – Cochez cette option pour forcer la caméra à rester allumée et pour l'empêcher d'être démarrée et arrêtée lorsque cela est possible pendant la lecture de vos événements. Cela peut entraîner des performances plus rapides lors du déplacement entre les écrans d'événements. Notez que dans certaines configurations, la caméra devra être démarrée et arrêtée, par exemple lorsque l'application bascule la caméra entre les modes d'enregistrement vidéo et de capture de photos pendant l'événement. Si cela est nécessaire, cela se produira automatiquement pendant l'événement. Cocher cette option peut empêcher certaines invites de superposition d'initialisation d'apparaître à plusieurs reprises sur la sortie vidéo de votre caméra ou de votre carte de capture. Remarque : lorsque cette option est cochée, la vue en direct de la caméra peut rester allumée en permanence pendant l'événement même lorsqu'elle n'est pas utilisée, utilisez donc ce paramètre avec prudence.

**Ignorer les délais de verrouillage des fichiers** – Lorsque cette option est cochée, RightBooth enregistre ses fichiers et n'attend pas que le système d'exploitation ait terminé le processus d'écriture. Si vous rencontrez des problèmes avec des fichiers (photos et vidéos) qui ne sont pas enregistrés correctement pendant l'événement, décochez ce paramètre.

*Utiliser une application distincte pour les GIF animés* – Par défaut, RightBooth crée lui-même les GIF animés. Si vous rencontrez des problèmes avec la création de GIF animés, essayez de cocher ce paramètre. La création de GIF animés sera alors effectuée par une application distincte en arrière-plan.

**Rendu matériel lors de l'utilisation du bureau étendu** – Décochez ce paramètre si vous voyez des artefacts de blocage lorsque des vidéos sont lues sur des écrans d'événements affichés sur des moniteurs de bureau étendus.

Les écrans supplémentaires utilisent le moteur de rendu de l'écran principal – Cochez ce paramètre si vous voyez des artefacts visuels lors de l'affichage des écrans d'événements sur des moniteurs de bureau étendus.

*Vérifier Internet* – Cochez ce paramètre pour que RightBooth surveille la connexion Internet. RightBooth affichera alors un message d'erreur si la connexion Internet est perdue. Remarque : l'utilisation de ce paramètre peut entraîner des retards lors de l'envoi d'e-mails, de téléchargements FTP et d'appels de service AI.

*Vue en direct plus rapide* – Cochez ce paramètre pour donner la priorité maximale à la vue en direct de la caméra envoyée au système depuis les webcams et les appareils photo reflex numériques.

### **Quand RightBooth démarre**

**Temps d'attente** – Cochez cette case pour que RightBooth se charge puis attende le temps spécifié avant de continuer à s'exécuter. Dans certaines situations où RightBooth est configuré pour démarrer automatiquement au démarrage de Windows, vous pouvez constater que RightBooth ne parvient pas à se connecter à un périphérique externe (tel qu'un appareil photo reflex numérique ou une imprimante) en raison du fait que le périphérique externe n'a pas terminé son initialisation lorsque RightBooth tente de s'y connecter. Dans ce cas, vous pouvez utiliser ce paramètre Temps d'attente pour permettre à vos autres périphériques de s'initialiser avant l'exécution de RightBooth.

*Afficher la fenêtre principale* – Par défaut, lorsque vous exécutez RightBooth, il affiche la fenêtre principale de RightBooth.

*Lire l'événement en cours* - Si vous souhaitez que RightBooth ignore la fenêtre principale et commence immédiatement à lire l'événement le plus récemment ouvert, cochez cette option. Ensuite, chaque fois que vous démarrez RightBooth, il lit automatiquement l'événement.

*Afficher la station d'impression* – Si vous souhaitez que RightBooth affiche la station d'impression (comme décrit dans Tâches), cochez cette option.

*Récupération automatique des fichiers* – Cochez cette option pour permettre à RightBooth de récupérer votre travail de conception précédent en cas de panne inattendue de l'application.

**Démarrer une autre instance** – Cochez cette option si vous souhaitez que l'instance actuelle de RightBooth exécute une autre instance. Par exemple, lorsque cette option est cochée dans les paramètres de la première instance de RightBooth, lorsque la première instance de RightBooth est démarrée, elle démarrera également automatiquement l'exécution d'une deuxième instance de RightBooth.

# Carte relais

*Démarrer la carte relais Denkovi* – Cochez cette option si vous utilisez une carte relais Denkovi pour contrôler des équipements électriques commutés (tels que des lumières et des moteurs) pendant votre événement.

*Canaux* – Saisissez le nombre de canaux sur la carte relais choisie. Les cartes relais ont généralement 1, 2, 4, 8 ou 16 canaux.

*Démarrer la carte relais USB HID* – Cochez cette option si vous utilisez une ou plusieurs cartes relais USB HID pour contrôler des équipements électriques commutés.

*Test* – Cliquez sur ce bouton pour tester la ou les cartes relais sélectionnées. Vous pouvez utiliser la zone de texte à côté du bouton « Test » pour saisir l'état de chacun des canaux, puis cliquer sur le bouton Test pour vous assurer que la condition choisie est correctement appliquée à la ou aux cartes.

Pour plus d'informations, consultez la section : **Contrôle d'équipements périphériques avec une carte relais USB** .

# Démarrer l'événement

Vous pouvez choisir quand autoriser les invités à commencer à utiliser l'événement.

*Immédiatement* - Cochez cette option pour permettre à votre événement d'être utilisé et d'interagir avec lui dès qu'il commence à jouer.

À une heure précise - Cochez cette option pour empêcher les utilisateurs d'interagir avec l'événement jusqu'à ce que l'heure et la date spécifiées soient atteintes. Lorsque cette option est cochée, l'événement sera diffusé, mais chaque fois qu'un utilisateur interagit avec l'écran, RightBooth affichera brièvement un message contenant l'heure et la date auxquelles l'événement peut être utilisé.

# Arrêter l'événement

Vous pouvez choisir d'arrêter automatiquement un événement « en cours » en utilisant l'une des règles suivantes :

Jamais - Cochez cette option pour permettre à votre événement de continuer à se dérouler indéfiniment.

**Après le nombre total d'utilisateurs** - Cochez cette option pour que RightBooth compte le nombre total de personnes ayant utilisé l'événement (c'est-à-dire le nombre d'interactions utilisateur de l'événement), puis pour arrêter l'événement lorsque le nombre d'utilisateurs spécifié est atteint.

**Une fois le temps écoulé** - Cochez cette option pour que RightBooth surveille la durée totale de lecture de l'événement, puis arrête l'événement une fois le nombre de minutes spécifié atteint. Le temps de lecture sera automatiquement remis à zéro au démarrage de l'événement.

À une heure précise - Cochez cette option pour que RightBooth arrête l'événement lorsque l'heure et la date spécifiées sont atteintes.

# Lorsque la règle d'arrêt est respectée

Si vous avez choisi d'arrêter l'événement (ci-dessus), vous pouvez également forcer l'ordinateur à effectuer l'une des actions suivantes lorsque la règle d'arrêt est respectée :

*Afficher l'écran « Terminé »* - L' écran **Terminé de l'événement** s'affiche et aucune interaction utilisateur n'est autorisée. Vous pouvez toujours quitter manuellement l'événement via la méthode choisie dans les paramètres de sécurité. Pour plus d'informations sur l'écran Terminé, consultez l'éditeur d'écran.

**Redémarrer l'application et l'événement** - RightBooth sera fermé, rechargé et l'événement sera redémarré. Cela peut être utile dans les situations où les ressources de l'ordinateur sont progressivement consommées ou si les performances de RightBooth semblent se dégrader au fil du temps. Cette option nécessite également l'utilisation du programme Watchdog (voir ci-dessous) et elle sera automatiquement activée si cette règle d'arrêt est choisie.

Fermer l'application – RightBooth sera fermé.

Redémarrer le PC - L'ordinateur sera éteint et redémarré.

Arrêter le PC - L'ordinateur sera arrêté et ne redémarrera pas.

# des dossiers /fichiers

L'onglet Dossiers/Fichiers vous permet de choisir où enregistrer les fichiers créés pendant l'événement et de copier les fichiers vers d'autres dossiers, comme un dossier de stockage cloud local.

**Dossier pour l'enregistrement des fichiers** - Cette zone de texte vous indique le dossier actuel dans lequel les fichiers créés pendant l'événement seront enregistrés.

*Ajouter des sous-dossiers de noms d'événements* – Lorsque cette option est cochée, RightBooth crée automatiquement un sous-dossier portant le même nom que votre fichier d'événement dans le « dossier d'enregistrement des fichiers » spécifié. Ce sous-dossier sera ensuite utilisé pour enregistrer les fichiers créés par l'événement et vous aidera à placer automatiquement les fichiers de différents événements dans différents dossiers. Si cette option n'est pas cochée, tous les fichiers de tous les événements seront enregistrés dans le même « dossier d'enregistrement des fichiers ».

*Ajouter des sous-dossiers de date* – Lorsque cette option est cochée, RightBooth crée automatiquement un sous-dossier portant le nom de la date actuelle dans le « dossier de sauvegarde des fichiers » spécifié. Si vous cochez également l'option « Sous-dossiers de noms d'événements », les sous-dossiers de date seront créés dans les sous-dossiers de noms d'événements.

**Basculement** – Définissez l'heure à laquelle un nouveau sous-dossier de date sera créé et utilisé lorsque l'option « Ajouter des sous-dossiers de date » est cochée (ci-dessus). Vous pouvez définir cette heure n'importe où entre 00h00 (minuit) et 12h00. Cela obligera RB à continuer d'utiliser le sous-dossier de date précédent jusqu'à ce que l'heure spécifiée soit atteinte le jour suivant. Cela sera utile si vous exécutez un événement après minuit et que vous souhaitez que tous les fichiers de sortie de l'événement soient enregistrés dans le même sous-dossier de date.

Utiliser le dossier d'enregistrement RightBooth - Cliquez sur ce bouton pour utiliser le dossier RightBooth par défaut pour stocker les fichiers d'enregistrement. Il s'agit normalement de : Mes documents\RightBooth7

*Ouvrir le dossier* - Cliquez sur ce bouton pour afficher le contenu du dossier choisi dans l'Explorateur Windows.

C - Cliquez sur ce bouton pour choisir un dossier dans lequel enregistrer les fichiers créés pendant l'événement.

*Enregistrer les fichiers vidéo directement dans ce dossier* - Cochez cette option pour que les fichiers soient enregistrés immédiatement dans le dossier choisi. Si l'emplacement de stockage que vous avez choisi est un lecteur amovible tel qu'une clé USB ou un disque dur externe, vous constaterez peut-être que la vitesse d'écriture du périphérique choisi n'est pas suffisamment rapide pour gérer la diffusion directe de fichiers de RightBooth pendant l'enregistrement vidéo. Si tel est le cas, vous risquez de rencontrer de mauvaises performances du programme lorsque vous essayez d'enregistrer des vidéos. Pour résoudre ce problème, vous pouvez décocher cette option . En décochant cette option, RightBooth utilisera le lecteur C: pour la diffusion temporaire de fichiers pendant l'enregistrement vidéo, et le fichier sera ensuite déplacé vers le dossier que vous avez choisi une fois l'opération terminée.

**Traiter les vidéos en arrière-plan** - Cochez cette option si vous souhaitez que les vidéos enregistrées soient traitées en affichant un écran Occupé à l'utilisateur. Si vous n'enregistrez pas les fichiers vidéo directement dans le dossier de destination (voir ci-dessus), chaque vidéo sera déplacée vers le dossier une fois l'enregistrement terminé. En fonction de la taille du fichier vidéo et de la vitesse du périphérique de stockage, ce processus peut prendre un certain temps. Lorsque ce paramètre n'est pas coché, pendant l'événement, l'utilisateur verra l'écran Occupé pendant que la vidéo est déplacée (voir Éditeur d'écran). Si ce paramètre est coché, l'écran Occupé ne sera pas présenté à l'utilisateur, la vidéo sera déplacée en tant

que tâche d'arrière-plan et l'utilisateur pourra immédiatement continuer à utiliser le système. Vous devez noter que lorsque ce paramètre est coché, il peut arriver qu'un nouvel enregistrement ait lieu alors qu'un transfert de fichier en arrière-plan précédent est toujours en cours et cela peut affecter les performances du nouvel enregistrement. Par conséquent, veuillez vérifier les performances de votre système lorsque vous utilisez ce paramètre.

Ce paramètre s'applique également lors de la copie de vidéos vers le dossier de stockage cloud (voir cidessous) et lors de la conversion de vidéos en MP4 ou MOV (voir Paramètres vidéo).

Remarque : ce paramètre ne s'applique pas aux vidéos transférées d'un appareil photo reflex numérique vers votre ordinateur. L'écran Occupé s'affiche toujours pendant vos événements lorsque des fichiers vidéo sont transférés.

# Gestion des dossiers d'événements

# Les noms de fichiers incluent

Par défaut, tous vos fichiers enregistrés recevront automatiquement un nom de fichier comprenant la date et l'heure de leur création, le type d'enregistrement et un numéro de session. Par exemple, l'enregistrement vidéo suivant a été réalisé le 4 janvier 2020 à 12h54 :

#### 2020-1-4-12-54-49-vidéo.wmv

Cependant, vous pouvez affecter ce nom avec les paramètres suivants :

*date et heure* – Lorsque cette option est cochée, tous les noms de fichiers incluront la date et l'heure de leur création.

**Type d'enregistrement** – Lorsque cette option est cochée, tous les noms de fichiers incluront le type d'enregistrement. Par exemple, le mot **vidéo sera** ajouté au nom du fichier des enregistrements vidéo.

*Numéro de session* – Lorsque cette case est cochée, les fichiers photo et les fichiers de réponses incluront le numéro de la photo actuelle ou de la réponse actuelle pour la session utilisateur actuelle. Par exemple, si votre événement prend 3 photos par utilisateur, les fichiers photo de chaque utilisateur auront les numéros 1, 2 et 3 ajoutés au nom de fichier.

*nom de l'événement* – Lorsque cette case est cochée, tous les noms de fichiers créés pendant l'événement incluront également le nom de fichier de l'événement lui-même. Dans l'exemple ci-dessus, si le nom de fichier actuel de l'événement est JanesBirthday, le nom du fichier vidéo serait :

# Janesbirthday-2020-1-4-12-54-49-vidéo.wmv

*nom d'utilisateur* – Si cette case est cochée, si vous avez choisi de capturer les noms d'utilisateur pendant l'événement, le nom d'utilisateur sera inclus dans tous les noms de fichiers créés par les utilisateurs pendant l'événement. Dans l'exemple ci-dessus, si le nom d'utilisateur actuel est John Smith, le nom de fichier serait :

# 2020-1-4-12-54-49-vidéo-john-smith.wmv

Si les deux paramètres précédents sont cochés, le nom de fichier d'exemple serait :

# Janesbirthday-2020-1-4-12-54-49-vidéo-john-smith.wmv

*Nom aléatoire* – Lorsque cette option est cochée, tous les noms de fichiers créés pendant l'événement comprendront 8 caractères alphanumériques générés aléatoirement. Par exemple, si c'est la seule option Nom de fichier cochée, vous générerez des noms de fichiers comme celui-ci :

#### 4rix39wt.wmv

*Incrément du numéro* – Lorsque cette option est cochée, tous les noms de fichiers incluront un numéro unique à la fin du nom de fichier, délimité par le caractère « \* ».

**Code d'accès** – Lorsque cette option est cochée, tous les noms de fichiers incluront le code d'accès actuel, tel que saisi par l'utilisateur actuel sur l'écran de démarrage de l'événement. Si la fonction de code d'accès n'a pas été activée dans l'événement en cours, cette option de nom de fichier sera ignorée.

**Numéro d'instance** - Lorsque cette case est cochée, tous les noms de fichiers incluront le numéro d'instance RightBooth actuel. Par exemple, si l'événement est actuellement diffusé dans l'instance RightBooth 2, chaque nom de fichier inclura le texte : « rb2 ».

**IMPORTANT.** Certaines combinaisons des paramètres « Les noms de fichiers incluent » ci-dessus peuvent entraîner le fait que les fichiers des nouveaux utilisateurs portent le même nom que les fichiers des utilisateurs précédents et entraîneront donc l'écrasement de certains fichiers pendant l'événement. Lorsque vous modifiez ces paramètres, veuillez vérifier que les noms de fichiers obtenus correspondent à ce que vous attendez de votre configuration. Par exemple, si vous prenez 1 photo par utilisateur et que vous capturez également les noms d'utilisateurs pendant l'événement, vous pouvez décocher en toute sécurité les options **date/heure**, **type d'enregistrement** et **numéro de type d'enregistrement** en sachant que chaque photo capturée sera enregistrée avec un nom d'utilisateur unique. Cependant, si vous modifiez l'événement pour prendre 2 photos (ou plus) par utilisateur, vous devrez au moins inclure l' option **numéro de type d'enregistrement** pour garantir que les photos de chaque utilisateur ont toutes des noms de fichiers uniques.

# Copier des fichiers vers d'autres lecteurs et dossiers

Cette section vous permet de choisir un ou plusieurs lecteurs ou dossiers dans lesquels effectuer des copies de divers fichiers créés lors de vos événements RightBooth. Vous pouvez sélectionner jusqu'à dix lecteurs/dossiers différents pour copier des fichiers.

Ajouter – Cliquez sur ce bouton pour choisir un lecteur local ou réseau et/ou un dossier à ajouter à la liste.

*Ajouter FTP* – Cliquez sur ce bouton pour saisir un nom de dossier ftp dans la liste. Ce nom sera utilisé comme **sous-dossier** dans le **dossier racine** spécifié dans les paramètres RightBooth →Réseaux sociaux →FTP. Si vous laissez cette entrée vide, RightBooth ciblera **uniquement le dossier racine**. Lors du téléchargement de fichiers, si ce nom de sous-dossier n'existe pas dans le dossier racine sur le site ftp (spécifié dans les paramètres), le sous-dossier sera automatiquement créé dans le dossier racine lorsque le premier fichier sera téléchargé pendant l'événement.

Supprimer – Cliquez sur le bouton pour supprimer les dossiers actuellement en surbrillance de la liste.

Pour chaque dossier que vous ajoutez à la liste, vous pouvez ensuite choisir de cocher les options suivantes :

- **Photos –** les fichiers photo pris pendant l'événement seront copiés dans le dossier
- *Vignettes -* les fichiers de vignettes des photos capturées seront copiés dans le dossier. Les fichiers de vignettes sont créés sous forme d'images JPG, ne dépassant pas 160 x 120 pixels.
- Impressions les fichiers de mise en page d'impression photo générés seront copiés dans le dossier
- Vidéos les fichiers vidéo enregistrés seront copiés dans le dossier
- *Texte* les fichiers de messages seront copiés dans le dossier

- **Détails de l'utilisateur + E-mails** les noms d'utilisateur, les adresses e-mail et les informations du fichier de courrier électronique seront copiés
- Numéros de photo Cette option est utilisée conjointement avec les options Photos et Vignettes (ci-dessus). Si vous souhaitez copier des photos ou des vignettes de photos spécifiques, saisissez les numéros de photo dans cette zone de texte, séparés par des virgules, des points-virgules ou des espaces. Exemple : 1,3 cela entraînera la copie de la première et de la troisième photo, mais pas de la deuxième. Si cette zone de texte est laissée vide, toutes les photos et/ou vignettes seront copiées.
- **GIF WMV** les fichiers d'animation créés pendant l'événement seront copiés dans le dossier.

Un exemple de situation dans laquelle cette fonctionnalité peut être utile est lorsque vous avez connecté un ou plusieurs lecteurs externes à l'ordinateur (tels que des clés de données USB) et qu'à la fin de l'événement, vous avez besoin que ces lecteurs contiennent des copies de tous les fichiers qui ont été enregistrés pendant l'événement.

Autre exemple : vous disposez d'un dossier qui doit être utilisé comme poste d'impression et d'envoi de courrier électronique. Voir la section **Créer un poste d'impression et d'envoi de courrier électronique**.

**Remarque :** ces paramètres de copie de fichiers s'appliquent à tous vos fichiers d'événements. Cependant, si vous devez définir et utiliser une copie de fichiers spécifique à un fichier d'événements particulier, vous pouvez remplacer ces paramètres dans le concepteur d'événements. Voir la section : →Copie de fichiers d'événements du concepteur d'événements.

#### Intégration du stockage dans le cloud

Grâce à la fonction « *Copier les fichiers vers d'autres lecteurs et dossiers* » (voir plus haut), vous pouvez configurer RightBooth pour copier automatiquement certains fichiers dans un dossier de stockage cloud local. Les fournisseurs de stockage cloud tels que DropBox, Google Drive et Microsoft OneDrive créent généralement un dossier sur votre ordinateur qui agit comme une passerelle vers votre espace de stockage cloud gratuit. Lorsque des fichiers sont ajoutés à ce dossier, ils sont automatiquement téléchargés vers le stockage cloud où ils peuvent ensuite être mis à disposition pour consultation publique sur Internet, et également transférés vers d'autres sites de médias sociaux tels que Facebook et YouTube (à l'aide de services Web gratuits tels qu'IFTTT), voir la section : Téléchargement de fichiers RightBooth sur des sites de médias sociaux.

# **Dossier Tâches et publication**

Cochez cette option pour autoriser les fonctions Tâches et Publication de RightBooth à fonctionner avec les fichiers d'événements situés dans le dossier que vous spécifiez à l'aide du bouton Modifier associé. Cochez cette option pour permettre à RightBooth d'être utilisé comme station d'impression et d'envoi de courrier électronique. Voir la section **Créer une station d'impression et d'envoi de courrier électronique.** 

Lorsque cette option n'est pas cochée, les fonctions Tâches et Publication fonctionneront avec les fichiers situés dans le dossier associé à l'événement actuellement ouvert. Vous ne devez généralement cocher cette option que si vous configurez RightBooth comme station d'impression et d'envoi de courrier électronique.

# Autoriser les modifications à distance

# Paramètres du journal et des erreurs

Si RightBooth rencontre une erreur grave lors de la lecture d'un événement, il capturera le message d'erreur et l'ajoutera à la zone de texte de cet onglet.

Afficher un message d'avertissement si des erreurs se produisent pendant l'événement – Cochez cette option pour que le logiciel affiche un message d'avertissement pendant l'événement s'il détecte des erreurs graves. Cela peut être utile pour vous aider à identifier les problèmes que vous pourriez rencontrer avec la configuration ou le matériel.

Le message d'erreur apparaîtra dans une fenêtre au-dessus de l'écran de l'événement avec le libellé par défaut suivant :

# Il y a un problème avec ce système.

# Veuillez demander de l'aide

Ce message peut être personnalisé avec le texte de votre choix dans le tableau des instructions d'événement (voir ci-dessus). Par exemple, vous pouvez fournir un numéro de téléphone de contact pour une assistance technique.

Afficher le bouton Redémarrer – Cochez cette option pour afficher un bouton Redémarrer dans la fenêtre de message d'erreur si des erreurs se produisent pendant l'événement ET que vous avez choisi l'option d'afficher un message d'avertissement (voir plus haut). Lorsque cette option est cochée, l'utilisateur pourra redémarrer le logiciel en cliquant (ou en touchant) le bouton Redémarrer lorsque celui-ci apparaît à l'écran. Cliquer sur le bouton entraînera la séquence d'événements suivante :

- les paramètres **de démarrage de l'événement** et **de surveillance** seront automatiquement activés (voir Paramètres **de démarrage et d'arrêt et Paramètres de sécurité**).
- l'événement en cours sera arrêté et le logiciel RightBooth se fermera.
- le programme Watchdog s'exécutera.
- le programme Watchdog exécutera une nouvelle instance du logiciel Rightbooth.
- RightBooth ouvrira immédiatement un nouvel événement.

La fonction de redémarrage peut être utile si des problèmes sont survenus lors d'un événement qui peuvent être résolus en redémarrant le logiciel, par exemple une perte temporaire de connexion avec la webcam.

*Enregistrer les messages d'erreur* – Cochez cette option pour que tous les messages d'erreur soient affichés dans le journal.

*Enregistrer les messages d'avertissement* – Cochez cette option pour que tous les messages d'avertissement s'affichent dans le journal.

*Messages d'information du journal* – Cochez cette option pour que tous les messages d'information soient affichés dans le journal.

Si vous rencontrez des problèmes lors d'un événement, nous vous suggérons de procéder comme suit :

- cochez toutes les options des messages du journal
- jouer un événement
- essayez d'enregistrer quelques clips vidéo
- revenez à ce panneau pour afficher le fichier journal.

**Bouton Copier** - Utilisez ce bouton pour copier le texte du journal actuel dans le presse-papiers de Windows. Nous (Aire Valley Software) pouvons vous demander une copie du texte de votre journal si nous devons vous fournir une assistance technique.

Veuillez noter que le contenu de la zone de texte Journal sera effacé à chaque fois que vous jouerez un événement.

**Débogage** – Cochez cette case pour que RightBooth génère des informations de débogage. Les informations de débogage seront écrites dans le fichier : debug.txt. Vous pouvez accéder à ce fichier en allant dans Paramètres →Divers et en cliquant sur le bouton : « Emplacement des paramètres ».

Cette option ne doit être cochée que si vous devez générer des informations pour le support technique. Sinon, laissez cette option décochée.

- Cliquez sur ce bouton pour afficher le fichier de débogage.

# Erreurs de capture vidéo et photo

Ces paramètres vous permettent de choisir ce qui se passe si un enregistrement vidéo ou une capture de photo échoue pendant le flux de travail de l'événement.

*Utiliser les espaces réservés* – Cochez cette case pour utiliser l'espace réservé standard à la place de la vidéo ou de la photo ayant échoué. L'espace réservé apparaîtra sur les écrans d'événement et sur la mise en page d'impression de la photo. Décochez cette case pour masquer l'espace réservé et ne rien afficher.

*Utiliser l'écran d'erreur* : cochez cette case pour afficher l'écran d'erreur d'événement si un enregistrement vidéo ou une capture de photo échoue pour une raison quelconque. Les erreurs peuvent inclure des erreurs de transfert de fichiers ou des erreurs de communication avec la caméra. Si cette case n'est pas cochée (par défaut), si une erreur se produit, RightBooth affichera un message d'avertissement rouge, demandant à l'utilisateur de demander de l'aide.

Réessayer - Cela peut être défini sur :

*Non*, RightBooth ne tentera pas de corriger le problème.

*Oui* - RightBooth réessaiera d'enregistrer la vidéo ou de capturer la photo.

*Transférer le WiFi* – Si l'erreur est une erreur de délai de transfert WiFi, RightBooth réessaiera de transférer le fichier.

Remarque : les options de nouvelle tentative s'appliquent uniquement si l'option « Utiliser l'écran d'erreur » (ci-dessus) est sélectionnée.

*Nombre de tentatives* – Saisissez le nombre de tentatives pour chaque vidéo ou photo ayant échoué.

**Abandonner la session** – Cochez cette option pour abandonner la session en cours lorsqu'une erreur de capture vidéo ou photo se produit. Cela entraînera la fin immédiate de la session de l'utilisateur actuel et le retour au début de l'événement. Remarque : la session sera abandonnée après l'utilisation des paramètres de l'écran d'erreur et l'échec de toutes les tentatives de nouvelle tentative (ci-dessus).

# **Paramètres divers**

# Post-traitement vidéo

Le post-traitement vidéo peut être appliqué à chaque fichier vidéo une fois l'enregistrement terminé. Si vous définissez des paramètres de post-traitement, ils s'appliqueront à toutes les vidéos enregistrées avec des webcams et des appareils photo reflex numériques et provoqueront un délai après la fin de chaque enregistrement, pendant lequel l'écran d'événement « Occupé » s'affichera pour l'utilisateur.

**Redimensionner (valeurs maximales)** – Cochez cette case pour que chaque vidéo soit redimensionnée après son enregistrement. L'étiquette indique les valeurs de largeur et de hauteur de redimensionnement actuelles de la vidéo (L, H) qui peuvent être modifiées dans le panneau Paramètres de conversion (voir cidessous). Si la valeur de largeur ou de hauteur est égale à zéro, les vidéos enregistrées ne seront <u>pas</u> redimensionnées. Si les valeurs de largeur et de hauteur sont toutes deux supérieures à zéro, chaque fichier vidéo enregistré sera redimensionné (une fois l'enregistrement terminé) de sorte que sa largeur et sa hauteur ne soient pas supérieures aux valeurs de redimensionnement.

**Convertir en : MP4 ou MOV** - Cliquez sur l'une de ces options si vous souhaitez que chaque fichier vidéo enregistré soit converti au format choisi une fois l'enregistrement terminé.

Points à noter :

- Les vidéos redimensionnées conserveront toujours leur rapport hauteur/largeur dans les limites des valeurs de redimensionnement spécifiées. Par exemple, si les valeurs de redimensionnement sont L=800 et H=800 et qu'un fichier vidéo est enregistré à 1920x1080 pixels, il sera alors redimensionné à 800x450 pixels.
- Les vidéos ne peuvent être redimensionnées qu'en taille inférieure à la taille enregistrée, pas en taille supérieure.
- Si vous sélectionnez des valeurs de redimensionnement mais ne sélectionnez pas MP4 ou MOV, les vidéos redimensionnées resteront dans le même format dans lequel elles ont été enregistrées (par exemple AVI, WMV, etc.).
- Si vous ne souhaitez pas effectuer de post-traitement vidéo, décochez tous les paramètres : Redimensionner, MP4 et MOV.

*Créer des miniatures* – Cochez cette case pour que RightBooth crée des miniatures à partir d'une image vidéo qui se trouve à mi-chemin de l'enregistrement. Cette miniature est créée et utilisée uniquement lorsque vos vidéos sont copiées dans un dossier de surveillance d'événements de RightBooth Sharing Station. Voir les sections sur Sharing Station.

*Luminosité* – Cochez cette option pour appliquer la valeur de luminosité choisie à chaque vidéo enregistrée.

**Contraste** – Cochez cette option pour appliquer la valeur de contraste choisie à chaque vidéo enregistrée.

*Saturation* – Cochez cette option pour appliquer la valeur de saturation choisie à chaque vidéo enregistrée.

*Paramètres de conversion* – Cliquez sur ce bouton pour accéder aux paramètres de conversion à utiliser en post-traitement, voir la section suivante.

# Paramètres de conversion vidéo

*Redimensionner* – Cochez cette case pour que RightBooth redimensionne vos vidéos en utilisant les valeurs de largeur et de hauteur (voir ci-après).

Largeur - Saisissez la largeur maximale requise de toutes les vidéos post-traitées.

Hauteur - Saisissez la hauteur maximale requise des vidéos post-traitées.

Fréquence d'images - Sélectionnez la fréquence d'images requise pour les vidéos post-traitées.

**Qualité** – Réglez ce curseur pour choisir votre qualité vidéo préférée. Une valeur inférieure créera des fichiers vidéo plus petits et de moindre qualité. Une valeur supérieure créera des fichiers vidéo plus volumineux, de meilleure qualité et leur création prendra plus de temps. La plus basse = la pire qualité possible. La plus élevée = la meilleure qualité possible.

*Vitesse* – Réglez ce curseur pour modifier le temps nécessaire au traitement de la vidéo. Une valeur inférieure augmentera le temps nécessaire et réduira la taille du fichier. Une valeur supérieure réduira le temps nécessaire et augmentera la taille du fichier.

Vous devez expérimenter les curseurs Qualité et Vitesse pour trouver la combinaison optimale pour vos besoins de traitement vidéo.

**Vider le cache** – Cliquez sur ce bouton pour supprimer toutes les vidéos, photos et fichiers audio qui ont été précédemment mis en cache par RightBooth. Remarque : la mise en cache des fichiers se produit lorsque RightBooth crée des fichiers de support d'amélioration vidéo à utiliser dans le processus d'amélioration vidéo. Par exemple, si vous incluez une vidéo de fin, RightBooth convertit la vidéo de fin dans un format adapté à sa réutilisation et la stocke dans le cache.

*Test* – Cliquez sur ce bouton pour vous permettre de tester les paramètres de post-traitement vidéo que vous avez choisis à l'aide de n'importe quelle vidéo préenregistrée sélectionnée sur votre ordinateur

# Convertir une vidéo en GIF

Ces paramètres seront utilisés si vous choisissez de créer des GIF animés à partir de vidéos enregistrées par les utilisateurs de votre événement. Voir la section : Conception d'événement  $\rightarrow$ Type d'événement  $\rightarrow$ Créer une animation.

*Fréquence d'images* – Choisissez la fréquence d'images du GIF animé. Valeur par défaut : 10 images par seconde. Remarque : des fréquences d'images plus élevées créent des fichiers plus volumineux.

*Largeur* – Choisissez la largeur en pixels du GIF animé. Valeur par défaut : 320. Remarque : des valeurs plus élevées créent des fichiers plus volumineux.

# Post-traitement des photos

Ces paramètres vous permettent d'appliquer les filtres photo couramment utilisés à toutes les photos prises par RightBooth. Vous pouvez choisir parmi :

- Luminosité et contraste . Les valeurs peuvent être définies dans la plage de -100 à +100
- *Aiguiser* . Les valeurs peuvent être définies dans la plage de 1 à 30
- *Gamma*. Les valeurs peuvent être définies dans la plage de 8 à 23

*Test* – Cliquez sur ce bouton pour sélectionner et afficher une image que vous pouvez utiliser pour tester vos paramètres de post-traitement photo.

# Animation photo

Ces paramètres seront utilisés si vous choisissez de créer des animations à partir d'ensembles de photos capturées par les utilisateurs de votre événement. Voir la section : Conception d'événement  $\rightarrow$ Type d'événement  $\rightarrow$ Créer une animation.

*GIF* – Cochez cette option pour créer des fichiers GIF animés à partir des photos de votre événement.

WMV - Cochez cette option pour créer des fichiers vidéo WMV à partir de vos photos d'événement.

*Taille de la photo %* - Les animations seront créées à un pourcentage de la taille des photos capturées. Par défaut, cette valeur est définie sur 50 %. Vous souhaiterez peut-être définir cette valeur plus bas pour réduire la taille des fichiers d'animation.

*Délai (secondes)* – Il s'agit de la durée pendant laquelle vous souhaitez que chaque photo soit affichée dans l'animation. Valeur par défaut : 0,4 seconde.

**256 couleurs** – Cochez cette case pour réduire le nombre de couleurs utilisées dans l'animation à 256. Cela permettra de réduire la taille du fichier si vous choisissez de créer des fichiers GIF animés, mais cela réduira également la qualité des photos dans le fichier.

Afficher l'écran occupé – Cochez cette case pour afficher l'écran occupé pendant la création des animations. Cela peut être utile sur les ordinateurs plus lents pour fournir des commentaires aux utilisateurs.

# Synthèse vocale

Ces paramètres vous permettent de choisir une voix Windows et une vitesse de voix à utiliser par l'action RightBooth **Speak** (voir Actions).

*Voix* – Choisissez une voix dans la liste. Remarque : vous pouvez ajouter d'autres voix au système dans Windows Paramètres →Heure et langue →Parole →Ajouter des voix. Si vous ajoutez d'autres voix au système, vous devrez redémarrer RightBooth pour les voir dans cette liste.

*Vitesse* – Choisissez une valeur qui affecte la vitesse à laquelle les mots sont prononcés. Valeur par défaut : 1.

*Test* – Saisissez les mots dans la zone de texte et cliquez sur le bouton **Test** pour les entendre prononcés par la voix sélectionnée.

# Données utilisateur et fichier

Les détails de l'utilisateur, les données d'enregistrement du fichier et les réponses aux questions sont stockés dans le fichier UserDetails.txt dans le dossier de sortie choisi.

Les données sont enregistrées dans un format délimité par des champs, adapté à l'importation dans n'importe quelle application de feuille de calcul.

Ici vous pouvez sélectionner :

**Délimiteur de données** - Choisissez la manière dont les données sont délimitées dans le fichier texte. Choisissez d'utiliser une **virgule** ou **une tabulation** comme délimiteur de données.

*Inclure les données anonymes* - Cochez cette option pour inclure des données anonymes dans le fichier des détails de l'utilisateur. Si ce paramètre n'est pas coché, les détails de l'utilisateur, les réponses et les noms de fichiers associés ne seront enregistrés que si vous avez choisi de capturer les noms d'utilisateur ou les adresses e-mail.

**Obtenir la puissance du signal Wi-Fi** – Cochez cette option pour que RightBooth obtienne périodiquement la puissance du signal de la connexion réseau Wi-Fi actuelle de votre ordinateur. Cela peut ensuite être affiché dans vos événements à l'aide de la variable de texte « WIFISTRENGTH ». Voir la section : Variables de texte.

#### Lecteur vidéo

Cette section vous permet de choisir un lecteur vidéo qui sera utilisé par RightBooth pour lire les vidéos sur les écrans de votre événement.

*Lecteur Windows Media* – Choisissez cette option pour utiliser le lecteur Windows Media standard. Il s'agit de l'option par défaut.

*Lecteur RightBooth* – Choisissez cette option pour utiliser le lecteur vidéo intégré à RightBooth.

# Problèmes de lecteur vidéo

Sur certains ordinateurs, vous pouvez rencontrer des problèmes de lecture vidéo sur vos écrans d'événements, comme une vidéo qui n'apparaît pas ou qui présente des artefacts de mouvement, des interruptions ou une pixellisation. Si vous rencontrez des problèmes de lecture vidéo, essayez les solutions suivantes :

- Utilisez un autre lecteur vidéo (voir ci-dessus).
- Installez les filtres LAV sur votre ordinateur. Pour ce faire, cliquez sur le bouton « LAVfilters » pour télécharger le programme d'installation de LAVFilters sur votre ordinateur. Une fois téléchargé, exécutez le programme d'installation de LAVFilters pour installer les filtres LAVFilters sur votre ordinateur. Vous pouvez également visiter : <u>https://github.com/Nevcairiel/LAVFilters/releases</u> pour obtenir la dernière version de LAVFilters.

# Emplacement des paramètres RightBooth

Les paramètres RightBooth sont stockés dans le fichier « **settings** . **txt** » qui se trouve dans votre dossier de données du programme RightBooth. Vous pouvez copier ce fichier et le transférer sur d'autres ordinateurs afin de répliquer les paramètres RightBooth que vous avez choisis. Pour vous aider à localiser ce fichier de paramètres, cliquez sur le bouton « **Emplacement des paramètres** » pour ouvrir le dossier des paramètres dans l'Explorateur Windows.

Nous (Aire Valley Software) pouvons demander votre fichier de paramètres si nous devons vous fournir une assistance technique.

*Réinitialiser les paramètres* – cliquez sur ce bouton pour supprimer le fichier Settings.txt et réinitialiser RightBooth à son état d'origine après l'installation la prochaine fois que vous exécuterez le programme.

# Le concepteur d'événements

Le concepteur d'événements est accessible depuis l'écran principal et c'est là que vous créez la structure et la conception de votre événement actuellement ouvert. Les modifications apportées dans le concepteur d'événements s'appliqueront uniquement à l'événement actuellement ouvert. Par conséquent, chaque événement peut avoir sa propre structure, ses propres paramètres et sa propre conception.

Le concepteur d'événements comprend un certain nombre de paramètres spécifiques aux événements qui sont désormais expliqués dans les sections suivantes (onglets).

# **Type d'événement**

Vos événements peuvent être de l'un des types d'événements suivants :

# Enregistrement

Ce type d'événement permet aux utilisateurs d'effectuer une combinaison d'enregistrement de vidéos, de capture de photos, de saisie de messages et de réponse à des questions.

# Types d'enregistrement inclus dans cet événement

Ce panneau s'affiche lorsque vous avez sélectionné le type d'événement Enregistrement .

Utilisez les cases à cocher pour sélectionner le type d'enregistrement que vos invités peuvent effectuer lors d'un événement d'enregistrement. Vous pouvez sélectionner n'importe quelle combinaison de types de vidéo, de photo, de message, de questions et de karaoké.

# Vidéo

Cochez cette case pour inclure l'enregistrement vidéo dans votre événement.

**Durée d'enregistrement minimale** - Saisissez la durée minimale d'enregistrement vidéo (en secondes) dans cette zone de texte. Il s'agit de la durée pendant laquelle l'utilisateur doit enregistrer sa vidéo avant d'être autorisé à annuler l'enregistrement ou à l'arrêter avant la durée d'enregistrement maximale. Cette valeur doit être d'au moins 1 seconde et s'applique à tous les enregistrements vidéo, y compris les réponses vidéo et les vidéos de karaoké.

**Durée d'enregistrement maximale** - Saisissez la durée maximale d'enregistrement vidéo (en secondes) dans cette zone de texte. Il peut s'agir de n'importe quelle valeur comprise entre 2 et 9999 secondes. Cette valeur est appliquée à la fonction d'enregistrement vidéo et constitue également la valeur initiale donnée à toutes les nouvelles questions (ajoutées au tableau des questions) qui nécessitent une réponse vidéo (voir plus loin). Notez que la durée d'enregistrement de chaque réponse vidéo à une question peut être modifiée indépendamment à l'aide des propriétés de compte à rebours dans l'éditeur d'écran (voir plus loin). Notez également que la durée d'un enregistrement vidéo de karaoké est régie par la durée de la vidéo musicale/des paroles de karaoké choisie (voir Événement Karaoké).

*Autoriser la saisie à l'écran pour arrêter l'enregistrement* – Décochez cette option si vous ne souhaitez pas que vos utilisateurs puissent arrêter un enregistrement vidéo avant que la durée d'enregistrement maximale ne soit atteinte.

*Créer une animation GIF* – Cochez cette option pour créer également des GIF animés à partir de vos enregistrements vidéo. Notez que cette option créera des fichiers GIF très volumineux si vos enregistrements vidéo ont une longue durée. Il est recommandé de limiter la durée d'enregistrement de votre vidéo à moins de 10 secondes si vous convertissez les vidéos en GIF animés. Voir les paramètres « Convertir la vidéo en GIF » dans la section  $\rightarrow$  Divers des paramètres RightBooth.

# Photo

Cochez cette case pour inclure la capture de photos dans votre événement.

*Nombre de photos de l'événement* – Cette zone de texte vous permet de spécifier le nombre de photos qui seront prises chaque fois qu'un utilisateur choisit de prendre des photos pendant une session d'événement. Le nombre minimum de photos est de 1. Le nombre maximum de photos est de 10.

**Remplacement de la mise en page d'impression** – Cochez cette case pour autoriser toute mise en page d'impression (choisie par l'utilisateur lors d'une session d'événement) à définir le nombre de photos qui seront prises au cours de cette session. Cela remplacera la valeur « Nombre de photos de l'événement » pour la session en cours. Si aucun fichier de mise en page d'impression n'est choisi, la session utilisera par défaut la valeur « Nombre de photos de l'événement ».

**Enregistrer la session** – Cochez cette option si vous souhaitez que RightBooth enregistre une vidéo de chaque session de capture de photos. Lorsque cette option est cochée, une vidéo de chaque utilisateur sera enregistrée pendant la prise de ses photos. Par exemple, si vous avez choisi de prendre 3 photos, la vidéo enregistrée couvrira la période de temps commençant au moment où l'utilisateur se prépare pour la première photo et se terminant après la prise de la troisième photo. Notez que toutes les améliorations vidéo et les paramètres de post-traitement vidéo seront appliqués à la vidéo enregistrée.

Remarque : cette option s'applique uniquement lors de l'utilisation d'une webcam. Notez également que les photos seront capturées à la taille spécifiée dans Paramètres →Caméras →Vidéo webcam →Taille de la vidéo.

**Créer une animation GIF/WMV** – Cochez cette option pour créer en plus une animation à partir de l'ensemble des photos prises par chaque utilisateur. Les animations ne seront créées que si le nombre de photos de l'événement est défini sur plus d'une photo. Voir Paramètres d'animation dans Paramètres RightBooth → Divers

**Boomerang** – Cochez cette option pour enregistrer l'animation en tant qu'animation boomerang. Cela entraînera l'ajout de l'ensemble de photos à l'animation deux fois, une fois dans l'ordre croissant, puis à nouveau dans l'ordre décroissant. Cela entraînera la lecture répétée des photos dans l'ordre croissant et décroissant de l'animation résultante. Les animations boomerang ne seront créées que si l'option « Créer une animation » est cochée ET que le nombre de photos de l'événement est défini sur plus de 2 photos.

# Messages

Cochez cette case pour inclure la saisie de messages texte dans votre événement.

# Questions

Cochez cette case pour inclure des questions et des réponses dans votre événement.

*Autoriser la saisie à l'écran pour arrêter l'enregistrement* – Décochez cette option si vous ne souhaitez pas que vos utilisateurs puissent arrêter une réponse d'enregistrement vidéo avant que la durée d'enregistrement maximale ne soit atteinte.

# Karaoké

Cochez cette case pour inclure des enregistrements vidéo de karaoké dans votre événement.

*Autoriser la saisie à l'écran pour arrêter le karaoké* – Décochez cette option si vous ne souhaitez pas que vos utilisateurs puissent arrêter un enregistrement de karaoké avant la fin de la lecture de la piste vidéo karaoké.

*Lecture uniquement* – Cochez cette option si vous souhaitez que les utilisateurs interprètent la chanson karaoké de leur choix, mais que leur performance ne soit pas enregistrée par RightBooth.

**Copier les fichiers d'un DSLR/GoPro vers un PC** – Toutes les vidéos et photos prises avec un DSLR ou une caméra GoPro sont généralement copiées sur le PC pendant l'événement, puis RightBooth affiche et traite les fichiers. Mais si vous vous trouvez dans une situation où vous souhaitez uniquement que les 88

vidéos et les photos soient enregistrées sur la carte SD de l'appareil photo et non transférées vers le PC, décochez cette option.

Remarque : avec GoPro, si vous cochez cette option, RightBooth n'aura pas besoin de recevoir des données de la GoPro via la connexion WiFi GoPro.

# Flux de travail pour plusieurs types d'enregistrement

Ce panneau apparaîtra si vous avez choisi d'inclure plus d'un type d'enregistrement dans l'événement.

*L'utilisateur choisit le type d'enregistrement* – Cochez cette option pour permettre à vos utilisateurs de choisir l'un des types d'enregistrement dans un menu lorsque l'événement est diffusé. Cela entraînera l'inclusion de l'écran « Choisir l'enregistrement » dans le concepteur d'écran.

**Types d'enregistrement affichés dans l'ordre** – Cochez cette option pour présenter les types d'enregistrement à l'utilisateur dans une séquence prédéfinie lors de la lecture de l'événement. La séquence est affichée dans la liste de séquences et l'ordre peut être modifié en sélectionnant une entrée dans la liste, puis en utilisant les boutons Haut/Bas. Lorsque cette option est cochée, vous n'aurez normalement pas besoin d'inclure l'écran « Choisir un enregistrement » dans la conception de votre événement, mais si vous décidez de l'inclure, l'écran s'affichera avant le démarrage de chaque type d'enregistrement. Voir la section : Structure de l'événement →Choisir un enregistrement.

#### Menu

Ce type d'événement vous permet de créer un menu à l'écran contenant des liens vers d'autres événements, fichiers ou applications sur votre ordinateur. Un événement de menu fournira aux utilisateurs l'écran Menu d'événements (voir Éditeur d'écran), à partir duquel ils pourront sélectionner un événement, un fichier ou une application qu'ils souhaitent exécuter. Pour plus d'informations sur les événements de menu, voir la section Flux d'événements.

Lorsque vous sélectionnez ce type d'événement, le panneau Éléments de menu s'affiche, dans lequel vous pouvez définir les éléments de menu à inclure. L'écran Menu d'événement est également ajouté à l'éditeur d'écran, où vous pouvez concevoir l'apparence de votre menu.

# Éléments du menu

*Nombre total d'éléments de menu* - Saisissez le nombre total d'éléments de menu dont vous avez besoin. La valeur peut être comprise entre 2 et 10.

**Application ou fichier à ouvrir** - Cette liste vous permet d'ajouter une application, un fichier ou un autre événement RightBooth à chacun des éléments de menu. Cliquez sur les entrées de la liste pour rechercher une application, un fichier ou un événement RightBooth pour chaque élément de menu.

**Arguments de ligne de commande** - Cette liste vous permet d'ajouter des arguments de ligne de commande facultatifs aux applications ajoutées dans la liste des applications (ci-dessus). Les arguments de ligne de commande ne sont pas abordés dans ce manuel. Par conséquent, si l'application que vous avez choisie nécessite des arguments de ligne de commande, vous devez vous reporter à la documentation de l'application spécifique pour plus de détails. Notez que les arguments de ligne de commande ne sont pas requis pour les fichiers ou les fichiers d'événements RightBooth.

# Information

Ce type d'événement vous permet de créer un événement qui affichera une séquence d'écrans d'information aux utilisateurs de l'événement. Lorsque vous créez un nouvel événement d'information, il ne contiendra initialement aucun écran d'événement. Vous devrez donc utiliser l'éditeur d'écran pour ajouter des écrans à cet événement. Les événements d'information peuvent être utilisés pour présenter votre

propre texte, image, vidéo, audio et contenu Web aux utilisateurs et cela peut faire partie d'un flux d'événements (voir plus loin).

Les événements d'information n'incluent pas de menus ni de types d'enregistrement.

*Interruptible* - Cochez cette option si vous souhaitez que les utilisateurs puissent interrompre un événement d'information pendant sa lecture. Un événement d'information peut être interrompu à l'aide de la méthode de saisie utilisateur actuelle (voir Saisie utilisateur). Lorsqu'un événement d'information est interrompu, RightBooth commence alors à lire l'événement que vous avez spécifié dans le flux d'événements (voir plus loin). Si cette option n'est pas cochée, l'utilisateur peut interagir avec tous les éléments des écrans d'événements auxquels des actions de clic sont attribuées.

# **Dossier de surveillance**

Ce type d'événement permet de configurer RightBooth de manière à ce qu'il surveille un dossier pour détecter l'apparition de fichiers vidéo et de fichiers photo créés par d'autres instances de RightBooth ou par d'autres applications. L'événement de surveillance du dossier peut alors être conçu pour traiter ces vidéos et/ou photos créées en externe comme si elles avaient été créées par RightBooth lui-même.

Lorsqu'un événement de dossier de surveillance est en cours de lecture, il attend que de nouveaux fichiers apparaissent dans le dossier de surveillance. Chaque fois qu'un nouveau fichier est placé (copié ou déplacé) dans le dossier de surveillance, RightBooth le supprime du dossier de surveillance, traite le fichier (comme défini par les paramètres et les réglages de l'événement) et le place dans le dossier de sortie de l'événement. Notez que dans ce mode, certains écrans d'événements ne sont pas inclus dans la conception de l'événement. Voir Structure de l'événement.

**Dossier de surveillance** – Utilisez le bouton **Ouvrir le dossier** pour choisir le dossier dans lequel l'événement surveillera l'apparition des fichiers vidéo et des fichiers photo.

*Fichiers les plus anciens en premier* – Cochez cette option pour que les fichiers les plus anciens du dossier de surveillance soient traités avant les fichiers plus récents.

**Regarder Canon (WiFi)** – Cochez cette option pour autoriser un événement de dossier de surveillance à surveiller un appareil photo reflex numérique Canon connecté sans fil pour détecter de nouvelles vidéos et photos apparaissant sur la carte SD de l'appareil photo. Cela permet ensuite d'utiliser l'appareil photo manuellement afin de prendre des vidéos et des photos à portée Wi-Fi de l'ordinateur de l'événement de dossier de surveillance. Chaque fois que l'événement de dossier de surveillance détecte un nouveau fichier sur la carte SD Canon, le fichier est automatiquement transféré vers l'événement de dossier de surveillance, puis traité en conséquence.

**Durée de surveillance** – Saisissez l'intervalle de temps de surveillance en secondes. Il s'agit de la durée entre les vérifications successives du contenu de la carte SD de l'appareil photo Canon pour détecter la présence de nouveaux fichiers.

**Réinitialiser** – RightBooth conserve une liste de tous les fichiers qu'il a transférés sur l'ordinateur avec la fonction Watch Canon. Cette liste empêche RightBooth de transférer plusieurs fois le même fichier depuis l'appareil photo. Vous pouvez cliquer sur le bouton « Réinitialiser » pour supprimer cette liste, puis RightBooth recommencera à transférer tous les fichiers.

**Conserver les noms de fichiers sources** – Cochez cette option si vous souhaitez que les vidéos et photos traitées/de sortie aient les mêmes noms de fichiers que les fichiers d'origine placés dans le dossier de surveillance. Notez que le fait de cocher cette option remplacera les paramètres de dénomination de fichier RightBooth que vous avez choisis (voir la section : Paramètres →Dossiers/fichiers →Les noms de

fichiers incluent). Si vous choisissez cette option, sachez que si un fichier apparaissant dans le dossier de surveillance a le même nom de fichier qu'un fichier précédemment traité, RightBooth remplacera le fichier précédemment traité par le nouveau fichier dans le dossier de sortie.

# Poste de partage

Ce type d'événement permet de configurer RightBooth comme une station de partage multimédia. Il surveille également un dossier (le dossier du serveur Web local) pour l'arrivée de vidéos et de photos. Il permettra ensuite aux utilisateurs de parcourir les vidéos et les photos, puis de scanner les codes QR à l'écran afin de télécharger le fichier sélectionné sur leur téléphone mobile. L'événement Sharing Station peut également être utilisé pour envoyer des fichiers par courrier électronique et imprimer des photos. L'événement Sharing Station est conçu pour être utilisé en conjonction avec l'application de serveur Web local de votre choix, WampServer ou Xampp.

Le moyen le plus simple de créer un événement de station de partage est de cliquer sur le bouton « Créer » sur l'écran principal de RightBooth, puis de choisir l'option Station de partage et de suivre toutes les étapes de l'assistant d'événement.

Pour plus de détails sur la configuration et l'utilisation d'un événement Sharing Station en conjonction avec l'application de serveur Web local que vous avez choisie, consultez la section : Accéder aux vidéos et aux photos localement avec des codes QR

# Dossier du serveur Web local

Utilisez le bouton **Ouvrir le dossier** pour choisir le dossier du serveur Web local que l'événement surveillera pour l'apparition des fichiers vidéo et des fichiers photo.

*Fichiers les plus anciens en premier* – Cochez cette option pour que les fichiers les plus anciens du dossier du serveur Web local soient traités et affichés avant les fichiers plus récents.

*Inclure les sous-dossiers* – Cochez cette option pour que l'événement de la station de partage affiche tous les sous-dossiers du dossier du serveur Web local qui contiennent d'autres fichiers vidéo et photo. Les utilisateurs de l'événement peuvent ensuite naviguer dans les sous-dossiers pour afficher et accéder aux fichiers.

Afficher uniquement les fichiers de code d'accès – Cochez cette option pour que l'événement de la station de partage affiche uniquement les fichiers dont les noms de fichiers contiennent le code d'accès actuellement saisi.

*Lecture réduite* – Cochez cette case si vous souhaitez que l'événement soit réduit dans la barre des tâches Windows lors de sa lecture. Cela peut être utile si l'événement a été conçu pour un fonctionnement automatique (non interactif), comme un événement de dossier de surveillance automatique que vous ne souhaitez pas voir apparaître à l'écran pendant son fonctionnement. Remarque : une fois réduit, vous pouvez ramener l'événement en plein écran en cliquant sur l'icône de l'événement dans la barre des tâches.

Autoriser les modifications à distance – Cochez cette case si vous souhaitez que l'événement soit affecté par les modifications à distance. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section Apporter des modifications à distance aux événements RightBooth.

# Structure de l'événement

Chacun de vos événements comprend un certain nombre d'écrans et d'éléments qui seront présentés à vos utilisateurs dans un certain ordre. Chaque écran possède une fonction particulière que vous souhaiterez peut-être inclure dans votre événement. Tous les écrans sélectionnés seront ensuite mis à disposition pour la conception et la mise en page à l'aide de l'éditeur d'écran (voir plus loin). Utilisez la liste de ce panneau pour sélectionner les écrans que vous souhaitez inclure dans votre événement.

# Commencer

Inclure l'écran de démarrage – Cochez cette case pour inclure l'écran de démarrage. L'écran de démarrage est le premier écran qui s'affiche lors d'un événement et sera normalement l'écran qui s'affiche si le système expire ou si un utilisateur annule sa session. L'écran de démarrage affiche par défaut un message texte de bienvenue, le flux de la caméra en direct et une étiquette de texte invitant l'utilisateur à interagir avec le système . Si vous ne cochez pas cette case, l'écran de démarrage ne s'affichera pas et le système affichera alors l'écran suivant de votre événement. En fonction de vos choix de conception, l'écran logique suivant peut être l' écran **Conditions générales**, l' écran **Détails de l'utilisateur**, l' écran **Choisir un enregistrement** ou un autre écran de votre propre création, voir Ajouter des éléments - Écran.

**Réinitialiser Snap Camera** – Cochez cette case pour réinitialiser l'interaction Snap Camera à chaque fois que l'écran de démarrage s'affiche. Snap Camera sera réinitialisé pour désactiver les objectifs Snap Camera et rétablir la sélection d'objectif initiale sur le raccourci clavier : **Num + 1.** Pour plus de détails, reportez-vous à la section : **Utilisation de Snap Camera dans RightBooth** .

*Réinitialiser les états d'affichage/masquage des éléments* – Cochez cette case pour réinitialiser les états de visibilité initiaux de tous les éléments sur tous les écrans de l'événement. Voir les actions Afficher et Masquer dans la section : Autres actions d'élément.

# Passer à l'écran suivant

Les options de cette section vous permettent d'ajouter des règles qui spécifient comment les utilisateurs peuvent progresser au-delà de l'écran de démarrage pour accéder au reste des fonctionnalités de l'événement.

**Nombre de détections de visages** – Cochez cette case si vous souhaitez que RightBooth affiche en permanence l'écran de démarrage jusqu'à ce qu'il détecte un certain nombre de visages dans le flux de la caméra en direct. Utilisez la zone de texte pour saisir un nombre de visages compris entre 1 et 4. Par exemple, avec ce paramètre défini sur 2, lorsque deux personnes s'assoient devant la caméra, RightBooth déverrouille automatiquement le système et affiche l'écran suivant de votre événement. Remarque : cette fonctionnalité ne fonctionnera que si l'écran de démarrage comporte un élément de caméra inclus dans la conception. Il n'a pas besoin d'être visible mais il doit être inclus.

**Touche du clavier appuyée** – Cochez cette case si vous souhaitez que RightBooth affiche en permanence l'écran de démarrage jusqu'à ce qu'il détecte une certaine pression sur une touche du clavier de l'ordinateur ou d'autres produits périphériques conçus pour générer des événements de pression sur une touche, tels que le Stealth Switch 3. Utilisez la zone de texte pour saisir tout caractère imprimable (par exemple, az, 0-9, \$, %, etc.) que vous souhaitez utiliser pour progresser au-delà de l'écran de démarrage. Cette fonctionnalité facilite l'utilisation de mécanismes à pièces pour permettre la mise en œuvre d'une fonctionnalité « d'utilisation payante » pour vos événements RightBooth. En plus d'un seul caractère, vous pouvez également saisir le texte suivant pour diverses autres touches du clavier :

- Entrée La touche Entrée
- Espace La barre d'espace
- F1 La touche de fonction F1
- F2 La touche de fonction F2

. . .

• **F12** – La touche de fonction F12

**Code d'accès** – Cochez cette case si vous souhaitez obliger les utilisateurs de votre événement à saisir un code à 6 chiffres pour pouvoir utiliser votre événement. Les codes d'accès peuvent être générés dans les paramètres →de sécurité de RightBooth.

**Code d'accès QR** – Cochez cette case si vous souhaitez obliger les utilisateurs de votre événement à placer un code d'accès QR visible (par exemple imprimé) devant l'objectif d'une caméra, afin d'utiliser l'événement. La caméra peut être une webcam ou un reflex numérique, comme spécifié dans les paramètres RightBooth  $\rightarrow$ Caméras. Les codes d'accès QR peuvent être générés dans les paramètres RightBooth  $\rightarrow$ Sécurité.

Adresse e-mail QR – Cochez cette case si vous souhaitez obliger les utilisateurs de votre événement à placer une adresse e-mail QR visible (par exemple imprimée) devant l'objectif d'une caméra afin d'utiliser l'événement. Le code QR peut comprendre n'importe quelle adresse e-mail codée QR valide. Remarque : les codes d'adresse e-mail QR peuvent être générés à l'aide de n'importe quel générateur de code QR tiers (recherchez « générateur de code QR » sur Internet).

**Appareil photo** – Utilisez ce paramètre pour autoriser l'utilisation de l'appareil photo **par défaut** (tel que défini dans les paramètres) pour numériser le code d'accès QR ou pour forcer l'utilisation d'une **webcam** pour cette fonctionnalité.

Les codes d'accès QR peuvent être générés dans les paramètres →de sécurité de RightBooth.

# Termes

À l'aide du Bloc-notes (ou d'un logiciel similaire), vous pouvez rédiger vos propres conditions générales et les enregistrer sous forme de fichier texte sur votre ordinateur. Vous pouvez ensuite faire référence à ce fichier texte dans RightBooth comme suit :

*Inclure l'écran Conditions générales dans l'événement* – Cochez cette option pour afficher un écran Conditions générales à vos utilisateurs pendant l'événement. Cela vous permet de présenter aux utilisateurs vos conditions générales concernant leur utilisation du système. Les utilisateurs devront accepter vos conditions avant de pouvoir continuer au-delà de l'écran Conditions générales.

— Cliquez sur ce bouton pour localiser et sélectionner votre fichier texte de conditions générales. Le nom et le chemin d'accès de votre fichier texte sélectionné s'affichent alors sur ce panneau et son contenu textuel s'affiche sur l'écran de l'événement Conditions générales.

# Écran des détails de l'utilisateur

Incluez cet écran si vous souhaitez obtenir des informations personnelles auprès des utilisateurs de votre événement.

*Prénom*, *Nom, E-mail, Téléphone, Date de naissance* – Cochez l'une de ces options pour que l' écran Détails de l'utilisateur s'affiche pour vos utilisateurs pendant l'événement. L'écran Détails de l'utilisateur demandera alors à vos utilisateurs de saisir les informations sélectionnées avant d'être autorisés à poursuivre l'événement.

*Facultatif* – Utilisez ces options pour rendre un ou plusieurs détails d'utilisateur sélectionnés facultatifs pour l'utilisateur. Si cette option n'est pas cochée, vos utilisateurs <u>devront</u> saisir leurs informations pendant l'événement pour pouvoir passer à l' écran Détails de l'utilisateur. Si cette option est cochée, les utilisateurs

peuvent simplement cliquer sur le bouton OK de l'écran Détails de l'utilisateur pour progresser sans avoir à saisir leurs informations.

Lorsque vous avez choisi de collecter les détails de l'utilisateur, chaque fois qu'un utilisateur effectue un enregistrement (une vidéo, une photo ou un message), les détails suivants seront enregistrés et ajoutés au fichier **UserDetails.txt** situé dans le dossier de sortie que vous avez choisi :

# Date d'enregistrement, Heure d'enregistrement, Prénom, Nom, E-mail de l'utilisateur, Téléphone, Date de naissance, Nom du fichier enregistré

Les données des détails de l'utilisateur seront enregistrées au format CSV (valeurs séparées par des virgules), qui convient au chargement dans une application de feuille de calcul telle que Microsoft Excel. Voici un exemple du contenu d'un fichier UserDetails.txt typique :

25/05/2020, 14:14:50, Jack Smith ,jacksmith @gmail.com, vidéo-25-05-2020-14-14-50.wmv 25/05/2020, 14:15:24, John Smith ,johnsmith @gmail.com, photo-25-05-2020-14-15-24.png 25/05/2020, 14:15:32, Jill Smith, jillsmith @gmail.com , photo-25-05-2020-14-15-32.png

**Collecter les informations de l'utilisateur sur l'écran Message : Prénom, Nom** – Lorsque l'une de ces options est cochée, les utilisateurs seront invités à saisir leur nom (pour accompagner leur message) lors d'une session d'événement Message. Cependant, si vous avez déjà inclus leur nom sur l'écran Détails de l'utilisateur, vous pouvez décocher ces options pour éviter que l'utilisateur n'ait à saisir son nom deux fois.

Inclure la liste de sélection des adresses e-mail – Cochez cette case pour inclure la fonctionnalité de liste de sélection des adresses e-mail dans votre événement de jeu. Pendant l'événement, RightBooth stockera une liste de toutes les adresses e-mail saisies par les utilisateurs. Ensuite, chaque fois qu'un utilisateur commence à saisir son adresse e-mail, RightBooth affichera toutes les adresses e-mail correspondantes de la liste, ce qui permettra à l'utilisateur d'en choisir une. Cette fonctionnalité est idéale pour les utilisateurs qui reviennent pour réutiliser l'événement. Remarque : vous devez tester cette fonctionnalité pour vous assurer que la liste de sélection ne masque aucun des autres éléments interactifs sur l'écran de l'événement.

**Remplissage automatique de l'e-mail** – Cochez cette option pour que RightBooth insère automatiquement l'adresse e-mail de l'utilisateur dans la zone de texte de l'écran de l'événement Adresse e-mail lorsque l'événement est en cours de lecture.

**Remplissage automatique du téléphone** – Cochez cette option pour que RightBooth insère automatiquement le numéro de téléphone de l'utilisateur dans la zone de texte de l'écran de l'événement Numéro de téléphone lorsque l'événement est en cours de lecture.

# **Choisir l'enregistrement**

*Inclure l'écran « Choisir l'enregistrement » dans l'événement* – Cochez cette case pour inclure l'écran « Choisir l'enregistrement ». Notez que cet écran est obligatoire lorsque vous autorisez vos utilisateurs à choisir un type d'enregistrement (voir la section : Workflow pour plusieurs types d'enregistrement).

Si votre événement ne comprend qu'un seul type d'enregistrement (par exemple des photos), cet écran est facultatif. Si vous choisissez d'inclure cet écran avec un seul type d'enregistrement, il s'affichera comme écran d'informations supplémentaire dans le flux de l'événement, après l'écran « Démarrer » et avant l'écran « Préparez-vous ».

Si votre événement comprend une séquence de types d'enregistrement, cet écran est également facultatif. Si vous choisissez d'inclure cet écran, il s'affichera comme écran d'informations supplémentaire dans le flux de l'événement, avant le début de chacun des types d'enregistrement de l'événement.

# Écran vert

Cette section vous permet d'inclure la fonction Écran vert dans vos événements d'enregistrement vidéo et de capture de photos.

*Inclure l'écran vert lors de l'enregistrement de vidéos* - Ce paramètre vous permet de choisir comment incorporer la fonction d'écran vert dans vos enregistrements vidéo :

*Non* - La fonction écran vert ne sera pas incluse dans l'événement pour l'enregistrement vidéo.

*Oui, automatiquement* - La fonction Écran vert sera incluse et un fichier d'arrière-plan sera automatiquement sélectionné dans la liste **des fichiers** par RightBooth avant l'enregistrement de chaque vidéo.

**Demander à l'utilisateur** - L'écran « Écran vert » apparaîtra lors de l'événement et tous les fichiers de la liste des fichiers seront présentés aux utilisateurs. Il leur sera ensuite demandé de sélectionner un fichier avant l'enregistrement de chaque vidéo.

*Inclure l'écran vert lors de la prise de photos* - Ce paramètre vous permet de choisir comment incorporer la fonction d'écran vert dans vos captures de photos :

Non - La fonction écran vert ne sera pas incluse dans l'événement pour la capture de photos.

*Oui, automatiquement* - La fonction Écran vert sera incluse et un fichier d'arrière-plan sera automatiquement sélectionné dans la liste **des fichiers** par RightBooth avant la prise de chaque photo.

**Demander à l'utilisateur** - L'écran « Écran vert » apparaîtra lors de l'événement et tous les fichiers de la liste des fichiers seront présentés aux utilisateurs. Il leur sera ensuite demandé de sélectionner un fichier avant que chaque photo ne soit prise.

*Afficher un écran vert dans le flux de la caméra en direct* – Cochez cette case pour que RightBooth remplace automatiquement l'arrière-plan dans le flux de la caméra en direct à l'écran.

**Choisir les fichiers d'écran vert** - Cliquez sur ce bouton pour afficher le panneau de sélection d'écran vert, où vous pouvez créer une liste de fichiers image et/ou vidéo qui seront utilisés comme remplacements d'écran vert pendant l'événement lorsque vos utilisateurs enregistrent des vidéos ou prennent des photos.

Pour plus de détails, voir la section : Modification du contenu de l'élément  $\rightarrow$  Modification du contenu de l'élément de la grille.

**Remarque :** les options d'écran vert **ne s'appliquent pas** lorsque vous utilisez un appareil photo reflex numérique ou une caméra GoPro pour enregistrer des vidéos lors de vos événements.

# Image de superposition

Cette section vous permet d'inclure des fonctionnalités de superposition d'images dans vos événements.

*Inclure lors de l'enregistrement de vidéos* - Ce paramètre vous permet de choisir comment incorporer la fonction de superposition d'images dans vos enregistrements vidéo : L'image de superposition sera ajoutée à :

- l'enregistrement vidéo en direct lors de l'utilisation d'une webcam.
- le fichier vidéo (une fois l'enregistrement terminé) si vous avez choisi d'inclure des améliorations vidéo. Cela s'applique à tous les types de caméras : webcam, DSLR et GoPro.

Non - La fonction de superposition d'images ne sera pas incluse dans l'événement pour l'enregistrement vidéo.

Oui, automatiquement - La fonction de superposition d'images sera incluse et les images seront automatiquement sélectionnées dans la liste des fichiers par l'application, avant l'enregistrement de chaque vidéo.

Demander à l'utilisateur - L'écran « Image de superposition » apparaîtra dans l'événement et les utilisateurs seront invités à choisir une image avant l'enregistrement de chaque vidéo.

Inclure lors de l'enregistrement de photos - Ce paramètre vous permet de choisir comment incorporer la fonction de superposition d'images dans vos captures de photos :

Non - La fonction de superposition d'images ne sera pas incluse dans l'événement pour la capture de photos.

Oui, automatiquement - La fonction de superposition d'images sera incluse et les images seront automatiquement sélectionnées dans la liste des fichiers par l'application, avant la capture de chaque photo.

Demander à l'utilisateur - L'écran « Superposer une image » apparaîtra dans l'événement et les utilisateurs seront invités à choisir une image avant la capture de chaque photo.

Choisir les fichiers d'image de superposition - Cliquez sur ce bouton pour afficher le panneau Images de superposition, où vous pouvez créer une liste d'images de la bibliothèque multimédia à superposer sur vos enregistrements vidéo et/ou captures de photos pendant l'événement.

Pour plus de détails, voir la section : Modification du contenu de l'élément →Modification du contenu de l'élément de la grille.

Remarque : les options de superposition d'image ne s'appliquent pas lorsque vous utilisez un appareil photo reflex numérique ou une caméra GoPro pour enregistrer des vidéos lors de vos événements. Si vous souhaitez superposer une image sur des enregistrements vidéo DSLR ou GoPro, utilisez les fonctionnalités d'amélioration vidéo.

# Logo superposé

Les propriétés du logo s'appliquent à tous les éléments de caméra de votre événement. À l'aide des propriétés du logo, vous pouvez placer une image (comme le logo d'une entreprise) sur tous les fichiers vidéo enregistrés et les photos créées pendant l'événement. Notez que (contrairement à toutes les autres propriétés), les propriétés du logo s'appliquent à tous les éléments de caméra sur tous les écrans, elles ne sont pas spécifiques à un écran.

Inclure lors de l'enregistrement de vidéos - Cochez cette case pour ajouter un logo à vos vidéos.

Inclure lors de la prise de photos – Cochez cette case pour ajouter un logo à vos photos.

Position - Sélectionnez la position choisie pour le logo sur les fichiers enregistrés. Choisissez parmi :

En haut à gauche - Le logo est placé dans le coin supérieur gauche. Haut - Le logo est centré horizontalement le long du bord supérieur. En haut à droite - Le logo est placé dans le coin supérieur droit. Gauche - Le logo est centré verticalement sur le bord gauche. Milieu - Le logo est placé au milieu.

Droite - Le logo est centré verticalement sur le bord droit.

*En bas à gauche* - Le logo est placé dans le coin inférieur gauche. *Bas* - Le logo est centré le long du bord inférieur. *En bas à droite* - Le logo est placé dans le coin inférieur droit.

Choisissez une image de logo - Cliquez ici pour sélectionner un fichier image à utiliser pour le logo.

**Taille** % - Cliquez ici pour modifier la taille du logo. Cette valeur représente la taille du logo en pourcentage de la largeur des enregistrements vidéo et des captures photo. Par exemple, si la taille de la vidéo actuelle est de 800 x 600 pixels, le réglage **Taille = 50** entraînera le dimensionnement du logo de sorte que sa largeur soit de 400 pixels.

**Remarque :** les options de superposition de logo **ne s'appliquent pas** lorsque vous utilisez un appareil photo reflex numérique ou une caméra GoPro pour enregistrer des vidéos lors de vos événements. Si vous souhaitez superposer un logo sur des enregistrements vidéo DSLR ou GoPro, utilisez les fonctionnalités d'amélioration vidéo.

# Se préparer

*Inclure l'écran « Préparez-vous » dans l'événement -* Cochez cette option pour inclure l'écran « Préparez-vous » dans l'événement. Si cette option est cochée, cet écran apparaîtra après que l'utilisateur a sélectionné un type d'événement et avant l'affichage de l'écran Compte à rebours.

Lorsque l'écran « Préparez-vous » est inclus dans l'événement, vous pouvez éventuellement sélectionner le type d'enregistrement d'événement avec lequel il sera affiché. Pour ce faire, utilisez les propriétés « Afficher avec » pour l'écran « Préparez-vous » dans l'éditeur d'écran. Si vous prenez plusieurs photos, vous pouvez également choisir les numéros de photo qui afficheront cet écran à l'aide de la propriété « Afficher avec la photo ». Voir Apparence →des propriétés de l'éditeur d'écran →.

**Démarrer l'enregistrement des vidéos sur l'écran « Préparez-vous »** – Si vous cochez cette option, l'initialisation de l'enregistrement vidéo démarre lorsque l'écran **« Préparez-vous »** s'affiche. Si cette option n'est pas cochée, l'initialisation démarre lorsque l'écran **Enregistrer la vidéo** s'affiche (paramètre par défaut). Avec certaines caméras et certains équipements, il se peut que votre système prenne quelques secondes pour initialiser l'enregistrement vidéo, ce qui peut amener les utilisateurs à commencer à parler avant que la vidéo ne soit capturée sur le disque. Pour éviter cela, cochez cette option afin que l'enregistrement vidéo soit initialisé avant que l'écran **Enregistrer la vidéo** ne s'affiche pour l'utilisateur.

# Compte à rebours

*Inclure l'écran de compte à rebours dans l'événement* – Cochez cette option pour inclure l'écran « Compte à rebours » dans l'événement. Si cette option est cochée, cet écran apparaîtra avant que l'utilisateur ne commence l'enregistrement de son événement (par exemple, vidéo ou photo)

Lorsque l'écran « Compte à rebours » est inclus dans l'événement, vous pouvez éventuellement sélectionner le type d'enregistrement d'événement avec lequel il sera affiché. Pour ce faire, utilisez les propriétés « Afficher avec » pour l'écran « Compte à rebours » dans l'éditeur d'écran. Si vous prenez plusieurs photos, vous pouvez également choisir éventuellement les numéros de photo qui afficheront cet écran à l'aide de la propriété « Afficher avec la photo ». Voir Apparence  $\rightarrow$ des propriétés de l'éditeur d'écran  $\rightarrow$ .

Remarque : la valeur du compte à rebours est définie dans l'élément Compte à rebours de l'écran Compte à rebours. Voir la section : Concepteur d'écran.

Valeur du compte à rebours pour chaque photo – Si vous avez choisi d'afficher l'écran Compte à rebours pour les photos, par défaut, chaque photo se verra attribuer la même valeur de départ du compte à rebours, telle que définie dans l'élément Compte à rebours de l'écran Compte à rebours. Mais si vous souhaitez avoir une valeur de départ du compte à rebours différente pour chacune des photos, cochez cette option et indiquez les valeurs de départ du compte à rebours numériques (en secondes) dans la zone de texte correspondante.

Les valeurs du compte à rebours doivent être séparées par des virgules, des points-virgules ou des espaces, par exemple :

**5,3,3** - La première photo est décomptée 5 secondes. La deuxième et la troisième photo sont décomptées 3 secondes chacune.

Remarque : s'il y a moins de valeurs de compte à rebours dans la zone de texte que de nombre de photos dans l'événement, les photos restantes recevront la valeur de compte à rebours définie dans l'élément Compte à rebours sur l'écran Compte à rebours.

# Prendre une photo

Cette section vous permet d'appliquer diverses fonctionnalités sur l'écran Prendre une photo, qui s'afficheront à chaque fois qu'une photo est prise.

**Délai de capture de photo** – Cela vous permet d'ajouter un délai de capture de photo à l'écran « Prendre une photo ». Il s'agit du temps pendant lequel RightBooth attendra avant de capturer une photo après l'affichage de l'écran. Par défaut, le délai de capture est de 0,5 seconde pour les événements photo standard afin d'afficher brièvement l' invite textuelle « Sourire », et il est de 1,5 seconde pour les événements de cabine miroir afin de permettre l'affichage de l'animation de cabine miroir « Prendre une photo » avant de capturer une photo.

Vous pouvez modifier cette valeur pour un fichier d'événement spécifique lorsque vous avez ajouté une vidéo plus longue (ou un GIF animé) à l'écran « Prendre une photo » et que vous souhaitez synchroniser la capture de la photo avec un point spécifique du fichier vidéo (ou du GIF animé) en cours de lecture. Par exemple, vous pouvez lire une vidéo qui informe l'utilisateur de « sourire » qui se produit 3 secondes dans la vidéo. Dans ce cas, vous devez définir ce délai de capture de photo sur 3,5 secondes environ pour forcer la capture à se produire légèrement après l'invite « sourire » qui apparaît dans la vidéo.

**REMARQUE** : Si vous définissez le délai de capture de photo sur une valeur supérieure au délai d'expiration de l'écran « Prendre une photo », le délai d'expiration de l'écran « Prendre une photo » sera automatiquement défini sur la même valeur que le délai de capture de photo. Pour plus d'informations sur les délais d'expiration de l'écran, consultez la section : Propriétés : Propriétés de délai d'expiration.

*Inclure « effet flash d'écran »* - Cochez cette option pour faire clignoter brièvement l'écran en blanc lorsque chaque photo est prise afin d'imiter le flash de l'appareil photo.

*Affichage en direct* – Ce paramètre vous permet de choisir ce qui se passe avec l'élément d'affichage en direct de l'appareil photo pendant le temps restant après la capture de la photo sur l'écran Prendre une photo. Les options sont les suivantes :

En direct – l'élément de caméra continue d'afficher des commentaires en direct.

*Geler* – l'élément Appareil photo affiche le cadre photo capturé.

*Noir* – l'élément de caméra affiche une image noire.

**Remplacer une photo** – Lorsque ce paramètre est coché et pendant un événement de jeu, RightBooth remplacera automatiquement l'une des photos prises par chaque utilisateur par une image provenant d'une liste d'images prédéfinie.

**Choisir des images** – Cliquez sur ce bouton pour vous permettre de sélectionner une ou plusieurs images qui seront utilisées comme remplacements de photos. RightBooth sélectionnera une photo au hasard dans cet ensemble chaque fois qu'un remplacement de photo est nécessaire.

*Première photo* – La première photo de l'ensemble de photos de chaque utilisateur sera remplacée.

Dernière photo – La dernière photo de l'ensemble de photos de chaque utilisateur sera remplacée.

*Inclure un écran « Reprendre la photo »* – Cochez cette option pour inclure un écran « Reprendre la photo » dans le flux d'événements. Cet écran sera placé immédiatement après l'écran « Prendre une photo » dans la liste des écrans. Dans certains cas, vous constaterez peut-être qu'une capture de photo n'est pas terminée en raison de facteurs indépendants de la volonté de RightBooth. Par exemple, un appareil photo reflex numérique peut ne pas prendre de photo dans le délai spécifié en raison de problèmes de mise au point automatique. La condition par défaut dans cette situation est que RightBooth affiche un message d'avertissement rouge indiquant l'échec. Si vous cochez cette option, chaque fois qu'une capture de photo échoue, RightBooth affichera à la place l'écran « Reprendre la photo » à l'utilisateur et tentera ensuite de reprendre la photo.

*Nombre de tentatives* – Définissez le nombre de tentatives qui seront utilisées pour reprendre chaque photo en cas d'échec de capture de photo.

# Photo IA

Cette section vous permet d'inclure et d'appliquer des effets photo générés par l'IA aux photos prises lors de vos événements de capture de photos. Remarque : pour pouvoir utiliser Photo AI, vous devez d'abord configurer les paramètres des fournisseurs de services AI. Voir la section : RightBooth Settings  $\rightarrow$ AI.

# Échange de visage

Cette section vous permet d'inclure l'échange de visages photo IA dans votre flux d'événements de capture de photos. Cela permet de placer un seul visage de chaque photo sur l'image d'une autre personne ou d'un autre personnage.

Les options sont :

*Non* – L'échange de visage ne sera pas inclus dans l'événement de capture de photos.

*Oui, automatiquement* – l'échange de visage se fera automatiquement après chaque prise de photo. RightBooth sélectionnera une image de personnage dans la liste d'images fournie (voir ci-dessous).

**Demander à l'utilisateur** – Après chaque prise de photo, l'utilisateur sera confronté à l'écran de l'événement « **Face swap Al** », où les utilisateurs verront les caractères de la liste d'images (ci-dessous) et seront invités à choisir un caractère pour le processus d'échange de visage.

*Liste d'images* – Cliquez sur ce bouton pour sélectionner une ou plusieurs images de personnages sur votre ordinateur qui seront utilisées pour le processus d'échange de visage.

# Contexte IA

Cette section vous permet d'inclure le remplacement d'arrière-plan photo par IA dans votre flux d'événements. Vous pouvez choisir entre deux méthodes de remplacement d'arrière-plan par IA : 100

*Image* – Cochez cette option pour que l'arrière-plan de la photo soit automatiquement remplacé par une image située sur votre ordinateur.

*Liste d'images* – Cliquez sur ce bouton pour sélectionner une ou plusieurs images de votre ordinateur qui seront utilisées pour le remplacement de l'arrière-plan de la photo.

**Description textuelle** – Cochez cette option pour que l'arrière-plan de la photo soit remplacé par une image générée automatiquement par l'IA à partir d'une description textuelle fournie.

**Descriptions de texte automatiques** – Saisissez une ou plusieurs descriptions d'arrière-plan à utiliser lorsque l'IA d'arrière-plan est définie sur « Oui, automatiquement » (voir ci-dessous). Chaque ligne de texte est utilisée comme une description de texte distincte.

*Aléatoire* – Cochez cette option pour que RightBooth sélectionne aléatoirement une description de texte parmi les descriptions de texte automatiques.

Les options de remplacement de l'arrière-plan de la photo sont :

*Non* – Le remplacement de l'arrière-plan ne sera pas inclus dans l'événement de capture de photos.

*Oui, automatiquement* – le remplacement de l'arrière-plan se produira automatiquement après chaque prise de photo.

- Si vous avez choisi le remplacement de l'arrière-plan de **l'image**, RightBooth sélectionnera automatiquement une image d'arrière-plan dans la liste d'images fournie (voir ci-dessus).
- Si vous avez choisi le remplacement de l'arrière-plan **de la description du texte**, RightBooth sélectionnera automatiquement une description du texte d'arrière-plan dans la liste fournie (voir cidessus).

**Demander à l'utilisateur** – Après chaque prise de photo, des options de remplacement d'arrière-plan seront présentées à l'utilisateur comme suit :

- Si vous avez choisi le remplacement de l'arrière-plan de **l'image**, l'écran de l'événement « **Image** d'arrière-plan AI » sera inclus dans l'événement, où les utilisateurs seront invités à choisir une image d'arrière-plan pour leur photo.
- Si vous avez choisi le remplacement de l'arrière-plan par la description du texte, l'écran de l'événement « Texte d'arrière-plan Al » sera inclus dans l'événement, où les utilisateurs seront invités à saisir un texte décrivant l'arrière-plan qu'ils souhaitent dans leur photo, par exemple : « sur une plage au coucher du soleil »

# IA de dessin animé

Remarque : cette fonctionnalité est actuellement fournie par le fournisseur de services d'IA : cutout.pro.

Cette section vous permet d'inclure le remplacement de dessins animés par l'IA dans votre flux d'événements et remplacera les personnes par leurs équivalents de dessins animés. Vos options sont :

*Non* – Le remplacement du dessin animé ne sera pas inclus dans l'événement de capture de photos.

*Oui, automatiquement* – le remplacement du dessin animé se produira automatiquement après chaque prise de photo.

 Aléatoire – Cochez cette option pour que RightBooth choisisse aléatoirement un style de dessin animé parmi les styles inclus (voir ci-dessous).

**Demander à l'utilisateur** – L'écran d'événement « **Cartoon Al** » sera inclus dans l'événement, où après chaque prise de photo, l'utilisateur sera invité à choisir un style de remplacement de dessin animé parmi les styles inclus (voir ci-dessous).

*Tête uniquement* – Cochez cette option pour que RightBooth remplace uniquement les têtes des personnes par leur équivalent de dessin animé.

# Styles de dessins animés

Une sélection de styles de dessins animés est proposée. Cochez les styles que vous souhaitez inclure dans l'événement. Déplacez la souris sur les noms de style pour voir le style de dessin animé associé

# **Filtres photo**

Cette section vous permet d'inclure la fonction de filtre photo dans vos événements de capture de photos. En incluant des filtres photo, les utilisateurs peuvent modifier l'apparence de chaque photo après sa prise.

*Inclure les filtres photo* - Cochez cette case pour inclure l'écran « Filtres photo » dans le cas où les utilisateurs seront invités à choisir un filtre à appliquer à chaque photo après sa prise.

**Oui, automatiquement** – Cochez cette option pour que RightBooth applique automatiquement l'un des filtres choisis au hasard à chaque photo prise. Lorsque cette option est sélectionnée, l'écran d'événement « Choisir un filtre » ne sera pas inclus dans l'événement.

**Demander à l'utilisateur** – Cochez cette option si vous souhaitez autoriser les utilisateurs de l'événement à choisir un filtre photo après chaque prise de photo. Lorsque cette option est sélectionnée, l'écran « Choisir un filtre » sera inclus dans l'événement.

*Liste de filtres* – Choisissez les filtres que vous souhaitez inclure dans l'événement. Les filtres que vous avez choisis seront affichés pour sélection sur l'écran « Choisir les filtres » et seront également utilisés si une sélection automatique est requise.

# Améliorations

Dans cette section, vous pouvez sélectionner des combinaisons d'améliorations qui peuvent être appliquées aux vidéos enregistrées et aux photos capturées. Vous verrez deux onglets : « Vidéos » pour accéder aux améliorations vidéo et « Photos » pour accéder aux améliorations photo.

# **Améliorations vidéo**

*Ajouter des améliorations* – Cochez cette case pour appliquer des améliorations vidéo à vos enregistrements vidéo.

# Vidéo de référence

C - Cliquez sur ce bouton pour choisir une vidéo de référence pour tester vos améliorations vidéo et également pour choisir une couleur de remplacement d'écran vert facultative dans vos vidéos enregistrées. Remarque : le remplacement d'écran vert n'est nécessaire que si vous avez choisi d'inclure l'amélioration de la vidéo/image d'arrière-plan (voir ci-dessous) . Pour de meilleurs résultats, utilisez d'abord RightBooth pour enregistrer une vidéo (sans aucune amélioration), une vidéo contenant une couleur d'arrière-plan que vous souhaitez rendre transparente (comme la couleur d'un tissu d'écran vert). Ensuite, sur ce panneau, choisissez votre fichier vidéo enregistré afin qu'il puisse être utilisé à la fois comme vidéo de référence pour la sélection des couleurs et également pour vos tests d'amélioration vidéo.

... Cliquez sur ce bouton pour sélectionner une couleur de votre fichier vidéo de référence qui sera rendue transparente lorsqu'une vidéo ou une image d'arrière-plan est incluse dans vos améliorations vidéo.

# Choisissez les améliorations vidéo

Vous pouvez choisir d'inclure n'importe quelle combinaison des améliorations vidéo suivantes :

*Cadre vidéo* – Cochez cette option pour inclure un cadre de la vidéo source qui sera ajouté en tant qu'image statique au début de la vidéo améliorée.

% - Entrez un nombre compris entre 0 et 100 qui spécifie la position dans la vidéo source à partir de laquelle l'image statique sera prise. 0 = le début de la vidéo, 100 = la fin de la vidéo. Exemple : 50 = l'image sera prise à partir du milieu de la vidéo source

**Secondes** – Saisissez un nombre qui spécifie la durée pendant laquelle l'image statique sera affichée au début de la vidéo améliorée.

- Vidéo/image d'introduction - Choisissez un fichier vidéo ou un fichier image qui sera ajouté au début de l'enregistrement vidéo amélioré. Si vous choisissez un fichier image, vous pourrez alors spécifier la durée pendant laquelle le fichier image apparaîtra au début de votre vidéo améliorée.

Remarque : si vous choisissez d'inclure l'amélioration de l'arrière-plan ou les améliorations de superposition (voir ci-dessous), celles-ci ne seront pas appliquées à la vidéo/image d'introduction.

*Transition* – Choisissez un effet de transition qui sera appliqué entre la vidéo d'introduction (ou l'image) et la vidéo enregistrée.

- Arrière-plan - Choisissez un fichier vidéo ou un fichier image qui sera ajouté et lu derrière la vidéo enregistrée dans la vidéo améliorée. Si vous choisissez cette option, vous devez également sélectionner une couleur parmi vos vidéos enregistrées, une couleur qui sera rendue transparente afin que la vidéo (ou l'image) d'arrière-plan soit visible dans la vidéo améliorée (voir ci-dessous).

- Vidéo superposée - Choisissez un fichier vidéo qui sera ajouté et lu par-dessus la vidéo enregistrée dans la vidéo améliorée.

... Cliquez sur ce bouton pour sélectionner une couleur dans le fichier vidéo de superposition qui sera rendue transparente afin que la vidéo enregistrée soit visible derrière la vidéo de superposition dans la vidéo améliorée.

Image superposée - Choisissez un fichier image qui sera ajouté et affiché au-dessus de la vidéo enregistrée. Si vous choisissez cette option, vous devez choisir une image contenant des couleurs 103

transparentes (par exemple un fichier PNG 32 bits avec un canal alpha) afin que la vidéo enregistrée soit visible dans la vidéo améliorée.

- Vidéo/image de fin - Choisissez un fichier vidéo ou un fichier image qui sera ajouté à la fin de l'enregistrement vidéo amélioré. Si vous choisissez un fichier image, vous pourrez alors spécifier la durée pendant laquelle le fichier image apparaîtra à la fin de votre vidéo améliorée.

Remarque : si vous choisissez d'inclure l'amélioration de l'arrière-plan ou les améliorations de superposition (voir ci-dessus), celles-ci ne seront pas appliquées à la vidéo (ou à l'image) de fin.

*Transition* – Choisissez un effet de transition qui sera appliqué entre la vidéo enregistrée et la vidéo (ou l'image) de fin.

- Audio - Choisissez un fichier audio qui sera ajouté à la vidéo améliorée. Le fichier audio remplacera tous les autres fichiers audio des autres fichiers vidéo utilisés pour créer la vidéo améliorée. Si vous choisissez de ne pas ajouter de fichier audio, l'audio de l'enregistrement vidéo d'origine (le cas échéant) sera utilisé dans la vidéo améliorée (mais uniquement si l'amélioration des segments vidéo n'est PAS utilisée). Lorsque vous choisissez un fichier audio, vous aurez la possibilité d'ajouter plusieurs fichiers audio à la liste des fichiers audio. Si la liste des fichiers contient plusieurs fichiers audio, RightBooth choisira un fichier audio différent dans la liste à chaque fois qu'une amélioration vidéo est effectuée. Le fichier audio sera choisi soit de manière séquentielle, soit de manière aléatoire si l'option « Aléatoire » est cochée dans le panneau Liste des fichiers.

**Segments vidéo** – Cochez cette case et saisissez un ou plusieurs segments vidéo facultatifs dans le tableau, qui seront ensuite lus en séquence dans la vidéo améliorée. Chaque segment vidéo est défini comme suit :

- I< Pourcentage de début de segment La position de début dans la vidéo enregistrée. Il s'agit d'un nombre compris entre 0 et 100, où 0 correspond au début de la vidéo enregistrée et 100 à la fin de la vidéo enregistrée. Exemples : 25 correspond au quart de la vidéo, 50 à la moitié de la vidéo, etc. Les pourcentages fractionnaires sont autorisés.
- >/ Pourcentage d'arrêt du segment La position d'arrêt dans la vidéo enregistrée. Cela obéit aux mêmes règles que le pourcentage de début du segment.
- Vitesse du segment Il s'agit d'un nombre qui définit la vitesse de lecture du segment. La plage autorisée est de 0,1 à 10. Exemples : 1 = vitesse normale. 0,5 = demi-vitesse. 2 = deux fois la vitesse normale, etc. Des valeurs de vitesse fractionnaires sont autorisées.
- *Effet de segment* Cela vous permet d'appliquer un effet vidéo au segment. Choisissez dans la liste des effets.
- **Couleur du segment** Cela vous permet de modifier la couleur du segment vidéo. Choisissez dans la liste des couleurs.
- Transition Choisissez un effet de transition qui sera appliqué entre chacun des segments vidéo. Remarque : si l'un des segments dure moins d'une seconde, la transition ne sera appliquée à aucun des segments vidéo. Les effets de transition ne peuvent être utilisés que lorsque l'amélioration vidéo « Mode rapide » n'est pas utilisée.

Remarque : si le pourcentage de démarrage du segment spécifié est supérieur au pourcentage d'arrêt du segment, le segment sera lu en sens inverse dans la vidéo améliorée.

<u>&lt;</u>	>	Vitesse	Explication
0	25	1	Lisez le premier quart de la vidéo enregistrée à la vitesse d'enregistrement
			d'origine
75	50	5	Lire le troisième quart de la vidéo enregistrée en sens inverse à une vitesse 5
			fois supérieure à celle enregistrée
90	100	0,25	Lire les 10 % restants de la vidéo enregistrée à un quart de la vitesse enregistrée

Si vous ne fournissez aucun segment vidéo, la vidéo enregistrée complète sera utilisée dans la vidéo améliorée.

# Effets de segment photo et flash

Si vous choisissez l'un des effets de segment Photo, la photo est définie comme suit :

- I< Début du segment La position dans la vidéo enregistrée qui définit l'image à utiliser comme photo.
- >/ Arrêt du segment Cette valeur spécifie la durée pendant laquelle vous souhaitez que la photo soit affichée dans la vidéo améliorée. Plage valide de 0,1 à 4 secondes.

Remarque : les options Vitesse du segment et Couleur ne s'appliquent pas aux effets photo.

#### Boutons de l'outil de segment vidéo

+ Cliquez sur ce bouton pour ajouter un nouveau segment à la liste des segments

*Corbeille* – Cliquez sur ce bouton pour supprimer les lignes de segment sélectionnées de la liste.

↑ - Cliquez sur ce bouton pour déplacer les lignes de segments sélectionnées vers le haut de la liste.

↓ - Cliquez sur ce bouton pour déplacer les lignes de segments sélectionnées vers le haut de la liste.

Ouvrir – Cliquez sur ce bouton pour ouvrir un fichier de liste de segments précédemment enregistré.

*Enregistrer / Enregistrer sous* – Cliquez sur ces boutons pour enregistrer la liste de segments actuelle dans un fichier.

Vous pouvez sélectionner des lignes de segments en cliquant avec la souris dans la cellule la plus à gauche de la ligne. Sélectionnez plusieurs lignes en maintenant la touche Ctrl du clavier enfoncée pendant que vous cliquez dans les cellules les plus à gauche des lignes que vous souhaitez sélectionner.

# Utilisation de plusieurs fichiers de segments vidéo

Si vous choisissez d'utiliser des segments vidéo, RightBooth utilisera par défaut les segments vidéo actuellement définis dans le tableau Segments vidéo. Cela signifie que chaque vidéo améliorée recevra les mêmes segments vidéo. Si vous souhaitez que RightBooth utilise des segments vidéo différents pour chaque vidéo améliorée, cochez l'option « **Fichiers** » . Cela vous permettra ensuite de choisir et d'ajouter un ou plusieurs fichiers de segments vidéo dans le panneau Liste des fichiers de segments. Si la Liste des fichiers contient plusieurs fichiers de segments vidéo, RightBooth choisira alors un fichier de segment différent dans la liste à chaque fois qu'une amélioration vidéo est effectuée, ce qui permettra à chacune de vos vidéos d'être améliorée avec des segments vidéo différents. Le fichier de segment vidéo sera choisi soit de manière séquentielle, soit de manière aléatoire si l'option « **Aléatoire** » est cochée dans le panneau Liste des fichiers.

Notez que la vidéo améliorée est également soumise aux paramètres de post-traitement vidéo RightBooth trouvés dans :

# Améliorations des photos

*Ajouter des améliorations* – Cochez cette case pour appliquer des améliorations à vos photos et créer un fichier vidéo contenant une séquence de photos améliorée.

# Photos de test de référence

- Cliquez sur ce bouton pour choisir une ou plusieurs images de référence pour tester vos améliorations photo. Pour de meilleurs résultats, utilisez d'abord RightBooth pour capturer quelques photos, puis sur ce panneau, choisissez les photos capturées pour vos tests d'amélioration photo.

# Choisissez les améliorations de la photo

Vous pouvez choisir d'inclure n'importe quelle combinaison des améliorations photo suivantes :

*Cadre vidéo* – Cochez cette option pour inclure un cadre de la séquence de photos finale qui sera ajouté en tant qu'image statique au début du fichier vidéo.

% - Entrez un nombre compris entre 0 et 100 qui spécifie la position dans la séquence de photos à partir de laquelle l'image statique sera prise. 0 = le début de la séquence de photos, 100 = la fin de la séquence de photos. Exemple : 50 = l'image sera prise à partir du milieu de la séquence de photos.

**Secondes** – Entrez un nombre qui spécifie la durée pendant laquelle l'image statique sera affichée au début du fichier vidéo.

- Vidéo/image d'introduction - Choisissez un fichier vidéo ou un fichier image qui sera ajouté au début de la séquence photo. Si vous choisissez un fichier image, vous pourrez alors spécifier la durée pendant laquelle le fichier image apparaîtra.

Remarque : si vous choisissez d'inclure les améliorations de superposition (voir ci-dessous), celles-ci ne seront pas appliquées à la vidéo/image d'introduction.

*Transition* – Choisissez un effet de transition qui sera appliqué entre la fin de la vidéo d'introduction (ou de l'image) et le début de la séquence photo.

- **Superposition vidéo** - Choisissez un fichier vidéo qui sera ajouté et lu par-dessus la séquence de photos.

... Cliquez sur ce bouton pour sélectionner une couleur dans le fichier vidéo de superposition qui sera rendue transparente afin que la séquence de photos soit visible derrière la vidéo de superposition.

- Image superposée - Choisissez un fichier image qui sera ajouté et affiché au-dessus de la séquence de photos. Si vous choisissez cette option, vous devez choisir une image contenant des couleurs transparentes (par exemple un fichier PNG 32 bits avec un canal alpha) afin que la séquence de photos soit visible dans la vidéo finale.

- Vidéo/image de fin - Choisissez un fichier vidéo ou un fichier image qui sera ajouté à la fin de la séquence photo. Si vous choisissez un fichier image, vous pourrez alors spécifier la durée pendant laquelle le fichier image apparaîtra.

Remarque : si vous choisissez d'inclure les améliorations de superposition (voir ci-dessus), celles-ci ne seront pas appliquées à la vidéo (ou à l'image) de fin.

*Transition* – Choisissez un effet de transition qui sera appliqué entre la fin de la séquence photo et le début de la vidéo (ou de l'image) de fin.

- Audio - Choisissez un fichier audio qui sera ajouté à la vidéo finale. Le fichier audio remplacera tous les autres fichiers audio des autres fichiers vidéo utilisés pour créer la vidéo finale. Lorsque vous choisissez un fichier audio, vous aurez la possibilité d'ajouter plusieurs fichiers audio à la liste des fichiers audio. Si la liste des fichiers contient plusieurs fichiers audio, RightBooth choisira un fichier audio différent dans la liste à chaque fois qu'une amélioration vidéo est effectuée. Le fichier audio sera choisi soit de manière séquentielle, soit de manière aléatoire si l'option « Aléatoire » est cochée dans le panneau Liste des fichiers.

# **Effet Ken Burns**

Cochez cette case pour créer une séquence photo à effet Ken Burns.

*Fondu* – Cochez cette case pour ajouter un effet de fondu entre chaque photo de la séquence.

Vitesse – Saisissez la vitesse des effets de panoramique et de zoom de Ken Burns.

*Écran occupé* – Cochez cette case pour afficher l'écran occupé pendant que les améliorations photo sont créées pendant l'événement de jeu.

# Options communes aux améliorations vidéo et photo

**Réencoder** – Cochez cette option si vous incluez des vidéos à des fréquences d'images supérieures à 60 ips (en particulier 120 ips) et que vous souhaitez que vos vidéos puissent être lues sans problème sur tous les appareils mobiles. Remarque : certains appareils mobiles peuvent commencer à réencoder des vidéos à 120 ips ou même à lire des sections à une fréquence d'images incorrecte. Cette option évite le problème en réencodant la vidéo finale à une fréquence d'images optimisée de 30 ips. Remarque : ce processus ajoute du temps au processus d'amélioration global.

*Mode rapide* – Cochez cette option pour que RightBooth utilise une méthode de traitement des améliorations plus rapide. Cette option peut réduire le temps nécessaire à l'exécution de vos améliorations jusqu'à 50 %. Veuillez noter que les améliorations de transition ne sont pas disponibles avec le « mode rapide ».

Test – Cliquez sur ce bouton pour voir les résultats des améliorations sélectionnées.

**Rapport** – Cochez cette case pour voir un rapport du dernier test. Le rapport indique le temps nécessaire pour effectuer chacune des améliorations choisies.

Afficher la vidéo – Cliquez sur ce bouton pour lire la vidéo de test la plus récemment créée.

**Paramètres de conversion** – Cliquez sur ce bouton pour ouvrir le panneau des paramètres de conversion vidéo. Ce panneau vous permet de modifier divers paramètres de conversion vidéo qui affecteront la vitesse de l'amélioration vidéo et le temps nécessaire. Pour plus d'informations, consultez : Paramètres RightBooth → Divers → paramètres de conversion

# Un mot sur les délais de traitement des améliorations

Le temps nécessaire pour améliorer une vidéo dépend de nombreux facteurs, notamment la longueur de la vidéo source, la fréquence d'images, la taille de l'image, les paramètres de conversion et votre choix d'améliorations et de segments. Utilisez la fonction **Test** pour vérifier quelles améliorations prennent le plus de temps et choisissez votre configuration en conséquence.

# Afficher et refaire

Cette section vous permet de décider si vous souhaitez montrer aux utilisateurs leurs vidéos, photos et messages enregistrés une fois l'opération terminée.
*Vidéos* – Cochez cette option pour que chaque vidéo enregistrée soit lue à l'utilisateur une fois l'enregistrement terminé. Lorsque cette option n'est pas cochée, les vidéos enregistrées ne seront pas montrées à l'utilisateur et le système passera à l'écran d'événement suivant, tel que l'écran de remerciement.

**Photos** – Cochez cette option pour que chaque photo soit affichée à l'utilisateur après avoir été prise. Lorsque cette option n'est pas cochée, les photos ne seront pas affichées à l'utilisateur et le système passera à l'écran d'événement suivant.

*Messages* – Cochez cette option pour que chaque message soit affiché à l'utilisateur après sa saisie. Lorsque cette option n'est pas cochée, les messages ne seront pas affichés à l'utilisateur et le système passera à l'écran d'événement suivant .

**Réponses** – Cochez cette option pour que chaque réponse à une vidéo ou à un message enregistré soit affichée à l'utilisateur. Lorsque cette option n'est pas cochée, les réponses ne seront pas affichées à l'utilisateur et le système passera à l'écran d'événement suivant.

*Vidéos de karaoké* – Cochez cette option pour que chaque vidéo de karaoké enregistrée soit lue à l'utilisateur une fois l'enregistrement terminé. Lorsque cette option n'est pas cochée, les vidéos enregistrées ne seront pas montrées à l'utilisateur et le système passera à l'écran d'événement suivant.

Autoriser l'utilisateur à refaire – Pour chacun des cinq types de fichiers (ci-dessus), vous avez également la possibilité d'autoriser l'utilisateur à refaire le fichier. En cochant l'option correspondant au fichier choisi, les boutons Rétablir et Conserver s'affichent sur les écrans Afficher pendant l'événement. Cela permet à l'utilisateur de recréer sa dernière vidéo, photo ou message s'il n'est pas satisfait du résultat.

*Nombre de tentatives :* - Saisissez le nombre de fois qu'un utilisateur peut refaire un fichier particulier. La plage valide est de 1 à 10.

# Envoyer des fichiers par courrier électronique

Cette section permet d'envoyer des photos, des messages et des fichiers vidéo (créés par les utilisateurs lors de l'événement) par courrier électronique (sous forme de pièces jointes) à l'adresse électronique des utilisateurs.

# Envoyer des vidéos par e-mail

Cette section vous permet de choisir comment envoyer des vidéos par courrier électronique pendant l'événement.

*Non*, les vidéos ne seront pas envoyées automatiquement par e-mail pendant l'événement. Vous pouvez toujours proposer de **demander à l'utilisateur** (ci-dessous) si cette option est activée.

*Oui, automatiquement* - les vidéos seront automatiquement envoyées par courrier électronique sans offrir cette option à l'utilisateur.

*Plus tard* – Les fichiers de courrier électronique seront créés et enregistrés dans le dossier de l'événement actuel pendant l'événement. Ces fichiers peuvent ensuite être envoyés par courrier électronique ultérieurement, par exemple une fois l'événement terminé, à l'aide de la fonction de courrier électronique disponible dans Tâches. Voir Tâches. Cette fonction permettra également d'envoyer des vidéos par courrier électronique à partir d'une station de messagerie électronique RightBooth. Voir la section : **Création et impression et station de messagerie électronique**.

**Demander à l'utilisateur** : il sera demandé à l'utilisateur s'il souhaite envoyer ses vidéos par e-mail. Cette option ajoutera l' écran **Options vidéo** à l'événement.

**Nombre de demandes** – Saisissez le nombre de fois que l'utilisateur sera autorisé à choisir d'envoyer ses vidéos par e-mail sur l' écran **Options vidéo**. Plage autorisée : 0 à 99. Si la valeur est définie sur 0, l'utilisateur continuera à avoir la possibilité d'envoyer ses vidéos par e-mail jusqu'à ce qu'il choisisse l' option **Terminé** sur l' écran **Options vidéo**. **Voir** Éditeur d'écran .

# Envoyer des photos par e-mail

Cette section vous permet de choisir comment envoyer les photos par courrier électronique pendant l'événement.

*Non*, les photos ne seront pas envoyées par e-mail. Vous pouvez toujours proposer de **demander à l'utilisateur** (ci-dessous) si cette option est activée.

*Oui, automatiquement* - les photos seront automatiquement envoyées par courrier électronique sans offrir cette option à l'utilisateur.

*Plus tard* – Les fichiers photo par courrier électronique seront créés et enregistrés dans le dossier de l'événement en cours pendant l'événement. Ces fichiers peuvent ensuite être envoyés par courrier électronique ultérieurement, par exemple une fois l'événement terminé, à l'aide de la fonction E-mail disponible dans Tâches. Voir Tâches. Cette fonction permettra également d'envoyer des photos par courrier électronique à partir d'une station de messagerie RightBooth. Voir la section : **Création et impression et station d'envoi par courrier électronique.** 

**Demander à l'utilisateur** : il sera demandé à l'utilisateur s'il souhaite envoyer ses photos par e-mail. Cette option ajoutera l' écran **Options photo** à l'événement.

**Nombre de demandes** – Saisissez le nombre de fois que l'utilisateur sera autorisé à choisir d'envoyer ses photos par courrier électronique sur l' écran **Options photo**. Plage autorisée : 0 à 99. Si la valeur est définie sur 0, l'utilisateur continuera à se voir proposer la possibilité d'envoyer des photos par courrier électronique jusqu'à ce qu'il choisisse l' option **Terminé** sur l' écran **Options photo**. **Voir** Éditeur d'écran .

*Inclure le fichier GIF/WMV animé* – Cochez cette case pour inclure le fichier GIF (ou WMV) animé dans l'e-mail.

*Inclure la mise en page d'impression* – Cochez cette case pour inclure la mise en page d'impression de la photo dans l'e-mail.

*Inclure la session vidéo* – Cochez cette case pour inclure la session vidéo dans l'e-mail. Voir Type d'événement →Photos →Enregistrer la session.

Ne pas inclure les photos – Cochez cette case pour exclure les photos individuelles de l'e-mail.

# Messages électroniques

Ce paramètre vous permet de choisir comment envoyer les messages par e-mail pendant l'événement.

*Non*, les messages ne seront pas envoyés par courrier électronique. Vous pouvez toujours proposer de **demander à l'utilisateur** (ci-dessous) si cette option est activée.

*Oui, automatiquement* - Les messages seront automatiquement envoyés par courrier électronique sans offrir cette option à l'utilisateur.

*Plus tard* – Les fichiers de messages électroniques seront créés et enregistrés dans le dossier de l'événement en cours pendant l'événement. Ces fichiers peuvent ensuite être envoyés par courrier électronique ultérieurement (par exemple, une fois l'événement terminé) à l'aide de la fonction E-mail disponible dans Tâches. Voir Tâches. Cette fonction permettra également d'envoyer des fichiers de

messages par courrier électronique à partir d'une station de messagerie RightBooth. Voir la section : Création et impression et station de messagerie électronique.

**Demander à l'utilisateur** : il sera demandé à l'utilisateur s'il souhaite envoyer son message par e-mail. Cette option ajoutera l' écran **Options de message** à l'événement.

**Nombre de demandes** – Saisissez le nombre de fois que l'utilisateur sera autorisé à choisir d'envoyer son message par courrier électronique sur l' écran **Options de message**. Plage autorisée : 0 à 99. Si la valeur est définie sur 0, l'utilisateur continuera à avoir la possibilité d'envoyer son message par courrier électronique jusqu'à ce qu'il choisisse l' option **Terminé** sur l' écran **Options de message**. **Voir** Éditeur d'écran .

# Remarque 1 :

Si vous incluez l'option d'envoi de photos, de messages ou de vidéos par courrier électronique dans l'événement et que vous avez également choisi de ne pas inclure le paramètre **E-mail sur l'écran Détails de l'utilisateur, l'écran Adresse e-mail** sera ajouté à l'événement et sera affiché à chaque utilisateur, l'invitant à saisir une adresse e-mail avant que des fichiers puissent être envoyés par courrier électronique.

# Remarque 2 :

Si vous choisissez d'envoyer des vidéos par e-mail, sachez que certains serveurs de messagerie imposent une limite à la taille des fichiers pouvant être joints à un e-mail. Par conséquent, dans certaines situations, vous risquez de constater que les e-mails contenant des pièces jointes vidéo ne sont pas correctement envoyés. Voir Paramètres  $\rightarrow$ Réseaux sociaux  $\rightarrow$ Taille du média.

# Fichiers vers SMS téléphoniques

Ces paramètres permettent d'envoyer des photos, des messages et des fichiers vidéo (créés par les utilisateurs pendant l'événement) vers un téléphone mobile via l'adresse e-mail de la passerelle SMS d'un fournisseur de services mobiles.

# Vidéos vers SMS téléphoniques

Cette section vous permet de choisir comment envoyer des vidéos pendant l'événement.

*Non*, les vidéos ne seront pas envoyées automatiquement pendant l'événement. Vous pouvez toujours proposer de **demander à l'utilisateur** (ci-dessous) si cette option est activée.

*Oui, automatiquement* - Les vidéos seront automatiquement envoyées sans offrir cette option à l'utilisateur.

*Plus tard* – Les fichiers de courrier électronique seront créés et enregistrés dans le dossier de l'événement actuel pendant l'événement. Ces fichiers peuvent ensuite être envoyés ultérieurement, par exemple une fois l'événement terminé, à l'aide de la fonction de courrier électronique disponible dans Tâches. Voir Tâches. Cette fonction permettra également d'envoyer des vidéos à partir d'une station de messagerie électronique.

**Demander à l'utilisateur** - L'utilisateur pourra choisir d'envoyer sa vidéo vers un téléphone. Cette option ajoutera l'écran **Options vidéo** à l'événement.

**Nombre de demandes** – Saisissez le nombre de fois que l'utilisateur sera autorisé à choisir d'envoyer sa vidéo à un téléphone sur l'écran **Options vidéo**. Plage autorisée : 0 à 99. Si la valeur est définie sur 0, l'utilisateur continuera à se voir proposer la possibilité d'envoyer sa vidéo jusqu'à ce qu'il choisisse l'option **Terminé** sur l'écran **Options vidéo**. Voir Éditeur d'écran.

## Photos vers SMS sur téléphone

Cette section vous permet de choisir comment envoyer des photos pendant l'événement.

*Non*, aucune photo ne sera envoyée. Vous pouvez toujours proposer de **demander à l'utilisateur** (cidessous) si cette option est activée.

*Oui, automatiquement* - Les photos seront automatiquement envoyées sans offrir cette option à l'utilisateur.

*Plus tard* – Les fichiers photo seront créés et enregistrés dans le dossier de l'événement en cours pendant l'événement. Ces fichiers peuvent ensuite être envoyés ultérieurement, par exemple une fois l'événement terminé, à l'aide de la fonction E-mail disponible dans Tâches. Voir Tâches. Cette fonction permettra également d'envoyer des photos par e-mail à partir d'une station d'envoi de courrier électronique RightBooth. Voir la section : **Création et impression et station d'envoi de courrier électronique**.

**Demander à l'utilisateur** - L'utilisateur pourra choisir d'envoyer ses photos sur un téléphone. Cette option ajoutera l'écran **Options photo** à l'événement.

**Nombre de demandes** – Saisissez le nombre de fois que l'utilisateur sera autorisé à choisir d'envoyer ses photos sur l' écran **Options photo**. Plage autorisée : 0 à 99. Si la valeur est définie sur 0, l'utilisateur continuera à se voir proposer la possibilité d'envoyer des photos jusqu'à ce qu'il choisisse l' option **Terminé** sur l' écran **Options photo**. Voir Éditeur d'écran.

*Inclure le fichier GIF/WMV animé* – Cochez cette case pour inclure le fichier GIF animé (ou WMV) dans les fichiers envoyés au téléphone.

*Inclure la mise en page d'impression* – Cochez cette case pour inclure la mise en page d'impression de la photo dans les fichiers envoyés au téléphone.

*Inclure la session vidéo* – Cochez cette case pour inclure la session vidéo dans les fichiers envoyés au téléphone. Voir Type d'événement →Photos →Enregistrer la session.

*Ne pas inclure les photos* – Cochez cette case pour exclure les photos individuelles des fichiers envoyés sur le téléphone.

# Messages sur le téléphone SMS

Ce paramètre vous permet de choisir comment envoyer des messages pendant l'événement.

*Non*, aucun message ne sera envoyé. Vous pouvez toujours proposer de **demander à l'utilisateur** (cidessous) si cette option est activée.

*Oui , automatiquement* - Les messages seront envoyés automatiquement sans offrir cette option à l'utilisateur.

*Plus tard* – Les fichiers de messages seront créés et enregistrés dans le dossier d'événement actuel pendant l'événement. Ces fichiers peuvent ensuite être envoyés ultérieurement (par exemple, une fois l'événement terminé) à l'aide de la fonction E-mail disponible dans Tâches. Voir Tâches. Cette fonction permettra également d'envoyer des fichiers de messages par e-mail à partir d'une station d'envoi d'e-mails RightBooth. Voir la section : **Création et impression d'une station d'envoi d'e-mails.** 

**Demander à l'utilisateur** - L'utilisateur pourra choisir d'envoyer son message vers un téléphone. Cette option ajoutera l'écran **Options vidéo** à l'événement.

*Nombre de demandes* – Saisissez le nombre de fois que l'utilisateur sera autorisé à choisir d'envoyer son message sur l' écran **Options de message**. Plage autorisée : 0 à 99. Si la valeur est définie sur 0,

l'utilisateur continuera à se voir proposer la possibilité d'envoyer son message jusqu'à ce qu'il choisisse l' option **Terminé** sur l'écran **Options de message**. Voir Éditeur d'écran.

**Remarque :** si vous choisissez d'envoyer des vidéos, sachez que certains réseaux imposent une limite à la taille des fichiers pouvant être envoyés. Par conséquent, dans certaines situations, vous risquez de constater que les fichiers vidéo ne sont pas correctement transmis. Voir Paramètres →Réseaux sociaux →Taille du média.

# Fichiers sur WhatsApp

Cette section permet d'envoyer des fichiers photo et vidéo (créés par les utilisateurs lors de l'événement) vers un compte WhatsApp.

# Vidéos sur WhatsApp

Cette section vous permet de choisir comment envoyer des vidéos pendant l'événement.

*Non*, les vidéos ne seront pas envoyées automatiquement pendant l'événement. Vous pouvez toujours proposer de **demander à l'utilisateur** (ci-dessous) si cette option est activée.

*Oui, automatiquement* - Les vidéos seront automatiquement envoyées sans offrir cette option à l'utilisateur.

**Demander à l'utilisateur** - L'utilisateur pourra choisir d'envoyer sa vidéo vers un compte WhatsApp. Cette option ajoutera l'écran **Options vidéo** à l'événement.

**Nombre de demandes** – Saisissez le nombre de fois que l'utilisateur sera autorisé à choisir d'envoyer sa vidéo sur l' écran **Options vidéo**. Plage autorisée : 0 à 99. Si la valeur est définie sur 0, l'utilisateur continuera à se voir proposer la possibilité d'envoyer sa vidéo jusqu'à ce qu'il choisisse l' option **Terminé** sur l' écran **Options vidéo**. Voir Éditeur d'écran.

# Photos sur WhatsApp

Cette section vous permet de choisir comment envoyer des photos pendant l'événement.

*Non*, aucune photo ne sera envoyée. Vous pouvez toujours proposer de **demander à l'utilisateur** (cidessous) si cette option est activée.

*Oui, automatiquement* - Les photos seront automatiquement envoyées sans offrir cette option à l'utilisateur.

**Demander à l'utilisateur** - L'utilisateur pourra choisir d'envoyer ses photos vers un compte WhatsApp. Cette option ajoutera l' écran **Options photo** à l'événement.

**Nombre de demandes** – Saisissez le nombre de fois que l'utilisateur sera autorisé à choisir d'envoyer ses photos sur l' écran **Options photo**. Plage autorisée : 0 à 99. Si la valeur est définie sur 0, l'utilisateur continuera à se voir proposer la possibilité d'envoyer des photos jusqu'à ce qu'il choisisse l' option **Terminé** sur l' écran **Options photo**. Voir Éditeur d'écran.

*Inclure le fichier GIF/WMV animé* – Cochez cette case pour inclure le fichier GIF animé (ou WMV) dans les fichiers mis à disposition pour l'envoi sur WhatsApp.

*Inclure la mise en page d'impression* – Cochez cette case pour inclure la mise en page d'impression de la photo dans les fichiers mis à disposition pour l'envoi sur WhatsApp.

*Inclure la session vidéo* – Cochez cette case pour inclure la session vidéo dans les fichiers mis à disposition pour envoi sur WhatsApp. Voir Type d'événement →Photos →Enregistrer la session.

*Ne pas inclure les photos* – Cochez cette case pour exclure les photos individuelles des fichiers mis à disposition pour l'envoi sur WhatsApp.

**Enregistrer les numéros** – Cochez cette case pour enregistrer tous les numéros saisis par les utilisateurs de l'événement dans le fichier **WhatsApp.txt** dans le dossier de sortie que vous avez choisi.

## Imprimer des photos

Cette section vous permet de choisir d'autoriser vos utilisateurs à imprimer leurs photos. Si vous choisissez d'autoriser l'impression de photos, l'impression des photos aura lieu pendant l'événement après que chaque utilisateur ait pris sa ou ses photos. Les photos seront disposées et imprimées selon votre conception de mise en page d'impression (voir Mise en page d'impression).

*Non* – Cochez cette option si vous ne souhaitez pas que les utilisateurs impriment des photos. Vous pouvez toujours proposer de **demander à l'utilisateur** (ci-dessous) si cette option est activée.

*Oui, automatiquement* – Cochez cette option si vous souhaitez que les photos soient automatiquement imprimées après que chaque utilisateur a pris ses photos.

**Copies** - Saisissez le nombre de copies qui seront imprimées pour chaque utilisateur lorsque l'option Imprimer photo est définie sur **Oui, automatiquement**. Plage autorisée : 1 à 10.

**Demander à l'utilisateur** – Cochez cette option si vous souhaitez que vos utilisateurs aient la possibilité d'imprimer leurs photos. Cette option ajoutera ensuite l' écran **Options photo** à l'événement. Voir Éditeur d'écran .

**Nombre de fois demandé** – Saisissez le nombre de fois que l'utilisateur sera autorisé à choisir d'imprimer ses photos sur l'écran **Options photo**. Plage autorisée : 0 à 99. Si la valeur est définie sur 0, l'utilisateur continuera à se voir proposer la possibilité d'imprimer des photos jusqu'à ce qu'il choisisse l' option **Terminé** sur l'écran **Options photo**. Voir Éditeur d'écran.

Inclure l'écran « Imprimer des copies » : cochez cette case pour inclure l' écran « Imprimer des copies » dans votre événement. Cela est utile si vous souhaitez permettre à vos utilisateurs de choisir le nombre de copies qu'ils souhaitent imprimer après avoir choisi d'imprimer leurs photos sur l'écran Options photo. Cet écran affichera un certain nombre d'options « Imprimer des copies » à l'utilisateur, telles que définies par le paramètre Nombre total de choix et Nombre de copies pour chaque liste de choix (ci-dessous). Cet écran n'apparaîtra que si l' option Demander à l'utilisateur est également cochée (voir ci-dessus).

*Nombre total de choix* – Saisissez le nombre total de choix « Copies à imprimer » que vous présenterez à vos utilisateurs sur l'écran Copies à imprimer (ci-dessus). Plage de 1 à 10.

**Nombre de copies pour chaque choix** – Cette liste vous permet de définir le nombre de copies à imprimer à attribuer à chaque choix sur l'écran Copies à imprimer. Cliquez sur chaque élément de la liste pour spécifier le nombre de copies requis. La plage est comprise entre 1 et 99.

Remarque : si vous sélectionnez **Imprimer les photos : Oui** et cochez également **Demander à l'utilisateur**, pendant l'événement, les photos de chaque utilisateur seront automatiquement imprimées, puis l' écran **Imprimer les photos leur sera présenté**, leur permettant de choisir de faire plus d'impressions. *L'impression nécessite un code d'accès* – Cochez cette case si vous souhaitez obliger les utilisateurs de votre événement à saisir un code d'accès pour leur permettre d'imprimer leurs photos. Les codes d'accès peuvent être créés et imprimés dans les paramètres → de sécurité de RightBooth.

**Enregistrer la mise en page d'impression sous forme de fichier image** – Cochez cette option pour enregistrer la mise en page d'impression des photos de chaque utilisateur (pendant l'événement) sous forme de fichier image dans le dossier des événements actuels, en utilisant le format de fichier image spécifié dans les paramètres photo. Notez que cette fonctionnalité ne fonctionnera que si vous avez conçu une mise en page d'impression pour l'événement. Notez également que cette fonctionnalité est indépendante du processus d'impression physique réel, en d'autres termes, vous pouvez sélectionner cette fonctionnalité même si vous avez choisi de ne pas autoriser l'impression pendant l'événement.

Cette option peut être utilisée pour créer des fichiers pouvant être imprimés ultérieurement (après l'événement) à l'aide de votre propre logiciel d'impression.

**Enregistrer dans les tâches d'événement** – Cette option peut être utilisée en complément de l'option précédente pour permettre à tous les fichiers d'image de mise en page d'impression de photos d'être visualisés et imprimés après l'événement à l'aide de la fonction Tâches d'événement de RightBooth (voir Tâches d'événement : **Impression de mises en page**). Remarque : la sélection de cette option entraîne l'enregistrement automatique par RightBooth des fichiers d'image de mise en page d'impression (voir l'option précédente).

Si vous configurez une station d'impression RightBooth pour cet événement, cette option doit être cochée. Voir la section **Créer une station d'impression et d'envoi de courrier électronique.** 

Valeur maximale pour l'action « Imprimer plus de copies » : - Utilisez cette option pour définir une valeur qui limitera la quantité de copies que l'utilisateur peut saisir lorsque l'action « Imprimer plus de copies » est utilisée dans la conception de votre événement.

**Nombre maximal d'impressions** – Cochez ce paramètre pour que RightBooth empêche toute impression supplémentaire lorsque le nombre d'impressions actuel a atteint cette valeur (voir le paramètre suivant). À ce stade, si les utilisateurs tentent d'effectuer une impression, un message d'avertissement s'affiche pour leur indiquer que cette fonctionnalité a atteint son nombre maximal d'utilisations et qu'aucune autre impression ne sera effectuée.

**Nombre d'impressions actuel** – Ceci indique le nombre total d'impressions effectuées à l'aide de l'événement actuel depuis la dernière réinitialisation de cette valeur. La valeur est automatiquement incrémentée à chaque fois que RightBooth imprime une mise en page photo dans l'événement actuel. La valeur du nombre d'impressions actuel est mémorisée entre les sessions. Cliquez sur le bouton **Réinitialiser** pour réinitialiser cette valeur à 0.

Remarque : la valeur du nombre maximal d'impressions s'applique uniquement au fichier d'événements actuel et remplace le nombre maximal d'impressions qui peut être spécifié dans les paramètres. Voir la section : Paramètres →des imprimantes.

# Merci

*Inclure l'écran « Merci » -* Cochez cette option pour que l' écran « Merci » s'affiche pour les utilisateurs après l'enregistrement d'un fichier d'événement. Lorsque l'écran « Merci » est inclus dans l'événement, vous pouvez éventuellement sélectionner le type d'enregistrement d'événement avec lequel il sera affiché. Pour cela, utilisez les propriétés « Afficher avec » pour l'écran « Merci » dans l'éditeur d'écran. Voir Apparence  $\rightarrow$  des propriétés de l'éditeur d'écran  $\rightarrow$ .

**Option de recommencer** – Si vous avez choisi d'inclure l'écran Détails de l'utilisateur, vous pouvez choisir d'inclure l'invite Recommencer sur l'écran « Merci ». Ensuite, lorsqu'un événement d'enregistrement multitype est en cours de lecture, si l'utilisateur choisit de « Recommencer », cela évitera d'avoir à saisir les informations de l'utilisateur une deuxième fois. Cochez cette option pour que l'écran **de remerciement** affiche également une **invite Recommencer ?** et des boutons **Oui/Non**. Ce paramètre n'est applicable que si vous avez choisi d'inclure l'écran Détails de l'utilisateur dans votre événement. Si vous cochez « Option de recommencer », si l'utilisateur choisit « Oui », il peut réutiliser l'événement sans avoir à visiter l'écran de démarrage ou à saisir à nouveau ses informations d'utilisateur.

## **Plusieurs moniteurs**

Cette section vous permet de configurer et d'utiliser jusqu'à 4 moniteurs connectés à votre ordinateur dans une configuration de bureau étendue. Grâce à cette configuration, RightBooth vous permettra d'ajouter des écrans d'événements sur chacun des moniteurs supplémentaires dans l'éditeur d'écran.

Tout d'abord, assurez-vous que vos moniteurs sont connectés à une carte graphique multi-têtes sur votre PC et que vous les avez disposés comme dans une configuration de bureau étendue (consultez vos paramètres d'affichage Windows pour obtenir des instructions).

Vous pouvez désormais choisir les écrans d'événements RightBooth à afficher sur chacun de vos moniteurs.

**Écrans du moniteur 1. Sur l'écran** – Saisissez le numéro du moniteur sur lequel vous souhaitez afficher les écrans interactifs de l'événement principal. Ce moniteur est normalement le moniteur 1. Si vous utilisez un moniteur à écran tactile pour interagir avec RightBooth, assurez-vous que les écrans de l'événement principal sont configurés pour s'afficher sur le moniteur à écran tactile.

**Dimensionnable** – Sélectionnez cette option pour vous permettre de modifier la taille et la position de la fenêtre d'événement principale lorsque vous utilisez l'éditeur d'écran ou pendant la lecture de l'événement. Si cette option n'est pas sélectionnée, la fenêtre d'événement restera toujours en plein écran (par défaut).

**Position** – Choisissez la zone du moniteur dans laquelle vous souhaitez positionner l'événement. Par défaut : Maximisé – l'événement remplira entièrement le moniteur.

**Écrans Monitor 2** – Cochez cette option pour utiliser un deuxième écran dans votre événement RightBooth. L'option Monitor 2 sera alors disponible dans l'éditeur d'écran à des fins d'édition, et vos écrans d'événement « Monitor 2 » apparaîtront sur le deuxième écran lorsque l'événement est en cours de lecture.

*Écrans du moniteur 2. À l'écran* – Saisissez le numéro du moniteur sur lequel vous souhaitez afficher les écrans d'événements « Moniteur 2 ».

**Écrans associés au moniteur 1** – Cochez cette option pour autoriser l'affichage de tous les écrans d'événements du moniteur 2 portant le même nom qu'un écran d'événements du moniteur 1 lorsque l'écran d'événements du moniteur 1 est affiché. Voir « Association de plusieurs écrans de moniteur » (ci-dessous).

*Écran Vidéo en cours* - Cochez cette option pour inclure l' écran Vidéo en cours sur le deuxième moniteur.

*Écran Photo en cours* - Cochez cette option pour inclure l' écran **Photo en cours** sur le deuxième moniteur.

*Écran d'impression en cours* - Cochez cette option pour inclure l' écran d' **impression en cours** sur le deuxième moniteur.

**Écrans Monitor 3** – Cochez cette option pour utiliser un deuxième écran dans votre événement RightBooth. L'option Monitor 3 sera alors disponible dans l'éditeur d'écran à des fins d'édition, et vos écrans d'événement « Monitor 3 » apparaîtront sur le troisième écran lorsque l'événement est en cours de lecture.

*Écrans du moniteur 3. À l'écran* – Saisissez le numéro du moniteur sur lequel vous souhaitez afficher les écrans d'événements « Moniteur 3 ».

**Écrans associés au moniteur 1** – Cochez cette option pour autoriser l'affichage de tous les écrans d'événements du moniteur 3 portant le même nom qu'un écran d'événements du moniteur 1 lorsque l'écran d'événements du moniteur 1 est affiché. Voir « Association de plusieurs écrans de moniteur » (ci-dessous).

*Écran Vidéo en cours* - Cochez cette option pour inclure l' écran **Vidéo en cours** sur le troisième moniteur.

*Écran Photo en cours* - Cochez cette option pour inclure l' écran **Photo en cours** sur le troisième moniteur.

*Écran d'impression en cours* - Cochez cette option pour inclure l' écran d' **impression en cours** sur le troisième moniteur.

**Écrans Monitor 4** – Cochez cette option pour utiliser un deuxième écran dans votre événement RightBooth. L'option Monitor 4 sera alors disponible dans l'éditeur d'écran à des fins d'édition, et vos écrans d'événement « Monitor 4 » apparaîtront sur le quatrième écran lorsque l'événement est en cours de lecture.

*Écrans Monitor 4. À l'écran* – Saisissez le numéro du moniteur sur lequel vous souhaitez afficher les écrans d'événements « Monitor 4 ».

**Écrans associés au moniteur 1** – Cochez cette option pour autoriser l'affichage de tous les écrans d'événements du moniteur 4 portant le même nom qu'un écran d'événements du moniteur 1 lorsque l'écran d'événements du moniteur 1 est affiché. Voir « Association de plusieurs écrans de moniteur » (ci-dessous).

*Écran Vidéo en cours* - Cochez cette option pour inclure l'écran **Vidéo en cours** sur le quatrième moniteur.

*Écran Photo en cours* - Cochez cette option pour inclure l' écran **Photo en cours** sur le quatrième moniteur.

*Écran d'impression en cours* - Cochez cette option pour inclure l' écran d' **impression en cours** sur le quatrième moniteur.

# Couplage d'écrans à plusieurs moniteurs

Chaque fois que vous ajoutez un écran à une liste d'écrans d'événements de moniteur étendu (moniteurs 2, 3 ou 4), si vous donnez à l'écran le même nom qu'un écran sur le moniteur 1, le nom de l'écran du moniteur étendu sera automatiquement ajouté au numéro de l'écran.

Par exemple, si vous ajoutez l'écran « Afficher la photo » à la liste des écrans du Moniteur 2, il sera automatiquement nommé « Afficher la photo (2) ». Maintenant, pour que l'appairage des écrans se produise, si vous cochez l'option : « Écrans appairés avec le Moniteur 1 », lorsque l'événement est en cours de lecture, chaque fois que l'écran d'événement « Afficher la photo » apparaît sur le Moniteur 1, l'écran d'événement « Afficher la photo (2) » apparaîtra automatiquement sur le Moniteur 2.

# **Divers**

*Inclure des boutons sur les écrans d'événements* – Cochez cette option si vous souhaitez que des boutons interactifs apparaissent pendant l'événement chaque fois qu'une décision doit être prise par 117

l'utilisateur. Si cette option n'est pas cochée, l'utilisateur ne verra que les messages texte de sélection et non les boutons.

*Inclure l'écran « Confirmation d'annulation » -* Cochez cette option pour inclure l'écran **de confirmation d'annulation** pendant l'événement. Ensuite, chaque fois qu'un utilisateur clique sur un bouton Annuler sur n'importe quel écran, l'écran de confirmation d'annulation lui sera présenté. Cet écran demandera à l'utilisateur s'il est sûr de vouloir annuler, lui permettant de sélectionner Oui **ou** Non . Si l'utilisateur sélectionne **Oui**, le système ouvrira l'événement défini dans le flux d'événements. Si l'utilisateur sélectionne **Non**, le système passera à l'écran qui s'affichait avant l'écran de confirmation d'annulation.

Si l'écran de confirmation d'annulation n'est pas inclus dans l'événement, chaque fois qu'un utilisateur clique sur un bouton Annuler, la session sera immédiatement annulée sans demander de confirmation à l'utilisateur.

Afficher l'attente lors du chargement du prochain événement – Certains fichiers d'événements peuvent prendre beaucoup de temps à s'ouvrir s'ils contiennent de nombreuses images et vidéos sur les écrans d'événements. Cochez cette option pour que RightBooth affiche une icône d'attente à l'utilisateur pendant qu'il charge un événement qui prend du temps.

La vidéo continue de jouer sans redémarrer lorsqu'elle est affichée sur des écrans consécutifs – Si vous lisez un fichier vidéo en arrière-plan d'un écran d'événement, la vidéo sera lue depuis le début à chaque fois que l'écran est affiché. Cochez cette option si vous utilisez le même fichier vidéo sur des écrans d'événements consécutifs et que vous souhaitez que la vidéo continue de jouer sans redémarrer lorsque vous passez d'un écran à l'autre.

L'audio de l'écran continue d'être lu sans redémarrer lorsqu'il est utilisé sur des écrans consécutifs – Si vous lisez un fichier audio sur un écran d'événement, l'audio sera lu depuis le début à chaque fois que l'écran s'affiche. Cochez cette option si vous utilisez le même fichier audio sur des écrans d'événement consécutifs et que vous souhaitez que l'audio continue d'être lu sans redémarrer lorsque vous passez d'un écran à l'autre.

Nombre maximal de fois que chaque écran « Options » peut être affiché pour chaque utilisateur – Saisissez le nombre dans la zone de texte. Exemple : vous proposez à la fois les options d'impression de photos et d'envoi de photos par e-mail sur l'écran d'événement « Options photo », mais vous souhaitez autoriser chaque utilisateur à utiliser uniquement l'une des options, et non les deux. Pour ce faire, saisissez « 1 » dans cette zone de texte. L'écran « Options photo » n'apparaîtra alors qu'une seule fois par utilisateur, ce qui lui permettra de choisir uniquement l'une des options. Cette fonctionnalité s'applique également aux écrans d'événement « Options vidéo » et « Options de message ». Remarque : si vous saisissez « 0 » dans cette zone de texte, cette fonctionnalité sera ignorée.

*Image dans l'image* – Cochez cette case pour activer la fonction « Image dans l'image » (PIP) pour vous permettre d'enregistrer des vidéos PIP et de capturer des photos PIP pendant vos événements. Cela fonctionne en prenant les flux de webcam des webcams numéros 2, 3 et/ou 4 et en les fusionnant sur la webcam numéro 1 en temps réel. Lorsque cette case est cochée, l'événement affichera PIP sur la webcam 1 tout au long de l'événement. Notez que pour utiliser cette fonctionnalité, vous devez connecter plusieurs webcams à votre ordinateur et les configurer dans les paramètres vidéo de RightBooth. Remarque : cette fonctionnalité s'applique uniquement aux webcams, pas aux appareils photo reflex numériques.

*Flèches de sélection de disposition* – Utilisez les touches fléchées haut et bas pour choisir votre combinaison de disposition PIP préférée. Notez que différentes dispositions nécessitent plus de webcams que d'autres, jusqu'à un maximum de 4 webcams. Notez également que la disposition que vous avez choisie obéira également aux paramètres de rotation de la webcam que vous appliquez à toutes les webcams dans les paramètres vidéo de RightBooth.

**Couleur derrière les écrans d'événements** – Choisissez une couleur qui sera affichée derrière vos écrans d'événements. Cette couleur remplira l'écran et sera visible si vous ajoutez une transition d'écran d'événements qui réduit la taille de l'écran d'événements pendant l'animation de transition.

# Commandes d'enregistrement vidéo

Utilisez ces paramètres pour permettre à plusieurs instances de RightBooth d'enregistrer des vidéos simultanément à l'aide de plusieurs caméras.

Ignorer – RightBooth ignorera les commandes d'enregistrement vidéo, par défaut.

*Envoyer* – RightBooth enverra les commandes de démarrage et d'arrêt de l'enregistrement vidéo à toutes les autres instances en cours d'exécution de RightBooth.

*Recevoir* – RightBooth écoutera et réagira aux commandes d'enregistrement vidéo envoyées depuis d'autres instances de RightBooth.

Consultez l'article de blog suivant pour une explication complète sur la façon d'utiliser correctement cette fonctionnalité :

https://www.rightbooth.com/blog/record-multiple-videos-simultaneously

# **Texte de l'événement**

Le tableau de texte de l'événement vous permet d'afficher et/ou de modifier des instructions textuelles spécifiques pour l'événement actuellement ouvert.

La première colonne du tableau indique les instructions textuelles qui seront utilisées pendant l'événement. Ce texte sera affiché dans la langue actuellement sélectionnée dans la zone de liste déroulante Langue de l'événement, voir ci-dessous.

Toutefois, si vous souhaitez modifier l'une des instructions textuelles spécifiquement pour l'événement actuellement ouvert, saisissez simplement votre texte reformulé dans la zone de texte correspondante dans la colonne **Texte de remplacement**.

Notez que tout texte que vous saisissez dans ce tableau s'appliquera uniquement au fichier d'événements actuellement ouvert et que ces modifications seront également enregistrées avec le fichier d'événements. Les modifications apportées à ce tableau n'affecteront aucun texte de vos autres fichiers d'événements.

Vous pouvez également modifier ces instructions textuelles spécifiques directement dans l'éditeur d'écran lors de la modification des éléments d'étiquette d'écran (voir la section : **Modification des éléments d'étiquette** ).

# La langue de l'événement

La zone de liste déroulante peut être utilisée pour choisir la langue des instructions textuelles de l'événement dans le fichier d'événement actuellement ouvert. Si vous définissez cette option sur « Par défaut », le fichier d'événement utilisera les instructions textuelles de la « Langue par défaut de l'événement » dans les paramètres RightBooth. Si vous définissez cette option sur une langue spécifique, le fichier d'événement conservera les instructions dans la langue choisie et ne sera pas affecté par les modifications apportées à la langue par défaut de l'événement dans les paramètres.

# **Questions sur l'événement**

Le panneau Questions vous permet de créer un ensemble de questions qui seront présentées à vos utilisateurs lors d'un événement Question.

Lorsque vous créez un nouvel événement, le tableau Questions est vide. Vous pouvez cliquer sur le bouton + pour ajouter des lignes au tableau. Chaque ligne du tableau représente une question unique qui apparaîtra à vos utilisateurs pendant l'événement.

Chaque question est définie par des propriétés dans les colonnes suivantes du tableau :

*ID* - Cette colonne affiche l'ID de chaque question. Il s'agit d'une valeur numérique qui est garantie d'être unique pour chaque question du fichier d'événements. Notez que ces numéros ne peuvent pas être consécutifs ou croissants, en particulier si vous réorganisez les questions après les avoir créées.

*Texte de la question* – Saisissez le texte de la question pour chacune de vos questions textuelles dans cette colonne.

*Vidéo de questions* – Si vous souhaitez lire une vidéo pour une question, cliquez sur la cellule appropriée pour sélectionner un fichier vidéo préenregistré sur votre ordinateur.

*Type de question* – Cliquez sur cette liste déroulante pour choisir le type de chaque question :

*Texte* – Lorsque la question est affichée, le texte de la question spécifié s'affiche à l'écran. *Vidéo* – Lorsque la question est affichée, le fichier vidéo spécifié sera lu à l'écran. *Les deux* – Lorsque la question est affichée, le texte de la question spécifié ET le fichier vidéo seront affichés à l'écran.

*Type de réponse* – Cliquez sur cette zone de liste déroulante pour définir le type de réponse requis pour chaque question :

*Texte* – La question doit être répondue en saisissant un message texte.

*Vidéo* – La question doit être répondue en enregistrant une vidéo.

**Demander** – Des boutons d'option seront affichés sur l'écran de question pour permettre à l'utilisateur de choisir de répondre à la question par un message texte ou en enregistrant une vidéo. **Multi** - La question comprendra un certain nombre de réponses qui seront affichées à l'utilisateur, parmi lesquelles une devra être sélectionnée.

*Réponses multiples -* Cliquez dans cette cellule pour accéder au panneau d'édition de réponses multiples où vous pouvez ajouter jusqu'à 10 réponses textuelles à la question à choix multiples. S'applique au type de réponse : **Multi** .

**Branche multiple** - Cliquez dans cette cellule pour accéder au panneau de l'éditeur de réponses multiples où vous pouvez ajouter une règle de branche à chaque réponse à choix multiples. S'applique au type de réponse : **Multi** . Chaque réponse à choix multiples peut avoir l'une des valeurs de branche suivantes :

- **Suivant** La question suivante répertoriée dans la grille de questions sera présentée à l'utilisateur après avoir sélectionné la réponse
- **Terminé** Aucune autre question ne sera affichée à l'utilisateur après avoir sélectionné la question de réponse.
- *ID de la question* La question avec l'ID correspondant sera affichée à l'utilisateur après avoir sélectionné la réponse.

**Réponse correcte** – Lorsque vous saisissez des réponses dans le panneau de l'éditeur de réponses multiples, vous pouvez également choisir de faire de la question une question de notation en cochant la case sous la colonne « Correcte » qui correspond à la bonne réponse. Notez que la spécification d'une bonne réponse est facultative.

*Ignorer* - Cochez cette case pour que la question associée devienne une question facultative. Lorsqu'une question facultative est affichée à l'utilisateur, le bouton/étiquette **Ignorer** s'affiche également, ce qui permet à l'utilisateur d'ignorer la question sans y répondre.

**Branche** - Cliquez ici pour sélectionner une règle de branche pour la question. Les paramètres de branche peuvent être l'un des suivants :

- **Suivant** La question suivante répertoriée dans la grille de questions sera présentée à l'utilisateur après avoir répondu à la question
- Terminé Aucune autre question ne sera affichée à l'utilisateur après avoir saisi la question.
- ID de la question La question avec l'ID correspondant sera affichée à l'utilisateur après avoir répondu à la question.

Cette option ne s'applique pas au type de réponse : Multi car il possède ses propres paramètres de branche Multi (voir ci-dessus).

Dans chacun de vos événements, vous pouvez définir n'importe quel nombre de questions avec n'importe quelle combinaison de types de questions, de types de réponses et d'options de saut.

#### **Ordre des questions**

L'ordre des questions dans le tableau correspond à l'ordre dans lequel elles seront normalement présentées à l'utilisateur pendant l'événement. Cependant, en utilisant judicieusement les questions à choix multiples et les options de branchement, vous pouvez créer des chemins uniques dans l'ensemble de questions qui se produiront en fonction des réponses fournies par chaque utilisateur. Vous pouvez également choisir d'afficher les questions dans un ordre aléatoire (voir ci-dessous).

Vous pouvez utiliser les commandes clavier Copier et Coller standard de Windows pour copier du texte à partir d'autres sources de texte dans les cellules de la colonne Texte de la question.

Les éléments suivants sont disponibles en haut du panneau Questions :

+ Cliquez sur ce bouton pour ajouter d'autres questions au tableau. Cela affichera le panneau de saisie des questions dans lequel vous pourrez saisir une ou plusieurs questions à ajouter au tableau. Remarque : chaque question du tableau possède sa propre conception d'écran, disponible dans l'éditeur d'écran. Avant d'ajouter de nouvelles questions au tableau, si vous sélectionnez d'abord une ligne de question existante, puis utilisez ce bouton + , toutes les questions nouvellement ajoutées auront la même conception d'écran que la question sélectionnée.

- Cliquez sur ce bouton pour supprimer la ou les questions actuellement sélectionnées du tableau. Pour sélectionner une ou plusieurs questions, cliquez avec la souris dans la cellule de la colonne la plus à gauche de la question du tableau. La ligne entière sera alors sélectionnée (surlignée en bleu), ce qui permettra sa suppression ultérieure. Pour sélectionner plusieurs questions, cliquez et faites glisser la souris dans la colonne la plus à gauche du tableau.

 $\uparrow$   $\downarrow$  – Ces boutons vous permettent de modifier l'ordre des questions dans le tableau. Sélectionnez d'abord une ou plusieurs lignes comme décrit ci-dessus, puis cliquez sur le bouton fléché approprié pour déplacer la ou les questions actuellement sélectionnées vers le haut ou vers le bas du tableau.

**Ordre aléatoire** – Cochez cette case pour que les questions soient présentées à chaque utilisateur dans un ordre aléatoire unique. Si cette case est cochée, lorsque l'événement est joué, la première question sera sélectionnée au hasard parmi l'ensemble des questions du tableau. Ensuite, si la condition de branche pour la réponse choisie est « Suivant », la question suivante sera choisie au hasard. Aucune question ne sera présentée plus d'une fois à chaque utilisateur.

**Quantité** – Entrez le nombre de questions que vous souhaitez voir apparaître pour chaque utilisateur. Cette valeur peut être particulièrement utile en combinaison avec le paramètre Ordre aléatoire lorsque vous souhaitez afficher un sous-ensemble de questions différent pour chaque utilisateur. Remarque : si vous entrez « 0 », la valeur Quantité sera ignorée.

Voir également : Conception d'écrans de questions (plus tard).

# Médias sociaux événementiels

Cet onglet vous permet d'ajouter des détails spécifiques à l'événement pour les e-mails et les SMS envoyés pendant l'événement. Les paramètres de cette section sont utilisés en combinaison avec les paramètres que vous choisissez dans :

# Concepteur d'événements →Structure de l'événement →Fichiers de courrier électronique et

Concepteur d'événements →Structure de l'événement →Envoyer des fichiers sur le téléphone

# **Courriel de l'événement**

**Envoyer à l'adresse e-mail de l'utilisateur** - Cochez cette option pour envoyer par e-mail les vidéos, photos et messages d'un utilisateur de l'événement à l'adresse e-mail qu'il saisit dans l'écran Détails de l'utilisateur (ou l'écran « Adresse e-mail ») pendant l'événement.

À - Utilisez cette zone de texte pour saisir une ou plusieurs adresses e-mail auxquelles vous souhaitez que toutes les vidéos, photos et messages soient envoyés. Les adresses que vous ajoutez dans cette zone sont indépendantes de (et en plus de) l'adresse e-mail « Envoyer à l'utilisateur » et vous permettent d'envoyer automatiquement les fichiers des utilisateurs par e-mail à d'autres adresses e-mail. Chaque adresse e-mail doit être ajoutée sur une ligne distincte dans la zone de texte.

À titre d'exemple, lors d'une réception de mariage, en plus du fait que chaque utilisateur reçoit ses propres photos, les mariés peuvent souhaiter recevoir toutes les photos prises par tous les utilisateurs. Dans cet exemple, vous devez donc saisir les adresses e-mail des mariés et des mariés dans cette zone de texte.

Objet - Saisissez le titre de l'objet de l'e-mail.

Corps - Saisissez le corps du texte de l'e-mail.

**Envoyer un e-mail de test à** - Cliquez sur ce bouton pour envoyer un e-mail de test à l'adresse e-mail que vous saisissez dans la zone de texte.

# SMS par téléphone

*Objet* - Saisissez le titre de l'objet qui apparaîtra dans le message texte SMS envoyé à chaque téléphone utilisé lors de l'événement.

*Corps* - Saisissez le corps du texte du message SMS envoyé à chaque téléphone utilisé lors de l'événement.

# Déroulement de l'événement

Le flux d'événements est une fonctionnalité puissante qui vous permet de lier des événements de manière transparente lorsqu'ils sont en cours de lecture. Voici quelques-unes des choses que vous pouvez faire à l'aide du flux d'événements :

- créez votre propre séquence d'événements
- créer une boucle cyclique d'événements
- créer des navigations d'événements
- créer des branches d'événements d'information
- revenir aux événements précédents
- faire qu'un seul événement se répète indéfiniment
- définir ce qui se passe lorsque les utilisateurs annulent ou interrompent un événement
- définir ce qui se passe lorsque le système expire en raison de l'inactivité de l'utilisateur
- créer un menu pour exécuter d'autres applications ou ouvrir d'autres fichiers sur votre ordinateur.

Chaque événement contient les règles de déroulement d'événements suivantes...

#### Une fois terminé, démarrez...

Choisissez l'événement à lancer une fois qu'un utilisateur a terminé l'événement en cours. Un événement se termine généralement une fois que chaque utilisateur a vu le dernier écran de l'événement, qui est

généralement l'écran **de remerciement de** l'événement. Vous pouvez choisir l'une des options de déroulement de l'événement (voir ci-dessous).

# En cas d'annulation ou d'interruption, démarrer...

Choisissez l'événement à lancer lorsqu'un utilisateur annule ou interrompt l'événement en cours. Vous pouvez choisir l'une des options de flux d'événements (voir ci-dessous).

# Au bout d'un temps mort, démarrez...

Choisissez l'événement à lancer lorsqu'un écran de l'événement en cours (qui nécessite une intervention de l'utilisateur) atteint sa valeur de délai d'expiration prédéfinie en raison de l'inactivité de l'utilisateur, par exemple dans le cas où un utilisateur quitte le système au milieu d'une session. Vous pouvez choisir l'une des options de flux d'événements (voir ci-après).

#### **Options de flux d'événements**

*cet événement* - RightBooth redémarrera l'événement en cours. Il s'agit de l'option par défaut pour toutes les règles de flux d'événements.

*premier événement* - RightBooth démarrera le premier événement utilisé dans la session. Le premier événement de la session est le premier événement que vous démarrez après avoir exécuté l'application RightBooth.

*événement précédent* - RightBooth commencera à lire l'événement qui était en cours de lecture avant l'événement en cours.

*événement suivant* - RightBooth commencera à lire l'événement défini dans l'étiquette d'événement associée.

C - Cliquez sur ce bouton pour sélectionner un événement qui sera démarré par l'option de flux **d'événements suivante**.

# Exécution d'autres applications ou fichiers à partir des menus

Si vous choisissez d'exécuter d'autres applications ou d'ouvrir d'autres fichiers à partir d'un menu Rightbooth, le menu restera ouvert derrière l'application (ou le fichier) choisi jusqu'à la fermeture de l'application. Notez que dans cette situation, vous souhaiterez peut-être modifier la propriété Timeout de l'écran du menu sur **Never**, voir **Screen Timeout**.

#### Modifier les fichiers en externe

Cette section vous permet d'envoyer des vidéos enregistrées et/ou des photos capturées vers un dossier de surveillance externe pour permettre à toute autre application (ayant des capacités de dossier de surveillance) de traiter les vidéos et/ou les photos et de les renvoyer à votre événement pour continuer le déroulement de l'événement. Lorsque cette fonctionnalité est activée, immédiatement après l'enregistrement de chaque vidéo ou la prise de photo, RightBooth copie le fichier dans le dossier de surveillance externe spécifié. L'événement attend alors une période de temps spécifiée, pendant laquelle il surveille le dossier de surveillance de retour spécifié pour l'arrivée de la vidéo ou de la photo modifiée. Après réception du fichier modifié, RightBooth continue le déroulement de l'événement en utilisant le fichier modifié.

Vidéos – Cochez cette option si vous souhaitez que vos vidéos enregistrées soient traitées en externe.

*Photos* – Cochez cette option si vous souhaitez que vos photos capturées soient traitées en externe.

**Dossier de surveillance externe** – Choisissez un dossier sur votre ordinateur dans lequel RightBooth copiera les fichiers pour le traitement externe. Vous devez vous assurer que l'application que vous utilisez pour le traitement externe est configurée pour surveiller le même dossier externe.

**Dossier de surveillance de retour** – Choisissez un dossier sur votre ordinateur que RightBooth surveillera pour l'arrivée de fichiers modifiés en externe. Vous devez vous assurer que l'application que vous utilisez pour le traitement externe peut générer le fichier modifié dans le même dossier de retour.

*Temps d'attente* – Définissez la durée pendant laquelle RightBooth attendra l'arrivée de chaque fichier modifié en externe.

*Afficher l'écran « Occupé »* – Cochez cette case pour que RightBooth affiche l'écran d'événement « Occupé » pendant qu'il attend l'arrivée de chaque fichier modifié en externe. Si cette case n'est pas cochée, RightBooth s'arrêtera sur l'écran « Enregistrer une vidéo » ou « Prendre une photo » jusqu'à l'arrivée du fichier modifié.

# Fichiers et dossiers d'événements

# Choisissez quand effectuer les actions de copie de fichiers

Cette section vous permet de choisir à quel moment du flux d'événements les actions de copie de fichiers se produiront.

# Vidéos

Choisissez parmi :

**Après la création** – Les vidéos et les vidéos karaoké seront copiées ou téléchargées immédiatement après l'enregistrement de la vidéo et après l'application des améliorations vidéo et des conversions de fichiers.

**Écran « Afficher »** – Les vidéos et les vidéos de karaoké seront copiées ou téléchargées lorsque l'écran « Afficher la vidéo » apparaît (ou lorsque l'écran « Afficher le karaoké » apparaît). Si ce choix est sélectionné mais que vous n'incluez pas l'écran « Afficher la vidéo » dans votre événement, les actions de copie de fichiers <u>ne seront pas</u> effectuées sur les vidéos. Voir également « Considérations » ci-dessous.

**Écran « Options »** – Les vidéos et les vidéos de karaoké seront copiées ou téléchargées lorsque l'écran « Options vidéo » apparaît. Si ce choix est sélectionné mais que vous n'incluez pas l'écran Options vidéo dans votre événement, les actions de copie de fichiers <u>ne seront pas</u> effectuées sur les vidéos.

**Une fois terminé** – Les vidéos et les vidéos de karaoké seront copiées ou téléchargées lorsque l'utilisateur actuel aura terminé sa session d'enregistrement vidéo en cours. Cela se produit lorsque le flux d'événements se poursuit au-delà des écrans d'options vidéo dans la liste d'écrans de l'éditeur d'écran.

# **Conversion de fichiers vidéo – Considérations**

Considérez la configuration de conception d'événement suivante :

- vous utilisez une webcam pour enregistrer des vidéos WMV (ou AVI) ET
- vous avez configuré votre événement pour copier les vidéos ET
- vous n'appliquez aucune amélioration vidéo ET
- vous convertissez vos vidéos enregistrées au format MP4 (voir Paramètres →Divers)

Avec cette configuration, la vidéo ne sera pas convertie tant que le flux d'événements n'aura pas dépassé l'écran « Afficher la vidéo ». Vous devez donc éviter de sélectionner les options de copie de fichier : « Après la création » ou « Afficher l'écran », sinon RightBooth copiera le fichier vidéo dans son format 125

d'enregistrement d'origine (par exemple WMV). Ainsi, avec cette configuration, sélectionnez l'option de copie de fichier « Écran d'options » ou « Après la fin » pour garantir que RightBooth copie les fichiers MP4.

# Photos et vignettes

Choisissez parmi :

*Après la création* – Les photos seront copiées ou téléchargées immédiatement après la prise de chaque photo.

**Écran « Afficher »** : les photos seront copiées ou téléchargées lorsque l'écran « Afficher la photo » apparaît. Si cette option est sélectionnée mais que vous n'incluez pas l'écran « Afficher la photo » dans votre événement, les actions de copie de fichiers <u>ne seront pas</u> effectuées sur les photos.

**Écran** « **Options** » – Les photos seront copiées ou téléchargées lorsque l'écran « Options photo » apparaît. Si ce choix est sélectionné mais que vous n'incluez pas l'écran Options photo dans votre événement, les actions de copie de fichiers <u>ne seront pas</u> effectuées sur les photos.

**Une fois terminé** – Les photos seront copiées ou téléchargées lorsque l'utilisateur actuel aura terminé sa session de capture de photos en cours. Cela se produit lorsque le flux d'événements se poursuit au-delà de l'écran Options photo dans la liste d'écrans de l'éditeur d'écran.

# Impressions

Choisissez parmi :

*Après la création* – Les mises en page d'impression seront copiées ou téléchargées immédiatement après la création de la mise en page.

**Écran « Afficher »** et « **Écran Options »** : les mises en page d'impression seront copiées ou téléchargées lorsque l'écran « Options photo » apparaît. Si l'un de ces choix est sélectionné mais que vous n'incluez pas l'écran Options photo dans votre événement, les actions de copie de fichiers <u>ne seront pas</u> effectuées sur les mises en page d'impression.

**Une fois l'opération terminée**, les mises en page d'impression seront copiées ou téléchargées lorsque l'utilisateur actuel aura terminé sa session de capture de photos en cours. Cela se produit lorsque le flux d'événements se poursuit au-delà de l'écran Options photo dans la liste d'écrans de l'éditeur d'écran.

Remplacez les actions de copie de fichiers (dans les paramètres du dossier RightBooth) par des actions de copie de fichiers spécifiques à l'événement . Cochez cette case pour vous permettre d'ajouter un ou plusieurs lecteurs ou dossiers dans lesquels effectuer des copies de divers fichiers créés lors de la lecture de cet événement. Vous pouvez sélectionner jusqu'à dix lecteurs/dossiers différents pour copier des fichiers à partir de cet événement.

Lorsque cette case est cochée, vous remplacez effectivement toutes les actions générales de copie de fichiers (définies dans les paramètres des dossiers/fichiers de RightBooth) pour ce fichier d'événement.

Lorsque cette case n'est pas cochée, RightBooth utilisera les actions générales de copie de fichiers dans les paramètres des dossiers/fichiers de RightBooth.

Si vous cochez cette case mais n'ajoutez ensuite aucune action de copie de fichier, RightBooth n'effectuera aucune copie de fichier pendant la lecture de cet événement.

Voir également la section : Paramètres →Dossiers/Fichiers.

Ajouter – Cliquez sur ce bouton pour choisir un lecteur et/ou un dossier à ajouter à la liste.

*Ajouter FTP* – Cliquez sur ce bouton pour saisir un nom de dossier FTP dans la liste. Ce nom de dossier sera ajouté au **dossier racine FTP** spécifié dans les paramètres RightBooth →Réseaux sociaux →FTP. Laissez cette entrée vide pour cibler le **dossier racine**. Lors du téléchargement de fichiers, si ce nom de dossier n'existe pas sur le site FTP, il sera automatiquement créé dans le dossier racine.

Supprimer – Cliquez sur le bouton pour supprimer les dossiers actuellement en surbrillance de la liste.

Pour chaque dossier que vous ajoutez à la liste, vous pouvez ensuite choisir de cocher les options suivantes :

- **Photos –** les photos prises lors de l'événement seront copiées dans le dossier
- *Vignettes -* les miniatures des photos capturées seront copiées dans le dossier. Les fichiers miniatures sont créés sous forme d'images JPG, ne dépassant pas 160 x 120 pixels.
- Impressions les mises en page d'impression photo générées seront copiées dans le dossier
- Vidéos les vidéos enregistrées seront copiées dans le dossier
- au format texte seront copiés dans le dossier
- **Détails de l'utilisateur + E-mails** les noms d'utilisateur, les adresses e-mail et les informations du fichier de courrier électronique seront copiés
- Numéros de photo Cette option est utilisée conjointement avec les options Photos et Vignettes (ci-dessus). Si vous souhaitez copier des photos ou des vignettes de photos spécifiques, saisissez les numéros de photo dans cette zone de texte, séparés par des virgules, des points-virgules ou des espaces. Exemple : 1,3 cela entraînera la copie de la première et de la troisième photo, mais pas de la deuxième. Si cette zone de texte est laissée vide, toutes les photos et/ou vignettes seront copiées.
- GIF WMV les animations créées pendant l'événement seront copiées dans le dossier.

Un exemple de situation dans laquelle cette fonctionnalité peut être utile est lorsque vous avez connecté un ou plusieurs lecteurs externes à l'ordinateur (tels que des clés de données USB) et que vous souhaitez que ces lecteurs contiennent des copies de tous les fichiers qui ont été enregistrés pendant l'événement.

Autre exemple : vous disposez d'un dossier qui doit être utilisé comme poste d'impression et d'envoi de courrier électronique. Voir la section **Créer un poste d'impression et d'envoi de courrier électronique**.

# Caméra/imprimante événementielle

# Caméra à utiliser pour l'enregistrement vidéo

Utilisez ce paramètre pour choisir quelle caméra sera utilisée pour enregistrer des vidéos lorsque cet événement spécifique est joué.

**Comme spécifié dans les paramètres RightBooth** – Cochez cette option pour utiliser la caméra spécifiée dans les paramètres RightBooth pour l'enregistrement de vidéos lors de cet événement. Il s'agit de l'option par défaut pour tous les événements.

*Webcam* – Cochez cette option pour forcer cet événement à utiliser la webcam pour enregistrer des vidéos.

*Appareil photo reflex numérique* – Cochez cette option pour forcer cet événement à utiliser l'appareil photo reflex numérique pour enregistrer des vidéos.

*Caméra GoPro* – Cochez cette option pour forcer cet événement à utiliser la caméra GoPro pour enregistrer des vidéos.

**Recadrer les vidéos webcam** – Cochez cette case pour appliquer un recadrage spécifique à l'événement au flux en direct de la webcam et également aux vidéos enregistrées avec la webcam lors de cet événement. Les valeurs de recadrage doivent être saisies dans les zones de texte W et H correspondantes.

**Recadrer les vidéos DSLR** – Cochez cette case pour appliquer un recadrage spécifique à l'événement aux vidéos enregistrées avec l'appareil photo DSLR lors de cet événement. Les valeurs de recadrage doivent être saisies dans les zones de texte W et H correspondantes.

**Recadrer les vidéos GoPro** – Cochez cette case pour appliquer un recadrage spécifique à l'événement aux vidéos enregistrées avec la caméra GoPro lors de cet événement. Les valeurs de recadrage doivent être saisies dans les zones de texte W et H correspondantes.

**IMPORTANT :** si les paramètres de recadrage ci-dessus sont activés, ces valeurs de recadrage seront utilisées à la place de toutes les valeurs de recadrage définies dans les paramètres principaux de RightBooth.

#### Appareil photo à utiliser pour prendre des photos

Utilisez ce paramètre pour choisir l'appareil photo qui sera utilisé pour prendre des photos lorsque cet événement est joué.

*Comme spécifié dans les paramètres RightBooth* – Cochez cette option pour utiliser l'appareil photo spécifié dans les paramètres RightBooth pour prendre des photos lors de cet événement. Il s'agit de l'option par défaut.

Webcam – Cochez cette option pour forcer cet événement à utiliser la webcam pour prendre des photos.

*Appareil photo reflex numérique* – Cochez cette option pour forcer cet événement à utiliser l'appareil photo reflex numérique pour prendre des photos.

*Caméra GoPro* – Cochez cette option pour forcer cet événement à utiliser l'appareil photo reflex numérique pour prendre des photos.

**Recadrer les photos de la webcam** – Cochez cette case pour appliquer un recadrage spécifique à l'événement au flux en direct de la webcam et également aux photos prises avec la webcam lors de cet

événement. Les valeurs de recadrage doivent être saisies dans les zones de texte W et H correspondantes.

**Recadrer les photos DSLR** – Cochez cette case pour appliquer un recadrage spécifique à l'événement aux photos prises avec l'appareil photo DSLR lors de cet événement. Les valeurs de recadrage doivent être saisies dans les zones de texte W et H correspondantes.

**Recadrer les photos GoPro** – Cochez cette case pour appliquer un recadrage spécifique à l'événement aux photos prises avec la caméra GoPro lors de cet événement. Les valeurs de recadrage doivent être saisies dans les zones de texte W et H correspondantes.

**IMPORTANT :** si les paramètres de recadrage ci-dessus sont activés, ces valeurs de recadrage seront utilisées à la place de toutes les valeurs de recadrage définies dans les paramètres principaux de RightBooth.

# Imprimante à utiliser

Utilisez ce paramètre pour choisir quelle imprimante sera utilisée pour imprimer les photos lorsque cet événement est joué.

**Depuis les paramètres** – Cochez cette option pour utiliser l'imprimante spécifiée dans les paramètres de l'imprimante RightBooth. Il s'agit de l'option par défaut.

*Choisir une imprimante* – Cochez cette option pour vous permettre de choisir une imprimante spécifique dans la liste des imprimantes.

# Remplacement des paramètres de la caméra et de l'imprimante RightBooth pour des événements individuels

Chaque fois que vous créez un nouvel événement, ses options Caméra d'événement et Imprimante sont automatiquement définies pour utiliser les périphériques spécifiés dans les Paramètres.

Pour cette raison, vous n'aurez généralement pas besoin de modifier les options de caméra/imprimante de l'événement dans aucun de vos événements. Cependant, si par exemple vous souhaitez qu'une conception d'événement particulière utilise toujours la webcam, cochez les options « Webcam » de la caméra de l'événement pour forcer l'événement à toujours utiliser la webcam, quelle que soit la configuration de votre caméra dans les paramètres RightBooth.

# L'éditeur d'écran

L'éditeur d'écran est accessible à partir du bouton Modifier les écrans de la fenêtre principale de RightBooth et vous permet de concevoir l'apparence et la mise en page de tous les écrans et éléments d'écran de l'événement que vous avez inclus dans l'événement. Il vous permet également de concevoir la mise en page d'impression des photos.

L'éditeur d'écran affichera initialement le premier écran de votre événement avec la boîte à outils de l'éditeur d'écran.

# La boîte à outils de l'éditeur d'écran

Cette boîte à outils affiche une liste de tous les écrans que vous avez choisi d'inclure dans la conception de votre événement (voir Structure de l'événement). Vous pouvez cliquer sur n'importe quel nom d'écran dans la liste pour afficher le contenu de cet écran. Vous pouvez ensuite concevoir et mettre en page tous les éléments de l'écran, y compris la caméra, les étiquettes de texte, les images, la vidéo, etc.

# La liste des écrans

Il s'agit d'une liste d'écrans disponibles en fonction des choix que vous faites dans le concepteur d'événements. Vous pouvez modifier la conception de tous ces écrans, en ajoutant, en modifiant et en supprimant du contenu, mais notez que sur certains écrans, certains éléments sont nécessaires au bon fonctionnement et vous ne pourrez pas les supprimer.

#### Commencer

Affiche l'aperçu en direct de la caméra et un message d'introduction.

#### Navigateur multimédia

Cet écran est automatiquement inclus lorsque le type d'événement est défini sur « Station de partage ». Il affiche les miniatures de toutes les vidéos et photos contenues dans le dossier Watch de la Station de partage. Le navigateur mettra automatiquement à jour son contenu chaque fois que de nouveaux fichiers apparaîtront dans le dossier Watch.

#### **Conditions générales**

Affiche le texte de vos conditions générales ainsi qu'un bouton OK et Annuler.

#### Détails de l'utilisateur

Affiche les zones de texte du nom et de l'adresse e-mail ainsi que le clavier à l'écran pour permettre aux utilisateurs de saisir leurs coordonnées dans le système.

#### Menu événement

Affiche vos choix d'événements (et boutons) à partir du concepteur d'événements, lorsque le type d'événement est défini sur « Menu »

# **Choisir l'enregistrement**

Affiche les choix d'enregistrement (et les boutons) qui peuvent être effectués par l'utilisateur. Les choix sur cet écran sont issus des types d'enregistrement sélectionnés dans le concepteur d'événements. Si un seul type d'enregistrement est sélectionné, cet écran servira d'écran d'information pour le type d'enregistrement.

#### Choisissez un écran vert

Affiche les images d'arrière-plan de l'écran vert (et les vidéos) parmi lesquelles les utilisateurs peuvent sélectionner en incluant la fonctionnalité « Demander à l'utilisateur » de l'écran vert, ainsi qu'un bouton OK.

#### **Choisissez la superposition**

Affiche les images de superposition parmi lesquelles les utilisateurs peuvent sélectionner lors de l'inclusion de la fonctionnalité de superposition d'images « Demander à l'utilisateur », ainsi qu'un bouton OK.

#### Choisissez le karaoké

Affiche les noms de fichiers karaoké parmi lesquels les utilisateurs peuvent sélectionner en incluant la fonction karaoké « Demander à l'utilisateur », ainsi qu'un bouton OK.

#### Se préparer

Affiche l'aperçu en direct de la caméra et un message d'introduction « Préparez-vous ».

# Compte à rebours

Affiche l'aperçu en direct de la caméra et un élément de séquence de texte de compte à rebours.

## Question

Affiche la question actuelle dans un événement Question. Chaque écran de question possède sa propre disposition d'écran, qui peut inclure une question texte ou une question de fichier vidéo.

#### Répondre

Affiche l'écran de réponse actuel dans un événement Question. Chaque écran de réponse possède sa propre disposition d'écran, qui peut inclure un élément de saisie de texte, un clavier à l'écran et l'élément appareil photo.

#### Enregistrer une vidéo

Affiche l'élément de caméra en direct pendant l'enregistrement vidéo, ainsi qu'un élément de séquence d'étiquettes de compte à rebours.

#### Enregistrer un karaoké

Affiche l'élément de caméra en direct pendant l'enregistrement vidéo karaoké, ainsi qu'un élément vidéo qui lit les paroles du fichier karaoké choisi et la piste d'accompagnement.

#### **Prendre une photo**

Affiche l'élément de caméra en direct et l'élément d'étiquette « Sourire ».

#### **Choisissez le filtre**

Affiche la photo la plus récente ainsi qu'un ensemble de filtres photo parmi lesquels les utilisateurs peuvent sélectionner en incluant la fonction de filtre photo « Demander à l'utilisateur », ainsi qu'un bouton OK.

#### Tapez un message

Affiche un élément de saisie de texte et un clavier à l'écran pour permettre aux utilisateurs de saisir leur message.

# Afficher la vidéo

Affiche un élément vidéo lisant la vidéo la plus récemment enregistrée. Si l'option « Rétablir la vidéo » est activée dans le concepteur d'événements, cet écran affiche également les boutons Rétablir et Conserver.

#### Afficher la photo

Affiche un élément d'image contenant la photo la plus récemment prise et les images miniatures de toutes les autres photos de l'ensemble de photos. Si l'option « Rétablir la photo » est définie dans le concepteur d'événements, cet écran affiche également les boutons Rétablir et Conserver.

#### Afficher le message

Affiche un élément d'étiquette contenant le message le plus récemment saisi. Si l'option « Rétablir le message » est activée dans le concepteur d'événements, cet écran affiche également les boutons Rétablir et Conserver.

# Afficher la réponse

Affiche la réponse vidéo ou textuelle enregistrée le plus récemment dans un événement Question. Si l'option « Rétablir les réponses à la question » est définie dans le concepteur d'événements, cet écran affiche également les boutons Rétablir et Conserver.

#### Afficher le karaoké

Affiche un élément vidéo lisant la dernière vidéo karaoké enregistrée. Si l'option « Rétablir le karaoké » est définie dans le concepteur d'événements, cet écran affiche également les boutons Rétablir et Conserver.

#### Impression

Affiche une image de l'imprimante chaque fois qu'une impression photo est en cours.

#### Mise en page d'impression

Affiche la mise en page d'impression photo actuelle à des fins de conception. Cet écran n'apparaît pas lorsque l'événement est en cours de lecture.

## **Options vidéo**

Affiche toutes les options vidéo que vous avez choisies dans le concepteur d'événements pour permettre aux utilisateurs de faire leur choix.

#### **Options de photo**

Affiche les options de photo que vous avez choisies dans le concepteur d'événements pour permettre aux utilisateurs de faire leur choix. Notez que par défaut, cet écran affichera toujours un élément d'aperçu d'image d'impression, que vous ayez choisi ou non d'imprimer des photos lors de l'événement. Si vous n'incluez pas l'impression dans votre événement, vous pouvez simplement supprimer cet élément de l'écran Options photo dans l'éditeur d'écran.

#### **Options de message**

Affiche toutes les options de message que vous avez choisies dans le concepteur d'événements pour permettre aux utilisateurs de faire leur choix.

#### **Copies imprimées**

Affiche les options de copies d'impression que vous avez choisies dans Event Designer pour permettre aux utilisateurs de choisir le nombre de copies d'impression à réaliser lors de l'impression de leurs photos.

#### **Adresse email**

Affiche la zone de saisie de texte de l'adresse e-mail et le clavier à l'écran pour permettre aux utilisateurs de saisir leur adresse e-mail lorsque le logiciel l'exige.

#### Envoi de courrier électronique

Affiche une image d'envoi par courrier électronique chaque fois qu'un courrier électronique est en cours d'envoi.

## Numéro de téléphone

Affiche la liste des fournisseurs de services mobiles (extraite des paramètres des médias sociaux), la zone de saisie de texte du numéro de téléphone/mobile et l'élément Clavier à l'écran.

#### Envoyer au téléphone

Affiche une image « envoi au téléphone » chaque fois que des fichiers sont envoyés vers un téléphone mobile.

#### Numéro WhatsApp

Affiche la zone de saisie de texte du numéro de téléphone/mobile et l'élément Clavier à l'écran pour permettre aux utilisateurs de saisir le numéro de mobile de leur compte WhatsApp.

#### Envoyer à WhatsApp

Affiche la fenêtre WhatsApp dans laquelle les utilisateurs peuvent faire glisser leurs vidéos et photos RightBooth pour les télécharger sur leur compte WhatsApp.

#### Merci

Affiche un élément d'étiquette « Merci » à la fin de la session d'événement de chaque utilisateur. Il affichera également les boutons Oui/Non « Recommencer » si nécessaire.

# Annuler

Affiche l'élément d'étiquette « Annuler la confirmation » et les boutons Oui/Non chaque fois que l'utilisateur choisit un bouton Annuler sur un autre écran. Cet écran n'apparaît que si « Annuler la confirmation » est sélectionné dans le concepteur d'événements.

## Occupé

Affiche un élément d'étiquette « Occupé » et une animation chaque fois que RightBooth exécute une tâche longue, comme la conversion d'une vidéo enregistrée dans un format différent.

#### **Erreur**

Affiche un élément d'étiquette de message d'erreur si RightBooth rencontre une erreur inattendue.

#### Fermé

Affiche l'écran verrouillé lorsque l'événement est verrouillé et attend que la condition de démarrage soit remplie. Voir Paramètres de démarrage/arrêt.

#### Fini

Affiche l'écran « Terminé » chaque fois qu'une condition d'arrêt d'événement est remplie. Voir Paramètres de démarrage/arrêt.

# Les listes d'écrans de surveillance supplémentaires

Les écrans suivants seront affichés sur un deuxième, troisième ou quatrième moniteur et ne s'appliqueront que si l'événement inclut les moniteurs supplémentaires dans le concepteur d'événements.

#### Démarrer n

Il s'agit du premier écran qui s'affiche au début de l'événement. Par exemple, l'écran « Démarrer 2 » s'affichera sur le deuxième moniteur.

#### Vidéo en cours de réalisation

Cet écran s'affiche à chaque fois qu'une vidéo est en cours d'enregistrement par RightBooth, lorsque l'option « Vidéo en cours » est sélectionnée dans le concepteur d'événements. Ceci est utile si vous souhaitez vous assurer qu'aucune activité gourmande en ressources processeur ne se produit sur le deuxième (ou le troisième) moniteur (comme la lecture d'un élément vidéo) pendant l'enregistrement vidéo.

# Photographie en cours de réalisation

Cet écran s'affiche chaque fois qu'une photo est capturée par RightBooth, lorsque l'option « Photo en cours » est sélectionnée dans le concepteur d'événements.

#### Impression en cours

Cet écran s'affiche chaque fois que l'impression de photos est en cours dans RightBooth, lorsque le message « Impression en cours » s'affiche.

# Options de la boîte à outils de l'éditeur d'écran

La boîte à outils de l'éditeur d'écran fournit les options suivantes :

**Thème** – Cliquez sur ce bouton pour ouvrir le dossier d'arrière-plans dans la bibliothèque multimédia où vous pouvez sélectionner un thème qui sera appliqué à tous les écrans de votre événement. Chaque thème appliquera un arrière-plan, une couleur de texte et un style de bouton à tous les écrans de votre événement.

Charger – Cliquez sur ce bouton pour charger un fichier précédemment enregistré :

- conception de la mise en page d'impression, tout en affichant l'écran de mise en page d'impression
- conception de l'écran, tout en visualisant l'un des autres écrans d'événements

- ensemble d'éléments. Les éléments que vous avez choisis seront ajoutés à l'écran actuel

**Enregistrer** – Cliquez sur ce bouton pour enregistrer la conception d'écran actuelle, la mise en page d'impression actuelle ou l'ensemble d'éléments actuellement sélectionné dans un fichier de votre bibliothèque multimédia.

**Sélecteur de moniteur** – Cela vous permet de choisir de concevoir des écrans d'événements qui apparaîtront sur les moniteurs 1 à 4 si...

- des moniteurs supplémentaires sont connectés à l'ordinateur
- des moniteurs supplémentaires sont activés dans RightBooth Event Designer →Structure de l'événement →Plusieurs moniteurs.

Notez que si vous avez activé des moniteurs supplémentaires, les modifications de thème effectuées pendant que vous travaillez sur un écran du moniteur 1 ne seront appliquées qu'aux écrans du moniteur 1. De même, les modifications de thème effectuées pendant que vous travaillez sur un écran du moniteur 2 ne seront appliquées qu'aux écrans du moniteur 2.

**Zoom** - Augmentez ou diminuez la taille de l'écran à des fins d'édition. Vous pouvez zoomer sur l'écran pour un contrôle plus précis du positionnement des éléments. Lorsque l'écran ne tient pas sur l'écran de votre ordinateur, des barres de défilement verticales et horizontales apparaissent pour vous permettre de vous déplacer sur l'écran. La taille de zoom minimale est de 0,1. La taille de zoom maximale est de 10. Chaque fois que la souris est positionnée sur l'écran, vous pouvez également utiliser la molette de défilement de la souris pour modifier la valeur du zoom.

**Opacité de la boîte à outils** – Utilisez cette option pour modifier l'opacité de toutes les boîtes à outils de l'éditeur d'écran afin de permettre une meilleure visibilité de l'écran d'événement sous-jacent.

**Reculer** - Cliquez sur ce bouton pour déplacer l'élément sélectionné plus en arrière dans l'ordre d'affichage des éléments. Chaque clic sur le bouton déplace l'élément vers l'arrière d'une position dans l'ordre d'affichage jusqu'à ce qu'il soit finalement affiché derrière tous les autres éléments à l'écran.

**Avancer** - Cliquez sur ce bouton pour déplacer l'élément sélectionné vers l'avant dans l'ordre d'affichage des éléments. Chaque clic sur le bouton déplace l'élément vers l'avant d'une position dans l'ordre d'affichage jusqu'à ce qu'il soit finalement affiché au-dessus de tous les autres éléments à l'écran.

Veuillez noter que n'importe quel élément peut être placé sur n'importe quel autre élément. Vous pouvez ainsi, par exemple, placer du texte et des images sur des éléments vidéo et appareil photo.

**Annuler** - Cliquez ici pour annuler les modifications apportées à l'écran. La plupart des actions peuvent être annulées, notamment le déplacement et le dimensionnement des éléments et la modification de leurs propriétés. Chaque écran conserve son propre historique d'annulation/rétablissement indépendant et illimité.

*Rétablir* – Cliquez ici pour rétablir vos opérations d'annulation.

**Corbeille** - Cliquez sur cette option pour supprimer les éléments d'écran actuellement sélectionnés. Vous pouvez également utiliser la corbeille pour supprimer les écrans que vous avez ajoutés manuellement à l'événement si aucun élément d'écran n'est actuellement sélectionné (voir Ajouter un écran).

**Couper** - Cliquez sur cette option pour couper les éléments actuellement sélectionnés de l'écran. Vous pouvez également utiliser cette option pour couper les écrans que vous avez ajoutés manuellement à l'événement si aucun élément d'écran n'est actuellement sélectionné.

**Copier** - Cliquez ici pour copier les éléments d'écran actuellement sélectionnés. Vous pouvez également utiliser cette option pour copier les écrans que vous avez ajoutés manuellement à l'événement si aucun élément d'écran n'est actuellement sélectionné.

IMPORTANT. L'utilisation des fonctions Couper et Copier placera les éléments dans le presse-papiers privé de RightBooth. Elle ne place PAS les éléments dans le presse-papiers de Windows.

Notez que certains éléments essentiels de l'écran ne peuvent pas être coupés, copiés ou supprimés et vous serez informé chaque fois que vous tenterez de le faire.

**Coller** - Cliquez ici pour coller les éléments précédemment coupés ou copiés sur l'écran actuel dans le même événement ou dans un événement différent. Les éléments seront collés au même endroit à partir duquel ils ont été coupés ou copiés. Vous pouvez également coller un écran précédemment copié dans le même événement ou dans un événement différent, auquel cas il vous sera demandé de nommer l'écran collé avant qu'il ne soit ajouté à la liste des écrans.

Notez que cette fonctionnalité ne colle que les éléments du presse-papiers privé de RightBooth. Elle ne colle pas les éléments du presse-papiers Windows. Pour coller des images à partir du presse-papiers Windows, reportez-vous à la section : **Copie d'images à partir d'autres applications dans les écrans d'événements** 

*Ajouter des éléments* - Cliquez ici pour afficher ou masquer la boîte à outils Ajouter des éléments. Voir Ajout d'éléments .

Propriétés - Cliquez ici pour afficher ou masquer la boîte à outils Propriétés. Voir Propriétés .

*Formateur* - Cliquez ici pour afficher ou masquer la boîte à outils du formateur d'éléments. Voir **Formatage** des éléments.

*Transitions* – Cliquez ici pour activer ou désactiver les transitions d'écran lors de la modification de vos écrans d'événements.

*Info-bulles des éléments* – Cliquez ici pour afficher ou masquer les info-bulles qui s'affichent lorsque vous passez la souris sur différents éléments de l'écran de l'événement. L'info-bulle indique le chemin et le nom de fichier des éléments, tels que les fichiers image et vidéo.

**Tester le navigateur** – Lorsque cette option n'est pas cochée, les éléments du navigateur sur l'écran des événements peuvent être déplacés, dimensionnés et conçus. Lorsque cette option est cochée, vous pouvez interagir avec le contenu de la page Web du navigateur et une icône s'affiche également dans la boîte à outils de l'éditeur d'écran qui peut être utilisée pour tester les fonctionnalités de glisser-déposer sur la page Web.

# Question

Avancement des questions et des réponses – Cliquez sur ce bouton de commande haut/bas pour parcourir les questions définies dans le tableau Questions du concepteur d'événements (voir plus haut). Cela vous permet d'afficher et de modifier tous les écrans de questions et écrans de réponses qui apparaîtront pendant l'événement. Ce bouton ne s'affiche dans la boîte à outils que lorsque vous avez inclus des questions dans votre événement et que vous visualisez l'écran Question ou Réponse dans l'éditeur d'écrans. Pour plus d'informations, consultez la section sur la conception d'écrans de questions (plus loin).

*Vidéo* - Cette option vous permet d'afficher et de modifier la disposition d'un écran de réponse vidéo.

*Texte* - Cette option vous permet d'afficher et de modifier la mise en page d'un écran de réponse texte.

**Boutons d'ordre d'écran** - Cliquez sur ces boutons pour modifier la position de tout écran défini par l'utilisateur dans la liste. Voir **Ajout d'éléments : Écran** (plus tard).

Quitter – Cliquez ici pour quitter l'éditeur d'écran.

# Déplacer et dimensionner les éléments de l'écran

Tout élément de l'écran (tel qu'une étiquette de texte) peut être déplacé en cliquant et en faisant glisser l'élément vers un nouvel emplacement sur l'écran.

Pour dimensionner un élément, cliquez d'abord sur l'élément pour le sélectionner. Les cases de taille, le cercle de rotation et le rectangle de sélection autour de l'élément s'affichent alors. Cliquez et faites glisser n'importe quelle case de taille pour modifier la taille de l'élément. Cliquez et faites glisser le cercle de rotation pour faire pivoter l'élément.

Lorsque vous dimensionnez un élément d'étiquette de texte, le contenu du texte sera renvoyé à la ligne dans la largeur de l'étiquette. Vous devrez donc peut-être modifier la hauteur de l'étiquette afin de voir tout le texte renvoyé à la ligne.

Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments de l'écran en appuyant sur la touche Ctrl ou la touche Maj du clavier et en la maintenant enfoncée, puis en cliquant sur chaque élément de l'écran pour l'ajouter à la sélection. Ce faisant, vous pouvez désélectionner un élément sélectionné en cliquant à nouveau dessus. Une fois que vous avez sélectionné une sélection d'éléments, vous pouvez relâcher la touche du clavier. Vous pouvez maintenant faire glisser n'importe quel élément sélectionné pour déplacer tous les éléments ensemble. Le dimensionnement ou la rotation d'un élément dimensionnera et fera pivoter tous les éléments sélectionnés. Vous pouvez également modifier les propriétés de tous les éléments sélectionnés à l'aide de la boîte à outils Propriétés (voir plus loin).

Vous pouvez également sélectionner plusieurs éléments de l'écran en faisant glisser un rectangle de sélection autour des éléments que vous souhaitez sélectionner. Vous pouvez démarrer le rectangle de sélection en cliquant avec la souris n'importe où sur l'arrière-plan de l'écran, puis en faisant glisser un rectangle de manière à ce qu'il croise les éléments que vous souhaitez sélectionner.

Vous pouvez également utiliser les touches fléchées du clavier pour déplacer les éléments sélectionnés vers le haut, le bas, la gauche et la droite par incréments de 1 pixel, ou par incréments de 10 pixels si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en appuyant sur les touches fléchées.

Pour supprimer la sélection, cliquez simplement avec la souris n'importe où sur l'arrière-plan de l'écran.

# Ajout d'éléments aux écrans

Cliquez sur la case à cocher **Ajouter des éléments** dans la boîte à outils de l'éditeur d'écran pour afficher la **boîte à outils Ajouter des éléments**. Cette boîte à outils fournit un bouton permettant d'ajouter de nouveaux écrans vides à l'événement et fournit également une liste de boutons permettant d'ajouter divers nouveaux éléments à l'écran actuel.

# Écran

Cliquez ici pour ajouter un nouvel écran vide à votre événement. Il vous sera demandé de fournir un nom pour le nouvel écran, qui doit être différent de tous les autres noms affichés dans la liste des écrans. Votre nouvel écran peut ensuite contenir des éléments (vidéos, texte, contenu de navigateur Web, etc.) qui peuvent être conçus pour répondre à vos besoins.

Vous pouvez utiliser les boutons fléchés Haut/Bas de la boîte à outils principale pour déplacer votre écran vers le haut ou vers le bas de la liste des écrans. Par défaut, un écran nouvellement ajouté sera placé en haut de la liste des écrans et si vous ne le déplacez pas, il deviendra le premier écran à apparaître à chaque fois que vous jouerez à l'événement. Mais le changement de position dans la liste déterminera le moment où il s'affichera pendant l'événement. Par exemple, déplacer l'écran vers le bas de la liste pour qu'il soit placé avant l'écran de remerciement entraînera l'affichage de l'écran avant l'écran de remerciement lorsque vous jouerez à l'événement. Vous pouvez également rendre vos écrans conditionnels.

# Écrans conditionnels

La liste d'écrans contient une ligne de séparation comme suit : \_\_\_\_\_

Les écrans qui apparaissent dans la liste au-dessus de cette ligne font partie du flux d'événements normal, par exemple : Démarrer  $\rightarrow$  Préparez-vous  $\rightarrow$  Enregistrer  $\rightarrow$  Afficher  $\rightarrow$  Merci.

Les écrans qui apparaissent sous cette ligne ne s'afficheront que dans des circonstances particulières au cours de l'événement. Par exemple, l'écran Occupé n'apparaîtra que lorsqu'une « activité chronophage » se produit, comme lors du transfert de fichiers vidéo à partir d'un appareil photo reflex numérique.

# Écrans aléatoires

Comme mentionné précédemment, vous pouvez ajouter vos propres nouveaux écrans à l'événement et les positionner dans le flux normal de l'événement au-dessus de la ligne de séparation. Mais vous pouvez également les déplacer sous la ligne de séparation où ils peuvent être traités comme des écrans affichés de manière aléatoire. Nous allons expliquer cela à l'aide d'un exemple.

Supposons que nous ayons un événement très simple qui permet à chaque utilisateur d'enregistrer une vidéo. La liste de l'écran d'événements ressemble à ceci :

Commencer Se préparer Compte à rebours Enregistrer une vidéo Merci Occupé Erreur Fini

Disons que nous souhaitons maintenant afficher un écran publicitaire après l'écran de démarrage, nous créons donc un nouvel écran contenant notre publicité, nous le nommons « Publicité » et le positionnons dans la liste comme suit :

Commencer Annonce Se préparer Compte à rebours Enregistrer une vidéo Merci

Occupé Erreur Fini

Désormais, chaque fois que le système est utilisé, l'écran Publicité s'affiche après l'écran de démarrage.

Supposons maintenant que nous souhaitons afficher l'une des trois publicités au hasard après l'écran de démarrage. Créez deux autres écrans et nommez-les Advert#2 et Advert#3 et déplacez-les n'importe où sous la ligne de séparation comme suit :

Commencer Annonce Se préparer Compte à rebours Enregistrer une vidéo Merci

Annonce n°2 Annonce n°3 Occupé Erreur Fini

Désormais, chaque fois que l'événement commence, RightBooth sélectionne au hasard l'un des écrans publicitaires et l'affiche après l'écran de démarrage. Tout cela fonctionne parce que les trois écrans commencent par le même nom (Publicité) et les deux écrans publicitaires supplémentaires ont également le caractère « # » inclus immédiatement après leur nom, et les écrans sont placés sous la ligne de séparation.

Vous pouvez utiliser cette fonction de dénomination à plusieurs endroits. Ici, nous affichons une publicité aléatoire après l'écran de démarrage, puis une autre publicité aléatoire avant l'écran de remerciement :

Commencer Annonce Se préparer Compte à rebours Enregistrer une vidéo Annonce Merci Annonce n°2 Annonce n°3 Occupé Erreur Fini

Et enfin, voici un autre exemple où nous utilisons deux ensembles d'écrans aléatoires, un ensemble pour la publicité aléatoire et un ensemble pour afficher un **message aléatoire** après que l'utilisateur a enregistré sa vidéo :

Commencer Annonce Se préparer Compte à rebours Enregistrer une vidéo **Message** Merci Annonce n°2 Annonce n°3 **Message#Salut Message n°18 Message #Boo** Occupé Erreur Fini

Points à noter :

- 1) Vous ne pouvez créer des écrans aléatoires qu'à partir de vos propres écrans nouvellement ajoutés.
- 2) Lorsque vous nommez vos écrans aléatoires, vous pouvez utiliser n'importe quel caractère après le caractère « # » (comme indiqué dans le dernier exemple ci-dessus).

# **Bouton**

Vous pouvez ajouter des boutons aux écrans lorsque vous souhaitez inclure diverses actions de clic qui ne sont normalement pas disponibles par défaut. Voir Action de clic.

# Caméra

Un élément de caméra est utilisé pour afficher le flux en direct actuel de la webcam ou de l'appareil photo reflex numérique de votre choix. Un élément de caméra affichera normalement le flux en direct de la caméra par défaut de l'événement. Cependant, il est possible de modifier l'élément pour afficher le flux d'une webcam spécifique (1 à 4) ou de l'appareil photo reflex numérique. Pour afficher le flux en direct de la webcam 2, 3 ou 4, vous devez avoir préalablement configuré RightBooth pour l'utilisation de plusieurs webcams, voir Paramètres vidéo de la webcam. Vous pouvez avoir jusqu'à 4 éléments de caméra par écran. Remarque : RightBooth peut afficher le flux en direct des appareils photo reflex numériques Canon compatibles, voir Paramètres DSLR RightBooth.

# Horloge

Un élément d'horloge affichera l'heure actuelle.

# Compte à rebours

Un élément de compte à rebours est utilisé pour afficher un compte à rebours numérique à vos utilisateurs. Cet élément est automatiquement ajouté aux écrans Compte à rebours et Enregistrer la vidéo, mais vous pouvez l'ajouter à d'autres écrans.

# Bloc à dessin

Un élément de bloc-notes vous permet de fournir une zone sur laquelle vos utilisateurs peuvent écrire et dessiner, par exemple pour signer leur nom. Il peut être utilisé en combinaison avec les outils de dessin pour fournir différentes couleurs et largeurs de dessin. Le contenu du bloc-notes sera ensuite enregistré sous forme d'image dans le dossier de l'événement à la fin de chaque session d'événement et sera automatiquement effacé pour le début de la session d'événement suivante. Vous pouvez également inclure l'élément Bloc-notes dans vos conceptions de mise en page d'impression de photos afin que les dessins de vos utilisateurs soient inclus lors de l'impression des photos. Vous pouvez ajouter 1 élément de bloc-notes par écran.

Toutes vos images de bloc-notes enregistrées seront automatiquement enregistrées dans le dossier de stockage de votre choix au format PNG et recevront un nom de fichier comprenant la date et l'heure de leur création. Par exemple, l'image de bloc-notes suivante a été créée le 4 janvier 2020 à 12h54 :

# 2020-1-4-12-54-49-dessin.png

# Outils de dessin

Une boîte à outils d'outils de dessin sera ajoutée à l'écran actuel. Si un élément d'appareil photo est à l'écran, cette boîte à outils vous permet de dessiner sur le flux en direct de la caméra pendant l'événement. Si la photo la plus récemment prise est à l'écran (comme sur l'écran Afficher la photo), cette boîte à outils vous permet de dessiner sur les photos prises pendant l'événement. Les outils de dessin peuvent également être utilisés avec l'élément Bloc de dessin (voir plus loin). Vous pouvez ajouter 1 élément d'outil de dessin par écran. Voir **Le Outils de dessin** pour plus d'informations.

# Accessoires pour le visage

Un élément d'accessoire de visage peut être ajouté à n'importe quel écran pour vous permettre d'ajouter des accessoires aux visages apparaissant dans le flux de la caméra en direct lorsque l'événement est en cours de lecture ou d'ajouter des accessoires aux visages dans les photos capturées. Un élément d'accessoire de visage est essentiellement une grille d'images interactive qui peut contenir n'importe quel nombre d'images d'accessoires de visage disposées en lignes et en colonnes. Lorsqu'il est initialement 139

ajouté à un écran, l'élément d'accessoire de visage sera vide d'accessoires, mais vous pouvez ensuite le remplir en double-cliquant sur l'élément d'accessoire de visage (sur l'écran de l'événement), puis en choisissant des accessoires dans la bibliothèque multimédia RightBooth. Ensuite, lorsque l'événement est en cours de lecture, vous pouvez toucher ou cliquer sur les accessoires pour qu'ils apparaissent automatiquement sur les visages dans le flux ou la photo. Vous pouvez ajouter 1 élément d'accessoire de visage par écran.

## Jeu

Un élément de jeu peut être ajouté à n'importe quel écran. La bibliothèque multimédia RightBooth contient un certain nombre de liens vers des jeux interactifs en ligne conçus pour une saisie à la souris ou sur écran tactile et qui peuvent être utilisés sur des écrans d'événements. Pour accéder aux jeux, cliquez sur le bouton Jeu, puis choisissez un jeu dans la sélection affichée. Le jeu sera alors ajouté à l'écran d'événement dans un élément de navigateur Web de taille appropriée. Dans l'éditeur d'écran, le jeu peut être dimensionné et positionné. Lorsque l'événement est en cours, le jeu peut également être joué lorsqu'il apparaît à l'écran. Remarque : vous devez disposer d'une connexion Internet valide pour pouvoir voir et jouer aux jeux interactifs.

#### Image

Un élément d'image est utilisé pour afficher un fichier image, un GIF animé récent (ou WMV), une photo récente, une contribution récente à un bloc-notes, une mise en page d'impression de photo récente ou un code QR. Les fichiers image peuvent provenir de n'importe où sur votre ordinateur ou de la bibliothèque multimédia RightBooth.

# Séquence d'images

Un élément de séquence d'images est utilisé pour afficher une séquence animée d'images ou de gifs animés à partir de votre ordinateur.

#### Clavier

L'élément clavier est automatiquement ajouté à différents écrans d'événement chaque fois que vous créez un nouvel événement, comme l'écran Détails de l'utilisateur. Cependant, il est également possible d'ajouter un élément clavier à n'importe quel/tous les autres écrans de votre événement. Par exemple, l'élément clavier peut être utile sur les écrans où vous avez choisi d'inclure un élément de navigateur Web et où vous jouez votre événement à l'aide d'un écran tactile. Cela permettra alors d'utiliser le clavier à l'écran pour saisir des caractères dans les champs de saisie de texte qui apparaissent sur les pages Web dans le navigateur ou pour saisir des caractères dans la zone de texte d'adresse du navigateur Web.

Si vous ne souhaitez pas afficher l'élément clavier sur certains écrans, vous pouvez le supprimer des écrans sélectionnés à l'aide de l'éditeur d'écran. Vous pouvez ajouter 1 élément clavier par écran.

# Clavier

Le clavier est automatiquement ajouté à l'écran d'événement « Numéro de téléphone » chaque fois que vous créez un nouvel événement. Le clavier peut être ajouté à n'importe quel écran d'événement et peut être utilisé pour saisir des données numériques dans n'importe quelle zone de texte et n'importe quel élément de navigateur Web. Vous pouvez ajouter 1 élément de clavier par écran.

# Étiquette

Un élément d'étiquette est utilisé pour afficher des instructions textuelles et des messages utilisateur.

# Séquence d'étiquettes

Un élément de séquence d'étiquettes est utilisé pour afficher une séquence animée d'éléments de texte.

# Contrôleur multimédia

Un élément de contrôleur multimédia peut être ajouté à n'importe quel écran d'événement et fournit une gamme de fonctions pour contrôler les vidéos (éléments vidéo ou éléments de séquence vidéo) qui se 140

trouvent sur le même écran. Il peut également contrôler le fichier audio en cours de lecture (soit l'audio de l'écran, soit un fichier audio démarré avec l'action « Lire l'audio »). Par défaut, le contrôleur multimédia dirigera ses fonctions vers la première vidéo ajoutée à l'écran, le deuxième contrôleur multimédia dirigera ses fonctions vers la deuxième vidéo ajoutée à l'écran.

Si vous souhaitez qu'un élément de contrôleur multimédia contrôle une vidéo spécifique, ajoutez un nom à l'élément vidéo requis (ou à l'élément de séquence vidéo) à l'aide de la propriété Nom, puis spécifiez ce même nom dans la propriété « Média » du contrôleur multimédia (sensible à la casse).

Si vous souhaitez qu'un élément de contrôleur multimédia contrôle le fichier audio en cours de lecture, cochez l'icône Haut-parleur en haut du panneau Propriétés du contrôleur (dans l'éditeur d'écran).

# Mises en page d'impression

L'élément Mises en page d'impression peut être ajouté à n'importe quel écran pour permettre à l'utilisateur de choisir une mise en page d'impression à utiliser pour l'impression de photos. L'élément Mises en page d'impression est essentiellement une grille d'images interactive qui peut contenir n'importe quel nombre de mises en page d'impression que vous avez précédemment conçues et enregistrées dans votre bibliothèque de mises en page d'impression. Voir la section : Le concepteur de mises en page d'impression.

Lorsqu'il est ajouté initialement à un écran, l'élément de mise en page d'impression ne contient aucune mise en page, mais vous pouvez ensuite le remplir en double-cliquant sur l'élément (sur l'écran de l'événement), puis en choisissant des mises en page dans la section Mises en page d'impression de la bibliothèque multimédia RightBooth. Ensuite, lorsque l'événement est en cours de lecture, vous pouvez toucher ou cliquer sur n'importe quelle mise en page pour en faire la mise en page choisie pour l'impression de photos. Notez que si un utilisateur choisit une mise en page d'impression, celle-ci remplacera la conception de mise en page d'impression par défaut définie sur l'écran « Mise en page d'impression » de l'événement. Vous pouvez ajouter 1 élément de mise en page d'impression par écran.

# Code QR

Un élément de code QR peut être utilisé pour afficher un code QR qui représente tout texte que vous saisissez comme contenu dans la zone de saisie de texte de l'élément.

Lors de l'ajout initial à un écran, il vous sera demandé de saisir le texte du code QR. Vous pouvez également choisir l'un des types de code QR suivants :

- *Texte* . Un code QR texte libre de votre choix.
- **Texte + Photo actuelle.** Le code QR généré sera le contenu du texte plus le nom de fichier de la photo de l'événement actuel.
- Texte + Photo 1 10. Le code QR généré sera le contenu du texte plus le nom de fichier de l'une des photos les plus récemment prises (1 à 10)
- **Texte + mise en page d'impression**. Le code QR généré sera le contenu du texte plus le nom de fichier de la mise en page d'impression la plus récemment créée
- **Texte + GIF**. Le code QR généré sera le contenu du texte plus le nom de fichier du GIF animé le plus récemment créé
- **Texte + Vidéo**. Le code QR généré sera le contenu du texte plus le nom de fichier de la vidéo ou du karaoké le plus récemment enregistré.
- Se connecter au Wi-Fi Cela générera un code QR Wi-Fi à l'aide des paramètres saisis dans les paramètres RightBooth →Médias sociaux →Serveur Web local, permettant aux utilisateurs de scanner le code pour que leur téléphone mobile rejoigne votre réseau Wi-Fi spécifié.
- Page Web de la galerie Cela génère un code QR qui permet aux utilisateurs disposant d'un appareil mobile de scanner le code pour accéder à la page Web de la galerie de la station de partage : rbgallery.php. Cette fonctionnalité nécessite que l'application du serveur Web local soit exécutée sur l'ordinateur.

- Page Web de la galerie personnelle Cela génère un code QR qui permet aux utilisateurs disposant d'un appareil mobile de scanner le code pour accéder à la page Web de la galerie de la station de partage : rbgallery.php modifié pour afficher uniquement les photos et vidéos applicables au code d'accès actuellement saisi (le cas échéant). Cette fonctionnalité nécessite que l'application du serveur Web local soit en cours d'exécution sur l'ordinateur.
- Texte + élément de séquence Le code QR généré sera le contenu du texte plus le nom de fichier de la vidéo ou de la photo en cours qui est affichée dans un élément de séquence vidéo (ou élément de séquence photo) sur l'écran de l'événement. Notez que l'élément de code QR sera automatiquement mis à jour chaque fois que l'élément de séquence affichera une autre vidéo (ou photo).

Un élément de code QR peut également être utilisé conjointement avec la fonction de téléchargement FTP de RightBooth pour afficher à vos utilisateurs des codes représentant le chemin et le nom de fichier des fichiers téléchargés dans des dossiers sur des sites Web. Les utilisateurs peuvent ensuite scanner ces codes avec leur téléphone portable pour accéder aux fichiers sur le site Web. Par exemple, si votre événement est un événement de capture de photo unique et que vous l'avez configuré pour télécharger des photos sur **monsite.com/photos**, vous pouvez ajouter un élément de code QR à l' écran **Afficher la photo** et définir **https://www.monsite.com/photos** comme contenu du texte du code QR et choisir **Photo 1** comme nom de fichier récent.

Un élément de code QR peut également être utilisé conjointement avec la fonction RightBooth Sharing Station pour afficher à vos utilisateurs des codes représentant le chemin et le nom des fichiers disponibles dans le dossier du serveur Web local. Les utilisateurs peuvent ensuite scanner ces codes avec leur téléphone mobile pour accéder aux fichiers directement depuis votre ordinateur via le serveur Web local. Pour plus de détails sur l'utilisation des codes QR avec une RightBooth Sharing Station et sur la configuration d'un serveur Web local, consultez la section : Utilisation d'un événement de station de partage multimédia pour accéder aux vidéos et aux photos via des codes QR

# Vidéo

Un élément vidéo est utilisé pour lire un fichier vidéo. Il peut s'agir d'un fichier vidéo spécifique de votre ordinateur, de la bibliothèque multimédia ou d'un fichier vidéo récent enregistré par les utilisateurs de votre événement. Remarque : utilisez ces éléments avec parcimonie, car ils consomment beaucoup de ressources processeur. Essayez d'éviter de les utiliser sur l'écran « Enregistrer la vidéo ».

# Séquence vidéo

Un élément de séquence vidéo est utilisé pour afficher une séquence animée d'éléments vidéo. Remarque : utilisez les éléments de séquence vidéo avec parcimonie, car ils consomment beaucoup de ressources processeur. Essayez d'éviter d'en utiliser un sur l'écran **Enregistrer une vidéo**.

# Compteur de volume

Un élément de mesure du volume peut être ajouté à l'écran **Enregistrer une vidéo** pour montrer aux utilisateurs le niveau de volume d'entrée audio actuel pendant chaque enregistrement vidéo par webcam. Remarque : cet élément ne s'applique actuellement qu'aux enregistrements vidéo par webcam.

#### **Navigateur Web**

Un élément de navigateur Web est utilisé pour afficher le contenu de la page Web sur l'écran actuel. Vous pouvez inclure jusqu'à quatre éléments de navigateur sur chaque écran de votre événement, et ils peuvent être configurés pour afficher une page Web spécifique (par exemple, <u>www.google.com</u>). Pour modifier cette adresse, double-cliquez sur l'élément de navigateur Web (sur l'écran de l'événement) ou en cliquant sur le bouton **Contenu** du panneau de propriétés du navigateur Web auquel on accède à partir de la boîte à outils des propriétés dans l'éditeur d'écran (voir plus loin).

Chaque navigateur peut être configuré pour être passif (aucune interaction utilisateur autorisée) ou interactif afin que les utilisateurs puissent cliquer ou toucher dessus pour naviguer sur le Web. En mode interactif, il acceptera également les saisies à partir d'un clavier physique et/ou du clavier à l'écran RightBooth. Reportez-vous à la section **Propriétés du navigateur Web** pour plus d'informations.

RightBooth utilise le navigateur Web Open Source Chromium, à partir duquel Google Chrome est développé.

# **Fichiers HTML**

En plus d'afficher des pages Web Internet, l'élément Navigateur Web peut également être utilisé pour afficher des pages Web locales qui peuvent contenir des fichiers locaux pris en charge par le navigateur Chrome. Par exemple, vous pouvez utiliser l'élément Navigateur Web pour afficher un document PDF stocké sur votre ordinateur. Cela vous obligera à créer un fichier wrapper HTML de base contenant une simple référence d'intégration à votre document PDF local, comme dans cet exemple :

<!DOCTYPE html> <html> <embed src="c:\pdf\document.pdf" width="800px" height="2100px" /> </body> </html>

Vous pouvez ensuite enregistrer ce fichier HTML localement sur votre ordinateur et le définir comme contenu pour l'élément du navigateur Web RightBooth de l'un de vos écrans d'événement, ce qui amènera alors le navigateur Web à afficher le fichier document.pdf chaque fois que l'écran est affiché pendant l'événement. Pour accéder aux fichiers HTML locaux, double-cliquez sur n'importe quel élément du navigateur Web, puis cliquez sur le bouton « **Html ».** bouton « **Fichier** » dans le panneau Contenu.

#### Séquence du navigateur Web

Un élément de séquence de navigateur Web est utilisé pour afficher une séquence animée d'éléments de navigateur Web. Remarque : utilisez cet élément avec parcimonie, car ils consomment beaucoup de ressources processeur. Essayez d'éviter d'en utiliser sur l'écran « Enregistrer la vidéo ».

# Éléments ajoutés automatiquement

Les éléments suivants sont automatiquement ajoutés à divers écrans lorsqu'ils sont nécessaires.

#### Zone de texte

Les éléments de la zone de texte apparaîtront sur différents écrans pour obtenir les noms d'utilisateur, les adresses e-mail, les messages d'utilisateur, les réponses textuelles, les numéros de téléphone et le nombre d'impressions pendant l'événement.

#### **Bouton**

Les éléments de bouton sont utilisés pour fournir des choix qui peuvent être effectués sur différents écrans pendant l'événement, notamment : « Enregistrer la vidéo », « Annuler » et « Suivant ». Chaque élément de bouton est accompagné d'un élément d'étiquette qui décrit l'action que le bouton effectuera lorsqu'il sera sélectionné par l'utilisateur. Remarque : vous pouvez également ajouter d'autres boutons aux écrans qui peuvent effectuer diverses actions de clic.

#### Flèche

L'élément flèche est utilisé pour mettre en surbrillance les choix à l'écran lorsque le mode de saisie utilisateur est défini sur « Touche unique du clavier » ou « Bouton USB » (voir Paramètres). L'élément flèche est une paire d'images de flèches qui pointent vers chaque choix à l'écran, permettant aux utilisateurs d'appuyer sur la touche unique du clavier ou sur le bouton USB unique lorsque les flèches pointent vers le choix requis.

#### de texte et grille d'images

Les éléments de grille sont utilisés pour afficher un ensemble de noms de fichiers ou d'images parmi lesquels l'utilisateur peut choisir pendant l'événement. Une grille de texte est utilisée pour afficher les noms de fichiers vidéo de karaoké. Une grille d'images est utilisée pour afficher les choix d'arrière-plan d'écran vert, les choix de superposition d'images, les choix de filtres photo et les choix d'accessoires pour le visage.

#### Le bouton « Plus »

Le bouton **Plus** apparaîtra automatiquement sur ces écrans si le nombre total de fichiers ajoutés à une liste de fichiers d'éléments de grille Texte ou Image est supérieur au nombre de **lignes x colonnes de la grille**.

Par exemple, sur l' écran **Choisir un karaoké**, si vous ajoutez 20 fichiers karaoké à la liste des fichiers karaoké et définissez les lignes sur 5 et les colonnes sur 2, lorsque l'écran « Choisir un karaoké » s'affiche, la grille affiche les 10 premiers fichiers de la liste ainsi qu'un bouton Plus. Cliquez sur le bouton Plus pour afficher les fichiers karaoké 11 à 20, et cliquez à nouveau dessus pour afficher à nouveau les fichiers 1 à 10.

#### Le point de vue des médias

L'élément Affichage multimédia apparaît automatiquement sur l'écran du navigateur multimédia. Il affiche les miniatures des vidéos et des photos contenues dans le dossier Regarder de la station de partage et vous permet de sélectionner l'un des fichiers à afficher sur l'écran Afficher la vidéo (ou Afficher la photo). (voir Type d'événement)
# **Propriétés**

Chaque écran et tous ses éléments peuvent être conçus et modifiés à l'aide de la boîte à outils Propriétés qui peut être affichée en cliquant sur la **case à cocher Propriétés** de la boîte à outils de **l'éditeur d'écran**. Lorsque la boîte à outils Propriétés est affichée, vous pouvez ensuite cliquer sur l'arrière-plan de l'écran pour afficher les propriétés de l'écran, ou cliquer sur n'importe quel élément de l'écran pour afficher les propriétés.

Chaque élément possède un ensemble différent de propriétés que vous pouvez modifier en cliquant sur différentes cases à cocher, boutons radio et listes. Nous décrivons ici toutes les propriétés disponibles et indiquons à quels éléments elles s'appliquent.

#### Nom

Cliquez sur ce bouton pour saisir un nom facultatif pour l'élément. La propriété name peut être utilisée avec diverses actions et fonctionnalités RightBooth.

#### Contenu

Cliquez sur ce bouton pour accéder aux propriétés de contenu de divers éléments.

#### **Propriétés d'action**

Les propriétés d'action peuvent être appliquées aux éléments de vos écrans d'événements ainsi qu'aux écrans eux-mêmes. Chaque élément (ou écran) peut avoir une action « Clic » et/ou une action « Afficher » (voir les sections suivantes). Vous pouvez afficher, sélectionner et modifier les deux actions à l'aide des onglets affichés dans la section Action du panneau Propriétés. Lorsqu'un élément a reçu une action « Clic » ou une action « Afficher », cela sera indiqué par un astérisque « \* » apparaissant dans l'onglet d'action correspondant.

### **Cliquez sur Action**

Lorsqu'une action de clic a été attribuée à un élément (ou à un écran), l'action sera exécutée lorsque l'élément (ou l'écran) sera cliqué ou touché pendant l'événement. Vous pouvez choisir d'ajouter l'une des actions « **Clic** » suivantes aux éléments :

*Rien* – Aucune action ne se produira. Il s'agit de l'action par défaut pour tous les éléments d'écran ajoutés manuellement.

*Démarrer* – RightBooth affiche l'écran de démarrage. Remarque : si vous utilisez cette action sur un écran d'enregistrement vidéo, la session d'enregistrement en cours sera annulée.

Suivant - RightBooth affichera l'écran de l'événement suivant.

**Retour** – RightBooth reviendra à l'écran qui s'affichait avant l'écran actuel. Remarque : si vous utilisez cette action sur un écran d'enregistrement vidéo, cela annulera la session d'enregistrement en cours.

*Ignorer* – RightBooth affiche l'écran d'événement suivant, ce qui vous permet d'ignorer toute saisie requise à l'écran. Par exemple, si vous incluez cette action dans l'écran Détails de l'utilisateur, vous pouvez autoriser les utilisateurs à continuer sans leur demander de saisir leurs informations d'utilisateur.

**Plus** – RightBooth affichera le contenu de l'élément suivant dans un élément de grille s'il n'y a pas suffisamment de lignes et de colonnes dans la grille pour afficher tout le contenu de l'élément.

**Précédent** – RightBooth affichera le contenu de l'élément précédent dans un élément de grille s'il n'y a pas suffisamment de lignes et de colonnes dans la grille pour afficher tout le contenu de l'élément.

**OK** – RightBooth affichera l'écran de l'événement suivant, à condition que les conditions de saisie de l'écran actuel soient remplies.

*Annuler* – RightBooth annule l'écran actuel et revient à l'écran d'accueil. Remarque : si vous utilisez cette action sur un écran d'enregistrement vidéo, elle annule la session d'enregistrement en cours.

*Lire l'événement* – RightBooth ouvre et lit un autre fichier d'événement comme spécifié dans le paramètre d'action. Remarque : si vous utilisez cette action sur un écran d'enregistrement vidéo, elle annulera la session d'enregistrement en cours.

*Afficher l'écran* – RightBooth affichera un autre écran dans l'événement comme spécifié dans le paramètre d'action. Saisissez le nom de l'écran dans la zone de texte du paramètre d'action. Vous pouvez également ajouter les paramètres facultatifs suivants :

**/reset** (ou **/r**) – Cela permet de réinitialiser l'événement lors de l'utilisation de l'action « Afficher l'écran » pour déplacer le flux d'événements vers n'importe quel écran qui se trouve en haut (ou près) de la liste d'écrans de l'événement. Lorsque l'événement est réinitialisé, tous les accessoires, superpositions et images d'écran vert précédemment sélectionnés sont supprimés du flux de la caméra en direct et le nombre de photos est réinitialisé à 1.

Notez que RightBooth réinitialisera automatiquement un événement une fois la séquence d'événements terminée et lors du retour à l'écran de démarrage. Cependant, si vous fournissez une action Afficher l'écran pour permettre aux utilisateurs de revenir au début de l'événement avant la fin du processus d'événement normal, vous pouvez utiliser ce paramètre pour forcer la réinitialisation de l'événement.

**/resetp** – Cela réinitialise la photo actuelle à l'état dans lequel elle se trouvait lorsqu'elle était affichée sur l'écran **Afficher la photo**. Vous pouvez utiliser ce paramètre si (après avoir progressé au-delà de l'écran « Afficher la photo » dans le flux d'événements) vous avez ensuite modifié la photo actuelle via une action « Exécuter le programme » (par exemple en exécutant une goutte Photoshop sur la photo) et que vous souhaitez maintenant renvoyer l'utilisateur à un écran qui affiche la photo d'origine non modifiée.

**/rps** – Ceci force RightBooth à supprimer tous les tampons d'image précédemment ajoutés à la mise en page d'impression actuelle. Cela peut être utile lorsque vous dirigez l'utilisateur vers un écran qui lui permet d'ajouter des tampons à la mise en page d'impression et que vous souhaitez lui montrer une mise en page non tamponnée.

**/redo** – Ceci amène RightBooth à réinitialiser le numéro de capture de photo actuel à 1 si l'événement est actuellement impliqué dans le processus de capture de photo, ce qui permet ensuite de reprendre toutes les photos. RightBooth réinitialise automatiquement le numéro de capture de photo à 1 à la fin de la séquence d'événements, permettant à l'utilisateur suivant de prendre une nouvelle série de photos. Cependant, si vous souhaitez permettre à un utilisateur de reprendre toutes ses photos à mi-chemin de la séquence de capture, vous pouvez ajouter ce paramètre à une action Afficher l'écran et ramener l'utilisateur au début du processus de capture de photo, par exemple à l'écran Préparez-vous ou à l'écran Compte à rebours.

**/redo1** – Cela oblige RightBooth à réduire le nombre de photos capturées en cours d'une unité si l'événement est actuellement impliqué dans un processus de capture de photos et vous permet donc de créer vos propres boutons de rétablissement pour la photo actuellement capturée. Ce paramètre ne doit être utilisé que lors de la création d'une action « Afficher l'écran » qui déplacera le flux d'événements d'un écran qui apparaît après l'écran « Prendre une photo » vers un écran qui apparaît avant l'écran « Prendre une photo », garantissant ainsi que RightBooth conserve le nombre correct de photos actuelles.

Exemples de paramètres d'écran d'affichage :

Démarrer/Réinitialiser Ramène l'événement à l'écran de démarrage et réinitialise la session de l'événement

**Compte à rebours / refaire** Ramène l'événement à l'écran Compte à rebours et réinitialise le numéro de capture de photo à 1, permettant à l'utilisateur de reprendre toutes ses photos.

Remarque : si vous utilisez l'action Afficher l'écran sur un écran d'enregistrement vidéo, cela annulera la session d'enregistrement en cours.

*Langue* – Cette option permet d'afficher le texte de l'événement dans une autre langue. Lorsque cette action est sélectionnée, vous pouvez également spécifier la langue à partir d'une liste déroulante.

*Réduire* – Cela entraînera la réduction de la fenêtre de l'événement dans la barre des tâches Windows pendant sa lecture.

**Arrêter** – Cela arrêtera la lecture de l'événement et reviendra à la fenêtre principale de RightBooth. Remarque : si la méthode d'arrêt de l'événement est définie sur « Code à 4 chiffres » (voir Paramètres →de sécurité), ce code devra être saisi pour arrêter l'événement.

*Quitter* – Cela se comporte comme l'action Arrêter, mais fermera également l'application RightBooth.

*Réimprimer des photos* – Cette action fournira un accès immédiat au panneau Imprimer des photos des tâches d'événement pour permettre aux utilisateurs de réimprimer des mises en page de photos directement à partir d'un événement en cours.

**Réorganiser les photos** – Cette action modifie l'ordre des photos placées sur la mise en page d'impression. Par exemple, si votre mise en page d'impression contient un grand et deux petits espaces réservés pour les photos, cette action permettra à vos utilisateurs de choisir laquelle de leurs trois photos apparaîtra dans l'espace réservé le plus grand. Cette action est particulièrement adaptée à tout écran contenant l'aperçu de la mise en page d'impression, comme l'écran Options photo.

*Définir les canaux de relais* – Définit les canaux d'une carte relais USB connectée sur des valeurs spécifiées. Les valeurs peuvent être saisies dans la deuxième zone de texte qui apparaît lorsque vous choisissez cette action. Voir la section : **Contrôle d'équipements périphériques avec une carte relais USB**.

#### Exécuter les actions du programme

**Exécuter le programme** – Envoie une commande à Windows pour exécuter le programme, le script ou le fichier de commandes spécifié. Tapez la commande dans la deuxième zone de texte qui apparaît lorsque vous choisissez cette action. Par exemple, la commande suivante exécutera le programme : « myapp.exe » qui se trouve dans le dossier « c:\test »

#### c:\test\myapp.exe

*Exécuter le programme maximisé* – Comme « Exécuter le programme », mais exécute le programme en mode maximisé.

*Exécuter le programme caché* – Comme « Exécuter le programme », mais exécute le programme sans l'afficher.

## Spécification des paramètres de ligne de commande

Si vous souhaitez fournir des paramètres de ligne de commande dans le cadre des actions d'exécution du programme, vous devez placer la commande entre guillemets, puis ajouter les paramètres de commande

après le deuxième guillemet. Par exemple, pour transmettre le paramètre de ligne de commande « 01 » à myapp.exe, saisissez l'action suivante :

## « c:\test\monapplication.exe » 01

Si le chemin d'accès ou le nom de l'application contient un ou plusieurs espaces, vous devez également placer la commande entre guillemets. Dans cet exemple, l'application se trouve dans le dossier : **Program files (x86)\Example\** qui contient un espace, vous devez donc l'entourer de guillemets :

#### « c:\program files (x86)\example\myapp.exe »

S'il existe des paramètres de ligne de commande contenant des espaces, vous pouvez placer chaque paramètre entre guillemets. Exemple :

## « c:\program files (x86)\example\myapp.exe » 01 « mon deuxième paramètre » 27

#### Paramètres de RightBooth

Les paramètres suivants peuvent être inclus dans les paramètres de ligne de commande de toute action du programme Exécuter (ci-dessus).

**rb:photo** – L'ajout de ce paramètre forcera RightBooth à remplacer ce paramètre par le chemin et le nom de fichier de la photo la plus récemment prise. Cela vous permet donc de transmettre la photo actuelle en tant que paramètre de ligne de commande au programme spécifié.

**rb:wait** – L'ajout de ce paramètre forcera RightBooth à attendre que le programme en cours d'exécution soit arrêté et fermé. Veuillez noter que l'utilisation de ce paramètre empêchera RightBooth de répondre pendant que le programme lancé continue de s'exécuter, veuillez donc l'utiliser avec précaution.

**rb:next** – L'ajout de ce paramètre forcera RightBooth à passer à l'écran d'événement suivant en même temps que l'exécution du programme spécifié. Si ce paramètre est utilisé en combinaison avec le paramètre rb:wait, RightBooth passera à l'écran suivant uniquement après l'arrêt du programme en cours d'exécution.

Exemples :

*« c:\test\myapp.exe » rb:wait* – Exécutez l'application myapp.exe et attendez qu'elle soit terminée avant que les utilisateurs puissent à nouveau interagir avec RightBooth.

*« c:\test\myapp.exe » rb:next* – Exécutez l'application myapp.exe et laissez RightBooth passer immédiatement à l'écran suivant pour l'interaction avec l'utilisateur.

*« c:\test\myapp.exe » rb:wait rb:next* – Exécutez l'application myapp.exe et attendez qu'elle soit terminée avant que les utilisateurs puissent interagir avec l'écran d'événement suivant dans RightBooth.

Notez que les paramètres RightBooth ne seront pas transmis à l'application en cours d'exécution, ils peuvent donc être librement définis et utilisés en combinaison avec n'importe quel paramètre spécifique à l'application. Exemple :

« c:\test\myapp.exe » 01 rb:next – Myapp recevra le paramètre « 01 ». RightBooth recevra le paramètre « rb:next ».

#### Actions d'impression

*Imprimer plus de copies* – Cette action permet à l'utilisateur d'augmenter le nombre de copies d'impression de photos de 1 à chaque fois que l'action est sélectionnée. Si l'écran d'événement comporte un ou plusieurs éléments d'étiquette contenant la variable de texte {CURRENT PRINT COPIES}, l'étiquette affichera automatiquement la nouvelle valeur de copie d'impression. Voir la section **Variables de texte** pour plus de détails.

*Imprimer moins de copies* – Cette action permet à l'utilisateur de diminuer le nombre de copies d'impression de photos de 1 à chaque fois que l'action est sélectionnée. Si l'écran d'événement comporte un ou plusieurs éléments d'étiquette contenant la variable de texte {CURRENT PRINT COPIES}, l'étiquette affichera automatiquement la nouvelle valeur de copie d'impression. Voir la section **Variables de texte** pour plus de détails.

**Touche appuyée** – Cette action envoie une ou plusieurs touches du clavier appuyées dans la mémoire tampon de saisie du clavier Windows. Lorsque vous sélectionnez cette action, vous pouvez alors choisir une combinaison de 1 à 4 touches dans une liste d'identifiants de touches du clavier.

Cette fonction vous sera utile si vous souhaitez que RightBooth génère une combinaison de touches particulière lorsque l'utilisateur clique ou touche un élément à l'écran. Cette fonction vous permettra également de faire réagir d'autres applications si elles ont installé une fonction de raccourci clavier. Par exemple, l'application Bandicam Screen Recorder peut normalement être configurée pour démarrer et arrêter l'enregistrement en appuyant sur la touche F12. Vous pouvez donc faire en sorte que cela se produise pendant un événement RightBooth en attribuant l'action **Appuyer sur la touche** à un élément de l'écran tel qu'un bouton, puis en choisissant la touche : **F12** dans la liste des touches.

Exemples :

ACCUEIL = Appuyez sur la touche « Accueil ».

NUMPAD2 = Appuyez sur la touche « 2 » du pavé numérique.

CONTROL + MENU + VK\_F = Appuyez sur la combinaison de touches Ctrl - Alt - F

Pour une explication de tous les identifiants de touches de clavier disponibles, voir ici :

https://learn.microsoft.com/en-gb/windows/win32/inputdev/virtual-key-codes?redirectedfrom=MSDN

*Type de contenu* – Cette action envoie le contenu du texte dans la mémoire tampon de saisie du clavier Windows. Si un texte d'action est attribué à l'action, le texte de l'action est envoyé à la saisie du clavier Windows. Si l'action est associée à un élément d'étiquette et qu'elle ne contient aucun texte d'action, le contenu du texte de l'élément d'étiquette est envoyé à la saisie du clavier Windows.

#### Actions de l'appareil photo instantané

**Snap Camera On** – Cette action activera l'objectif actuel de Snap Camera afin qu'il soit affiché dans l'élément webcam RightBooth.

**Snap Camera Off** – Cette action désactivera l'objectif Snap Camera actuel afin qu'aucun objectif Snap Camera ne s'affiche dans l'élément webcam RightBooth.

*Activation/désactivation de l'objectif Snap Camera* – Cette action active et désactive l'objectif actuel de l'appareil photo Snap Camera à partir de l'élément webcam RightBooth.

**Snap Camera +1** – Cette action affichera le prochain effet d'objectif favori (parmi l'ensemble d'objectifs que vous avez défini dans Snap Camera) dans l'élément webcam RightBooth. 149 **Snap Camera -1** – Cette action affichera l'effet d'objectif favori précédent (à partir de l'ensemble d'objectifs que vous avez défini dans Snap Camera) dans l'élément webcam RightBooth.

**IMPORTANT :** afin de garantir que les actions de RightBooth Snap Camera peuvent activer et désactiver correctement les objectifs, vous devez vous assurer que Snap Camera n'affiche aucun objectif avant de démarrer la lecture de votre événement RightBooth.

Pour plus de détails, reportez-vous à la section : Utilisation de Snap Camera dans RightBooth .

#### Actions du bureau virtuel Windows

*Bureau suivant* – Cette action envoie la combinaison de touches suivante à Windows : **Ctrl – Touche Win** – **Flèche droite** . Windows bascule alors vers le bureau virtuel suivant s'il y en a un.

*Bureau précédent* – Cette action envoie la combinaison de touches suivante à Windows : **Ctrl – Touche Win – Flèche gauche** . Windows bascule alors vers le bureau virtuel précédent s'il en existe un.

Le basculement vers un autre bureau virtuel peut être utile lorsque vous souhaitez autoriser les utilisateurs de votre événement à accéder à une application que vous exécutez sur l'autre bureau. Mais en faisant cela, l'événement en cours de lecture sera masqué une fois l'action effectuée. Par conséquent, si vous souhaitez fournir aux utilisateurs un moyen de revenir au bureau de l'événement en cours de lecture, vous pouvez également exécuter l'application DesktopSwitch (installée avec RightBooth) sur l'autre bureau virtuel :

## C:\Program Files (x86)\RightBooth\DesktopSwitch.exe

Lors de son exécution, l'application DesktopSwitch reste affichée au-dessus de toutes les autres applications du bureau et affiche une flèche qui, lorsqu'elle est cliquée (ou touchée), ramène le système au bureau contenant l'événement RightBooth en cours de lecture. Un clic droit sur l'application DesktopSwitch fournit les options suivantes :

*Mode bureau suivant/précédent* – Vous permet de basculer le mode de commutation du bureau qui sera émis lorsque l'utilisateur touche la flèche.

Afficher/Masquer la barre de légende – Permet de basculer l'état de visibilité de la barre de légende de DesktopSwitch. Cela peut être utile pour vous permettre de déplacer et de dimensionner l'application DesktopSwitch dans une position appropriée sur le bureau, puis de masquer la barre de légende pour empêcher les utilisateurs de déplacer ou de fermer l'application.

**Numéro WhatsApp** – Vous permet de saisir un numéro de téléphone de compte WhatsApp dans le paramètre d'action. Ensuite, lorsque l'événement est en cours de lecture, si cette action est sélectionnée, RightBooth déplacera automatiquement l'événement sur l'écran « Envoyer vers WhatsApp » et se connectera au compte WhatsApp associé au numéro de téléphone dans le paramètre d'action. Notez que cette action ne fonctionnera correctement que si elle est utilisée sur un écran d'événement qui s'affiche après l'enregistrement d'une vidéo ou la prise d'une photo.

*Fichiers vers Android* – Cette action tente de transférer un ou plusieurs fichiers (définis dans le paramètre action) sur un appareil mobile Android (tel qu'un téléphone Android) via un câble USB. Lorsque cette action se produit, RightBooth invite l'utilisateur à connecter un appareil Android à un câble USB et attend que l'appareil soit connecté. Si un appareil est ensuite connecté et reconnu avec succès, RightBooth copie les fichiers dans le dossier DCIM de l'appareil. Le paramètre action doit contenir le chemin d'accès complet et le nom de fichier de tous les fichiers qui seront copiés. Le paramètre action peut contenir une ou plusieurs variables de texte PATHxxx, voir la section : Variables de texte. Par exemple, si le paramètre action contient la variable de texte {PATHPHOTOFILENAME1}, RightBooth copie la première photo de l'utilisateur sur l'appareil Android.

**Obtenir la vidéo via WiFi** – Cette action oblige RightBooth à retransférer la vidéo la plus récemment enregistrée via une liaison WiFi. Après un enregistrement vidéo via WiFi (caméras DSLR ou GoPro), si le fichier vidéo ne parvient pas à être transféré vers le PC, vous pouvez ajouter cette action à un bouton sur un écran suivant pour obliger RightBooth à revenir au processus de transfert de fichier afin de répéter le transfert.

Actualiser le navigateur : cette action force le navigateur Web sur l'écran de l'événement actuel à recharger sa page Web actuellement hébergée. Cela peut être utile si le navigateur Web ne parvient pas à se connecter à une page Web à la première tentative, par exemple sur l'écran de l'événement « Fichiers vers WhatsApp ».

*Parler* – Cette action permet à RightBooth de prononcer le texte saisi dans la zone de texte du paramètre d'action associé lorsque l'événement est en cours de lecture (c'est-à-dire pas pendant l'édition). RightBooth utilisera la voix système que vous sélectionnez dans Paramètres →Divers.

Si cette action est ajoutée à un élément d'étiquette (ou à un élément de séquence d'étiquettes) et que vous laissez la zone de texte du paramètre d'action vide, RightBooth prononcera le texte actuellement affiché dans l'élément.

Cette action peut être une action « Clic », ce qui signifie que le texte ne sera prononcé que si l'élément est cliqué ou touché, ou une action « Afficher », ce qui signifie que le texte ne sera prononcé qu'au moment où l'élément est affiché. Cela peut être utile si vous souhaitez faire des annonces vocales lorsque des écrans d'événements particuliers sont affichés.

*Lire l'audio* – Cette action permet de lire le fichier audio choisi pendant la lecture de l'événement. Un seul fichier audio peut être lu à la fois. La lecture d'un fichier audio sera interrompue si l'utilisateur accède à un autre écran d'événement.

#### Autres actions sur les éléments

Toutes les actions « Autres éléments » vous permettent de modifier l'état visible des autres éléments sur l'écran actuel et sur tous les autres écrans de l'événement. Ces actions acceptent un paramètre d'action qui comprend les noms des autres éléments que vous souhaitez affecter. Vous pouvez ajouter plusieurs noms d'éléments séparés par des virgules.

*Afficher les éléments* – Vous permet de saisir les noms d'autres éléments qui seront affichés lorsque cette action est déclenchée. Lorsque cette option est sélectionnée, tous les éléments qui ne sont pas actuellement visibles et qui ont un nom d'élément correspondant seront affichés.

*Masquer les éléments* – Vous permet de saisir les noms d'autres éléments qui seront masqués lorsque cette action est déclenchée. Lorsque cette option est sélectionnée, tous les éléments actuellement visibles et portant un nom d'élément correspondant seront masqués.

Afficher/Masquer les éléments – Vous permet de saisir les noms d'autres éléments dont l'état visible sera activé lorsque cette action sera déclenchée. Lorsque cette option est sélectionnée, tous les éléments actuellement visibles ayant un nom d'élément correspondant seront masqués et tous les éléments actuellement masqués seront affichés. La sélection successive de cette action activera l'état de visibilité de tous les éléments correspondants.

*Éléments de séquence suivants* – Vous permet de saisir les noms des éléments de séquence qui afficheront l'élément suivant de la séquence lorsque cette action est déclenchée.

#### Propriété clé

Cela vous permet d'attribuer une touche de fonction du clavier (F1 – F12) à l'action de clic de tout élément d'écran défini par l'utilisateur. Ensuite, en mode Lecture, si l'écran affiche un élément défini par l'utilisateur, appuyer sur la touche de fonction associée entraînera l'exécution de l'action de l'élément. Vous pouvez utiliser la propriété Key pour garantir que RightBooth exécutera toujours les actions des touches de fonction (si définies) quel que soit le mode de saisie utilisateur choisi dans les paramètres, ce qui signifie que vous pouvez combiner les entrées tactiles/souris avec les entrées des touches de fonction si la conception de votre matériel nécessite cette combinaison de modes de saisie utilisateur.

Remarque : la valeur par défaut de la propriété Clé de tous les éléments d'écran définis par l'utilisateur est non attribuée (-), ce qui signifie que leurs actions ne seront pas déclenchées par des pressions sur les touches de fonction.

#### **Afficher l'action**

En plus de l'action « Clic », chaque élément et écran peut être associé à une action secondaire « Afficher ». Cette action se produira à chaque fois que l'élément ou l'écran sera affiché pendant l'événement. Les actions « Afficher » peuvent être un sous-ensemble spécifique des actions « Clic ». Les actions qui ne sont pas autorisées seront grisées.

#### Animer les propriétés

Sauf indication contraire, les propriétés d'animation s'appliquent à tous les éléments, y compris les transitions d'écran.

**Type d'animation** - Sélectionnez le type d'animation requis sur l'élément. Avec les éléments d'écran, les éléments de séquence et les éléments de compte à rebours, vous avez le choix entre près de 40 types d'animation, qui vous permettent de créer des transitions animées entre le contenu (ou les écrans). Pour tous les autres types d'éléments, vous pouvez appliquer des animations de clignotement et de fondu.

*In* - Modifie la « taille entrante » du contenu. Certaines animations utilisent la propriété In pour modifier la taille du contenu entrant pendant l'animation. Par exemple, avec l'animation Réduire/Agrandir, cette propriété vous permettra de choisir la taille initiale du contenu entrant. Les valeurs peuvent aller de 0 à 1.0 = le plus petit, 1 = le plus grand.

*Out* - Modifie la « taille sortante » du contenu. Certaines animations utilisent la propriété Out pour modifier la taille du contenu sortant pendant l'animation. Par exemple, avec l'animation Réduire/Agrandir, cette propriété vous permettra de choisir la taille du contenu sortant. Les valeurs peuvent aller de 0 à 1.0 = le plus petit, 1 = le plus grand.

Vitesse - Modifie la vitesse de l'animation. Valeur en secondes.

*Pause* - Modifie le temps de pause entre les animations successives de la séquence. Valeur en secondes. Ne s'applique pas aux transitions d'écran.

Avec les éléments de séquence vidéo, la définition de la valeur Pause sur 0 entraînera la lecture de la vidéo en cours jusqu'à sa fin avant que l'animation ne se produise et la lecture de la vidéo suivante de la séquence.

*Fondu entrant* - Modifiez la valeur « d'opacité entrante » du contenu. Lorsque cette option est cochée, le contenu entrant passera d'invisible à entièrement visible au cours de l'animation.

*Fondu sortant* - Modifiez la valeur « d'opacité sortante » du contenu. Lorsque cette option est cochée, le contenu sortant disparaîtra progressivement de la visibilité à l'invisibilité totale au cours de l'animation.

#### Propriétés d'apparence

*Flip X* - Retourne (ou met en miroir) l'élément dans le sens horizontal. 152

S'applique à tous les objets. Avec l'écran, cette propriété s'applique à l'image de l'écran et à l'arrière-plan de la vidéo.

Flip Y - Retourne (ou inverse) l'élément dans le sens vertical.

S'applique à tous les éléments. Avec l'écran, cette propriété s'applique à l'image de l'écran et à l'arrièreplan de la vidéo.

**Opacité** - Modifiez le niveau d'opacité de l'élément, en d'autres termes, la quantité que vous pouvez voir à travers l'élément. La valeur varie de 0 (invisible) à 1 (entièrement visible).

S'applique à tous les éléments. Avec l'écran, cette propriété s'applique à l'image de l'écran et à l'arrièreplan de la vidéo.

*Fondu* - Ajoute un effet de fondu à l'élément. Certains effets de fondu vous permettront également d'appliquer une valeur de fondu à l'effet. La valeur de fondu peut aller de 0 (fondu minimum) à 100 (fondu maximum).

S'applique à tous les éléments. Avec l'écran, cette propriété s'applique à l'image de l'écran et à l'arrièreplan de la vidéo.

*Filtre* - Ajoutez un filtre d'image à un élément d'image et/ou à l'image d'arrière-plan de l'écran. Les filtres suivants sont disponibles pour la sélection :

- Original Aucun filtre n'est appliqué à l'image
- Niveaux de gris L'image est convertie en nuances de gris
- Rouge Le canal rouge est affiché, les canaux bleu et vert sont supprimés
- Vert Le canal vert est affiché, les canaux rouge et bleu sont supprimés
- Bleu Le canal bleu est affiché, les canaux rouge et vert sont supprimés
- Sépia L'image est convertie en nuances de brun sépia
- Négatif L'image est affichée avec un effet négatif photo
- Échange RVB 1 / Échange 2 Les canaux rouge, vert et bleu sont échangés de différentes manières
- RB swap Les canaux rouge et bleu sont échangés
- Échange BG Les canaux bleu et vert sont échangés
- RG swap Les canaux rouges et verts sont échangés
- Gravure fine / Gravure épaisse Les bords de la photo sont représentés en blanc sur noir
- Crayon noir La photo est montrée avec un crayon noir (ou de couleur) dessiné à la main sur fond blanc
- Gaufrage La photo est présentée avec un effet de relief gris
- Peinture à l'huile La photo est faite pour apparaître comme si elle était peinte à l'huile
- Dessin animé La photo est conçue pour apparaître comme un simple dessin animé en couleur
- Gel léger / Gel fort La photo est présentée avec un effet de gel
- Petite mosaïque / Grande mosaïque La photo est présentée avec un effet de carreaux de mosaïque carrés
- Supprimer le rouge / vert / bleu La photo est affichée avec la couleur pure choisie rendue transparente. Un exemple de couleur pure : Vert R=0, G=255, B=0. Remarque : ce filtre ne peut être appliqué qu'aux fichiers d'image PNG 32 bits.

Notez que certains filtres d'image peuvent prendre beaucoup de temps à appliquer (en particulier les filtres Peinture à l'huile et Dessin animé) et peuvent donc affecter les performances de l'événement. Si un filtre prend plus de 2 secondes à appliquer à une image, RightBooth vous avertira du retard. Les retards de

filtrage peuvent être minimisés en réduisant la taille du fichier image que vous avez choisi d'inclure dans votre événement ou en choisissant un filtre qui ne prend pas beaucoup de temps.

S'applique à l'écran, à l'image.

Notez que les filtres peuvent également être appliqués à chaque photo après leur capture lors de l'événement. Pour ce faire, vous devez inclure l'écran Filtres photo, voir **Concepteur d'événements – Structure d'événements – Filtres photo**.

*Afficher* – Cochez cette case pour afficher l'élément lorsque l'écran est affiché. Décochez-la pour masquer l'élément lorsque l'écran est affiché.

**Afficher avec** – Ces boutons représentent les cinq types d'événements qui peuvent être inclus dans un événement d'enregistrement RightBooth (voir la section : Concepteur d'événements - Type d'événement). Vous pouvez cliquer sur les boutons pour activer ou désactiver l'état de surbrillance de chacun. Lorsqu'ils sont mis en surbrillance (gris clair) :

- l'élément d'écran (ou l'écran) sélectionné sera affiché lorsque le type d'enregistrement associé se produit.

Lorsqu'il n'est pas surligné (gris foncé) :

- l'élément d'écran sélectionné sera masqué lorsque le type d'enregistrement associé se produit.
- l'écran sélectionné sera contourné dans le flux d'événements lorsque le type d'enregistrement associé se produit.

S'applique à tous les éléments de l'écran, à tous les écrans définis par l'utilisateur et aux écrans prédéfinis spécifiques : Compte à rebours, Préparez-vous et Merci.

*Afficher avec photo* – Saisissez un ou plusieurs nombres dans la zone de texte, séparés par des virgules ou des espaces. Lorsque l'événement est en cours de lecture et que chaque photo est prise, si cette propriété contient le numéro de la photo actuelle, l'élément associé sera affiché, sinon il sera masqué.

Par exemple, si votre événement est conçu pour capturer 3 photos, définir cette propriété sur **1** entraînera l'affichage de l'élément associé lorsque RightBooth prend la première photo et le masquage lorsqu'il prend les photos 2 et 3. Définir la propriété sur **2,3** entraînera le masquage de l'élément pour la première photo mais son affichage pour la deuxième et la troisième.

Remarque : laissez cette propriété vide (valeur par défaut) pour permettre à l'élément associé d'être affiché lors de la prise de toutes les photos.

S'applique à tous les éléments d'écran, aux écrans définis par l'utilisateur et aux écrans suivants :

Choisissez un écran vert, Choisissez une superposition, Image d'arrière-plan IA, Texte d'arrière-plan IA, Dessin animé IA, Choisissez un filtre, Préparez-vous, Compte à rebours, Afficher la photo

*Afficher avec l'écran* – Cette option n'est disponible qu'avec les éléments qui se trouvent sur les écrans d'événements du moniteur étendu. Si vous souhaitez que l'élément apparaisse uniquement lorsqu'un écran spécifique s'affiche sur le moniteur principal, saisissez le nom de l'écran dans la zone de texte.

**Surligner** – Cochez cette case pour que l'élément s'affiche dans une couleur d'arrière-plan surlignée lorsque l'utilisateur touche ou clique sur l'élément. Utilisez le rectangle Couleur pour choisir la couleur de surbrillance.

#### **Propriétés audio**

Les propriétés audio s'appliquent uniquement aux éléments de l'écran.

Audio - Activer ou désactiver le son de l'écran.

Test - Jouez le fichier audio choisi.

*Fichier* – Cela affichera le panneau « **Définir le fichier** » dans lequel vous pourrez saisir le chemin et le nom de fichier de l'audio à lire. De plus, vous pouvez modifier manuellement la zone de texte du chemin et du nom de fichier pour inclure une ou plusieurs variables de texte RightBooth, qui seront remplacées par le texte correspondant lors de la lecture de l'événement. Dans la boîte de dialogue « Définir le fichier », vous pouvez également spécifier un « Fichier audio de secours ». Cet audio sera lu lorsque le « Fichier audio défini » est introuvable.

Remarque : si vous souhaitez supprimer le nom de fichier actuellement spécifié des propriétés audio de l'écran, cliquez sur le bouton « Fichier » et effacez les zones de texte du fichier audio dans le panneau « Définir le fichier ». Cela peut être nécessaire si l'audio continue à être lu en raison de l'option de conception d'événement : « L'audio de l'écran continue à être lu lorsqu'il est utilisé sur des écrans consécutifs »

*Vol* - Modifiez le volume de la piste audio de l'écran. Plage de valeurs de 0 à 1. 0 = pas d'audio. 1 = volume maximal.

*Vitesse* - Modifie la vitesse de lecture de l'audio. Plage de valeurs de 0,01 à 30. Exemple 0,5 = demivitesse, 1 = vitesse normale, 2 = deux fois la vitesse normale.

*Répéter* - Cochez cette case pour que l'audio se répète en boucle.

Délai - Entrez le nombre de secondes de délai souhaité avant la répétition de la lecture audio.

#### Propriétés d'arrière-plan

Ces propriétés vous permettent d'ajouter un style d'arrière-plan à vos éléments et de modifier le style d'arrière-plan de l'écran.

*Arrière-plan* - Active ou désactive l'arrière-plan de l'élément. Non disponible pour l'écran car l'arrière-plan est activé en permanence.

Les types d'arrière-plan suivants sont disponibles pour la sélection :

Une couleur - Appliquez un arrière-plan d'une seule couleur à l'élément, défini par Couleur1.

*Dégradé* - Appliquez un arrière-plan de couleur dégradé à l'élément, défini par Couleur1 et Couleur2.

Image १ कि - Ajouter une image comme arrière-plan de l'élément.

*Vidéo* <sup>1</sup> - Ajoutez une vidéo en arrière-plan. S'applique uniquement à l'écran.

Couleur 1 - Choisissez la couleur unique pour l'arrière-plan unicolore .

Couleur 2 - Choisissez la deuxième couleur pour l'arrière-plan dégradé .

*Pente Type* - Lorsque l'arrière-plan est de type : Dégradé, cette liste vous permet de choisir le type de dégradé à appliquer à l'arrière-plan.

*Ajuster* - Choisissez la manière dont l'image d'arrière-plan choisie s'adaptera à la zone d'arrière-plan de l'élément (ou de l'écran). Les options d'ajustement s'appliquent également à la vidéo d'arrière-plan. Options disponibles :

*Taille d'origine* – L'image choisie sera centrée sur l'écran sans aucune mise à l'échelle appliquée. Si l'image est plus petite que l'écran, la zone non couverte sera remplie avec la couleur d'arrièreplan actuelle Color1.

*Taille adaptée* - L'image choisie sera mise à l'échelle proportionnellement jusqu'à ce que sa largeur ou sa hauteur corresponde à la largeur ou à la hauteur de l'arrière-plan de l'élément. Cela peut entraîner l'affichage d'une partie de la couleur d'arrière-plan 1 de l'élément.

*Taille à remplir* - L'image choisie sera mise à l'échelle proportionnellement jusqu'à ce qu'elle remplisse complètement la zone d'arrière-plan de l'élément. Cela peut entraîner le découpage d'une partie de l'image et son non-affichage.

*Étirer pour remplir* – L'image choisie sera étirée pour remplir entièrement l'écran. Aucune couleur d'arrière-plan ne sera visible.

*Mosaïque* – L'image choisie sera disposée en mosaïque pour remplir entièrement l'écran. Aucune couleur d'arrière-plan ne sera visible.

Angle + - Faites pivoter l'image d'arrière-plan ou la vidéo par incréments de 90 degrés.

## Propriétés de bordure

Les propriétés de bordure s'appliquent à tous les éléments, à l'exception des éléments d'écran.

Bordure - Activez ou désactivez la bordure de l'élément.

*Épaisseur* - Entrez l'épaisseur de la bordure. Les valeurs sont en pixels.

Les types de bordures suivants sont disponibles pour la sélection :

**Une couleur** - Appliquez une bordure d'une seule couleur à l'élément, définie par Couleur1. **Dégradé** - Appliquez une bordure de couleur dégradée à l'élément, définie par Couleur1 et Couleur2.

Image - Ajoutez une image comme bordure d'élément.

Couleur 1 - Choisissez la couleur unique pour la bordure unicolore .

Couleur 2 - Choisissez la deuxième couleur pour la bordure du dégradé .

*Pente Type* - Lorsque la bordure est de type : **Dégradé** , cette liste vous permet de choisir le type de dégradé à appliquer à la bordure.

*Clip* - Activez ou désactivez le découpage des bordures de l'élément. Lorsque cette option est activée (par défaut), les parties de contenu qui ne rentrent pas dans la bordure de l'élément ne seront pas affichées. Lorsqu'elle est désactivée, toutes les parties de contenu découpées qui s'étendent au-delà de la bordure de l'élément seront visibles. Pour bien comprendre cette propriété, ouvrez l'écran Compte à rebours, sélectionnez l'élément Compte à rebours et essayez d'activer et de désactiver sa propriété Clip.

*Justification du texte* - Cliquez sur ces 9 options pour choisir la manière dont le contenu du texte est justifié dans un élément de texte ou d'étiquette. Par défaut, le contenu du texte est placé au centre dans les éléments d'étiquette, mais ces options vous permettent également de le placer en haut à gauche, en haut au centre, en haut à droite, à gauche, au centre, à droite, en bas à gauche, en bas au milieu ou en bas à droite. Avec les éléments de texte, le contenu du texte est par défaut placé en haut à gauche et il est uniquement possible d'utiliser les options en haut à gauche, en haut au centre ou en haut à droite.

**Coins** - Modifie le rayon des coins de la bordure de l'élément. Cette propriété s'applique également à l'élément Clip, il est donc possible de donner à tout élément des coins arrondis. Les valeurs sont en pixels. Une valeur de 0 donne des coins droits.

Marge - Modifie la distance entre le contenu d'un élément et sa bordure. Les valeurs sont en pixels.

#### Propriétés du bouton

Les propriétés du bouton s'appliquent aux éléments du bouton.

**Image**  $\frac{9}{\text{fm}}$  - Affiche le dossier **Bouton** dans la bibliothèque multimédia où vous pouvez choisir une image de bouton différente pour l'élément. Si vous sélectionnez un bouton dans le dossier Boutons de la bibliothèque multimédia, le bouton sélectionné sera mis en surbrillance ou animé lorsque vous cliquerez dessus ou le toucherez. Si vous sélectionnez une image ailleurs sur votre ordinateur, vous pouvez faire en sorte que cette image s'anime ou se mette en surbrillance en fournissant une deuxième image dans le même dossier que l'image choisie. La deuxième image doit avoir le même nom de fichier que la deuxième image avec l'ajout de la lettre « d » à la fin du nom de fichier. Par exemple, supposons que vous choisissiez l'image c:\pictures\mybutton.png comme image de bouton. Si vous avez également une autre image nommée c:\pictures\mybuttond.png, cette image apparaîtra chaque fois que vous interagirez avec le bouton.

*Icône* - Sélectionnez la couleur de l'icône affichée sur l'élément bouton. L'icône s'applique uniquement aux images de bouton sélectionnées dans le dossier Boutons de la bibliothèque multimédia.

#### Propriétés de l'appareil photo

Les propriétés de l'appareil photo s'appliquent aux éléments de l'appareil photo.

Appareil photo – Sélectionnez l'une des options suivantes :

- Par défaut L'élément de caméra affichera le flux en direct de la caméra appropriée.
  - Si vous avez conçu votre événement pour enregistrer des vidéos webcam ou capturer des photos webcam, l'élément caméra affichera le flux en direct de la webcam 1.
  - Si vous avez conçu votre événement pour enregistrer des vidéos DSLR ou capturer des photos DSLR et que vous avez choisi l'option Canon dans les paramètres DSLR RightBooth, l'élément Appareil photo affichera le flux en direct de votre appareil photo Canon.
  - Si vous avez conçu votre événement pour enregistrer des vidéos DSLR ou capturer des photos DSLR et que vous avez choisi l'option Nikon/Autre dans les paramètres DSLR RightBooth, l'élément Appareil photo affichera le flux en direct de la webcam 1. Remarque : il est actuellement uniquement possible d'afficher le flux en direct des appareils photo reflex numériques Canon dans RightBooth.
- Webcam 1 à 4 L'élément Caméra affichera le flux en direct de la webcam associée. Consultez Paramètres vidéo pour plus de détails sur la configuration de plusieurs webcams lors de vos événements.

**DSLR** – L'élément Appareil photo affichera le flux en direct d'un appareil photo reflex numérique Canon.

#### Propriétés de l'horloge

Les propriétés de l'horloge s'appliquent aux éléments Horloge.

24 heures - Activez ou désactivez le format d'horloge 24 heures.

Secondes - Activez ou désactivez l'affichage des secondes.

AM/PM - Activez ou désactivez l'indicateur AM/PM.

#### Propriétés du compte à rebours

Les propriétés du compte à rebours s'appliquent aux éléments du compte à rebours.

Valeur de comptage - Définissez le nombre de comptages pour l'élément de compte à rebours. Chaque élément de compte à rebours peut avoir sa propre valeur de comptage, ce qui vous permet de spécifier une valeur de comptage différente pour chaque écran de réponse vidéo de votre événement. Notez que si un écran contient plusieurs éléments de compte à rebours et que l'écran a été défini sur Délai d'expiration du compte à rebours, l'écran expirera lorsque l'un des éléments de compte à rebours aura terminé son décompte.

Type de compteur - Choisissez le type de compteur à afficher :

- *Numérique* Le compteur affichera des chiffres.
- **Barre de progression** Le compteur affiche une barre de progression. Remarque : certaines propriétés ne sont pas disponibles avec cette option.

**Son** - Choisissez un son qui sera émis à chaque fois que la valeur du compte à rebours change. Notez que si vous sélectionnez un son vocal, celui-ci ne sera émis que lorsque la valeur du compte à rebours passera à 10 ou moins.

*0:0* – Choisissez un format d'affichage pour le nombre de compte à rebours. Les formats suivants sont disponibles :

**s** – Le compte à rebours est affiché sous la forme d'un nombre non formaté. . Exemple : un compte à rebours de 65 secondes s'affiche sous la forme 1:5. Il s'agit du paramètre par défaut.

**m:s** – Le compte à rebours s'affiche en minutes et en secondes sans zéros non significatifs. Exemple : un compte à rebours de 65 secondes s'affichera sous la forme 1:5.

**m:ss** – Le compte à rebours est affiché en minutes et secondes avec un zéro au début des secondes (si nécessaire). Exemple : un compte à rebours de 65 secondes s'affichera sous la forme 1:05.

**mm:ss** – Le compte à rebours est affiché en minutes et en secondes avec un zéro initial sur les minutes et les secondes (si nécessaire). Exemple : un compte à rebours de 65 secondes s'affichera sous la forme 01:05.

*Vol* - Modifie le volume du compte à rebours. Plage de valeurs de 0 à 1. 0 = aucun son. 1 = volume maximum.

#### Propriétés de l'outil de dessin

Les propriétés des outils de dessin s'appliquent à l'élément Boîte à outils des outils de dessin.

*Disposition* - Définissez cette option pour spécifier la manière dont les outils de dessin sont disposés à l'écran. Les options sont :

- 16 x 1 Affiche 1 rangée de 16 outils
- 1 x 16 Affiche 1 colonne de 16 outils
- 8 x 2 Affiche 2 rangées de 8 outils
- 2 x 8 Affiche 2 colonnes de 8 outils

• 4 x 4 - Affiche 4 rangées de 4 outils

Couleur - Utilisez cette option pour définir la couleur des icônes des outils de dessin à l'écran.

*Stylos* – Cochez cette case pour inclure les outils de stylo dans la boîte à outils. Utilisez la liste déroulante associée pour choisir le stylo qui sera initialement sélectionné lorsque la boîte à outils s'affiche pendant l'événement.

*Lignes* – Cochez cette case pour inclure les sélecteurs de largeur de ligne dans la boîte à outils. Utilisez la liste déroulante associée pour choisir la largeur de ligne qui sera initialement sélectionnée lorsque la boîte à outils s'affiche pendant l'événement.

Annuler – Cochez cette case pour inclure l'outil Annuler dans la boîte à outils.

*Corbeille* – Cochez cette case pour inclure l'outil Corbeille dans la boîte à outils.

**Couleurs** – Cochez cette case pour inclure les sélecteurs de couleurs dans la boîte à outils. Utilisez la liste déroulante associée pour choisir la couleur qui sera initialement sélectionnée lorsque la boîte à outils s'affiche pendant l'événement.

#### **Propriétés GIF (animées)**

Les propriétés GIF s'appliquent aux éléments d'image et aux éléments de séquence d'images qui affichent des gifs animés.

*Vitesse* - Modifie la vitesse de lecture du gif animé. Plage de valeurs de 0,01 à 30. Exemple 0,5 = demivitesse, 1 = vitesse normale, 2 = deux fois la vitesse normale.

*Masquer à la fin* - Cochez cette case pour masquer le GIF une fois sa lecture terminée. Décochez cette case pour laisser le GIF afficher l'image finale une fois sa lecture terminée.

*Répéter* - Cochez cette case pour que le gif animé se répète en boucle.

*Délai* - Entrez le nombre de secondes de délai souhaité avant que le GIF animé ne soit lu en boucle. Cette option peut être utilisée en combinaison avec **Répéter** et **Masquer à la fin** pour que le GIF soit lu puis masqué pendant un certain temps avant d'être lu à nouveau.

#### Propriétés de la grille

Toutes les propriétés de la grille s'appliquent aux éléments de la grille Image et aux éléments de la grille Étiquette. Les grilles sont incluses par défaut dans les écrans Choisir un écran vert, Choisir une superposition, Choisir un karaoké et Filtres photo.

Lignes - Saisissez le nombre de lignes requis lors de l'affichage du contenu de la grille.

*Cols* - Saisissez le nombre de colonnes requis lors de l'affichage du contenu de la grille.

*Espace* - Entrez la valeur de l'espace entre le contenu de la grille. Valeur en pixels

**Image**  $\frac{\Psi \widehat{\mathbf{m}}}{2}$  - Affiche le dossier Bordures et cadres dans la bibliothèque multimédia, où vous pouvez sélectionner une image à utiliser comme cadre pour chaque élément de contenu de la grille.

Cadre - Activer ou désactiver l'image du cadre

**Épaisseur du cadre** - Modifiez l'épaisseur du cadre. Cela peut être utilisé pour garantir que l'image du cadre sélectionné s'adapte correctement au contenu de la grille.

Étirer les images - Étirez le contenu de l'image pour l'adapter aux tailles des cellules de la grille.

**Couleur du sélecteur** - Cliquez sur le rectangle de couleur pour sélectionner la couleur du rectangle du sélecteur de grille. Chaque fois que vous cliquez sur un élément de contenu de la grille, le rectangle du sélecteur de grille est placé autour de l'élément de contenu sélectionné pour indiquer la sélection.

Épaisseur du sélecteur - Modifiez l'épaisseur du rectangle du sélecteur de grille.

## Propriétés du clavier (et du pavé numérique)

**Boutons** – Cochez cette case pour afficher les boutons derrière tout le texte du clavier. Décochez cette case pour afficher uniquement le texte.

*Espace* – Utilisez cette option pour modifier l'espacement entre tous les boutons.

*Rond* – Cochez cette case pour afficher les boutons ronds ou les contours ronds. Décochez cette case pour afficher les boutons ou les contours carrés

*Contour* – Cochez cette case pour utiliser le style de bouton en contour. Décochez cette case pour utiliser le style de bouton plein.

#### Emplacement / Taille des propriétés

*Cliquez sur Basculer* – Cliquez sur ce bouton pour basculer l'état de clic des éléments actuellement sélectionnés.

Lorsqu'un élément a le clic activé (l'icône de la souris apparaît sur le bouton), l'élément acceptera un clic de souris (ou un toucher) pendant la lecture de l'événement. Cela signifie que l'élément traitera toute action de clic qui lui est définie.

Lorsqu'un élément n'a pas la fonction Clic activée (l'icône de la souris s'affiche sur le bouton avec un « x »), l'élément ignorera un clic de souris (ou un contact) pendant la lecture de l'événement. Au lieu de cela, l'élément transmettra le clic de souris (ou le contact) à tout autre élément placé derrière lui.

Par défaut : le clic est activé.

**Verrouillage** – Cliquez sur ce bouton pour activer ou désactiver l'état de verrouillage des éléments actuellement sélectionnés. Lorsque les éléments sont verrouillés, ils peuvent toujours être sélectionnés et leurs propriétés modifiées, mais ils ne peuvent pas être déplacés, dimensionnés ou pivotés, que ce soit par contact direct ou en utilisant les rectangles de sélection du cadre.

*X et Y* - Modifiez l'emplacement de l'élément sur l'écran. X est la position du bord gauche de l'élément par rapport au bord gauche de l'écran et Y est la position du bord supérieur de l'élément par rapport au bord supérieur de l'écran, toutes deux mesurées en pixels. Vous pouvez déplacer des éléments de manière à ce qu'ils soient positionnés partiellement ou complètement hors de l'écran. Les éléments que vous placez complètement hors de l'écran ne seront pas visibles lorsque l'écran s'affiche pendant l'événement.

S'applique à tous les éléments sauf : Écran, Flèche , Mise en page d'impression

*L* et *H* - Modifiez la taille de l'élément. L est la largeur de l'élément et H est la hauteur de l'élément mesurée en pixels. Vous pouvez redimensionner les éléments afin qu'ils soient plus grands que l'écran. La plus petite taille pour tout élément est de 10 pixels en largeur et en hauteur.

Vous pouvez également utiliser ces valeurs pour modifier la taille de l'écran d'événement actuellement sélectionné si vous en avez besoin. N'oubliez pas que, quelle que soit leur taille, les écrans d'événement

seront toujours mis à l'échelle pour s'adapter à l'écran pendant l'événement. Idéalement, vos écrans d'événement devraient tous avoir la même taille que la taille d'affichage de votre écran.

S'applique à tous les éléments sauf : Flèche, Clavier

**Échelle** - Modifiez l'échelle de l'élément. Par défaut, tous les éléments sont mis à l'échelle à 1, mais cette valeur peut être augmentée ou diminuée. Lorsque vous mettez à l'échelle un élément, tous les aspects de l'élément sont mis à l'échelle, y compris le texte, l'image, la bordure et l'ombre. Remarque : les éléments dont la propriété Tampon est cochée seront obligés d'avoir une échelle de 1.

S'applique à tous les éléments sauf l'écran.

**Angle** - Modifie l'angle de l'élément. La valeur est en degrés, augmentant dans le sens des aiguilles d'une montre.

S'applique à tous les éléments sauf Écran et Flèche.

*Auto* – Certains fichiers d'image photo contiennent des métadonnées de rotation qui définissent l'angle auquel la photo a été prise. Par exemple, un appareil photo reflex tenu à 90 degrés pour prendre des photos de portrait peut enregistrer la photo avec les métadonnées de rotation définies sur 90 degrés ou 270 degrés selon la façon dont l'appareil photo a été tenu et selon que l'appareil photo est configuré pour enregistrer les métadonnées de rotation dans la photo capturée. Cochez cette option pour que RightBooth inclue n'importe quel angle de métadonnées de rotation lors de l'affichage d'une photo sur un écran d'événement.

S'applique aux éléments Image et Séquence d'images.

#### Peut déplacer des biens

S'applique à tous les éléments sauf l'écran.

Cochez cette case pour permettre à l'utilisateur de déplacer l'élément (le faire glisser) sur l'écran pendant l'événement. Notez que l'élément sera replacé à sa position d'origine sur l'écran à chaque fois que l'écran de l'événement s'affiche.

#### Timbre de propriété

S'applique à tous les éléments sauf l'écran.

Un élément dont la propriété Tampon est cochée sera automatiquement ajouté (superposé) sur une photo capturée si :

- a) l'élément est positionné sur un élément de caméra sur n'importe quel écran d'événement avant que la photo ne soit prise, ou
- b) l'élément est positionné sur la photo après qu'elle a été prise et est affiché à l'utilisateur.

Lors de la conception d'écrans dans le concepteur d'écran, si des éléments de tampon sont positionnés sur un élément d'appareil photo sur un écran qui apparaît avant l'écran « Prendre une photo », ces éléments seront automatiquement ajoutés à chaque photo prise pendant l'événement.

Lors de la conception d'écrans dans le concepteur d'écran, si des éléments de tampon sont positionnés sur un élément « d'espace réservé à une photo » sur un écran qui apparaît après l'écran « Prendre une photo », ces éléments seront automatiquement ajoutés à chaque photo prise pendant l'événement.

Alternativement, dans le concepteur d'écran, les éléments de tampon dont la propriété « Peut être déplacé » est cochée peuvent être initialement positionnés loin de l'élément d'appareil photo ou de l'élément « espace réservé à la photo ». Ensuite, lorsque l'événement est en cours de lecture, les

utilisateurs peuvent éventuellement faire glisser les éléments « Ajouter à la photo » sur l'élément d'appareil photo (ou l'espace réservé à la photo) afin de décorer leurs photos.

Cette fonctionnalité peut également être utilisée en combinaison avec les outils de dessin pour permettre aux utilisateurs de « signer à l'encre » leurs photos et/ou de « tamponner » leurs photos pendant l'événement.

De plus, lors de la lecture de l'événement :

- L'élément Bloc de dessin peut accepter des éléments tamponnés qui sont glissés dessus. Ces éléments seront ensuite inclus dans l'image du bloc de dessin avec tous les traits d'encre de dessin réalisés par les utilisateurs.
- La mise en page d'impression photo peut accepter des éléments tamponnés qui sont glissés dessus sur l'écran « Options photo ». Ces éléments seront ensuite ajoutés à l'image d'impression photo.
- Tout élément d'image (sur n'importe quel écran) affichant la mise en page d'impression de la photo peut accepter des éléments tamponnés qui sont glissés dessus. Ces éléments seront ensuite ajoutés à l'image imprimée de la photo.

**IMPORTANT** : Si vous prévoyez d'ajouter des tampons à une photo, un appareil photo, un bloc-notes ou un élément de mise en page d'impression, l'élément DOIT être non tourné (c'est-à-dire qu'il doit avoir un angle de 0 degré), sinon les éléments de tampon ne seront pas ajoutés dans les bonnes positions.

Les éléments de tampon ne peuvent pas avoir leur valeur de propriété Échelle modifiée, elle sera fixée à 1 (valeur par défaut).

Remarque : si vous définissez la propriété Tampon sur un élément vidéo, l'élément vidéo ne sera utilisé comme tampon que si vous cochez également la propriété Suppression de l'arrière-plan (voir la section Suppression de l'arrière-plan).

## Propriétés du contrôleur multimédia

*Icône de haut-parleur* – Par défaut, un élément de contrôleur multimédia contrôle un élément vidéo ou une séquence vidéo sur l'écran d'événement. Sinon, si vous souhaitez qu'un contrôleur multimédia contrôle tout élément audio en cours de lecture, cochez la case Icône de haut-parleur.

*Média* - Si vous souhaitez qu'un élément de contrôleur multimédia contrôle une vidéo spécifique, ajoutez un nom à l'élément vidéo requis (ou à l'élément de séquence vidéo) à l'aide de la propriété Nom de l'élément vidéo, puis spécifiez ce même nom dans la propriété « Média » du contrôleur multimédia (sensible à la casse).

#### Propriétés de l'écran

**Code d'accès** – Si vous ajoutez un code d'accès à un écran, celui-ci empêchera l'affichage de l'écran (pendant la diffusion de l'événement) jusqu'à ce que le code d'accès correct soit saisi dans le panneau de code d'accès contextuel, qui apparaîtra automatiquement. Le code d'accès doit être un code numérique comprenant jusqu'à 6 chiffres.

#### **Propriétés de l'ombre**

Les propriétés de l'ombre s'appliquent à tous les éléments sauf l'écran.

Ombre - Activez ou désactivez l'ombre de l'objet.

Couleur - Cliquez sur le sélecteur de couleur pour choisir une couleur pour l'ombre.

Angle - Modifie l'angle de l'ombre. La valeur est en degrés, augmentant dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Profondeur** - Modifie la profondeur de l'ombre. Il s'agit de la distance entre l'élément et l'ombre mesurée en pixels.

*Flou* - Modifie l'effet de flou de l'ombre. Une valeur plus élevée crée une ombre plus floue.

#### Propriétés du texte

Les propriétés de texte s'appliquent aux éléments Étiquette, Séquence d'étiquettes, Grille d'étiquettes et Compte à rebours. Les propriétés de texte s'appliquent également à toutes les touches du clavier de l'élément de clavier à l'écran.

Gras - Activez ou désactivez la propriété de texte en gras.

Italique - Activez ou désactivez la propriété Italique du texte.

Taille - Modifiez la taille de la police du texte.

Police - Sélectionnez un nom de police pour le texte.

#### Propriétés du contour du texte

Les propriétés de contour s'appliquent aux éléments Étiquette, Séquence d'étiquettes et Compte à rebours

- Contour Cochez cette case pour appliquer un contour à tous les caractères du texte.
- *Couleur* Cliquez sur le sélecteur de couleur pour choisir une couleur pour le contour.
- Largeur Choisissez une largeur pour le contour.

#### Propriétés de l'espace de ligne

S'applique aux éléments d'étiquette et de séquence d'étiquettes.

*Activer* – Cochez cette case pour vous permettre de définir un espacement de ligne spécifique. Si cette option n'est pas activée, RightBooth utilisera l'espacement de ligne par défaut pour la police de texte.

*Espacement des lignes* – Utilisez cette option pour définir l'espacement des lignes. Cette valeur s'applique uniquement si la case à cocher Activer est activée.

#### Couleurs des étiquettes et du compte à rebours

Les types de couleurs de police suivants sont disponibles :

*Une couleur* - Cochez le premier bouton radio pour appliquer une seule couleur au texte, définie par la case Couleur1.

*Dégradé* - Cochez le deuxième bouton radio pour appliquer un dégradé de couleur au texte, défini par les cases Couleur1 et Couleur2.

Couleur 1 - Choisissez la couleur unique pour le texte à une couleur .

Couleur 2 - Choisissez la deuxième couleur pour le texte dégradé .

*Type de dégradé* - Lorsque le type de couleur (ci-dessus) est défini sur **Dégradé** , cette liste vous permet de choisir le type de dégradé à appliquer au texte.

#### Couleurs du texte du clavier

Avec l'élément clavier, la case Couleur1 définit la couleur des caractères sur toutes les touches du clavier, et la case Couleur2 définit la couleur d'arrière-plan de toutes les touches du clavier.

#### Propriétés de délai d'attente

Les propriétés de délai d'expiration s'appliquent aux éléments d'écran. Ces propriétés vous permettent de définir si et quand un écran expire après une période pendant laquelle il n'y a eu aucune interaction de l'utilisateur avec l'événement. Ici, vous pouvez également ajouter divers boutons de navigation facultatifs à l'écran.

*Type de délai d'expiration* - Définissez le type de délai d'expiration de l'écran sur l'un des éléments suivants :

*Jamais* - L'écran ne s'éteindra jamais. Pendant l'événement, lorsqu'un écran défini sur Délai d'expiration = Jamais s'affiche, il ne s'éteindra jamais, l'utilisateur doit avoir un moyen de progresser au-delà de l'écran. Par exemple, si vous définissez l'écran « Conditions générales » pour qu'il ne s'éteigne jamais, il sera affiché en permanence à moins qu'un utilisateur ne sélectionne le bouton OK ou Annuler.

**Durée d'affichage** - L'écran sera affiché pendant le nombre de secondes saisi dans la zone de texte ① .

*Vidéo à l'écran* - L'écran s'éteint une fois la lecture d'une vidéo d'arrière-plan terminée. Si l'écran n'a pas d'arrière-plan vidéo, l'écran ne s'éteint jamais.

*Audio à l'écran* - L'écran s'éteint une fois que le son de l'écran est terminé. S'il n'y a aucun élément audio à l'écran, l'écran ne s'éteint jamais.

**Sur un élément vidéo** - L'écran s'éteint une fois la lecture d'un élément vidéo terminée. S'il n'y a aucun élément vidéo à l'écran, l'écran ne s'éteint jamais. S'il y a plusieurs éléments vidéo à l'écran, l'écran s'éteint une fois la lecture du premier élément vidéo terminée. Remarque : ceci s'applique également à la première vidéo d'un élément de séquence vidéo.

*Lors du compte à rebours* - L'écran s'éteint une fois qu'un élément du compte à rebours a fini de jouer. S'il n'y a aucun élément du compte à rebours à l'écran, l'écran ne s'éteint jamais. S'il y a plusieurs éléments du compte à rebours à l'écran, l'écran s'éteint une fois que le premier élément du compte à rebours a fini de jouer.

**Animation GIF** : l'écran expire une fois qu'une image GIF animée a fini d'afficher toutes les images du fichier GIF. S'il n'y a aucune image GIF animée à l'écran, l'écran ne expire jamais. S'il y a plus d'une image GIF animée à l'écran, l'écran expire une fois que le premier GIF animé est terminé. Remarque : ceci s'applique également au premier GIF animé d'un élément de séquence d'images (si des GIF animés sont inclus dans la séquence).

• La durée pendant laquelle l'écran sera affiché pendant l'événement, lorsque le type de délai d'attente est défini sur **Heure d'affichage** 

- Cette zone de texte indique ce qui se passe si l'écran s'éteint. Voir la section suivante.

**Annuler** - Inclure un bouton Annuler sur l'écran. Pendant l'événement, la sélection d'un bouton Annuler amènera le système à accéder à l'événement spécifié dans la section « **En cas d'annulation** » du **flux d'événements** (voir Concepteur d'événements). Si vous avez choisi d'inclure l'écran de confirmation d'annulation, cliquer sur le bouton Annuler affichera l'écran de confirmation d'annulation.

**Retour** - Inclure un bouton Retour sur l'écran. Pendant l'événement, la sélection d'un bouton Retour ramènera l'utilisateur à l'écran sur lequel il se trouvait avant l'écran actuel. RightBooth se souviendra de l'historique de navigation de l'écran, donc cliquer sur les boutons Retour successifs ramènera l'utilisateur à ses écrans précédents.

*Suivant* - Inclure un bouton Suivant sur l'écran. Pendant l'événement, la sélection d'un bouton Suivant amènera l'utilisateur à l'écran logique suivant de l'événement. Points à noter :

- Si vous incluez le bouton Suivant sur un écran qui a une action Suivant (comme l'écran de démarrage), cela empêchera l'utilisateur de sélectionner l'écran lui-même pour continuer, c'est-àdire qu'il devra sélectionner le bouton Suivant pour continuer.
- Si vous incluez le bouton Suivant sur un écran de questions à choix multiples, cela permet à l'utilisateur de modifier sa réponse si nécessaire, avant de sélectionner le bouton Suivant pour continuer.

**OK** - Un bouton OK peut éventuellement être inclus sur différents écrans, notamment les écrans Choisir la superposition, Choisir l'écran vert et Choisir le karaoké. Il est disponible via une option « OK » dans la boîte à outils des propriétés de l'écran. Si le bouton OK est inclus sur un écran, lorsque l'événement est en cours de lecture, les utilisateurs doivent sélectionner un élément de la grille, puis cliquer sur le bouton OK pour passer à l'écran suivant de l'événement. Si le bouton OK n'est pas inclus sur un écran, les utilisateurs sélectionnent simplement un élément de la grille pour passer à l'écran suivant de l'événement.

Veuillez noter que les boutons Annuler, Retour, Suivant et OK ne peuvent être inclus que sur certains écrans.

## Que se passe-t-il après l'extinction d'un écran

Les événements RightBooth comprennent un certain nombre d'écrans d'événements prédéfinis. Si l'un des écrans prédéfinis suivants expire, RightBooth passe à l'affichage de l'écran logique suivant de l'événement :

# Préparez-vous, Compte à rebours, Prendre une photo, Afficher la vidéo, Afficher la photo, Afficher la réponse, Afficher le message, Afficher le karaoké, Envoi d'e-mail, Impression, Erreur et tous les écrans définis par l'utilisateur.

Par exemple, lorsque l'écran « Préparez-vous » expire, RightBooth affiche l'écran « Compte à rebours ».

Si un écran autre que ceux mentionnés ci-dessus expire, RightBooth charge et lit l'événement qui a été défini comme événement de dépassement de délai dans la section Flux d'événements du concepteur d'événements (voir la section : Flux d'événements). Par défaut, la propriété de flux d'événements de dépassement de délai est définie sur « Cet événement », ce qui signifie que RightBooth va relire l'événement en cours depuis le début. Ainsi, par exemple, si un utilisateur quitte le système au milieu de la saisie de son nom sur l'écran Détails de l'utilisateur, lorsque l'écran Détails de l'utilisateur expire, RightBooth revient à l'affichage de l'écran de démarrage.

## Modification de l'écran de délai d'attente sur les écrans définis par l'utilisateur

Par défaut, chaque écran défini par l'utilisateur ajouté à l'événement sera configuré pour expirer sur « l' écran suivant » de l'événement, c'est-à-dire l'écran suivant dans la liste des écrans. Vous pouvez modifier ce comportement en cliquant dans la  $\rightarrow$ zone de texte et en saisissant le nom de l'écran d'événement que vous souhaitez afficher après l'expiration d'un écran défini par l'utilisateur. Remarque 1 : si vous laissez la →zone de texte vide, lorsqu'un écran défini par l'utilisateur expire, RightBooth affichera automatiquement l'« Écran suivant » dans la liste des événements. S'il n'y a plus d'écrans dans la liste des événements, RightBooth commencera à lire l'événement défini dans : « Démarrer à la fin » dans la section Flux d'événements du concepteur d'événements (voir la section : Flux d'événements).

Remarque 2 : vous pouvez saisir le paramètre réservé : *I*flow dans la →zone de texte pour forcer l'écran défini par l'utilisateur à expirer en fonction de l'événement défini comme événement de délai d'expiration dans la section Flux d'événements du concepteur d'événements (voir la section : Flux d'événements).

#### Valeurs de délai d'expiration par défaut

Chaque fois que vous créez un nouvel événement, les écrans d'événement recevront différentes valeurs de délai d'expiration par défaut que vous êtes ensuite libre de modifier en fonction de vos besoins.

Voici quelques exemples :

- Écran de démarrage : 60 secondes
- Écran de préparation : 2 secondes
- Prendre une photo de l'écran : 2 secondes pour les événements standard, 3 secondes pour les événements avec cabine miroir
- Écran de remerciement : 4 secondes

#### **Transitions d'écran**

Lorsque vous ajoutez une animation à un écran, à un élément de séquence ou à un élément de compte à rebours, l'animation agira comme une transition entre les écrans, entre le contenu de la séquence et entre les numéros de compte à rebours respectivement. Les transitions d'écran se produiront chaque fois que vous quitterez l'écran actuel et passerez à un autre écran. Après avoir choisi une animation d'écran, vous pouvez la tester en cliquant simplement sur un autre écran dans la liste des écrans et en regardant la transition se produire. Notez que chaque écran peut avoir une animation différente et donc une transition différente.

Si vous préférez ne pas voir les transitions d'écran lors de la conception de vos écrans, décochez la case **Transitions** dans la boîte à outils de l'éditeur d'écran. Ce paramètre n'affectera pas les paramètres d'animation que vous avez choisis et vos transitions continueront de se produire lorsque vous lirez l'événement.

#### Propriétés de la vidéo

Toutes les propriétés vidéo s'appliquent aux arrière-plans vidéo de l'écran et aux éléments vidéo.

*Vitesse* - Modifie la vitesse de lecture de la vidéo. Plage de valeurs de 0,01 à 30. Exemple 0,5 = demivitesse, 1 = vitesse normale, 2 = deux fois la vitesse normale.

*Vol* - Modifie le volume de la piste audio de la vidéo. Plage de valeurs de 0 à 1. 0 = pas d'audio. 1 = volume maximal.

*Masquer à la fin* - Cochez cette case pour masquer la vidéo une fois sa lecture terminée. Décochez cette case pour laisser la vidéo afficher l'image finale une fois sa lecture terminée.

*Répéter* - Cochez cette case pour que la vidéo soit répétée en boucle.

*Délai* - Entrez le nombre de secondes de délai souhaité avant la répétition de la lecture de la vidéo. Cette option peut être utilisée en combinaison avec **Répéter** et **Masquer à la fin** pour lancer la lecture d'une vidéo, puis la masquer pendant un certain temps avant de la relire.

Lecture – Cochez cette case pour démarrer la lecture de la vidéo dès que l'élément vidéo est affiché

Lecture / Pause – Cochez cette case pour permettre à l'utilisateur de basculer l'état de lecture/pause de la vidéo en cliquant/touchant plusieurs fois l'élément vidéo.

#### Combinaisons de lecture et de pause

- Lecture **cochée**, Lecture/Pause **décochée** La vidéo sera lue automatiquement et ne pourra pas être mise en pause de manière interactive. Il s'agit du paramètre par défaut pour toutes les vidéos.
- Lecture cochée, Lecture/Pause cochée La vidéo sera lue automatiquement et peut être lue/mise en pause de manière interactive.
- Lecture **décochée**, Lecture/Pause **cochée** La vidéo s'affichera initialement en pause et pourra être lue/mise en pause de manière interactive.
- Lecture **décochée**, Lecture/Pause **décochée** La vidéo s'affichera en pause et ne pourra pas être modifiée de manière interactive, affichant ainsi une image fixe permanente.

**Suppression de l'arrière-plan** – Cochez cette option pour supprimer tous les pixels verts (ou noirs) des images vidéo, à la volée. Cela entraînera la création d'un arrière-plan transparent (canal alpha) pour la vidéo, ce qui peut être utile lors de la conception d'écrans et également à des fins de composition d'images dans des photos lorsque la vidéo est définie comme un élément Stamp (voir la propriété Stamp).

IMPORTANT – Les éléments vidéo définis comme éléments de tampon ne seront ajoutés aux enregistrements vidéo que si l'option de suppression d'arrière-plan est également cochée.

*Propriétés de suppression d'arrière-plan* - Cliquez sur le carré de couleur de suppression d'arrière-plan pour accéder à la boîte à outils de suppression d'arrière-plan (voir ci-après).

#### Boîte à outils de suppression d'arrière-plan

Sélecteur vert ou noir - Choisissez le vert ou le noir comme couleur transparente de la vidéo.

**Non** – Choisissez cette option si vous ne souhaitez pas que les pixels de la vidéo soient rendus transparents. Cela peut être utile si vous souhaitez utiliser la vidéo comme élément de tampon d'image complète dans vos captures de photos et/ou enregistrements vidéo, c'est-à-dire si vous ne souhaitez supprimer aucune couleur de la vidéo.

**Seuil** – Ajustez ce paramètre pour obtenir la meilleure correspondance pour le vert (ou le noir) dans la vidéo.

*Fréquence d'images* – Réglez cette option pour modifier la quantité de traitement CPU requise pour la fonction de suppression d'arrière-plan. Des fréquences d'images inférieures réduiront les besoins en CPU. Plage valide : 1 – 30.

*Mélange des bords* – Cochez cette option pour améliorer davantage le remplacement des couleurs autour des bords découpés dans la vidéo. Remarque : cela s'applique uniquement à la couleur verte.

#### Propriétés du compteur de volume

Les propriétés du compteur de volume s'appliquent à l'élément du compteur de volume qui peut être placé sur l'écran « Enregistrer la vidéo ».

*Silence = Arrêter* – Cochez cette case pour que le compteur de volume arrête l'enregistrement vidéo de la webcam si une période de silence audio est détectée à tout moment pendant le processus d'enregistrement vidéo.

**Démarrage silencieux** – Cochez cette case pour empêcher l'arrêt automatique de l'enregistrement vidéo si la propriété « Silence = Stop » est cochée ET que l'enregistrement vidéo démarre avec le silence. Lorsque cette case est cochée, RightBooth ne vérifie la présence d'une période de silence qu'une fois le premier niveau audio détecté après le démarrage de l'enregistrement. Si cette case n'est pas cochée, RightBooth vérifie immédiatement la présence d'un silence dès le début de l'enregistrement, ce qui peut entraîner l'arrêt immédiat de l'enregistrement si la période de silence spécifiée est très courte ET qu'aucun son n'est détecté au début de l'enregistrement.

*Période de silence* – Saisissez une valeur qui représente une période de temps pour la fonction de détection de silence audio. Plage valide : 0,1 à 3 secondes.

#### Propriétés du navigateur Web

Les propriétés du navigateur Web s'appliquent aux éléments du navigateur Web.

*Parcourir* – Cela vous permet de définir l'étendue de la navigation autorisée dans l'élément du navigateur sur l'une des options suivantes :

Web – Vous êtes autorisé à naviguer n'importe où sur le Web

*Site Web* – Vous êtes autorisé à naviguer n'importe où sur le site Web défini dans la propriété de contenu du navigateur Web.

*Page Web* – Vous êtes autorisé à naviguer n'importe où sur la page Web définie dans la propriété de contenu du navigateur Web.

#### URL de sites Web autorisées et bloquées

Si vous souhaitez contrôler davantage les sites qui peuvent être consultés de manière générale, vous pouvez créer deux fichiers texte contenant une liste d'URL, formatés une URL par ligne.

*Urlblock.txt* – Ce fichier doit contenir toutes les URL que vous ne souhaitez pas que les utilisateurs visitent.

UrlAllow.txt – Ce fichier doit contenir toutes les URL que vous autorisez les utilisateurs à visiter.

Ces fichiers doivent être enregistrés dans le dossier de données d'application local des utilisateurs actuels pour RightBooth.

Par exemple:

#### C:\Users\nom\_utilisateur\AppData\Local\RightBooth

Le contenu de ces fichiers est examiné chaque fois que vous essayez de naviguer vers un autre emplacement, soit en cliquant sur les liens du navigateur, soit en saisissant une URL dans la barre de navigation. RightBooth utilisera un processus en 2 étapes pour décider si chaque URL demandée peut être autorisée :

1) Il compare d'abord l'URL demandée avec toutes les URL contenues dans le fichier urlblock.txt. Si le fichier n'existe pas, RightBooth passe à l'étape 2. Si le fichier existe et qu'une correspondance est trouvée, la navigation sera empêchée, sinon il passera à l'étape 2.

2) Si l'URL demandée n'est pas bloquée à l'étape 1, elle sera alors comparée à toutes les URL du fichier urlallow.txt. Si le fichier n'existe pas, l'URL demandée sera autorisée. Si le fichier existe, l'URL demandée ne sera autorisée que si une correspondance est trouvée dans le fichier urlallow.

**Boutons** – Cochez cette case pour afficher les boutons de navigation avant et arrière en haut de l'élément du navigateur. Cela permettra aux utilisateurs de parcourir l'historique de navigation.

**Barre d'adresse** – Cochez cette case pour afficher la barre d'adresse en haut de l'élément du navigateur. Elle peut être utilisée pour saisir les URL des sites Web à l'aide du clavier physique ou du clavier à l'écran. Appuyez sur la touche Entrée pour que le navigateur accède à l'URL saisie.

**Saisie utilisateur** – Cochez cette case pour autoriser le navigateur Web à accepter la saisie utilisateur à partir de la souris et du clavier. Si cette case n'est pas cochée, le navigateur Web affichera la page Web définie de manière passive en mode d'affichage uniquement.

**Barres de défilement** – Cochez cette case pour autoriser l'affichage des barres de défilement si le contenu de la page Web s'étend au-delà des bords droit et inférieur de la fenêtre de l'élément du navigateur Web. Si cette case n'est pas cochée, les barres de défilement ne s'afficheront pas.

**Rogner** – Cochez cette case pour appliquer les valeurs de rognage aux bords du navigateur Web. Cela vous permet de supprimer des parties de la page Web du navigateur de la vue. Toutes les valeurs de rognage sont en pixels.

L – Saisissez une valeur qui définit la quantité de recadrage à appliquer au bord gauche de la page
 Web.

T – Saisissez une valeur qui définit la quantité de recadrage à appliquer au bord supérieur de la page
 Web.

*R* – Saisissez une valeur qui définit la quantité de recadrage à appliquer au bord droit de la page
 Web.

B – Saisissez une valeur qui définit la quantité de recadrage à appliquer au bord inférieur de la page
 Web.

# Modification du contenu de l'article

La plupart des éléments d'écran contiennent du contenu. Par exemple, les éléments d'étiquette contiennent du texte, les éléments d'image contiennent des fichiers image et un élément de séquence vidéo contient une liste de fichiers vidéo à afficher les uns après les autres. Vous pouvez modifier le contenu des éléments dans l'éditeur d'écran. Cette section explique comment modifier le contenu de chaque élément.

## Modification du texte de l'étiquette

Les éléments d'étiquette affichent des instructions textuelles adaptées à l'écran actuel. Il existe deux types d'éléments d'étiquette : les éléments fixes et les éléments définis par l'utilisateur. Les éléments d'étiquette fixes sont ceux qui sont automatiquement ajoutés aux écrans par le logiciel RightBooth. Ces étiquettes sont nécessaires pour expliquer les fonctionnalités de l'écran et, par conséquent, certaines d'entre elles ne peuvent pas être supprimées de l'écran. Elles peuvent cependant être masquées en les déplaçant hors de la zone d'écran visible dans l'éditeur d'écran. Les étiquettes définies par l'utilisateur sont celles que vous ajoutez manuellement à l'écran à l'aide de la boîte à outils Ajouter un élément et elles peuvent être supprimées, copiées et collées selon les besoins.

#### Comment les éléments à étiquette fixe obtiennent leur contenu textuel

Les éléments d'étiquette fixes prennent leur contenu textuel à partir d'entrées prédéfinies dans le tableau Instructions d'événement (voir Concepteur d'événements). Chaque élément d'étiquette fixe possède un lien interne vers une ligne spécifique du tableau Instructions d'événement. Le logiciel recherche d'abord la ligne associée dans le tableau Instructions d'événement. Si vous avez fourni un texte de remplacement dans la ligne de la deuxième colonne associée de ce tableau, l'élément d'étiquette fixe utilisera cette entrée pour son contenu. Cependant, si cette entrée est vide, l'élément d'étiquette utilisera le texte de l'entrée de ligne dans la première colonne, qui est elle-même extraite du tableau Instructions d'événement par défaut dans Paramètres (voir Paramètres RightBooth). En utilisant cette approche à deux niveaux, la plupart des étiquettes fixes de vos événements prendront leur contenu textuel à partir du tableau Instructions d'événement par défaut dans Paramètres, mais toutes les modifications que vous apportez à des étiquettes spécifiques seront stockées et extraites du tableau Instructions d'événement dans le Concepteur d'événements.

#### Modification directe du contenu textuel d'un élément d'étiquette fixe

Vous pouvez modifier le texte d'un élément d'étiquette fixe en double-cliquant sur une étiquette de texte pour afficher l' éditeur de texte .

L'éditeur de texte vous fournira une explication du contexte de l'étiquette et vous permettra de modifier directement le contenu textuel de l'étiquette. Ce contenu textuel modifié s'appliquera uniquement au fichier d'événement actuellement chargé et toutes les modifications seront stockées dans la deuxième colonne du tableau d'instructions de l'événement dans le concepteur d'événements. Ces modifications de texte ne seront pas appliquées au tableau Texte d'instructions d'événement par défaut dans les paramètres et n'affecteront donc aucun de vos autres fichiers d'événements.

Si vous modifiez le contenu d'un texte d'étiquette, vous devez vous assurer que le contenu reformulé représente avec précision le contexte affiché dans l'éditeur de texte.

Étant donné que les étiquettes fixes tirent leur contenu du tableau Instructions de l'événement, si vous modifiez ultérieurement la langue de l'événement, toutes les étiquettes fixes seront automatiquement traduites et affichées dans la langue de votre choix.

## Étiquettes de texte définies par l'utilisateur

Lorsque vous ajoutez un nouvel élément d'étiquette à un écran, il ne contient initialement aucun texte. Double-cliquez simplement sur l'élément pour saisir du texte dans la nouvelle étiquette. Les étiquettes définies par l'utilisateur ne sont en aucun cas liées au tableau Instructions d'événement et elles ne changeront pas si vous décidez de modifier la langue du fichier d'événement. Les étiquettes de texte peuvent contenir (et contiennent souvent) des variables de texte, dans n'importe quelle combinaison. Pour plus d'informations, consultez la section **Utilisation des variables de texte** (plus loin).

## Modification du contenu de l'élément d'image

Lorsque vous sélectionnez un élément d'image, un bouton **Contenu** s'affiche dans la boîte à outils Propriétés. Cliquez dessus pour accéder à la bibliothèque multimédia d'images où vous pouvez choisir une image pour le contenu de l'élément. Vous pouvez également double-cliquer sur un élément d'image pour modifier son contenu.

Avec un élément d'image, vous pouvez également sélectionner le type de contenu qu'il affichera. Le sélecteur de type de contenu apparaîtra en haut de la boîte à outils Propriétés de l'image. Vous pouvez choisir parmi les types suivants :

*Fichier image* - Affichez un fichier image que vous choisissez dans la bibliothèque multimédia d'images ou ailleurs sur votre ordinateur.

**Dernière photo** - Affiche la photo la plus récemment prise. Ce contenu changera à chaque fois qu'une nouvelle photo sera prise pendant l'événement. De plus, ce contenu changera à chaque fois qu'un nouvel effet lui sera appliqué pendant le déroulement de l'événement. Par exemple, si l'utilisateur sélectionne un personnage d'échange de visage, la capture de la dernière photo affichera alors l'image d'échange de visage résultante.

**Photo 1 - 10** - Affichez le numéro de photo correspondant x parmi les photos prises le plus récemment. Le contenu changera à chaque fois qu'un nouvel ensemble de photos sera pris pendant l'événement. Leur contenu affichera également tous les effets qui leur ont été appliqués pendant le déroulement de l'événement. Ces éléments d'image agissent comme des espaces réservés aux photos pendant l'événement. Ils sont automatiquement inclus dans l'écran Afficher la photo et l'écran Mise en page d'impression. Si vous modifiez le nombre de photos de votre événement (voir  $\rightarrow$ Type d'événement du concepteur d'événements), vous devez ajouter ou supprimer des espaces réservés aux photos sur ces écrans en conséquence. Pour plus d'informations, consultez : **Mise en page d'impression : Ajout et suppression de photos** 

*Mise en page d'impression* - Affichez la mise en page d'impression des photos comprenant les photos prises le plus récemment. Cette mise en page changera à chaque fois qu'un nouvel ensemble de photos sera pris pendant l'événement.

**Bloc-notes le plus récent** – Affiche le contenu du bloc-notes le plus récemment créé. Cela peut être utile lorsque vous souhaitez inclure le contenu du bloc-notes dans une mise en page d'impression photo.

**Dernière animation** – Affiche le fichier GIF animé le plus récemment créé, contenant l'ensemble des photos prises par l'utilisateur actuel. Voir Concepteur d'événements  $\rightarrow$ Type d'événement  $\rightarrow$ Créer une animation GIF/WMV.

**Code QR** – Affiche un code QR du texte saisi à l'aide du bouton Contenu. Le bouton Contenu s'affiche dans la boîte à outils Propriétés de l'image lorsque vous choisissez cette option. Votre texte peut également inclure l'une des variables Texte RightBooth.

*Miniature de la vidéo* – Affiche l'image miniature de la vidéo qui a été sélectionnée le plus récemment dans la grille d'affichage multimédia sur l'écran d'événement du navigateur multimédia

**Définir le fichier** – Lorsque vous choisissez cette option, vous pouvez ensuite cliquer sur le bouton « **Contenu** » pour afficher la boîte de dialogue « **Définir le fichier** » . Vous pouvez y saisir le chemin et le nom de fichier de l'image à afficher. De plus, vous pouvez modifier manuellement la zone de texte du chemin et du nom de fichier pour inclure une ou plusieurs variables de texte RightBooth, qui seront remplacées par le texte correspondant lors de la lecture de l'événement. Dans la boîte de dialogue « Définir le fichier », vous pouvez également spécifier un « Fichier image de secours ». Cette image s'affichera lorsque le « Fichier image défini » ne pourra pas être localisé. *Image d'échange de visage* – Affiche l'image d'échange de visage qui a été choisie pendant le flux de travail de l'événement.

#### **GIF** animé

Les éléments d'image prennent en charge l'utilisation de fichiers GIF animés comme contenu et la bibliothèque multimédia d'images contient une large gamme de GIF animés que vous pouvez inclure dans vos événements.

## Modification du contenu de l'élément vidéo

Lorsque vous sélectionnez un élément vidéo, un bouton **Contenu** s'affiche dans la boîte à outils Propriétés vidéo. Cliquez dessus pour accéder au dossier Vidéos de votre ordinateur, où vous pouvez choisir une vidéo pour le contenu de l'élément. Vous pouvez également double-cliquer sur un élément vidéo pour modifier son contenu.

Avec un élément vidéo, vous pouvez également sélectionner le type de contenu qu'il affichera. Le sélecteur de type de contenu apparaîtra en haut de la boîte à outils Propriétés vidéo. Vous pouvez choisir parmi les types suivants :

*Fichier vidéo* - L'élément vidéo affichera le fichier vidéo que vous choisissez dans la bibliothèque multimédia ou sur l'ordinateur.

*Vidéo actuelle* - L'élément vidéo affichera le fichier vidéo actuellement enregistré. Ce contenu changera à chaque fois qu'une nouvelle vidéo est enregistrée, après l'amélioration du fichier ou si l'utilisateur choisit de réenregistrer la vidéo.

**Dernière animation** – L'élément d'image vidéo affichera le fichier gif animé le plus récemment créé, contenant l'ensemble des photos prises par l'utilisateur actuel. Voir Concepteur d'événements  $\rightarrow$ Type d'événement  $\rightarrow$ Créer une animation GIF/WMV.

*Vidéo précédente* - L'élément vidéo affichera le fichier vidéo enregistré par l'utilisateur précédent. La référence du fichier vidéo précédent sera mise à jour chaque fois que l'utilisateur suivant commencera à enregistrer une vidéo, mais notez que l'élément vidéo ne sera pas mis à jour pour afficher la vidéo précédente jusqu'à ce que l'élément vidéo soit relu ou actualisé en raison d'un changement d'écran d'événement ou d'un délai d'expiration de l'écran.

*Karaoké actuel* – L'élément vidéo lira le fichier vidéo karaoké le plus récemment choisi, sélectionné sur l'écran de l'événement « Choisir un karaoké ».

**Définir le fichier** – Lorsque vous choisissez cette option, vous pouvez ensuite cliquer sur le bouton « **Contenu** » pour afficher la boîte de dialogue « **Définir le fichier** » . Vous pouvez y saisir le chemin et le nom de fichier de la vidéo à lire. De plus, vous pouvez modifier manuellement la zone de texte du chemin et du nom de fichier pour inclure une ou plusieurs variables de texte RightBooth, qui seront remplacées par le texte correspondant lors de la lecture de l'événement. Dans la boîte de dialogue « Définir le fichier », vous pouvez également spécifier un « Fichier vidéo de secours ». Cette vidéo sera lue lorsque le « Fichier vidéo défini » ne pourra pas être localisé.

## Modification du contenu des éléments du navigateur Web

Lorsque vous sélectionnez un élément de navigateur Web, un bouton **Contenu** s'affiche dans la boîte à outils Propriétés du navigateur Web. Cliquez dessus pour afficher l'éditeur de texte dans lequel vous pouvez saisir n'importe quelle URL de site Web valide (par exemple, <u>www.rightbooth.com</u>) ou n'importe

quel fichier HTML local (par exemple, c:\website\index.html). L'élément de navigateur Web affichera alors la page Web spécifiée chaque fois que l'écran s'affichera pendant l'événement. Vous pouvez également double-cliquer sur un élément de navigateur Web pour accéder à l'éditeur de texte. Ce contenu vous permet de définir la page de démarrage du navigateur. Les utilisateurs peuvent ensuite interagir avec le navigateur pour naviguer vers d'autres sites Web et pages (si cela est autorisé). Voir **Ajout d'éléments - Navigateur Web** pour plus d'informations.

## Modification du contenu d'un élément de séquence

Lorsque vous sélectionnez un élément Séquence d'images, Séquence vidéo, Séquence d'étiquettes ou Séquence de navigateur, un bouton **Contenu** s'affiche dans la boîte à outils Propriétés de la séquence. Cliquez dessus pour accéder à la fenêtre Fichiers de séquence dans laquelle vous pouvez choisir une liste de fichiers à inclure comme contenu dans l'élément. Vous pouvez également double-cliquer sur un élément de séquence pour accéder à la fenêtre Fichiers de séquence qui vous permet de définir la liste des fichiers qui apparaîtront dans l'élément de séquence.

#### Fichiers de séquences d'images

Afficher les images de :

*liste de fichiers* - Sélectionnez cette option pour que l'élément de séquence d'images affiche les images de la liste des fichiers image que vous ajoutez à la liste de fichiers.

*événement* - Sélectionnez cette option pour que l'élément de séquence d'images affiche les photos capturées par les utilisateurs pendant l'événement.

*dossier* – Sélectionnez cette option pour que l'élément de séquence d'images affiche les fichiers image situés dans le dossier Windows que vous avez choisi.

*Inclure les mises en page d'impression* – Lorsque vous avez choisi d'afficher des images de l' événement ou d'un dossier, vous pouvez également choisir comment gérer les images de mise en page d'impression qui sont également présentes dans le dossier choisi. Choisissez parmi :

*Non* – N'incluez aucune image de mise en page d'impression dans la séquence.

*Oui* – Inclure toutes les images de mise en page d'impression dans la séquence (valeur par défaut). *Exclusif* – Inclure uniquement les images de mise en page d'impression dans la séquence.

#### Fichiers de séquences vidéo

Afficher les vidéos de :

*liste de fichiers* - Sélectionnez cette option pour que l'élément de séquence vidéo lise les vidéos de la liste des fichiers vidéo que vous ajoutez à la liste de fichiers.

*événement* - Sélectionnez cette option pour que l'élément de séquence vidéo lise les vidéos enregistrées par les utilisateurs pendant l'événement.

*dossier* – Sélectionnez cette option pour que l'élément de séquence vidéo lise les fichiers vidéo situés dans le dossier Windows que vous avez choisi.

## Fichiers de séquences d'étiquettes

Afficher le texte de :

*liste de fichiers* - Sélectionnez cette option pour que l'élément de séquence d'étiquettes affiche le texte extrait de chaque fichier dans la liste des fichiers texte que vous ajoutez à la liste de fichiers. *événement* - Sélectionnez cette option pour que l'élément de séquence d'étiquettes affiche les messages saisis par les utilisateurs pendant l'événement.

*Liste de texte* - Sélectionnez cette option pour que l'élément de séquence d'étiquettes affiche la séquence de lignes de texte saisies dans la zone de texte.

*dossier* – Sélectionnez cette option pour que l'élément de séquence d'étiquettes affiche le texte extrait des fichiers texte situés dans le dossier Windows que vous avez choisi.

#### Fichiers de séquence du navigateur

Afficher le contenu de :

*liste de fichiers* - Sélectionnez cette option pour que l'élément de séquence du navigateur affiche les fichiers de la liste des fichiers HTML et/ou PDF locaux que vous ajoutez à la liste de fichiers. *Liste de texte* - Sélectionnez cette option pour que l'élément de séquence du navigateur affiche les pages Web à partir des URL de pages Web que vous saisissez dans la zone de texte.

#### Options de séquence

**Ordre aléatoire** - Cochez cette case pour que les éléments de séquence soient affichés dans un ordre aléatoire. Si cette case n'est pas cochée, les fichiers seront affichés dans l'ordre dans lequel ils sont ajoutés à la liste de fichiers (lorsque vous choisissez « la liste de fichiers ») et les fichiers d'événements seront affichés dans un ordre trié (lorsque vous choisissez « l'événement »).

*Démarrage aléatoire de la vidéo* – Cochez cette case pour lire chaque vidéo à partir d'une position aléatoire dans le fichier vidéo. S'applique uniquement aux éléments de séquence vidéo.

*Afficher 1 seulement* – Cochez cette case pour afficher uniquement 1 élément de la liste à chaque fois que l'écran est affiché.

**Réinitialiser la liste au démarrage** – Cochez cette case pour réinitialiser la séquence et afficher le premier élément de la liste à chaque fois que l'écran d'événement s'affiche ou lorsque le nombre de fichiers dans le dossier associé change. Cela peut être utile si vous utilisez l'élément de séquence pour surveiller un dossier à l'arrivée de vidéos récemment enregistrées ou de photos capturées.

**Remarque :** si vous cochez : « Afficher 1 seul » et décochez : « Réinitialiser la liste au démarrage », le premier élément de la liste s'affichera lorsque l'écran s'affichera pour la première fois, le deuxième élément s'affichera lorsque l'écran s'affichera ensuite, puis le troisième élément lorsque l'écran s'affichera ensuite, etc.

*Ajouter* - Cliquez pour ajouter des fichiers à la liste des fichiers. Cela vous permettra de parcourir votre ordinateur à la recherche de fichiers.

Supprimer - Cliquez pour supprimer les fichiers sélectionnés de la liste de fichiers.

*Flèches haut/bas* – Utilisez ces boutons pour modifier la position de tout élément sélectionné dans la liste de fichiers.

*Modifier* – Cochez cette case pour vous permettre de modifier le contenu de la liste de fichiers. Lorsque vous modifiez la liste de fichiers, vous pouvez également saisir manuellement vos références de fichiers. Vous pouvez également ajouter des variables de texte liées au contenu du fichier d'événements. Par exemple :

Saisie des variables de texte suivantes dans une liste de fichiers de séquence d'images :

#### {CURRENTPATHFACESWAPFILENAME} {CURRENTPATHPHOTOFILENAME}

Cela entraînera l'affichage répété par l'élément de séquence d'images du fichier de caractères d'échange de visage le plus récemment sélectionné, suivi du fichier photo d'échange de visage le plus récemment sélectionné.

Remarque : lorsque vous modifiez la liste de fichiers, vous devez vous assurer que chaque ligne ne contient qu'une seule référence de fichier.

# Modification du contenu des éléments de la grille

Lorsque vous sélectionnez une grille d'écran vert, une grille de superposition d'images ou une grille de fichiers karaoké, un bouton **Contenu** s'affiche en haut de la boîte à outils Propriétés de la grille. Cliquez dessus pour accéder à la fenêtre Fichiers dans laquelle vous pouvez choisir une liste de fichiers à inclure comme contenu dans la grille. Vous pouvez également double-cliquer sur un élément de la grille pour accéder à la fenêtre Fichiers.

#### Fichiers de grille

Cette fenêtre vous permet de définir la liste des fichiers qui apparaîtront lors de l'événement OU qui seront utilisés par RightBooth pour la sélection automatique des fichiers le cas échéant.

Les options suivantes seront disponibles pour les superpositions, les écrans verts et les grilles de karaoké :

Ajouter - Cliquez pour ajouter des fichiers à la liste de fichiers.

Supprimer - Cliquez pour supprimer les fichiers sélectionnés de la liste de fichiers.

Les options suivantes sont disponibles pour les superpositions et les grilles d'écran vert, mais ne s'appliquent que si vous sélectionnez « Oui » dans les options Superposition et Écran vert du concepteur d'événements. Voir les sections : Concepteur d'événements →Structure de l'événement →Choisir l'écran d'écran et Concepteur d'événements →Structure de l'événement →Choisir la superposition.

**Ordre aléatoire** - Cochez cette option pour que les éléments de la liste de fichiers soient sélectionnés au hasard par RightBooth chaque fois qu'une image superposée ou une image d'écran vert est requise pendant l'événement. Si vous décochez cette option, RightBooth choisira l'élément suivant de manière séquentielle dans la liste chaque fois qu'une image est requise pendant l'événement.

*Même chose pour toutes les photos* – Cochez cette option pour que l'image de superposition ou d'écran vert choisie soit utilisée pour toutes les photos prises lors d'un événement de capture de photos. Ainsi, si l'événement est conçu pour prendre 3 photos, les 3 photos utiliseront la même image de superposition ou d'écran vert (sélectionnée automatiquement). Si vous décochez cette option, RightBooth choisira une image différente pour chaque photo prise et, en fonction du paramètre précédent, l'image sera sélectionnée de manière aléatoire ou séquentielle.

## Modification du contenu de l'élément d'affichage multimédia

Lorsque vous sélectionnez une grille d'affichage multimédia, un bouton **Contenu** s'affiche en haut de la boîte à outils Propriétés. Cliquez dessus pour accéder à un panneau dans lequel vous pouvez modifier les propriétés suivantes :

Afficher les vidéos – Cochez cette case pour inclure les miniatures des vidéos dans la vue.

Afficher les photos – Cochez cette case pour inclure les miniatures des photos dans la vue.

Afficher les noms de fichiers - Cochez cette case pour inclure les noms de fichiers dans la vue.

Trier par – Choisissez d'afficher les fichiers par ordre de date croissant ou décroissant.

*Réinitialiser la vue* – Utilisez ce paramètre pour spécifier les miniatures que la vue Média affichera à chaque fois que l'écran d'événement du navigateur Média est visité. Choisissez parmi :

- **Non** La vue affichera toujours le contenu le plus récemment consulté, c'est-à-dire les miniatures qui s'affichaient lorsque l'élément de vue Média a été utilisé précédemment.
- Oui La vue sera toujours réinitialisée pour afficher le début du contenu. Il s'agit du paramètre par défaut.
- Session d'événement La vue sera réinitialisée pour afficher le début du contenu une fois chaque session d'événement terminée, c'est-à-dire une fois la session terminée et revient au début du flux d'événements.

# Formatage des éléments

Cliquez sur la case à cocher Formateur pour afficher la **boîte à outils Formateur**. Cela vous permet de formater plusieurs éléments (et écrans) en copiant les propriétés d'un élément (ou d'un écran), puis en les appliquant à d'autres éléments sur le même écran ou à d'autres éléments sur tous les écrans.

Notez que si vous avez activé des moniteurs supplémentaires, les modifications de format effectuées pendant que vous travaillez sur un écran du moniteur 1 ne seront appliquées qu'aux écrans du moniteur 1. De même, les modifications de format effectuées pendant que vous travaillez sur un écran du moniteur 2 ne seront appliquées qu'aux écrans du moniteur 2.

#### Formatage de l'écran

*Mêmes tailles d'écran* – Cliquez sur ce bouton pour modifier la largeur et la hauteur de tous les écrans de votre événement afin qu'ils correspondent à la largeur et à la hauteur de l'écran actuel sur lequel vous travaillez. Vous trouverez cela utile si vous avez modifié la taille de l'écran et que les écrans de votre événement ne remplissent plus l'intégralité de l'écran en raison d'un changement de rapport hauteur/largeur entre l'écran et la conception de votre événement. Si cela se produit, modifiez simplement les propriétés de largeur et de hauteur de l'un des écrans de votre événement, puis cliquez sur ce bouton pour appliquer la même taille à tous les autres écrans de l'événement.

*Ajouter un arrière-plan à : « tous les écrans »* - Cliquez ici pour copier les propriétés d'arrière-plan de l'écran actuel et les appliquer à tous les écrans.

#### Formatage des éléments

Nous allons expliquer le formatage des éléments au moyen d'un exemple...

Supposons que vous ayez modifié le style d'un bouton sur l'un des écrans d'événement en modifiant son image, son icône, sa taille ou ses propriétés d'ombre. Vous souhaitez maintenant que tous les boutons de l'événement aient la même taille et le même style. Vous pouvez procéder comme suit :

- assurez-vous que le bouton que vous avez modifié est sélectionné sur l'écran.
- dans la boîte à outils du Formateur, cliquez sur le bouton : même taille sur : 'tous les écrans'.
- revenez maintenant à l'écran où vous avez modifié le bouton d'origine et sélectionnez-le à nouveau.
- dans la boîte à outils Formatter, cliquez sur le bouton pour **le même design sur : « tous les écrans ».**

Vous constaterez désormais que tous les boutons sur tous les écrans auront la même taille et le même design que votre bouton modifié à l'origine.

Lors du formatage, il est important de penser à sélectionner d'abord un élément, à y apporter des modifications, puis (pendant que l'élément est sélectionné) à utiliser la boîte à outils du Formateur pour appliquer ses propriétés à tous les éléments du même type (sur l'écran actuel ou sur tous les écrans).

Dans toutes les descriptions suivantes, seuls les éléments correspondant au type de l'élément sélectionné seront modifiés. Par exemple, si vous avez sélectionné un élément d'appareil photo, seuls les éléments d'appareil photo seront affectés par le formateur.

Les mêmes éléments ont la même taille sur : « cet écran » - Cliquez ici pour que les mêmes éléments sur l'écran actuel soient redimensionnés pour correspondre à la taille de l'élément sélectionné.

Les mêmes éléments ont la même taille sur : « tous les écrans » - Cliquez ici pour que les mêmes éléments sur tous les écrans soient redimensionnés pour correspondre à la taille de l'élément sélectionné.

Les mêmes éléments ont la même position sur : « cet écran » - Cliquez ici pour que les mêmes éléments sur l'écran actuel soient placés à la même position et au même angle que l'élément sélectionné.

Les mêmes éléments ont la même position sur : tous les écrans - Cliquez ici pour que les mêmes éléments sur tous les écrans soient placés à la même position et au même angle que l'élément sélectionné.

Les mêmes éléments ont la même conception sur : « cet écran » - Cliquez ici pour que les mêmes éléments sur l'écran actuel reçoivent les mêmes propriétés de conception que l'élément sélectionné.

Les mêmes éléments ont la même conception sur : « tous les écrans » - Cliquez ici pour que les mêmes éléments sur tous les écrans reçoivent les mêmes propriétés de conception que l'élément sélectionné.

Les mêmes éléments ont le même « nom » de police sur : « cet écran » – Cochez la case Nom , puis cliquez sur ce bouton pour que les mêmes éléments sur l'écran actuel reçoivent le même nom de police que l'élément sélectionné.

Les mêmes éléments ont le même « nom » de police sur : « tous les écrans » – Cochez la case Nom , puis cliquez sur ce bouton pour que les mêmes éléments sur tous les écrans reçoivent le même nom de police que l'élément sélectionné.

Les mêmes éléments ont la même « taille » de police sur : « cet écran » – Cochez la case Taille , puis cliquez sur ce bouton pour que les mêmes éléments sur l'écran actuel reçoivent la même taille de police que l'élément sélectionné.

Les mêmes éléments ont la même « taille » de police sur : « tous les écrans » – Cochez la case Taille , puis cliquez sur ce bouton pour que les mêmes éléments sur tous les écrans reçoivent la même taille de police que l'élément sélectionné.

Les mêmes éléments ont les mêmes « propriétés » de police sur : « cet écran » – Cochez la case **Propriétés**, puis cliquez sur ce bouton pour que les mêmes éléments sur l'écran actuel reçoivent les mêmes propriétés de police que l'élément sélectionné (à l'exclusion du nom et de la taille de la police).

Les mêmes éléments ont les mêmes « propriétés » de police sur : « tous les écrans » – Cochez la case **Propriétés**, puis cliquez sur ce bouton pour que les mêmes éléments sur tous les écrans reçoivent les mêmes propriétés de police que l'élément sélectionné (à l'exclusion du nom et de la taille de la police).

## Modification des propriétés partagées

Il est possible de modifier les propriétés partagées de plusieurs éléments à la fois. Sélectionnez plusieurs éléments à l'écran et remarquez que la boîte à outils des propriétés affiche désormais **les propriétés partagées**, c'est-à-dire toutes les propriétés communes aux éléments sélectionnés.

Si vous modifiez maintenant une propriété, elle sera appliquée à tous les éléments sélectionnés. Par exemple, sélectionnez tous les éléments à l'écran, puis modifiez la propriété Inverser X pour inverser tous les éléments.

## Alignement des éléments de l'écran

Vous pouvez aligner un ou tous les éléments d'un écran. Sélectionnez d'abord au moins un élément sur l'écran, puis faites un clic droit sur l'un des éléments sélectionnés pour afficher un menu contextuel contenant les options suivantes :

Centrer sur l'écran horizontalement - Positionne l'élément au centre de l'écran.
Centrer l'écran verticalement - Positionne l'élément au centre de l'écran.
Aligner à gauche - Aligne le bord gauche de tous les éléments sélectionnés.
Aligner le milieu X - Centralise tous les éléments sélectionnés horizontalement.
Aligner à droite - Aligne le bord droit de tous les éléments sélectionnés.
Aligner en haut - Aligne le bord supérieur de tous les éléments sélectionnés.
Aligner au milieu Y - Centralise tous les éléments sélectionnés verticalement.
Aligner en bas - Aligne le bord inférieur de tous les éléments sélectionnés.
Aligner la largeur - Rend tous les éléments sélectionnés de la même largeur.
Aligner la hauteur - Rend tous les éléments sélectionnés à la même hauteur.

#### **Raccourcis clavier**

Les raccourcis clavier suivants sont disponibles pendant l'édition d'écran :

Ctrl-C – Copier les éléments d'écran actuellement sélectionnés.

Ctrl-X – Couper les éléments d'écran actuellement sélectionnés.

Ctrl-V – Collez les éléments d'écran précédemment copiés.

Remarque : les actions Couper, Copier et Coller sont également disponibles en cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'élément ou l'écran pour accéder au menu contextuel.

**Suppr** – Supprime les éléments d'écran actuellement sélectionnés. Notez que certains éléments d'écran sont obligatoires sur différents écrans et ne peuvent donc pas être supprimés.

## Touche Maj + clic gauche de la souris ou

#### Touche Alt + clic gauche de la souris ou

**Touche Ctrl + clic gauche de la souris** – Ajouter (ou supprimer) l'élément d'écran sélectionné à (ou de) la sélection actuelle.

F1 – Afficher le fichier d'aide.

F4 – Basculer l'état de visibilité de la boîte à outils Propriétés.

Alt F4 – Fermer l'éditeur d'écran.

## **Regrouper des éléments**

Vous pouvez sélectionner un ou plusieurs éléments sur l'écran, puis les regrouper afin qu'ils se comportent comme un seul élément. Pour ce faire, utilisez la souris pour faire glisser un rectangle de sélection autour des éléments que vous souhaitez regrouper, puis cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'un des éléments sélectionnés et choisissez « **Grouper les éléments** » dans le menu contextuel. Les éléments se déplaceront et se redimensionneront alors ensemble et toutes les propriétés que vous appliquerez à l'un des éléments seront également appliquées aux autres éléments du groupe. Vous pouvez dissocier des

éléments en cliquant avec le bouton droit sur n'importe quel élément du groupe, puis en choisissant « **Dissocier les éléments** » dans le menu contextuel.

# Capture d'images d'écrans d'événements

Vous pouvez capturer une image de n'importe lequel de vos écrans d'événements et l'enregistrer au format JPG ou PNG. Lorsque l'image de l'écran est enregistrée, tous les éléments de l'écran d'événement choisi seront également capturés et enregistrés de manière inclusive dans l'image. Cette fonction est donc utile si vous souhaitez utiliser l'éditeur d'écran comme outil de conception graphique pour créer vos propres conceptions d'images composées de plusieurs éléments positionnés sur l'écran.

Pour capturer un écran d'événement, affichez l'écran choisi dans l'éditeur d'écran, puis faites un clic droit sur l'arrière-plan de l'écran (ne faites pas de clic droit sur un élément de l'écran). Vous verrez alors le menu contextuel suivant :

**Capture d'écran** – Cliquez sur cet élément de menu pour afficher une boîte de dialogue Enregistrer le fichier, vous invitant à enregistrer l'écran de l'événement actuel sous forme d'image dans la section Arrièreplans de votre bibliothèque multimédia RightBooth.

# Créer plusieurs écrans

Vous souhaiterez peut-être créer de nombreuses copies d'un écran particulier défini par l'utilisateur comme point de départ pour apporter des modifications de conception, où chaque copie est identique à l'écran d'origine. Pour ce faire, affichez l'écran choisi dans l'éditeur d'écran, puis faites un clic droit sur l'arrière-plan de l'écran (ne faites pas de clic droit sur un élément de l'écran). Vous verrez alors le menu contextuel suivant :

*Créer plus d'écrans* – Cliquez sur cette option pour afficher une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez saisir une ou plusieurs lignes de texte, chaque ligne représentant le nom d'un nouvel écran. Cliquez ensuite sur OK pour créer automatiquement de nouveaux écrans dans l'événement.

# Créer plusieurs éléments d'étiquette

Vous souhaiterez peut-être créer de nombreuses copies d'un élément d'étiquette particulier, de sorte que chaque étiquette contienne un mot ou une phrase différente mais soit similaire à l'étiquette d'origine à tous autres égards, tels que le style de police, les couleurs, l'ombrage, etc.

Pour créer des copies d'un élément d'étiquette, cliquez avec le bouton droit sur l'élément d'étiquette et dans le menu contextuel, choisissez :

*Créer d'autres étiquettes* – Cliquez sur cette option pour afficher une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez saisir une ou plusieurs lignes de texte. Cliquez ensuite sur OK pour créer automatiquement des éléments d'étiquette pour chacune des lignes de texte.

# Copie d'images d'autres applications dans les écrans d'événements

Vous pouvez copier des images d'autres applications dans vos écrans d'événements. Tout d'abord, dans l'autre application, copiez l'image dans le presse-papiers de Windows. Ensuite, dans l'éditeur d'écran RightBooth, faites un clic droit de la souris sur n'importe quel écran de l'événement et choisissez l'option « Créer/Coller l'image du presse-papiers » dans le menu contextuel. Il vous sera alors demandé d'enregistrer l'image du presse-papiers dans la bibliothèque d'images RightBooth dans le dossier « Général ». Une fois le fichier enregistré, l'image sera alors ajoutée à l'écran de l'événement. Important : lorsque cela vous est demandé, assurez-vous d'enregistrer l'image du presse-papiers dans la bibliothèque d'images la bibliothèque multimédia en utilisant
un nom de fichier unique. Cela évitera la possibilité d'écraser une image existante qui pourrait déjà être utilisée ailleurs (par exemple dans un autre fichier d'événement).

Notez qu'une fois qu'une image du presse-papiers a été ajoutée à un écran d'événement, si vous souhaitez ensuite l'ajouter à des écrans d'événement supplémentaires, vous devez utiliser les fonctionnalités internes Copier/Coller de RightBooth (disponibles dans la boîte à outils de l'éditeur d'écran) plutôt que de répéter l'opération pour coller à partir du presse-papiers de Windows.

## Concevoir des écrans de questions et réponses

Toutes les questions d'un événement sont accessibles depuis l'écran Question (dans la liste des écrans de la boîte à outils du concepteur) et chaque question peut avoir sa propre conception d'écran et sa propre mise en page. De même, toutes les réponses d'un événement sont accessibles depuis l'écran Réponse (dans la liste des écrans de la boîte à outils du concepteur) et chaque réponse peut avoir sa propre conception d'écran, sa propre mise en page et ses propres valeurs de compte à rebours (pour les réponses vidéo).

Si votre événement contient plusieurs questions (voir la section « Question » dans le concepteur d'événements), vous remarquerez un sélecteur de questions affiché dans la boîte à outils de l'éditeur

d'écran : d'écran : d'écrans de questions ou de réponses. Vous pouvez utiliser ce sélecteur pour parcourir votre ensemble de questions et de réponses, ce qui vous permet d'accéder à la conception et à la mise en page de chacune d'elles.

Comme décrit dans la section Question du concepteur d'événements (voir plus haut), chaque question peut être définie comme l'un des types suivants : une question **Texte**, une question **Vidéo** ou **Les deux**. Si le type de question actuel est **Texte**, l'écran Question affichera l'élément d'étiquette de la question. Si le type de question actuel est **Vidéo**, l'écran Question affichera l'élément de lecteur vidéo. Et si le type de question actuel est **Les deux**, l'élément d'étiquette de la question ET l' élément de lecteur vidéo seront affichés. Si le type de réponse de la question actuelle est **Demander**, l'écran de la question actuelle affichera également les boutons de sélection Vidéo et Texte, afin que l'utilisateur puisse choisir comment répondre à la question pendant l'événement. Si le type de réponse de la question actuelle est **Multi**, l'écran de la question actuelle affichera également tout le texte de réponse à choix multiples et les boutons pour permettre à l'utilisateur de faire une sélection pendant l'événement.

Vos réponses peuvent être de l'un des types suivants : une réponse **Texte** , une réponse **Vidéo** , **Demander** ou **Multi** . Si le type de réponse actuel est **Texte** , l'écran Réponse affichera les éléments requis pour saisir une réponse Texte. Si le type de réponse actuel est **Vidéo** , l'écran Réponse affichera les éléments requis pour enregistrer une réponse Vidéo. Si le type de réponse actuel est **Demander** , la boîte à outils de l'éditeur d'écran fournira d'autres options pour basculer la disposition de l'écran Réponse entre Texte et Vidéo, pour vous permettre de concevoir les deux. Si le type de réponse pour la question actuelle est **Multi** , l'écran de réponse ne sera pas requis pour la question actuelle (et ne sera pas affiché à l'utilisateur pendant l'événement), car pendant l'événement, l'utilisateur répondra à une question à choix multiples en utilisant l'un des boutons à choix multiples affichés sur l'écran de question.

Toutes les modifications que vous apportez au texte de la question ou aux fichiers vidéo seront également affichées dans le tableau des questions du concepteur d'événements (voir précédemment).

# Le concepteur de mise en page d'impression

La mise en page d'impression de votre événement est disponible sur l'écran Mise en page d'impression dans l'éditeur d'écran, lorsque vous choisissez d'inclure l'impression dans l'événement en cours

L'écran de mise en page d'impression vous montrera un ensemble d'éléments d'image contenant des espaces réservés pour photos numérotés que vous pouvez dimensionner et positionner sur la conception d'impression. Il existe un espace réservé pour chacune des photos que vous avez définies dans votre événement.

Le concepteur vous offre une flexibilité totale dans la manière dont vous organisez vos espaces réservés pour photos et vous pouvez également ajouter vos propres éléments d'étiquette et d'image pour améliorer encore la conception de la mise en page d'impression. La boîte à outils Propriétés peut être utilisée pour concevoir votre arrière-plan, votre photo, votre image et vos éléments d'étiquette. Nous vous suggérons donc de vous familiariser avec l'éditeur d'écran, car il s'applique également à votre mise en page d'impression.

Par défaut, l'écran Mise en page d'impression est réglé sur une résolution maximale de 2000 x 2000 pixels. Ces valeurs servent uniquement à vous permettre de concevoir la mise en page d'impression et n'affectent pas la résolution de la page imprimée.

Lorsque vous travaillez sur l'écran Mise en page d'impression, la boîte à outils de l'éditeur d'écran fournit les boutons suivants :

Organiser - Cliquez ici pour accéder à l'organisateur de mise en page d'impression (voir ci-dessous).

*Charger* – Cliquez sur ce bouton pour choisir un fichier de mise en page d'impression prédéfini dans la bibliothèque multimédia RightBooth.

*Enregistrer* – Cliquez sur ce bouton pour enregistrer votre mise en page d'impression actuelle dans la bibliothèque multimédia RightBooth.

*Impression test* - Cliquez ici pour imprimer une page de test de la mise en page actuelle.

## Organisateur de mise en page d'impression

Cela fournit un moyen rapide et facile d'organiser vos photos sur la page de l'imprimante dans une grille en utilisant les options suivantes :

Lignes - Modifiez le nombre de lignes dans la grille.

**Colonnes** - Modifiez le nombre de colonnes dans la grille.

**Rangée Ordre** - Cochez cette option pour organiser les photos dans la grille en commençant par le coin supérieur gauche et en allant vers le coin supérieur droit, puis en descendant sur l'écran. Décochez cette option pour organiser les photos dans la grille en commençant par le coin supérieur gauche et en allant vers le bas à droite, puis en descendant sur l'écran.

Espace - Modifiez l'espace entre chaque photo. La valeur est en pixels

*Marge* - Modifiez la marge autour de l'image photo. La valeur est en pixels. Notez que cette marge s'applique aux photos telles qu'elles sont positionnées sur la mise en page et ne doit pas être confondue avec les marges du papier de l'imprimante. La meilleure façon d'envisager cela est de considérer que la mise en page de votre photo sera traitée comme une image composite unique lors de son impression

finale, de sorte que ces marges sont celles qui apparaissent sur l'image composite. Les marges de votre imprimante peuvent être définies à l'aide du logiciel fourni avec votre imprimante.

*Grand photo 1* - Sélectionnez pour ajouter une grande première photo à l'une des positions : Gauche, Droite, Haut ou Bas de la grille. Si vous choisissez d'avoir une grande première photo, la photo n°1 ne fera pas partie de la grille, mais sera placée à côté de la grille, qui contiendra alors les photos 2 et suivantes.

**Double Mise en page** - Sélectionnez cette option pour dupliquer la mise en page choisie sur l'écran, horizontalement ou verticalement. Lorsque cette option est sélectionnée, toutes les photos de la mise en page seront dupliquées sur l'écran, y compris la grande première photo.

Lorsque vous êtes satisfait de votre mise en page, cliquez sur le bouton OK pour revenir au concepteur de mise en page ou cliquez sur le bouton Annuler pour annuler les modifications de mise en page.

## Propriétés de mise en page d'impression

Cliquez sur la case à cocher Propriétés dans la boîte à outils de l'éditeur d'écran pour afficher la boîte à outils Propriétés. Remarque : cliquez n'importe où sur l'arrière-plan de la conception pour afficher les propriétés de conception de votre mise en page.

**Taille du motif** - Cliquez sur la liste déroulante pour choisir une taille pour votre mise en page d'impression. Vous pouvez choisir parmi une liste de formats de papier d'imprimante couramment utilisés ou vous pouvez définir un format personnalisé (en pouces). Notez que votre choix de taille de motif est indépendant de votre choix de format de papier d'imprimante (voir ci-dessous). Le point à retenir est que si vous voulez que votre motif remplisse entièrement votre papier lors de son impression, assurez-vous que le rapport hauteur/largeur de la taille de votre motif (c'est-à-dire sa largeur divisée par sa hauteur) correspond au rapport hauteur/largeur de votre papier (là encore, la largeur divisée par la hauteur). S'il n'existe pas de taille de conception courante dans cette liste qui corresponde exactement au rapport hauteur/largeur du papier d'imprimante que vous souhaitez utiliser, vous pouvez sélectionner **Personnalisé** dans la liste, puis modifier les propriétés L et H (ci-dessous) pour qu'elles correspondent au rapport hauteur/largeur de votre papier.

Remarque : si les proportions de votre conception et du papier ne correspondent pas, RightBooth imprimera votre conception sur le papier à une taille « optimale », placée au centre du papier. Cela peut impliquer une impression automatique en mode paysage ou portrait (voir ci-dessous).

*L* & *H* – Ces valeurs vous permettent de saisir votre propre taille personnalisée pour la conception de votre mise en page d'impression. Notez que ces valeurs L et H doivent être en pouces. Si vous souhaitez que votre conception remplisse votre papier, assurez-vous qu'elles sont définies sur la même taille que votre papier. Par exemple, si le format de papier de votre imprimante est de 4,13 x 6,15 pouces, saisissez 4,13 dans L et 6,15 dans H.

**Swap** – Cochez cette option pour permuter la largeur et la hauteur de la taille de conception choisie. Par exemple, si vous avez choisi la taille de conception : «  $8,3 \times 11,7 \text{ A4}$  », la taille non permutée est L = 8,3, H = 11,7 et la taille permutée sera L = 11,7, H = 8,3 (pouces). Notez que si vous permutez la taille de conception, vous devrez peut-être repositionner les espaces réservés aux photos ou tout autre contenu qui pourrait se trouver en dehors des limites de la nouvelle conception.

Les motifs non échangés seront normalement imprimés en mode Portrait et les motifs échangés en mode Paysage. Cela dit, RightBooth adaptera toujours votre motif au papier afin qu'il soit imprimé à sa taille maximale possible sans aucune distorsion d'aspect, et cela peut ou non impliquer une rotation du motif sur le papier choisi (voir ci-après).

*Format de papier de l'imprimante* – Cette option vous permet de choisir le format de papier sur lequel imprimer votre dessin. La liste déroulante répertorie tous les formats de papier fournis par votre imprimante 183

actuelle (voir : Paramètres - Imprimantes). Par défaut, RightBooth imprimera vos dessins sur le papier par défaut de votre imprimante (tel que défini dans l'application de configuration de votre imprimante). Cependant, si votre imprimante propose plusieurs formats de papier, comme plusieurs bacs à papier de différents formats ou une fonction de massicot pour couper du papier de 4 x 6 pouces en deux bandes de 2 x 6 pouces, vous souhaiterez peut-être définir votre dessin de manière à ce qu'il cible un format de papier spécifique sur votre imprimante.

**Copies par défaut** – Cochez cette case pour vous permettre de spécifier le nombre de copies de la mise en page qui seront imprimées lorsque la mise en page est choisie pour être imprimée pendant l'événement. Cette valeur remplacera toute valeur « Imprimer des copies » précédemment choisie pendant l'événement.

Remarques :

- Les tailles de conception choisies, les formats de papier et les copies par défaut sont toujours enregistrés avec vos conceptions.
- Lors de l'impression d'un motif, si RightBooth ne trouve pas de format de papier correspondant sur l'imprimante cible, le motif sera imprimé sur le papier par défaut de l'imprimante. Cela peut se produire par exemple si vous changez d'imprimante.

d'apparence et d'arrière-plan sont décrites dans la section : Éditeur d'écran .

## Ajout et suppression de photos

Lorsque vous créez un nouvel événement, l'écran de mise en page d'impression comprend automatiquement le même nombre d'éléments d'image que le nombre de photos de l'événement (voir →Type d'événement du concepteur d'événements). Si vous examinez la propriété Contenu des éléments d'image sur l'écran de mise en page d'impression, vous verrez qu'ils sont définis sur « Capture de photo 1 », « Capture de photo 2 », etc. Cela permet aux éléments d'image d'agir comme des espaces réservés pour les photos et ils afficheront correctement les photos les plus récemment prises à chaque fois que l'événement est utilisé. Si vous décidez ultérieurement de modifier le nombre de photos de votre événement, vous devrez également modifier manuellement les espaces réservés pour les photos sur l'écran de mise en page d'impression. Cela peut être fait de l'une des manières suivantes :

- 1) Utilisez l'organisateur de mise en page d'impression (voir ci-dessus).
- 2) Chargez une mise en page d'impression appropriée à partir de la bibliothèque multimédia RightBooth.
- 3) Ajoutez (ou supprimez) manuellement des espaces réservés aux photos sur la conception. Par exemple, si vous augmentez le nombre de photos de l'événement de 4 à 5, vous pouvez ajouter un nouvel élément d'image à l'écran Mise en page d'impression, puis définir son contenu sur « Capture de photo 5 ». Si vous réduisez le nombre de photos de votre événement, vous devez également supprimer les éléments d'image redondants de l'écran Mise en page d'impression.

## Ajout de nouveaux éléments à la mise en page d'impression

Cliquez sur la case à cocher Ajouter des éléments dans la boîte à outils de l'éditeur d'écran pour afficher la boîte à outils Ajouter des éléments. Cela vous permet d'ajouter de nouveaux éléments d'image et d'étiquette à la mise en page d'impression.

Toutes les propriétés d'image et d'étiquette disponibles sont décrites dans la section : Éditeur d'écran .

Si vous souhaitez inclure le contenu de l'élément Bloc-notes dans la mise en page d'impression, vous pouvez ajouter un élément Image et définir sa propriété Contenu sur : **Bloc-notes le plus récent** (voir plus

haut). Cela permettra d'inclure et d'imprimer le contenu du bloc-notes le plus récemment créé avec les photos.

# Utilisation de plusieurs moniteurs

RightBooth peut utiliser jusqu'à 4 moniteurs connectés à votre ordinateur pour afficher des écrans indépendamment des écrans d'événements principaux (qui s'afficheront sur votre moniteur principal).

Cela peut être utile dans les situations où vous souhaitez afficher des écrans d'information contenant des vidéos, des images et des séquences de texte à un public différent pendant que les utilisateurs enregistrent des vidéos et des photos sur le moniteur principal. Par exemple, votre moniteur principal peut être hébergé à l'intérieur d'un stand avec un deuxième moniteur à l'extérieur du stand montrant un diaporama d'attracteurs aux passants.

Pour utiliser les fonctionnalités multi-écrans, vos écrans doivent être configurés pour fournir un bureau Windows étendu. Les détails sur la façon de procéder n'entrent pas dans le cadre de ce manuel, mais vous trouverez tous les détails dans vos paramètres d'affichage Windows.

Lorsque vous avez plusieurs moniteurs connectés et fonctionnant comme un bureau étendu, activez la fonctionnalité **Moniteurs multiples** dans RightBooth, qui se trouve dans l'onglet Structure d'événement du concepteur d'événements. Une fois cette option activée, accédez à l'éditeur d'écran pour accéder aux fonctionnalités de conception d'écran de moniteur supplémentaires.

## Sélecteur de moniteur

Si l'éditeur d'écran détecte correctement vos moniteurs supplémentaires et que vous avez activé plusieurs moniteurs dans le concepteur d'événements, la **zone de liste déroulante Sélecteur de moniteur** s'affiche en haut de la boîte à outils de l'éditeur d'écran. Si vous ne voyez pas le sélecteur de moniteur, vous devrez fermer RightBooth et vérifier vos paramètres d'affichage Windows.

Si vous sélectionnez maintenant 2 dans le sélecteur de moniteur, toute l'interface de l'éditeur d'écran se déplacera sur le deuxième moniteur et vous verrez la liste d'écrans du moniteur 2 qui contiendra l'écran par défaut : **Démarrer 2.** Il s'agit du premier écran qui s'affichera sur le deuxième moniteur lorsque vous jouerez l'événement. Si vous avez également choisi d'inclure le **moniteur 2 Dans** les écrans de progression (voir Structure de l'événement dans le concepteur d'événements), ceux-ci seront également inclus dans la liste des écrans du moniteur 2.

Les mêmes règles s'appliquent aux sélecteurs Monitor 3 et 4 où les écrans Monitor 3 et 4 peuvent être conçus.

Vous pouvez désormais utiliser le sélecteur de moniteur pour basculer entre les écrans d'événements d'édition sur chacun de vos moniteurs.

## Ajout d'écrans et d'éléments sur vos moniteurs supplémentaires

Vous pouvez utiliser la boîte à outils Ajouter des éléments pour ajouter un nouvel écran aux listes d'écrans Moniteur 2, 3 et 4. Vous pouvez ajouter autant d'écrans que vous le souhaitez aux listes d'écrans de moniteur supplémentaires.

Vous pouvez ajouter n'importe lequel des éléments de la boîte à outils Ajouter des éléments sur n'importe lequel des écrans Monitor 2, 3 et 4. Par exemple, vous pouvez ajouter des éléments de texte, d'image, de vidéo et de séquence de navigateur qui peuvent être configurés pour afficher des séquences de contenu enregistrées par les utilisateurs sur Monitor 1. Toutes les fonctionnalités de conception et les propriétés des éléments sont disponibles pour les écrans de moniteur supplémentaires. Notez que les transitions d'écran ne sont actuellement pas prises en charge sur les écrans de moniteur supplémentaires.

# Écran de vidéo en cours

Lorsque cet écran optionnel est inclus pour l'un (ou tous) des écrans de moniteur supplémentaires (voir Concepteur d'événements), il s'affiche sur le moniteur associé chaque fois qu'un utilisateur enregistre une vidéo sur le moniteur 1. Vous souhaiterez peut-être inclure cet écran afin d'améliorer les performances d'enregistrement vidéo sur le moniteur 1. Si vous incluez cet écran, vous souhaiterez peut-être le garder exempt d'éléments d'écran gourmands en ressources processeur, tels que les éléments vidéo et de séquence, car cela aidera votre ordinateur à se concentrer sur la tâche d'enregistrement vidéo sur le moniteur 1.

Cependant, si votre équipement est suffisamment puissant pour y faire face, vous pouvez ajouter un élément de caméra à cet écran pour montrer le processus d'enregistrement vidéo en action.

## Écran de prise de photos en cours

Lorsque cet écran facultatif est inclus pour l'un (ou tous) des écrans de moniteur supplémentaires (voir Concepteur d'événements), il s'affiche sur le moniteur associé chaque fois qu'un utilisateur prend des photos sur le moniteur 1.

Si vous ajoutez des éléments d'image à cet écran et définissez leurs propriétés de contenu sur **Dernière** capture de photo ou sur l'une des valeurs de Capture de photo (1 à 10), les éléments d'image afficheront les photos sur cet écran au fur et à mesure de leur prise.

Vous pouvez également choisir d'ajouter un élément d'appareil photo à cet écran afin de pouvoir regarder les utilisateurs se préparer à prendre leurs photos.

## Écran d'impression en cours

Lorsque cet écran facultatif est inclus pour l'un (ou tous) des écrans de moniteur supplémentaires (voir Concepteur d'événements), il s'affichera sur le moniteur associé chaque fois qu'une mise en page photo est imprimée.

Si vous ajoutez un élément d'image à cet écran et définissez sa propriété Contenu sur **Mise en page** d'impression, l'image affichera la dernière mise en page d'impression au fur et à mesure de son impression.

Une fois l'enregistrement vidéo, le processus de capture de photo ou l'impression de photo en cours terminé, votre liste définie d'écrans d'événements des moniteurs 2, 3 et 4 recommence à s'afficher.

## Lecture d'événements contenant plusieurs écrans de surveillance

Lorsque vous jouez un événement contenant plusieurs écrans de moniteur, ces écrans s'affichent automatiquement indépendamment des écrans affichés sur le premier moniteur. Lorsque chaque écran de moniteur multiple expire, il passe à l'écran suivant dans la liste des moniteurs. Lorsque tous les écrans de moniteur multiples ont été affichés, RightBooth les affiche à nouveau.

Chaque événement peut contenir son propre ensemble d'écrans de surveillance 2, 3 et 4 qui apparaîtront pendant la lecture de l'événement. Ainsi, si vous utilisez Event Flow, vous devrez peut-être ajouter des écrans de surveillance supplémentaires dans tous les fichiers d'événements que vous souhaitez afficher.

## Différentes résolutions d'affichage des moniteurs

Pour obtenir les meilleurs résultats, vous devez configurer vos moniteurs supplémentaires (à l'aide des paramètres d'affichage Windows) de manière à ce que leurs résolutions d'affichage correspondent à celle de votre moniteur principal. Cependant, avec certaines configurations d'équipement, vous constaterez peut-être que cela n'est pas possible et que vos moniteurs supplémentaires devront peut-être avoir des résolutions différentes de votre moniteur principal.

Si tel est le cas, vous devrez vérifier les propriétés **Largeur** et **Hauteur** (dans la boîte à outils Propriétés de l'écran) de chacun de vos écrans d'événements de moniteur supplémentaires pour vous assurer qu'ils sont configurés de manière à correspondre à la largeur et à la hauteur de la résolution d'affichage de votre moniteur supplémentaire. Si vous ne le faites pas, vos écrans de moniteur supplémentaires risquent de ne pas s'afficher correctement.

## **Considérations relatives aux performances**

Veuillez noter que l'affichage d'écrans sur des moniteurs supplémentaires peut affecter les performances des écrans du premier moniteur. Pour cette raison, nous vous conseillons de toujours inclure les écrans « en cours ». Nous vous recommandons également de minimiser l'utilisation d'éléments d'écran gourmands en ressources processeur, tels que les éléments vidéo et de séquence.

## **Multidiffusion**

Une autre fonctionnalité disponible sur les écrans du moniteur 1 est la multidiffusion. La multidiffusion est utile lorsque vous souhaitez afficher l'activité du moniteur 1 sur d'autres moniteurs connectés à votre système. Imaginez une situation dans laquelle vous disposez d'une salle contenant un enregistrement vidéo RightBooth. À l'extérieur de la salle se trouve un deuxième moniteur qui peut être utilisé pour afficher l'enregistrement en cours dans la salle. Dans ce cas, vous pouvez simplement appliquer la propriété Multicast à l'écran « Enregistrer la vidéo » du moniteur 1. Ensuite, chaque fois qu'un enregistrement est effectué dans la salle, le moniteur 2 affichera également cet écran à l'extérieur de la salle. Notez que les écrans Multicast auront toujours la priorité sur tous les autres écrans pouvant être affichés sur les moniteurs 2, 3 et 4, y compris les écrans « En cours ». Vous pouvez également choisir de diffuser simultanément les écrans du moniteur 1 sur tous les autres moniteurs.

Pour plus d'informations sur la multidiffusion, consultez la section Propriétés de l'écran .

## Couplage d'écrans d'événements sur plusieurs moniteurs

L'association d'écrans vous permet de faire apparaître automatiquement les écrans d'événements sur les moniteurs 2, 3 et/ou 4 chaque fois que des écrans d'événements spécifiques sont affichés sur le moniteur 1.

Lorsque vous ajoutez un nouvel écran d'événement sur les moniteurs 2, 3 ou 4, vous pouvez lui donner le même nom que n'importe quel écran d'événement sur le moniteur 1. Si vous faites cela, le nom de l'écran sera automatiquement ajouté au numéro du moniteur indiqué entre parenthèses.

Par exemple, si vous ajoutez un nouvel écran d'événement sur le moniteur 3 et que vous le nommez : « **Merci** », l'écran d'événement sera automatiquement ajouté avec le nom : « **Merci (3)** » dans la liste des écrans du moniteur 3.

En continuant avec cet exemple, si vous activez ensuite **l'association d'écrans du moniteur 3** (voir la section **Structure de l'événement →Plusieurs moniteurs**), lorsque l'événement est joué, chaque fois que le moniteur 1 affiche l'écran d'événement Merci, le moniteur 3 affichera automatiquement l'écran d'événement « Merci (3) ».

# Exécution de plusieurs instances de RightBooth

Vous pouvez exécuter jusqu'à 4 instances de RightBooth sur le même ordinateur. Démarrez simplement RightBooth en double-cliquant sur l'icône du bureau et, pendant qu'il est en cours d'exécution, redémarrez RightBooth en double-cliquant à nouveau sur l'icône du bureau. Vous trouverez maintenant 2 instances de RightBooth, la deuxième instance étant identifiée par un « 2 » dans le coin supérieur droit de la fenêtre principale.

Chaque instance de RightBooth :

- peut être utilisé pour ouvrir et lire son propre fichier d'événement
- conserve ses propres paramètres
- fonctionne de manière totalement indépendante des autres instances en cours d'exécution
- nécessite son propre code produit.

Vous pouvez utiliser cette fonctionnalité pour exécuter différents événements RightBooth sur différents moniteurs lorsque les paramètres d'affichage Windows sont configurés comme un bureau étendu et que vous avez deux moniteurs ou plus connectés. Les détails sur la façon d'y parvenir sont décrits dans le document PDF Option 4, disponible ici :

https://www.rightbooth.com/shareqr.html

# Tâches liées à l'événement

La fenêtre Tâches d'événement est accessible en cliquant sur le bouton Tâches dans la fenêtre principale de RightBooth.

## Tâche de conversion de vidéos

Il peut être utile de convertir toutes les vidéos d'événements enregistrées au format MP4 ou MOV. Cette section répertorie toutes les vidéos créées pour l'événement actuellement chargé et vous permet de les convertir par lots dans l'un de ces formats. Vous pouvez sélectionner les options suivantes pour la conversion :

Convertir des vidéos en - Sélectionnez pour convertir des fichiers au format MOV ou MP4.

**Paramètres de conversion** – Cliquez sur ce bouton pour appliquer les paramètres de conversion vidéo. Voir la section : **Paramètres de conversion vidéo**.

*Convertir* - Cliquez sur ce bouton pour démarrer le processus de conversion vidéo. Pendant la conversion, ce bouton vous permettra d' **annuler** la conversion.

Le processus de conversion va :

- prenez une copie de chacune de vos vidéos AVI ou WMV enregistrées lors de l'événement que vous avez choisi.
- les convertir au format requis.
- enregistrez les fichiers convertis dans le même dossier que l'original.

Vos fichiers vidéo originaux ne seront pas affectés par le processus de conversion.

## d'impression de photos

Ce panneau affiche une liste de toutes les photos (ou mises en page d'impression de photos) qui ont été créées par les utilisateurs de l'événement actuellement chargé ou à partir du dossier Tâches et publication actuellement spécifié. Vous pouvez sélectionner, afficher et imprimer chaque photo ou mise en page. Ceci est utile si vous devez imprimer à un moment donné après la fin d'un événement ou si vous utilisez RightBooth comme station d'impression.

Remarque : si vous souhaitez imprimer les mises en page des photos, cette fonction nécessite que vous ayez préalablement défini l'option « **Enregistrer dans les tâches de l'événement** » avant de lire votre fichier d'événement. Voir la section : Structure de l'événement : **Imprimer des photos**.

**Photos** – Cochez cette case pour afficher toutes les photos qui ont été prises lors de la lecture du fichier d'événement actuellement chargé et/ou pour afficher toutes les images dans le dossier Tâches et publication actuellement spécifié (voir →Dossiers/Fichiers de paramètres).

*Mises en page d'impression photo* – Cochez cette case pour afficher toutes les mises en page d'impression photo qui ont été enregistrées lors de la lecture du fichier d'événement actuellement chargé, ou pour afficher toutes les mises en page d'impression photo dans le dossier Tâches et publication actuellement spécifié (voir →Dossiers/Fichiers de paramètres).

*Miniatures* – Cochez cette case pour basculer entre l'affichage d'une liste de noms de fichiers et l'affichage d'un ensemble de miniatures. Cliquez sur n'importe quel élément de la liste ou sur n'importe quelle miniature pour afficher une image plus grande de l'élément sélectionné, prête à être imprimée.

Notez que lorsque vous êtes en mode Miniature, vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris sur n'importe quelle image miniature pour modifier le nombre de colonnes qui seront utilisées pour l'affichage des miniatures. Vous pouvez choisir une valeur de 1 à 4.

Copies - Spécifiez le nombre de copies requises (de 1 à 99).

Niveaux de gris - Imprimez l'élément actuellement sélectionné en noir et blanc (niveaux de gris).

*Imprimer* – Cliquez sur ce bouton pour imprimer l'élément actuellement sélectionné.

Cliquez sur cette icône pour choisir une image dans la bibliothèque multimédia. L'image sera ensuite utilisée pour décorer l'arrière-plan de l'écran de sélection de la mise en page d'impression.

## 57

✓ ➤ Cliquez sur cette icône pour passer en mode plein écran (et inversement).

## Tâche d'envoi de fichiers par courrier électronique

Ce panneau répertorie tous les fichiers de courrier électronique qui ont été créés pendant l'événement. Vous pouvez ensuite sélectionner un ou plusieurs fichiers de courrier électronique dans la liste, puis les envoyer aux utilisateurs de l'événement associés par lot.

Des fichiers de courrier électronique seront créés si vous choisissez l' option «  $\rightarrow$  Plus tard » pour les vidéos, les photos ou les messages dans la section Fichiers de courrier électronique de la structure de l'événement du concepteur d'événements  $\rightarrow$ . Pendant l'événement, des fichiers de courrier électronique seront également créés si les courriers électroniques ne peuvent pas être envoyés en raison de problèmes avec le réseau ou la connexion Internet.

*Tous les e-mails* – Cliquez ici pour afficher la liste complète des fichiers de courrier électronique qui ont été créés pendant l'événement.

*E-mails* « *À faire* » – Cliquez ici pour afficher uniquement les fichiers e-mail qui n'ont pas pu être envoyés pendant l'événement.

*Envoyer des e-mails* – Cliquez ici pour envoyer par e-mail les fichiers (que vous avez sélectionnés dans la liste) aux utilisateurs destinataires sous forme de processus par lots.

*Adresses e-mail* – Cliquez sur ce bouton pour ouvrir un fichier texte contenant toutes les adresses e-mail de la liste des tâches.

Supprimer – Cliquez sur ce bouton pour supprimer tous les e-mails sélectionnés de la liste.

## Tâche Créer une vidéo à partir de photos

Ce panneau vous permettra de créer une vidéo à partir de toutes les photos prises lors de l'événement. C'est également un excellent moyen de créer une vidéo accélérée à partir d'un ensemble de photos capturées à l'aide de RightBooth.

Cliquez simplement sur le **bouton Créer** pour créer la vidéo. Une fois créée, la vidéo sera enregistrée sous le nom de fichier photos.mp4 et enregistrée dans le dossier de l'événement actuel.

Cliquez sur le bouton Paramètres pour afficher et modifier les paramètres de conversion de photos...

## **Paramètres**

Sélectionnez parmi les options suivantes :

Largeur – Entrez la largeur requise de la vidéo en pixels. Peut être laissé à 0.

Hauteur – Entrez la hauteur requise de la vidéo en pixels. Vous pouvez laisser cette valeur à 0.

**Durée d'affichage de l'image en secondes** – Saisissez la durée pendant laquelle vous souhaitez que chaque photo soit affichée lorsque la vidéo est en cours d'exécution.

Exemple 1 : si vous définissez ce paramètre sur 4, chaque photo sera affichée pendant 4 secondes.

Exemple 2 : si vous définissez cette valeur sur 0,04, 25 photos seront affichées par seconde dans la vidéo résultante, ce qui peut être utile si vous créez une vidéo en accéléré.

**Qualité** – Réglez ce curseur pour choisir votre qualité vidéo préférée. Une valeur inférieure créera des fichiers vidéo plus petits et de moindre qualité. Une valeur supérieure créera des vidéos avec des fichiers vidéo plus volumineux et de meilleure qualité.

## Tâche de fichiers FTP

Ce panneau répertorie tous les fichiers d'événement qui ont été créés pendant l'événement et qui ont été désignés pour être téléchargés sur un compte FTP. Vous pouvez sélectionner un ou plusieurs fichiers dans la liste, puis les télécharger sur le compte (défini dans les paramètres des réseaux sociaux) par lot.

Télécharger des fichiers – Cliquez sur ce bouton pour télécharger tous les fichiers sélectionnés sur le compte ftp.

Supprimer – Cliquez sur ce bouton pour supprimer tous les fichiers sélectionnés de la liste.

# Les outils de dessin

Les outils de dessin vous permettent de dessiner et d'écrire sur divers autres éléments de l'écran qui peuvent apparaître au cours de l'événement. Ils peuvent être utilisés pour dessiner sur :

- le flux de la caméra en direct à l'écran (affiché par l'élément de caméra).
- la photo la plus récemment prise après avoir été capturée.
- le bloc à dessin.

Cette fonctionnalité est utile si vous souhaitez que vos utilisateurs ajoutent des noms, des messages ou des dessins sur des enregistrements vidéo, des photos ou le bloc-notes.

# Ajout des outils de dessin

Les outils de dessin peuvent être ajoutés à n'importe quel écran de l'événement, mais ils ne sont pertinents que sur les écrans contenant un ou plusieurs éléments d'appareil photo, la photo la plus récemment prise ou l'élément Bloc de dessin.

- Si des outils de dessin sont ajoutés aux écrans qui apparaissent avant l'écran « Enregistrer la vidéo » (tels que l'écran de démarrage ou l'écran des choix), vous pouvez dessiner sur la fenêtre de vidéo en direct avant de démarrer un enregistrement vidéo. Les dessins resteront alors sur la vidéo pendant l'enregistrement réel et seront capturés dans le fichier vidéo\*.
- Si des outils de dessin sont ajoutés aux écrans qui apparaissent avant l'écran « Prendre une photo » (tels que l'écran de démarrage ou l'écran des choix), vous pouvez dessiner sur la fenêtre en direct avant de prendre des photos. Les dessins seront ensuite ajoutés à l'image photo après sa prise.
- Si les outils de dessin sont ajoutés à l'écran « Enregistrer une vidéo », vous pouvez dessiner sur la fenêtre vidéo en direct pendant qu'un enregistrement vidéo est en cours\*. Les dessins seront ensuite capturés dans le fichier vidéo en temps réel tout au long de l'enregistrement\*.
- Si les outils de dessin sont ajoutés à un écran affichant l'élément d'image photo le plus récemment pris (comme l'écran Afficher la photo), vous pouvez dessiner sur la photo et faire en sorte que les dessins soient automatiquement ajoutés à l'image photo.
- Si les outils de dessin sont ajoutés à un écran contenant l'élément Page de dessin, les outils peuvent être utilisés pour dessiner directement dans la zone de dessin.

\*Remarque : les outils de dessin ne vous permettent actuellement pas de dessiner sur des enregistrements vidéo réalisés par un appareil photo reflex numérique.

Pour ajouter les outils de dessin :

Dans l'éditeur d'écran, sélectionnez un écran dans la liste des écrans. Affichez ensuite la boîte à outils « Ajouter des éléments » et cliquez sur le bouton « Outils de dessin » pour ajouter les outils à l'écran choisi.

Veuillez noter que lorsque les outils de dessin sont ajoutés à un écran, les propriétés Flip X et Y des éléments de l'appareil photo sont automatiquement désactivées et ne peuvent pas être activées.

Vous pouvez utiliser les propriétés de l'outil de dessin pour modifier la disposition des outils, décider quels outils afficher et définir des stylos, une couleur et une largeur de ligne par défaut (voir la section Éditeur d'écran - **Propriétés** ).

## Utilisation des outils de dessin

Lorsque l'événement est en cours de lecture, les outils de dessin s'affichent sur chaque écran auquel vous les avez ajoutés. Vous pouvez ensuite utiliser les outils pour dessiner sur les éléments décrits précédemment (s'ils sont disponibles sur l'écran). S'il y a deux éléments de caméra ou plus à l'écran, vous pouvez dessiner sur l'un d'eux et tous les dessins s'afficheront automatiquement sur tous les éléments de caméra.

Tous les dessins ajoutés à l'élément de caméra seront enregistrés dans les fichiers vidéo enregistrés ou les fichiers photo capturés.

Tous les dessins ajoutés au bloc-notes seront enregistrés dans un fichier image après chaque session d'événement.

À la fin de chaque session d'événement, tous les dessins seront automatiquement supprimés de la vue de la caméra et de la zone de dessin, permettant à l'utilisateur suivant de commencer à dessiner sur une « table rase ».

Les outils de dessin ne sont actifs que pendant la lecture de l'événement. Lorsque vous concevez vos écrans, vous pouvez déplacer et dimensionner les outils à l'emplacement requis dans l'éditeur d'écran, mais vous ne pouvez pas dessiner sur l'élément de la caméra ou dans le bloc de dessin en mode conception.

# L'ensemble d'outils de dessin

Les outils de dessin comprennent :

**Outil Plume** - Cela vous permet de dessiner des lignes continues à l'aide de la souris ou de l'écran tactile, dans la couleur et la largeur de ligne actuelles.

**Outil Marqueur** - Il vous permet de dessiner des lignes semi-transparentes à l'aide de la souris ou de l'écran tactile, dans la couleur et la largeur de ligne actuelles. Cet outil fonctionne comme un marqueur (ou un surligneur) standard.

**Outil Annuler** - Cela vous permet d'annuler la dernière ligne tracée. Vous pouvez cliquer sur cet outil à plusieurs reprises pour supprimer plusieurs lignes. Vous pouvez également annuler une utilisation récente de l'outil Corbeille, en renvoyant toutes les lignes précédemment supprimées dans la fenêtre vidéo.

Outil Bin - Cela vous permet de supprimer toutes les lignes tracées pour effacer la fenêtre vidéo.

**Outils de largeur de ligne** - Ces 4 outils vous permettent de sélectionner la largeur de ligne de toutes les lignes tracées ultérieurement.

**Outils de couleur de ligne** - Ces 8 outils vous permettent de sélectionner la couleur de toutes les lignes tracées ultérieurement.

Vous pouvez contrôler quels outils doivent être rendus disponibles et quels outils sont les outils par défaut à l'aide des **propriétés de l'outil de dessin** (voir précédemment).

# Contrôle des équipements périphériques avec une carte relais USB

À l'aide d'une carte relais USB, RightBooth peut contrôler tout appareil électrique pouvant être allumé ou éteint, comme une ampoule LED, une ampoule secteur, un moteur ou un ventilateur. La carte relais se connecte à votre ordinateur via un câble USB. Vous pouvez ensuite connecter jusqu'à 8 appareils aux connexions relais de la carte et utiliser RightBooth pour allumer ou éteindre ces appareils à différents moments de l'événement.

RightBooth prend en charge deux types de cartes relais USB : les cartes USB HID et les cartes Denkovi.

## **Cartes USB HID**

Ces cartes ne nécessitent aucune configuration. Branchez-les simplement sur un port USB libre et vous êtes prêt à commencer à les contrôler dans RightBooth. Il existe de nombreuses cartes HID USB sur le marché et elles sont très rentables. Mais n'oubliez pas que le relais HID doit être de type « programmable », sinon il ne sera pas détecté par RightBooth. Entrez « **relais HID USB programmable** » dans eBay pour voir une sélection. Au moment de la rédaction (octobre 2019), voici un fournisseur typique :

#### https://www.ebay.co.uk/itm/152464651505?ul\_noapp=true

Notez que RightBooth vous permet de connecter et de contrôler plusieurs cartes USB HID.

## **Cartes Denkovi**

Les cartes Denkovi nécessitent l'installation d'un pilote de périphérique Denkovi sur votre ordinateur avant de pouvoir être utilisées dans RightBooth. RightBooth ne peut contrôler qu'une seule carte Denkovi.

#### IMPORTANT

Veuillez noter que RightBooth ne fournit actuellement un support que pour les cartes Denkovi suivantes :

http://denkovi.com/usb-relay-board-four-channels-for-home-automation

http://denkovi.com/usb-eight-channel-relay-board-for-automation

Veuillez noter que ces deux cartes sont des cartes Denkovi version 1. Elles sont conçues pour utiliser la puce : FT245RL

RightBooth ne fonctionne actuellement qu'avec les cartes denkovi v1. Il ne prend pas en charge les cartes denkovi v2.

#### Configuration de Windows pour fonctionner avec la carte Denkovi

Avant de pouvoir utiliser une carte Denkovi avec RightBooth, vous devez configurer votre système d'exploitation comme suit.

Assurez-vous que votre ordinateur est allumé et connecté à Internet.

Connectez ensuite la carte Denkovi à un port USB libre. Windows effectuera alors automatiquement les actions suivantes :

- o Identifier la carte comme un périphérique USB FIFO FT245R
- Rechercher un pilote de périphérique dans Windows Update
- o Téléchargez le pilote de périphérique (0,9 Mo) à partir du site Web de Microsoft
- o Installez deux pilotes de périphérique :

- Convertisseur USB série
- Port série USB (COM3)

Si ce processus réussit, vous verrez une boîte de dialogue Windows indiquant « Votre appareil est prêt à être utilisé ».

Vous pouvez vérifier que l'installation du pilote a réussi en vérifiant que le **convertisseur série USB** apparaît répertorié dans la section Gestionnaire de périphériques Windows --> Contrôleurs de bus série universel.

# Utilisation d'une carte relais USB dans RightBooth

Veuillez noter que nous ne fournissons pas de détails sur la manière de connecter vos appareils électriques à la carte relais que vous avez choisie. Pour plus de détails sur la manière de procéder, veuillez vous référer à la documentation fournie avec votre carte relais, ou visiter le site Web denkovi, ou consulter un électricien qualifié. Vous trouverez également de plus amples informations sur www.rightbooth.com/how-to.html

- Exécutez RightBooth.
- Dans Paramètres RightBooth --> Démarrer/Arrêter, cochez l'option :
  - **Commencer Carte relais Denkovi** ' ou
  - o « Démarrer la carte relais USB HID »
- Si vous utilisez une carte Denkovi, vous devez saisir le nombre de canaux de votre carte relais dans la zone de texte **Canaux**.

Test de la carte

Utilisez la zone de texte située à côté du bouton Test pour définir une condition de commutation pour tous les canaux. Pour ce faire, saisissez un caractère pour chaque canal dans la zone de texte. Par exemple, la condition par défaut pour une carte relais à 4 canaux est **0000** (tous éteints). Autres exemples : **1 000** : le premier interrupteur est allumé, les 3 autres sont éteints. **1 101** : les premier, deuxième et quatrième interrupteurs sont allumés.

## Contrôler le plateau pendant l'événement

Pour contrôler les canaux relais, vous avez deux options.

- 1) Vous pouvez faire en sorte que les canaux changent chaque fois qu'un écran d'événement choisi s'affiche en utilisant l'action Afficher : « Définir les canaux de relais » OU
- 2) Vous pouvez ajouter l'action de clic : « Définir les canaux de relais » à n'importe quel élément sur n'importe quel écran. Cela permettra ensuite à l'utilisateur de changer de canal lorsqu'il clique (ou touche) sur l'élément.

#### Exemple 1 - Activez le commutateur de canal 1 (sur un relais à 4 canaux) lorsque l'écran « Préparezvous » s'affiche

- Accédez à l'écran « Préparer » dans l'éditeur d'écran.
- Afficher les **propriétés de l'écran**
- En bas du panneau Propriétés de l'écran, définissez l'action sur « Afficher », puis sélectionnez :
   « Définir les canaux relais » dans la liste des actions.
- Dans la zone de texte Action , saisissez « 1000 »

Vous pouvez ensuite faire la même chose sur l'écran de remerciement, en saisissant cette fois « **0000** » pour désactiver à nouveau le canal 1 une fois l'enregistrement terminé.

## Exemple 2 – Autoriser l'utilisateur à changer de chaîne

Si vous souhaitez que l'utilisateur puisse changer de chaîne :

- Ajoutez un bouton (ou un élément de texte, ou un élément d'image) à l'écran d'événement choisi.
- Afficher les propriétés du bouton.
- Définissez l'action sur « Cliquer » et choisissez l'action : « Définir canaux relais '.
- Dans la zone de texte **Action**, choisissez le modèle de commutation de canal requis, par exemple : **0011** Désactiver les canaux 1 et 2, activer les canaux 3 et 4.

Les caractères que vous pouvez utiliser pour les commandes du canal sont :

0 – éteindre une chaîne
1 – allumer une chaîne
T - bascule un canal vers l'état opposé de son état actuel. Par conséquent : s'il est activé, il sera désactivé, et vice versa.
U - laisser la chaîne inchangée

Autres exemples d'actions de chaîne :

1010 – Activer les canaux 1 et 3. Désactiver les canaux 2 et 4
1U1U – Activer les canaux 1 et 3. Les canaux 2 et 4 restent inchangés
TT00 - Basculer les canaux 1 et 2. Désactiver les canaux 3 et 4

#### Contrôle de plusieurs cartes relais USB HID

RightBooth peut contrôler plusieurs cartes relais USB HID à condition que chaque carte indique un identifiant de modèle différent à RightBooth. Vous constaterez généralement qu'une carte relais à 1 canal a un identifiant différent d'une carte à 2 canaux ou d'une carte à 3 canaux, etc. Donc, si vous souhaitez utiliser plusieurs cartes USB HID dans RightBooth, assurez-vous que chaque carte que vous utilisez possède un nombre de canaux différent.

Veuillez noter que RightBooth ne détectera et ne fonctionnera qu'avec des cartes relais HID « programmables », assurez-vous donc d'obtenir des cartes programmables lors de l'achat. Au moment de la rédaction de cet article, voici un fournisseur typique de relais HID programmables :

https://www.ebay.co.uk/itm/152464651505?ul\_noapp=true

Connectez toutes les cartes aux ports USB de l'ordinateur. Dans RightBooth Settings --> Start/Stop, l'identifiant du modèle de chaque carte s'affiche dans le panneau.

Pour contrôler chaque carte, vous devez entrer l'identifiant du modèle suivi d'un ou plusieurs caractères d'espace, puis des conditions de commutation requises (comme décrit ci-dessus).

Pour expliquer comment contrôler les cartes, supposons que vous disposez d'une carte relais à 1 canal et d'une carte relais à 2 canaux connectées à l'ordinateur. Dans les paramètres RightBooth, les identifiants de carte sont respectivement indiqués par **HURTM** et **B6105H**. Voici quelques exemples d'actions de canal :

HURTM 1 - Allumer le canal 1, sur la carte relais 1 canal.

B6105H 01 – Désactiver le canal 1 et activer le canal 2, sur la carte relais 2 canaux

**HURTM 0 B6105H TT** – Désactivez le canal 1 sur la carte relais à 1 canal et basculez les deux canaux sur la carte relais à 2 canaux.

Notez que plusieurs commandes de commutation de carte peuvent également être utilisées dans vos actions d'événement RightBooth.

#### Commandes d'action supplémentaires pour les cartes relais USB HID

Si vous utilisez une ou plusieurs cartes relais USB HID, vous pouvez envoyer aux cartes plusieurs ensembles de commandes de commutation séparées par des délais (périodes d'attente) à l'aide de la commande W (Wait) :

**W** – Attendre un certain temps avant que la commande d'action suivante ne soit émise. Le délai est défini en millisecondes et doit apparaître après le W dans le texte de l'action, séparé par un ou plusieurs espaces.

Vous pouvez également utiliser la commande R (Répéter) :

**R** – Répète toutes les commandes qui ont été précédemment envoyées à la carte via le texte d'action du canal actuel.

Pour expliquer comment utiliser ces commandes d'action supplémentaires, nous allons décrire quelques exemples.

#### Exemples de cartes monocartes

#### 11 W 1500 01 W 2000 00

Allumez immédiatement les canaux 1 et 2, puis attendez 1,5 seconde, puis éteignez le canal 1, puis attendez encore 2 secondes, puis éteignez enfin le canal 2.

#### 1 W 500 0 W 500 R

Allumez le canal 1 pendant une demi-seconde, puis éteignez-le pendant une demi-seconde, puis répétez l'opération. Cela entraînera l'activation et la désactivation du commutateur toutes les secondes indéfiniment. Cette action continuera jusqu'à ce que la carte reçoive une autre commande d'action.

#### Exemples de plusieurs tableaux

#### HURTM 1 W 1000 0 B6105H 11 W 2000 00

La carte HURTM : Allumez le canal 1 pendant 1 seconde puis éteignez-le.

La carte B6105H : Allumez les deux canaux pendant 2 secondes puis éteignez-les tous les deux.

Notez qu'avec des commandes de cartes multiples comme celle-ci, toutes les cartes agissent indépendamment et en parallèle les unes avec les autres. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, tous les canaux des deux cartes sont activés au démarrage, puis HURTM est désactivé après une seconde et B6105H s'éteint après une seconde supplémentaire.

#### HURTM 1 W 1000 0 B6105H W 1000 11 W 1000 00

Le canal 1 est allumé pendant 1 seconde sur la carte HURTM. Il est ensuite éteint.

La carte B6105H ne fait rien pendant la première seconde, puis les deux canaux sont allumés pendant 1 seconde, puis les deux sont éteints.

Cette commande provoque effectivement l'activation du canal unique sur HURTM pendant 1 seconde, suivi immédiatement par les deux canaux sur B6105H pendant 1 seconde.

## HURTM 1 W 1000 0 W 1000 R B6105H W 1000 11 W 1000 00 R

Le canal 1 est activé pendant 1 seconde sur la carte HURTM. Il est ensuite désactivé pendant 1 seconde. Ensuite, il est répété indéfiniment.

La carte B6105H ne fait rien pendant la première seconde, puis les deux canaux sont allumés pendant 1 seconde, puis les deux sont éteints pendant 1 seconde. Ensuite, cela se répète indéfiniment.

Cette commande est effectivement la même que la précédente, sauf que les deux cartes répètent leurs actions.

# Utilisation d'un appareil photo reflex numérique connecté par un câble USB

Cette section explique comment configurer RightBooth pour utiliser un appareil photo reflex numérique connecté par un câble USB pour enregistrer des vidéos et prendre des photos dans RightBooth.

RightBooth dispose d'un contrôle entièrement intégré pour de nombreux appareils photo reflex numériques Canon et Nikon et peut également afficher le flux de vue en direct de l'appareil photo de votre choix sur les écrans de votre événement.

**IMPORTANT :** si vous rencontrez des problèmes pour faire fonctionner votre appareil photo reflex numérique dans RightBooth, il se peut qu'une autre application sur votre PC soit déjà connectée à l'appareil photo et empêche son utilisation par RightBooth. L'une de ces applications est Canon EOS Utility, qui peut parfois s'ouvrir automatiquement et prendre le contrôle de votre appareil photo. L'utilitaire EOS peut être visible dans la barre des tâches de Windows et, si c'est le cas, il doit être fermé avant d'exécuter RightBooth.

## Le processus de capture de vidéos et de photos

Cette section explique ce qui se passe lors d'un événement lorsque RightBooth est configuré pour utiliser un appareil photo reflex numérique.

Chaque fois qu'un enregistrement vidéo doit être effectué, RightBooth envoie une commande « Démarrer l'enregistrement » à l'appareil photo reflex numérique pour démarrer l'enregistrement d'une vidéo sur son support de stockage interne. Une fois l'enregistrement vidéo terminé, RightBooth envoie une commande « Arrêter l'enregistrement » à l'appareil photo reflex numérique. L'appareil photo transfère ensuite (copie) le fichier vidéo du périphérique de stockage de l'appareil photo (c'est-à-dire la carte SD) vers un dossier de l'ordinateur. Pendant ce temps, RightBooth affiche l' écran **Occupé** et attend que le transfert du fichier vidéo soit terminé, après quoi RightBooth passe à l'écran d'événement suivant.

Le processus est le même lors de la capture de photos, RightBooth envoyant une commande « Prendre une photo » à l'appareil photo. Étant donné que le temps de transfert d'une photo individuelle est assez court, RightBooth n'affiche pas l' écran **Occupé** et après que chaque photo a été copiée de l'appareil photo vers l'ordinateur, RightBooth continue avec l'écran d'événement suivant.

## Mise en place

**IMPORTANT :** lorsque vous utilisez votre appareil photo avec RightBooth, assurez-vous que la batterie de l'appareil photo est chargée ou que votre appareil photo est connecté à une alimentation électrique permanente. Notez que si la batterie de l'appareil photo est faible, RightBooth peut se comporter de manière inattendue ou sembler se figer lorsque vous essayez de prendre des photos ou d'enregistrer des vidéos.

#### Configuration de l'appareil photo reflex numérique

- Connectez l'appareil photo à l'ordinateur via un câble USB, utilisez un port USB3 sur l'ordinateur s'il est disponible.
- Assurez-vous que l'appareil photo est allumé et réglé pour une capture de photos optimale à l'aide du menu de l'appareil photo. Assurez-vous que tous les paramètres photo et vidéo requis (par exemple, exposition, mise au point, distance, balance des blancs, etc.) sont définis manuellement sur l'appareil photo selon les besoins.

 Nous vous recommandons de régler l'appareil photo sur la mise au point manuelle avant d'utiliser RightBooth. Bien que cela ne soit pas strictement nécessaire, cela empêchera RightBooth de se bloquer sur l'écran Prendre une photo pendant que l'appareil photo passe du temps à faire la mise au point sur le sujet. Notez que le délai d'expiration de l'écran Prendre une photo est défini sur 2 secondes par défaut. Si vous souhaitez utiliser la mise au point automatique et que votre appareil photo prend plus de 2 secondes pour faire la mise au point, vous pouvez toujours augmenter la valeur du délai d'expiration de l'écran Prendre une photo en conséquence.

## Appareils photo Canon

- Si vous prévoyez uniquement de prendre des photos, vous pouvez régler le sélecteur de mode principal sur l'un des modes suivants : **M**, **Av**, **Tv**, **P**, **Auto ou Auto (sans flash).**
- Si vous prévoyez de prendre des photos ET d'enregistrer des vidéos, réglez le sélecteur de mode principal sur l'un des modes suivants : **M**, **Av**, **Tv ou P**.
- **IMPORTANT :** le mode TV peut prendre un certain temps pour générer des photos. Essayez plutôt d'utiliser le mode Av.
- Si votre modèle Canon est équipé d'un commutateur de mode Live, réglez-le sur Appareil photo (et non sur Film). Cela permettra à RightBooth de basculer entre le mode d'enregistrement vidéo et de capture photo selon les besoins. Cela garantira également que l'image Live View apparaissant dans RightBooth correspond exactement aux enregistrements vidéo et aux captures photo.
- Vous devrez peut-être appliquer la fonction de balance des blancs personnalisée Canon (sur le menu intégré de l'appareil photo) aux modes de capture photo et d'enregistrement vidéo afin d'éviter que le paramètre de balance des blancs ne soit appliqué de manière incorrecte dans RightBooth.

#### Appareils photo Nikon

- Réglez la molette de mode principale sur le mode de votre choix.
- Si vous souhaitez uniquement prendre des photos pendant l'événement, réglez le commutateur Nikon Live Mode sur Photo. Cela garantira que l'image Live View apparaissant dans RightBooth correspondra exactement aux photos prises.
- Si vous souhaitez enregistrer des vidéos ET prendre des photos pendant l'événement, réglez le commutateur Nikon Live Mode sur Vidéo. Notez que dans ce mode, l'image Live view apparaissant dans RightBooth correspondra exactement aux enregistrements vidéo mais (selon votre modèle) peut ne pas correspondre exactement aux captures de photos.

#### Modes de fichiers de l'appareil photo reflex numérique

Pour la capture de photos, RightBooth suppose que les photos seront capturées au format JPEG. Vous devez donc vous assurer que votre appareil photo est configuré pour enregistrer des fichiers photo JPEG. Ne sélectionnez pas le format RAW. De plus, pour de meilleures performances, sélectionnez une taille de capture photo de résolution inférieure. Veuillez vous référer à la documentation de votre appareil photo pour plus de détails.

Pour l'enregistrement vidéo, RightBooth suppose que les vidéos seront enregistrées au format de fichier MP4 ou MOV, alors assurez-vous que votre caméra est configurée pour enregistrer des vidéos dans l'un de ces formats.

#### Paramètres du reflex numérique RightBooth

Lisez la section **Paramètres DSLR** pour plus de détails sur la façon de sélectionner un appareil photo Canon ou Nikon et comment activer l'interaction RightBooth avec votre appareil photo.

Nous vous recommandons fortement de réduire la taille des photos prises par votre appareil photo afin d'éviter les problèmes de mémoire qui pourraient survenir en raison du traitement par RightBooth de nombreux fichiers d'image volumineux. La section **Paramètres DSLR** explique comment procéder.

## pris en charge Connexion par USB

Les modèles de caméras suivants peuvent fonctionner dans RightBooth. Veuillez noter que nous n'avons pas testé tous les modèles présentés ci-dessous, mais nous avons utilisé les kits de développement logiciel officiels des fabricants et toutes les caméras répertoriées sont indiquées comme étant entièrement prises en charge.

Nous vous encourageons à essayer votre modèle avec RightBooth et à nous faire savoir si cela fonctionne.

#### Modèles d'appareils photo Canon

EOS-1D X Mark III, EOS M200, EOS M6 Mark II, EOS 90D, PowerShot G7X Mark III, PowerShot G5X Mark II, EOS Kiss X10 / EOS Rebel SL3 / EOS 250D / EOS 200D II, EOS RP, PowerShot SX70 HS

EOS R, EOS Kiss M / EOS M50, EOS Kiss X90 / EOS REBEL T7 / EOS 2000D / EOS 1500D, EOS REBEL T100/EOS 4000D / EOS 3000D, EOS 6D Mark II, EOS Kiss X9 / EOS Rebel SL2 / EOS 200D

EOS Kiss X9i / EOS Rebel T7i / EOS 800D, EOS 9000D / EOS 77D, EOS 5D Mark IV, EOS-1D X Mark II, EOS 80D, EOS Kiss X80 / EOS Rebel T6 / EOS 1300D, EOS 5DS, EOS 5DS R

EOS 8000D / EOS REBEL T6sEOS 760D, EOS Kiss X8i / EOS REBEL T6i / EOS 750D, EOS 7D Mark II, EOS Kiss X70/EOS 1200D/EOS REBEL T5/EOS Hi, EOS 7 0D

EOS Kiss X7 / EOS 100D / EOS REBEL SL1, EOS Kiss X7i / EOS 700D / EOS REBEL T5i, EOS-1D C, EOS 6D, EOS Kiss X6i / EOS 650D / EOS REBEL T4i, EOS-1D X, EOS 5D Mark III

EOS Kiss X50 / EOS REBEL T3 / EOS 1100D, EOS Kiss X5 / EOS REBEL T3i / EOS 600D, EOS 60D, EOS Kiss X4 / EOS REBEL T2i / EOS 550D, EOS-1D Mark IV, EOS 7D

EOS Kiss X3 / EOS REBEL T1i / EOS 500D, EOS 5D Mark II, EOS 50D, EOS DIGITAL REBEL XS / 1000D / KISS F, EOS DIGITAL REBEL Xsi / 450D / Kiss X2, EOS-1Ds Mark III, EOS 40D, EOS-1D Mark III

EOS R6 Mark II, EOS R8, EOS R7, EOS R10, EOS R50, EOS R100, Powershot Zoom

#### Modèles d'appareils photo Nikon

1V3, D3, D3S, D3X, D4, D4S, D5, D6, D40, D60, D80, D90, D200, D300, D300S

D500, D600, D610, D700, D750, D780, D800, D810, D810A, D850

D5000, D5100, D5200, D5300, D5500, D5600, D7000, D7100, D7200, D7500

DF, Z6, Z7, Z50

#### Dépannage

Si vous rencontrez des problèmes pour faire fonctionner votre modèle d'appareil photo dans RightBooth, nous vous encourageons à tester différentes combinaisons de paramètres de votre appareil photo et des paramètres de votre reflex numérique RightBooth avant de nous contacter. Essayez :

- modification du sélecteur de mode principal de l'appareil photo
- modifier le commutateur de vue en direct de la caméra (si disponible)
- en utilisant la mise au point manuelle (pas automatique)
- assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace libre sur la carte SD
- réduire la taille/qualité de capture photo et la taille/qualité d'enregistrement vidéo.

# Utilisation d'un appareil photo reflex numérique Canon connecté sans fil

La plupart des étapes présentées dans cette section concernent le modèle d'appareil photo Canon EOS M50 Mark II. Si vous utilisez un autre modèle d'appareil photo Canon sans fil, les étapes (et les images du menu) peuvent différer légèrement de celles présentées.

Remarque : vous n'aurez généralement besoin d'effectuer les étapes de configuration qu'une seule fois.

## Obtenez la dernière API de contrôle de caméra de Canon

La première chose à faire est d'activer la fonction API de contrôle de l'appareil photo (CCAPI) sur votre appareil photo. Pour des raisons inconnues, Canon a décidé que cette fonction n'est pas disponible par défaut sur tous les appareils photo sans fil qu'ils vendent. La seule façon d'activer la CCAPI est d'obtenir les outils de développement CCAPI qui contiennent une application (l'outil d'activation CCAPI) que vous pouvez ensuite utiliser pour activer la CCAPI sur votre appareil photo. Pour obtenir cet outil, vous devez :

 Inscrivez-vous et rejoignez le programme gratuit pour développeurs Canon en utilisant le portail pour développeurs Canon. Canon propose un certain nombre de sites Web de portails pour développeurs ciblant différentes régions du monde. Vous devez donc choisir le portail spécifique à votre région. Au moment de la rédaction de cet article, ces sites Web sont les suivants :

Europe : https://developers.canon-europe.com/s/

États-Unis : https://develo percommunity.usa.canon.com

Asie : https://asia.canon/en/campaign/developerresources/camera

Moyen-Orient : https://en.canon-me.com/business/imaging-solutions/sdk/

Remarque : il peut y avoir d'autres régions.

• Une fois que vous avez rejoint le programme de développement Canon, vous devez demander l'accès aux SDK pour appareils photo. Cette capture d'écran est tirée du portail européen :

Canon Home Resources	News Support Forum	earch
MEAP	мів	Camera
A platform for developing applications for MFP and SFP	A protocol for SNMP applications to obtain printer attributes	Integrate your applications and camera with our Camera SDK
Printer Driver	imageFORMULA Scanner	ImagePROGRAF Printer
An SDK for the Canon PCL Printer Driver and Command References	Development tools for integration with imageFORMULA Scanning Solutions	An interface for imagePROGRAF printers

 Une fois que Canon vous aura accordé l'accès aux SDK de l'appareil photo (vous recevrez un email de confirmation), vous pourrez alors accéder et télécharger la dernière version de CCAPI à partir du portail des développeurs :

Canor	1 Honle	Resources	News	Support	Forum	(Q. Search		0	igel Pearce
		By downlow Please read the i	ading your cho Licence Agreen	en file you agree t ent caréfully to un	o the <b>Lieane</b> derstand yo	e Agreement of that file In legal rights and obligati	oni.		
		Cock	ani -	EDSDK for in	acOS	EDEDIC for Windows	1		
Title	Description		1		Size	Resource Type , Y	Version	Date (DD/MM/YYYY	
OCAPII.LON	CCAPI version 1.1.0h				12 MB	SDK	LLON	25/07/2022	Download
FDSDKy131520M	FDSDK writion 13.15	20 for marchs			7 M8	SDK	15.15.20	25/07/2022	Dominad
ED50Hv131520W	ED/SDK version 13.15	20 for Windows			8 MB	SDK	13,15,20	25/07/2022	Download
CCAPILI0g	CCAPI version 1.1.0g				9 MB	SDK	11.09	24/06/2022	Oswnidait
EDSDKv131510W	ED/SDK version 13.15.	10 for Windows			7 MB	SDW	15.15.10	24/06/2022	Download
EDSDHV131510M	EDSDK version 13.15.	10 for macOS			7 MB	SDK	13.15.10	24/06/2022	Download
CCAPILI, Of	CCAPI version 1.1.0f				15 MB	SDK	11.07	08/02/2022	Download
EDSDRv131440W	EDSDK version 13.14	40 for Windows			7 MB	SDK	13.14.40	08/02/2022	Download
EDSDKv131440M	EDSDK version 13.14	40 for macOS			6 MB	SDK	13.14.40	08/02/2022	Download
CCAPILLOE	CCAPI version 1.1.0e				13 MB	SDK	1.1.0e	14/12/2021	Download

• Téléchargez et enregistrez les dossiers et fichiers CCAPI sur votre ordinateur.

# Activer l'API de contrôle de la caméra (CCAPI) sur la caméra

Une fois que vous avez obtenu les derniers fichiers CCAPI sur votre ordinateur, vous pouvez alors activer l'API de contrôle de la caméra sur votre caméra comme suit :

- Connectez votre appareil photo Canon sans fil au PC à l'aide d'un câble USB.
- Allumez l'appareil photo.
- Assurez-vous que la caméra est reconnue par Windows.
- Assurez-vous que le PC est connecté à Internet.
- Assurez-vous que RightBooth n'est PAS en cours d'exécution.
- Exécutez l'outil d'activation CCAPI que vous trouverez dans le sous-dossier Windows du CCAPI comme indiqué dans cette capture d'écran :



 Lorsque l'outil d'activation CCAPI est en cours d'exécution, cliquez sur le bouton « Exécuter l'activation » :

Execute Activation		
--------------------	--	--

• Acceptez les termes et conditions et cliquez sur Suivant :



• Si tout se passe bien, le processus d'activation CCAPI sera terminé :



• Votre appareil photo aura désormais son option API de contrôle de caméra activée pour être utilisé.

Notez qu'une fois que vous avez activé l'API de contrôle de la caméra sur votre caméra, vous n'aurez plus besoin d'effectuer cette étape.

# Créer une connexion Wi-Fi pour la caméra

Vous pouvez désormais utiliser l'option API de contrôle de la caméra sur votre appareil photo pour vous permettre de créer une connexion WiFi entre votre appareil photo et votre ordinateur. Pour cela, procédez comme suit :

- Assurez-vous que votre appareil photo **n'est PAS connecté** au PC. Vous n'avez plus besoin d'utiliser un câble USB.
- Allumez votre appareil photo et accédez à son menu intégré.
- Dans le menu de votre appareil photo, choisissez « Paramètres sans fil » ...



• Dans le sous-menu, choisissez « Paramètres Wi-Fi » ...

(p) Wireless settings	
1 2	HE COUNT
Wi-Fi/Bluetooth con	nection
Airplane mode	Off
Wi-Fi settings	Enable
Bluetooth settings	Enable
Nickname	E05M50m2_E20703
GPS settings	
	MENU D

• Dans le sous-menu, activez le WiFi...

Wi-Fi	Enable
Password	Required
Connection history	Show
Auto send images to	computer
Send to smartphone	after shot
Camera Control API	

 Choisissez la nouvelle option : « API de contrôle de la caméra » . Notez que cette option de menu n'apparaîtra que si vous avez activé avec succès la CCAPI (comme décrit dans les sections précédentes)...

Password	Required
Connection history	Show
Auto send images to	computer
Send to smartphone	after shot
Camera Control API	
MAC address	

Remarque : sur certains modèles Canon tels que l'EOS R50, l'option API de contrôle de l'appareil photo peut se trouver dans le sous-menu : **Connexion avancée.** De plus, dans le sous-menu API de contrôle de l'appareil photo, il peut y avoir deux options de connexion de port : HTTP et HTTPS. Si tel est le cas, vous devez désactiver l'option HTTPS (dans le menu) pour forcer l'option HTTP à devenir la seule méthode de connexion disponible sur l'appareil photo.

• Dans le sous-menu, choisissez « Ajouter une connexion »...

Connect	
Add connection	
Check/edit conner	tions
Account settings	
Auto connect	Disable
Port No.	08080

• Dans le sous-menu, choisissez « Ajouter avec l'assistant »...

• Dans le sous-menu, choisissez « Mode point d'accès caméra »...

Refresh	
Camera access point	mode
Connect with WPS	
VM8334831	a 1ch
Use the camera as an point for devices to re	access connect to

La caméra va maintenant diffuser son réseau WiFi et afficher un SSID et un mot de passe pour la connexion sans fil. Exemple :

Waiting to conne	ect
Connect device t network settings	o camera using below
SSID EOSM50m2_E Password	20703-059_Canon0A 9u2XNEGb
Cancel	Switch network

• Sur votre ordinateur, ouvrez le panneau Connexions réseau depuis la barre des tâches Windows et connectez-vous au réseau Wi-Fi de la caméra à l'aide du mot de passe affiché sur la caméra...

臣	VM8334831 Connected		
°a.	EOSM50m2_E2E Secured	703-005_Canon tomatically	A
		20	Connect
•	VM8334831		
°/.	SKY45584		
A .	TALKTALKD69EB	A	
۵,	TRAMCARD		
- Netw Chang	rork & Internet : e settings, such as i	ettings naking a connectio	n metered.
đđ. ME	∯> Flight mo	8j0 Mobile de hotspot	

Lorsque le PC est connecté au WiFi de la caméra, la caméra affiche automatiquement une **URL d'adresse de connexion** pour l'API de contrôle de la caméra...

http://192.168.1.2:8080/ccapi

L'adresse est susceptible d'être l'URL suivante :

#### http://192.168.1.2:8080/ccapi

Notez cette adresse car vous devrez peut-être la vérifier ultérieurement dans RightBooth. Notez que cette adresse restera la même entre toutes les sessions de caméra suivantes.

IMPORTANT : Si cette adresse est une adresse **https** , vous devez désactiver le mode HTTPS sur la caméra (comme décrit précédemment).

# Accédez à l'API de contrôle de la caméra et vérifiez les paramètres de connexion RightBooth

Votre caméra attend maintenant qu'une autre application (dans notre cas RightBooth) se connecte et accède à l'API de contrôle de la caméra, donc...

- Exécutez RightBooth.
- Sur l'écran principal, cliquez sur le bouton « Paramètres » .
- Dans l' onglet Appareil →photo principal, sélectionnez l'option « Appareil photo reflex numérique » pour les vidéos et les photos :

Cameras	Prin	nters	User input	Overlays/Props	Text/Language	Security	Social me
Main carr	era	Web	cam video	Webcam audio	Webcam photo	DSLR	GoPro
1							
Ē	Reco	rid vic	feos using c	amera:			
1 P							
			<ul> <li>Webci</li> </ul>	am	<ul> <li>DSLR camera</li> </ul>		
. L							
10.1							
Ē	Take	phot	os using can	veral			
			· ·				
			- Hebci	2011	O DODA Callela		
Ļ							

• Ensuite, allez dans la section Appareils photo →reflex numériques . Cochez l'option « Canon » et cochez également la case « Sans fil » :

Main camera	Webcam video	Webcam audio	Webcam photo	DSLR Go
DSLR				
			Mirror X	
(	O Canon		Mirror Y	Video record
	Nikon	🗖 (	Rotate 90	
		🗖 (	Rotate -90	Crop video
Canon —			]	
✓ Wireless	CCAPI 🗸	Delete files from	n camera	
A DSLR cam	era is connected			ISO:
Absercean	iera is connected			Av:
🗹 Use Live	view	Fi	rame rate	
Live	e view	8	•	
				🗹 White k

• Votre caméra affichera désormais automatiquement : « Connexion établie » ...

Connection established
Contraction Catalonation

- Maintenant dans RightBooth, cliquez sur le bouton « CCAPI » .
- Dans le panneau CCAPI, assurez-vous que l' URL de l'adresse de connexion correspond à celle affichée sur la caméra. Si elle ne correspond pas, saisissez l'adresse correcte dans la zone de texte.
- bouton « Vérifier » .
- RightBooth affichera alors une liste de commandes disponibles sur la caméra :



Tout est maintenant correctement configuré pour utiliser votre caméra sans fil dans RightBooth.

## Configuration requise avant chaque session de caméra

Ces étapes sont nécessaires chaque fois que vous allumez votre PC ou votre appareil photo et que vous allez utiliser l'appareil photo pour une session sans fil dans RightBooth.

Remarque : cette section suppose que vous avez déjà effectué la configuration unique dans les sections 1.1 à 1.4 (ci-dessus).

- Assurez-vous que votre appareil photo n'est PAS connecté au PC. N'utilisez pas de câble USB.
- Allumez le PC.
- Allumez votre appareil photo et accédez à son menu intégré.
- Dans le menu de l'appareil photo, choisissez « Paramètres sans fil »...



• Dans le sous-menu, choisissez « Paramètres Wi-Fi »...

(1) Wireless settings	
1 2	REDOUGT.
Wi-Fi/Bluetooth con	nection
Airplane mode	Off
Wi-Fi settings	Enable
Bluetooth settings	Enable
Nickname	E05M50m2_E20703
GPS settings	
	MENU 1

• Dans le sous-menu, choisissez : « API de contrôle de la caméra »...

Password	Required
<b>Connection history</b>	Show
Auto send images t	o computer
Send to smartphon	e after shot
Camera Control API	1
MAC address	

• Dans le sous-menu, choisissez : « Connecter »...



• Dans le sous-menu, vous verrez maintenant la connexion WiFi précédemment configurée (telle que créée dans la section 1.3). Sélectionnez cette connexion...

FORMED-D FOOTO	ANE Casesold
EOSMSUM2_E2070	13-005_CanonuA

La caméra va désormais diffuser son réseau WiFi.

 Sur votre ordinateur, ouvrez le panneau Connexions réseau depuis la barre des tâches Windows et connectez-vous au réseau Wi-Fi de la caméra. Vous ne devriez pas avoir besoin de ressaisir le mot de passe...

°	EOSM50n Secured	n2_E2D70	3-005_Cano natically	on0A.
				Connect
a	VM83348	31		
°/.	SKY45584	8		
A .	TALKTALK	D69EBA		
A .	TRAMCAR	ω		
Netwo	ork & Int	ernet sett	lings ing a connec	tion metered.
an na sea sea sea sea sea sea sea sea sea se	4	*	810	
			Mohile	

Une fois connecté, la caméra affichera à nouveau l'adresse de connexion pour le contrôle de la caméra A Pl...

Connect d (URL below	evice to camera	
http://19	2.168.1.2:8080/co	capi
	Cancel	

 Pendant que votre caméra attend une connexion, exécutez RightBooth. Lorsque RightBooth démarre, il se connecte automatiquement à la caméra et la caméra affiche le message « Connexion établie » :

Connection established

Remarque : cette connexion automatique par RightBooth ne se produira que si vous avez préalablement configuré RightBooth pour utiliser un appareil photo Canon sans fil (comme décrit dans la section 1.4).

Vous êtes maintenant prêt à utiliser votre caméra sans fil dans vos événements d'enregistrement vidéo et de capture de photos RightBooth.

# **Résumé : Installation quotidienne**

- Allumez votre PC
- Allumez votre appareil photo
- Dans le menu Appareil photo, choisissez le réseau Wi-Fi CCAPI enregistré
- La caméra diffuse désormais son réseau WiFi CCAPI
- Sur le panneau Réseaux PC, connectez-vous au réseau WiFi CCAPI
- Exécutez RightBooth
- RightBooth se connecte automatiquement au réseau WiFi CCAPI
- La caméra affiche « Connexion établie »
- RightBooth peut désormais utiliser la caméra sans fil

# Des problèmes lors de l'utilisation de l'appareil photo ou de la connexion au WiFi de l'appareil photo ?

Essayez ce qui suit :

- Assurez-vous que votre appareil photo exécute le dernier firmware.
- Assurez-vous que votre appareil photo dispose d'une batterie bien chargée.
- Assurez-vous que vous utilisez une carte SD compatible dans votre appareil photo.
- Reformatez la carte SD afin qu'elle ne contienne aucun fichier .
- Éteignez l'appareil photo, retirez la batterie, attendez un moment, réinsérez la batterie et rallumezle.
- Réglez la date et l'heure correctes sur votre appareil photo.
- Assurez-vous que votre PC, ordinateur portable ou tablette n'est **PAS** configuré pour s'éteindre ou passer en mode veille, car cela entraînerait la perte des connexions.
- Assurez-vous que le pare-feu de votre PC n'est pas activé OU ajoutez RightBooth.exe dans la liste d'exemptions de votre application de pare-feu.
- Assurez-vous qu'aucune autre application n'est en cours d'exécution et qu'elle tente automatiquement de passer à un autre réseau Wi-Fi. Par exemple, si vous avez un navigateur Web en cours d'exécution (comme Google Chrome) et qu'un compte Gmail est ouvert dans un onglet du navigateur, Gmail essaiera de faire passer votre ordinateur à un réseau disposant d'un accès Internet, ce qui entraînera alors des problèmes avec la connexion Wi-Fi de votre appareil photo.
- Dans les paramètres RightBooth DSLR, augmentez le temps d'attente pour les photos à 8 secondes et augmentez le temps d'attente pour les vidéos à 400.

# Utiliser une caméra GoPro avec RightBooth

Une caméra GoPro peut être utilisée avec RightBooth dans plusieurs configurations différentes.

Tous les détails et la documentation sur les options disponibles sont disponibles sur le site Web RightBooth ici :

#### https://www.rightbooth.com/gopro-options.html

# Utiliser un iPhone ou un téléphone Android comme webcam sans fil dans RightBooth

Il est possible de connecter un iPhone ou un téléphone Android à l'ordinateur via le Wi-Fi et de le faire apparaître dans RightBooth comme une webcam. Cela vous donne ensuite la possibilité d'enregistrer des vidéos et des photos directement depuis l'appareil photo du téléphone. Vous trouverez tous les détails sur la procédure à suivre sur cette page Web :

https://www.rightbooth.com/blog/use-a-mobile-phone-camera-as-a-wireless-webcam-in-rightbooth

# Utiliser une webcam, un reflex numérique et/ou une caméra GoPro ensemble

Il est possible d'utiliser une webcam, un reflex numérique et une caméra GoPro ensemble lors de vos événements. Vous pouvez par exemple utiliser une webcam pour enregistrer des vidéos et un reflex numérique pour prendre des photos (ou vice versa).

Utilisez les paramètres principaux de la caméra (voir Paramètres RightBooth) et/ou les paramètres de la caméra d'événement (voir Le concepteur d'événements) pour vous permettre de spécifier la caméra qui sera utilisée pour l'enregistrement vidéo et la caméra qui sera utilisée pour prendre des photos.
## Ajout de fichiers à la bibliothèque multimédia

La bibliothèque multimédia RightBooth se trouve dans le sous-dossier : **\RightBooth7 Library dans le dossier Documents publics** de votre ordinateur . Le chemin d'accès complet à ce dossier est normalement :

#### C:\Users\Public\Documents publics\Bibliothèque RightBooth7

La bibliothèque multimédia comprend un certain nombre de sous-dossiers utilisés par RightBooth. Vous pouvez ajouter votre propre matériel dans la bibliothèque pour l'utiliser lors de vos événements, notamment des arrière-plans, des vidéos, des sons et des images. Vous pouvez également créer de nouveaux sous-dossiers pour contenir votre matériel, dans n'importe lequel des dossiers de la bibliothèque multimédia.

## Ajout d'arrière-plans

Ajoutez vos propres arrière-plans dans l'un des sous-dossiers à cet emplacement :

#### Bibliothèque RightBooth7\Images\Arrière-plans

Le sous-dossier **Green Screen** est réservé aux images qui seront utilisées avec la fonction de remplacement d'arrière-plan Green Screen vidéo et photo de RightBooth.

Les images d'arrière-plan peuvent être dans l'un des formats de fichier suivants : BMP, DIB, RLE, JPG, GIF, PNG, TIF

Nous vous recommandons de créer vos fichiers d'image d'arrière-plan de manière à ce qu'ils ne dépassent pas la résolution HD (1920 x 1080). Cela permettra de réduire l'utilisation de la mémoire et du processeur de l'ordinateur pendant vos événements. Pour cette raison, tous les fichiers d'arrière-plan fournis avec la bibliothèque multimédia RightBooth ont été conçus pour avoir une taille de 960 x 640 pixels, ce qui offre un bon équilibre entre la qualité de l'image, l'ajustement du rapport d'affichage du moniteur, la taille du fichier et les besoins en mémoire.

#### Thèmes d'arrière-plan

Les fichiers du dossier Arrière-plans peuvent recevoir des noms de fichiers qui définissent un thème RightBooth. Un thème comprend une image d'arrière-plan, une couleur de texte, un style de bouton et un ensemble d'icônes de bouton. Les noms de fichiers d'arrière-plan thématiques sont définis comme suit :

#### NOM # TEXTE\_COULEUR # NOM\_BOUTON # DOSSIER\_ICÔNE #

où...

- Le NOM peut être n'importe quelle combinaison de caractères valides
- **TEXT\_COLOUR** est la couleur à utiliser pour toutes les invites de texte de l'événement.
- BUTTON\_NAME est le nom du bouton à utiliser dans le dossier : \Images\Buttons .
- ICON\_FOLDER est un dossier situé dans le sous-dossier : \Images\Buttons\Icons .

Regardez dans les sous-dossiers contenus dans **\Images\Backgrounds** pour voir des exemples de noms de fichiers d'arrière-plan thématiques.

## Ajout d'images

Vous pouvez ajouter vos propres images dans n'importe lequel des dossiers à cet emplacement :

#### Bibliothèque RightBooth7\Images

Vous pouvez également créer de nouveaux dossiers et y enregistrer des images.

Sauf indication contraire ci-dessous, vos images peuvent être dans l'un des formats de fichier suivants : **BMP, DIB, RLE, JPG, GIF, PNG, TIF.** Nous vous recommandons de créer vos fichiers image de manière à ce qu'ils ne soient pas plus grands que la taille de la résolution d'affichage de votre moniteur. Par exemple, si votre moniteur a une taille de 1920 x 1080, vos images ne doivent pas être plus grandes que ces valeurs. Cela permettra de réduire l'utilisation de la mémoire et du processeur de l'ordinateur pendant vos événements.

#### Noms de dossiers réservés

Les noms de dossiers suivants dans le dossier Images sont réservés à une utilisation dans RightBooth et ne doivent pas être supprimés ou renommés.

#### Contexte

#### **Boutons**

#### lcônes

Ces dossiers (et tous les sous-dossiers qu'ils contiennent) sont réservés aux images qui seront utilisées comme thèmes, arrière-plans d'écran et boutons RightBooth. Voir la section précédente.

#### Surface de dessin

Ce dossier est requis lors du choix des images d'arrière-plan pour l'élément Bloc-notes.

#### Les émojis

Ce dossier est nécessaire pour remplir l'élément du clavier à l'écran avec des images emoji.

#### **Superpositions**

Le sous-dossier **Overlays** est réservé aux images qui seront utilisées avec la fonction de superposition de vidéos et de photos de RightBooth. Les fichiers de ce dossier doivent être au format .PNG 32 bits et avoir une couche transparente, sinon ils n'apparaîtront pas correctement lors de l'événement.

#### **Accessoires**

Le sous-dossier **Props** est réservé aux images qui seront utilisées pour la superposition sur les visages détectés dans le flux en direct. Les fichiers de ce dossier doivent être au format PNG 32 bits et avoir une couche transparente. Idéalement, chaque image d'accessoire ne doit pas dépasser 300x300 pixels, car cela permettra de réduire les besoins en mémoire. La manière dont les fichiers sont nommés dans le dossier est également importante. Les fichiers doivent respecter la convention de dénomination suivante :

#### *NUMÉRO\_COUCHE # NOM\_CATEGORIE # NUMÉRO\_CATEGORIE.PNG*

où:

- LAYER\_NUMBER est un numéro représentant l'ordre de superposition des calques des images lorsqu'elles sont placées sur les visages détectés. Un accessoire avec un numéro de calque faible sera placé avant un accessoire avec un numéro de calque plus élevé. Par exemple, le fichier d'accessoires 050#glasses.png sera placé au-dessus du fichier 000#face.png, en d'autres termes, les accessoires de lunettes apparaîtront au-dessus des accessoires de visages.
- CATEGORY\_NAME vous permet de regrouper vos accessoires en catégories. Les visages détectés peuvent avoir un accessoire superposé de chacune de vos catégories. Pendant

l'événement, si un utilisateur choisit un accessoire d'une catégorie qui est déjà utilisée sur les visages détectés, RightBooth échangera automatiquement les accessoires. Par exemple, si un utilisateur a choisi un accessoire ayant le **chapeau CATEGORY\_NAME** dans son nom de fichier, le choix d'un autre accessoire **de chapeau** entraînera l'échange des chapeaux sur les visages détectés.

- **CATEGORY\_NUMBER** est un numéro qui vous permet de définir plusieurs fichiers d'accessoires dans chaque nom de catégorie. Par exemple : 050#glasses#1.png, 050#glasses#2.png, 050#glasses#3.png, etc.

Chaque fichier image d'accessoire dans ce dossier est accompagné d'un fichier texte contenant des données qui définissent où l'accessoire sera positionné par rapport aux visages détectés dans le flux en direct.

## Ajout de vidéos

Vous pouvez ajouter vos propres vidéos dans n'importe lequel des dossiers à cet emplacement :

#### Bibliothèque RightBooth7\Vidéos

Le sous-dossier \ **Karaoké** est réservé aux vidéos qui seront utilisées avec la fonction karaoké de RightBooth, et toutes les vidéos karaoké que vous obtenez doivent être enregistrées dans ce sous-dossier.

Les vidéos peuvent être dans l'un des formats de fichiers suivants : AVI, MPV, MP4, WMV

## Ajout de sons

Vous pouvez ajouter vos propres sons dans n'importe lequel des dossiers à cet emplacement :

#### Bibliothèque RightBooth7\Audio

Les fichiers audio peuvent être dans l'un des formats de fichiers suivants : WAV, WMA, MP3, MID

#### Ajout de sons de compte à rebours

Le sous-dossier audio **Countdown** est réservé aux sons pouvant être utilisés avec les éléments Countdown. Pour ce faire, placez les fichiers .WAV de votre choix dans le dossier : **RightBooth7 Library\Audio\Countdown**. Si vous souhaitez utiliser vos propres fichiers vocaux parlés pour le compte à rebours, créez un nouveau sous-dossier dans le dossier Countdown, en vous assurant que le nom du sous-dossier commence par le mot unique **voice** (par exemple, **voice german**). Ajoutez ensuite un fichier .WAV distinct dans ce dossier pour chaque numéro parlé, en les nommant respectivement 1.wav, 2.wav, 3.wav et 4.wav. Assurez-vous que tout fichier que vous utilisez ne dure pas plus de <sup>3</sup>/<sub>4</sub> de seconde.

## Ajout de boutons

Le sous-dossier réservé **\Images\Buttons** contient des images de boutons interactifs qui peuvent être utilisées dans RightBooth. Vous pouvez ajouter vos propres modèles de boutons dans ce dossier. Chaque bouton de la bibliothèque comprend deux images, une image **non sélectionnée et une image sélectionnée**. Voici un exemple de bouton que nous livrons avec RightBooth :





Image du bouton non sélectionné

Image du bouton sélectionné

bouton Notez sélectionnée l'impression enfoncé. que l'image donne que le est Vous pouvez concevoir vos images de bouton comme vous le souhaitez, l'image non sélectionnée peut être identique à l'image sélectionnée, ou vous pouvez lui donner l'impression d'être en surbrillance ou enfoncée, comme dans ľ exemple ci-dessus.

Une fois que vous avez conçu vos deux images, vous devez les placer dans les dossiers suivants de la bibliothèque RightBooth :

- L' image non sélectionnée est placée dans le dossier : \RightBooth7 Library\Images\Buttons
- L' image *sélectionnée* est placée dans le dossier : **\RightBooth7** Library\Images\Buttons\Down

Le format de fichier des images des boutons doit être PNG. Si vous souhaitez que votre bouton ait l'air « **appuyé** », vous devez concevoir l'image vers le bas de manière à ce qu'elle se déplace uniquement dans la direction Y vers le bas.

Vous devez donner à vos images de bouton un nom de fichier que RightBooth peut utiliser pour aider à positionner toute icône qui pourrait être placée dessus pendant l'événement...

#### Nom de fichier du bouton

Le nom de votre fichier de bouton doit utiliser la convention de dénomination suivante si vous souhaitez que les icônes de bouton apparaissent dessus pendant l'événement :

# BUTTON\_NAME # ICON\_CENTRE\_Y\_UNPRESSED # ICON\_WIDTH # ICON\_CENTRE\_Y\_EXTRA\_PRESSED # .PNG

où ...

- **BUTTON\_NAME** peut être n'importe quelle combinaison de caractères valides
- **ICON\_CENTER\_Y\_UNPRESSED** est la position centrale où l'icône du bouton sera placée sur l'image du bouton en pourcentage de la hauteur du bouton, mesurée à partir du haut du bouton.
- **ICON\_WIDTH** est la largeur (et la hauteur) de l'icône en pourcentage de la largeur du bouton.

 ICON\_CENTRE\_Y\_EXTRA\_PRESSED est la valeur supplémentaire de déplacement vers le bas de l'image de l'icône lorsque le bouton est enfoncé. Encore une fois, en pourcentage de la hauteur du bouton.

En prenant notre exemple de bouton ci-dessus, le nom de fichier de ce bouton est : B4#40#50#5#.png

Cela signifie...

- le nom du bouton est **B4**.
- le centre de l'icône du bouton sera positionné à 40 % de la hauteur du bouton. Remarque : les icônes sont toujours positionnées au centre sur la largeur du bouton.
- la largeur et la hauteur de l'icône sont **50%** de la largeur du bouton.
- lorsque le bouton est affiché enfoncé, l'icône sera affichée 5 % plus bas sur la hauteur du bouton, dans cet exemple, elle sera placée à 45 % en dessous du haut.

Si vous ne voulez pas que l'icône change de position lorsque le bouton est enfoncé, définissez le dernier paramètre sur 0, par exemple voir bouton : **B1#50#60#0#.png** 

N'oubliez pas que vos deux images de bouton doivent avoir le même nom de fichier, ce qui est possible car elles se trouvent dans des dossiers différents.

#### Nouvelles icônes de bouton

Si vous souhaitez concevoir et utiliser votre propre ensemble d'icônes de bouton dans RightBooth, vous devez créer un nouvel ensemble de fichiers PNG d'icônes et les placer dans un nouveau sous-dossier dans le dossier de la bibliothèque d'icônes RightBooth :

#### \Bibliothèque RightBooth7\mages\cônes

Par exemple , créez un dossier : \RightBooth7 Library\Images\Icons\ My Icons

Le dossier **My Icons** doit alors contenir un ensemble d'icônes portant les mêmes noms que les autres icônes présentes dans les autres dossiers d'icônes, par exemple back.png, next.png, ok.png, etc.

Tous les fichiers d'icônes doivent être des fichiers PNG. La largeur et la hauteur de l'image de l'icône DOIVENT être carrées, par exemple 150x150 pixels.

#### Dossiers Jeux, Masques et Écrans

Les dossiers de la bibliothèque multimédia de niveau supérieur : **Jeux** , **Masques** et **Écrans** sont réservés à une utilisation dans RightBooth.

## Langue de l'événement

Vos fichiers d'événement contiennent un ensemble d'instructions standard qui sont affichées aux utilisateurs lorsque l'événement est modifié ou joué. Les instructions incluent du texte tel que « Touchez l'écran pour démarrer » ou « Appuyez sur une touche pour continuer ».

RightBooth propose ces instructions traduites dans un certain nombre de langues, appelées « langues d'événement », et vous pouvez choisir une langue d'événement différente (ou la même) pour chacun de vos événements.

RightBooth maintient une langue d'événement par défaut dans les paramètres. En général, cette langue est définie sur l'anglais, mais si vous travaillez principalement dans une autre langue, vous pouvez la modifier pour choisir votre langue préférée. Consultez la section Paramètres – Instructions pour les événements pour plus d'informations.

## Le sélecteur de langue de l'événement

Chaque fois que vous créez un nouveau fichier d'événement, le sélecteur de langue d'événement s'affiche et vous est demandé de choisir une langue pour les instructions qui s'afficheront sur les écrans d'événement lorsque vous modifierez et lirez l'événement.

En sélectionnant « Par défaut », le fichier d'événement affichera les instructions dans la langue actuellement sélectionnée dans les paramètres RightBooth.

Cela signifie que chaque fois que vous modifiez la langue par défaut dans les paramètres, la langue des instructions dans ce fichier d'événement sera également modifiée pour correspondre.

Si vous choisissez une langue spécifique dans cette liste, les instructions du fichier d'événement seront toujours affichées dans la langue choisie et elles ne seront pas modifiées si vous modifiez la langue par défaut dans les paramètres.

Si votre langue n'est pas répertoriée, vous pouvez facilement traduire toutes les instructions de l'événement dans les paramètres RightBooth dans la langue de votre choix. Vous pouvez également nous contacter avec votre demande de langue et nous l'ajouterons pour vous.

D'autres langues d'événements seront disponibles dans les futures mises à jour du logiciel RightBooth.

Si vous changez d'avis sur la langue de votre événement choisi après avoir créé votre fichier d'événement, vous pouvez choisir une autre langue d'événement dans l'onglet Instructions d'événement du concepteur d'événements.

Pour plus d'informations sur les langues des événements et les instructions relatives aux événements, reportez-vous aux instructions relatives aux événements dans les sections : Paramètres et Concepteur d'événements.

## Utilisation des variables de texte

RightBooth vous propose un ensemble de **variables de texte** (ou de mots-clés prédéfinis) qui peuvent être incluses dans les instructions d'événement, dans les tableaux d'instructions, dans le contenu des éléments d'étiquette (sur n'importe quel écran d'événement, y compris la mise en page d'impression) et dans le corps du texte de tout e-mail envoyé par RightBooth. Lorsque RightBooth trouve une variable de texte dans l'un de ces emplacements, il remplace la variable par les informations textuelles ou numériques correspondantes.

**IMPORTANT :** les variables de texte sont toujours entourées d'une paire d'accolades : **{ }** , également appelées accolades. Pour que RightBooth reconnaisse une variable de texte, elle **DOIT** être entourée d'accolades et non d'un autre type d'accolade.

## Exemple de variable de texte

Voici une variable de texte typique : {FIRSTNAME}

Si vous incluez cette variable n'importe où dans le contenu d'un élément d'étiquette (sur n'importe quel écran d'événement) ou dans le texte d'un champ de corps d'e-mail, lorsque votre événement est en cours de lecture, cette variable sera remplacée par le prénom de l'utilisateur actuel (tel qu'il a été saisi dans l'écran Détails de l'utilisateur). Ainsi, par exemple, si vous souhaitez remercier personnellement chaque utilisateur sur l'écran « Merci », vous pouvez ajouter un nouvel élément d'étiquette à l'écran « Merci » et saisir le texte suivant pour son contenu d'étiquette :

#### Merci {FIRSTNAME} pour votre contribution

Ainsi, si l'utilisateur « John Smith » saisit son nom sur l'écran Détails de l'utilisateur, il sera remercié sur l'écran « Merci » comme ceci :

#### Merci John pour votre contribution

Voici l'ensemble complet des variables de texte disponibles pour votre utilisation, ainsi que leurs significations et leurs remplacements.

## {CLÉ UNIQUE}

Remplacé par le nom de la touche unique du clavier choisie dans les paramètres de saisie utilisateur. Il est utile lorsque vous souhaitez informer les utilisateurs de la touche sur laquelle appuyer lorsque vous avez configuré RightBooth pour prendre la saisie utilisateur à partir d'une seule touche du clavier. L'exemple suivant suppose que la touche unique du clavier a été définie comme la touche **Espace**.

Contenu de l'élément d'étiquette : appuyez sur la touche {SINGLEKEY} pour continuer L'élément d'étiquette indique : Appuyez sur la touche Espace pour continuer

## {CLÉ D'ACTION}

Remplacé par le nom de la touche d'action associée aux différentes actions d'événement répertoriées dans les paramètres de saisie utilisateur. Cette variable ne peut être correctement remplacée que lorsqu'elle est incluse dans un élément d'étiquette d'événement contenant une instruction d'action, c'est-à-dire toute étiquette accompagnant un bouton d'action sur un écran d'événement. L'exemple suivant suppose que la touche F1 est affectée à l'enregistrement de vidéos.

Contenu de l'élément d'étiquette :	appuyez sur (ACTIONKEY) pour enregistrer une vidéo
L'élément d'étiquette indique :	Appuyez sur F1 pour enregistrer une vidéo

## {CURRENTPHOTO}

Remplacé par le numéro de la photo actuelle dans l'ensemble des photos prises par un utilisateur. L'exemple suivant suppose que l'utilisateur regarde sa deuxième photo :

Contenu de l'élément d'étiquette : il s'agit de la photo numéro {CURRENTPHOTO} L'étiquette indique : Ceci est la photo numéro 2

## {PHOTOCOUNT}

Remplacé par le nombre de photos défini dans l'onglet Type du concepteur d'événements.

L'exemple suivant suppose que l'événement permet à chaque utilisateur de prendre quatre photos et que l'utilisateur est sur le point de prendre sa troisième photo :

Contenu de l'élément d'étiquette :	Préparez-vous à prendre la photo {CURRENTPHOTO} de
{PHOTOCOUNT}	
L'élément d'étiquette indique :	Préparez-vous à prendre la photo 3 sur 4

## **{QUESTION ACTUELLE}**

Remplacé par le numéro de la question actuelle dans l'ensemble actuel de questions auxquelles répond un utilisateur dans l'événement. L'exemple suivant suppose que l'utilisateur répond à sa deuxième question.

Contenu de l'élément d'étiquette :	Numéro de question {CURRENTQUESTION}
L'élément d'étiquette indique :	Question numéro 2

## {QUESTIONCOUNT}

Remplacé par le nombre de questions définies pour l'événement (voir l'onglet Question du Concepteur d'événements).

L'exemple suivant suppose que l'événement comprend quatre questions et que l'utilisateur examine sa réponse à la troisième question

Contenu de l'élément d'étiquette : Ceci est la réponse {CURRENTQUESTION} sur {QUESTIONCOUNT} L'étiquette indique : Ceci est la réponse 3 sur 4

## {TOTALVIDÉOS}

Remplacé par le nombre total de fichiers vidéo contenus dans le dossier d'événements pour l'événement en cours de lecture. L'exemple suivant suppose que 12 fichiers vidéo ont été enregistrés.

Contenu de l'élément d'étiquette :Nombre total de vidéos enregistrées jusqu'à présent :(TOTALVIDEOS}L'élément d'étiquette indique :Nombre total de vidéos enregistrées jusqu'à présent : 12

## {TOTALPHOTOS}

Remplacé par le nombre total de fichiers photo contenus dans le dossier d'événements pour l'événement en cours de lecture. L'exemple suivant suppose que 23 fichiers photo ont été capturés.

Contenu de l'élément d'étiquette : Nombre total de photos prises : (TOTALPHOTOS} L'élément d'étiquette indique : Nombre total de photos prises : 23

## {NOMBRE TOTAL DE MESSAGES}

Remplacé par le nombre total de fichiers de messages contenus dans le dossier d'événements pour l'événement en cours de lecture. L'exemple suivant suppose que 4 messages ont été créés.

Contenu de l'élément d'étiquette : L'élément d'étiquette indique : Total des messages : (TOTALMESSAGES) Nombre total de messages : 4

## **{TAILLE TOTALE DU FICHIER}**

Remplacé par la taille totale de tous les fichiers enregistrés (vidéos, photos et messages) dans le dossier d'événements en cours de lecture. L'exemple suivant suppose qu'il y a 4,25 gigaoctets de fichiers

Contenu de l'élément d'étiquette : Il y a {TOTALFILESIZE} de fichiers enregistrés jusqu'à présent L'étiquette indique : 4,25 Go de fichiers sont enregistrés jusqu'à présent

## **(ESPACE DE DISQUE LIBRE)**

Remplacé par l'espace libre restant sur le disque dur où les fichiers d'événements sont enregistrés. L'exemple suivant suppose qu'il y a 37 Go d'espace disque.

Contenu de l'élément d'étiquette : Espace disque libre : {FREEDISKSPACE} L'élément d'étiquette indique : Espace disque disponible : 37 Go

## **{UTILISATEURS AUTORISÉS}**

Remplacé par le nombre total d'utilisateurs défini dans les paramètres de démarrage et d'arrêt. L'exemple suivant suppose que le nombre total d'utilisateurs est de 150.

Contenu de l'élément d'étiquette : {ALLOWEDUSERS}	Ce système autorise les contributions des utilisateurs
L'élément d'étiquette indique :	Ce système autorise les contributions de 150 utilisateurs

#### {NOMBRE D'UTILISATEURS}

Remplacé par le nombre actuel d'utilisateurs ayant utilisé l'événement depuis le début de sa diffusion. L'exemple suivant suppose que 39 utilisateurs ont utilisé l'événement.

Contenu de l'élément d'étiquette : Vous êtes l'utilisateur numéro {USERCOUNT} de {ALLOWEDUSERS} L'élément d'étiquette indique : Vous êtes l'utilisateur numéro 39 sur 150

#### {UTILISATEURS RESTANTS}

Remplacé par la valeur du montant ALLOWEDUSERS - USERCOUNT pour afficher le nombre d'utilisateurs autorisés restants. Suite aux exemples précédents :

Contenu de l'élément d'étiquette : {USERSREMAINING} autres utilisateurs peuvent utiliser ce système L'étiquette indique : 111 autres utilisateurs peuvent utiliser ce système

## {STOPEVENTYEAR}

Remplacé par l'année d'arrêt définie dans les paramètres de démarrage et d'arrêt. Voir un exemple cidessous.

## {MOIS D'ÉVÉNEMENT D'ARRÊT}

Remplacé par le mois d'arrêt défini dans les paramètres de démarrage et d'arrêt. Voir un exemple cidessous.

## {JOURNÉE D'ÉVÉNEMENT D'ARRÊT}

Remplacé par le jour d'arrêt défini dans les paramètres de démarrage et d'arrêt. Voir un exemple plus bas.

## {STOPVENTHOUR}

Remplacé par l'heure d'arrêt définie dans les paramètres de démarrage et d'arrêt. Voir un exemple cidessous.

## {MINUTE D'ÉVÉNEMENT D'ARRÊT}

Remplacé par la minute d'arrêt définie dans les paramètres de démarrage et d'arrêt.

Contenu de l'élément d'étiquette : Cet événement s'arrêtera à {STOPEVENTHOUR}:{STOPEVENTMINUTE} le {STOPEVENTDAY}/{STOPEVENTMONTH}/{STOPEVENTYEAR} L'élément d'étiquette indique : Cet événement s'arrêtera à 11 h 30 le 27/03/2020

## {DATE DE L'ÉVÉNEMENT AUTORISÉ}

Remplacé par le numéro « Une fois le temps écoulé » défini dans les paramètres de démarrage et d'arrêt. L'exemple suivant suppose une valeur de 120.

Contenu de l'élément d'étiquette : Cet événement se poursuivra pendant un total de {ALLOWEDEVENTTIME} minutes L'étiquette indique : Cet événement durera au total 120 minutes

## {TEMPS D'ÉVÉNEMENT EN COURS}

Remplacé par la durée totale de l'événement. L'exemple suivant suppose que l'événement est en cours depuis 45 minutes.

Contenu de l'élément d'étiquette : Cet événement est actif depuis {EVENTTIMERUNNING} minutes L'élément d'étiquette indique : Cet événement est actif depuis 45 minutes

## {TEMPS DE L'ÉVÉNEMENT RESTANT}

Remplacé par la valeur ALLOWEDEVENTTIME - EVENTTIMERUNNING pour afficher le nombre d'utilisateurs autorisés restants. Suite aux exemples précédents :

Contenu de l'élément d'étiquette :Cet événement sera diffusé pendant encore{EVENTTIMEREMAINING} minutesCet événement sera diffusé pendant encore 75 minutesL'élément d'étiquette indique :Cet événement sera diffusé pendant encore 75 minutes

## {PRÉNOM}

Remplacé par le prénom de l'utilisateur de l'événement actuel (le nom saisi dans l'écran Détails de l'utilisateur). Exemple de nom John :

Contenu de l'élément d'étiquette : Merci {FIRSTNAME} pour votre contribution L'étiquette indique : Merci John pour votre contribution

## {NOM DE FAMILLE}

Remplacé par le nom de famille de l'utilisateur de l'événement actuel (le nom saisi dans l'écran Détails de l'utilisateur). Exemple de nom Smith :

Contenu de l'élément d'étiquette :	le nom d'utilisateur actuel est {FIRSTNAME} {LASTNAME}
L'élément d'étiquette indique :	le nom d'utilisateur actuel est John Smith

## {ADRESSE E-MAIL}

Remplacé par l'adresse e-mail de l'utilisateur de l'événement actuel (l'adresse saisie dans l'écran Détails de l'utilisateur). Exemple de nom jsmith@gmail.com :

Contenu de l'élément d'étiquette : L'adresse e-mail de {FIRSTNAME} {LASTNAME} est {EMAILADDRESS} L'élément d'étiquette indique : L'adresse e-mail de John Smith est <u>ismith@gmail.com</u>

## {RECENTREUR}

Remplacé par le message d'erreur le plus récent survenu lors de l'événement. L'exemple d'erreur est un problème d'initialisation de la webcam

Contenu de l'élément d'étiquette : L'erreur suivante s'est produite : {RECENTERROR} L'élément d'étiquette indique : L'erreur suivante s'est produite : Webcam non initialisée

#### {PRINTLAYOUTFILENAME}

Remplacé par le nom de la mise en page d'impression actuelle et peut être utilisé dans un élément d'étiquette sur l'écran Mise en page de l'imprimante pour ajouter une référence de fichier au support imprimé. Voir également : (PATHPRINTLAYOUTFILENAME)

## {ACTUELLEMENT}

Remplacé par le numéro d'heure actuel de l'ordinateur.

## {MINUTE ACTUELLE}

Remplacé par le numéro de minute actuel de l'ordinateur.

## {CURRENTSECONDE}

Remplacé par le deuxième numéro actuel de l'ordinateur.

## {NOM DU JOUR ACTUEL}

Remplacé par le nom du jour actuel de l'ordinateur, par exemple lundi

## **{NUMÉRO DU JOUR ACTUEL}**

Remplacé par le numéro du jour du mois actuel de l'ordinateur.

## {NOM DU MOIS ACTUEL}

Remplacé par le nom du mois actuel de l'ordinateur, par exemple octobre

## **{NUMÉRO DU MOIS EN COURS}**

Remplacé par le numéro du mois en cours de l'ordinateur.

## {NUMÉRO D'ANNÉE ACTUEL}

Remplacé par le numéro de l'année en cours de l'ordinateur.

## {ALLOWEDVIDEOREDO}

Remplacé par le numéro de vidéo Redo du concepteur d'événements.

## {ALLOWEDPHOTOREDO}

Remplacé par le numéro de photo Refaire du concepteur d'événements.

## {ALLOWEDMESSAGEREDO}

Remplacé par le numéro du message Redo du concepteur d'événements.

#### {ALLOWEDANSWERREDO}

Remplacé par le numéro de réponse Refaire du concepteur d'événements.

## {ALLOWEDKARAOKEREDO}

Remplacé par le numéro de karaoké Redo du concepteur d'événements.

Contenu de l'élément d'étiquette : Vous pouvez réenregistrer ce karaoké jusqu'à {ALLOWEDKARAOKEREDO} fois L'étiquette indique : Vous pouvez réenregistrer ce karaoké jusqu'à 4 fois

## {ACTUEL}

Remplacé par le nombre de fois où l'enregistrement actuel a été refait. Cette valeur s'applique à tous les types d'enregistrement.

Contenu de l'élément d'étiquette : Vous avez répondu à cette question {CURRENTREDO} fois L'étiquette indique : Vous avez répondu à cette question 3 fois

#### {REDOREMAINING}

Remplacé par le nombre de répétitions restantes pour l'enregistrement en cours. Cette valeur s'applique à tous les types d'enregistrement.

Contenu de l'élément d'étiquette :Vous pouvez réenregistrer votre vidéo {REDOREMAINING} foissupplémentairesL'élément d'étiquette indique :Vous pouvez réenregistrer votre vidéo 2 fois de plus

#### {ALLOWPHOTOPRINTASKCOUNT}

Remplacé par le numéro « **Demander à l'utilisateur** » de la section « **Imprimer des photos** » de la « **Structure de l'événement** ». Voir Concepteur d'événements.

#### {ALLOWPHOTOPRINTASKRESQUE}

Remplacé par le nombre d'impressions photo autorisées restantes pour chaque utilisateur.

#### {ALLOWVIDEOEMAILASKCOUNT}

Remplacé par le numéro « **Demander à l'utilisateur » de la section « Fichiers de courrier électronique »** de la « **Structure de l'événement »**. Voir Concepteur d'événements.

#### {ALLOWVIDEOEMAILASKREMAINING}

Remplacé par le nombre d'e-mails vidéo autorisés restant pour chaque utilisateur.

#### {ALLOWPHOTOEMAILASKCOUNT}

Remplacé par le numéro « **Demander à l'utilisateur » de la section « Fichiers de courrier électronique »** de la « **Structure de l'événement »**. Voir Concepteur d'événements.

## {AUTORISERLESENVOISRES PAR EMAIL DE PHOTOS}

Remplacé par le nombre d'e-mails photo autorisés restant pour chaque utilisateur.

#### {ALLOWMESSAGEEMAILASKCOUNT}

Remplacé par le numéro « **Demander à l'utilisateur » de la section « Fichiers de courrier électronique »** de la « **Structure de l'événement »**. Voir Concepteur d'événements.

#### {AUTORISERLESMESSAGESEMAILLESRESIDENTS}

Remplacé par le nombre de messages électroniques autorisés restant pour chaque utilisateur.

#### {ALLOWVIDEOPHONEASKCOUNT}

Remplacé par le numéro « **Demander à l'utilisateur » de la section « Fichiers à envoyer par SMS »** de la « **Structure de l'événement »**. Voir Concepteur d'événements.

#### {ALLOWVIDEOPHONEASKRESKING}

Remplacé par le nombre de vidéos « Envoyer sur le téléphone » autorisées restantes pour chaque utilisateur.

#### {ALLOWPHOTOPHONEASKCOUNT}

Remplacé par le numéro « **Demander à l'utilisateur » de la section « Fichiers à envoyer par SMS »** de la « **Structure de l'événement »**. Voir Concepteur d'événements.

#### {ALLOWPHOTOPHONEASKRESKING}

Remplacé par le nombre de photos « Envoyer sur le téléphone » autorisées restantes pour chaque utilisateur.

#### {ALLOWMESSAGEPHONEASKCOUNT}

Remplacé par le numéro « **Demander à l'utilisateur » de la section « Fichiers à envoyer par SMS »** de la « **Structure de l'événement »**. Voir Concepteur d'événements.

#### {ALLOWMESSAGEPHONEASKRESK}

Remplacé par le nombre de messages « Envoyer au téléphone » autorisés restant pour chaque utilisateur.

#### **{NOMS DES FICHES PHOTOS}**

Remplacé par les noms de fichiers de tous les fichiers photo pris par l'utilisateur actuel . Les noms de fichiers sont délimités par des virgules.

## {PHOTOFILENAMEx}

Remplacé par le nom de fichier d'une photo prise par l'utilisateur actuel . Remplacez « x » par le numéro de la photo. Par exemple, la variable {PHOTOFILENAME3} sera remplacée par le nom de fichier de la troisième photo prise par l'utilisateur actuel. La plage valide pour x est comprise entre 1 et 10. Voir également : (PATHPHOTOFILENAMEx}

## **{NOM DU FICHIER VIDÉO}**

Remplacé par le nom de fichier de la vidéo enregistrée par l'utilisateur actuel . Voir aussi ; {PATHVIDEOFILENAME}

## { NOM DU FICHIER GIFFILE }

Remplacé par le nom de fichier du gif animé créé par l'utilisateur actuel . Voir aussi : (PATHGIFFILENAME}

## {CURRENTPRINTCOPIES}

Remplacé par le nombre de copies d'impression photo actuellement défini dans l'événement. Tout élément d'étiquette contenant ce texte variable sera automatiquement mis à jour avec la nouvelle valeur chaque fois qu'un utilisateur effectue l'action de clic : « Imprimer plus de copies » ou « Imprimer moins de copies ». Voir **Propriétés d'action**.

#### {NOMBRE MAXIMUM D'IMPRESSIONS}

Remplacé par la valeur maximale du nombre d'impressions que vous pouvez définir dans les paramètres de l'imprimante RightBooth.

## {CURRENTPRINTCOUNT}

Remplacé par la valeur actuelle du nombre d'impressions, comme indiqué dans les paramètres de l'imprimante RightBooth. Cette valeur sera incrémentée à chaque fois qu'une impression se produit pendant l'événement. Contrairement à {APPPRINTCOUNT} (voir plus loin), cette valeur n'est pas réinitialisée à chaque exécution de l'application.

## {COMPTE D'IMPRESSIONS RESTANT}

Remplacé par le nombre d'impressions autorisées restantes et est la valeur de MAXIMUMPRINTCOUNT - CURRENTPRINTCOUNT.

## {APPVIDEOCOUNT}

Remplacé par le nombre total de vidéos enregistrées depuis l'exécution de l'application RightBooth. Cette valeur sera réinitialisée à chaque exécution de l'application.

## {APPPHOTOCOUNT}

Remplacé par le nombre total de photos prises depuis l'exécution de l'application RightBooth. Cette valeur sera réinitialisée à chaque exécution de l'application.

## {COMPTE DE GIF D'APPLICATION}

Remplacé par le nombre total de gifs animés créés depuis l'exécution de l'application RightBooth. Cette valeur sera réinitialisée à chaque exécution de l'application.

## {APPMESSAGECOUNT}

Remplacé par le nombre total de messages créés depuis l'exécution de l'application RightBooth. Cette valeur sera réinitialisée à chaque exécution de l'application.

## {APPANSWERCOUNT}

Remplacé par le nombre total de réponses fournies depuis l'exécution de l'application RightBooth. Cette valeur sera réinitialisée à chaque exécution de l'application.

## {APPKARAOKECOUNT}

Remplacé par le nombre total de vidéos karaoké enregistrées depuis l'exécution de l'application RightBooth. Cette valeur sera réinitialisée à chaque exécution de l'application.

## {APPPRINTCOUNT}

Remplacé par le nombre total d'impressions photo réalisées depuis l'exécution de l'application RightBooth. Cette valeur sera réinitialisée à chaque exécution de l'application.

## {IP DU SERVEUR WEB}

Remplacé par l'adresse IPv4 du serveur spécifiée dans les paramètres RightBooth →Médias sociaux →Serveur Web local .

## {RACINE DU SERVEUR WEB}

Remplacé par le dossier racine du serveur spécifié dans les paramètres RightBooth →Médias sociaux →Serveur Web local .

## {MÉDIADATE}

Remplacé par la date de création du fichier choisi dans l'élément Affichage multimédia sur l'écran du navigateur multimédia .

## {MÉDIATIME}

Remplacé par l'heure de création du fichier choisi dans l'élément Affichage multimédia sur l'écran du navigateur multimédia .

## {NOM DU FICHIER D'ÉVÉNEMENT}

Remplacé par le nom de fichier de l'événement en cours d'exécution.

## **{BATTERIE PCB}**

Remplacé par le niveau de batterie de l'ordinateur portable ou de la tablette. La valeur est comprise entre 0 et 100.

#### **{BATTERIE CANON}**

Remplacé par le niveau de batterie de l'appareil photo Canon actuellement connecté . La valeur est comprise entre 0 et 100.

## **{BATTERIE GOPRO}**

Remplacé par le niveau de batterie de la caméra GoPro actuellement connectée . La valeur est comprise entre 0 et 100.

#### {Force du Wi-Fi}

Remplacé par le pourcentage de puissance du signal de la connexion réseau WiFi actuelle de votre ordinateur . La valeur est comprise entre 0 et 100.

Remarques : si votre ordinateur n'est pas connecté à un réseau Wi-Fi, cette variable s'affichera sous la forme « ?? ». Cette variable ne fonctionnera que si vous avez choisi l'option « Obtenir la puissance du signal Wi-Fi » dans →la section Divers des paramètres RightBooth.

#### {ALLOWVIDEOWHATSAPPASKCOUNT}

Remplacé par le numéro de vidéo « Demander à l'utilisateur » de la section « Fichiers vers WhatsApp » de la « Structure de l'événement ». Voir Concepteur d'événements.

#### {ALLOWVIDEOWHATSAPPASKRESQUERTE}

Remplacé par le nombre de vidéos autorisées envoyées par WhatsApp restant pour chaque utilisateur.

#### {ALLOWPHOTOWHATSAPPASKCOUNT}

Remplacé par le numéro de photo « **Demander à l'utilisateur** » de la section « **Fichiers vers WhatsApp** » de la « **Structure de l'événement** ». Voir Concepteur d'événements.

#### {ALLOWPHOTOWHATSAPPASKRESREAINING}

Remplacé par le nombre de photos autorisées envoyées par WhatsApp restant pour chaque utilisateur.

## **{CHEMINNOM DU FICHIER VIDÉO}**

Remplacé par le chemin complet et le nom de fichier de la vidéo enregistrée par l'utilisateur actuel .

## {CURRENTPATHPHOTOFILENAME}

Remplacé par le chemin complet et le nom de fichier de la photo actuellement capturée dans la session d'événement.

## {CHEMINPHOTOFILENAMEx}

Remplacé par le chemin complet et le nom de fichier d'une photo prise par l'utilisateur actuel . Remplacez « x » par le numéro de la photo. Par exemple, la variable {PATHPHOTOFILENAME3} sera remplacée par le chemin et le nom de fichier de la troisième photo prise par l'utilisateur actuel. La plage valide pour x est comprise entre 1 et 10.

#### {CHEMINIMPRESSIONMISEENREGISTREMENTNOM DU FICHIER}

Remplacé par le chemin complet et le nom de fichier du fichier de mise en page d'impression actuel.

#### {CHEMINGIFFILENAME}

Remplacé par le chemin complet et le nom de fichier du gif animé créé par l'utilisateur actuel .

#### {GOPROWIFI}

Remplacé par le mot « OK » si le WiFi GoPro fonctionne correctement, sinon il affiche « ?? ».

#### {CURRENTPATHFACESWAPFILENAME}

Remplacé par le chemin complet et le nom de fichier de l'image d'échange de visage actuellement sélectionnée dans la session d'événement.

#### {PATHFACESWAPFILENAMEx}

Remplacé par le chemin complet et le nom de fichier d'une image de permutation de visage sélectionnée par l'utilisateur actuel . Remplacez « x » par le numéro de la photo. Par exemple, la variable {PATHFACESWAPFILENAME3} sera remplacée par le chemin et le nom de fichier de la troisième image de permutation de visage sélectionnée par l'utilisateur actuel. La plage valide pour x est comprise entre 1 et 10.

#### {NOM DU PATHPHOTOFILE DU PATHPHOTOPATHOLOGIQUE ACTUEL}

Remplacé par le chemin complet et le nom de fichier de la photo originale la plus récente, non modifiée, capturée par l'appareil photo, donc avant d'y appliquer des effets ou des améliorations . Remarque : pour que cette variable de texte soit valide, vous devez cocher le paramètre d'appareil photo concerné : « Conserver les fichiers d'origine » (voir Paramètres de l'appareil photo).

#### {CHEMIN D'ORIGINEPHOTOFILENAMEx }

Remplacé par le chemin complet et le nom de fichier d'une photo originale non modifiée prise à partir de l'appareil photo par l'utilisateur actuel . Remplacez « x » par le numéro de la photo.

Par exemple, la variable {ORIGINALPATHPHOTOFILENAME3} sera remplacée par le chemin et le nom de fichier de la troisième photo originale capturée par l'utilisateur actuel. La plage valide pour x est comprise entre 1 et 10.

## Obtenir les meilleurs enregistrements vidéo de webcam sur votre ordinateur

Si vous utilisez une webcam pour enregistrer une vidéo, RightBooth est conçu pour prendre le flux en direct de la webcam et l'enregistrer directement sur votre disque dur en temps réel. Ce processus nécessite beaucoup de ressources de votre ordinateur et la qualité des fichiers vidéo enregistrés dépend de nombreux facteurs, dont certains peuvent être modifiés dans les paramètres vidéo et audio de la webcam RightBooth.

#### Paramètres vidéo suggérés

Nous vous recommandons d'essayer d'abord d'enregistrer votre vidéo en utilisant les paramètres initiaux du périphérique vidéo et audio RightBooth qui sont prédéfinis comme suit :

- Format d'enregistrement : AVI
- Flux de données : par défaut
- Taille d'enregistrement : 640 x 480
- Type de données : **RGB24**
- Images par seconde : 15

Ces paramètres ont été choisis pour offrir un bon équilibre entre les performances de l'ordinateur et la qualité vidéo. Avec ces paramètres, utilisez le test d'enregistrement vidéo pour enregistrer quelques vidéos et vérifier les éléments suivants :

- pendant vos enregistrements, la fenêtre d'aperçu vidéo reste-t-elle fluide et ne se met-elle pas en pause ou ne se fige-t-elle pas ?
- pendant la lecture de la vidéo enregistrée, l'audio correspond-il à la vidéo, c'est-à-dire que l'audio est-il synchronisé avec la vidéo tout au long de l'enregistrement ?
- Y a-t-il un faible pourcentage d'images perdues ?

Si la réponse à ces questions est Oui, votre ordinateur est alors capable d'enregistrer des vidéos de meilleure qualité. Si la réponse à l'une des questions est Non, vous avez peut-être dépassé les capacités de votre ordinateur et vous devrez peut-être réduire la qualité d'enregistrement vidéo.

Gardez ces questions à l'esprit pendant que nous expliquons les modifications qui peuvent être apportées à vos paramètres vidéo et audio, et pendant que vous expérimentez ces paramètres, assurez-vous d'activer le paramètre : « Afficher un message d'avertissement si des erreurs se produisent pendant l'événement » . Cela vous informera de tout problème rencontré lors de l'enregistrement vidéo pendant l'événement.

## Format d'enregistrement

RightBooth vous permet actuellement d'enregistrer des fichiers vidéo dans l'un des deux formats : AVI et WMV.

Points à noter :

- Les fichiers vidéo AVI ont tendance à être beaucoup plus volumineux que les fichiers WMV et peuvent donc nécessiter plus de puissance de traitement pour être produits.
- Selon le codec AVI que vous choisissez (voir ci-dessous), l'enregistrement AVI peut produire une meilleure qualité que WMV.

#### Format WMV

Le format WMV est un format vidéo compressé. Commencez par enregistrer au format WMV en utilisant le paramètre WMV 9 et le débit binaire vidéo à 6000. Si vous rencontrez des problèmes, essayez d'enregistrer avec le paramètre WMV 8.

Si vous constatez que RightBooth fonctionne bien lors de l'enregistrement de vidéos WMV à l'aide de ces paramètres, essayez d'augmenter le débit binaire vidéo pour obtenir une meilleure qualité WMV. Essayez également d'augmenter la taille d'enregistrement et les valeurs d'images par seconde.

Si RightBooth fonctionne bien lors de l'enregistrement de fichiers WMV, vous souhaiterez peut-être essayer de passer à l'enregistrement au format AVI afin d'améliorer encore la qualité.

#### Format AVI

Commencez par enregistrer AVI en utilisant le flux de données : **par défaut** et le type de données : **RGB24** ou **YUY2**.

Si cela fonctionne bien, vous pourrez peut-être augmenter la taille de l'enregistrement et la fréquence d'images.

Si vous avez du mal à réaliser des enregistrements vidéo AVI fluides, vous pouvez essayer de sélectionner la compression vidéo et audio.

Sélectionnez d'abord Flux de données : Compressé. Vous pourrez ensuite sélectionner un compresseur vidéo et audio.

#### Choisir un compresseur vidéo AVI

Les compresseurs vidéo sont des produits tiers conçus pour fournir une certaine forme de compression de données lors de l'enregistrement de vidéos AVI. Chaque compresseur vidéo fonctionne différemment et offre différents niveaux de performances, de compression et de qualité. Vous devrez donc expérimenter pour trouver le compresseur qui vous donnera des résultats satisfaisants avec votre équipement.

Essayez de sélectionner chaque compresseur à tour de rôle, puis essayez d'enregistrer quelques fichiers vidéo pour voir ce qui se passe. Essayez également avec chaque compresseur différentes tailles d'enregistrement vidéo et fréquences d'images.

Nous avons constaté que le **DV Video Encoder** fonctionne bien sur de nombreuses machines, mais gardez à l'esprit que le DV Video Encoder crée toujours des fichiers à une taille fixe de 720x480 pixels, donc ce compresseur redimensionne votre entrée vidéo lors de l'enregistrement sur le disque. Pour cette raison, vous constaterez peut-être que votre vidéo résultante est légèrement étirée, donc lorsque vous

utilisez ce compresseur, vous devez essayer de définir une taille d'enregistrement vidéo qui correspond étroitement à 720x480 pixels.

Vous pouvez également essayer d'utiliser le compresseur Microsoft Video 1. Il s'agit d'un compresseur établi de longue date qui offre une qualité d'enregistrement raisonnable sans imposer aucune restriction sur la taille de l'enregistrement.

La meilleure qualité vidéo possible est obtenue en n'utilisant aucune compression (**flux de données = non compressé**). Cela crée une vidéo de haute qualité (là encore sans restriction de taille), mais les fichiers qu'elle génère peuvent être extrêmement volumineux. Pour cette raison, vous constaterez peut-être que votre ordinateur a du mal à créer des fichiers AVI non compressés en raison des exigences imposées au processeur et au disque dur. Mais essayez, et si votre équipement est suffisamment puissant, vous obtiendrez d'excellents résultats.

#### Choisir un compresseur audio AVI

Le choix d'un compresseur audio peut avoir un effet sur les performances de l'ordinateur et la qualité du fichier.

Nous avons constaté que le compresseur **PCM** fonctionne bien sur de nombreuses machines. Ce format crée des données audio non compressées dans le fichier vidéo. La plupart des autres compresseurs audio répertoriés compressent normalement les données audio de diverses manières, ce qui nécessite plus de temps de traitement, ce qui peut affecter les performances du système et la synchronisation labiale lors de l'enregistrement vidéo.

Si vous rencontrez des problèmes de performances, vous constaterez peut-être que vous obtenez de meilleurs résultats en réduisant les valeurs **Hertz**, **Bits** et **Canaux** dans les paramètres audio, car cela entraînera une réduction des exigences de traitement audio de votre système.

#### Taille de la vidéo de la webcam

Si vous trouvez que RightBooth fonctionne bien avec un ensemble particulier de paramètres vidéo et audio, envisagez d'augmenter la taille de l'enregistrement vidéo. Par défaut, RightBooth enregistre les vidéos avec une résolution de 640 x 480 pixels. Cela signifie que la vidéo mesure 640 pixels de large sur 480 pixels de haut.

Les tailles d'enregistrement vidéo disponibles dans les paramètres dépendent des capacités de votre webcam. Les webcams intégrées à la plupart des ordinateurs portables ont tendance à offrir des tailles d'enregistrement limitées, tout comme les webcams externes plus anciennes et moins chères, tandis que les webcams plus récentes peuvent offrir des tailles d'enregistrement allant jusqu'à 1920 x 1080 pixels (résolution Full HD).

Essayez d'augmenter la taille de l'enregistrement vidéo, puis créez quelques vidéos. Continuez à vérifier les performances de l'ordinateur et la qualité du fichier vidéo. De cette façon, vous pouvez déterminer la taille d'enregistrement maximale que votre ordinateur est capable de traiter.

Certaines webcams fourniront des options de format de pixels répertoriées à côté des tailles d'enregistrement dans RightBooth, par exemple :

- 640x480 RVB, 24 bits
- 640x480 I420, 12 bits

Dans l'exemple ci-dessus, les tailles d'enregistrement vidéo sont les mêmes, mais les formats de pixels sont différents, le format 24 bits entraînant généralement une utilisation accrue des ressources informatiques pendant l'enregistrement, ainsi qu'une augmentation de la qualité vidéo et de la taille du fichier, par rapport au format 12 bits.

#### Images par seconde (également appelées : fréquence d'images)

Le paramètre « images par seconde » s'applique uniquement lorsque vous sélectionnez le format d'enregistrement AVI.

Si vous réduisez la fréquence d'images, vous réduirez les besoins de traitement de l'ordinateur, ce qui peut vous permettre d'augmenter la taille de l'enregistrement vidéo sans affecter les performances de l'ordinateur, mais gardez à l'esprit que de nombreuses webcams sont optimisées pour enregistrer des vidéos à 30 images par seconde, donc réduire la fréquence d'images peut ne pas toujours aider.

Vous constaterez peut-être également que définir la fréquence d'images sur une valeur qui est un diviseur de 30 peut aider à améliorer les performances, par exemple : essayez de définir la fréquence d'images sur 10 ou 15.

#### Durée d'enregistrement maximale

Enfin, l'augmentation de la durée d'enregistrement maximale entraînera la création de fichiers vidéo plus volumineux par votre ordinateur, ce qui peut entraîner un blocage occasionnel de l'aperçu vidéo pendant l'enregistrement en raison d'une diffusion prolongée du fichier sur le disque dur.

#### Paramètres audio suggérés

Format d'entrée audio

Ce paramètre audio RightBooth vous permet de choisir la qualité du son transmis au logiciel à partir du microphone. Voir la section : **Paramètres audio** .

Vous pouvez obtenir de meilleurs résultats d'enregistrement si vous vous assurez que le format d'entrée audio que vous avez choisi correspond à celui par défaut de vos microphones sur votre ordinateur.

#### **Microphone**

Lors de l'enregistrement d'une vidéo à l'aide d'une webcam, dans les paramètres RightBooth, vous sélectionnez normalement le microphone de la webcam pour enregistrer l'audio.

Cependant, certains microphones de webcam peuvent être problématiques avec le son périphérique, vous souhaiterez donc peut-être utiliser un microphone différent, indépendant de la webcam.

La plupart des ordinateurs (sinon tous) sont équipés de cartes son intégrées et disposent généralement d'une entrée microphone située sur le boîtier de l'ordinateur. Si tel est le cas, essayez d'obtenir un microphone externe, branchez-le sur cette entrée microphone, puis sélectionnez-le dans la liste déroulante Microphone du paramètre RightBooth Audio.

En conclusion, il n'existe pas de solution simple pour trouver les paramètres d'enregistrement vidéo et audio optimaux sans expérimentation. N'oubliez pas de commencer par des paramètres d'enregistrement

de faible qualité et de faible résolution, puis d'augmenter progressivement la qualité et les résolutions jusqu'à atteindre les paramètres optimaux pour votre équipement.

## **Utilisation de Snap Camera dans RightBooth**

Snap Camera est une application de Snap Inc. qui vous permet d'appliquer des effets d'objectif sur les webcams en direct, comme dans l'application populaire SnapChat. Ces effets peuvent ensuite être créés pour apparaître lors de la diffusion de votre événement RightBooth, permettant à vos utilisateurs de les sélectionner et de les appliquer à leurs captures photo et enregistrements vidéo RightBooth. Voici comment procéder :

Téléchargez et installez Snap Camera. Vous trouverez plus de détails dans le didacticiel vidéo suivant :

#### https://youtu.be/WvD9d1-iVUw

#### Configurer les paramètres de Snap Camera

Exécutez Snap Camera. Dans les paramètres de Snap Camera :

- Choisissez votre webcam
- Réglez le raccourci clavier « Activer/désactiver l'objectif » sur « Num + 0 »

#### **Choisissez vos objectifs Snap Camera**

Choisissez maintenant vos objectifs Snap Camera préférés et définissez leurs raccourcis clavier sur Num + 1, Num + 2, Num + 3, etc. Notez que RightBooth peut contrôler jusqu'à 9 objectifs Snap Camera (c'est-àdire le raccourci clavier maximum Num + 9).

IMPORTANT. Laissez l'application Snap Camera en cours d'exécution pour lui permettre de fonctionner dans RightBooth.

#### Paramètres RightBooth pour Snap Camera

- Dans les paramètres vidéo de RightBooth, choisissez la webcam : Snap Camera Virtual Device
- Dans les paramètres « Superpositions et accessoires » de RightBooth, définissez la valeur du nombre total d'objectifs de Snap Camera sur le nombre d'objectifs favoris que vous avez définis dans l'application Snap Camera.

## Ajout de l'interaction Snap Camera à RightBooth

Ouvrez l'événement RightBooth dans lequel vous souhaitez utiliser les objectifs Snap Camera.

Dans la →section Structure de l'événement →Démarrer de la conception d'événement, cochez l'option : **Réinitialiser Snap Camera**. En procédant ainsi, vous supprimerez les objectifs Snap Camera de la webcam chaque fois que l'événement affichera l'écran de démarrage. Cela est utile pour vous permettre d'effacer l'activité Snap Camera de l'utilisateur précédent.

Vous pouvez désormais ajouter diverses **actions Snap Camera** à n'importe quel élément de l'écran d'événement (tels que des boutons ou des images) afin de permettre aux utilisateurs d'afficher/masquer et de sélectionner l'un de vos ensembles définis d'objectifs favoris. Pour plus d'informations sur les actions Snap Camera disponibles dans RightBooth, consultez la section : Propriétés d'action, Action de clic.

Notez que vous pouvez choisir d'ajouter des actions d'objectif Snap Camera sur n'importe quel écran de l'événement, ce qui vous offre une grande flexibilité de conception. Exemples de ce que vous pouvez faire :

- Permettre aux utilisateurs de sélectionner un objectif Snap Camera avant l'enregistrement de chaque vidéo RightBooth.
- Permettre aux utilisateurs de changer les objectifs de la caméra Snap pendant l'enregistrement d'une vidéo RightBooth.

#### **RÈGLES IMPORTANTES :**

- 1) Démarrez toujours l'application Snap Camera avant de démarrer l'application RightBooth.
- 2) Assurez-vous toujours que Snap Camera est en cours d'exécution lorsque vous souhaitez l'utiliser dans RightBooth.
- 3) Assurez-vous que Snap Camera n'affiche aucun objectif avant de diffuser votre événement.
- 4) N'utilisez pas l'application Snap Camera ni les raccourcis clavier pour sélectionner les objectifs pendant que votre événement est en cours de lecture.

## Accéder aux vidéos et aux photos localement avec des codes QR

Vous l'avez tous déjà vu... Les invités utilisent un photomaton pour prendre une photo (ou enregistrer une vidéo), puis on leur montre quelques codes QR, ils pointent leur téléphone portable vers l'écran, scannent les codes et « voilà ! », leurs photos et vidéos sont transférées comme par magie du photomaton directement sur leur téléphone. Et tout cela se fait sans nécessiter de connexion Internet.

Parfois, tout cela se fait directement dans la cabine à la fin de chaque session d'enregistrement. D'autres fois, les utilisateurs peuvent se rendre sur un deuxième ordinateur/moniteur (communément appelé station de partage) pour visualiser et accéder à leurs enregistrements, indépendamment de l'ordinateur d'enregistrement de la cabine.

#### **Options de configuration**

RightBooth vous propose un choix de quatre configurations permettant aux utilisateurs d'accéder à leurs vidéos et photos localement en scannant des codes QR. La clé pour fournir cette fonctionnalité est d'installer et d'exécuter un serveur Web local sur le même ordinateur où se trouvent les vidéos et les photos. Pour cela, nous vous suggérons d'utiliser WampServer ou Xampp. Tous les détails sur la façon d'installer et de configurer ces applications sont expliqués dans les didacticiels PDF disponibles à partir du lien ci-dessous.

#### 1 - Accédez aux médias depuis votre événement d'enregistrement RightBooth à l'aide de codes QR

Cela vous permet d'offrir aux utilisateurs de votre ordinateur d'enregistrement une opportunité unique de télécharger leurs vidéos et photos sur leur appareil mobile (via la numérisation d'un code QR) immédiatement après l'enregistrement de leurs fichiers.

#### 2 - Proposez un événement de station de partage multimédia RightBooth sur le même ordinateur que votre événement d'enregistrement vidéo et photo

Cela permet aux utilisateurs de revenir à tout moment sur votre ordinateur d'enregistrement, puis vous pouvez leur donner accès à un événement Sharing Station pour leur permettre de parcourir leurs vidéos et photos et de les télécharger sur leur appareil mobile via la numérisation de code QR.

#### 3 - Fournir un événement de station de partage multimédia RightBooth sur un deuxième ordinateur en réseau

Cela vous permet de configurer un deuxième ordinateur qui agit comme une station de partage multimédia dédiée pour vos utilisateurs, indépendante de (mais connectée en réseau à) votre ordinateur d'enregistrement. Les utilisateurs peuvent visiter la station de partage, parcourir leurs vidéos et photos et les télécharger sur leur appareil mobile via la lecture d'un code QR.

# 4 – Exécutez une station de partage et un événement d'enregistrement en même temps sur le même ordinateur

Cela vous permet de configurer votre ordinateur avec un bureau Windows étendu et 2 moniteurs, puis d'exécuter 2 instances de RightBooth, une sur chaque moniteur, chacune lisant un fichier d'événement différent en même temps.

Les quatre configurations sont entièrement expliquées dans des didacticiels PDF étape par étape qui peuvent être consultés et téléchargés à partir de cette page Web :

https://www.rightbooth.com/shar eqr .html

# Utilisation du site Web de la galerie locale pour la navigation et le téléchargement de vidéos et de photos

Lorsque vous ouvrez un événement RightBooth Sharing Station, RightBooth crée et gère automatiquement un site Web de galerie local accessible sur n'importe quel navigateur Web de n'importe quel appareil connecté au serveur Web local.

Le site Web de la Galerie comprend une page Web : **rbgallery.php** qui est enregistrée dans le dossier du serveur Web local de l'événement de la station de partage. La page Web de la Galerie affichera les miniatures de toutes les vidéos et photos qui se trouvent dans le dossier du serveur Web local. Chaque miniature contiendra un lien vers une page Web de téléchargement individuelle pour le fichier choisi. Les pages Web de la Galerie sont constamment mises à jour pendant l'exécution de l'événement de la station de partage et la Galerie peut être visualisée et utilisée indépendamment de l'événement de la station de partage lui-même.

## Fournir un code QR au site Web de la galerie

Si vous souhaitez montrer aux utilisateurs un code QR qu'ils peuvent scanner pour accéder au site Web de la Galerie...

- Ajoutez un élément de code QR RightBooth sur l'un des écrans d'événement de votre station de partage.
  - Dans le panneau de contenu du code QR, définissez le type de code QR sur « Page Web de la galerie » pour afficher la galerie complète ou définissez-le sur « Page Web de la galerie personnelle » si vous souhaitez que l'utilisateur accède à la galerie associée à son code d'accès saisi.

## Création d'une station d'impression et d'envoi d'emails

RightBooth peut être configuré pour imprimer les photos des utilisateurs et pour envoyer par courrier électronique les vidéos, photos et messages des utilisateurs. Cela se produit généralement sur un seul ordinateur, pendant que l'événement est en cours et après que chaque utilisateur a terminé avec le système. Mais vous trouverez peut-être plus pratique de configurer un deuxième ordinateur pour agir comme station d'impression et/ou de messagerie électronique. Cela permet à l'ordinateur principal de se concentrer sur la diffusion de l'événement et la création de fichiers, tandis que le deuxième ordinateur devient responsable de l'impression des photos et/ou de l'envoi de fichiers par courrier électronique indépendamment du premier ordinateur.

## Aperçu

Vous aurez besoin de deux ordinateurs, tous deux exécutant RightBooth. L'ordinateur 1 diffusera l'événement. L'ordinateur 2 imprimera les photos et/ou enverra les fichiers par courrier électronique. Les deux ordinateurs devront avoir accès à un dossier partagé où se trouveront les vidéos, les photos et les messages de l'événement. Il existe plusieurs façons d'y parvenir, notamment :

- Connecter les deux ordinateurs à un réseau (le même réseau) et les configurer tous les deux pour avoir un accès illimité à un dossier partagé sur l'un des ordinateurs.
- Connecter les deux ordinateurs à Internet et les configurer pour avoir un accès illimité au même dossier de stockage cloud distant, tel qu'un dossier Google Drive, OneDrive ou DropBox.

Il existe de nombreux articles sur Internet décrivant comment réaliser le partage de dossiers et la connectivité entre deux ordinateurs.

## **Configuration de RightBooth**

#### Sur l'ordinateur 1

- Dans →les dossiers/fichiers des paramètres RightBooth, ajoutez le dossier partagé de votre choix à la liste des dossiers de la section : **Copier des fichiers vers d'autres lecteurs et dossiers**
- Cochez toutes les options de copie de fichiers dans le dossier partagé : Photos, Vignettes, Impressions, Vidéos, Texte, Détails de l'utilisateur + E-mails

Si votre événement est configuré pour créer des mises en page d'impression, pour empêcher l'ordinateur 1 d'effectuer une impression de photo :

- Rechercher dans RightBooth Event Designer →Structure de l'événement →Imprimer les photos
- Ensemble : Imprimez les photos prises lors de l'événement sur Non .
- Décocher : Demander à l'utilisateur
- Cochez : Enregistrer dans les tâches d'événement Cela obligera l'ordinateur 1 à créer des fichiers de mise en page d'impression qui seront ensuite copiés dans votre dossier partagé pour permettre à l'ordinateur 2 de les traiter.

Si votre événement est configuré pour envoyer des e-mails aux utilisateurs, pour empêcher l'ordinateur 1 d'effectuer des envois d'e-mails :

- Définir : Envoyer les vidéos de l'événement par e-mail à : Plus tard
- Définir : Envoyer les photos de l'événement par e-mail à : Plus tard
- Définir : Envoyer les messages de l'événement par e-mail à : Plus tard
- Assurez-vous que toutes les options Demander à l'utilisateur ne sont pas cochées

Désormais, lorsque l'événement est joué, les fichiers utilisateur et les instructions d'envoi par courrier électronique seront copiés dans votre dossier partagé, pour permettre à l'ordinateur 2 de les traiter.

#### Sur l'ordinateur 2

Dans →les dossiers/fichiers des paramètres RightBooth :

- Cochez : Définir les tâches et publier le dossier
- Cliquez sur le bouton Modifier bouton pour localiser et ajouter votre dossier partagé

Cela obligera RightBooth sur l'ordinateur 2 à surveiller le dossier partagé, en attendant les fichiers d'événements créés par l'ordinateur 1.

#### Le processus

#### Sur l'ordinateur 1

Exécutez RightBooth et lisez l'événement. Chaque fois qu'un fichier est créé par un utilisateur, RightBooth copie le fichier dans le dossier partagé.

#### Sur l'ordinateur 2

Exécutez RightBooth et cliquez sur le bouton Tâches (dans la fenêtre principale) pour accéder à la fenêtre Tâches. RightBooth va maintenant surveiller le dossier partagé à la recherche de nouveaux fichiers utilisateur créés sur l'ordinateur 1. Les nouvelles mises en page d'impression de photos et/ou les fichiers de courrier électronique apparaîtront alors répertoriés dans la fenêtre Tâches dès qu'ils apparaîtront dans le dossier partagé. Les fichiers peuvent ensuite être imprimés et/ou envoyés par courrier électronique à votre guise.

## Contrôler les événements à l'aide de commandes vocales

Vous pouvez configurer RightBooth de manière à ce qu'il accepte les commandes vocales pour contrôler l'événement en cours de lecture. Pour activer les commandes vocales, dans les paramètres de saisie utilisateur RightBooth, cochez l'option : Voix. Ensuite, en plus de la méthode de saisie utilisateur que vous avez choisie (par exemple, souris ou écran tactile), les commandes vocales seront également activées pour tous vos événements. Pour plus de détails, consultez la section : Paramètres RightBooth  $\rightarrow$ Paramètres de saisie utilisateur  $\rightarrow$ Saisie vocale.

Vous devez maintenant vous assurer que votre événement est conçu pour les commandes vocales comme suit :

Dans l'éditeur d'écran, sur chaque écran d'événement pour lequel vous souhaitez un contrôle par commande vocale, ajoutez un ou plusieurs éléments d'étiquette. Tapez le mot ou la phrase dans les éléments d'étiquette que vous souhaitez utiliser comme commande vocale. Ajoutez ensuite une action de clic appropriée sur l'élément d'étiquette.

Par exemple, si vous souhaitez que RightBooth passe de l'écran de démarrage à l'écran suivant de l'événement en disant « Démarrer maintenant » :

- Ajoutez un élément d'étiquette sur l'écran de démarrage.
- Saisissez le texte « Commencer maintenant » comme contenu de l'élément d'étiquette.
- Affichez les propriétés de l'élément d'étiquette et définissez son action de clic sur « Écran suivant ».

Par défaut, certains écrans d'événements comportent des éléments d'étiquette avec des actions de clic prédéfinies et sont donc automatiquement activés pour accepter les commandes vocales. En voici quelques exemples :

Écran « Choisir l'enregistrement » : « Enregistrer une vidéo », « Prendre une photo », « Enregistrer un karaoké », etc.

Écrans « Options vidéo » et « Options photo » : « Rétablir », « Terminé », « Imprimer », « Annuler », « Retour », « Suivant », etc.

Notez que vous pouvez modifier le contenu de n'importe quel élément d'étiquette sur n'importe quel écran pour fournir vos propres mots ou phrases préférés sous forme de commandes vocales.

Lorsque vous énoncez vos commandes, la reconnaissance vocale RightBooth prend l'entrée vocale à partir du périphérique d'entrée microphone par défaut de Windows. Vous devez donc vous assurer que vous disposez d'un microphone fonctionnel connecté à votre système. Cela peut être configuré dans les paramètres Windows sous la section :  $\rightarrow$ Son système.

Pour plus d'informations, consultez les articles suivants :

https://www.rightbooth.com/blog/use-voice-commands-for-hands-free-control-of-your-events

https://www.rightbooth.com/blog/improving-voice-recognition-consistency
# Accéder aux fonctionnalités de RightBooth lors de l'exécution d'autres applications

Il est possible d'afficher et d'interagir directement avec le contenu de l'écran d'événements RightBooth tout en utilisant d'autres applications Windows. Par exemple : vous affichez une présentation Powerpoint en plein écran et vous devez pouvoir utiliser RightBooth pour prendre une photo ou enregistrer une vidéo à tout moment pendant la présentation. Grâce à la fonction d'arrière-plan transparent RightBooth, vous pouvez afficher en permanence les boutons de l'écran d'événements sur la présentation Powerpoint. Ceuxci vous permettront d'accéder aux fonctionnalités RightBooth sans avoir à quitter (ou à quitter) la présentation Powerpoint.

Pour y parvenir :

- Dans les paramètres de RightBooth →Démarrer/Arrêter →la configuration →, cochez l'option : Autoriser les écrans d'événements transparents
- Dans les paramètres  $\rightarrow$  de sécurité de RightBoooth  $\rightarrow$ , cochez l'option : Événement en haut

Vous devrez redémarrer RightBooth pour que ces paramètres soient appliqués. Vous devez maintenant fournir un arrière-plan transparent à un (ou plusieurs) de vos écrans d'événements. Supposons que vous ayez un événement qui permet aux utilisateurs de choisir d'enregistrer une vidéo ou de prendre une photo. L'événement dispose d'un écran de démarrage qui sera modifié pour avoir un arrière-plan transparent comme suit :

- Exécutez RightBooth. Sur l'écran principal, cliquez sur « Modifier » pour accéder à l'éditeur d'écran
- Dans la boîte à outils de l'éditeur d'écran, cliquez sur Propriétés pour afficher les propriétés de l'écran
- Dans la boîte à outils Propriétés de l'écran, sélectionnez le bouton radio Arrière-plan de couleur unique.
- Cliquez sur la case de couleur d'arrière-plan unique pour afficher le panneau de sélection de couleurs
- Utilisez le curseur « A » sur le panneau Sélecteur de couleurs pour définir la valeur du canal Alpha de la couleur d'arrière-plan sur 0 (entièrement transparent).

Vous constaterez désormais que les applications sous-jacentes sont à la fois visibles et avec lesquelles il est possible d'interagir. Vous pouvez désormais déplacer le contenu de l'écran de démarrage vers une position adaptée à la superposition sur l'application sous-jacente.

Désormais, lorsque vous lancez l'événement RightBooth, le contenu de l'écran de démarrage s'affiche sur toute autre application en cours d'exécution ou sur le bureau. Si vous cliquez sur le contenu de l'écran de démarrage, les écrans d'événements RightBooth suivants s'affichent normalement. Ensuite, après avoir pris une photo ou enregistré une vidéo, RightBooth revient à l'affichage de l'écran de démarrage transparent, vous permettant de continuer à interagir avec l'application sous-jacente.

# Emballage événementiel

RightBooth est fourni avec un **Event Packager** qui vous permet de distribuer facilement vos fichiers d'événements à d'autres ordinateurs ou à d'autres utilisateurs exécutant RightBooth.

L'Event Packager prend un fichier d'événement existant, ainsi que tous ses fichiers de contenu référencés, puis crée un seul package (fichier) contenant tous les fichiers nécessaires pour lire l'événement sur un autre ordinateur exécutant RightBooth.

L'Event Packager vous sera utile pour les raisons suivantes :

- Transférer vos événements et votre contenu vers un autre de vos ordinateurs exécutant RightBooth.
- Faire des sauvegardes de vos événements et de votre contenu.
- Distribuer vos événements et votre contenu (gratuitement ou commercialement) à d'autres utilisateurs de RightBooth. Voir la clause de non-responsabilité ci-dessous.

# Créer un package

- Dans RightBooth, ouvrez le fichier d'événement que vous souhaitez empaqueter.
- Dans la fenêtre principale de RightBooth, cliquez sur le **bouton Package**.
- Dans la fenêtre Package, vous pouvez éventuellement choisir d'inclure le fichier de paramètres RightBooth dans le package. Cliquez ensuite sur le **bouton Créer**, choisissez un nom de fichier pour votre package et RightBooth créera ensuite le fichier de package.
- Le fichier du package sera normalement enregistré dans le dossier : \Documents\RightBooth7\Package avec l'extension de fichier : .rbep , mais vous êtes libre de choisir n'importe quel autre emplacement, y compris l'enregistrement sur une clé USB externe.

## Points à noter :

- Un package est un fichier unique qui contient plusieurs autres fichiers.
- Lors de la création d'un package, RightBooth ajoutera le fichier d'événement actuellement ouvert dans le package avec tous ses fichiers de contenu référencés : images, vidéos, animations, son, fichiers HTML et texte.
- Si le fichier d'événements empaqueté contient des références à d'autres fichiers d'événements, les autres fichiers d'événements seront également ajoutés au même package avec tous leurs fichiers de contenu et événements référencés.
- Ce processus continue jusqu'à ce que tous les fichiers d'événements référencés aient été ajoutés au package. Remarque : les fichiers d'événements référencés incluent ceux qui sont spécifiés dans une section de flux d'événements, dans une option de menu d'événements et dans toute action « Lire l'événement » qui a été définie dans un élément d'écran d'événements ou un écran d'événements.

**N'OUBLIEZ PAS :** Un package peut contenir plusieurs fichiers d'événements et beaucoup de contenu, il peut donc s'agir d'un fichier très volumineux.

# Installation d'un package

**Remarque :** les packages peuvent être installés à l'aide de n'importe quelle édition de RightBooth.

- Exécutez RightBooth.
- Dans la fenêtre principale de RightBooth, cliquez sur le **bouton Package**.

• Dans la fenêtre Package, cliquez sur le **bouton Installer**, choisissez le fichier du package, puis RightBooth décompressera et installera tous les fichiers compressés sur l'ordinateur.

Lorsque vous installez un package sur un ordinateur de destination (ou même sur l'ordinateur source) :

- Tous les fichiers d'événements du package seront décompressés et placés dans le dossier d'événements de l'utilisateur actuel : documents/rightbooth7\
- Tous les fichiers de contenu référencés (images, vidéos, animations, sons, fichiers html et texte) seront placés dans la bibliothèque multimédia RightBooth, normalement
   C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library.
- Si un fichier référencé provient de la bibliothèque multimédia RightBooth sur l'ordinateur source, il sera placé dans le **même dossier** de la bibliothèque multimédia RightBooth sur l'ordinateur de destination.
- Si un fichier référencé provient d'un autre dossier sur l'ordinateur source, il sera placé dans la bibliothèque multimédia RightBooth dans le sous-dossier : *Package\package\_name\*. où *package\_name* est le nom de fichier qui a été utilisé pour créer le
- package.
  Si le package contient un fichier de paramètres, il sera demandé au destinataire s'il souhaite également installer les paramètres sur l'appareil. Cela écrasera les paramètres RightBooth actuels sur l'appareil. Cela peut entraîner l'inexactitude de certains paramètres, tels que le nom de la webcam, le nom de l'imprimante et le chemin du dossier pour l'enregistrement des fichiers d'événements. Après avoir installé le package, vous devez donc accéder aux paramètres RightBooth et vérifier la pertinence des caméras, des imprimantes et des dossiers/fichiers.

Voici un exemple pour expliquer ce qui se passe :

- Vous avez un fichier d'événement nommé enregistreur vidéo
- Ce fichier d'événement inclut l'image : c:\images\myphoto.jpg
- Vous créez un package à partir de ce fichier d'événement, en le nommant videorecorderpack

Lorsque ce package est installé :

- Le fichier d'événements **du magnétoscope** est décompressé du fichier videorecorderpack et placé dans le dossier de destination : **documents\rightbooth7**
- Le fichier **myphoto.jpg** est décompressé du fichier videorecorderpack et est placé dans le dossier de destination : C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Package\videorecorderpack\
- Le fichier d'événements du magnétoscope installé est ensuite modifié sur l'ordinateur de destination, de sorte que toutes les références de fichiers de contenu dans le fichier d'événements pointent vers les nouveaux emplacements des fichiers installés.

**IMPORTANT** : Lorsqu'un package est installé, tous les fichiers du package qui sont déjà présents sur l'ordinateur cible seront écrasés. **Remarque : l'utilisateur aura la possibilité d'annuler l'installation avant de continuer.** 

Pour cette raison, si vous envisagez de distribuer votre package à d'autres utilisateurs de RightBooth, vous devez envisager de donner à vos fichiers d'événements inclus des noms assez uniques avant de créer un package les contenant. Vous devez également donner à votre fichier de package un nom de fichier unique.

Sachez que si vous installez le package sur le même ordinateur sur lequel il a été créé à l'origine, les fichiers d'événements sources seront modifiés et écrasés (comme décrit précédemment). Par conséquent,

si vous envisagez de tester le programme d'installation du package sur le même ordinateur, vous souhaiterez peut-être effectuer une copie de sauvegarde de vos fichiers d'événements d'origine avant d'installer le package. Ou mieux encore, testez toujours votre programme d'installation du package sur un autre ordinateur.

# **Suggestions de bonnes pratiques**

Si vous envisagez de distribuer un package à d'autres utilisateurs de RightBooth, il peut être conseillé de :

- nommez vos fichiers d'événements et votre fichier de package avec des noms assez uniques afin de réduire le risque d'écraser les fichiers d'événements et les fichiers de package d'un utilisateur destinataire qui ont le même nom de fichier.
- avant de concevoir les événements que vous prévoyez d'emballer, prenez l'habitude de créer vos propres sous-dossiers uniques dans la bibliothèque multimédia RightBooth et placez toutes vos images, vidéos, animations, sons, fichiers HTML et texte dans les sous-dossiers uniques, c'est-àdire tous les fichiers de contenu personnel que vous avez l'intention d'utiliser dans vos conceptions d'événements.
- Ensuite, lors de la conception de vos fichiers d'événements, plutôt que d'inclure des fichiers provenant d'emplacements et de dossiers aléatoires sur votre ordinateur, prévoyez toujours d'inclure TOUS vos fichiers de contenu référencés à partir de la bibliothèque multimédia RightBooth.

## Voici un exemple :

Supposons que vous dirigiez une entreprise de fourniture de supports photo, **Snaporama** (nom inventé !), et que vous prévoyiez de distribuer vos packages RightBooth à d'autres utilisateurs. Voici quelques suggestions pour organiser votre approche unique du packaging :

- Créez le dossier : C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Images\Snaporama . Placez tous vos propres fichiers d'images (c'est-à-dire ceux que vous prévoyez d'utiliser dans la conception de votre événement) dans ce dossier. Notez que vous pouvez créer et utiliser d'autres sous-dossiers dans ce dossier si vous le souhaitez.
- Créez le dossier : C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Videos\Snaporama . Placez tous vos fichiers vidéo et d'animation (c'est-à-dire ceux que vous prévoyez d'utiliser dans la conception de votre événement) dans ce dossier. Notez que vous pouvez créer et utiliser d'autres sous-dossiers dans ce dossier si vous le souhaitez.
- Créez le dossier : C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Snaporama . Placez dans ce dossier tous les autres fichiers que vous prévoyez d'utiliser lors de vos événements. Par exemple, des fichiers texte, des clips audio, des fichiers HTML, etc. Notez que vous pouvez créer et utiliser d'autres sous-dossiers dans ce dossier si vous le souhaitez.
- Lorsque vous enregistrez vos fichiers d'événements, assurez-vous qu'ils sont enregistrés avec des noms de fichiers assez uniques. Dans notre exemple, vous pouvez choisir d'inclure le nom de votre entreprise dans les noms de fichiers d'événements. Supposons que vous créez un package contenant deux événements : un événement de questionnaire et un événement de capture de photos. Vous pouvez nommer les fichiers d'événements : Snaporama-questionnaire.rbe et Snaporama-photo-capture.rbe
- Lorsque vous enregistrez votre fichier de package, assurez-vous qu'il est enregistré avec un nom de fichier assez unique. Dans notre exemple, vous pourriez nommer le fichier de package : Snaporama-questionnaire-and-photos.rbep

N'oubliez pas : nommer vos fichiers de cette manière réduira le risque d'écraser des fichiers de la bibliothèque multimédia sur l'ordinateur du destinataire.

non-responsabilité de Avis

Si vous envisagez de distribuer vos conceptions d'événements à d'autres utilisateurs de RightBooth, vos événements ne doivent inclure que du contenu que vous savez être librement distribuable, en d'autres termes, il s'agit de contenu dont vous êtes le propriétaire, qui est libre de droits d'auteur ou pour lequel le créateur du contenu a donné son autorisation de distribution gratuite. Vous devrez accepter d'assumer l'entière responsabilité de vos packages avant de les créer et Aire Valley Software ne sera pas tenu responsable de tout problème découlant de votre décision de distribuer du matériel protégé par des droits d'auteur.

# Envoi de fichiers vers WhatsApp

RightBooth interagit avec l'interface du navigateur Web WhatsApp pour permettre aux utilisateurs d'envoyer des fichiers d'événements à n'importe quel compte WhatsApp.

Tout d'abord, vous devez créer un appareil lié à WhatsApp pour RightBooth (voir Paramètres  $\rightarrow$ Médias sociaux  $\rightarrow$ WhatsApp).

Lorsque vous avez configuré un appareil lié à WhatsApp, l'élément de navigateur Web RightBooth affichera le compte WhatsApp lié sur vos écrans d'événement « Envoyer à WhatsApp » chaque fois que vous avez choisi d'inclure l'option « Envoyer à WhatsApp » dans vos événements.

Pour plus d'informations sur la façon de concevoir votre événement pour utiliser la fonctionnalité WhatsApp, reportez-vous aux vidéos de formation RightBooth à l'adresse suivante : <u>https://www.rightbooth.com/training-videos.html</u>

# Téléchargement de fichiers RightBooth sur les sites de médias sociaux

En utilisant les paramètres « Copier les fichiers » de RightBooth et les outils d'automatisation de services Web externes, il est possible de publier des fichiers créés par RightBooth sur des sites de médias sociaux tels que Facebook et YouTube afin qu'ils puissent être consultés immédiatement par les participants à l'événement à l'aide de leurs appareils personnels (par exemple, téléphones et tablettes). Nous expliquons ici comment utiliser le stockage cloud et un outil d'automatisation de services Web pour publier des fichiers RightBooth sur un compte Facebook.

# Étape 1 – Obtenir un espace de stockage dans le cloud

Il existe aujourd'hui de nombreuses entreprises proposant un espace de stockage gratuit sur le Web pour enregistrer des fichiers sur des serveurs Internet distants, accessibles publiquement via divers navigateurs Web et applications Web. Au moment de la rédaction de cet article, DropBox (<u>www.dropbox.com</u>) propose 2 Go de stockage gratuit, Google Drive (<u>www.drive.google.com</u>) 15 Go et Microsoft Onedrive (<u>www.onedrive.live.com</u>) 15 Go.

Créez simplement un compte auprès d'un (ou plusieurs) de ces fournisseurs pour obtenir votre espace de stockage cloud gratuit et assurez-vous d'installer l'application client du fournisseur. Cela créera un dossier local sur votre disque dur qui sera synchronisé avec votre dossier de stockage cloud. Ensuite, tout fichier que vous copiez dans votre dossier de stockage cloud local sera automatiquement téléchargé vers le dossier de stockage cloud associé.

## Étape 2 – Configurer RightBooth pour le stockage dans le cloud

Vous pouvez configurer RightBooth de sorte qu'à chaque fois qu'un nouveau fichier d'événement est créé, une copie de celui-ci soit ajoutée au dossier de stockage cloud local, puis soit automatiquement téléchargée vers l'emplacement de stockage cloud associé sur le Web. Consultez la section **Dossier de sortie des paramètres** pour savoir comment configurer RightBooth pour copier des fichiers vers un dossier de stockage cloud local.

## Étape 3 – Configurer l'automatisation du service Web sur Facebook

Il existe un certain nombre de services Web gratuits qui vous permettent de connecter différents services Web ensemble afin d'accomplir diverses tâches, telles que la copie de fichiers d'un dossier de stockage cloud vers un compte Facebook ou YouTube.

L'un de ces services est IFTTT (<u>www.ifttt.com</u>), une abréviation de **If This Then That**. Créez un compte IFTTT gratuit, puis, à l'aide de l'interface simple fournie sur le site IFTTT, créez une recette personnelle pour copier les fichiers de votre dossier de stockage cloud choisi vers le dossier Photos d'un compte Facebook choisi.

Le résultat final sera un processus d'automatisation simple en deux étapes qui copiera chaque fichier de stockage cloud téléchargé dans le dossier Photos d'un utilisateur Facebook.

Une fois configurés, les fichiers créés lors d'un événement RightBooth seront automatiquement :

- copié dans le dossier de stockage local de DropBox
- téléchargé dans le dossier cloud public DropBox
- copiés dans le dossier Photos du compte Facebook désigné, où ils peuvent être consultés par les participants à votre événement.

## Envoi de fichiers vers YouTube

IFTTT ne prend actuellement pas en charge l'envoi de fichiers vers YouTube. Si vous avez besoin de cette fonctionnalité, envisagez l'approche ci-dessus et, à l'étape 3, utilisez le service d'automatisation alternatif **zapier**, disponible sur <u>https://zapier.com</u>

# Apporter des modifications à distance aux événements RightBooth

L'utilisation des fonctionnalités de modifications à distance dans RightBooth permet à l'application de surveiller un dossier « modifications » spécifique sur l'ordinateur à la recherche d'un « fichier de modifications ». Il s'agit d'un fichier texte contenant vos « instructions de modification » qui obligeront RightBooth à apporter des modifications de contenu au fichier d'événement en cours de lecture. Le dossier de modifications peut également contenir des fichiers image et vidéo nouveaux ou mis à jour, que RightBooth peut être invité à afficher dans le fichier d'événement en cours de lecture.

La fonctionnalité de modifications à distance vous offre un système flexible pour mettre à jour vos événements avec du nouveau contenu « à la volée ». Et si le « dossier de modifications » désigné est un dossier de stockage cloud partagé tel qu'un dossier Google Drive, il vous est alors possible de modifier vos événements de lecture à partir d'un emplacement distant.

Nous allons vous expliquer comment procéder à l'aide d'un exemple.

Vous gérez une entreprise de location de salles de fête et vous disposez d'un certain nombre de salles à différents endroits dans le pays qui peuvent être réservées pour des événements tels que des anniversaires et des fêtes de fin d'année. Dans chacun de vos sites, vous disposez de RightBooth fonctionnant sur une cabine vidéo installée en permanence, permettant aux invités de la fête d'enregistrer des messages vidéo et des photos pour l'hôte.

Vous souhaitez personnaliser davantage les événements RightBooth. Vous modifiez donc toujours l'événement pour inclure le nom et une photo de l'hôte de la fête. Par exemple, pour une réservation particulière dans l'un de vos établissements, vous disposez d'un fichier d'événement appelé « hôte ». Dans ce fichier d'événement, vous modifiez l'écran de démarrage en ajoutant un élément d'étiquette indiquant :

#### « Bienvenue à la fête de départ à la retraite de John !! »

Vous incluez également une photo de John sur l'écran de démarrage contenue dans un élément d'image.

La semaine suivante, le même lieu est réservé pour le 40e anniversaire de Jill. Vous devez maintenant vous rendre physiquement sur place et modifier le fichier d'événement RightBooth, en modifiant le message de l'élément d'étiquette et en remplaçant l'élément d'image de John par une image de Jill. Cependant, il existe un moyen plus simple d'effectuer ces modifications sans avoir à vous déplacer sur vos lieux, en utilisant la fonction de modifications à distance RightBooth.

Poursuivant notre exemple, sur le site de votre hôte, procédez comme suit :

- Configurer RightBooth pour les modifications à distance
- Visitez la section Dossiers/Fichiers des paramètres de RightBooth.
- Cochez l'option : « Autoriser les modifications à distance » .
- Utilisez le bouton pour localiser un dossier sur le système qui sera utilisé pour la mise à jour à distance des instructions et des fichiers. Comme mentionné précédemment, si vous choisissez un dossier qui est un dossier de stockage cloud local, vous pourrez alors modifier le contenu de ce dossier à distance en utilisant le même compte de stockage cloud et vous pourrez donc affecter l'événement RightBooth à distance.

# Configurez votre fichier d'événements hôte pour les modifications à distance

- Ouvrez le fichier d'événement hôte.
- Dans RightBooth, accédez à la section Conception d'événements et consultez l'onglet Type d'événement. Cochez ici l'option : Autoriser les modifications à distance. Cela permettra au fichier d'événement que vous avez choisi d'accepter les modifications à distance.

## Nommez les éléments de l'écran qui doivent être modifiés

Poursuivons avec notre exemple : sur l'écran de démarrage de l'événement hôte, sélectionnez l'élément d'étiquette contenant le message personnel. Affichez la boîte à outils Propriétés et ajoutez un nom pour l'élément d'étiquette à l'aide de la propriété Nom. Dans cet exemple, nous nommerons l'élément d'étiquette : **'event-message'**.

De nouveau sur l'écran de démarrage, sélectionnez l'élément d'image qui contient l'élément d'image personnelle et donnez-lui également un nom. Cette fois, nous l'appellerons : **'event-image'**.

Votre système est maintenant prêt à accepter les modifications à distance.

## Effectuer une mise à jour à distance

Depuis votre domicile, vous souhaitez maintenant modifier l'événement distant de John à Jill .

Obtenez une photo de Jill (dans notre exemple : jill.png) et placez ce fichier dans votre dossier de stockage cloud local. Le fichier sera alors automatiquement téléchargé sur le cloud et dans le dossier de stockage cloud du système à votre emplacement distant.

Exécutez le Bloc-notes et saisissez les lignes suivantes :

```
Message d'événement = Bienvenue à la fête du 40e anniversaire de Jill !
Image de l'événement=jill.png
```

Enregistrez maintenant ce fichier dans votre dossier de stockage cloud local en utilisant le nom de fichier réservé : **rb6changes.txt** .

Ce fichier sera ensuite acheminé vers votre système distant, toujours grâce au logiciel de service cloud que vous avez choisi.

Sur le système distant, lorsque vous exécutez RightBooth et lisez l'événement, avant d'afficher l'écran de démarrage de l'événement, RightBooth ouvre automatiquement le fichier rb6changes.txt et effectue ensuite les substitutions de contenu spécifiées pour tous les éléments de texte, d'image et de vidéo nommés dans l'événement. Et comme RightBooth revient périodiquement (ou expire) à l'écran de démarrage pendant la session de lecture, il continue de modifier le contenu de l'événement chaque fois que vous modifiez le fichier rb6changes.txt.

Si vous disposez de plusieurs emplacements distants et que vous souhaitez modifier le contenu d'un événement différent à chaque emplacement, pour éviter toute confusion, configurez simplement RightBooth à chaque emplacement pour surveiller un sous-dossier différent sur votre dossier de stockage cloud partagé. De cette façon, chaque dossier peut avoir son propre fichier rb6change.txt.

## Spécification d'un nom de dossier d'événements

Vous souhaiterez peut-être modifier le dossier dans lequel l'événement RightBooth distant enregistrera toutes les photos et vidéos des utilisateurs. Pour ce faire, vous devez ajouter une autre ligne dans le fichier rb6change.txt avec la phrase clé :

#### nom-du-dossier-d'événements

suivi du nom du dossier requis. En poursuivant notre exemple, vous pourriez ajouter quelque chose comme ceci :

#### nom-du-dossier-de-l'événement=jills40birthday

Ainsi, toutes les photos et vidéos de Jill seront désormais enregistrées dans un dossier séparé sur votre système distant et ne seront pas mélangées avec les fichiers de John.

Remarque : n'oubliez pas d'utiliser le caractère « = » dans toutes vos définitions de contenu dans le fichier rb6change.txt.

# Créer un DVD de vos enregistrements

Il existe un certain nombre d'applications qui vous permettent de prendre vos enregistrements et de créer un fichier vidéo pouvant être gravé sur DVD, notamment en créant un menu DVD interactif. En voici quelques-unes à prendre en compte :

#### MAGIX Movie Edit Pro

https://www.magix.com/gb/video/movie-edit-pro/

#### **DVDStyler**

http://www.dvdstyler.org/fr/

#### Auteur de DVD WinX

https://www.winxdvd.com/dvd-author/ 262

## Film DVD

http://www.dvdflick.net

## Logiciel de montage vidéo VideoPad – NCH Software

http://www.nchsoftware.com/videopad/