

# Addreality Designer

## 1.1 Назначение и возможности

Addreality Designer предназначен для решения следующих задач:

- создание и редактирование шаблонов проектов;
- централизованное управление точками вещания, на которых установлена программа Addreality Player.

Программа обеспечивает следующие возможности:

- Размещение в шаблоне статического содержимого – текста, звука изображений, видео.
- Размещение в шаблоне динамического содержимого, получаемого из внешних источников – RSS, XML, по ссылке на веб-ресурс или файловое хранилище, ТВ-тюнера, видеокамеры, потокового вещания HTTP/UDP, личного кабинета.

- Размещение в шаблоне компонентов – функциональных элементов, предназначенных для воспроизведения различных типов информации, реализации пользовательских интерфейсов, интеграции внешних функциональных возможностей.
- Импорт файлов, подготовленных в Adobe Photoshop CC и Illustrator CC и сохраненных в режиме совместимости, для реализации пользовательских интерфейсов.
- Размещение в шаблоне контроллеров (триггеров) – функциональных элементов, предназначенных для адаптации воспроизведения содержимого в соответствии с внешними событиями, например, наступления заданной даты.
- Определение последовательности воспроизведения содержимого в шаблоне.
- Предварительный просмотр шаблонов.
- Загрузка шаблонов в личный кабинет.
- Управление точками вещания.

## 1.2 Системные требования

Программа Addreality Designer может быть установлена на компьютерах под управлением операционных систем Windows.

Требования к компьютеру под управлением Windows приведены в таблице ниже.		
	<b>Минимальные требования</b>	<b>Рекомендуемые требования</b>
<b>Операционная система</b>	Windows 7 x86 Home Premium	Windows 8.1 x64 Professional
<b>Процессор</b>	1.8 ГГц Intel Atom или аналог	Intel Core i5 Quad Core 2.6 ГГц или аналог
<b>Оперативная память</b>	2 ГБ	4 ГБ
<b>Видео</b>	1280*800, видеопамять 512 МБ	1920*1080, видеопамять 1 ГБ
<b>Объем жесткого диска</b>	32 ГБ	32 ГБ*

\*Рекомендуемый объем зависит от контента и загруженности проектов, подлежащих трансляции.

Рекомендуемая версия **macOS** – 10.13 и выше.

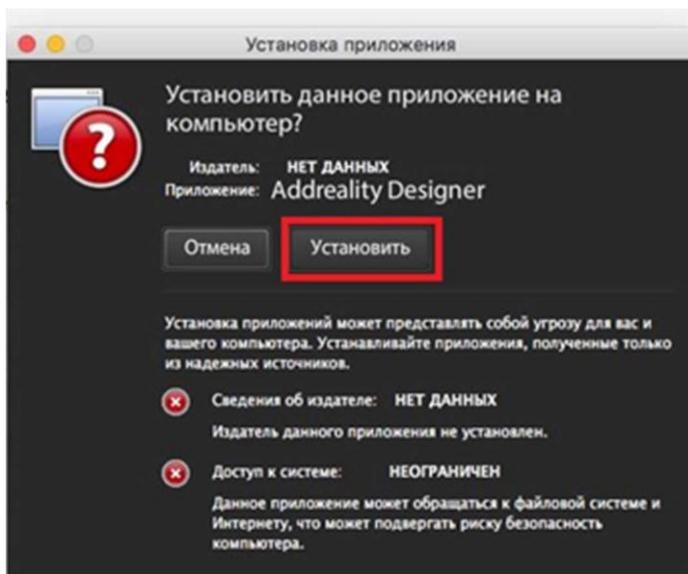
## 1.3 Установка на macOS

Перед установкой дистрибутива Addreality Designer необходимо убедиться, что установлен компонент Adobe AIR. Если его нет, необходимо его установить.

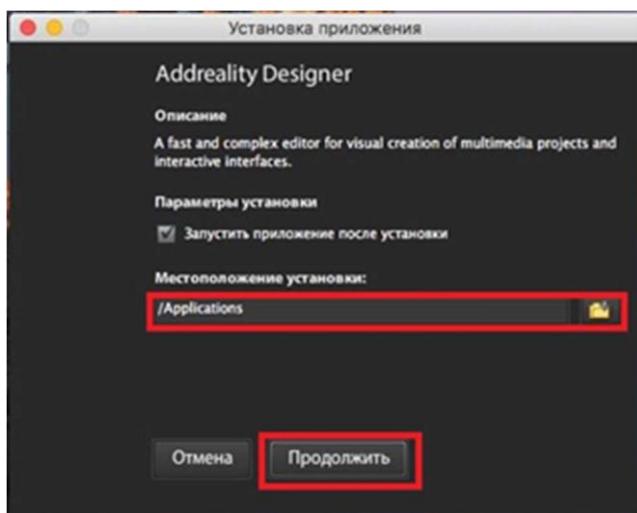
Ссылка для скачивания: <https://get.adobe.com/air/>

Чтобы установить AddReality Designer на компьютер под управлением macOS, выполните приведенные ниже инструкции:

После того, как дистрибутив скачен, запускаем его и нажимаем установить.

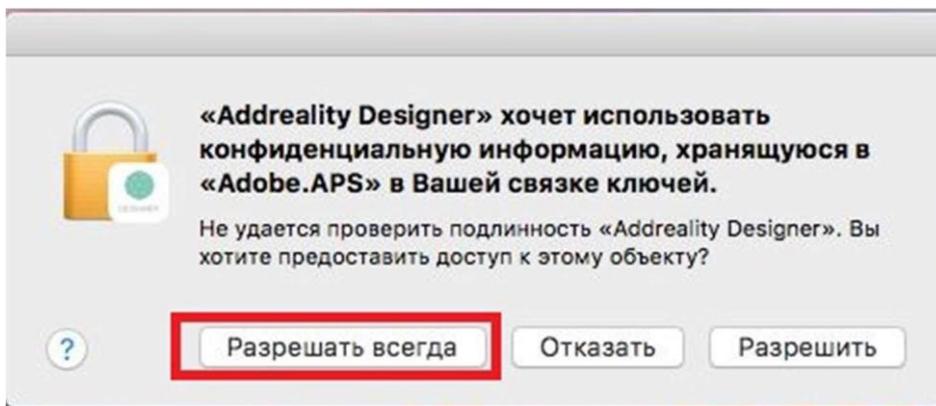


При необходимости указываем путь установки и нажимаем продолжить.



Программа AddReality Player будет установлена.

После установки, при первом запуске, Addreality Designer запросит разрешение на использование конфиденциальной информации. Необходимо нажать – разрешить всегда.

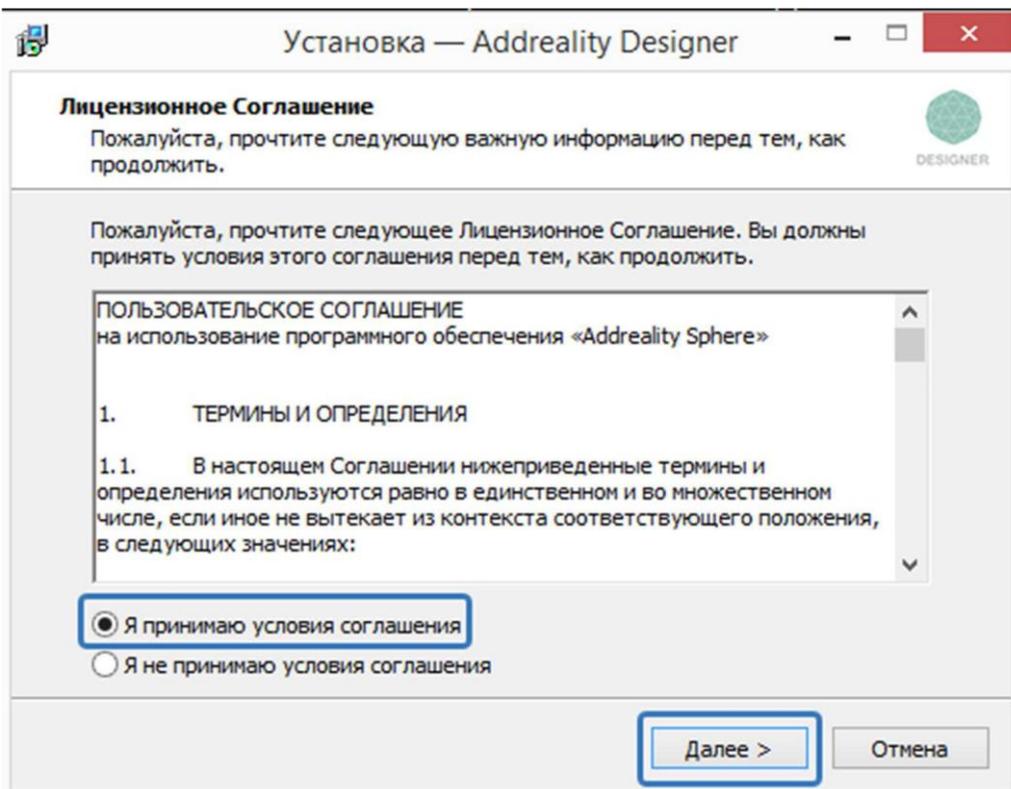


#### 1.4 Установка на Windows

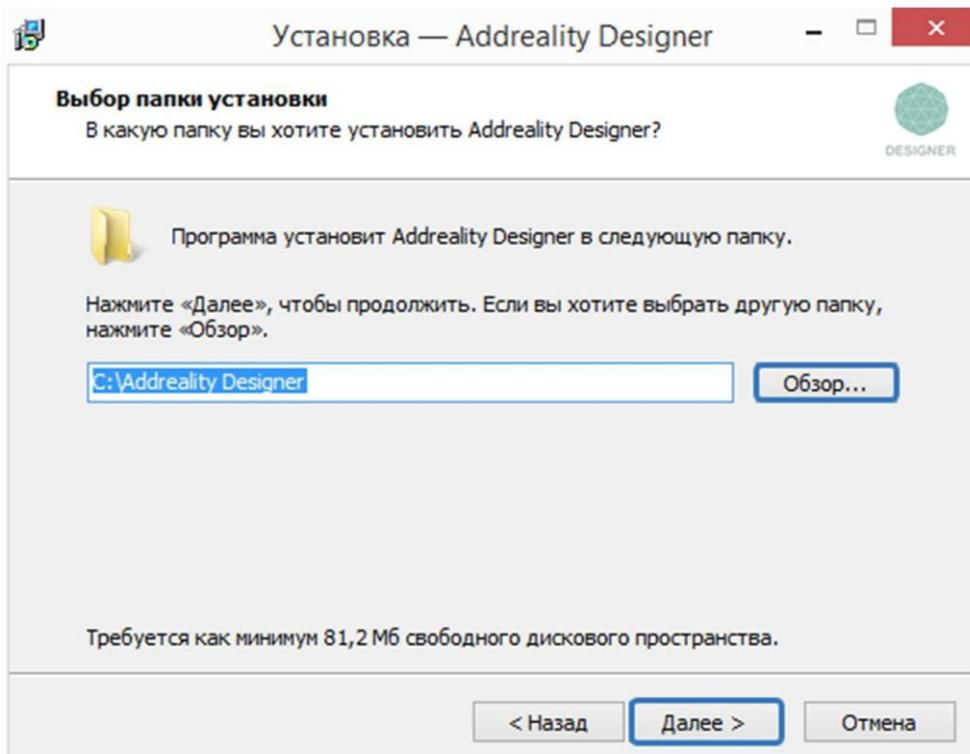
Перед установкой программы необходимо проверить соответствие компьютера системным требованиям.

Чтобы установить Addreality Designer на компьютер под управлением Windows, следуйте нижеприведённой инструкции:

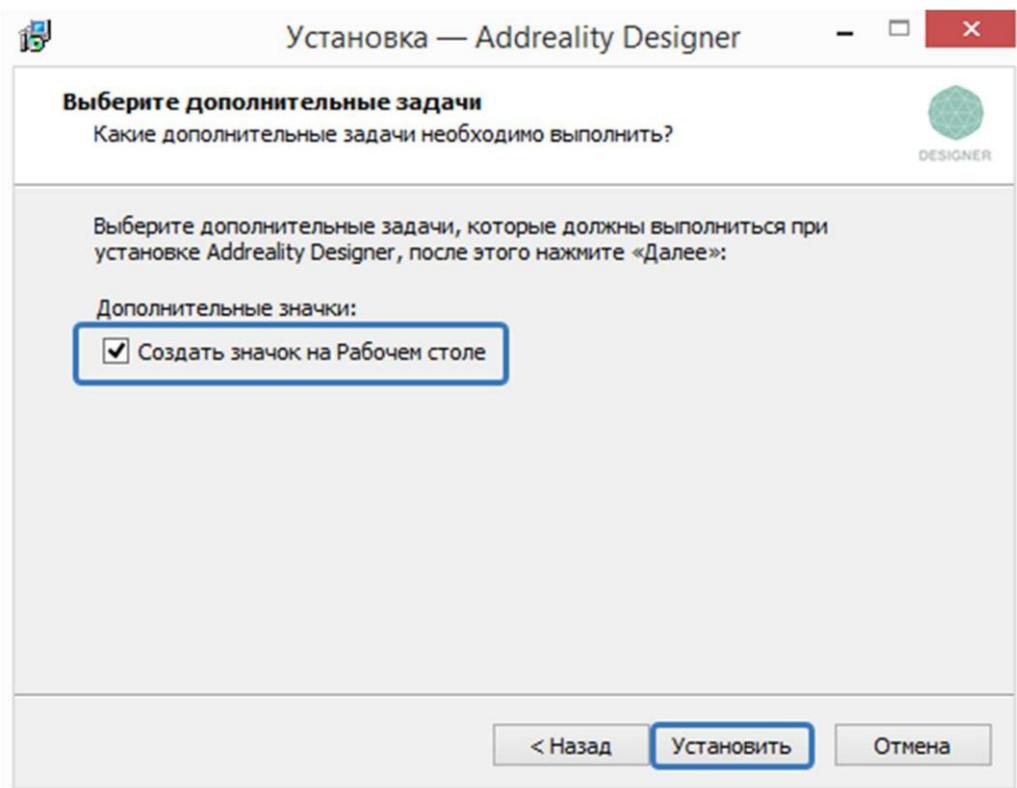
1. Запустите файл Sphere.exe.;
2. В окне User Account Control нажмите кнопку «Да»;
3. Выберите язык, который будет использован при установке, и нажмите «ОК»;
4. Нажмите "Я принимаю условия соглашения", затем на "Далее";



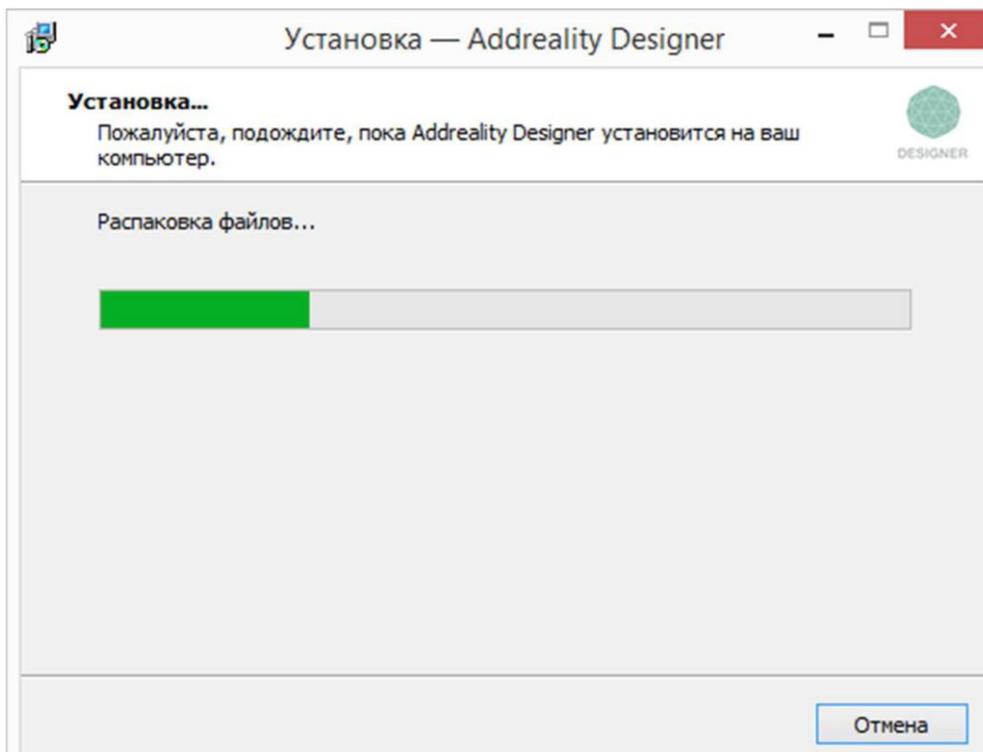
5. Выберите место установки программы на диске и нажмите «Далее»;



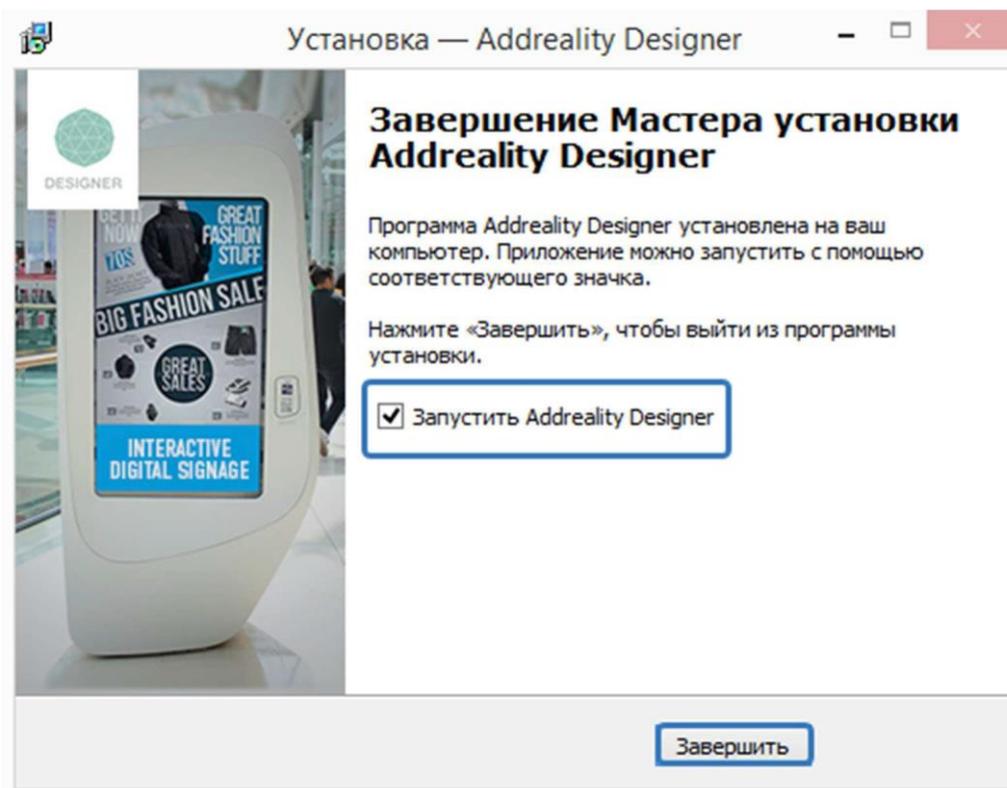
6. Укажите, требуется ли создавать ярлык программы на рабочем столе, и нажмите «Установить»;



7. Дождитесь окончания установки программы;



8. Укажите, требуется ли запустить программу по закрытию окна установки, и нажмите «Завершить».



Программа Addreality Designer будет установлена.

### 1.5 Начало работы

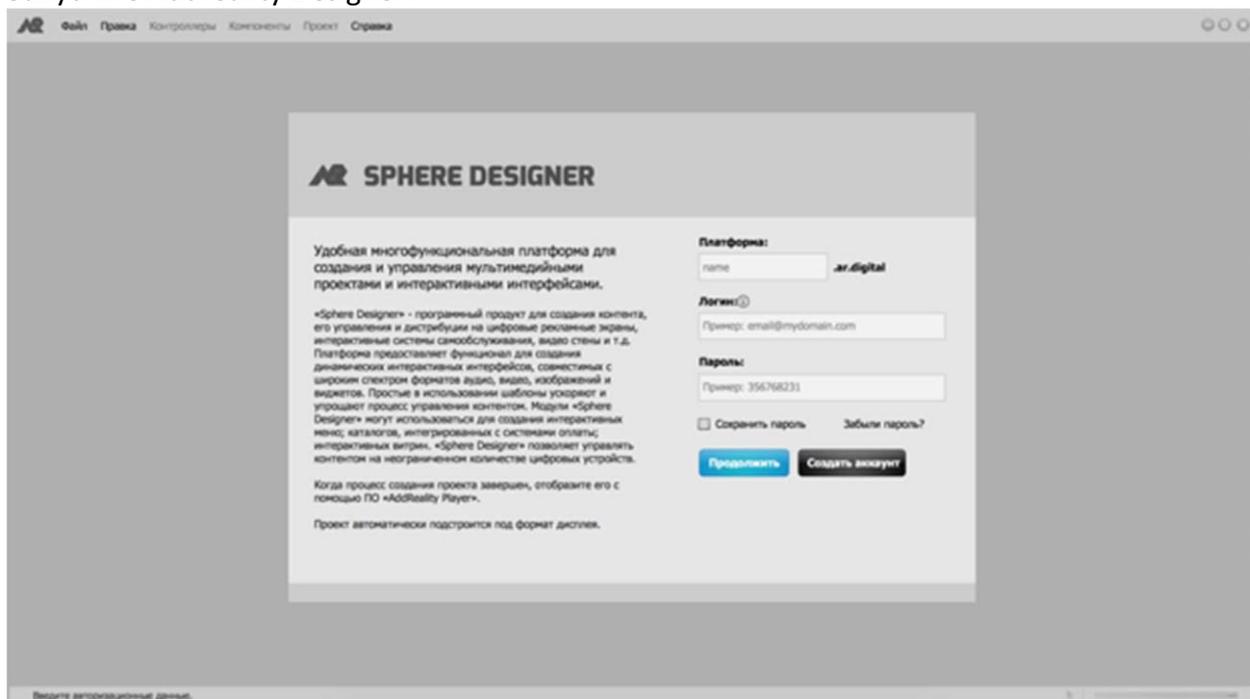
Для работы с Addreality Designer вам потребуются:

- название платформы,
- логин,
- пароль.

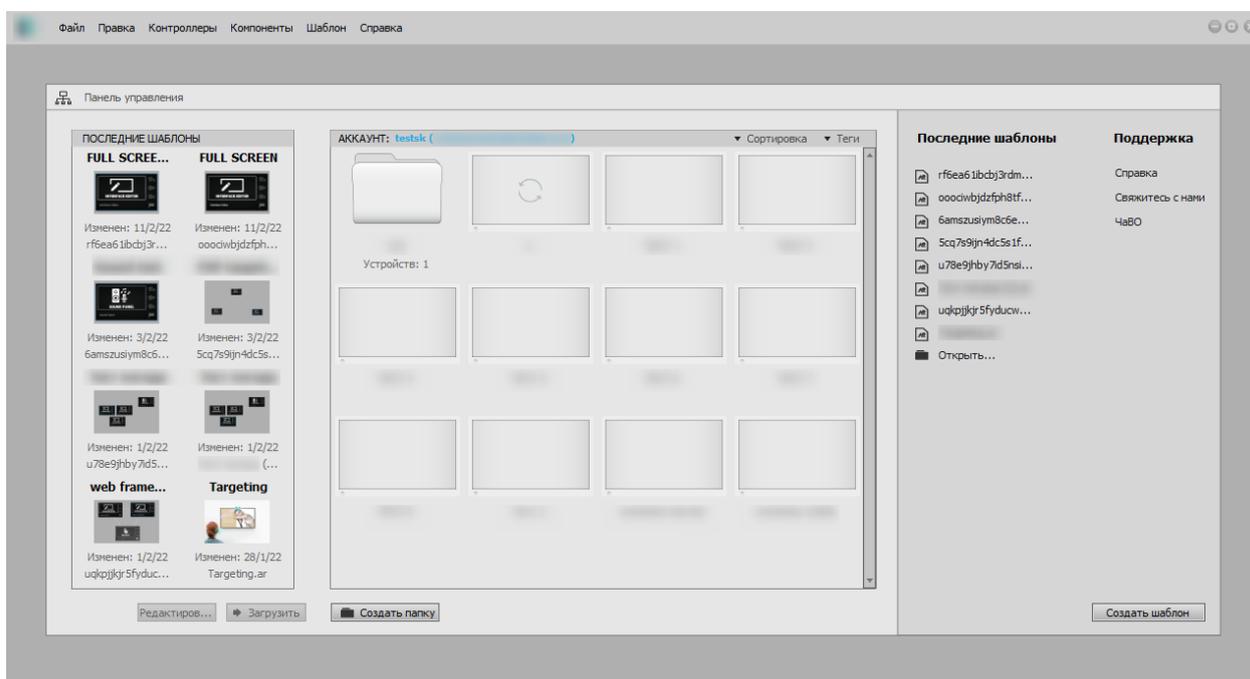
Эти данные можно уточнить у сотрудника, ответственного за администрирование платформы.

Для начала работы с программой:

## 1. Запустите Addreality Designer.



2. Введите название платформы, логин и пароль. Чтобы сохранить введенные данные, установите флажок «Сохранить пароль». Нажмите кнопку «Продолжить». Если данные учетной записи были введены правильно, на экран будет выведена панель управления.



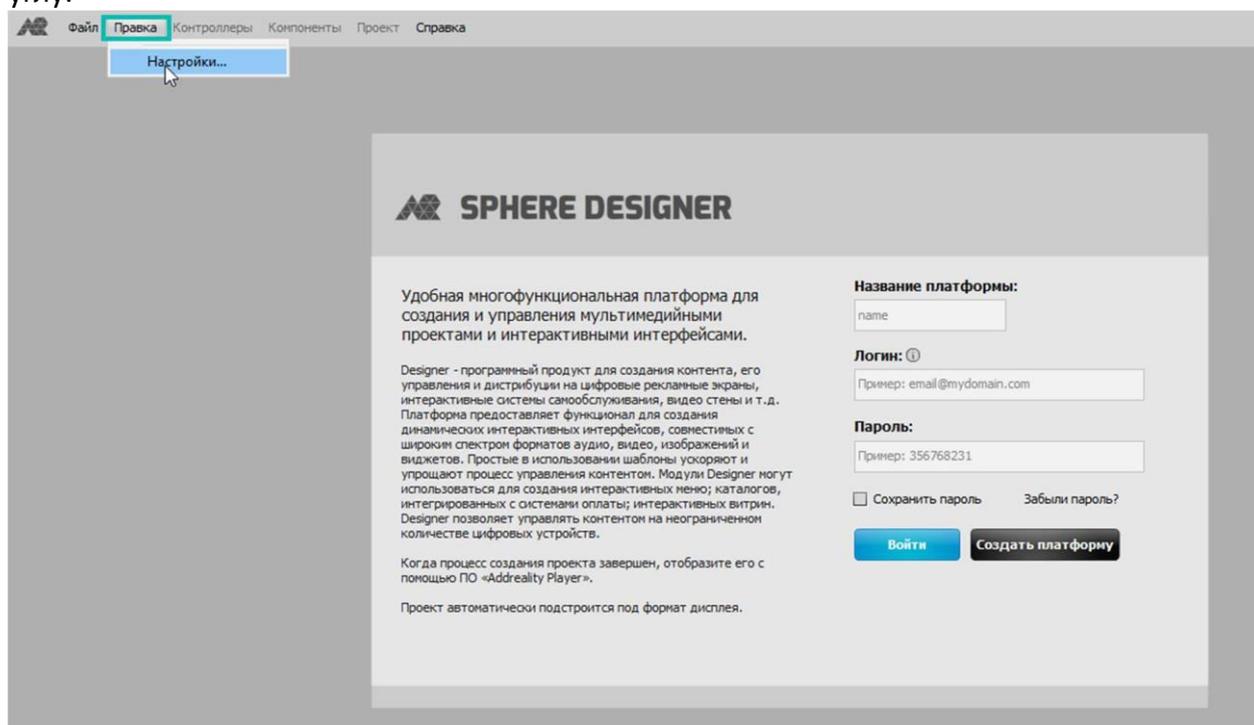
Если данная панель управления не появилась, проверьте корректность введенных данных: наличие пробелов, Caps Lock, символы, язык (должен быть латинский).

При утере пароля воспользуйтесь ссылкой «Забыли пароль?» в окне входа.

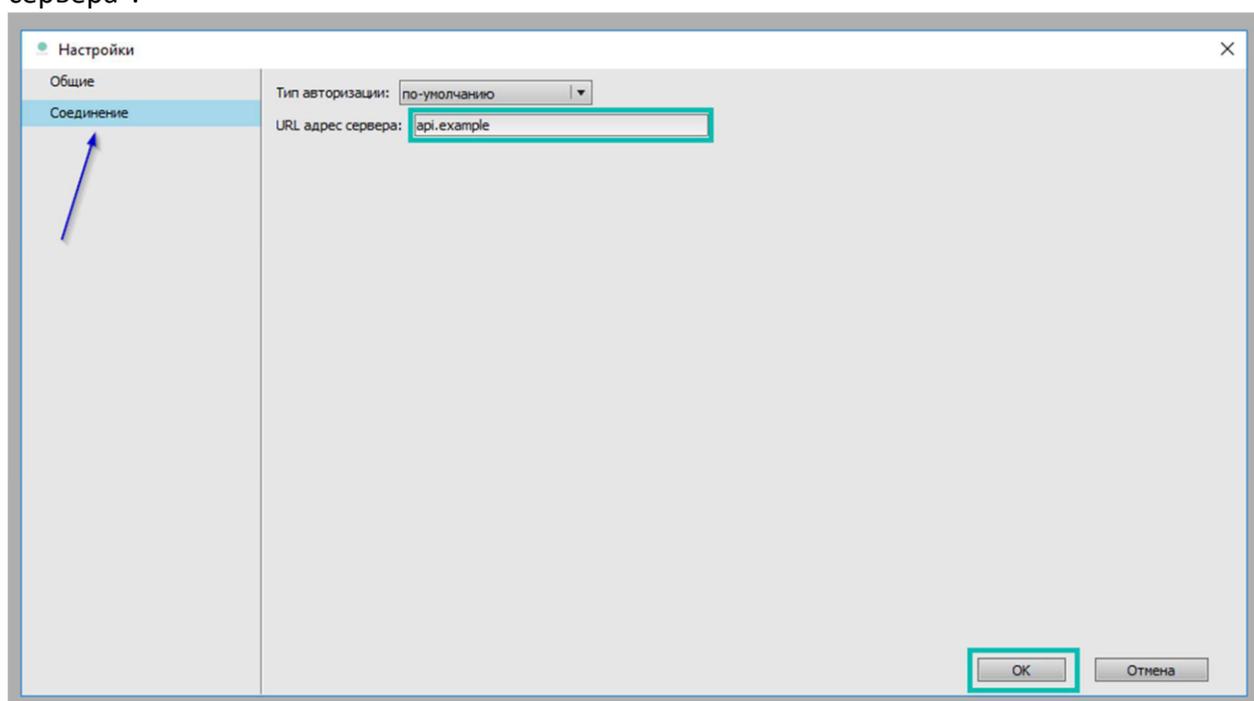
В случае использования On-Premise решения необходимо указывать API-адрес сервера с учётом протокола подключения. Данные об адресе сервера предоставляются в момент развёртывания ПО и уточняются у ответственных лиц.

Как правило, если личный кабинет доступен по адресу <https://panel.domain>, вашим API-адресом будет <https://api.domain>.

Чтобы указать сервер нужно зайти в меню "Правка" - "Настройки" в левом верхнем углу.



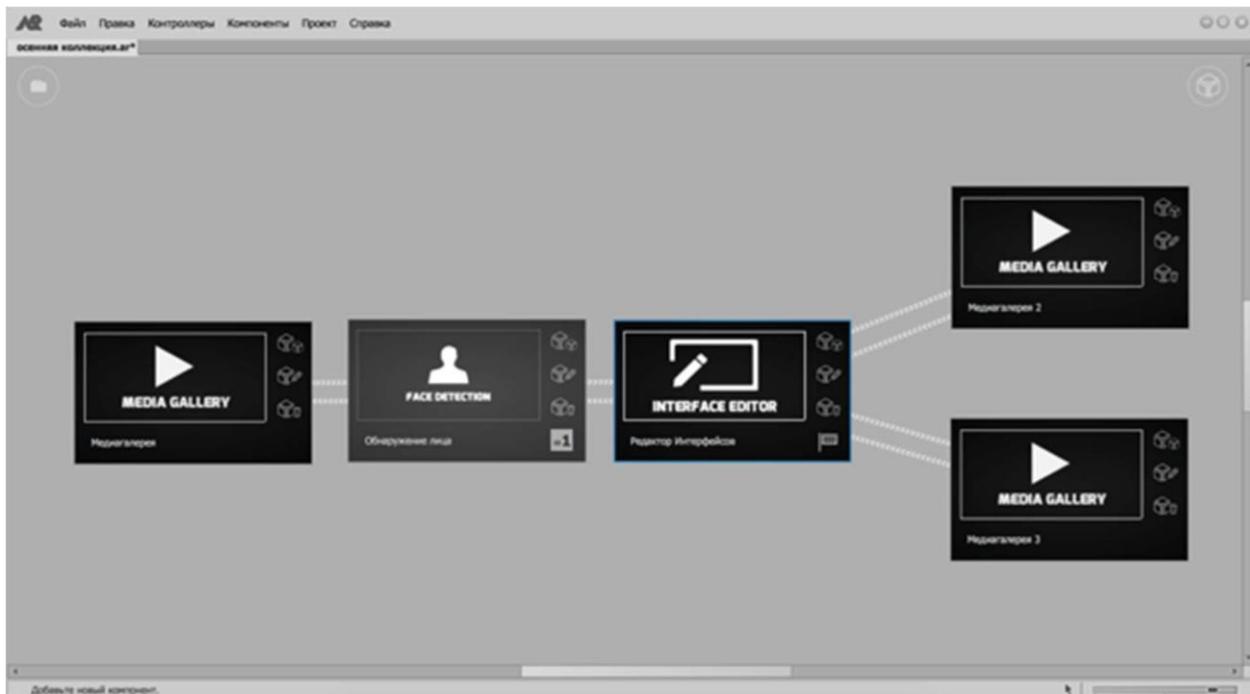
Перейдите во вкладку "Соединение" и введите адрес сервера в поле "URL адрес сервера".



Нажмите кнопку "Ок", чтобы сохранить изменения и отмена, чтобы выйти из настроек Designer без сохранения.

## 1.6 Общие сведения о работе с проектами

Addreality Designer позволяет создавать и редактировать сценарии рекламных кампаний – шаблоны проектов, которые будут воспроизводиться на точках вещания.



Шаблон проекта может включать в себя:

- файлы с содержимым (максимальный размер файла – 4 Гб);
- компоненты – элементы для сбора, обработки и показа содержимого;
- контроллеры (триггеры) – элементы для обработки внешних событий и настройки реакции на них;
- направленные связи между элементами шаблона для создания последовательности воспроизведения.

Максимальный размер шаблона проекта – 4 Гб.

Для обозначения шаблонов проектов Addreality Designer используются файлы с расширением ar.



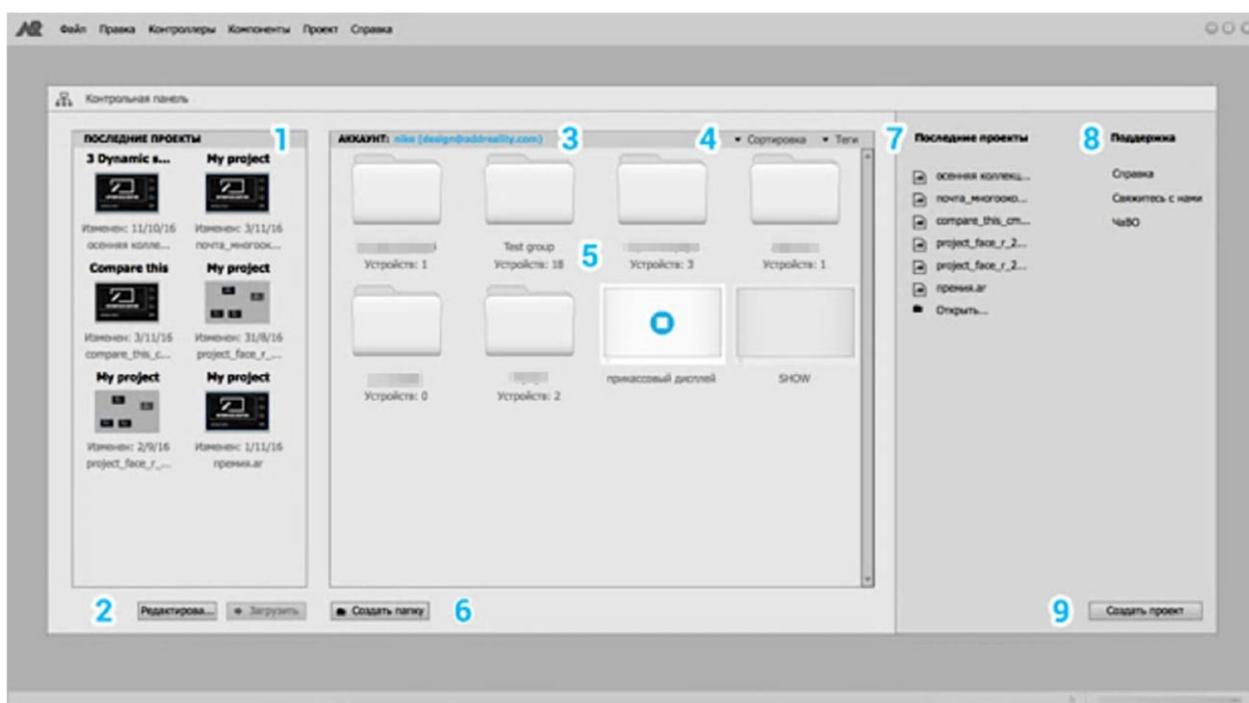
## 1.7 Описание интерфейса

**Интерфейс программы** включает в себя:

- панель управления,
- панель меню,
- рабочий стол,
- медиабiblioteca,
- библиотека компонентов для использования,
- элементы управления компонентом,
- элементы управления контроллером,
- редактор.

### 1.7.1 Панель управления

**Панель управления** включает в себя:



1. Список и изображения последних шаблонов проектов, сохраненных в программе,
2. Кнопки для редактирования и загрузки выбранного шаблона напрямую на точки вещания,
3. Адрес электронной почты авторизованного пользователя,
4. Меню для сортировки точек вещания, меню для поиска точек вещания по тегам,
5. Список и текущий статус точек вещания, подключенных к платформе,
6. Кнопка создания каталога для группировки точек вещания,
7. Список последних шаблонов проектов, сохраненных в программе,

8. Ссылки на справочные материалы по программе,

9. Кнопка создания нового шаблона проекта.

Панель управления является стартовым экраном программы. Для доступа к панели управления в процессе работы с программой, сохраните (если требуется) и закройте редактируемый шаблон проекта с использованием меню «Файл» (находится на панели меню).

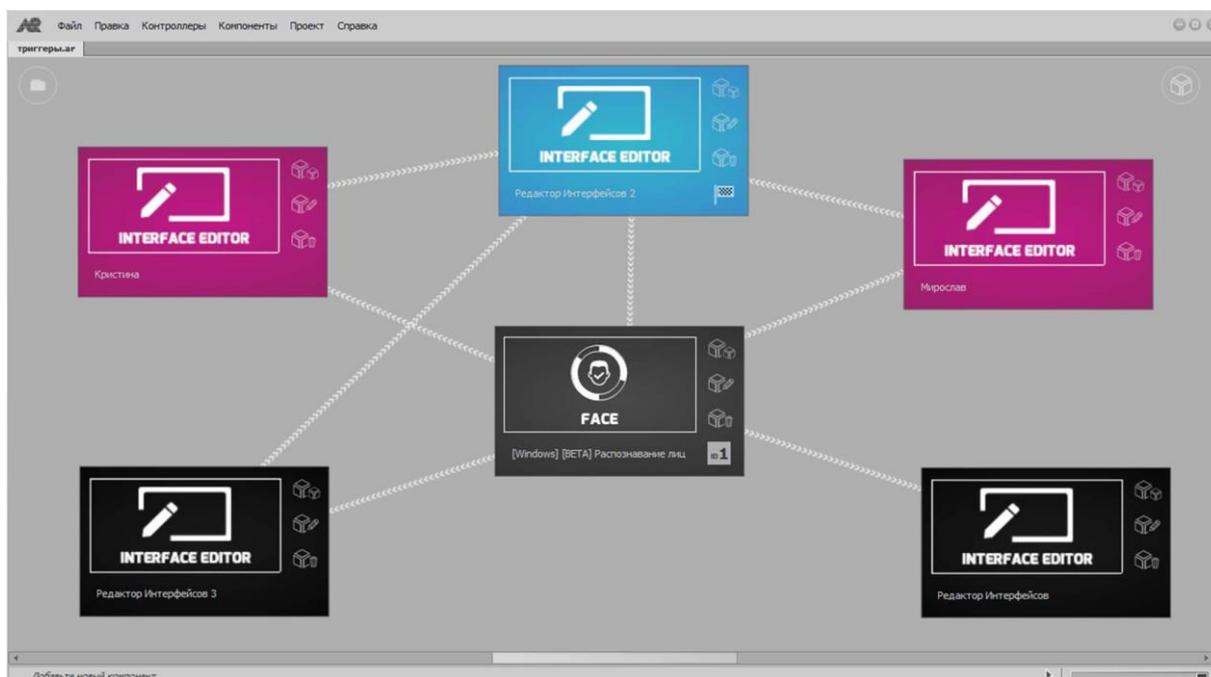
### 1.7.2 Панель меню

**Панель меню** состоит из следующих разделов:

- Файл – создание, редактирование и сохранение шаблонов проектов, выход из программы;
- Правка – копирование и удаление компонентов/контроллеров проекта, настройка программы, включая изменение языка интерфейса;
- Контроллеры – добавление контроллеров в шаблон;
- Компоненты – добавление компонентов в шаблон;
- Проект – предварительное воспроизведение шаблона проекта, настройка шаблона проекта;
- Справка – доступ к личному кабинету, переход к центру поддержки, выход из учетной записи пользователя, обновление и информация о программе.

### 1.7.3 Рабочий стол

**Рабочий стол** представляет собой пространство для создания шаблона проекта.

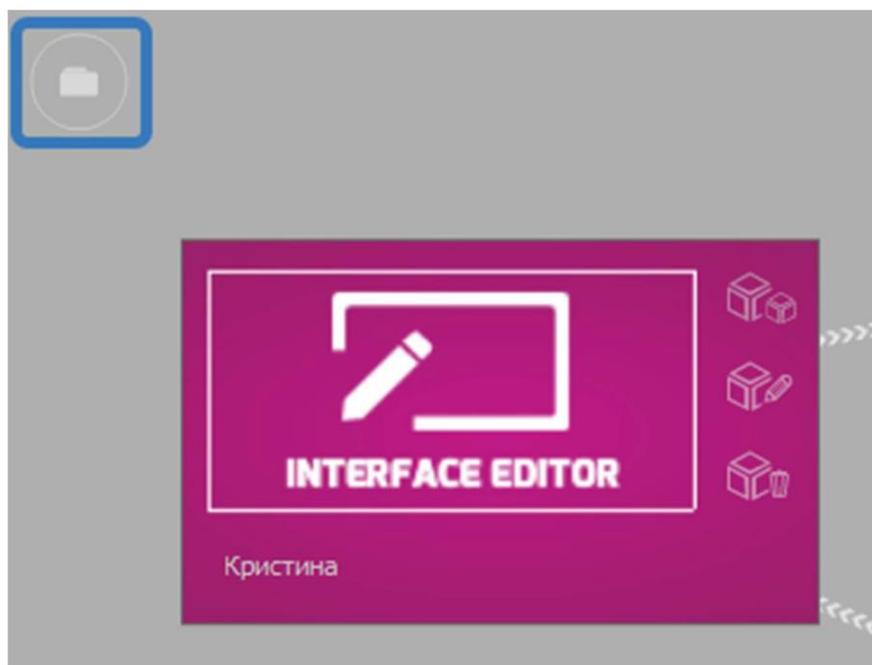


Рабочий стол включает в себя:

1. Библиотеку компонентов в правом верхнем углу,

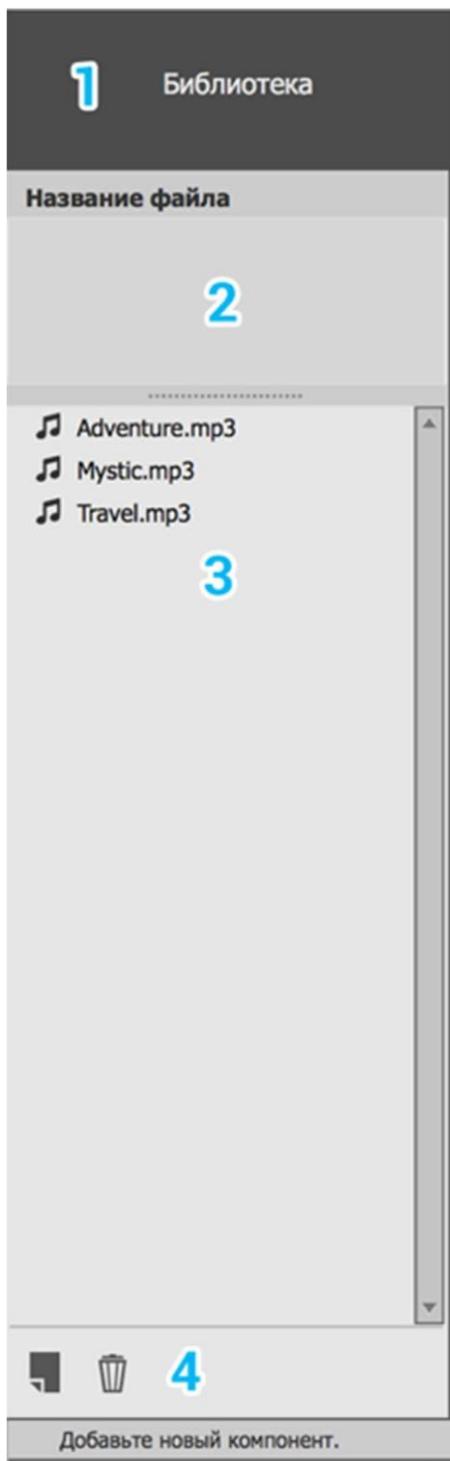


2. Библиотеку файлов в левом верхнем углу.



#### 1.7.4 Медиабiblioteca

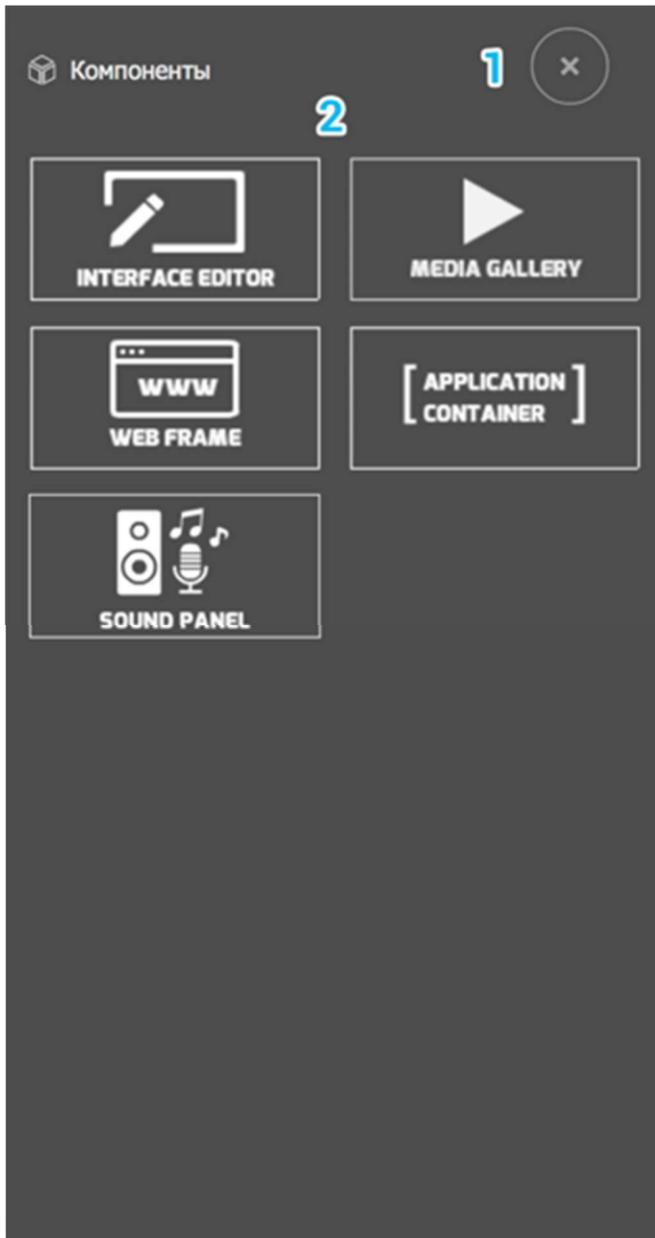
**Медиабiblioteca** включает в себя:



1. Кнопку для скрытия медиабibliothеки с экрана,
2. Область предварительного просмотра файла (если применимо),
3. Список файлов, добавленных в шаблон,
4. кнопки добавления и удаления файлов.

#### 1.7.5 Библиотека компонентов для использования

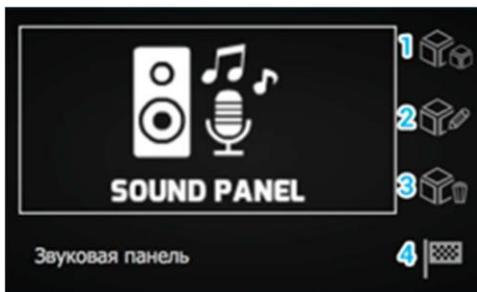
**Библиотека компонентов для использования** включает в себя:



1. Кнопку для скрытия библиотеки с экрана,
2. Список компонентов.

#### 1.7.6 Элементы управления компонентов

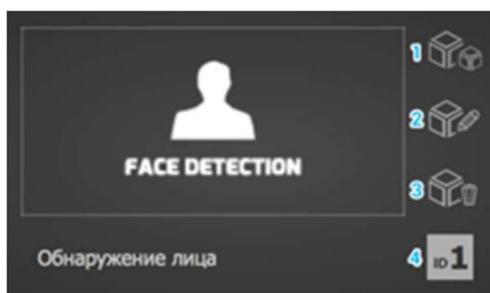
**Элементы управления компонентом** включают в себя:



1. Кнопку дублирования компонента со всеми его настройками,
2. Кнопку открытия редактора,
3. Кнопку удаления компонента из шаблона,
4. Статус компонента, отображающий, является ли он стартовым (Установка стартового компонента) в шаблоне.

#### 1.7.7 Элементы управления контроллером

**Элементы управления контроллером** включают в себя:



1. Кнопку дублирования контроллера со всеми его настройками,
2. Кнопку открытия редактора,
3. Кнопку удаления контроллера из шаблона,
4. Идентификационный номер устройства, используемого контроллером.

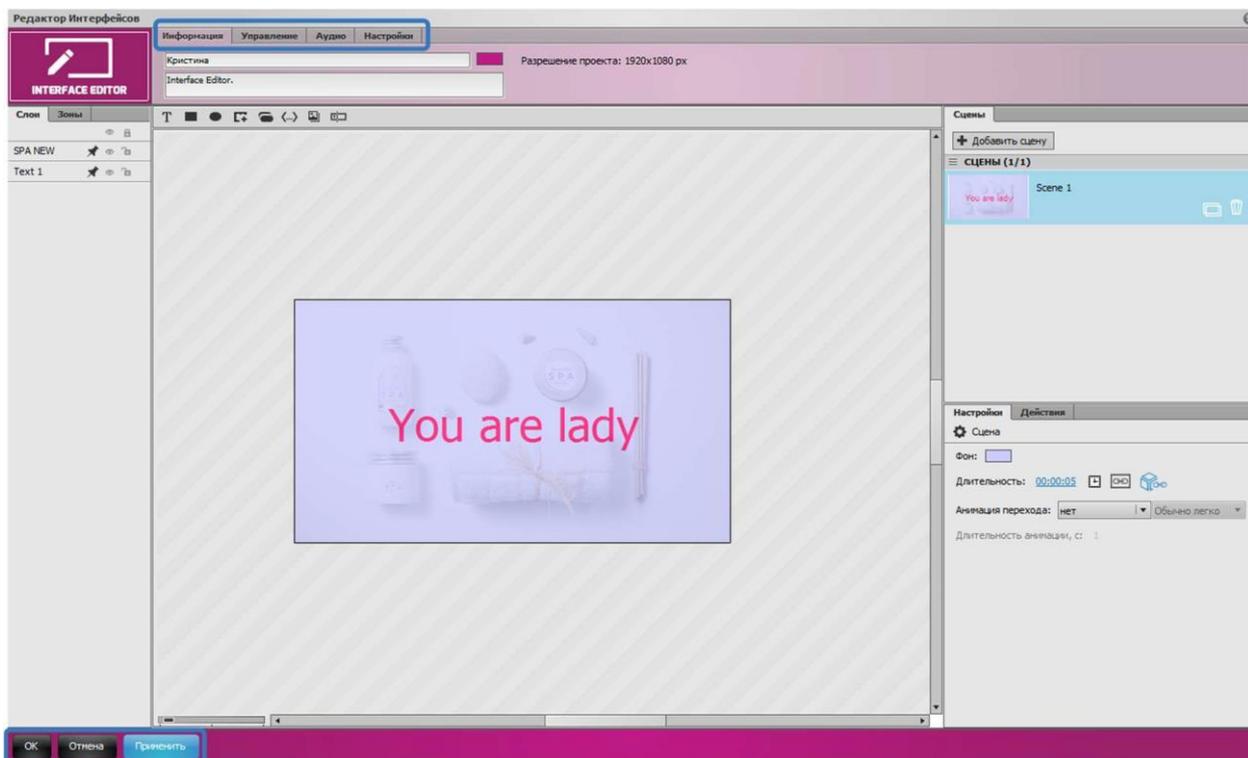
#### 1.7.8 Редактор

**Редактор** предназначен для настройки компонентов и контроллеров, добавленных в шаблон, включая свойства, содержимое, внешний вид, правила реакции на события, связи между компонентами и контроллерами шаблона.

Внешний вид и содержимое редактора отличается в зависимости от настраиваемого компонента или контроллера.

#### 1.7.9 Элементы, общие для всех компонентов и контроллеров

**Элементы, общие для всех компонентов и контроллеров**, включают в себя:



1. Вкладки «Информация», «Управление», «Аудио» и «Настройки» для настройки общих сведений, правил реакции на события, фонового звукового сопровождения и правил работы компонента/контроллера;

2. Кнопки «OK», «Отмена» и «Применить» для сохранения и отмены внесенных изменений.

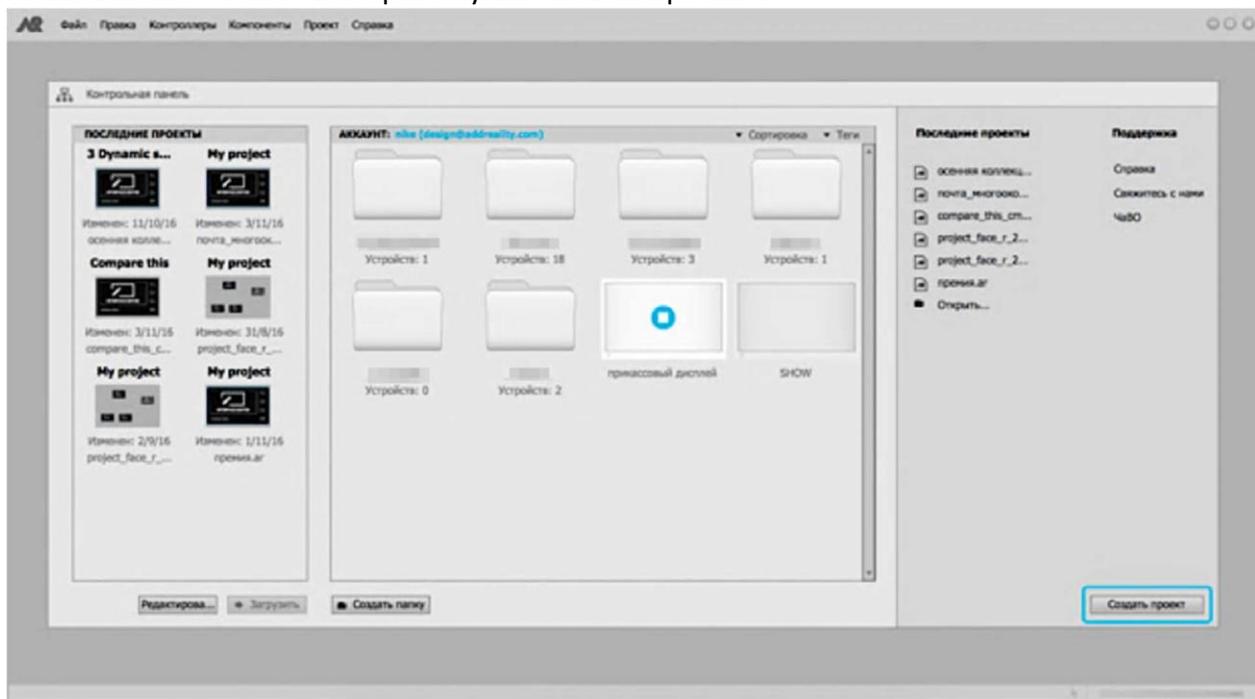
Информация о работе с контроллерами и компонентами описана в статьях: [Добавление компонента](#), [Добавление контроллера](#), [Общие настройки компонента/контроллера](#).

## 1.8 Шаблон проекта: создание, локальное воспроизведение, загрузка в Addreality Manager

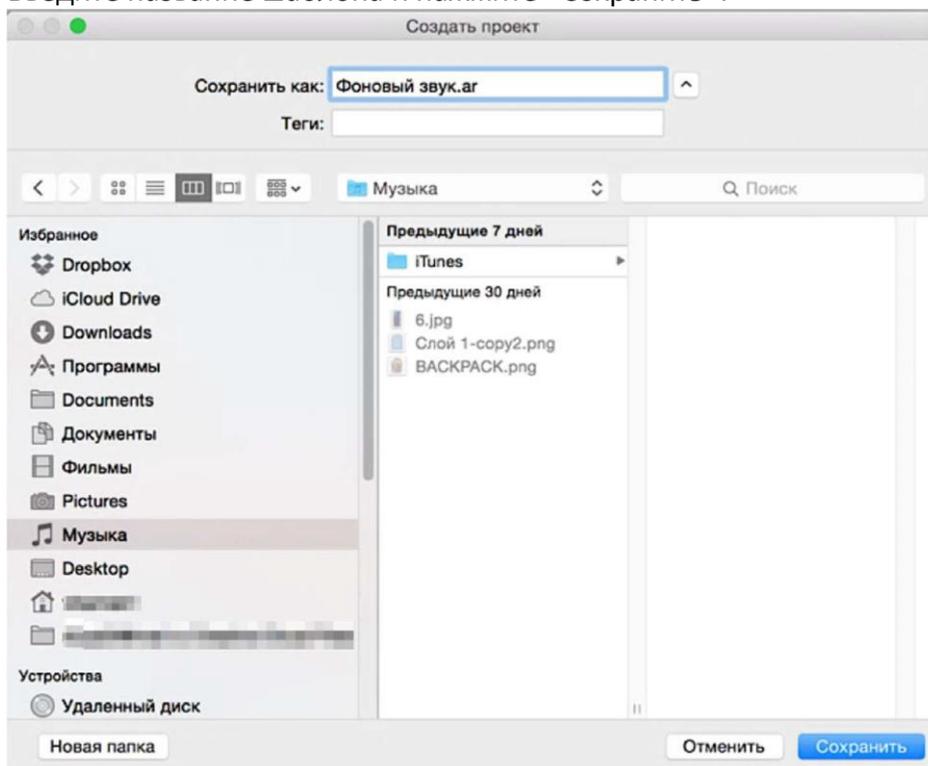
### 1.8.1 Создание шаблона

Для создания нового шаблона проекта:

1. Нажмите «Создать проект» на панели управления. Альтернативный способ: На панели меню в меню «Файл» выберите пункт «Новый проект».



2. Введите название шаблона и нажмите «Сохранить».



Шаблон проекта будет создан.

## 1.8.2 Сохранение шаблона

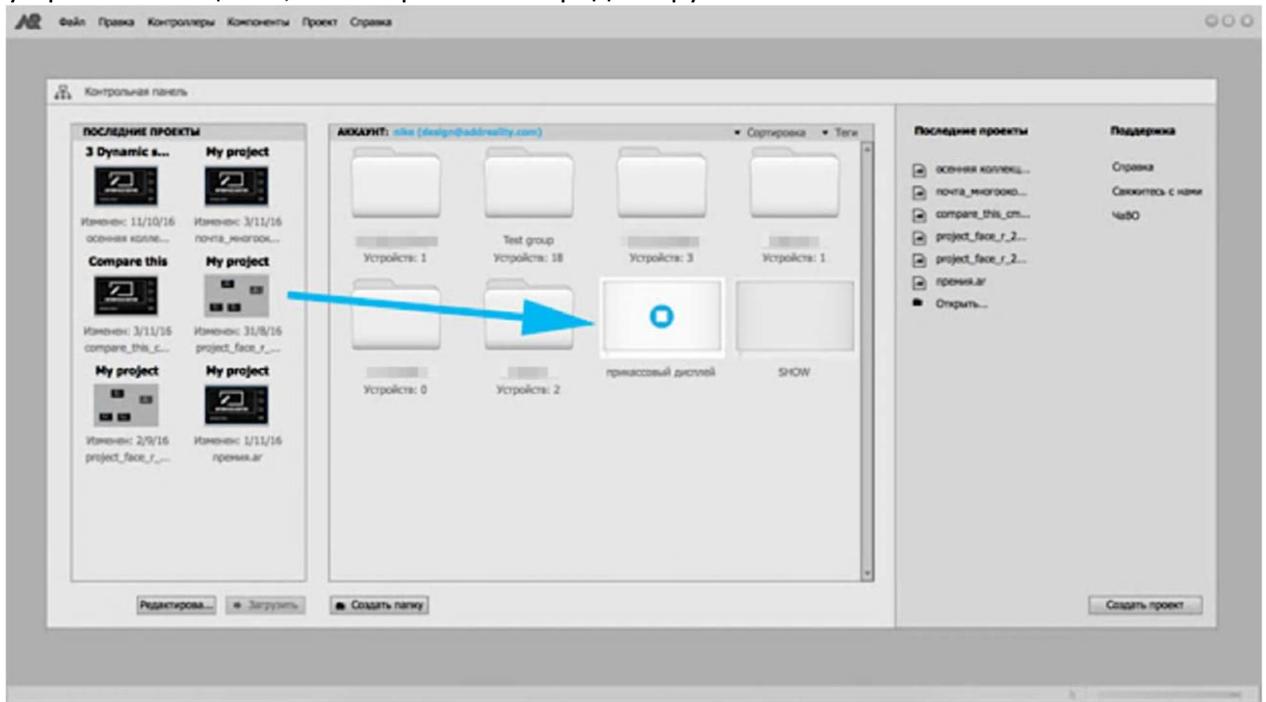
Для сохранения любых изменений, внесенных в шаблон проекта, на панели меню в меню «Файл» воспользуйтесь одним из следующих пунктов:

- Сохранить;

- Сохранить как;
- Сохранить и закрыть;
- Сохранить копию.

В процессе разработки или редактирования, **шаблон проекта может быть воспроизведен локально**. Для этого на компьютере, дополнительно к AddReality Sphere Designer должна быть установлена программа AddReality Player.

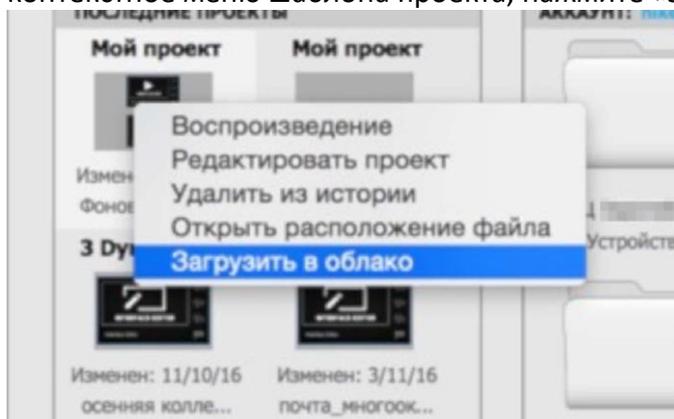
Для локального воспроизведения шаблона запустите AddReality Player, в Sphere Designer откройте панель управления и перетащите шаблон проекта на устройство вещания, на котором вы его редактируете.



Шаблон будет запущен.

### 1.8.3 Загрузка шаблона в личный кабинет

Для **загрузки шаблона проекта в личный кабинет** на панели управления откройте контекстное меню шаблона проекта, нажмите «Загрузить в облако».

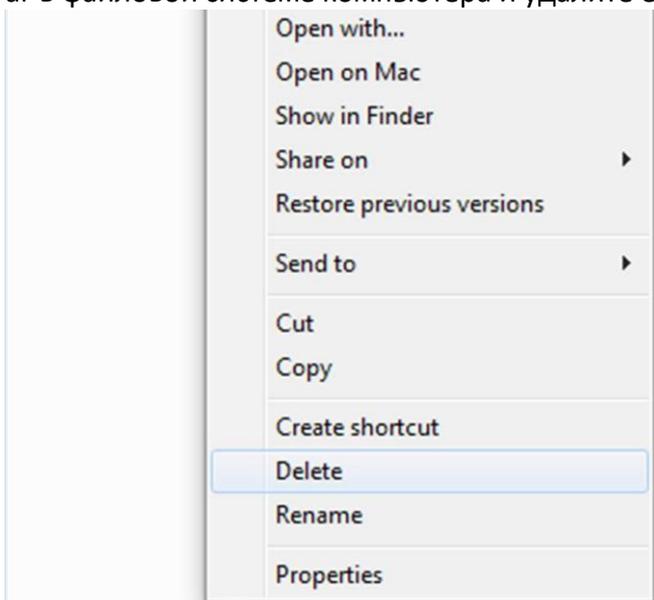


Шаблон проекта будет загружен в личный кабинет, раздел «Проекты».

Далее шаблон проекта может быть отправлен на точку вещания из личного кабинета, использован в рекламной кампании или загружен на компьютер для редактирования в Designer.

#### 1.8.4 Удаление существующего шаблона

Для **удаления существующего шаблона проекта**, найдите файл шаблона с расширением ar в файловой системе компьютера и удалите его.

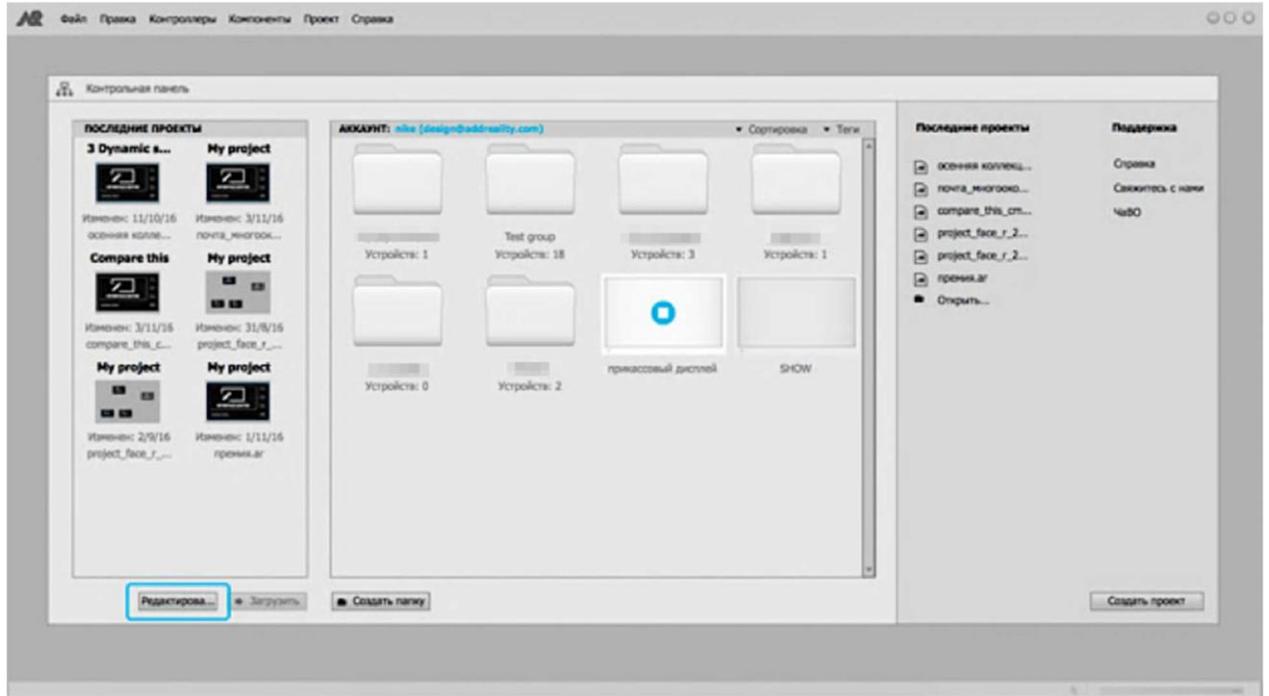


#### 1.9 Открытие существующего шаблона проекта

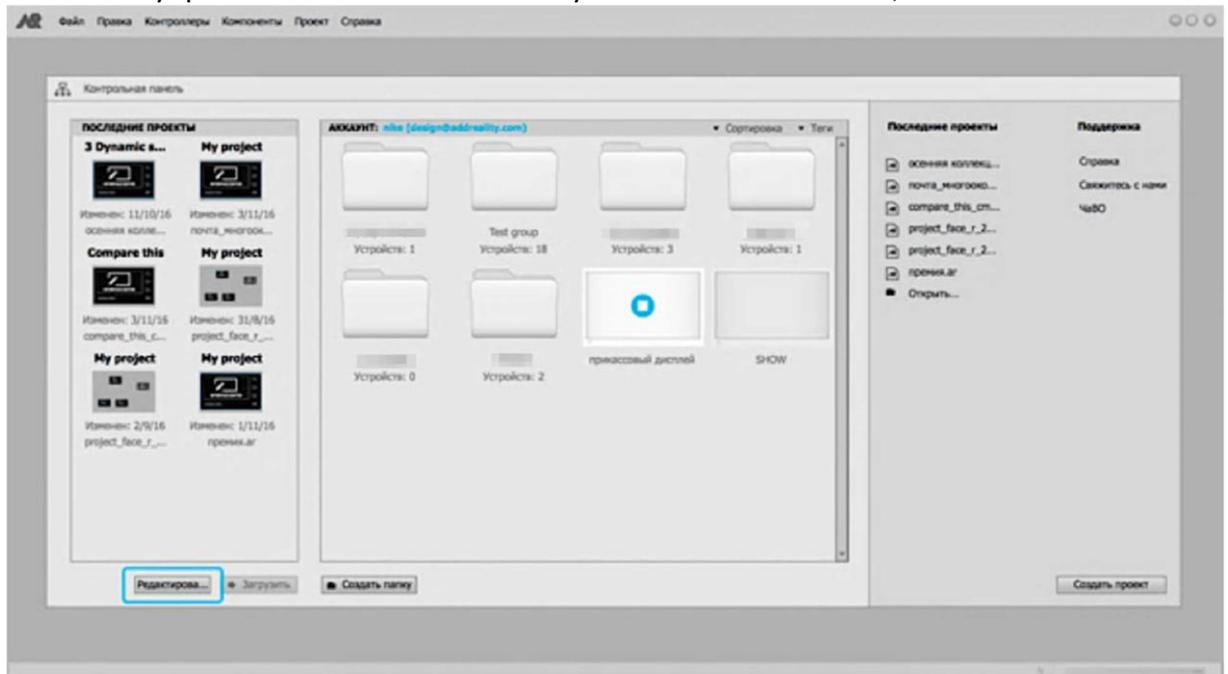
Перед выполнением нижеперечисленных действий убедитесь, что файл с шаблоном проекта находится на вашем компьютере либо сетевом источнике, и вы имеете доступ к этому файлу.

Для открытия шаблона проекта воспользуйтесь одним из нижеперечисленных способов:

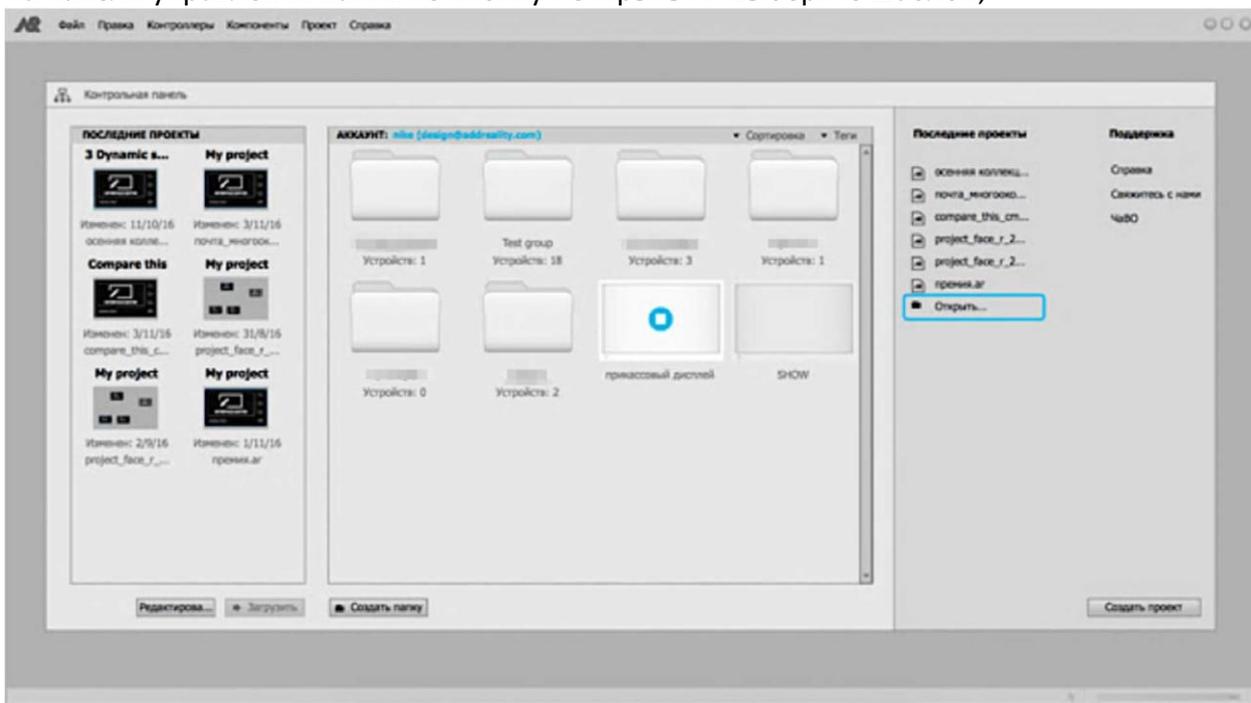
- на панели управления выберите изображение шаблона и нажмите кнопку «Редактировать»;



- на панели управления нажмите на ссылку с названием шаблона;



- на панели управления нажмите кнопку «Открыть» и выберите шаблон;



- на панели меню в меню «Файл» выберите пункт «Открыть проект» и выберите шаблон;
- на панели меню в меню «Файл» выберите пункт «Открыть последний открытый проект» и выберите шаблон;
- откройте файл шаблона в соответствующем каталоге операционной системы.

Шаблон проекта будет открыт для редактирования.

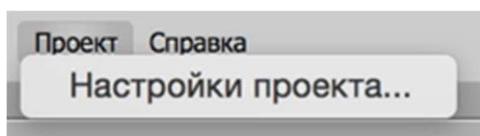
### 1.10 Настройки шаблона проекта

Настройки шаблона проекта приведены в таблице ниже:

№ п/п	Группа настроек	Настройка	Пояснение
1	Основное	Название	-
2	Основное	Идентификационный номер	Уникальный идентификационный номер шаблона проекта.
3	Основное	Описание	Произвольное описание шаблона.
4	Основное	Иконка (300*200px)	Произвольная картинка для обозначения шаблона проекта в панели управления в Addreality Designer и на странице «Проекты» личного кабинета.

5	Основное	Разрешение проекта (px)	Разрешение экрана, на который рассчитан шаблон проекта.
6	Основное	Адаптивный	Адаптация шаблона под разрешение экранов точек вещания.
7	Основное	Рамка	Оформление границы шаблона, которая будет отображаться при воспроизведении на точках вещания.
8	Основное	Таймаут пользовательского бездействия (секунд)	Период отсутствия активности пользователя в секундах при работе с точкой вещания, по истечению которого шаблон автоматически переключится на стартовый (фоновый) компонент
9	Формы	Формы	Список форм шаблона для сбора данных, с возможностью удаления форм.
10	Устройства	Устройства	Список устройств, используемых контроллерами в шаблоне, с возможностью удаления устройств из шаблона.
11	Зоны	Зоны	Импорт, экспорт и удаление всех зон шаблона, используемых для организации видеостен.
12	API	API командной строки	Включение/выключение API командной строки для управления шаблоном посредством консольных команд.

Для открытия окна с настройками шаблона проекта, на рабочем столе программы откройте контекстное меню и нажмите «Настройки проекта». Альтернативный способ: На панели меню в меню «Проект» выберите пункт «Настройки проекта».



Для изменения настроек:

- В открывшемся окне выберите нужный раздел и внесите соответствующие изменения.
- Нажмите ОК.

Настройки шаблона будут изменены.

## 1.11 Добавление содержимого (контента) в шаблон проекта

Для добавления файлов с содержимым в шаблон проекта:

1. В медиабiblioteке нажмите кнопку добавления содержимого.



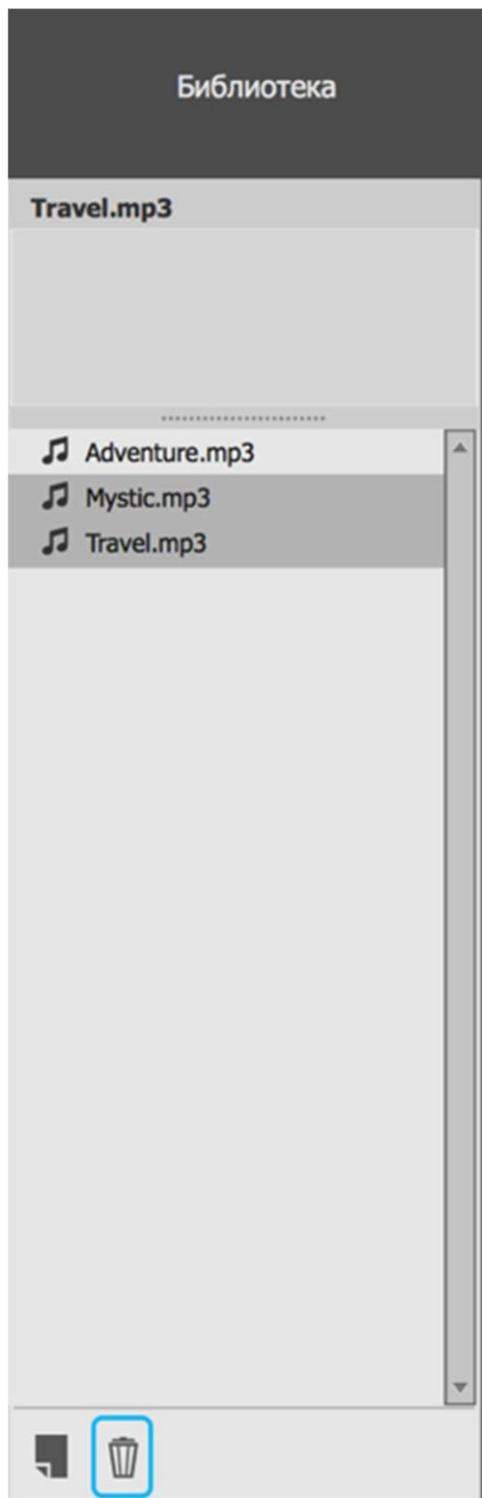
2. Выберите файлы и нажмите «Открыть».

Содержимое будет добавлено в шаблон.

## 1.12 Удаление содержимого (контента) из шаблона проекта

Для удаления файлов с содержимым из шаблона проекта:

1. В медиабiblioteке выберите один или несколько файлов, которые требуется удалить.
2. Нажмите кнопку удаления.



Содержимое будет удалено из шаблона проекта.

### 1.13 Добавление компонента

Доступные компоненты:

- Редактор интерфейсов – пользовательский интерфейс;
- Медиагалерея – галерея изображений и видеозаписей;
- Веб фрейм – веб-содержимое;
- Звуковая панель – список аудиозаписей;
- Контейнер приложений – интеграция сторонних приложений.

#### 1.13.1 Добавление компонента

Для **добавления компонента**:

1. Откройте библиотеку компонентов.
2. Перетащите компонент на рабочий стол программы.



3. Компонент будет добавлен в шаблон проекта.



Компонент может быть добавлен альтернативным способом: на панели меню в меню «Компоненты» выберите пункт «Добавить в проект» и выберите нужный компонент.

Каждый шаблон проекта должен содержать один **стартовый (фоновый) компонент** – компонент, который будет запущен первым на точке вещания.

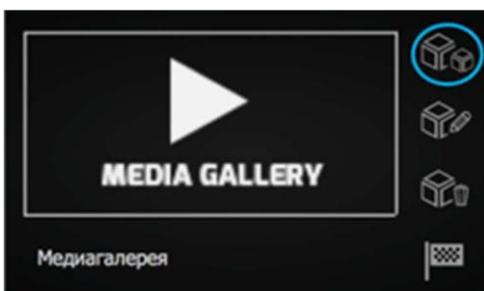
При добавлении первого компонента на рабочий стол программы, он по умолчанию становится стартовым.

### 1.13.2 Установка компонента стартовым

Для **установки компонента стартовым**, на рабочем столе программы откройте контекстное меню компонента и выберите «Стартовый компонент». Компонент будет установлен стартовым. Сохраните изменения, внесенные в шаблон.

### 1.13.3 Копирование компонента/контроллера

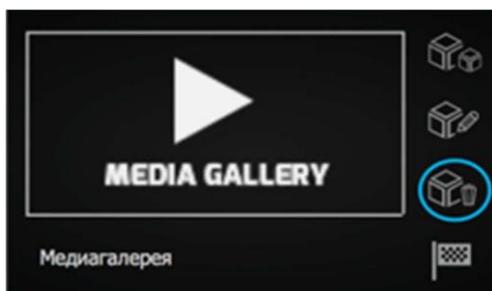
Для **копирования компонента/контроллера** со всеми его настройками, на рабочем столе программы в значке компонента/контроллера нажмите кнопку копирования.



В шаблон будет добавлена копия элемента.

#### 1.13.4 Удаление компонента/контроллера

Для **удаления компонента/контроллера** из шаблона проекта, на рабочем столе программы в значке компонента/контроллера нажмите кнопку удаления.



Элемент будет удален из шаблона.

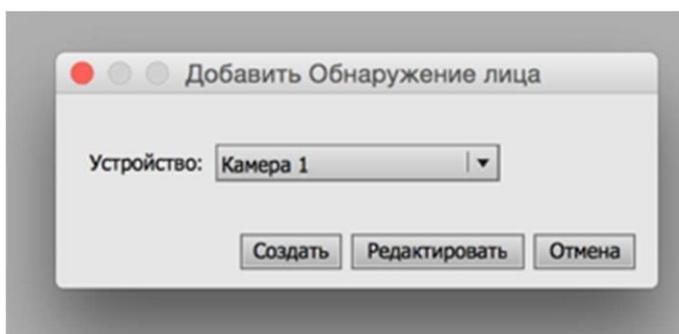
#### 1.14 Добавление контроллера

Доступные контроллеры:

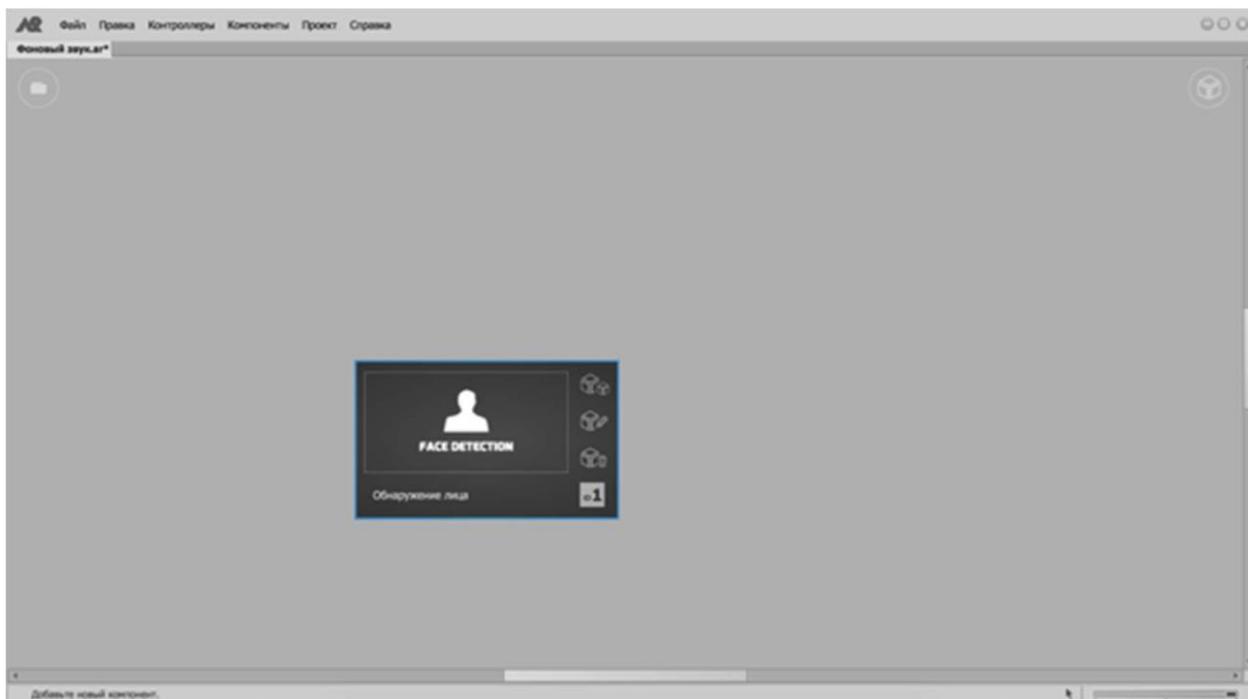
- Обнаружение лица – реакция на лицо в камере;
- Обнаружение движения – реакция на движение в камере;
- Распознавание лиц – реакция по результату распознавания пола и/или возраста лица в камере (контроллер доступен только в PRO-версии платформы и предоставляется по запросу);
- Планировщик – запуск компонентов по расписанию;
- Датчик движения – реакция на движение, зафиксированное датчиком движения;
- Бездействие пользователя.

Для добавления контроллера:

1. На панели меню в меню «Контроллеры» выберите пункт «Добавить контроллер» и выберите контроллер. На экран будет выведено окно для выбора устройства, используемого в контроллере.
2. Выберите в выпадающем списке устройство, которое будет использоваться контроллером и нажмите «Создать». В зависимости от добавляемого контроллера, внешний вид окна может отличаться.



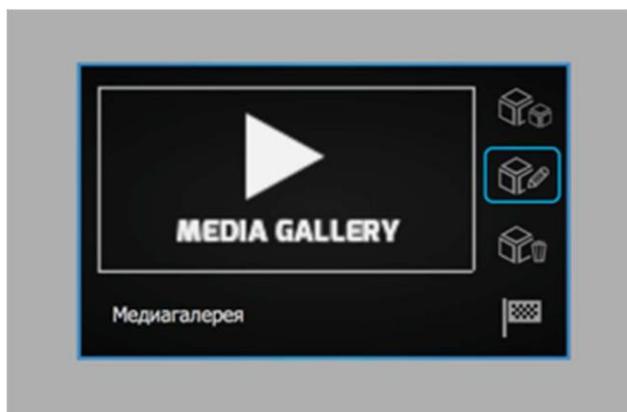
Контроллер будет добавлен.



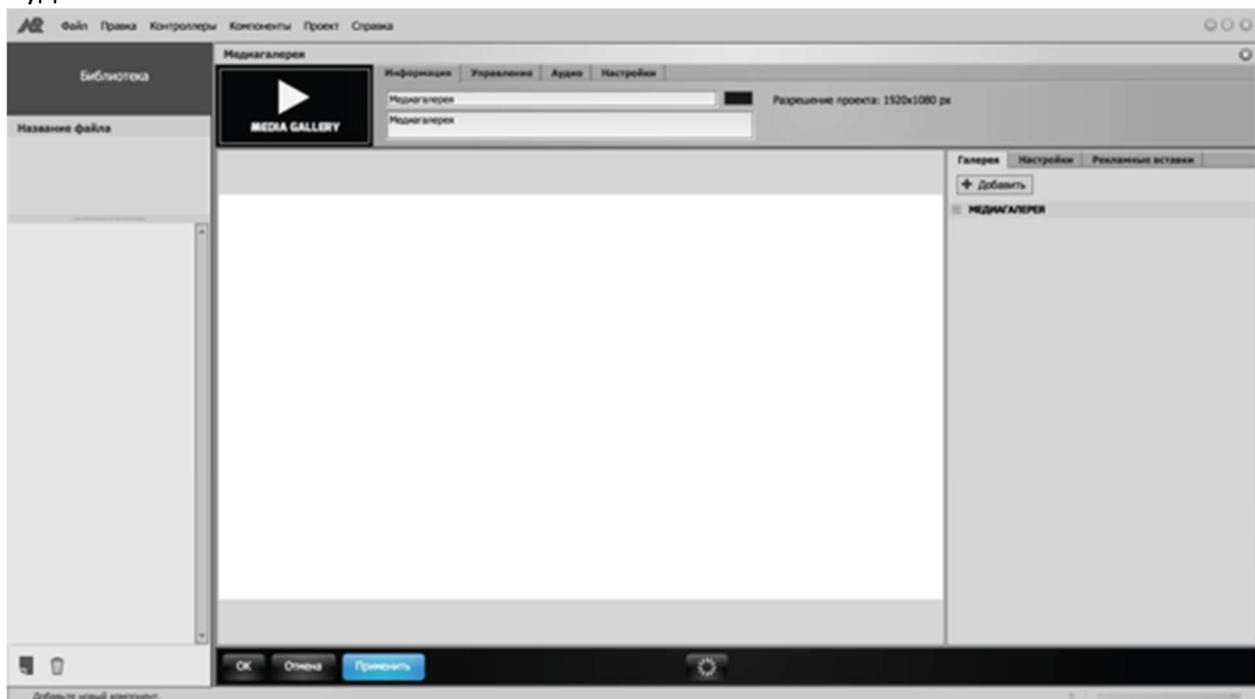
### 1.15 Общие настройки компонента/контроллера

Для настройки компонента/контроллера:

1. На рабочем столе программы в значке компонента/контроллера нажмите кнопку «Изменить».



2. Внесите изменения. В зависимости от выбранного элемента, внешний вид редактора будет отличаться.



3. Нажмите «Применить» или «ОК» для сохранения изменений.

Настройки компонента/контроллера будут изменены.

Для каждого компонента/контроллера, добавленного в шаблон, можно настроить **название, описание и цветовое оформление**.

Для настройки:

1. Откройте вкладку «Информация».



2. В верхнем поле введите название элемента.
3. В нижнем поле введите описание элемента.
4. В поле с цветом выберите цвет оформления компонента/контроллера.
5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.
6. Настройки компонента/контроллера будут изменены.

Для каждого компонента, добавленного в шаблон, можно настроить автоматическое **переключение на другой компонент шаблона по истечению времени**.

Для включения таймера:

1. Откройте вкладку «Управление».



2. В поле «Таймер» введите время в секундах, по истечении которого произойдет автоматический переход на другой компонент шаблона.
3. Нажмите кнопку добавления ссылки и выберите компонент, на который будет происходить переход.



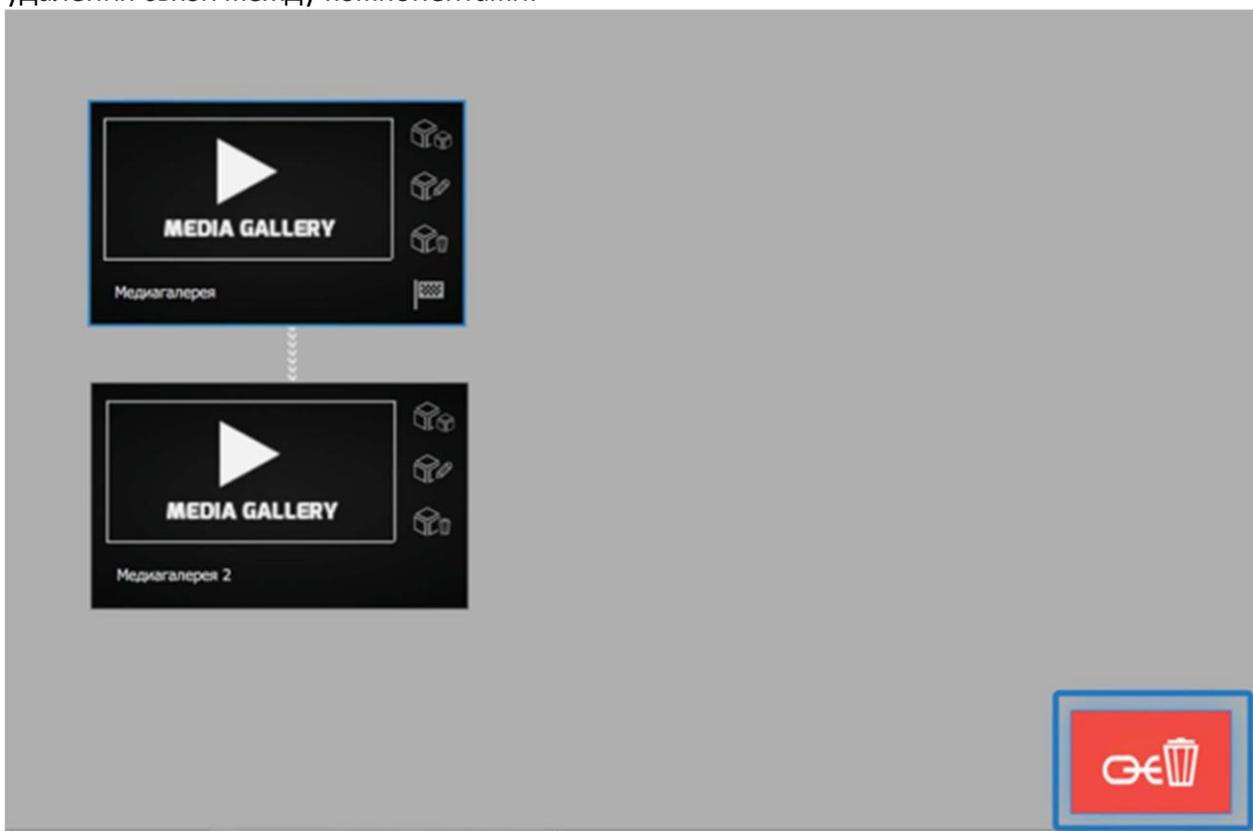
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Настройки компонента будут изменены. На рабочем столе программы отобразится связь между компонентами.

Изменение настройки осуществляется по аналогии с вышеописанным процессом.

Для выключения таймера:

1. На вкладке «Управление» в поле «Таймер» введите значение «0».
2. Нажмите кнопку добавления ссылки. На открывшемся рабочем столе нажмите кнопку удаления связи между компонентами.



3. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Настройки компонента будут изменены. Связь между компонентами будет удалена.

Для каждого компонента, добавленного в шаблон, можно настроить **автоматическое переключение на другой компонент шаблона при наступлении определенного события.**

Событие фиксируется соответствующим контроллером, который должен быть предварительно добавлен.

Для включения переключения компонента при наступлении события:

1. Откройте вкладку «Управление».



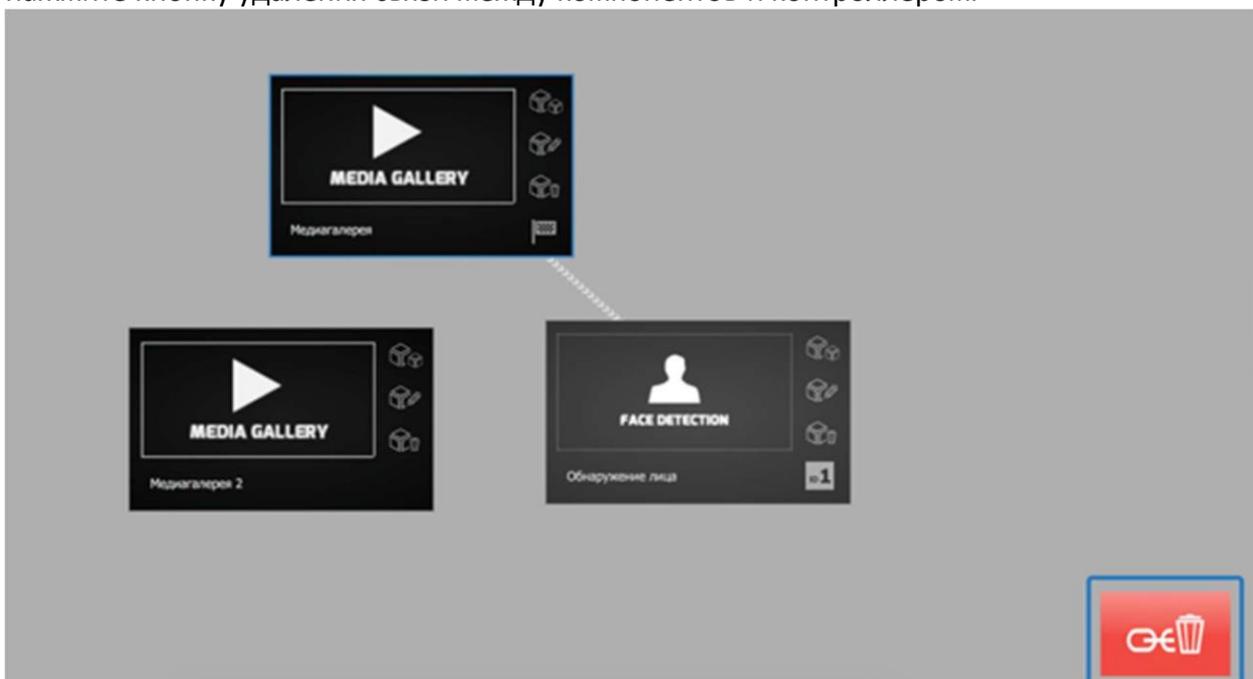
2. Нажмите кнопку «Событие» и выберите контроллер. При наступлении события, зафиксированного выбранным контроллером, настраиваемый компонент будет переключен на компонент, указанный в контроллере.
3. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Настройки компонента будут изменены. На рабочем столе программы отобразится связь между текущим компонентом и контроллером.

Изменение настройки осуществляется по аналогии с вышеописанным процессом.

Для включения переключения компонента при наступлении события:

1. На вкладке «Управление» нажмите кнопку «Событие». На открывшемся рабочем столе нажмите кнопку удаления связи между компонентами и контроллером.



2. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Настройки компонента будут изменены. Связь между компонентом и контроллером будет удалена.

Настройка «**Игнорировать таймаут перезапуска**» предназначена для компонентов, которые должны оставаться запущенными несмотря на установленный в настройках шаблона тайм-аут, по истечению которого запускается стартовый компонент. Настройка может применяться при заполнении форм обратной связи или других экранов (сцен), где требуется дождаться действия от пользователя, прежде чем переключаться на начальный компонент.

Для включения настройки:

1. Откройте вкладку «Управление».



2. Установите флажок «Игнорировать таймаут перезапуска».
3. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Настройки компонента будут изменены.

Для выключения настройки снимите соответствующий флажок и сохраните внесенные изменения.

Для каждого компонента, добавленного в шаблон, можно **установить аудиозапись, которая будет воспроизводиться при его запуске.**

Поддерживаемые типы аудиозаписей для точек вещания:

- Windows – M4A, WAV, OGG FLAC, AAC, AIF, MP3;
- iOS, OS X, Android – MP3 и M4A.

Чтобы установить фоновую аудиозапись для компонента:

1. Откройте вкладку «Аудио».

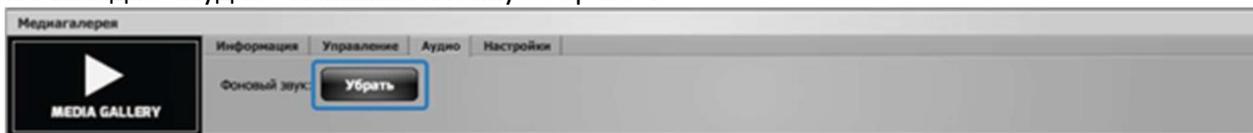


2. Нажмите кнопку «Выбрать».
3. Выберите аудиозапись и нажмите «Открыть».
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Настройки компонента будут изменены.

Чтобы выключить фоновую аудиозапись компонента:

1. На вкладке «Аудио» нажмите кнопку «Убрать».



2. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Фоновая аудиозапись будет удалена.

### **Восстановление настроек компонента/контроллера при его повторном**

**запуске.** Возможность доступна для компонентов, обеспечивающих возможность сохранять какие-либо настройки для их использования при повторном открытии.

Например, выставленный уровень громкости в компоненте «Звуковая панель». В случае

включенной опции «Сохранять настройки при перезапуске», при перезапуске проигрывателя установленные уровни громкости будут восстановлены.

Для включения/выключения опции на вкладке «Настройки» установите или снимите флажок «Сохранять настройки при перезапуске».



Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### **Режим предзагрузки компонента/контроллера.**

Доступные режимы запуска компонентов:

- Нет – компонент загружается только при его запуске в шаблоне;
- Стандартно – компонент загружается заранее, при запуске шаблона.

Для изменения режима запуска компонента на вкладке «Настройки» в поле «Предзагрузка» выберите нужное значение.



Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### **Режим фоновой работы компонента/контроллера.**

Для включения/выключения режима фоновой работы компонента на вкладке «Настройки» установите или снимите флажок «Фоновый режим».

Пример использования возможности: работа компонента «Звуковая панель» в фоновом режиме для проигрывания фоновой мелодии, параллельно с основным компонентом по отображению интерфейса.

## 1.16 Редактор интерфейсов (Interface Editor): описание, настройка сцен и слоев

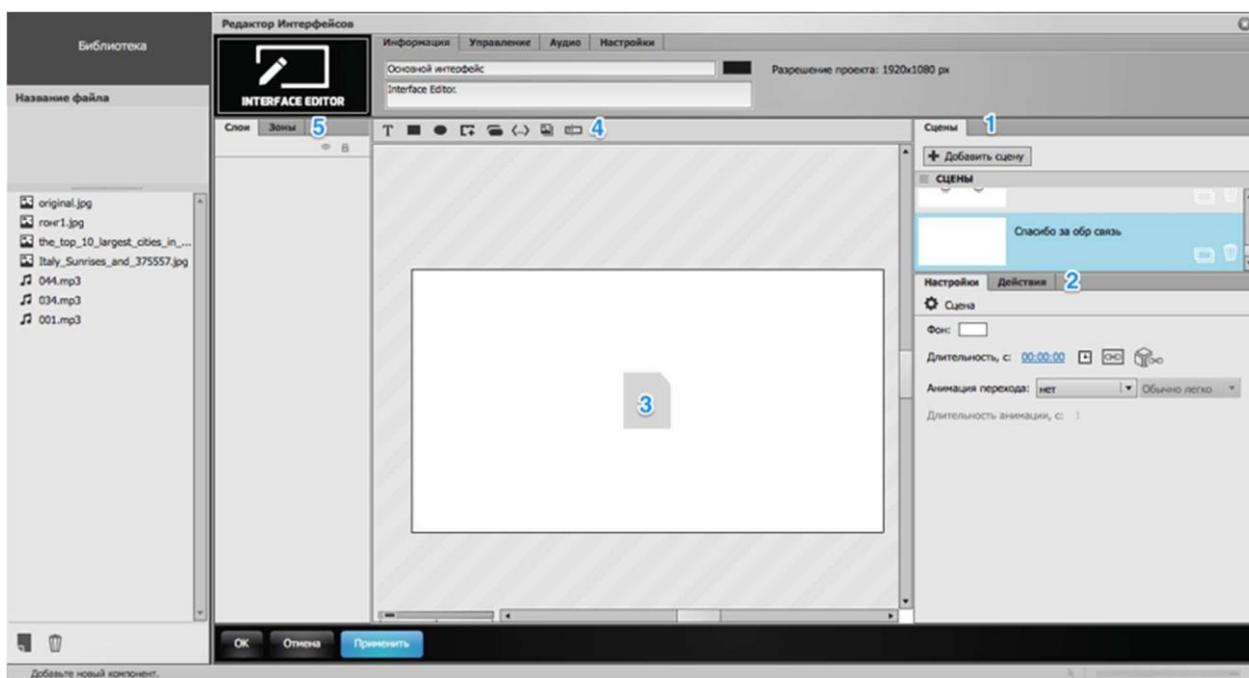
Общее описание



Компонент «Редактор интерфейсов» предназначен для создания интерфейсов, с которыми будут взаимодействовать пользователи при работе с шаблонами проектов на точках вещания.

Под термином «интерфейс» подразумевается один или несколько экранов (сцен), на которых размещаются интерактивные элементы (слои) для отображения информации и взаимодействия с пользователем. Слои могут быть связаны между собой и другими компонентами проекта.

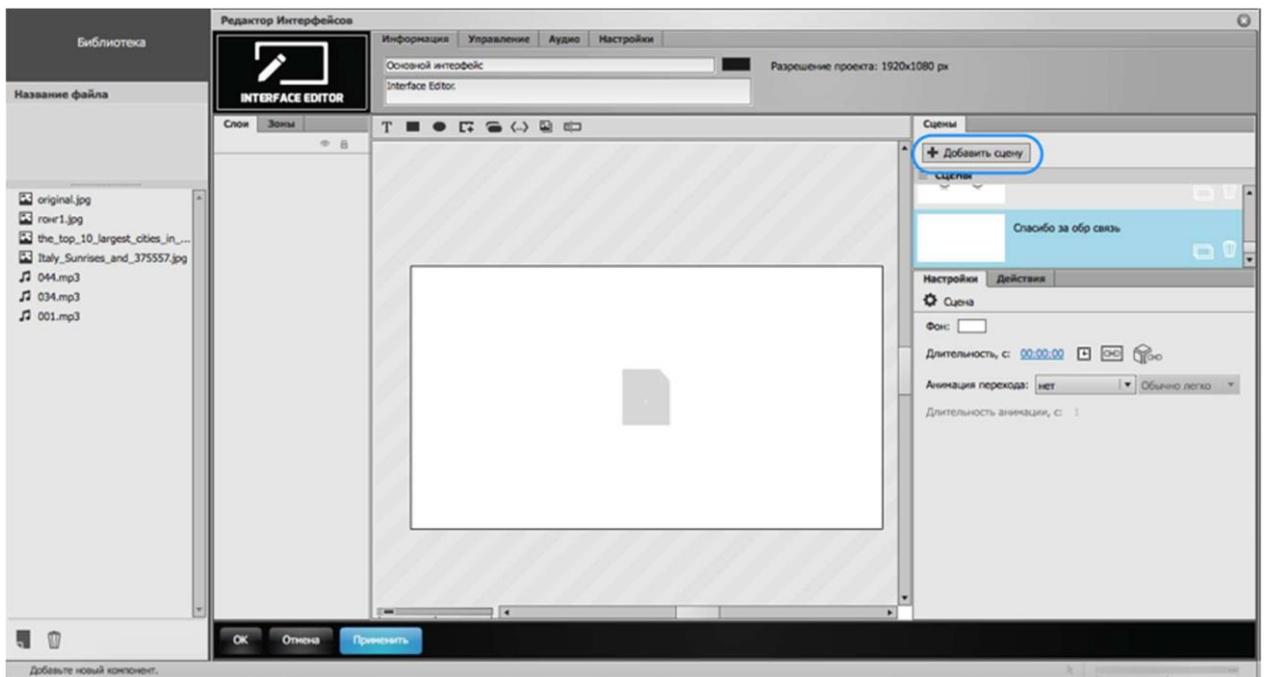
Редактор компонента включает в себя:



1. панель сцен для управления экранами интерфейса;
2. панель свойств;
3. основная рабочая область для создания интерфейса;
4. кнопки добавления слоев;
5. панель слоев для отображения и настройки всех элементов, используемых на экране, панель зон для настройки видеостен.

#### 1.16.1 Добавление экрана

Для **добавления экрана** нажмите кнопку «Добавить сцену».

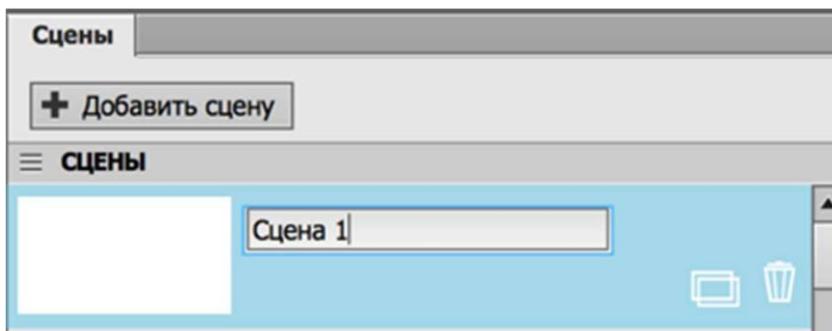


Экран будет добавлен на панель сцен.

Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### 1.16.2 Изменение названия сцены

Для **изменения названия на панели сцен** дважды нажмите на названии экрана и введите новое значение.



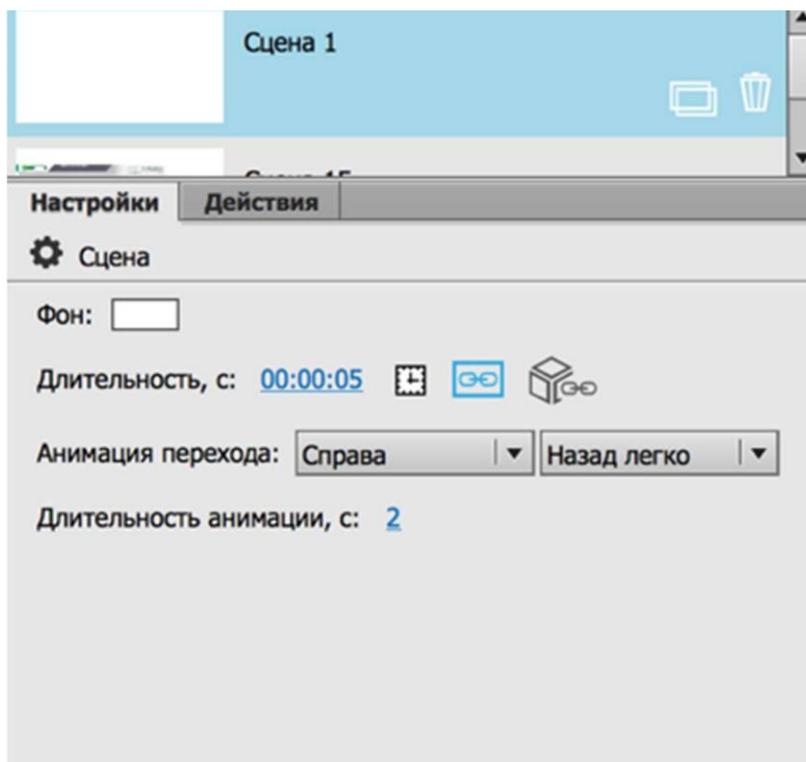
Название экрана будет изменено.

Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### 1.16.3 Настройка цвета фона экрана

Для **настройки цвета фона экрана**:

1. На панели сцен выберите экран.



2. На вкладке «Настройки» нажмите «Фон» и выберите цвет.
3. Фон экрана будет изменен.
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Компонент обеспечивает возможность **установки времени, по истечению которого текущий экран будет автоматически переключен на другой экран** компонента либо на другой компонент шаблона.

Перед настройкой предварительно должен быть добавлен экран либо компонент, на который будет осуществляться переключение.

#### 1.16.4 Смена экрана (сцены) на другой экран

Включение **смены экрана (сцены) на другой экран**:

1. На панели сцен выберите экран.
2. На вкладке «Настройки» в поле «Длительность» введите значение времени, по истечению которого экран должен переключиться.

Сцены

+ Добавить сцену

☰ СЦЕНЫ

Сцена 1

Настройки Действия

⚙ Сцена

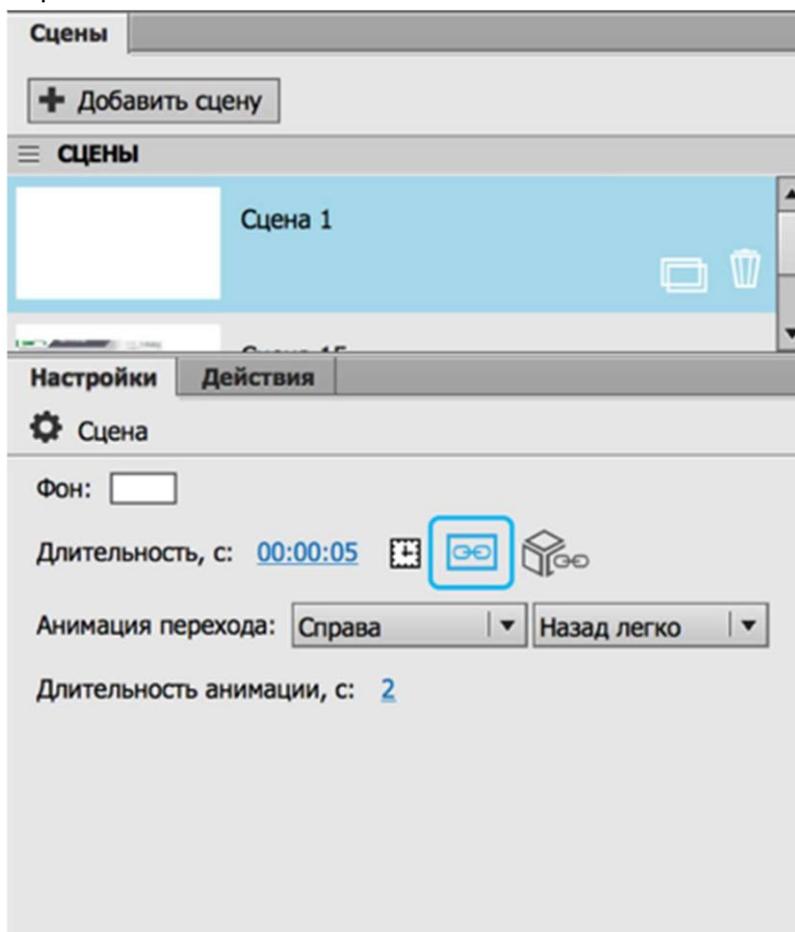
Фон:

Длительность, с: 00:00:05

Анимация перехода: Справа Назад легко

Длительность анимации, с: 2

3. Нажмите кнопку добавления ссылки и выберите экран, на который нужно переключиться.



4. Автоматическое переключение будет активировано.
5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Выключение смены экрана (сцены) на другой экран:

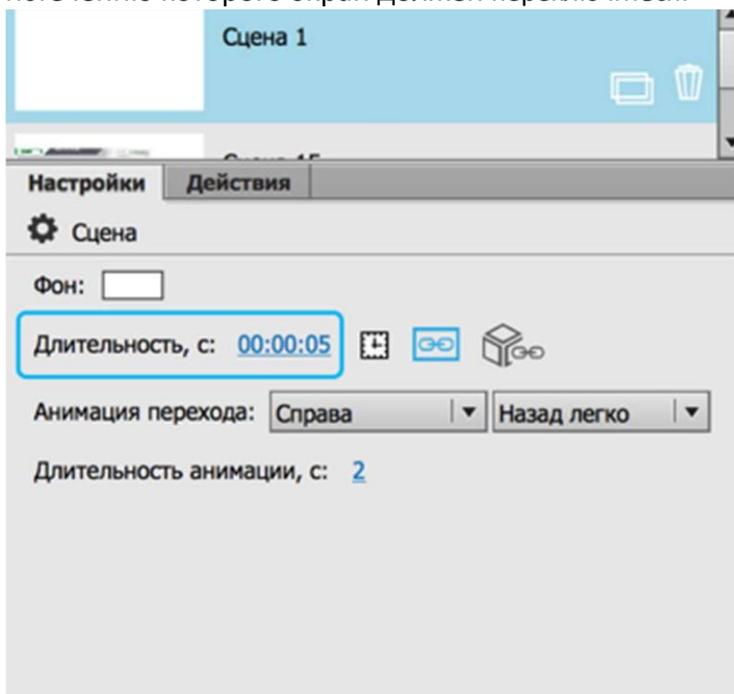
1. В поле «Длительность» введите значение «0».
2. Нажмите кнопку добавления ссылки и выберите значение «нет».
3. Настройка будет выключена.
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

#### 1.16.5 Смена экрана(сцены) на другой компонент)

Включение смены экрана (сцены) на другой компонент:

1. На панели сцен выберите экран.

2. На вкладке «Настройки» в поле «Длительность» введите значение времени, по истечению которого экран должен переключиться.



3. Нажмите кнопку добавления ссылки на компонент и выберите компонент, на который нужно будет переключиться.
4. Автоматическое переключение будет активировано.
5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Выключение смены экрана (сцены) на другой компонент:

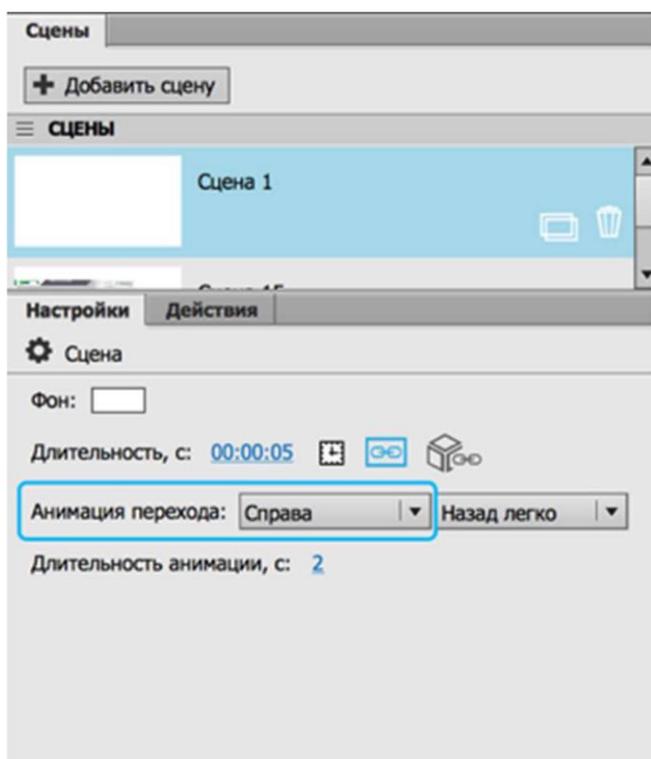
1. В поле «Длительность» введите значение «0».
2. Нажмите кнопку добавления ссылки на компонент. На открывшемся рабочем столе нажмите кнопку удаления ссылки на компонент.
3. Настройка будет выключена.
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

#### 1.16.6 Включение анимации при появлении экрана

Для **включения анимации при появлении экрана**:

1. На панели сцен выберите экран.
2. На вкладке «Настройки», в первом поле «Анимация перехода» выберите одно из доступных значений:
  - нет – без анимации;
  - Слева – появление слева-направо;
  - Справа – появление справа-налево;
  - Сверху – появление сверху-вниз;

- Снизу – появление снизу-вверх;
- Проявление.



3. Во втором поле «Анимация перехода» выберите одно из доступных значений эффекта появления экрана:

- Назад легко;
- Отскок легко;
- Эластично легко;
- Линейно легко;
- Обычно легко;
- Сильно легко.

4. В поле «Длительность анимации» введите продолжительность анимации в секундах.

5. Анимация будет настроена.

6. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

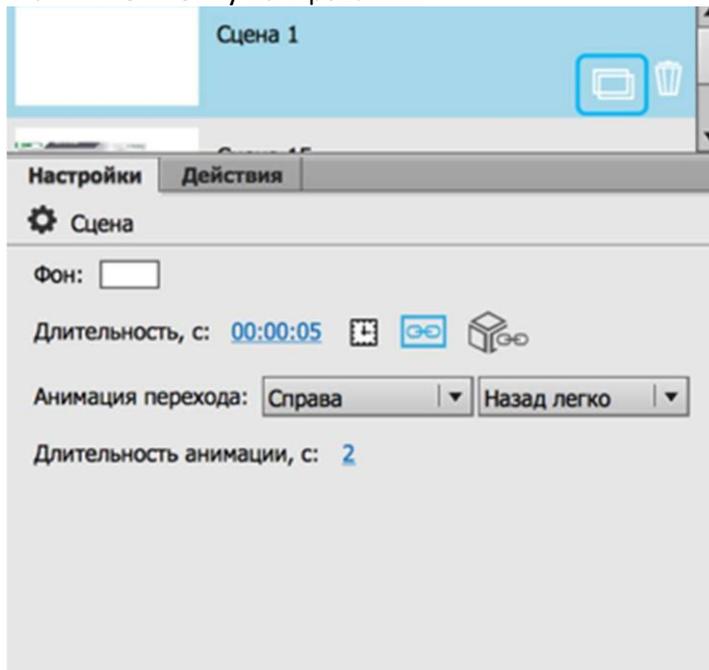
#### 1.16.7 Изменение порядка на панели сцен

Для **изменения порядка на панели сцен** перетащите экран в нужное местоположение списка. Порядок будет изменен. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

#### 1.16.8 Копирование экрана

Для **копирования экрана**:

1. На панели сцен выберите экран.
2. Нажмите кнопку копирования.



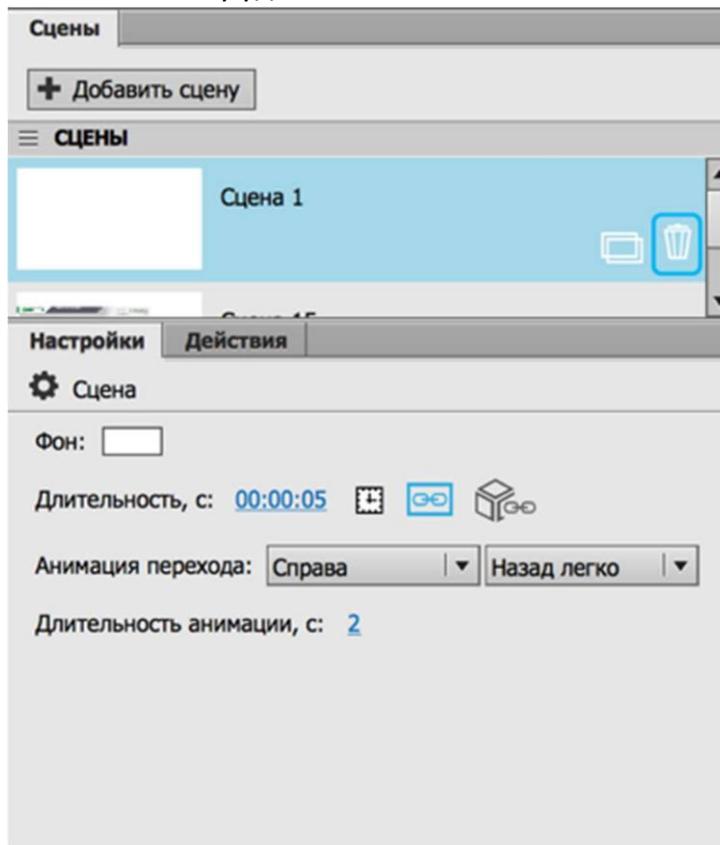
3. Экран будет скопирован со всеми настройками и элементами.
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

#### 1.16.9 Удаление экрана

Для **удаления экрана**:

1. На панели сцен выберите экран.

2. Нажмите кнопку удаления.



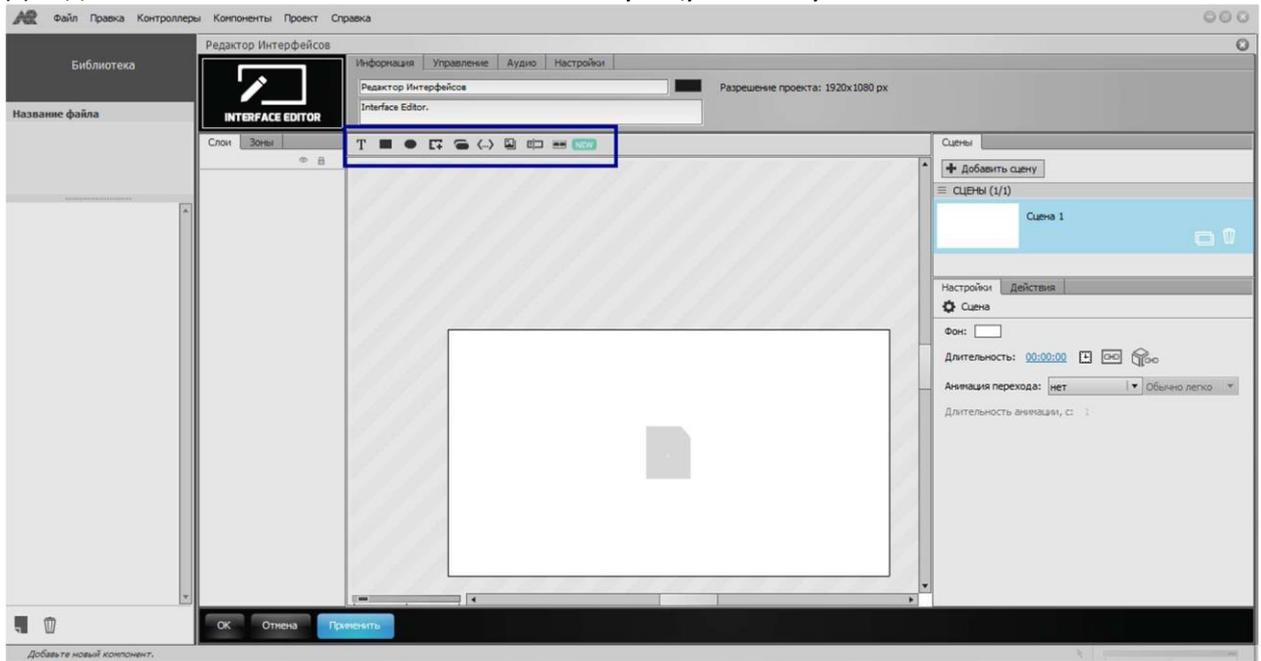
3. Экран будет удален.

4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Доступные слои в редакторе интерфейсов:

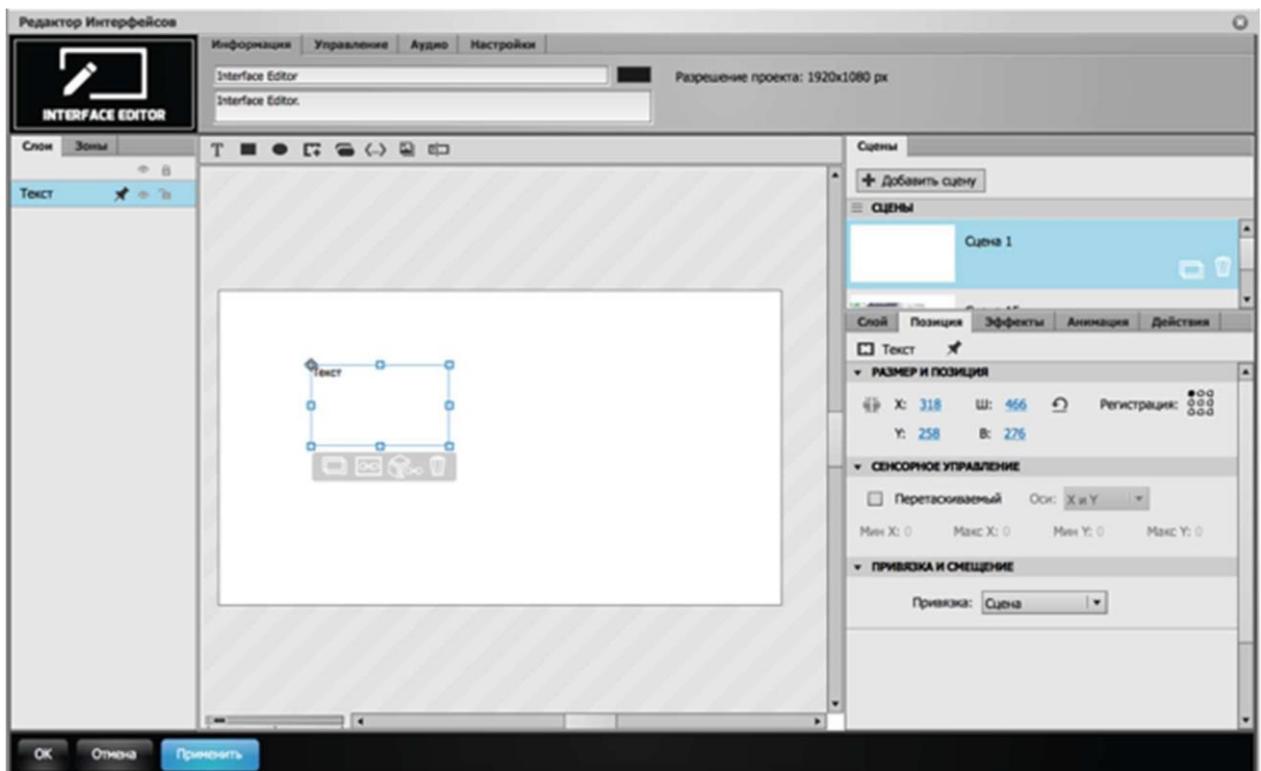
- текстовое содержимое;
- графический примитив (овал, прямоугольник);
- медиа-содержимое (медиаслой, ТВ-тюнер, изображение с камеры, потоковое вещание, последовательная анимация);
- кнопка;
- вебфрейм;
- медиагалерея;
- поле ввода текста;
- персональные предложения.

Для добавления слоя нажмите на соответствующую кнопку.



При добавлении некоторых слоев на экран (сцену) будет выведено всплывающее окно для выбора фонового изображения слоя.

Слой будет добавлен в основную рабочую область выбранного экрана. Содержимое панели слоев будет обновлено.



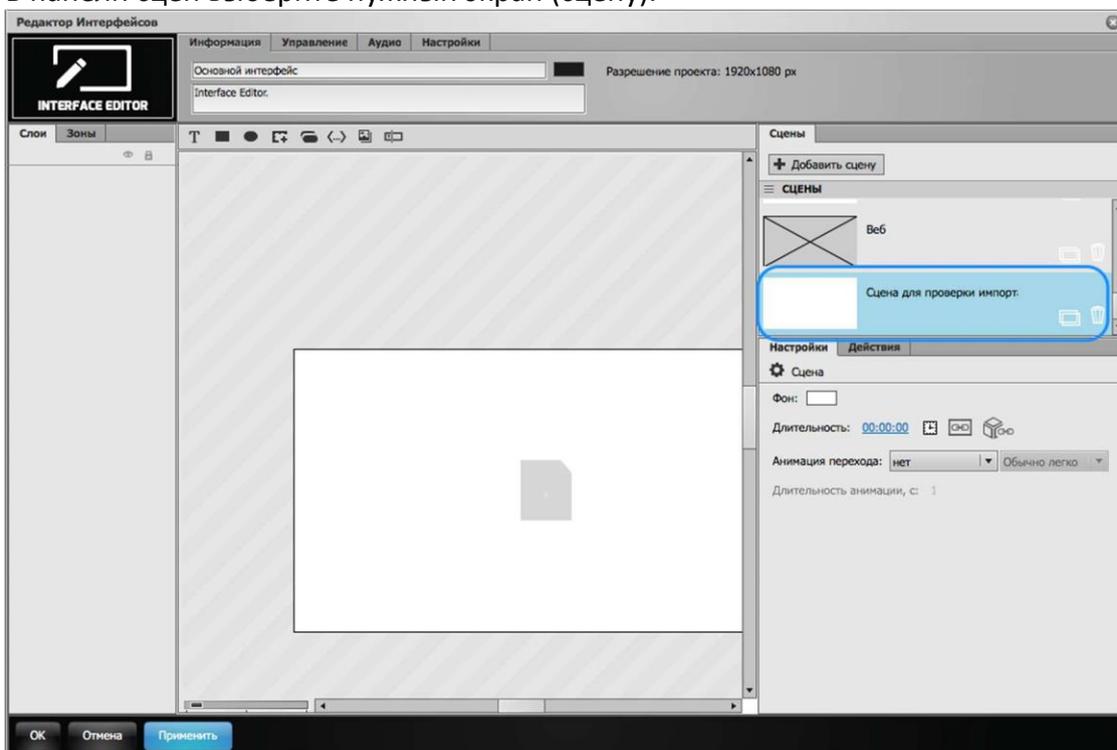
Компонент обеспечивает возможность импорта слоев из файлов, подготовленных в Adobe Photoshop CC и Illustrator CC, которые были сохранены в режиме совместимости.

При импорте сохраняются свойства графики – графика переносится в идентичном источнике виде с сохранением порядка слоев и координат объектов.

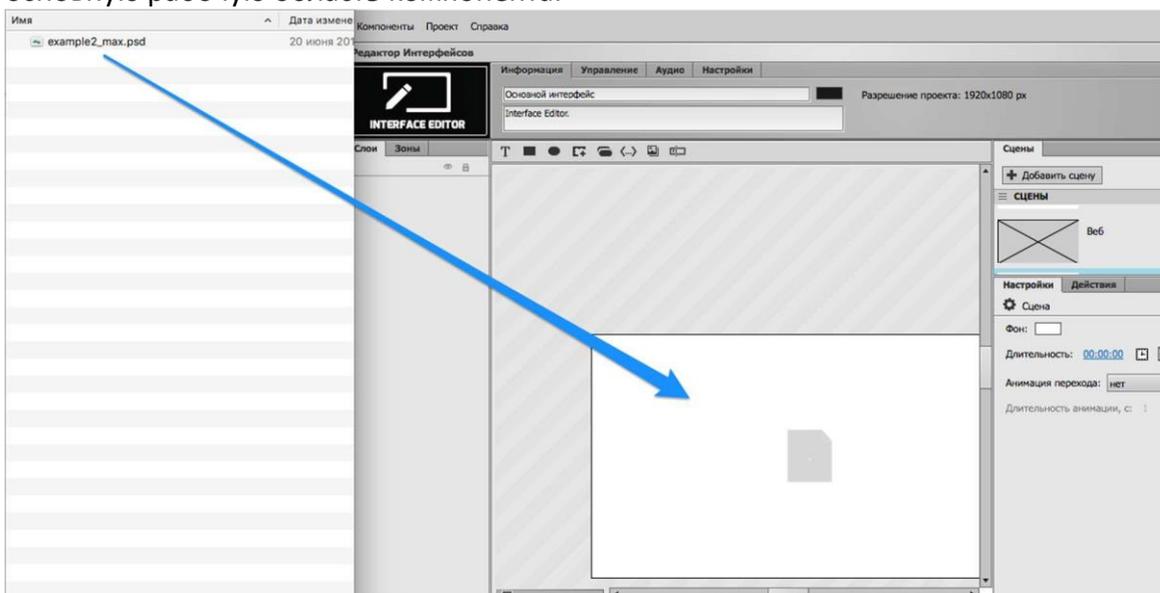
#### 1.16.10 Импорт слоев из Photoshop или Illustrator

Для **импорта слоев из Photoshop или Illustrator**:

1. В панели сцен выберите нужный экран (сцену).

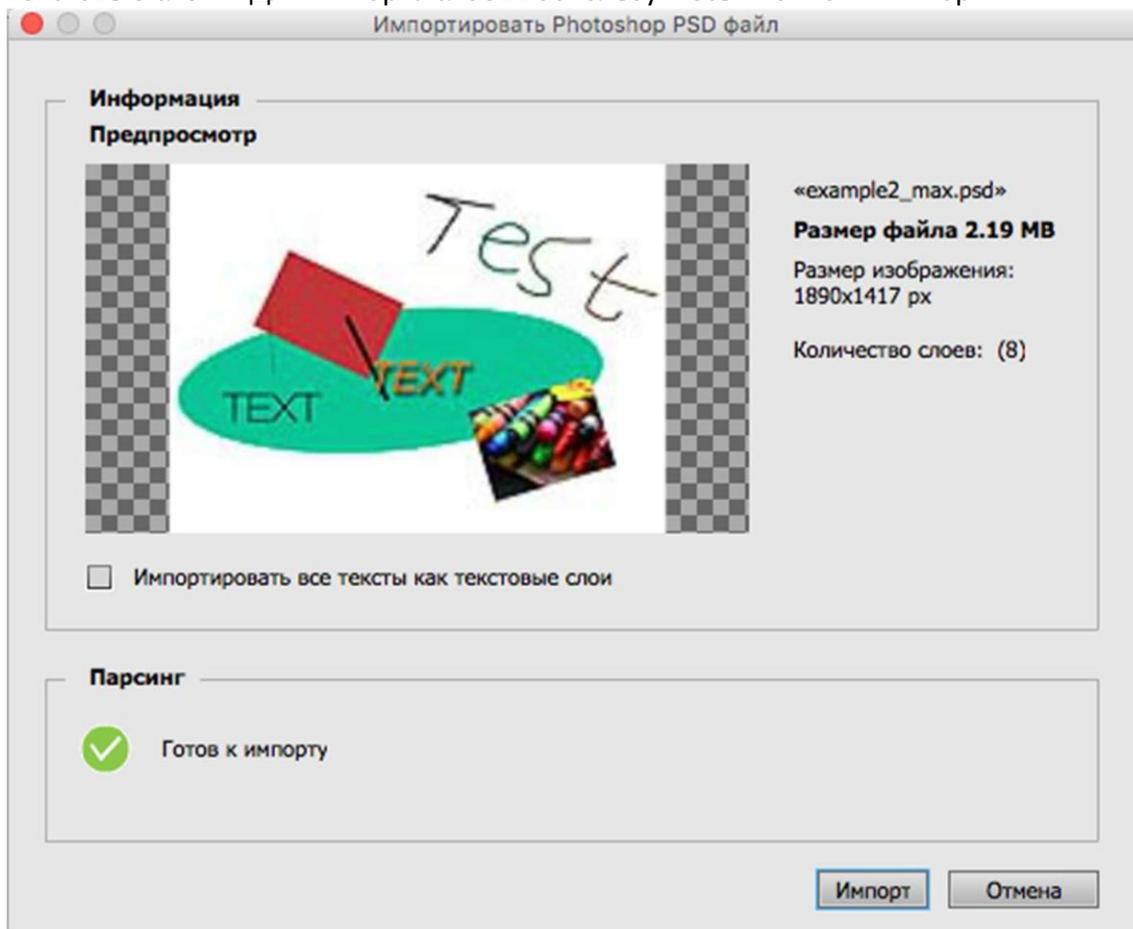


2. Перетащите импортируемый PSD- или AI-файл из каталога операционной системы в основную рабочую область компонента.

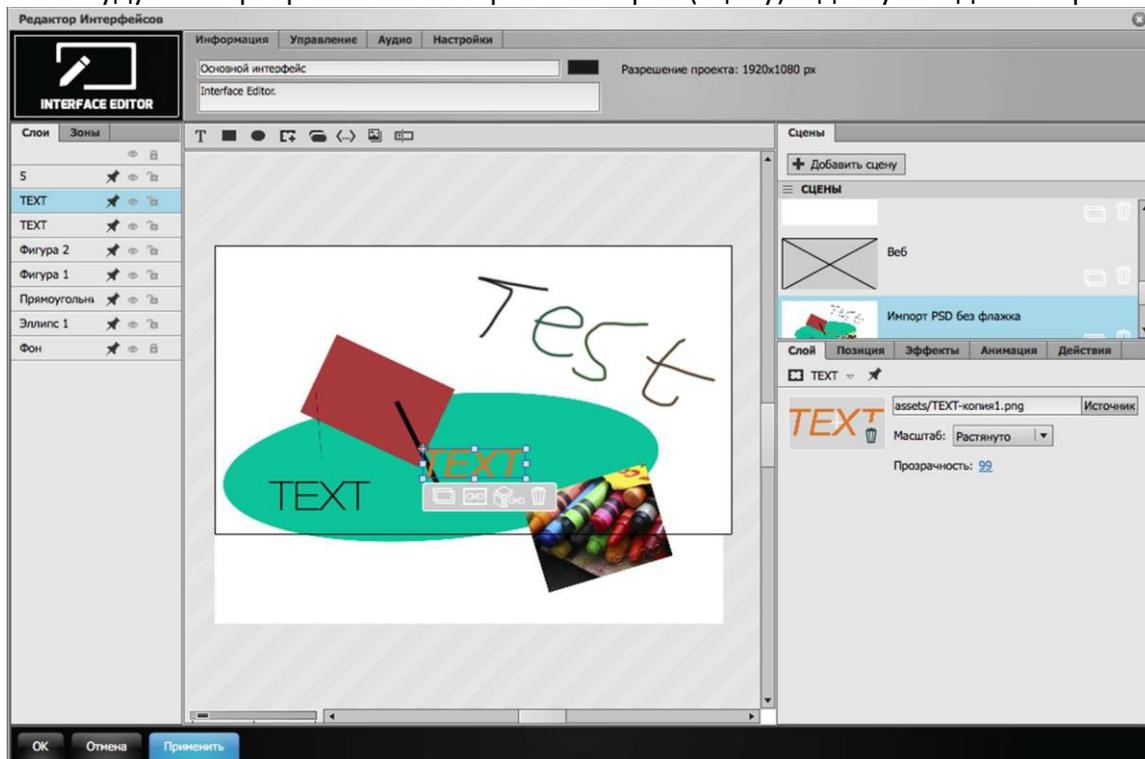


3. Если требуется импорт текстовых надписей в виде текстовых слоев, а не изображений (медияслоя), в открывшемся окне установите флажок «Импортировать все тексты как

текстовые слои». Для импорта слоев воспользуйтесь кнопкой «Импорт».



4. Слои будут импортированы на выбранный экран (сцену) и доступны для настройки.



Каждый слой содержит свойства для настройки его внешнего вида, функционирования и содержимого. Настройка слоев осуществляется на панели слоев и панели свойств.

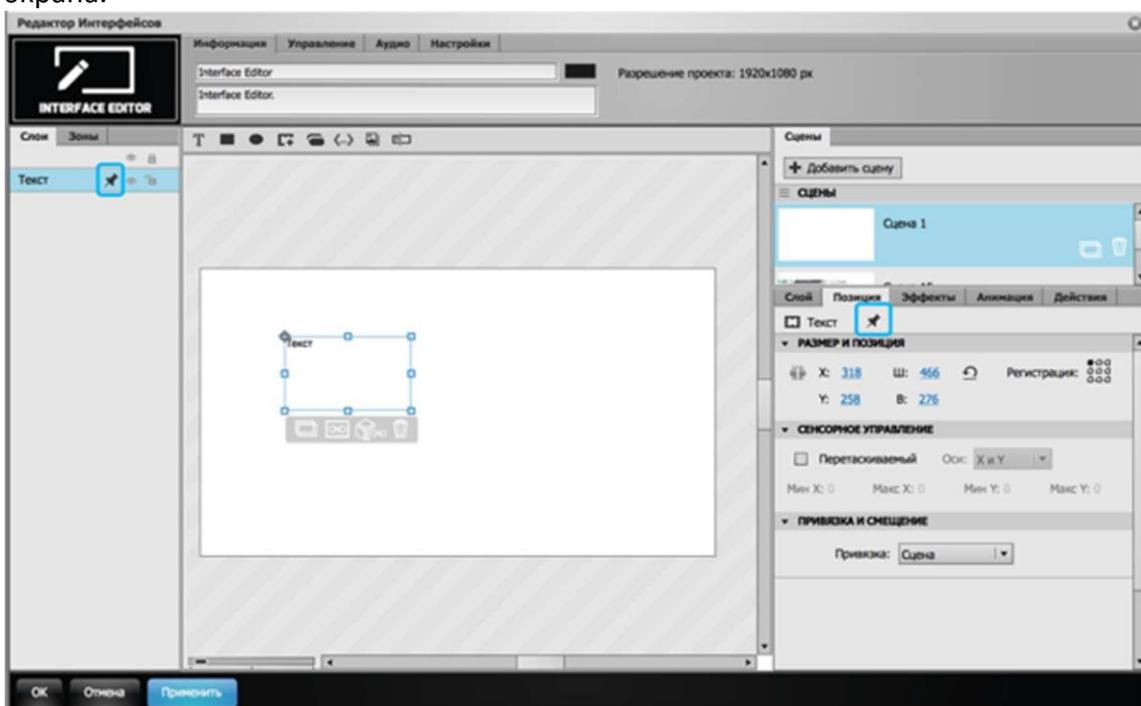
Слой может быть одновременно размещен на одном или нескольких экранах интерфейса. Размещение может быть выбрано:

- на панели слоев;
- на панели свойств.

#### 1.16.11 Выбор размещения слоя на экранах (сценах)

Для **выбора размещения слоя на экранах (сценах)**:

1. На панели слоев или в основной рабочей области выберите слой.
2. Нажмите кнопку выбора экрана.



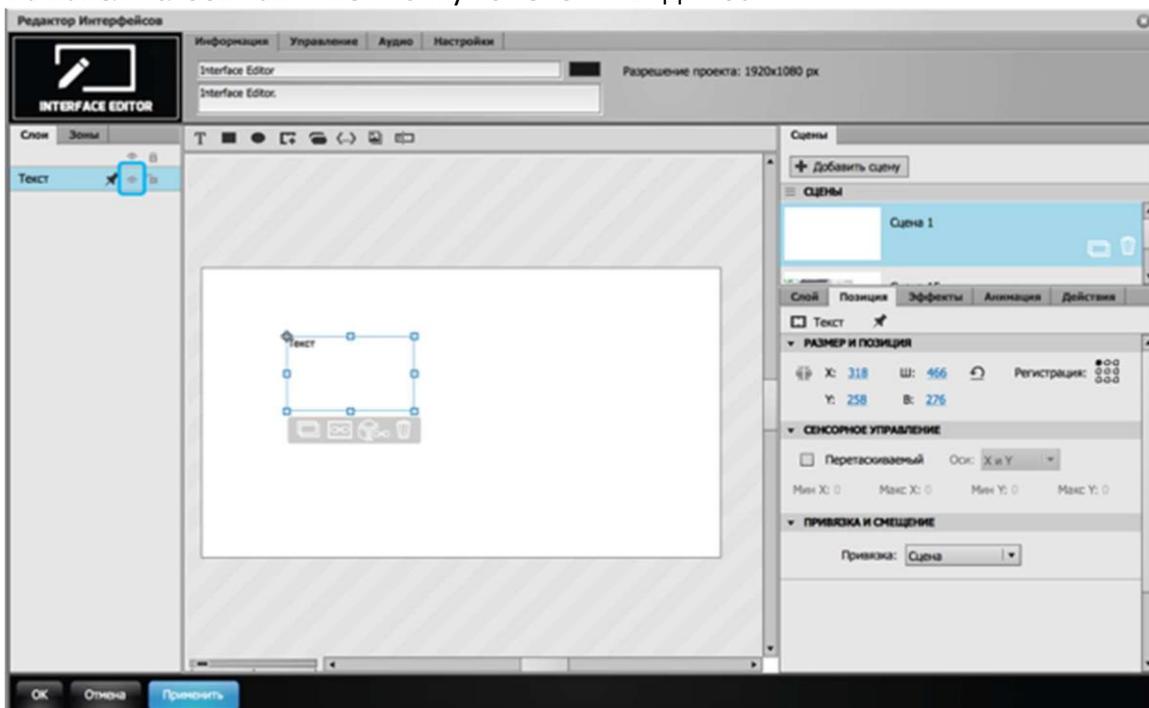
3. Установите флажки в строках с экранами, на которых должен присутствовать слой. Для размещения слоя на всех экранах выберите пункт «Отобразить на всех сценах».
4. Слой будет размещен на выбранных экранах. При размещении на нескольких экранах, изменение настроек слоя на одном экране приведет к идентичным изменениям слоя на других экранах, на которых он размещен.
5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

#### 1.16.12 Настройка видимости слоя

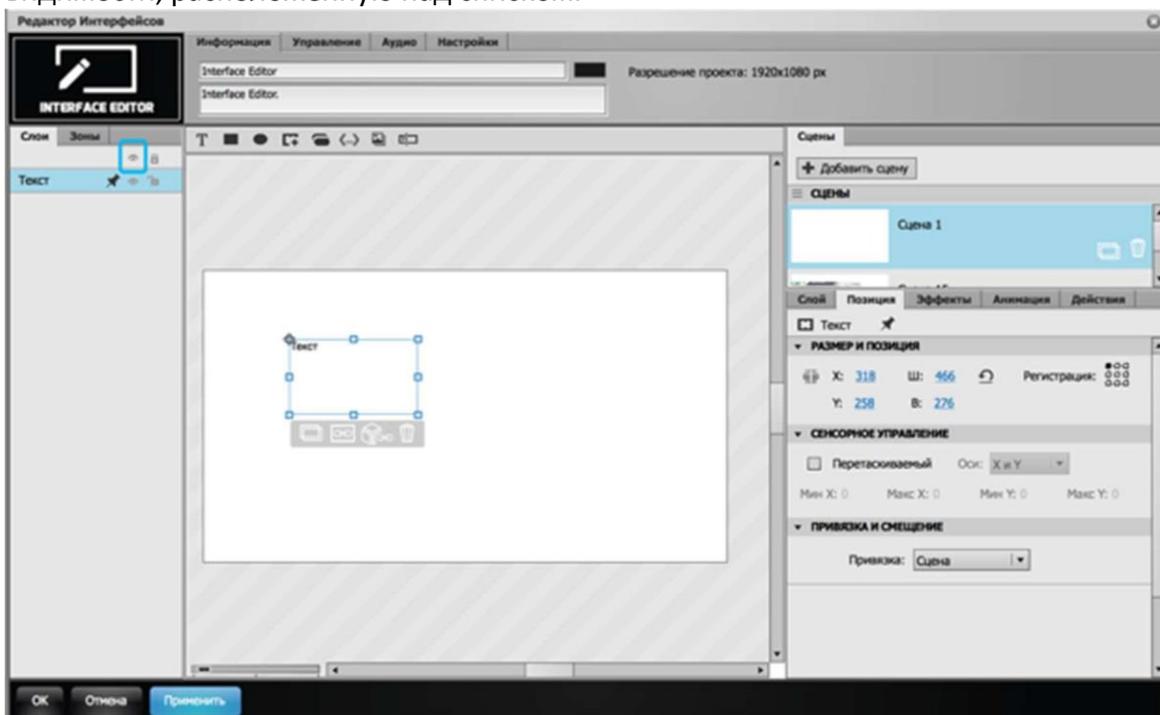
Для настройки **видимости слоя**:

1. На панели слоев или в основной рабочей области выберите слой.

2. На панели слоев нажмите кнопку изменения видимости.



3. Видимость слоя будет изменена.
4. Для одновременной настройки видимости всех слоев, нажмите кнопку изменения видимости, расположенную над списком.



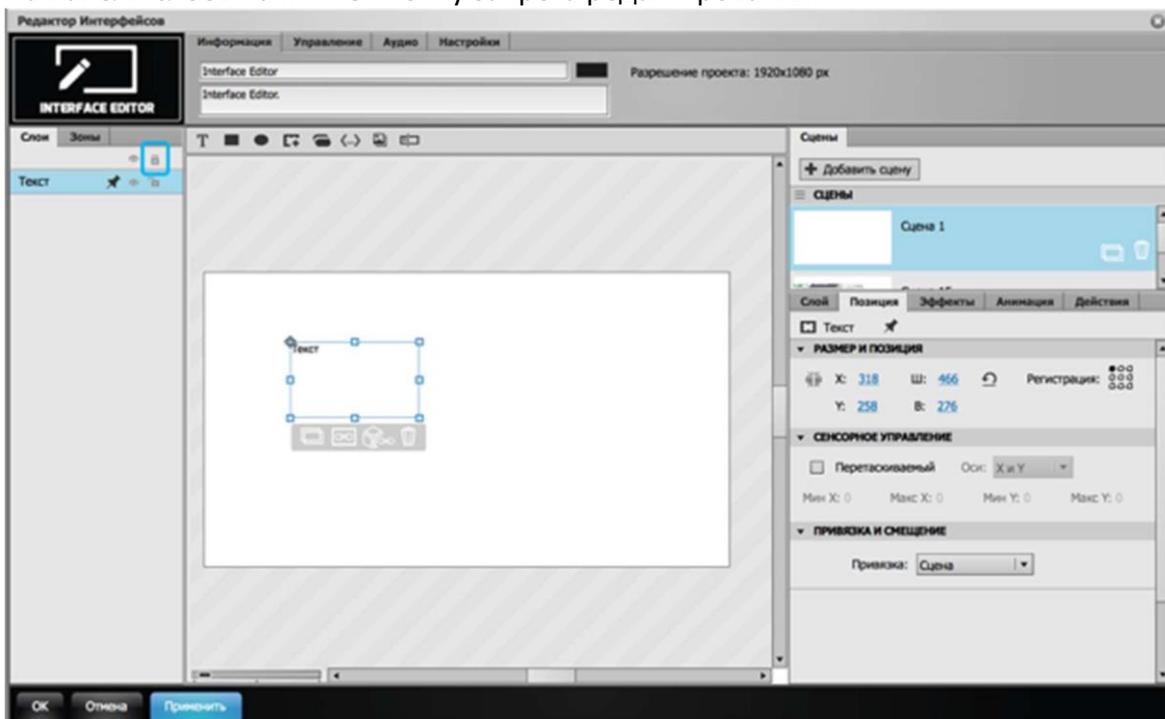
5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

#### 1.16.13 Установка или снятие запрета редактирования слоя

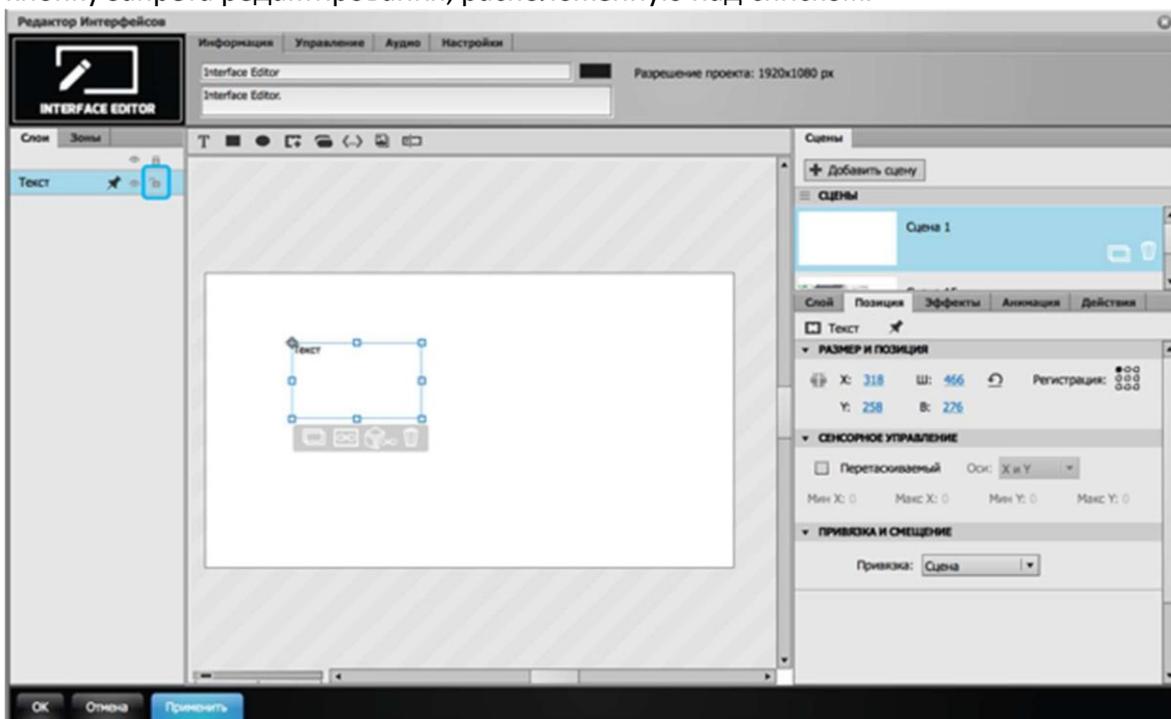
Для **установки или снятия запрета редактирования слоя**:

1. На панели слоев или в основной рабочей области выберите слой.

2. На панели слоев нажмите кнопку запрета редактирования.



3. Запрет на редактирование слоя будет изменен.
4. Для одновременной настройки доступности редактирования всех слоев, нажмите кнопку запрета редактирования, расположенную над списком.

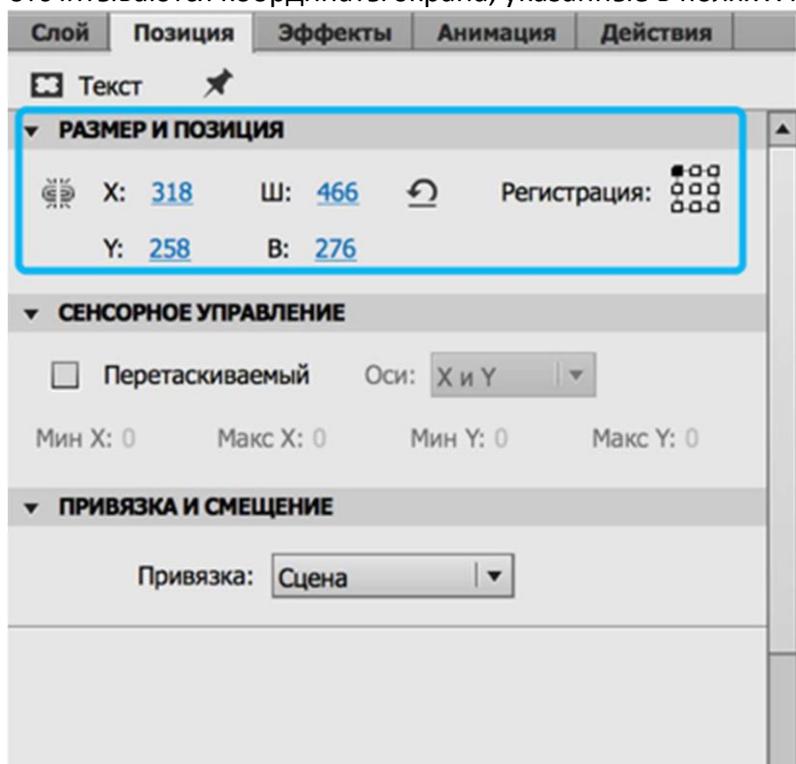


5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Настройки размера и местоположения слоя включают в себя:

- кнопка включения/выключения пропорционального изменения размера слоя;
- поля «Ш» и «В» – ширина и высота;
- поля X и Y – координаты слоя на экране (сцене);

- кнопка установки размера слоя по умолчанию (для всех слоев кроме графических примитивов и вебфреймов);
- поле «Регистрация» – точка отсчета координат слоя, относительно этой точки отсчитываются координаты экрана, указанные в полях X и Y.



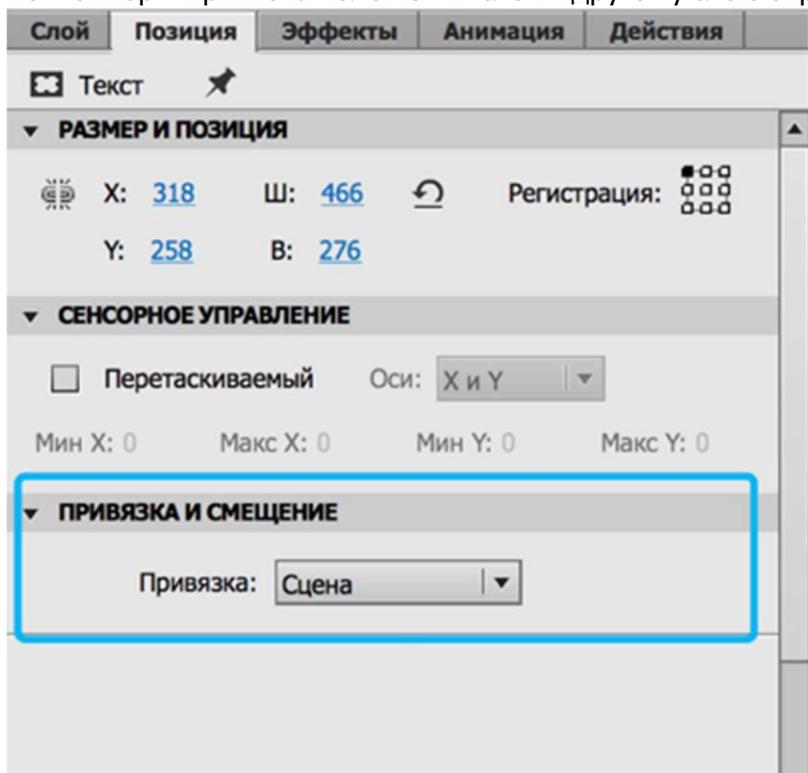
Для настройки размера и местоположения слоя на панели свойств откройте вкладку «Позиция» и внесите соответствующие изменения. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

#### 1.16.14 Настройка привязки слоя

Для **настройки привязки слоя**:

1. На панели свойств откройте вкладку «Позиция».
2. В поле «Привязка» выберите одно из доступных значений:
  - Сцена – привязка положения слоя к экрану (сцене);
  - Курсор – привязка положения слоя к курсору;

- Контейнер – привязка положения слоя к другому слою экрана.



3. Если в поле «Привязка» было выбрано значение «Контейнер», в поле «Контейнер» выберите слой, к которому должен быть привязан текущий.

4. Привязка слоя будет настроена.

5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

#### 1.16.15 Эффекты слоя

Доступные эффекты:

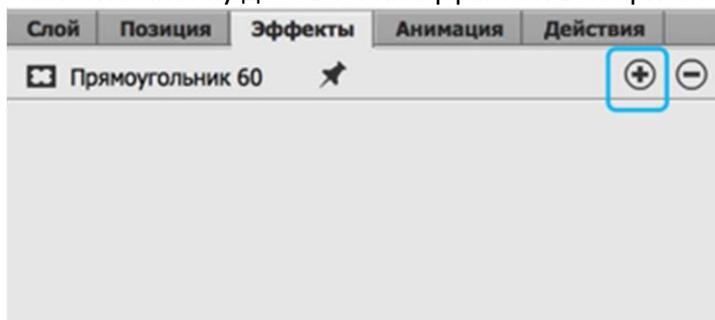
- собственные эффекты (эффекты, созданные на основе какого-либо из нижеперечисленных эффектов с требуемыми настройками);
- потряхивание;
- твист;
- масштабирование;
- мерцание;
- дым;
- 3D поворот;
- тень;
- размытие;
- рамка;
- фаска;
- сепия;
- градации серого;
- перекрашивание;
- свечение;
- настройка цвета;

- оттенок;
- пикселизация.

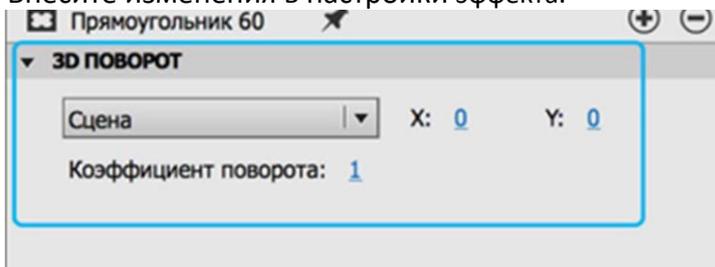
#### 1.16.16 Добавление эффекта слоя

Для **добавления эффекта слоя**:

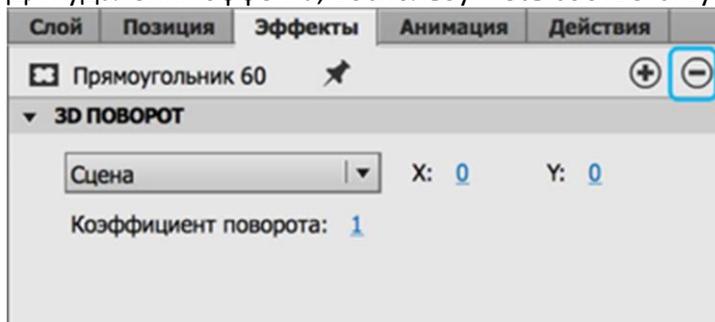
1. На панели свойств откройте вкладку «Эффекты».
2. Нажмите кнопку добавления эффекта и выберите нужный.



3. Внесите изменения в настройки эффекта.



4. Для удаления эффекта, воспользуйтесь соответствующей кнопкой.

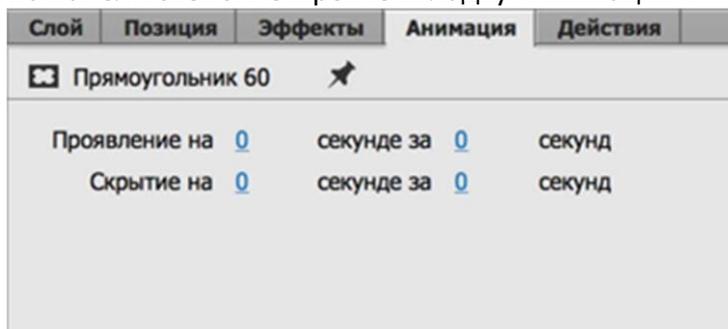


5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

#### 1.16.17 Настройка анимации слоя

Для **настройки анимации слоя**:

1. На панели свойств откройте вкладку «Анимация».

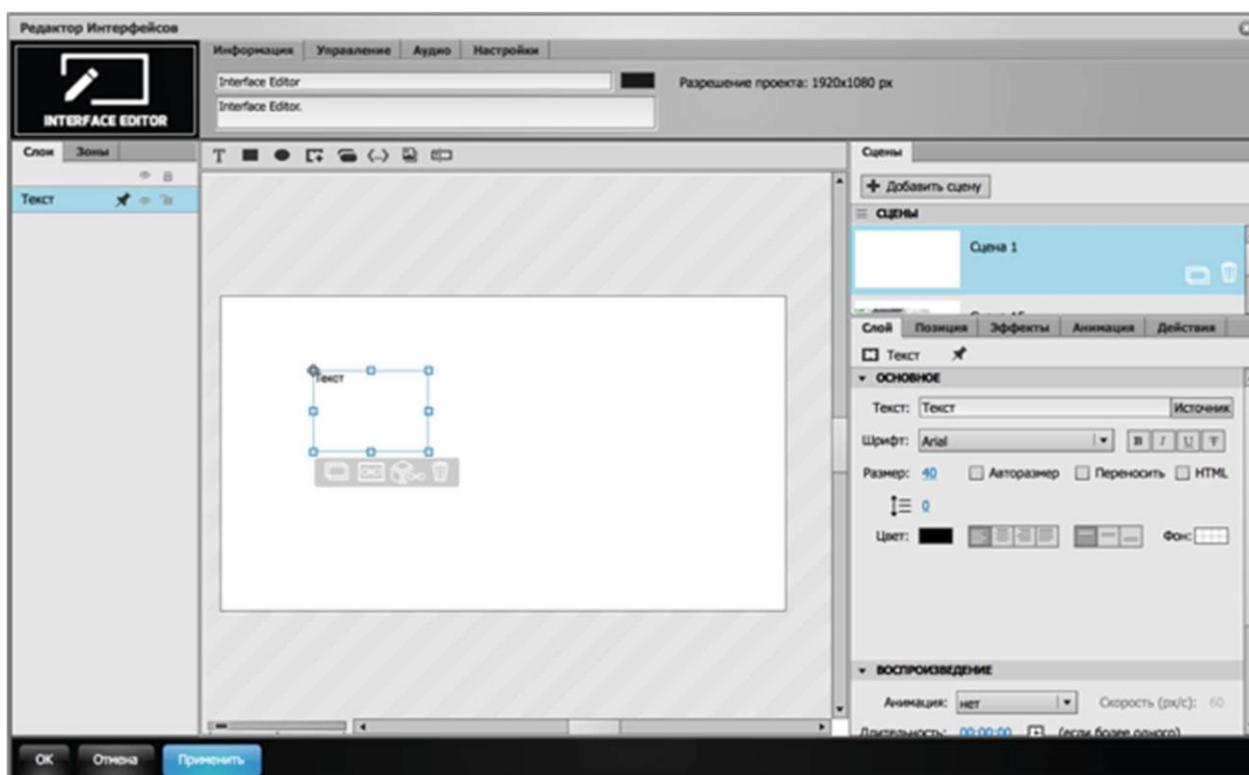


2. В полях «Проявление на» и «секунде за» введите на какой секунде должен появиться слой и за какое время он должен появиться.
3. В полях «Скрытие на» и «секунде за» введите на какой секунде должен исчезнуть слой и за какое время он должен исчезнуть.
4. Анимация слоя будет настроена.
5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### 1.17 Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка текстового содержимого



Слой «Текст» предназначен для отображения на экране текстовых надписей.



Слой обеспечивает возможность форматирования текста:

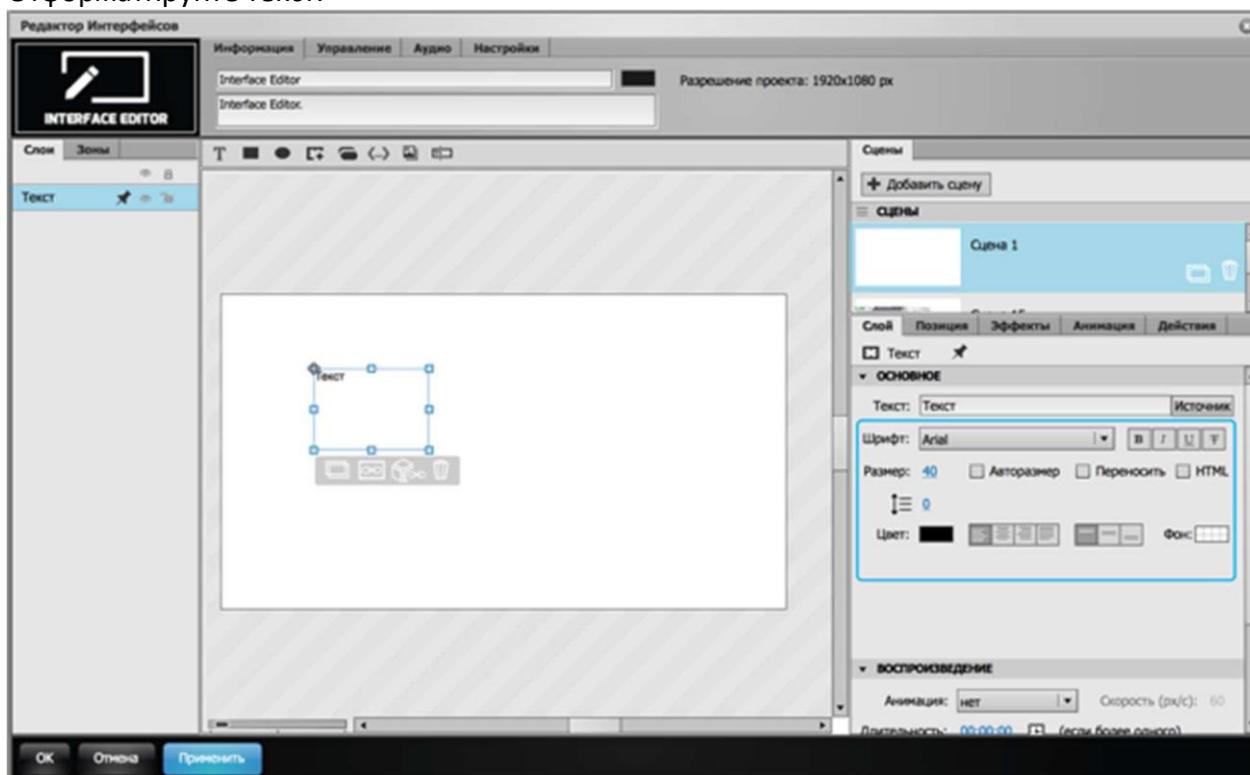
- шрифт;
- способ написания (полужирный, курсив, подчеркнутый);

- размер;
- перенос текста в границах слоя;
- HTML-теги;
- цвет текста;
- междустрочный интервал;
- горизонтальное выравнивание;
- вертикальное выравнивание
- цвет фона текста.

### 1.17.1 Форматирование текста

Для **форматирования текста**:

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Отформатируйте текст.



3. Для поддержки нестандартных шрифтов (не установленных в операционных системах на точках вещания), необходимо добавить ttf-файл шрифта в медиабibliothek для его корректного отображения на точках вещания.
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### 1.17.2 Размещение текстовой надписи

Для **размещения простой текстовой надписи**:

Перед выполнением нижеперечисленных действий добавьте слой «Текст» и выберите его на экране (сцене).

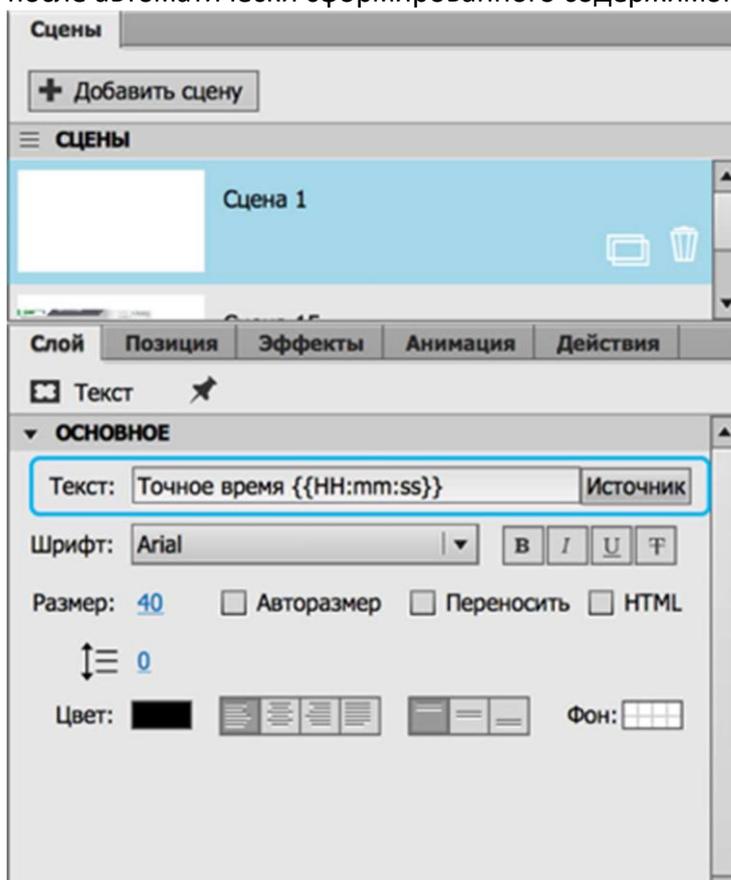
1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Нажмите кнопку «Источник» и выберите значение «нет».
3. Введите текст в поле «Текст».

4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

#### 1.17.3 Размещение надписи, отображающей текущее время

Для **размещения надписи, отображающей текущее время:**

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Нажмите кнопку «Источник» и выберите значение «Время».
3. Значение поля «Текст» будет обновлено. Если требуется, введите текст перед или после автоматически сформированного содержимого.



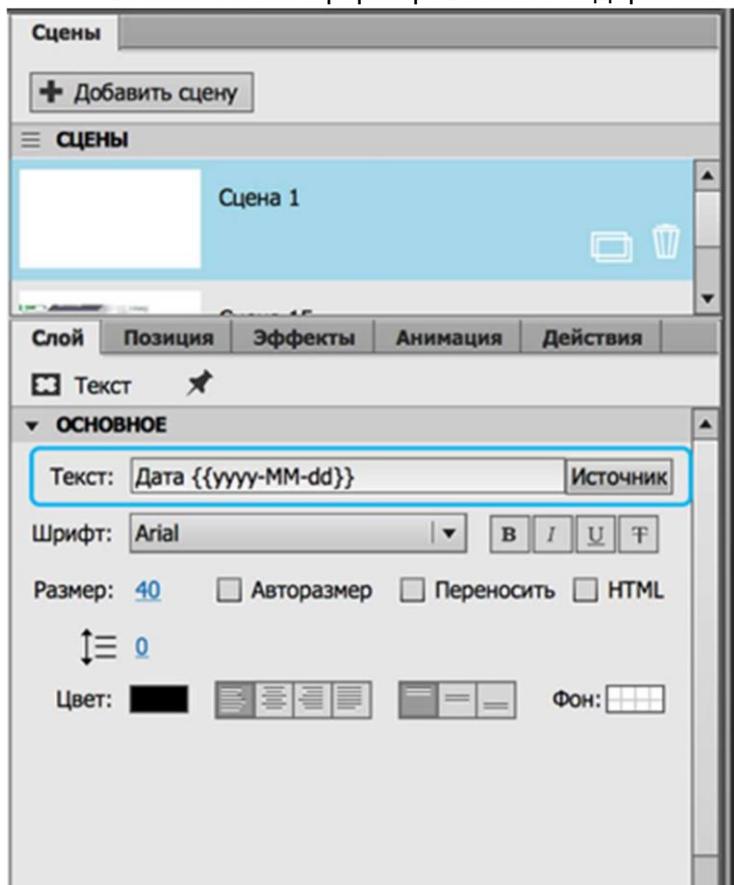
4. Автоматически сформированный шаблон с временем «{{HH:mm:ss}}» можно изменить или дополнить, например, переключить отображение в 12-ти часовой формат, отображать часовой пояс, миллисекунды и т.д. (Подробное описание возможностей приведено по ссылке [http://help.adobe.com/ru\\_RU/FlashPlatform/reference/actionscript/3/flash/globalization/DateTimeFormatter.html#setDateTimePattern\(\)](http://help.adobe.com/ru_RU/FlashPlatform/reference/actionscript/3/flash/globalization/DateTimeFormatter.html#setDateTimePattern()), в описании метода `setDateTimePattern()`.)
5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

#### 1.17.4 Размещение надписи, отображающей текущую дату

Для **размещения надписи, отображающей текущую дату:**

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Нажмите кнопку «Источник» и выберите значение «Дата».

3. Значение поля «Текст» будет обновлено. Если требуется, введите текст перед или после автоматически сформированного содержимого.



4. Автоматически сформированный шаблон с датой «{{yyyy-MM-dd}}» можно изменить или дополнить, например, включить отображение года в формате 2-х цифр, отображать название месяца и т.д. (Подробное описание возможностей приведено по ссылке [http://help.adobe.com/ru\\_RU/FlashPlatform/reference/actionscript/3/flash/globalization/DateTimeFormatter.html#setDateTimePattern\(\)](http://help.adobe.com/ru_RU/FlashPlatform/reference/actionscript/3/flash/globalization/DateTimeFormatter.html#setDateTimePattern()), в описании метода `setDateTimePattern()`.)
5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

#### 1.17.5 Размещение текстового содержимого, получаемого из веб-ресурса

**Для размещения текстового содержимого (текстовых данных), получаемого из веб-ресурса:**

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Нажмите кнопку «Источник» и выберите значение «Текстовые данные».
3. Содержимое поля «Источник» будет обновлено. В поле URL введите адрес содержимого.
4. В поле «Обновление» установите периодичность обновления данных по введенному адресу:
  - Открытие проекта – при запуске шаблона проекта на точке вещания;
  - Открытие компонента – при каждом запуске компонента;
  - Каждый день;
  - Каждый час;
  - Каждые 30 минут;

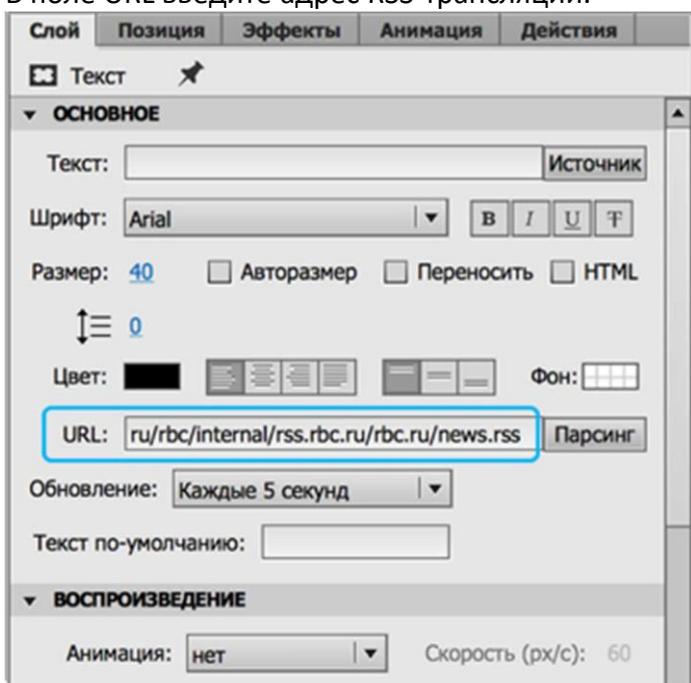
- Каждые 10 минут;
- Каждые 5 минут;
- Каждую 1 минуту;
- Каждые 30 секунд;
- Каждые 5 секунд;
- Каждые 2 секунды.

5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

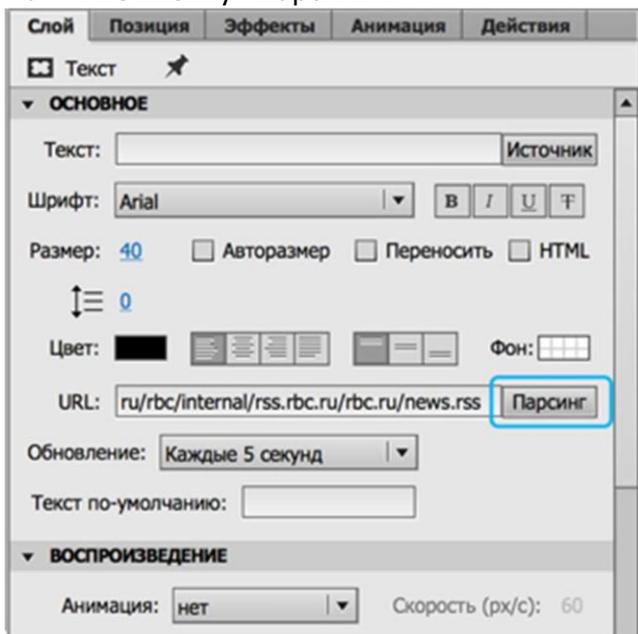
#### 1.17.6 Размещение содержимого, получаемого по RSS

Для **размещения содержимого, получаемого по RSS:**

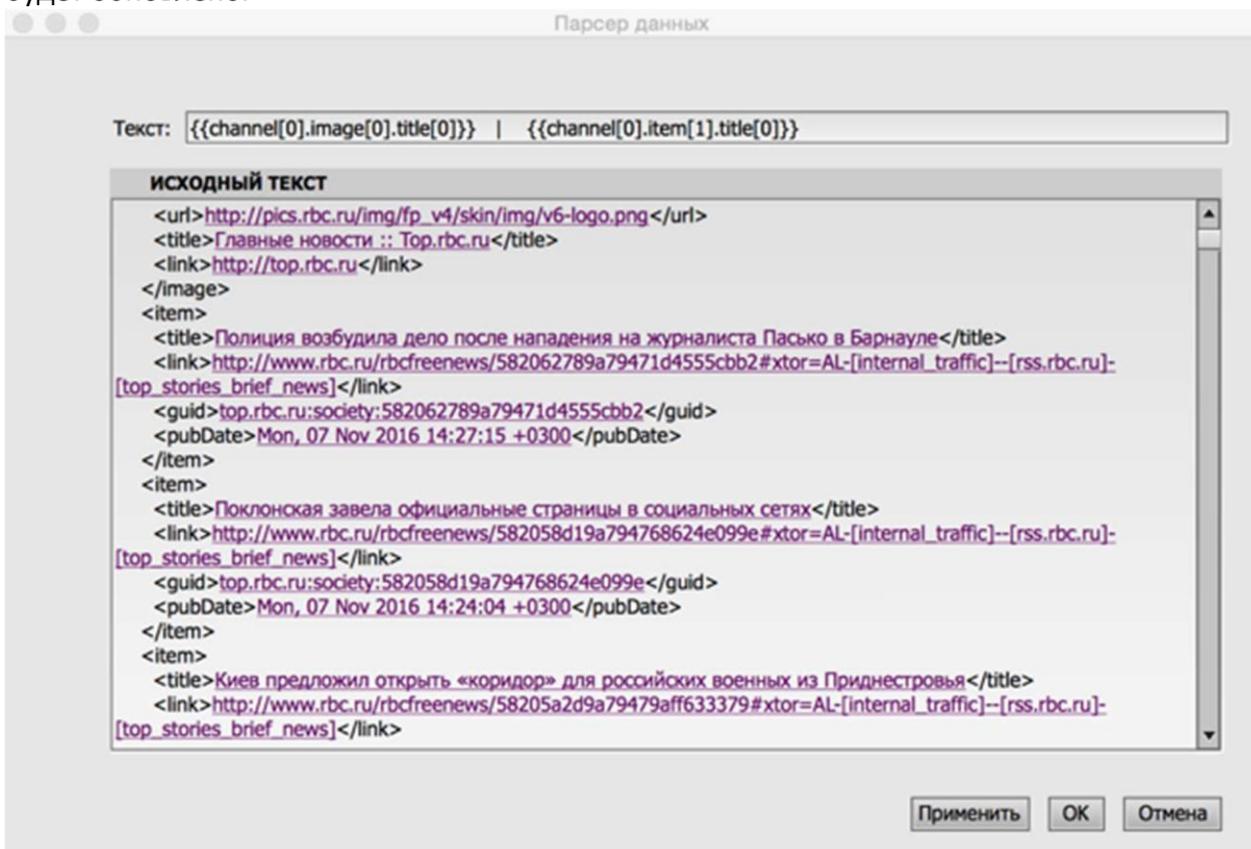
1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Нажмите кнопку «Источник» и выберите значение RSS.
3. В поле URL введите адрес RSS-трансляции.



4. Нажмите кнопку «Парсинг».



5. Выберите один или несколько элементов структуры, из которых будет осуществляться сбор данных. Содержимое поля «Текст» во всплывающем окне будет обновлено. Если требуется, введите текст перед или после автоматически сформированного содержимого. Нажмите «Применить» или «ОК». Значение поля «Текст» на панели будет обновлено.



6. В поле «Обновление» установите периодичность получения данных по RSS:

- Открытие проекта – при запуске шаблона проекта на точке вещания;
- Открытие компонента – при каждом запуске компонента;
- Каждый день;

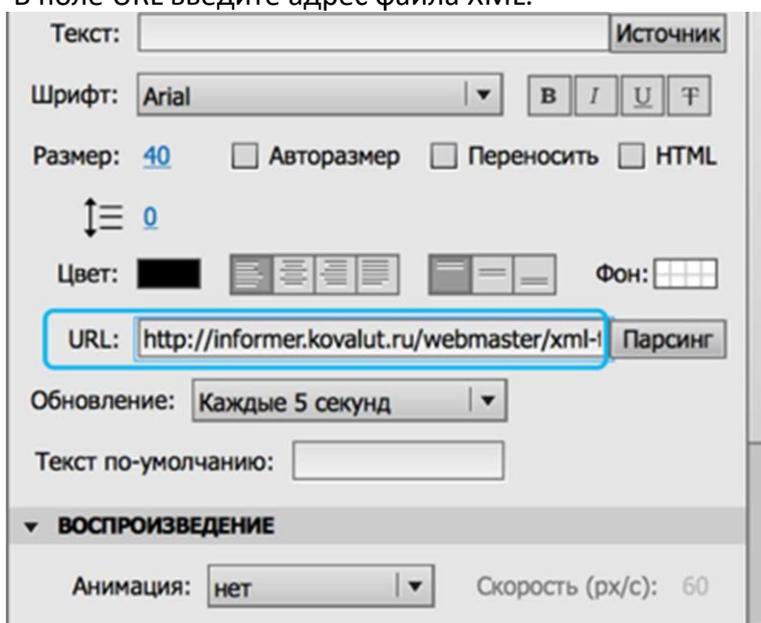
- Каждый час;
- Каждые 30 минут;
- Каждые 10 минут;
- Каждые 5 минут;
- Каждую 1 минуту;
- Каждые 30 секунд;
- Каждые 5 секунд;
- Каждые 2 секунды.

7. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

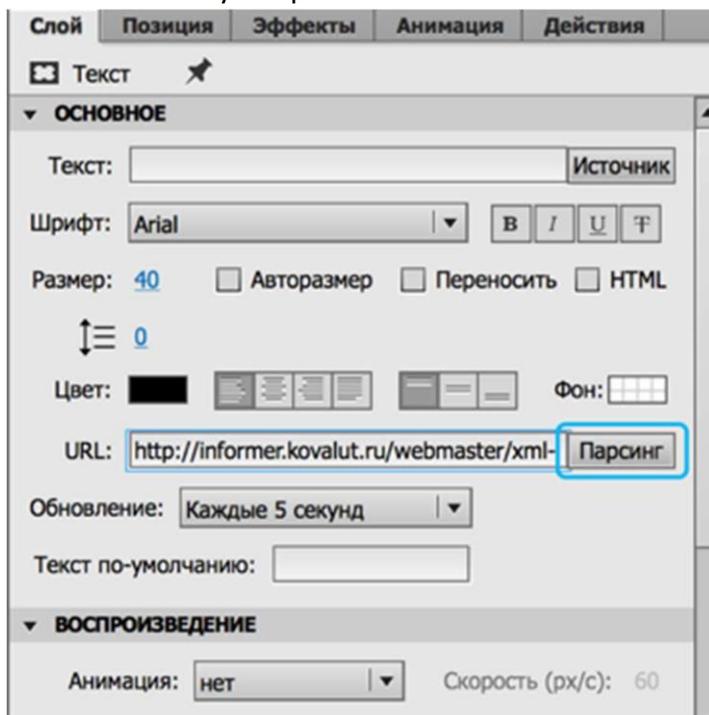
#### 1.17.7 Размещение надписи, содержащей данные, полученные из XML

Для **размещения надписи, содержащей данные, полученные из XML:**

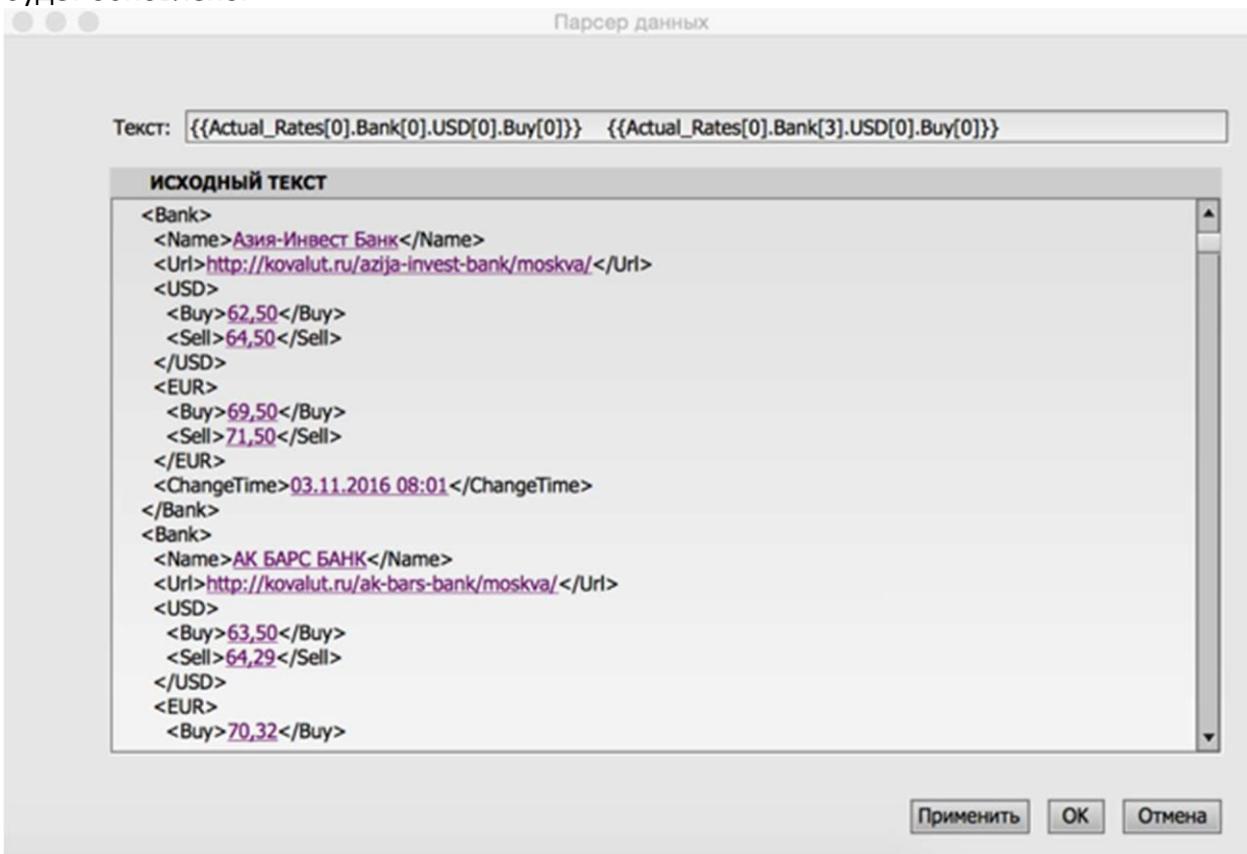
1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Нажмите кнопку «Источник» и выберите значение XML.
3. В поле URL введите адрес файла XML.



4. Нажмите кнопку «Парсинг».



5. Выберите один или несколько элементов структуры, из которых будет осуществляться сбор данных. Содержимое поля «Текст» во всплывающем окне будет обновлено. Если требуется, введите текст перед или после автоматически сформированного содержимого. Нажмите «Применить» или «ОК». Значение поля «Текст» на панели будет обновлено.



6. В поле «Обновление» установите периодичность получения данных из XML-файла:

- Открытие проекта – при запуске шаблона проекта на точке вещания;

- Открытие компонента – при каждом запуске компонента;
- Каждый день;
- Каждый час;
- Каждые 30 минут;
- Каждые 10 минут;
- Каждые 5 минут;
- Каждую 1 минуту;
- Каждые 30 секунд;
- Каждые 5 секунд;
- Каждые 2 секунды.

7. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

#### 1.17.8 Размещение надписи, содержащей данные, получаемые из Addreality Manager

Для **размещения надписи, содержащей данные, получаемые из Addreality Manager:**

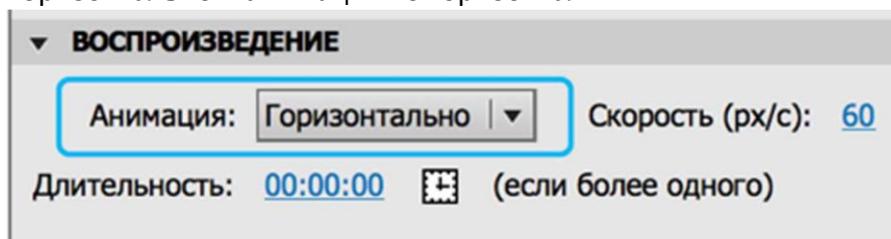
1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Нажмите кнопку «Источник» и выберите значение CMS.
3. Размещение содержимого будет осуществляться в личном кабинете, в настройках кампании (Кампании).
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Слой обеспечивает возможность **отображения текстового содержимого в виде бегущей строки.**

#### 1.17.9 Настройка анимации

Для **настройки анимации:**

1. На панели свойств на вкладке «Слой» в поле «Анимация» выберите одно из доступных значений:
  - нет – без анимации;
  - Горизонтально – анимация по горизонтали.



2. В поле «Скорость» введите скорость анимации в пикселях в секунду.

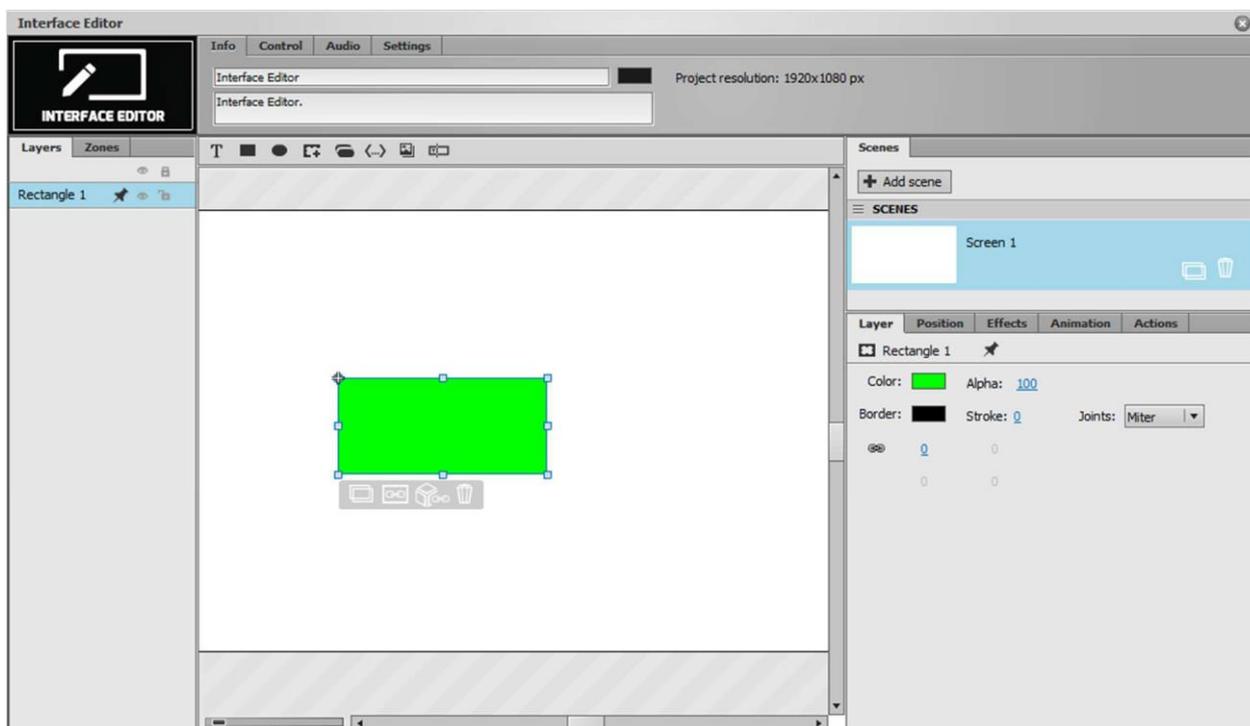
3. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

## 1.18 Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка примитивов

В слоях редактора интерфейсов существуют два примитива: прямоугольник и овал.



Слой «Прямоугольник» предназначен для отображения на экране прямоугольных элементов.



Слой обеспечивает возможность настройки внешнего вида элемента:

- цвет;
- цвет рамки;
- прозрачность;
- толщина рамки;
- закругление.

Перед выполнением нижеперечисленных действий добавьте слой «Прямоугольник» и выберите его на экране (сцене).

Для настройки примитива "прямоугольник":

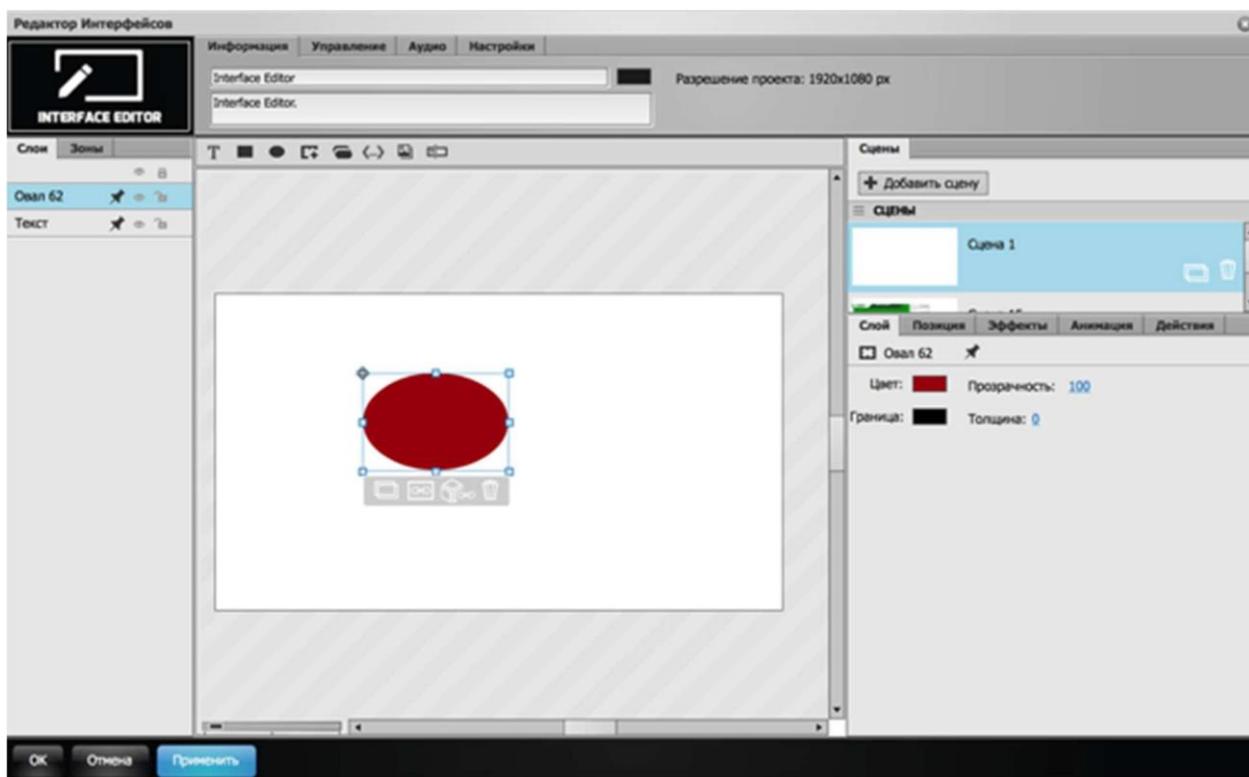
1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
  2. В поле «Цвет» выберите цвет фигуры.
  3. В поле «Граница» выберите цвет границ фигуры.
  4. В поле «Прозрачность» введите значение прозрачности.
  5. В поле «Толщина» введите толщину рамки фигуры.
  6. В поле «Стыки» выберите способ закругления рамки фигуры:
- Угловые – прямые углы;

- Круглые углы;
- Скошенные углы.

7. При необходимости, в полях, расположенных под полем «Стыки», введите значение закругления рамок фигуры. Возможен ввод как одного значения для всех углов, так и отдельного значения для каждого угла фигуры.

8. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Слой «Овал» предназначен для отображения на экране окружностей и овалов.



Слой обеспечивает возможность настройки внешнего вида элемента:

- цвет;
- цвет рамки;
- прозрачность;
- толщина рамки.

Перед выполнением нижеперечисленных действий добавьте слой «Овал» и выберите его на экране (сцене).

Для настройки:

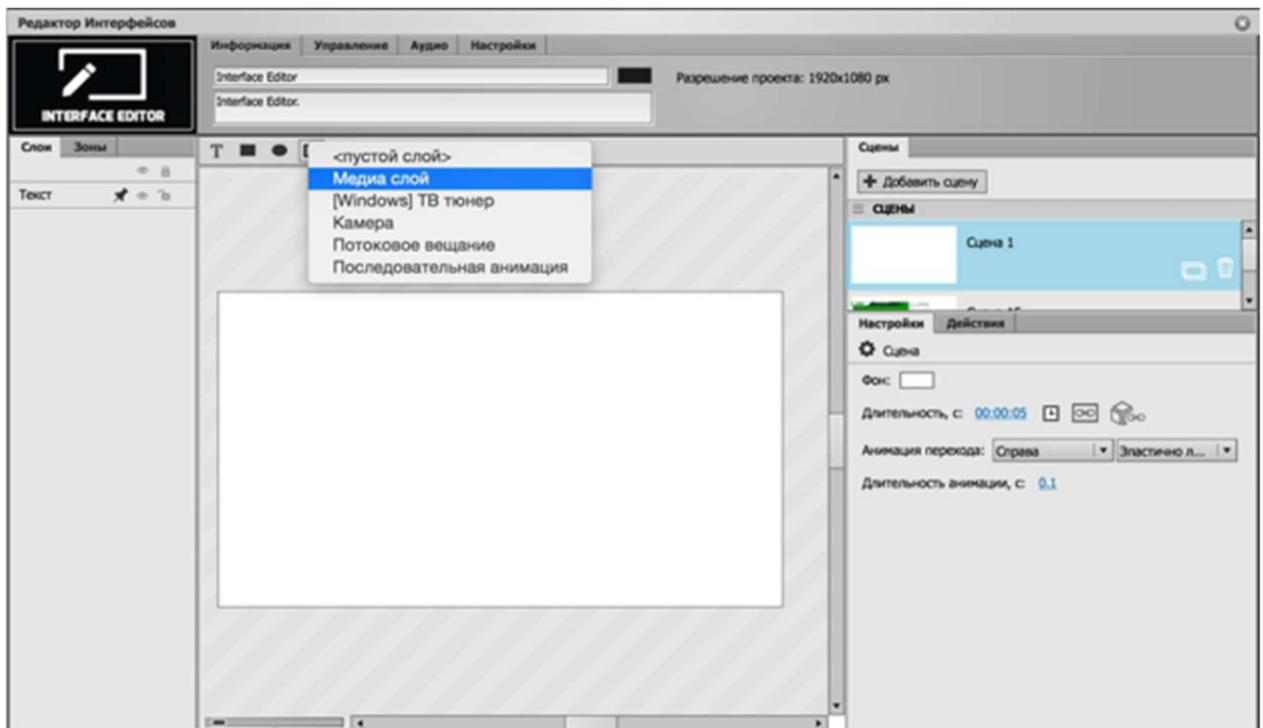
1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. В поле «Цвет» выберите цвет фигуры.
3. В поле «Граница» выберите цвет рамки фигуры.
4. В поле «Прозрачность» введите значение прозрачности.
5. В поле «Толщина» введите толщину рамки фигуры.
6. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

## 1.19 Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка медиа-содержимого

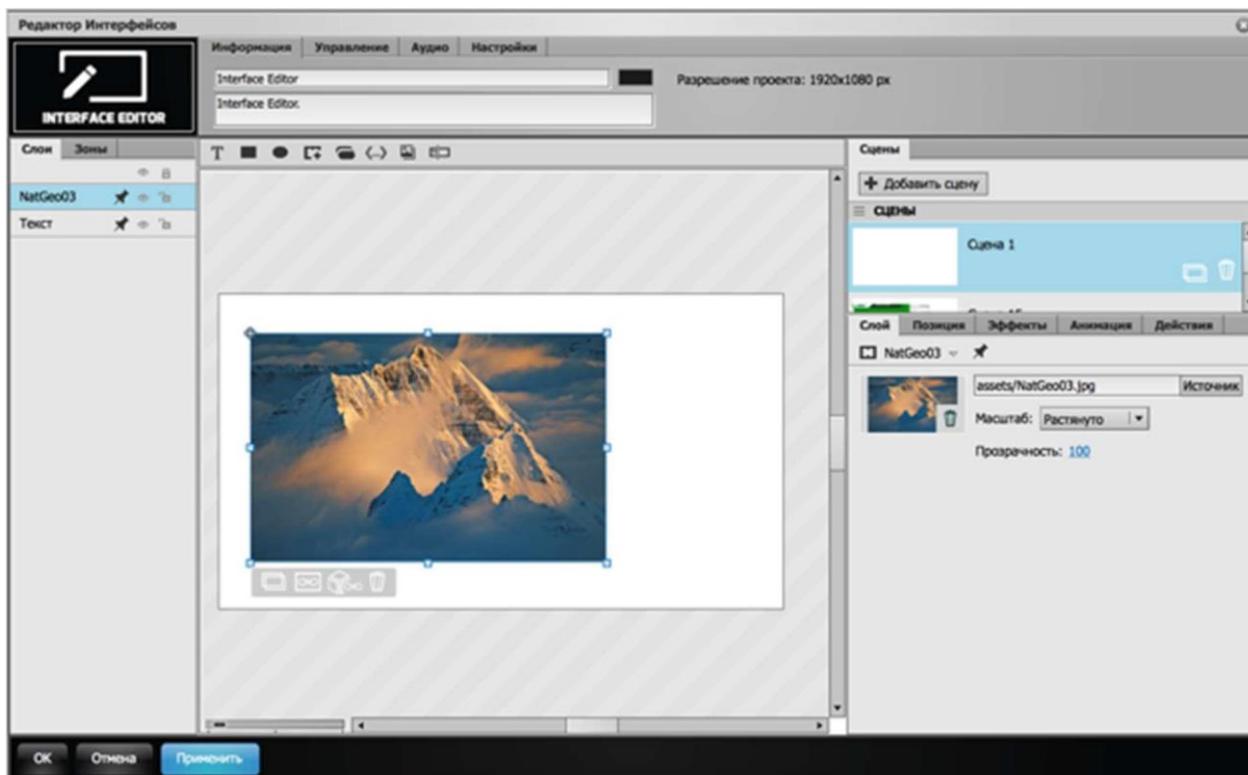
Слой «Медиа-содержимое» предназначен для отображения на экране медиа-содержимого.



Слой обеспечивает возможность размещения: стандартного содержимого («пустой слой» или «Медиа слой»), сигнала с ТВ-тюнера, изображение с камеры, потокового вещания, последовательности изображений (последовательная анимация). Тип содержимого выбирается при добавлении слоя.



При добавлении слоя можно сразу выбрать его содержимое (для типов «пустой слой» или «Медиа слой»).



Слой «Медиа-содержимое» с типом «пустой слой» или «Медиа слой» обеспечивает возможность размещения изображений, видео и flash-записей.

Слой обеспечивает возможность настройки внешнего вида элемента:

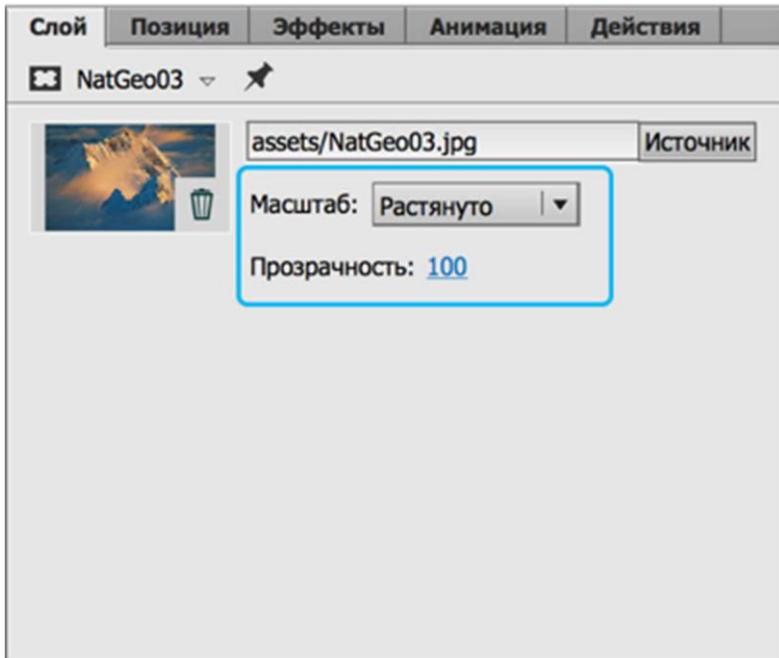
- масштабирование содержимого;
- альфа-канал.

Перед выполнением нижеперечисленных действий добавьте слой «Медиа-содержимое» с соответствующим типом и выберите его на экране (сцене).

#### 1.19.1 Настройка внешнего вида

Для **настройки внешнего вида**:

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. В поле «Масштаб» выберите одно из доступных значений:
  - Автоматически – реальный размер элементов содержимого (при размере слоя больше размера содержимого);
  - Реальное – реальный размер элементов содержимого;
  - Растянуто – растянутое содержимое (подвергается деформации, каждая сторона принимает размер по размеру шаблона проекта);
  - Вписано – вписанное содержимое (содержимое вписывается по меньшей стороне);
  - Описано – описанное содержимое (содержимое описывается по большей стороне).
3. В поле «Прозрачность» введите значение альфа-канала (прозрачности).



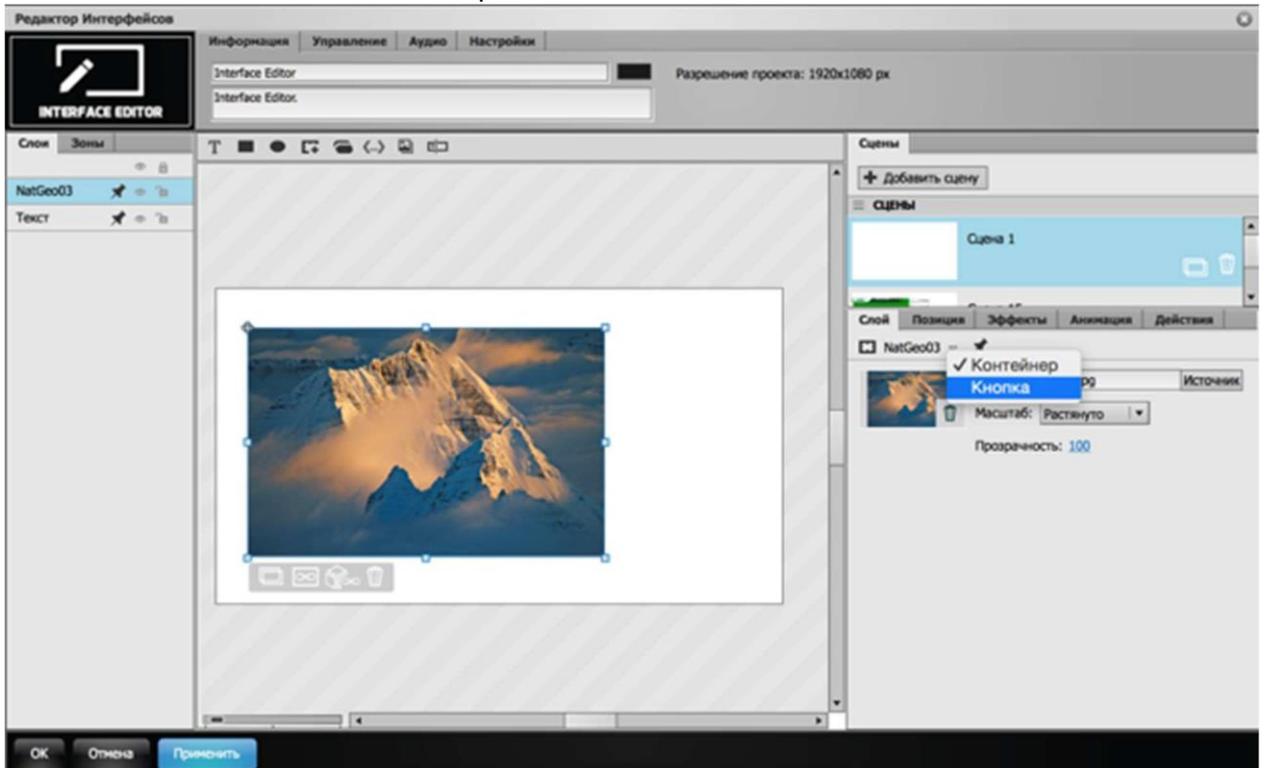
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Для медиа-содержимого с типом «пустой слой» или «Медиа-слой» компонент обеспечивает возможность переключения на другой тип слоя – кнопку.

#### 1.19.2 Переключение типа слой на кнопку

Для переключения типа слоя на кнопку:

1. Нажмите на названии слоя и выберите значение «Кнопка».



2. Тип слоя будет изменен.

3. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### 1.19.3 Статическое содержимое.

К статическому содержимому относятся изображения, видео и flash-записи, доступные локально.

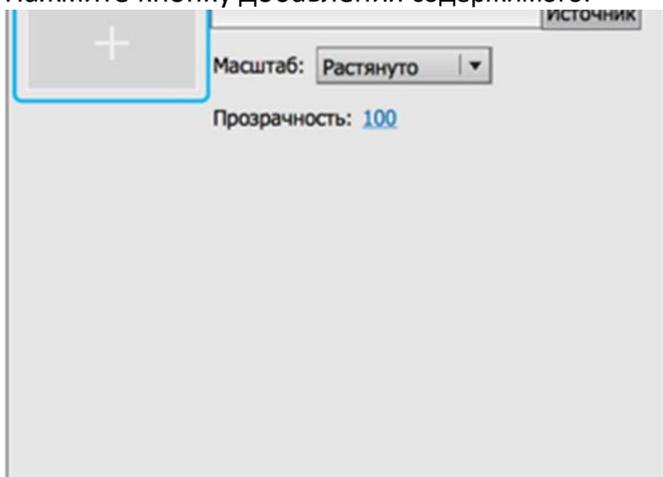
Статическое содержимое может быть добавлено одним из следующих способов:

- из панели свойств;
- из медиатеки.

### 1.19.4 Добавление статического содержимого

Для **добавления статического содержимого из панели свойств:**

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Нажмите кнопку «Источник» и выберите значение «Статически».
3. Нажмите кнопку добавления содержимого.

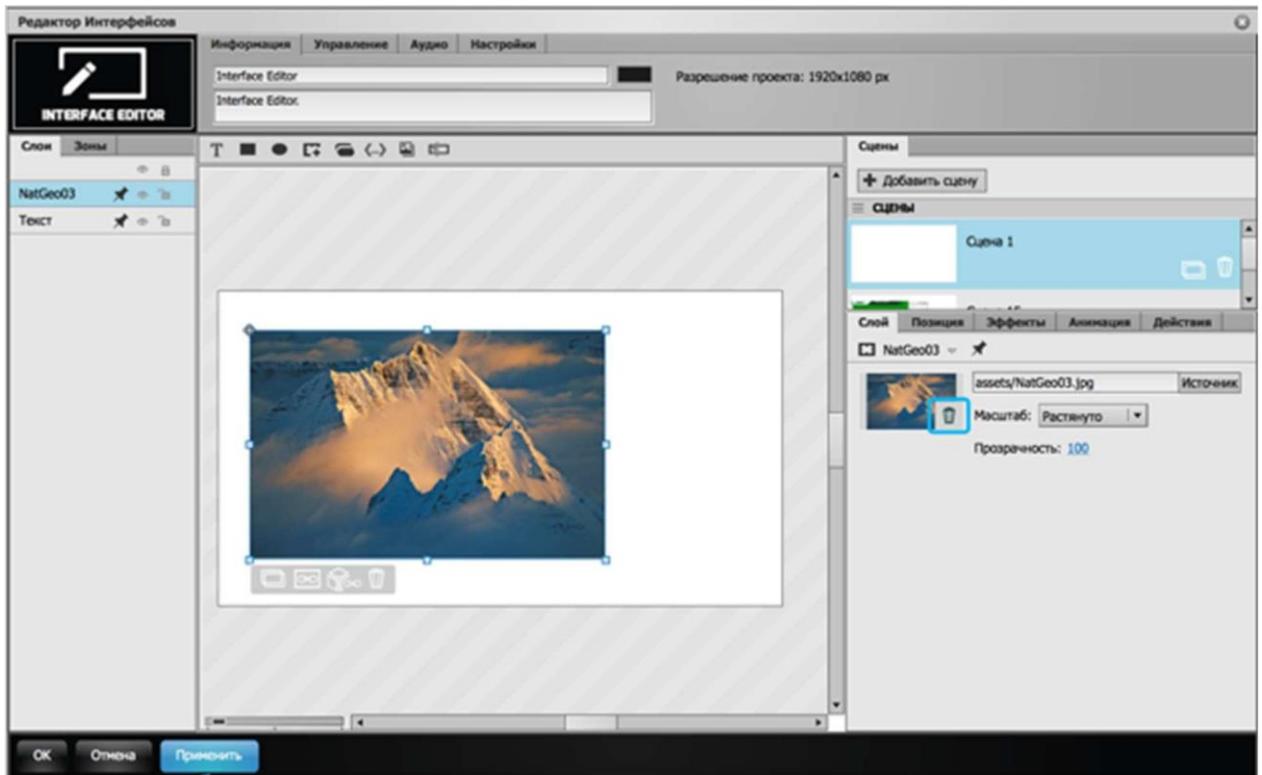


4. Вбери́те файл с содержимым и нажмите кнопку «Открыть».
5. Для добавления статического содержимого из медиатеки:
6. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
7. Перетащите содержимое из медиатеки на кнопку добавления. Вне зависимости от выбранного способа, статическое содержимое будет размещено в слое.
8. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### 1.19.5 Удаление содержимого из слоя

Для **удаления содержимого из слоя:**

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Нажмите кнопку удаления



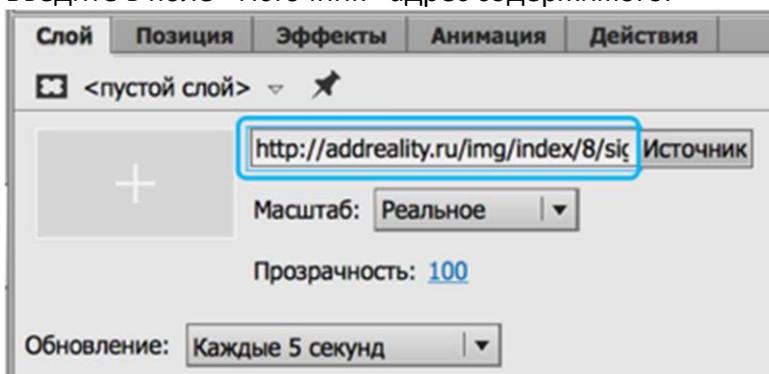
3. Содержимое будет удалено.
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений

К содержимому из интернета относятся изображения, видео и flash-записи, доступ к которым осуществляется по ссылке на веб-ресурс.

#### 1.19.6 Добавления в слой содержимого, доступ к которому осуществляется по ссылке на веб-ресурс

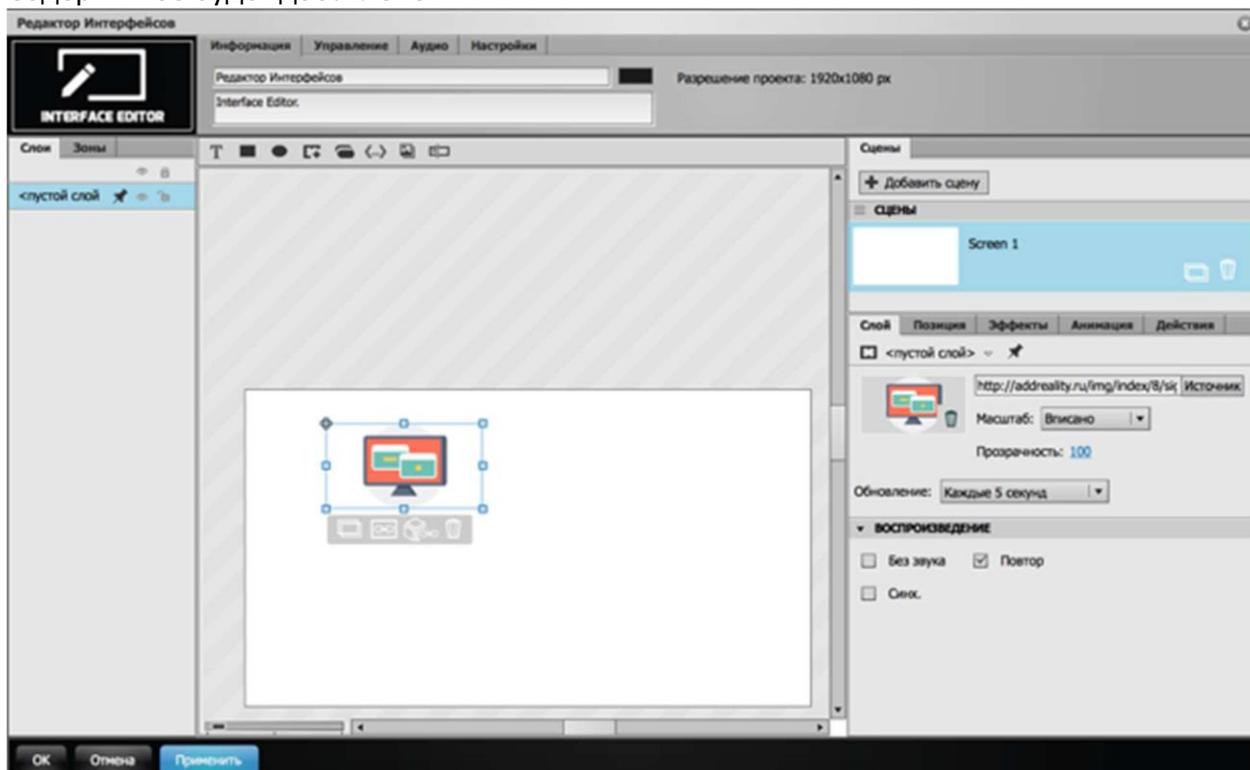
**Для добавления в слой содержимого, доступ к которому осуществляется по ссылке на веб-ресурс:**

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Нажмите кнопку «Источник» и выберите значение «Ссылка».
3. Введите в поле «Источник» адрес содержимого.



4. В поле «Обновление» установите периодичность обновления данных по ссылке

5. Содержимое будет добавлено.



6. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

1.19.7 Размещение текстового содержимого (текстовых данных), получаемого из веб-ресурса:

Для **размещения текстового содержимого (текстовых данных), получаемого из веб-ресурса:**

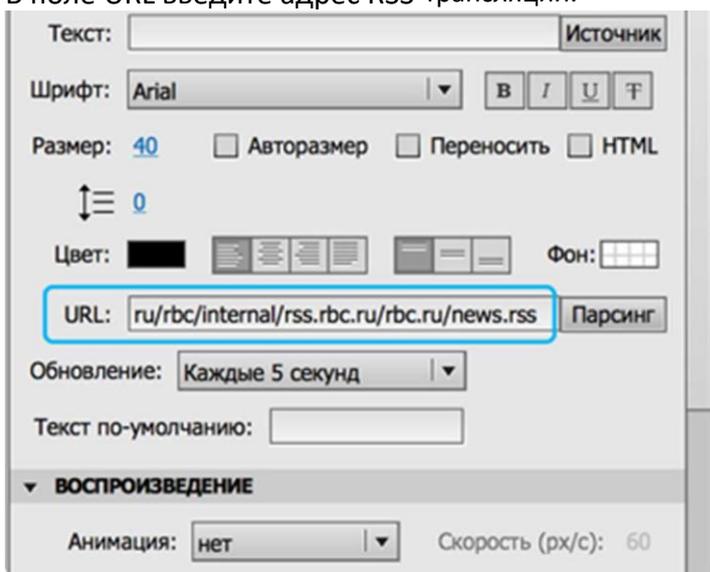
1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Нажмите кнопку «Источник» и выберите значение «Текстовые данные».
3. В поле URL введите адрес содержимого.
4. В поле «Обновление» установите периодичность обновления данных по введенному адресу:
5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

1.19.8 Добавление в слой медиасодержимого, получаемого по RSS

Для **добавления в слой медиасодержимого, получаемого по RSS:**

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Нажмите кнопку «Источник» и выберите значение RSS.

3. В поле URL введите адрес RSS-трансляции.



Текст:  Источник

Шрифт: Arial | В | I | U | T

Размер: 40 |  Авторамер |  Переносить |  HTML

↕ 0

Цвет:  |  |  |  | Фон:

URL:  Парсинг

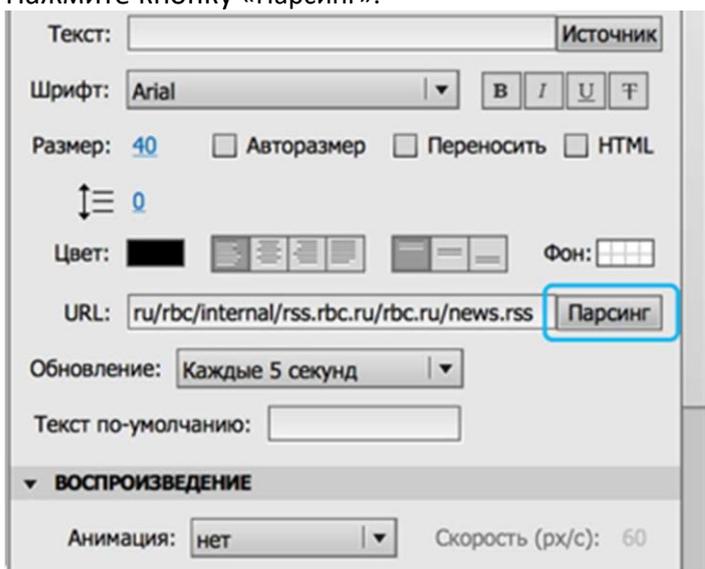
Обновление:

Текст по-умолчанию:

▼ **ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ**

Анимация:  | Скорость (рх/с): 60

4. Нажмите кнопку «Парсинг».



Текст:  Источник

Шрифт: Arial | В | I | U | T

Размер: 40 |  Авторамер |  Переносить |  HTML

↕ 0

Цвет:  |  |  |  | Фон:

URL:  Парсинг

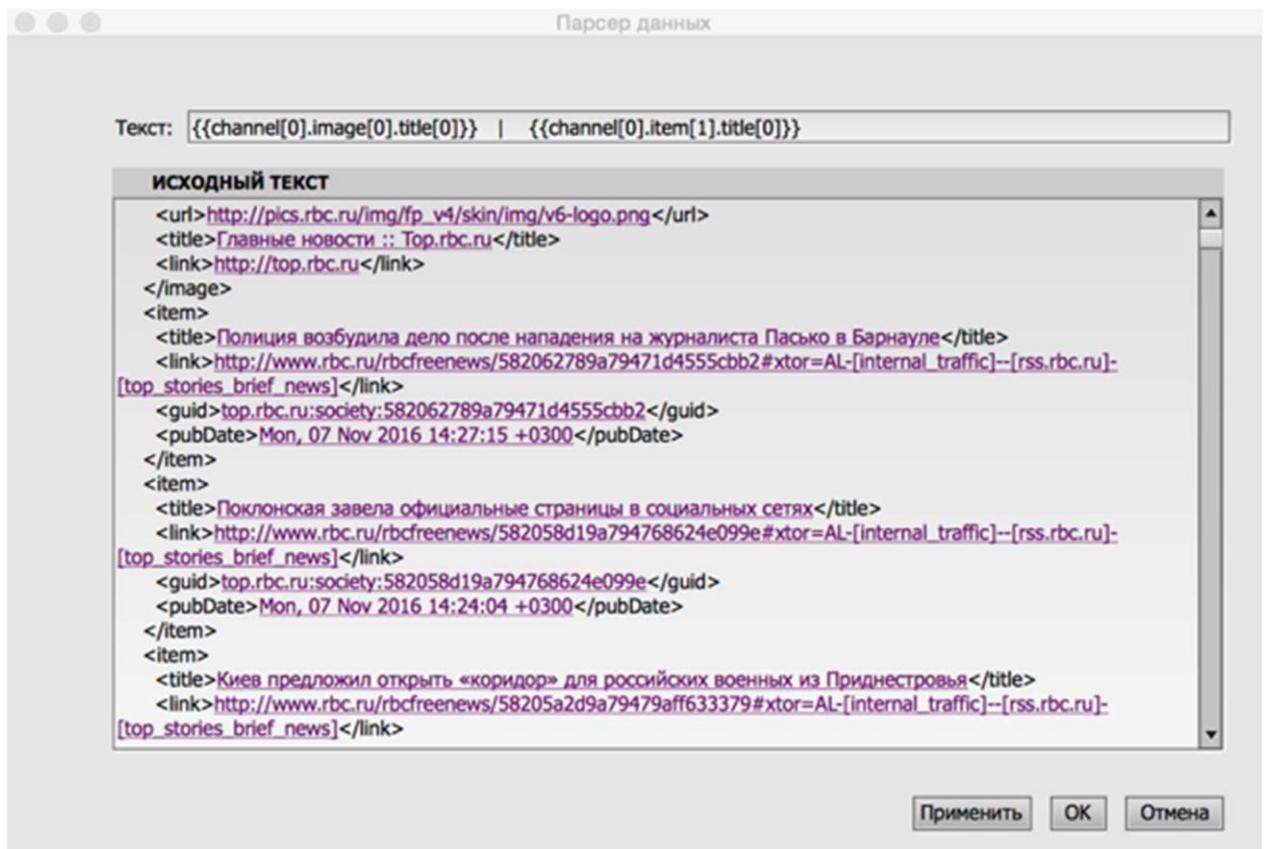
Обновление:

Текст по-умолчанию:

▼ **ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ**

Анимация:  | Скорость (рх/с): 60

5. Выберите один или несколько элементов структуры, из которых будет осуществляться сбор данных. Содержимое поля «Текст» во всплывающем окне будет обновлено. Если требуется, введите текст перед или после автоматически сформированного содержимого. Нажмите «Применить» или «ОК». Значение поля «Источник» на панели будет обновлено.



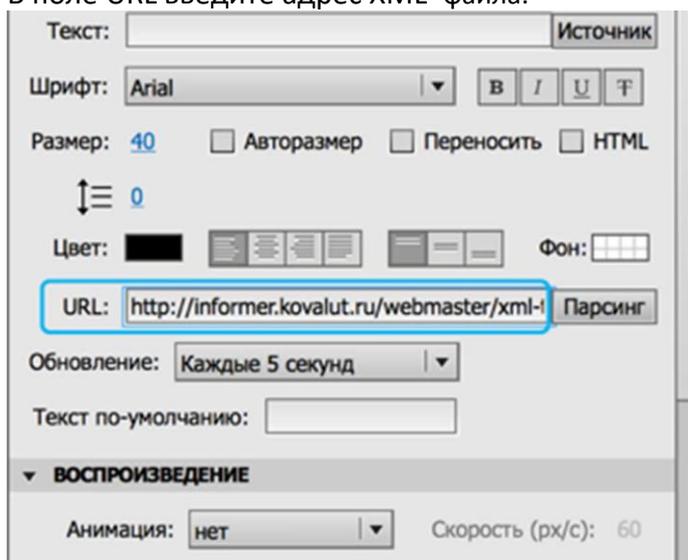
6. В поле «Обновление» установите периодичность получения данных по RSS.
7. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

#### 1.19.9 Добавление в слой медиасодержимого, получаемого из XML:

Для **добавления в слой медиасодержимого, получаемого из XML:**

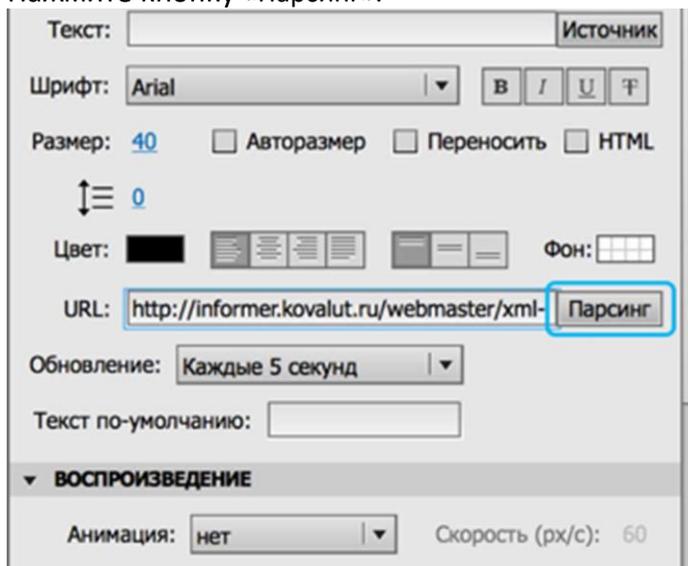
1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Нажмите кнопку «Источник» и выберите значение XML.

3. В поле URL введите адрес XML- файла.



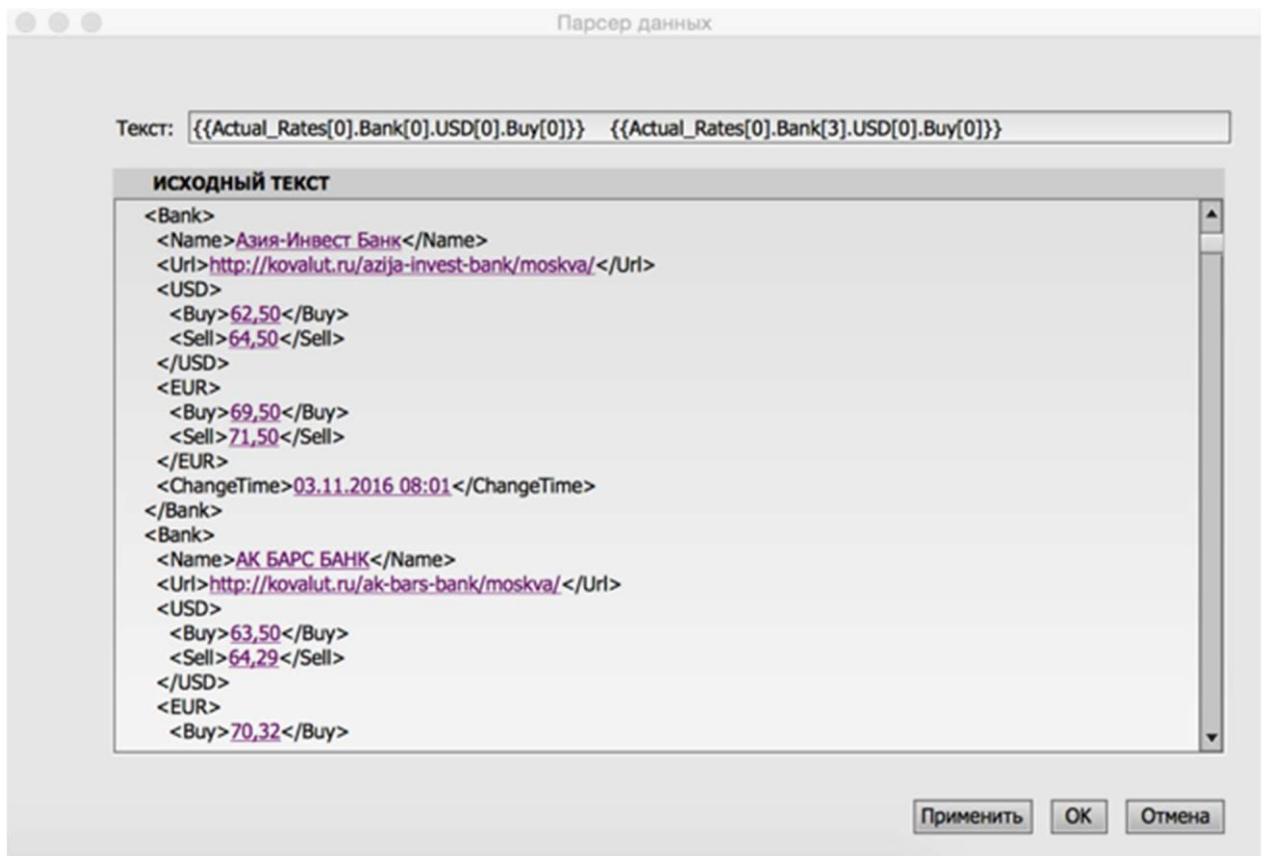
The screenshot shows a web parser configuration window. At the top, there is a 'Текст:' field and an 'Источник' button. Below this are font settings: 'Шрифт: Arial', 'Размер: 40', and options for 'Авторамер', 'Переносить', and 'HTML'. There are also color and background ('Фон') selection tools. The 'URL:' field contains the address 'http://informer.kovalut.ru/webmaster/xml-' and is highlighted with a blue rectangle. To its right is a 'Парсинг' button. Below the URL field are 'Обновление:' (set to 'Каждые 5 секунд') and 'Текст по-умолчанию:' fields. At the bottom, under the 'ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ' section, there are 'Анимация:' (set to 'нет') and 'Скорость (px/c): 60' settings.

4. Нажмите кнопку «Парсинг».



This screenshot is identical to the previous one, showing the same web parser configuration window. The only difference is that the 'Парсинг' button, located to the right of the URL field, is now highlighted with a blue rectangle.

5. Выберите один или несколько элементов структуры, из которых будет осуществляться сбор данных. Содержимое поля «Текст» во всплывающем окне будет обновлено. Если требуется, введите текст перед или после автоматически сформированного содержимого. Нажмите «Применить» или «ОК». Значение поля «Источник» на панели будет обновлено.



6. В поле «Обновление» установите периодичность получения данных из XML.
7. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

#### 1.19.10 Размещение контента, получаемого из Addreality Manager:

Для размещения контента, получаемого из Addreality Manager:

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Нажмите кнопку «Источник» и выберите значение CMS.
3. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

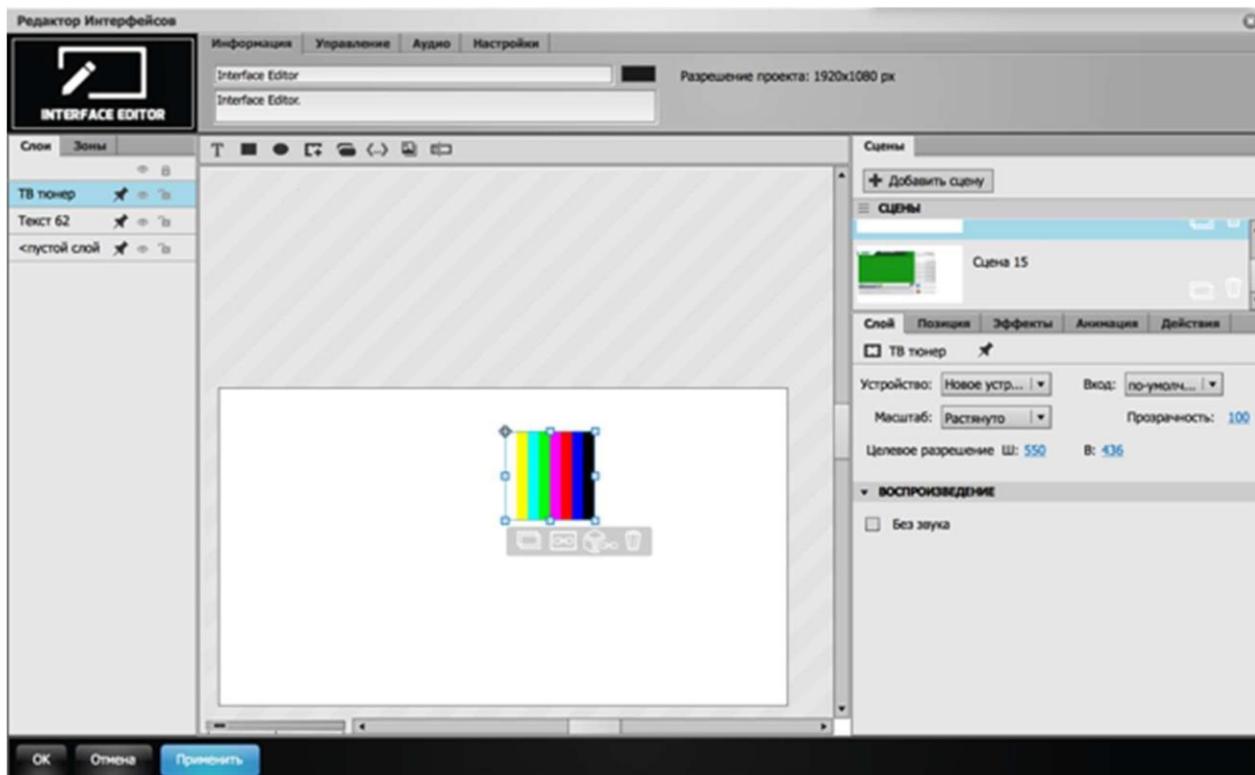
Размещение содержимого будет осуществляться в Addreality Manager, в настройках кампании.

Слой «Медиа-содержимое» с типом «ТВ тюнер» обеспечивает возможность размещения трансляции, получаемой по ТВ-тюнеру точки вещания.

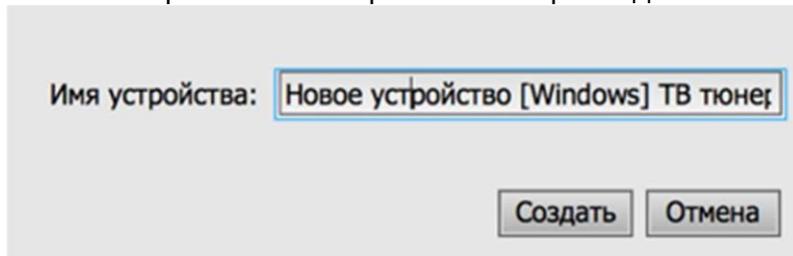
#### 1.19.11 Настройка ТВ тюнера

Для настройки ТВ тюнера:

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».



2. В поле «Устройство» выберите ТВ-тюнер или добавьте новый.



3. Выберите в поле «Вход» тип входящего сигнала.
4. Для отключения звука при воспроизведении содержимого установите флажок в поле «Без звука».
5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Слой «Медиа-содержимое» с типом «Камера» обеспечивает возможность размещения трансляции, получаемой по видеокамере точки вещания.

#### 1.19.12 Настройка трансляции, получаемой по видеокамере точки вещания

Для **настройки трансляции, получаемой по видеокамере точки вещания:**

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. В поле «Устройство» выберите камеру или добавьте новую.
3. В поле «Масштаб» выберите одно из доступных значений:
4. Автоматически – реальный размер элементов содержимого (при размере слоя больше размера содержимого);

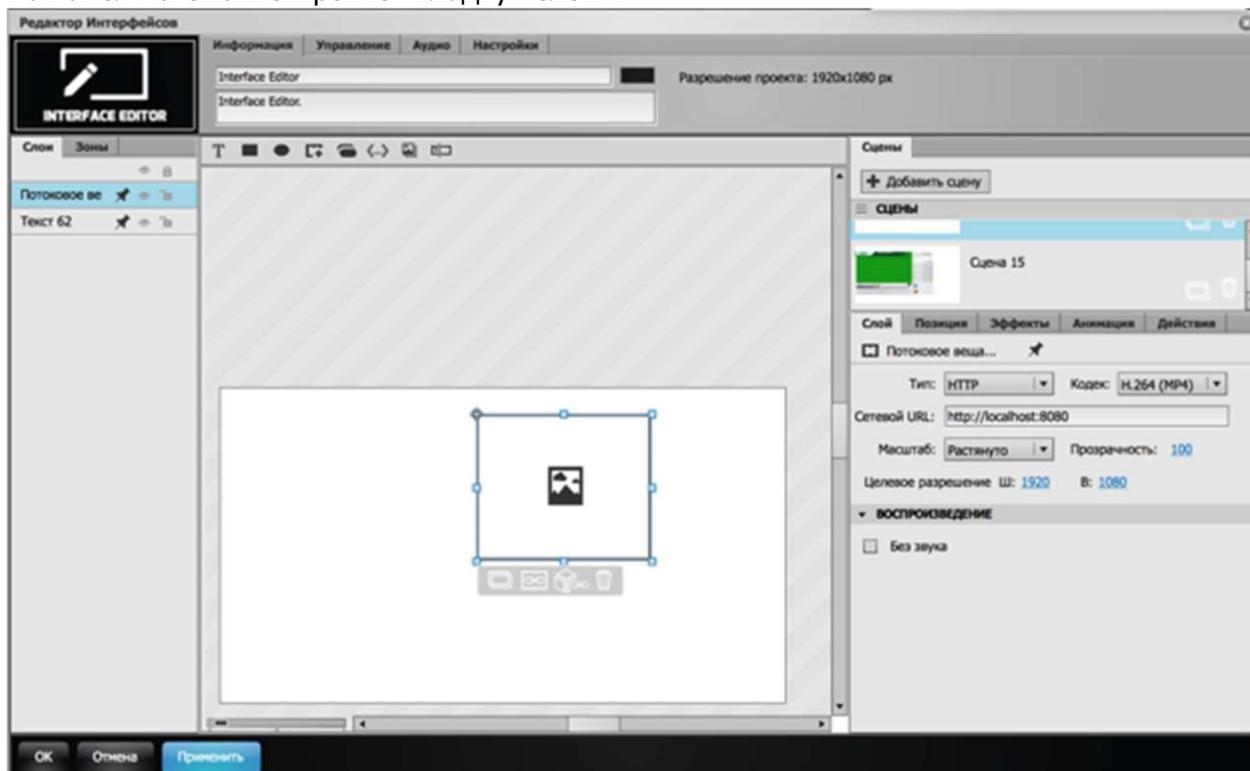
- Реальное – реальный размер элементов содержимого;
  - Растянуто – растянутое содержимое (подвергается деформации, каждая сторона принимает размер по размеру проекта);
  - Вписано – вписанное содержимое (содержимое вписывается по меньшей стороне);
  - Описано – описанное содержимое (содержимое описывается по большей стороне).
5. Для отключения звука при воспроизведении содержимого установите флажок в поле «Без звука».
  6. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Слой «Медиа-содержимое» с типом «Потоковое вещание» обеспечивает возможность размещения потокового вещания.

### 1.19.13 Настройка потокового вещания

Для **настройки потокового вещания**:

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».



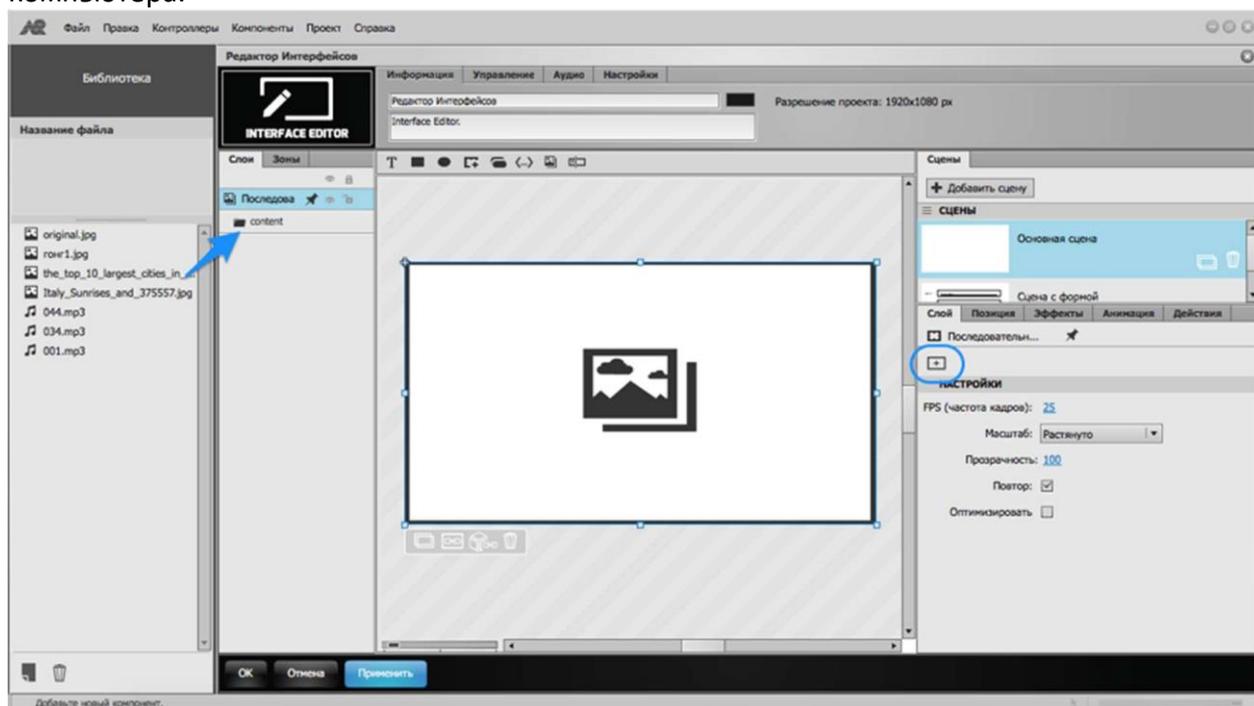
2. В поле «Тип» выберите одно из доступных значений (HTTP; UDP; Другое).
3. В поле «Кодек» выберите одно из доступных значений (H.264 (MP4); MPEG-2; Другое)
4. В поле «Сетевой URL» введите адрес трансляции.
5. В поле «Масштаб» выберите одно из доступных значений.
6. В поле «Прозрачность» введите значение альфа-канала (прозрачность).
7. В полях «Ш» и «В» введите разрешение источника в пикселях.
8. Для отключения звука при воспроизведении содержимого установите флажок в поле «Без звука».
9. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Слой «Медиа-содержимое» с типом «Последовательная анимация» обеспечивает возможность размещения изображений, сменяющих друг-друга, тем самым создавая анимационный эффект.

#### 1.19.14 Настройка последовательной анимации

Для **настройки последовательной анимации:**

1. Перетащите изображения в каталог content на панели слоев либо воспользуйтесь кнопкой «Добавить» и добавьте в слой изображения с компьютера.



2. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
3. Заполните поле «FPS (частота кадров)» количеством сменяемых кадров за единицу времени.
4. В поле «Масштаб» выберите одно из доступных значений.
5. В поле «Прозрачность» введите значение альфа-канала (прозрачность).
6. Для зацикливания воспроизведения установите флажок в поле «Повтор».
7. Для оптимизации изображений установите флажок в поле «Оптимизировать».
8. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

#### 1.20 Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка кнопки и вебфрейма

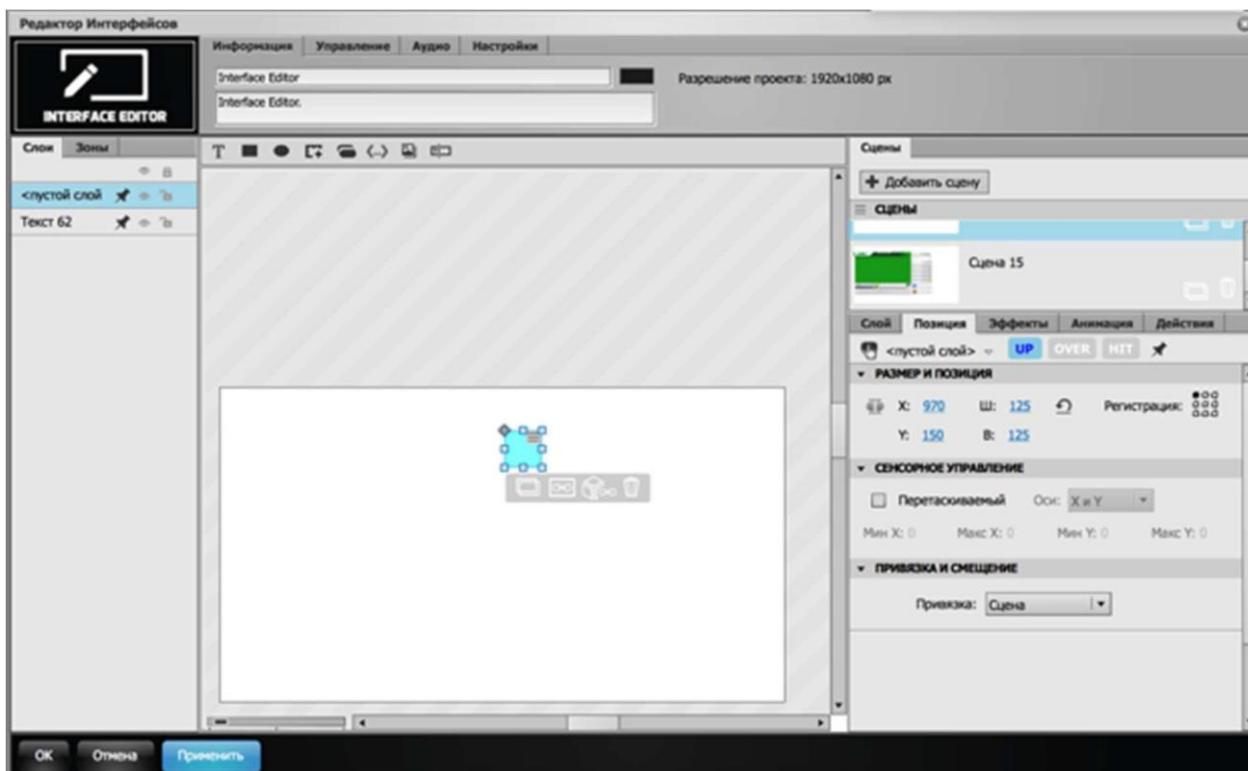
##### 3.21.1 Слой «Кнопка»

Слой «Кнопка» предназначен для размещения на экране кнопок. Кнопка включает в себя 2 сгруппированных слоя «Медиа-содержимое» (с типами «пустой слой» или «Медиа-слой»), для каждого из которых можно указать собственные настройки, и зону реакции:

- Up – состояние кнопки по умолчанию;

- Over – состояние при наведении указателя мышки на кнопку или ее нажатии в touch-интерфейсе;
- Hit – зона реакции.

При добавлении слоя можно сразу выбрать изображение для его оформления (для оформления кнопки).



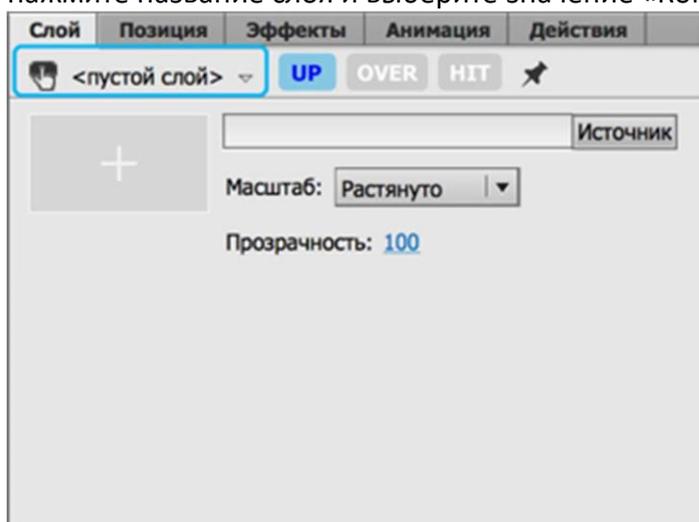
Слой обеспечивает возможность переключения на другой тип слоя – «Медиа-содержимое» (с типами «пустой слой» или «Медиа-слой»).

Перед выполнением нижеперечисленных действий добавьте слой «Кнопка» и выберите его на экране (сцене).

### 3.21.2 Переключение типа слой на медиа-содержимое

Для переключения типа слоя на медиа-содержимое:

1. нажмите название слоя и выберите значение «Контейнер».

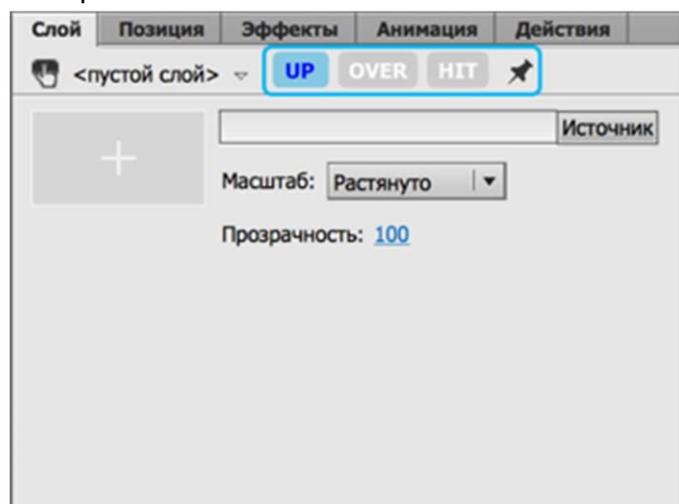


2. Тип слоя будет изменен.
3. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

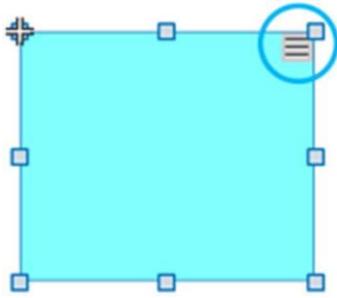
### 3.21.3 Настройка слоя «Кнопка»

Для **настройки слоя «Кнопка»**:

1. Выберите слой состояния.



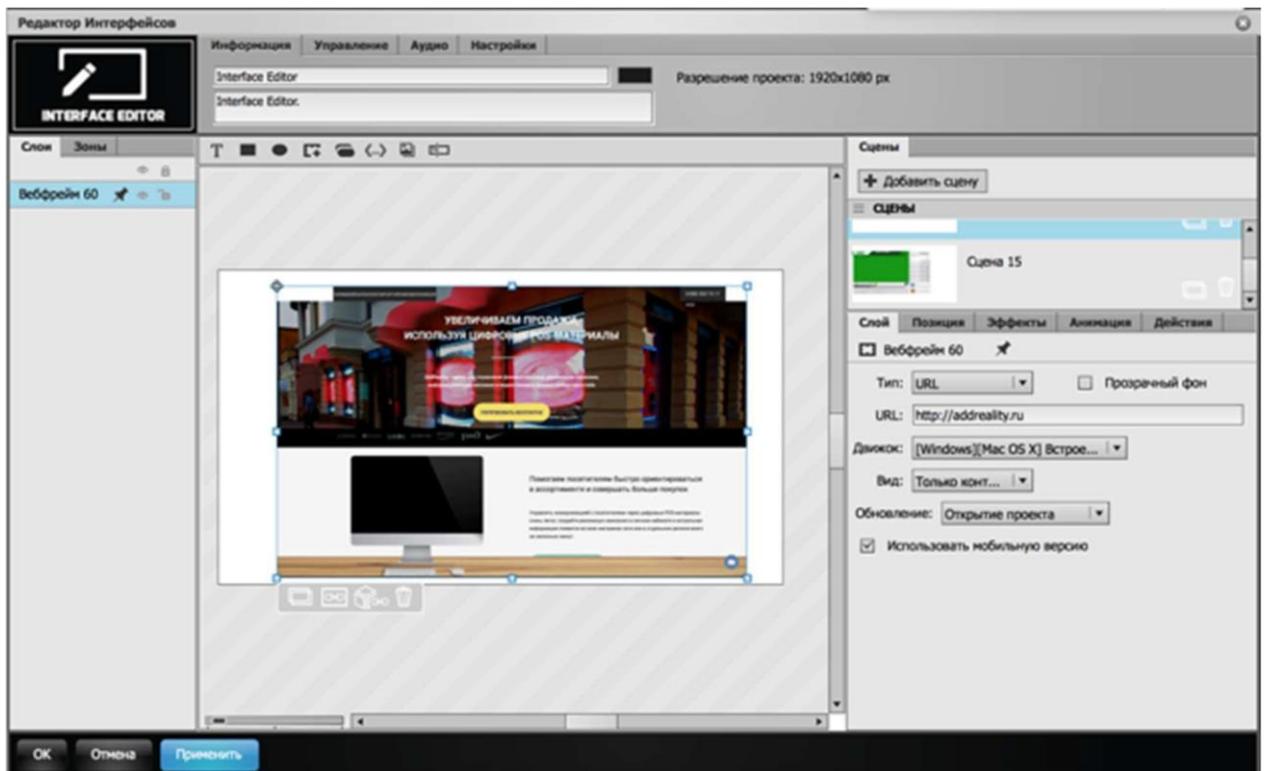
2. Внесите изменения по аналогии со слоем «Медиа-содержимое» (типы «пустой слой» или «Медиа-слой»).
3. Для одновременного перемещения всех слоев группы на экране, воспользуйтесь кнопкой перетаскивания.



4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### 3.21.4 Вебфрейм

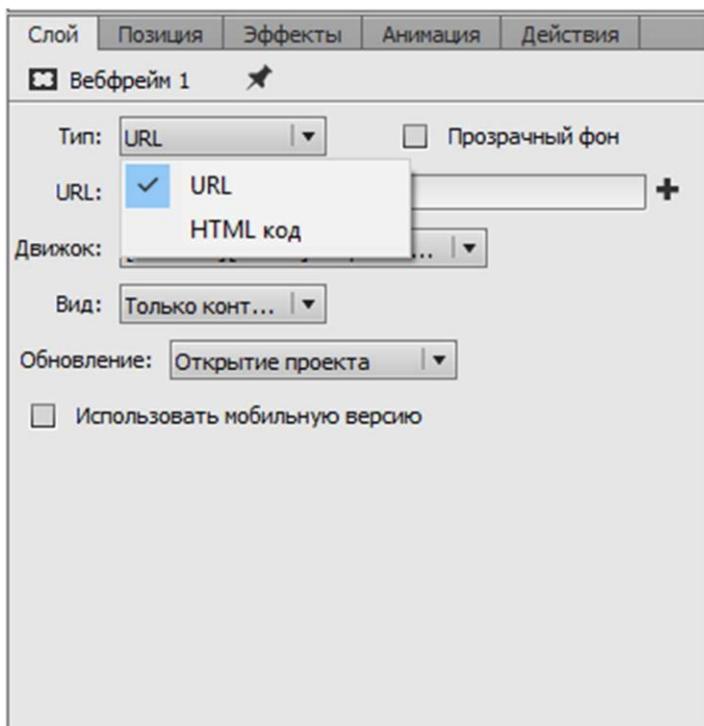
Слой «Вебфрейм» предназначен для размещения на экране веб-содержимого или HTML-кода.



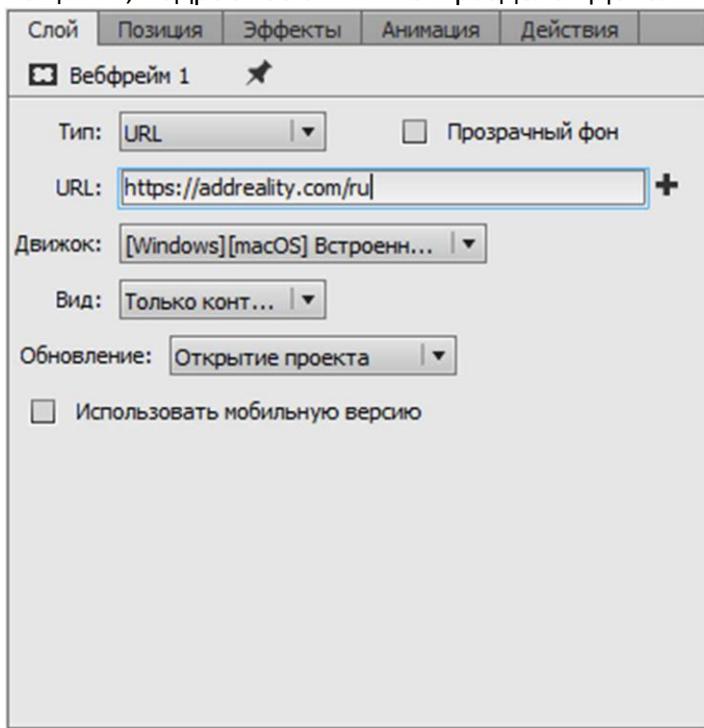
Перед выполнением нижеперечисленных действий добавьте слой «Вебфрейм» и выберите его на экране (сцене).

#### 3.21.4.1 Конфигурация слоя «Вебфрейм»:

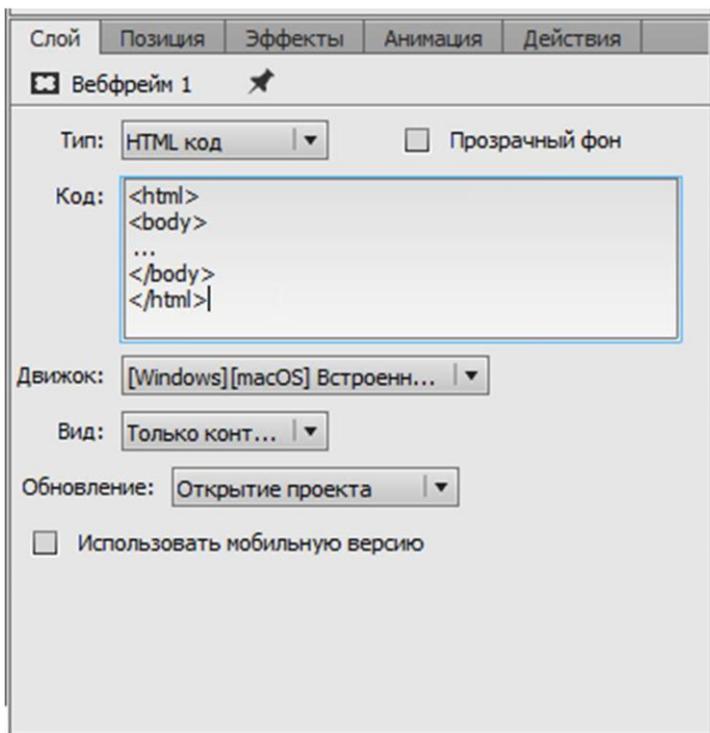
1. В поле «Тип» укажите способ адресации веб-содержимого: «URL», если веб-содержимое размещено на веб-сервере, или «HTML код» в противном случае.



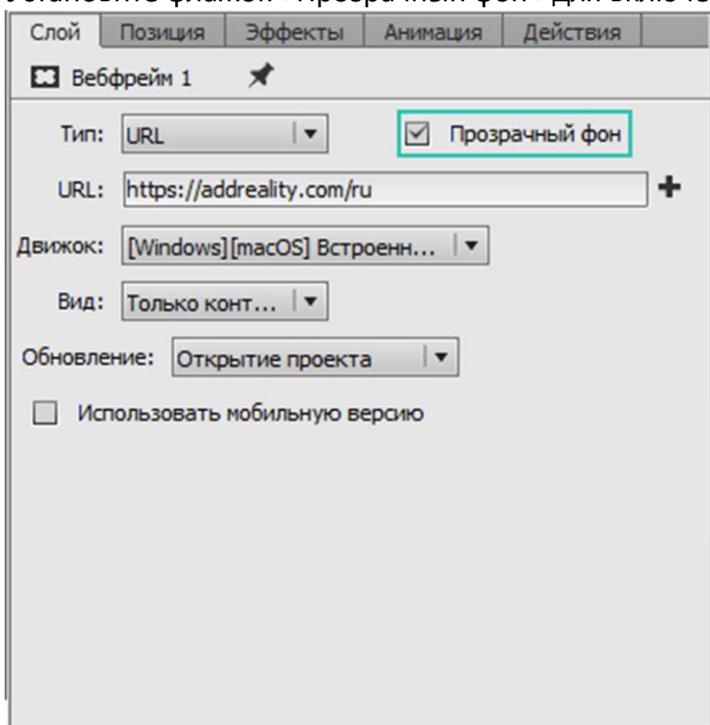
При выборе в поле «Тип» способа адресации «URL», в поле «URL:» введите URL-адрес веб-содержимого. Есть возможность задавать URL индивидуально для каждой точки вещания, подробнее см. ниже в разделе «Дополнительные атрибуты».



При выборе в поле «Тип» способа адресации «HTML код», в поле «Код:» введите HTML-код страницы, которая должна быть отображена в слое.



2. Установите флажок «Прозрачный фон» для включения эффекта прозрачности слоя\*.

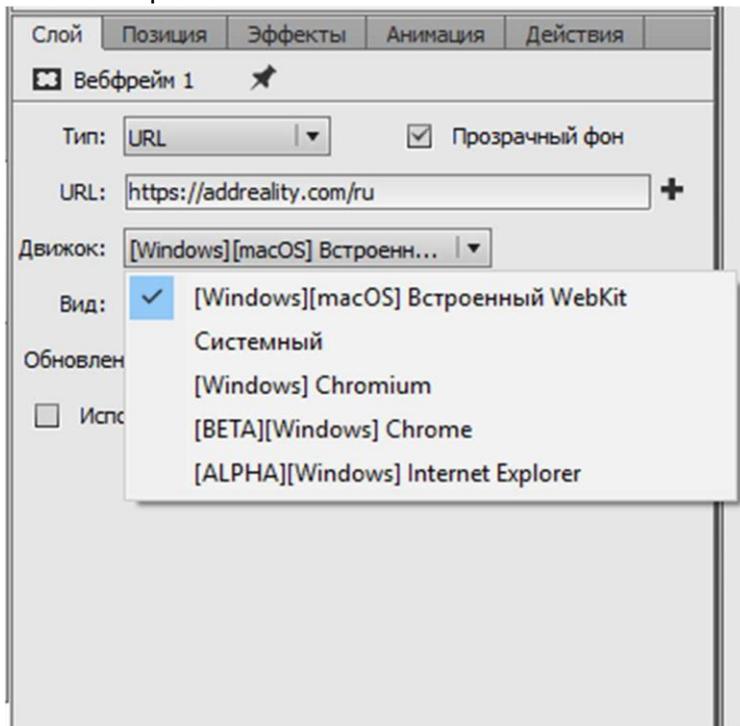


\* доступно не для всех движков.

3. В поле «Движок» выберите движок для отображения веб-содержимого:

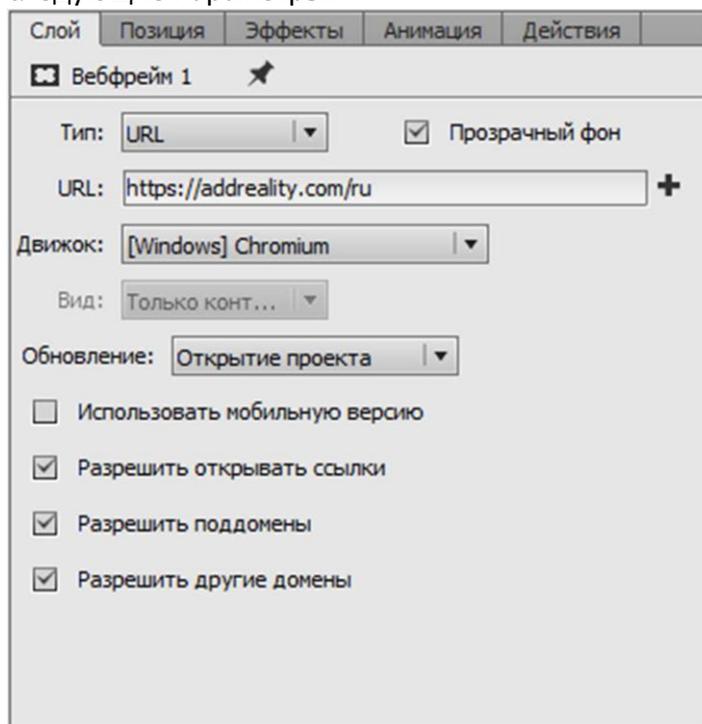
- Встроенный WebKit (движок, встроенный в программу Addreality Player);
- Системный (веб-браузер операционной системы точки вещания);
- Chromium;
- Chrome;

- Internet Explorer.

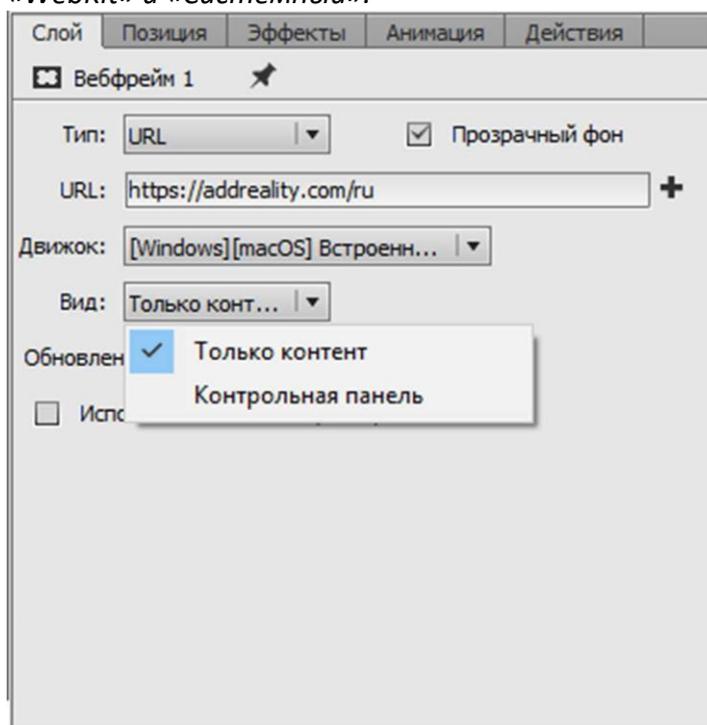


**Обратите внимание:** в названии каждого движка присутствует операционная(ые) система(ы) для которых он предназначен. В случае открытия шаблона на устройстве с операционной системой, отличающейся от поддерживаемой операционной системой выбранного вами движка будет использован «Системный» движок.

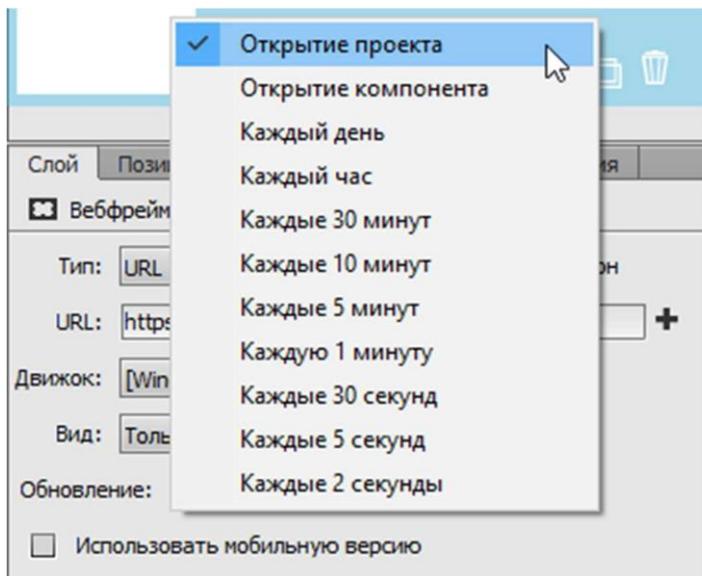
4. При использовании движка Chromium есть возможность дополнительно настроить следующие параметры:



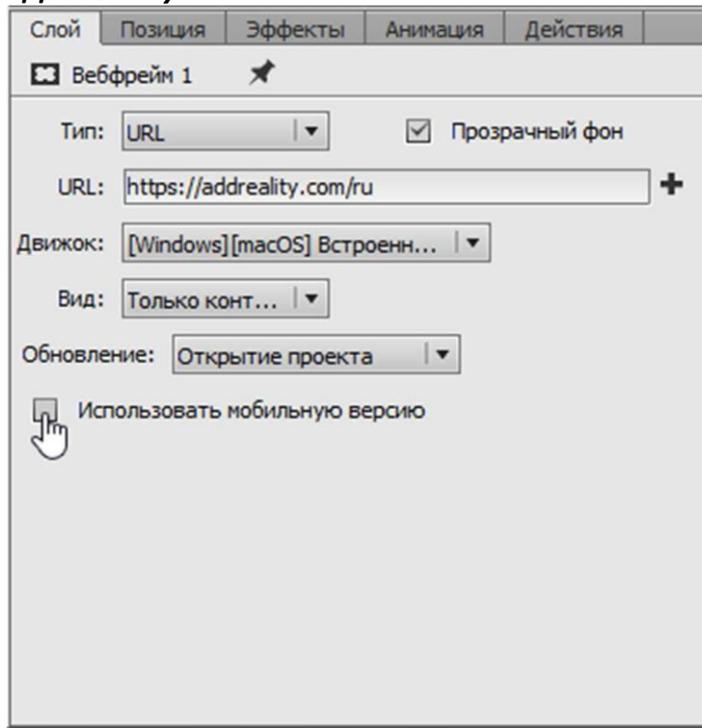
- «Разрешить открывать ссылки». Используйте для того, чтобы разрешить/запретить переход по любым ссылкам.
  - «Разрешить поддомены». Используйте для того, чтобы разрешить/запретить переход по внутренним ссылкам (поддоменам, связанным с текущим URL). Например при выключении данной функции, если в поле URL было введено <http://yandex.ru> переход на <http://mail.yandex.ru> осуществить будет невозможно.
  - «Разрешить другие домены». Используйте для того, чтобы разрешить/запретить переход по внешним ссылкам, не связанным с текущим URL.
5. В поле «Вид» выберите одно из доступных значений (Только контент – отображать только веб-содержимое; Контрольная панель – отображать веб-содержимое с элементами управления браузера) *Примечание: доступно только для движков «WebKit» и «Системный».*



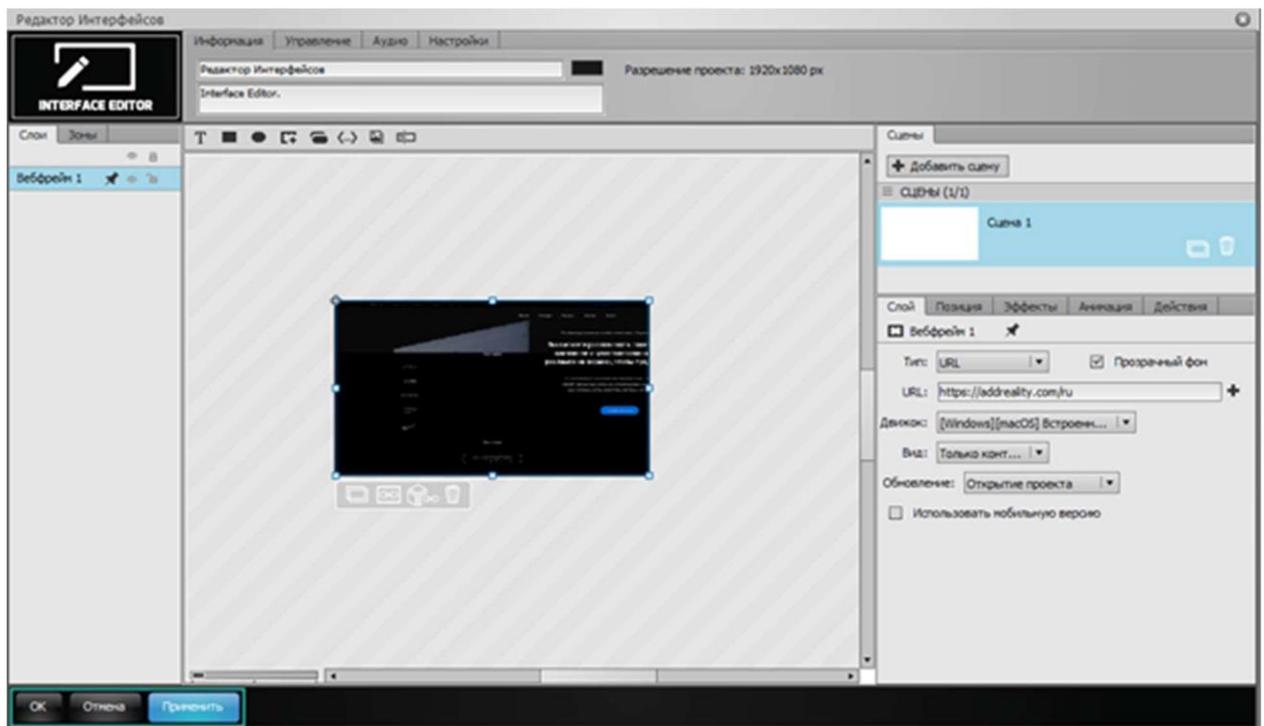
6. В поле «Обновление» установите периодичность обновления данных по введенному адресу.



7. Для отображения мобильных версий сайтов, установите флажок «Использовать мобильную версию». **Примечание: данная функция доступна только если в поле «Движок» установлено значение WebKit или Chromium.**



8. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений. Либо нажмите «Отмена» для выхода из режима редактирования компонента без сохранения.

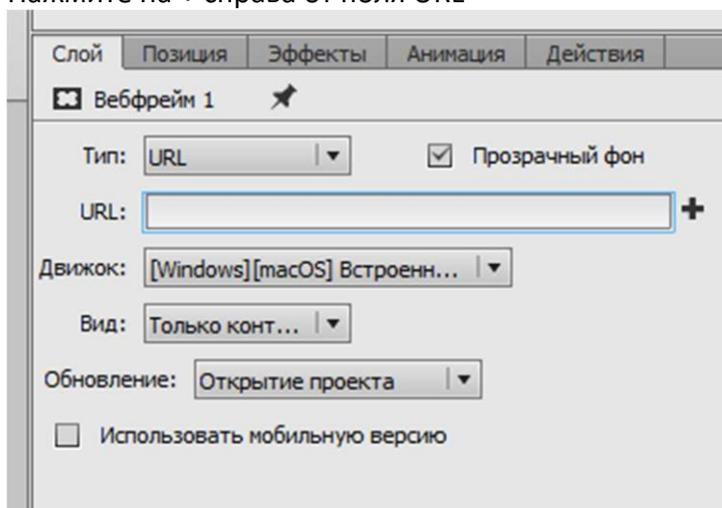


#### 3.21.4.2 Дополнительные атрибуты:

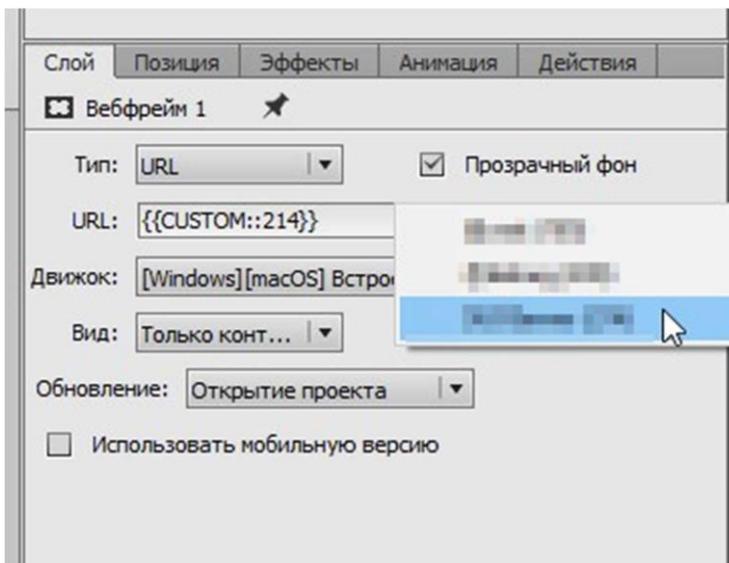
При наличии в URL динамической составляющей уникальной для каждого устройства (группы устройств) есть возможность указать в поле URL атрибут устройства. После создания устройства в личном кабинете, ему можно задать атрибуты, если вы предварительно создали их в настройках платформы.

Атрибуты в вебфреймах используются для того, чтобы указать устройству на какой URL ему нужно перейти.

Нажмите на + справа от поля URL



В выпадающем списке выберите добавленный атрибут.



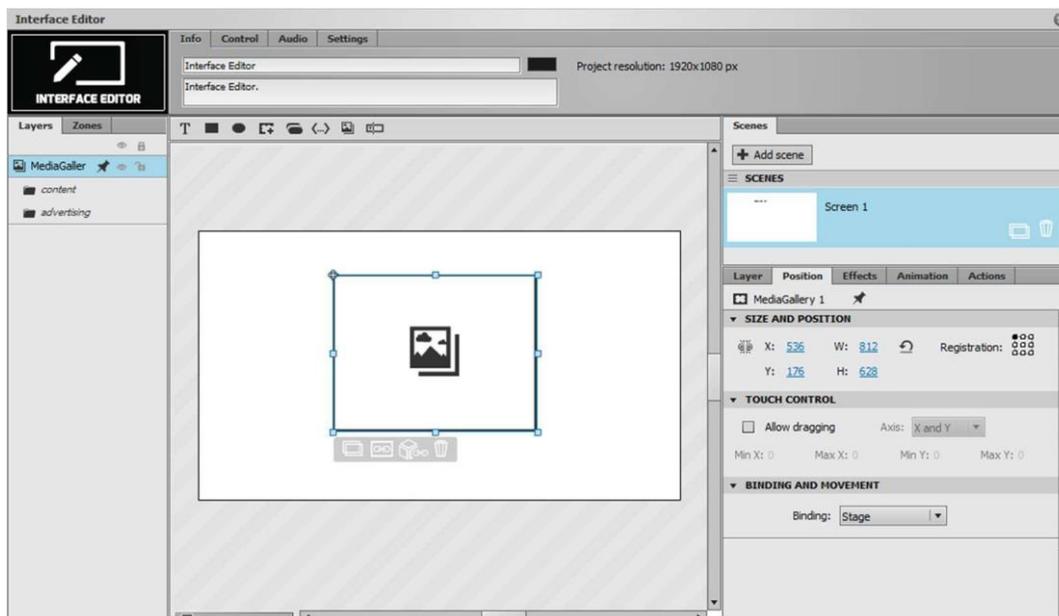
При воспроизведении шаблона на плеере в поле URL будет подставляться значение из атрибута, указанного в настройках устройства, на котором производится воспроизведение. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений. Либо нажмите «Отмена» для выхода из режима редактирования компонента без сохранения.

### 3.22 Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка медиagalереи



Слой «Медиagalерея» предназначен для создания списка воспроизведения из изображений и видеозаписей с возможностью добавления рекламных вставок. Поддерживаемые типы видеозаписей:

- Windows – MP4 (H.264), FLV (H.263), FLV с альфа каналом (прозрачностью), AVI, MKV, MOV, WMV, DV, GXF, TS, TP, M4V, MPG, M2V, MXF, MPEG, MKV, PMF, PVA, AMV, NUV, M2TS, LXF, ASF, FLI, 3GP, NSV, MVI, NUT, SMV, VOB;
- iOS – FLV (H.263), FLV с альфа каналом (прозрачностью);
- OS X – MP4 (H.264), FLV (H.263), FLV с альфа каналом (прозрачностью);
- Android – MP4 (H.264), FLV (H.263), FLV с альфа каналом (прозрачностью).



Для работы слоя его необходимо наполнить содержимым.

Содержимое можно добавить в компонент несколькими способами:

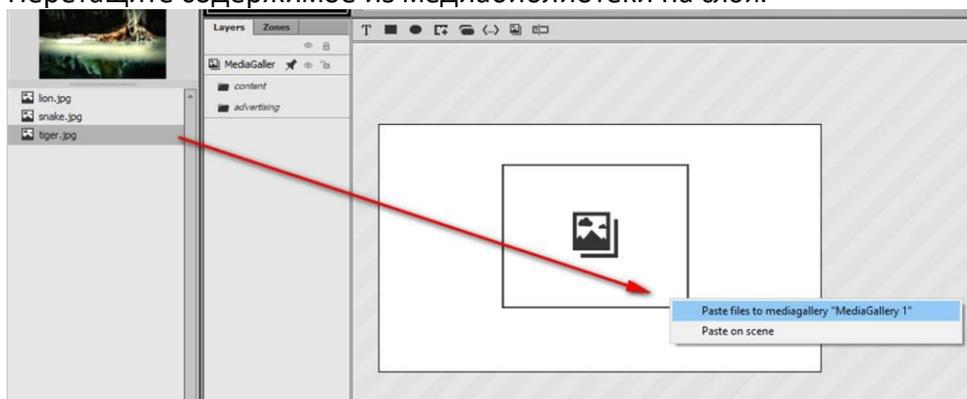
- из медиабibliotheki (локальное содержимое);
- из панели свойств слоя (локальное содержимое и содержимое, загружаемое через личный кабинет).

Перед выполнением нижеперечисленных действий добавьте слой «Медиагалерея» и выберите его на экране (сцене).

### 3.22.2 Добавление содержимого из медиабibliotheki

Для **добавления содержимого из медиабibliotheki**:

1. Перетащите содержимое из медиабibliotheki на слой.

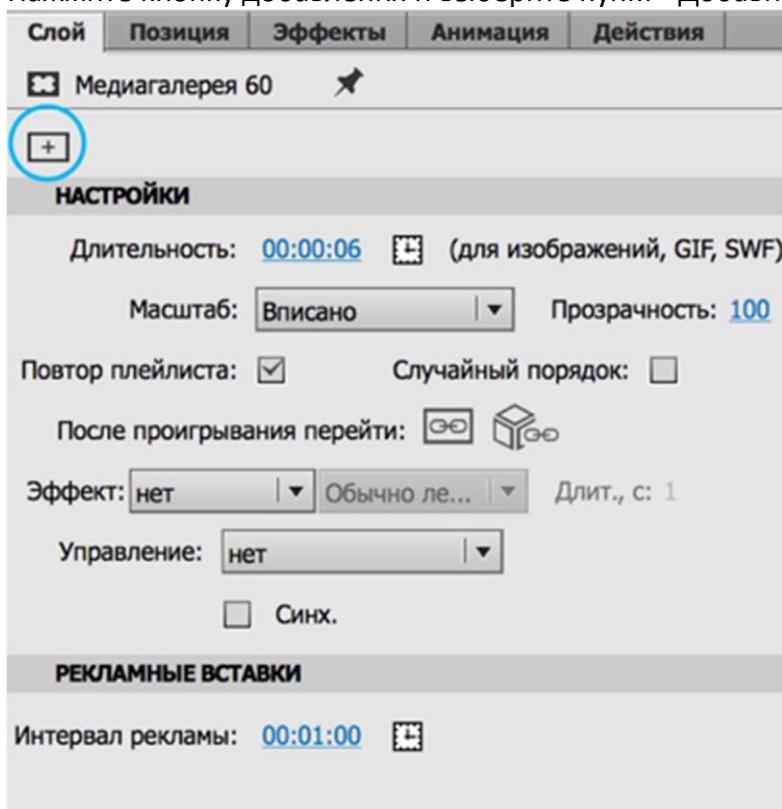


2. Выберите пункт «Вставить файлы в медиагалерею «Медиагалерея1». Вместо «Медиагалерея1» будет отображаться название соответствующего слоя.

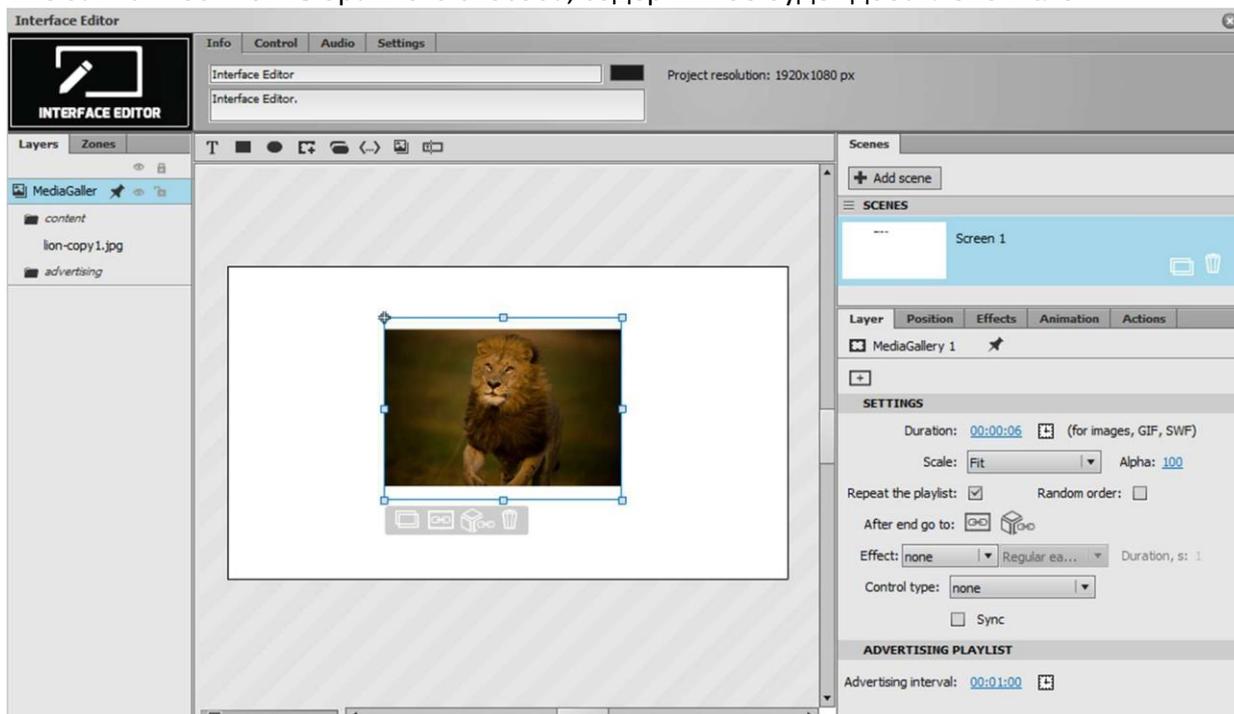
### 3.22.3 Добавление содержимого из панели свойств слоя

Для **добавления содержимого из панели свойств слоя**:

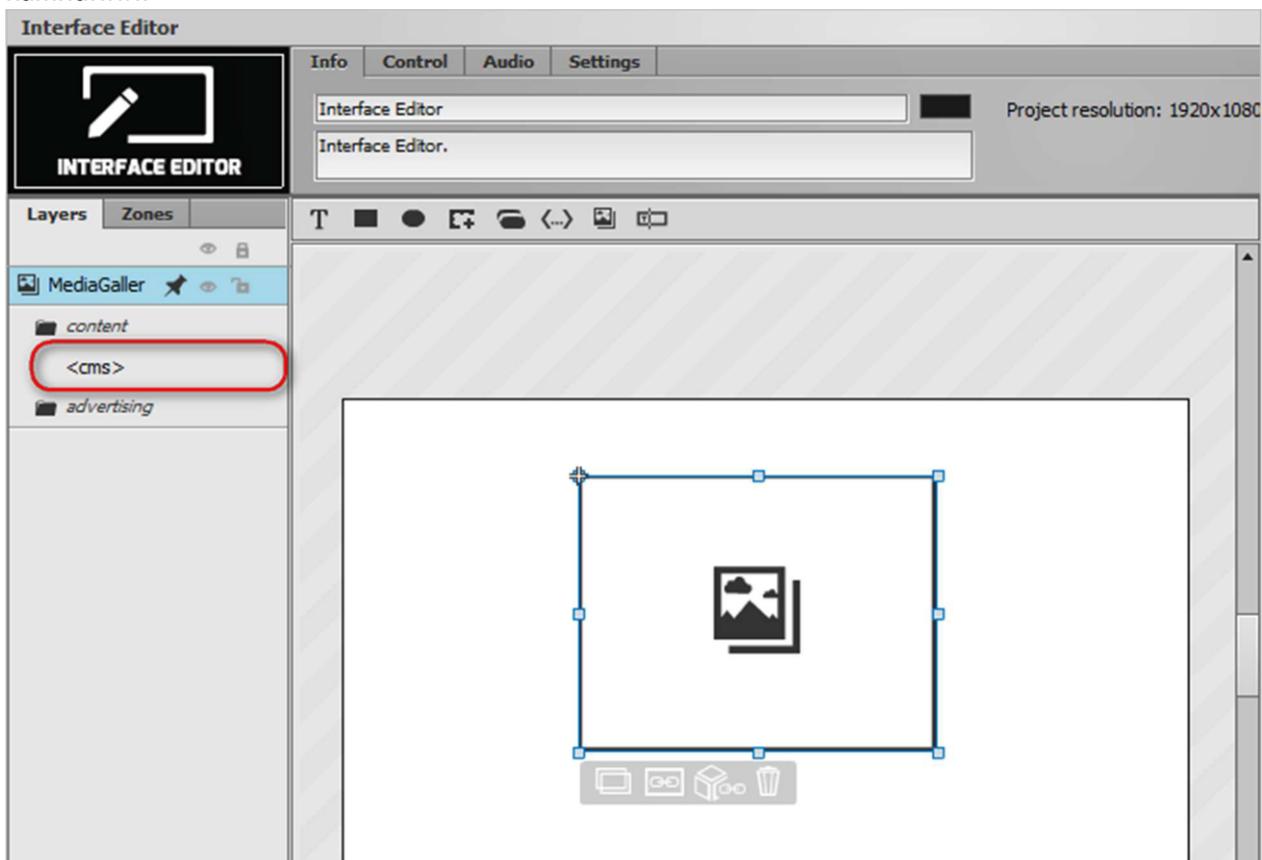
1. Нажмите кнопку добавления и выберите пункт «Добавить контент в плейлист».



2. Выберите источник содержимого – «Файлы» (для локального содержимого) или «CMS(личный кабинет)» (если содержимое будет загружаться через личный кабинет).
3. Если был выбран пункт «Файлы», выберите один или несколько файлов и нажмите «Открыть».
4. Вне зависимости от выбранного способа, содержимое будет добавлено в слой.



5. Если был выбран пункт «CMS (Addreality Manager)», соответствующая надпись появится в каталоге content в панели слоев. Размещение содержимого будет осуществляться в личном кабинете, в настройках кампании.



6. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

#### 3.22.4 Удаление содержимого из медиабibliothеки

Для **удаления содержимого из медиабibliothеки**:

1. Выберите на экране (сцене) слой «Медиагалерея», из которого нужно удалить содержимое.
2. В списке воспроизведения слоя выберите файл, который нужно удалить.
3. Нажмите кнопку Backspace или Delete на клавиатуре.
4. Содержимое будет удалено из слоя.
5. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

#### 3.22.5 Настройка масштабирования содержимого в зависимости от разрешения экрана

Для **настройки масштабирования содержимого в зависимости от разрешения экрана**, в поле «Масштаб» выберите одно из доступных значений.

#### 3.22.6 Зацикливание воспроизведения

Для **зацикливания воспроизведения**, в поле «Повтор плейлиста» установите флажок. Зацикливание воспроизведения будет включено.

### 3.22.7 Воспроизведение содержимого в случайном порядке

Для **воспроизведения содержимого в случайном порядке**, в поле «Случайный порядок» установите флажок. Воспроизведение в случайном порядке будет включено.

### 3.22.8 Настройка длительности отображения элементов содержимого

Для **настройки длительности отображения элементов содержимого**, в поле «Длительность» введите требуемое значение. Длительность отображения элементов содержимого будет установлена.

### 3.22.9 Настройка эффекта отображения содержимого

Для **настройки эффекта отображения содержимого**, в поле «Эффект» выберите одно из доступных значений и направление анимации. После выбора во втором поле «Эффект» укажите дополнительные настройки. В поле «Длит.» введите требуемую длительность эффекта в секундах. Эффект отображения элементов будет настроен.

Перелистывание содержимого, по умолчанию, осуществляется автоматически. Дополнительно к этому, слой обеспечивает возможность перелистывания по нажатию на экран точки вещания.

### 3.22.10 Настройка способа перелистывания содержимого

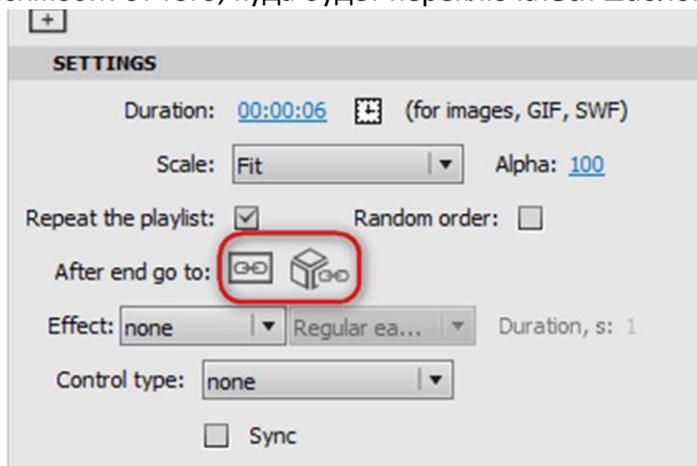
Для **настройки способа перелистывания содержимого**, в поле «Управление» выберите одно из доступных значений (нет – для автоматического перелистывания содержимого; Нажатие – для автоматического перелистывания и перелистывания вручную при нажатии экрана). Способ перелистывания содержимого будет установлен.

Слой обеспечивает возможность **воспроизведения рекламных вставок по заданному интервалу**. Каждая рекламная вставка может быть представлена изображением, видеозаписью и flash файлом.

- **Добавление и удаление рекламных объявлений** осуществляется аналогично процессу, описанному выше (Добавление содержимого, Удаление содержимого).
- Для **настройки периодичности воспроизведения** в поле «Интервал рекламы» введите периодичность, с которой рекламные объявления будут воспроизведены. Периодичность необходимо указывать в формате “Часы:Минуты:Секунды”. Периодичность воспроизведения выбранного объявления будет установлена.
- Для **изменения порядка воспроизведения рекламных вставок** воспользуйтесь перетаскиванием объявлений в списке. Рекламная вставка, находящаяся в верху списка, будет воспроизведена первая.

Для настройки переключения на другой компонент или экран при окончании воспроизведения

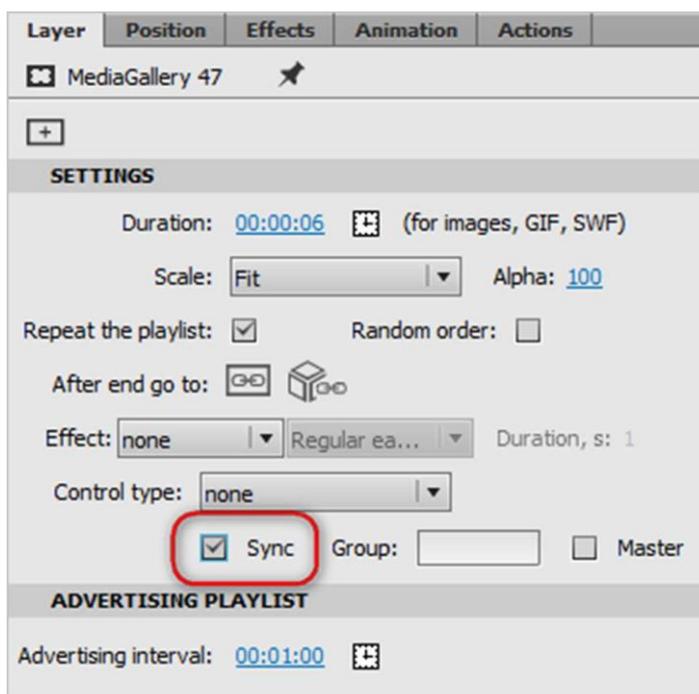
1. В поле «После проигрывания перейти» нажмите на значок экрана или компонента, в зависимости от того, куда будет переключаться шаблон



2. Выберите экран или компонент, на который будет происходить переход.
3. Переключение будет настроено. В случае, если был выбран компонент, на рабочем столе программы отобразится связь между текущим и выбранным компонентом.
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Слой обеспечивает возможность синхронного отображения содержимого в слоях «Медиагалерея» в разных шаблонах проектов на различных точках вещания.

Для настройки синхронизации медигалерей:



1. Установите флажок «Синх».
2. Если текущий шаблон проекта планируется как главный, с которым будут синхронизировать воспроизведение другие шаблоны, то установите флажок «Мастер».
3. В поле «Группа» введите название группы.

- Если текущий шаблон проекта планируется как главный, укажите произвольное название.
  - Если текущий шаблон проекта планируется как ведомый, укажите название группы, указанное в главном шаблоне.
4. Настройка будет завершена. При запуске соответствующих шаблонов проектов на точках вещания, слои будут синхронно отображать идентичное содержимое.
  5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### 3.23 Редактор интерфейсов (Interface Editor): действия и события, инициирующие действия

С каждым слоем или экраном (сценой), добавленным в интерфейс, могут быть связаны определенные действия. Например:

- Нажатие кнопки «Понравилось» может быть засчитано за положительную оценку от пользователя и информация об этом может быть отправлена в личный кабинет.
- При отсутствии содержимого в списке воспроизведения слоя будет отображаться содержимое по умолчанию и т.д.

Для инициирования выполнения действий предусмотрены события. Список доступных событий отличается для экранов (сцен) и слоев.

События для экранов:

- при начале отображения;
- при окончании начала отображения;
- в начале скрытия;
- в конце скрытия;
- при получении команды;
- при сканировании штрихкода;
- при клике.

События для слоев:

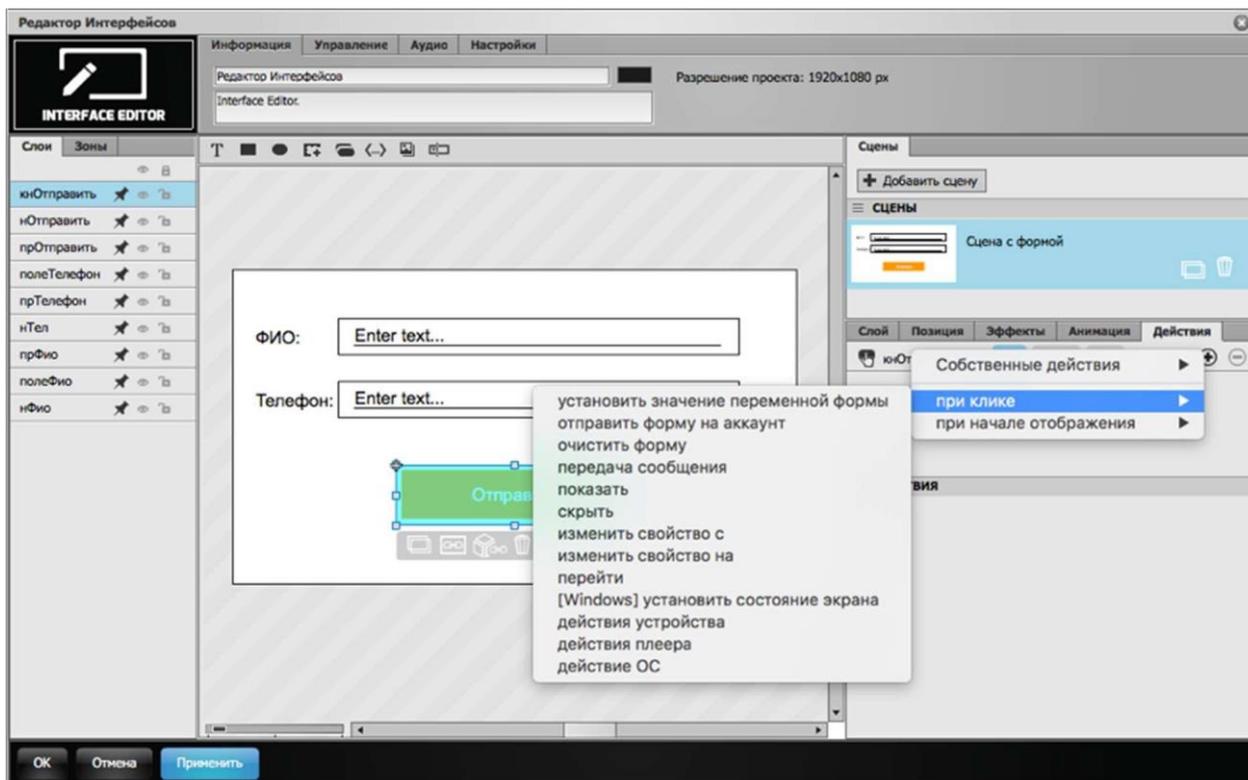
- при клике;
- при пустом плейлисте (для слоя «Медиагалерея»);
- после проигрывания одного элемента;
- при завершении проигрывания;
- при начале отображения.

Список действий, которые могут быть выполнены при наступлении одного из вышеперечисленных событий, приведены в таблице ниже.

№ п/п	Действие	Пояснение
1	Установить значение переменной формы	Запомнить данные, которые были введенные в форму.

2	Отправить форму на аккаунт	Отправить данные, введенные в форму, в личный кабинет.
3	Очистить форму	Очистить данные, введенные в форму.
4	Передача сообщения	Передача сообщения. Может использоваться для взаимодействия между разными шаблонами проектов на точках вещания.
5	Показать	Для слоя. Показать выбранный слой на экране (сцене).
6	Скрыть	Для слоя. Скрыть выбранный слой на экране (сцене).
7	Изменить свойство с	Изменить свойство слоя.
8	Изменить свойство на	Изменить свойство слоя.
9	Перейти	Открытие экрана (сцены).
10	Установить состояние экрана	Включение/выключения экрана точки вещания.
11	Действия устройства	Перезагрузка либо выключение точки вещания.
12	Действия плеера	Перезапуск проигрывателя.
13	Действие ОС	Активация предыдущего приложения/окна.
14	[Android] Начать аудиозапись	Начать аудио запись.
15	[Android] остановить аудио запись	Остановить аудио запись.
16	Открыть в браузере	Открыть в браузере.
18	Печать	Распечатать на принтере.
19	Завершить рекламную кампанию	Закончить воспроизведение рекламной кампании.

Настройка событий и действий осуществляется для экранов и слоев, на панели свойств на вкладке «Действия».



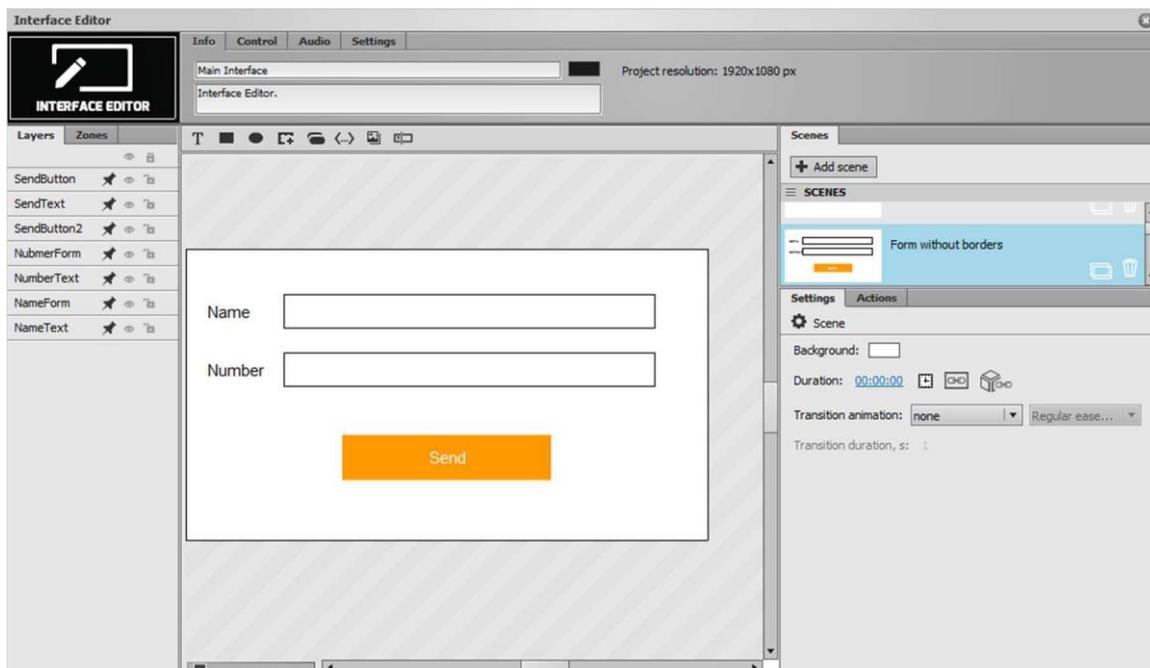
После настройки событий и действий слоя или экрана нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### 3.24 Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка поля ввода текста

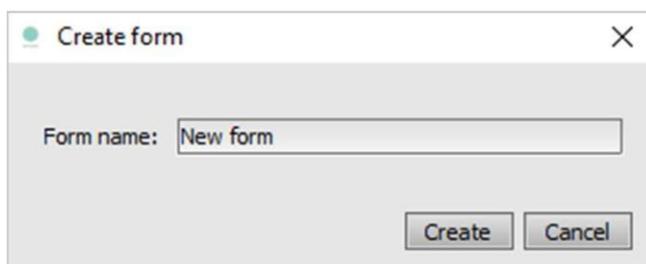


Слой «Поле ввода текста» обеспечивает возможность сбора данных от пользователей, взаимодействующих с шаблоном проекта на точках вещания.

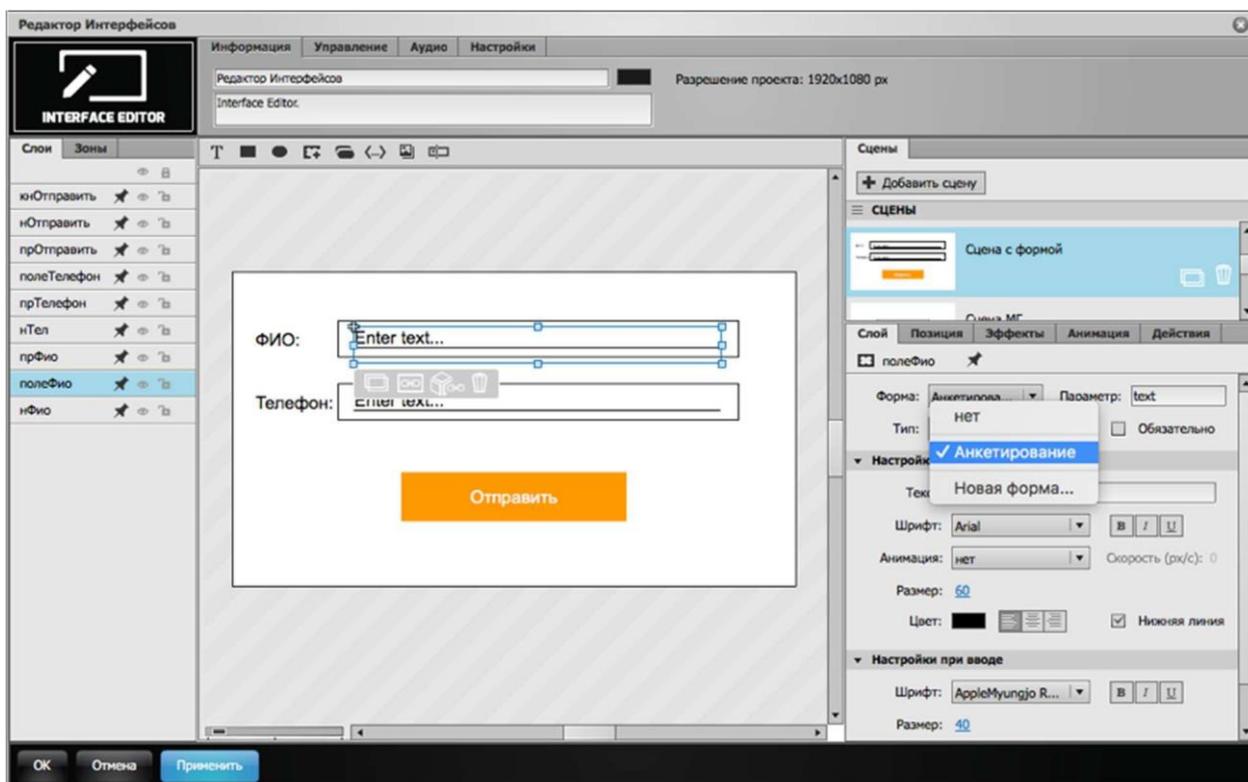
При добавлении слоя на экран необходимо выбрать форму, с которой будет связан слой. Связь между слоем и формой обеспечивает сбор и агрегацию данных, вводимых пользователем на точках вещания. Далее, агрегированные данные могут быть отправлены в Addreality Manager (Формы).



При необходимости, добавьте новую форму нажатием на пункт «Новая форма ...» , введите название формы и нажмите кнопку «Создать».



На экран будет добавлено поле ввода, связанное с созданной формой.



Для настройки слоя выберите его на экране (сцене) и воспользуйтесь вкладкой «Слой» на панели свойств.

**Настройки поля ввода текста** включают в себя:

- поле «Форма» для выбора или создания формы, с которой связано поле;
- поле «Параметр» для ввода названия переменной, в которую будут сохраняться значения, введенные в поле на точках вещания;
- поле «Тип» для выбора типа данных поля – Текст, Число, Email (почтовый адрес), Телефон, Веб (URL);
- поле «Обязательно» для включения/выключения обязательности заполнения поля;
- блок «Настройки по-умолчанию» для настройки форматирования и оформления слоя в состоянии по умолчанию;
- блок «Настройки при вводе» для настройки форматирования и оформления слоя в состоянии, когда он активен (курсор в поле ввода).
- После настройки слоя нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Инструкция по настройке компонента «Редактор интерфейсов» для сбора данных от пользователей приведена в статьях [Действия и события, инициирующие действия](#), [Сбор данных от пользователей](#) и [отправка данных в Addreality Manager](#).

### 3.25 Редактор интерфейсов (Interface Editor): сбор данных от пользователей и отправка данных в Addreality Manager

Сбор данных от пользователей и отправка данных в Addreality Manager.

Примеры использования возможности:

- оценка пользователями качества обслуживания «Понравилось/Не понравилось» (с указанием причины);
- информация об открытии заданного экрана (сцены) шаблона проекта;
- прочие.

Для использования возможности, необходимо выполнить настройки:

- Создать форму для сбора данных.
- Настроить способ получения данных от пользователя.
- Настроить способ отправки данных в личный кабинет учетной записи, связанной с проектом.

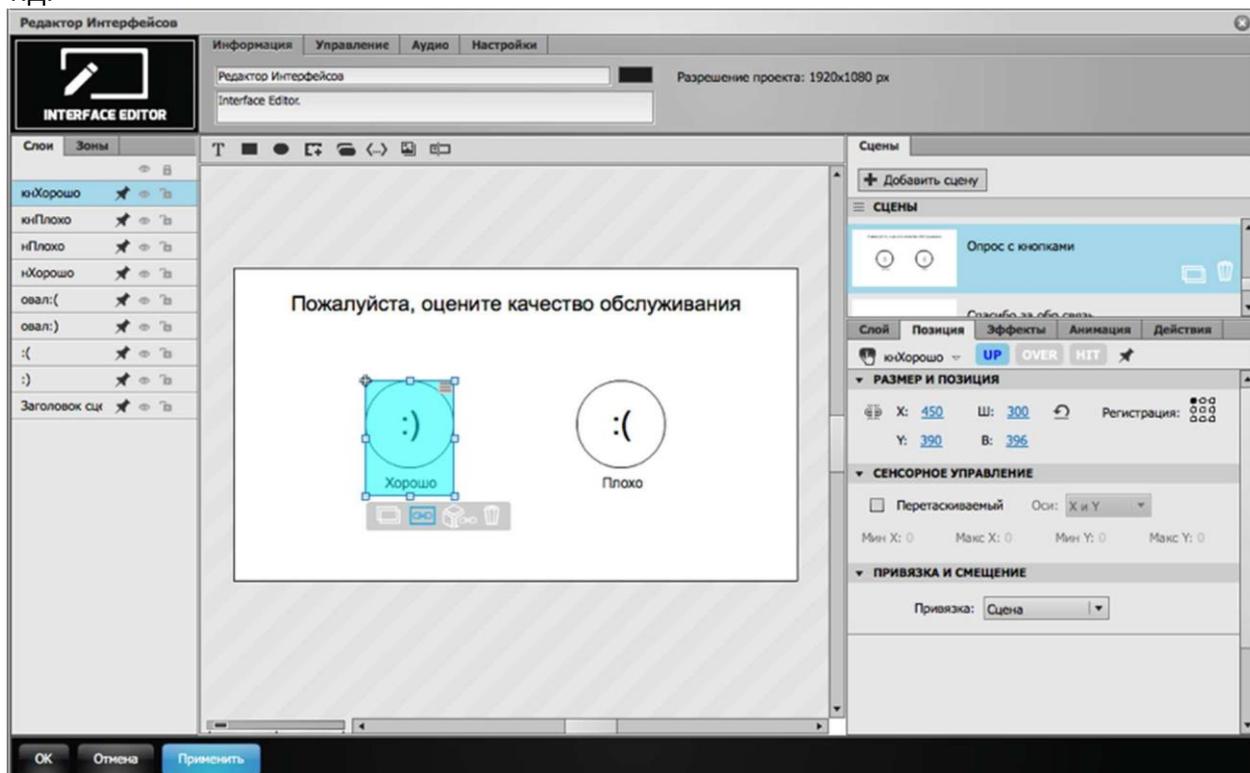
Все настройки выполняются на вкладке «Действия» выбранного слоя или экрана.

Перед выполнением нижеперечисленных действий в компоненте должен быть подготовлен интерфейс, при работе с которым на точках вещания будет осуществляться сбор и отправка данных в личный кабинет.

### 3.25.2 Создание формы для сбора данных и настройки получения данных

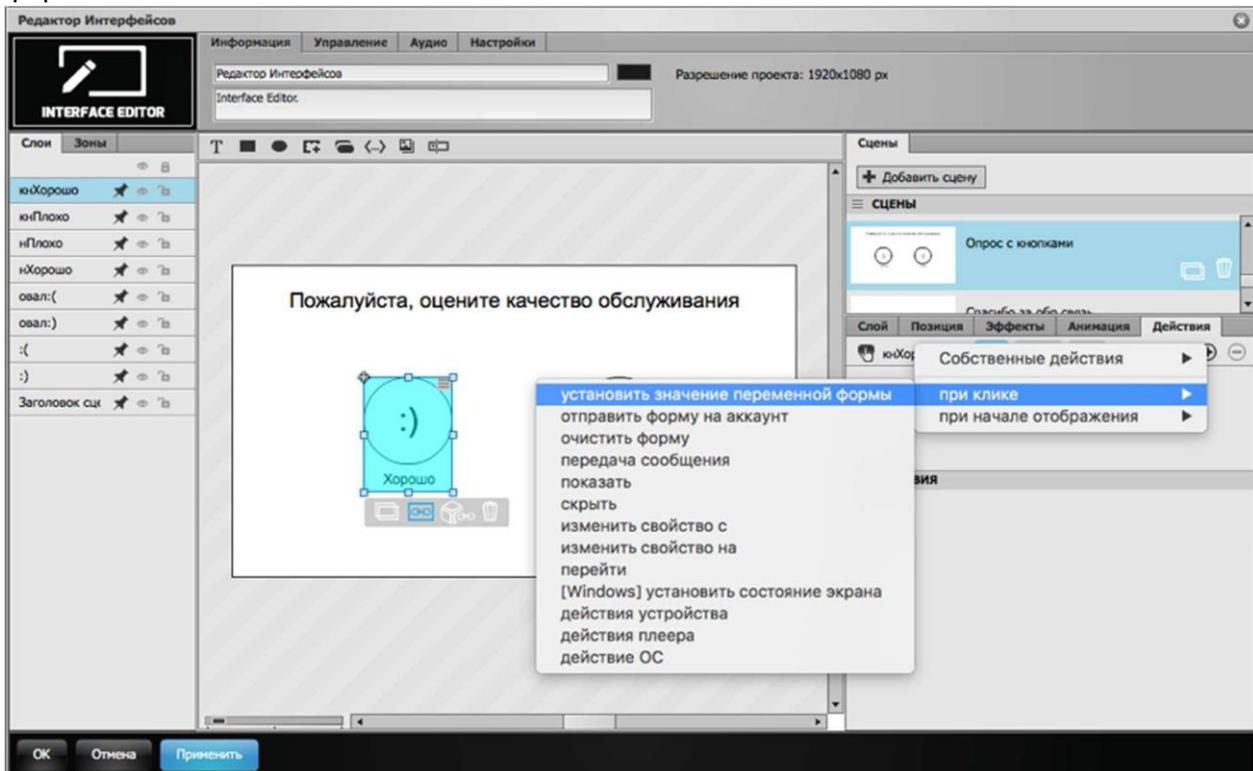
Для **создания формы для сбора данных и настройки получения данных**:

1. Выберите любой слой или экран (сцену), который должен обеспечить сохранение данных в форме. Это может кнопка, нажатие на которой должно сохранять выбранное значение, или, например, открытие экрана и т.д.

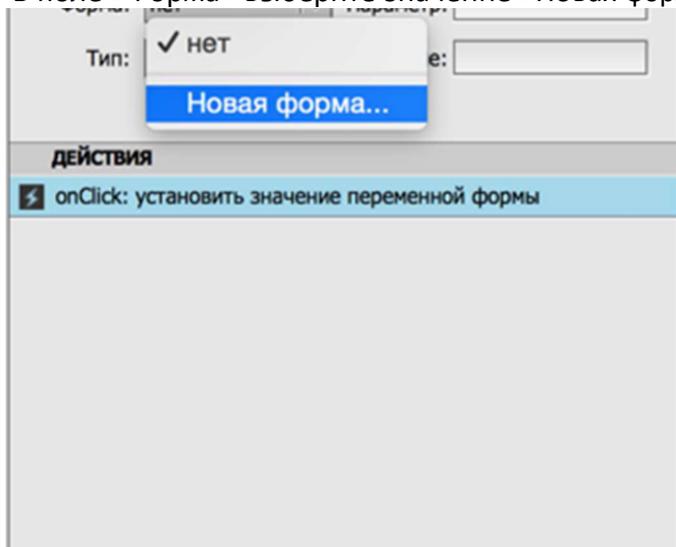


2. На панели свойств откройте вкладку «Действия» и нажмите кнопку добавления действия.

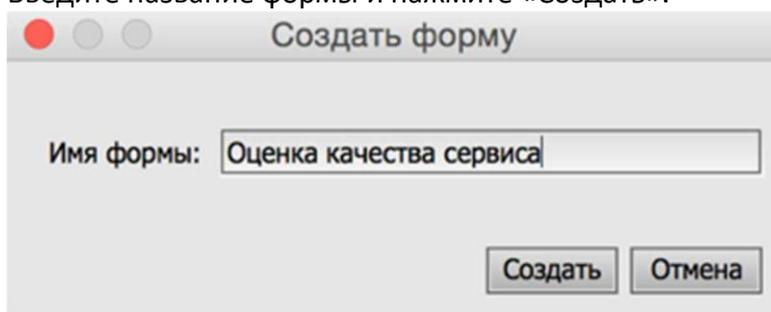
3. Выберите пункт «установить значение переменной формы».



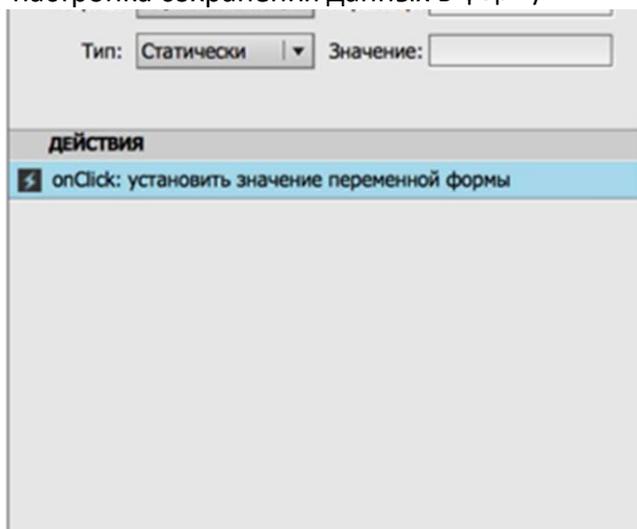
4. В списке действий выберите добавленное действие.
5. В поле «Форма» выберите значение «Новая форма...».



6. Введите название формы и нажмите «Создать».



7. Новая форма будет создана и автоматически выбрана в поле «Форма». Новая форма будет доступна для выбора во всех слоях и экранах шаблона. Далее осуществляется настройка сохранения данных в форму.



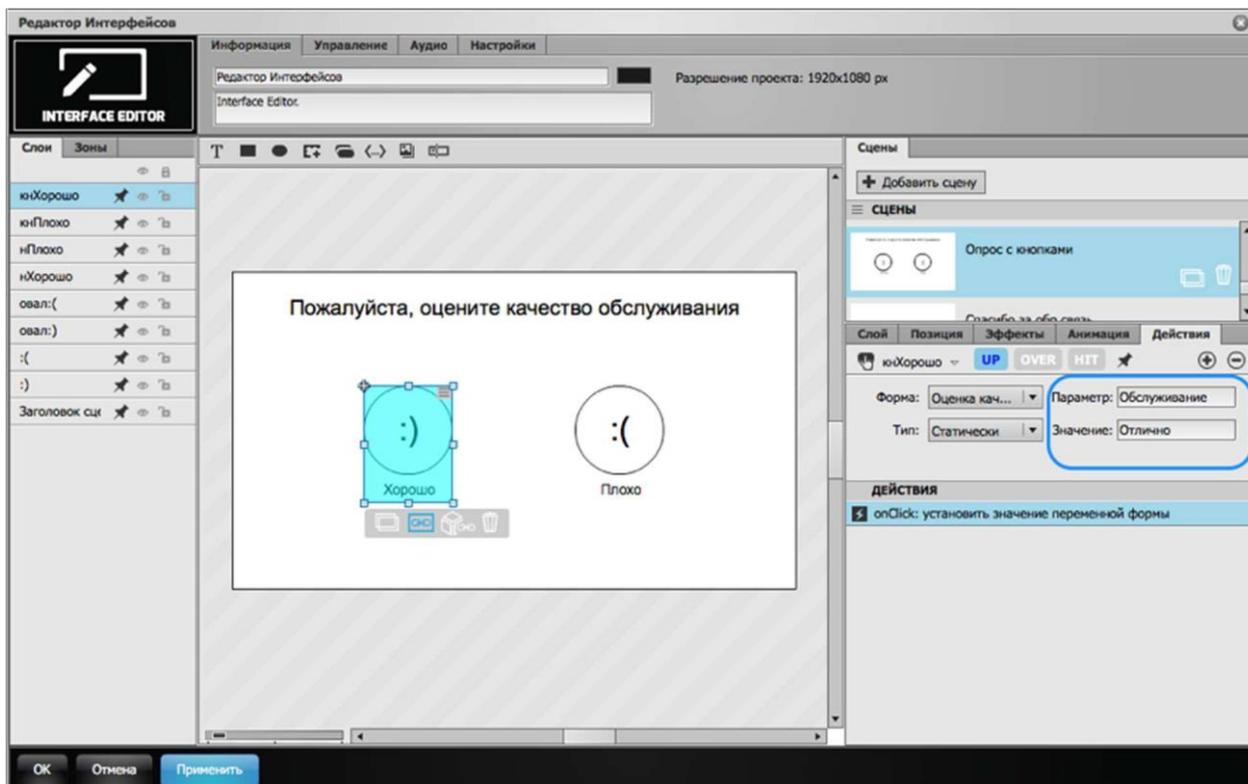
8. В поле «Тип» выберите способ сохранения данных:

- Статически – значение по умолчанию;
- Shared object – при использовании API во встраиваемых flash-приложениях (общее хранилище, которое может использовать как проигрыватель, так и flash/AIR-приложение).

Если затрудняетесь с выбором, оставьте значение по умолчанию.

9. В зависимости от выбранного в поле «Тип» значения, заполните значения оставшихся полей:

- Для пункта «Статически»: поля «Параметр» и «Значение», для ввода названия и значения переменной, которое будет сохранено в форме.
- Для пункта Shared object: поля «Параметр», «Название» и «Путь значения».



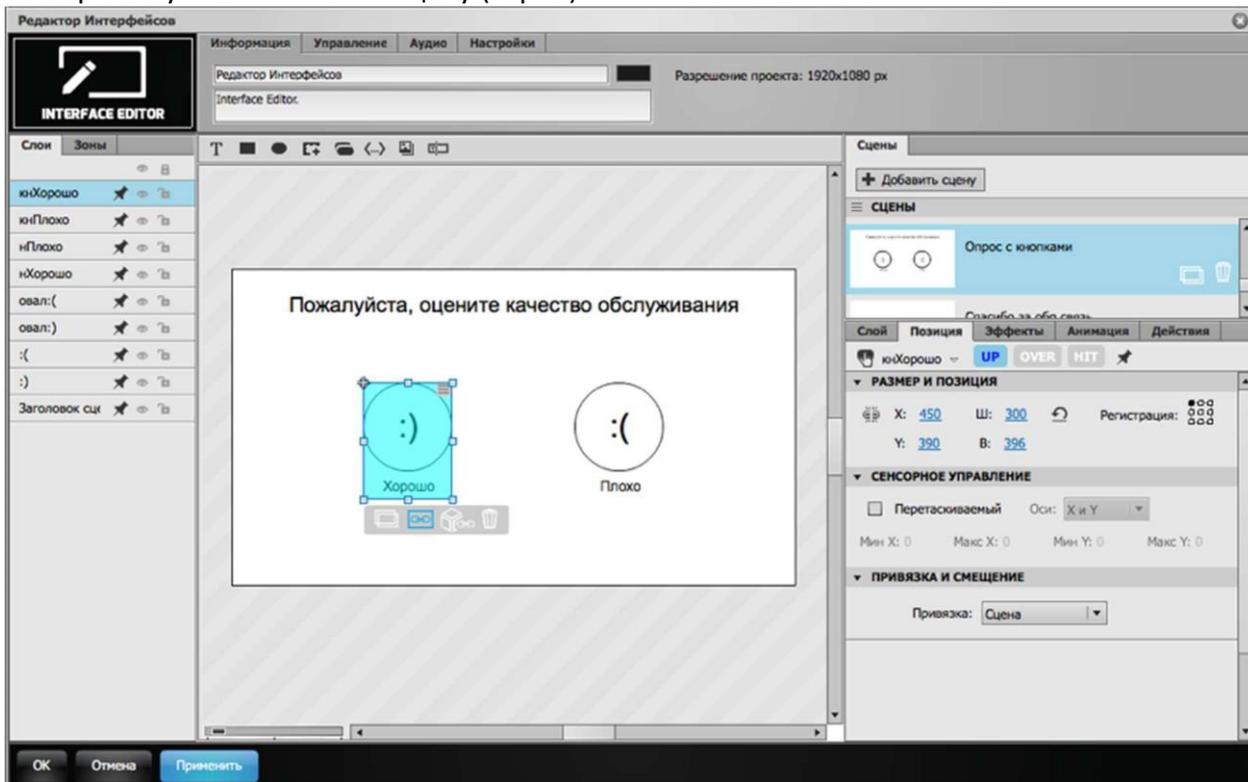
10. Повторите вышеописанные действия для других слоев и экранов, работа с которыми также должна приводить к получению данных в форму. При выполнении вышеописанных действий, вместо создания новой формы в поле «Форма» используйте ранее созданную.

11. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

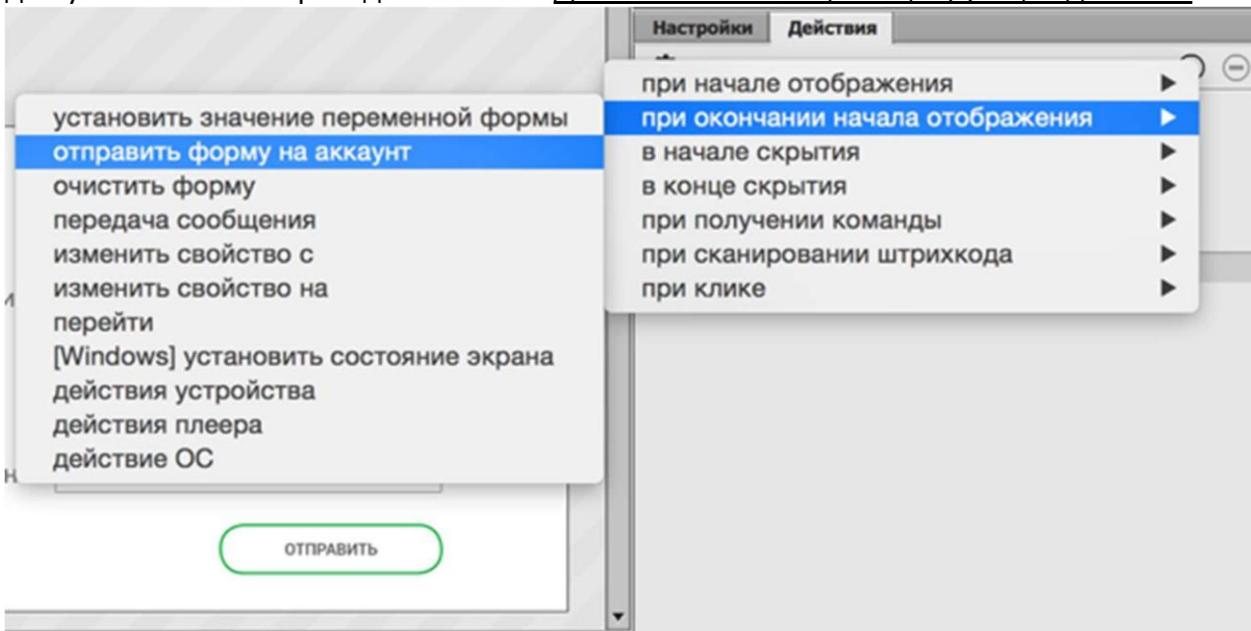
### 3.25.3 Настройка отправки данных

Для **настройки отправки данных**:

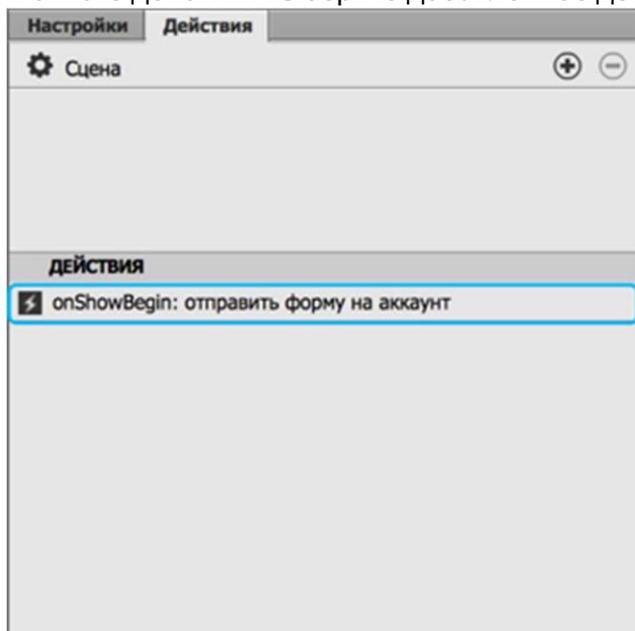
1. Выберите нужный слой или сцену (экран).



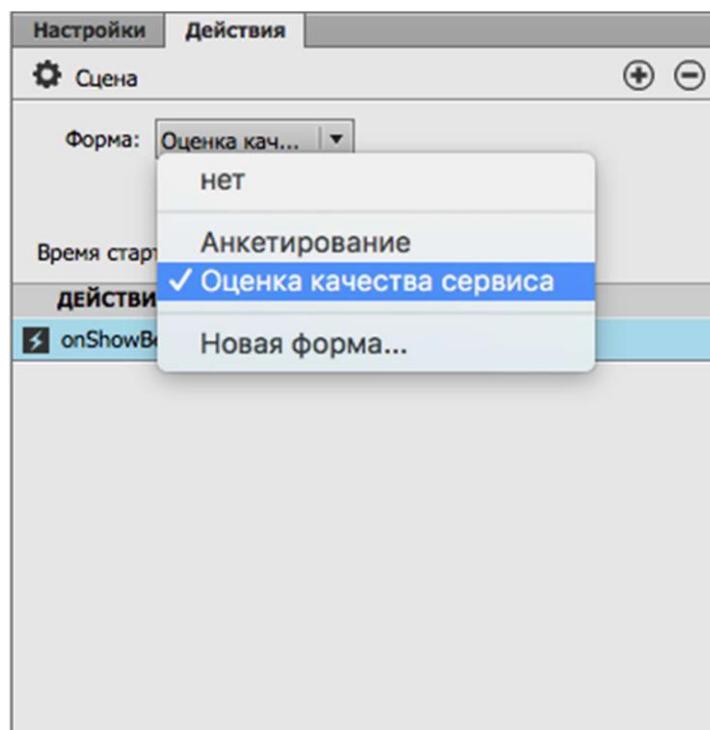
2. На панели свойств откройте вкладку «Действия» и нажмите кнопку добавления действия.
3. Выберите нужное событие и выберите пункт «отправить форму на аккаунт». Описание доступных событий приведено в статье [Действия и события, инициирующие действия](#).



4. В списке действий выберите добавленное действие.



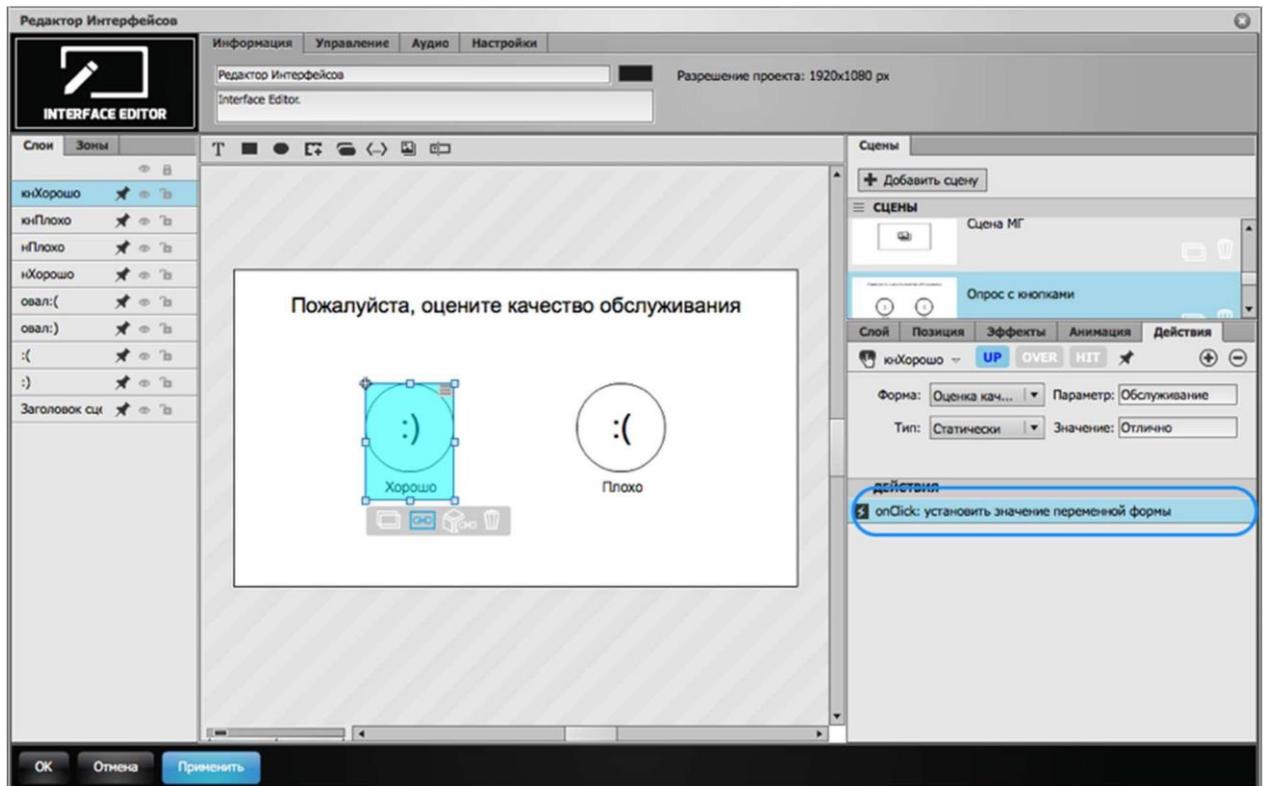
5. В поле «Форма» выберите форму, данные которой будут отправлены.



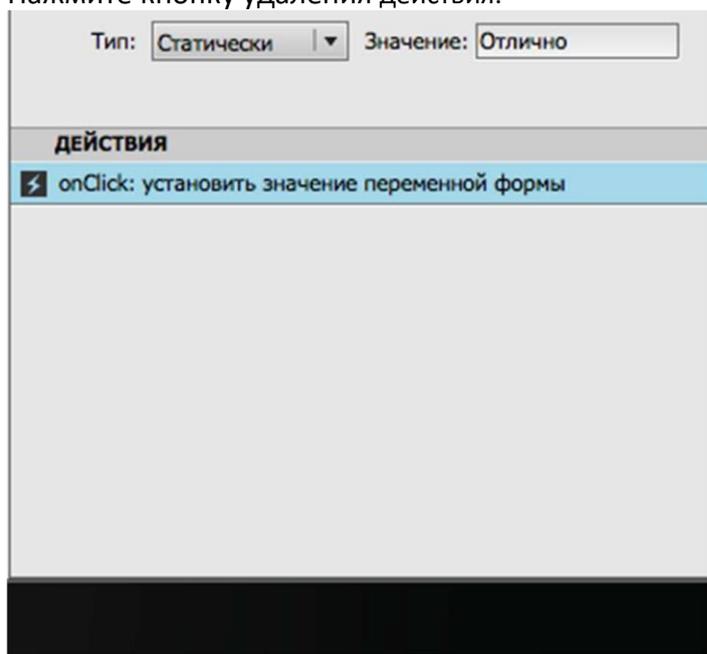
6. Настройка отправки данных будет завершена. При нажатии настроенного слоя или при наступлении события, выбранного при настройке экрана, компонент обеспечит отправку данных выбранной формы в личный кабинет.
7. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Для удаления действия по получению или отправки данных:

1. Выберите нужный слой или сцену (экран).
2. На панели свойств откройте вкладку «Действия» и в списке действий выберите действие для удаления.

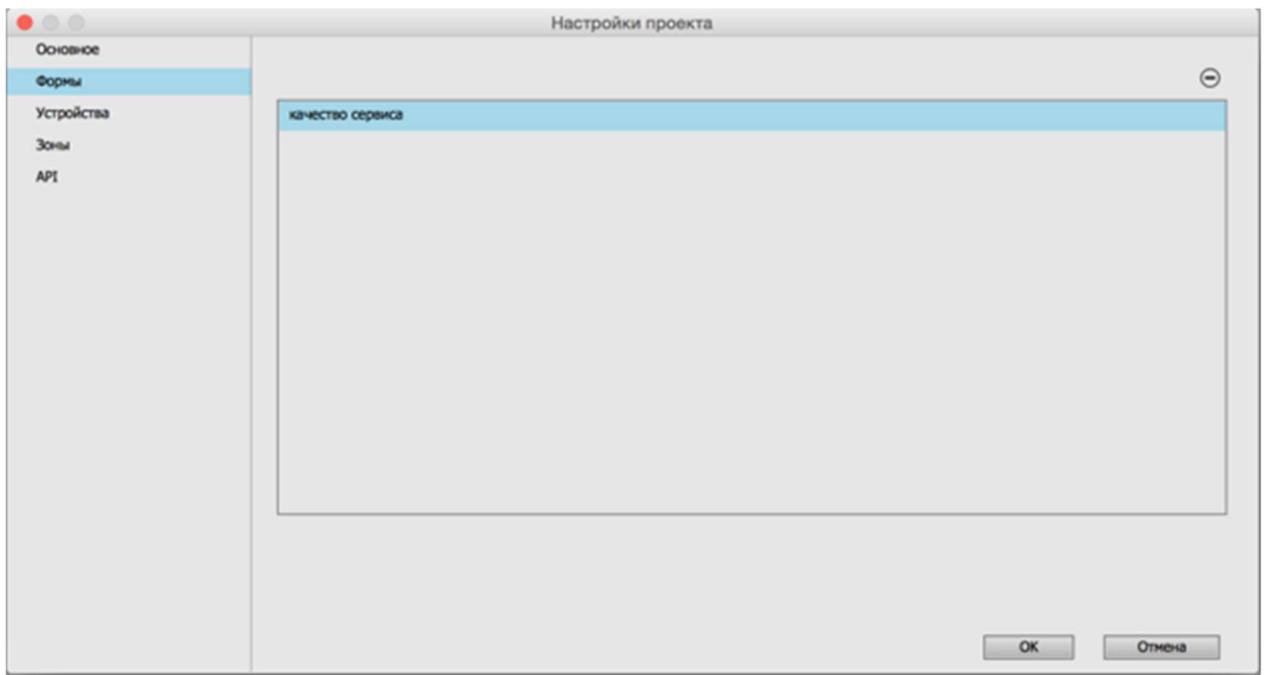


3. Нажмите кнопку удаления действия.



4. Действие будет удалено. Получение или отправка данных, в зависимости от того, что было настроено, будут прекращены.
5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Удаление формы из шаблона проекта осуществляется в настройках шаблона: меню «Проект», пункт «Настройки», вкладка «Формы».

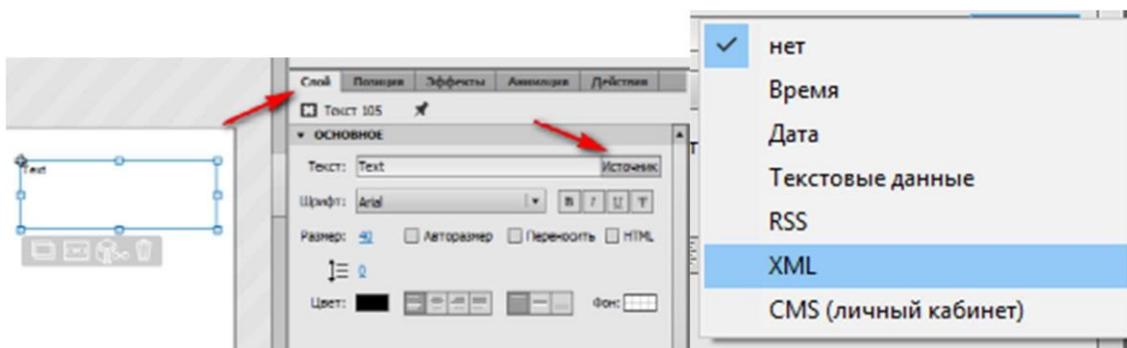


### 3.26 Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка RSS/XML

Для отображения данных из RSS/XML необходимо выбрать соответствующий тип источника.

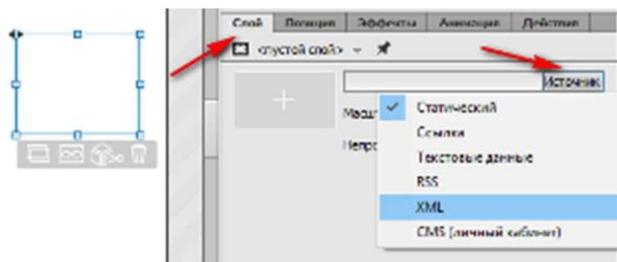
**Для текстовых данных:**

Текстовый слой -> Источник -> RSS/XML

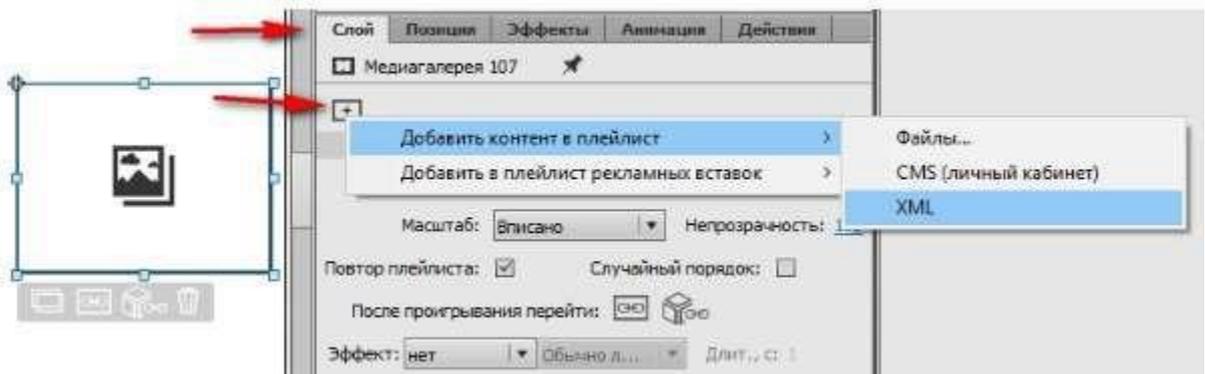


**Для медиаданных** можно использовать два варианта:

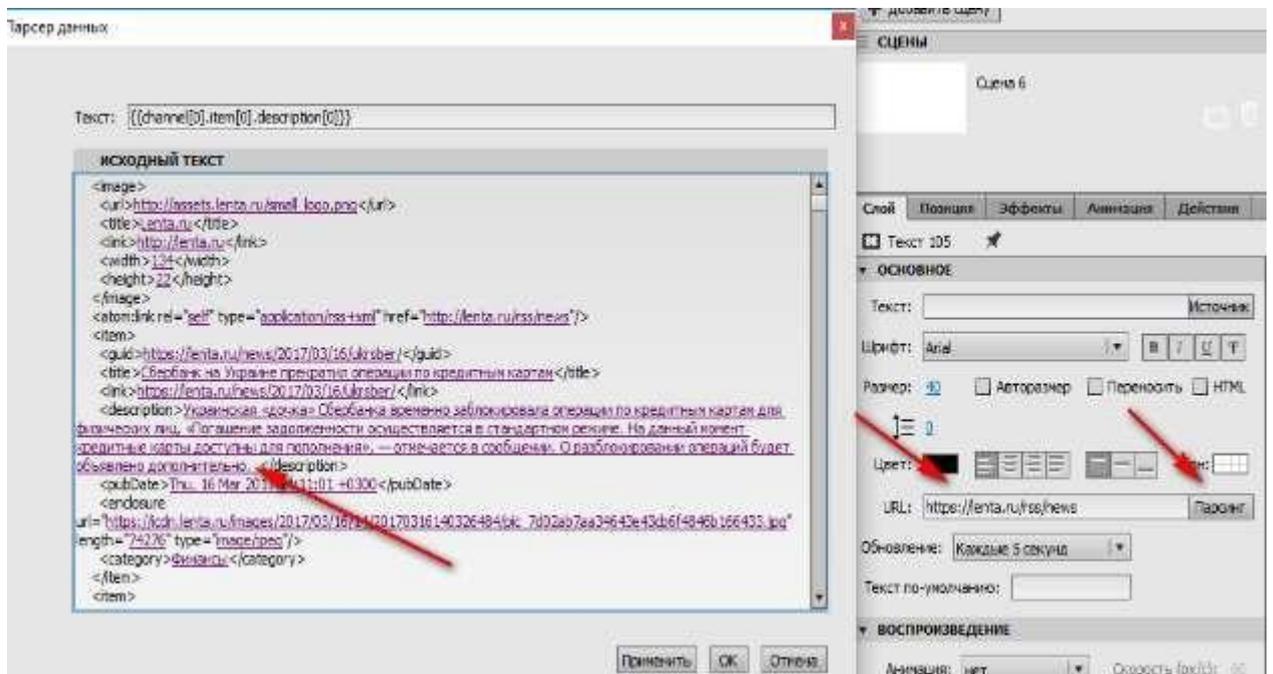
Пустой медиа слой -> Источник -> RSS/XML



- В слое "Медиагалерея" -> Источник -> Добавить контент в основной/ рекламный плейлист -> XML



Во всех случаях появится поле URL, в которое необходимо ввести адрес источника и нажать кнопку Парсинг.



В открывшемся окне парсера выделены значения тегов, данные которых можно отображать. При выборе того или иного тега в поле "Текст" впишется путь до искомым данных.

Можно выгружать данные как из одного, так и из нескольких тегов. Нумерация начинается с нуля. Для организации новостной строки из двух новостей путь будет прописан следующим образом:

```
{{channel[0].item[0].description[0]}}{{channel[0].item[1].description[0]}}
```

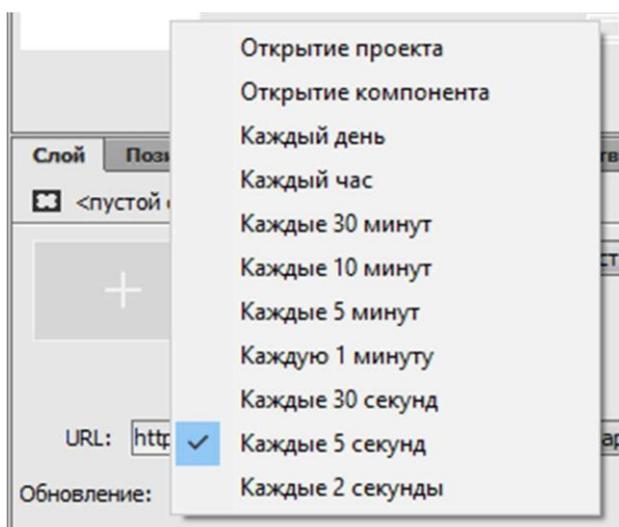
Для форматированного вывода лучше вставить какой-либо разделитель, например:

```
{{channel[0].item[0].description[0]} | {{channel[0].item[1].description[0]}}
```

Для текстовых слоев доступны настройки "Воспроизведение" в во вкладке "Слой" - здесь можно настроить горизонтальную анимацию (бегущая строка) и задать скорость прокрутки данных.

Аналогичным образом настраивается медиаслой и медиagalерея, только необходимо указать путь до тега с адресом изображения.

Для настройки периодичности обновления информации, получаемой по RSS/XML, имеется соответствующая настройка "Обновление":



Посмотреть, как настраивается RSS/XML, также можно в видеоуроке.

### **Для настройки выгруза контента через RSS/XML с множественными данными:**

Используется символ \* для указания группы повторяющихся тегов.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>  
<rss version="2.0" xmlns:atom="http://www.w3.org/2005/Atom">  
<content>  
<item>  
<label>Text1</label>  
<label>Text11</label>
```

```
<label>Text12</label>
<name> Text2</name>
<fname> Text3</fname>
<surname> Text4</surname>
</item>
<item>
<label>Text001</label>
<name> Text002</name>
<fname> Text003</fname>
<surname> Text004</surname>
</item>
</content>
</rss>
```

Если необходимо вывести все label только из первого блока item, то указание будет `{{content[0].item[0].label[*]}}`

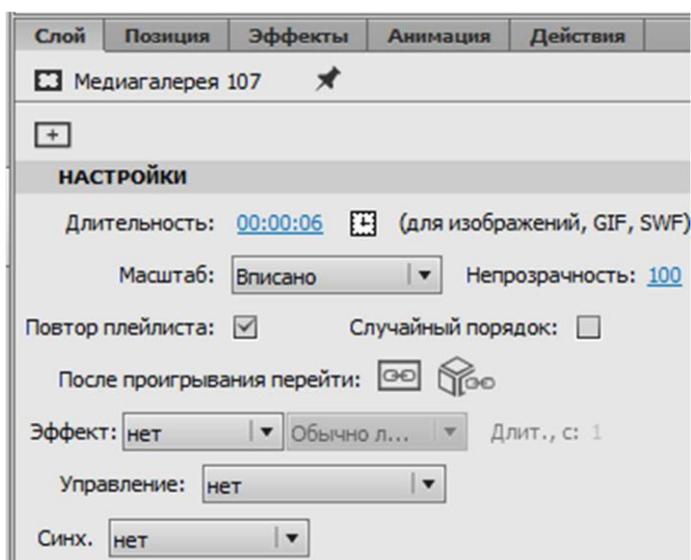
Если необходимо вывести все name из разных item, то `{{content[0].item[*].name[0]}}`

Использование нескольких символов \* на данный момент недопустимо, т.е. `{{content[0].item[*].label[*]}}` (для вывода всех label из всех item) работать не будет.

Для настройки вывода изображений по ссылкам из RSS/XML используется медиagalерея, не медиа слой. В качестве источника указывается тип данных XML.

Для настройки длительности отображения (промежутков между сменой контента) текстовых полей в разделе "Слой" - "Воспроизведение" нужно задать параметр "Длительность".

В медиagalереях длительность настраивается в разделе "Слой" - "Настройки".



### 3.27 Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка синхронизации медиagalерей и текстовых слоев

Реализация такого типа синхронизации осуществляется с помощью идеологии "мастер-слейв" (ведущий-ведомый). Текстовые слои могут быть только в ведомом режиме ("слейв").

Для этого требуется объединение слоев, которые будут участвовать в синхронизации:

1) Ведущий слой. В настройках Медиagalереи во вкладке "Слой" надо проставить галочку в графе «Синх.», выбрать вариант "Внутри компонента", установить режим «Мастер» и прописать название группы.



2) Ведомый слой. У текстовых полей во вкладке "Слой" - "Воспроизведение" необходимо включить пункт «Синх.», выбрать режим "Внутри компонента" и прописать группу, такую же, как в слое-мастере. Настройки ведомых Медиagalерей осуществляются так же, как и у ведущих, но без выбора пункта "Мастер".



Длительность для всех слоев синхронизации будет браться от мастера, т.е. если настройка "Длительность" у ведущей Медиagalереи стоит 6 сек, а у ведомых слоев 3 сек, то все будут синхронно менять контент через 6 сек. Вне зависимости от настроек времени у ведомых слоев, воспроизведение будет осуществляться согласно настройкам слоя-мастера.

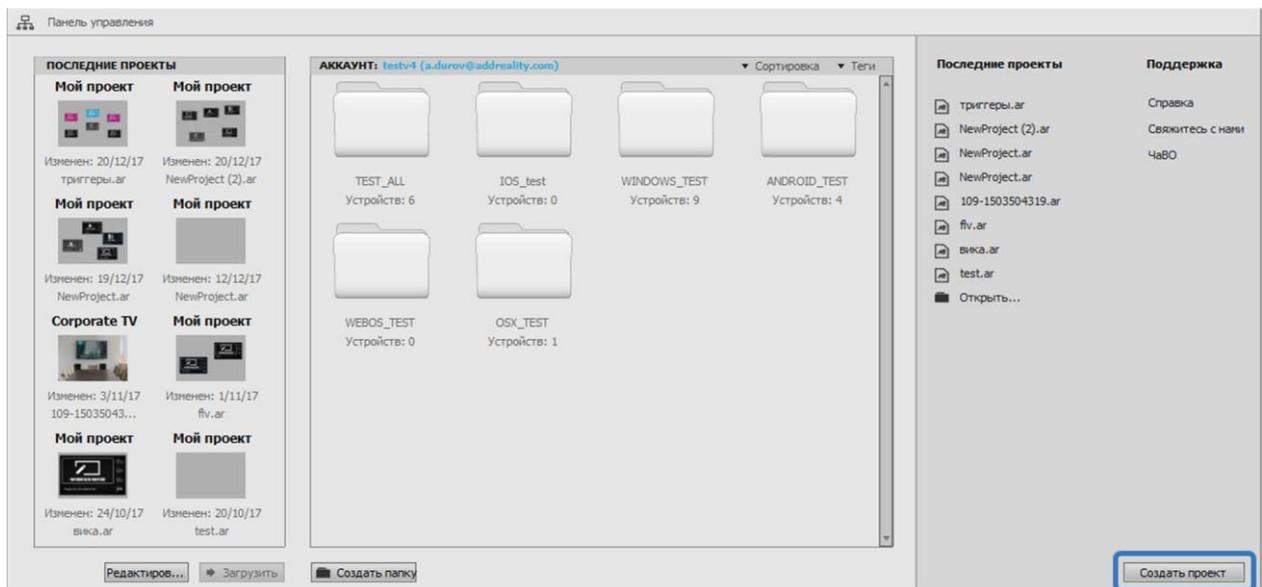
### 3.28 Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка видеостен

Настройка видеостены зависит от способа её подключения:

- Видеостена подключена к одному устройству;
- Каждый экран видеостены подключён к своему устройству.

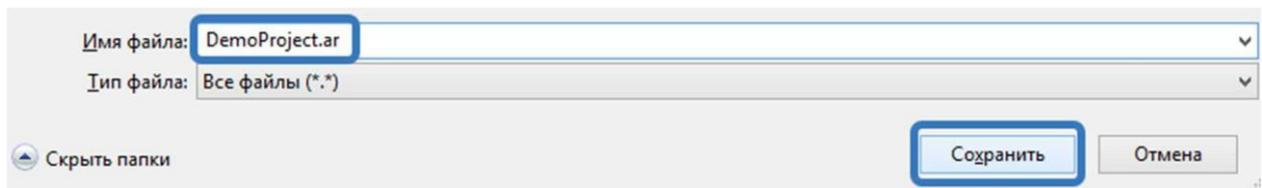
В 1-ом случае проект настраивается следующим образом:

1. Создайте новый проект, нажав на кнопку "Создать проект" в правом нижнем углу;

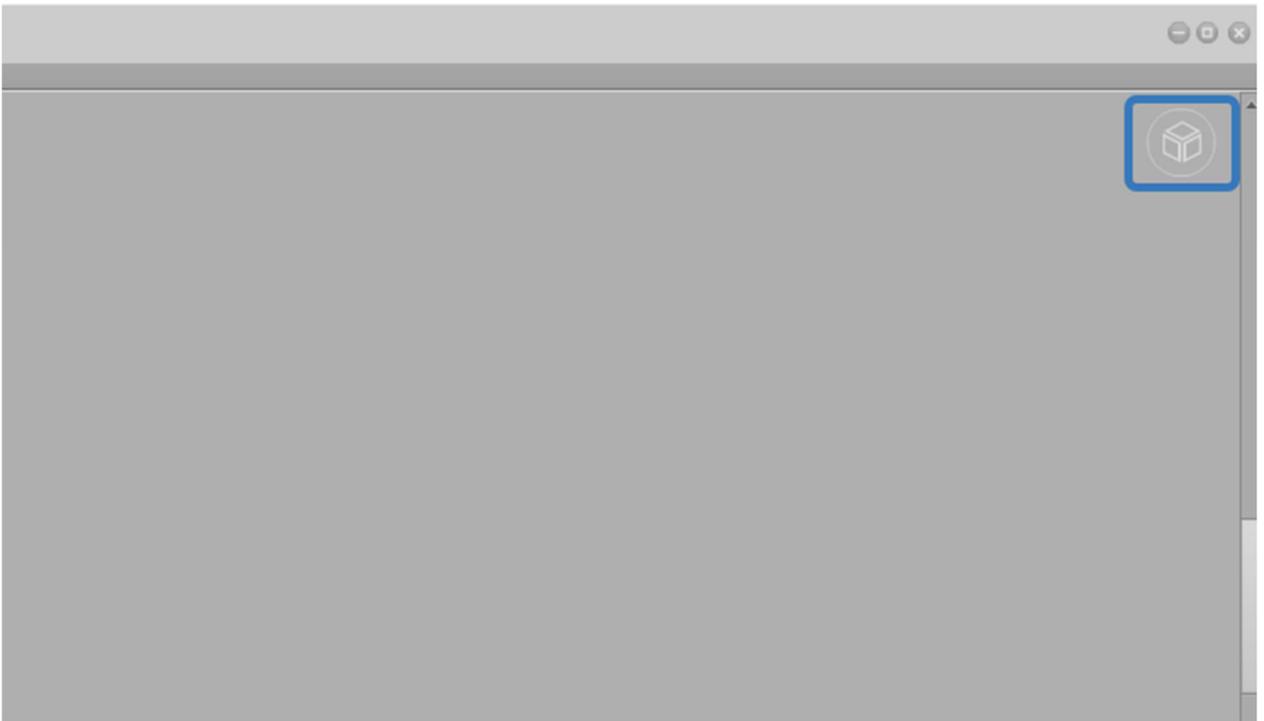


2. Укажите имя проекта;

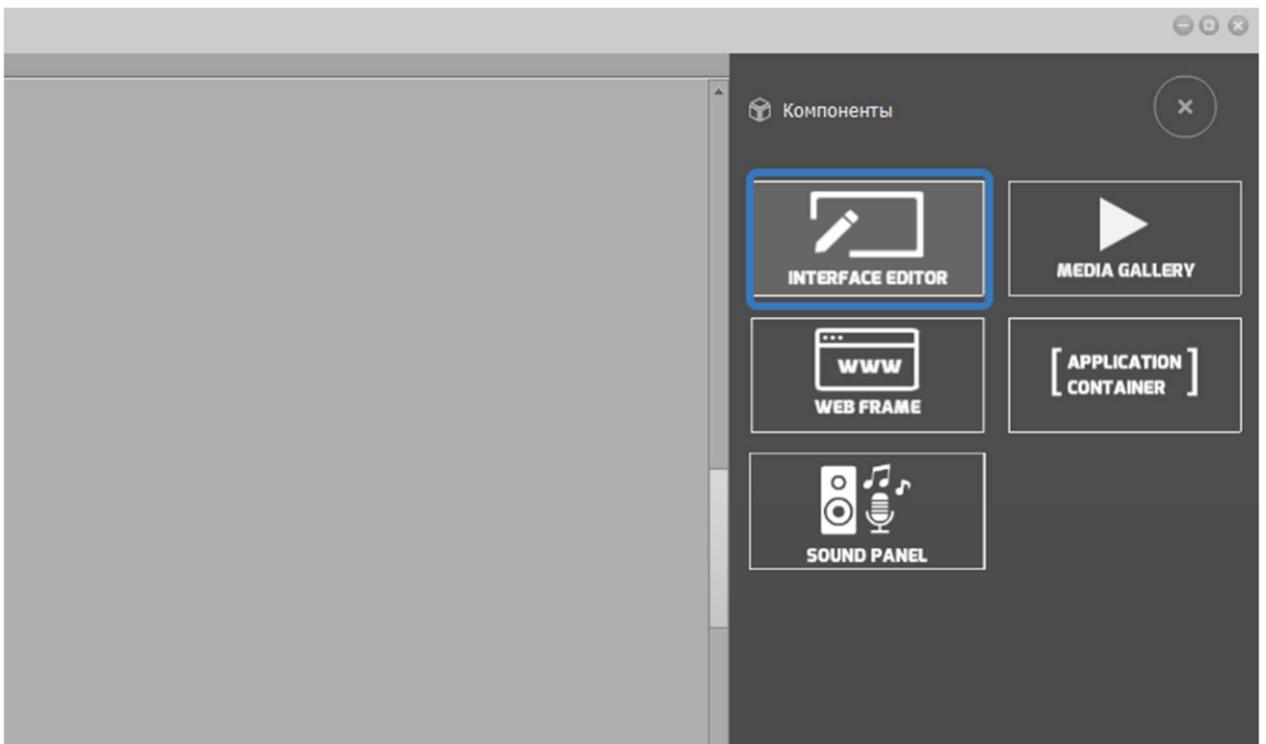
3. Сохраните созданный проект в появившемся окне;



4. Откройте проект и нажмите на иконку библиотеки компонентов в правом верхнем углу;

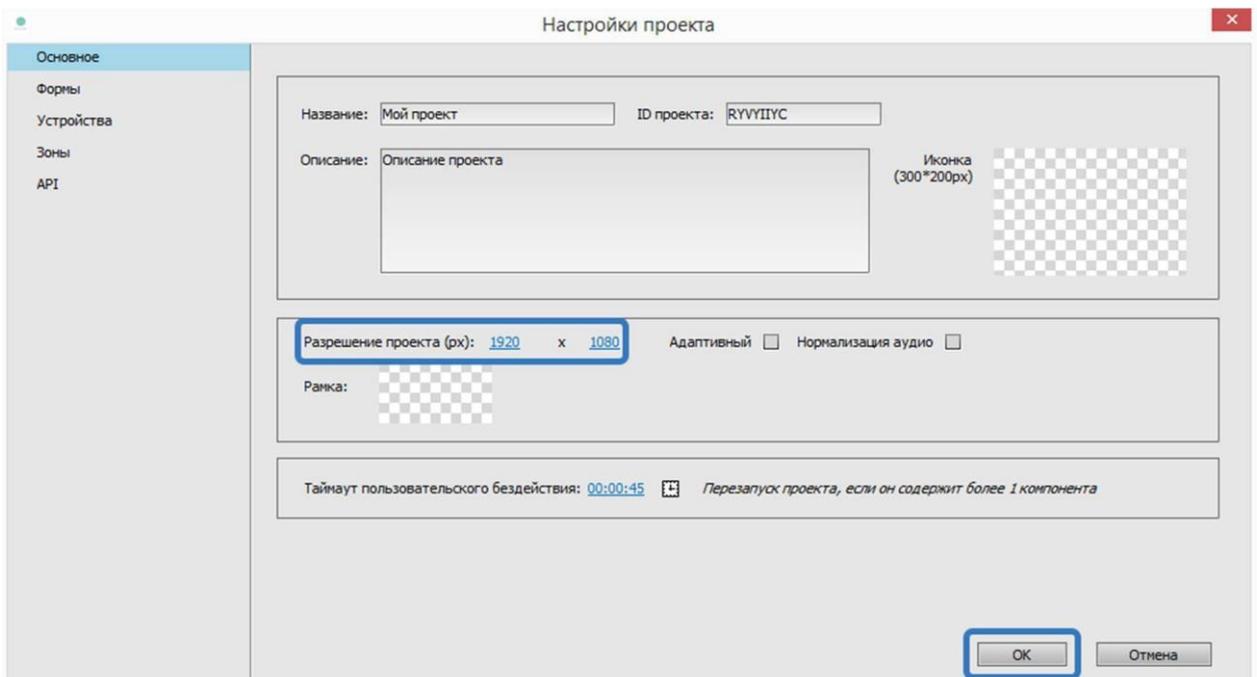


5. Выберите компонент "Interface Editor";



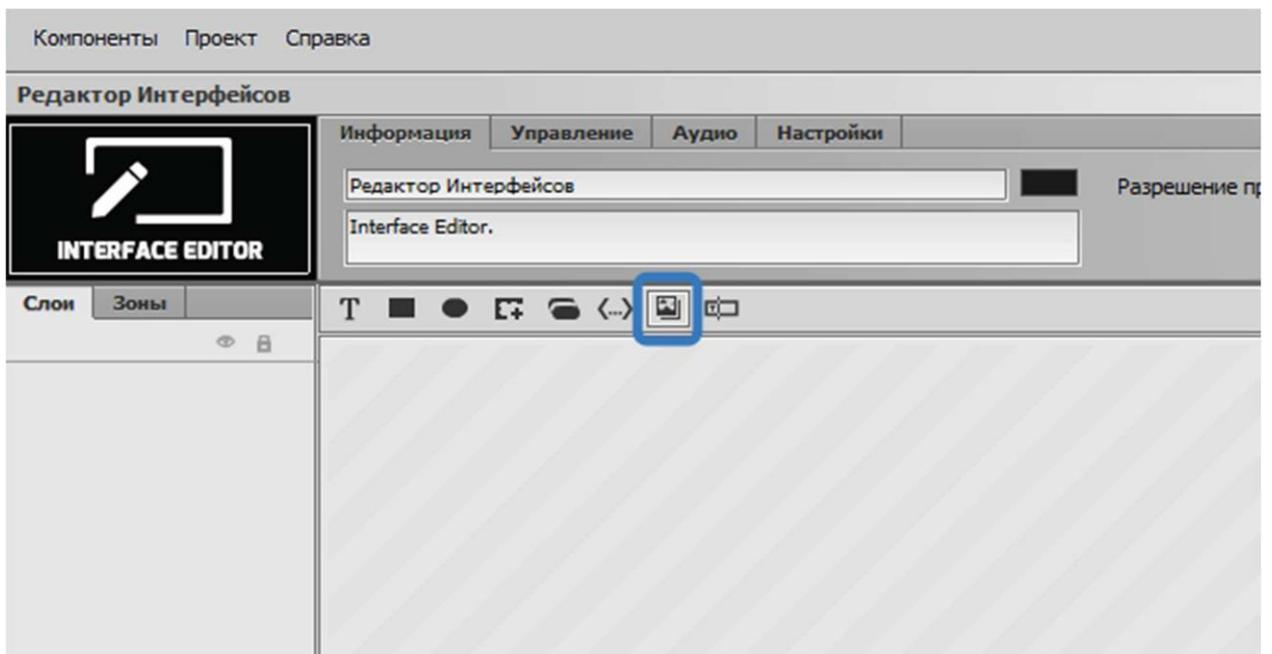
6. Нажмите на вашей клавиатуре кнопку F12 и введите нужные вам параметры разрешения проекта (например, 1920x1080);

7. Нажмите кнопку "ОК";

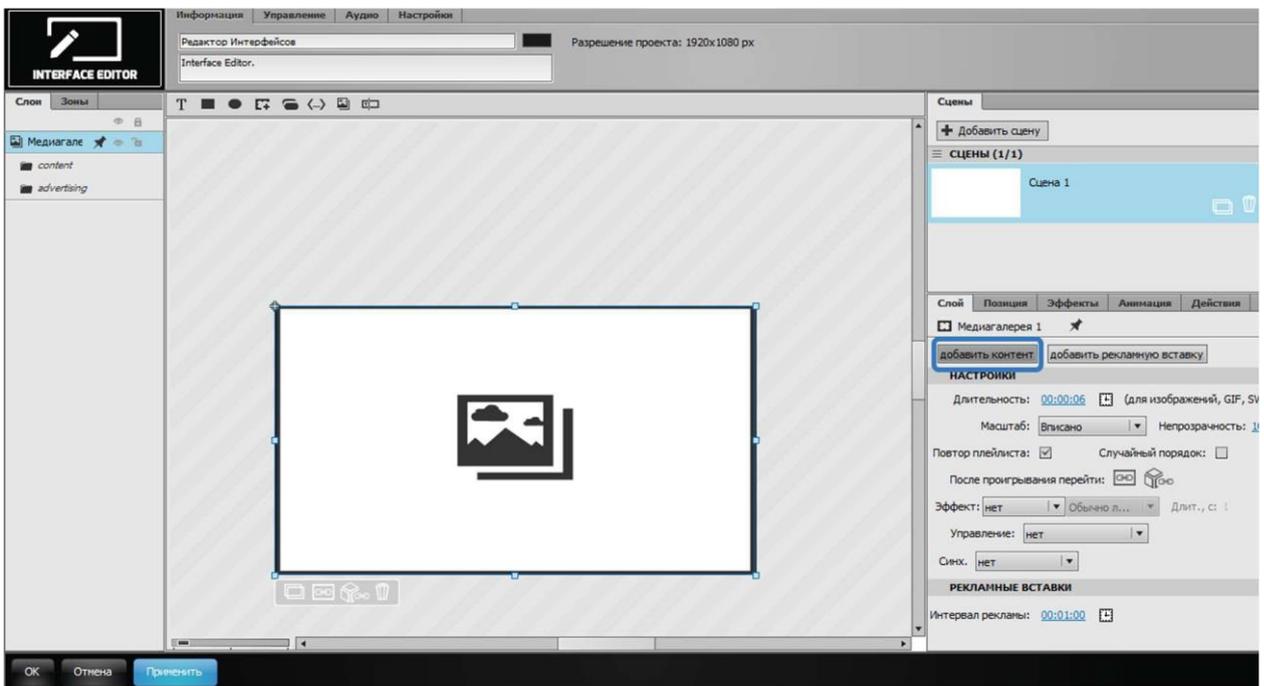


8. Откройте созданный компонент;

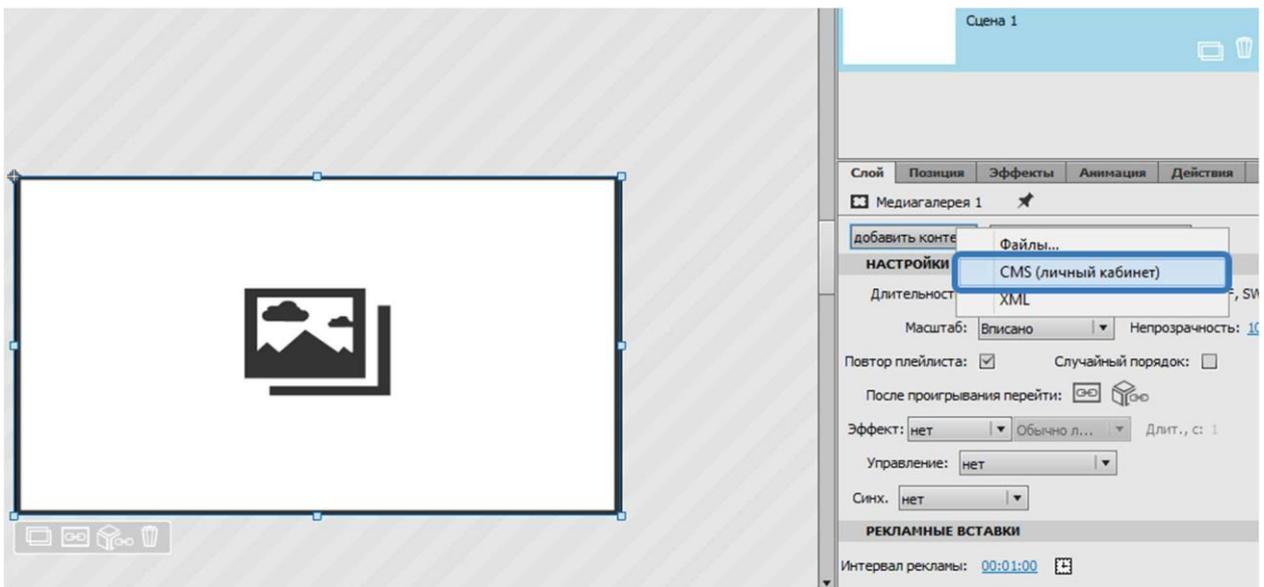
9. На панели инструментов добавьте один новый компонент "медиа - галерея";



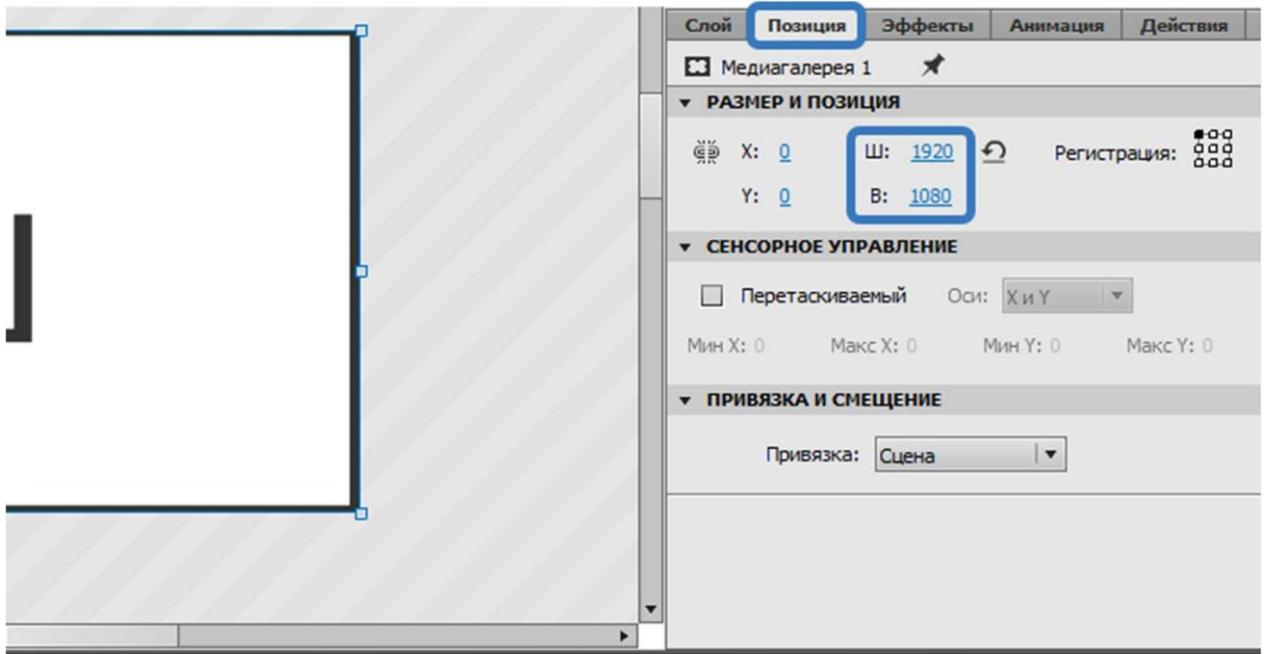
10. В меню настроек слоя справа нажмите кнопку "Добавить контент";



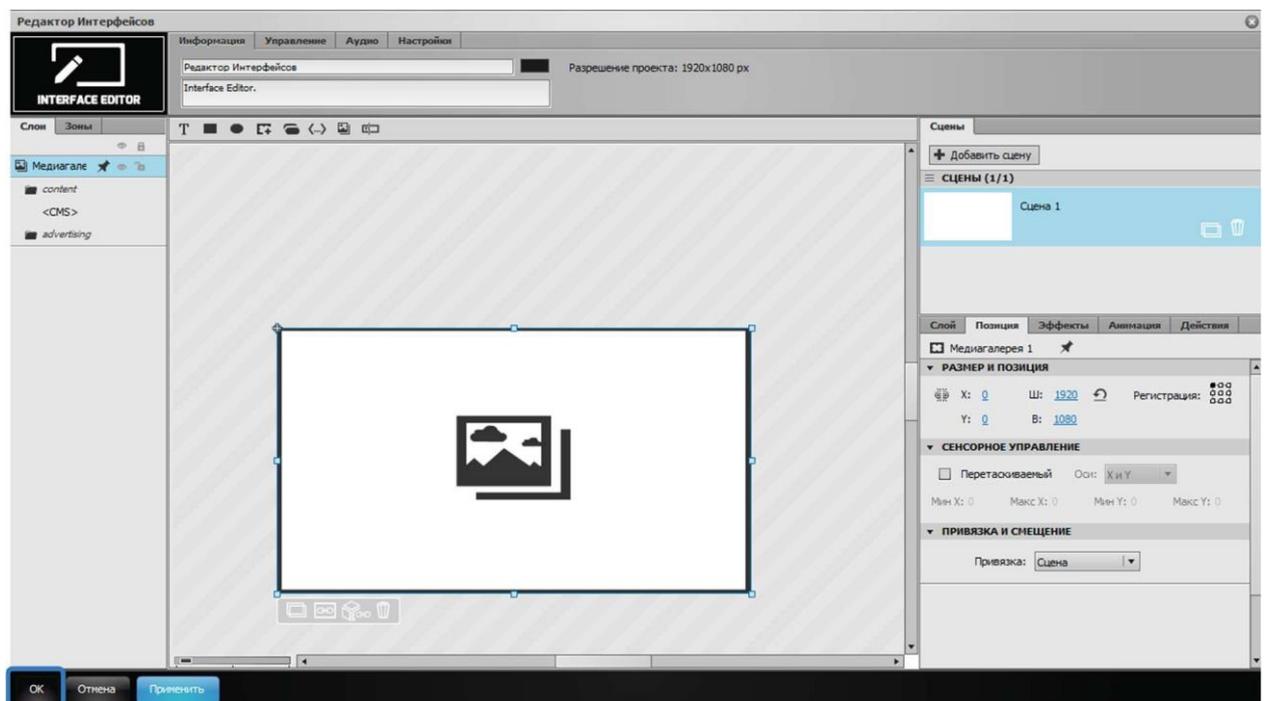
11. В выпадающем меню выберите пункт "CMS (личный кабинет)";



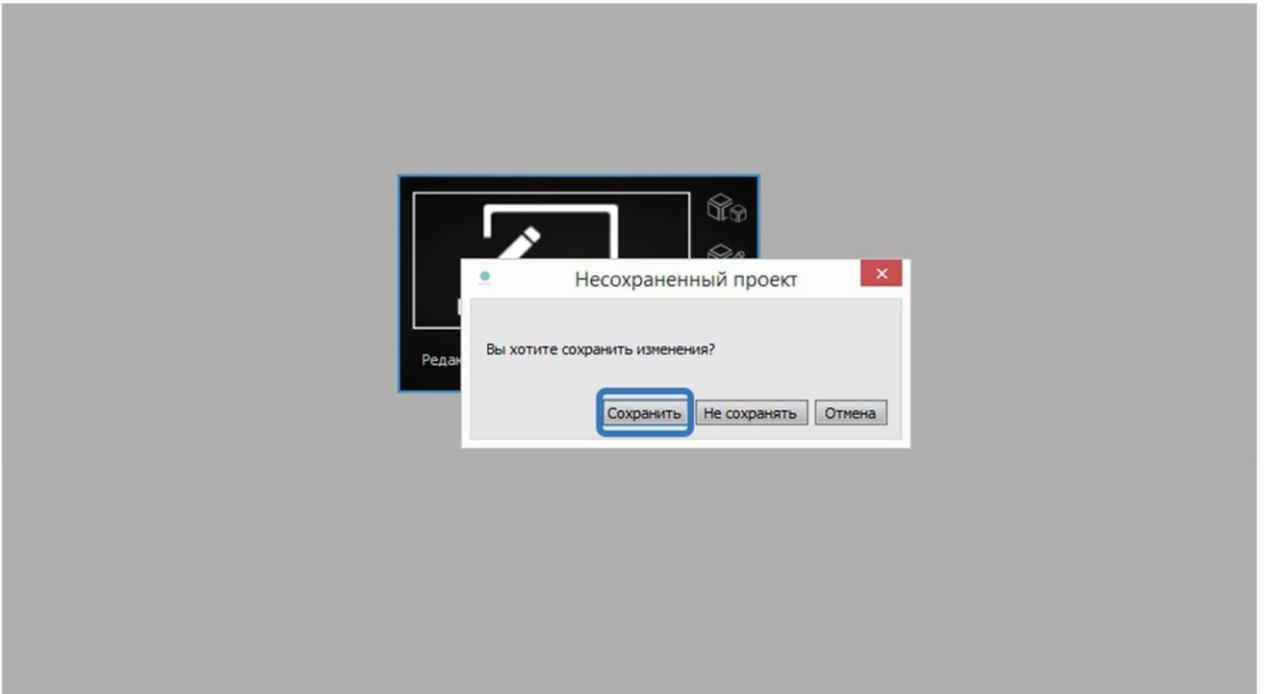
12. В разделе "размер и позиция" укажите ширину и высоту проекта;



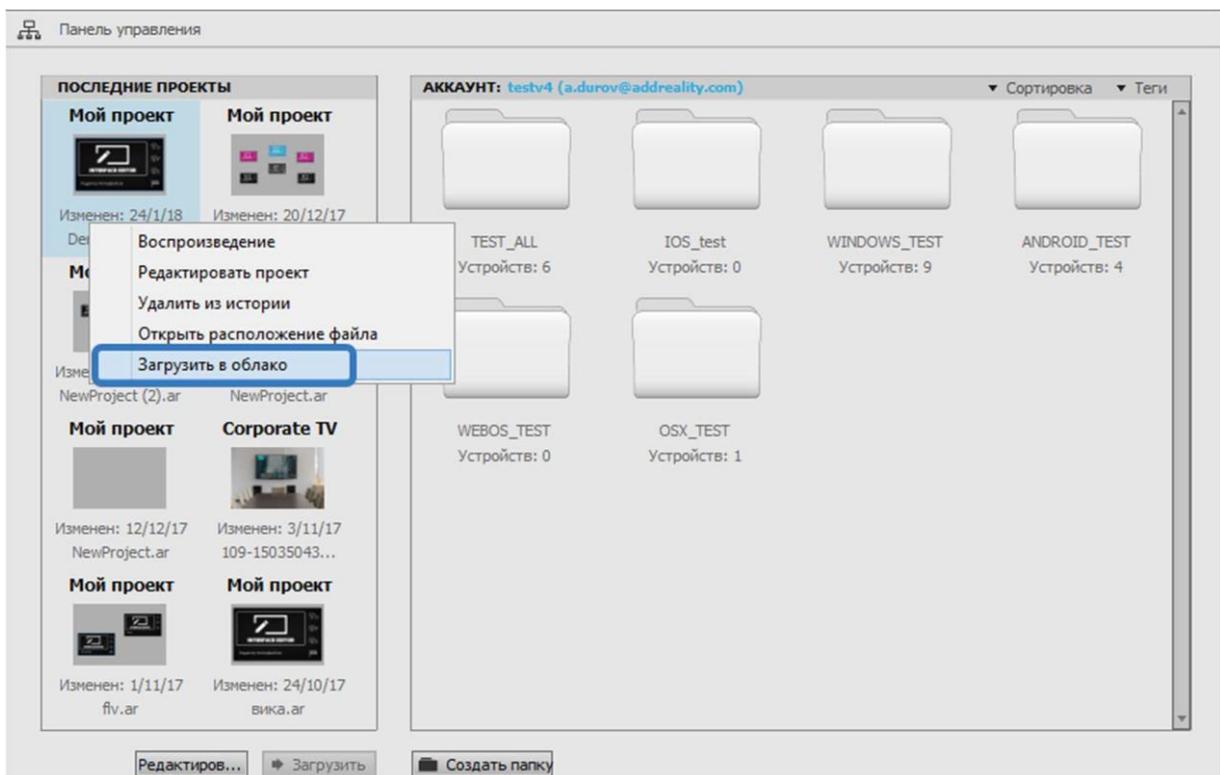
13. Нажмите кнопку "Ок";



14. Нажмите сочетание кнопок CTRL+W и сохраните проект;

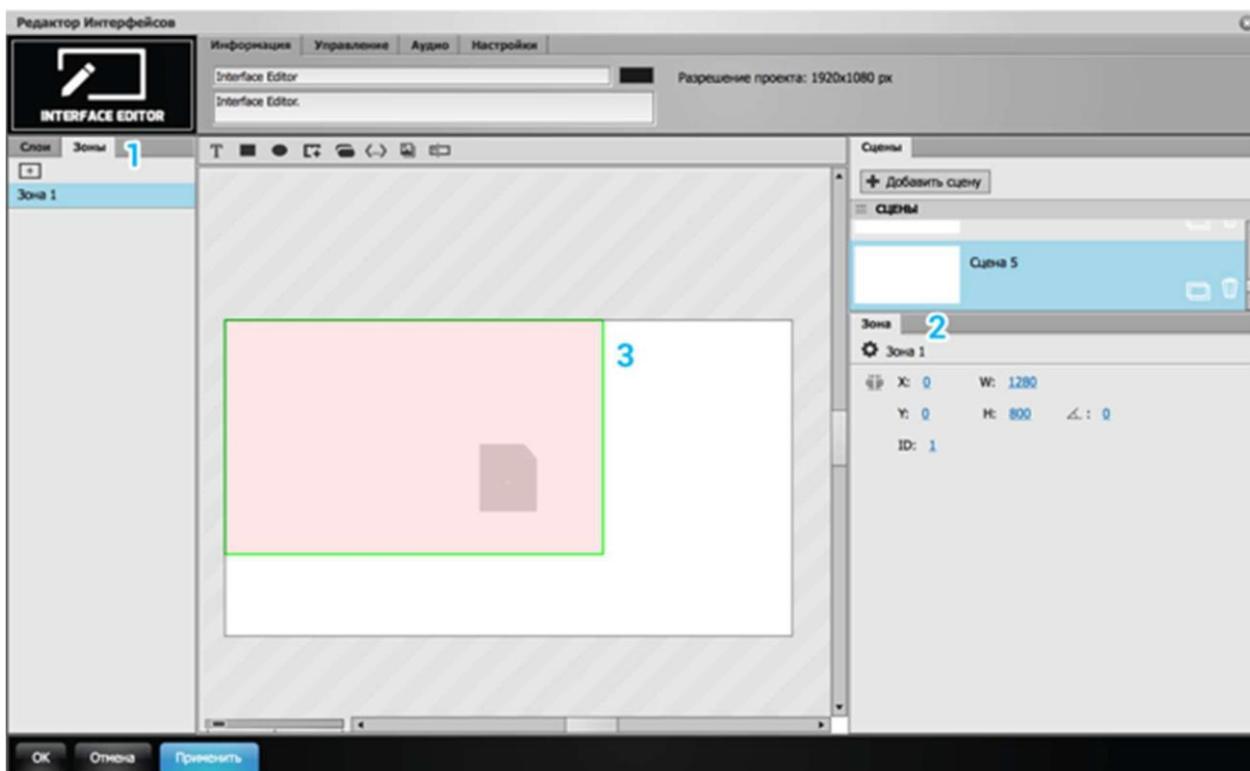


15. Для загрузки проекта на платформу нажмите правой кнопкой мыши на проект и выберите пункт “Загрузить в облако”.



Если в проекте предусмотрено разделение видеостены на несколько частей, необходимо добавить несколько медиа-галерей по принципу, описанному в п.9.

Во 2-ом случае настройка видеостен осуществляется во вкладке «Зоны» на панели слоев. Каждая зона — это участок экрана.



Интерфейс настройки зон включает в себя:

- кнопка добавления зоны;
- настройки выбранной зоны;
- выделенный участок зоны.

**Настройки зоны** включают в себя:



Размещение зоны по осям X, Y.

1. Ширина и высота зоны.
2. Угол наклона.
3. Идентификационный номер зоны. Номер необходим для того, чтобы проигрыватели на точках вещания могли идентифицировать зоны.

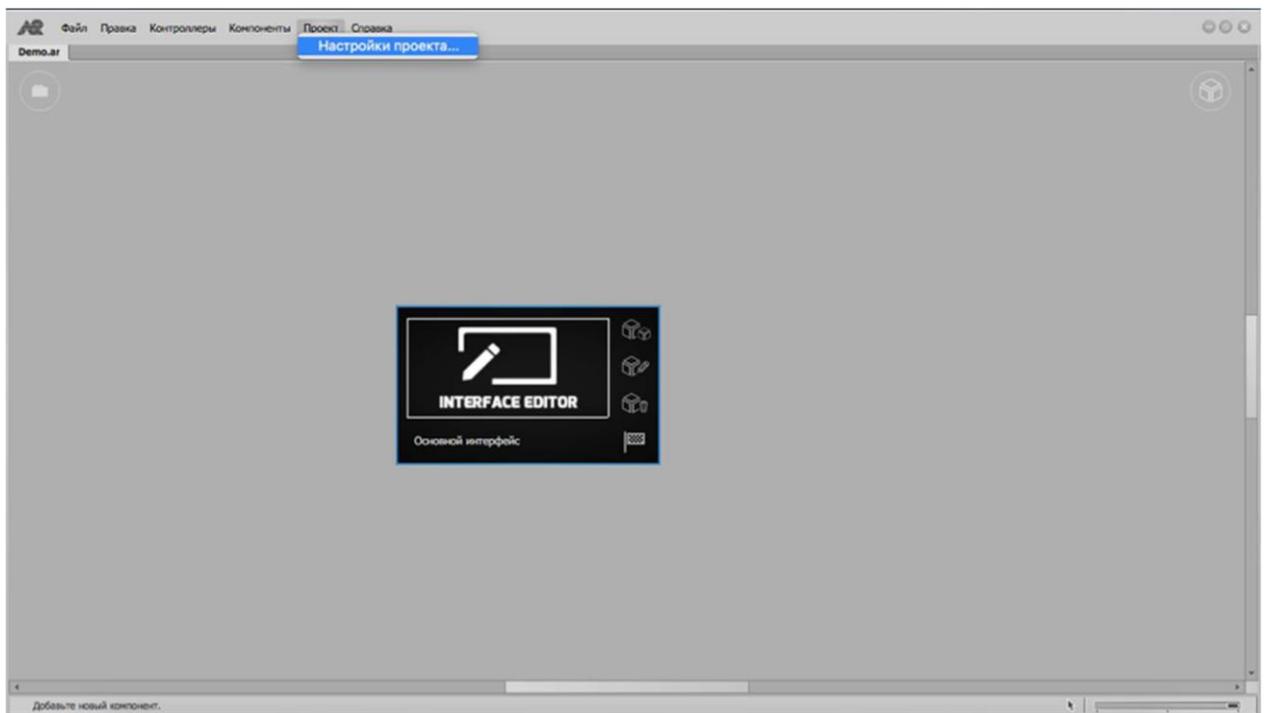
Добавьте необходимое количество зон и внесите требуемые изменения в их настройки.

Далее, после загрузки шаблона проекта на точки вещания, для каждой зоны необходимо будет установить настройки связи с зоной в AddReality Player, т.е. какая точка вещания какую именно зону будет воспроизводить.

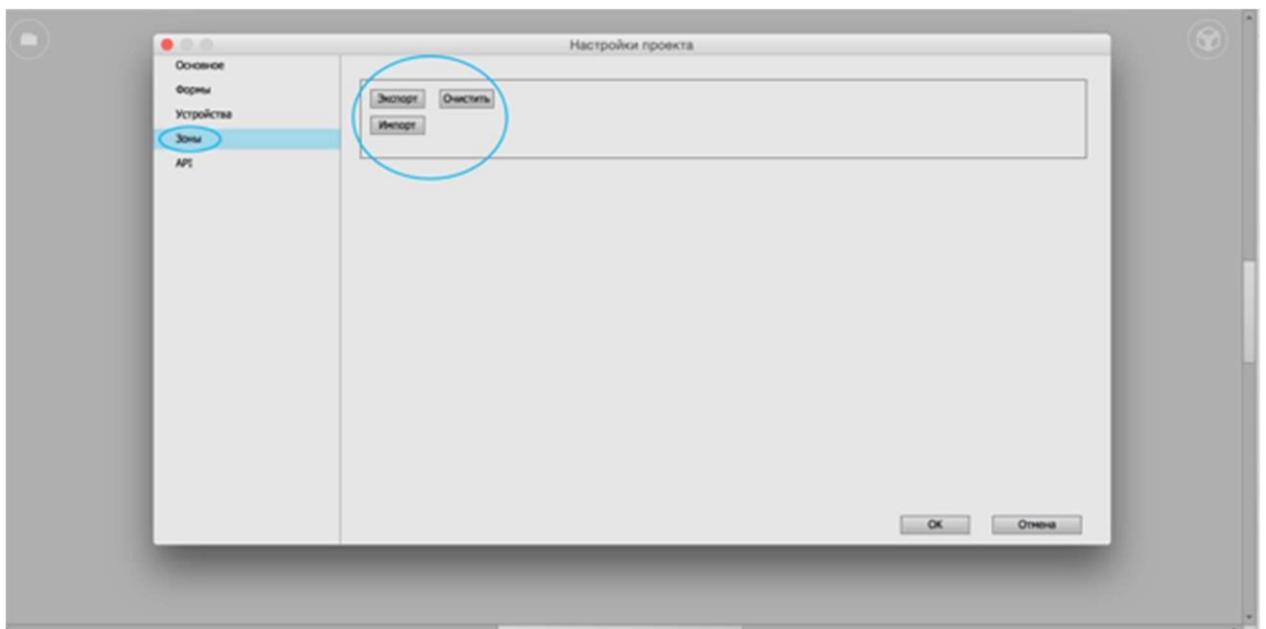
Программа также обеспечивает возможность экспорта и импорта зон, а также их настроек для использования в других шаблонах проектов.

Для **импорта или экспорта настройки зон**:

1. На панели меню, в меню «Проект» выберите пункт «Настройки проекта...».



2. В появившемся окне нажмите пункт «Зоны».



3. Нажмите на соответствующую кнопку:

- кнопка «Экспорт» выгружает настройки зон в XML-файл для дальнейшего использования в других шаблонах;
- кнопка «Импорт» загружает уже готовую разметку зон.

### 3.29 Медиагалерея (Media Gallery): описание, настройки

#### Общее описание



Компонент «Медиагалерея» предназначен для создания списка воспроизведения из изображений и видеозаписей, с возможностью добавления рекламных вставок.

Поддерживаемые типы видеозаписей для точек вещания:

- Windows – MP4 (H.264), FLV (H.263), FLV с альфа каналом (прозрачностью), AVI, MKV, MOV, WMV, DV, GXF, TS, TP, M4V, MPG, M2V, MXF, MPEG, MKV, PMF, PVA, AMV, NUV, M2TS, LXF, ASF, FLI, 3GP, NSV, MVI, NUT, SMV, VOB;
- iOS – FLV (H.263), FLV с альфа каналом (прозрачностью);
- OS X – MP4 (H.264), FLV (H.263), FLV с альфа каналом (прозрачностью);
- Android – MP4 (H.264), FLV (H.263), FLV с альфа каналом (прозрачностью).

Редактор «Медиагалерея» включает в себя:



1. область предварительного просмотра добавленного содержимого;
2. панель настройки компонента.

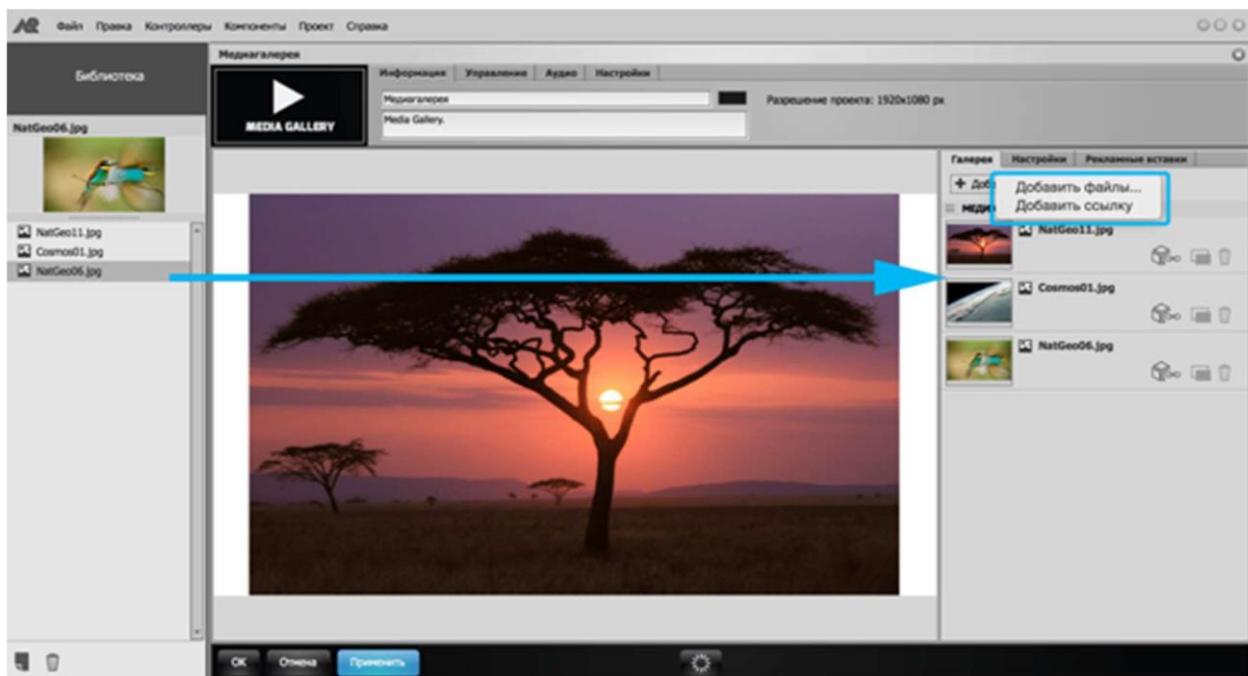
Для работы компонента его необходимо наполнить содержимым.

Содержимое можно добавить в компонент несколькими способами:

- из медиабibliothеки;
- из панели настройки компонента.

На вкладке «Галерея» воспользуйтесь кнопкой «Добавить» и выберите источник файла – содержимое компьютера или ссылка.

Альтернативный способ – перетащите файлы из медиабibliothеки.



Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Содержимое будет добавлено.

### 3.29.2 Создание ссылки на внешний компонент

#### **Создание ссылки на внешний компонент**

Каждый элемент содержимого, добавленного в компонент, может являться ссылкой на другой компонент проекта. При воспроизведении шаблона проекта на точке вещания, пользователь, при нажатии элемента с ссылкой, будет перенаправлен на соответствующую часть шаблона.

Один элемент содержимого может ссылаться только на один компонент проекта.

Перед созданием ссылки на другой компонент проекта он должен быть предварительно добавлен.

Для создания ссылки на внешний компонент:

1. На панели настройки откройте вкладку «Галерея».
2. В строке с содержимым нажмите кнопку добавления ссылки.
3. Выберите компонент, на который будет происходить переход.

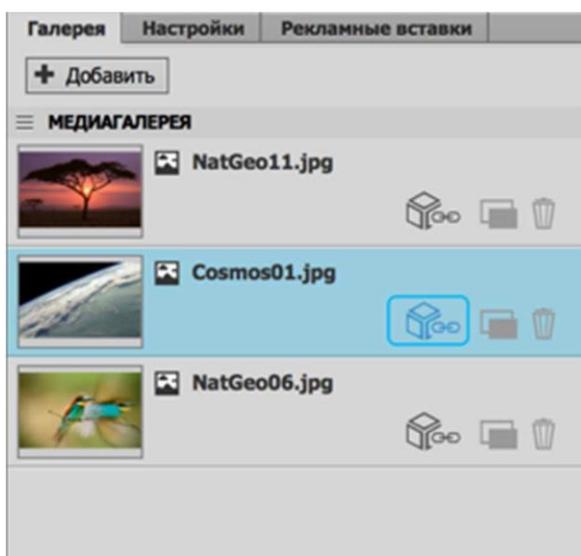


4. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

На рабочем столе программы отобразится связь между компонентами.

Для удаления ссылки на внешний компонент:

1. На панели настройки откройте вкладку «Галерея».
2. В строке с содержимым нажмите кнопку добавления ссылки.



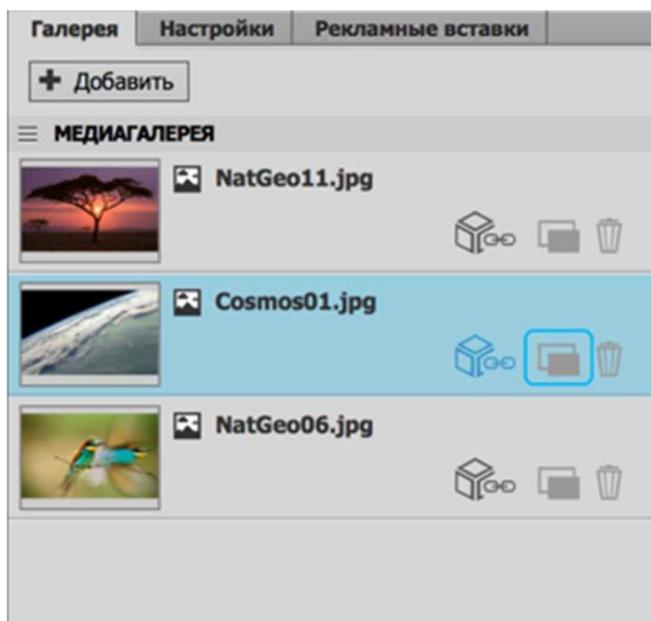
1. Нажмите кнопку удаления ссылки.
2. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

На рабочем столе программы будет убрана связь между компонентами.

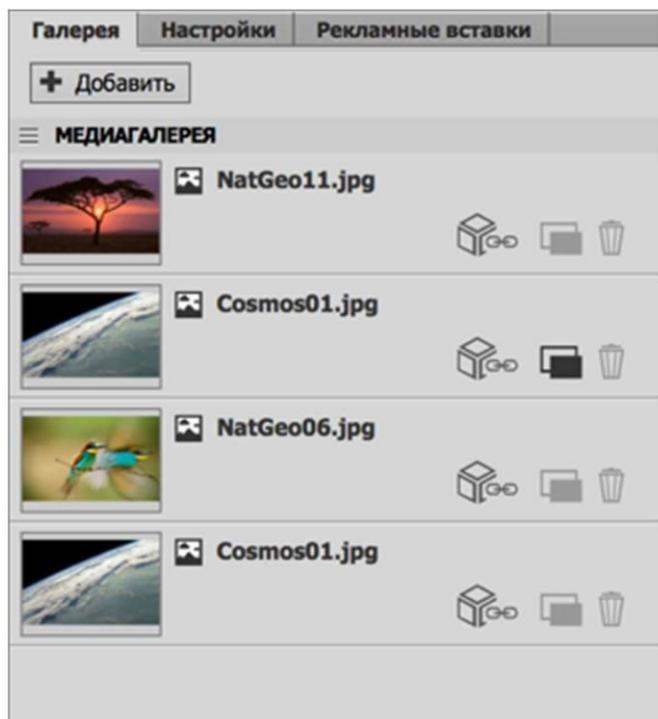
### 3.29.3 Копирование содержимого

#### **Для копирования содержимого:**

1. На панели настройки откройте вкладку «Галерея».
2. В строке с содержимым нажмите кнопку копирования



1. Элемент содержимого, включая ссылки при их наличии, будет скопирован.

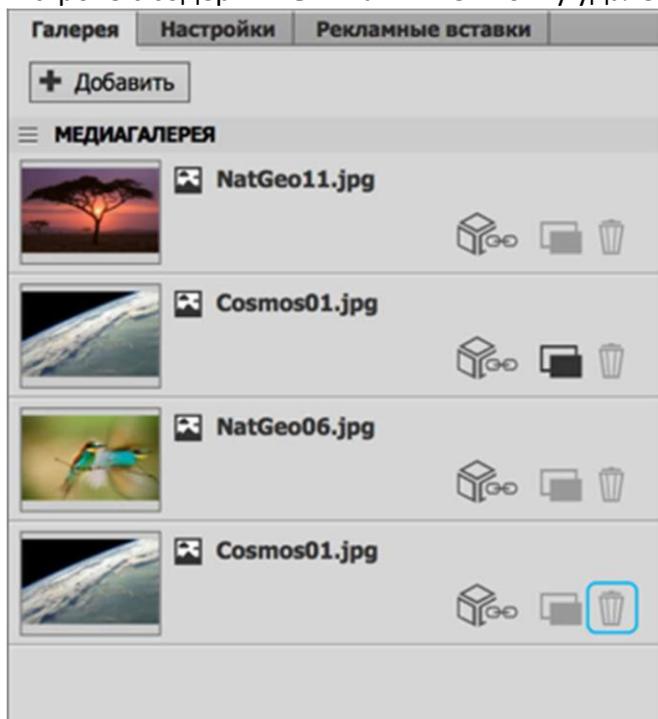


1. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

При копировании элемента, файл содержимого не дублируется, а используется тот же самый.

Для удаления содержимого:

1. На панели настройки откройте вкладку «Галерея».
2. В строке с содержимым нажмите кнопку удаления.



3. Элемент содержимого будет удален.
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

При удалении элемента из списка компонента, файл содержимого не удаляется.

#### 3.29.4 Настройка масштабирования содержимого в зависимости от разрешения экрана

Для настройки **масштабирования содержимого в зависимости от разрешения экрана**:

1. На панели настройки откройте вкладку «Настройки».
2. В поле «Масштаб» выберите одно из доступных значений:
  - Реальное – реальный размер элементов содержимого;
  - Растянуто – растянутое содержимое (подвергается деформации, каждая сторона принимает размер по размеру проекта);
  - Вписано – вписанное содержимое (содержимое вписывается по меньшей стороне);
  - Описано – описанное содержимое (содержимое описывается по большей стороне).
3. Настройки масштабирования элемента содержимого будут изменены.
3. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### 3.29.5 Выбор фона воспроизведения содержимого

Для **выбора фона воспроизведения содержимого**:

1. На панели настройки откройте вкладку «Настройки».
2. В поле «Фон» выберите цвет фона.
3. Фон воспроизведения будет изменен.
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### 3.29.6 Включение зацикливания воспроизведения

Для **включения зацикливания воспроизведения**:

1. На панели настройки откройте вкладку «Настройки».
2. В поле «Повтор плейлиста» установите флажок.
3. Зацикливание воспроизведения будет включено.
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Для отключения зацикливания воспроизведения снимите флажок в поле «Повтор плейлиста».

### 3.29.7 Воспроизведение содержимого в случайном порядке

Для **воспроизведения содержимого в случайном порядке**:

1. На панели настройки откройте вкладку «Настройки».
2. В поле «Случайный порядок» установите флажок.
3. Воспроизведение в случайном порядке будет включено.
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Для отключения воспроизведения в случайном порядке, снимите флажок в поле «Случайный порядок».

Перед включением настройки, компонент, на которой будет переключаться шаблон проекта при окончании воспроизведения содержимого медиagalереи, должен быть предварительно добавлен.

### 3.29.8 Настройка переключения на другой компонент при окончании воспроизведения:

Для настройки **переключения на другой компонент при окончании воспроизведения**:

1. На панели настройки откройте вкладку «Настройки».
2. Снимите флажок в поле «Случайный порядок».
3. Нажмите кнопку «Ссылка».
4. Выберите компонент, на который будет происходить переход.
5. Переключение будет настроено.
6. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

На рабочем столе программы отобразится связь между компонентами.

### 3.29.9 Отключение перенаправления

Для **отключения перенаправления** пользователя при окончании воспроизведения:

1. На панели настройки откройте вкладку «Настройки».
2. Нажмите кнопку «Ссылка».
3. Нажмите кнопку удаления ссылки.
4. Перенаправление будет отключено.
5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

На рабочем столе программы будет убрана связь между компонентами.

Длительность отображения содержимого используется для всех статичных элементов содержимого, например, изображений.

### 3.29.10 Настройка длительности отображения элементов содержимого

Для настройки **длительности отображения элементов содержимого**:

1. На панели настройки откройте вкладку «Настройки».
2. В поле «Длительность» введите требуемое значение.
3. Длительность отображения элементов содержимого будет установлена.
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### 3.29.11 Настройка эффекта отображения элементов содержимого:

Для настройки **эффекта отображения элементов содержимого**:

1. На панели настройки откройте вкладку «Настройки».
2. В поле «Эффект» выберите одно из доступных значений.
3. Эффект отображения элементов будет настроен.
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Перелистывание содержимого, по умолчанию, осуществляется автоматически. Дополнительно к этому, компонент обеспечивает возможность перелистывания по нажатию на экран на точке вещания.

### 3.29.12 Настройка способа перелистывания содержимого

Для настройки **способа перелистывания содержимого**:

1. На панели настройки откройте вкладку «Настройки».
2. В поле «Управление» выберите одно из доступных значений:
  - нет – для автоматического перелистывания содержимого;
  - Нажатие – для автоматического перелистывания и перелистывания вручную при нажатии экрана.
3. Способ перелистывания содержимого будет установлен.

4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Компонент обеспечивает возможность **воспроизведения рекламных вставок** по заданному интервалу. Каждая рекламная вставка может быть представлена изображением, видеозаписью, flash или PDF-файлом. Рекламную вставку можно добавить в компонент несколькими способами:

- из медиабιβлиотеки;
- из панели настройки компонента.

Добавление содержимого осуществляется на вкладке «Рекламные вставки» по аналогии с процессом, описанным выше (Добавление содержимого).

Для настройки периодичности воспроизведения в поле «Интервал» введите периодичность, с которой рекламные объявления будут воспроизведены. Периодичность необходимо указывать в формате «Часы:Минуты:Секунды». Периодичность воспроизведения выбранной вставки будет установлена.

Для изменения порядка воспроизведения рекламных вставок, воспользуйтесь перетаскиванием объявлений в списке. Рекламная вставка, находящаяся вверху списка, будет воспроизведена первая.

Для удаления рекламной вставки, в соответствующей строке нажмите кнопку удаления. Объявление будет удалено.

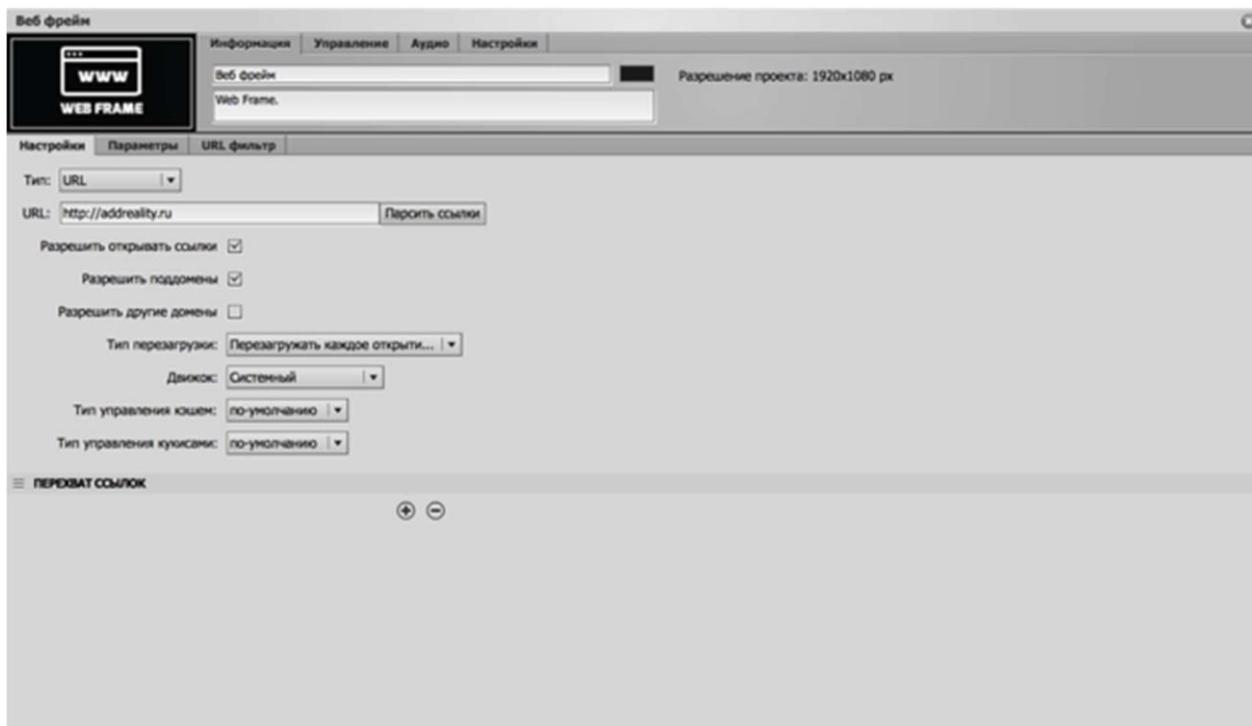
Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### 3.30 Веб фрейм (Web Frame): описание, настройка

Общее описание

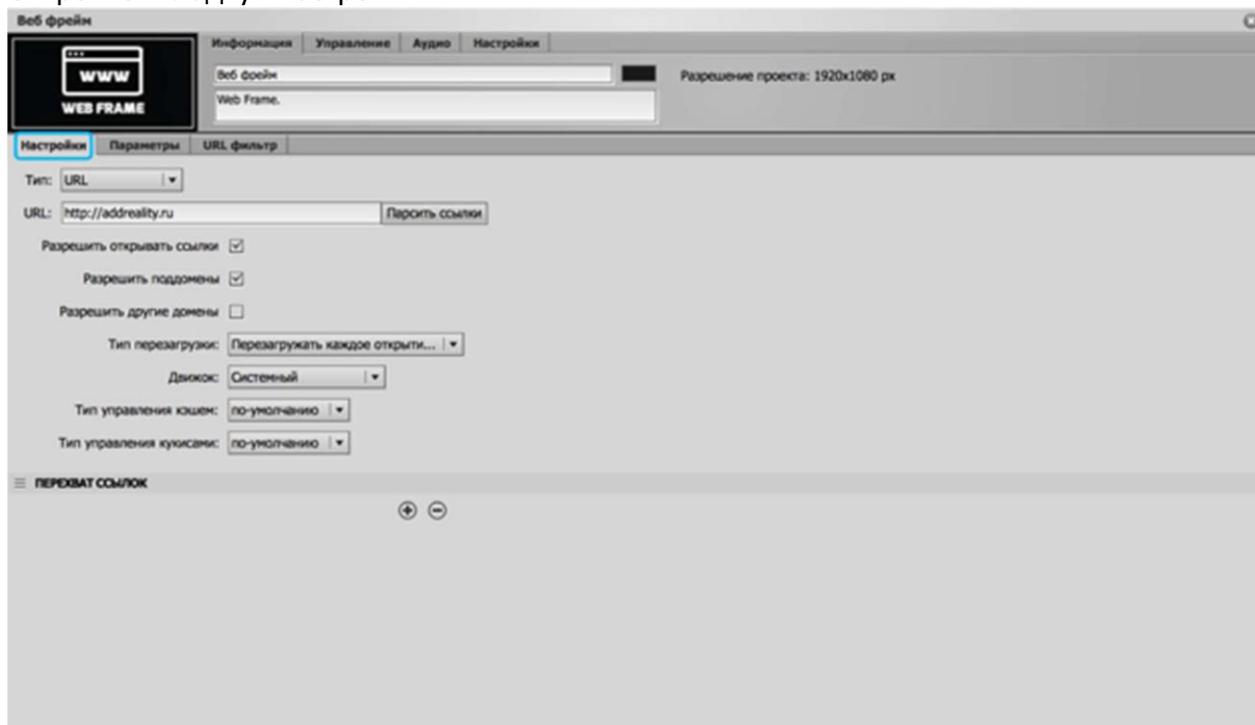


Компонент «Веб фрейм» предназначен для встраивания в шаблон веб-интерфейса на основании веб-содержимого или локального HTML-кода.



Для настройки веб-интерфейса:

1. Откройте вкладку «Настройки».



2. В поле «Тип» выберите значение URL, если источником является веб-содержимое, или значение «HTML код», если источником является локальный HTML-код.
3. Для веб-содержимого: В поле URL введите адрес стартового веб-ресурса.
4. Для HTML-кода: В поле «Код» введите код страницы.
5. Установите флажок в поле «Разрешить открывать ссылки» для разрешения переходов пользователей по ссылкам.
6. Установите флажок в поле «Разрешить поддомены» для разрешения переходов пользователей по ссылкам на поддомены основного URL-адреса.

7. Установите флажок в поле «Разрешить другие домены» для разрешения переходов пользователей по ссылкам на сторонние домены (отличающиеся от домена основного URL-адреса).
8. В поле «Тип перезагрузки» выберите периодичность обновления содержимого компонента:
  - нет – обновление не осуществляется;
  - Перезагружать каждое открытие компонента;
  - Перезагружать каждую пользовательскую сессию.
9. В поле «Движок» выберите движок для отображения веб-содержимого:
  - Встроенные WebKit – движок, встроенный в программу AddReality Player;
  - Системный – веб-браузер операционной системы точкивещания.
10. В поле «Тип управления кэшем» выберите правило работы с кэшем:
  - по умолчанию – принудительные действия неприменяются;
  - очищать кэш;
  - сохранять кэш.
11. В поле «Тип управления кукисами» выберите правило работы с cookie-файлами:
  - по умолчанию – принудительные действия не применяются;
  - очищать кукисы.
12. Основная настройка веб-интерфейса будет завершена.
13. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Компонент обеспечивает возможность контроля перехода по ссылкам, с перенаправлением пользователей на компоненты шаблона проекта.

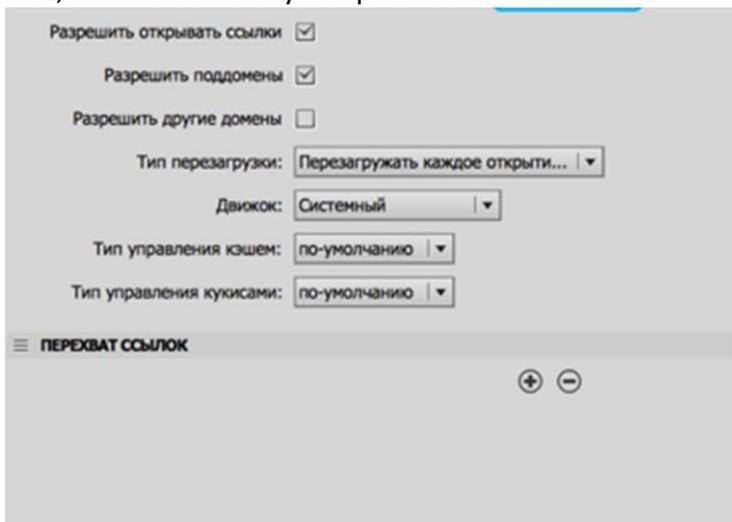
Настройка осуществляется в блоке «Перехват ссылок», после настройки веб-интерфейса компонента.

Перед настройкой контроля перехода в шаблоне должны быть предварительно добавлены компоненты, на которые будут перенаправляться пользователи.

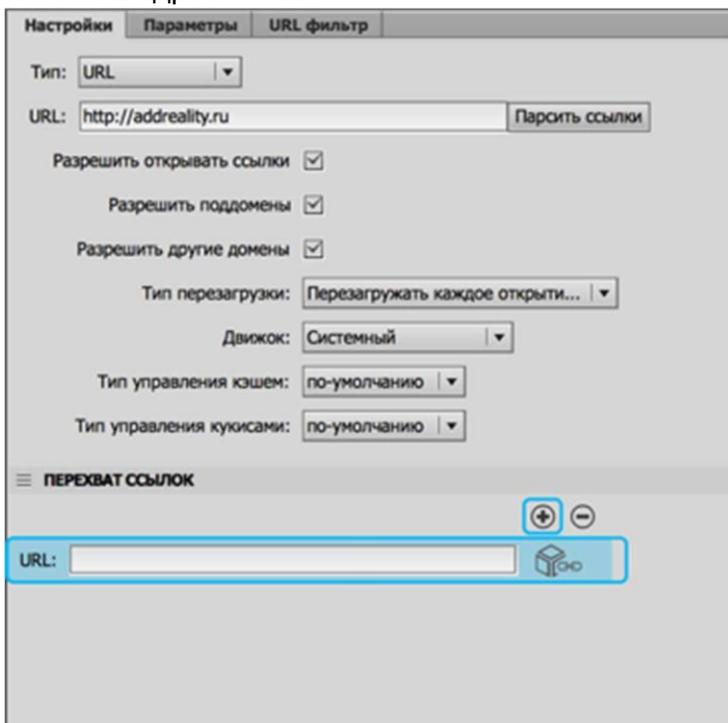
Для настройки **контроля перехода**:

1. Откройте вкладку «Настройки».
2. Добавьте ссылки в блок «Перехват ссылок» одним из следующих способов:

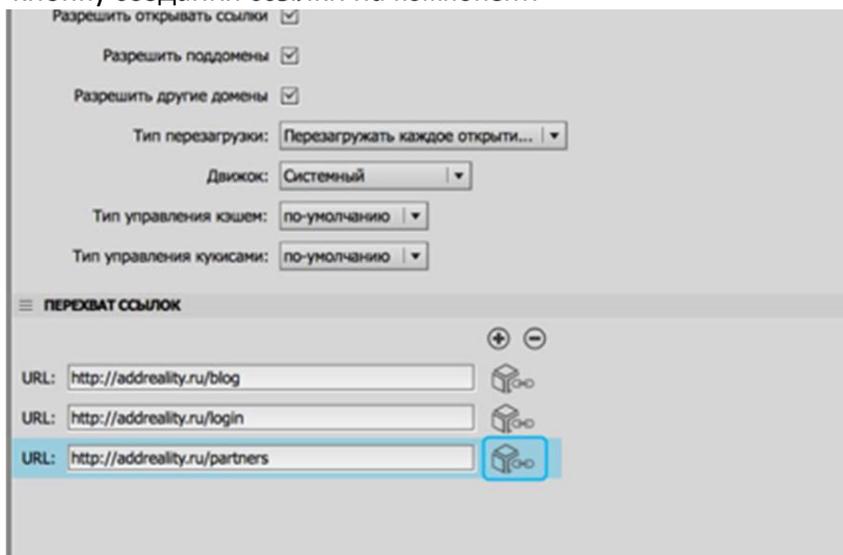
3. Для автоматического добавления всех ссылок, найденных на странице по указанному URL, нажмите кнопку «Парсить ссылки».



4. Для ручного добавления ссылок нажмите кнопку добавления, введите в появившемся поле URL адрес ссылки.



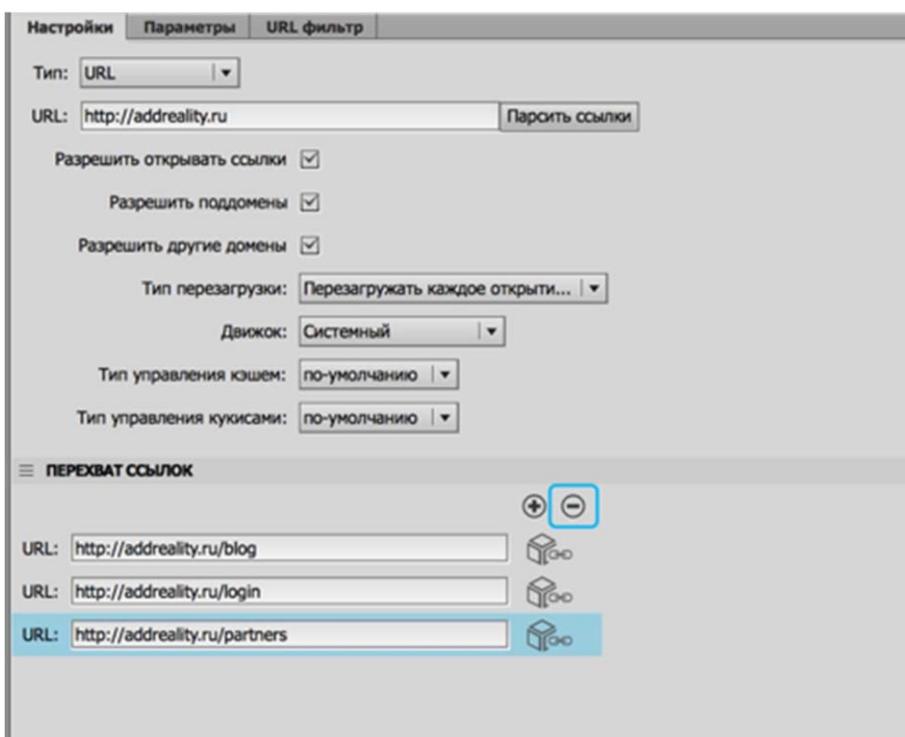
- Для каждой ссылки, для которой требуется настроить перенаправление, нажмите кнопку создания ссылки на компонент.



- Выберите компонент шаблона, на который должен осуществляться переход пользователя при нажатии выбранной ссылки.
- Переадресация будет настроена.
- Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

На рабочем столе программы отобразится связь между компонентами.

Для удаления ссылки из блока «Перехват ссылок» выберите ссылку и нажмите кнопку удаления. Ссылка будет удалена.

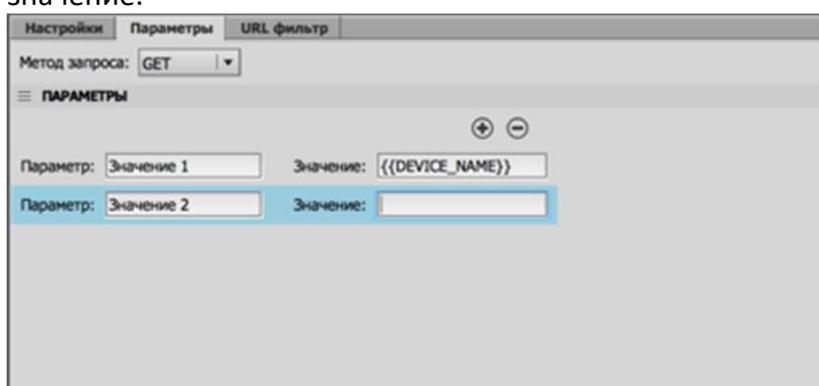


Компонент обеспечивает **возможность передачи параметров веб-ресурсу.**

Настройка доступна только для веб-интерфейса на базе веб-содержимого (значение URL в поле «Тип»).

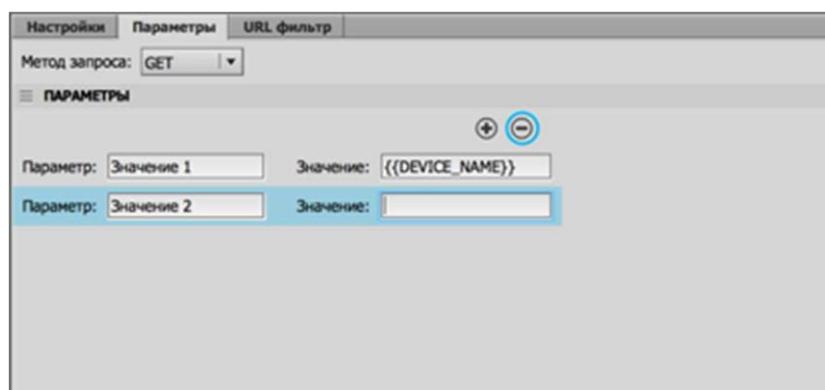
Для настройки передаваемых параметров:

1. Откройте вкладку «Параметры».
2. В поле «Метод запроса» выберите метод передачи параметров (GET; POST; PUT; DELETE; HEAD; OPTIONS).
3. Нажмите кнопку добавления параметра и выберите один из доступных вариантов:  
Пусто – собственный параметр;  
Имя устройства – для передачи параметра с названием точки вещания;  
Название проекта – для передачи параметра с названием шаблона проекта.
4. Для каждого параметра, в поле «Параметр» введите его название, в поле «Значение» – значение.



5. Настройка передачи параметров будет завершена.
6. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

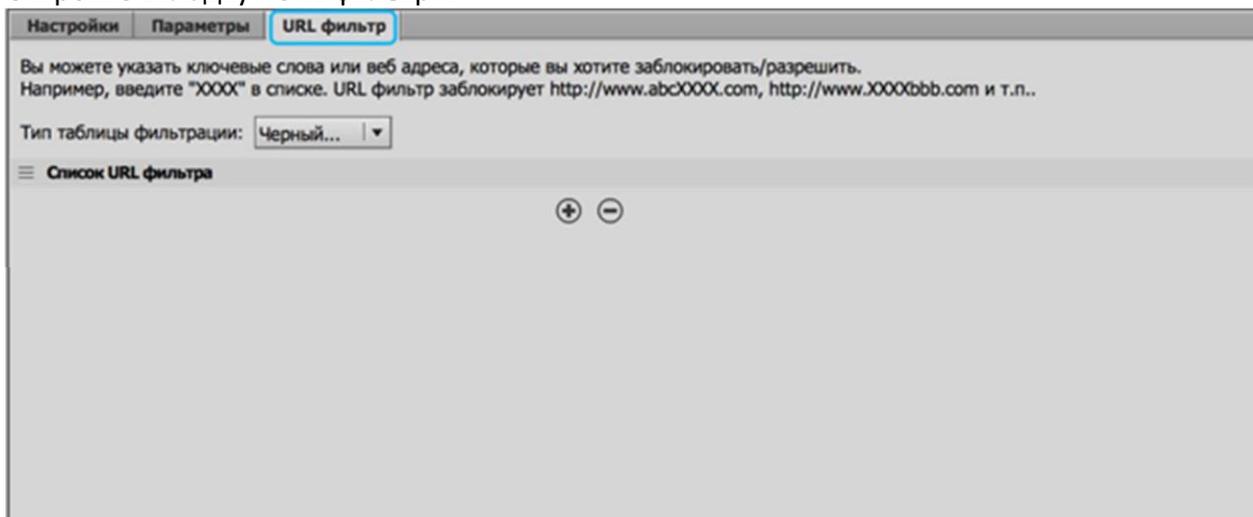
Для удаления параметра выберите строку и нажмите кнопку удаления. Параметр будет удален.



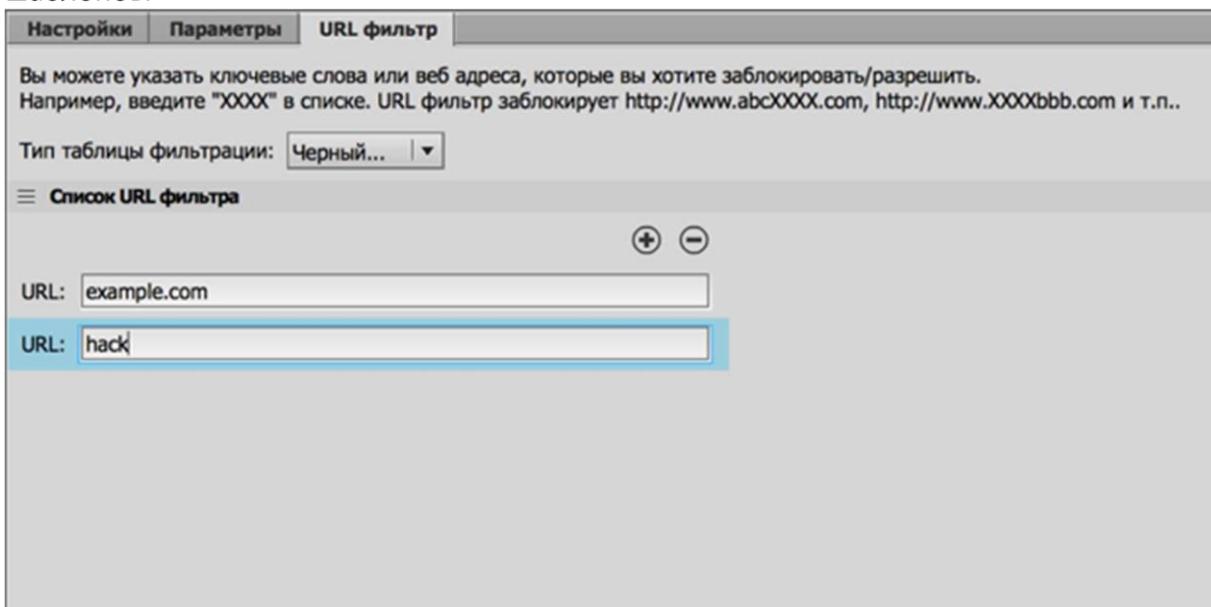
Компонент обеспечивает возможность создания списка разрешенных/запрещенных URL, в т.ч. с использованием строковых шаблонов. Возможна настройка только разрешенных либо только запрещенных URL, одновременное использование разрешенных и запрещенных URL в рамках одного компонента недоступно.

Для настройки:

1. Откройте вкладку «URL фильтр».

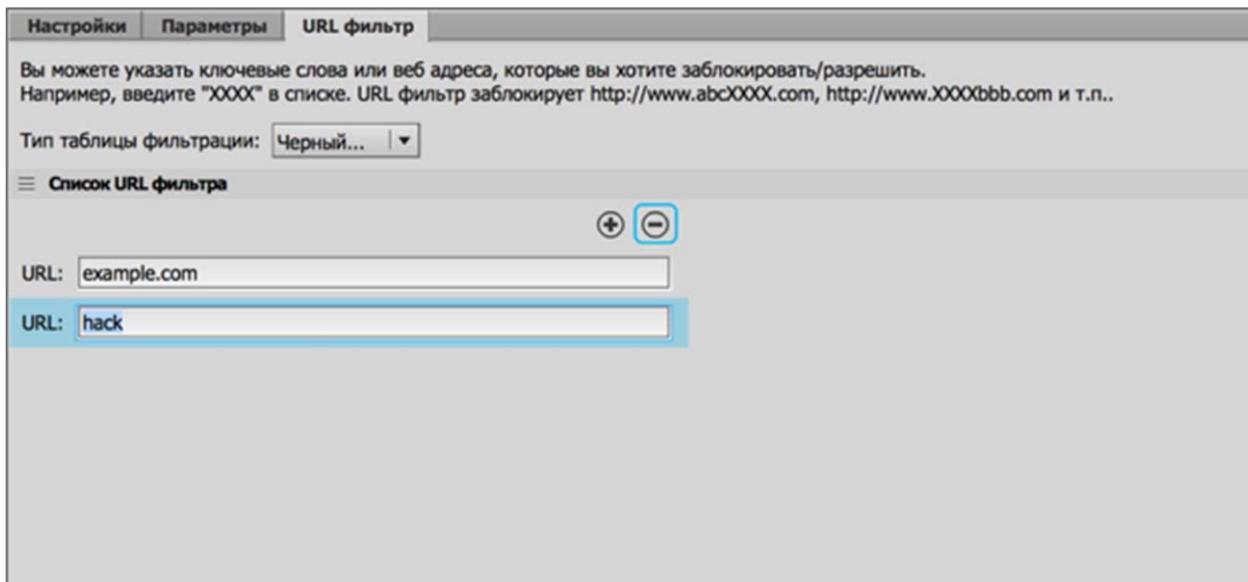


2. В поле «Тип таблицы фильтрации» выберите тип шаблона:
  - Черный список – URL, соответствующие шаблону, будут заблокированы для открытия;
  - Белый список – URL, соответствующие шаблону, будут доступны для открытия.
3. Нажмите кнопку добавления шаблона. В появившемся поле введите URL или его часть. Добавьте необходимое количество шаблонов.



4. Настройка разрешенных/запрещенных URL будет завершена.
5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Для удаления шаблона выберите соответствующую строку и нажмите кнопку удаления. Шаблон будет удален.



### 3.31 Контейнер приложений (Application Container): описание, настройка

Компонент «Контейнер приложений» предназначен для интеграции и запуска сторонних приложений в шаблоне проекта.



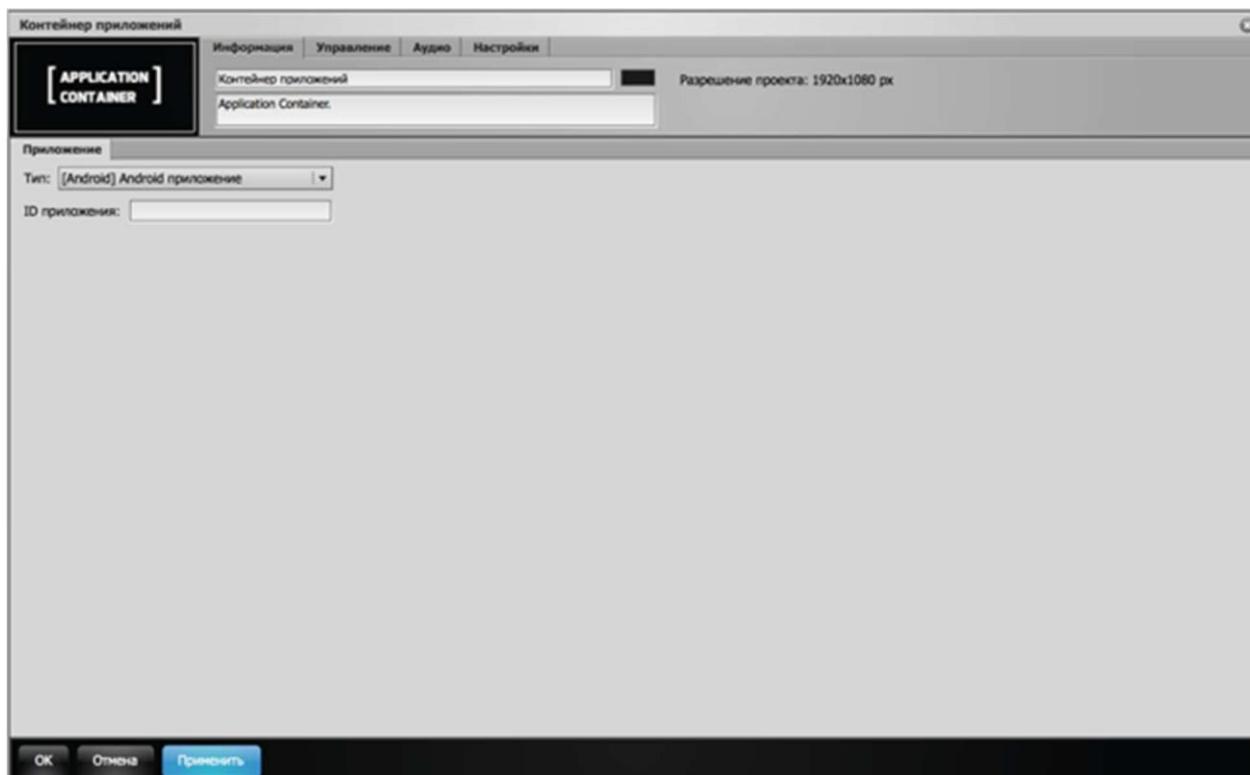
Компонент обеспечивает возможность интеграции:

- SWF-приложений;
- Android-приложений (с использованием APK-файла или по ID, например, com.company.app);
- Невидимый режим (скрытие проигрывателя с экрана точки вещания по команде, например, нажатию слоя-кнопки).

#### 3.31.2 Интеграция приложения

Для **интеграции приложения**:

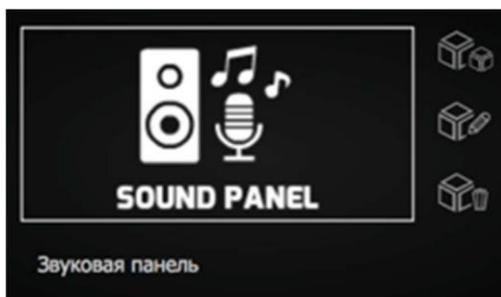
1. в поле «Тип» выберите нужный тип интеграции, в дополнительных полях введите соответствующие данные.



2. Настройка компонента будет завершена.
3. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### 3.32 Звуковая панель (Sound Panel): описание, настройка

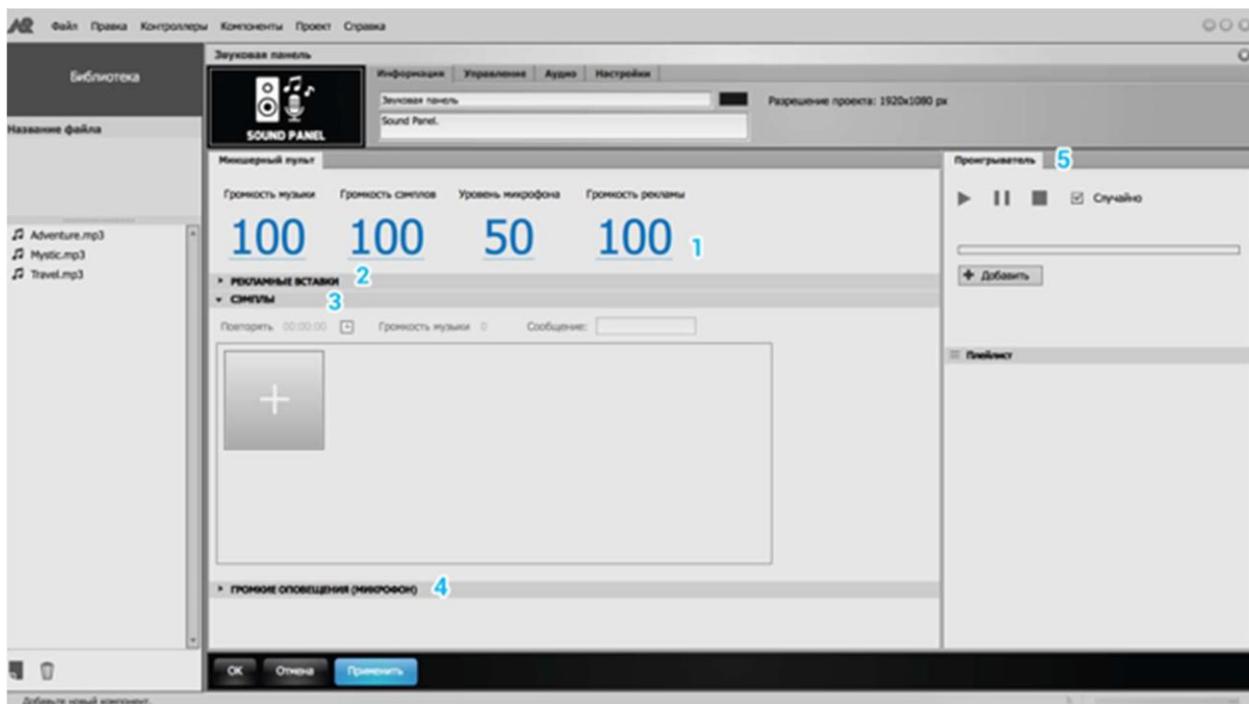
Компонент «Звуковая панель» предназначен для создания списка воспроизведения аудиозаписей.



Поддерживаемые типы аудиозаписей для точек вещания:

- Windows – M4A, WAV, OGG, FLAC, AAC, AIF, MP3;
- iOS, OS X, Android – MP3 и M4A.

Редактор «Звуковая панель» включает в себя:



1. область настройки громкости;
2. список воспроизведения рекламных объявлений;
3. список воспроизведения аудиовставок;
4. область настройки микрофона;
5. проигрыватель и основной список воспроизведения.

Для работы компонента его необходимо наполнить содержимым.

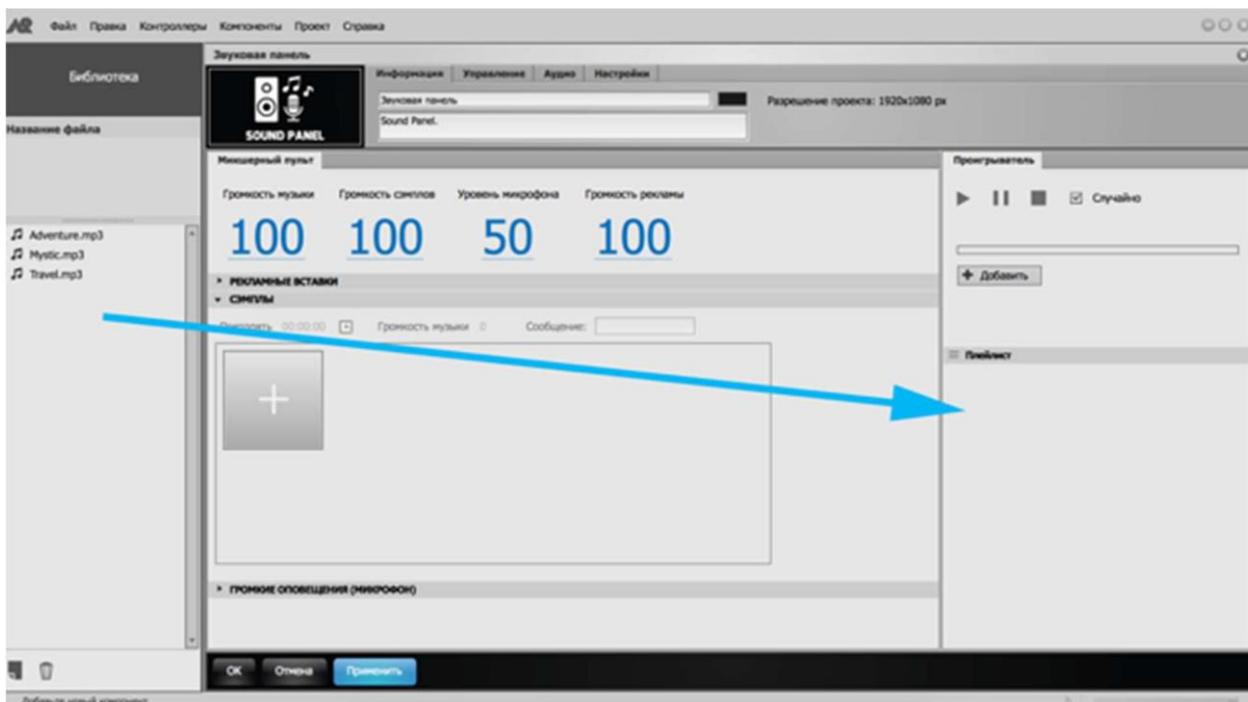
Источником аудиозаписей может быть как локальное содержимое, так и содержимое, передаваемое из личного кабинета или другого внешнего источника.

Аудиозапись можно добавить в компонент несколькими способами:

- из медиабibliотеки;
- через список воспроизведения.

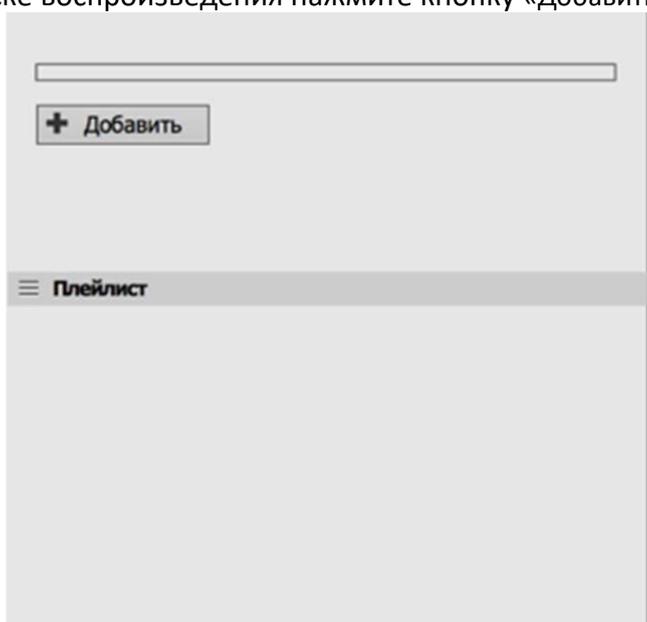
### 3.32.2 Добавление аудиозаписи из медиабibliотеки

Для **добавления аудиозаписи из медиабibliотеки** перетащите содержимое из медиабibliотеки в список воспроизведения.

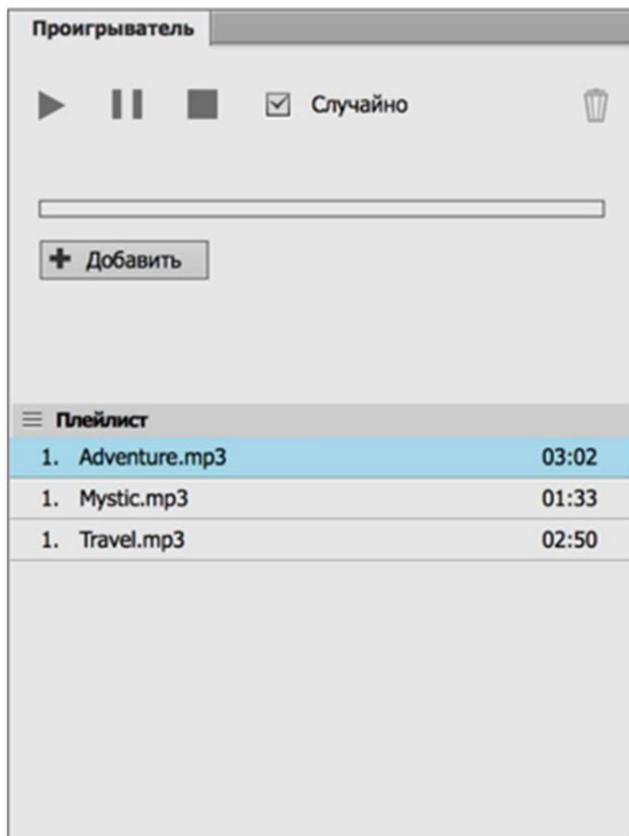


Для добавления содержимого через список воспроизведения:

1. В списке воспроизведения нажмите кнопку «Добавить».



2. Выберите источник аудиозаписи – локальное содержимое, ссылка на внешнее содержимое или личный кабинет (CMS). Вне зависимости от выбранного способа, аудиозапись либо ссылка на нее будет добавлена в список воспроизведения.



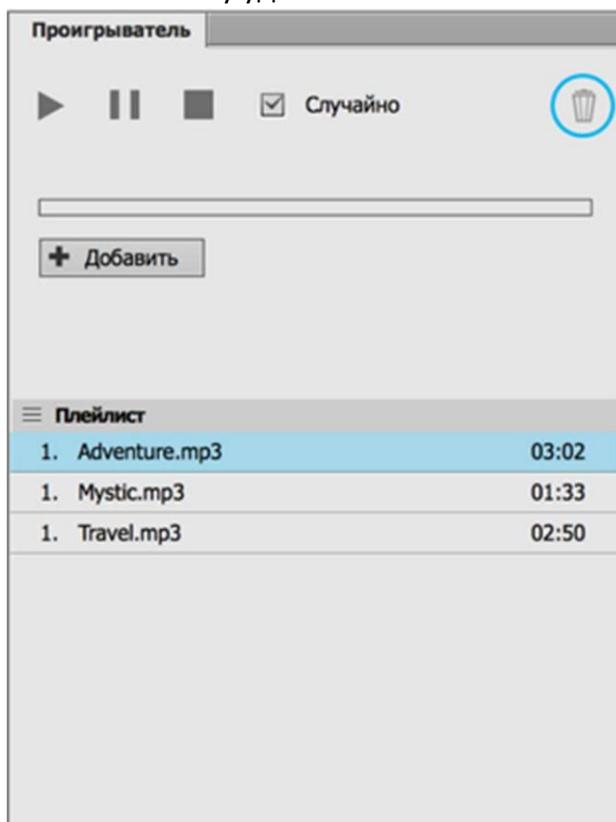
3. Для воспроизведения аудиозаписей в случайном порядке, в списке воспроизведения установите флажок в поле «Случайно».
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### 3.32.3 Удаление аудиозаписи из списка воспроизведения:

Для **удаления аудиозаписи из списка воспроизведения**:

1. В списке воспроизведения выберите аудиозапись, которую нужно удалить.

2. Нажмите кнопку удаления.



3. Аудиозапись будет удалена из списка воспроизведения.

4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Компонент обеспечивает возможность трансляции интернет-радио.

#### 3.32.4 Настройка интернет-радио

Для настройки интернет-радио:

1. В списке воспроизведения нажмите кнопку «Добавить».
2. Выберите источник "Ссылка"
3. В строке "Ссылка" введите адрес интернет-ресурса
4. В плейлисте появится элемент со ссылкой на указанный ресурс
5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

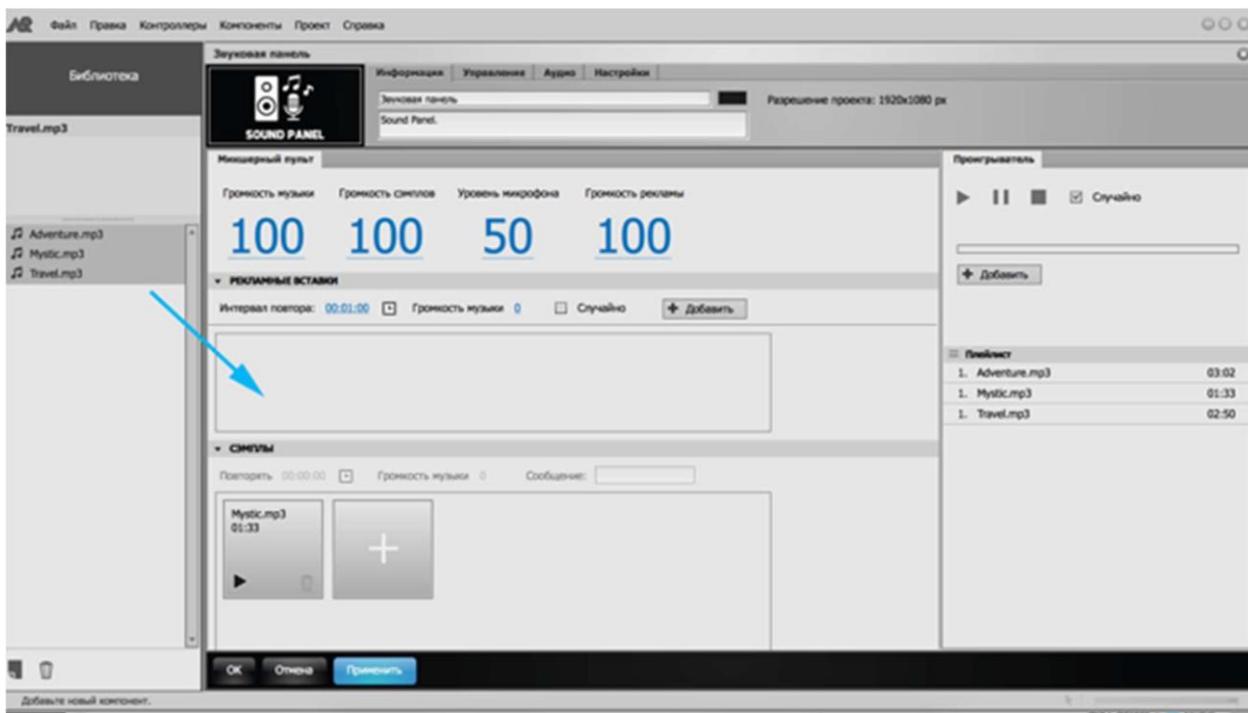
#### 3.32.5 Рекламные аудиообъявления

Компонент обеспечивает возможность добавления рекламных аудиообъявлений, воспроизводимых по заданному расписанию.

Перед добавлением рекламного объявления раскройте список воспроизведения рекламных объявлений. Для этого нажмите на заголовок «Рекламные вставки».

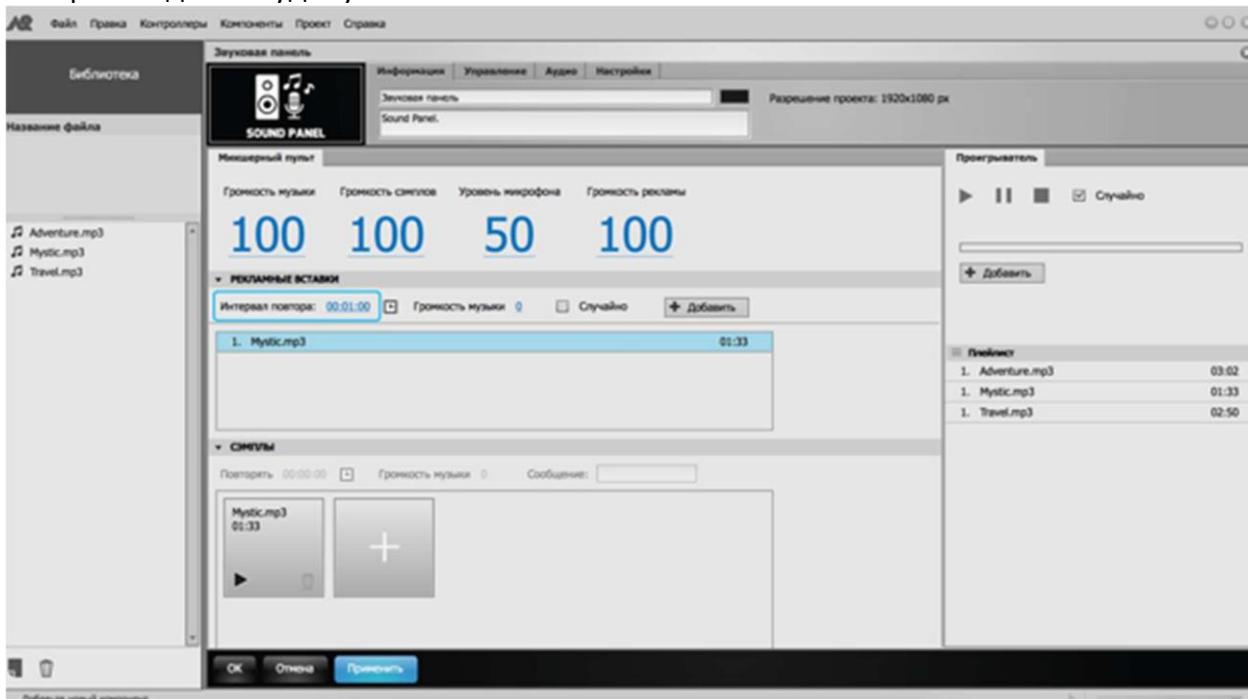
#### 3.32.6 Добавление рекламного объявления

Для добавления рекламного объявления перетащите аудиозапись из медиатеки в список воспроизведения рекламных объявлений.



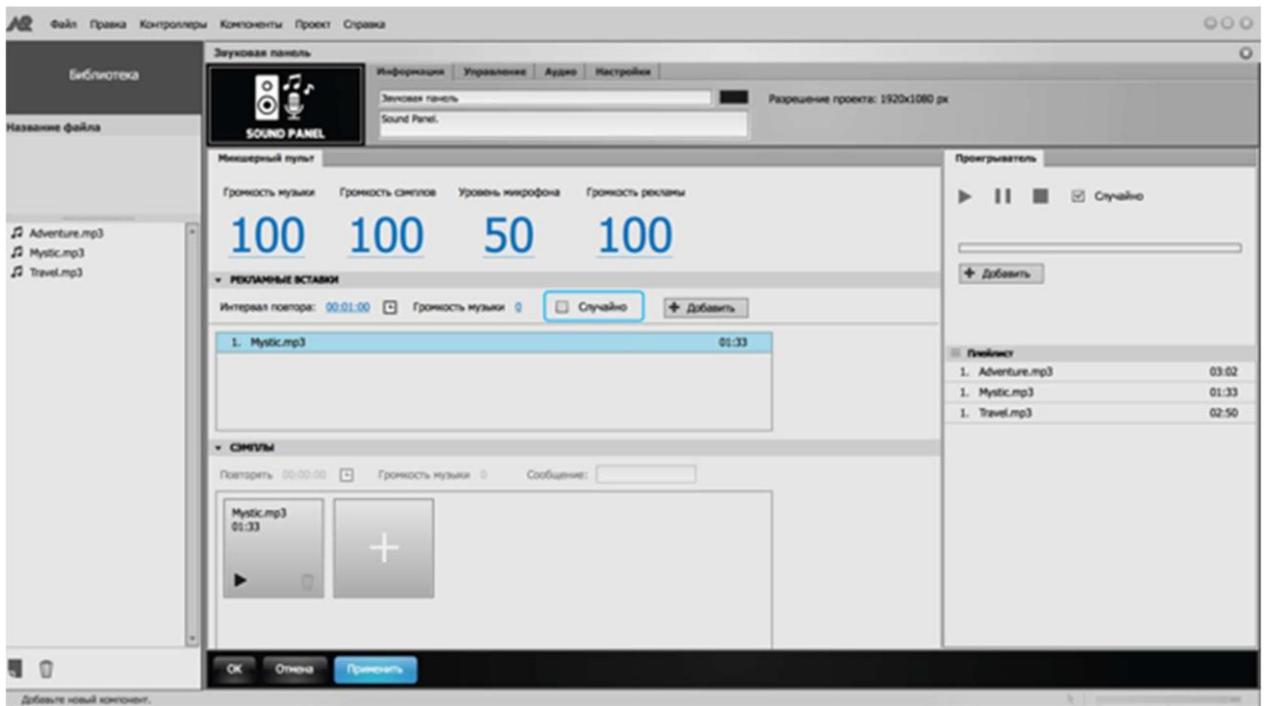
### 3.32.7 Настройка периодичности рекламных объявлений

Для **настройки периодичности рекламных объявлений**, в поле «Интервал повтора» введите периодичность, с которой объявления будут воспроизводиться. Периодичность необходимо указывать в формате «Часы:Минуты:Секунды». Периодичность воспроизведения будет установлена.



### 3.32.8 Воспроизведение рекламных объявлений в случайном порядке

Для **воспроизведения рекламных объявлений в случайном порядке**, в списке воспроизведения объявлений установите флажок в поле «Случайно».



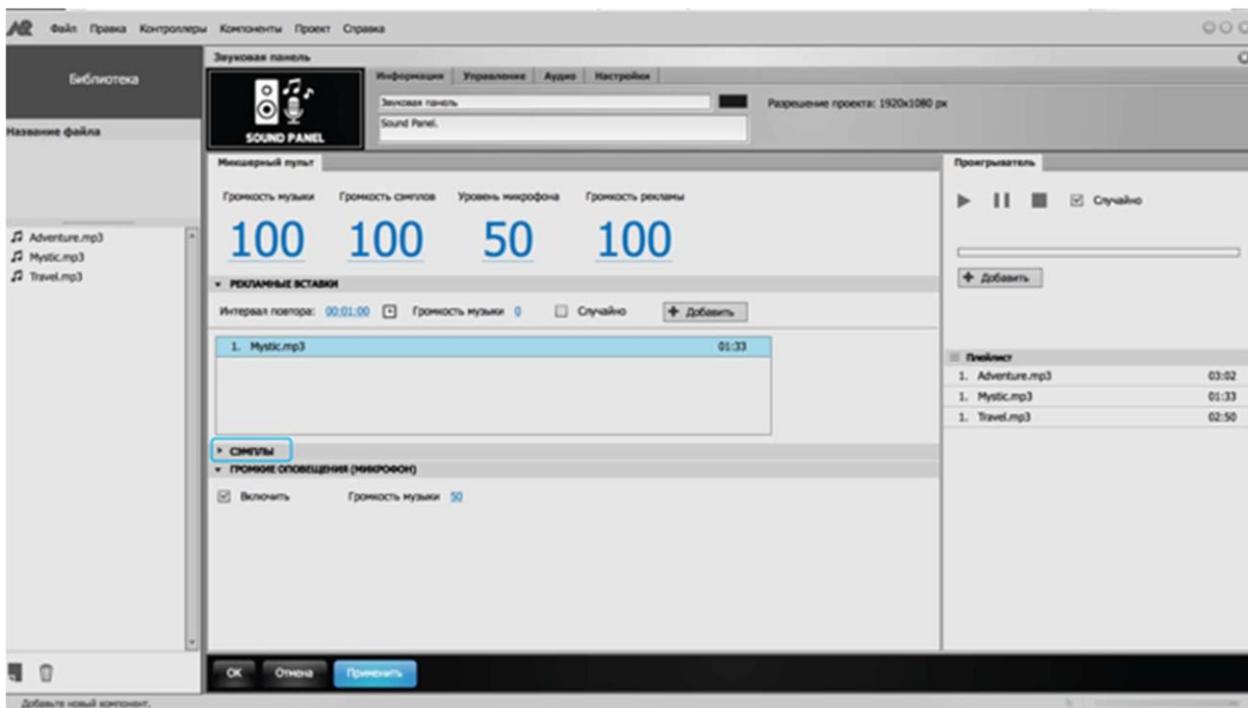
### 3.32.9 Удаление рекламного объявления из списка воспроизведения

Для **удаления рекламного объявления из списка воспроизведения** воспользуйтесь сочетанием клавиш на клавиатуре для удаления объявления. Сочетание клавиш зависит от используемой операционной системы. Объявление будет удалено из списка воспроизведения.

### 3.32.10 Аудиовставки, воспроизводимые по заданному расписанию

Компонент обеспечивает возможность **добавление аудиовставок, воспроизводимых по заданному расписанию**.

Перед добавлением аудиовставок раскройте соответствующий список воспроизведения. Для этого нажмите на заголовок «Сэмплы».

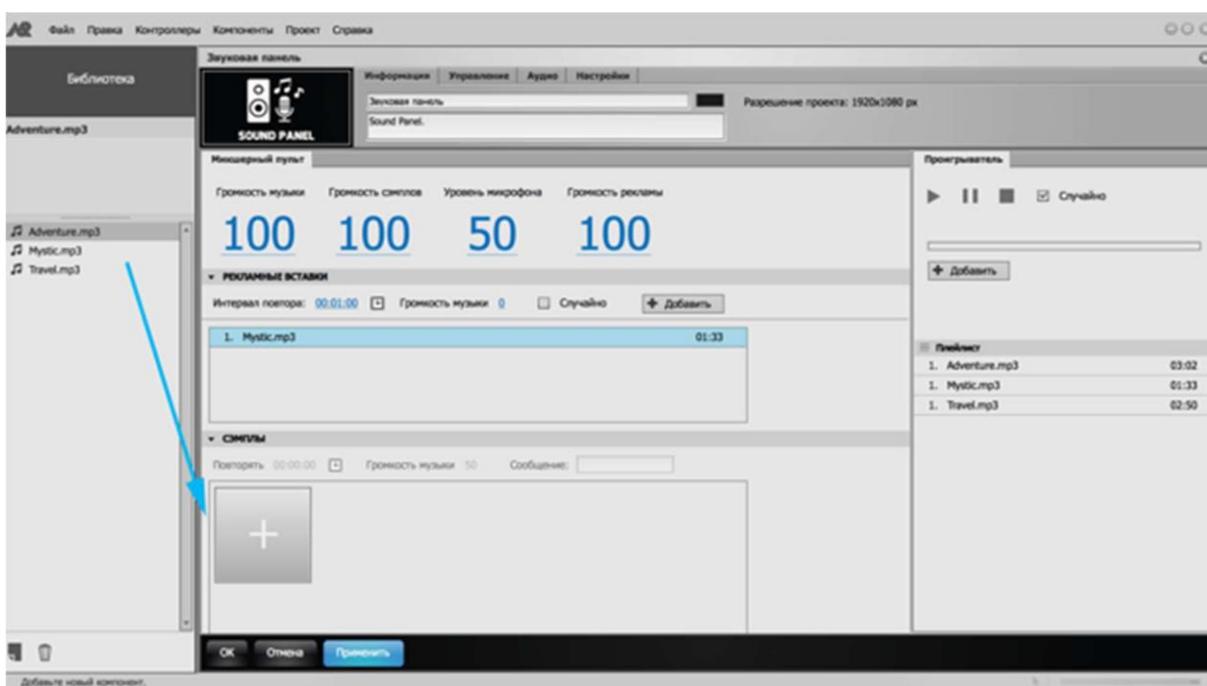


Аудиовставка может быть добавлена одним из следующих способов:

- из медиабibliotheki;
- через список воспроизведения аудиовставок.

### 3.32.11 Добавление аудиовставки из медиабibliotheki

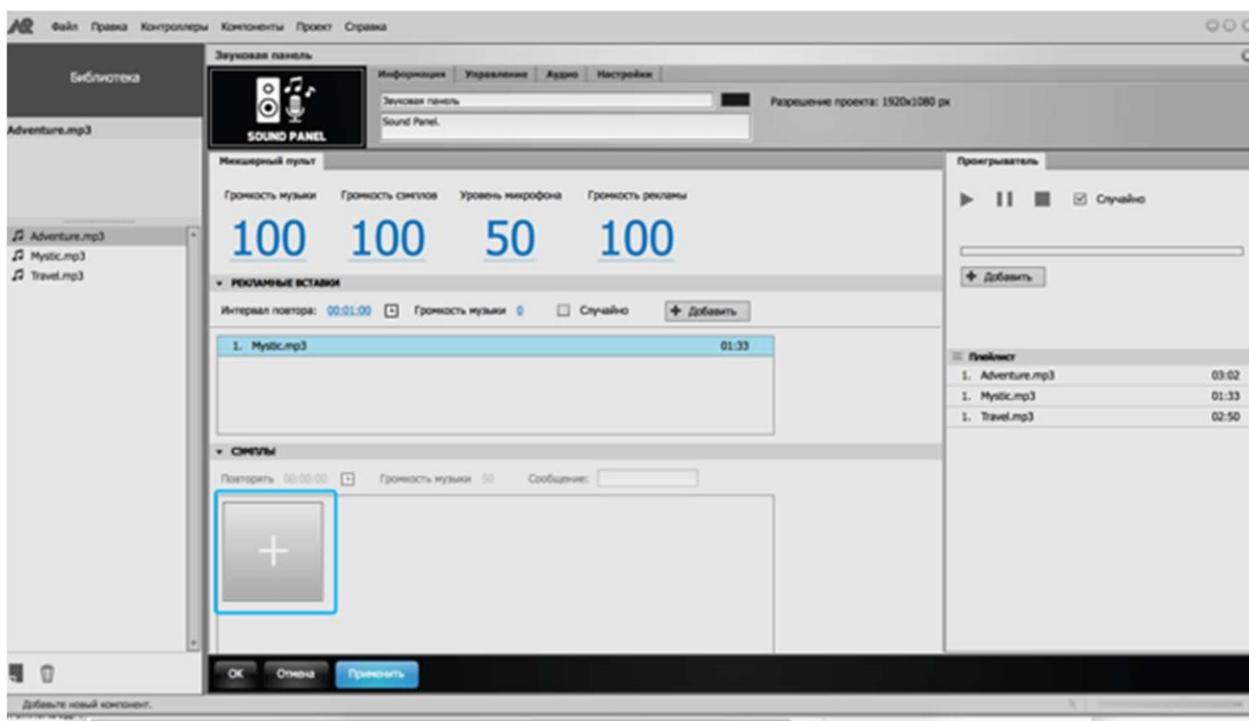
Для **добавления аудиовставки из медиабibliotheki**, перетащите аудиозапись из медиабibliotheki в список воспроизведения аудиовставок.



### 3.32.12 Добавление аудиовставки через список воспроизведения:

#### Для **добавления аудиовставки через список воспроизведения**

1. В списке воспроизведения аудиовставок нажмите кнопку добавления.



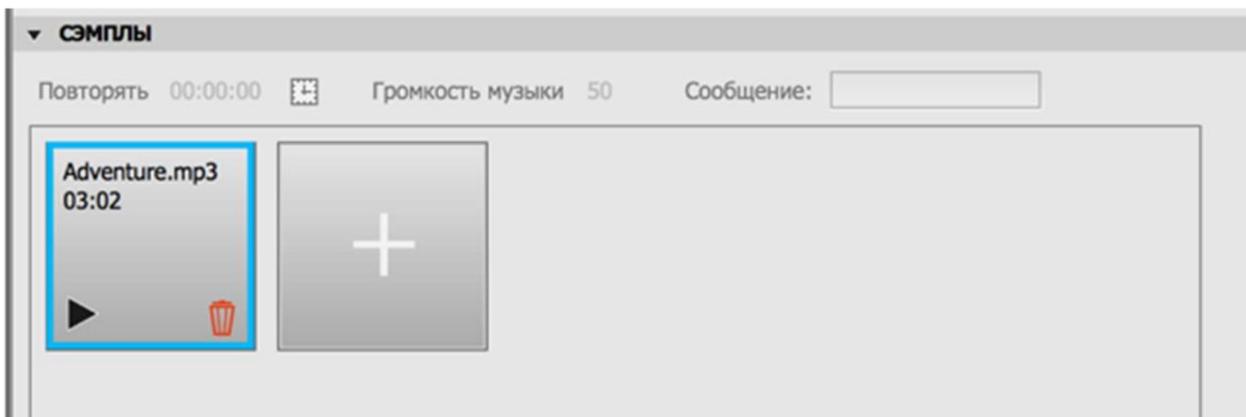
1. Выберите аудиозапись и нажмите «Открыть».
2. При необходимости, заполните поле «Сообщение». При воспроизведении аудиовставки, введенное сообщение будет отправлено на точки вещания и далее, может быть ими обработано для выполнения каких-либо действий.
3. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Для каждой аудиовставки периодичность настраивается отдельно.

### 3.32.13 Настройка периодичности воспроизведения

#### Для **настройки периодичности воспроизведения**:

1. В списке воспроизведения аудиовставок выберите аудиозапись.

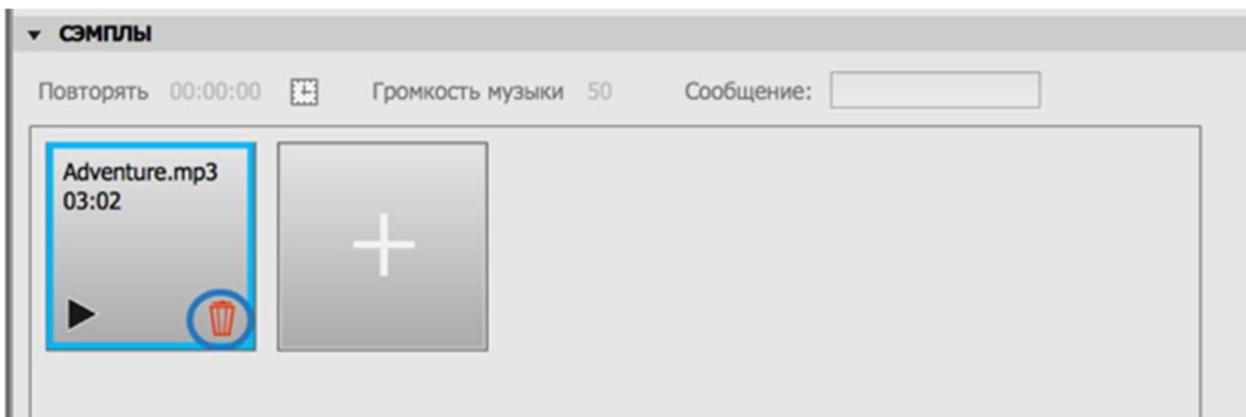


1. В поле «Повторять» введите периодичность, с которой вставка будет воспроизводиться. Периодичность необходимо указывать в формате “Часы:Минуты:Секунды”.
2. Периодичность воспроизведения выбранной аудиовставки будет установлена.
3. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

#### 3.32.14 Удаление аудиовставки из списка воспроизведения:

Для **удаления аудиовставки из списка воспроизведения**:

1. В списке воспроизведения аудиовставок выберите аудиозапись, которую нужно удалить.
2. Нажмите кнопку удаления.



1. Аудиовставка будет удалена из списка воспроизведения.
2. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

#### 3.32.15 Использование микрофона

Для включения **возможности использования микрофона**, установите флажок в поле «Включить».



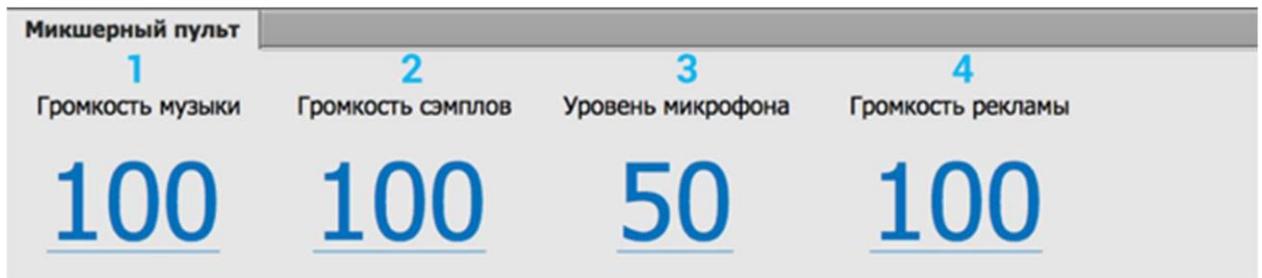
Микрофон будет доступен для использования на устройстве вещания.

### 3.32.16 Изменение порядка воспроизведения

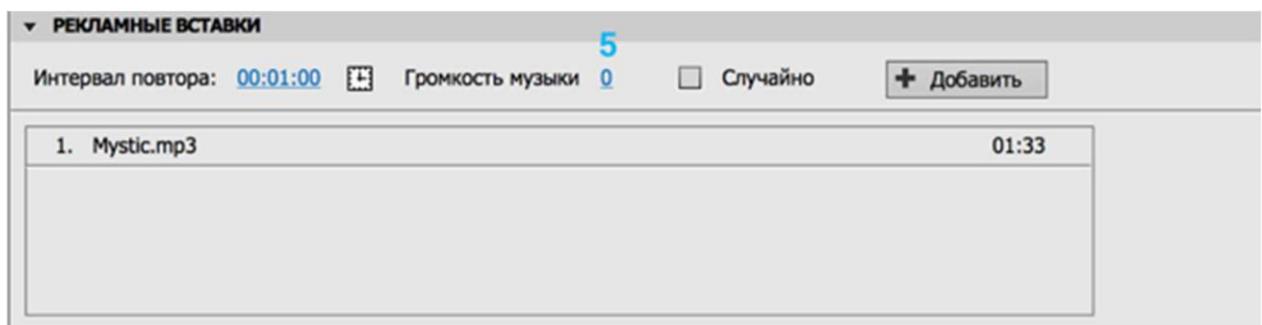
Для **изменения порядка воспроизведения** в соответствующем списке перетащите аудиозапись в нужное местоположение списка. Порядок воспроизведения будет изменен.

### 3.32.17 Настройка уровня громкости

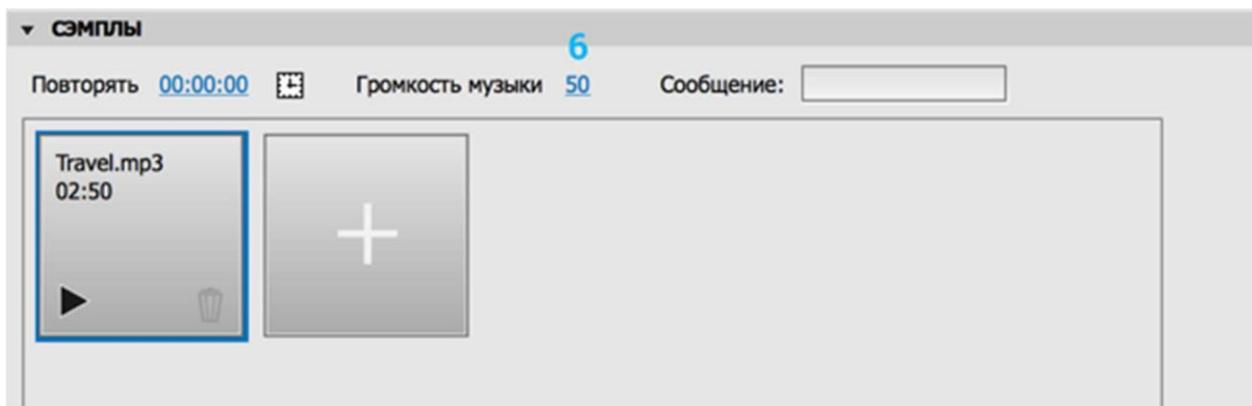
Компонент обеспечивает возможность **настройки уровня громкости**:



1. основного содержимого из списка воспроизведения;
2. аудиовставок;
3. микрофона;
4. рекламных объявлений;



5. основного содержимого из списка воспроизведения при проигрывании рекламных объявлений;



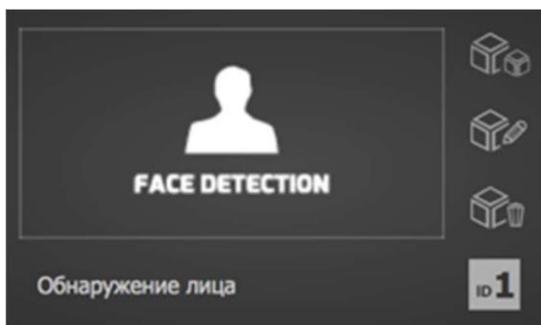
6. основного содержимого из списка воспроизведения при проигрывании аудиовставок.



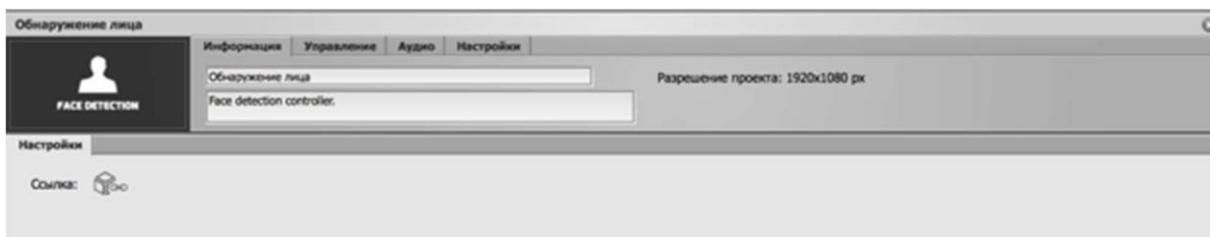
7. основного содержимого из списка воспроизведения при использовании микрофона.

### 3.33 Контроллер "Обнаружение лица" (Face Detection)

Контроллер «Обнаружение лица» предназначен для создания реакции в шаблоне на появление лица в камере.



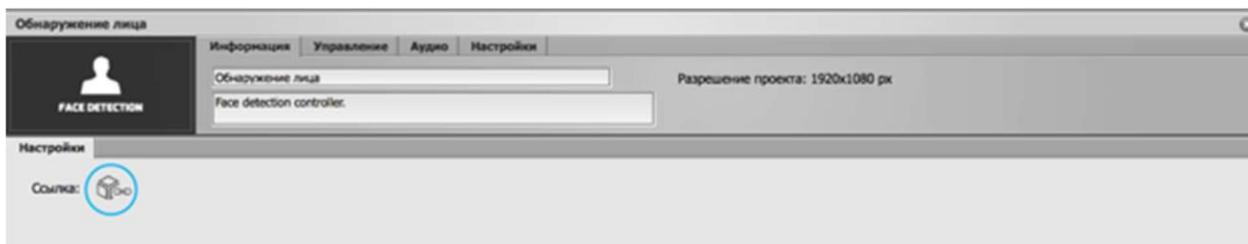
Перед настройкой контроллера, предварительно должен быть добавлен компонент шаблона проекта, который будет открываться при появлении лица пользователя в камере.



### 3.33.1 Настройка контроллера Обнаружение лица

Для **настройки контроллера Обнаружение лица**:

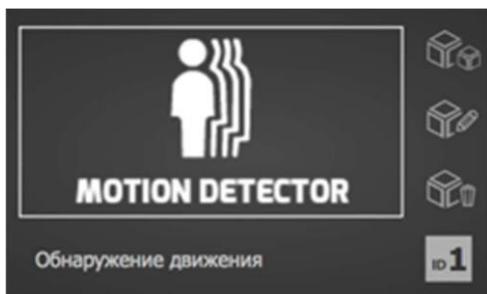
1. Нажмите кнопку добавления ссылки.



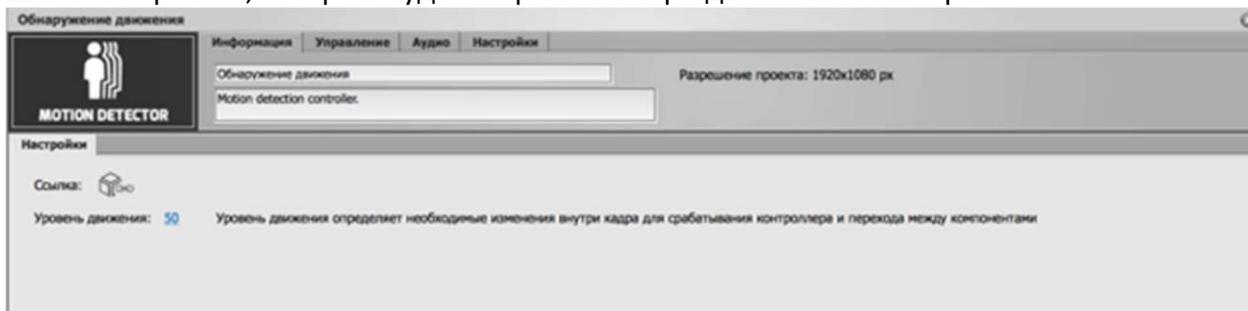
1. Выберите компонент, на который будет происходить переход.
2. Контроллер будет настроен. На рабочем столе программы отобразится связь между компонентами.
3. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### 3.34 Контроллер «Обнаружение движения» (Motion Detection)

Контроллер «Обнаружение движения» предназначен для создания реакции в шаблоне на движение в камере.



Перед настройкой контроллера, предварительно должен быть добавлен компонент шаблона проекта, который будет открываться при движении в камере.



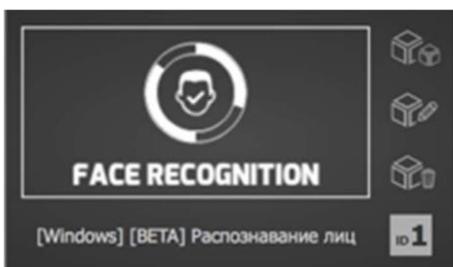
#### 3.34.1 Настройка контроллера Обнаружение движения

Для **настройки контроллера Обнаружение движения**:

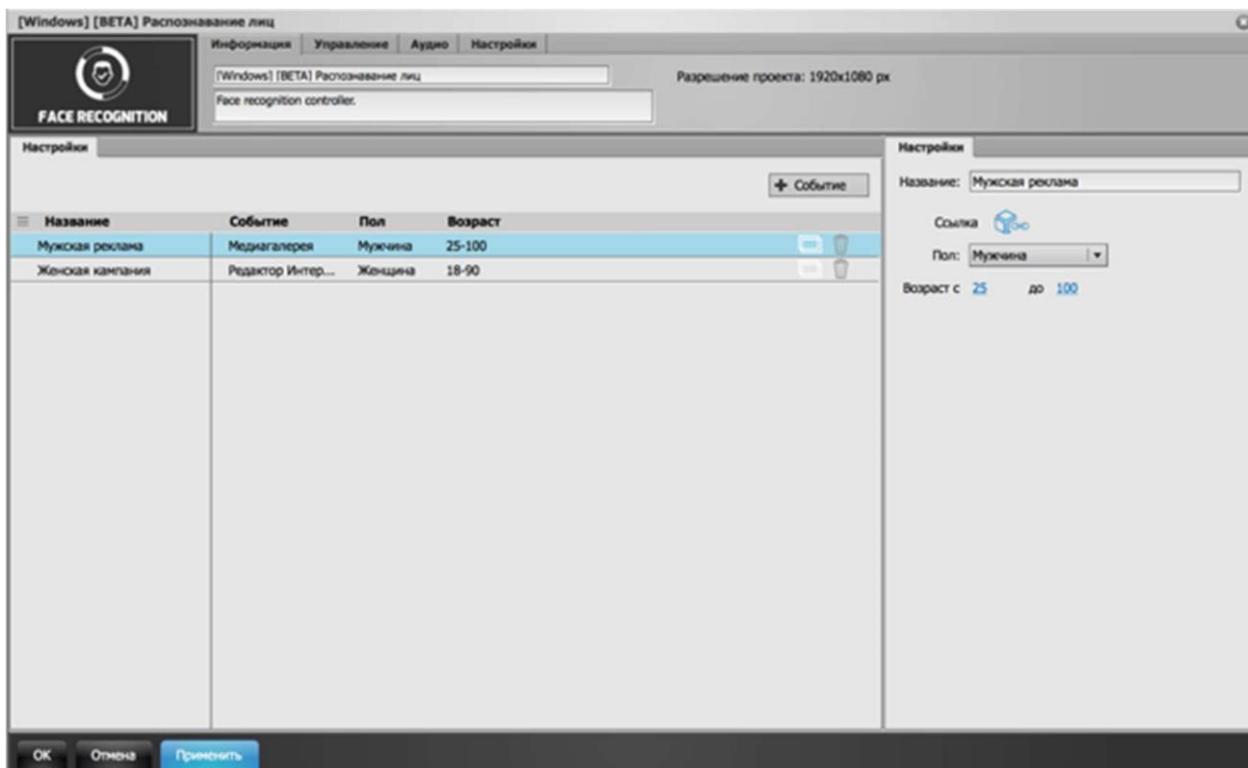
1. Нажмите кнопку добавления ссылки и выберите компонент, который должен быть запущен при фиксации движения.
2. В поле «Уровень движения» введите числовое значение уровня движения. Если затрудняетесь с вводом, оставьте значение по умолчанию.
3. Контроллер будет настроен.
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### 3.35 Контроллер "Распознавание лиц" (Face Recognition)

Контроллер «Распознавание лиц» предназначен для создания реакции в шаблоне по результату распознавания пола и/или возраста лица в камере.



Контроллер доступен только в PRO-версии платформы и предоставляется по запросу.



Перед настройкой контроллера, предварительно должны быть добавлены компоненты шаблона проекта, которые будут открываться при распознавании пола/возраста лица в камере.

### 3.35.1 Настройка контроллера Распознавание лиц

Для **настройки контроллера Распознавание лиц**:

1. Нажмите кнопку «Событие».
2. Выберите строку с добавленным событием и в панели свойств введите название события, выберите компонент для открытия, укажите настройки пола и возрастной диапазон.
3. При необходимости, повторите вышеперечисленные действия для других событий.
4. Настройка будет завершена.
5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### 3.36 Контроллер "Планировщик" (Scheduler)



Контроллер «Планировщик» предназначен для запуска компонентов шаблона по расписанию.

#### 3.36.1 Добавление события срабатывания Планировщика

Для **добавления события срабатывания Планировщика**:

1. Нажмите кнопку «Событие».
2. В поле «Название » введите название события.
3. В поле «Ссылка» выберите компонент шаблона, который будет запущен при наступлении заданных даты и времени.
4. В полях «Старт», «Конец» и «время» введите дату и время начала и окончания события.
5. В поле «Воспроизведение» выберите продолжительность работы компонента, запущенного по расписанию.
6. В поле «Частота» выберите периодичность повтора события с момента старта.
7. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

#### 3.36.2 Копирование события

Для **копирования события** в строке с событием нажмите на кнопку копирования.

Таймлайн							+ Событие	
Название	Активно	Событие	Старт	Конец	Время	Повтор		
Рекламная камп...	<input checked="" type="checkbox"/>		09/11/2016	17/11/2016	весь день	none		
Акция	<input checked="" type="checkbox"/>		08/11/2016	11/11/2016	01:00:00	none		

### 3.36.3 Удаление события

Для удаления события в строке с событием нажмите на кнопку удаления.

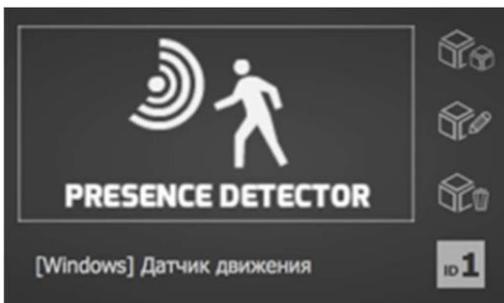
Таймлайн							+ Событие	
Название	Активно	Событие	Старт	Конец	Время	Повтор		
Рекламная камп...	<input checked="" type="checkbox"/>		09/11/2016	17/11/2016	весь день	none		
Акция	<input checked="" type="checkbox"/>		08/11/2016	11/11/2016	01:00:00	none		

### 3.36.4 Включение или выключение

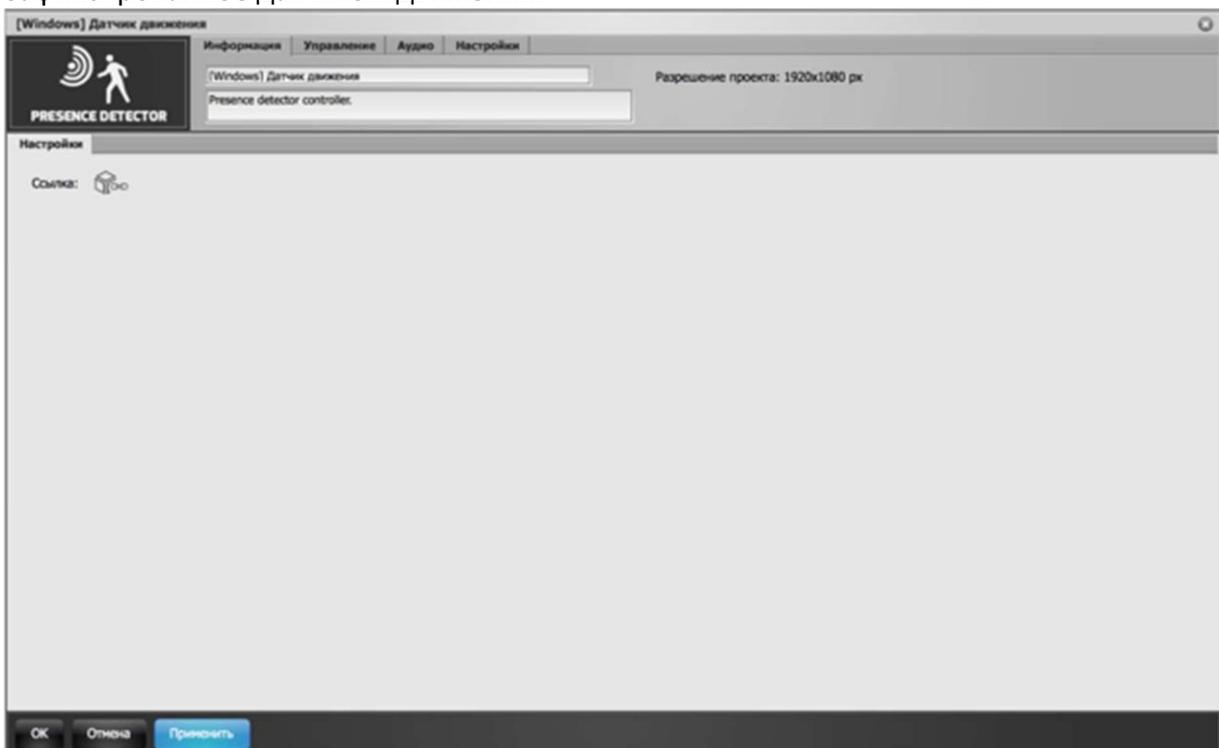
Для включения или выключения, в строке с событием установите или снимите флажок в поле «Активно».

Таймлайн							+ Событие	
Название	Активно	Событие	Старт	Конец	Время	Повтор		
Рекламная камп...	<input checked="" type="checkbox"/>		09/11/2016	17/11/2016	весь день	none		
Акция	<input checked="" type="checkbox"/>		08/11/2016	11/11/2016	01:00:00	none		

### 3.37 Контроллер "Датчик движения" (Presence Controller)



Контроллер «Датчик движения» предназначен для создания реакции на движение, зафиксированное датчиком движения.



Перед настройкой контроллера, предварительно должны быть добавлены компоненты шаблона проекта, которые будут открываться при фиксации движения.

### 3.37.1 Настройка контроллера Датчик движения

Для **настройки контроллера Датчик движения** нажмите кнопку добавления ссылки и выберите компонент, который должен быть запущен при фиксации движения. Настройка контроллера будет завершена. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

## 3.38 Настройка проекта с использованием контроллера "Beacon motion detection"

Контроллер "[Windows] [ALPHA] Beacon motion detection" - триггер, который позволяет добавлять в сценарий проекта переходы, зависящие от движения Beacons - маяков BLE (Bluetooth Low Energy). Поддержка начинается с Bluetooth v4. Данный контроллер находится в открытом Alpha-тестировании и доступен только при воспроизведении проектов с его использованием на устройствах Windows.



Сама настройка проекта с использованием контроллера "Beacon motion detection" состоит из трех шагов:

1. Конфигурация маяка Beacon
2. Конфигурация адаптера
3. Настройка компонента Beacon motion detection в проекте

На данный момент рекомендованными для использования в проектах Beacon маяками являются маяки Jaalee OFA. Также необходимо использовать один из одобренных USB-адаптеров (модели Asus USB-BT400 и Dexp AT-BT403A). Ниже приведена инструкция по настройке проекта с использованием именно этих устройств.

### ШАГ 1. Конфигурация маяка Jaalee OFA

1. Для конфигурации маяка Jaalee OFA необходимо установить приложение "eBeacon" на Android устройство
  - Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jaalee.eBeacon&hl=ru>
2. Активировав Bluetooth на своем устройстве включаем приложение.
3. На вкладке Central необходимо найти устройство под именем jaalee. Чем ближе значение RSSI к нулю, тем ближе Bluetooth устройство к вашему гаджету. Если маяк

прежде не конфигурировался, то по умолчанию не будет виден в списке. Для входа в режим конфигурирования маяка, нужно нажать на нем кнопку до появления звукового сигнала, маяк сообщит в эфир о своем присутствии и будет доступен некоторое время.

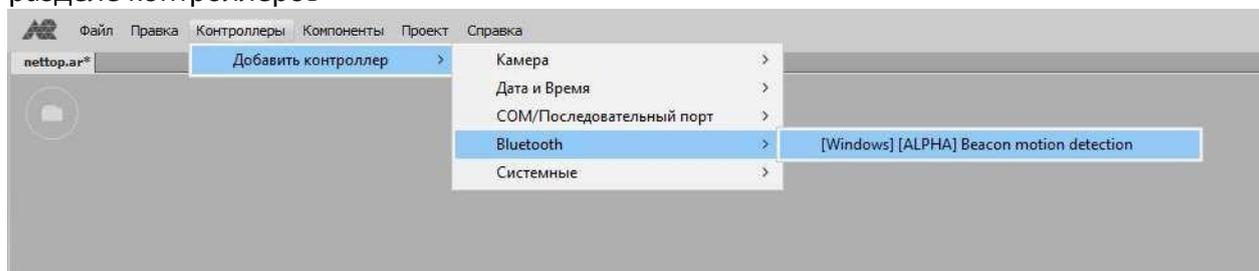
4. Необходимо найти маяк в приложении (если маяк будет рядом с телефоном, скорее всего его RSSI примет значение около -40). Кликая по маяку, вводим пароль (по умолчанию: 666666). (Если уведомление о подключении не исчезает длительное время, значит маяк вышел из режима конфигурирования, нужно повторно нажать кнопку до появления звукового сигнала.)
5. После подключения в главном меню необходимо выбрать пункт Beacon State (0xFF70), подпункт Beacon State Level (0x2A80). Необходимо установить его значение на уровне 0x04 (режим работы маяка по срабатыванию акселерометра), для получения значения используйте кнопку READ, для записи - WRITE.
6. Далее в меню без имени 0x2A83 необходимо установить порог чувствительности, рекомендуемое значение 0x40.
7. После осуществления данных настроек конфигурация будет завершена.

## ШАГ 2. Конфигурация адаптера

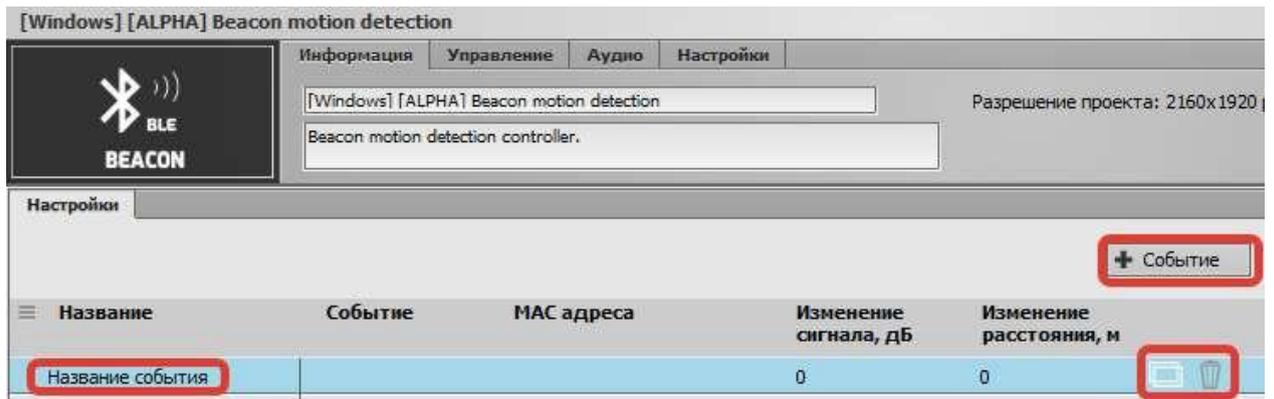
1. Для смены драйвера устройства (изменения режима работы ОС с адаптером) необходима утилита ZADIG, установить которую можно по ссылке: <http://zadig.akeo.ie/>
2. Подключите адаптер к ПК и запустите ZADIG.
3. Выберите раздел "Options", подраздел "List All Devices".
4. В выпадающем списке выберите интересующий вас адаптер (Asus [BCM20702A0] VID[0B05] PID[17CB] или Dexp [CSR8510 A10] VID[0A12] PID[0001]).
5. В пункте драйвер в меню слева по-умолчанию будет значение BTHUSB, справа необходимо выбрать WinUSB, далее нажмите на кнопку Replace Driver и ожидайте сообщения о успешном выполнении.

## ШАГ 3. Настройка проекта

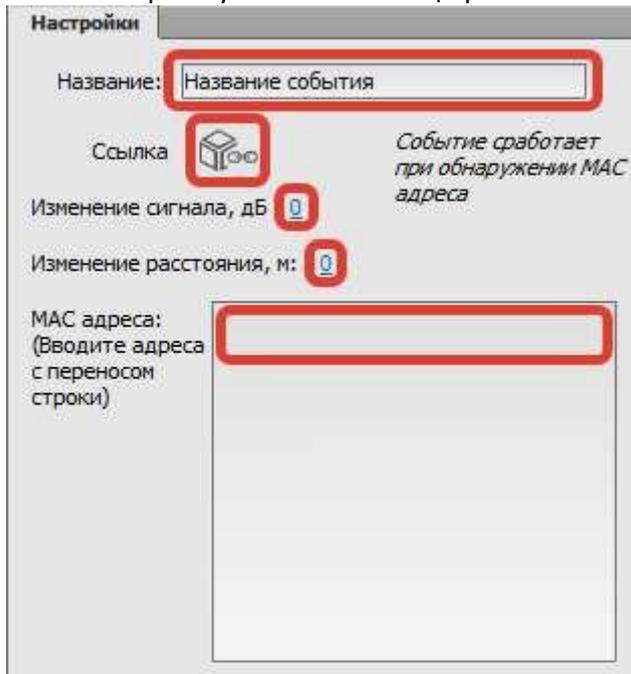
1. Так как контроллер "[Windows] [ALPHA] Beacon motion detection" является по своей сути переключателем, срабатывающим при движении Beacon маяка, то для настройки проекта с его использованием необходимо добавить компонент, с которого будет происходить переключение, и компонент, на который будет переключаться проигрывание.
2. Добавьте контроллер в проект, выбрав [Windows] [ALPHA] Beacon motion detection в разделе контроллеров



3. Щелкните по контроллеру и приступите к его настройке.
  1. Добавьте новое событие, щелкнув на кнопку "Событие"
  2. Выберите событие, которое вы будете редактировать, щелкнув по нему (вы также можете копировать события со всеми настройками и удалять их с помощью соответствующих кнопок)



3. В меню справа установите специфические настройки для каждого события



- Измените название события при необходимости
  - Щелкнув по иконке куба выберите компонент, на который будет переключаться трансляция при наступлении события. Проверьте наличие и правильность созданных связей.
  - В графах "Изменение сигнала" и "Изменение расстояния" установите необходимые пороги чувствительности, при превышении которых событие будет считаться наступившим (данные настройки не требуются при выполнении Шага 1 - конфигурации маяка Jaalee OFA)
  - Введите MAC адреса маяков, изменения сигналов от которых относятся к выбранному событию (изменения сигналов нескольких маяков могут быть привязаны к одному событию)
4. После завершения настроек нажмите "OK" и сохраните проект или продолжайте его редактирование.

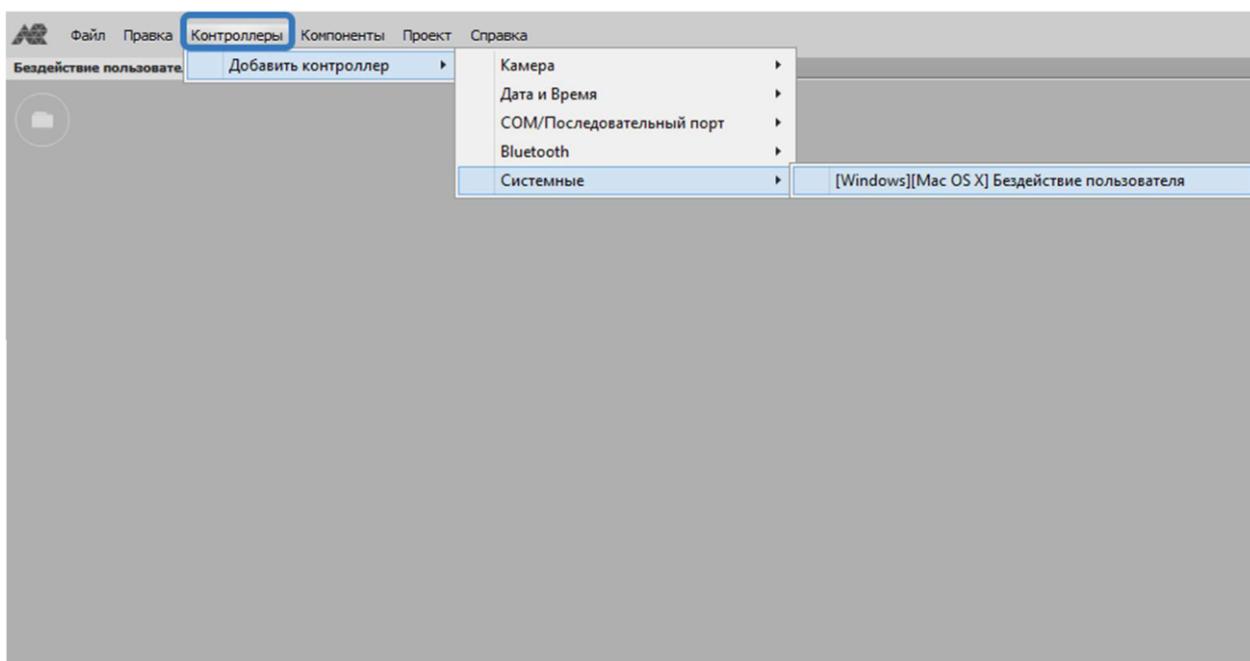
Настройка механики проекта с использованием контроллера "Beacon motion detection" будет завершена.

### 3.39 Контроллер "Бездействие пользователя" (Inactivity)

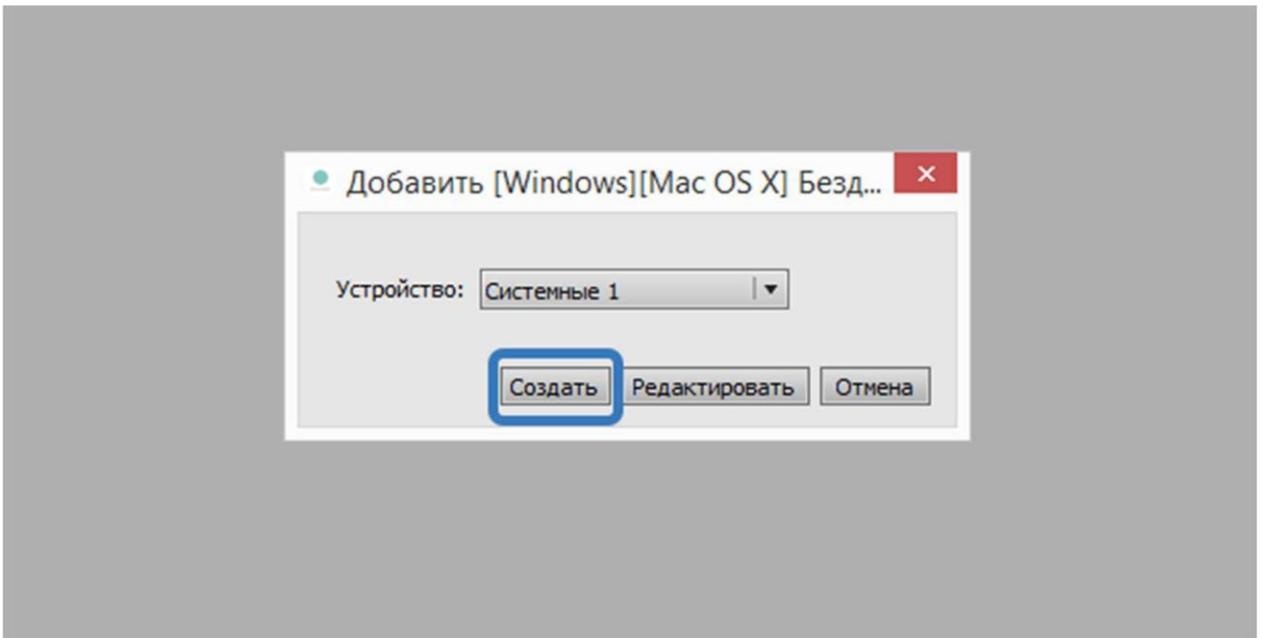
Контроллер "Бездействие пользователя" предназначен для настройки смены контента или возвращения на стартовый компонент по истечении определённого времени.

Для того, чтобы настроить проект с данным контроллером, необходимо:

1. Создать проект в Addreality Designer;
2. На верхней панели меню нажать на раздел "Контроллеры";
3. В открывшемся списке выбрать "Добавить контроллер", потом раздел "Системные", затем "Бездействие пользователя";

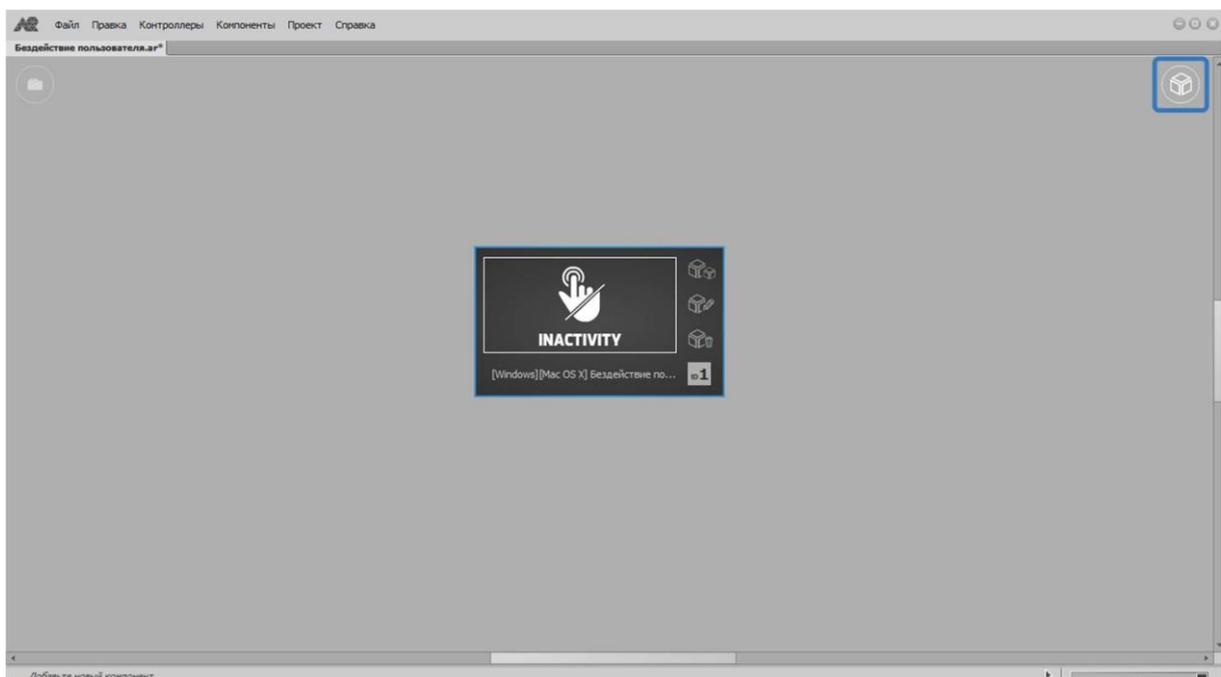


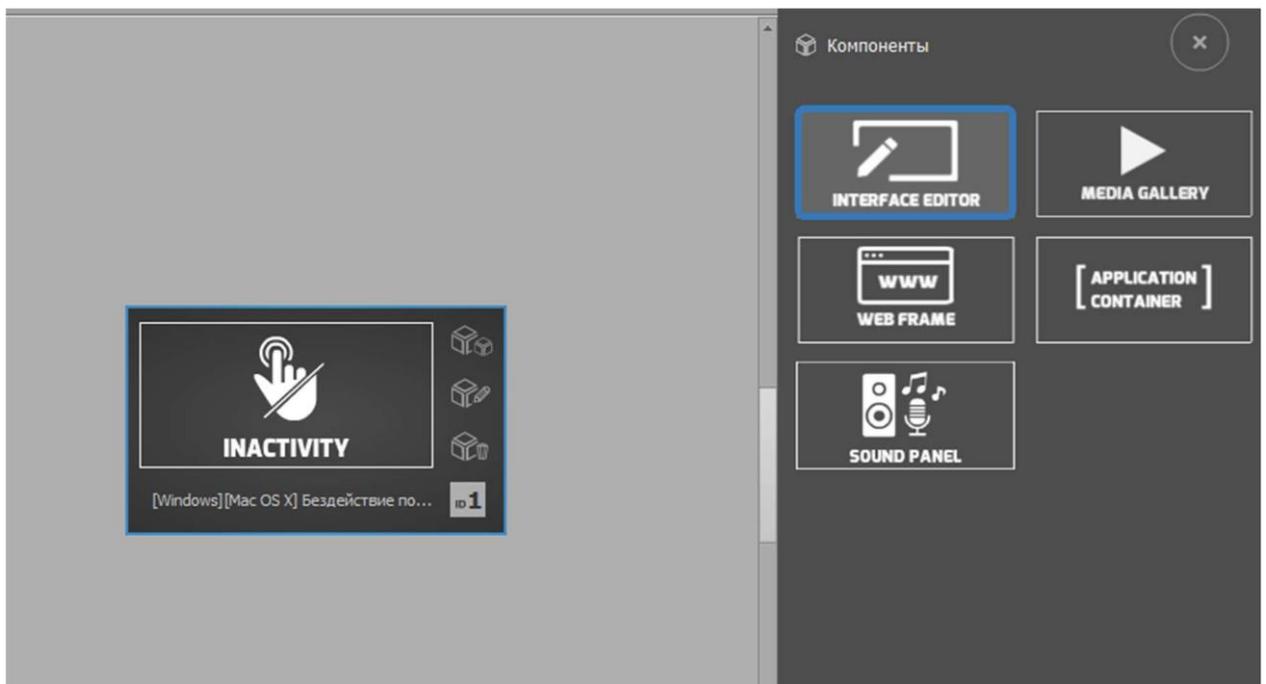
4. Нажать кнопку "Создать" в открывшемся окне;



5. Разместить контроллер на рабочем столе программы;

6. Добавить компоненты Interface Editor (любое кол-во), открыв иконку "меню" в правом верхнем углу и нажав на него левой кнопкой мыши;





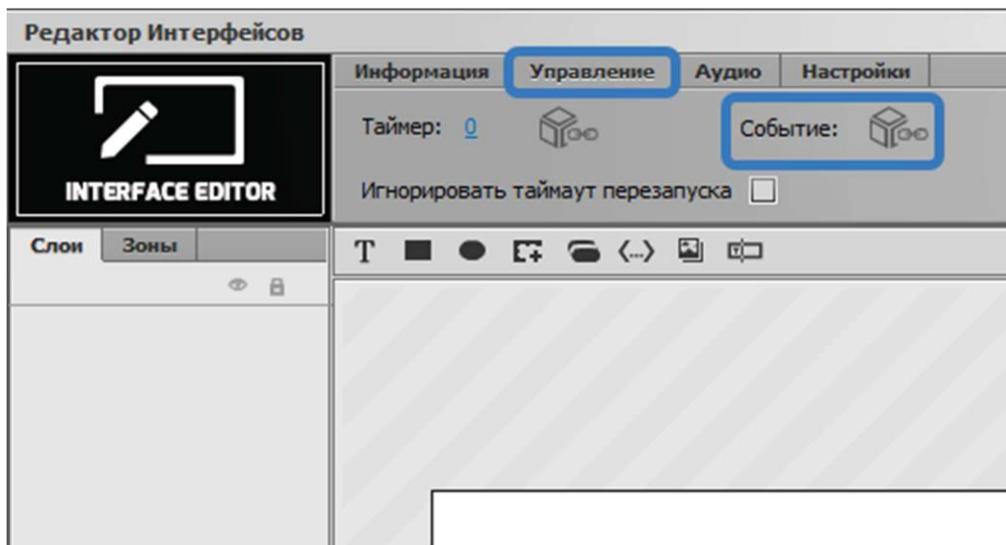
7. Разместить компоненты на рабочем столе программы;

8. Сделать один из компонентов стартовым, нажав иконку флажка на одном из них (если такой иконки нет, следует нажать на компонент правой кнопкой мыши и в появившемся окне выбрать "Стартовый компонент");

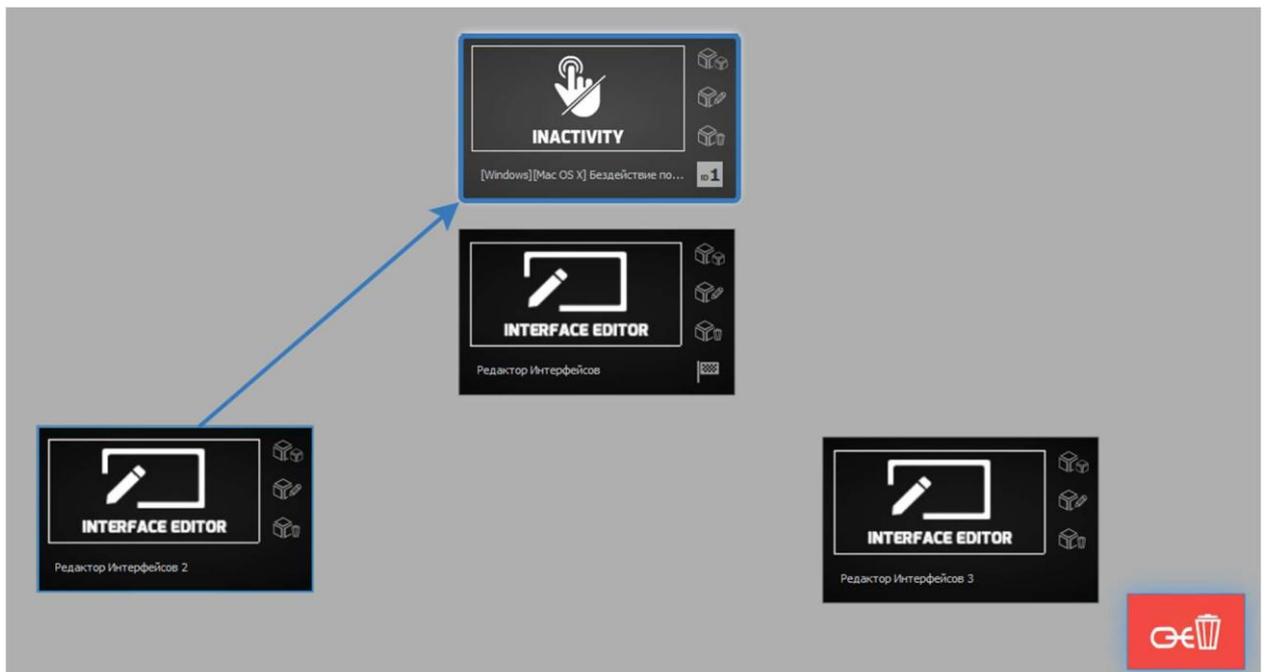


9. Открыть один из компонентов Interface Editor;

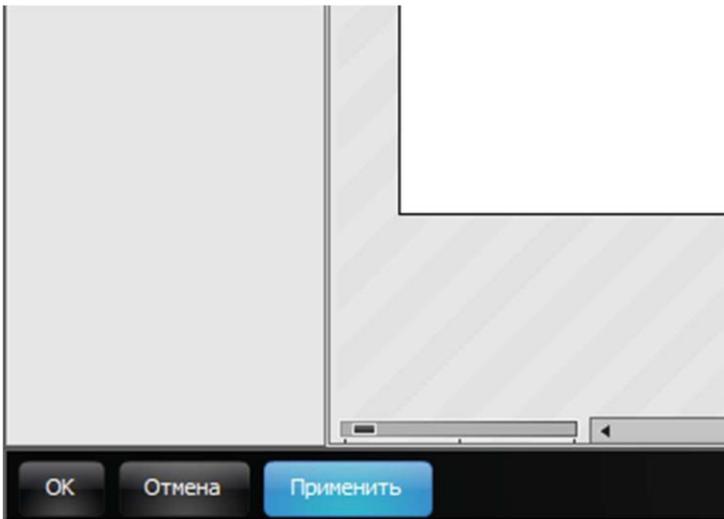
10. На верхней панели меню настроек Редактора Интерфейсов открыть раздел "Управление" и нажать на иконку "Событие";



11. Выбрать контроллер, привязав таким образом к нему компонент;



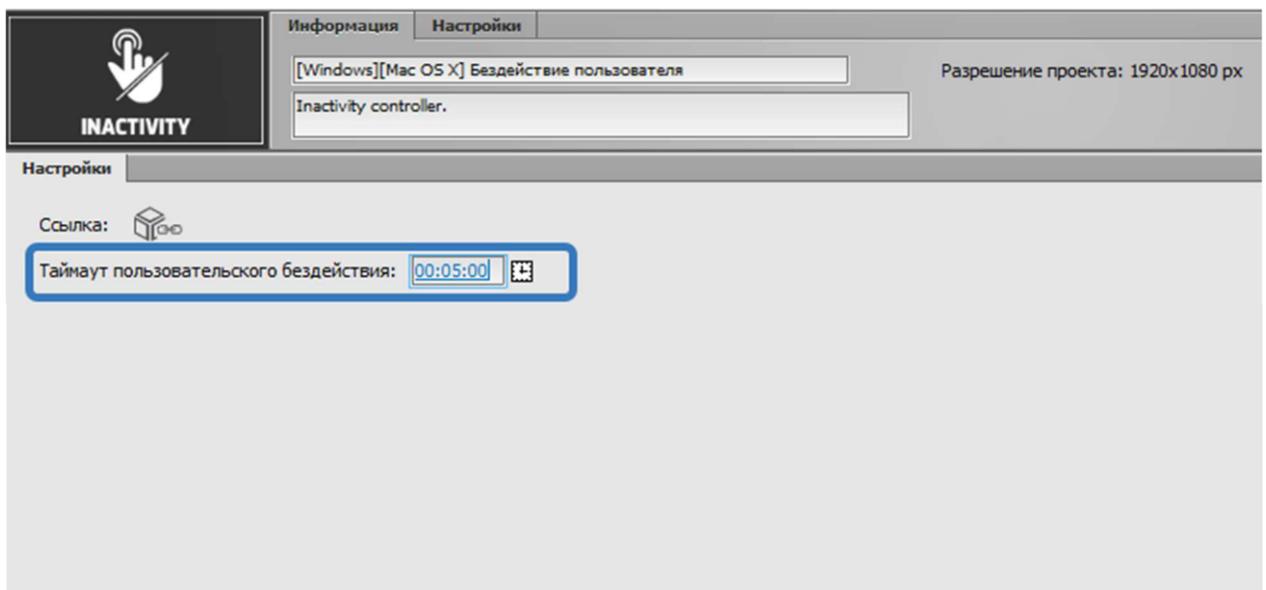
12. В левом нижнем углу нажать кнопку "Ок";



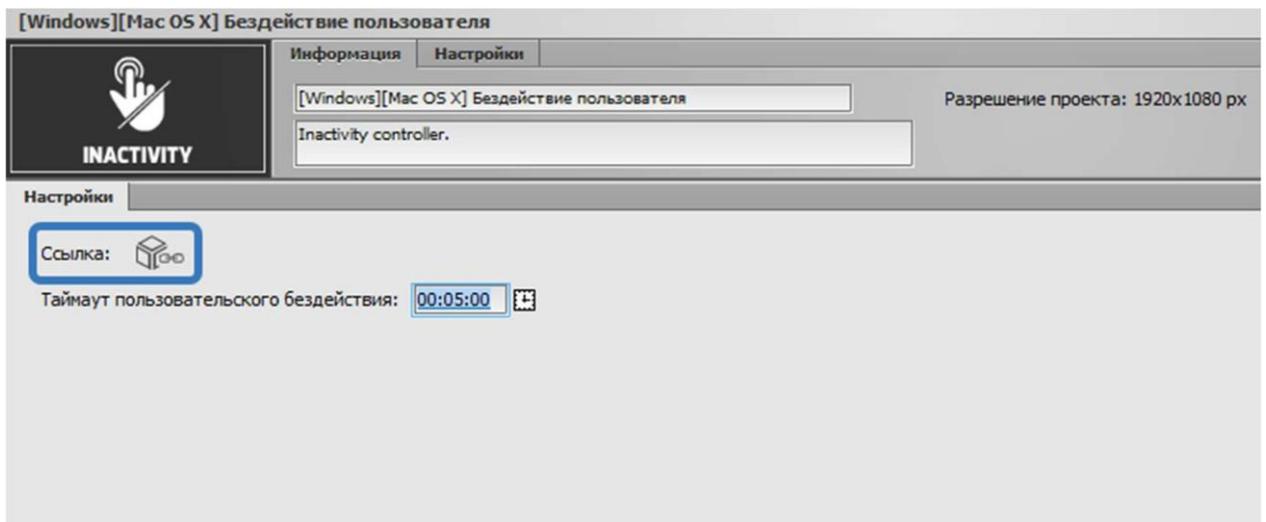
13. Ту же самую комбинацию команд необходимо проделать и с остальными компонентами;

14. Открыть контроллер после привязки к нему всех компонентов;

15. В разделе "Таймаут пользовательского бездействия" установить время, после которого контроллер выполнит переход на компонент;



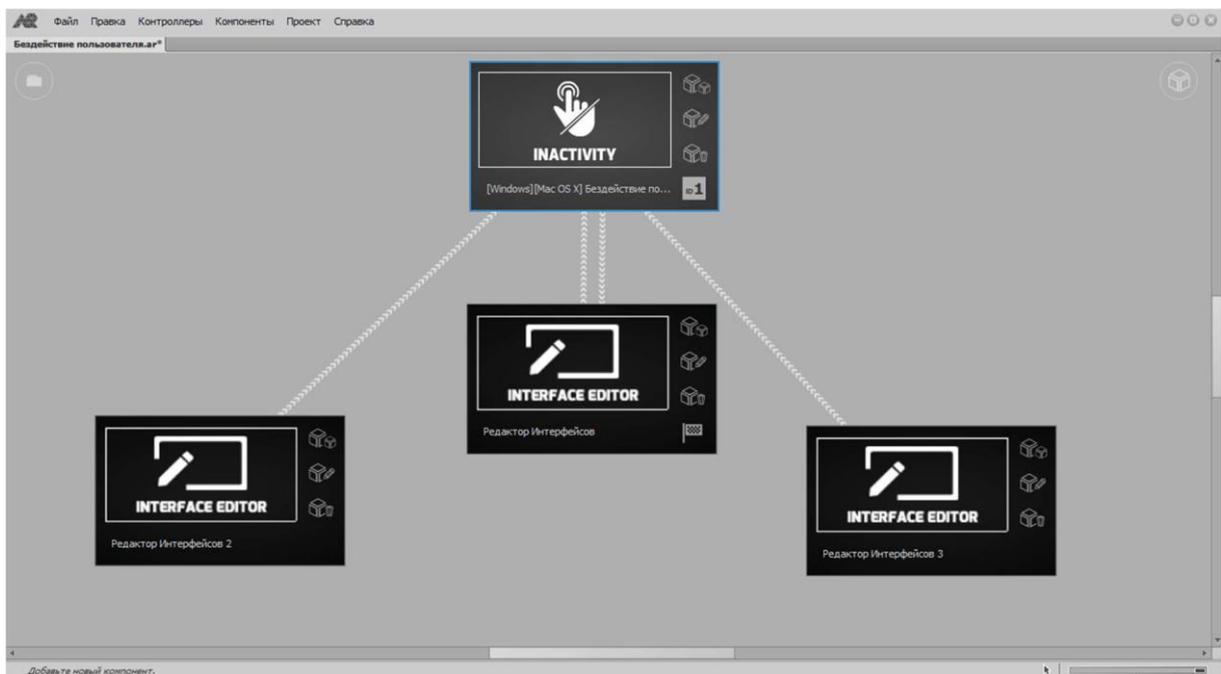
16. Нажать на иконку "Ссылка";



17. По принципу, описанному выше, выбрать компонент, на который будет осуществлён возврат;

18. Нажать кнопку "Ок";

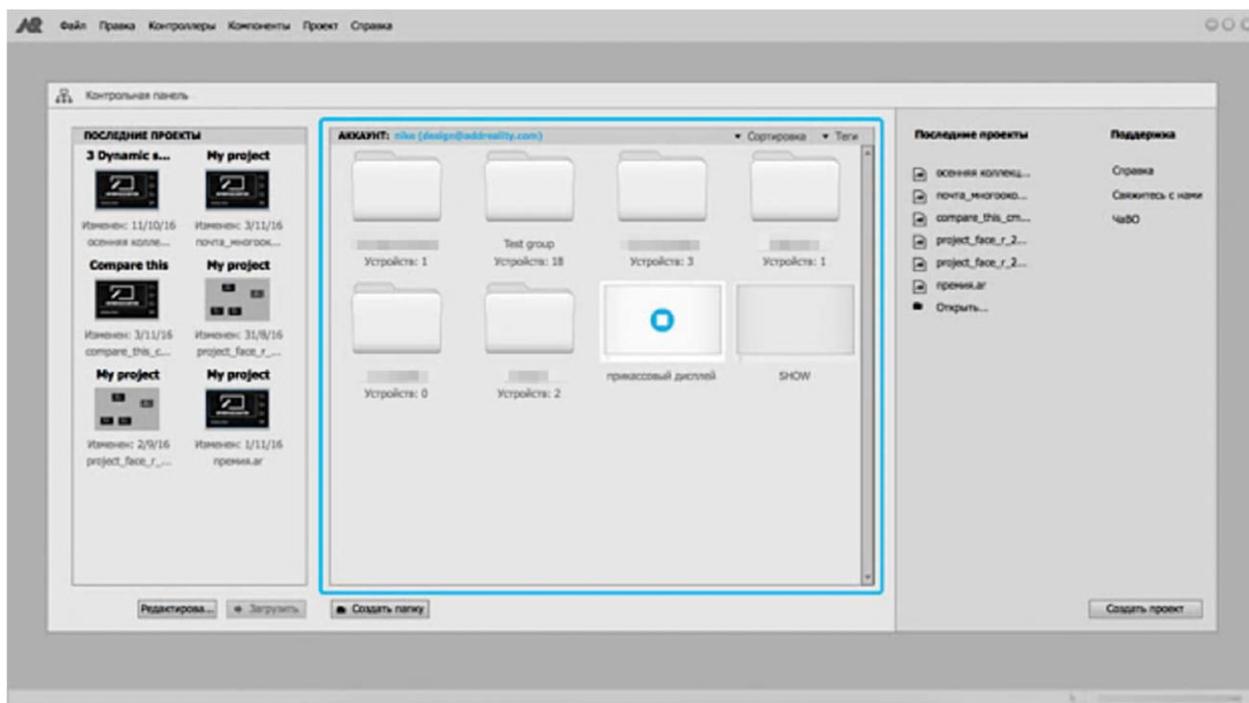
19. В данном примере мы установили возврат на стартовый компонент.



### 3.40 Управление точками вещания

Программа обеспечивает возможность управления точками вещания, подключенных к платформе. Для доступа к точке вещания, на нем должна быть запущена программа AddReality Player и оно должно быть подключено к личному кабинету (платформе).

Управление устройствами вещания осуществляется на панели управления.



#### 3.40.1 Статусы устройств

Для каждой точки вещания отображается **один из статусов**:

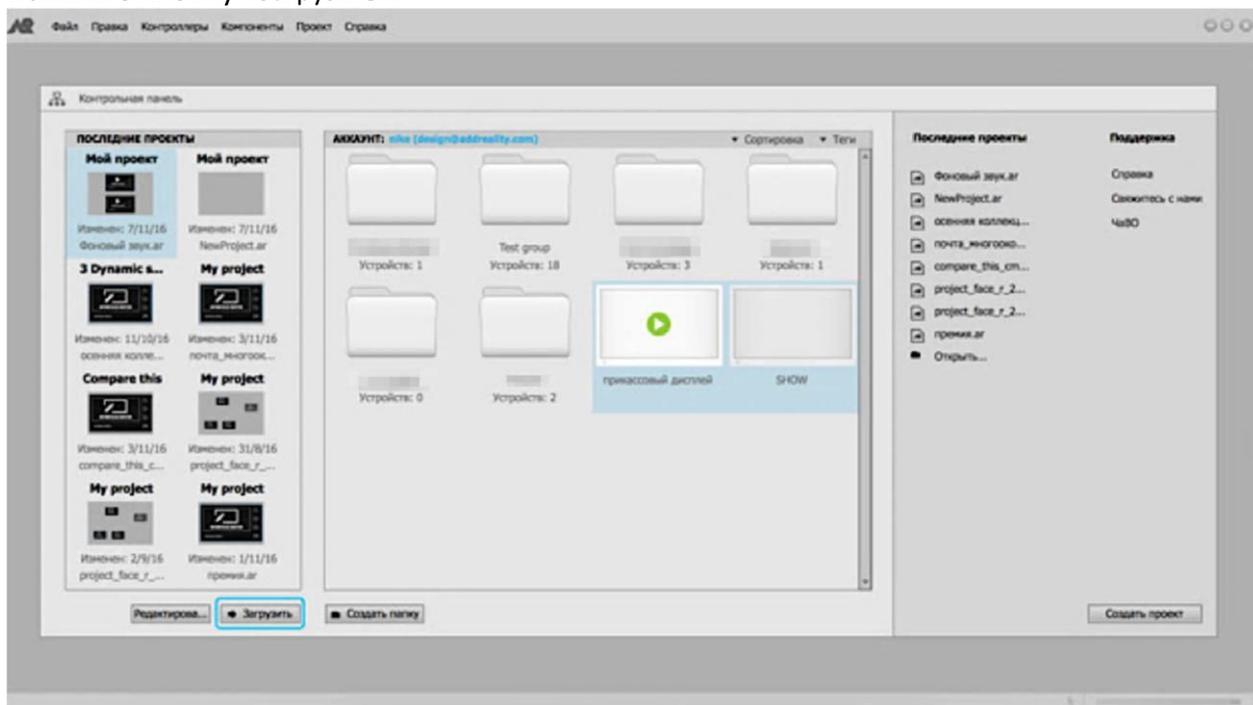
- включено, воспроизведение проекта (зеленый значок Play);
- включено, проект не воспроизводится (синий значок Stop);
- включено, на устройстве отсутствует шаблон проекта (оранжевый значок «+»);
- включено, шаблон проекта загружается на устройство (оранжевый значок со стрелкой наверх);
- выключено или отсутствует связь (серый фон без значка).

#### 3.40.2 Загрузка шаблона проекта на точку вещания

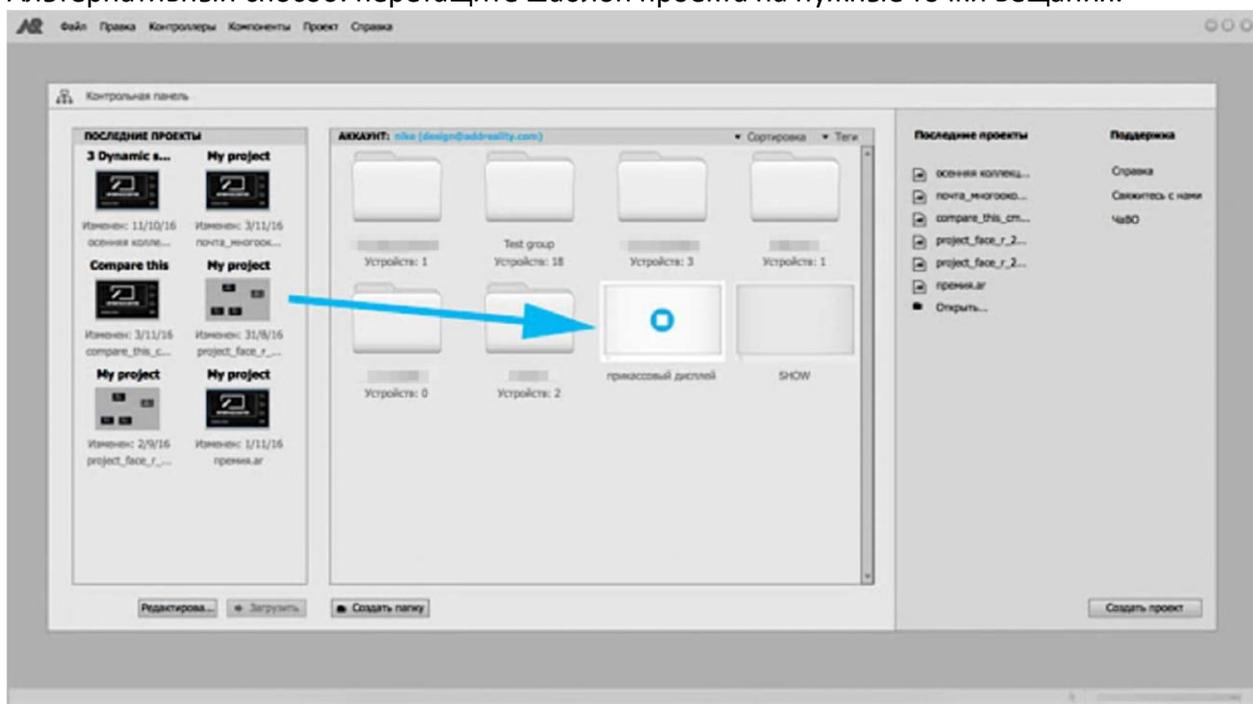
Для **загрузки шаблона проекта на точку вещания**:

1. В списке последних проектов нажмите на изображение шаблона, который будет загружен на точку вещания.
2. Выберите одну или несколько включенных точек вещания.

3. Нажмите кнопку «Загрузить».



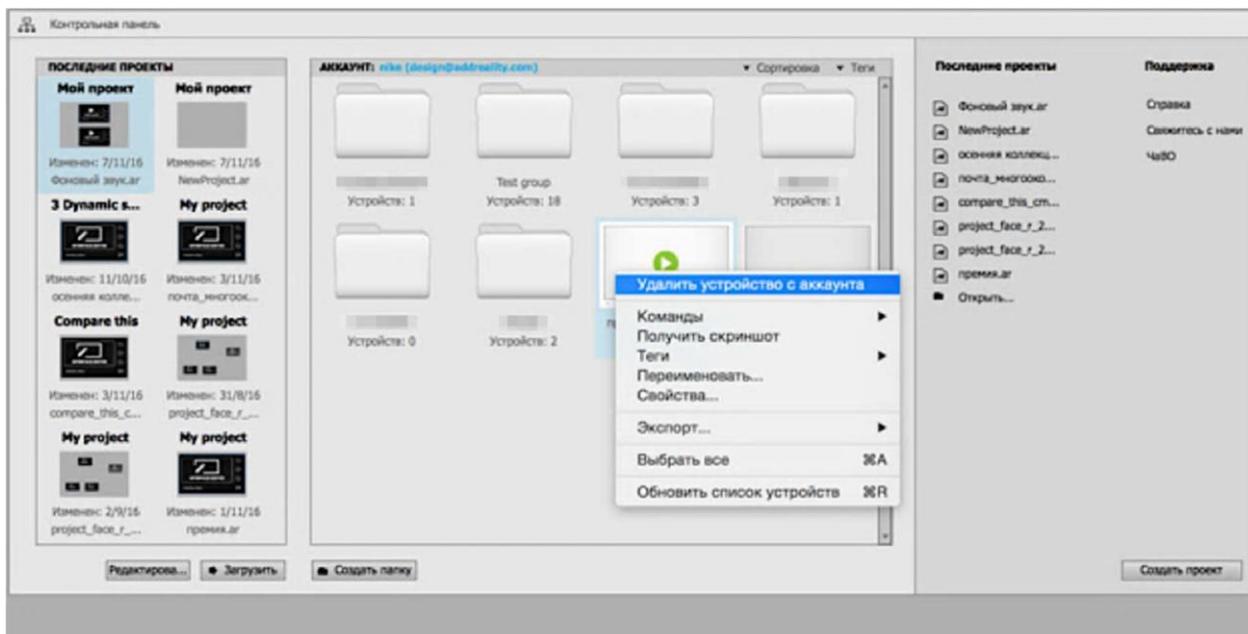
4. Альтернативный способ: перетащите шаблон проекта на нужные точки вещания.



5. Дождитесь завершения загрузки шаблона на выбранные устройства.
6. Шаблон будет загружен и запущен на выбранных устройствах вещания.

### 3.40.3 Удаление связи между точкой вещания и платформой

Для **удаления связи между точкой вещания и платформой**, откройте контекстное меню точки и выберите пункт «Удалить устройство с аккаунта».



Точка вещания будет удалена из личного кабинета и Sphere Designer.

Для включения или выключения экрана, точка вещания должна быть подключена к ТВ-панели RS-232 кабелем. Должны использоваться соответствующие переходники для используемой модели ТВ-панели от производителя, подключение должно быть осуществлено согласно инструкции. В случае использования переходников USB-COM, должны быть установлены соответствующие драйверы. Управляющий COM-порт в ОС должен быть определен, как самый первый.

#### 3.40.4 Включение и выключение экрана

Для **включения или выключения экрана**:

1. Откройте контекстное меню точки вещания.
2. В меню «Команды» выберите пункт «Дисплей» или «Экран ТВ панели (RS-232/COM port)», в зависимости от типа подключения экрана.
3. Выберите пункт с требуемым действием.
4. Состояние экрана точки вещания будет изменено.

Для блокирования/разблокирования кнопок экрана, точка вещания должна быть подключена к ТВ-панели RS-232 кабелем. Должны использоваться соответствующие переходники для используемой модели ТВ-панели от производителя, подключение должно быть осуществлено согласно инструкции. В случае использования переходников USB-COM, должны быть установлены соответствующие драйверы. Управляющий COM-порт в ОС должен быть определен, как самый первый.

#### 3.40.5 Блокирование и разблокирование кнопок

Для **блокирования или разблокирования кнопок**:

1. Откройте контекстное меню точки вещания.
2. В меню «Команды» выберите пункт «Управление ТВ панелью (RS-232/COM port)».

3. Выберите пункт с требуемым действием.

#### 3.40.6 Включение или выключение полноэкранного режима

Для **включения или выключения полноэкранного режима** проигрывателя:

1. Откройте контекстное меню точки вещания.
2. В меню «Команды» выберите пункт «Полноэкранный режим».
3. Выберите пункт с требуемым действием.
4. Состояние окна проигрывателя на точке вещания будет изменено.

#### 3.40.7 Настройка громкости звука

Для **настройки громкости звука**, откройте контекстное меню точки вещания, выберите «Команды»/«Громкость звука», выберите нужный уровень громкости. Уровень громкости точки вещания будет изменен.

#### 3.40.8 Остановка или возобновление воспроизведения шаблона проекта

Для **остановки или возобновления воспроизведения шаблона проекта**, в т.ч. рекламной кампании, откройте контекстное меню точки вещания, выберите «Команды»/«Проект» и выберите пункт с требуемым действием.

#### 3.40.9 Настройка точки вещания

**Настройка точки вещания включает в себя настройку служб операционной системы точки, электропитания и других параметров, обеспечивающих функционирование программы AddReality Player.**

#### 3.40.10 Автоматическая настройка

Для **автоматической настройки**, откройте контекстное меню устройства вещания, выберите «Команды»/«Настройки» и нажмите «Автоконфигурация». Точка вещания будет автоматически настроена.

**В процессе настройки устройства под управлением Windows**, AddReality Player:

1. Запрашивает права администратора, если по каким-либо причинам они не были получены во время установки программы;
2. Отключает контроль учетных записей (UAC) для получения расширенных возможностей по управлению устройством;
3. Отключает автообновление Adobe AIR для предотвращения лишних всплывающих окон;
4. Устанавливается в автозагрузку.

Для изменения других настроек вручную, выберите соответствующий пункт меню и внесите нужные изменения.

#### 3.40.11 Перезапуск проигрывателя

Для **перезапуска проигрывателя** откройте контекстное меню точки вещания, выберите «Команды» и нажмите «Перезапустить плеер». Программа AddReality Player будет перезапущена на выбранной точке вещания.

#### 3.40.12 Активизация/фокусировка

**Активизация/фокусировка** предназначена для вывода проигрывателя на передний план на экране точки вещания. Окно проигрывателя после этого становится активным. Для использования возможности откройте контекстное меню точки вещания, выберите «Команды» и нажмите «Перевести фокус на плеер (активировать)». Программа AddReality Player будет выведена на экран и окно программы станет активным.

**Активизация/фокусировка** предназначена для скрытия окна проигрывателя с экрана точки вещания. В этом случае шаблон проекта и рекламная кампания также будут скрыты с экрана. Для использования возможности откройте контекстное меню точки вещания, выберите «Команды» и нажмите «Минимизировать/скрыть плеер». Окно программы AddReality Player будет скрыто с экрана.

#### 3.40.13 Выключение точки вещания

Для **выключения точки вещания**, откройте контекстное меню точки вещания, выберите «Команды» и нажмите «Выключить устройство». Точка вещания будет выключена.

#### 3.40.14 Перевод точки вещания в спящий режим

Для **перевода точки вещания в спящий режим**, откройте контекстное меню точки, выберите «Команды» и нажмите «Сон». Точка вещания будет переведена в спящий режим.

#### 3.40.15 Гибернация точки вещания

Для **гибернации точки вещания** откройте контекстное меню точки, выберите «Команды» и нажмите «Гибернация». Точка вещания будет переведена в режим гибернации.

#### 3.40.16 Перезагрузка точки вещания

Для **перезагрузки**, откройте контекстное меню точки вещания, выберите «Команды» и нажмите «Перезагрузить устройство». Точка вещания будет перезагружена.

#### 3.40.17 Обновление программы Addreality Player

Для **обновления программы Addreality Player** откройте контекстное меню точки вещания, выберите «Команды» и нажмите «Обновить приложение плеера». При наличии обновления, программа будет загружена и обновлена на точке вещания.

### 3.40.18 Снимок экрана

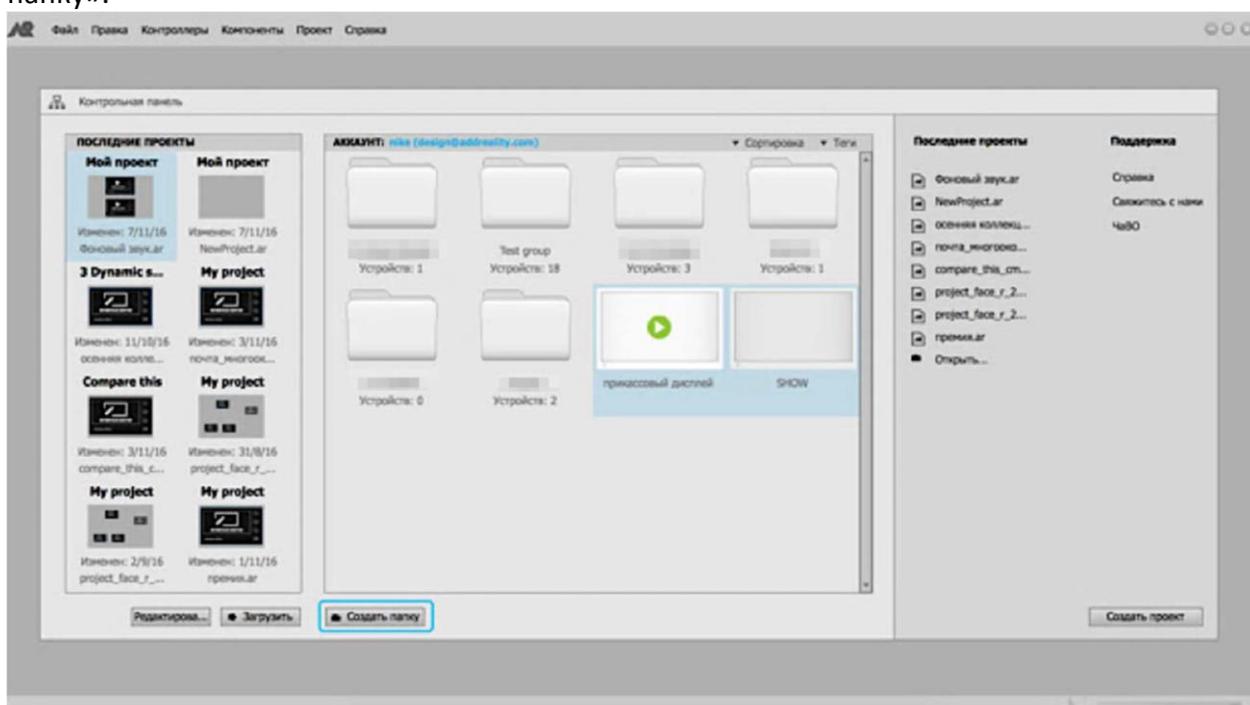
Для **получения снимка экрана**, откройте контекстное меню точки вещания и нажмите «Получить скриншот». Изображение точки вещания на панели управления будет обновлено.

Панель управления обеспечивает возможность создания каталогов для группировки точек вещания.

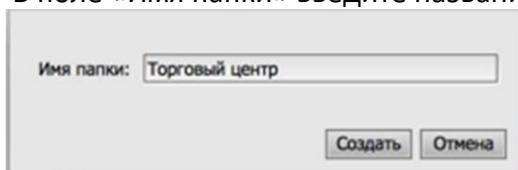
### 3.40.19 Создание каталога

Для **создания каталога**:

1. Нажмите кнопку «Создать папку».



2. В поле «Имя папки» введите название каталога и нажмите «Создать».



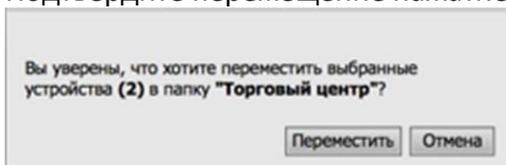
3. Каталог будет добавлен.

### 3.40.20 Группировка точек вещания

Для **группировки точек вещания**:

1. Выберите одну или несколько точек вещания и перетащите их в нужную папку.

2. Подтвердите перемещение нажатием кнопки «Переместить».

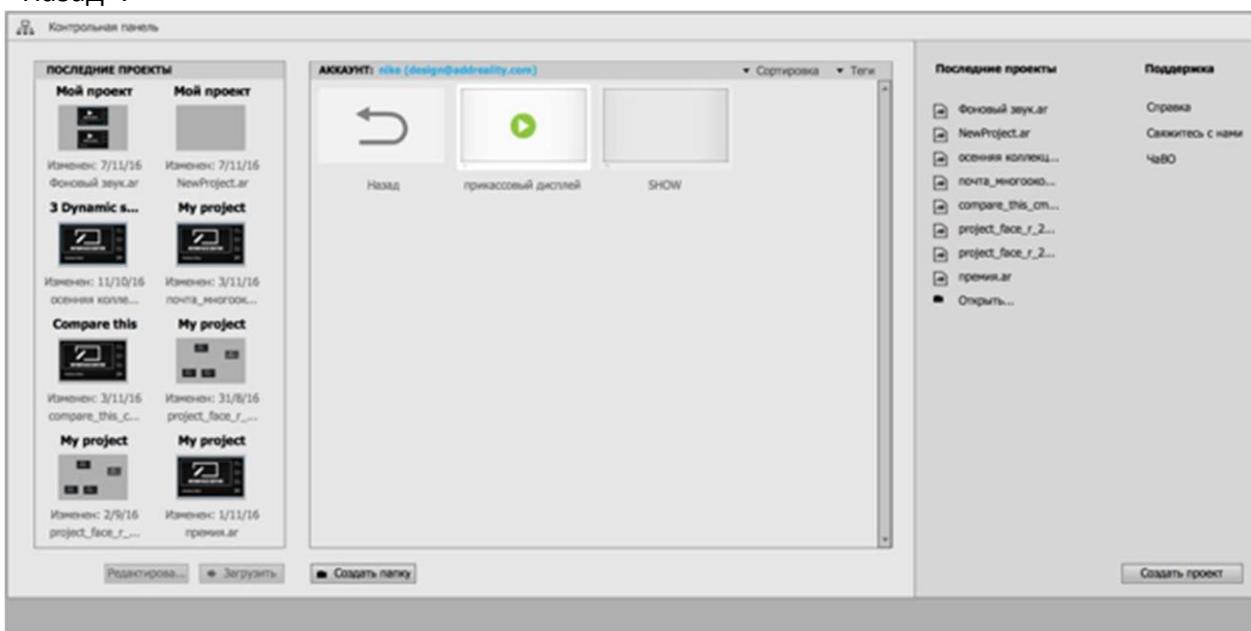


3. Точки вещания будут перемещены в выбранный каталог.
4. Для открытия каталога нажмите на него.

### 3.40.21 Перемещение точки вещания из каталога на уровень выше

Для **перемещения точки вещания из каталога на уровень выше**:

1. Выберите одно или несколько изображений точек вещания и перетащите их на значок «Назад».



2. Подтвердите перемещение нажатием кнопки «Переместить».
3. Изображения устройств будут перемещены на уровень выше.

Изменение названия каталога

Для **изменения названия каталога**:

1. Нажмите на изображении каталога правой кнопкой мышки и выберите «Переименовать...».
2. В поле «Имя папки» введите новое название группы и нажмите кнопку «Переименовать».
3. Название группы будет изменено.

### 3.40.22 Удаление группы

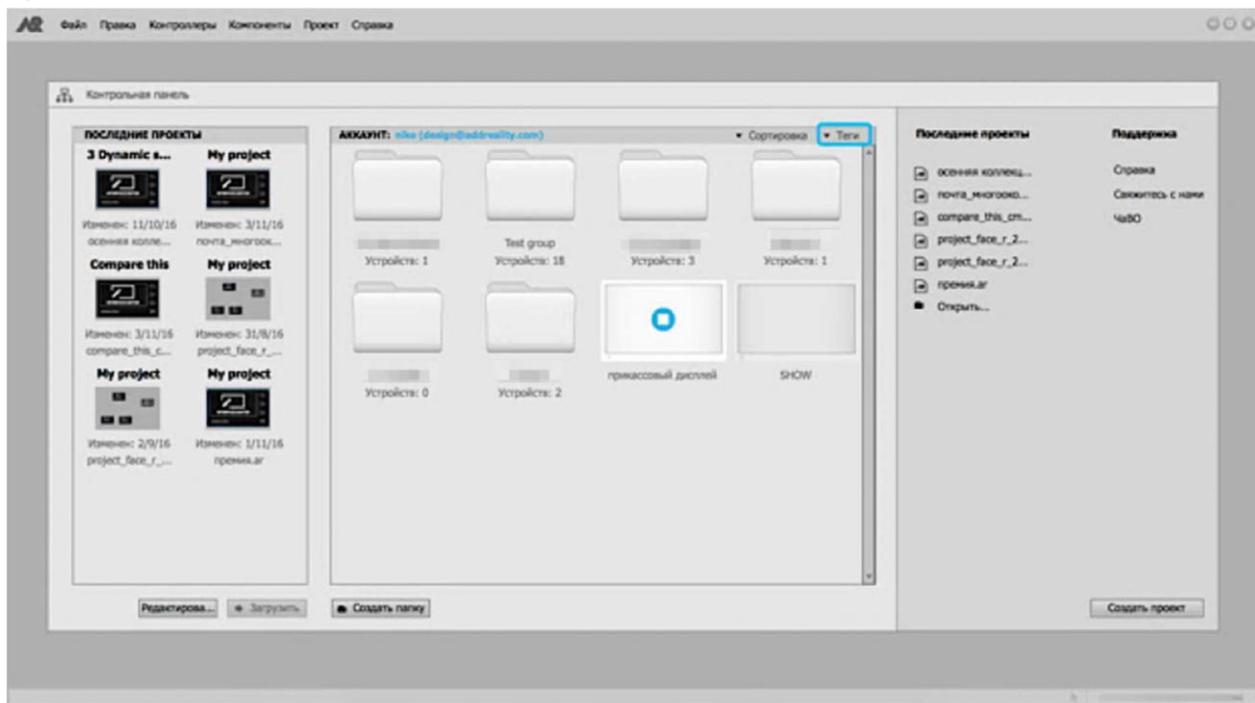
Для **удаления группы**, включая удаление из платформы всех входящих в группу точек вещания:

1. Нажмите на изображении каталога правой кнопкой мышки и выберите пункт «Удалить папку с аккаунта».
2. Подтвердите удаление нажатием кнопки «Удалить».
3. Каталог и все входящие в его состав точки вещания будут удалены из панели управления и платформы.

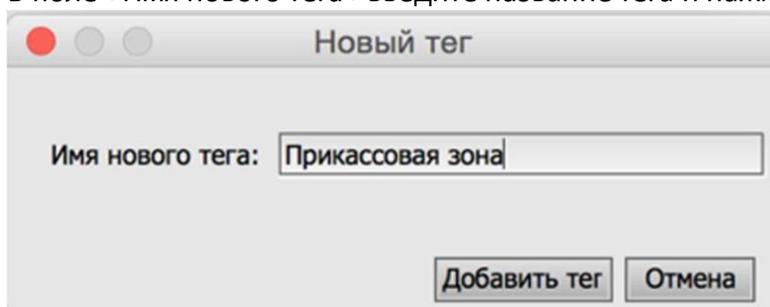
### 3.40.23 Создание нового тега для группировки точек вещания

Для **создания нового тега для группировки точек вещания**:

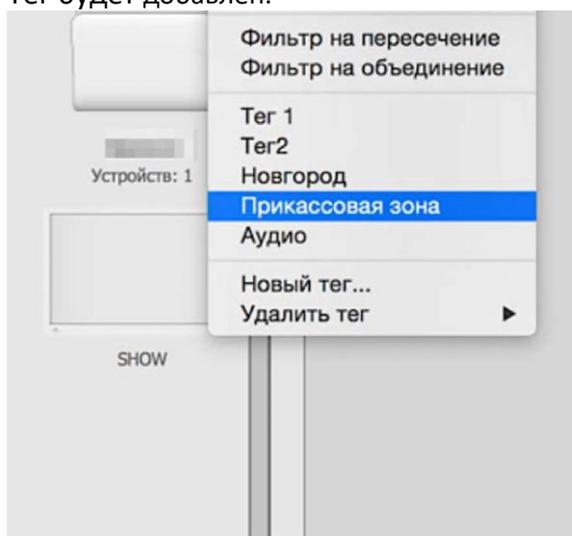
1. Нажмите «Теги» и выберите пункт «Новый тег...». Альтернативный способ: Откройте контекстное меню любой точки вещания, выберите пункт «Теги» и нажмите «Новый тег...».



2. В поле «Имя нового тега» введите название тега и нажмите кнопку «Добавить тег».



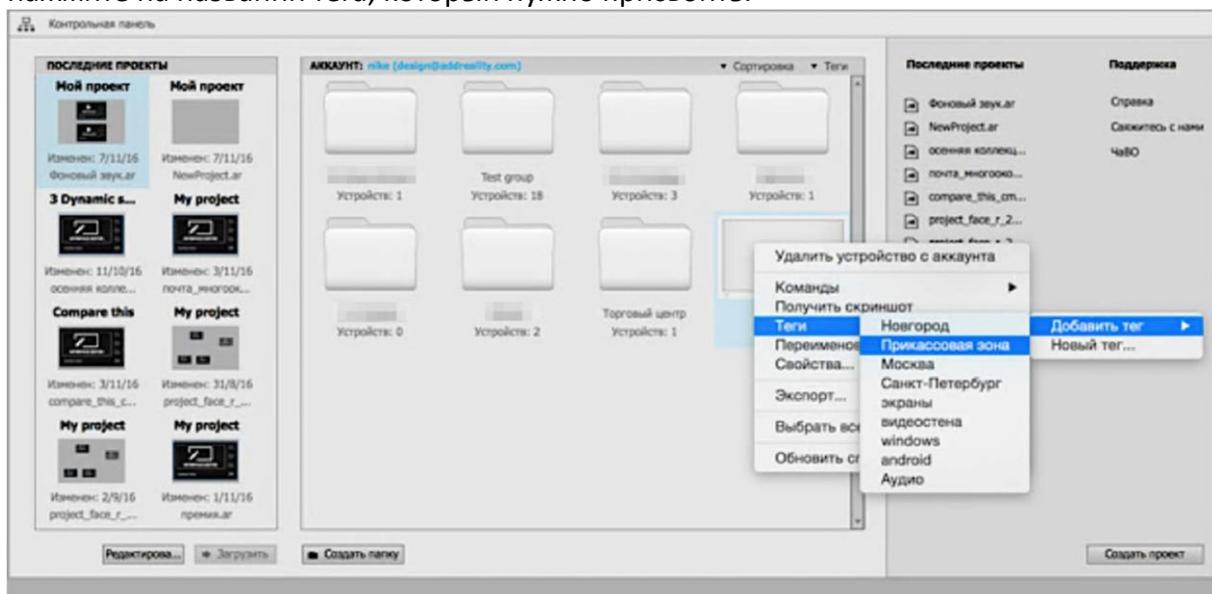
3. Тег будет добавлен.



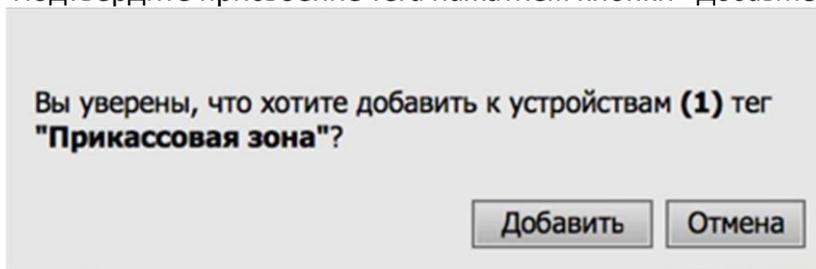
### 3.40.24 Группировка точек вещания по тегам

Для **группировки точек вещания по тегам**:

1. Выберите одну или несколько точек вещания.
2. Откройте контекстное меню выбранных точек, выберите «Теги»/«Добавить тег» и нажмите на названии тега, который нужно присвоить.



3. Подтвердите присвоение тега нажатием кнопки «Добавить»



4. Устройствам будет присвоен выбранный тег. При необходимости, каждой точке вещания можно присвоить несколько тегов.

#### 3.40.25 Отбор точек по тегам

Для **отбора точек по тегам** нажмите «Теги» и выберите один или несколько тегов для отображения соответствующих точек вещания.

#### 3.40.26 Отображение всех точек вещания

Для **отображения всех точек вещания** нажмите «Теги» и выберите «Показать все».

#### 3.40.27 Снятие тега с точек вещания

Для **снятия тега с точек вещания** выберите одну или несколько точек, откройте контекстное меню выбранных точек, выберите «Теги»/«Удалить тег» и нажмите на названии тега, который нужно снять. Подтвердите снятие тега нажатием «Удалить тег».

#### 3.40.28 Удаление тега из платформы

Для **удаления тега из платформы**, нажмите «Теги», выберите «Удалить тег» и нажмите на названии тега, который нужно удалить. Подтвердите удаление нажатием кнопки «Удалить тег». Тег будет удален из списка тегов и из всех точек вещания, которым он был присвоен.

#### 3.40.29 Изменение названия точки вещания

Для **изменения названия точки вещания** выберите соответствующую точку, откройте контекстное меню точки и нажмите «Переименовать...». В поле «Имя устройства» введите новое название точки и нажмите кнопку «Переименовать».

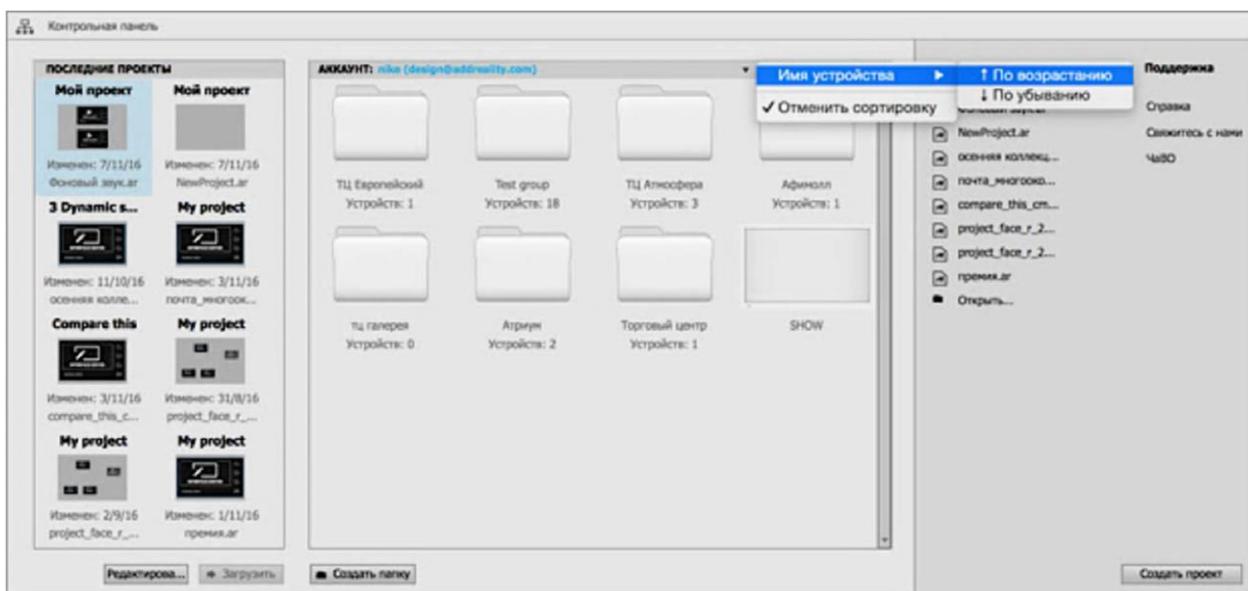
#### 3.40.30 Сведения о точке вещания

**Сведения о точке вещания** включают в себя:

- название;
- название запущенного на точке шаблона проекта;
- версию программы AddReality Player, запущенной на точке вещания.

Для **просмотра сведений**, откройте контекстное меню устройства и выберите пункт «Свойства». На экран будет выведена соответствующая информация.

Для сортировки списка точек вещания воспользуйтесь меню «Сортировка» и выберите порядок сортировки.



### 3.40.31 Экспорт сведений об устройствах вещания

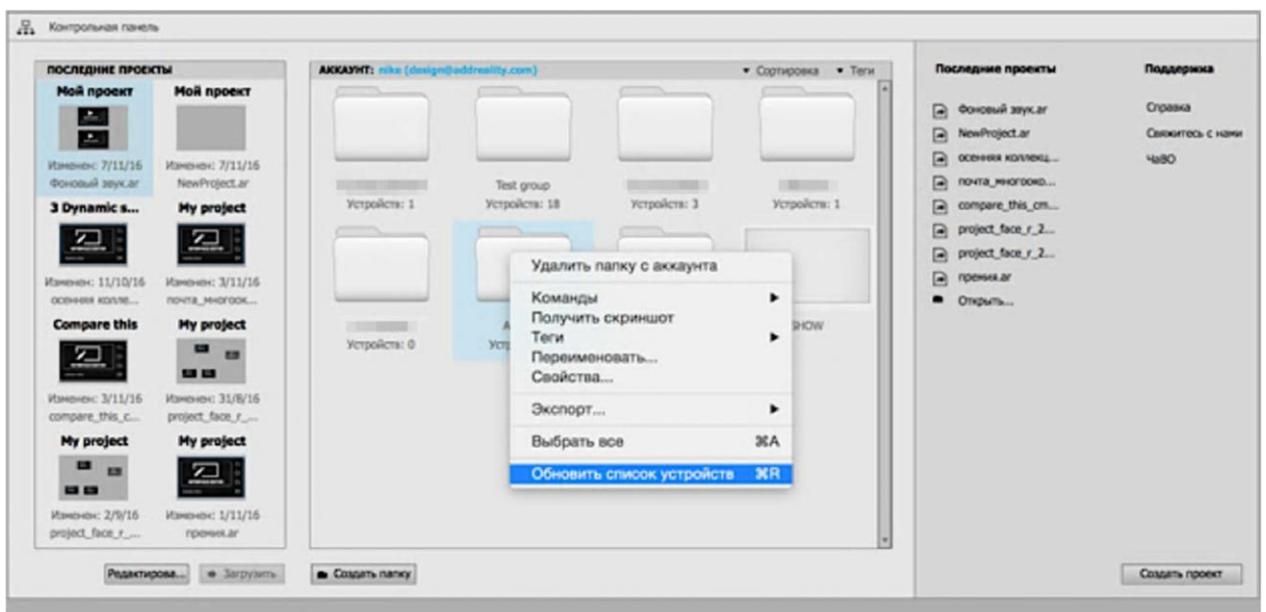
**Экспорт сведений об устройствах вещания** включает в себя следующие сведения: идентификационный номер устройства, название и статус устройства.

Для **экспорта сведений**:

1. Выберите одну или несколько точек вещания.
2. Откройте контекстное меню выбранных устройств, выберите «Экспорт» и нажмите на названии формата экспортируемого файла.
3. Выберите на компьютере каталог для загрузки.
4. Данные будут загружены в указанный вами каталог.

```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <devices export_time="1475436614162">
3   <device id="11845" name="Экран офис 2" status="playback"/>
4 </devices>
```

Для отображения актуального списка и состояния точек вещания, подключенных к платформе, в списке точек откройте контекстное меню и нажмите «Обновить список устройств».



### 3.41 Завершение работы с программой

Для **завершения работы с программой**:

1. При необходимости, сохраните изменения, внесенные в шаблон проекта.
2. При необходимости, загрузите шаблон в личный кабинет (подробнее в статье: [Шаблон проекта: создание, локальное воспроизведение, загрузка в Addreality Manager](#)).
3. Закройте программу. Работа с программой будет завершена.