

**ПЛАТФОРМА ЕДИНОЙ СИСТЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ ЦИФРОВЫМ КОНТЕНТОМ  
НА УСТРОЙСТВАХ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ НА БАЗЕ ТЕХНОЛОГИИ DIGITAL  
SIGNAGE**

**Руководство пользователя**

На \_\_\_ листах

**УТВЕРЖДЕН**

Генеральный директор  
ООО «Эддрелити»

\_\_\_\_\_ Галеев С.Р.

«21» августа 2021 г.

**Москва, 2021**

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Термины и определения .....	8
2. Введение .....	9
3. Структура платформы .....	9
4. Личный кабинет.....	10
4.1. Начало работы с системой .....	10
4.2. Вход в УСР.....	11
4.3. Восстановление пароля .....	13
4.4. Список платформ. Вход в личный кабинет .....	15
4.5. Сессии. Контроль доступа над всеми незавершенными сессиями.....	16
4.6. Личные данные .....	17
4.7. Выход из учетной записи УСР .....	17
4.8. Назначение и возможности .....	18
4.9. Начало работы, общие сведения.....	18
Раздел «Оборудование».....	20
4.10. Раздел «Кампании» .....	24
4.10.1. Создание рекламной кампании .....	24
4.10.2. Фильтр и отчеты по рекламным кампаниям .....	37
4.11. Раздел «Медиаплан».....	44
<b>Кольцо цикловых кампаний .....</b>	<b>51</b>
7.3. Раздел «Контент» .....	55
7.3.1. Добавление контента.....	56
7.3.2. Действия с контентом .....	57
7.3.3. Создание каталогов.....	59
7.3.4. Создание групп контента.....	60
7.3.5. Перемещение объектов .....	61
7.3.6. Фильтрация и отчеты по контенту .....	61
7.4. Раздел «Устройства» .....	66
7.4.1. Добавление нового устройства.....	66
7.4.2. Фильтр и отчеты по устройствам .....	70
7.4.3. Работа с каталогами .....	77
7.4.4. Управление устройствами .....	78
7.5. Раздел «Шаблоны» .....	96
7.6. Раздел «Аудитория» .....	105

4.15 Раздел «Мониторинг» .....	116
7.7. Раздел «Подписки» .....	118
7.7.1. Активация подписки .....	118
7.7.2. Активация подписки в разделе устройства .....	120
4.17. Раздел «Настройки» .....	123
4.18. Раздел «Пользователи» .....	124
4.18.1. Добавление пользователя .....	125
4.18.2. Создание группы пользователей .....	126
4.18.3. Пользовательские права .....	128
4.19. Завершение работы .....	135
5. Плеер .....	136
5.1. Назначение и возможности .....	136
5.2. Установка на Windows .....	138
5.3. Установка на macOS .....	142
5.4. Установка на Android .....	142
5.5. Обновление программы .....	143
5.6. Начало работы и подключение к точке вещания .....	144
5.6.1. Подключение устройства .....	145
5.7. Описание интерфейса .....	147
5.8. Использование Telnet Server .....	153
6. Дизайнер .....	155
6.1. Приобретение подписки на Дизайнер шаблонов .....	155
6.2. Назначение и возможности .....	155
6.3. Системные требования .....	156
6.4. Установка на macOS .....	159
6.5. Установка на Windows .....	157
6.6. Начало работы .....	160
6.7. Общие сведения о работе с проектами .....	162
6.8. Описание интерфейса .....	163
6.8.1. Панель меню .....	164
6.8.2. Рабочий стол .....	164
6.8.3. Редактор .....	169
6.9. Шаблон проекта: создание, локальное воспроизведение, загрузка в Личный кабинет .....	170
6.9.1. Создание шаблона .....	170

6.9.2.	Сохранение шаблона .....	171
6.9.3.	Загрузка шаблона в Личный кабинет .....	173
6.9.4.	Удаление существующего шаблона .....	173
6.9.5.	Открытие существующего шаблона проекта .....	174
6.10.	Настройки шаблона проекта .....	176
6.10.1.	Добавление содержимого (контента) в шаблон проекта .....	177
6.10.2.	Удаление содержимого (контента) из шаблона проекта .....	178
6.10.3.	Добавление компонента .....	180
6.10.4.	Установка компонента стартовым .....	181
6.11.	Удаление компонента/контроллера .....	182
6.12.	Добавление контроллера .....	182
6.13.	Общие настройки компонента/контроллера .....	183
6.14.	Редактор интерфейсов (Interface Editor): описание, настройка сцен и слоев .....	189
6.14.1.	Общее описание .....	189
6.14.2.	Добавление экрана .....	190
6.14.3.	Изменение названия сцены .....	191
6.14.4.	Настройка цвета фона экрана .....	191
6.14.5.	Смена экрана (сцены) на другой экран .....	192
6.14.6.	Смена экрана(сцены) на другой компонент) .....	194
6.14.7.	Включение анимации при появлении экрана .....	195
6.14.8.	Изменение порядка на панели сцен .....	196
6.14.9.	Удаление экрана .....	197
6.14.10.	Доступные слои в редакторе интерфейсов: .....	198
6.14.11.	Импорт слоев из Photoshop или Illustrator .....	200
6.14.12.	Выбор размещения слоя на экранах (сценах) .....	202
6.14.13.	Настройка видимости слоя .....	202
6.14.14.	Установка или снятие запрета редактирования слоя .....	203
6.14.15.	Настройка привязки слоя .....	205
6.14.16.	Эффекты слоя .....	206
6.14.17.	Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка текстового содержимого .....	208
6.14.18.	Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка примитивов .....	217
6.14.19.	Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка медиа-содержимого .....	219
6.14.20.	Настройка ТВ тюнера .....	228
6.14.21.	Настройка трансляции, получаемой по видеокамере точки вещания .....	229

6.14.22.	Настройка потокового вещания.....	230
6.14.23.	Настройка последовательной анимации.....	231
6.14.24.	Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка кнопки и вебфрейма .....	231
6.14.24.1.	Слой «Кнопка» .....	232
6.14.24.2.	Вебфрейм.....	234
6.14.25.	Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка медиagalереи .....	242
6.14.26.	Редактор интерфейсов (Interface Editor): действия и события, инициирующие действия 247	
6.14.27.	Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка поля ввода текста .....	250
6.14.28.	Редактор интерфейсов (Interface Editor): сбор данных от пользователей и отправка данных в Личный кабинет.....	252
6.14.28.1.	Сбор данных от пользователей и отправка данных в Личный кабинет.....	253
6.14.28.2.	Настройка отправки данных.....	256
6.14.29.	Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка RSS/XML.....	260
6.14.30.	Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка синхронизации медиagalерей и текстовых слоев .....	263
6.14.31.	Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка видеостен.....	264
6.15.	Медиagalерея (Media Gallery): описание, настройки.....	273
6.16.	Веб фрейм (Web Frame): описание, настройка. ....	280
6.17.	Контейнер приложений (Application Container): описание, настройка. ....	287
6.18.	Звуковая панель (Sound Panel): описание, настройка .....	288
6.19.	Контроллер "Обнаружение движения" (Motion Detection).....	298
6.20.	Контроллер "Распознавание лиц" (Face Recognition) .....	299
6.21.	Контроллер "Планировщик" (Scheduler).....	301
6.22.	Контроллер "Датчик движения" (Presence Controller).....	302
6.23.	Настройка проекта с использованием контроллера "Beacon motion detection" .....	303
6.24.	Контроллер "Бездействие пользователя" (Inactivity) .....	306
6.25.	Управление точками вещания .....	310
6.26.	Загрузка шаблона проекта на точку вещания.....	311
6.27.	Удаление связи между точкой вещания и платформой.....	313
6.28.	Включение и выключение экрана .....	313
6.29.	Блокирование и разблокирование кнопок.....	314
6.30.	Включение или выключение полноэкранного режима .....	314
6.31.	Настройка громкости звука .....	314
6.32.	Остановка или возобновление воспроизведения шаблона проекта.....	314

6.33. Настройка точки вещания .....	314
6.34. Перезапуск проигрывателя .....	315
6.35. Активизация/фокусировка .....	315
6.36. Выключение точки вещания .....	315
6.37. Перевод точки вещания в спящий режим .....	315
6.38. Гибернация точки вещания .....	315
6.39. Перезагрузка точки вещания .....	316
6.40. Обновление программы Плеер .....	316
6.41. Снимок экрана .....	316
6.42. Создание каталога .....	316
6.43. Группировка точек вещания.....	317
6.44. Перемещение точки вещания из каталога на уровень выше .....	317
6.45. Изменение названия каталога .....	318
6.46. Удаление группы .....	318
6.47. Создание нового тега для группировки точек вещания .....	318
6.48. Группировка точек вещания по тегам .....	319
6.49. Отбор точек по тегам .....	320
6.50. Отображение всех точек вещания.....	320
6.51. Снятие тега с точек вещания .....	320
6.52. Удаление тега из платформы .....	320
6.53. Изменение названия точки вещания .....	321
6.54. Сведения о точке вещания .....	321
6.55. Экспорт сведений об устройствах вещания.....	322
6.56. Завершение работы с программой .....	323
7. Возможности автоматической рекламы programmatic [BETA] .....	323
7.1. Настройка сети и точек вещания (профилирование).....	324
7.2 Настройка сети и точек вещания под циклические рекламные кампании.....	329
7.3 Цели циклических кампаний .....	335
7.4. Панель информации циклических кампаний.....	337
7.5. Длительность рекламной кампании .....	340
7.6.Бюджет рекламной кампании .....	341
7.7.Ваша ставка .....	342
7.8. Аукционная модель продаж рекламы .....	343
7.9. Создание кампании с целью “Календарное размещение” .....	344

7.10.Создание кампании с целью “Количество показов рекламы(AD Plays)” .....	347
7.11. Создание кампании с целью “Потенциальный охват аудитории(CPM)” .....	350
7.12. Создание кампании с целью “Просмотры целевой аудитории(CPV)” .....	354

# 1. Термины и определения

Термины и сокращения, используемые в документе, приведены в таблице ниже.

Таблица 1 – Термины и сокращения

<b>Термин или сокращение</b>	<b>Определение или расшифровка</b>
Видеоаналитика	Дополнительная услуга, предоставляемая на устройствах вещания, оборудованных камерами, для использования механизма таргетирования и трансляции рекламной кампании, соответствующей снятым показателям (наличие движения, пол и возраст аудитории в кадре и др.).
Дисплей или экран устройства	Область отображения рекламной кампании, например, телевизионная панель, монитор, видеостена, планшет, проектор и т.д.
Зона показа, зона	Область дисплея, содержащая контент определенного типа, например, видео, текст, изображение, HTML-страницу и т.д.
ОС	Операционная система.
Manager (Личный кабинет, ЛК)	Веб-приложение для управления рекламными кампаниями и точками вещания, анализа РК и управления платформой.
Плеер	Программный модуль платформы, устанавливаемый на устройство воспроизведения и обеспечивающий вещание контента в рамках рекламных кампаний клиента.
Дизайнер шаблонов (Дизайнер)	Программа для создания шаблонов рекламных кампаний.
ПО	Программное обеспечение.
Рекламная кампания, кампания, РК	Совокупность контента, транслируемого на устройствах вещания в соответствии с правилами воспроизведения, заданными в используемых в рамках кампании шаблонах, и в соответствии с расписанием воспроизведения, настроенным пользователем площадки.
ТВ	Телевидение.
Устройство вещания или точка вещания	Устройство, используемое для трансляции рекламной кампании и сбора информации об аудитории показа на базе специального программного обеспечения.
HTML	Стандартизированный язык разметки документов в интернете.



HTTP	Протокол прикладного уровня передачи данных.
HTTPS	Расширение протокола HTTP для поддержки шифрования в целях повышения безопасности. Данные в протоколе HTTPS передаются поверх криптографических протоколов SSL или TLS.
PSD	Растровый формат хранения графической информации, используется в Adobe Photoshop.
RSS	Семейство XML-форматов, предназначенных для описания лент новостей, анонсов статей, изменений в блогах и т. п.
TXT	Текстовый формат файла.
XLSX	Формат файла Microsoft Office Excel.
XML	Расширяемый язык разметки.

## 2. Введение

**Платформа единой системы управления цифровым контентом на устройствах воспроизведения на базе технологии digital signage (далее платформа, система)** – платформа централизованного управления фоновой музыкой, рекламными экранами, информационными киосками, видеостенами в бизнесе любого масштаба.

Документ содержит следующую информацию:

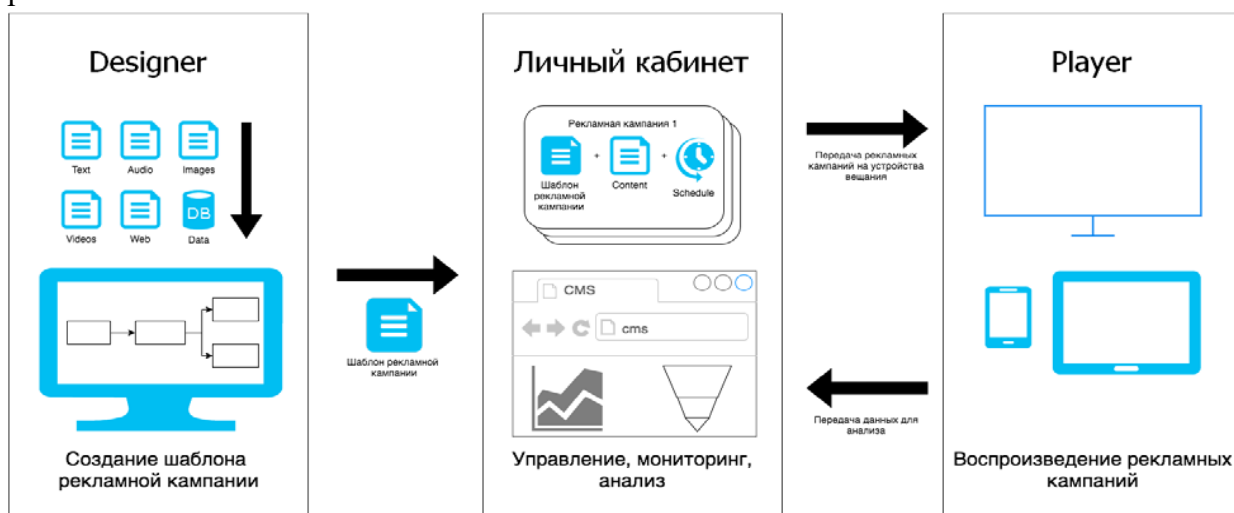
1. Структура платформы;
2. Руководство по использованию и настройке:
  1. Личного кабинета (Addreality AI Server)
  2. Плеера (Addreality AI Player)
  3. Дизайнера шаблонов (Addreality AI Designer)

## 3. Структура платформы

Архитектура платформы включает в себя три компонента:

- **Addreality AI Server** (Далее Личный кабинет, ЛК) серверная часть, реализующая пользовательский интерфейс для управления рекламными кампаниями и точками вещания. Работа осуществляется через веб-интерфейс. Устанавливается на сервер либо используется из облака и обеспечивает взаимодействие всех нижеперечисленных компонентов.
- **Addreality AI Player** (Далее Плеер, Плеер) – для воспроизведения рекламных кампаний на точках вещания. Устанавливается на точках вещания.
- **Addreality AI Designer** (Далее Дизайнер шаблонов, Дизайнер) – для создания пользовательских шаблонов рекламных кампаний и интерактивных проектов. Устанавливается на компьютеры сотрудников, ответственных за подготовку шаблонов.

Примечание: в Личном кабинете имеется перечень шаблонов для решения стандартных задач. Дизайнер используется для более специализированного подхода к созданию рекламных кампаний.



## 4. Личный кабинет

### 4.1. Начало работы с системой

Если вас пригласили на платформу

1. Активируйте учетную запись

На вашу электронную почту было отправлено письмо со ссылкой для подтверждения регистрации. Нажмите «Подтвердить регистрацию».

2. Заполните учетные данные

## Регистрация нового пользователя

Для того, чтобы провести активацию аккаунта необходимо заполнить личные данные. После этого вам станет доступен личный кабинет пользователя.

ЛОГИН

■■■■■■■■■■@gmail.com

ИМЯ

ОТЧЕСТВО

ФАМИЛИЯ

ЯЗЫК

Русский (Russian) ▼

Пароль

Длина пароля должна быть не менее 6 и не более 64 символа.

ПАРОЛЬ \*

ПОДТВЕРДИТЕ ПАРОЛЬ \*

СОЗДАТЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Примечания:

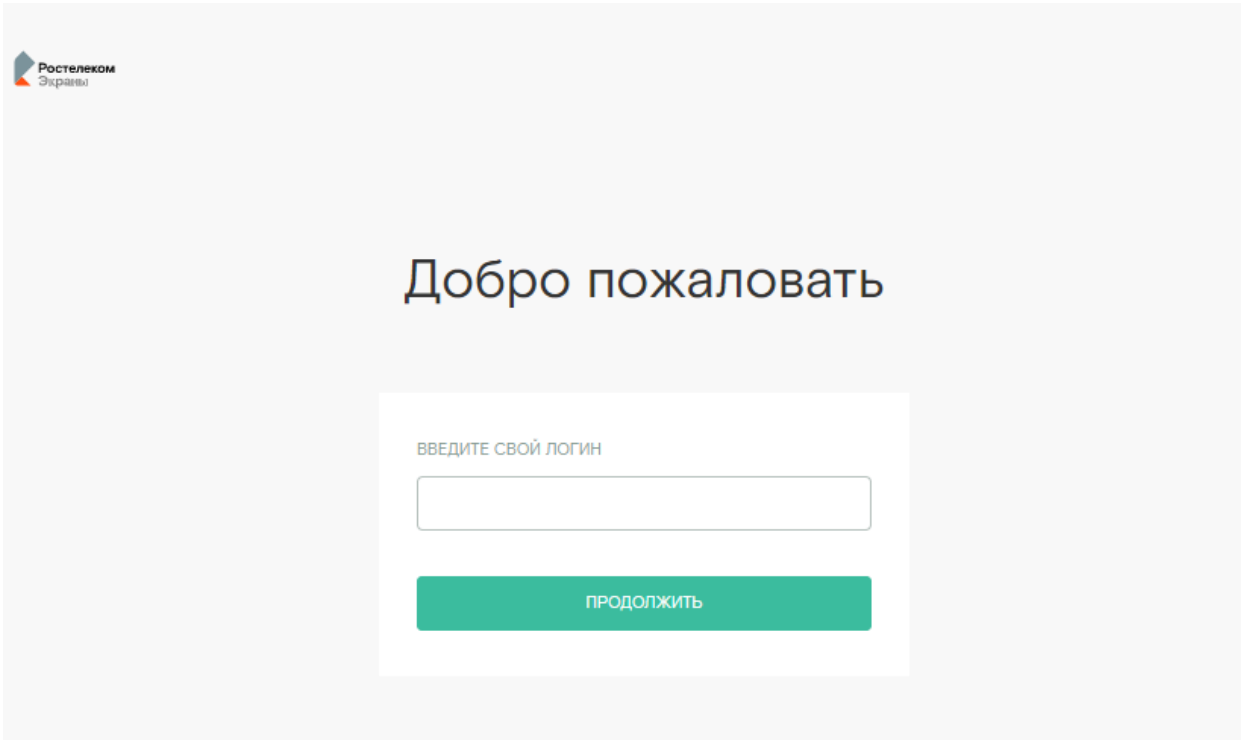
- 1) Выбранный «Язык» будет использоваться на всех платформах при входе под данной учетной записью. При необходимости *поменяйте язык в настройках UCP*;
- 2) Введите пароль и точно его повторите.

После заполнения данных нажмите «Создать пользователя».

## 4.2. Вход в UCP

После успешной регистрации необходимо войти под новой учетной записью:

1) Введите электронную почту;



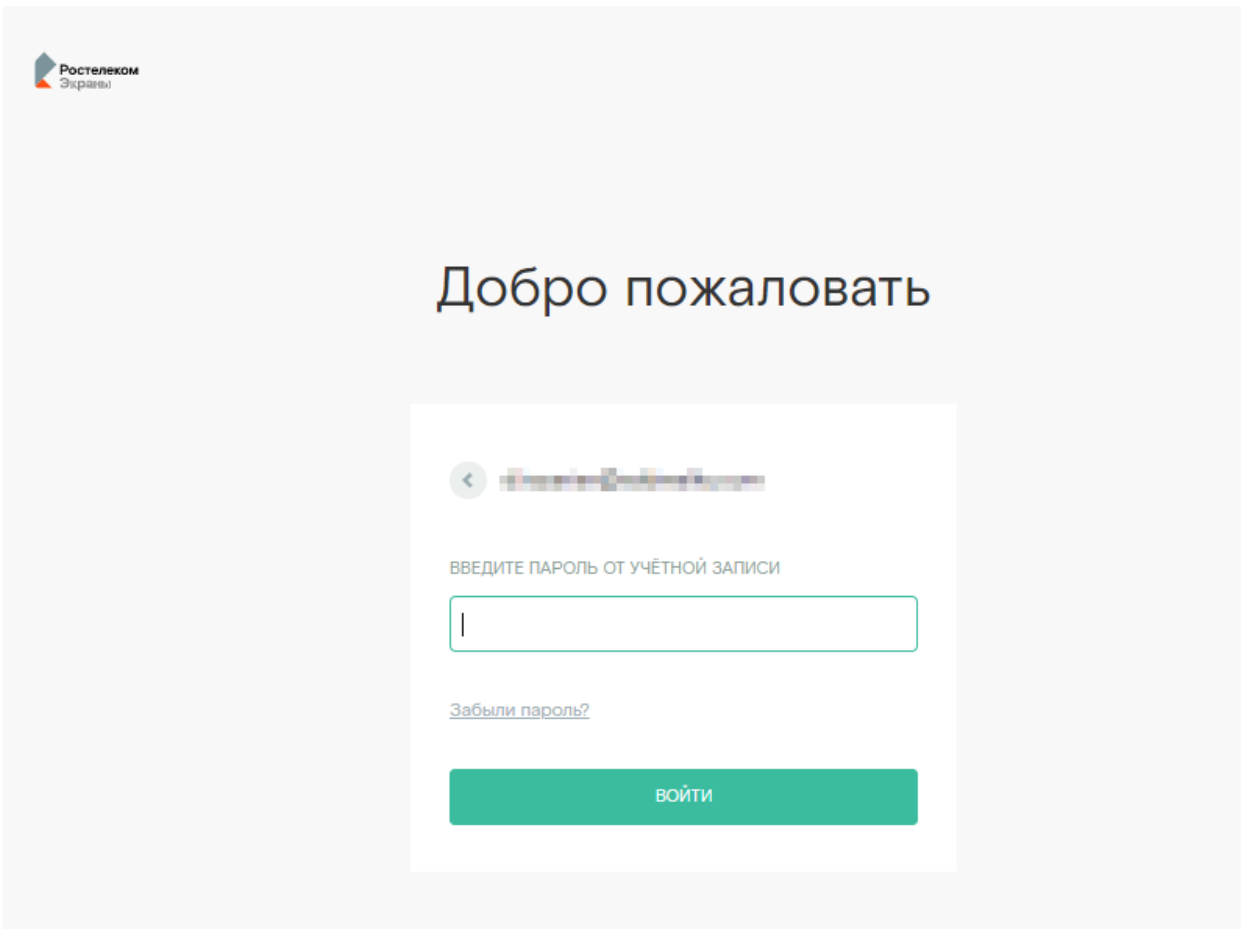
Ростелеком  
Экраны

## Добро пожаловать

ВВЕДИТЕ СВОЙ ЛОГИН

ПРОДОЛЖИТЬ

2) Введите пароль;



Ростелеком  
Экраны

## Добро пожаловать

< [Имя пользователя]

ВВЕДИТЕ ПАРОЛЬ ОТ УЧЁТНОЙ ЗАПИСИ

[Забыли пароль?](#)

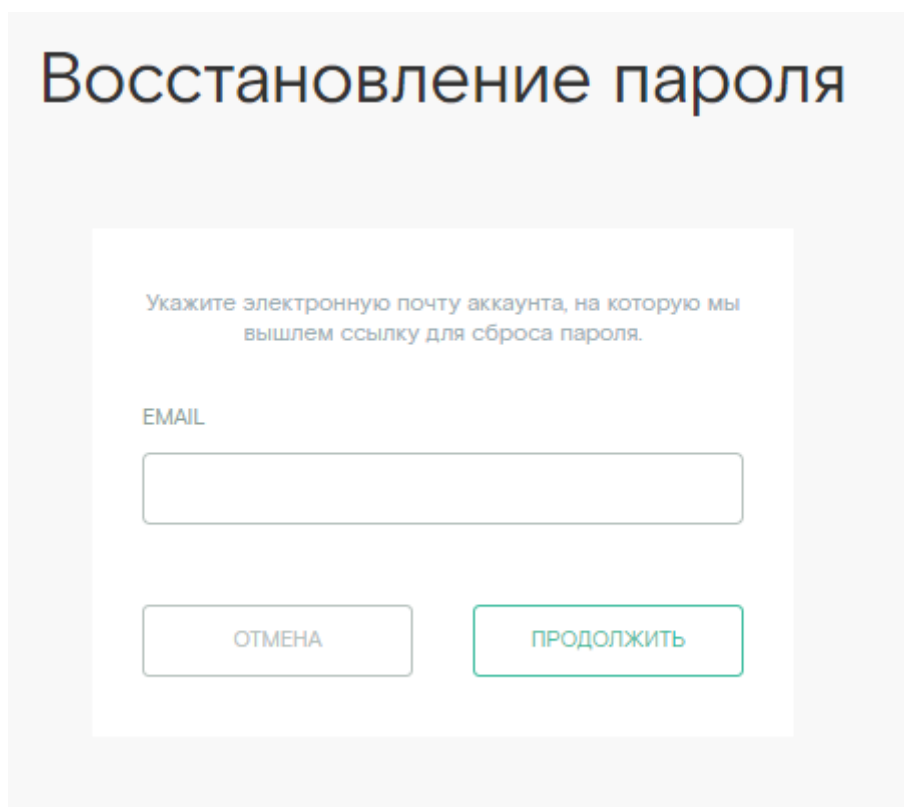
ВОЙТИ

3) Нажмите «Войти».

### 4.3. Восстановление пароля

Нажмите кнопку «Забыли пароль?».

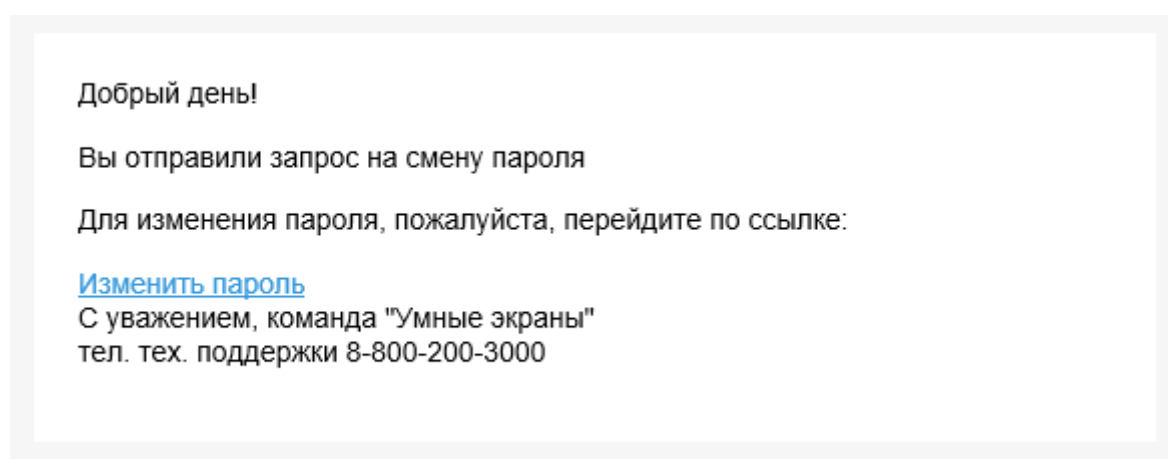
Введите электронную почту, указанную при регистрации, и нажмите «Отправить».



The screenshot shows a web form titled "Восстановление пароля" (Password Recovery). The form contains the following elements:

- Instructional text: "Укажите электронную почту аккаунта, на которую мы вышлем ссылку для сброса пароля." (Specify the email address of the account to which we will send a link to reset your password.)
- Label: "EMAIL"
- Input field: A rectangular text box for entering the email address.
- Buttons: Two buttons at the bottom, "ОТМЕНА" (Cancel) and "ПРОДОЛЖИТЬ" (Continue).

На вашу почту придет письмо со ссылкой для смены пароля



The screenshot shows an email message with the following content:

- Greeting: "Добрый день!" (Good day!)
- Confirmation: "Вы отправили запрос на смену пароля" (You have sent a request to change your password)
- Instruction: "Для изменения пароля, пожалуйста, перейдите по ссылке:" (To change your password, please click on the link:)
- Link: "[Изменить пароль](#)" (Change password)
- Footer: "С уважением, команда "Умные экраны" тел. тех. поддержки 8-800-200-3000" (Respectfully, the "Smart Screens" team, technical support 8-800-200-3000)

Нажмите «Изменить пароль».

Укажите новый пароль

Дважды введите новый пароль и нажмите "Сохранить"

## Восстановление пароля

Длина пароля должна быть не менее 6 и не более 64 символа.

НОВЫЙ ПАРОЛЬ

ПОДТВЕРДИТЕ НОВЫЙ ПАРОЛЬ

СОХРАНИТЬ

Войдите в UCP

Нажмите «Войти», чтобы перейти в меню авторизации в UCP.

# Восстановление пароля

Пароль изменен. Теперь вы можете  
войти в личный кабинет.

ВОЙТИ

## 4.4. Список платформ. Вход в личный кабинет

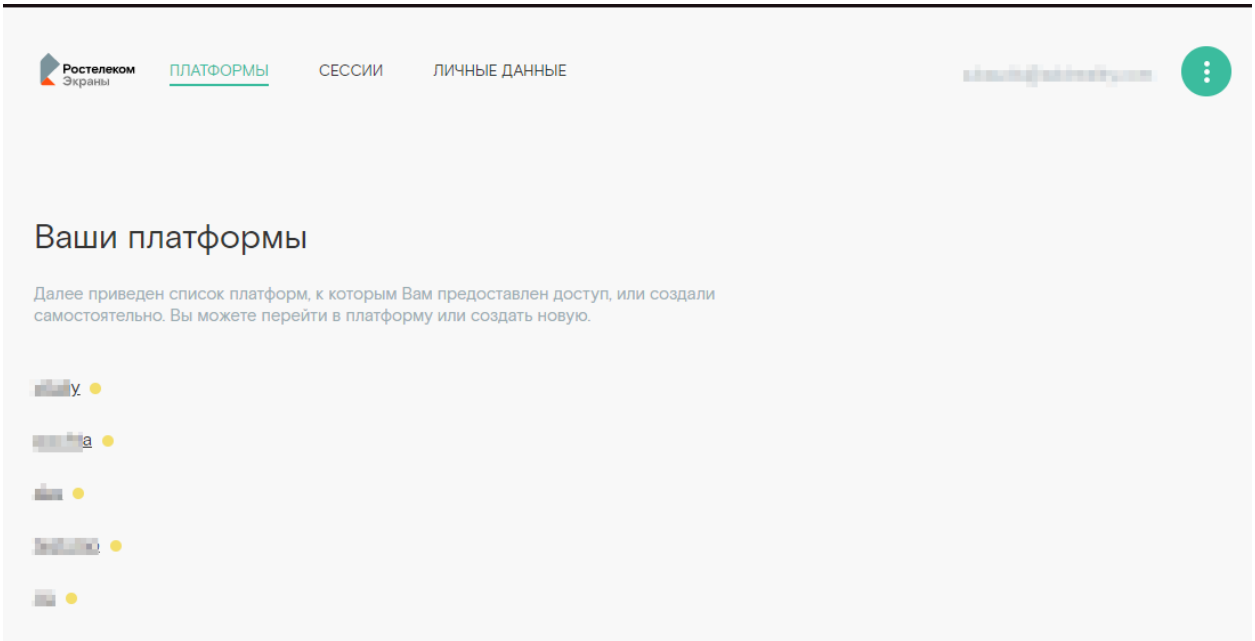
В разделе «Платформы» отображаются все доступные вам платформы (платформы, где вы являетесь владельцем платформы, и платформы, на которых ваша роль – пользователь).

Владелец платформы имеет полный набор прав на все действия в системе, а также может передать право быть владельцем платформы другому пользователю.

Права обычного «Пользователя» настроены с помощью «Группы прав» и могут отличаться, в зависимости от настроек группы.

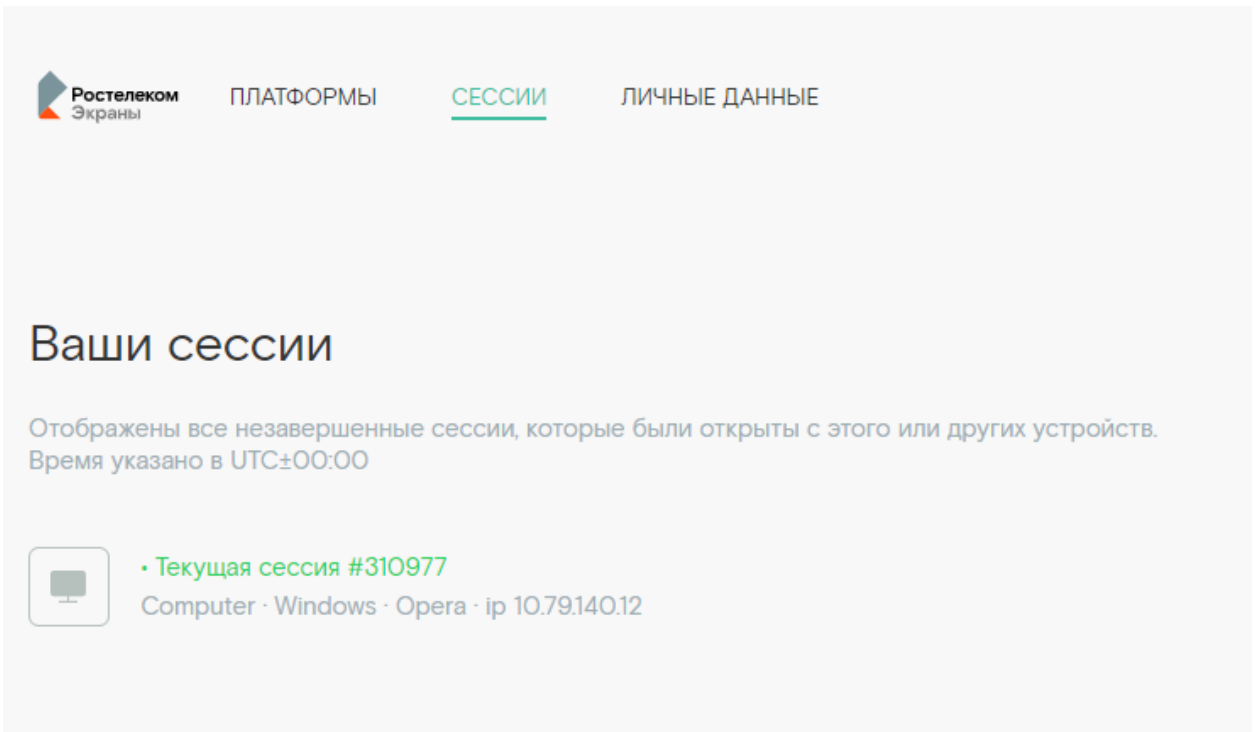
Зеленый кружок отображается у платформ, где вы являетесь владельцем, а желтый кружок отображается на платформах, где вы являетесь пользователем.

Для того, чтобы перейти в личный кабинет (на платформу) кликните на строку с ее названием.



## 4.5. Сессии. Контроль доступа над всеми незавершенными сессиями

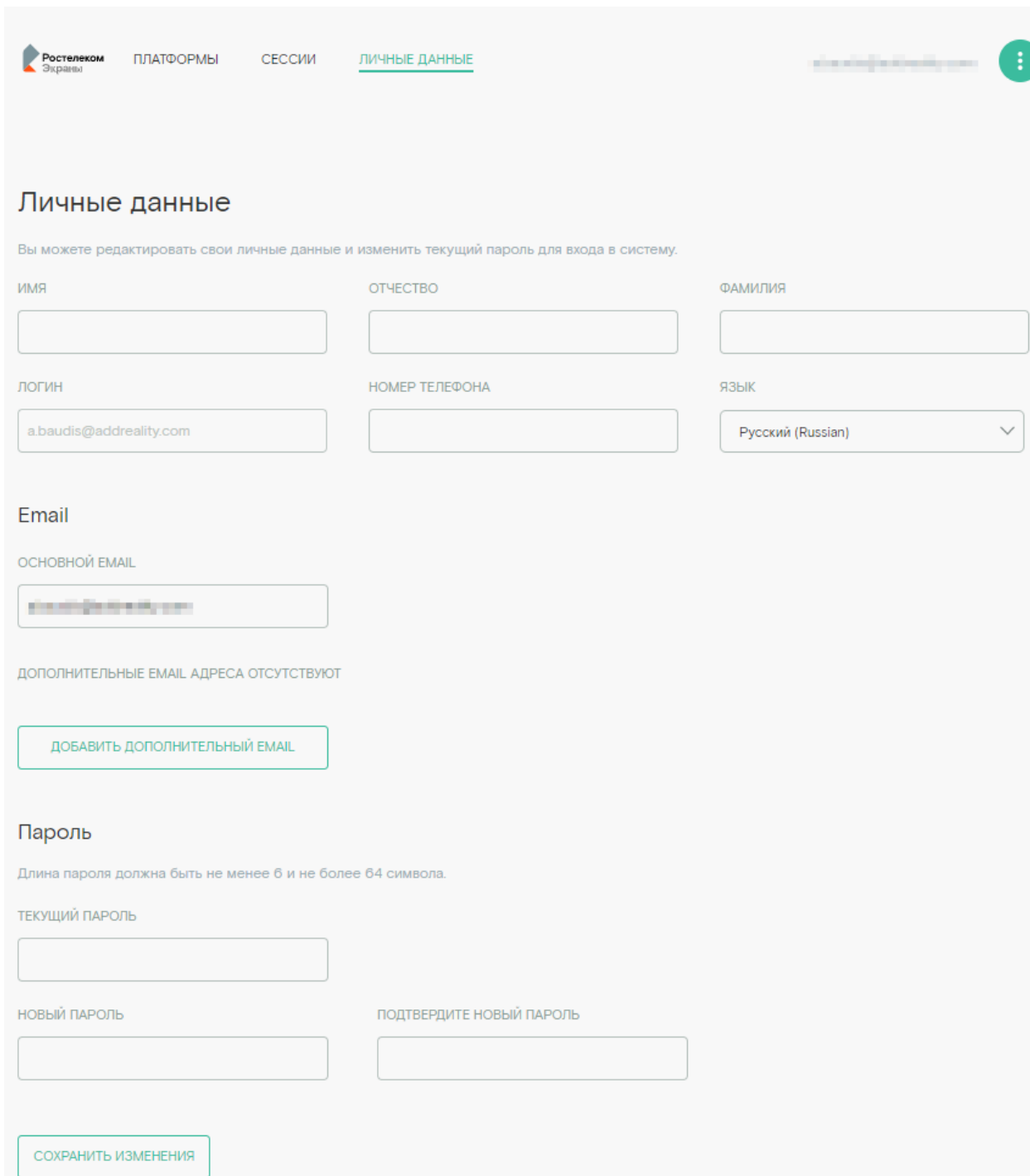
В разделе «Сессии» отображается информация по незавершенным сессиям работы с системой под текущей учетной записью. Вы можете принудительно завершить любую из сессий.





## 4.6. Личные данные

В разделе «Личные данные» есть возможность изменить данные, введенные при регистрации учетной записи.



Ростелеком  
Экраны

ПЛАТФОРМЫ СЕССИИ ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

### Личные данные

Вы можете редактировать свои личные данные и изменить текущий пароль для входа в систему.

ИМЯ ОТЧЕСТВО ФАМИЛИЯ

ЛОГИН НОМЕР ТЕЛЕФОНА ЯЗЫК

a.baudis@addreality.com Русский (Russian)

#### Email

ОСНОВНОЙ EMAIL

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ EMAIL АДРЕСА ОТСУТСТВУЮТ

ДОБАВИТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ EMAIL

#### Пароль

Длина пароля должна быть не менее 6 и не более 64 символа.

ТЕКУЩИЙ ПАРОЛЬ

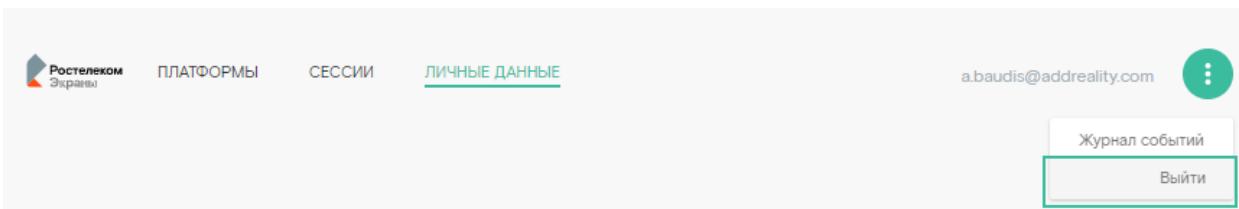
НОВЫЙ ПАРОЛЬ ПОДТВЕРДИТЕ НОВЫЙ ПАРОЛЬ

СОХРАНИТЬ ИЗМЕНЕНИЯ

Не забудьте нажать «Сохранить изменения», чтобы изменения вступили в силу.

## 4.7. Выход из учетной записи UCP

Нажмите на значок с вашими инициалами в правом верхнем углу и нажмите «Выйти». Текущая сессия завершится на всех платформах.



## 4.8. Назначение и возможности

Личный кабинет предназначен для управления рекламными кампаниями и точками вещания, мониторинга и анализа рекламных кампаний и точек вещания.

Личный кабинет предназначен для решения следующих задач:

1. добавление и удаление содержимого (контента) в Личный кабинет (текст, изображения, видео, звук) для использования в рекламных кампаниях;
2. согласование содержимого, загруженного в Личный кабинет, перед его использованием в рекламных кампаниях;
3. управление рекламными кампаниями;
4. управление точками вещания;
5. формирование отчетов;
6. администрирование решения.

Рекомендуемые браузеры для работы с Личным кабинетом: Chrome, Opera, Mozilla Firefox, Яндекс.Браузер и другие браузеры на основе Chromium.

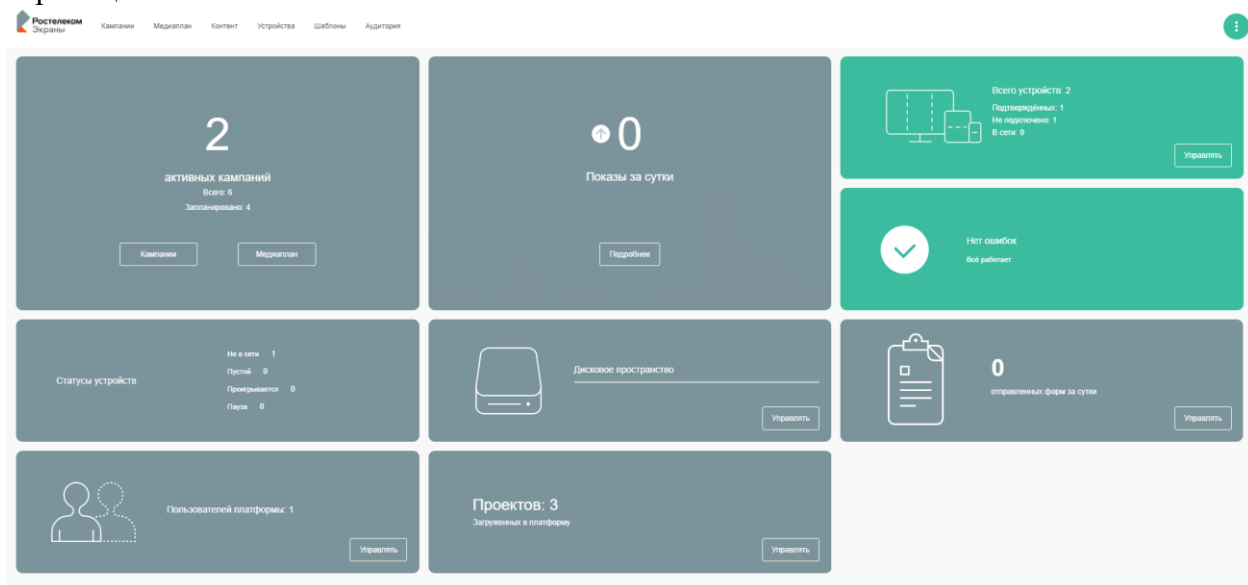
## 4.9. Начало работы, общие сведения

Для работы с Личным кабинетом вам потребуются адрес, логин и пароль, которые можно уточнить у сотрудника, ответственного за администрирование платформы.

После создания платформы можно приступить к работе с Личным кабинетом, для этого:

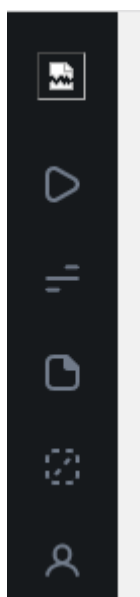
1. Запустите веб-браузер, в адресной строке введите адрес Личным кабинетом.
2. При необходимости, на открывшейся странице введите логин и пароль для авторизации и нажмите кнопку «Войти».

3. При корректном вводе регистрационных данных, на экран будет выведена главная страница Личного кабинета.

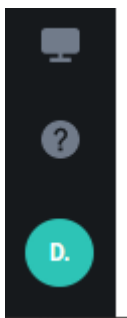


Работа с Личным кабинетом осуществляется через веб-интерфейс.

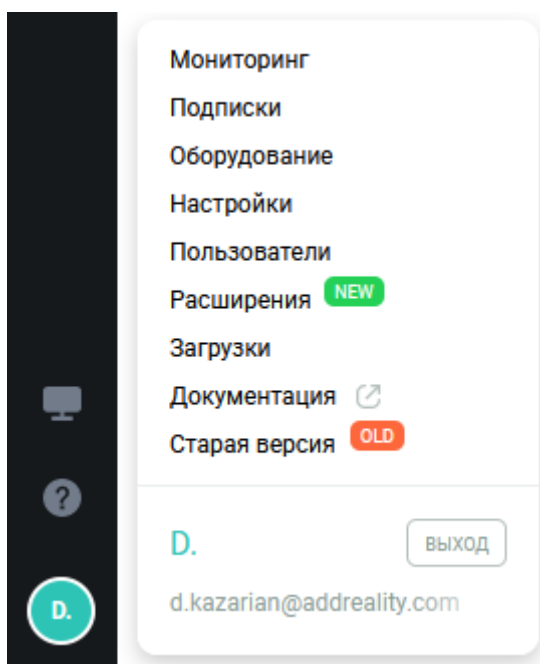
В верхней части находятся кнопки разделов компании, медиаплан, контент, шаблоны, аудитория



В нижней части отображаются кнопки разделов устройства, документация, меню



В меню находятся разделы мониторинга, подписок, оборудования, настроек, пользователей, расширений, загрузок, документации, а также кнопка перехода к старой версии интерфейса и кнопка выхода из системы.




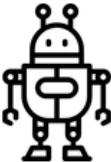


### Раздел «Оборудование»

Добавлен раздел «Оборудование», позволяющий клиенту оформить заказ на покупку или аренду оборудования

2монитора    антивандальный    digital singage    face recognition    digital singage player    com-port

антивандальный монитор    1    3    4    5    6    7    8    9    10    11    2

    ПК


 <p>DSP-SD</p> <p>id 1</p> <p>Арендовать 1200 RUB Купить 25000 RUB</p>	 <p>DSP-HMP130-HD</p> <p>id 2</p> <p>Арендовать 1000 RUB Купить 38499 RUB</p>	 <p>ADM172t AV-VGA-HDMI</p> <p>id 4</p> <p>Арендовать 1 RUB Купить 56000 RUB</p>
---	--	---

В данном разделе отображается оборудование, которое было добавлено в соответствующем разделе панели Администратора, также имеется возможность фильтрации списка при помощи тэгов, отображаемых вверху страницы.

2монитора    антивандальный    digital singage    face recognition    digital singage player    com-port

антивандальный монитор    1    3    4    5    6    7    8    9    10    11    2

ПК



**ПК-103**

id 22  
ПК 103 модели

Арендовать    1 RUB  
Купить    100 RUB

На карточке оборудования можно увидеть его фото, модель, описание, стоимость покупки и аренды

При клике на карточку происходит переход в меню позволяющее добавить оборудование в заказ



**ПК-103**

**Детали заказа**

3    ^  
         v

**300 RUB**  
Всего

**КУПИТЬ**

2    ^  
         v

**2 RUB**  
Всего за месяц

**АРЕНДОВАТЬ**

**Описание**

ПК 103 модели

Для оборудования возможно указать количество единиц для покупки и аренды, при нажатии на соответствующую кнопку оборудование будет добавлено в заказ


[Оборудование](#)

2 устройства арендовать 2 RUB / месяц

3 устройства купить 300 RUB

[ДЕТАЛИ ЗАКАЗА](#)

ПК-103



Детали заказа

3	↑ ↓	✓	300 RUB Всего	<a href="#">УДАЛИТЬ</a>
2	↑ ↓	✓	2 RUB Всего за месяц	<a href="#">УДАЛИТЬ</a>

Описание

ПК 103 модели

В верхней части страницы отобразится информация о заказе. Далее можно либо вернуться к списку оборудования нажав кнопку «Оборудование», либо перейти к оформлению заказа нажав на кнопку «Детали заказа»

При переходе к оформлению заказа отображается информация о стоимости приобретаемого и арендуемого оборудования

**Ваша заявка**

2 устройства арендовать 2 RUB / месяц    3 устройства купить 300 RUB    [НАЗАД](#)

**Детали аренды**

ID	МОДЕЛЬ	ОПИСАНИЕ	ЦЕНА ЗА МЕСЯЦ	КОЛИЧЕСТВО	ВСЕГО	
22	ПК-103	ПК 103 модели	1 RUB	2	2 RUB	<a href="#">УДАЛИТЬ</a>
			Всего для аренды	2 устройства	2 RUB / месяц	

---

**Детали покупки**

ID	МОДЕЛЬ	ОПИСАНИЕ	ЦЕНА ЗА МЕСЯЦ	КОЛИЧЕСТВО	ВСЕГО	
22	ПК-103	ПК 103 модели	100 RUB	3	300 RUB	<a href="#">УДАЛИТЬ</a>
			Всего для покупки	3 устройства	300 RUB	

---

**Итого**

2 устройства арендовать 2 RUB / месяц    3 устройства купить 300 RUB    [ОТПРАВИТЬ ЗАЯВКУ](#)

При нажатии «Отправить заявку» запрос будет отправлен на почту, указанную в панели Администратора в разделе настроек «Оборудование»

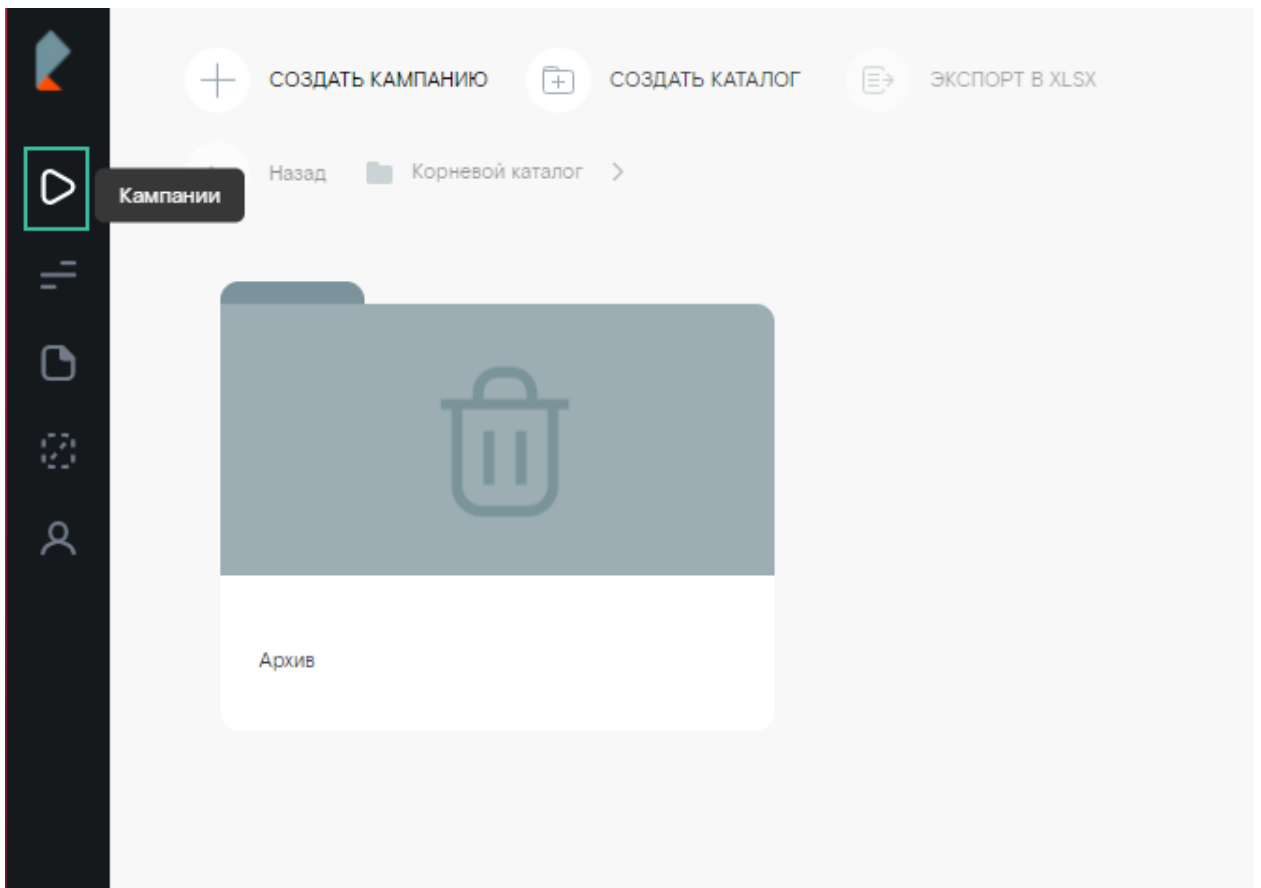
## 4.10. Раздел «Кампании»

### 4.10.1. Создание рекламной кампании

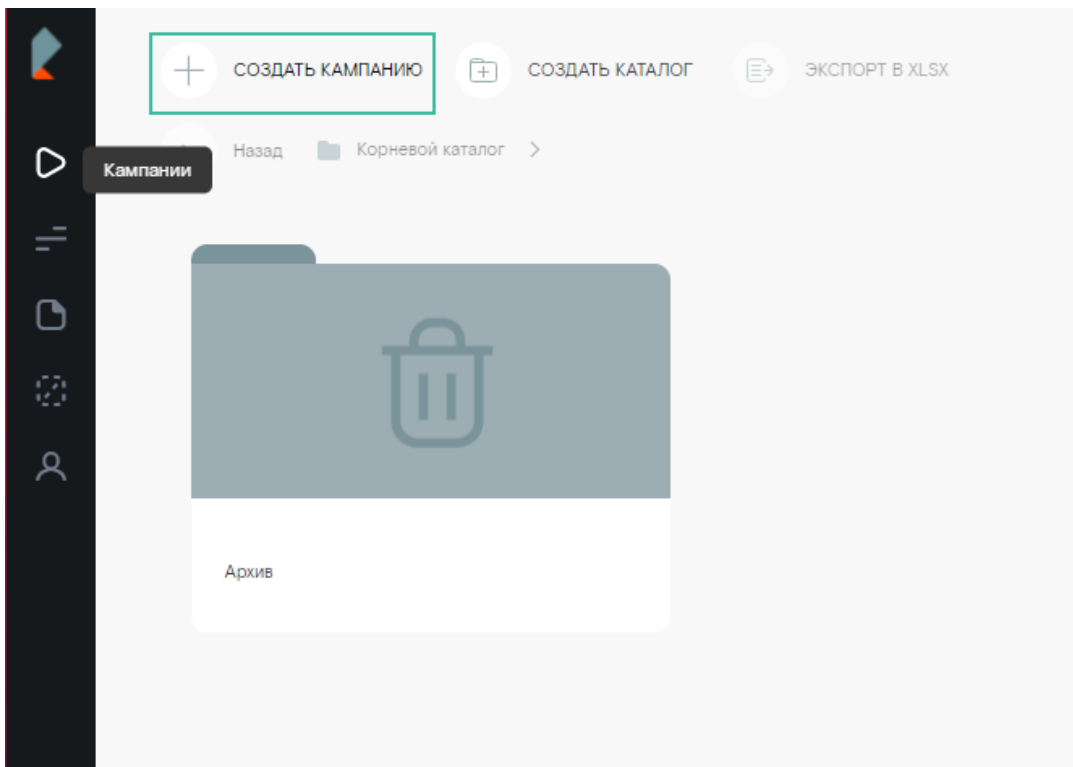
Для создания рекламной кампании:

В Addreality AI Manager откройте страницу «Кампании», нажав на значок в верхнем левом углу экрана:

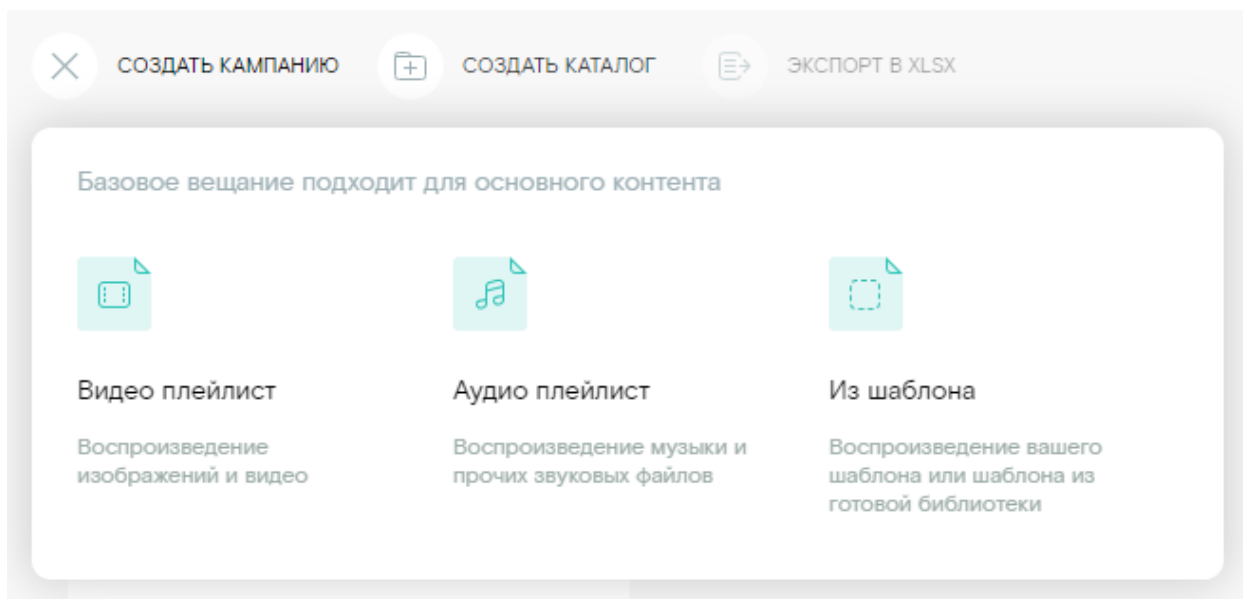




Нажмите «Создать кампанию»:



В открывшемся меню выберите один из трех вариантов:

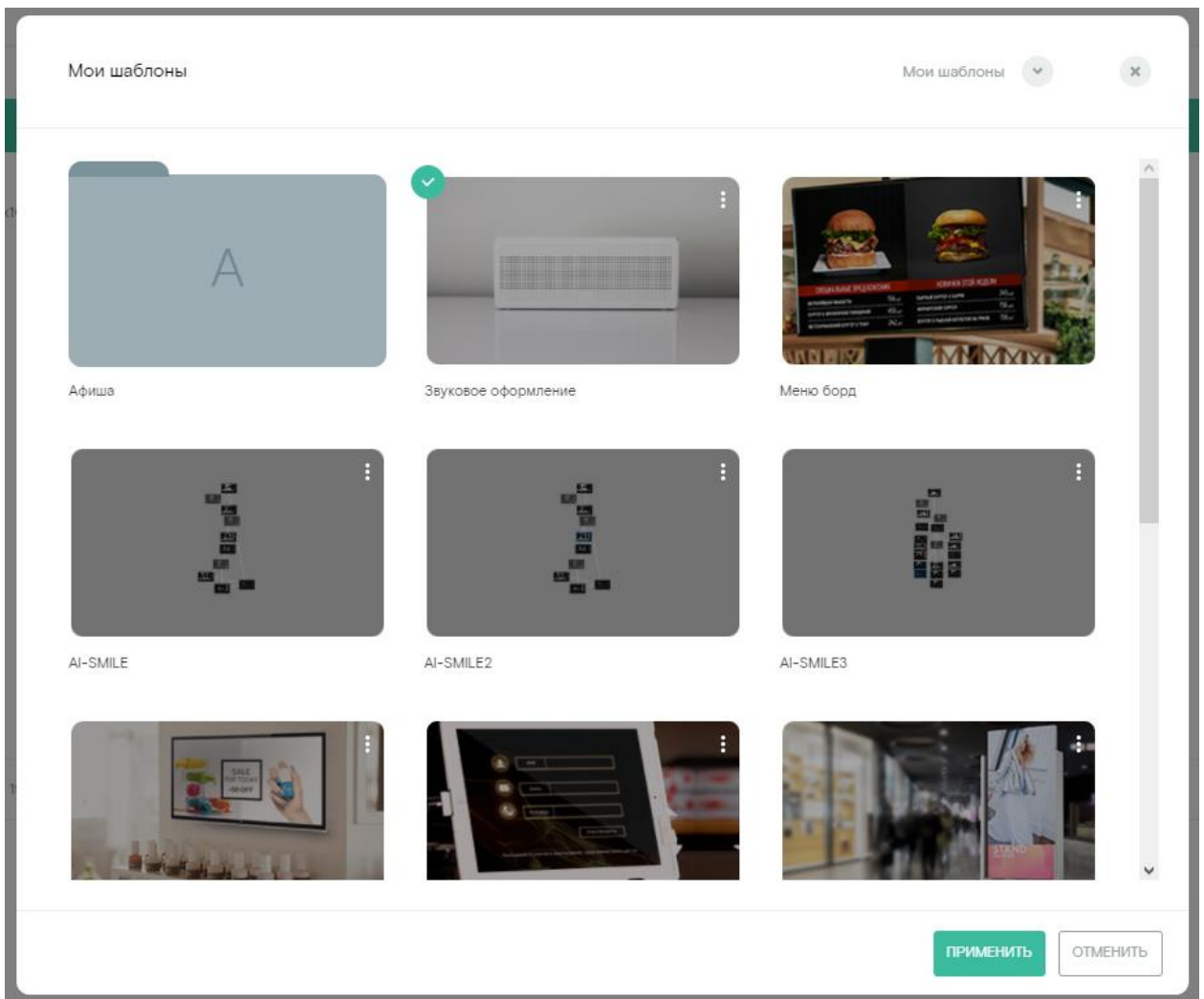


1. **Видео плейлист**— используйте для проигрывания видеофайлов и изображений. В новую кампанию автоматически добавятся:
  - Плейлист, в который будет добавлен ваш контент;
  - Стандартный шаблон, подходящий для проигрывания изображений и видео (Full screen static);
  - Откроется меню выбора контента.
2. **Аудио плейлист**— выберите, если планируете проигрывать аудио контент. В кампанию автоматически добавятся:
  - Плейлист, в который будут добавлены ваш треки;
  - Стандартный шаблон, подходящий для проигрывания музыки, аудиорекламы и рекламных вставок (Sound);
  - Откроется меню выбора контента.
3. **Из шаблона**— воспользуйтесь, если хотите использовать свой шаблон, сделанный в Addreality AI Designer или готовый шаблон из библиотеки.

Рассмотрим создание кампании на примере варианта «Из шаблона».

1) Выберите шаблон проекта, который будет использоваться в кампании. Подтвердите выбор нажатием кнопки «Применить».

*Примечание: нажав на сам шаблон, вы сможете выбрать его версию(ранее загруженную или актуальную). Шаблоны можно выбрать как из предзагруженных выбрав «Шаблоны», либо из «Мои шаблоны» - загруженных непосредственно вами из Addreality AI Designer.*



2) Задайте название кампании в левом верхнем углу:

## Кампания 1

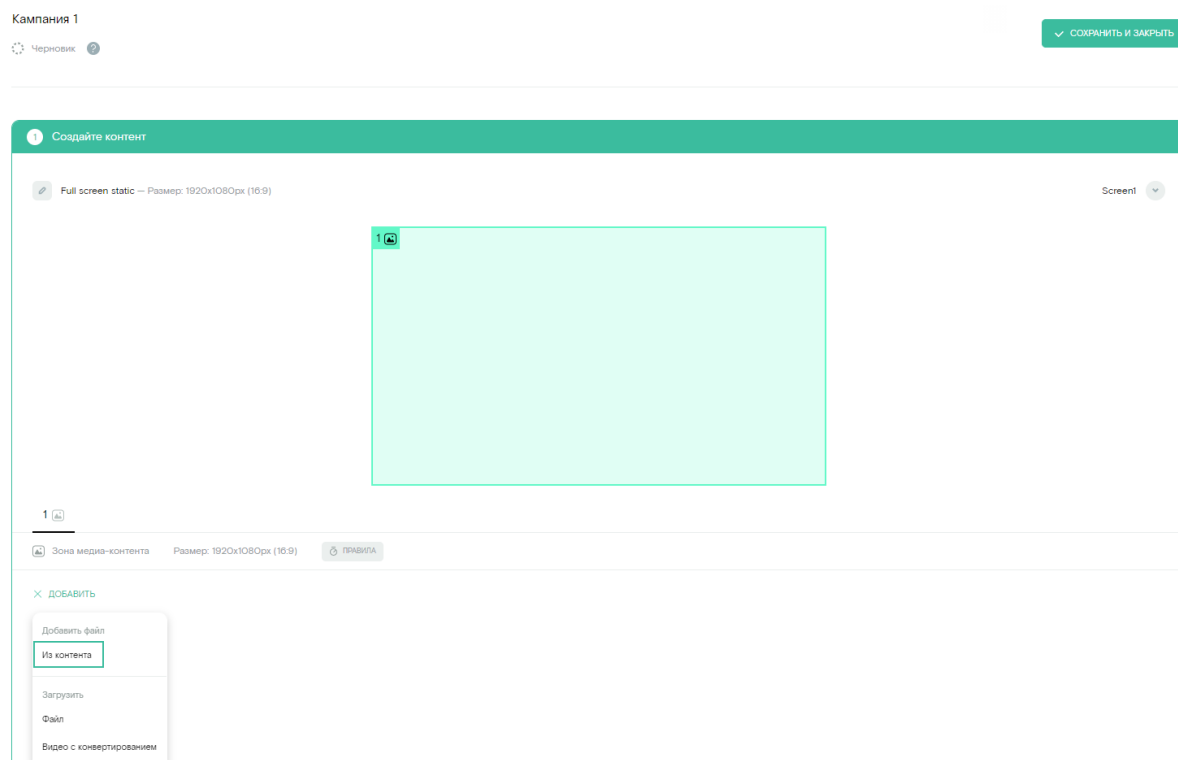
Черновик ?

### 1 Создайте контент

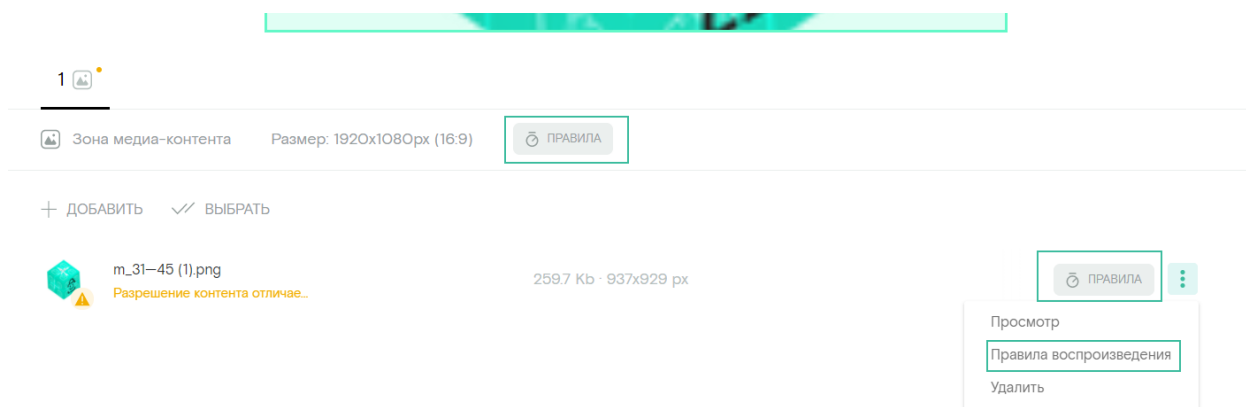
Full screen static — Размер: 1920x1080px (16:9)

3) Далее потребуется добавить контент в кампанию. Выберите зону на которую вы хотите назначить контент, нажав на ее номер. Перед добавлением убедитесь, что контент уже добавлен в раздел «Контент». Нажмите "Плюс" и выберите необходимые файлы, их можно выбрать как из раздела «Контент», так и с вашего компьютера.

В интерфейсе объединена сущность зоны и плейлиста, при добавлении нескольких изображений/видео на зону — они будут проигрываться поочередно.



При необходимости, настройте особенности воспроизведения отдельных элементов контента – например: расписание, целевую аудиторию, срок "жизни" и т.д. Для этого откройте контекстное меню нужного элемента и нажмите «Правила воспроизведения», либо кнопку «Правила». Для всего плейлиста «Правила» можно настроить нажав на кнопку «Правила» над списком контента на зоне. Внесите требуемые изменения и нажмите кнопку «Применить».



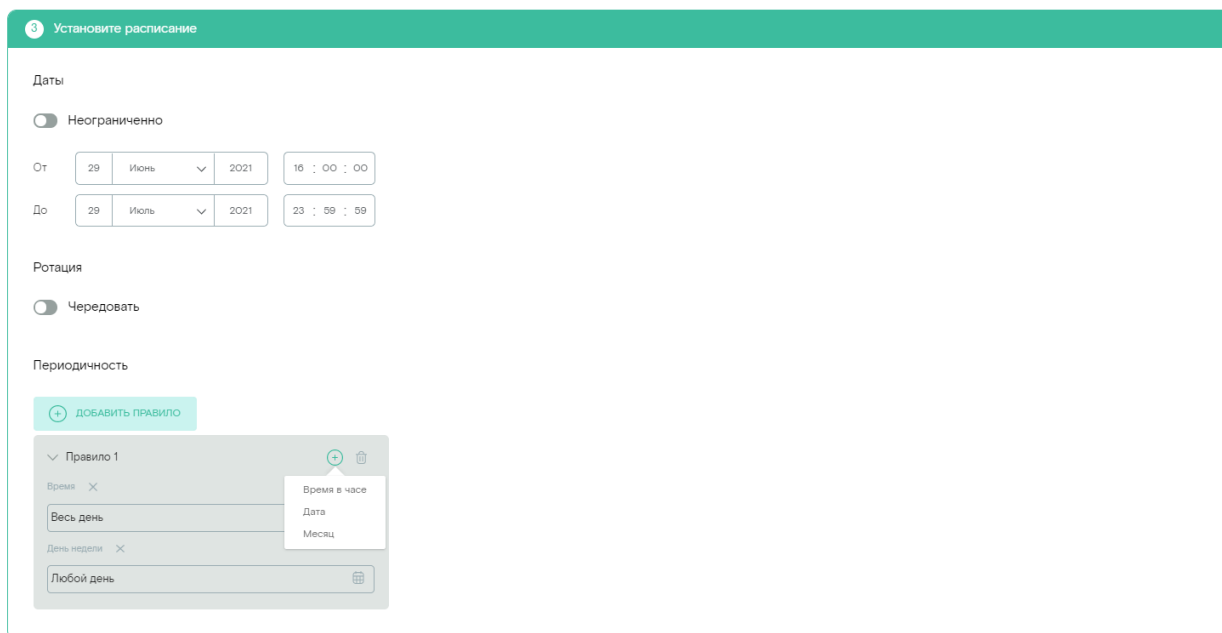
4) При необходимости укажите настройки для таргетирования кампании на желаемую аудиторию. Обратите внимание что в таком случае кампания будет проигрываться только если целевая аудитория присутствует в поле зрения камеры. При отсутствии людей, либо при отключенной камере кампания воспроизводиться не будет.

4) Задайте расписание кампании.

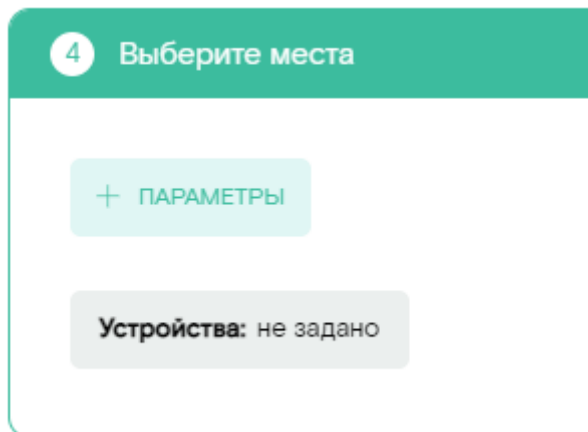
Поочередно задайте день, месяц, год и время начала(от) и конца(до) воспроизведения кампании.

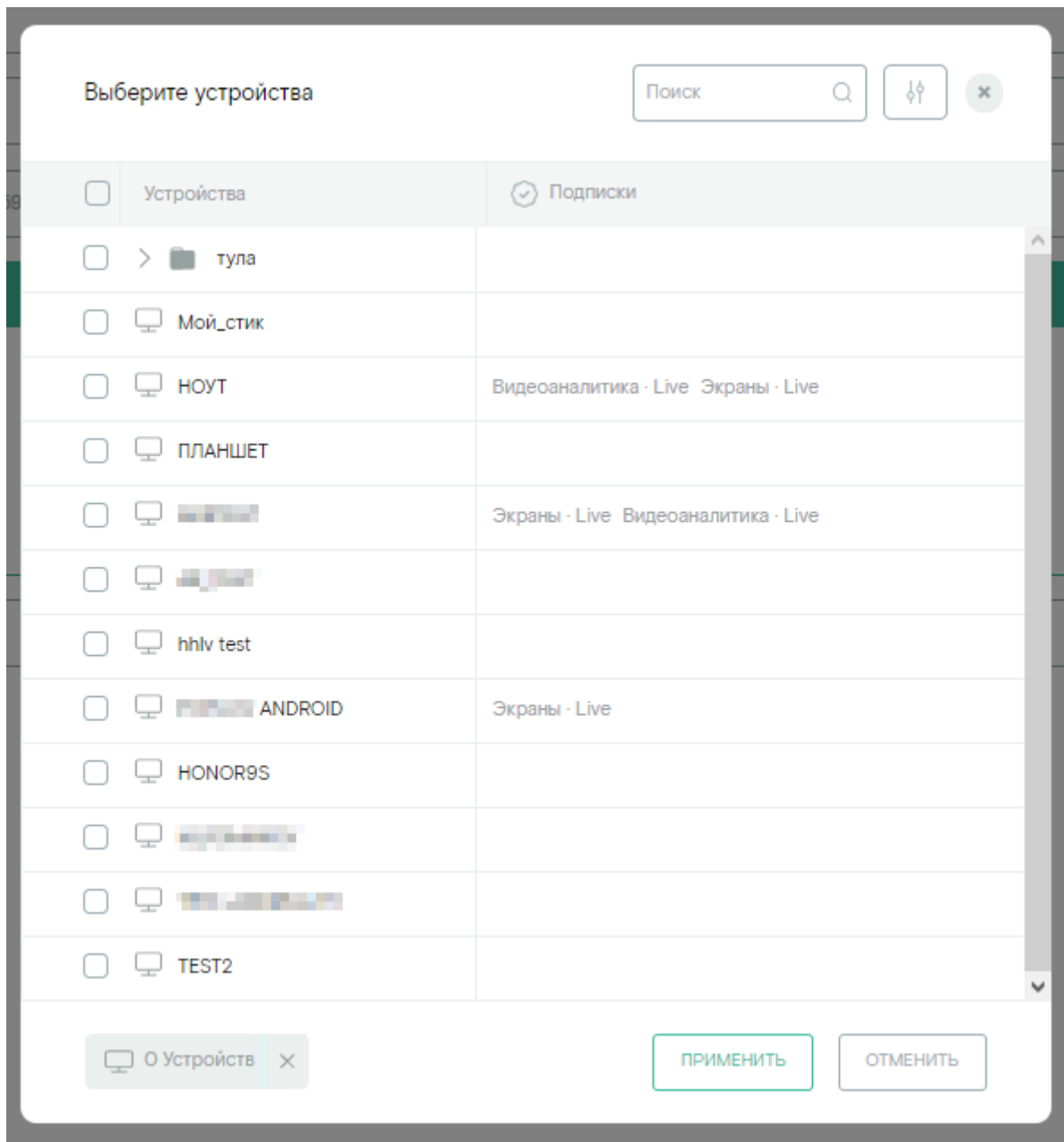
Также есть возможность отдельно добавить правила, при соблюдении которых будет воспроизводиться данная РК. Для этого нажмите кнопку «Добавить правило».

В правилах можно уточнить условия по каким месяцам, числам, дням недели, в какое время и в какое время в каждом часе будет проигрываться РК. После создания правила выберите один из вышеперечисленных вариантов. При необходимости можно создать правило с указанием всех пяти условий. Допускается создание неограниченного числа правил. При соблюдении всех условий любого из правил РК будет воспроизведена.

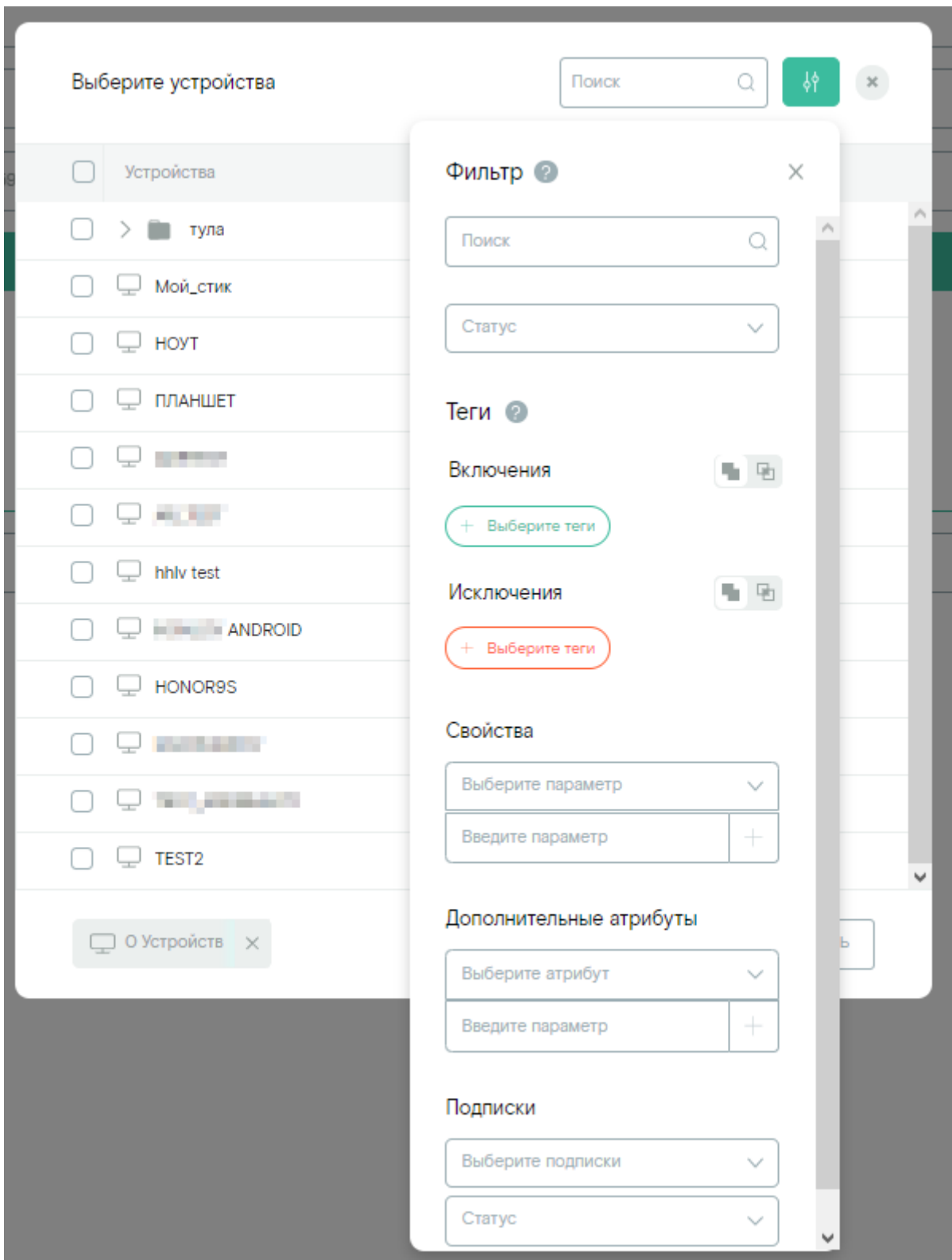


5) В блоке «Выберите места» выберите точки вещания или нажмите кнопку «Параметры» и выберите теги, на которых будет воспроизводиться рекламная кампания. Подтвердите выбор нажатием кнопки «Применить».





При выборе устройств Вы можете отмечать отдельные устройства, папки с ними, а также производить поиск и фильтрацию по ряду параметров, фильтрация более подробно описана в разделе «Устройства»



б) Завершающим этапом будет запуск кампании, это можно сделать в 4 блоке настроек, нажав кнопку «Старт». Если вы хотите сохранить кампанию как черновик, а запуск осуществить позже — нажмите кнопку «Сохранить и закрыть» в верхнем правом углу.



Кампания 1

Черновик 2

СОХРАНИТЬ И ЗАКРЫТЬ

Создайте контент Добавлено: 1 файл - Общий размер: 259.7 Kb Некоторые файлы не соответствуют размеру зоны

Установите триггер Не задано

Установите расписание от 29.06.21 16:00:00 до 29.07.21 23:59:59 Весь день Любой день

Выберите места Не задано

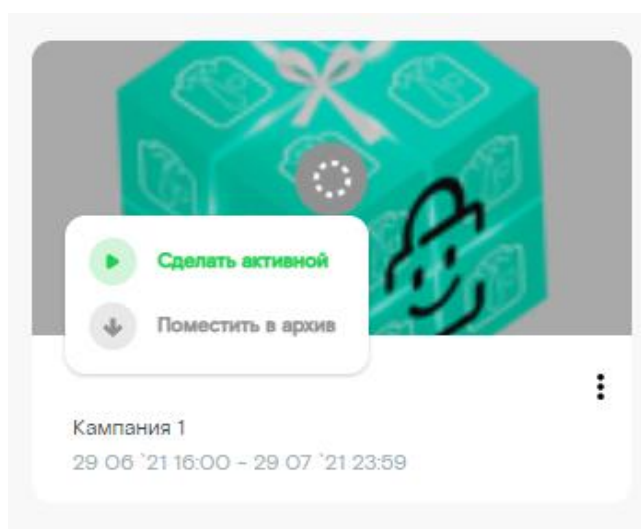
5 Запустить кампанию

ВЕРСИЯ

Оригинал

СТАРТ

В любой момент вы можете сделать кампанию активной, сменив ее статус в разделе «Кампании» нажав на «Сделать активной», либо в самой кампании в верхнем левом углу, рядом с названием:



### Кампания 1

Черновик

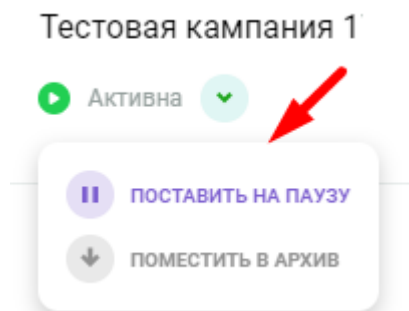
СДЕЛАТЬ АКТИВНОЙ

ПОМЕСТИТЬ В АРХИВ

**Примечание:** Сделать активной вы можете кампанию из черновика, либо из состояния паузы.

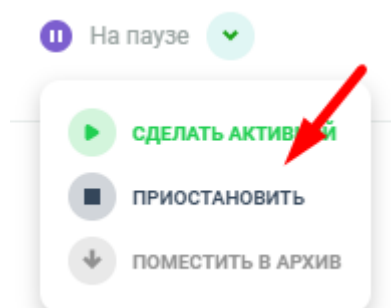
При необходимости вы можете поставить кампанию на паузу. Эта возможность нужна, чтобы быстро включать/выключать проигрывание трансляции вашей кампании. Файлы, необходимые для трансляции останутся на устройствах, а проигрывание начнется только после того, как вы нажмете «Сделать активной» в выпадающем списке с статусом кампании

**Примечание: поставить на паузу можно кампании находящиеся только в статусах "Запланирована", и "Активна"**



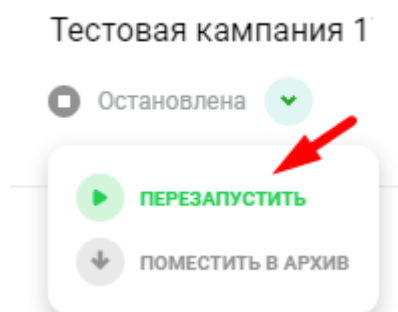
Также, есть возможность "приостановить" кампанию. Остановка кампании позволяет удалить все файлы кампании с устройств, на которые она назначена.

Если вы хотите остановить кампанию и очистить от ее файлов устройства, на которые она добавлена, нажмите на выпадающий список на кнопке с статусом кампании и нажмите «Приостановить»:



**Примечание:** остановить можно кампании находящиеся только в статусе "На паузе".

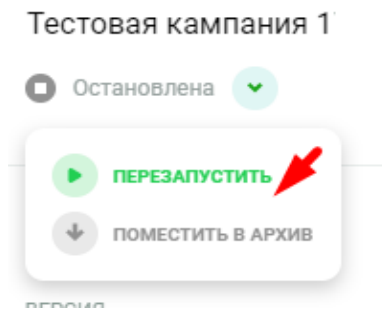
При необходимости есть возможность перезапустить трансляцию "остановленной" кампании (кампании в статусе "Остановлена"), необходимо нажать на выпадающий список с статусом кампании и нажать «Перезапустить».



**Примечание:** перезапустить можно кампании находящиеся только в статусе "Остановлена".

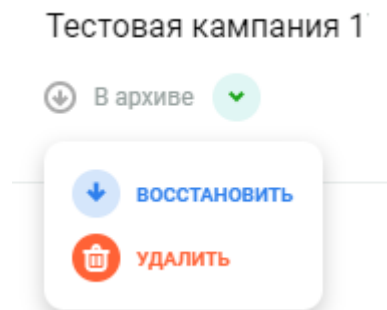
Также, можно убрать кампанию в архив, чтобы она не отображалась в списке кампаний.

Нажмите на выпадающий список на кнопке «Сохранить» и нажмите «Поместить в архив». **Важно:** кампании, которые находятся в архиве, не проигрываются.



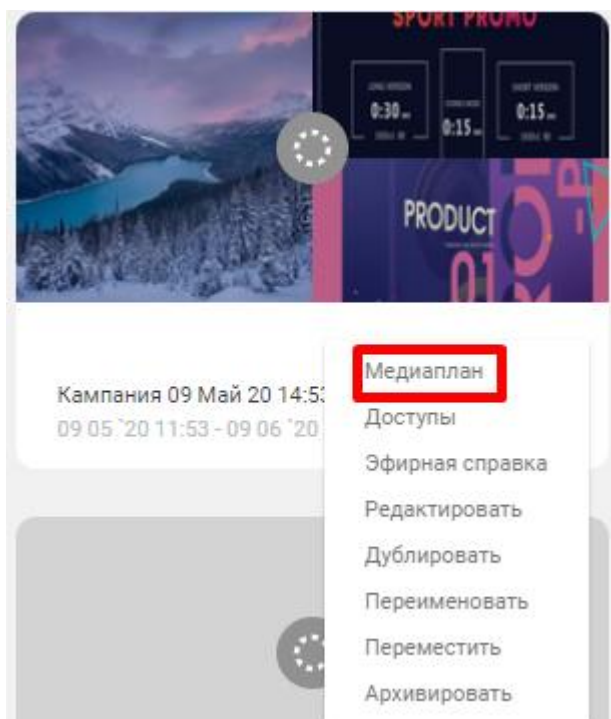
При необходимости кампанию можно восстановить из архива, для этого необходимо нажать на выпадающий список на кнопке с статусом кампании и нажать «Восстановить».

Также можно навсегда удалить кампанию с платформы, для этого нажмите на выпадающий список на кнопке с статусом кампании и нажмите «Удалить».



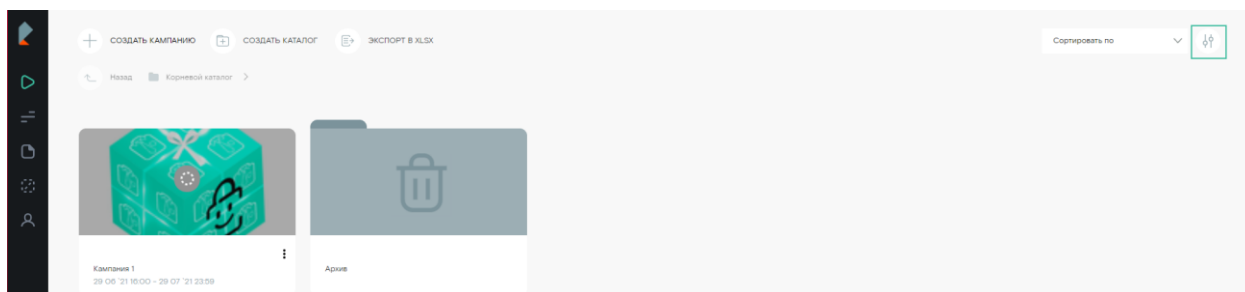
Для **настройки расписания воспроизведения рекламной кампании:**

1. В Личном кабинете откройте страницу «Кампании».
2. Откройте контекстное меню нужной кампании и выберите пункт «Медиаплан».
3. Вы будете переадресованы на страницу «Медиаплан» с выбранной рекламной кампанией для настройки ее расписания.



## 4.10.2. Фильтр и отчеты по рекламным кампаниям

В разделе имеется возможность фильтрации и поиска по кампаниям, для вызова фильтра нажмите кнопку в правом верхнем углу раздела:



При нажатии на данную кнопку откроется панель фильтра. Фильтр можно настроить следующим образом:

# Фильтр

ИМЯ

1



КАТАЛОГИ

2



ТЕГИ

3



УСТРОЙСТВА

4



ШАБЛОНЫ

5



Контент

6



ПРИМЕНИТЬ

СБРОСИТЬ

**(1) По имени.** Введите имя (или часть имени) рекламной кампании в поле «Имя».

**(2) По каталогам.** Нажмите на кнопку «+», выберите необходимый(ые) каталог(и) и нажмите «Применить» для установки параметров фильтра. Нажмите кнопку «Отменить», чтобы выйти из меню выбора каталогов без применения фильтра по каталогам.

**(3) По тэгам устройств.** Нажмите на кнопку «+», выберите необходимый(ые) тэг(и) и нажмите «Применить» для установки параметров фильтра. Нажмите на «х» у кнопки «Выбранные», чтобы отменить выбор тэгов. Нажмите кнопку «Отменить», чтобы выйти из меню выбора тэгов без применения фильтра по тэгам.

**(4) По устройствам.** Нажмите на кнопку «+», выберите необходимое(ые) устройство(а) и нажмите «Применить» для установки параметров фильтра. Нажмите на «х» у кнопки «Выбранные устройства», чтобы отменить выбор устройств. Нажмите кнопку «Отменить», чтобы выйти из меню выбора устройств без применения фильтра по устройствам.

**(5) По шаблонам.** Нажмите на кнопку «+», выберите необходимый(ые) шаблон(ы) и нажмите применить для установки параметров фильтра. Нажмите на «х» у кнопки «Выбранные шаблоны», чтобы отменить выбор шаблонов. Нажмите кнопку «Отменить», чтобы выйти из меню выбора шаблонов без применения фильтра по шаблонам.

**(6) По контенту.** Нажмите на кнопку «+», выберите необходимый контент и нажмите «Применить» для установки параметров фильтра. Нажмите на «х» у кнопки «Выбранный контент», чтобы отменить выбор контента. Нажмите кнопку «Отменить», чтобы выйти из меню выбора контента без применения фильтра по контенту.

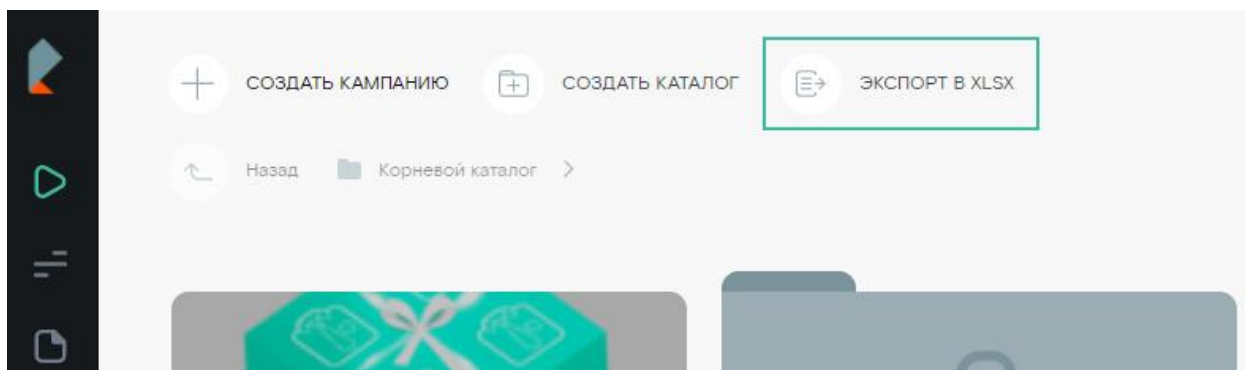
Также, можно на время **скрыть** любой из параметров поиска, нажав на переключатель, который находится правее каждого параметра. Если параметр скрыт, поиск по его значению отображаться не будет, но при этом содержимое параметра не будет удалено. Для того, чтобы **вернуть** параметр для фильтрации поиска по его значению нужно нажать на переключатель, находящийся правее параметра. Для **удаления** параметра нужно нажать на кнопку “х”



**Нажмите кнопку «Применить» для отображения результатов поиска.**

Нажмите кнопку «Сбросить» для полного удаления параметров фильтра.

Также имеется возможность формирования отчета о кампаниях, запросить его можно нажав на кнопку «Экспорт в XLSX»



После нажатия кнопки отобразится окно отправки отчета, в котором можно выбрать на какой адрес почты будет отправлен отчет. После нажатия «Отправить» отчет будет сформирован и отправлен на указанный адрес почты:

Укажите email для отправки отчёта

выберите email

a.baudis@addrreality.com

или введите вручную

введите email

ОТПРАВИТЬ    ОТМЕНИТЬ

Отчет содержит следующую информацию:

- Id кампании
- Имя кампании

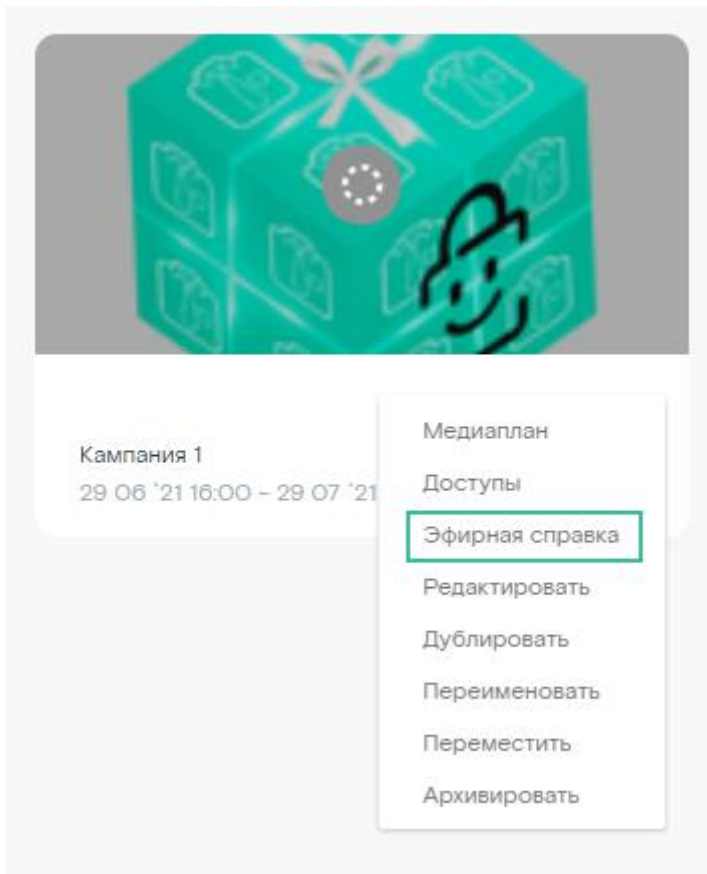


- Путь до кампании в разделе
- Время начала
- Время окончания
- Активна или нет кампания
- Архивирована или нет кампания
- Правила воспроизведения
- Время создания кампании
- Время обновления кампании
- Шаблон, использующийся в данной кампании
- Теги устройств, назначенные для воспроизведения данной кампании


#### Эфирная справка

Есть возможность получать детализированную эфирную справку по каждой рекламной кампании. Данная опция позволяет вам и вашим рекламодателям видеть, какой контент наиболее привлекателен для аудитории. Благодаря данным из эфирной справки вы сможете подбирать более релевантный контент, а также, если вы самостоятельно размещаете рекламу на своих устройствах, предоставлять своим рекламодателям подробный отчёт о факте показов, просмотров и конверсии.

Получить эфирную справку можно открыв меню интересующей кампании и нажав кнопку «Эфирная справка»



Затем необходимо указать e-mail на который будет отправлен отчет и период (не более 31 дня) за который необходимо составить этот отчет

 Укажите email для отправки отчёта

выберите email

или введите вручную

От

До

Эфирная справка содержит в себе 4 таблицы:

### По кампаниям за день

Дата	ID рекламной кампании	Название РК	Показов контента	Просмотры	Мужчины	Женщины	CR
18-02-2019		3 fullscreen	2224	196	0	0	8%
19-02-2019		3 fullscreen	1	0	0	0	0%

Таблица отображает суммарное количество показов всего контента в рекламной кампании за день.

### По контенту за день

По контенту за день								
Дата	ID рекламной кампании	Название РК	Название файла	Показов ко	Просмотры	Мужчины	Женщины	CR
18-02-2019		3 fullscreen	Cathedrale_Marie-Rheine-du	29	0	0	0	0%
18-02-2019		3 fullscreen	Crocus_Wallpaper_by_Roy	29	0	0	0	0%
18-02-2019		3 fullscreen	Definitive_Light_Zen_Orange	34	0	0	0	0%
18-02-2019		3 fullscreen	El_Haouaria_by_Nusi_Nusi.j	29	0	0	0	0%

Таблица отображает, сколько раз определенная единица контента была показана за день в рамках данной кампании.

### По рекламным кампаниям на устройстве за день

По рекламным кампаниям на устройстве за день								
Дата	ID рекламной кампании	Название РК	Название устройства	Показов ко	Просмотры	Мужчины	Женщины	CR
18-02-2019		3 fullscreen	TV1	2224	196	0	0	8%
19-02-2019		3 fullscreen	TV1	1	0	0	0	0%

Таблица отображает, сколько раз весь контент из кампании был показан за день на конкретном устройстве.

### По контенту на устройствах за день

По контенту на устройствах за день									
Дата	ID рекламной кампании	Название РК	Название файла	Название у	Показов контента	Просмотры	Мужчины	Женщины	CR
18-02-2019		3 fullscreen	Cathedrale_Marie-Rheine-du	TV1	29	0	0	0	0%
18-02-2019		3 fullscreen	Crocus_Wallpaper_by_Roy	TV1	29	0	0	0	0%
18-02-2019		3 fullscreen	Definitive_Light_Zen_Orange	TV1	34	0	0	0	0%
18-02-2019		3 fullscreen	El_Haouaria_by_Nusi_Nusi.j	TV1	29	0	0	0	0%
18-02-2019		3 fullscreen	Halifax_Sunset_by_Vlad_Drd	TV1	27	0	0	0	0%

Таблица отображает, сколько раз определенная единица контента была показана за день в рамках данной кампании на конкретных устройствах.

Благодаря возможностям нашего модуля Видеоаналитики, вы и ваши рекламодатели можете наблюдать не только конкретное количество просмотров каждой единицы контента, но и видеть, как оно распределяется среди мужчин и женщин. Данные

показателя **CR (конверсия)** демонстрируют отношение просмотров к показам, что также позволит определить наиболее релевантный контент.

Помимо этого, для вашего удобства, на второй странице эфирной справки мы сделали глоссарий с основными терминами.

Глоссарий	
Таблица по кампаниям за день	отображает суммарное количество показов, просмотров и конверсию всего контента в рекламной кампании на всех устройствах за один день
Таблица по контенту за день	отображают количество показов, просмотров и конверсию конкретного контента в рекламной кампании на всех устройствах за один день.
Таблица по рекламным кампаниям на устройстве за день	отображает количество показов, просмотров и конверсию рекламной кампании на конкретном устройстве за один день.
Таблица по контенту на устройствах за день	отображает количество показов, просмотров и конверсию конкретного контента на конкретном устройстве за день.
CR (конверсия)	процентное соотношение просмотров к показам

## 4.11. Раздел «Медиаплан»

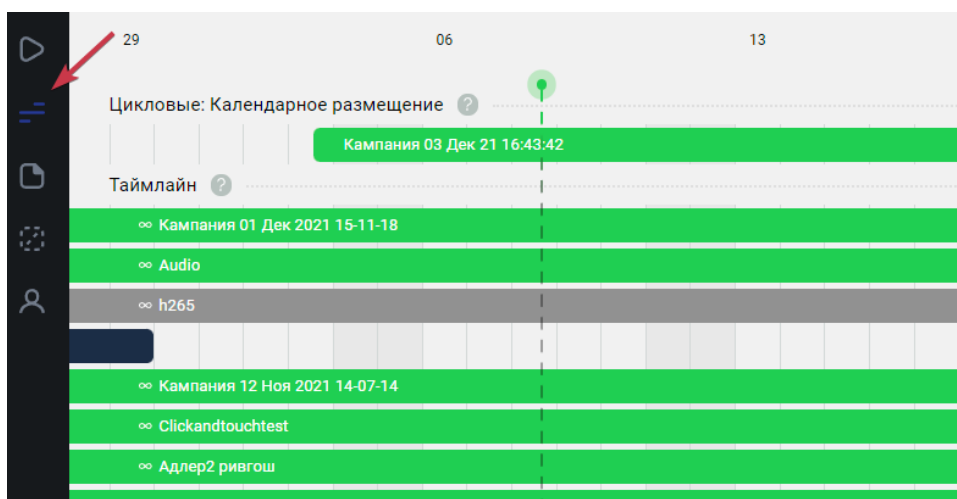
Раздел «Медиаплан» предназначен для настройки расписания рекламных кампаний.

Медиаплан обеспечивает следующие возможности:

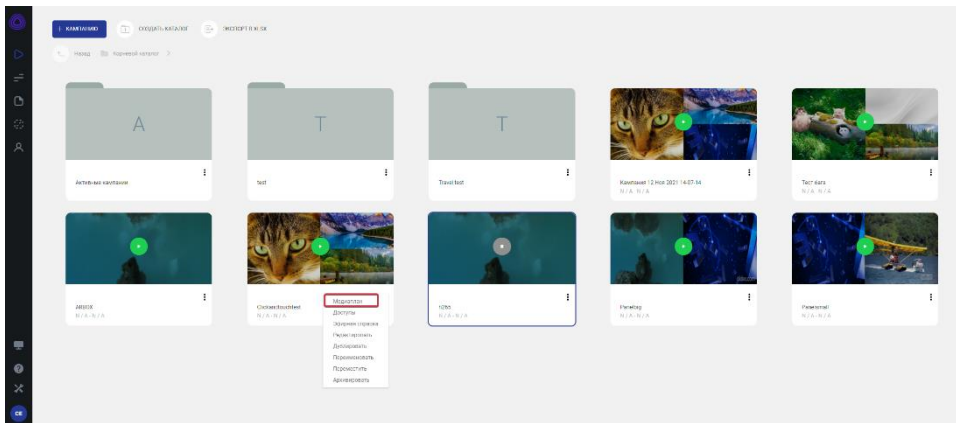
- изменение продолжительности рекламных кампаний и расписания их воспроизведения,
- просмотр медиаплана в графическом виде с возможностью выбора периода и точек вещания.

Чтобы **посмотреть текущие расписание рекламной кампании или изменить его**:

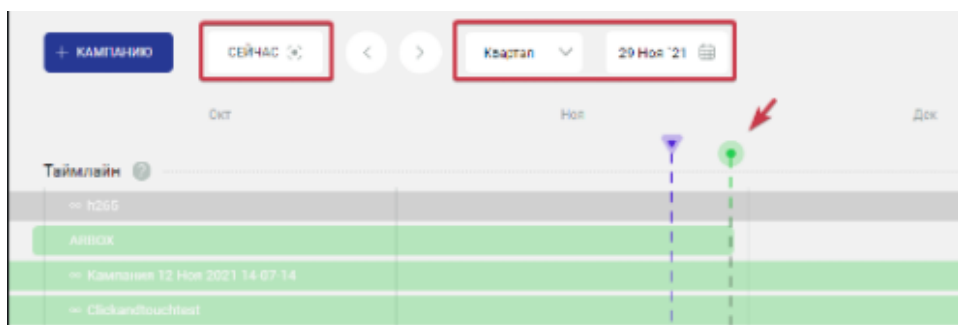
1. Зайдите в раздел "Медиаплан";



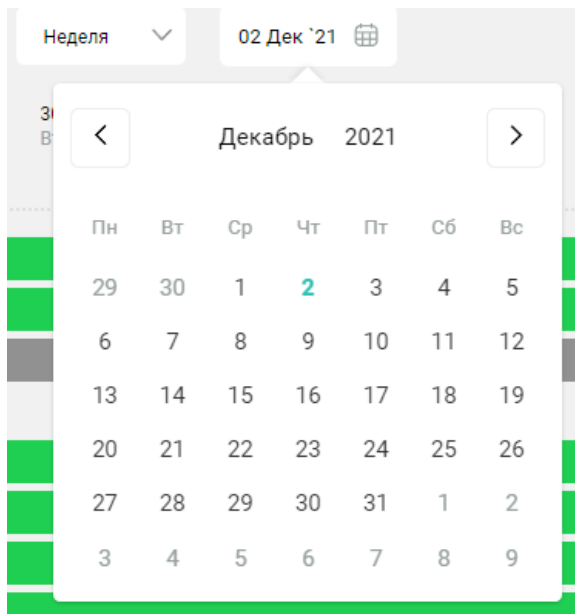
- Либо при редактировании определенной кампании в разделе "Кампании" нажмите на контекстное меню (значок "три точки") и выберите пункт "Медиаплан";



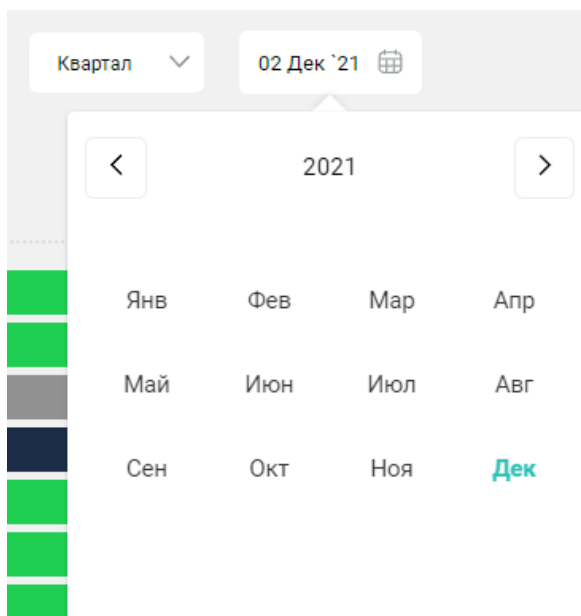
2. С помощью специального меню сверху выберите временной период (от одного дня, до года), для которого будет отображаться план трансляции рекламной кампании. Нажав кнопку "Сейчас" разделитель в медиаплане переместится к текущему моменту, с сохранением текущего масштаба(месяц, квартал, год). В масштабе недели и месяца – выходные будут выглядеть в медиаплане темнее, чем рабочие дни. Вертикальная линовка поля разграничивает часы/дни/месяцы в зависимости от масштаба



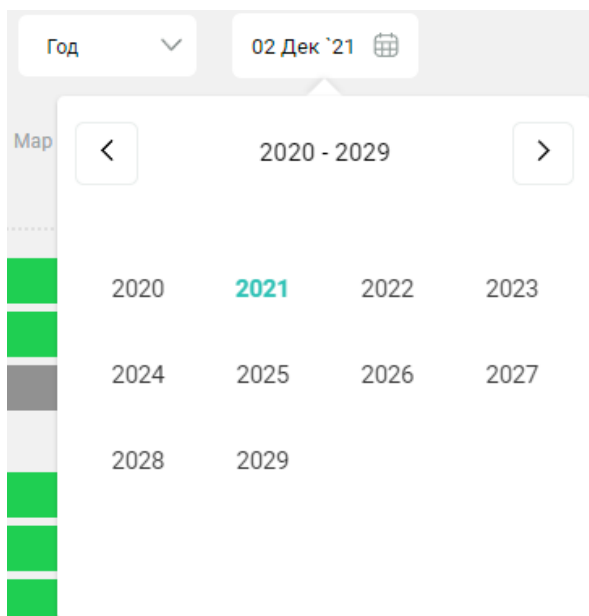
При нажатии на календарь, будет предложено выбрать период, в зависимости от масштабирования медиаплана, например если выбрать день или неделя, то мы сможем выбрать нужные даты:



Если же сменить масштабирование до месяца или квартала, в календаре будет предложено выбрать определенный месяц:

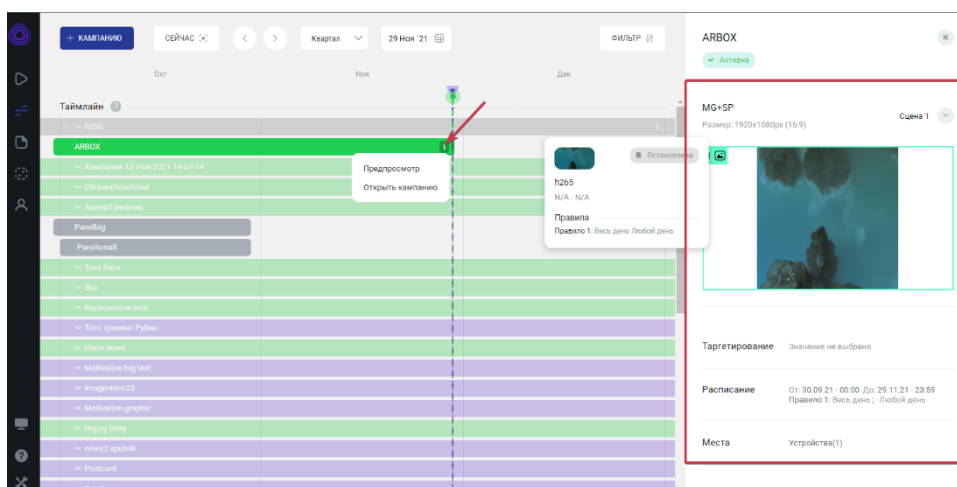


Для масштаба "год" будет предложено выбрать определенный год:




3. В списке рекламных кампаний на сетке медиаплана нажмите на ту, для которой хотите настроить расписание;

4. В появившемся меню справа вы увидите продолжительность кампании и ее расписание, превью контента, информацию о таргетировании и устройствах назначенных в этой кампании. Нажав на кнопку "предпросмотр" - вы увидите превью кампании и ее настроек, нажав кнопку "открыть кампанию" вы сможете изменить ее расписание и настройки.



Также можно настроить расписание для транслирующих устройств с помощью опций «время работы» и «вкл/выкл по расписанию» в настройках устройства в соответствующем разделе. ([Подробнее в ст. Раздел "Устройства"](#))

Все кампании располагаются в **определённом порядке**:




На масштабируемом временном поле располагаются полосы кампаний сверху вниз. На самой полоске отображается название кампании  
Для неограниченной таймлайн кампании слева от названия отображается символ бесконечности 

## Таймлайн ?

∞ Кампания 01 Дек 2021 15-11-18

По горизонтали каждая полоска располагается от даты/времени начала до даты/времени окончания кампании

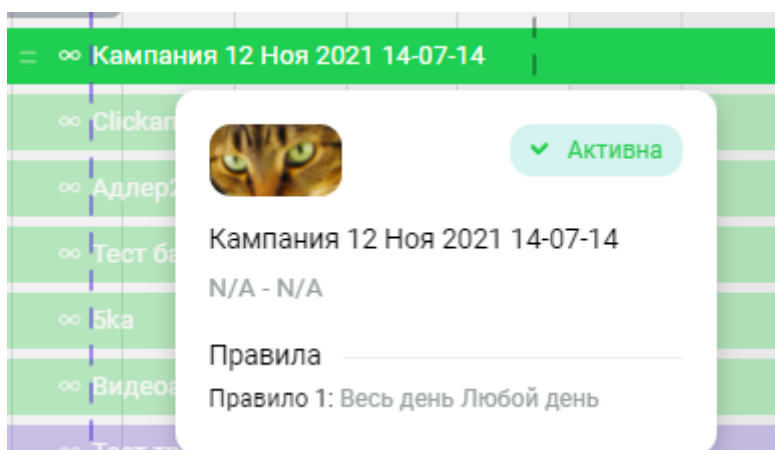
По вертикали полоски распределяются согласно:

5. Типу – разные типы разграничены на временном поле
  - 5.1. Цикловые: Календарное размещение 
  - 5.2. Цикловые: CPV, CPM, AdPlays 
  - 5.3. Таймлайн 
6. Стоимости кампании за одно воспроизведение, независимо от того, задана ставка вручную или нет
7. Приоритету
  - 7.1. При создании новой кампании ей устанавливается минимальный среди своего типа приоритет
  - 7.2. Приоритет можно переопределить перетаскиванием вверх по медиаплану для повышения, либо вниз, для понижения.

Цвета полосок:

Не определен	
Черновик	Серый
Ожидает подтверждения	Желтый
Запланирована	Синий
Активна	Зеленый
На паузе	Фиолетовый
Остановлена	Серый
Завершена	Черный
Архивирована	Серый

Наведя на любую из кампаний вы увидите **превью** с основной информацией:





Отображение превью контента(первого файла в плейлисте), ее статус.

Затем идет название кампании и ее срок жизни, если установлен неограниченный срок жизни - то отображается N/A-N/A

В самом низу мы видим правила в кратком формате, каждое правило с новой строки.

При нажатии на кампанию в медиаплане мы увидим ее **превью в более полном формате** в правой части интерфейса раздела "медиаплан":


Clickandtouchtest ✕

Активна

---

Full screen static Screen1 ▼

Размер: 1920x1080px (16:9)



Таргетирование Значение не выбрано

---

Расписание Неограниченно  
Правило 1: Весь день ; Любой день

---

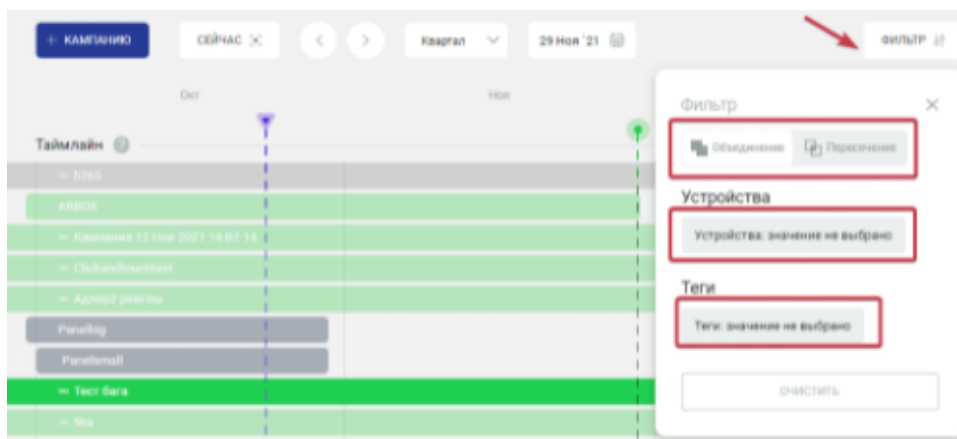
Места Устройства(1) · Теги: click

- Название кампании, при наведении подчеркивается, при клике – открывается просмотр кампании в этом же окне
- Статус кампании иконкой и текстом на соответствующем цветном фоне, которые идентичен текущему статусу.

- Превью кампании с переключением по сценам
- Таргетирование, текущие настройки
- Расписание, Правила – каждое с новой строки
- Места – куда назначена кампания, устройства и теги

Чтобы **установить фильтр по устройствам / тэгам**:

1. На панели настроек вверху нажмите кнопку "Фильтр";



2. Выберите необходимые устройства / тэги;

3. После клика на необходимые устройства / тэги появятся в нижней строке окна;

4. Вы можете использовать поиск по устройствам / тэгам , выбрав при этом объединение или пересечение указанных условий. Если в медиаплане присутствуют циклические кампании, в фильтре можно будет выбрать определенный профиль.

5. Нажмите кнопку "Применить", после выбора нужных устройств/тегов.

## Выберите устройства

<input type="radio"/>		AR BOX
<input type="radio"/>		AR BOX Test sound
<input checked="" type="radio"/>		clickandtouctest
<input type="radio"/>		david
<input checked="" type="radio"/>		ICONBIT ANDROID
<input type="radio"/>		InteractiveScenarios
<input type="radio"/>		IPAD
<input type="radio"/>		TestSmile
<input type="radio"/>		Testx5

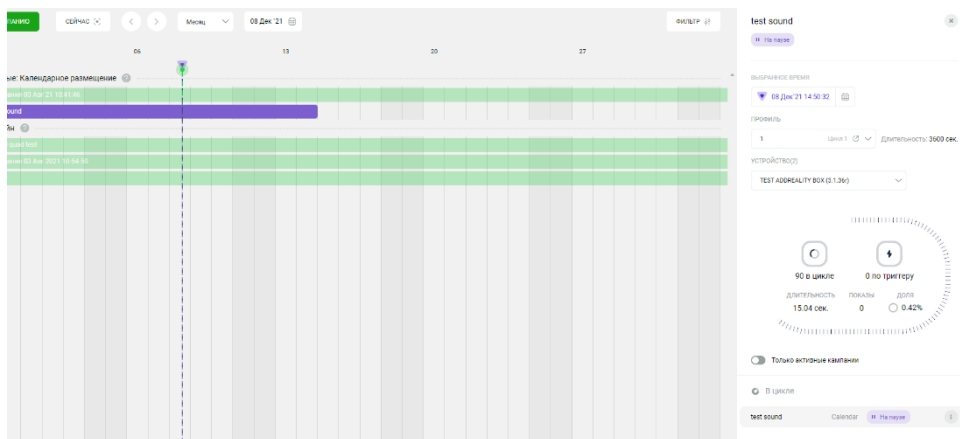
ВСЕ УСТРОЙСТВА    ВЫБРАННЫЕ (2)    ПРИМЕНИТЬ    ОТМЕНИТЬ

## Кольцо цикловых кампаний

Для чего нужно кольцо цикловых кампаний:

- Увидеть, чем заполнен цикл сейчас/ в прошлом/ в будущем
- Увидеть, что не поместилось (при переполнении)
- Увидеть, насколько свободен (при незаполнении)
- Иметь возможность поменять последовательность цикловых кампаний

При нажатии на любую цикловую кампанию в медиаплане, справа появится блок меню с меткой времени, кольцом цикловых кампаний и списком цикловых кампаний:



Рассмотрим подробнее элементы находящиеся в этом блоке меню:

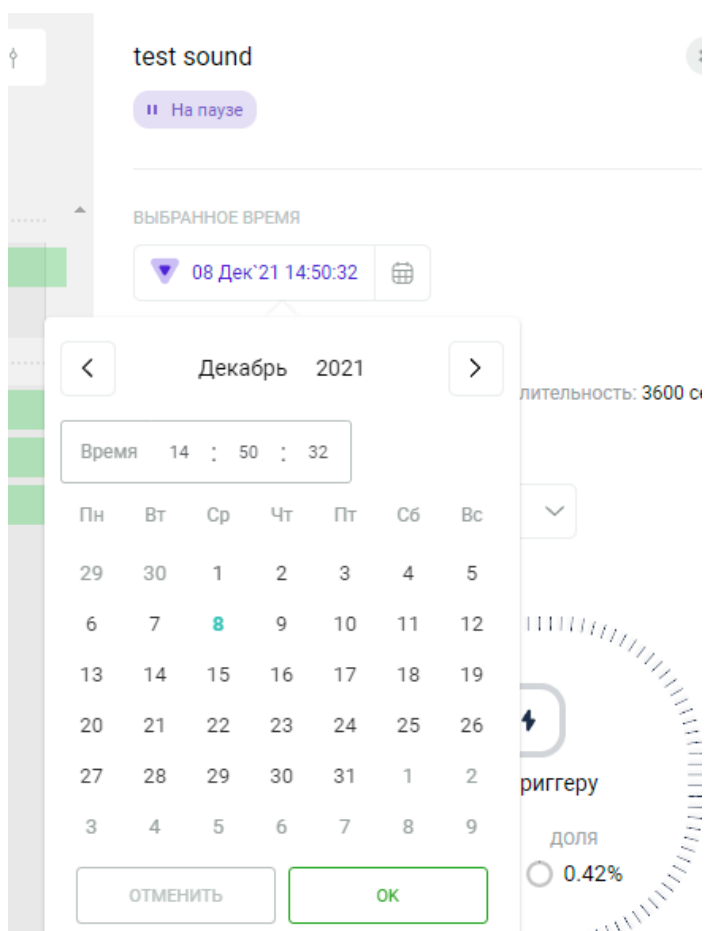
## 1. Метка времени

На правой панели наверху находится компонент выбора времени, где установлен выбранный/текущий момент:

Выбранное время: ДД Мес ГГГГ ЧЧ:ММ:СС

Текущее время: ДД Мес ГГГГ ЧЧ:ММ:СС

При изменении значения – перемещается отметка времени в Расписании и обновляется содержимое панели ниже.



## 2. Профиль

Под временем находится выпадающий список Профилей, которым соответствует выбранная кампания

При выборе из списка другого Профиля – обновляется содержимое всей панели. Если нажать на ссылку-иконка в виде квадрата со стрелкой – открывается просмотр Профиля в новом окне браузера.

Рядом находится информация о Цикле данного Профиля, соответствующего выбранному/текущему моменту: номер и длительность

ПРОФИЛЬ

1 Цикл 1 ↻ ▾ Длительность: 3600 сек.

### 3. Устройства

Ниже располагается выпадающий список Устройств, которые относятся к выбранному Профилю, и на которые назначена выбранная кампания

При выборе из списка другого Устройства – обновляется содержимое панели.

УСТРОЙСТВО(2)

TEST ADDREALITY BOX (3.1.36r) ▾  
TEST ADDREALITY BOX (3.1.36r)  
MYSCREEN042021

### 4. Кольцо

Ниже находится кольцо цикла выбранного Профиля, соответствующее выбранному/текущему моменту времени. На кольце отрезками обозначены кампании, которые поместились в цикл. Используется алгоритм плеера упорядочивания повторов кампаний в порядке их воспроизведения. Выбранная в расписании кампания – отмечена в кольце. Если в цикле несколько повторов – то отмечены все. При смене профиля сбрасывается отображение выбранной кампании.

Внутри кольца находятся метрики:

*Первая строка* – метрики цикла.

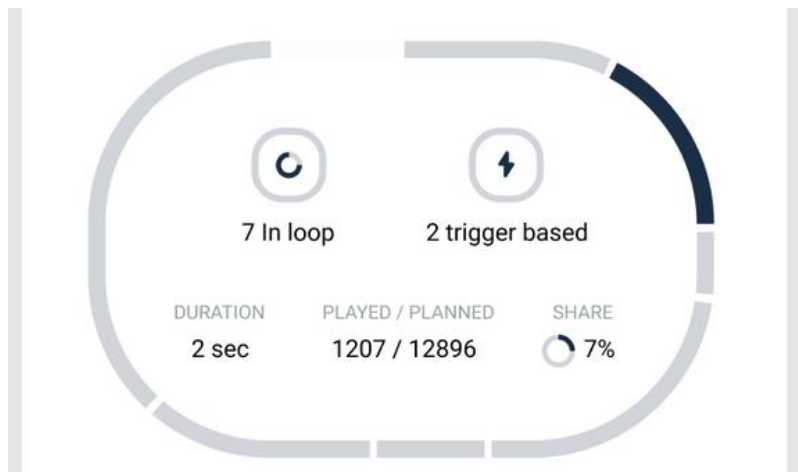
- Количество кампаний, которые поместились в цикл.
- Количество кампаний, срабатывающих по триггеру.

*Вторая строка* – метрики выбранной кампании:

Длительность кампании (одного повтора кампании, Duration).

Показы фактические/планируемые(Played/Planned).

Процент эфира(Доля/Share) = кол-во повторов \* длительность кампании / длительность цикла \* 100% (всех повторов кампании внутри цикла).



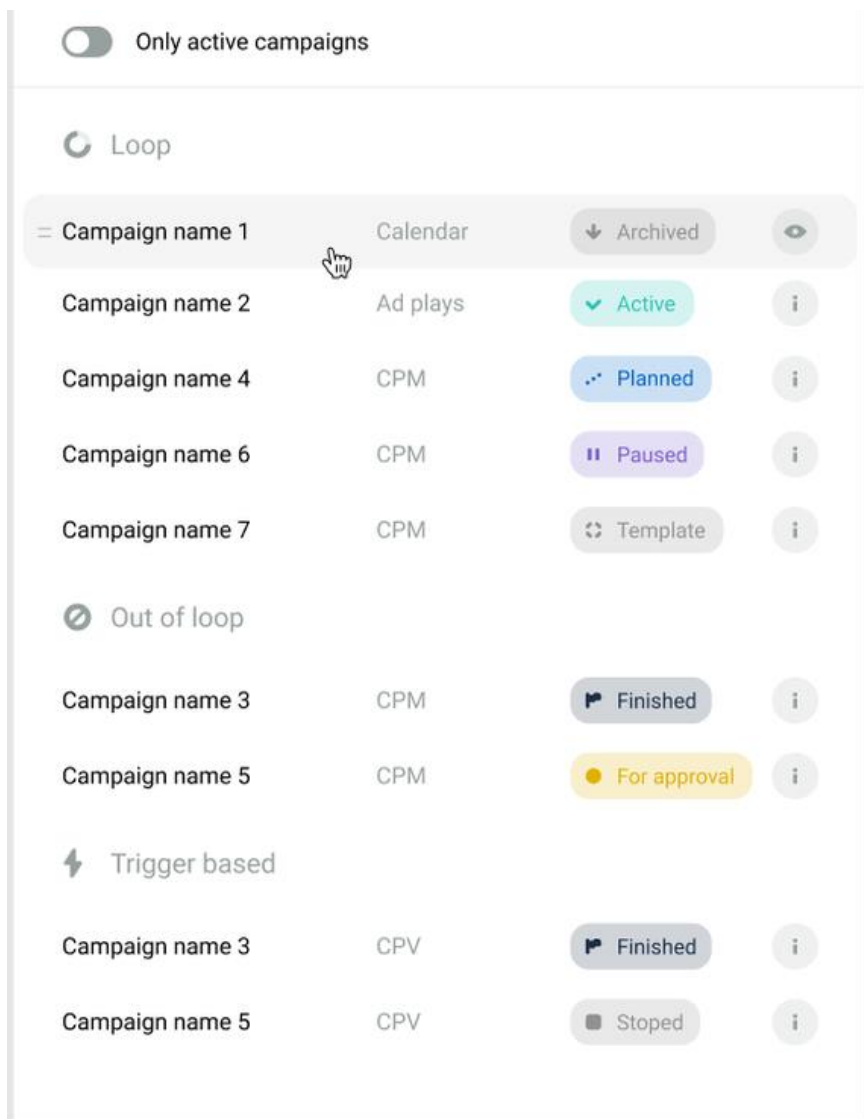
### 5.Список кампаний

Под кольцом и над списком кампаний находится тумблер “Только активные кампании | Only active campaigns”, по умолчанию выключен  
 При включенном тумблере отображаются только кампании в статусе “Активна”. При выключенном – во всех статусах


Под кольцом находится список кампаний выбранного Профиля:

- какие поместились: В цикле | Loop
- какие не поместились – недостаточный приоритет, стоимость, цикл уже заполнен, итп: Вне цикла | Out of loop
- какие срабатывают по триггеру – CPV: По триггеру | Trigger based

Кампания показывается только один раз, вне зависимости от кол-ва повторов. Повторы, сколько их поместилось в цикл – отображаются только в кольце.



Список кампаний содержит поля (вертикальное разделение):

- [=] Иконка перетаскивания - каждую из кампаний можно перетащить и поменять ее приоритет в списке.
- Название кампании
- Тип кампании(ad plays/CPM/CPV)
- Статус иконкой и текстом на соответствующем цветном фоне
- Иконка в виде глаза , при наведении – отображается всплывающее инфо о кампании, еесли убрать курсор мыши с иконки и всплывающего инфо – всплывающее инфо скрывается. При клике – открывается просмотр кампании в этом же окне.

### 7.3. Раздел «Контент»

Данный раздел предназначен для загрузки и хранения контента, который в дальнейшем будет использован в рекламных кампаниях.

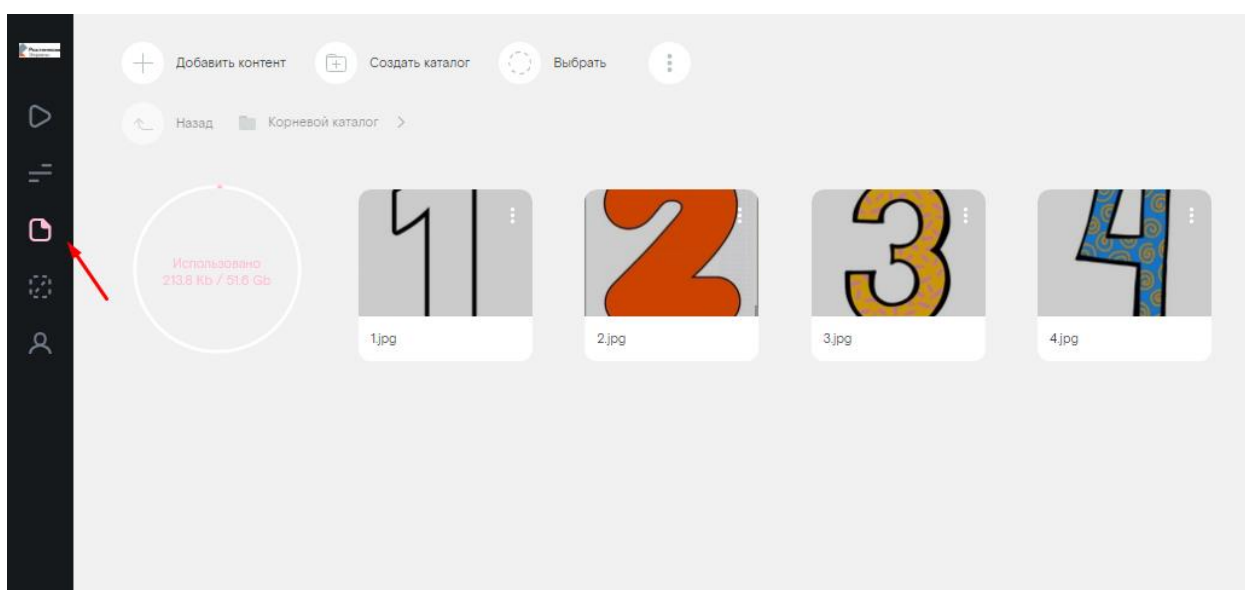
## Элементы раздела



1. Меню действий, позволяет добавить контент, каталог, группу контента, перейти к выбору элементов.
2. Меню вида и сортировки, позволяет выбрать тип отображения, тип сортировки (по типу/по имени), а также меню фильтра (поиск) устройств.
3. Счетчик доступного дискового пространства (данное пространство можно увеличить путем приобретения специальных подписок)
4. Единицы контента и каталоги

### 7.3.1. Добавление контента

Чтобы начать работу с данным разделом необходимо нажать на значок на панели в левой части экрана и загрузить в раздел контент.



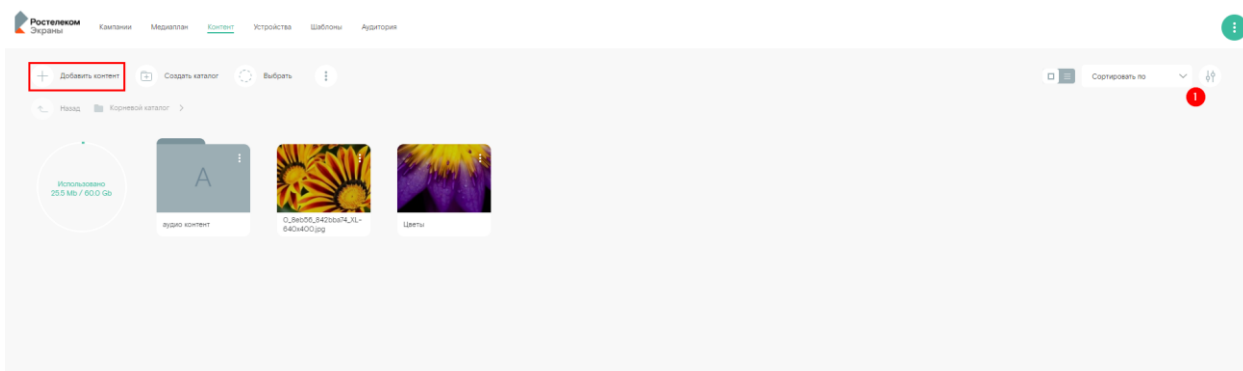
Контентом могут быть изображения, видео, аудио, текстовые и xml файлы.

Добавление контента на платформу возможно двумя способами:

**Загрузка через кнопку «Добавить контент» в меню действий**



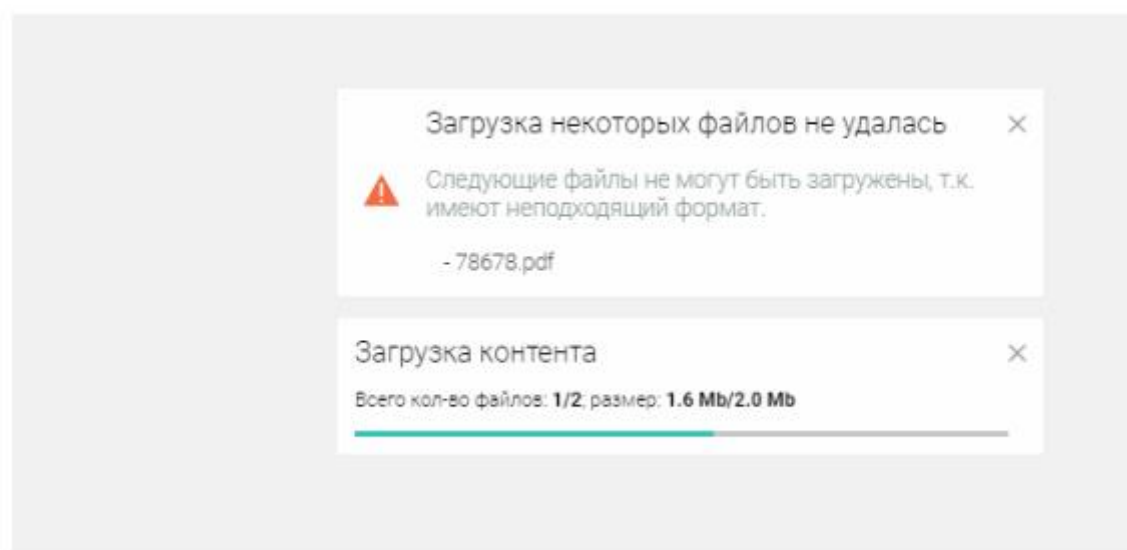
Нажмите в меню действий кнопку «Добавить контент», затем выберите один или несколько файлов на Вашем компьютере, файлы будут загружены.



### Загрузка файлов через перетаскивание

Выберите файл на Вашем компьютере и перетащите их в окно браузера с открытым разделом «Контент», файлы также будут загружены

При добавлении контента в правом нижнем углу отобразится всплывающее окно, информирующее о статусе загрузки и сообщающее о возникновении каких-либо ошибок

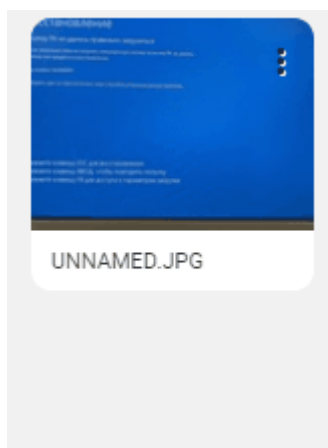


## 7.3.2. Действия с контентом

С контентом в данном разделе можно производить ряд действий, таких как:

1. Просмотр
2. Переименование
3. Перемещение
4. Просмотр свойств и задание срока жизни для контента
5. Скачивание контента на компьютер
6. Удаление контента с платформы

Данные действия доступны при нажатии на символ «Три точки» на иконке контента



Также можно добавить XML файл:

1. Создаем текстовый файл.
2. Наполняем его нужным текстом.
3. Выбираем тип текстового файла XML и получаем публичную ссылку, нажатием на кнопку.
4. Создаем файл.

## Создание текстового файла

Название

Текст

Test

**Импорт** Максимальная длина (символов): 256

Тип текстового файла

XML▼

[ПОЛУЧИТЬ ПУБЛИЧНУЮ ССЫЛКУ](#)

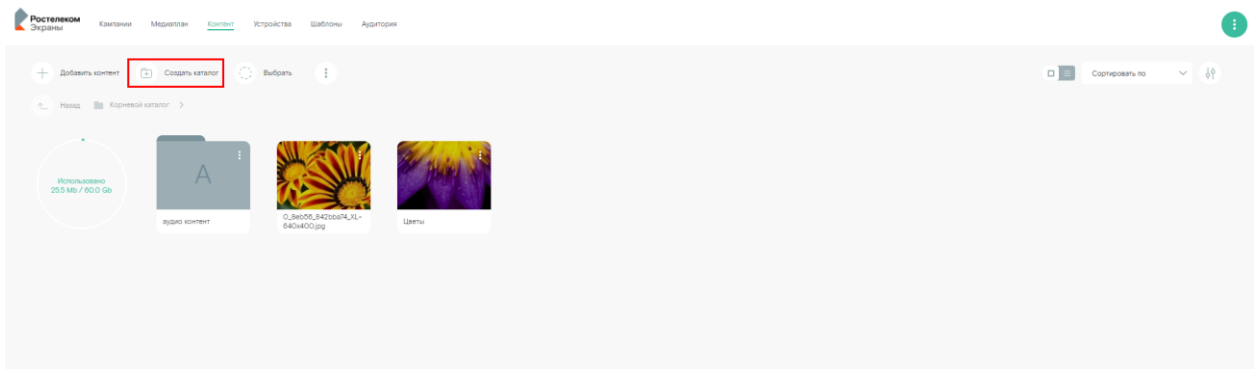
СОЗДАТЬ

ОТМЕНИТЬ

### 7.3.3. Создание каталогов

В данном разделе имеется возможность создания каталогов для удобной сортировки контента.

Чтобы создать каталог нажмите кнопку «Создать каталог» в меню действий.



Каталоги позволяют перемещать в них единицы контента и каталоги и создавать удобную и понятную систему сортировки контента.

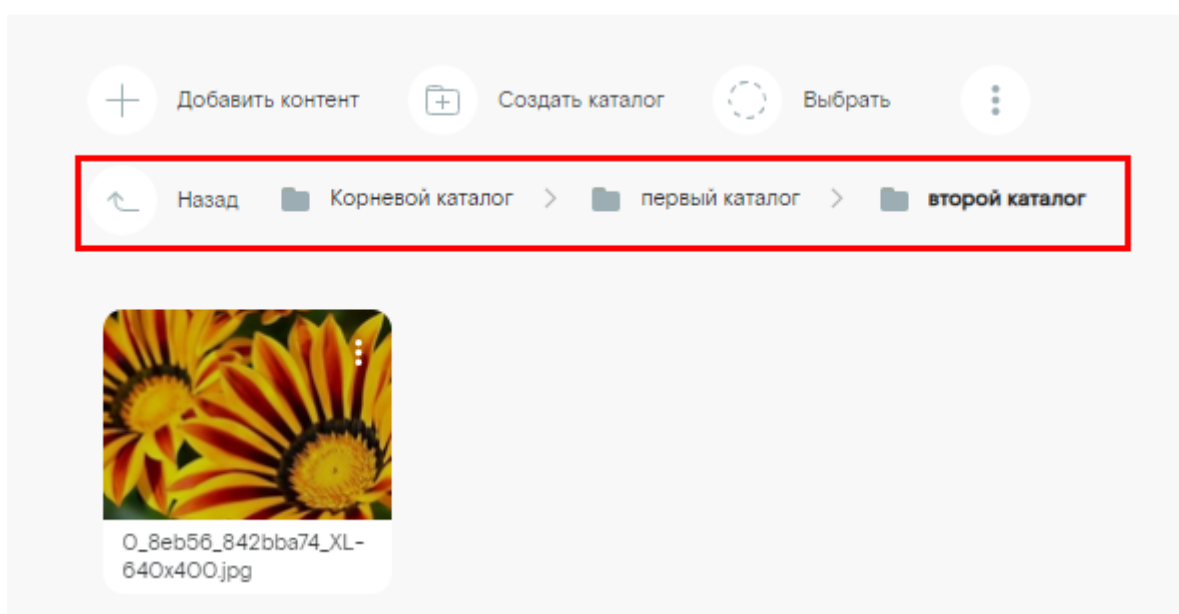
Действия доступные для каталогов:

1. Переименование
2. Перемещение
3. Удаление

Вызывается меню действий аналогично контенту, нажатием на кнопку «Три точки»

Перемещение по каталогам

При открытии каталогов появляется панель навигации, которая позволяет быстро вернуться в предыдущие каталоги.

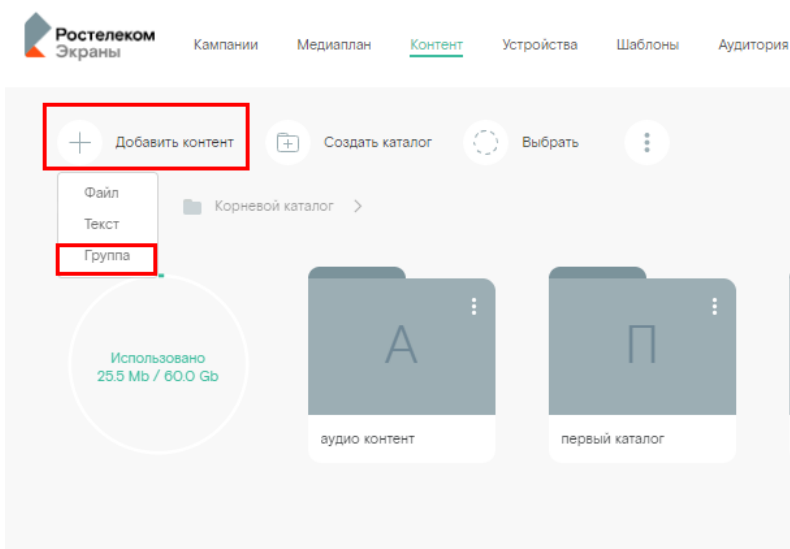


При нажатии на элемент этой панели происходит перемещение к соответствующему элементу, например при нажатии на «Первый каталог» произойдет переход в «Первый каталог».

### 7.3.4. Создание групп контента

Чтобы создать группу контента нажмите кнопку «Добавить контент» и нажмите «Группу»

Перед использованием в группу необходимо добавить контент, для этого откройте группу и нажмите кнопку «Выбрать файлы», откроется окно, в котором будут отображены каталоги и единицы контента, загруженные на платформу, выберите необходимый контент и нажмите «Применить».



Группы контента являются своего рода плейлистами, но с рядом важных отличий:

1. Группа контента считается одной единицей контента и всегда воспроизводится от начала и до конца в том порядке, в котором в ней расположены файлы. Проиллюстрируем: в рекламной кампании есть плейлист в который добавлено несколько единиц контента и группа, а также настроено случайное воспроизведение. При воспроизведении будет выбираться случайный контент, но, если будет выбрана группа – она будет воспроизведена до конца вне зависимости от того, сколько контента в ней находится.
2. Изменение группы контента затрагивает все кампании, в которые она добавлена и изменения происходят сразу после произведения действий с группой.

### 7.3.5. Перемещение объектов

Каталоги и единицы контента можно перемещать между каталогами, чтобы сделать это откройте меню действий и выберите пункт «Переместить».

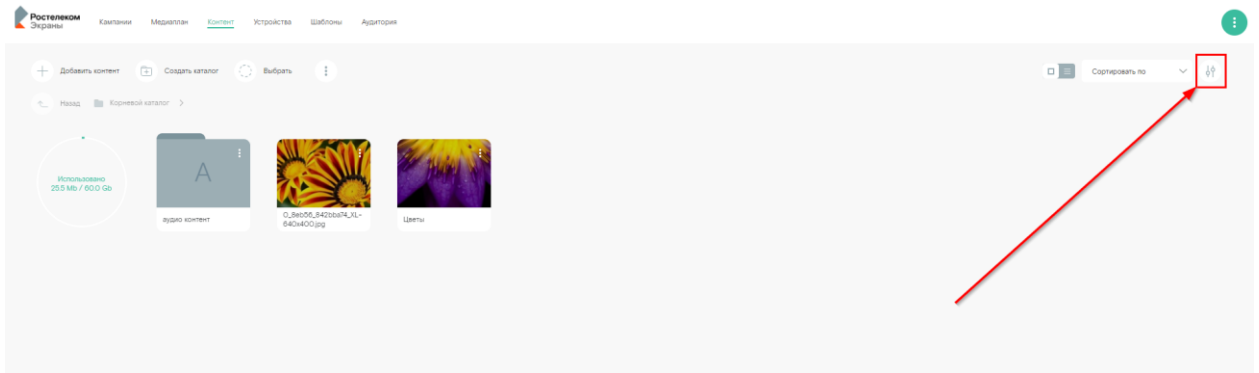
После этого откроется окно навигации, в котором необходимо выбрать нужный каталог для перемещения. Каталог можно выбрать двумя способами:

1. отметив его щелчком на чекбокс и нажав «Применить»
1. перейдя в окне навигации в нужный каталог и нажав «Выбрать текущий каталог»

Таким же образом можно перемещать каталоги вместе с вложенными каталогами и контентом, а также группы контента.


### 7.3.6. Фильтрация и отчеты по контенту

В разделе имеется возможность фильтрации и поиска по контенту, для вызова фильтра нажмите кнопку в правом верхнем углу раздела



При нажатии на данную кнопку откроется панель фильтра

Данная панель позволяет фильтровать содержимое раздела по следующим параметрам:

1. (1) По имени. Введите имя (или часть имени) единицы контента поле «Имя».
2. (2) По типу. Нажмите на выпадающий список «Все» и выберите необходимый тип контента (можно выбрать несколько типов).
3. (3) По статусу. Нажмите на выпадающий список «Все» и выберите: отображать «Подтвержденные» или «Неподтвержденные» единицы контента.
4. (4) По каталогам. Нажмите на кнопку «+», выберите необходимый(ые) каталог(и) и нажмите «Применить» для установки параметров фильтра. Нажмите кнопку «Отменить», чтобы выйти из меню выбора каталогов без применения фильтра по каталогам.
5. (5) По кампаниям. Нажмите на кнопку «+», выберите необходимую(ые) кампанию(и) и нажмите применить для установки параметров фильтра. Нажмите на «x» у кнопки «Выбранные кампании» , чтобы отменить выбор кампаний. Нажмите кнопку «Отменить», чтобы выйти из меню выбора кампаний без применения фильтра по кампаниям.

Нажмите кнопку «Применить» для отображения результатов поиска.

Нажмите кнопку «Сбросить» для полного удаления параметров фильтра.

Фильтр

ИМЯ

demo

ТИП

ВЫБРАНО 2

СТАТУС

ПОДТВЕРЖДЕННЫЕ

КАТАЛОГИ

+ 1 x

КАМПАНИИ

+ FIRST x SECOND x

ПРИМЕНИТЬ СБРОСИТЬ

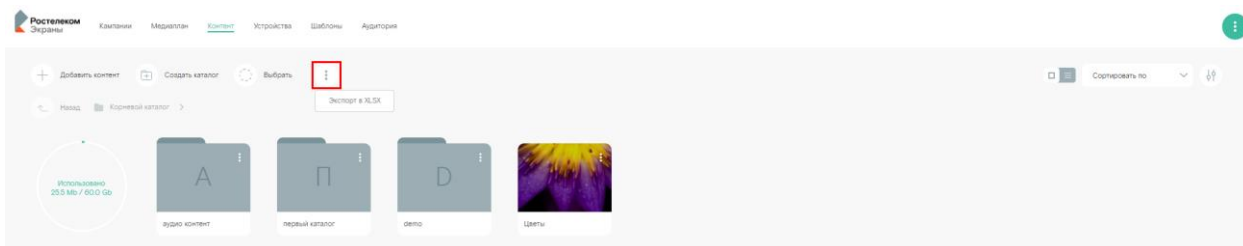
Также, можно на время скрыть любой из параметров поиска, нажав на переключатель , который находится правее каждого параметра. Если параметр скрыт, поиск по его значению отображаться не будет, но при этом содержимое параметра не будет удалено. Для того, чтобы вернуть параметр для фильтрации поиска по его значению нужно нажать на переключатель , находящийся правее параметра. Для удаления параметра нужно нажать на кнопку .

Нажмите кнопку «Применить» для отображения результатов поиска.

Нажмите кнопку «Сбросить» для полного удаления параметров фильтра.



Также имеется возможность формирования отчета о контенте, запросить его можно нажав на кнопку «Три точки» в панели действий и выбрав «Экспорт в XSLX» в выпадающем меню



После нажатия кнопки отобразится окно отправки отчета, в котором можно выбрать на какой адрес почты будет отправлен отчет. После нажатия «Отправить» отчет будет сформирован и отправлен на указанный адрес почты

Отчет содержит следующую информацию:

1. ID контента
2. Название файла
3. Путь до файла в ЛК
4. Тип контента
5. Дата окончания срока жизни
6. Размер файла
7. Дата создания
8. Дата обновления контента
9. Названия кампаний, в которых используется контент

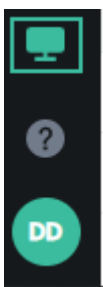
## 7.4. Раздел «Устройства»

Раздел «Устройства» предназначен для управления точками вещания.

Раздел позволяет отслеживать текущий статус точек вещания, включая статус воспроизведения шаблонов проектов.













Раздел «Устройства» обеспечивает возможность группировки точек вещания по каталогам и тэгам.

Открыть раздел можно нажав на иконку с изображением экрана в нижнем левом углу интерфейса платформы:



### 7.4.1. Добавление нового устройства

1. Нажмите кнопку «Добавить устройство».

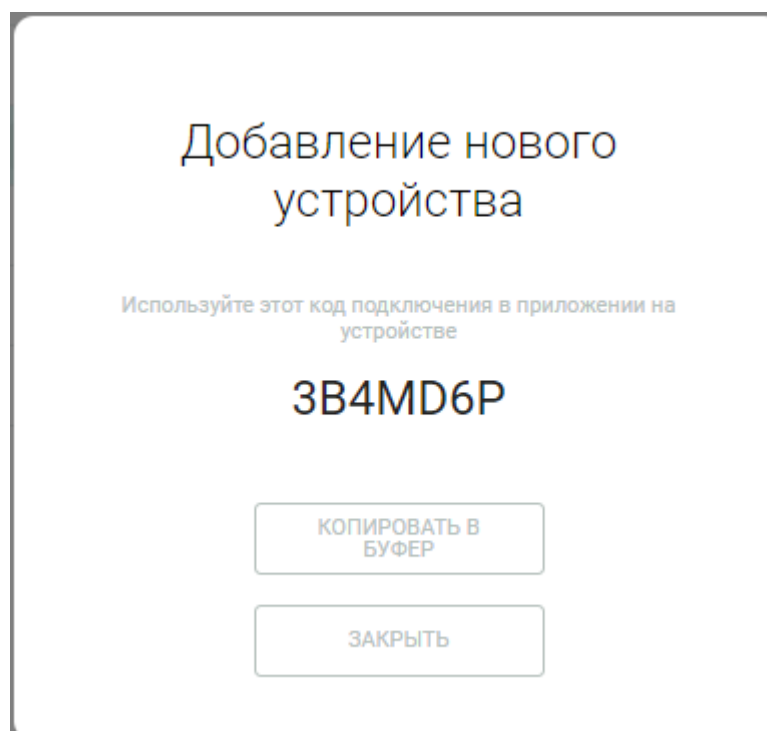
 ДОБАВИТЬ УСТРОЙСТВО	 СОЗДАТЬ КАТАЛОГ	 ВЫБРАТЬ	 ОПЦИИ
Устройства	Статус		
>  123			
>  123_копия (1)			
>  Новый каталог			
>  More			
>  SoMuch			
 ол	Не подключено		
 Dev_000	Не подключено		
 gx3	Не подключено		

2. В открывшемся окне введите произвольное название добавляемой точки, а также описание адреса расположения устройства и нажмите кнопку «Добавить».

В свойствах устройства введенное значение будет видно на вкладке "Адрес", в поле "Описание адреса", которое является однострочным комментарием к многострочному полю "Адрес места".

Устройства	Статус	Теги
> [иконка]		
> [иконка]		
[иконка] NOU	Не подключено	
[иконка] MacBook	Не в сети	uzl
[иконка] НОУТ	Не в сети	uzl
[иконка] MacBook	Не в сети	uzl
[иконка] MacBook	Не подключено	
[иконка] MacBook	Не в сети	
[иконка] MacBook	Не в сети	
[иконка] MacBook	Не в сети	

3. Скопируйте код из появившегося окна. Его потребуется ввести на точке вещания в программе Addressality AI Player.



4. После копирования кода, окно можно закрыть.
5. После ввода кода на точке вещания, она будет подключена к платформе и станет доступна для управления из Addreality AI Manager и AI Designer.

Для отображения или скрытия дополнительной информации по устройствам: статуса устройства, тегов, локации, нажмите на шестеренку в правом углу раздела:

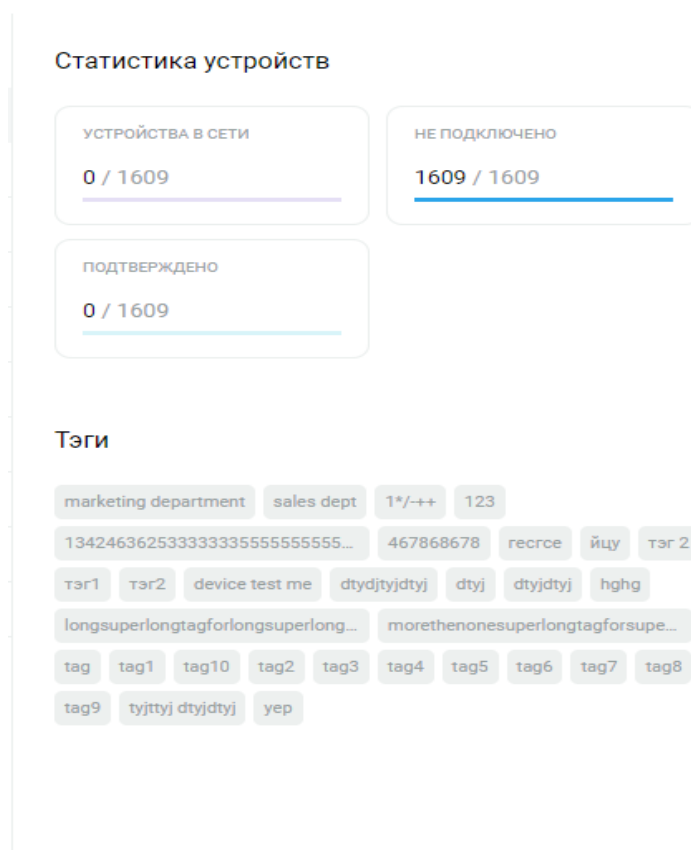
Устройства	Статус	Теги	Адрес	Подписки	Профиль
> новосибирск					
> тула					
33	Не подключено				
Мой_стик	Не в сети	utd		Экраны * Live	
НОУТ	Не в сети	utd		Экраны с видеоналитикой * Live	
ПЛАНШЕТ	Не в сети	utd		Экраны * Live	

Для каждой точки вещания отображаются следующие **статусы**:

- Не в сети(устройство не в сети);
- Проигрывается(кампания проигрывается на устройстве);
- Пауза(кампания приостановлена);
- Пустой(на устройство не назначена ни одна из кампаний);
- Ошибка(на устройстве возникла непредвиденная ошибка при воспроизведении);

- Не подключено(устройство не подключено к платформе).

В правом блоке страницы устройств можно увидеть основную статистику, нажав на любой элемент которой будет автоматически применен фильтр. Также, здесь отображается весь список тегов. Если выбрать какой-то определенный тег, то устройства будут по нему отфильтрованы:



Страница Устройств обеспечивает возможность **одновременного выбора нескольких элементов** для проведения групповых операций над ними. Для этого:

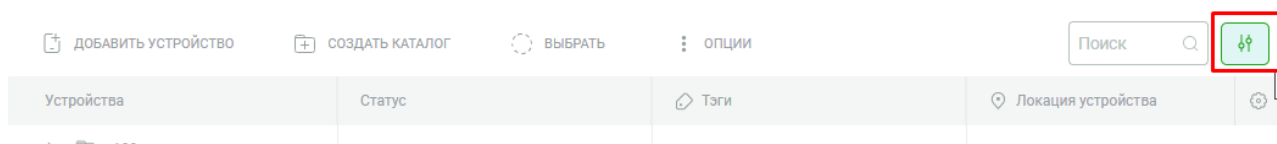
1. Нажмите кнопку «Выбрать».
2. Выберите нужные точки вещания и группы точек вещания, выбор будет подсвечен.

Устройства	Статус	Тэги
> 123		
> 123_копия (1)		
> Новый каталог		
> More		
> SoMuch		
ол	Не подключено	marketing department sales dept
Тест234	Не подключено	
Dev_000	Не подключено	
gx3	Не подключено	

3.Выполните требуемые действия.

## 7.4.2. Фильтр и отчеты по устройствам

В разделе имеется возможность фильтрации и поиска по устройствам, для вызова фильтра нажмите кнопку в правом верхнем углу раздела



При нажатии на данную кнопку откроется панель фильтра

Поиск

### Фильтр

Поиск

Статус

### Теги

Включения

+ Выберите теги

Исключения

+ Выберите теги

### Свойства

Выберите параметр

Введите параметр

### Дополнительные атрибуты

Выберите атрибут

Введите параметр

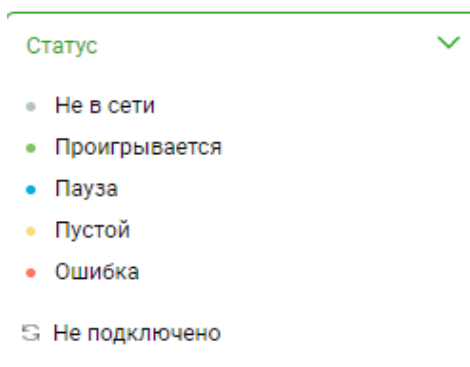
### Подписки

Выберите подписки

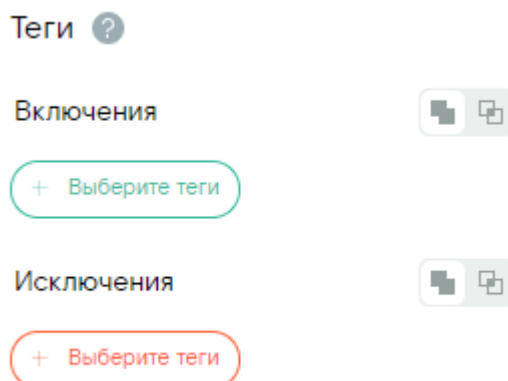
Статус

Данная панель позволяет фильтровать содержимое раздела по следующим параметрам:

- **По имени.** Введите имя устройства в поле «Имя».
- **По статусу устройств(а).** Выберите необходимые статусы устройств, либо кликните на флажок «Не подключено», для вывода неподключенных устройств.



- **По тэгам.** Поиск по тэгам оставляет в результатах поиска только устройства соответствующие выбранным тэгам, поиск может осуществляться по параметрам:



- «Включения»: указываются тэги по которым устройства должны быть включены в результат фильтрации. Например: если в параметре «Включения» указан тэг, то в результат попадут все устройства с данным тэгом
- «Исключения»: указываются тэги по которым устройства должны быть исключены из результата фильтрации. Например если в параметре «Исключения» указан тэг, то из результата будут исключены все устройства с данным тэгом

Также для обоих параметров имеются два режима: объединение и пересечение, при выборе «объединение» и указании 2 и более тэгов в результат фильтрации будут включены, или исключены все устройства которые обладают одним из указанных или обоими тэгами, при выборе «пересечение» соответственно будут включены или исключены только те устройства которые обладают обоими тэгами.



Параметры «Включения» и «Исключения», а также их режимы можно комбинировать в любом требуемом сочетании, они работают независимо друг от друга.

- **По свойствам.** Выберите свойство , а затем нажмите кнопку «Выберите параметр» для фильтрации. При необходимости выберите еще свойство(а) и добавьте их таким же способом.

#### Свойства

Выберите параметр

- Адрес
- Заметка
- Публичный IP
- Приватный IP
- Имя компьютера

- **По дополнительным атрибутам.** Выберите атрибут и введите значение атрибута для фильтрации. При необходимости выберите еще атрибут(ы) и добавьте их таким же способом.

#### Дополнительные атрибуты

Выберите атрибут

- test
- weather
- Check

- **По подписке.** Для того, чтобы отобразить список устройств с определенной подпиской выберите нужную для фильтрации:

Фильтр ? ×

Поиск 🔍

Статус ▾

Теги ?

Включения 🗑️ 📄

+ Выберите теги

Исключения 🗑️ 📄

+ Выберите теги

Свойства

Выберите параметр ▾

Введите параметр +

Дополнительные атрибуты

Выберите атрибут ▾

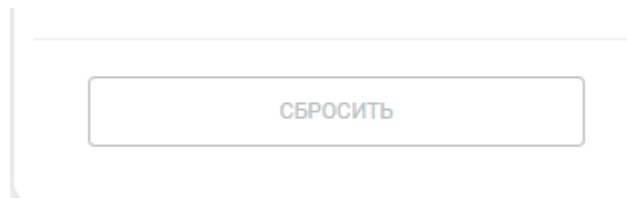
Введите параметр +

Подписки

Выберите подписки ▾

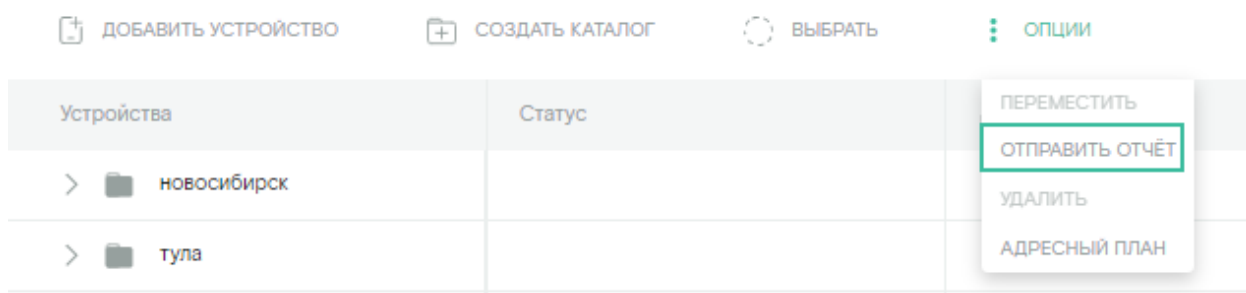
- Экраны с видеоаналитикой
- Экраны

**Кнопка «Сбросить».** Удаляет значения со всех вышеупомянутых параметров. Кликните кнопку «Сбросить» для очистки параметров фильтра.

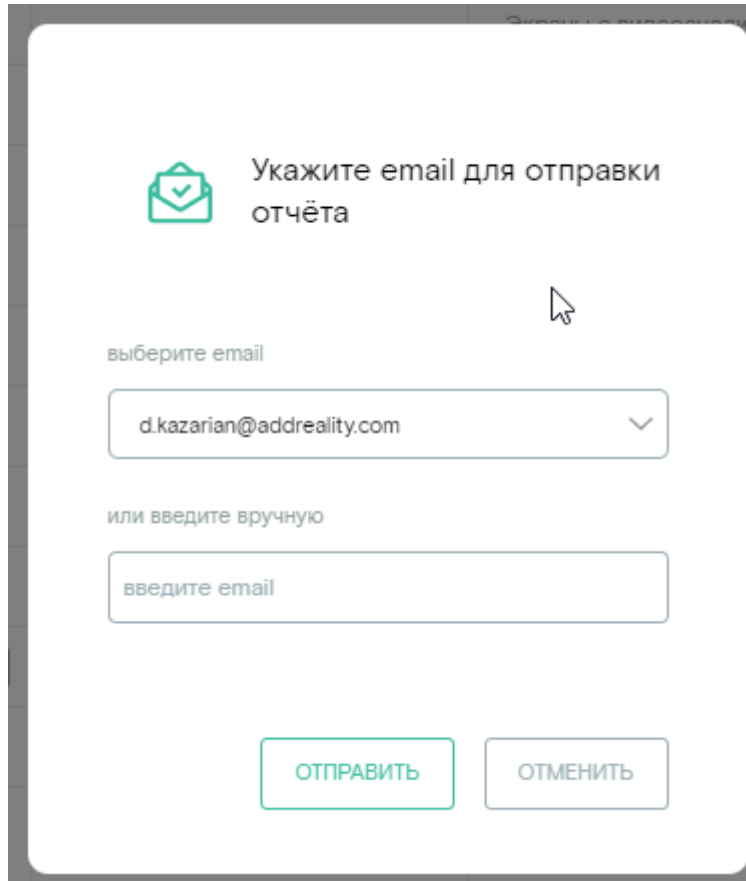


Для совершения поиска следует выбрать требуемые параметры и нажать кнопку «Применить», также есть возможность сбросить фильтр.

Присутствует **возможность формирования отчета** об устройствах, запросить его можно нажав на кнопку «Опции» в панели действий и выбрав «Отправить отчет» в выпадающем меню



После нажатия кнопки отобразится окно отправки отчета, в котором можно выбрать на какой адрес почты будет отправлен отчет. После нажатия «Отправить» отчет будет сформирован и отправлен на указанный адрес почты.

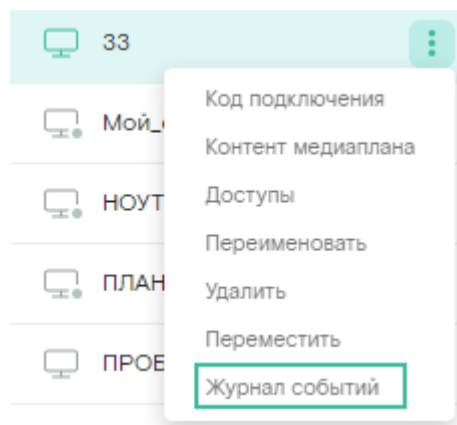


Отчет содержит следующую информацию:

- ID устройства
- Его название
- Путь до устройства в разделе «Устройства» на платформе
- Статус устройства
- Дату и время когда устройство последний раз было в сети
- Версию плеера
- Код подключения (если устройство еще не было активировано)
- Теги
- Содержания доп. полей устройства («заметка», «адрес»)
- Дату и время создания устройства на платформе
- Дату и время обновления свойств устройства
- Дату и время подключения устройства кодом подключения
- Версию OS
- Модель CPU устройства
- Объем RAM устройства
- Название ПК
- Внешний и внутренний IP устройства
- Часовой пояс устройства

Для **просмотра логов** точек вещания:

1. Выберите устройство и нажмите на контекстное меню(три точки, затем выберите «Журнал событий»):

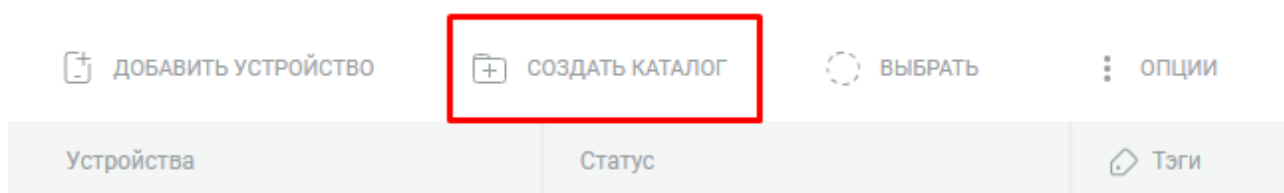


2. Вы будете переадресованы на страницу «Журнал событий», содержимое которой будет отфильтровано по выбранной точке вещания.

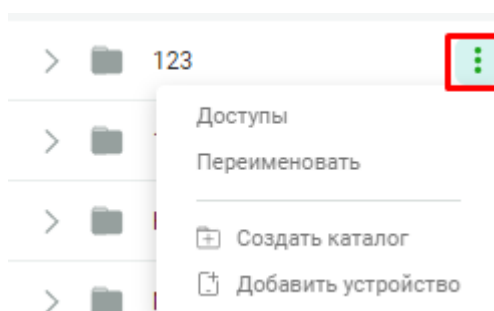
### 7.4.3. Работа с каталогами

Для создания нового каталога:

1. Нажмите кнопку «Создать каталог».

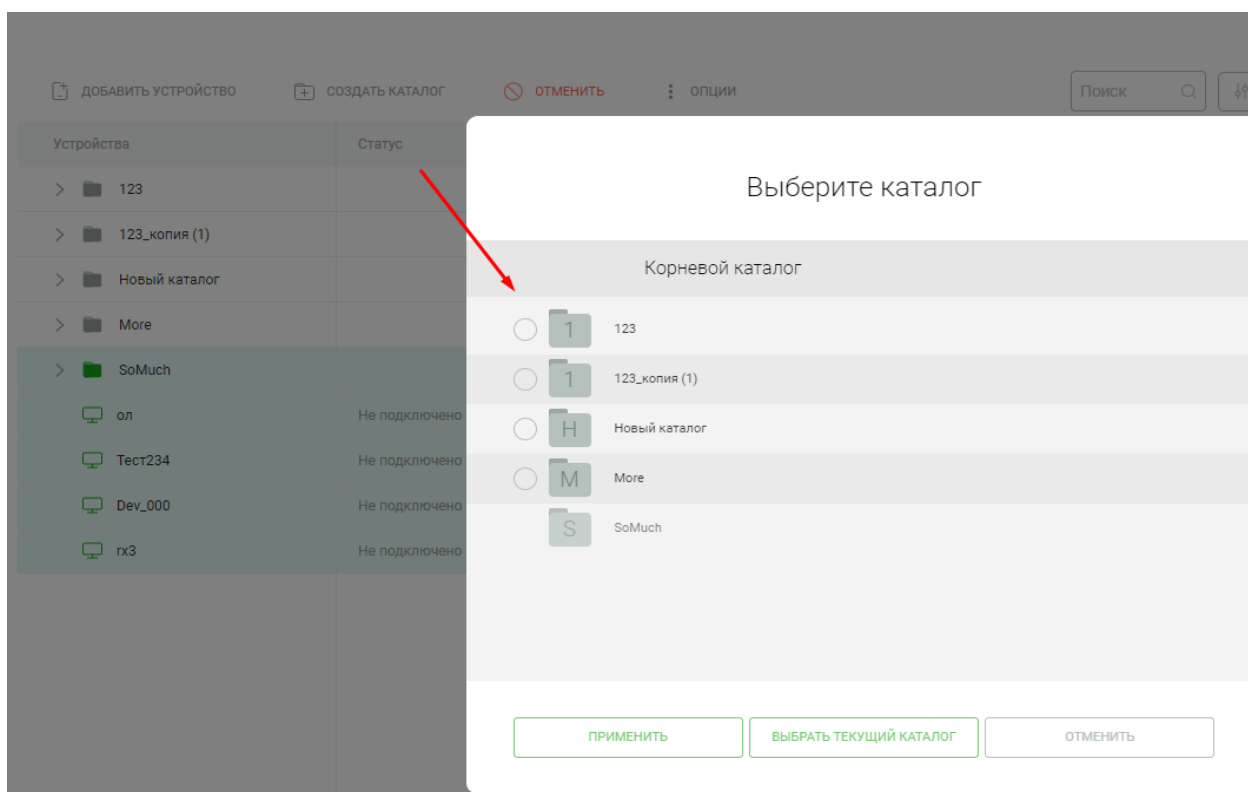


2. В открывшемся окне введите название каталога и нажмите кнопку «Создать».
3. Каталог будет добавлен на страницу.
4. Для изменения названия каталога откройте его контекстное меню, выберите пункт «Переименовать», в открывшемся окне введите новое название каталога и нажмите кнопку «Переименовать». Название каталога будет изменено. Также в этом разделе можно изменить доступы у групп пользователей и дополнительно добавить внутрь каталога еще один каталог или устройства.



5. Переместить устройства или каталог можно путем использования кнопки «Выбрать» выберите нужные элементы, нажмите кнопку «Переместить», в открывшемся окне укажите каталог, в котором нужно разместить выбранные элементы;

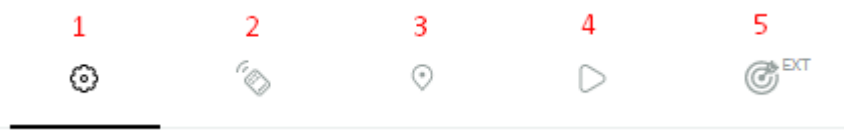
для перемещения элементов на уровень выше воспользуйтесь вышеописанным способом либо поочередно перетаскивайте элементы на кнопку «Назад» (применимо только в тех случаях, когда элементы расположены не в корневом каталоге).



Для удаления каталога откройте его контекстное меню и выберите пункт «Удалить». Каталог, включая все точки вещания в нем, будут удалены из платформы.

#### 7.4.4. Управление устройствами

При нажатии на устройство появится несколько вкладок с его свойствами:



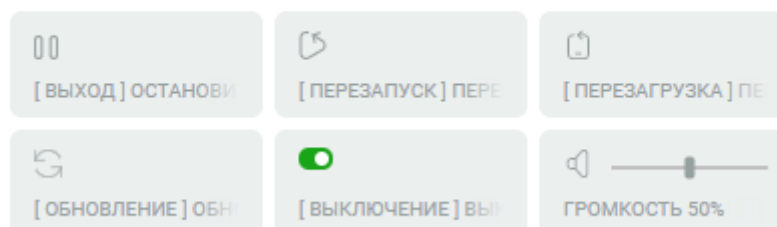
1. Основное.

Основные настройки устройства: Получение скриншота экрана с точки вещания, информация об устройстве, настройка возможности изменять настройки сразу в большом списке устройств, тэги, тип точки вещания, доп. атрибуты устройства, заметки.

## 2. Управление.

Панель с быстрыми действиями на устройствах (остановить кампанию, перезапустить кампанию, перезагрузка устройства, обновление устройства, выключение устройства, громкость).

### Быстрые действия



Также в этом разделе есть планировщик команд, параметры хранения данных, время работы устройства, интервал загрузки данных и включение р2р передачи данных.

## 3. Адрес.

Включает в себя поле для заполнения адреса устройства, каких-либо деталей о устройстве, и информацию о окружающей обстановке где находится точка вещания.

## 4. Кампании

Список назначенных кампаний на устройство и возможность сразу же с этого пункта создать новую кампанию для конкретной точки вещания.

## 5. Профилирование

Добавление циклов на устройство и связанные с ними настройки.

В данные блоки разделены основные свойства и настройки устройств по их общим свойствам.

Для **присвоения тэгов точке вещания** или группе точек вещания воспользуйтесь одним из нижеперечисленных действий:

- 1) Для одного устройства. Нажмите на само устройство, откроется меню с свойствами:

ДОБАВИТЬ УСТРОЙСТВО СОЗДАТЬ КАТАЛОГ ВЫБРАТЬ ОПЦИИ

Поиск

Устройства	Статус	Тэги	Локация устройства
> 123			
> 123_копия (1)			
> Новый каталог			
> More			
> SoMuch			
ол	Не подключено	тест marketing department sales 3	
Тест234	Не подключено	тест тест2	
Dev_000	Не подключено		
gx3	Не подключено		

Тест234 ОТМЕНИТЬ ВЫБОР

ID устройства: 1926  
Статус: Не в сети  
Дата создания: 07 07 '20 12:31

Массовое обновление параметров

Массовое обновление  
Позволяет изменять настройки сразу в большом списке устройств.

Тэги

+ Добавить

тест X тест2 X

Тип точки вещания

Тип точки вещания

Дополнительные атрибуты

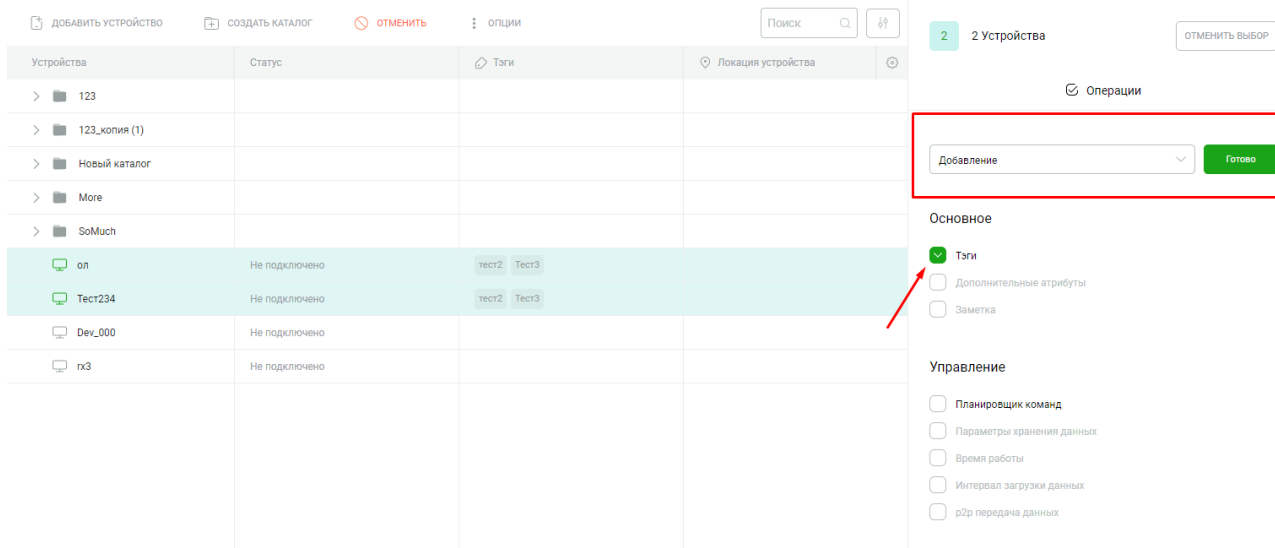
В отрывшемся окне введите название тэга и нажмите кнопку «+Добавить»

Тэги

+ Добавить

тест X тест2 X

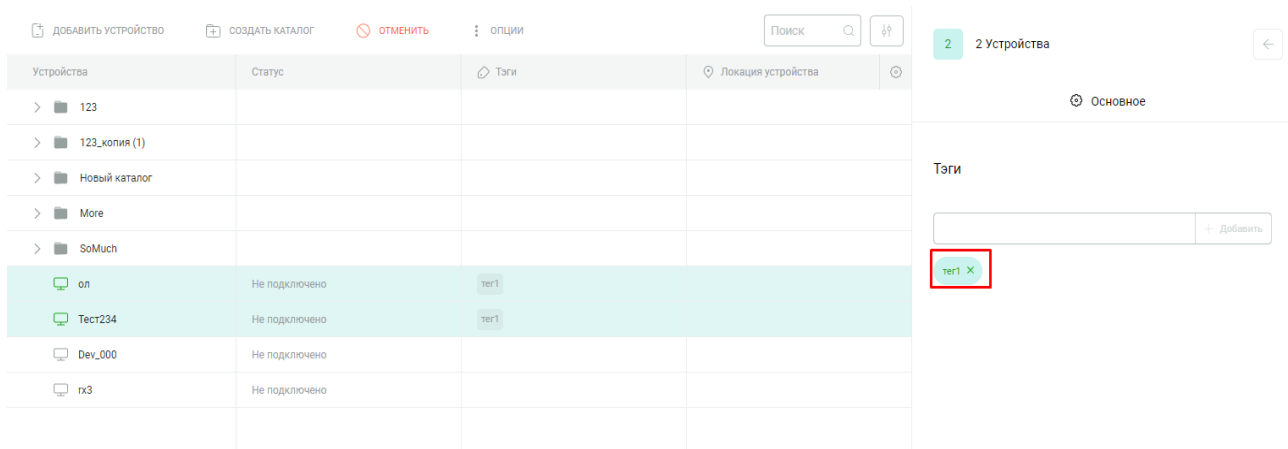




2) Для группы устройств. Выберите устройства и в свойствах поставьте чекбокс на вкладке «Теги», выберите «Добавление» и нажмите готово. В открывшемся окне введите название тега и нажмите кнопку «+Добавить».

В случае, если тэг вводится для каталога, в котором расположены точки вещания, то тэг будет присвоен всем устройствам каталога.

Для снятия тэгов или их перезаписи вы можете в свойствах поставить чекбокс на вкладке «Теги», выбрать «Перезапись» и добавить либо новые теги, либо удалите старые.



У одного устройства вы можете удалить любой из интересующих вас тегов в его свойствах, нажав на крестик в правом углу тега:

Тэги

тег1 X

**Чтобы изменить параметры для нескольких устройств** выберите один или несколько элементов на странице , в правой части платформы появится меню с «Операциями», которые можно выполнить:

Если вы хотите выполнить какую-либо операцию перезаписав настройки на всех устройствах, нужно выбрать «Перезапись» и проставить чекбокс напротив нужного

3 3 Устройства

ОТМЕНИТЬ ВЫБОР

Операции

Перезапись

Готово

#### Основное

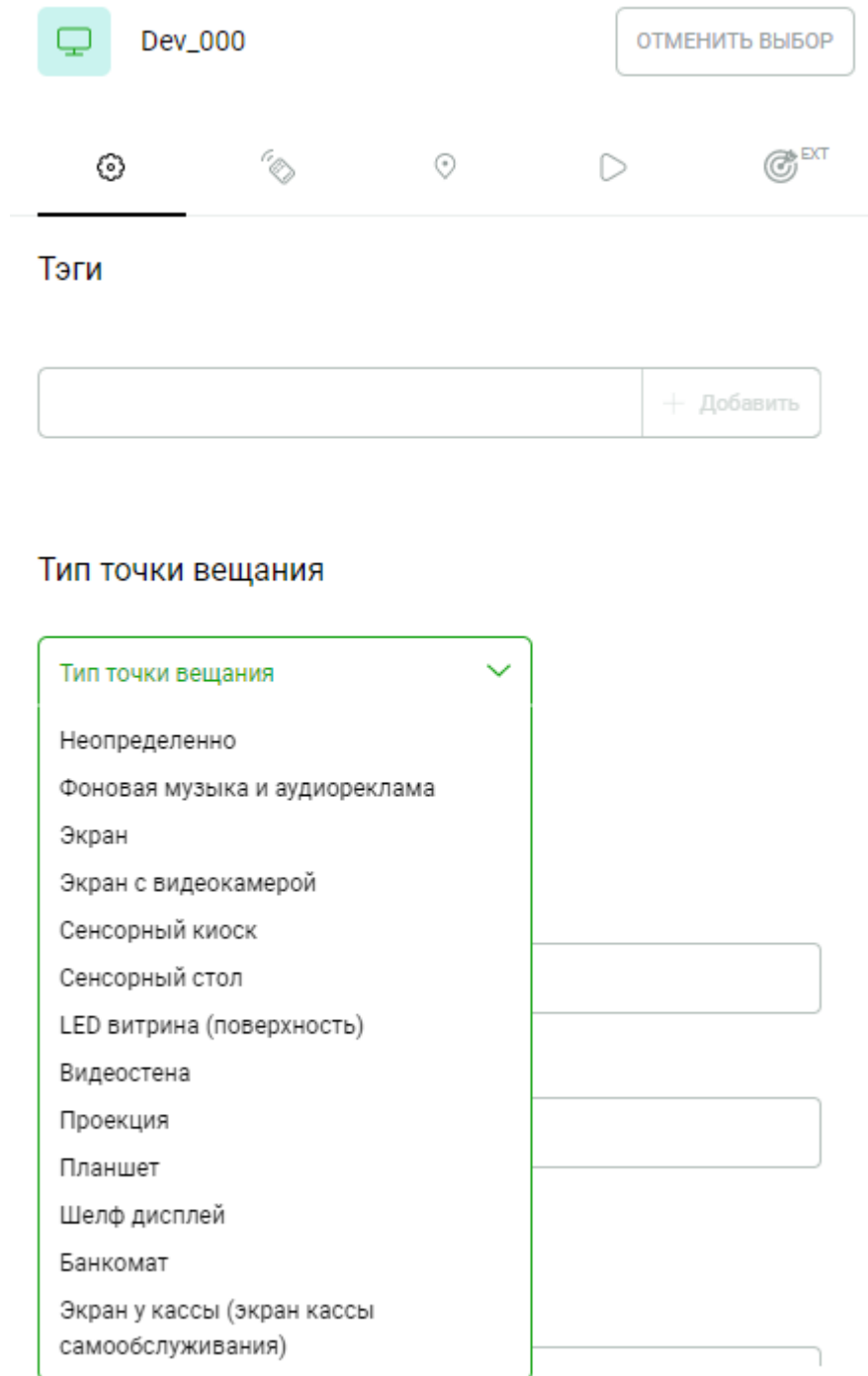
- Тэги
- Дополнительные атрибуты
- Заметка

#### Управление

- Планировщик команд
- Параметры хранения данных
- Время работы
- Интервал загрузки данных
- p2p передача данных

пункта из «Основного» или «Управления», после этого вы сможете внести интересующие вас данные, либо включить/выключить настройку для нескольких устройств.

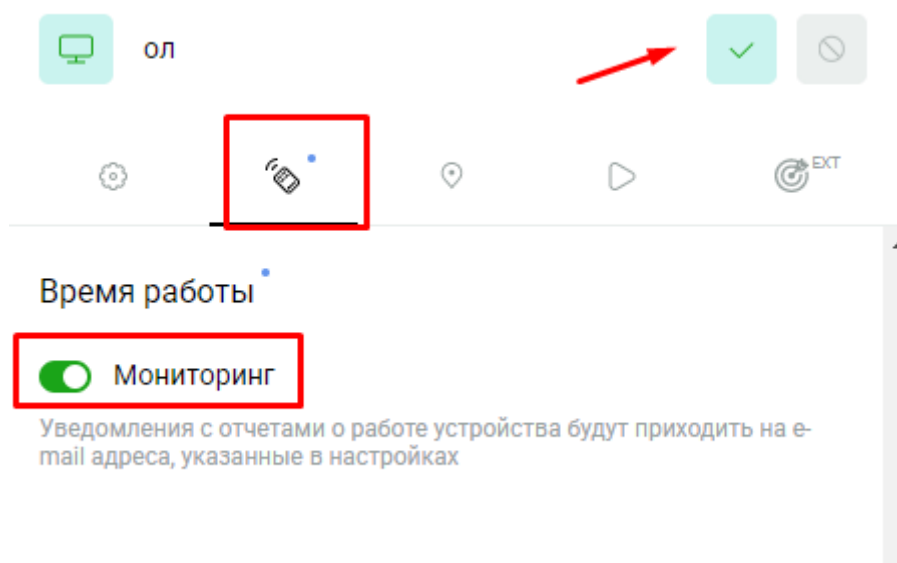
Точке вещания можно **задать тип**, для разделения устройств в соответствии с их назначением, либо форматом устройства:



Для **включения уведомлений** о проблемах, возникших на точках вещания:

1. Выберите устройство, и нажав на него вызовите меню «Свойства», перейдите в «Управление»
2. В открывшейся панели в блоке переключите тумблер на «Мониторинг», он станет зеленым, нажмите галочку в правом углу для сохранения.

3. На адреса электронной почты, указанные в настройках платформы (Настройки),



будут поступать сведения о неполадках, возникших на выбранных точках вещания.

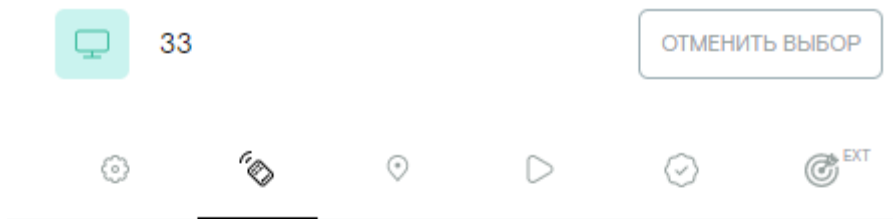
4. Для выключения уведомлений выключите тумблер «Мониторинг», чтобы он был серого цвета.

Для **настройки времени работы устройства** выполните следующие действия:

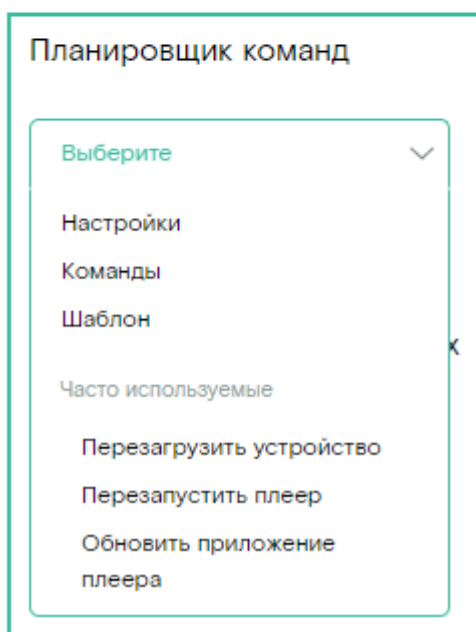
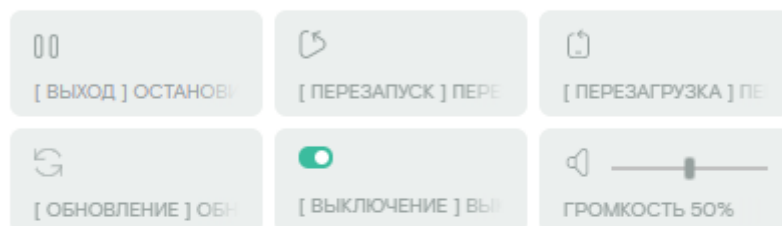
1. Выберите устройство, и нажав на него вызовите меню «Свойства», перейдите в «Управление»
2. В открывшейся панели, в области «Время работы» и выставьте нужные вам промежутки времени, в которые выбранные точки вещания должны работать.
3. В строках с днями недели введите временной интервал работы точек вещания. При необходимости использования нескольких временных интервалов в рамках одного дня, воспользуйтесь кнопками «Добавить».
4. Нажмите кнопку зеленую галочку в правом верхнем углу для сохранения внесенных изменений.

Для **выполнения управляющих команд** над точками вещания по расписанию существует **Планировщик команд**, для его использования вам нужно сделать:

1. Выберите устройство, и нажав на него вызовите меню «Свойства», перейдите в «Управление»
2. В открывшейся панели, в меню «Планировщик команд» вы можете выбрать тип команды:

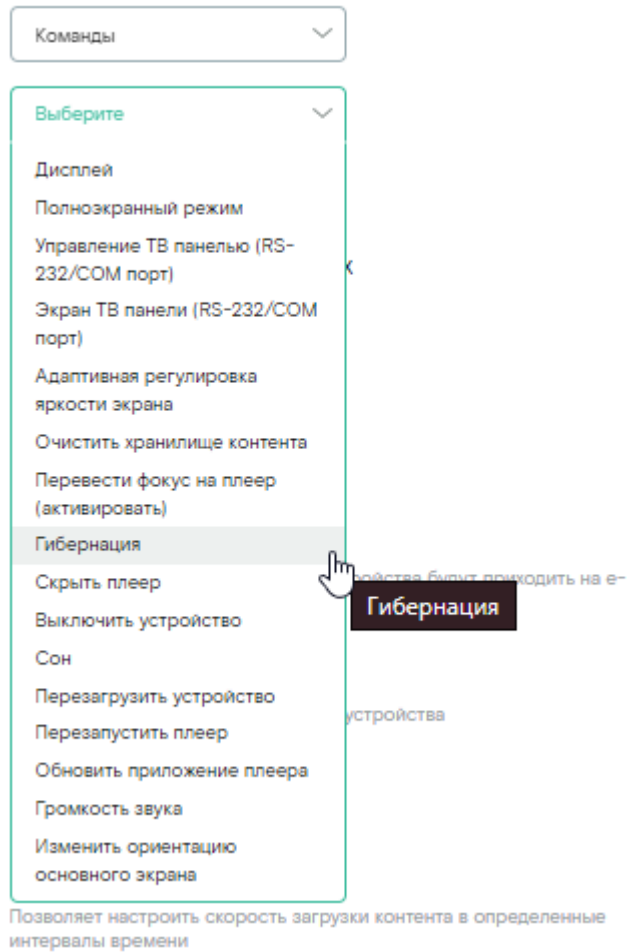


### Быстрые действия



3. Поочередно выберите в меню тип управляющей команды, команду/настройку и значение настройки (там, где применимо).

## Планировщик команд



4. Настройте расписание выполнения команды. Если требуется моментальный запуск – установите флажок «Запустить сейчас». Если требуется отложенное выполнение и настройка периодичности – снимите флажок «Запустить сейчас», заполните поля «Дата» и «Время» требуемым образом. При необходимости, в поле «Периодичность» выберите тип периодичности и уточняющем поле введите нужное значение.

## Планировщик команд

Команды

Гибернация

Запустить сейчас

07 Июль 2020 19 : 12 : 18

Периодичность

Нет

Каждые

5. Для выполнения команды нажмите кнопку «Создать».

Доступные управляющие команды приведены в таблице ниже.

№ п/п	Тип команды	Команда	Пояснение
1	Проект	Продолжить проигрывание	-
2	Проект	Выход в главное меню	-
3	Настройки	Аппаратное декодирование видео	Снижение потребления ресурсов за счет переноса нагрузки на видеокарту
4	Настройки	Автоконфигурация	Автоматическая настройка устройства вещания.  В процессе автоматической настройки устройства под



			<p>управлением Windows, программа:</p> <p>Запрашивает права администратора, если по каким-либо причинам они не были получены во время установки программы.</p> <p>Отключает контроль учетных записей (UAC) для получения расширенных возможностей по управлению устройством.</p> <p>Отключает автообновление Adobe AIR для предотвращения лишних всплывающих окон.</p> <p>Устанавливается в автозагрузку.</p>
5	Настройки	Автозапуск	Автоматический запуск проигрывателя в операционной системе точки вещания.
6	Настройки	Режим киоска	Блокирование несанкционированных попыток выхода из программы, системных окон, меню и прочих элементов операционных систем устройства вещания.
7	Настройки	Отправлять статистику по взаимодействию	Сбор и отправка в Addreality AI Manager данных о количестве пользователей и продолжительности взаимодействия пользователей с шаблонами проектов на точках вещания.
8	Настройки	Отправлять статистику контента	Сбор и отправка в Addreality AI Manager данных о воспроизведении содержимого шаблона проекта.
9	Настройки	Отправить статистику по камере	Сбор и отправка в Addreality AI Manager данных о количестве и продолжительности просмотров шаблона проекта («просмотр» –

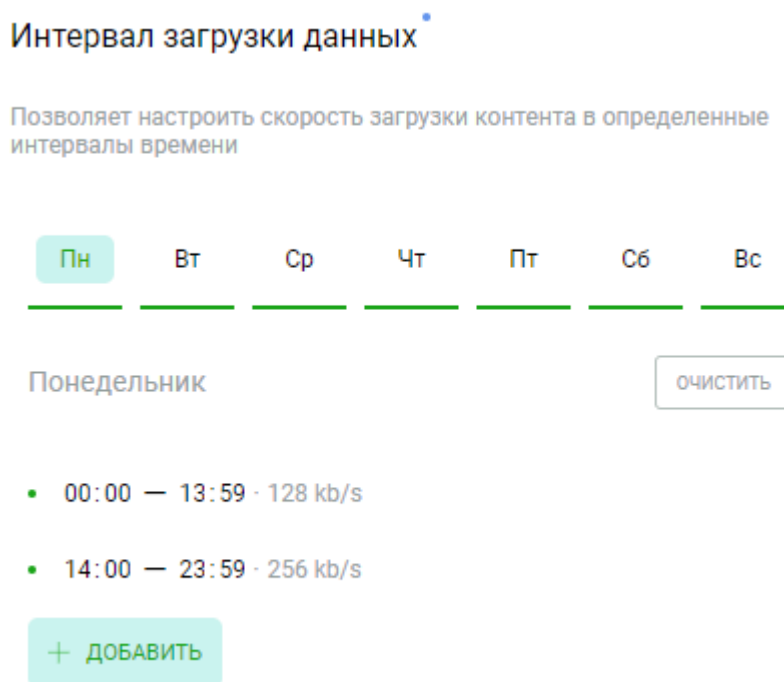
			взгляд, зафиксированный камерой точки вещания).
10	Настройки	Отключить горячие клавиши	Отключение всех используемых на точке вещания «горячих» клавиш и клавиатурных сокращений.
12	Настройки	Поворот камеры	Поворот камеры точки вещания (при наличии технической возможности) на заданное количество градусов.
12	Настройки	Использовать Addreality Face	Включение/выключение возможности распознавания лиц.
13	Настройки	Фоновый режим	Скрытие программы с экрана и ее работа в фоновом режиме. Включенная настройка сохраняет возможность управления точкой вещания, в т.ч. получения снимков экрана.
14	Настройки	Растянуть на все экраны	Отображение содержимого с точки вещания на всех подключенных к ней экранах.
15	Настройки	Сглаживание	Возможность включить и выключить режим сглаживания
16	Настройки	Оптимизация видео для слабых устройств	Включение и отключение оптимизации настройки оптимизации видео
17	Настройки	Качество	Возможность выбора типа качества: Лучшее, Высокое, Среднее, Низкое
18	Настройки	FPS	Выбор FPS при котором проигрывается контент: 60,30,25

19	Настройки	Автозапуск	Возможность выбора автозапуска в секундах
20	Настройки	Изменить язык плеера	Выбор языка для интерфейса плеера
21	Настройки	Изменить ID зоны	Смена ID зоны плеера
22	Настройки	Настройки Telnet сервера	Вкл/выкл сервера, возможность указать порт
23	Настройки	Сменить URL для API	-
24	Команды	Дисплей	Включение/выключение экрана.
25	Команды	Экран ТВ панели (RS-232/COM порт)	Включение/выключение ТВ-панели.
26	Команды	Управление ТВ панелью (RS-232/COM порт)	-
27	Команды	Полноэкранный режим	-
28	Команды	Громкость звука	Настройка уровня громкости.
29	Команды	Изменить ориентацию основного экрана	-
30	Команды	Скрыть плеер	Скрытие окна проигрывателя.
31	Команды	Перевести фокус на плеер (активировать)	Вывод проигрывателя на передний план на экране точки вещания. Окно проигрывателя после этого становится активным.

32	Команды	Сон	-
33	Команды	Гибернация	-
34	Команды	Выключить устройство	-
35	Команды	Очистить хранилище контента	-
36	Команды	Перезагрузить устройство	-
37	Команды	Перезапустить плеер	-
38	Команды	Обновить приложение плеера	-
39	Команды	Адаптивная регулировка яркости экрана	Вкл/выкл адаптивной яркости экрана
40	Команды	Bluetooth	Вкл/выкл модуль bluetooth
41	Команды	Геопозиционирование (GPS)	Вкл/выкл GPS
42	Команды	Изменить ориентацию основного экрана	Изменение ориентации экрана в градусах
43	Команды	Консольная команда	Исполняемая строка. Доступна только Администратору Развертывания
44	Проект	Продолжить проигрывание	-

Для **настройки интервала загрузки содержимого** точками вещания:

1. Выберите устройство, и нажав на него вызовите меню «Свойства», перейдите в «Управление»
2. В открывшейся панели, в области «Интервал загрузки» нажмите кнопку «Изменить» и установите флажки напротив дней недели, в которые выбранные точки вещания должны обеспечивать загрузку контента.
3. В строках с днями недели введите временной интервал работы точек вещания. При необходимости использования нескольких временных интервалов в рамках одного дня, воспользуйтесь кнопками «Добавить».



#### 4. Шейпер трафика

Система позволяет ограничивать используемую ширину канала связи для точки/групп точек вещания. Шейпер трафика для ограничения максимальной скорости загрузки контента в настроенные заранее интервалы по расписанию. Полезно, чтобы не загружать канал связи в часы работы отделений, установив максимальную скорость загрузки контента, например, 256 кбит/с.

В строках с днями недели введите значение ограничения скорости загрузки (пустое значение – скорость не ограничена).

## Интервал загрузки данных

Позволяет настроить скорость загрузки контента в определенные интервалы времени

Пн Вт Ср Чт Пт Сб Вс

Понедельник

• 00:00 — 13:59 · 128 kb/s

14 : 00 — 23 : 59 256 kb/s

Нажмите кнопку «Добавить» для сохранения внесенных изменений.

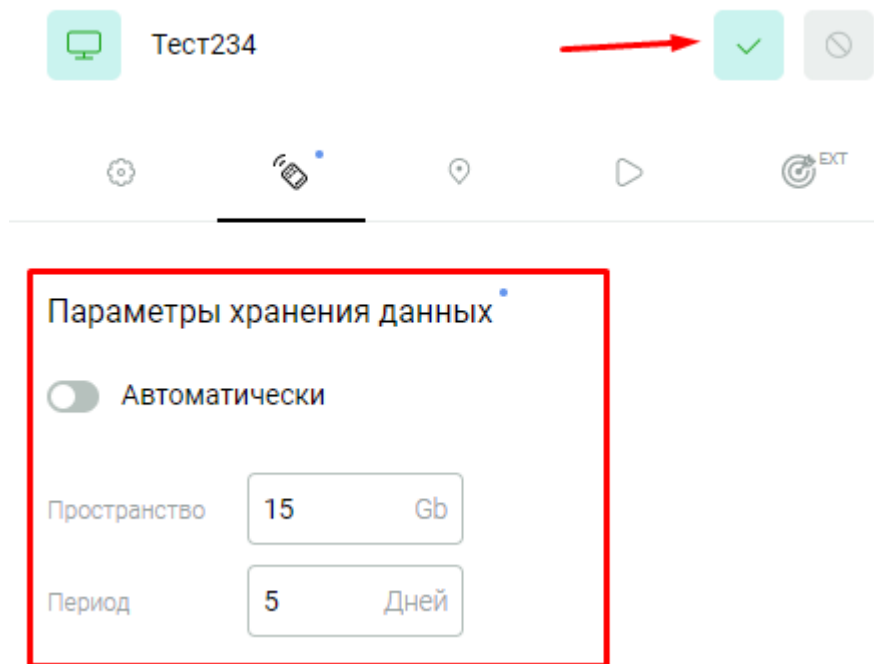
**Обратите внимание!** Настройки интервалов загрузки и шейпера трафика игнорируются при скачивании расширения [Face Recognition](#), которое необходимо для корректной работы камеры. Данное расширение скачивается **один раз** при первой установке [Addreality AI Player](#) и занимает около 125 Мб дискового пространства.

### Параметры хранения данных

Обеспечивает возможность настройки параметров хранения данных на точках вещания. При настройке, временные файлы на точках вещания, по достижению заданного объема или дней жизни будут автоматически удаляться.

Для **настройки параметров хранения данных на точках вещания:**

1. Выберите устройство, и нажав на него вызовите меню «Свойства», перейдите в «Управление»
2. В открывшейся панели, в области «Параметры хранения данных» перевидите тумблер в положение, когда «Автоматически» будет подсвечено серым цветом(выкл) и заполните поля нужными значениями.
3. Нажмите кнопку зеленую галочку в верхнем правом углу для сохранения изменений.
4. Настройка параметров хранения будет завершена.
5. Для восстановления автоматического режима переведите тумблер «Автоматически» в положение вкл(зеленый цвет)и сохраните внесенные изменения.



В блоке свойств «Адрес» вы можете указать адрес точки вещания, какие-либо заметки и указать окружающую обстановку, для более точного указания специфики месторасположения устройства:

Адрес

Введите название места

ДОБАВИТЬ НОВОЕ МЕСТО

Детали

Описание

Окружающая обстановка

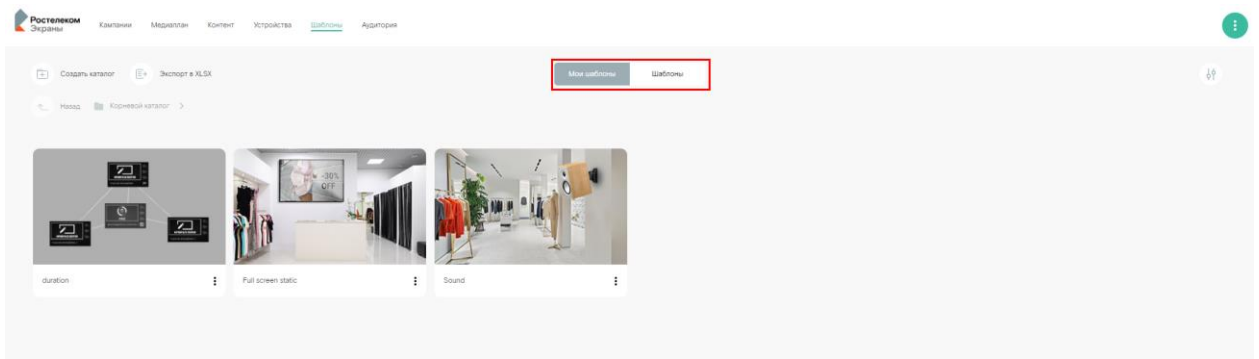
- Неопределенное
- >  В Магазине
- >  Продуктовый магазин
- >  Магазин парфюмерии и косметики
- >  Почтовые отделения
- >  Офисы
- >  Жилой комплекс
- >  Здоровье
- >  Спортивно-Оздоровительные Центры
- Метро
- >  Аэропорт

## 7.5. Раздел «Шаблоны»

Раздел "Шаблоны" обеспечивает доступ к шаблонам проектов, загруженным на платформу.

Шаблоны проектов делятся на пользовательские и предустановленные. Для переключения между ними предусмотрена соответствующая кнопка.



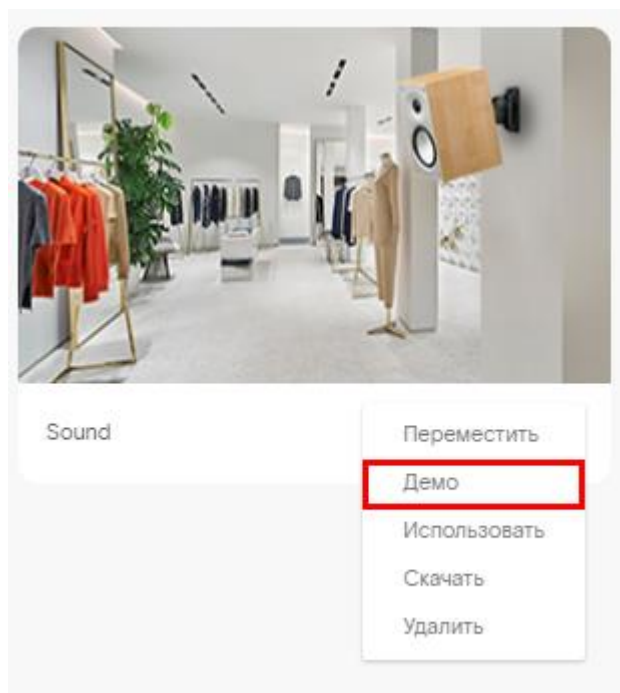


Шаблоны проектов могут быть переданы на точки вещания, использованы в рекламных кампаниях и сохранены для локального редактирования в Дизайнер шаблонов.

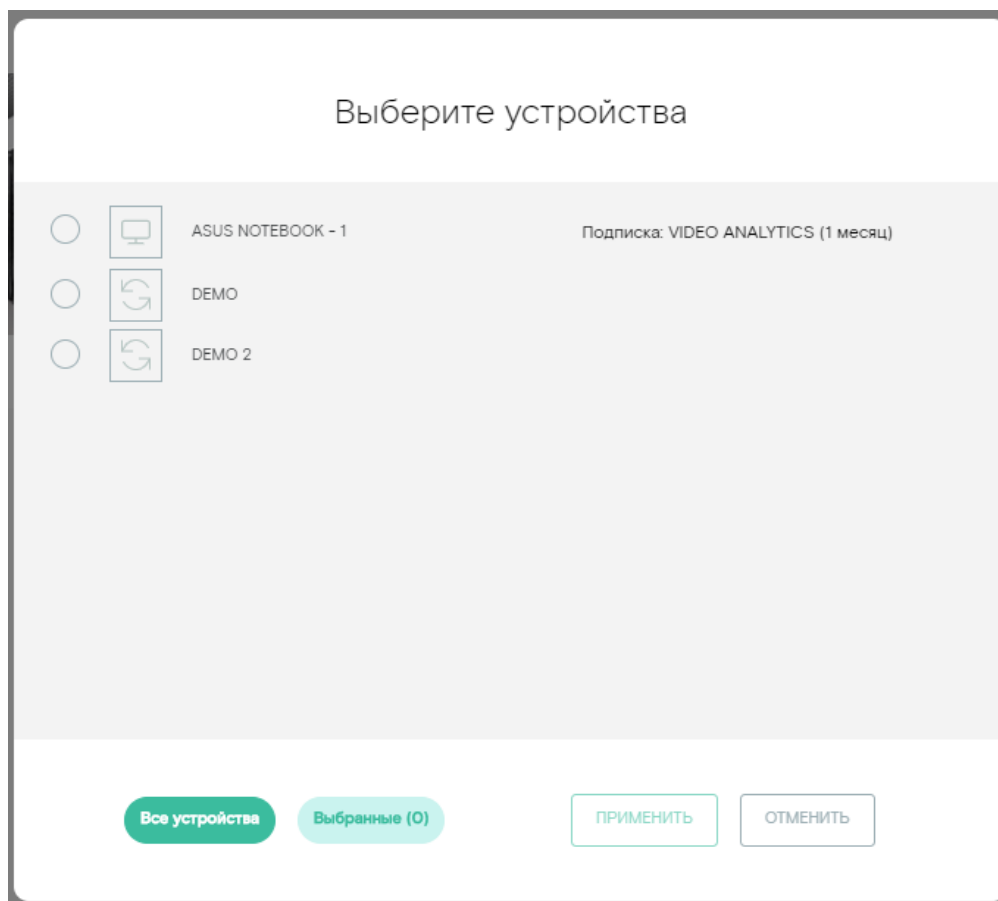
Передача шаблона на точки вещания

Для передачи шаблона на точки вещания:

1. В контекстном меню нужного вам шаблона выберите пункт «Демо»;



2. В открывшемся окне выберите точки вещания, на которых должен воспроизводиться проект.



3. Нажмите кнопку «Применить» для подтверждения выбора;

4. Шаблон проекта будет воспроизведён на выбранных точках вещания.

#### Передача проекта в рекламную кампанию

Для передачи шаблона в рекламную кампанию в контекстном меню нужного шаблона выберите пункт «Использовать». Вы будете переадресованы на страницу создания рекламной кампании.

#### Скачивание шаблона

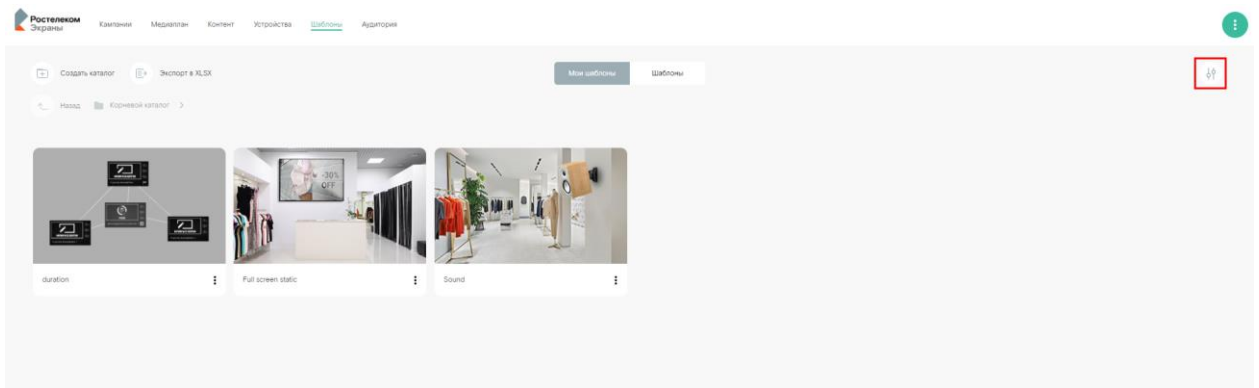
Для скачивания шаблона в контекстном меню нужного шаблона выберите пункт «Скачать». Шаблон будет скачан на ваше устройство. Файл шаблона будет доступен для редактирования в Дизайнер шаблонов.

#### Удаление шаблона

Для удаления шаблона в контекстном меню нужного шаблона выберите пункт «Удалить». Шаблон будет удален с платформы.

#### Фильтрация и отчет по шаблонам

В разделе имеется возможность фильтрации и поиска по шаблонам, для вызова фильтра нажмите кнопку в правом верхнем углу раздела



При нажатии на данную кнопку откроется панель фильтра

Фильтр

ИМЯ

1

КАТАЛОГИ

2

КАМПАНИИ

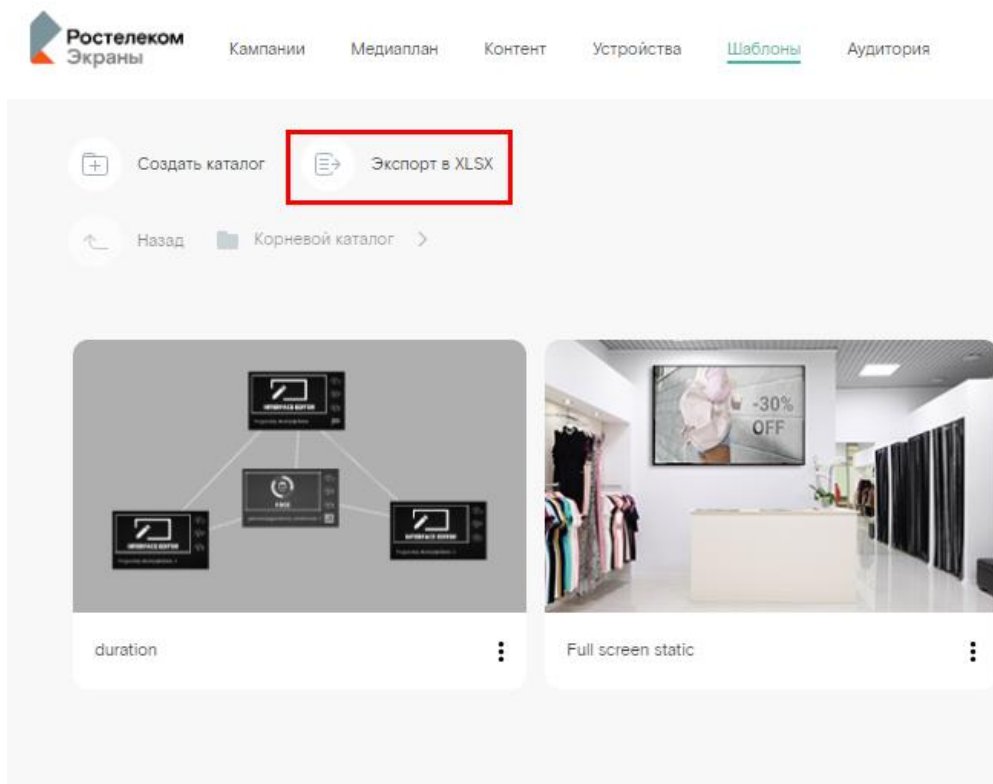
3

Данная панель позволяет фильтровать содержимое раздела по следующим параметрам:

1. Название шаблона

2. Каталоги (позволяет производить поиск только по определенным каталогам)
3. Кампании (позволяет производить поиск только по шаблонам, используемым в определенных кампаниях)

Также имеется возможность формирования отчета о контенте, запросить его можно нажав на кнопку «Отправить отчет»



После нажатия кнопки отобразится окно отправки отчета, в котором можно выбрать на какой адрес почты будет отправлен отчет. После нажатия «Отправить» отчет будет сформирован и отправлен на указанный адрес почты



Укажите email для отправки отчёта

выберите email

d.kazarian@addreality.com

или введите вручную

введите email

ОТПРАВИТЬ

ОТМЕНИТЬ

Отчет содержит следующую информацию:

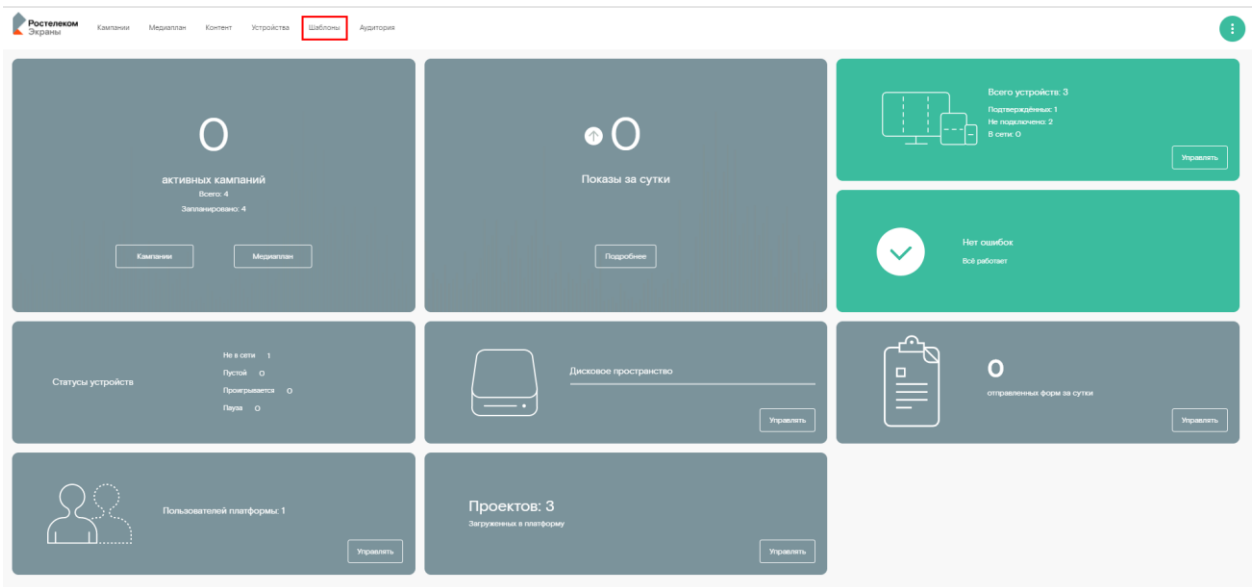
1. ID файла
2. Название шаблона
3. Путь до шаблона в ЛК
4. Размер файла
5. ID шаблона
6. Версия шаблона
7. Дата создания
8. Дата обновления шаблона
9. Названия кампаний, в которых используется шаблон

#### Как работать с версиями шаблонов

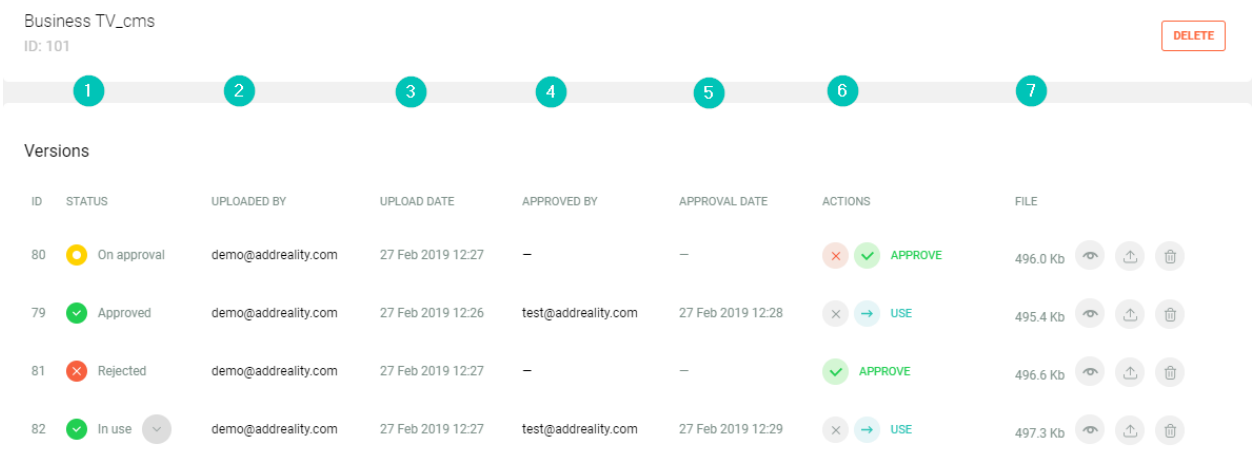
В разделе “Шаблоны” можно не только выбирать понравившийся шаблон, загружать свой собственный шаблон, но также управлять версиями шаблонов.

При повторном изменении шаблона и загрузке на платформу появляется его новая версия, которую можно утвердить для дальнейшего использования в рекламных кампаниях, отклонить или удалить.

Для того чтобы просмотреть все версии, необходимо перейти в раздел “Шаблоны” – “Мои шаблоны” и нажать на шаблон, отобразится меню контроля версий. В нем вы можете посмотреть, когда и кем была загружена версия шаблона, её статус и в каких рекламных кампаниях используется.



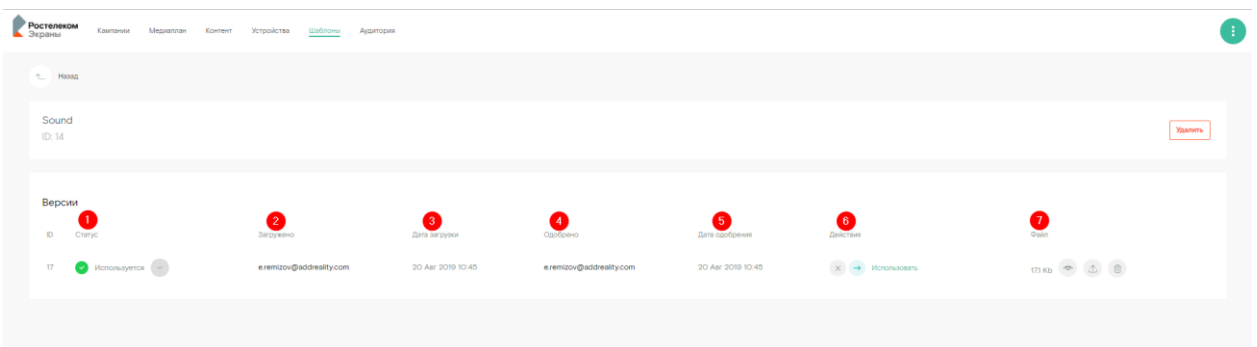
## Элементы раздела



### 1. Статус:

Всего существует четыре статуса версий шаблона, рассмотрим их:

“Используется” – версия шаблона используется в рекламной кампании. Можно посмотреть, в каких рекламных кампаниях используется версия шаблона, для этого необходимо открыть выпадающий список, нажав на кнопку со стрелкой.



“Утвержден” – версия подтверждена и может использоваться в рекламных кампаниях.

“Рассматривается” - версия загружена на платформу, но не утверждена пользователями, у которых есть права на утверждение\*.

“Отклонена” - версия шаблона была отклонена пользователем.

## 2. Загружено

В столбце "загружено" отображаются данные пользователя, который загружал версию на платформу.

## 3. Дата загрузки:

В столбце "дата загрузки" отображается дата, когда данная версия была загружена на платформу.

## 4. Одобрено:

В столбце "одобрено" отображается информация о пользователе, который одобрил версию шаблона.

## 5. Дата одобрения:

В столбце "дата одобрения" отображается информация о дате и времени, когда шаблон был одобрен.

## 6. Действия:

В этом столбце доступны действия для принятия, отклонения или использования загруженных версий.

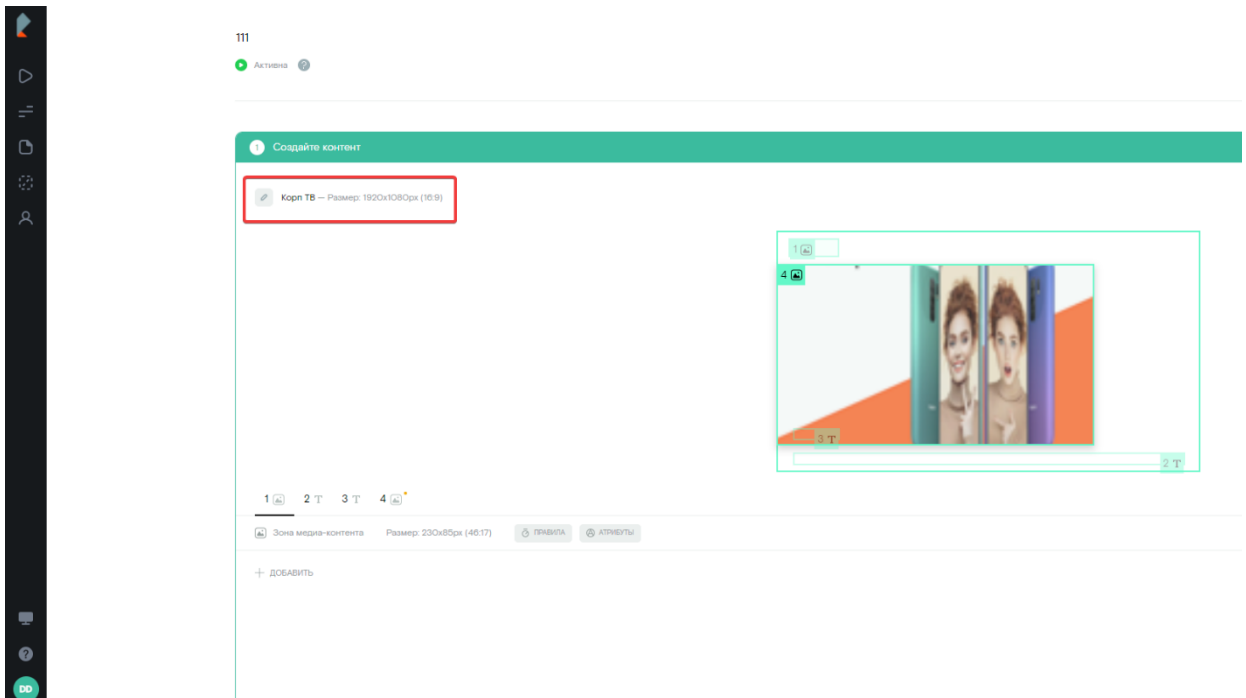
## 7. Файл:

В этом разделе доступны действия: просмотр демо версии шаблона, на одном или нескольких устройствах, скачивание версии шаблона и удаление её с платформы.

## Выбор версии шаблона при создании рекламной кампании

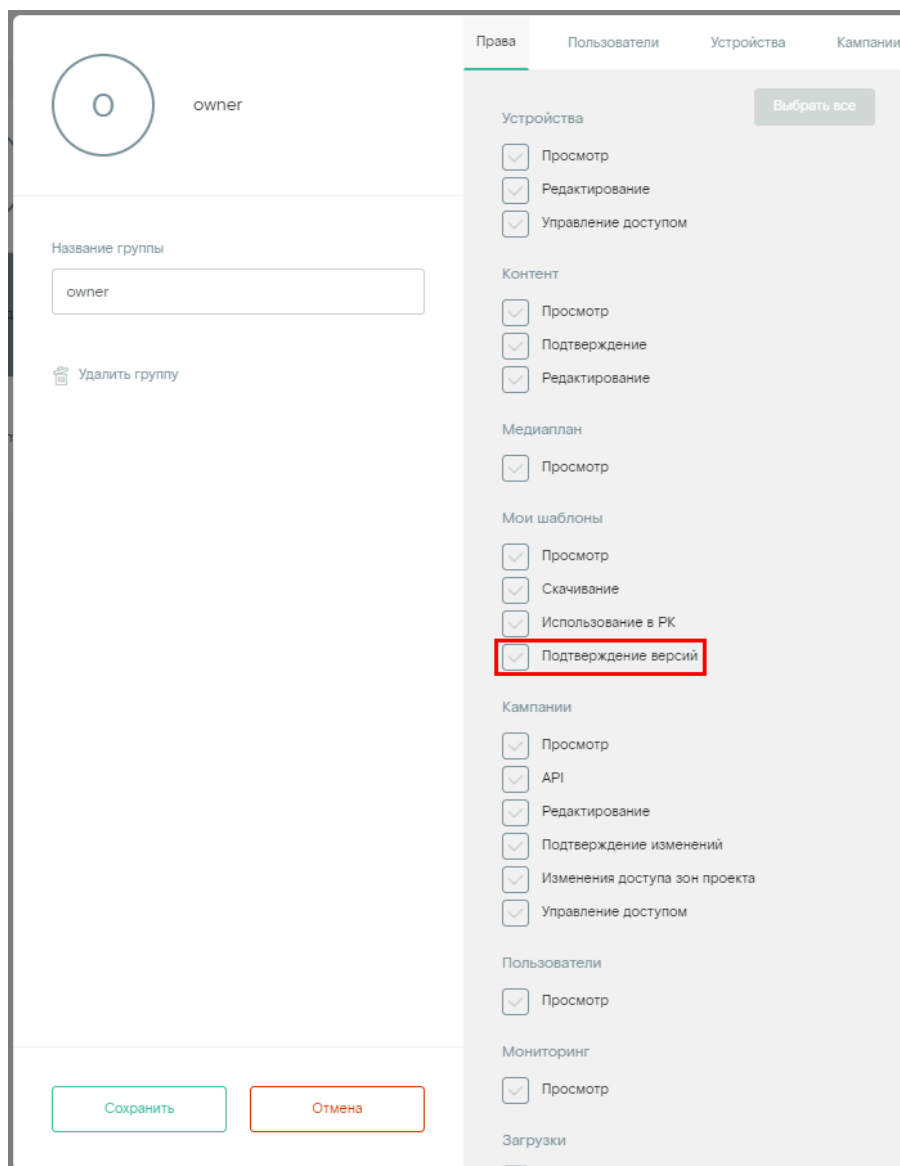
В момент создания рекламной кампании есть возможность выбрать, какую подтвержденную версию использовать в кампании. Для этого, по нажатию кнопки "Выбрать устройства и шаблон" открывается окно выбора шаблона, при нажатии на 3 точки у выбранного шаблона открывается меню выбора версий.

Важно! Если выбрать шаблон стандартным способом, а именно кликнуть на шаблон и затем на кнопку применить, по умолчанию выберется последняя подтвержденная версия этого шаблона.



\*Для того, чтобы предоставить пользователям права на подтверждение загружаемых шаблонов, необходимо в разделе "Пользователи" - группа пользователей поставить галку в пункте "Мои шаблоны" - "Подтверждение версий". Если же права на подтверждение шаблонов нужно убрать, соответственно необходимо убрать галку напротив "Подтверждение версий".

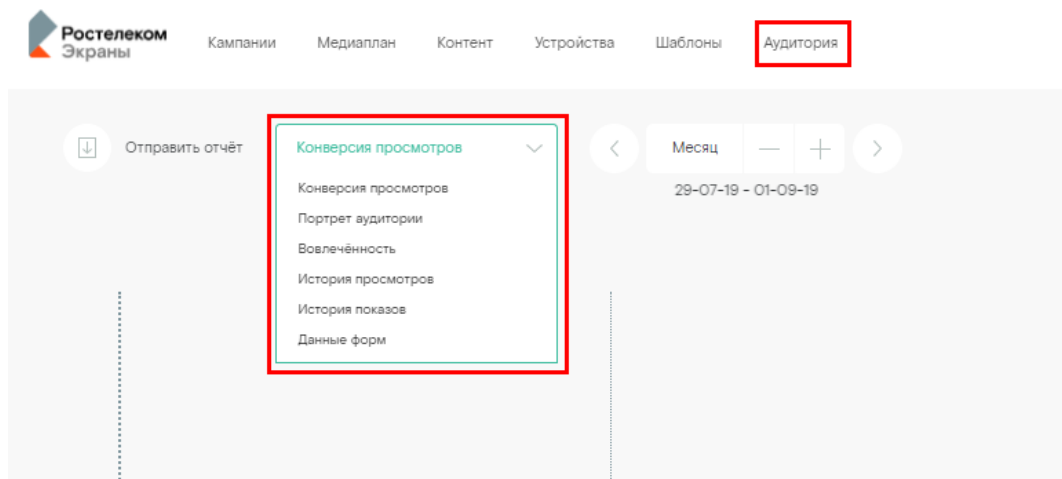




## 7.6. Раздел «Аудитория»

В разделе "Аудитория" находятся "Аналитика аудитории модуля Видеоаналитики и данные форм":

1. Конверсия просмотров
2. Портрет аудитории
3. Вовлечённость
4. История просмотров
5. История показов
6. Данные форм

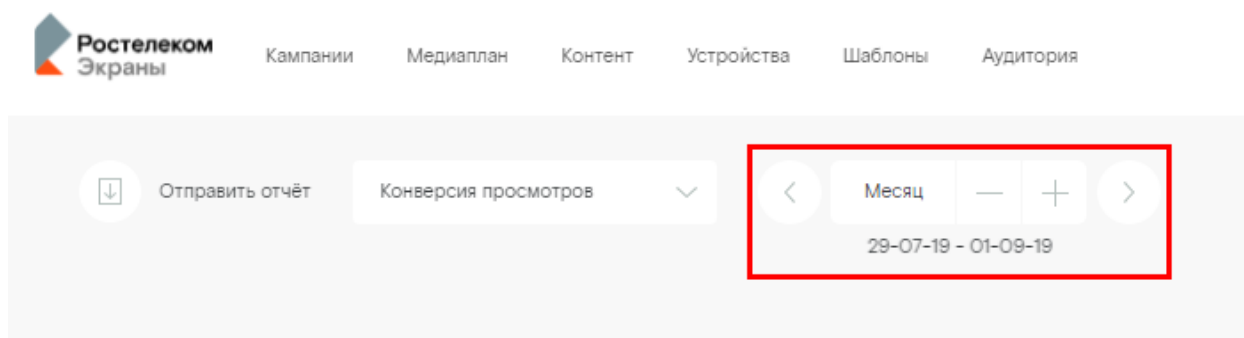


### Конверсия просмотров

В отчёте «Конверсия просмотров» показана информация о конверсии из показов в просмотры выбранных рекламных кампаний на выбранном инвентаре. Модуль Видеоаналитика мгновенно обнаруживает лица в кадре с точностью до 95%.

Чтобы посмотреть конверсию Вашей рекламной кампании:

1. Зайдите в раздел «Аудитория»;
2. Выберите временной период, нажимая на иконки «+» или «-»;



3. Внизу выберите нужную вам рекламную кампанию;



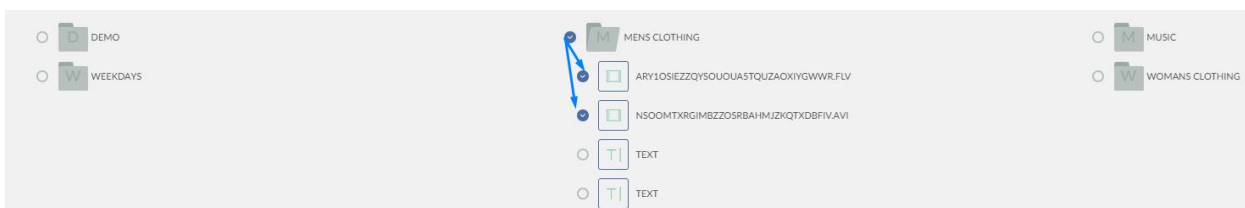
4. На экране появится график, на котором:

1. серым цветом выделено количество показов,
2. цветным – количество просмотров,

3. на самом столбце указано значение конверсии - отношение числа показов к числу просмотров;



5. Чтобы посмотреть конверсию для отдельных единиц контента, откройте папку рекламной кампании и нажмите на нужный Вам контент;



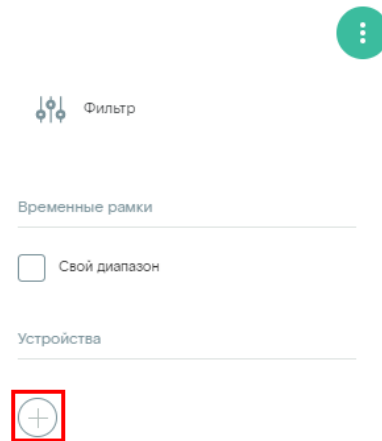
6. Чтобы провести A/B тестирование, выберите несколько рекламных кампаний;



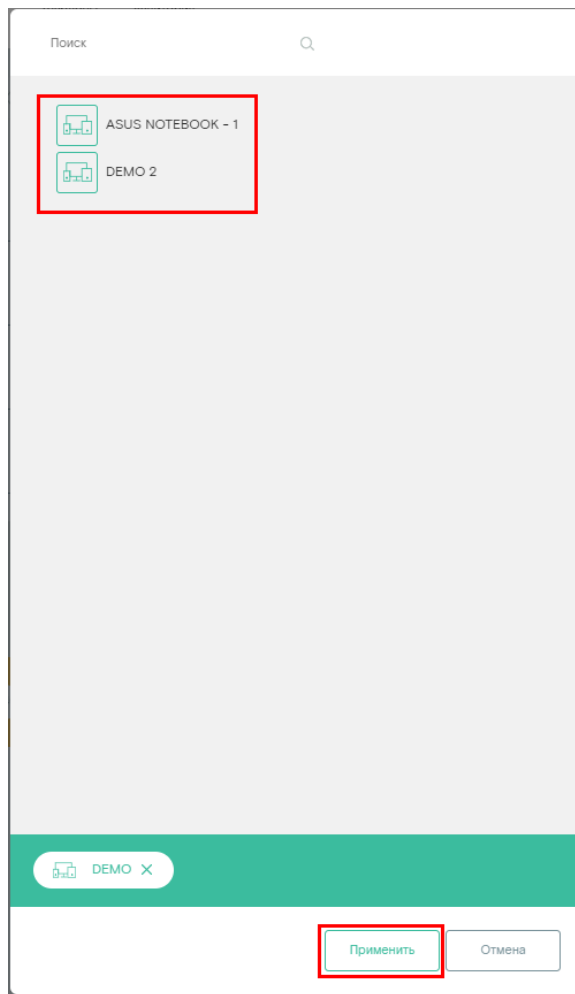
7. Чтобы установить фильтр по устройствам, нажмите на иконку фильтра в верхнем правом углу;



8. На открывшейся панели нажмите «+»;



9. Выберите нужные вам устройства и нажмите кнопку "Применить";

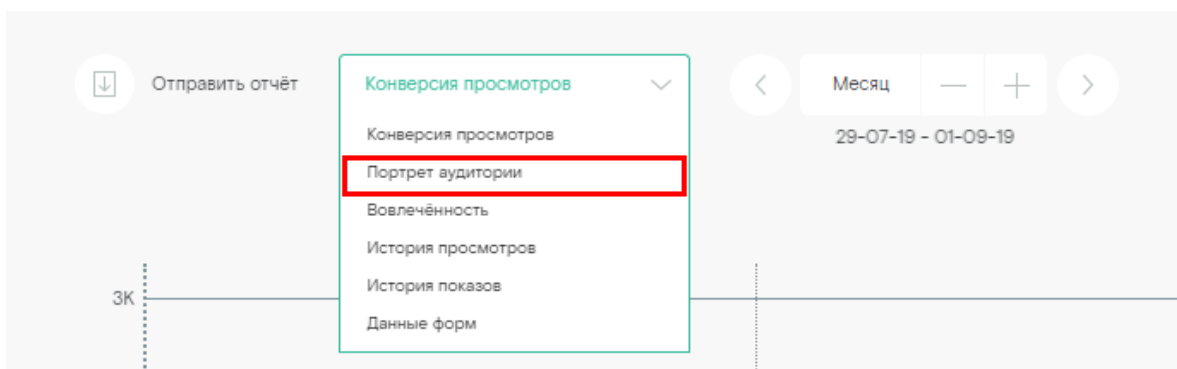


### Портрет аудитории

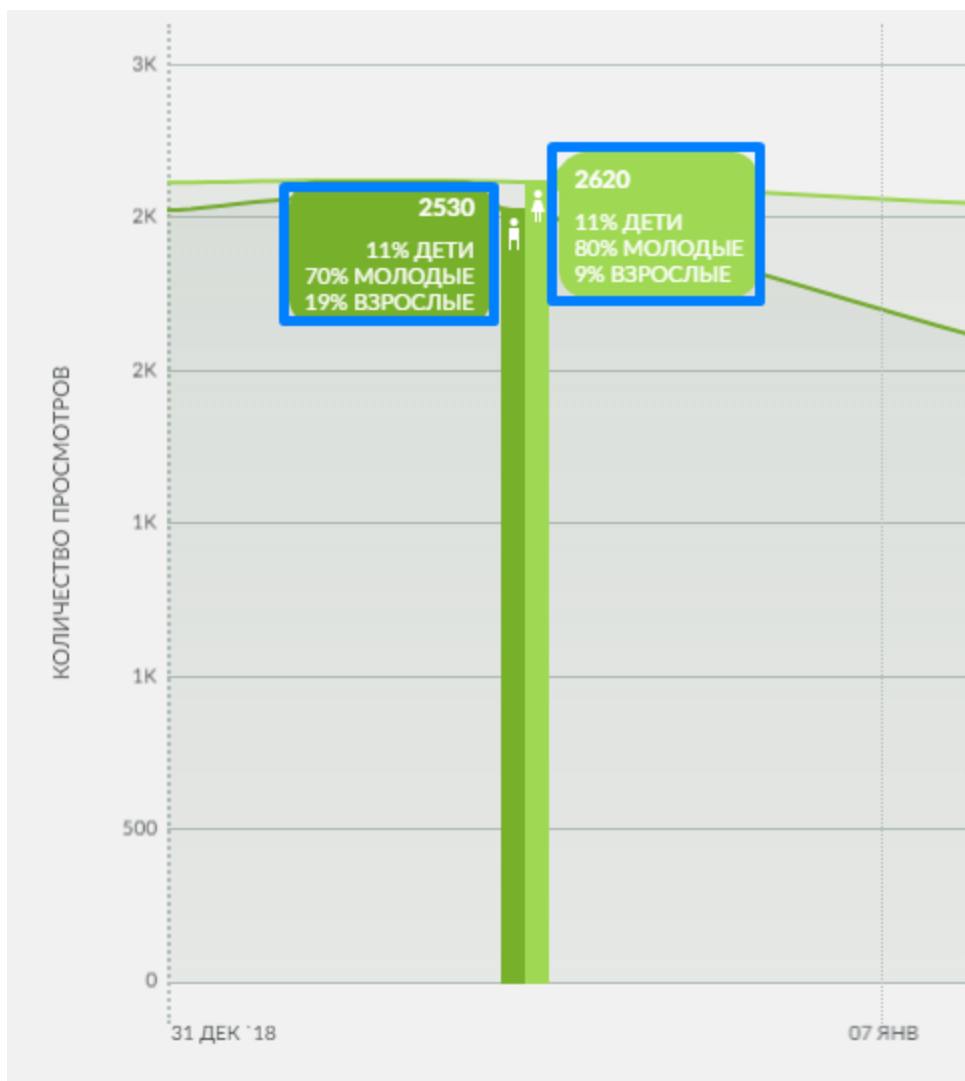
Отчёт «Портрет аудитории» содержит информацию о гендерных и возрастных характеристиках аудитории по выбранным кампаниям на выбранном инвентаре.

Чтобы посмотреть отчёты по кампаниям и инвентарю:

1. Зайдите в раздел «Аудитория»;
2. Выберите «Портрет аудитории» в выпадающем меню;



3. Рядом задайте временной период, нажимая на иконки «+» или «-»;
4. Внизу выберите нужную вам рекламную кампанию;
5. На экране появится график из сдвоенных столбцов с иконками мужской и женской аудитории:
  1. для каждого гендера представлены 3 возрастные категории: молодые, взрослые, пожилые, рядом с которыми показано число посетителей в процентах,
  2. цифры вверху столбцов означают общее количество приблизившихся к экрану мужчин и женщин;



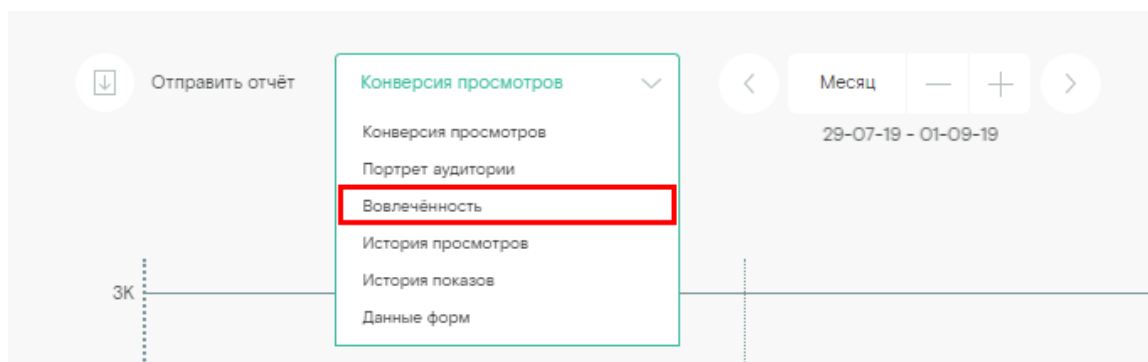
6. Чтобы посмотреть демографию для отдельных единиц контента, откройте папку рекламной кампании и нажмите на нужный вам контент;
7. Чтобы провести A/B тестирование, выберите несколько рекламных кампаний;
8. Фильтр по устройствам устанавливается аналогично.

## Вовлечённость

В отчёте «Вовлечённость» показано соотношение портрета аудитории и продолжительности просмотра контента по выбранным рекламным кампаниям.


Чтобы изучить вовлечённость аудитории:

1. Зайдите в раздел «Аудитория»;
2. Выберите пункт «Вовлечённость» в выпадающем списке;



3. Нажмите на иконку фильтра в верхнем правом углу;
4. На открывшейся панели выберите временной период, отметив «Свой диапазон» и установив дату, месяц и время;



 Фильтр

#### Временные рамки

Свой диапазон

От 

22	Июль	▼	2019
----	------	---	------

00	:	00	:	00
----	---	----	---	----

До 

22	Август	▼	2019
----	--------	---	------

23	:	59	:	00
----	---	----	---	----

#### Устройства

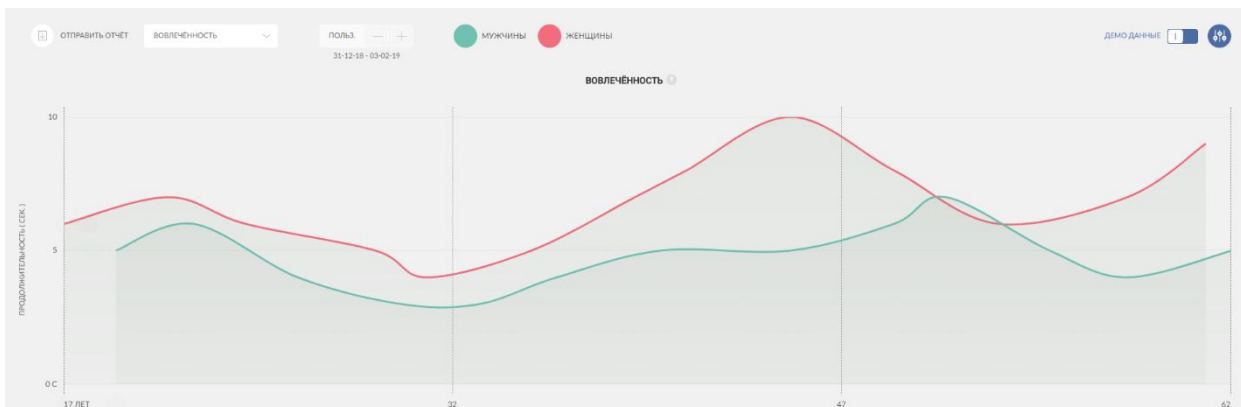


5. Внизу выберите нужную вам рекламную кампанию;

6. На экране появится график, на котором:

1. горизонтальная ось означает возраст аудитории,
2. вертикальная ось - продолжительность просмотра рекламной кампании в секундах,
3. линия голубого цвета показывает вовлечённость мужчин,
4. линия розового цвета-женщин;





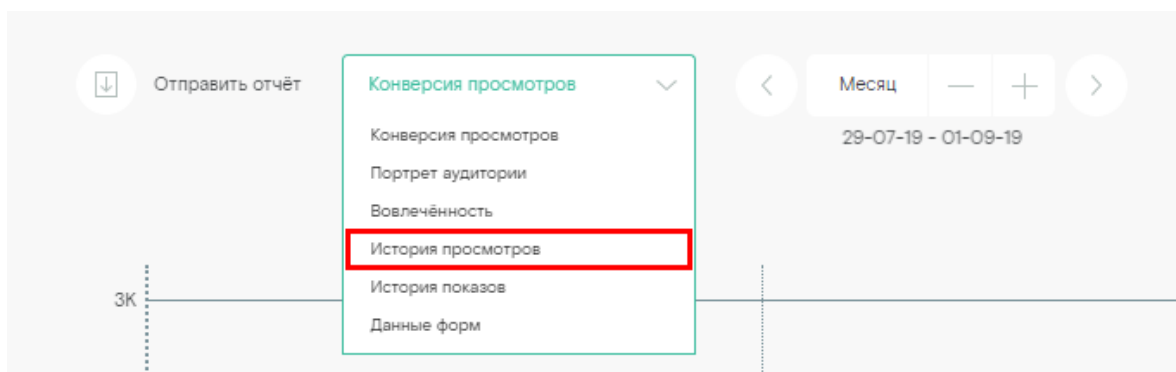
7. Чтобы посмотреть информацию о вовлечённости аудитории для отдельных единиц контента, откройте папку рекламной кампании и нажмите на нужный вам контент;
8. Вы можете выбрать как одну, так и несколько рекламных кампаний;
9. Фильтр по устройствам устанавливается аналогично.

### История просмотров

В отчёте «История просмотров» показана история всех просмотров выбранной рекламной кампании на выбранном инвентаре. Здесь можно увидеть: кто смотрел кампанию, дату и длительность просмотра, пол и возраст, и другие полезные данные.

Чтобы посмотреть историю просмотров:

1. Зайдите в раздел «Аудитория»;
2. Выберите пункт «История просмотров» в выпадающем меню;



3. Выберите временной период, отметив «Свой диапазон» и установив дату, месяц и время;
4. Слева выберите нужную вам рекламную кампанию;

# id показа	# id просмотра	Время / Дата	Объект	Возраст/Пол	Взаимодействие
30	23	10.11 / 21.08.2019	device name23 (picture56.jpg)	18-24 / M	13 c
29	73	11.18 / 21.08.2019	device name27 (picture56.jpg)	18-24 / F	15 c
28	5	03.36 / 21.08.2019	device name28 (picture55.jpg)	18-24 / M	8 c
27	65	01.29 / 21.08.2019	device name26 (picture59.jpg)	18-24 / M	6 c
26	40	01.17 / 21.08.2019	device name29 (picture52.jpg)	18-24 / M	5 c
25	22	10.18 / 20.08.2019	device name22 (picture59.jpg)	18-24 / F	10 c
24	43	07.58 / 20.08.2019	device name23 (picture51.jpg)	18-24 / M	8 c
23	36	23.41 / 19.08.2019	device name29 (picture55.jpg)	18-24 / M	11 c
22	72	17.52 / 19.08.2019	device name23 (picture54.jpg)	18-24 / F	7 c
21	73	17.39 / 19.08.2019	device name28 (picture51.jpg)	18-24 / M	13 c
20	85	09.22 / 19.08.2019	device name27 (picture53.jpg)	18-24 / M	18 c

5. На экране появится таблица, на которой расположены:

1. время и дата просмотра кампании,
2. название устройства и просматриваемого файла контента,
3. возраст и пол посетителя, выделенный голубым цветом для мужской аудитории и розовым для женской аудитории,
4. время взаимодействия посетителя с рекламной кампанией в секундах,
5. вверху рассчитывается количество мужчин и женщин, просмотревших контент, и среднее время их просмотра;

6. На панели слева вы также можете выбрать несколько рекламных кампаний;

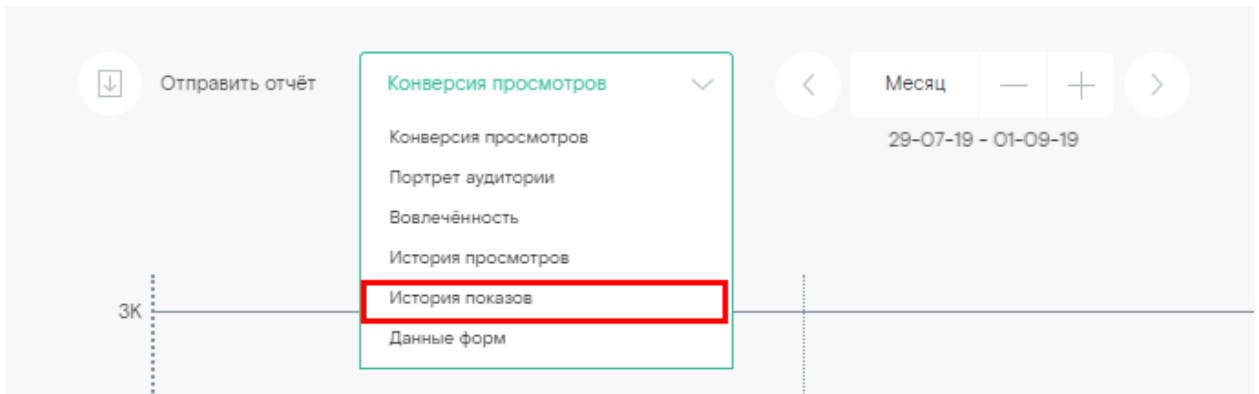
7. Фильтр по устройствам устанавливается аналогично.

### История показов

В отчёте «История показов» отображается количество всех показов выбранной рекламной кампании на выбранном инвентаре. Здесь можно увидеть: наименование контента, дату и длительность его показа на устройствах.

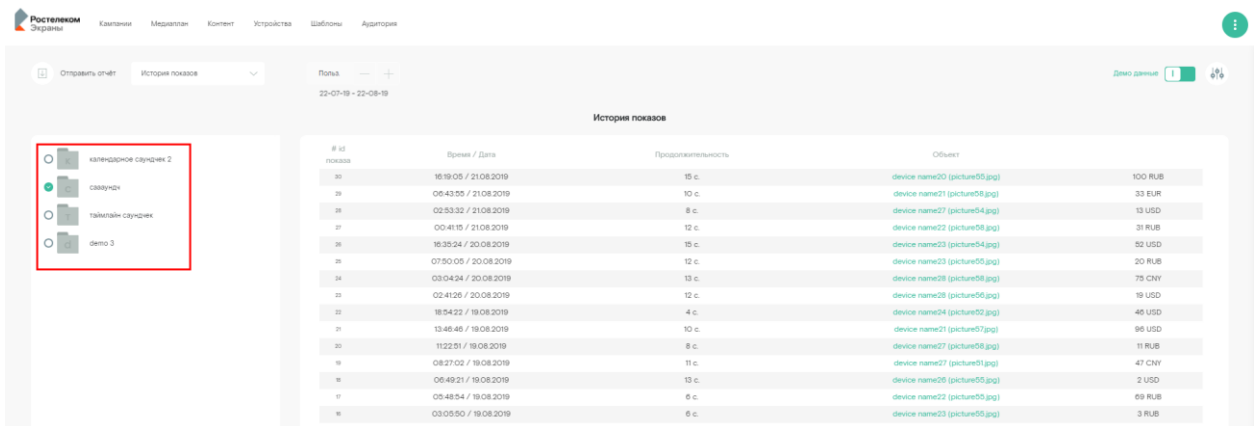
Чтобы посмотреть историю показов:

1. Зайдите в раздел «Аудитория»;
2. Выберите пункт «История показов» в выпадающем меню;



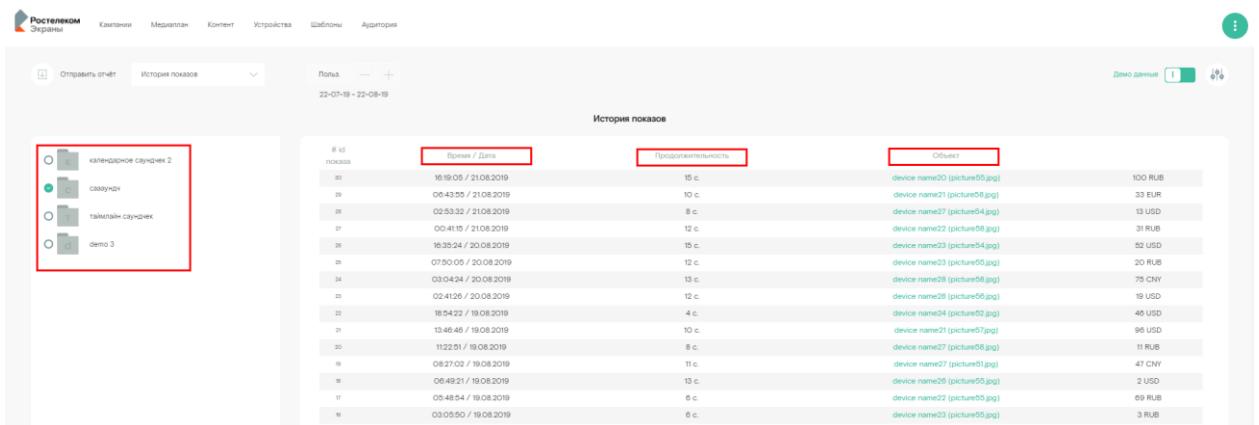
3. Выберите временной период, отметив «Свой диапазон» и установив дату, месяц и время;

4. Слева выберите нужную вам рекламную кампанию;



5. На экране появится таблица, на которой расположены:

1. время и дата показа единицы контента,
2. продолжительность показа единицы контента на устройстве,
3. название устройства и название файла контента;

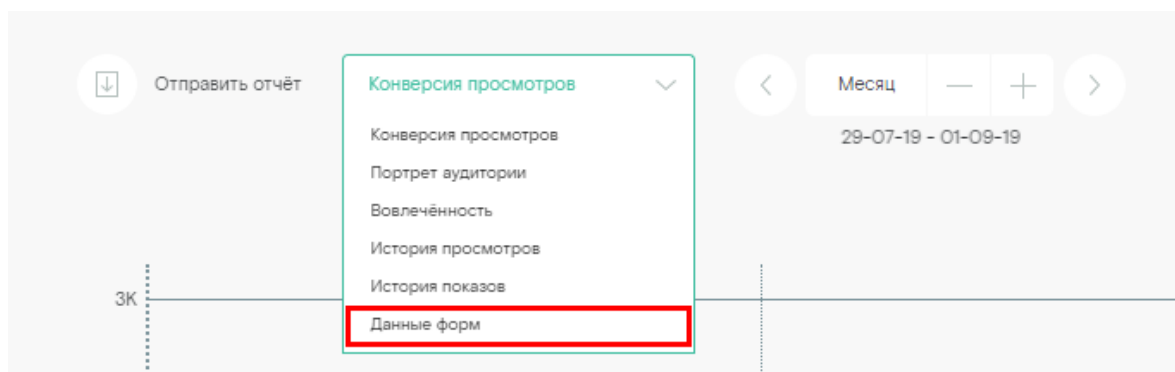


Данные форм

В отчёте «Данные форм» показывается вся информация о взаимодействии посетителей с вашей интерактивной кампанией – выбор страниц, переходы, ввод данных в поля форм и многое другое.

Чтобы посмотреть данные форм:

1. Зайдите в раздел "Аудитория";
2. Выберите пункт "Данные форм" в выпадающем меню;



3. Выберите временной период, отметив «Свой диапазон» и установив дату, месяц и время;
4. На панели слева выберите нужную вам форму;

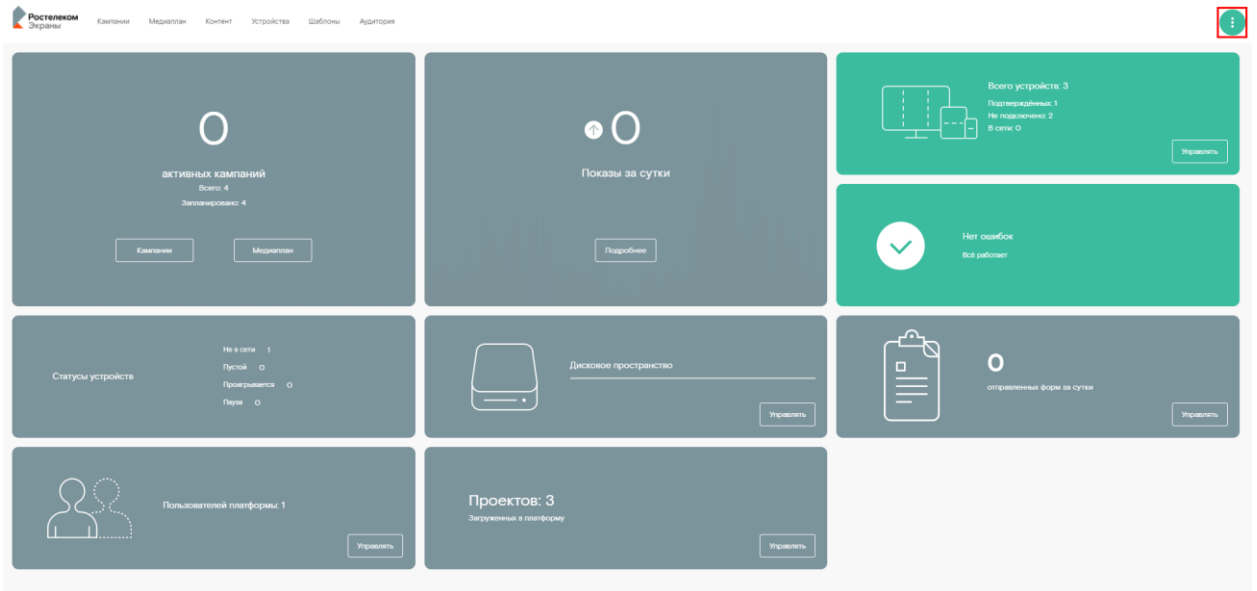


5. На экране появятся данные форм обратной связи, которые вы создаёте в редакторе шаблонов Дизайнер шаблонов.

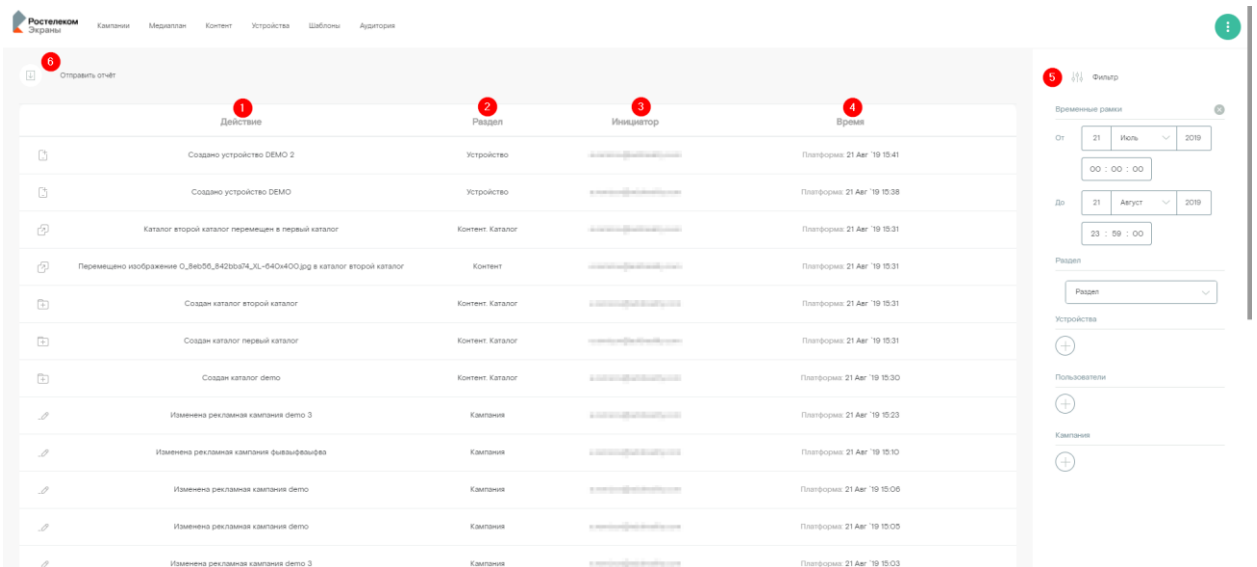
## 4.15 Раздел «Мониторинг»

Страница «Мониторинг» обеспечивает возможность просматривать все действия, которые были совершены на платформе с возможностью формирования отчета.

Для того, чтобы попасть на страницу «Мониторинг» на платформе необходимо нажать кнопку «Три точки» в правом верхнем углу экрана, в появившемся меню выбрать пункт «Мониторинг»



## Элементы раздела



### 1. Действие

В этом столбце выводятся все действия, которые были совершены на платформе, пользователя или устройствами, которые подключены к платформе.

### 2. Раздел

В каком разделе было совершено действие

### 3. Инициатор

Кто из пользователей или устройств был инициатором выполненного действия.

#### 4. Время

Время, когда было выполнено действие

**Важно!** В столбце время указано время платформы, время платформы ведется по UTC+00:00. И по времени, которое указано на устройстве, если действие было выполнено устройством.

#### 5. Фильтр

В правой части страницы находится фильтр, в нем есть возможность отфильтровывать действия по временным рамкам, по разделам, по устройствам, пользователям и кампаниям. После применения фильтра содержимое экрана будет обновлено соответствующим образом.

#### 6. Отправить отчет

Из раздела «Мониторинг» есть возможность отправить отчет на почту. Письмо придет на тот почтовый адрес, с которого был совершён вход на платформу.

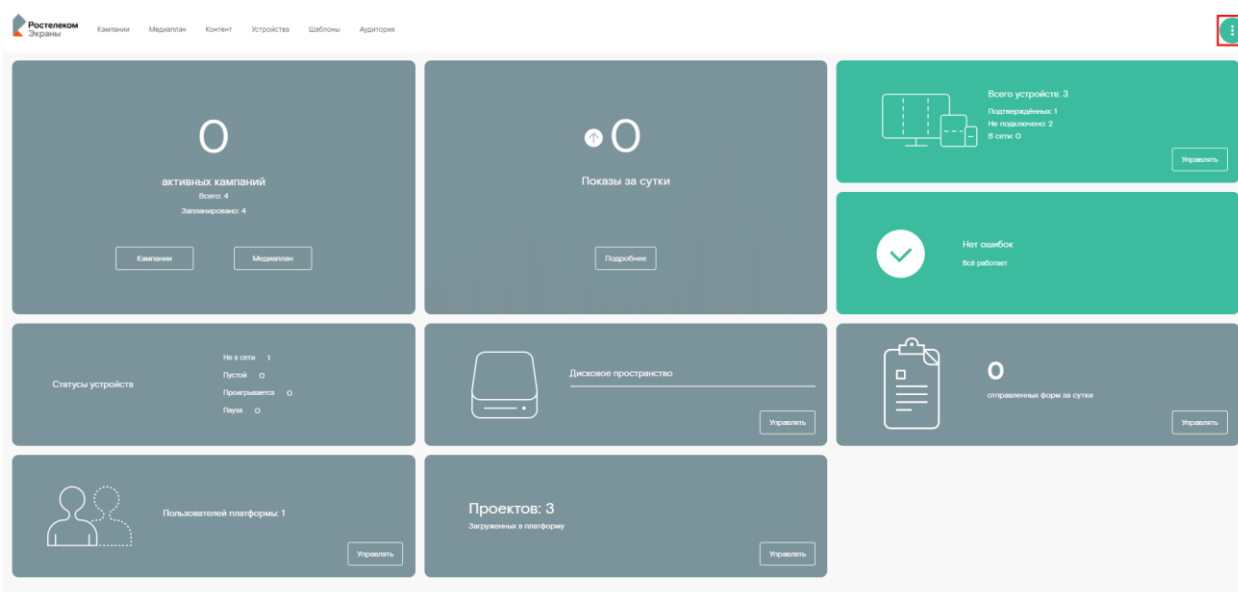
## 7.7. Раздел «Подписки»

Раздел "Подписки" обеспечивает доступ ко всем активированным подпискам и предоставляет возможность активировать новую подписку.

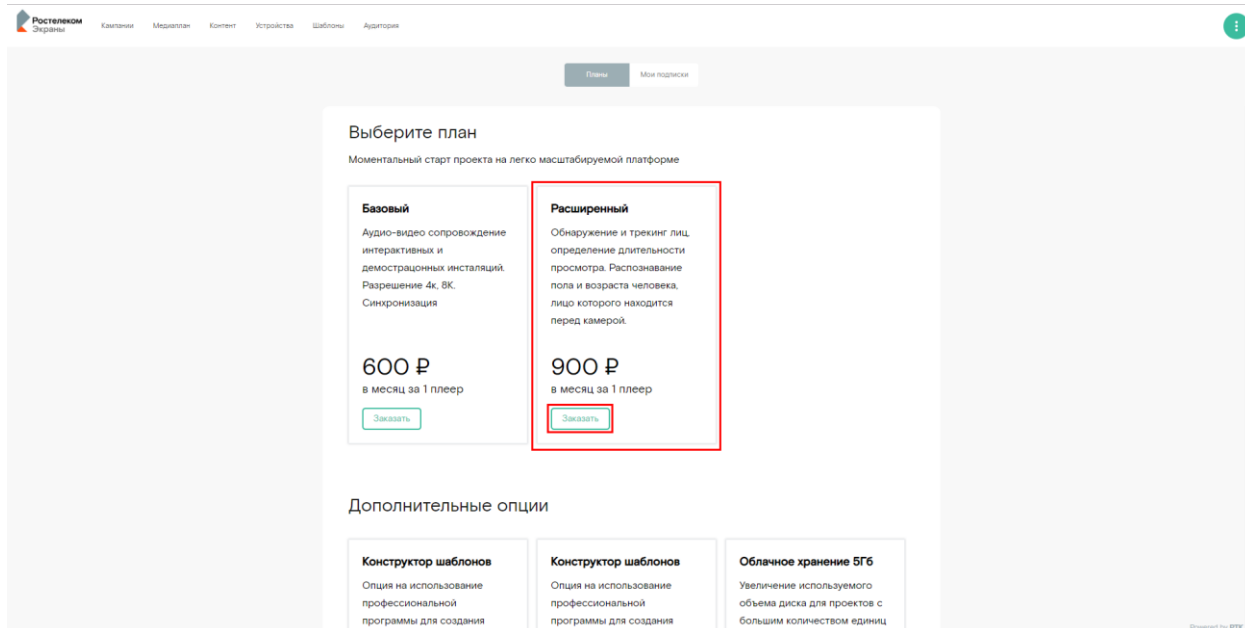
### 7.7.1. Активация подписки

Для активации подписки:

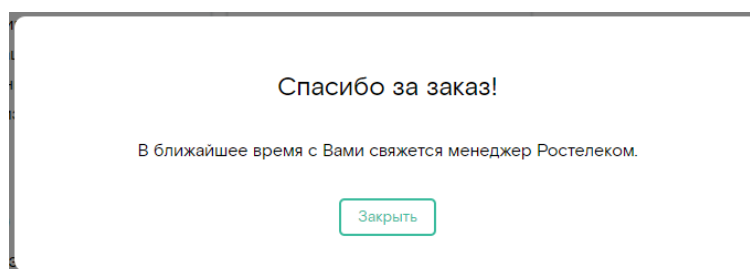
1. Перейдите в раздел "Подписки". Для этого нажмите на кнопку "Три точки" в правом верхнем углу экрана и в появившемся меню выберите пункт "Подписки".



2. В открывшемся меню "Планы" имеется возможность оформить новую подписку, для этого, выберите необходимый вам план и нажмите "Заказать".

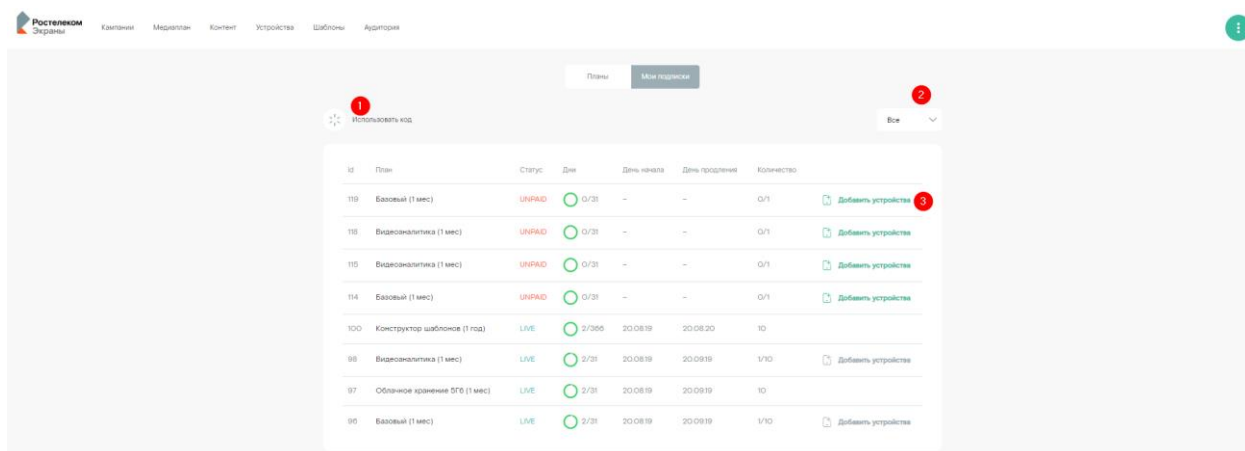


3. С вами свяжется менеджер Ростелеком и уточнит детали активации.



4. После активации подписки перейдите в раздел "Мои подписки".

Данный раздел предназначен для просмотра информации о подписках, а также имеется возможность:



1. При наличии использовать код для добавления подписки;
2. Отобразить "Live" (активные), "Unpaid" (неоплаченные) или "Все" подписки;

3. Добавить устройства, к которым нужно применить подписку. Для этого нажмите кнопку "Добавить устройства. Выберите необходимое устройство и нажмите кнопку "Применить".

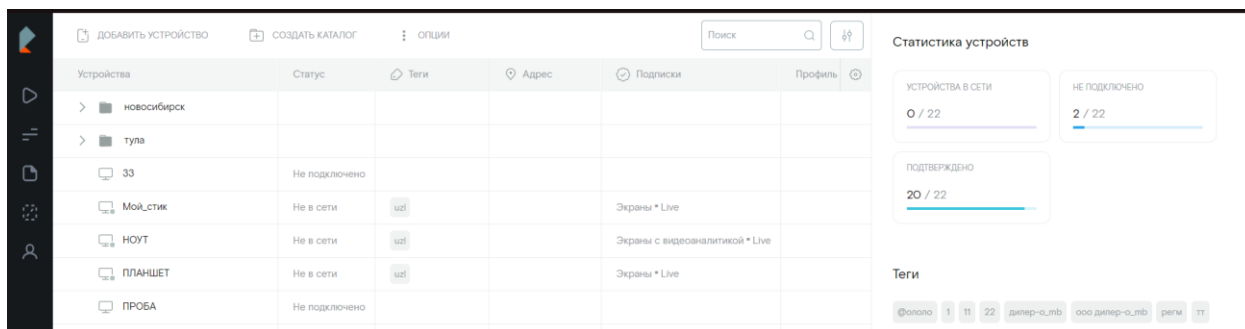
Важно! Этот шаг доступен только после оплаты подписки.

## 7.7.2. Активация подписки в разделе устройства

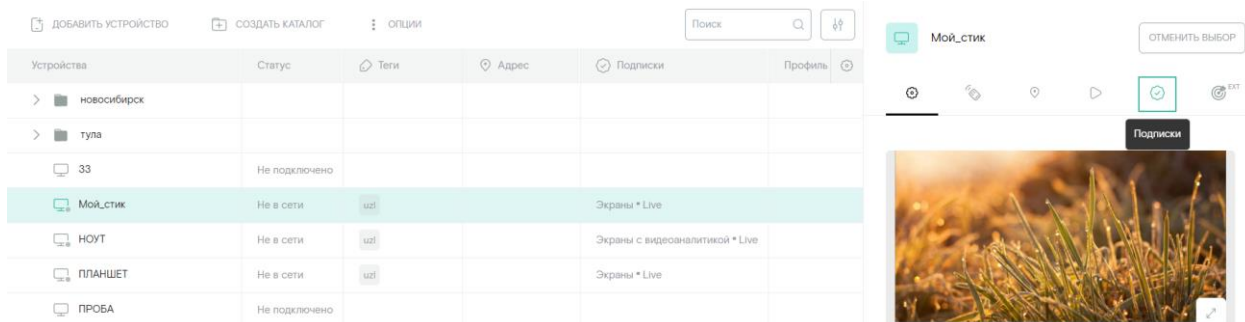
Также есть возможность активации подписки в разделе "Устройства"

Важно! Активировать на устройство(а) можно только оплаченные подписки.

1. Перейдите в раздел "Устройства".



2. Выберите устройство и в открывшейся панели свойств перейдите на вкладку «Подписки»



3. Нажмите на выпадающий список и выберите нужную подписку





Мой\_стик



## Подписки



Выберите подписку



Устройство не имеет активной подписки



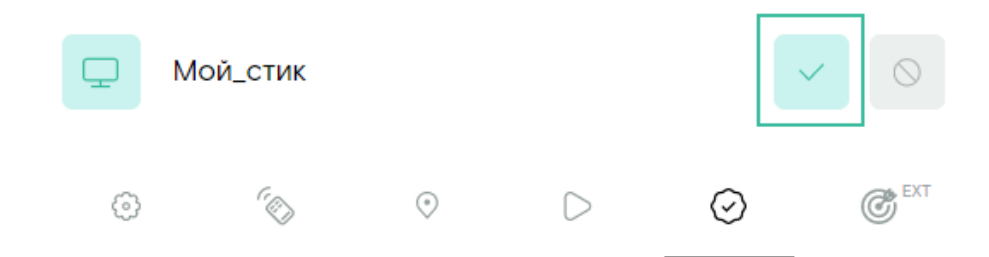
Экраны с видеоаналитикой



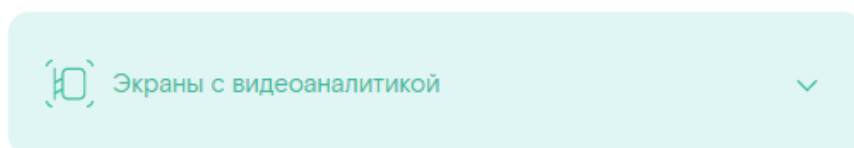
Экраны



8. Нажмите кнопку "Применить". Устройство будет активировано.



## Подписки



## Расширения

Отсутствуют активные расширения

## Переработан внешний вид раздела «Подписки»

### Подписки

#### Подписки

The screenshot shows a list of four subscriptions. Each subscription card contains the following information:

- Subscription Name:** Экраны
- Status:** Paid (green dot) or Unpaid (red dot) with an ID number.
- Start Date:** Начата [Date], прошло дней - [Days]
- Progress:** УСТРОЙСТВА [Count]/[Total]
- Renewal:** Обновляемая [Toggle]
- Renewal Settings:** Будет обновлена [Date] [Month] [Year] for [Count] устройств
- Price:** 10 \$

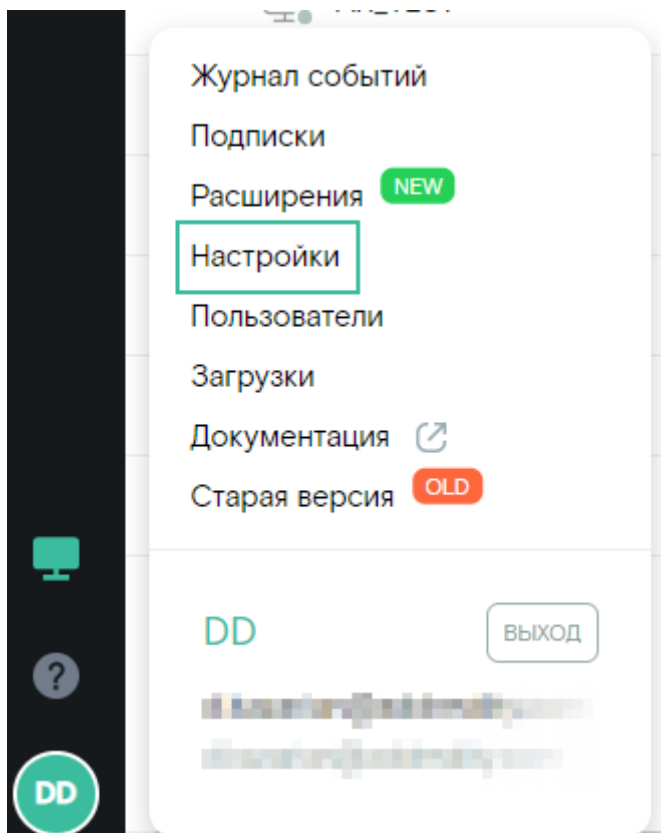
- Добавлена возможность выбрать, будет ли подписка обновляться автоматически при истечении периода её действия, также возможно выбрать, когда она будет продлена и для какого количества устройств
- Добавлена возможность установить 0, в качестве доступных единиц устройств для подписки.

## 4.17. Раздел «Настройки»

Страница «Настройки» обеспечивает возможность внесения изменений в следующие настройки платформы:

1. доменное имя платформы;
2. описание платформы – произвольное текстовое пояснение;
3. страна;
4. язык;
5. формат времени;
6. формат даты;
7. валюта;
8. таймаут выхода из Личного кабинета и Дизайнера;
9. вывод экстренных сообщений;

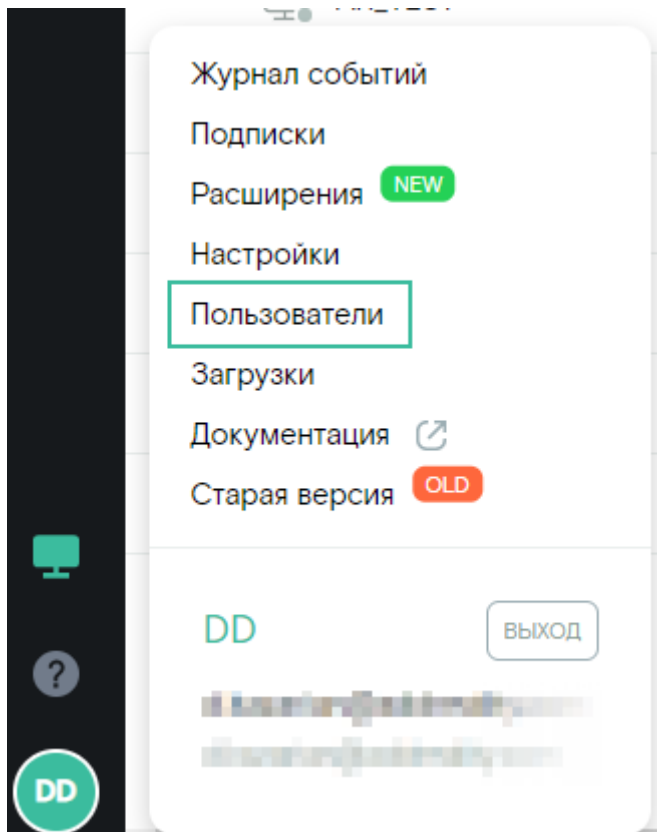
10. адреса электронной почты для уведомлений о возникших неполадках на точках вещания и выгруженных отчетов;
11. дополнительные атрибуты точек вещания, для хранения необходимой информации;
12. настройки оформления платформы.



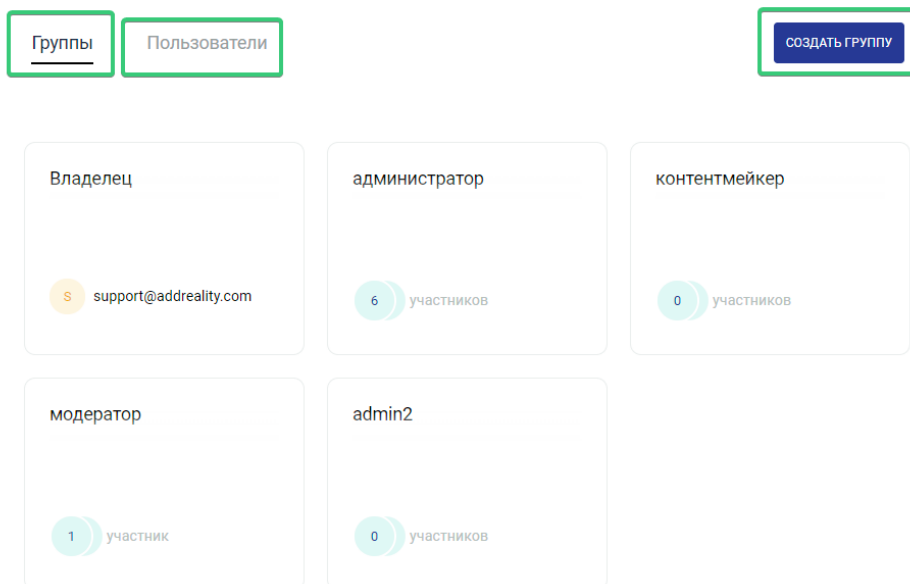
## 4.18. Раздел «Пользователи»

Чтобы зайти в раздел "Пользователи", нужно:

1. Откройте меню платформы
2. В выпадающем списке выберите раздел "Пользователи";



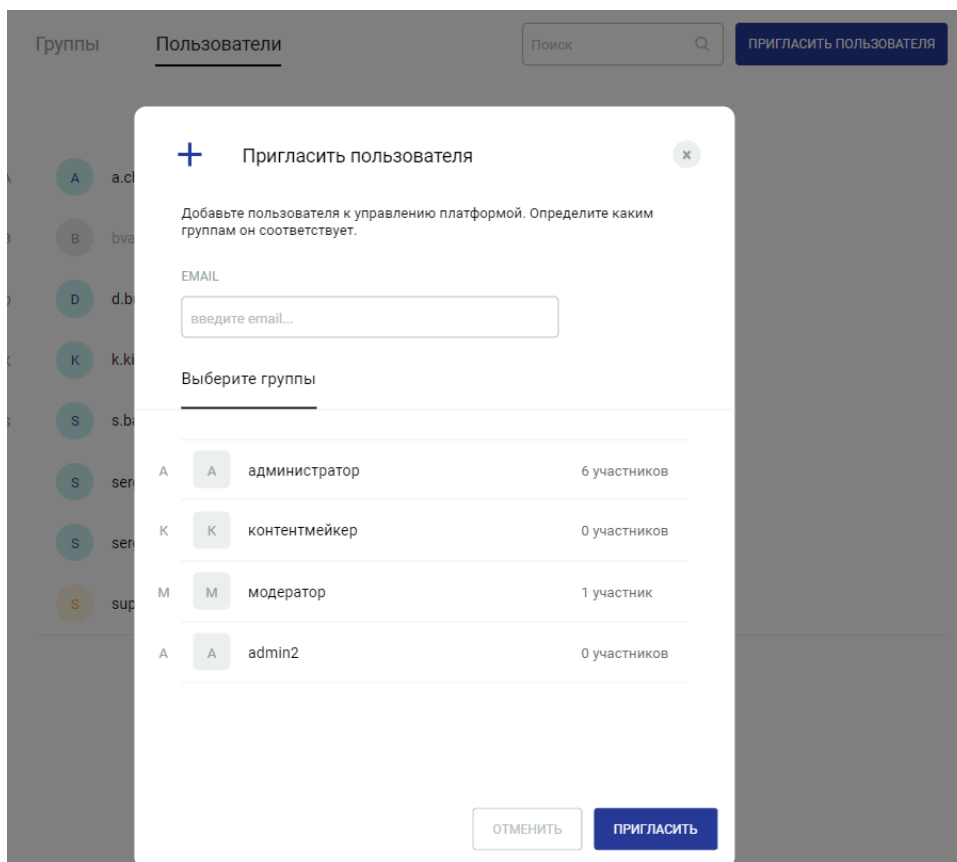
3. Таким образом, откроется страница, на которой можно добавить нового пользователя или создать группу и настроить пользовательские права.



### 4.18.1. Добавление пользователя

Чтобы добавить нового пользователя, нужно перейти в подраздел “Пользователи”:

1. Нажать кнопку "+ Пригласить пользователя";
2. В открывшемся окне указать e-mail пользователя, выбрать группу в которой будет состоять пользователь и нажать кнопку "Сохранить";

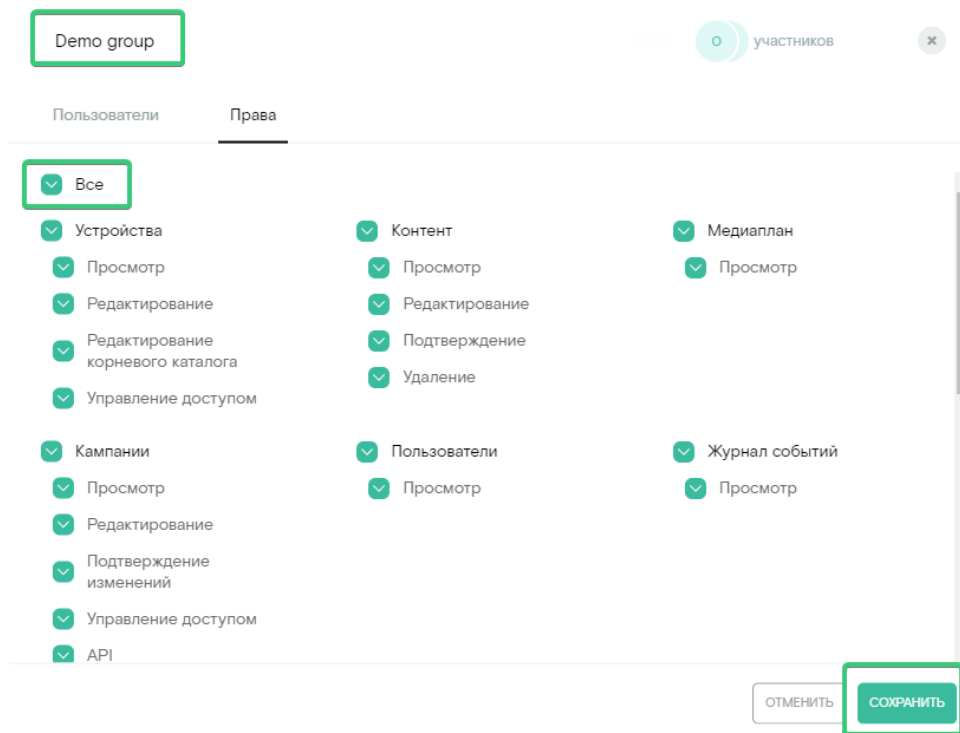


3. Таким образом, новый пользователь добавлен.

## 4.18.2. Создание группы пользователей

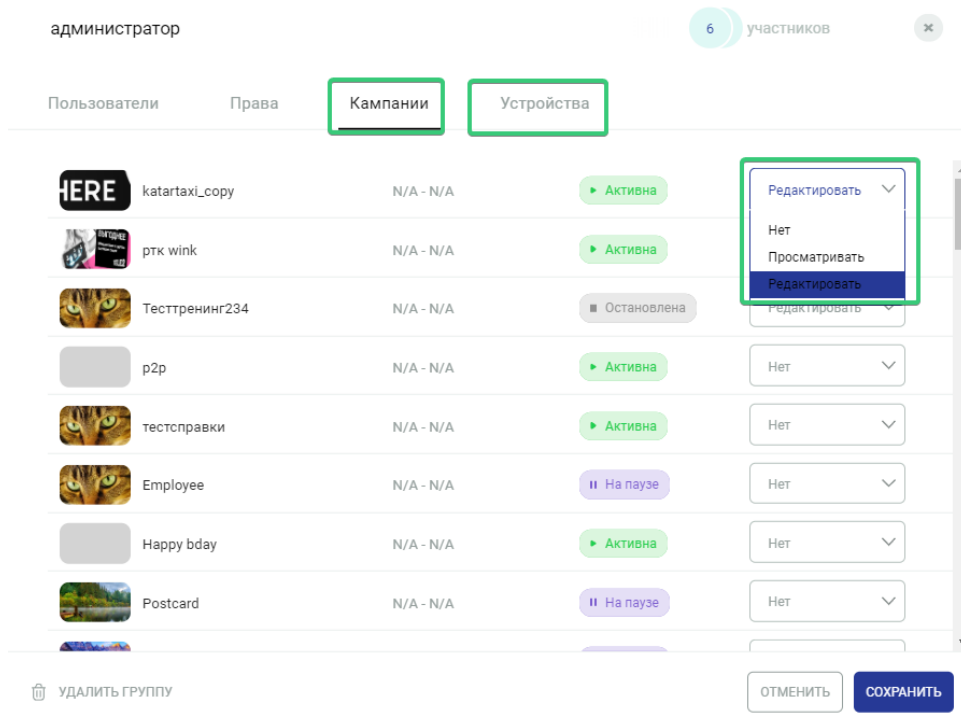
Права пользователей можно настроить в созданной для них группе, для этого нужно:

1. Нажать кнопку "Создать новую группу";
2. В открывшемся окне ввести "Название группы". Справа находится раздел "Права", где и нужно выбрать все необходимые пользовательские права (также можно нажать кнопку "Выбрать все") и нажать "Сохранить";



3. Настройте права на отдельные устройства или кампании, перейдите на вкладку "Устройства" и нажмите на "Значок доступа". Выберите "Просматривать" либо "Редактировать".

**Примечание:** для кампании можно выбрать "Нет" — это означает, что пользователи этой группы не увидят данную рекламную кампанию в разделе "Кампании". При условии, что они не состоят в другой группе с большими правами на кампанию



### 4.18.3. Пользовательские права

Права состоят из 13 разделов:

13. Устройства;
14. Контент;
15. Медиаплан;
16. Проекты;
17. Кампании;
18. Пользователи;
19. Мониторинг;
20. Загрузки;
21. Личный кабинет (ЛК);
22. Аудитория;
23. Редактор шаблонов;
24. Шаблоны;
25. Формы и данные.

1. В разделе "Устройства" можно настроить права:

Просмотр - наличие и отсутствие вкладки устройства в ЛК;

Редактирование - возможность редактирования и управления устройствами через ЛК;

Управление доступом - возможность изменения прав пользователя в разделе устройства.

Пользователи	Права
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. В разделе "Контент" можно предоставить права:

Просмотр - наличие и отсутствие вкладки контент в ЛК, также возможность добавления контента через РК;

Подтверждение - после загрузки контента, должно пройти согласование на его добавление со стороны администратора платформы;



Редактирование - редактирование контента в разделе контент.

- Контент
- Просмотр
- Редактирование
- Подтверждение
- Удаление

3. В разделе "Медиаплан" можно предоставить право на просмотр расписания рекламных кампаний (РК);

- Медиаплан
- Просмотр

4. В разделе "Мои шаблоны" есть права:

Просмотр - отображение шаблонов в разделе шаблоны -> мои шаблоны;

Скачивание - возможность скачать шаблон;

Использование в РК - возможность использовать шаблон для РК из раздела шаблоны -> мои шаблоны и раздела РК;

Подтверждение версий - после загрузки шаблона, должно пройти согласование на его добавление со стороны администратора платформы.

- Мои шаблоны
- Просмотр
- Скачивание
- Использование в РК
- Подтверждение версий

5. В разделе "Кампании" можно предоставить права:

Просмотр - наличие и отсутствие вкладки РК в ЛК;

API - возможность сделать кампанию публичной;

Редактирование - возможность редактировать РК и контент, находящийся в РК;

Подтверждение изменений - после произведения изменений в РК, должно пройти согласование на их применение со стороны администратора платформы;

Изменение доступа зон проекта - возможность назначить контент на определённую зону в шаблоне;

Управление доступом - возможность изменения прав пользователя в разделе кампании.

- Кампании
- Просмотр
- Редактирование
- Подтверждение изменений
- Управление доступом
- API

6. В разделе "Пользователи" можно предоставить доступ на просмотр пользователей;

- Пользователи
- Просмотр

7. В Разделе "Журнал событий" есть право на просмотр, где можно получить информацию о состоянии устройства за определённый период;

- Журнал событий
- Просмотр

8. В разделе "Загрузки" сейчас актуально:

Просмотр - возможность просмотра дистрибутивов для скачивания;

- Загрузки
- Просмотр
- Скачивание Designer
- Скачивание Player

9. Раздел "Личный кабинет" предоставляет права на настройки платформы и авторизацию (т.е. регистрацию платформы);

- Личный кабинет
- Настройки
- Авторизация

10. В разделе "Аудитория" есть право на просмотр различных видов статистики (конверсия просмотров, портрет аудитории, вовлечённость, история, данные форм, WiFi Аналитика);

- Аудитория
- Просмотр

11. В "Редакторе шаблонов" можно предоставить права:

Авторизация - авторизация в Дизайнер шаблонов;

Редактирование проектов - возможность редактирования проектов через Дизайнер шаблонов;

Управление устройствами - возможность удалённого управления устройствами через Дизайнер шаблонов;

Просмотр устройств - возможность просмотра устройств через Дизайнер шаблонов;

Дистрибуцию проектов - загрузка проекта на платформу.

- Addreality Designer
- Авторизация
- Редактирование шаблонов
- Управление устройствами
- Просмотр устройств
- Дистрибуция шаблонов

12. Раздел "Шаблоны" включают в себя права:

Просмотр - отображение шаблонов в разделе шаблоны -> шаблоны;

Скачивание - возможность скачать шаблон;

Использование в РК - возможность использовать шаблон для РК из раздела шаблоны> шаблоны и раздела РК;

- Шаблоны
- Просмотр
- Скачивание
- Использование в РК

13. Раздел "Формы и данные" содержит право на просмотр данных форм в разделе "Аудитория".

- Формы и данные
- Просмотр

26. Раздел "Расширения" содержит право на просмотр раздела "Расширения".

Расширения

Просмотр

27. Раздел "Подписки" содержит право на просмотр раздела "Подписки".

Подписки

Просмотр

**Важно:**

Для корректного применения изменения настроек прав доступа рекомендуется осуществлять выход из-под текущей учётной записи и выполнить вход по новой.  
Передача прав владельца платформы

Зайдите на платформу под учётной записью пользователя владельца платформы. Передать права владельца платформы другому пользователю можно только под учётной записью пользователя – владельца платформы.

Перейдите в раздел «Пользователи», выберите владельца платформы. Затем введите email на который вы хотите делегировать права владельца платформы и нажмите на кнопку “Делегировать”.

Информация Группы **Делегирование**

### Делегирование

Убедитесь, что Ваш аккаунт состоит в одной или нескольких группах с настроенными правами. В ином случае, Вы можете лишиться доступа к управлению платформой после передачи прав владельца.

ДЕЛЕГИРОВАТЬ

Начните печатать... ▼

ДЕЛЕГИРОВАТЬ

ОТМЕНИТЬ СОХРАНИТЬ

**Важно!** Перед сменой владельца платформы, убедитесь, что ваш аккаунт состоит в одной или нескольких группах с настроенными правами. В ином случае вы можете лишиться доступа к управлению платформой после передачи прав владельца.

На e-mail текущего владельца платформы будет отправлено письмо с кодом подтверждения.

Здравствуйте!

Получен запрос на *передачу прав владельца платформы*

Платформа: [Redacted]

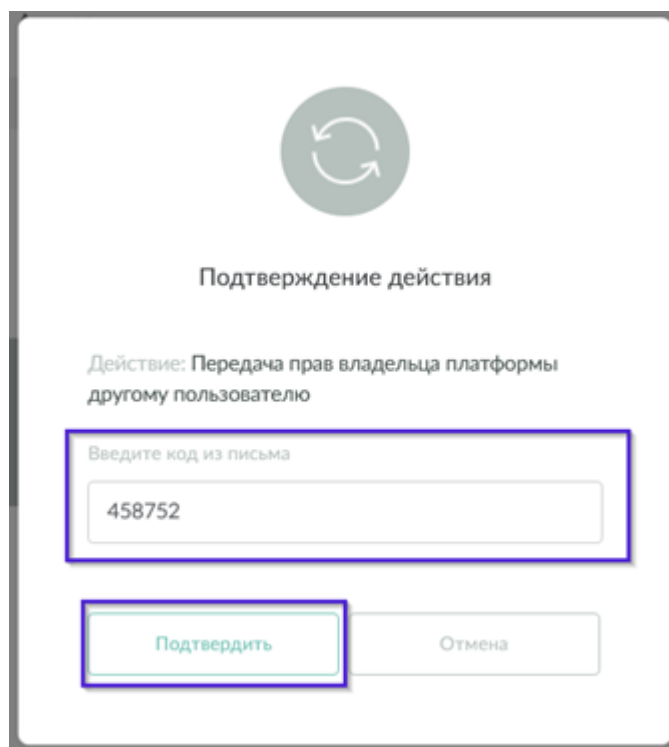
Код подтверждения: 458752

Срок действия кода 30 минут с момента инициации.

Если вы не запрашивали *передачу прав владельца платформы*, рекомендуем проверить список сессий, завершить все подозрительные и сменить пароль от аккаунта.

Желаем хорошего дня!

Введите код подтверждения из письма в окно «Подтверждение действия» и нажмите кнопку «Подтвердить».



Подтверждение действия

Действие: Передача прав владельца платформы другому пользователю

Введите код из письма

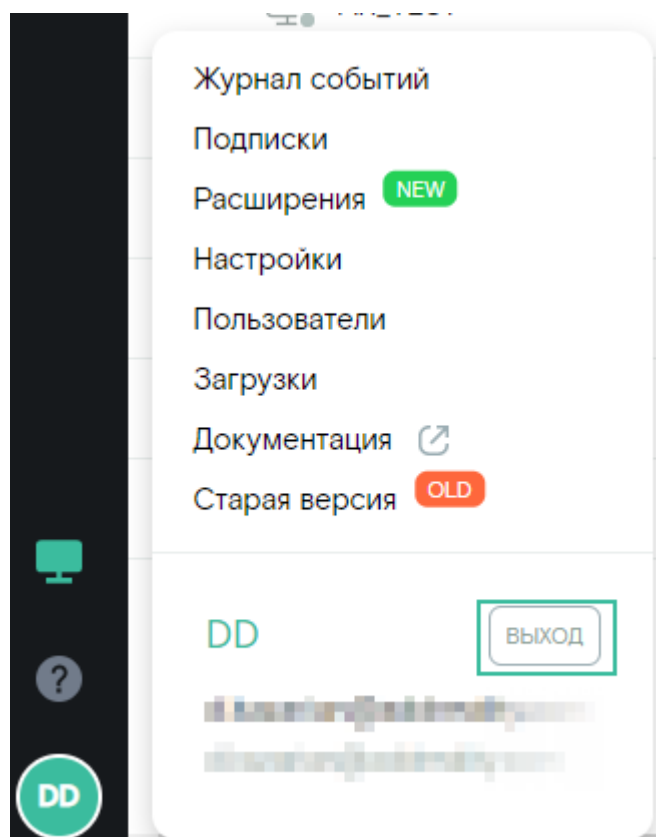
458752

Подтвердить Отмена

Таким образом, владелец платформы сменён.

## 4.19. Завершение работы

Для завершения работы с Личным кабинетом нажмите на значок с акронимом пользовательской группы, расположенный в правом верхнем углу, и в открывшемся меню выберите пункт «Выход».



## 5. Плеер

### 5.1. Назначение и возможности

Плеер предназначен для воспроизведения рекламных кампаний на точках вещания и обеспечения доступа к точкам вещания из Личного кабинета.

Программа обеспечивает следующие возможности:

1. обеспечение доступа к управлению точками вещания из Личного кабинета;
2. автоматическая настройка операционной системы точки вещания на месте, для оптимальной работы программы;
3. хранение содержимого рекламных кампаний, в т.ч. временное хранение (кэширование) динамического содержимого кампаний, для его воспроизведения при отсутствии связи с интернетом и Личным кабинетом;
4. воспроизведение рекламных кампаний;
5. сбор статистики по рекламным кампаниям (контента, камеры);
6. режим киоска, делающий статус Плеера приоритетным.

Системные требования

Программа **Плеер** может быть установлена на устройствах под управлением операционных систем Windows, macOS, Android и iOS.

Требования к устройству вещания под управлением **Windows**.



	Минимальные требования	Рекомендуемые требования
<b>Операционная система</b>	Windows 7 x86 Home Premium	Windows 8.1 x64 Professional Windows 10 x64 IoT Enterprise
<b>Процессор</b> если использование контроллера «Распознавание лиц» не требуется	Intel Atom x5-Z8300 1.44 ГГц	Intel Core i5 3 ГГц Quad-core и выше
<b>Процессор</b> для использования контроллера «Распознавание лиц»	Intel Core i3 / i5 / i7 (Начиная с поколения Sandy Bridge)  Технология <b>FaceRecognition</b> работает под управлением ОС <b>Windows 7, 8/8.1 или 10</b> . Необходимо учесть, что <b>минимальным</b> требованием к процессору будет <b>Intel Core i3</b> с поддержкой инструкций AVX. Для более стабильной работы рекомендуется камера без использования автофокуса (рекомендации по выбору и установке камеры можно найти <a href="#">здесь</a> ). Модуль не включен в стандартную версию ПО по-умолчанию и запрашивается дополнительно.	
<b>Оперативная память</b>	не менее 2 ГБ	4 ГБ и более
<b>Видео</b>	Видеокарта (возможна интегрированная) с объемом видеопамати 512 МБ и выше	Видеокарта (возможна интегрированная) с объемом видеопамати 1 ГБ и выше
<b>Объем жесткого диска</b>	32 ГБ HDD	128 ГБ SSD *

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

К вопросу использования операционной системы Windows 10 необходимо подходить особо внимательно. Не стоит использовать слабое аппаратное обеспечение и «домашние» редакции в проектах Digital Signage, фоновые неотключаемые службы могут помешать трансляции Вашего контента. ([Подробную информацию можно найти здесь](#))

Наиболее оптимальной версией Windows 10 для использования в проектах Digital Signage является версия IoT Enterprise (LTSC) для применения в широком спектре встраиваемых устройств.

**Важно!** Для корректной работы всех доступных функций Плеера необходимо предоставить права администратора.

Требования к устройству вещания под управлением **Android**.

	Минимальные требования	Рекомендуемые требования
--	------------------------	--------------------------

<b>Операционная система</b>	Android 4.4.2	Android 7.1.2
<b>Процессор</b>	Cortex-A7 1.5 ГГц Quad-core	Cortex-A53 2 ГГц Octa-core
<b>Видео</b>	Mali-450 MP	Mali-T820
<b>Оперативная память</b>	не менее 1 ГБ	2 ГБ и более

**Важно!** Для корректной работы всех доступных функций Плеер необходимо предоставить root-права (Android 7) и права администратора (Android  $\geq 6$ ). В противном случае часть функций не будет доступна (например, удаленное обновление версии, режим киоска может функционировать не полностью).

Поддерживаемые версии **iOS** – от 10 и выше. Рекомендуемая версия **macOS** – 10.13 и выше.

Для корректной работы и высокой отзывчивости точек вещания (при выполнении команд, получении скриншотов, актуализации медиаплана, изменении статуса онлайн и загрузке контента), близкой к real-time, рекомендуется обеспечить скорость подключения до сервера от 2Мбит/сек. В противном случае более низкая скорость негативно скажется на эксплуатации системы в целом.

При использовании внешних источников данных (например, показ stream видео) рекомендуем рассчитывать предоставляемую скорость согласно объёму скачиваемого контента.

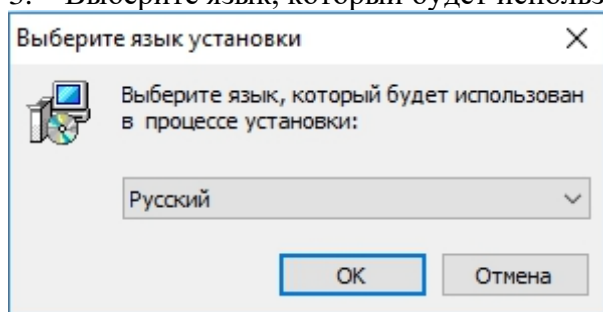
## 5.2. Установка на Windows

Перед установкой программы необходимо проверить соответствие устройства вещания системным требованиям, а также открыть каталог с дистрибутивом программы.

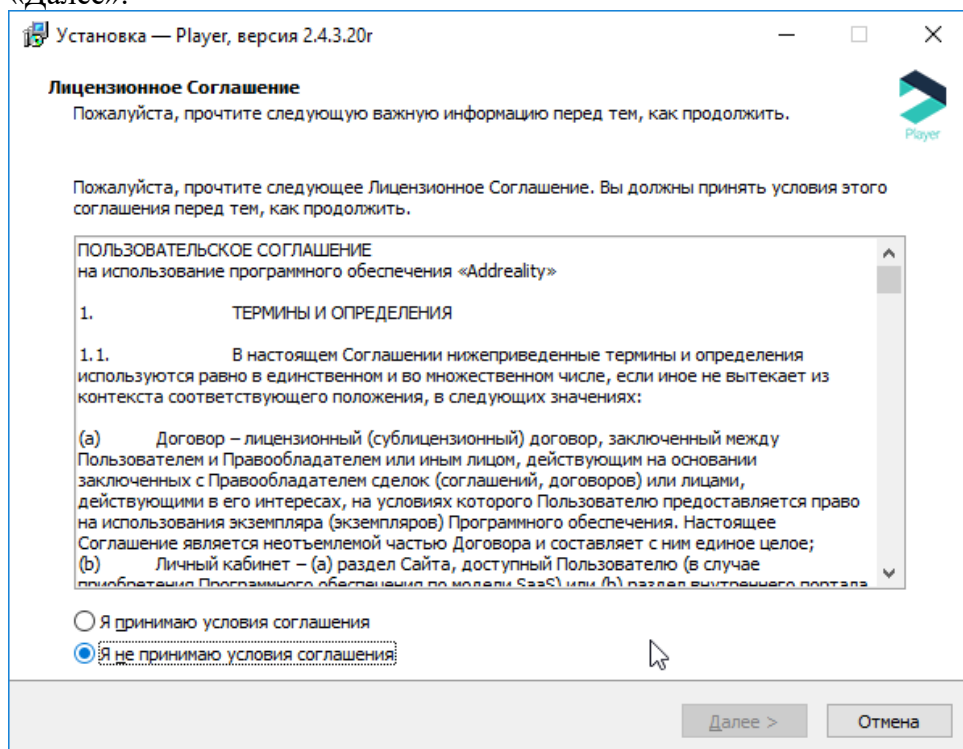
Чтобы установить Плеер на компьютер под управлением Windows, выполните приведенные ниже инструкции:

1. Запустите файл Player.exe.
2. В окне User Account Control нажмите «Да».

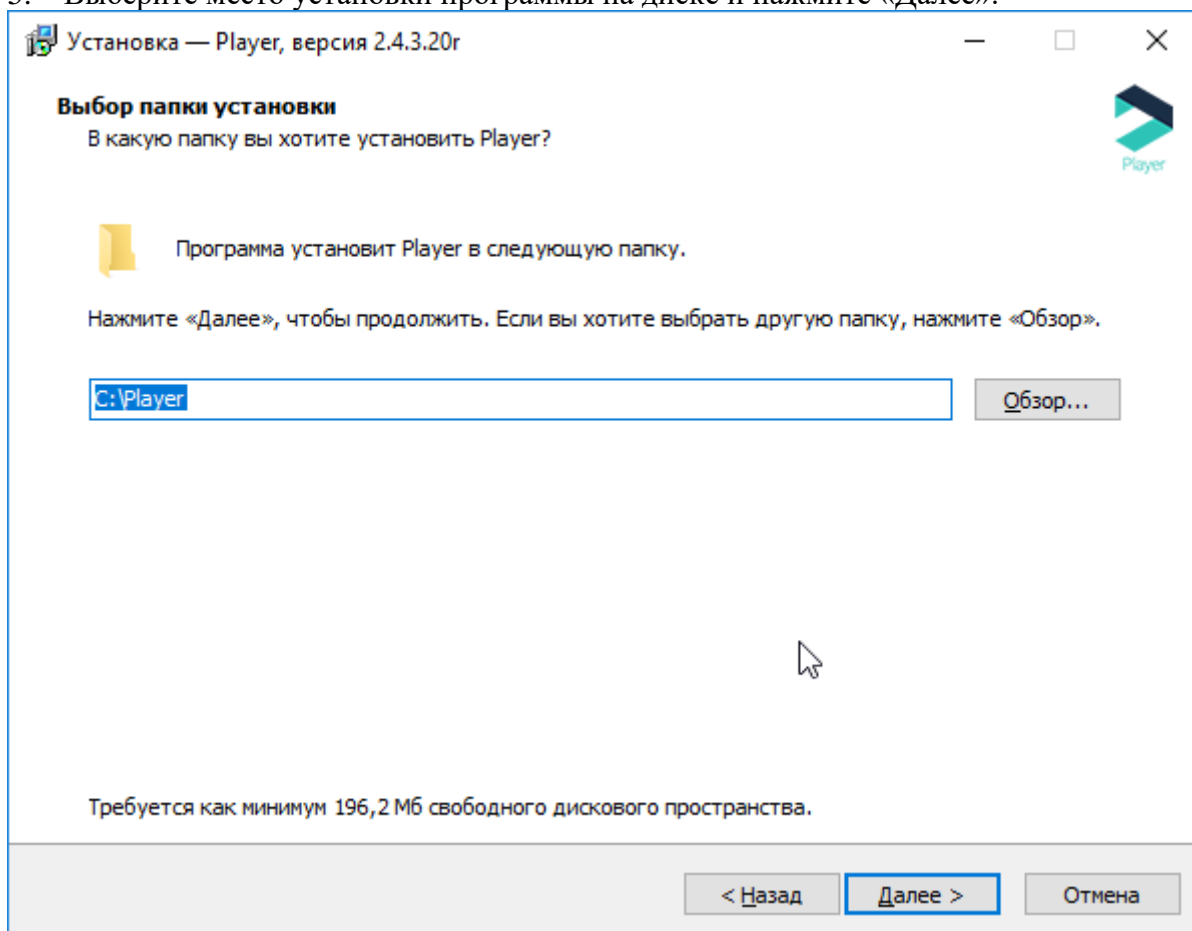
3. Выберите язык, который будет использован при установке и нажмите ОК.



4. Для согласия с лицензионным соглашением выберите пункт «Я принимаю условия соглашения» и нажмите «Далее».

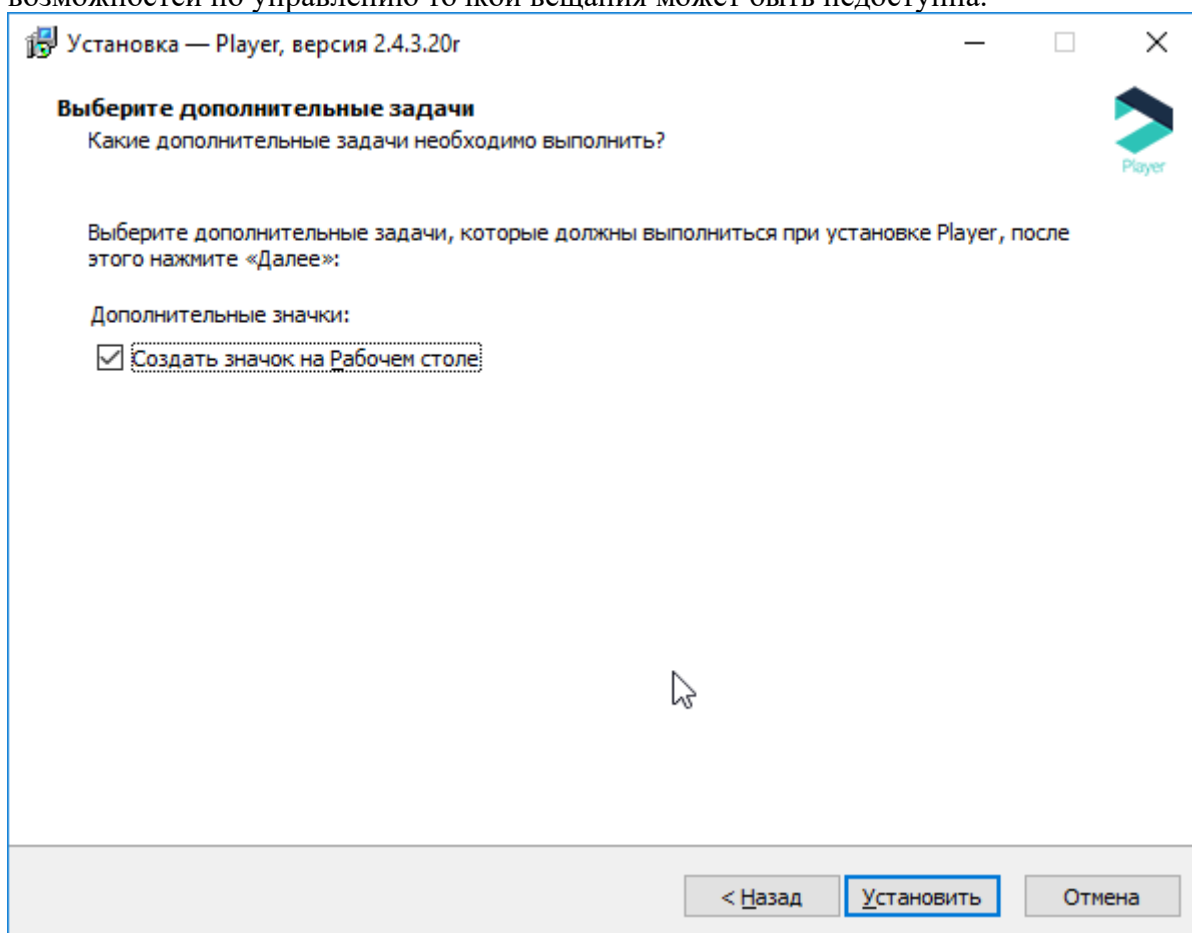


5. Выберите место установки программы на диске и нажмите «Далее».



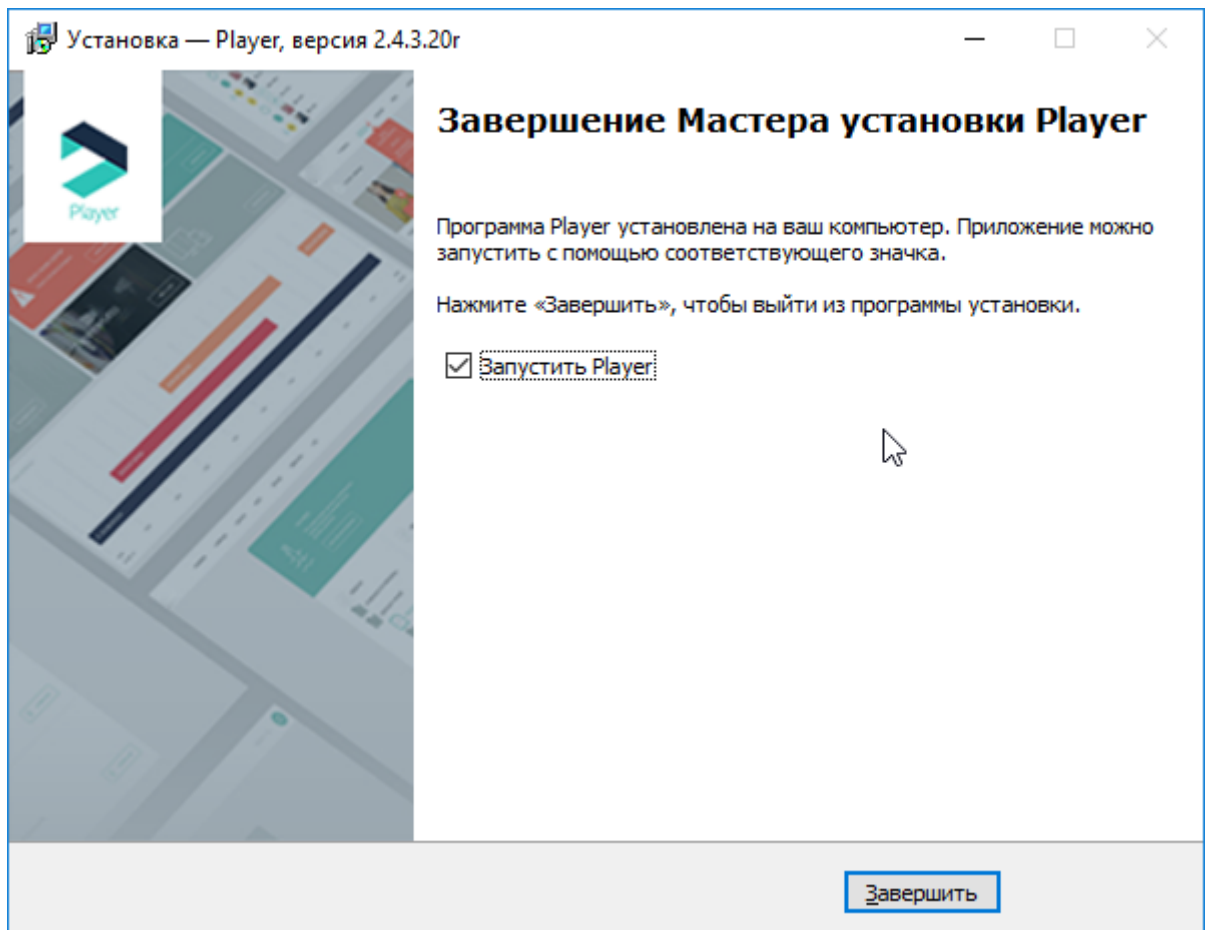
6. Укажите требуется ли использовать права администратора в операционной системе точки вещания и требуется ли создавать ярлык программы на рабочем столе. Нажмите «Установить». При снятии флажка «Использовать права администратора», часть

возможностей по управлению точкой вещания может быть недоступна.



7. Дождитесь окончания установки программы.

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



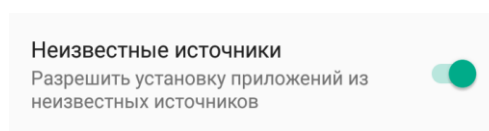
Программа Плеер будет установлена.

### 5.3. Установка на Android

Перед установкой программы необходимо проверить соответствие устройства вещания системным требованиям, а также получить ссылку на дистрибутив программы.

Чтобы установить Плеер на устройство под управлением Android, выполните приведенные ниже инструкции:

1. Скачайте дистрибутив (Player.apk) по предоставленной ссылке. Дождитесь полной загрузки на устройство.
2. Откройте настройки безопасности устройства (Настройки/Общее/Безопасность).
3. Снимите флажок «Проверять приложения».
4. Установите флажок «Неизвестные источники».



5. Откройте папку «Загрузки» (Настройки/Общее/Память, /sdcard/Download/).
6. Запустите Player.apk.
7. Нажмите «Установить» в окне с приглашением.

8. Дождитесь окончания установки программы.

Программа Плеер будет установлена.

Для расширения возможностей Плеера возможно включение Административного или Root доступа к устройству. Для этого в приложении Плеер зайдите в настройки, на вкладке General запустите скрипт "Auto configure...". Приложение самостоятельно проверит возможность включения расширенных прав и предложит подтвердить включение Административного и/или Root доступа.

В случае, если приложению предоставлен Root доступ, необходимо дополнительно отключить параметр "Повторная аутентификация" в настройках SuperSU.

Повторная аутентификация  
Запоминать права Суперпользователя  
при обновлении или переустановке  
приложений

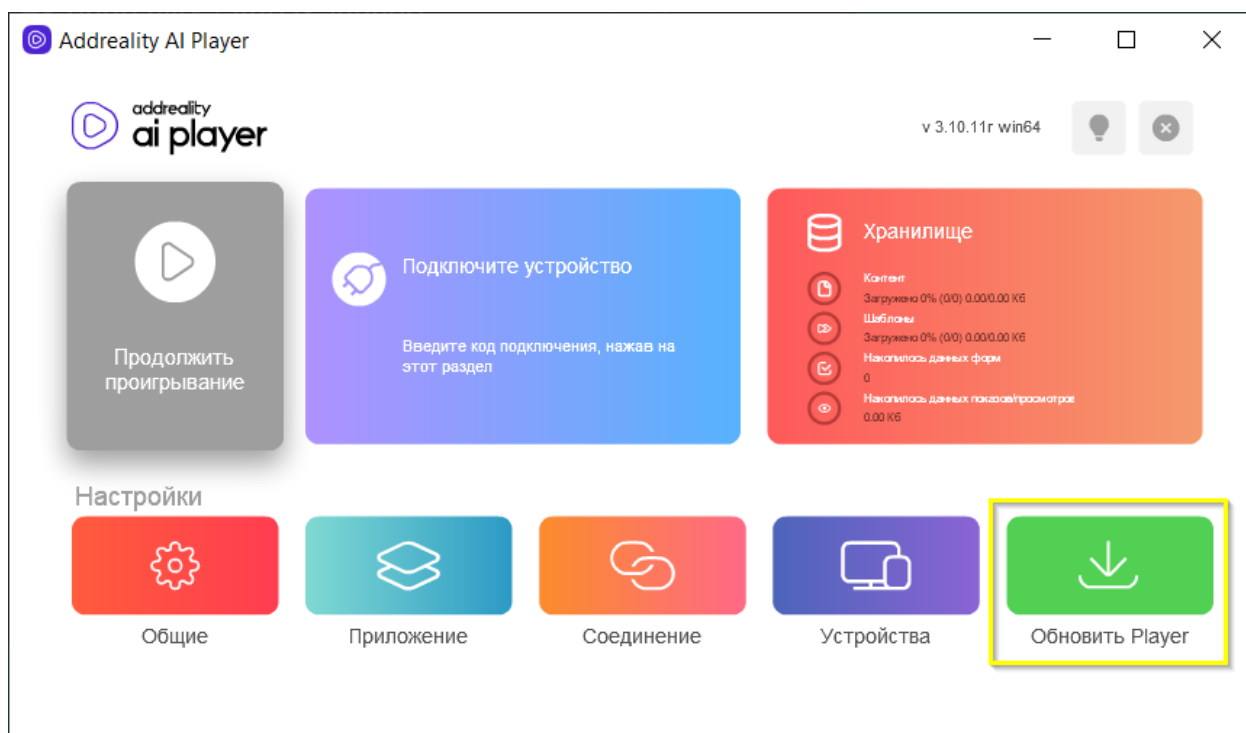
## 5.4. Обновление программы

**Обновление программы** Плеер может быть выполнено одним из следующих способов:

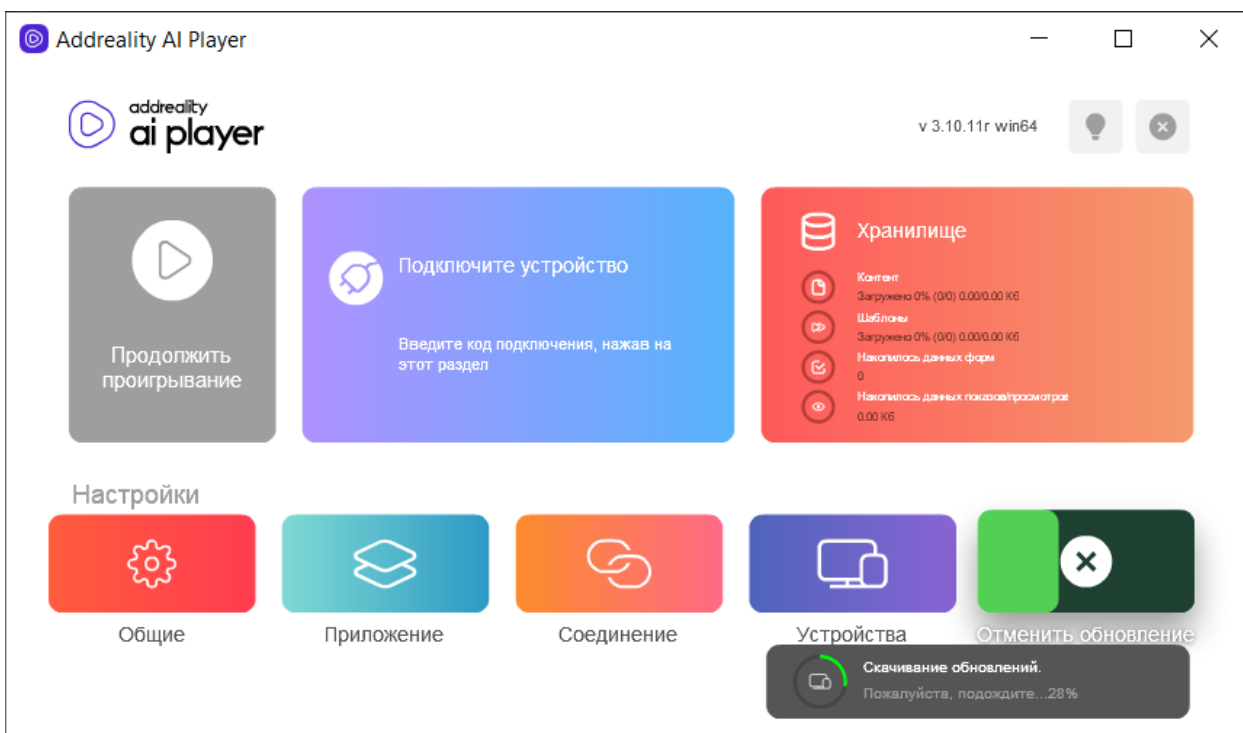
1. удаленно, из программы «Дизайнер шаблонов» или «Личного кабинета»
2. на точке вещания.

Для обновления программы **на точке вещания**:

1. На главном экране нажмите кнопку "Обновить";

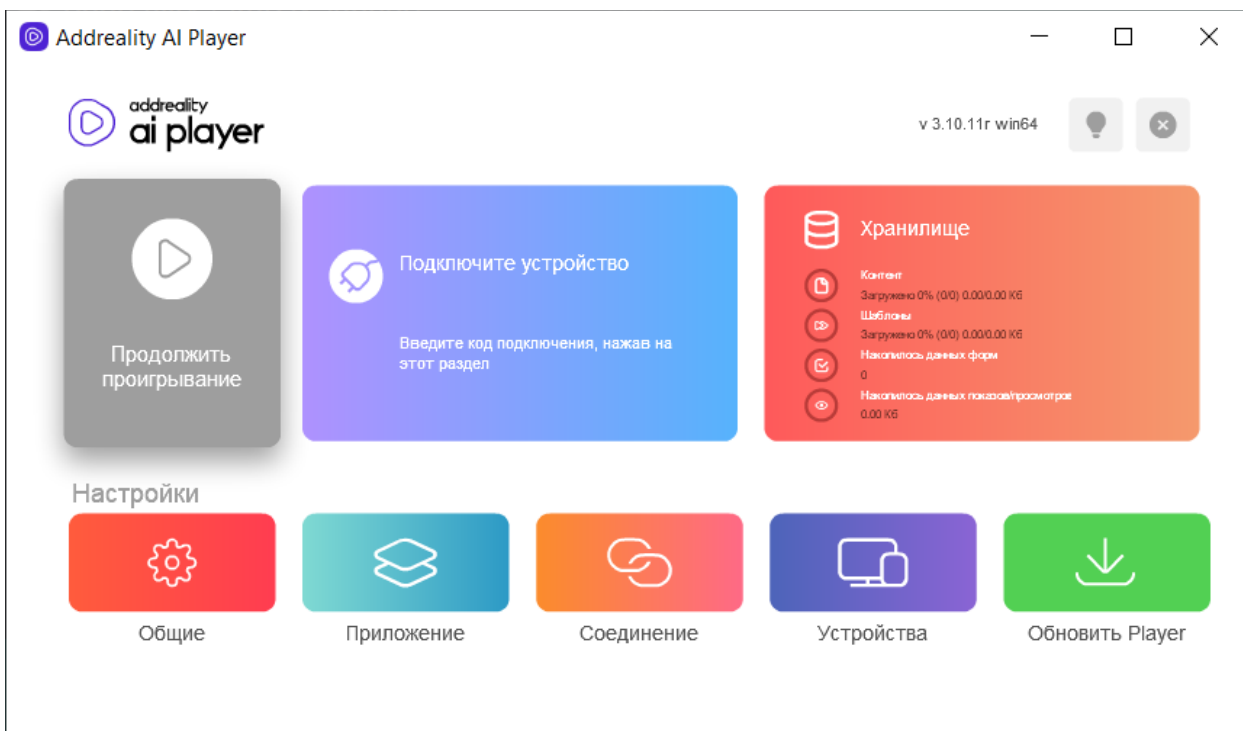


2. После этого начнется процесс обновления, статус загрузки можно наблюдать в правом нижнем углу, после завершения загрузки будет установлена новая версия Плеера;



## 5.5. Начало работы и подключение к точке вещания

Для начала работы с программой запустите Плеер на точке вещания. При первом запуске появится главный экран программы.

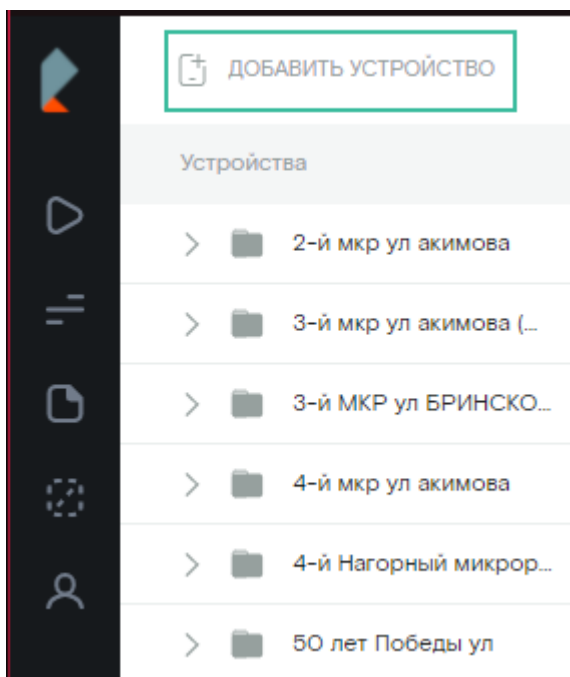




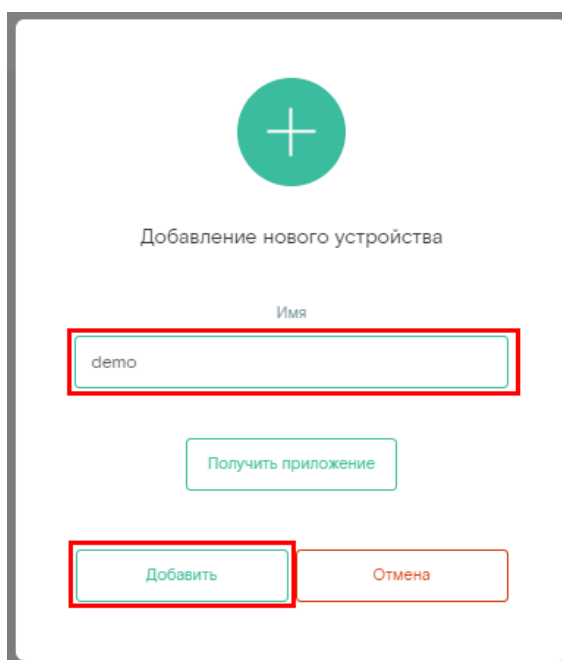
## 5.5.1. Подключение устройства

Чтобы подключить устройство трансляции (Плеер) к платформе (к Личному кабинету):

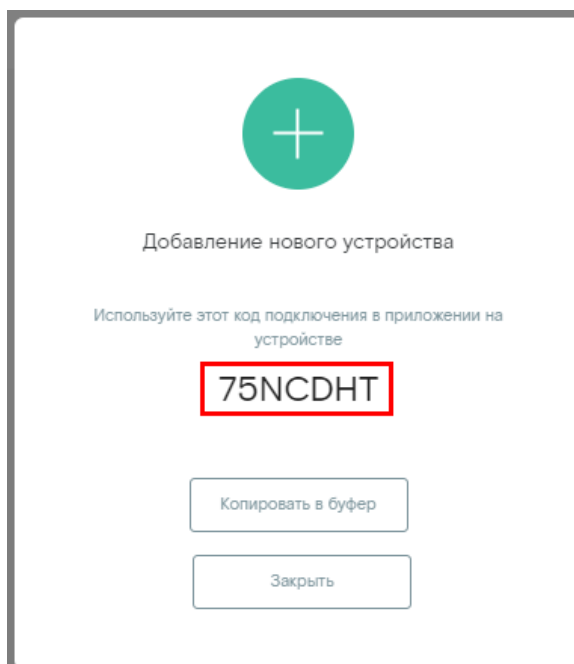
1. Установите программу Плеер на устройство, которое хотите подключить. Для этого обратитесь к вашему менеджеру за получением ссылки на дистрибутив;
2. В Личном кабинете откройте раздел "Устройства" и нажмите на иконку "Добавить устройство";



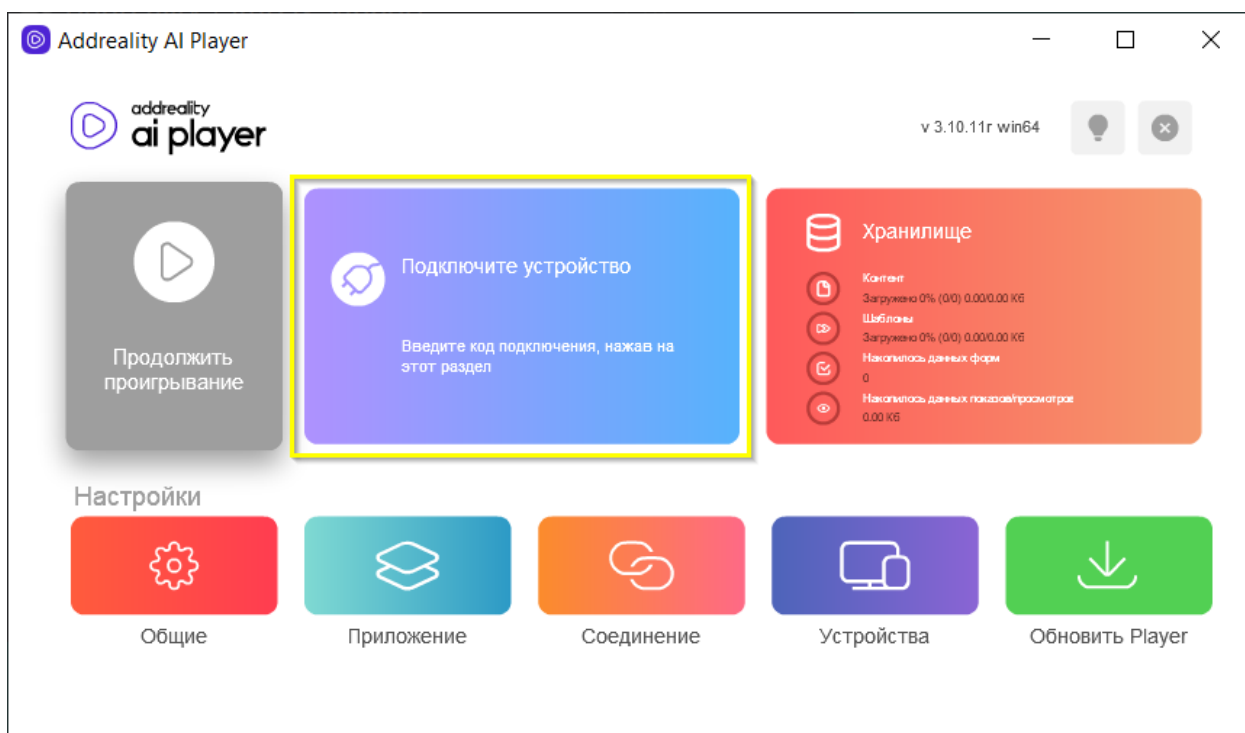
3. Задайте устройству имя и нажмите кнопку "Добавить";



4. Скопируйте появившийся код подключения;



5. Запустите Плеер нажмите на кнопку "Подключите устройство"



6. Введите код подключения в поле и нажмите "ОК".

← Назад

### Подключение устройства

Введите код подключения из раздела "Устройства" вашей платформы

75NCDHT

OK

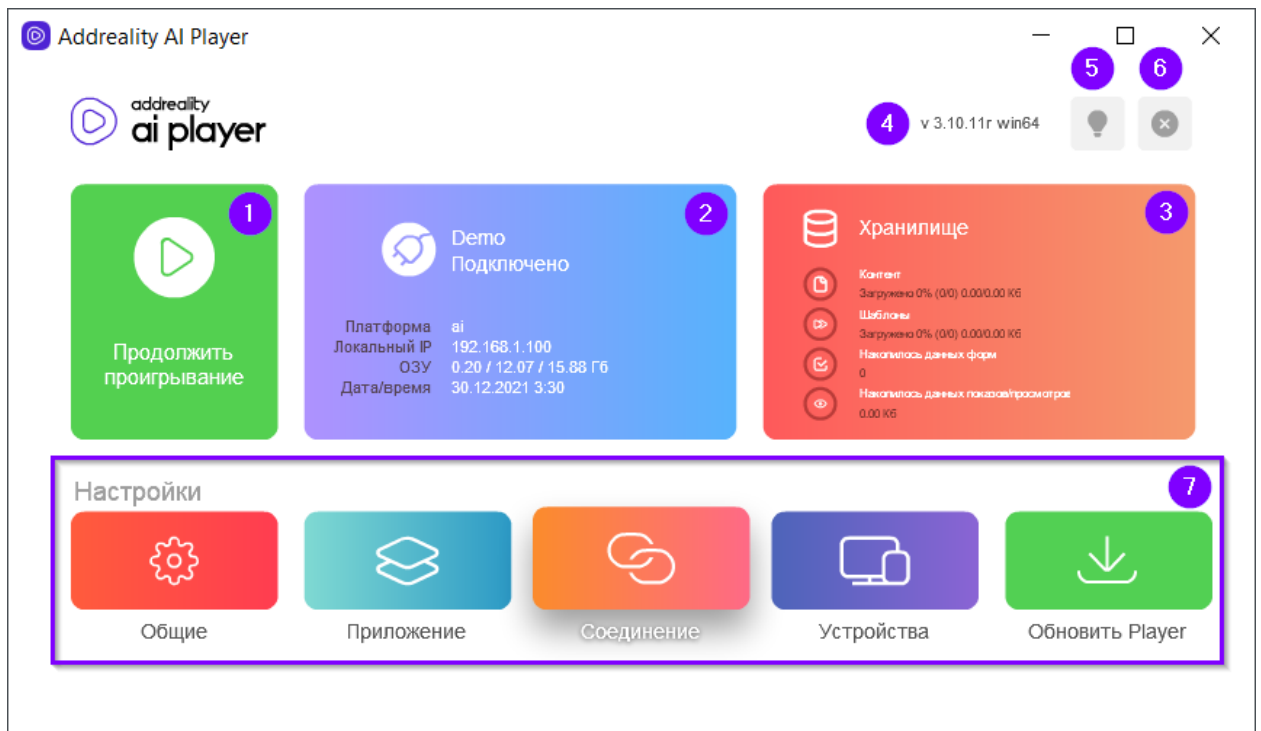
Таким образом, устройство будет подключено и готово к трансляции.

## 5.6. Описание интерфейса

Интерфейс Плеера состоит из:

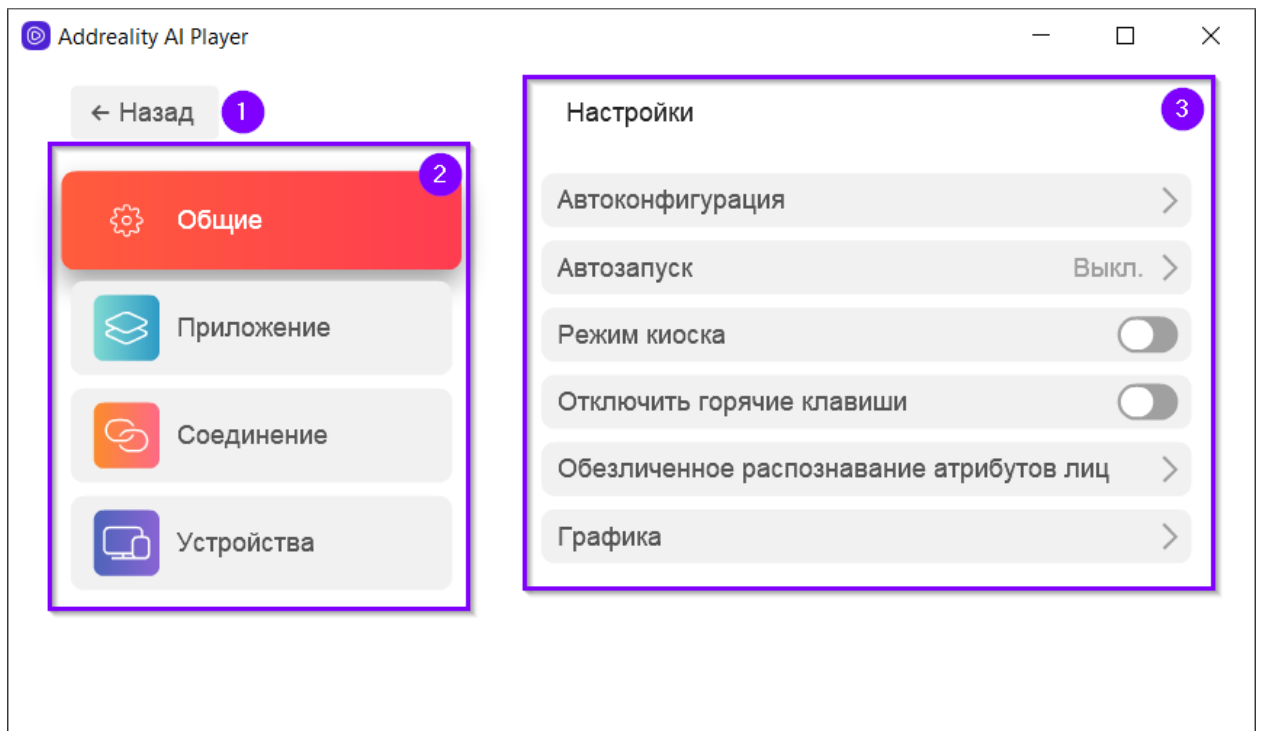
1. Главного экрана
2. Экрана настроек, содержащего 4 раздела:
  1. Общие настройки
  2. Настройки приложения
  3. Настройки соединения
  4. Настройки устройства

Главный экран включает в себя:



1. Кнопку "Продолжить воспроизведение", которая позволяет запустить воспроизведение Рекламной Кампании (РК), назначенной на данное устройство.
2. Блок информации о подключении, в котором указано:
  1. название устройства
  2. статус подключения
  3. платформа, к которой подключено устройство
  4. IP
  5. статус RAM устройства
  6. время и дата устройства.
3. Блок информации о файловом хранилище, в котором указывается:
  1. статус загрузки, количество и размер контента
  2. статус загрузки, количество и размер шаблонов кампаний
  3. количество форм накопившихся на устройстве
  4. количество статистических данных накопившихся на устройстве
4. Информация о версии Плеера
5. Кнопка вызова подсказки
6. Кнопка выхода из приложения
7. Кнопки настроек

Экран настроек включает в себя:

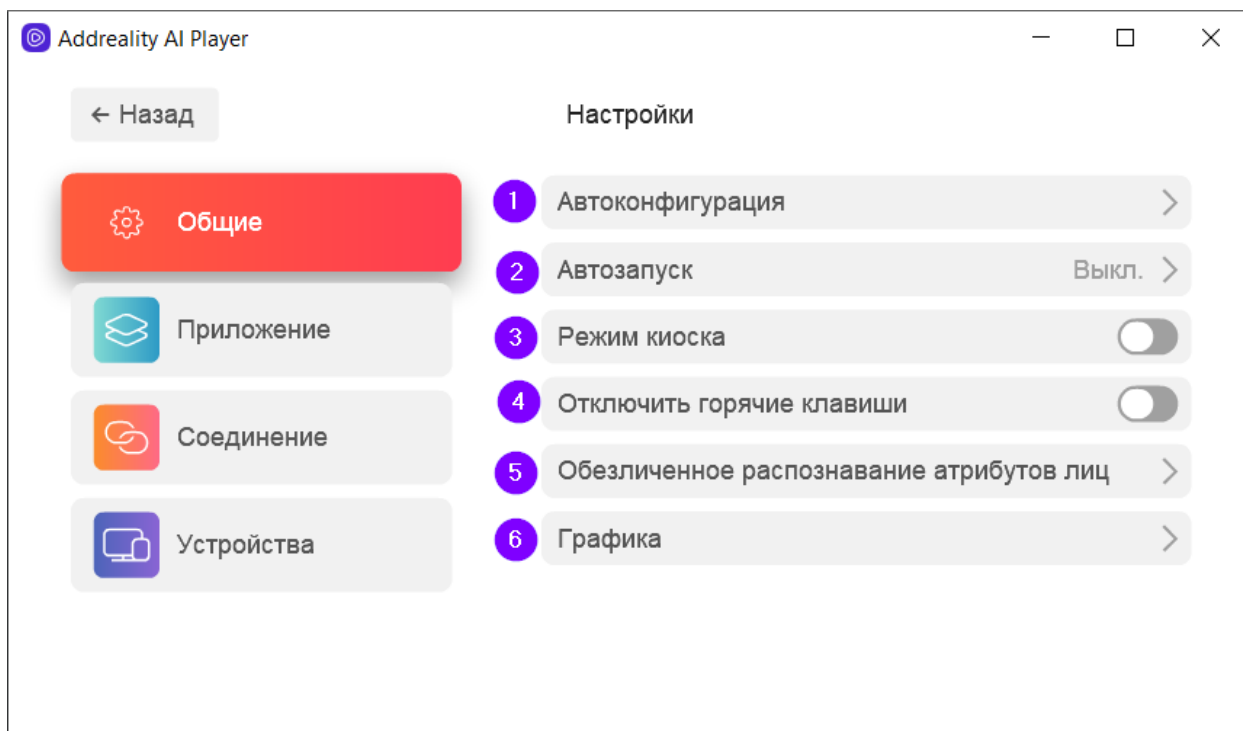


1. Кнопку "Назад", позволяющую вернуться на главный экран Плеера
2. Кнопки для навигации по разделам настроек
3. Кнопки и переключатели настроек

Настройки содержат 4 раздела:

1. Общие
2. Приложение
3. Подключение
4. Устройства

Общие настройки включают в себя:



### 1. Кнопку запуска автоконфигурации

Система имеет возможность автоматически настроить (адаптировать) устройство для использования в качестве «плеера». Предлагается выбрать один из трех видов настройки:

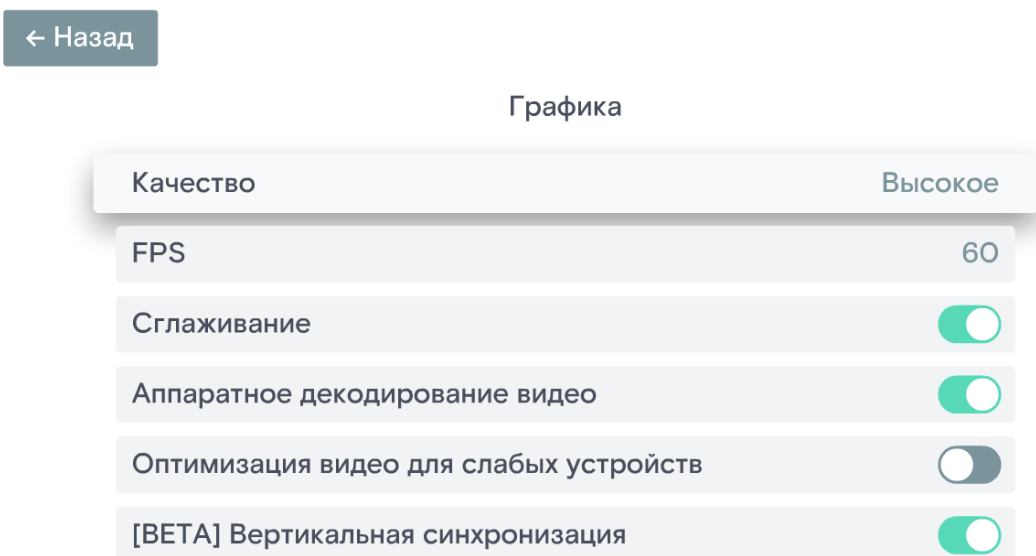
1. Минимальный – без вмешательства в визуальные аспекты, оптимизирует производительность работы устройства.
2. Стандартный – включает в себя минимальный, а также, скрывает значки рабочего стола, включает функцию автоскрывания панели задач, включает функцию автовхода в сеанс, под которым была запущена автоконфигурация.
3. Расширенный – включает в себя оба предыдущих режима, а также отключает анимацию загрузки ОС и отключает возможность смены сеанса (смены пользователя win + L).

После выполнения автоконфигурации рекомендуется перезагрузка устройства, чтобы изменения вступили в силу.

Также есть возможность сбросить все изменения, выполненные автоконфигурацией. Для этого нажмите кнопку «Отключить».

2. Кнопку включения автозапуска. Данная функция используется, чтобы при включении устройство начало проигрывать РК. Также есть возможность отсрочить запуск проигрывания на 5, 15, 30 или на произвольное (не больше 600) количество секунд.
3. Переключатель режима киоска. Режим киоска предназначен для блокирования несанкционированных попыток выхода из программы, системных окон, меню и др.
4. Переключатель отключения горячих клавиш. Отключает возможность использования во время воспроизведения комбинаций win + d, win + m, alt + tab и др.
5. Переключатель включения функций модуля Видеоаналитика. Важно! Эти функции будут работать только при наличии камеры, подключенной к устройству и активной подписки на модуль Видеоаналитика. Подробнее см. Раздел "Подписки". Модуль предоставляет возможность определить следующую информацию о пользователе:
  1. Демографический признак (пол, возраст)
  2. Дополнительные атрибуты (наличие очков, тип волос, цвет волос и т.д.)

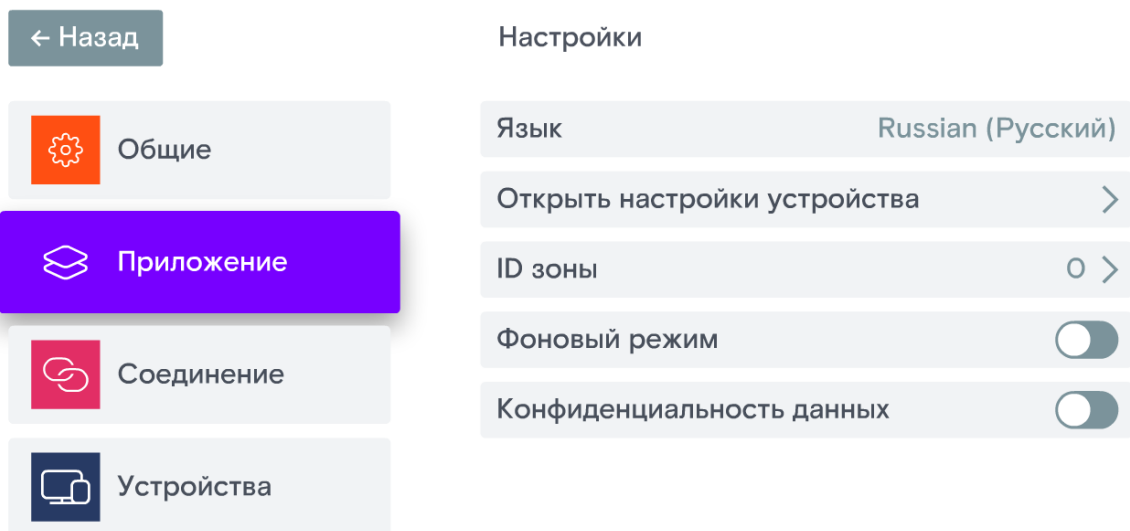
3. Эмоции
4. Путь клиента (Track ID, узнавание клиента от камеры к камере)
6. Раздел "Графика"



### Раздел "Графика"

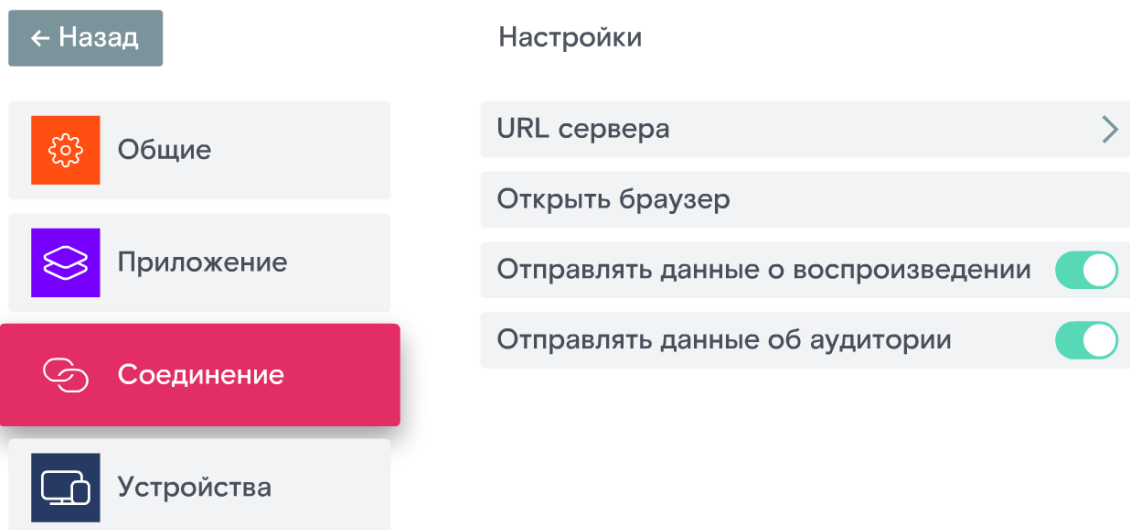
1. Качество – есть возможность выбрать качество отображения: «Высокое» или «Лучшее». Примечание: выбрав качество "Лучшее" на устройство будет возлагаться дополнительная аппаратная нагрузка.
2. FPS – количество кадров в секунду, отрисовываемых плеером.
3. Сглаживание – переключатель функции сглаживания (убирает «эффект зубчатости», изображение становится более органичным).
4. Аппаратное декодирование видео – увеличение производительности плеера, путем более рационального использования аппаратных ресурсов устройства.
5. Оптимизация видео для слабых устройств - включите данную опцию и ваше устройство будет лучше проигрывать видео-контент. Примечание: рекомендуется к использованию исключительно *для проигрывания видео на устройствах с низкими техническими характеристиками* (для этих целей в рекламной кампании используйте шаблон FULLSCREEN STATIC). Также эта настройка позволяет воспроизводить mp4 (h.264) видео на устройствах под управлением iOS.
6. [BETA] Вертикальная синхронизация – включение функции вертикальной синхронизации, увеличение плавности изображения.

Настройки приложения включают в себя:







1. Кнопку выбора языка
2. Кнопку открытия параметров операционной системы устройства
3. Кнопку выбора ID зоны (для настройки видеостен)
4. Переключатель включения фонового режима
5. Переключатель запрета отправки конфиденциальных данных (возможность сделать скриншот экрана данного устройства из личного кабинета)

Настройки соединения включают в себя:

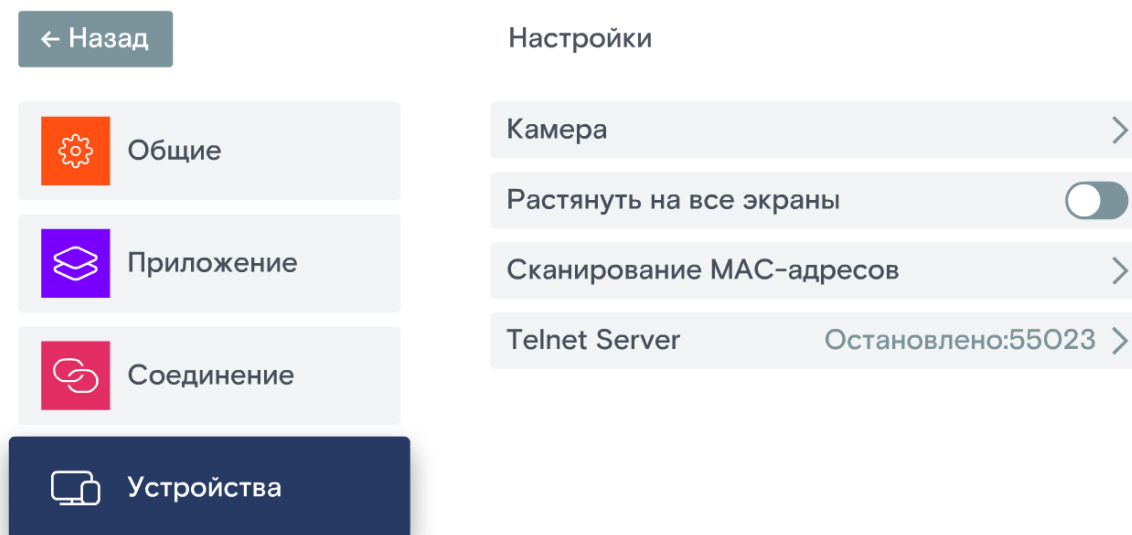


1. Кнопку открытия веб-браузера (по умолчанию) ОС



2. Переключатель отправки статистики контента (  - разрешить,  - запретить)
3. Переключатель отправки статистики камеры (  - разрешить,  - запретить)

Настройки устройств включают в себя:



1. Кнопку настроек камеры. Есть возможность настроить поворот камеры, а также канал распознавания камеры
2. Переключатель растягивания изображения на все экраны
3. Кнопку подключения к сканерам MAC-адресов
4. Меню настроек Telnet Server

В статье "Настройки точки вещания" можно более подробно ознакомиться с функциональностью настроек.

## 5.7. Использование Telnet Server

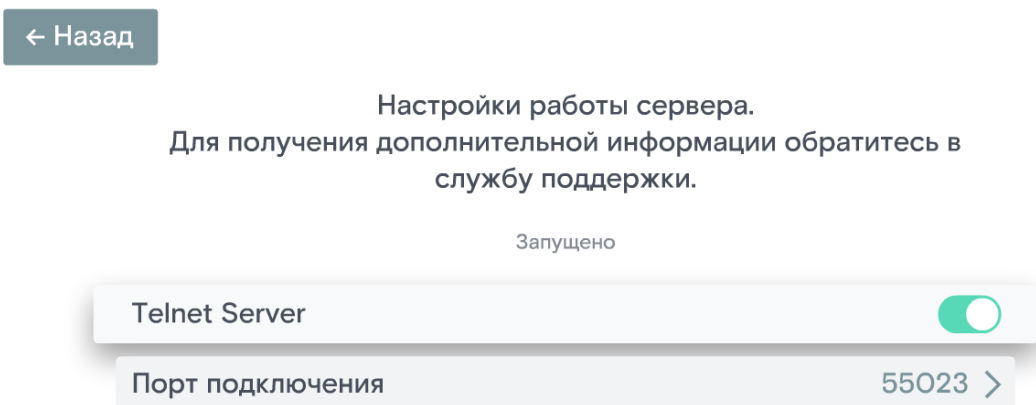
В Плеере есть возможность мониторинга работы Плеера при помощи Telnet, для активации Telnet-сервера требуется запустить его в настройках Плеера. После включения соответствующих настроек Telnet-сервер будет автоматически запускаться при запуске Плеера.

Включение Telnet-сервера

Для того чтобы запустить Telnet-сервер в настройках Плеера, выполните следующие шаги:

1. На главном экране Плеера откройте раздел настроек "Устройства"
2. Выберите пункт "Telnet Server"

### 3. Выберите нужный порт и включите Telnet-сервер



После этого при помощи Telnet можно подключиться к запущенному серверу и, при помощи команд, запросить время работы Плеера и Telnet сервера.

Команды:

1. plu - выводит время работы Плеера (в мс)
2. seu - выводит время работы Telnet-сервера (в мс)

Пример подключения к Telnet-серверу

Для подключения к Telnet-серверу выполните следующие действия:

1. В ОС Windows откройте командную строку
2. Введите "telnet" и нажмите Enter
3. Для подключения к Telnet-серверу Плеера требуется ввести команду "o IP\_адрес\_устройства порт"
4. После подключения к Telnet-серверу можно передавать команды и получать соответствующий ответ в виде числа

Пример команды для подключения к Telnet-серверу:

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe - telnet
Добро пожаловать в программу-клиент Microsoft Telnet
Символ переключения режима: 'CTRL+]'
Microsoft Telnet> o 192.168.1.64 55023_
```

Пример запросов к Telnet-серверу и ответов:

```
Telnet 192.168.1.64
28rPlayer-2.1.11.28r-v4-sdk32
plu
70431
seu
72530
_
```

Из данных ответов можно заключить, что Плеер запущен в течение 70.4 секунд, а Telnet-сервер запущен в течение 72.5 секунд.

## 6. Дизайнер

### 6.1. Приобретение подписки на Дизайнер шаблонов

Чтобы у Вас появилась возможность использования Дизайнер шаблонов Вам необходимо приобрести соответствующую подписку.

Для приобретения совершите следующие действия:

1. Перейдите в раздел "Подписки" в Вашем Личном кабинете

После оформления подписки она появится в списке Ваших подписок и в ближайшее время с Вами свяжется менеджер для оформления платежа.

После обработки платежа и перехода подписки в статус "PAID" Вы сможете подключить Дизайнер шаблонов к Вашей платформе.

### 6.2. Назначение и возможности

Дизайнер шаблонов предназначен для решения следующих задач:

1. создание и редактирование шаблонов проектов;
2. централизованное управление точками вещания, на которых установлена программа Плеер.

Программа обеспечивает следующие возможности:

1. Размещение в шаблоне статического содержимого – текста, звука изображений, видео.
2. 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.
3. Размещение в шаблоне компонентов – функциональных элементов, предназначенных для воспроизведения различных типов информации, реализации пользовательских интерфейсов, интеграции внешних функциональных возможностей.
4. Импорт файлов, подготовленных в Adobe Photoshop CS и Illustrator CS и сохраненных в режиме совместимости, для реализации пользовательских интерфейсов.
5. Размещение в шаблоне контроллеров (триггеров) – функциональных элементов, предназначенных для адаптации воспроизведения содержимого в соответствии с внешними событиями, например, наступления заданной даты.
6. Определение последовательности воспроизведения содержимого в шаблоне.
7. Предварительный просмотр шаблонов.
8. Загрузка шаблонов в Личный кабинет.
9. Управление точками вещания.

### 6.3. Системные требования

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*

Программа Дизайнер шаблонов может быть установлена на компьютерах под управлением операционных систем Windows.

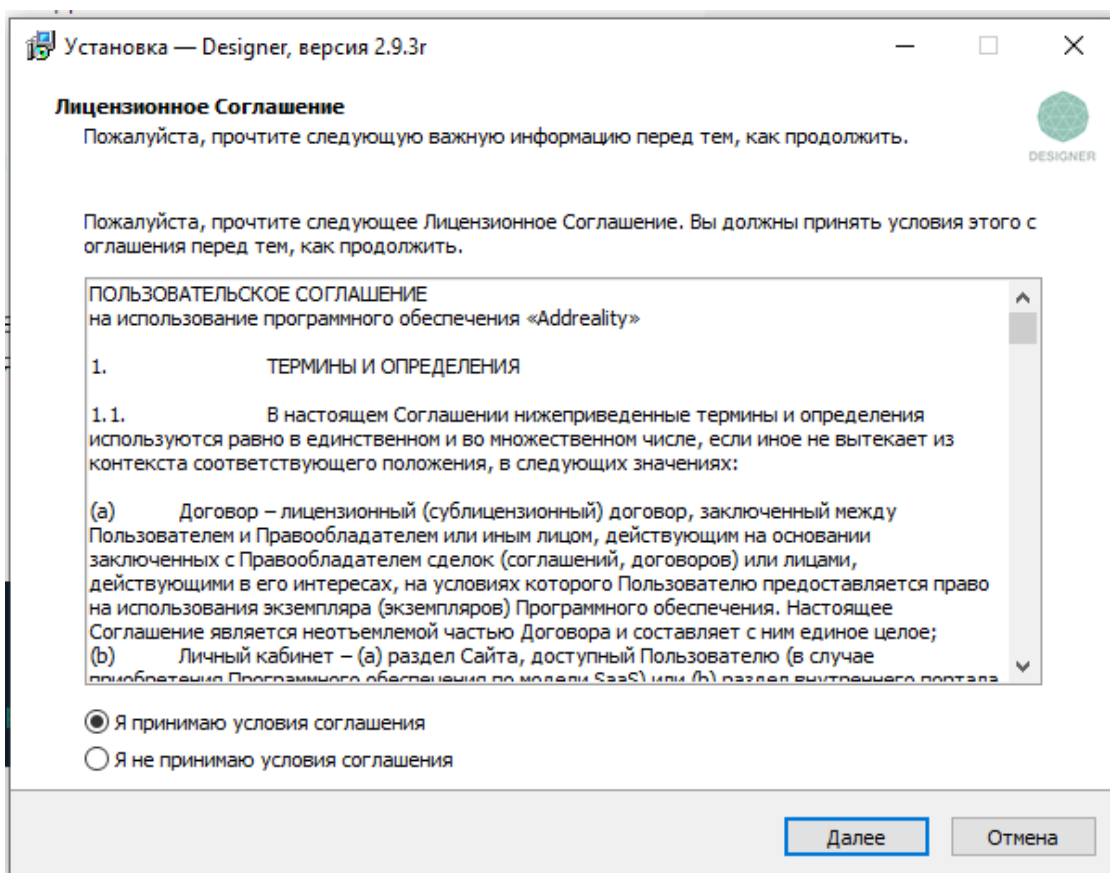
\*Рекомендуемый объем зависит от контента и загруженности проектов, подлежащих трансляции.

## 6.4. Установка на Windows

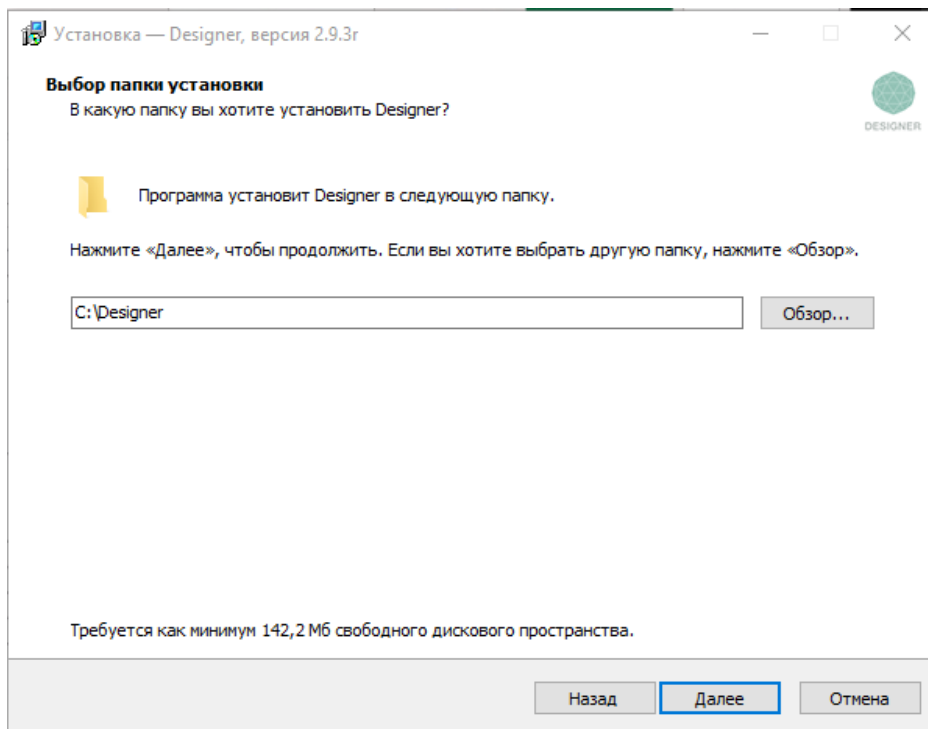
Перед установкой программы необходимо проверить соответствие компьютера системным требованиям.

Чтобы установить Дизайнер шаблонов на компьютер под управлением Windows, следуйте нижеприведённой инструкции:

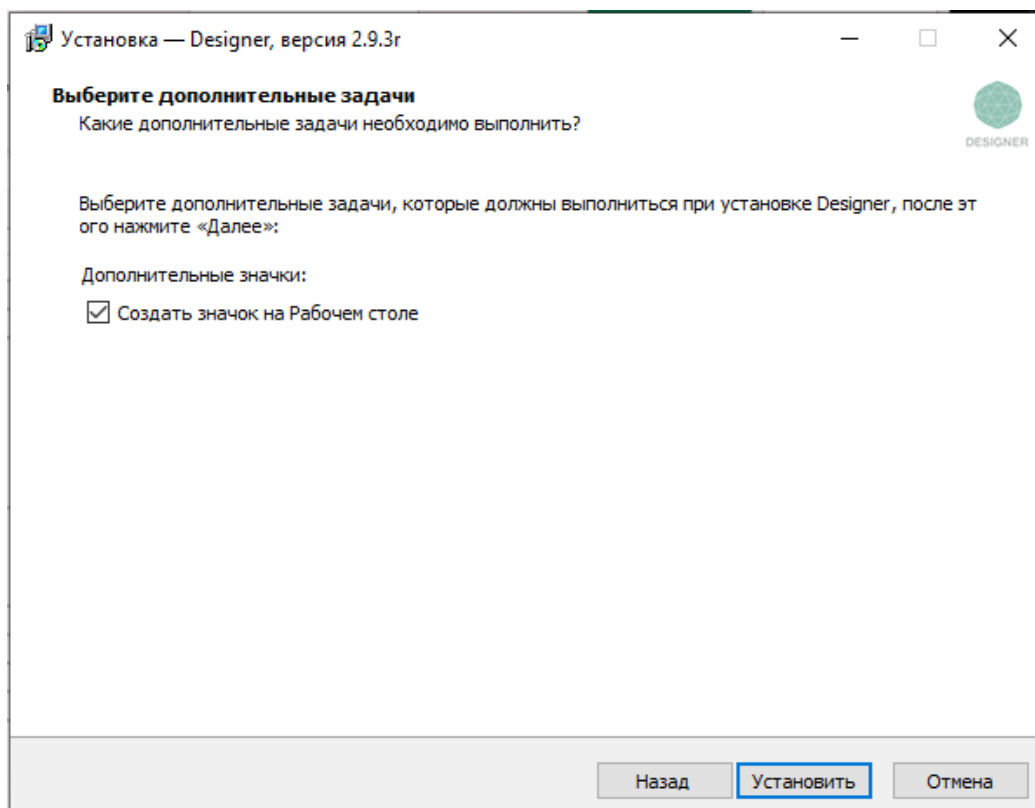
1. Запустите файл Sphere.exe.;
3. Выберите язык, который будет использован при установке, и нажмите «ОК»;
4. Необходимо ознакомиться с пользовательским соглашением. Нажмите "Я принимаю условия соглашения", затем на "Далее";



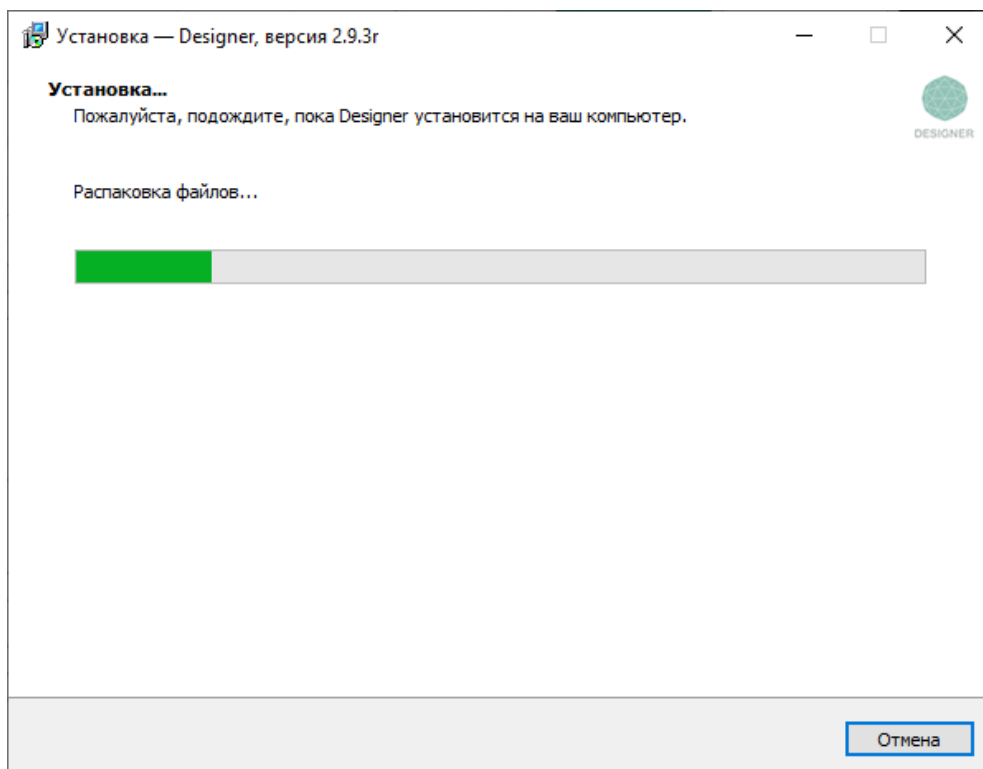
5. Выберите место установки программы на диске и нажмите «Далее»;



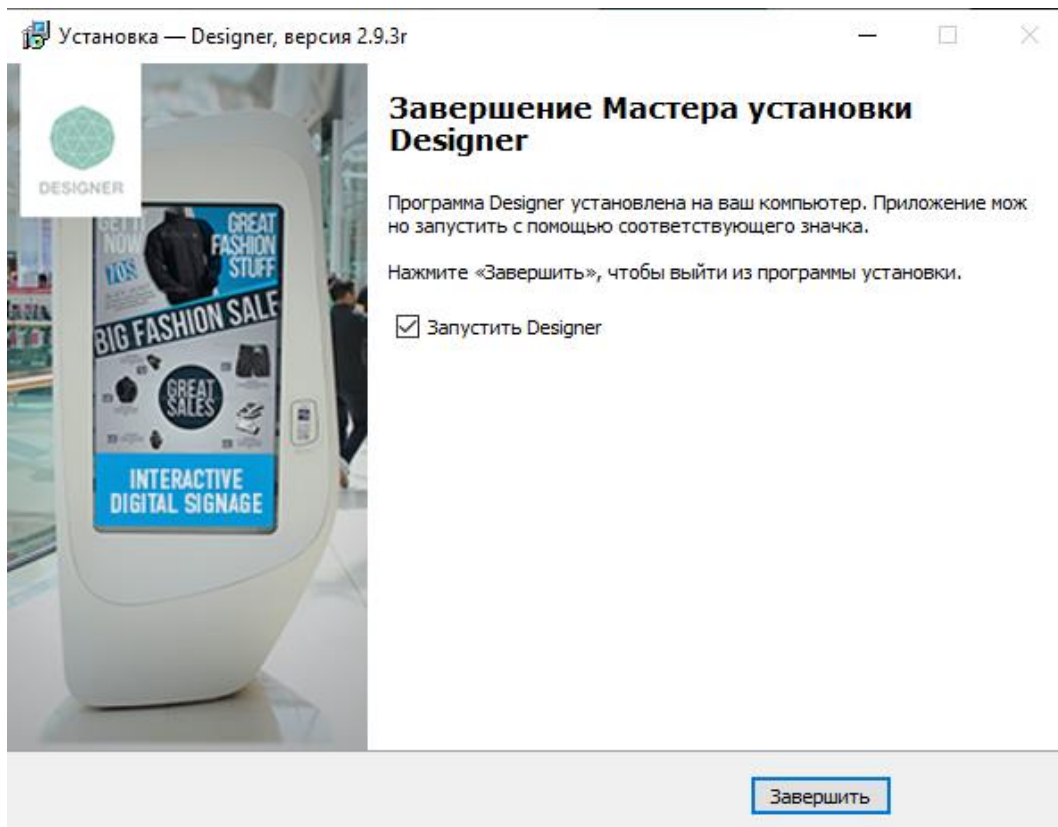
6. Укажите, требуется ли создавать ярлык программы на рабочем столе, и нажмите «Установить»;



7. Дождитесь окончания установки программы;



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



Программа Дизайнер шаблонов будет установлена.

## 6.5. Начало работы

Для работы с Дизайнер шаблонов вам потребуются:

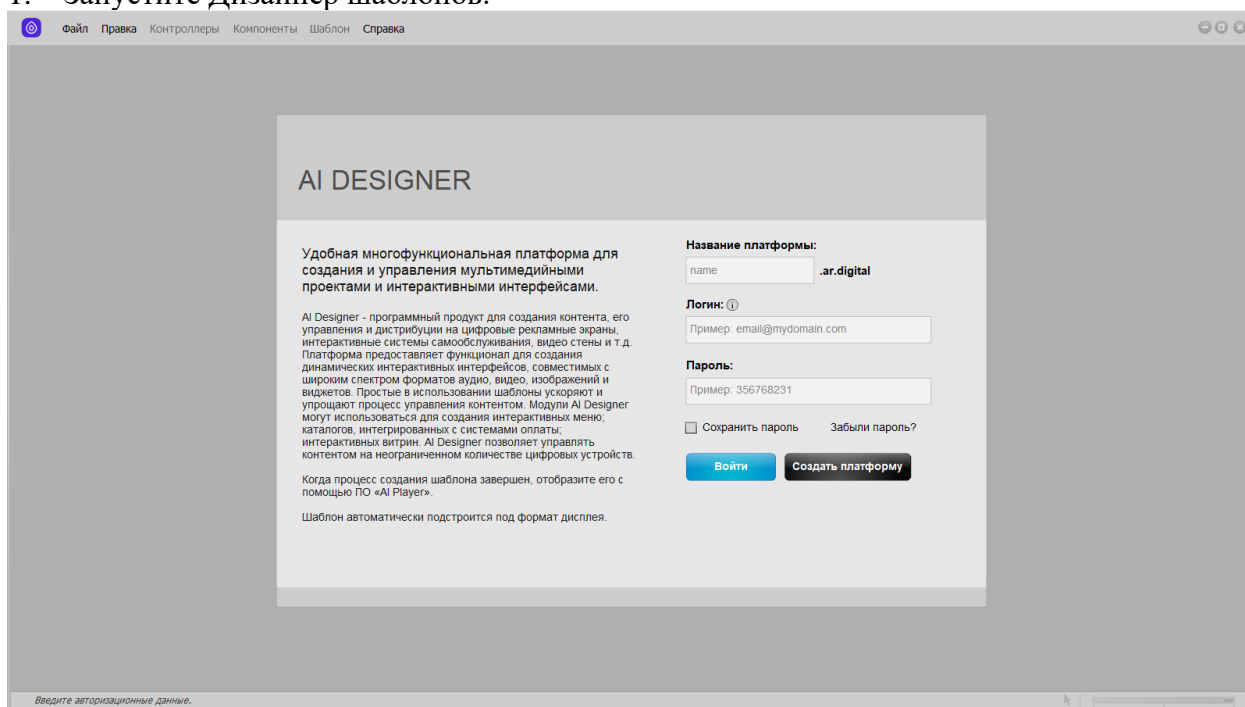
1. название платформы,
2. логин,
3. пароль.

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

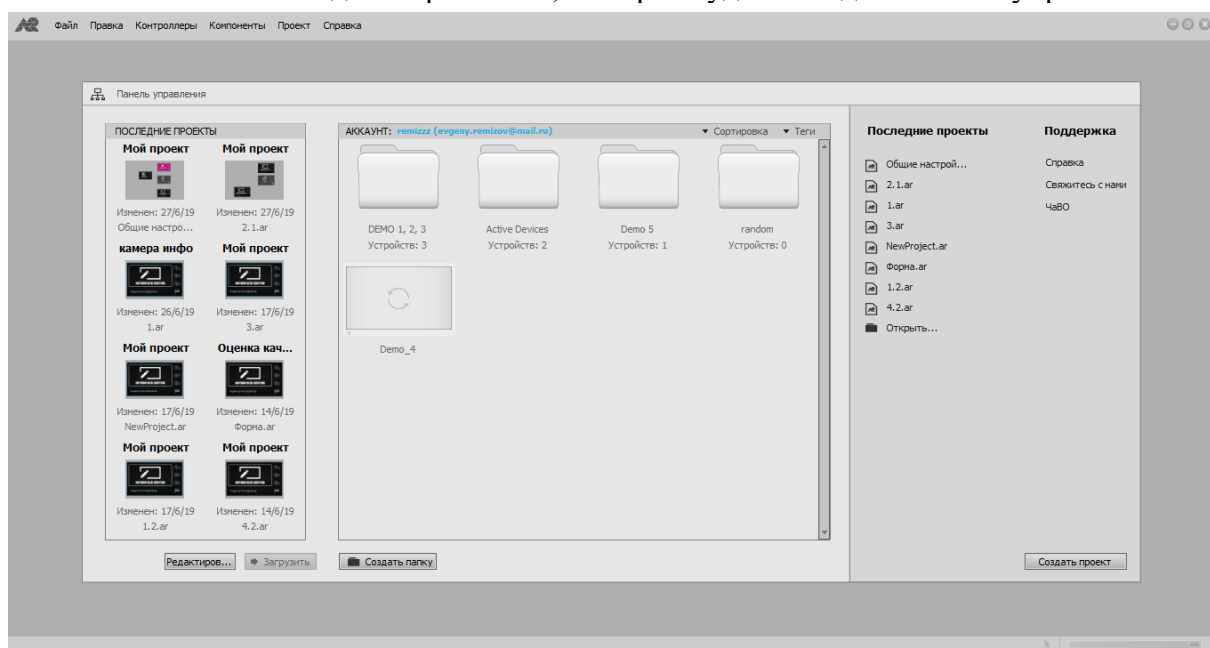
Для начала работы с программой:



## 1. Запустите Дизайнер шаблонов.



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.

## 6.6. Общие сведения о работе с проектами

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



Шаблон проекта может включать в себя:

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

Максимальный размер шаблона проекта – 4 Гб.

Для обозначения шаблонов проектов Дизайнер шаблонов используются файлы с расширением ag.



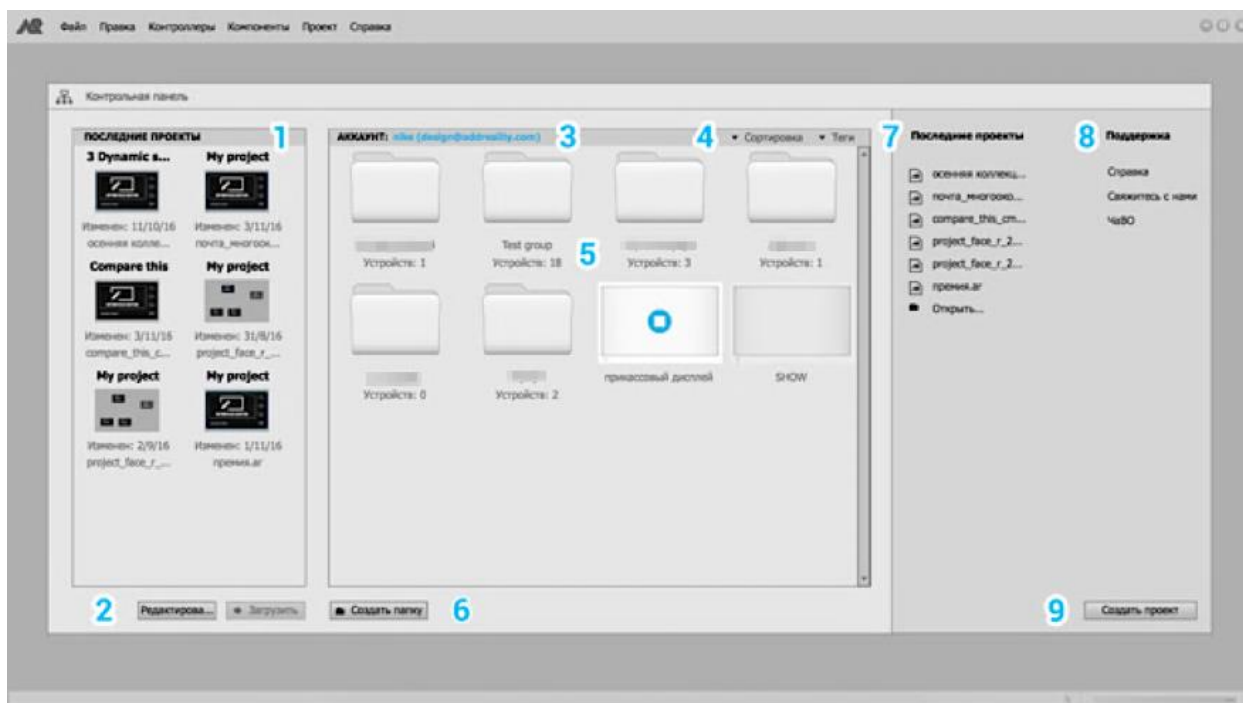
## 6.7. Описание интерфейса

**Интерфейс программы** включает в себя:

1. панель управления,
2. панель меню,
3. рабочий стол,
4. медиабiblioteca,
5. библиотека компонентов для использования,
6. элементы управления компонентом,
7. элементы управления контроллером,
8. редактор.

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).

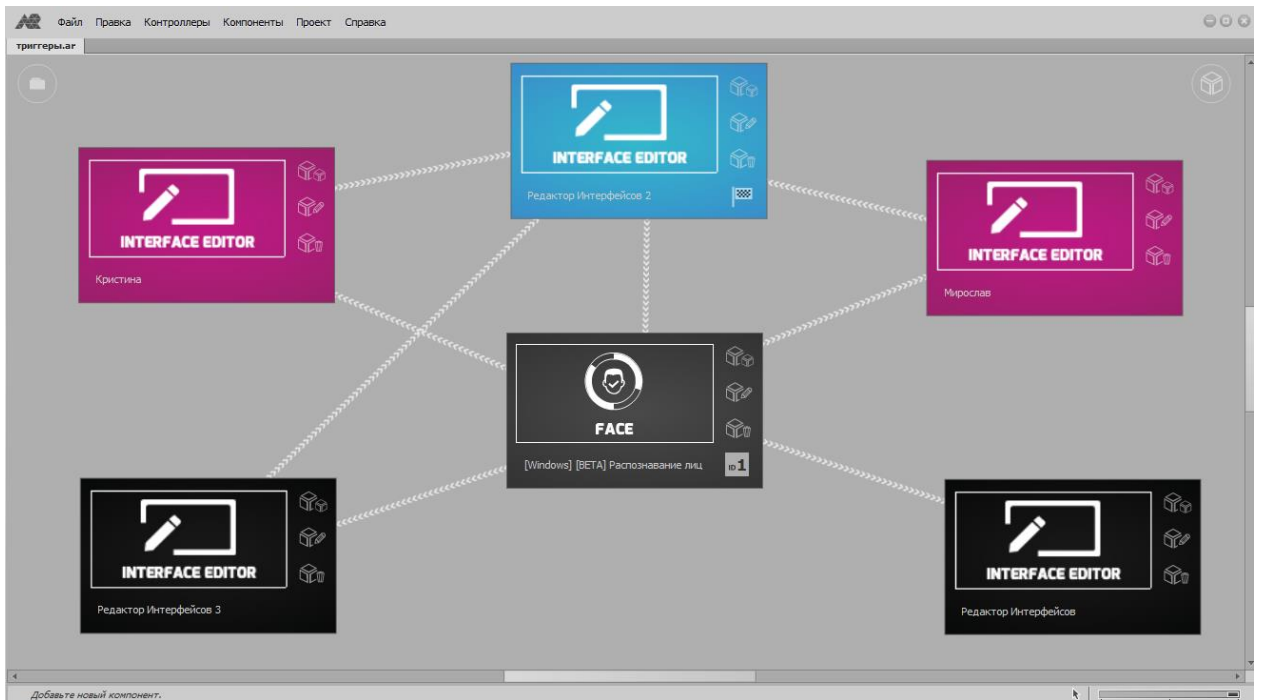
### **6.7.1. Панель меню**

**Панель меню** состоит из следующих разделов:

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

### **6.7.2. Рабочий стол**

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



Рабочий стол включает в себя:

1. Библиотеку компонентов в правом верхнем углу,

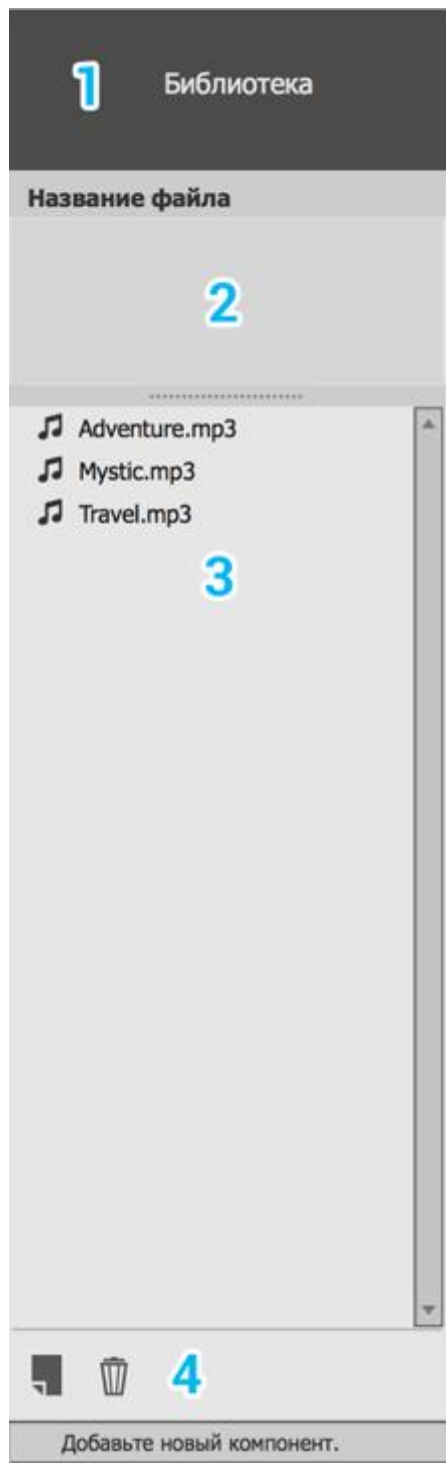


2. Библиотеку файлов в левом верхнем углу.



Медиабиблиотека

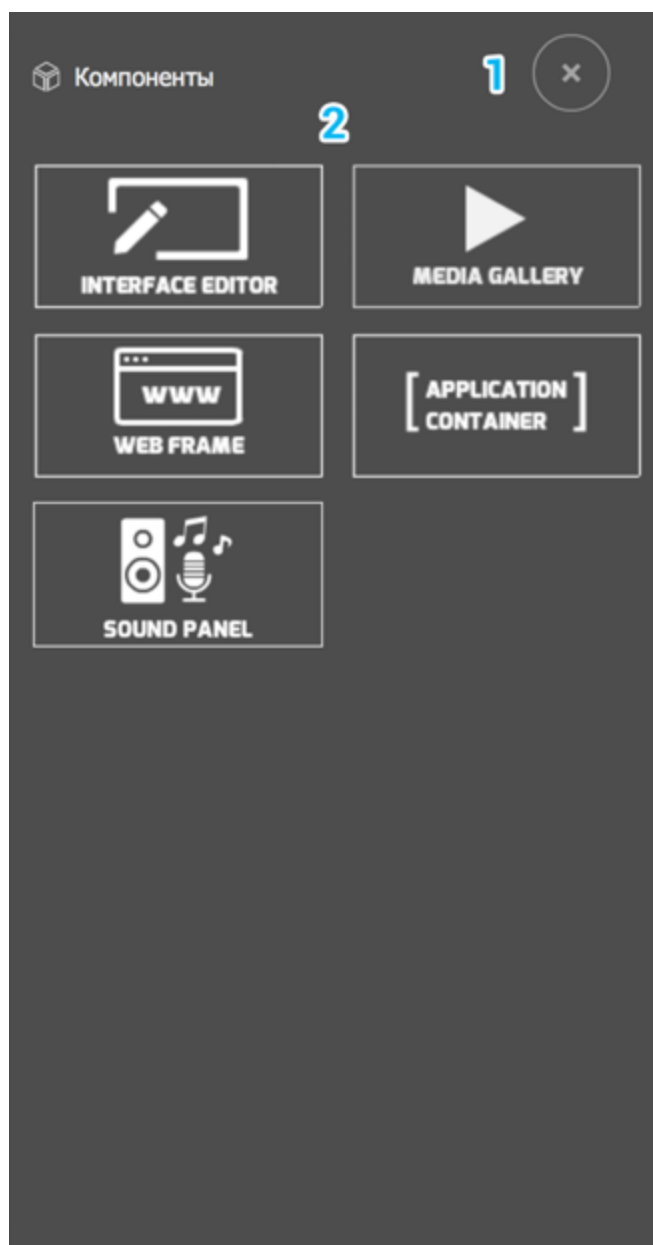
**Медиабиблиотека** включает в себя:



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

Библиотека компонентов для использования

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



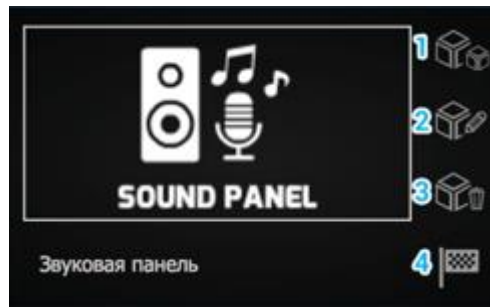
1. Кнопку для скрытия библиотеки с экрана,

2. Список компонентов.

Элементы управления компонентом

**Элементы управления компонентом** включают в себя:

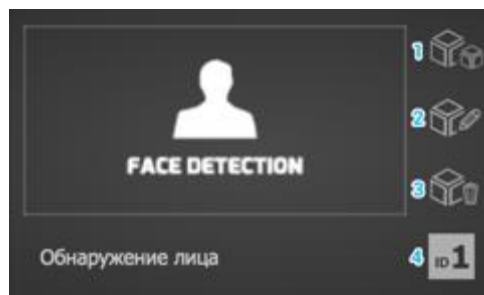




1. Кнопку дублирования компонента со всеми его настройками,
2. Кнопку открытия редактора,
3. Кнопку удаления компонента из шаблона,
4. Статус компонента, отображающий, является ли он стартовым (Установка стартового компонента) в шаблоне.

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.

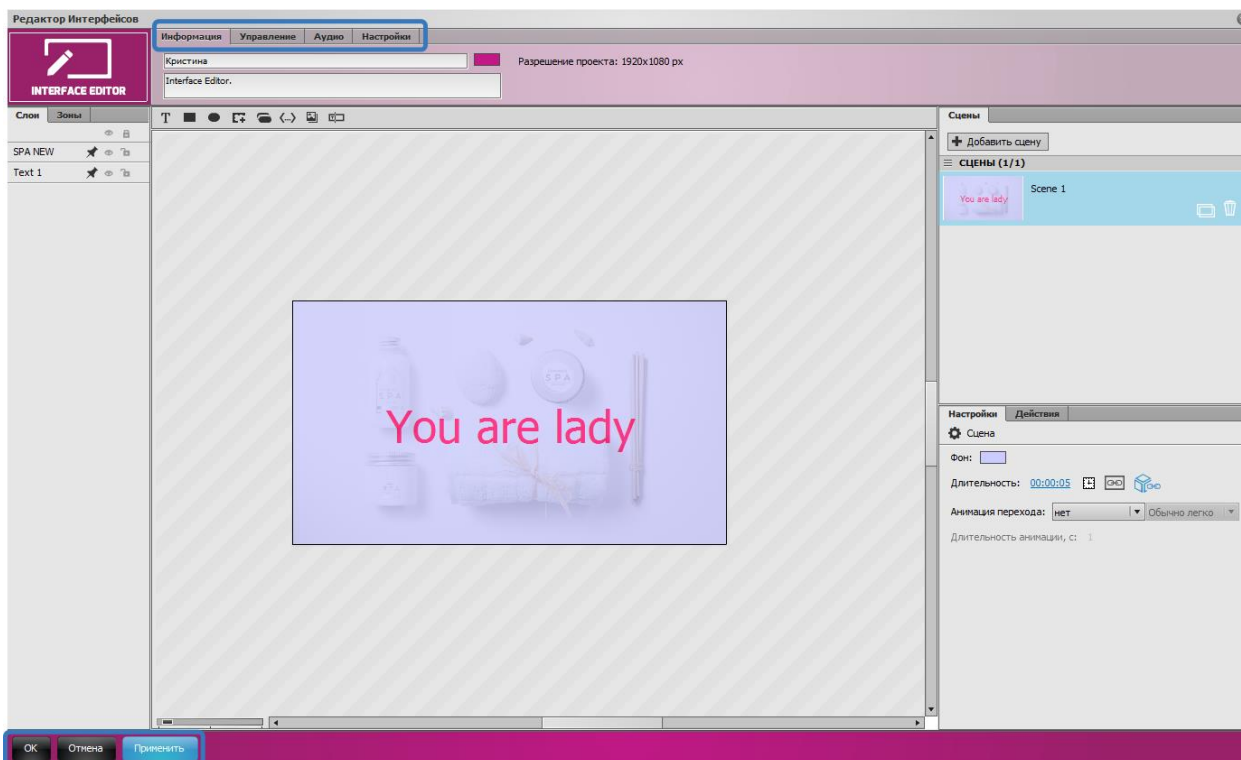
### 6.7.3. Редактор

**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.

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 «ОК», «Отмена» и «Применить» для сохранения и отмены внесенных изменений.

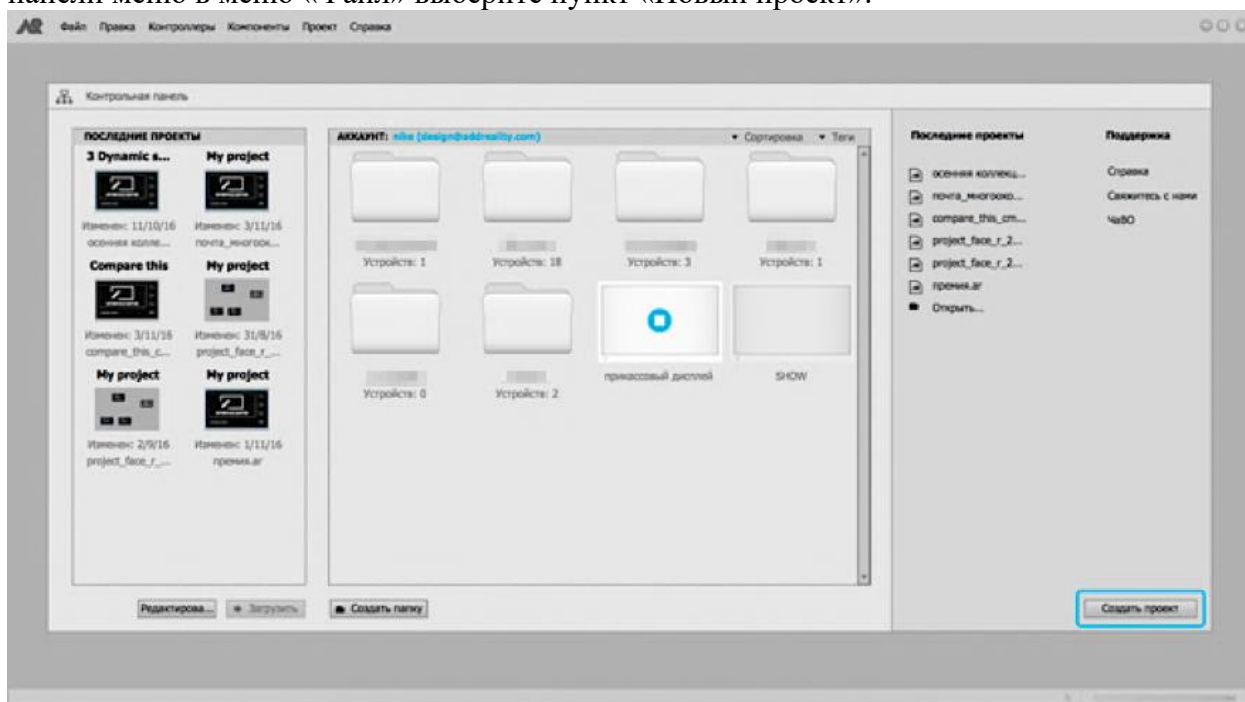
Информация о работе с контроллерами и компонентами описана в статьях: [Добавление компонента](#), [Добавление контроллера](#), [Общие настройки компонента/контроллера](#).

## **6.8. Шаблон проекта: создание, локальное воспроизведение, загрузка в Личный кабинет**

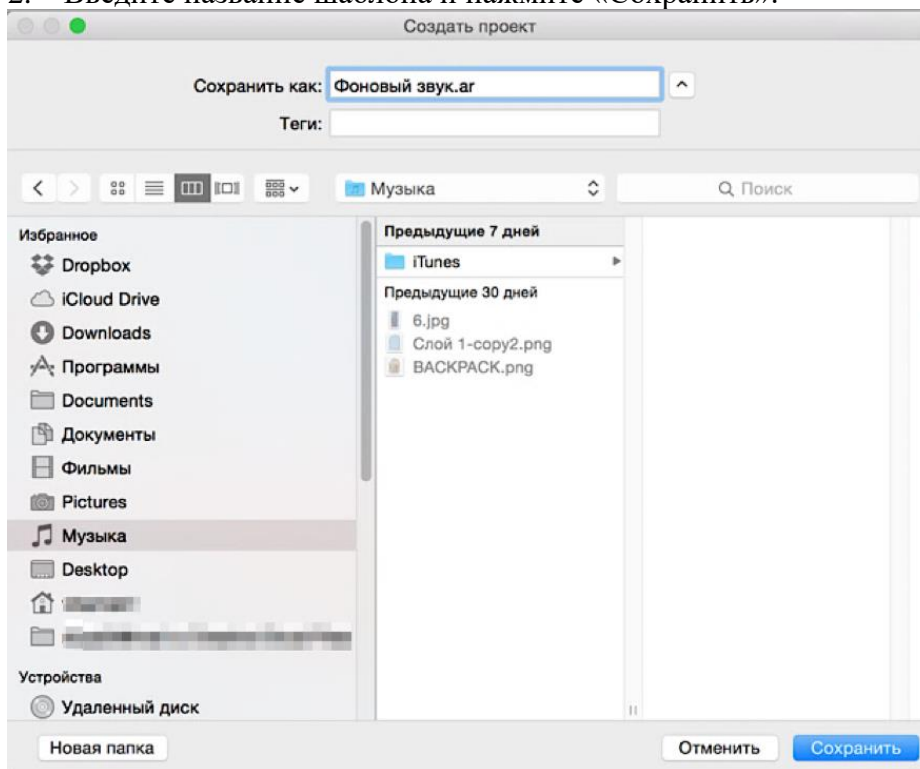
### **6.8.1. Создание шаблона**

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.

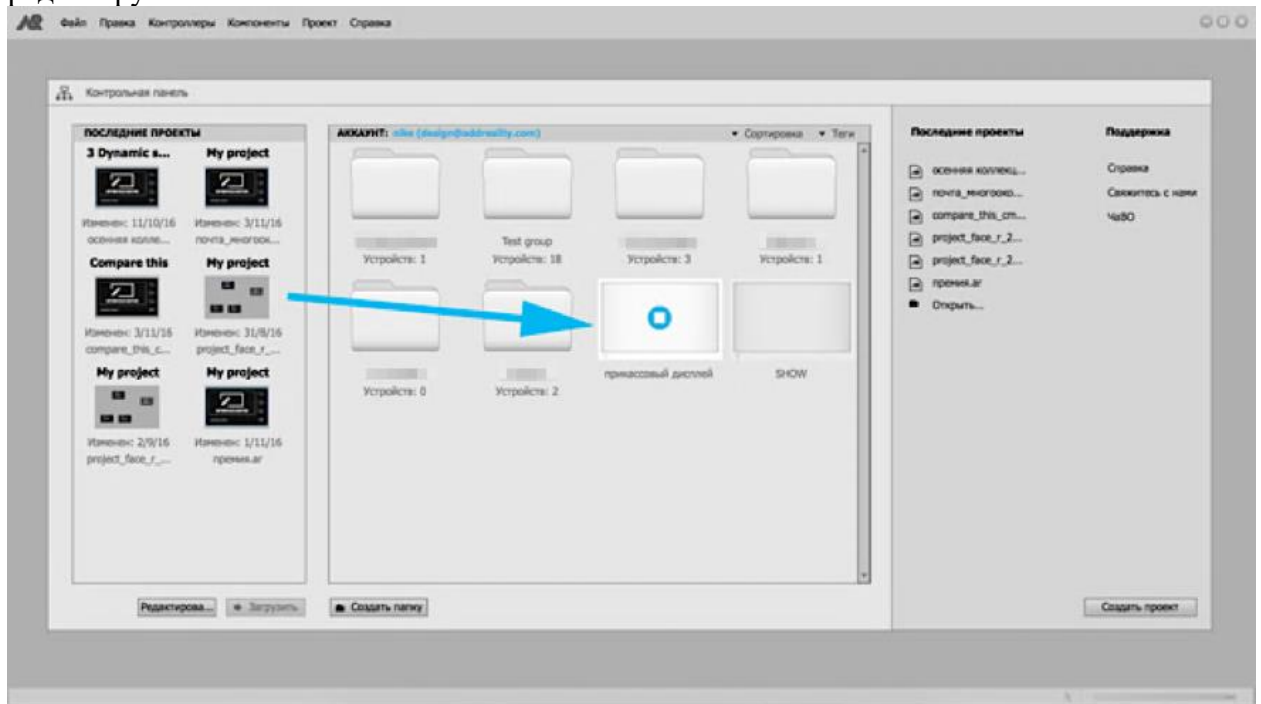
## 6.8.2. Сохранение шаблона

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

1. Сохранить;
2. Сохранить как;
3. Сохранить и закрыть;
4. Сохранить копию.

В процессе разработки или редактирования, **шаблон проекта может быть воспроизведен локально**. Для этого на компьютере, дополнительно к Дизайнеру шаблонов должна быть установлена программа Плеер.

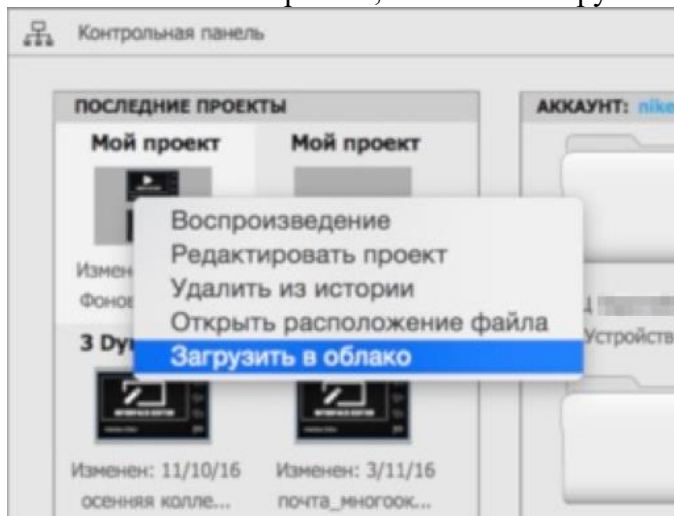
Для локального воспроизведения шаблона запустите Плеер, в Дизайнере откройте панель управления и перетащите шаблон проекта на устройство вещания, на котором вы его редактируете.



Шаблон будет запущен.

### 6.8.3. Загрузка шаблона в Личный кабинет

Для загрузки шаблона проекта в Личный кабинет на панели управления откройте контекстное меню шаблона проекта, нажмите «Загрузить в



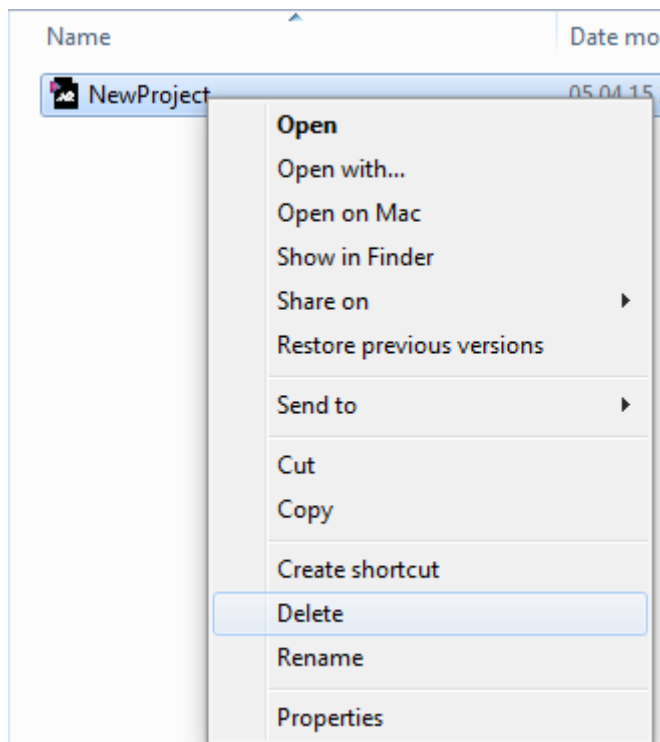
облако».

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 Дизайнер.

### 6.8.4. Удаление существующего шаблона

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

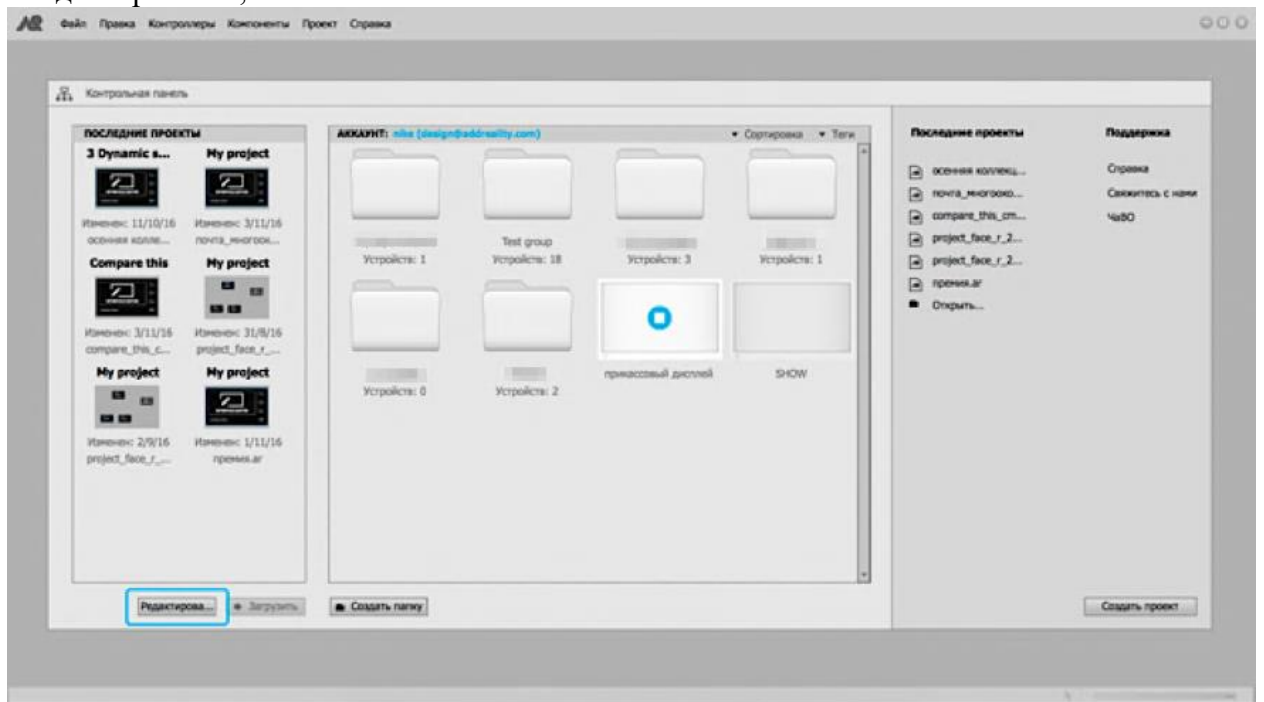


## 6.8.5. Открытие существующего шаблона проекта

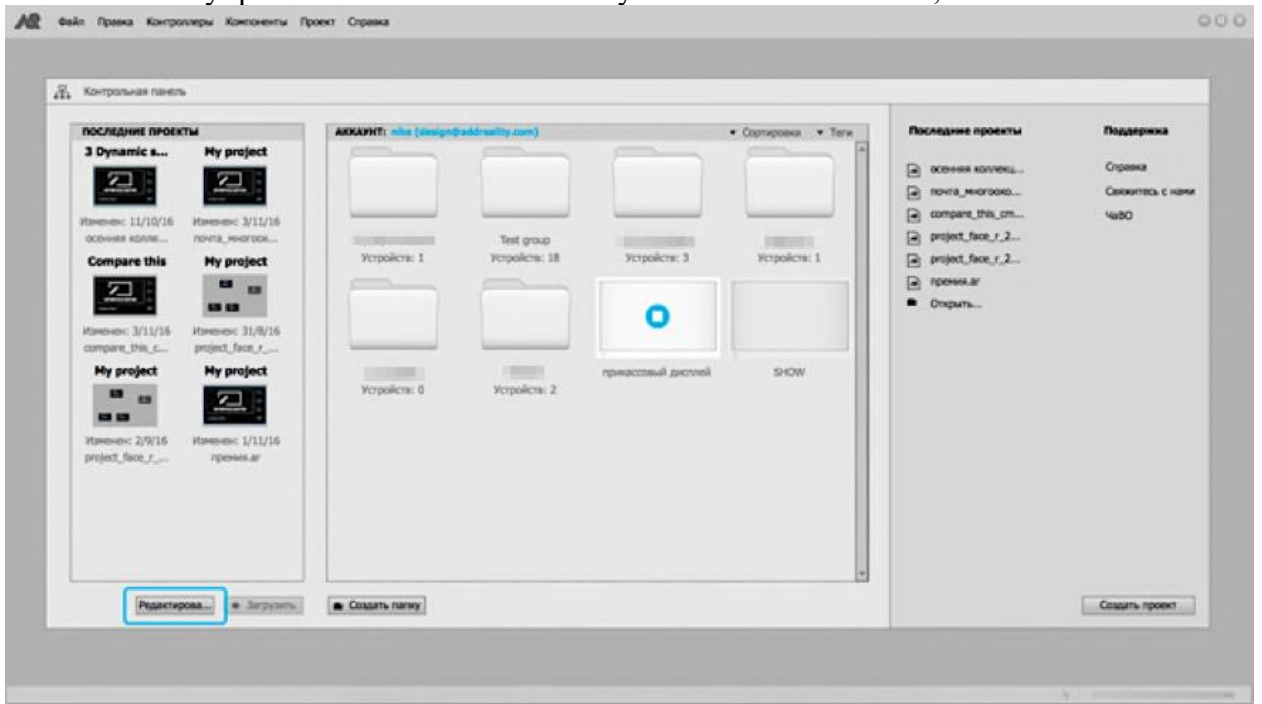
Перед выполнением нижеперечисленных действий убедитесь, что файл с шаблоном проекта находится на вашем компьютере либо сетевом источнике, и вы имеете доступ к этому файлу.

Для открытия шаблона проекта воспользуйтесь одним из нижеперечисленных способов:

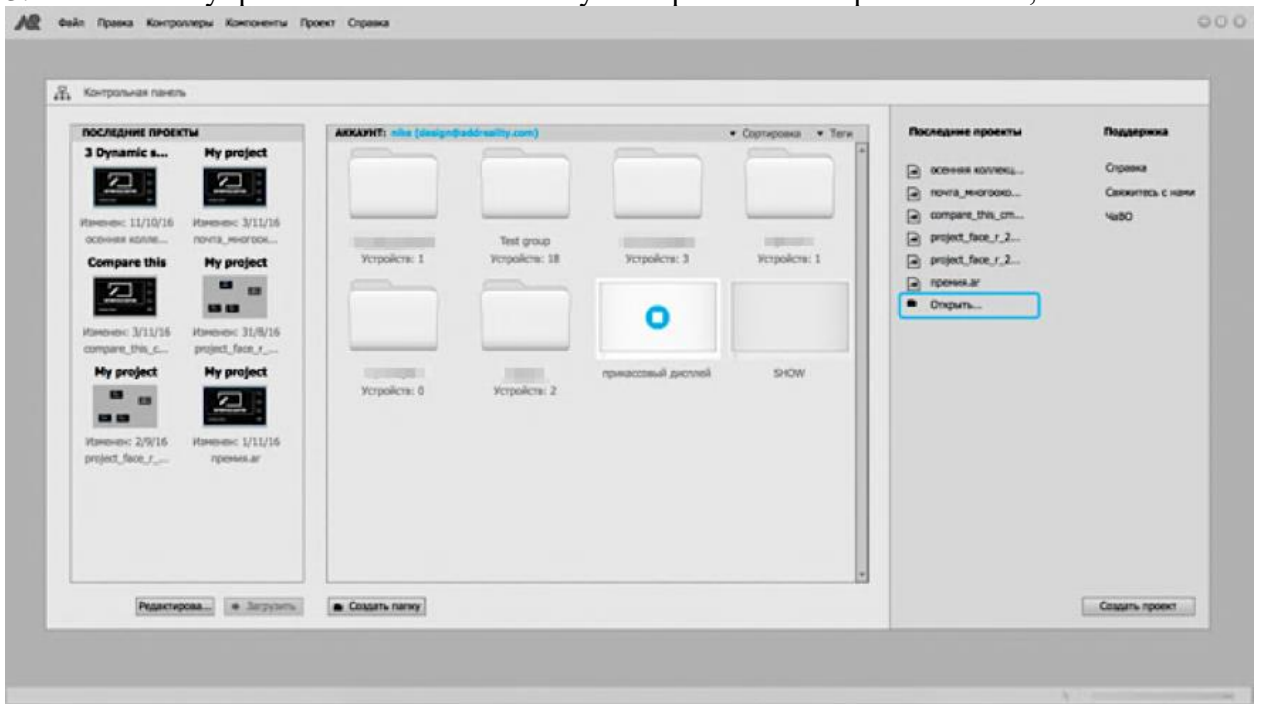
1. на панели управления выберите изображение шаблона и нажмите кнопку «Редактировать»;



2. на панели управления нажмите на ссылку с названием шаблона;



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



4. на панели меню в меню «Файл» выберите пункт «Открыть проект» и выберите шаблон;

5. на панели меню в меню «Файл» выберите пункт «Открыть последний открытый проект» и выберите шаблон;

6. откройте файл шаблона в соответствующем каталоге операционной системы.

Шаблон проекта будет открыт для редактирования.

## 6.9. Настройки шаблона проекта

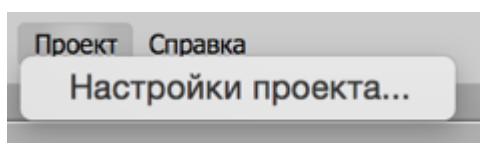
Настройки шаблона проекта приведены в таблице ниже:

№ 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 Дизайнер шаблонов и на странице «Шаблоны» 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:

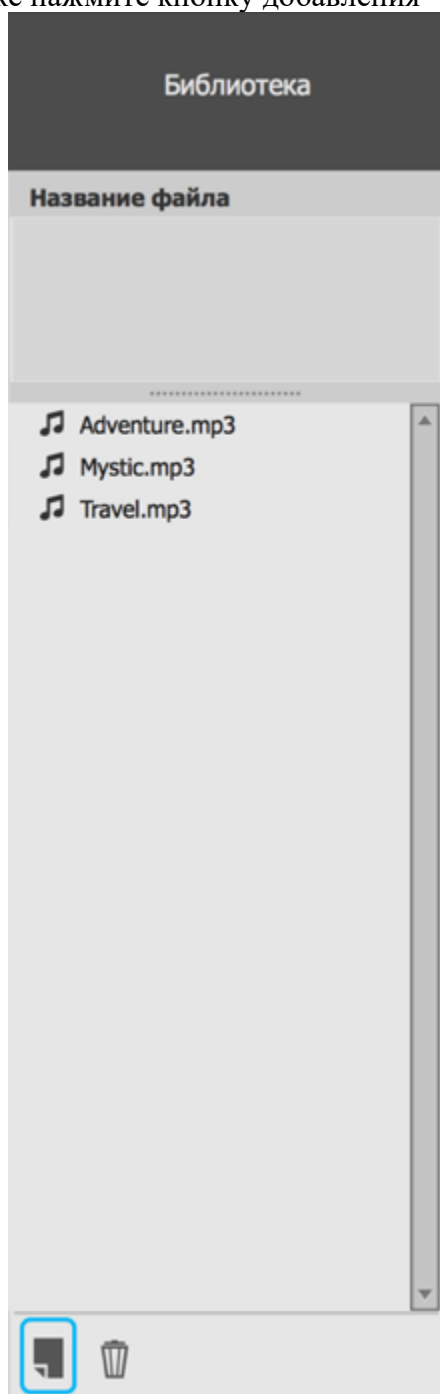
1. В открывшемся окне выберите нужный раздел и внесите соответствующие изменения.
2. Нажмите ОК.

Настройки шаблона будут изменены.

### **6.9.1. Добавление содержимого (контента) в шаблон проекта**

Для добавления файлов с содержимым в шаблон проекта:

1. В медиабiblioteке нажмите кнопку добавления



содержимого.

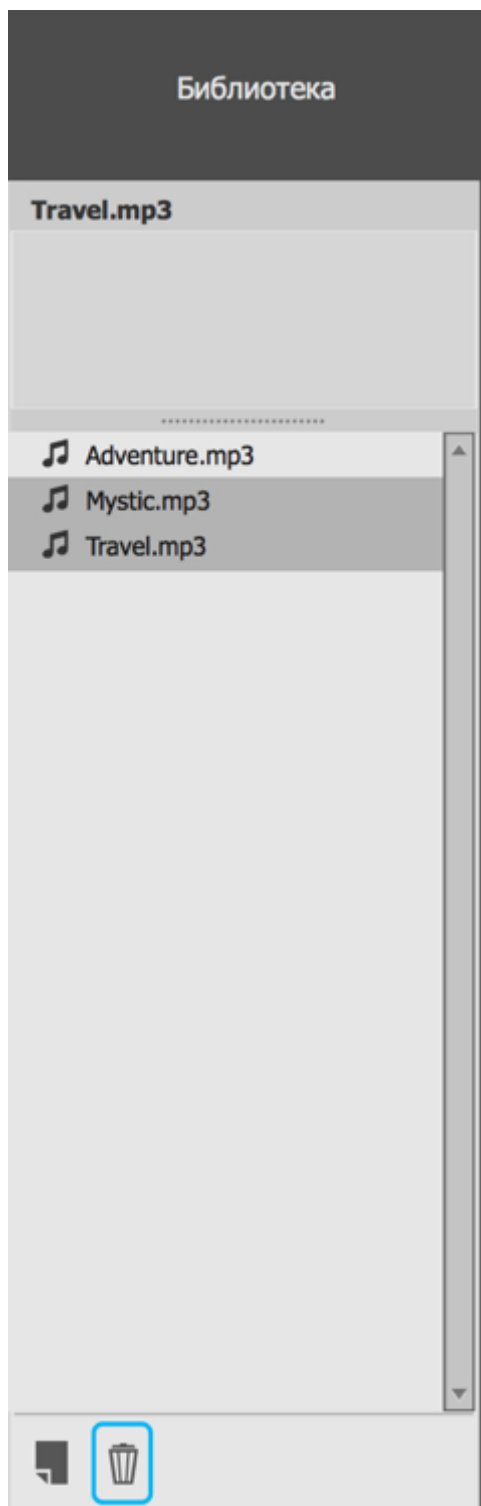
2. Выберите файлы и нажмите «Открыть».

Содержимое будет добавлено в шаблон.

## 6.9.2. Удаление содержимого (контента) из шаблона проекта

Для удаления файлов с содержимым из шаблона проекта:

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



Содержимое будет удалено из шаблона проекта.

### 6.9.3. Добавление компонента

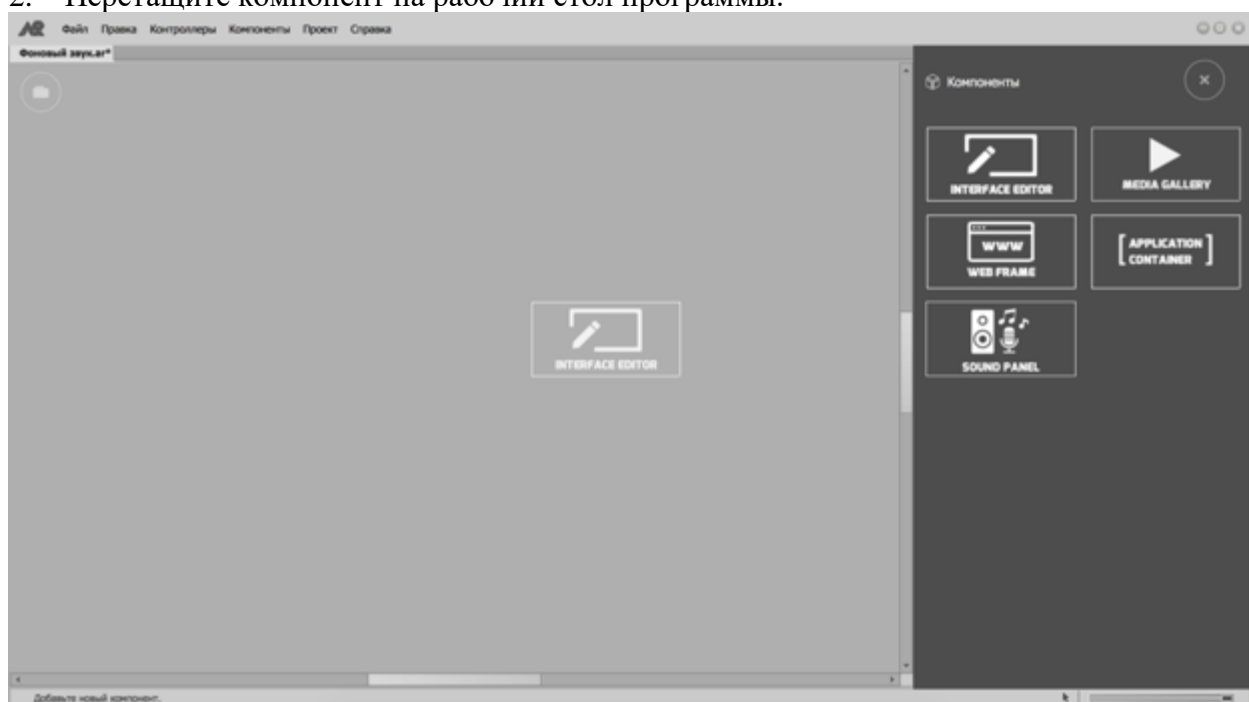
Доступные компоненты:

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

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.

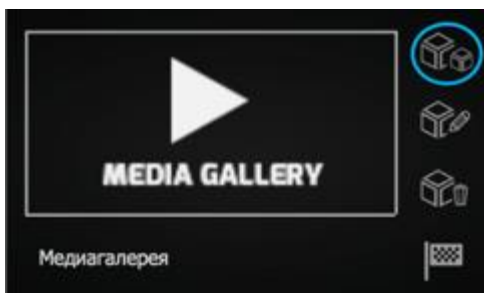
При добавлении первого компонента на рабочий стол программы, он по умолчанию становится стартовым.

#### 6.9.4. 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.

Копирование компонента/контроллера

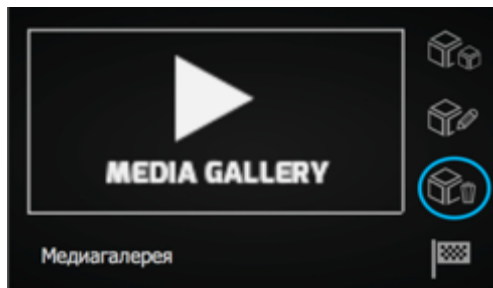
Для **копирования компонента/контроллера** со всеми его настройками, на рабочем столе программы в значке компонента/контроллера нажмите кнопку копирования.



В шаблон будет добавлена копия элемента.

## 6.10. 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.

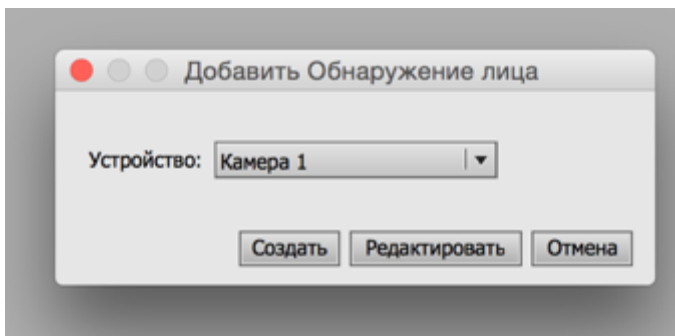
## 6.11. Добавление контроллера

Доступные контроллеры:

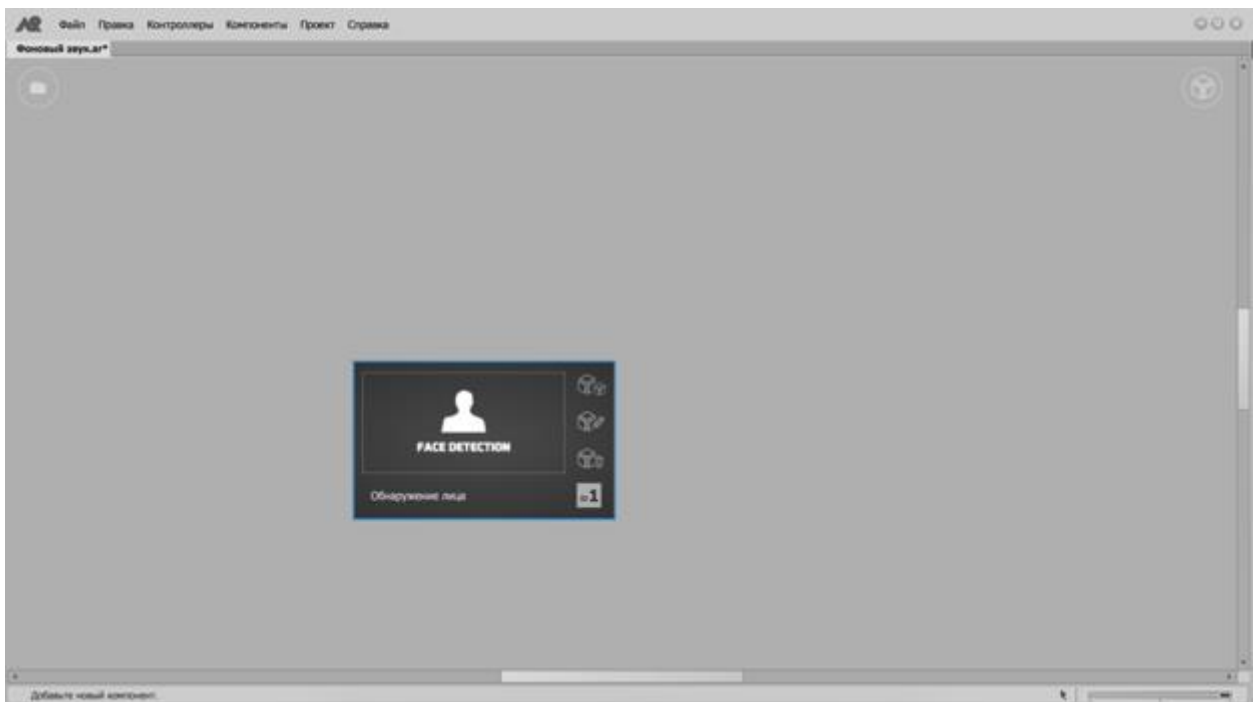
1. Обнаружение лица – реакция на лицо в камере;
2. Обнаружение движения – реакция на движение в камере;
3. Распознавание лиц – реакция по результату распознавания пола и/или возраста лица в камере (контроллер доступен только в PRO-версии платформы и предоставляется по запросу);
4. Планировщик – запуск компонентов по расписанию;
5. Датчик движения – реакция на движение, зафиксированное датчиком движения;
6. 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.



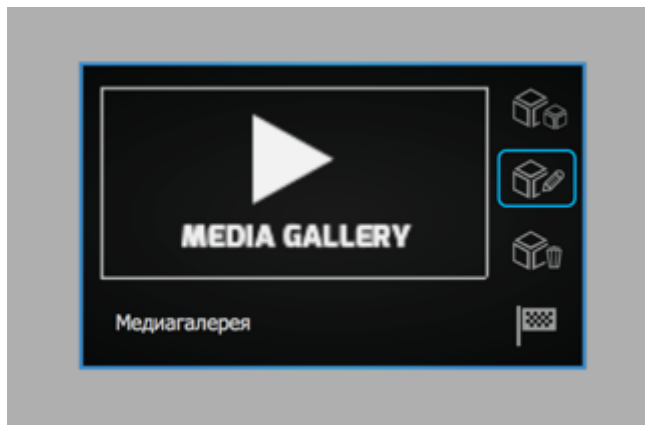
Контроллер будет добавлен.



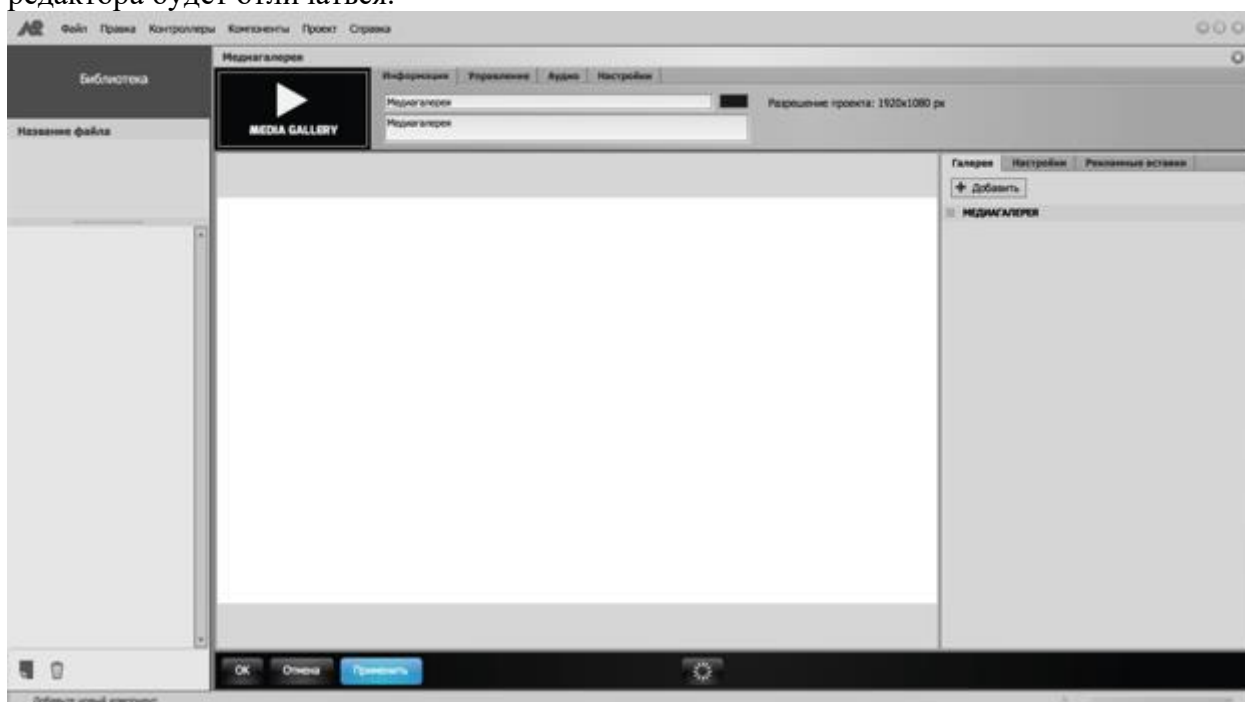
## 6.12. Общие настройки компонента/контроллера

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 истечению 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.

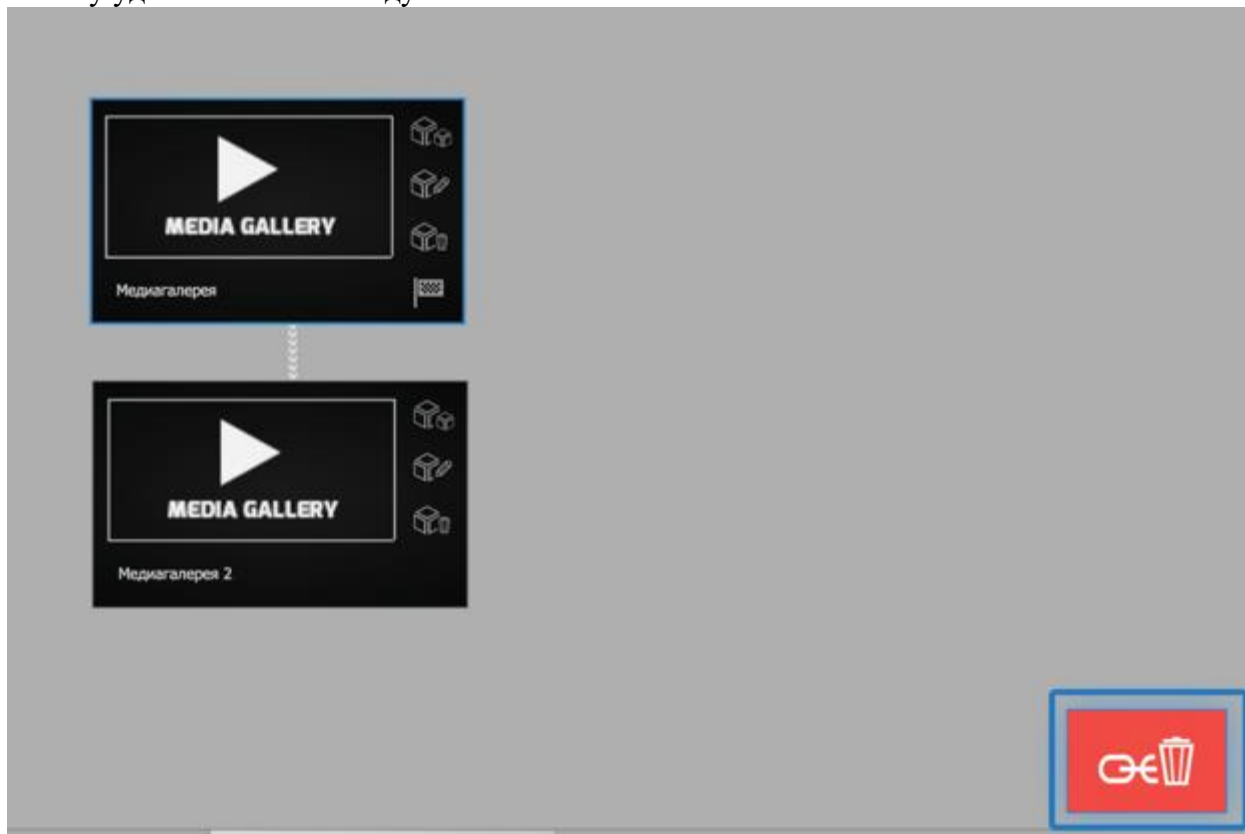
Настройки компонента будут изменены. На рабочем столе программы отобразится связь между компонентами.

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.

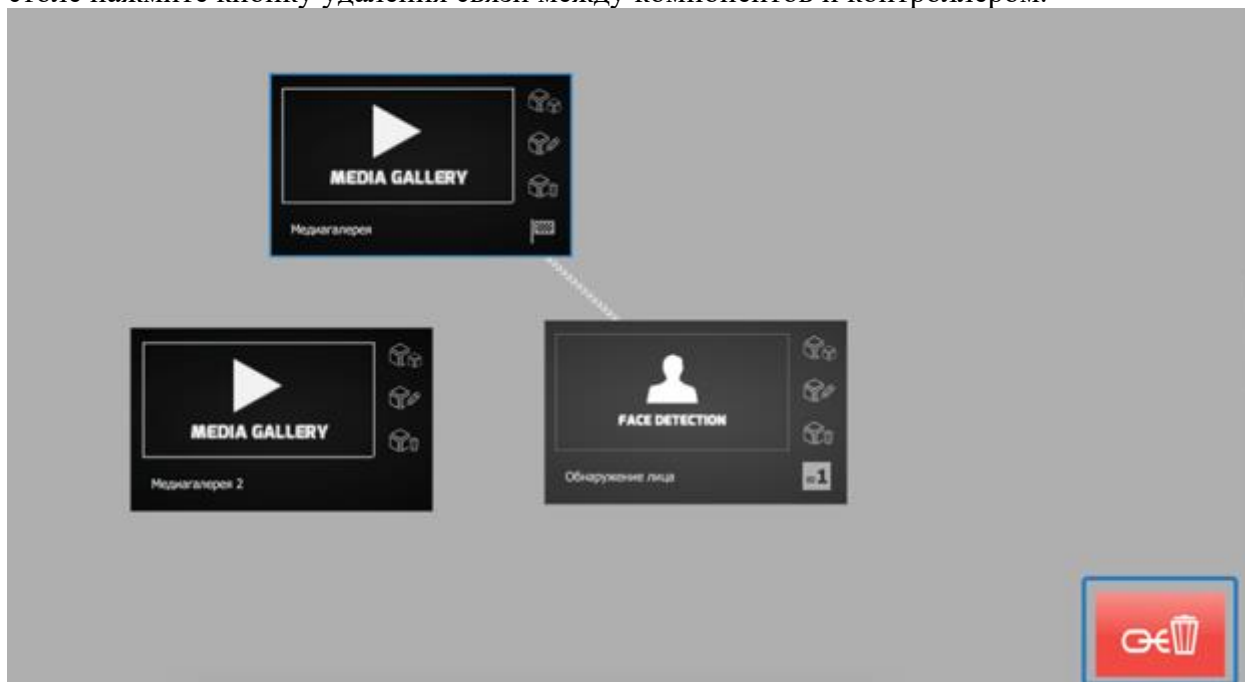
3. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

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.

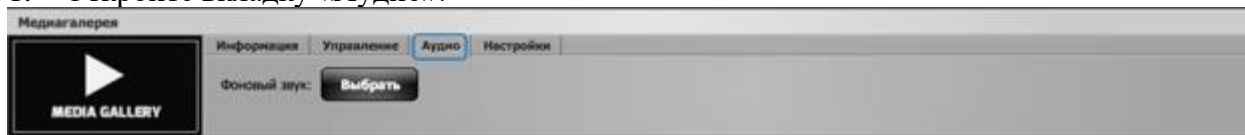
Для каждого компонента, добавленного в шаблон, можно **установить аудиозапись, которая будет воспроизводиться при его запуске.**

Поддерживаемые типы аудиозаписей для точек вещания:

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

Чтобы установить фоновую аудиозапись для компонента:

1. Откройте вкладку «Аудио».

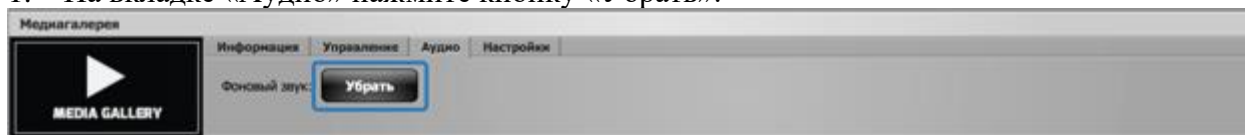


2. Нажмите кнопку «Выбрать».
3. Выберите аудиозапись и нажмите «Открыть».
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Настройки компонента будут изменены.

Чтобы выключить фоновую аудиозапись компонента:

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

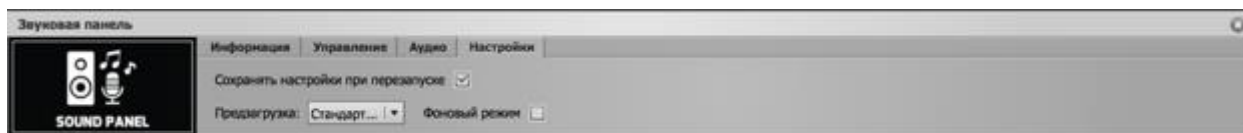


2. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

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».



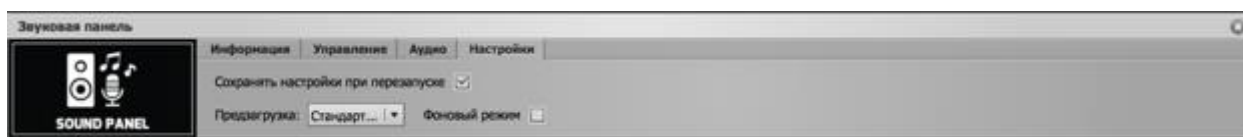
Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

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

Доступные режимы запуска компонентов:

1. Нет – компонент загружается только при его запуске в шаблоне;
2. 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.

## **6.13. Редактор интерфейсов (Interface Editor): описание, настройка сцен и слоев**

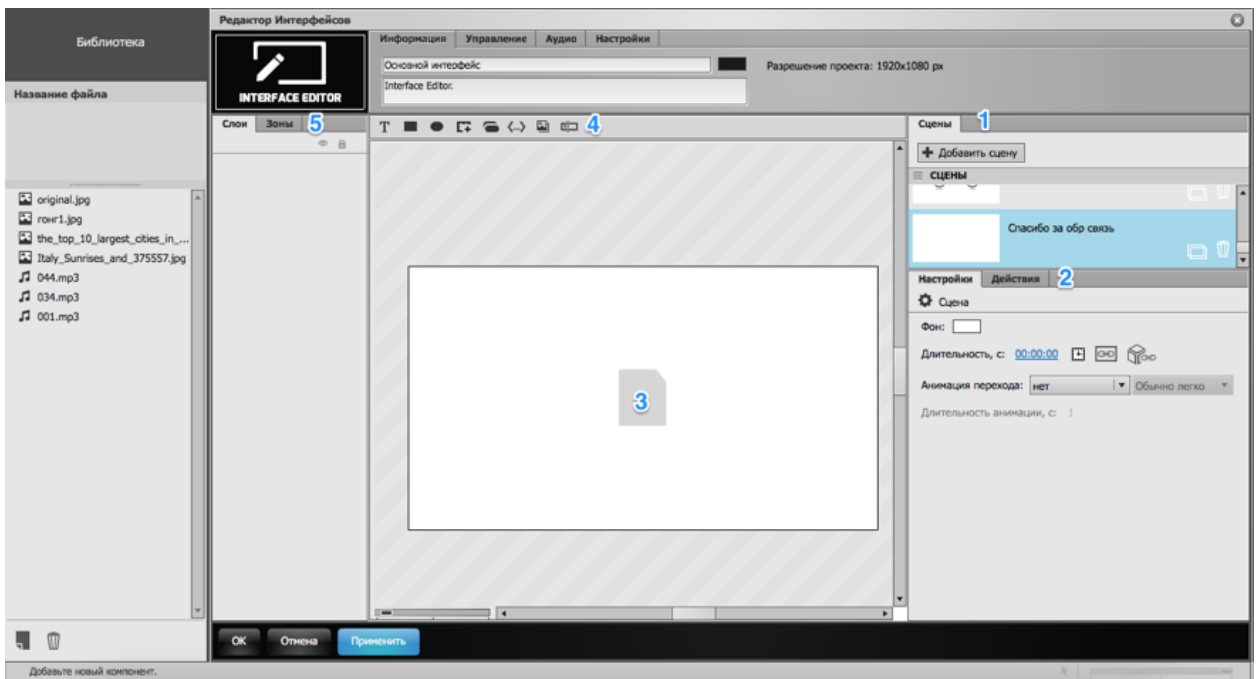
### **6.13.1. Общее описание**



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.

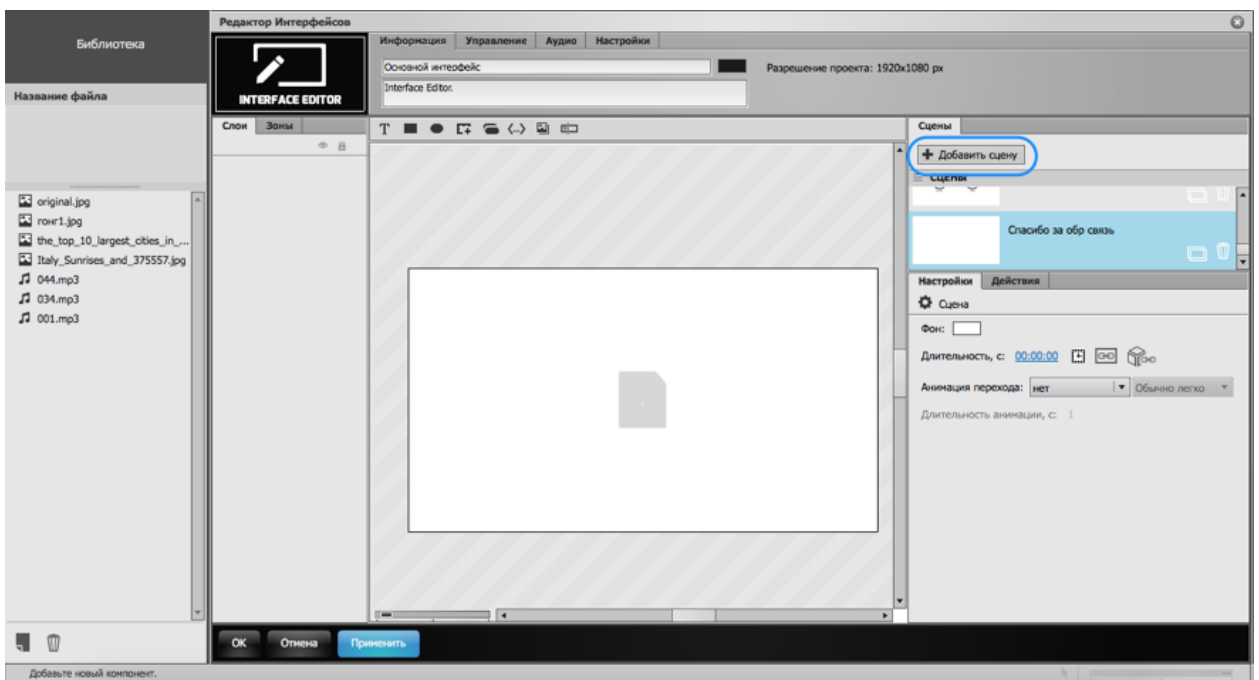
Редактор компонента включает в себя:



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.

## 6.13.2. Добавление экрана

Для добавления экрана нажмите кнопку «Добавить сцену».

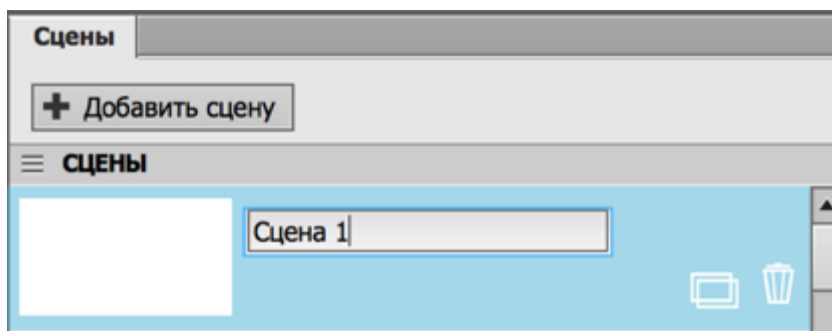


Экран будет добавлен на панель сцен.

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

### 6.13.3. Изменение названия сцены

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



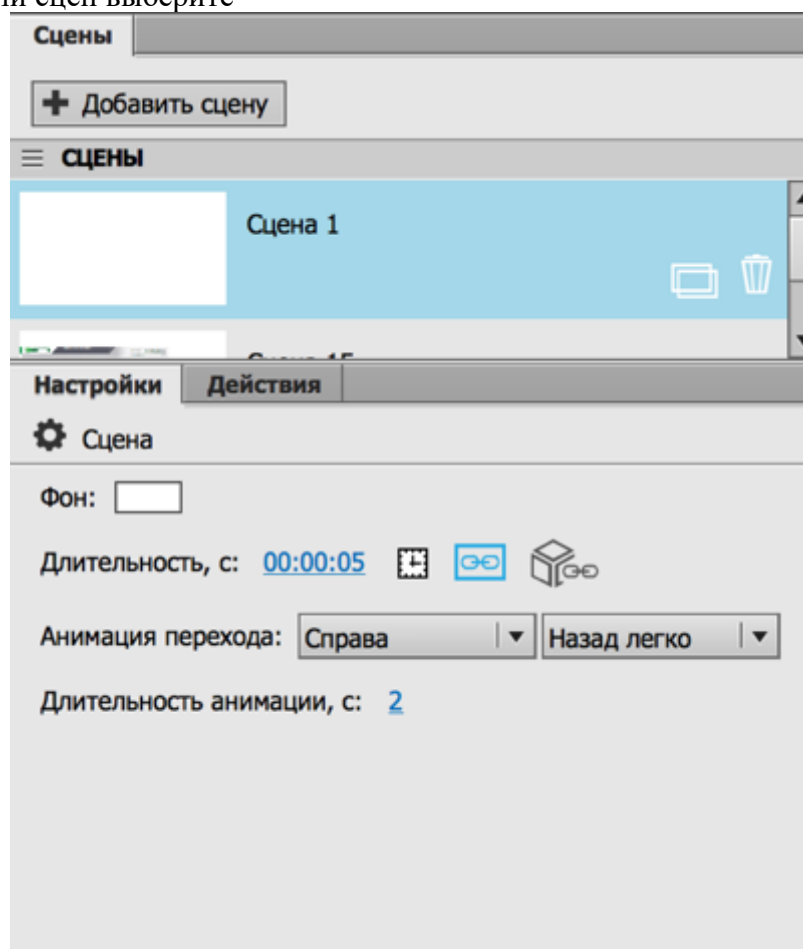
Название экрана будет изменено.

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

### 6.13.4. 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.

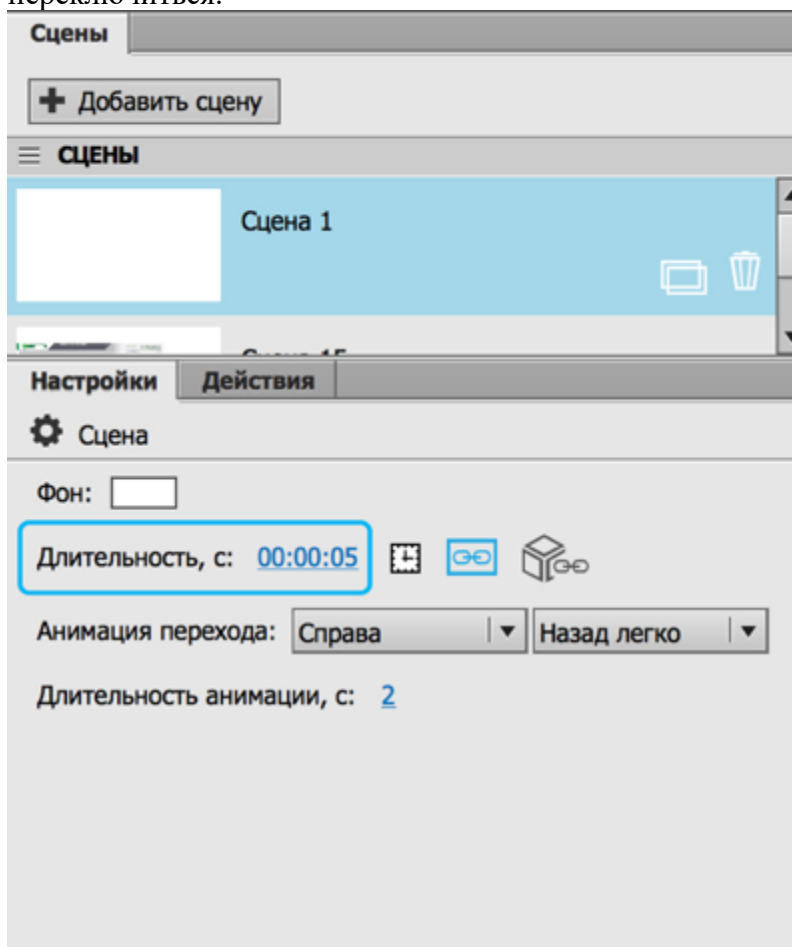
### 6.13.5. Смена экрана (сцены) на другой экран

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

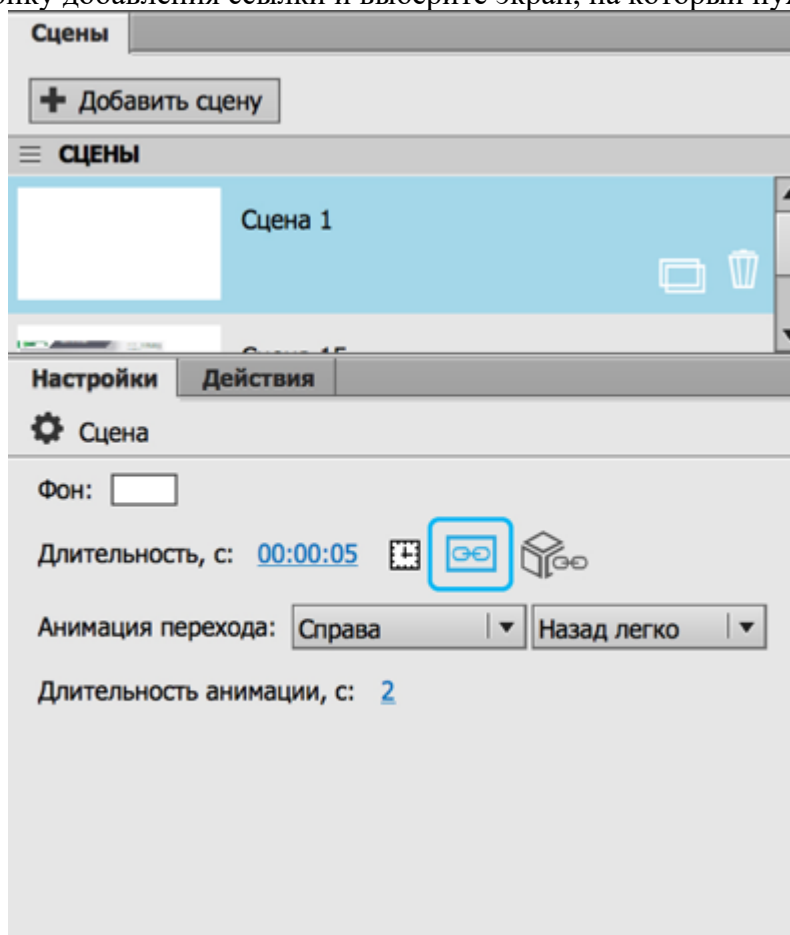
1. На панели сцен выберите экран.
2. На вкладке «Настройки» в поле «Длительность» введите значение времени, по истечению которого экран должен



переключиться.



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:

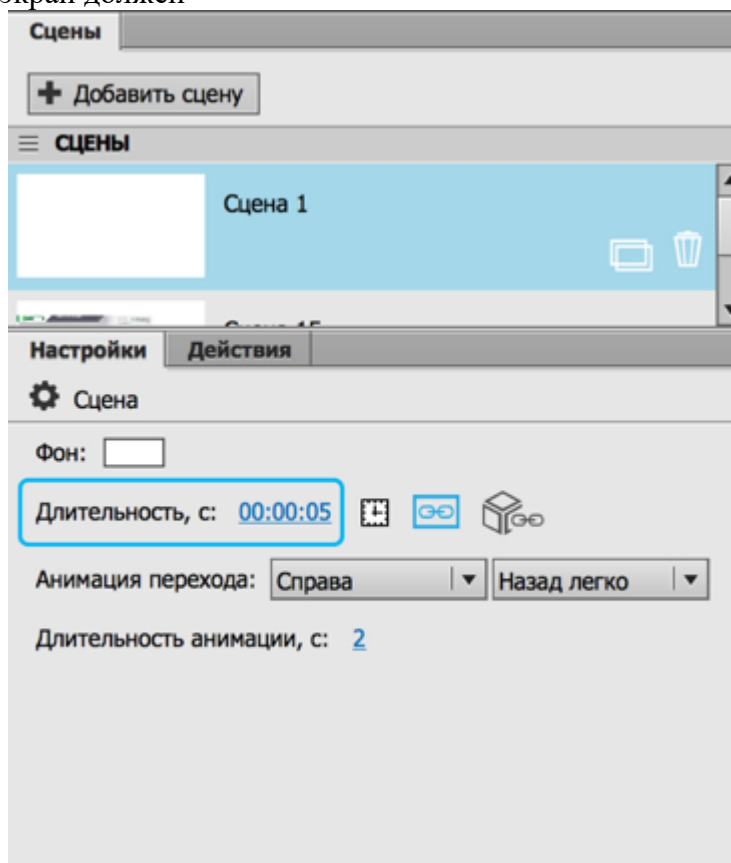
1. В поле «Длительность» введите значение «0».
2. Нажмите кнопку добавления ссылки и выберите значение «нет».
3. Настройка будет выключена.
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### 6.13.6. 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:

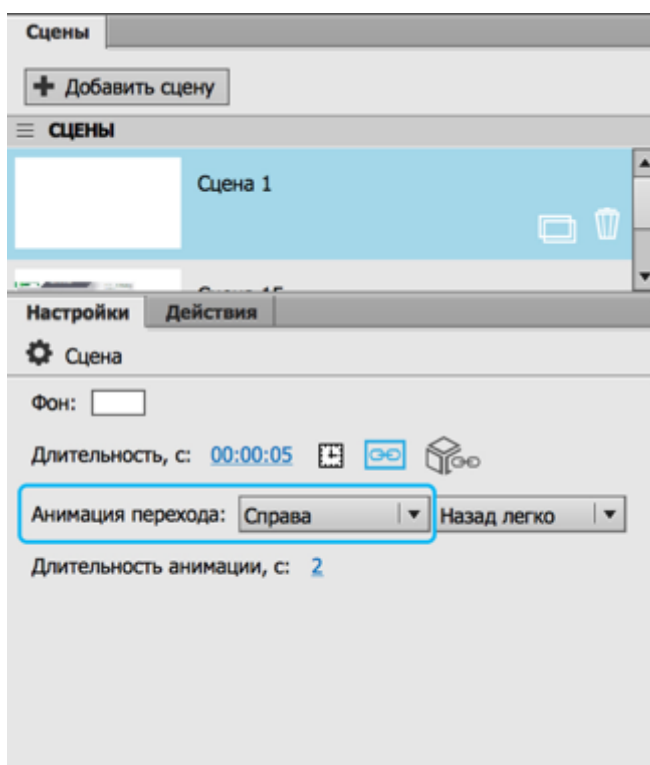
1. В поле «Длительность» введите значение «0».
2. Нажмите кнопку добавления ссылки на компонент. На открывшемся рабочем столе нажмите кнопку удаления ссылки на компонент.
3. Настройка будет выключена.
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### 6.13.7. 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:
  1. нет – без анимации;
  2. Слева – появление слева-направо;
  3. Справа – появление справа-налево;
  4. Сверху – появление сверху-вниз;

5. Снизу – появление снизу-вверх;
6. Проявление.



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

1. Назад легко;
2. Отскок легко;
3. Эластично легко;
4. Линейно легко;
5. Обычно легко;
6. 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.

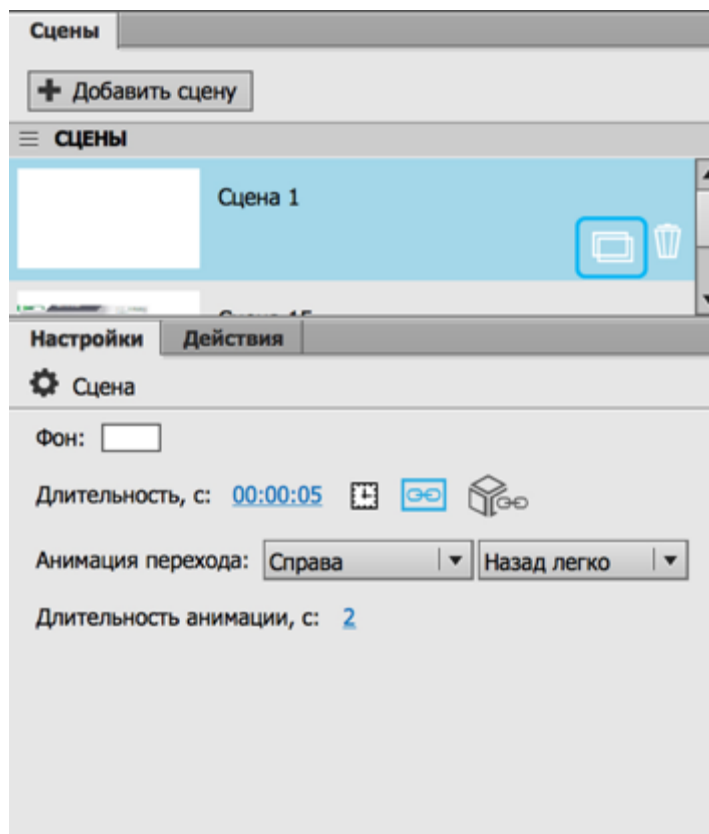
### 6.13.8. Изменение порядка на панели сцен

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

Копирование экрана

Для **копирования экрана**:

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



копирования.

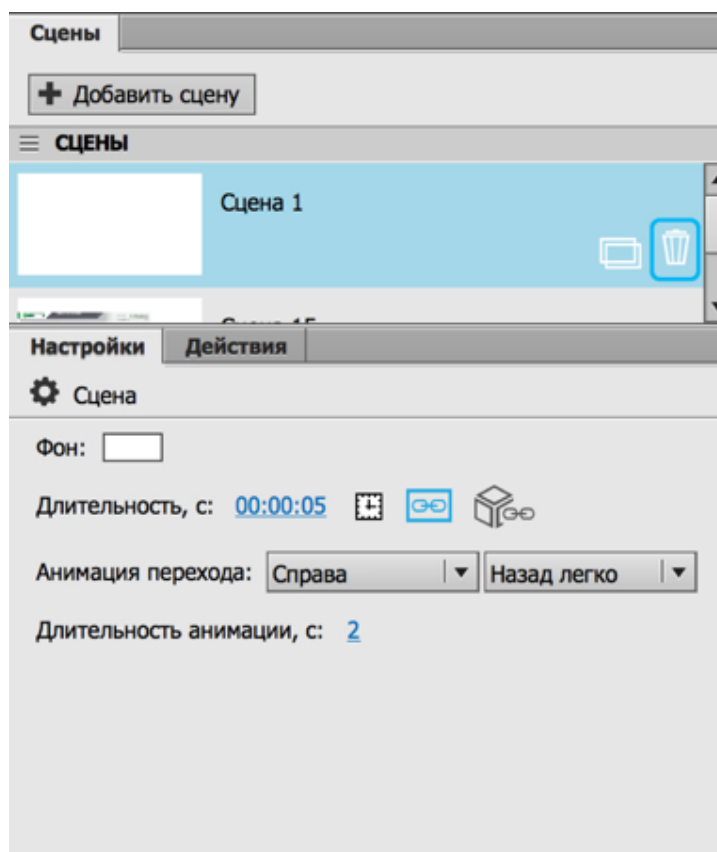
3. Экран будет скопирован со всеми настройками и элементами.
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### 6.13.9. Удаление экрана

Для удаления экрана:

1. На панели сцен выберите экран.

2. Нажмите кнопку



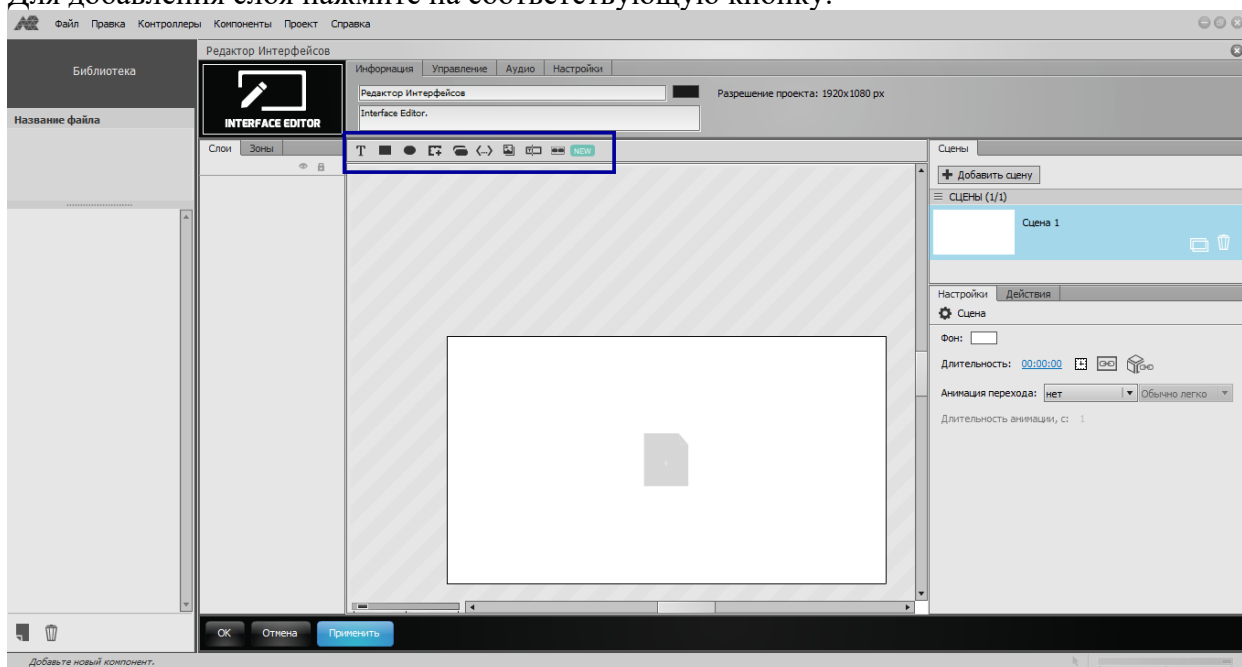
удаления.

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

### 6.13.10. Доступные слои в редакторе интерфейсов:

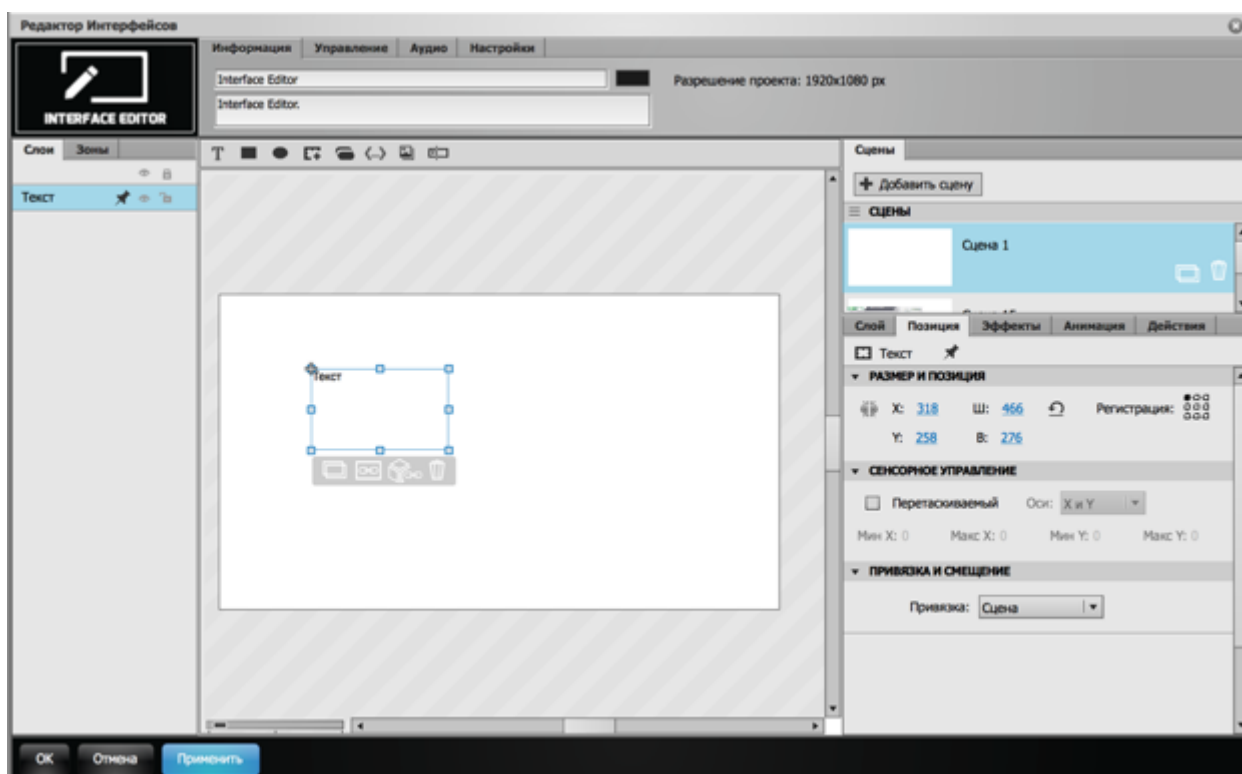
1. текстовое содержимое;
2. графический примитив (овал, прямоугольник);
3. медиа-содержимое (медиаслой, ТВ-тюнер, изображение с камеры, потоковое вещание, последовательная анимация);
4. кнопка;
5. вебфрейм;
6. медиagalерея;
7. поле ввода текста;
8. персональные предложения.

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.



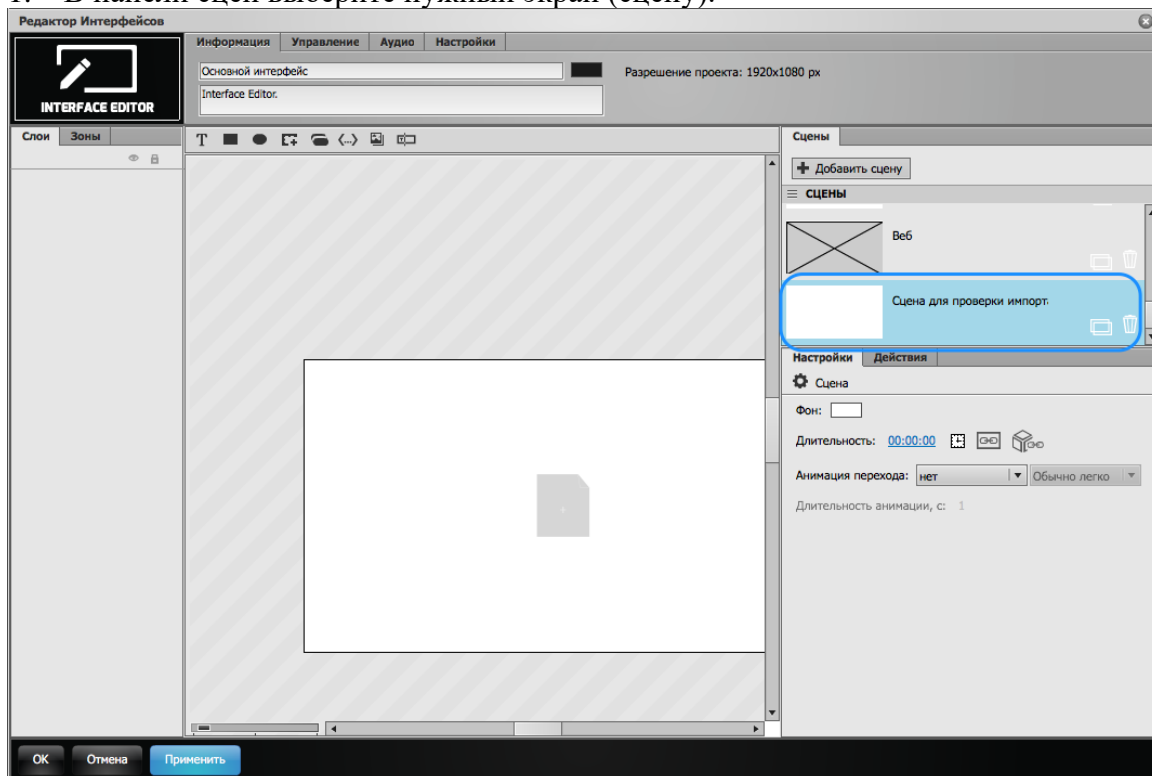
Компонент обеспечивает возможность импорта слоев из файлов, подготовленных в Adobe Photoshop CC и Illustrator CC, которые были сохранены в режиме совместимости.

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

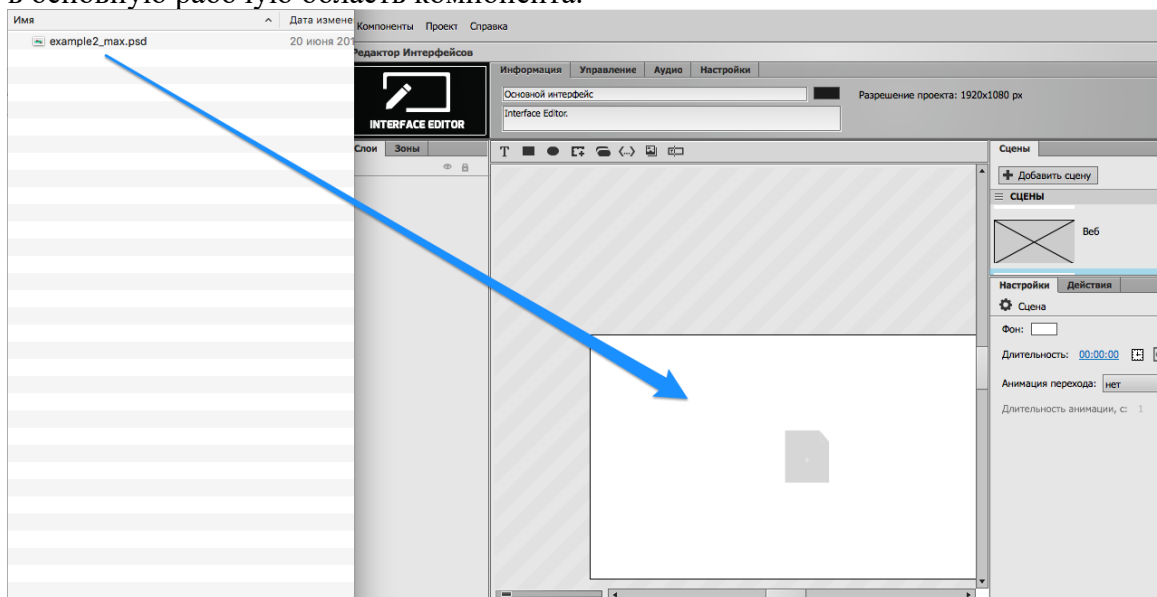
## 6.13.11. Импорт слоев из Photoshop или Illustrator

Для импорта слоев из Photoshop или Illustrator:

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



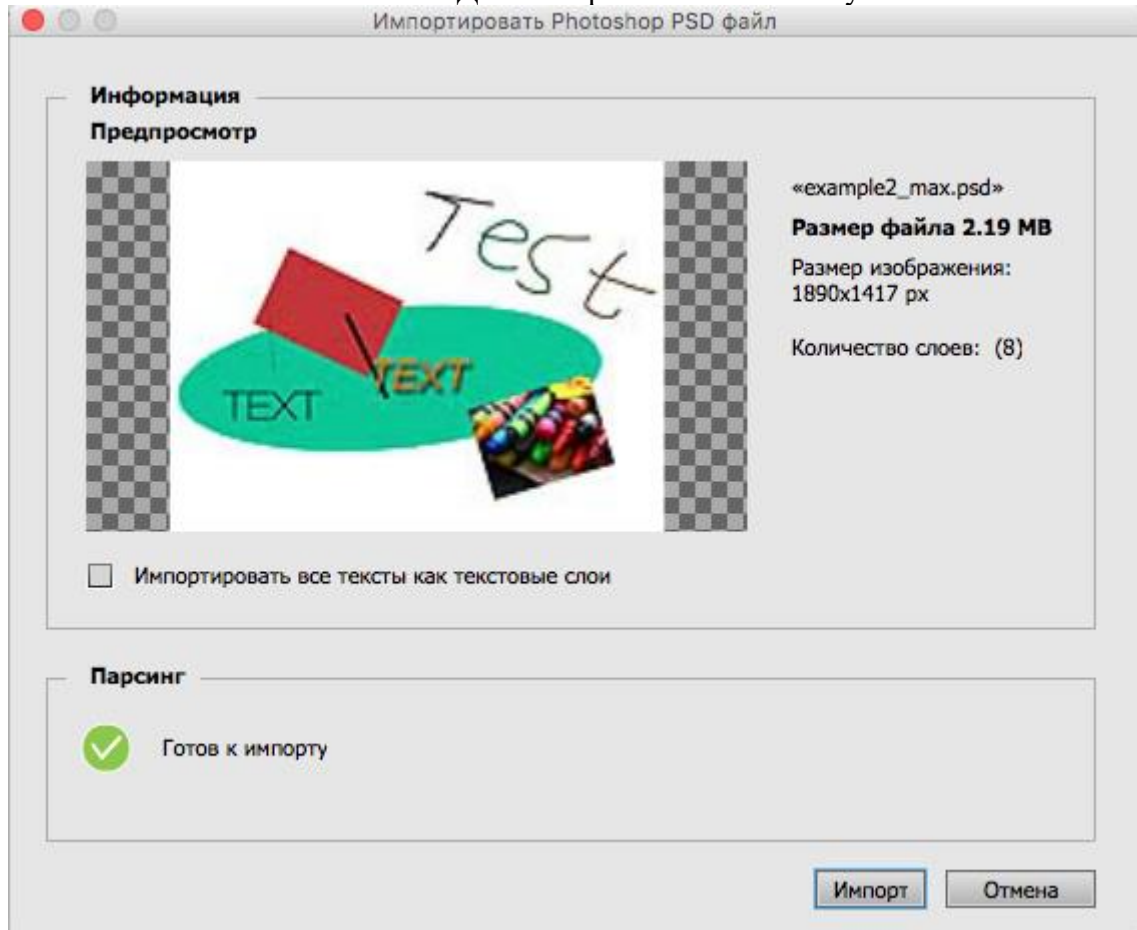
2. Перетащите импортируемый PSD- или AI-файл из каталога операционной системы в основную рабочую область компонента.



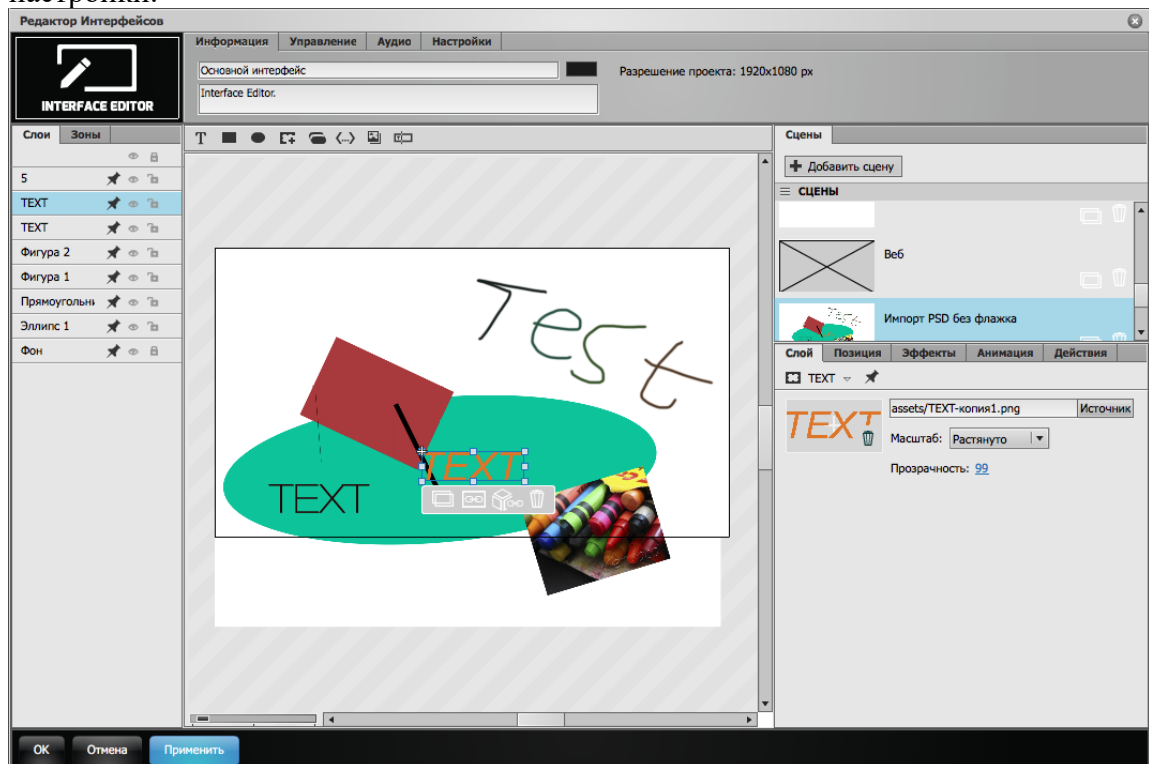
3. Если требуется импорт текстовых надписей в виде текстовых слоев, а не изображений (медиаслой), в открывшемся окне установите флажок «Импортировать



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.

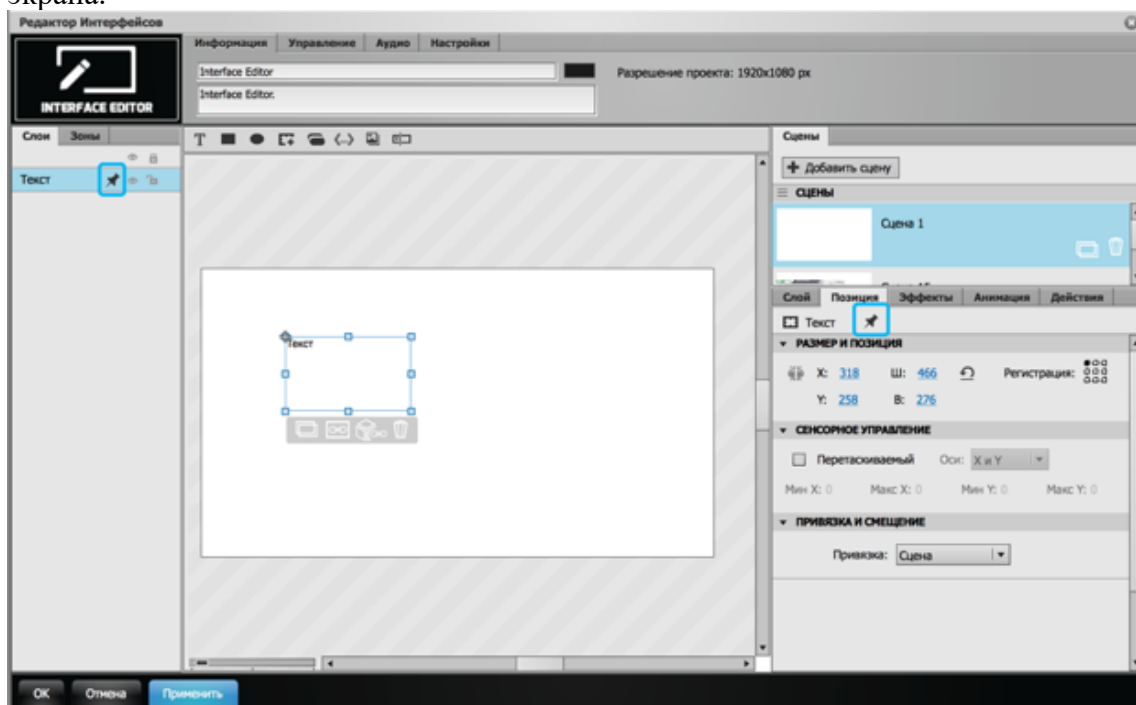
Слой может быть одновременно размещен на одном или нескольких экранах интерфейса. Размещение может быть выбрано:

1. на панели слоев;
2. на панели свойств.

### 6.13.12. 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.



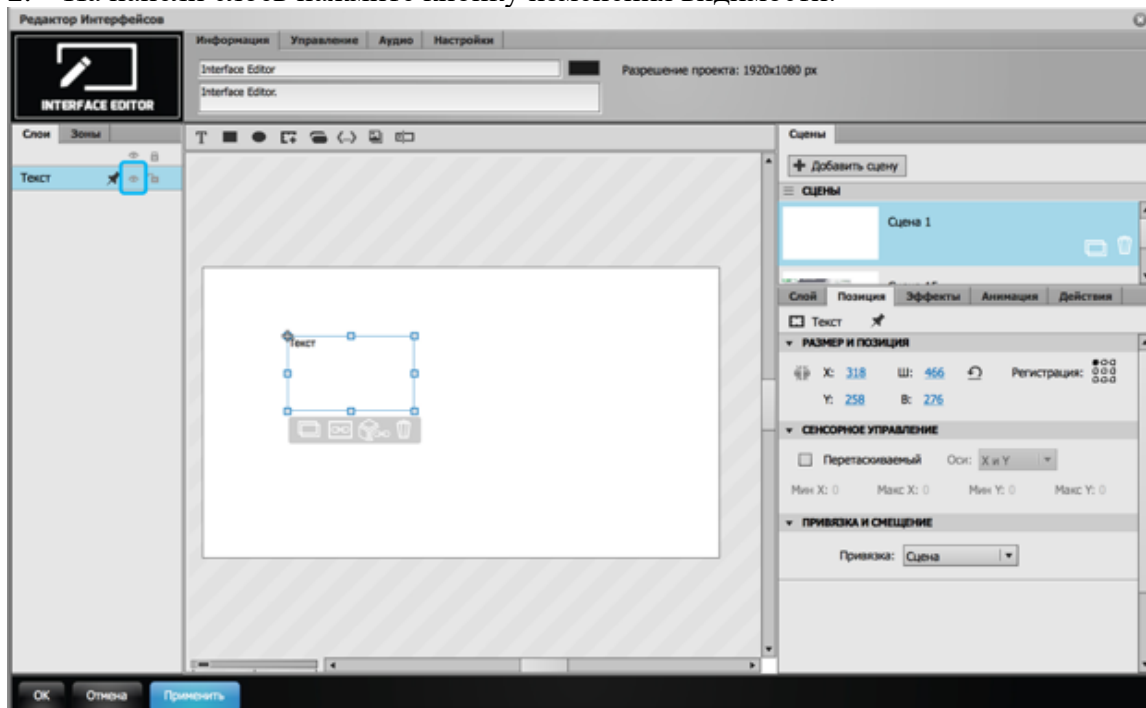
3. Установите флажки в строках с экранами, на которых должен присутствовать слой. Для размещения слоя на всех экранах выберите пункт «Отобразить на всех сценах».
4. Слой будет размещен на выбранных экранах. При размещении на нескольких экранах изменение настроек слоя на одном экране приведет к идентичным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

### 6.13.13. Настройка видимости слоя

Для настройки **видимости слоя**:

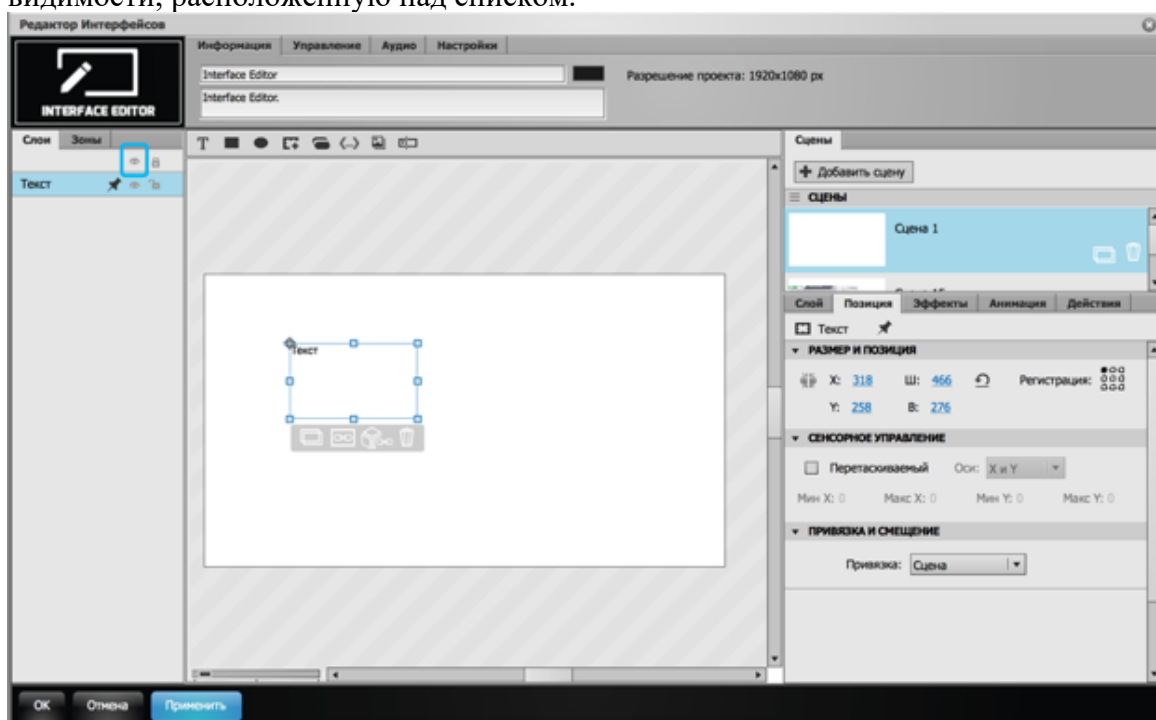
1. На панели слоев или в основной рабочей области выберите слой.

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.

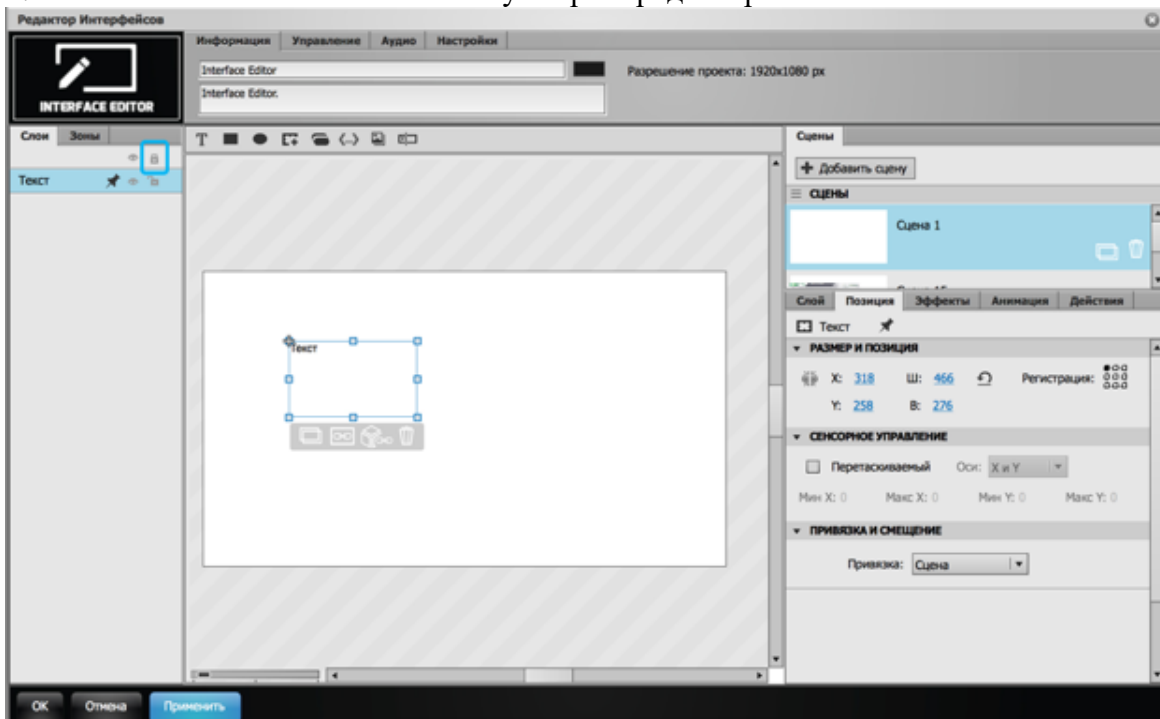


5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

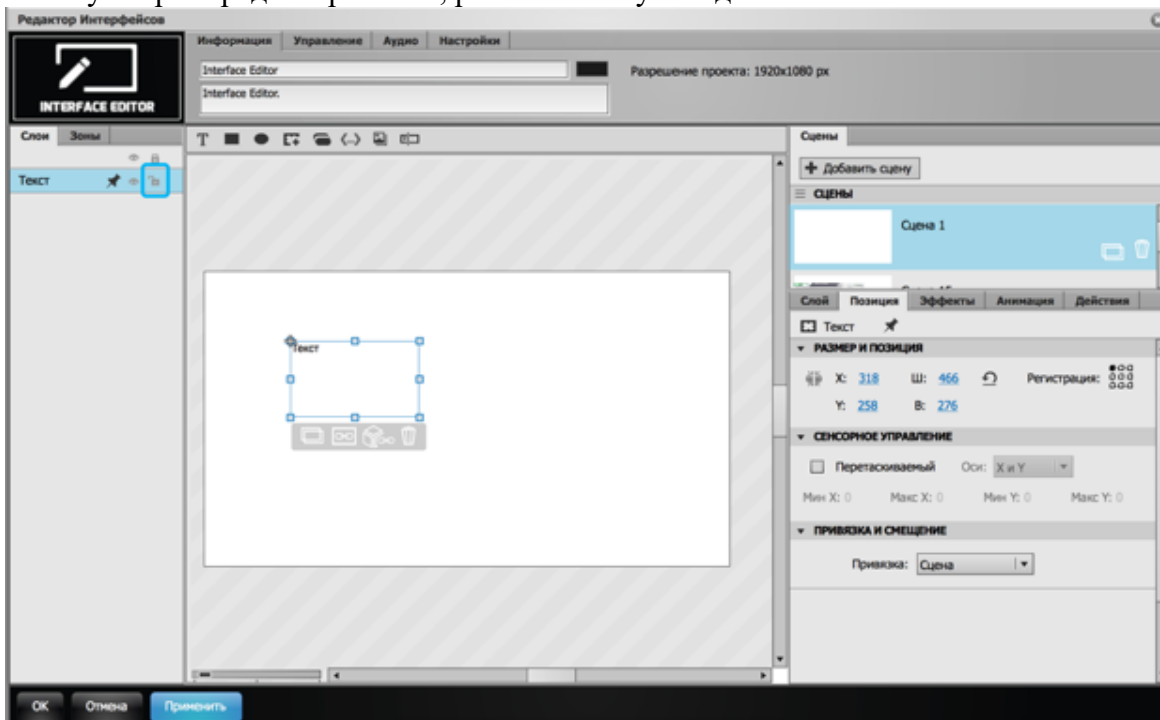
## 6.13.14. Установка или снятие запрета редактирования слоя

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.

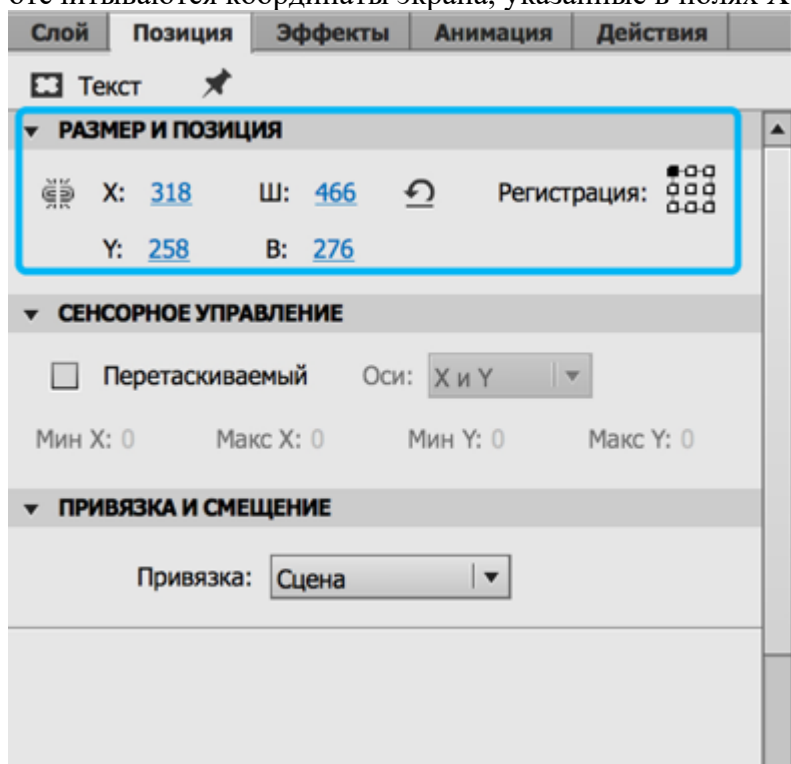


5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Настройки размера и местоположения слоя включают в себя:

1. кнопка включения/выключения пропорционального изменения размера слоя;
2. поля «Ш» и «В» – ширина и высота;

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



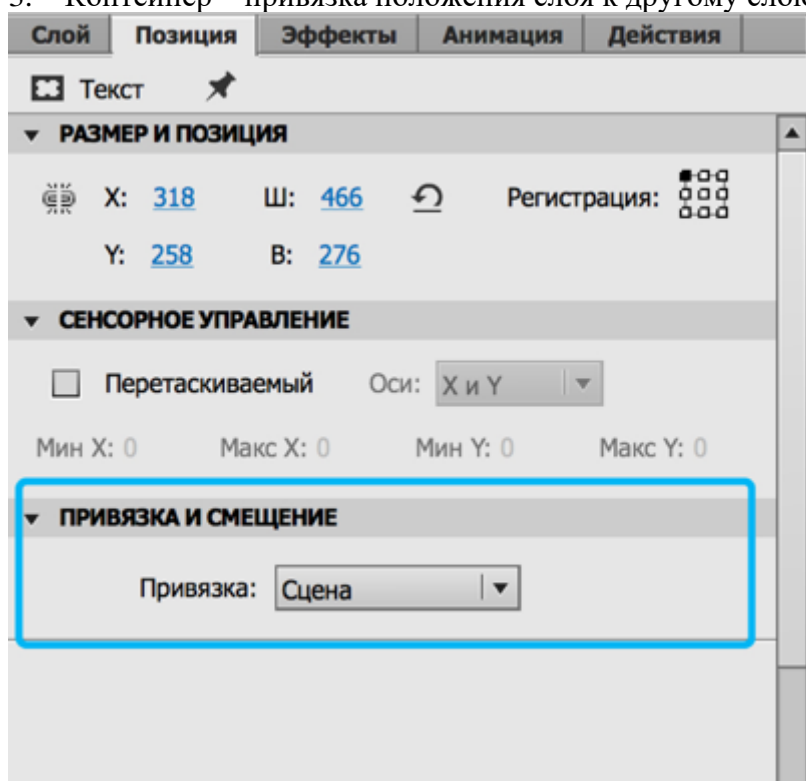
Для настройки размера и местоположения слоя на панели свойств откройте вкладку «Позиция» и внесите соответствующие изменения. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### 6.13.15. Настройка привязки слоя

Для настройки привязки слоя:

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

3. 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.

### 6.13.16. Эффекты слоя

Доступные эффекты:

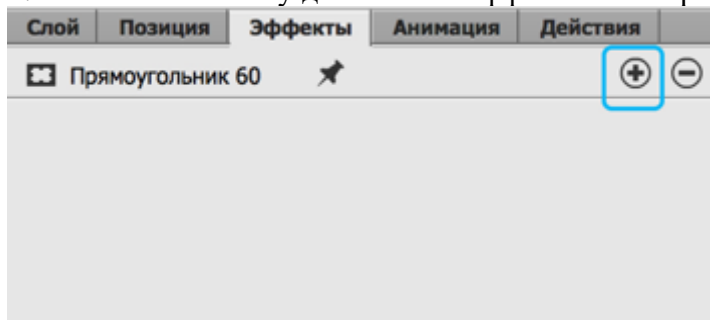
1. собственные эффекты (эффекты, созданные на основе какого-либо из нижеперечисленных эффектов с требуемыми настройками);
2. потряхивание;
3. твист;
4. масштабирование;
5. мерцание;
6. дым;
7. 3D поворот;
8. тень;
9. размытие;
10. рамка;
11. фаска;
12. сепия;
13. градации серого;
14. перекрашивание;
15. свечение;
16. настройка цвета;

17. оттенок;
18. пикселизация.

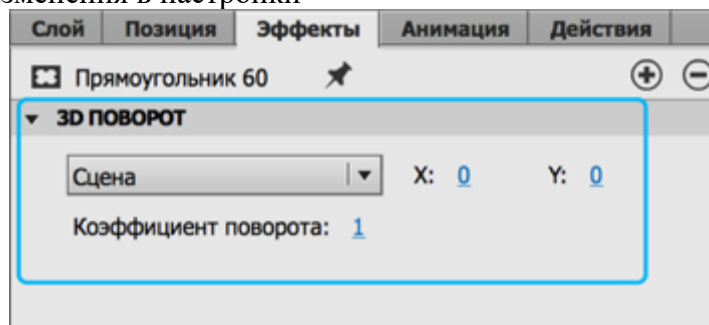
Добавление эффекта слоя

Для **добавления эффекта слоя**:

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

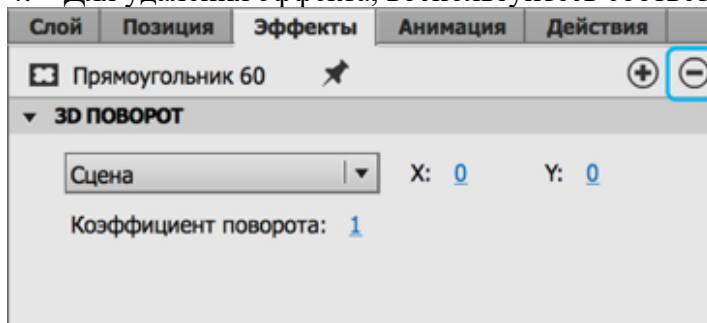


3. Внесите изменения в настройки



эффекта.

4. Для удаления эффекта, воспользуйтесь соответствующей кнопкой.

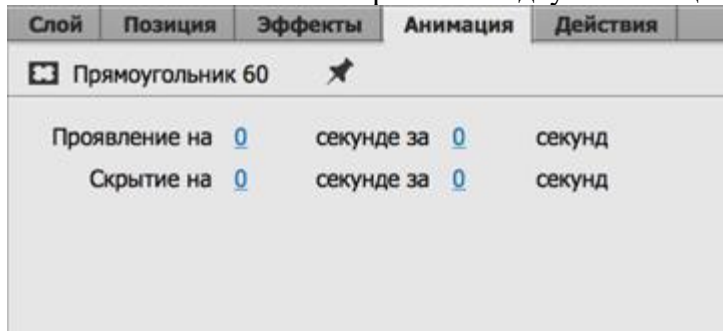


5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

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.

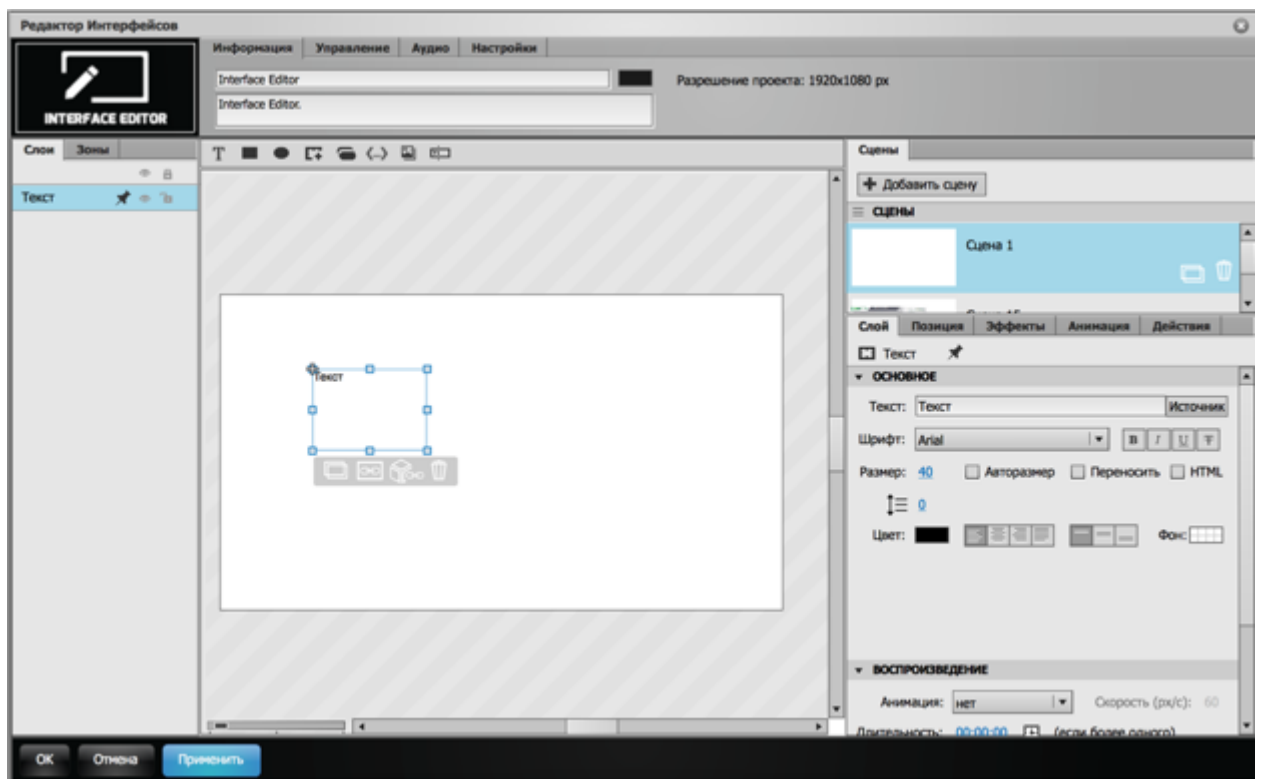
4. Анимация слоя будет настроена.

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

## 6.13.17. Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка текстового содержимого

T

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



Слой обеспечивает возможность форматирования текста:

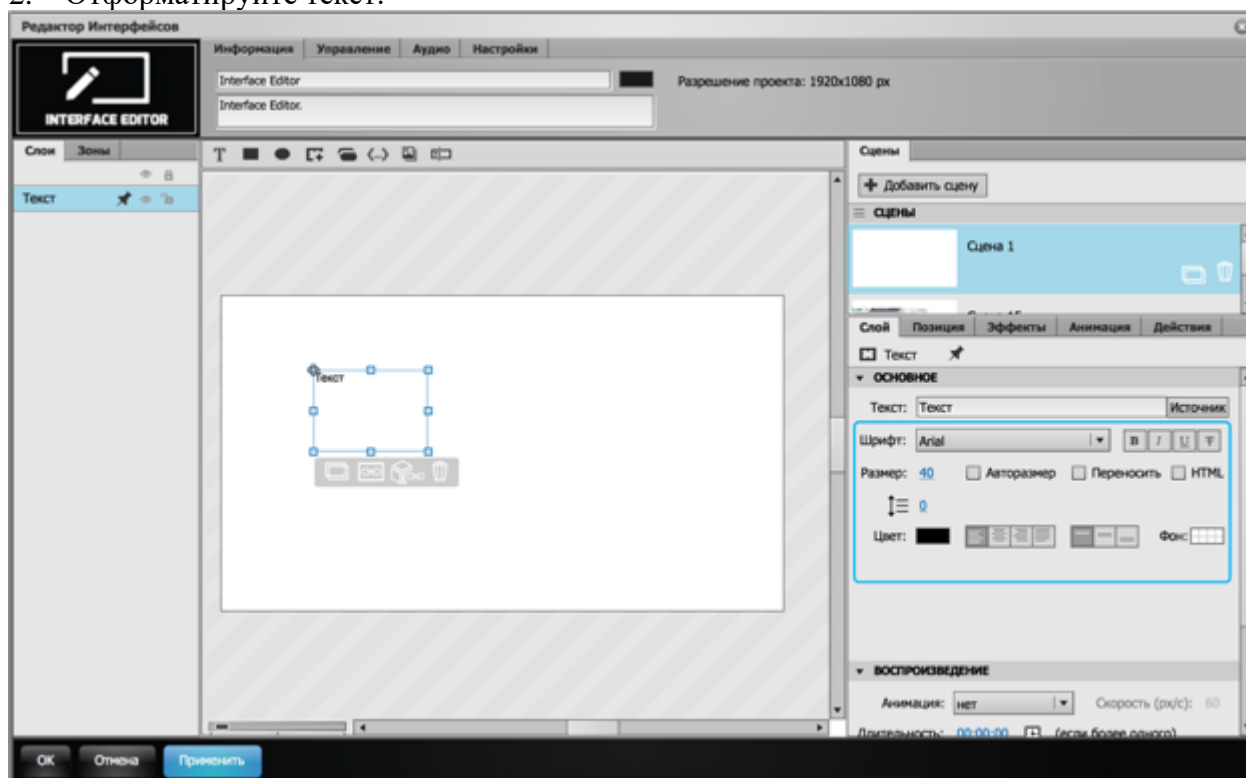


1. шрифт;
2. способ написания (полужирный, курсив, подчеркнутый);
3. размер;
4. перенос текста в границах слоя;
5. HTML-теги;
6. цвет текста;
7. междустрочный интервал;
8. горизонтальное выравнивание;
9. вертикальное выравнивание
10. цвет фона текста.

## 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 точка 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.

## Размещение текстовой надписи

### Для **размещения простой текстовой надписи**:

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

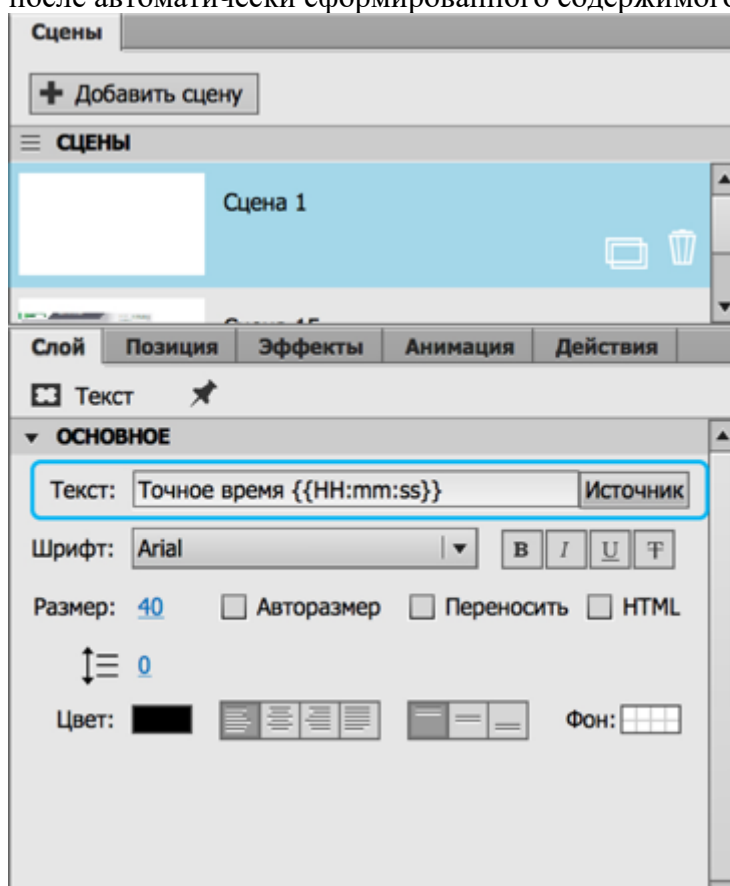
1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».

2. Нажмите кнопку «Источник» и выберите значение «нет».
3. Введите текст в поле «Текст».
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

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.



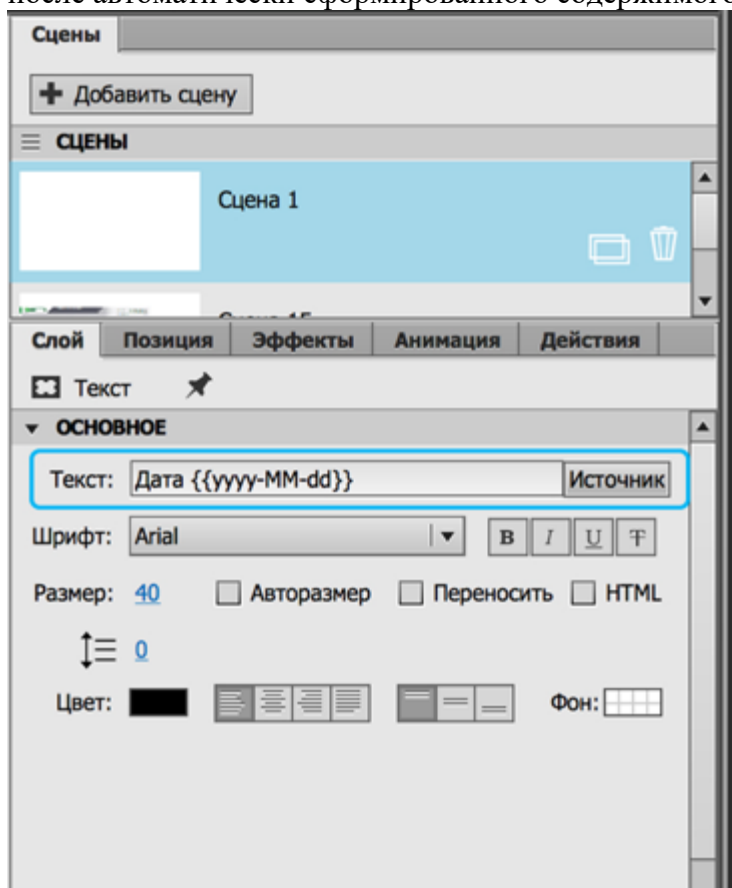
4. Автоматически сформированный шаблон с временем «{{HH:mm:ss}}» можно изменить или дополнить, например, переключить отображение в 12-ти часовой формат, отображать часовой пояс, миллисекунды и т.д. (Подробное описание возможностей приведено по ссылке [http://help.adobe.com/ru\\_RU/FlashPlatform/reference/actionscript/3/flash/globalization/Date TimeFormatter.html#setDateTimePattern\(\)](http://help.adobe.com/ru_RU/FlashPlatform/reference/actionscript/3/flash/globalization/Date%20TimeFormatter.html#setDateTimePattern()), в описании метода `setDateTimePattern()`.)
5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

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.

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:

1. Открытие проекта – при запуске шаблона проекта на точке вещания;
2. Открытие компонента – при каждом запуске компонента;
3. Каждый день;
4. Каждый час;
5. Каждые 30 минут;

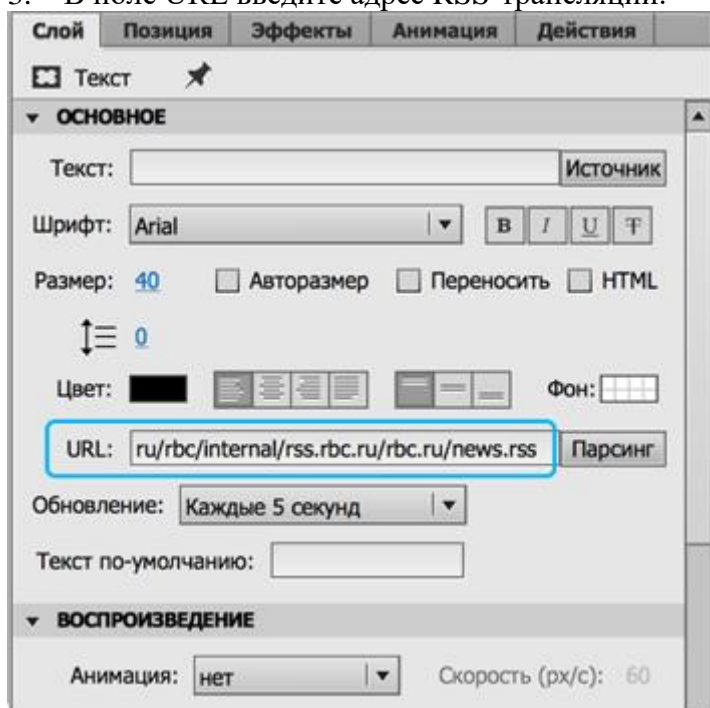
6. Каждые 10 минут;
7. Каждые 5 минут;
8. Каждую 1 минуту;
9. Каждые 30 секунд;
10. Каждые 5 секунд;
11. Каждые 2 секунды.

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

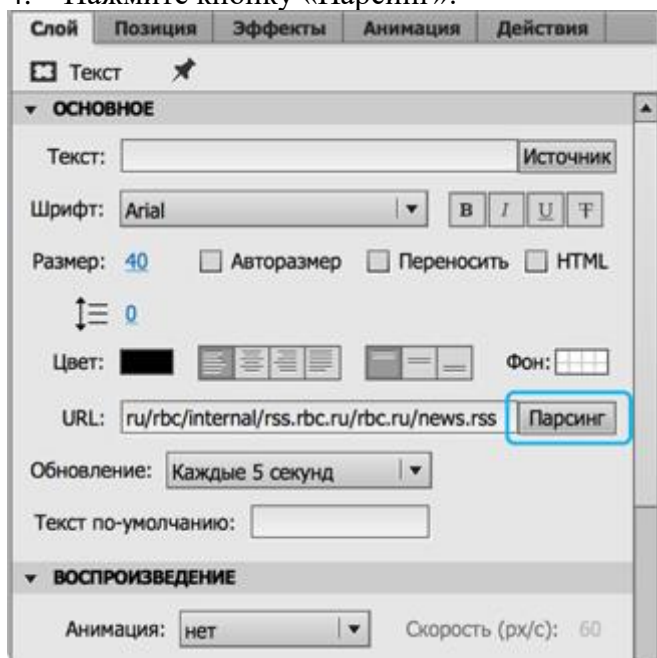
Размещение содержимого, получаемого по RSS

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

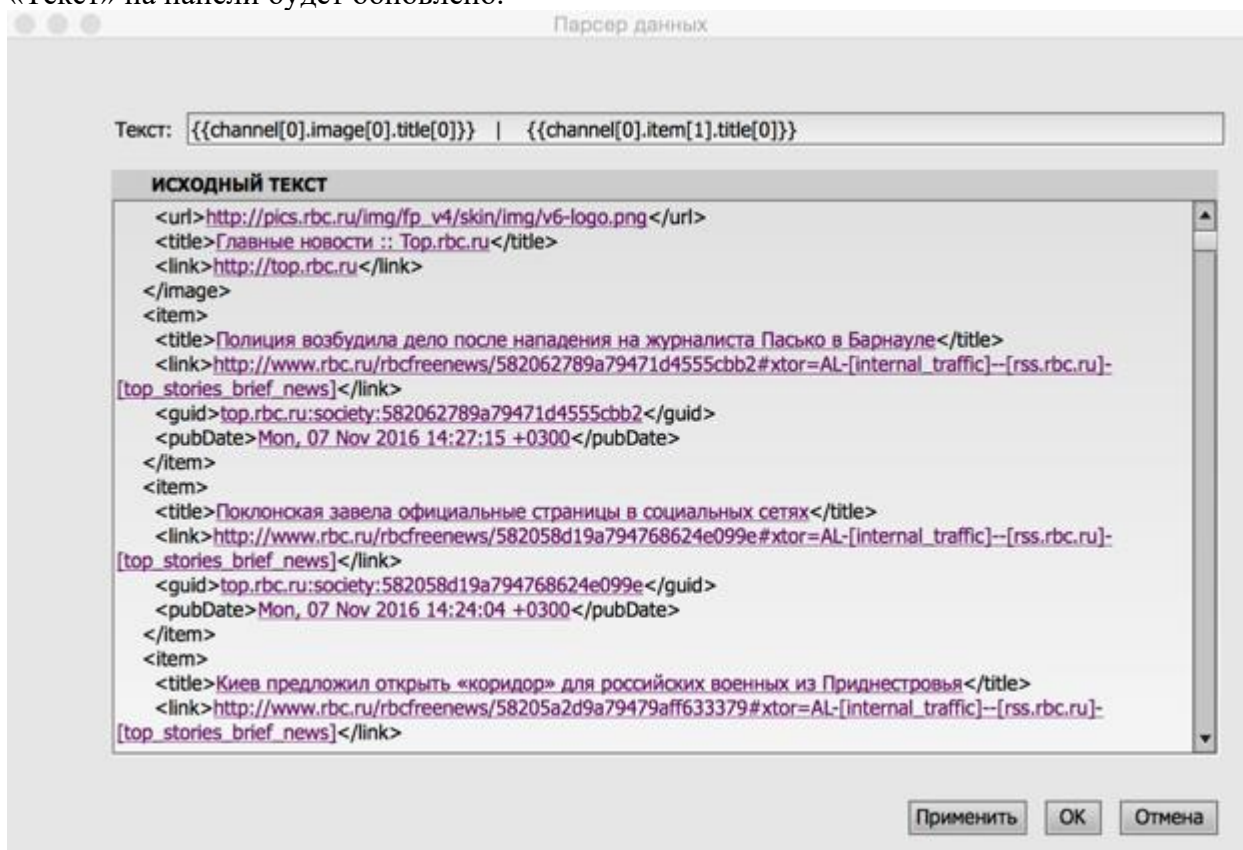
1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Нажмите кнопку «Источник» и выберите значение RSS.
3. В поле URL введите адрес RSS-трансляции.



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:

1. Открытие проекта – при запуске шаблона проекта на точке вещания;
2. Открытие компонента – при каждом запуске компонента;

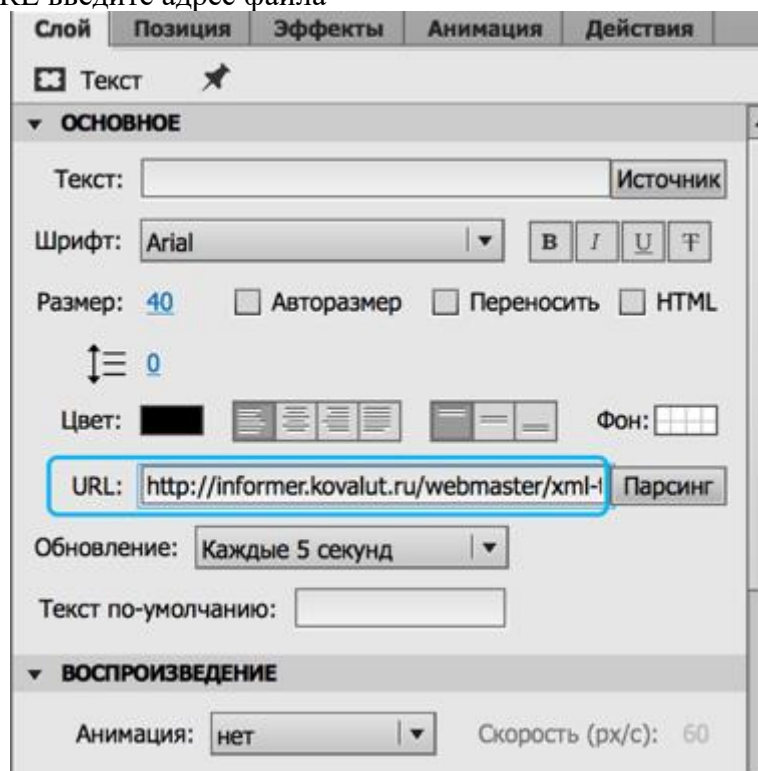
3. Каждый день;
4. Каждый час;
5. Каждые 30 минут;
6. Каждые 10 минут;
7. Каждые 5 минут;
8. Каждую 1 минуту;
9. Каждые 30 секунд;
10. Каждые 5 секунд;
11. Каждые 2 секунды.

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

Размещение надписи, содержащей данные, полученные из XML

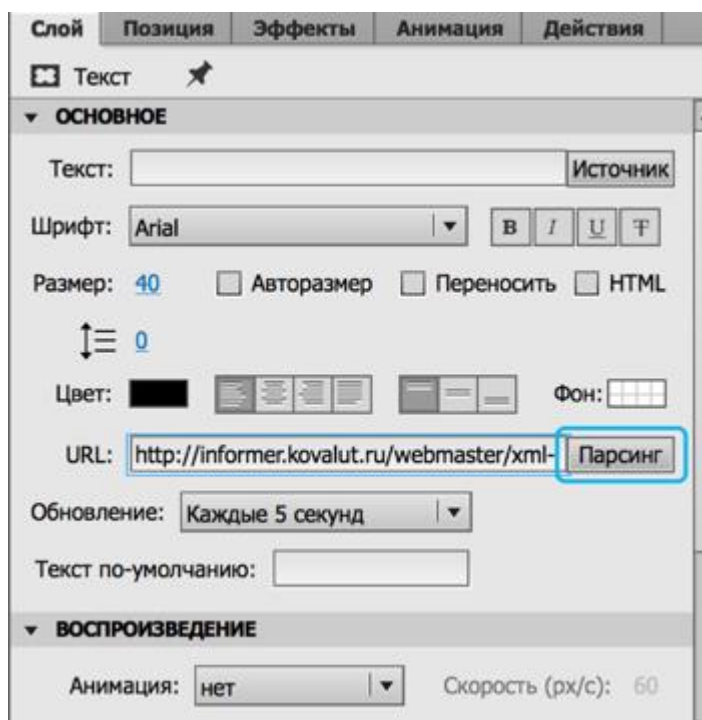
Для **размещения надписи, содержащей данные, полученные из XML:**

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



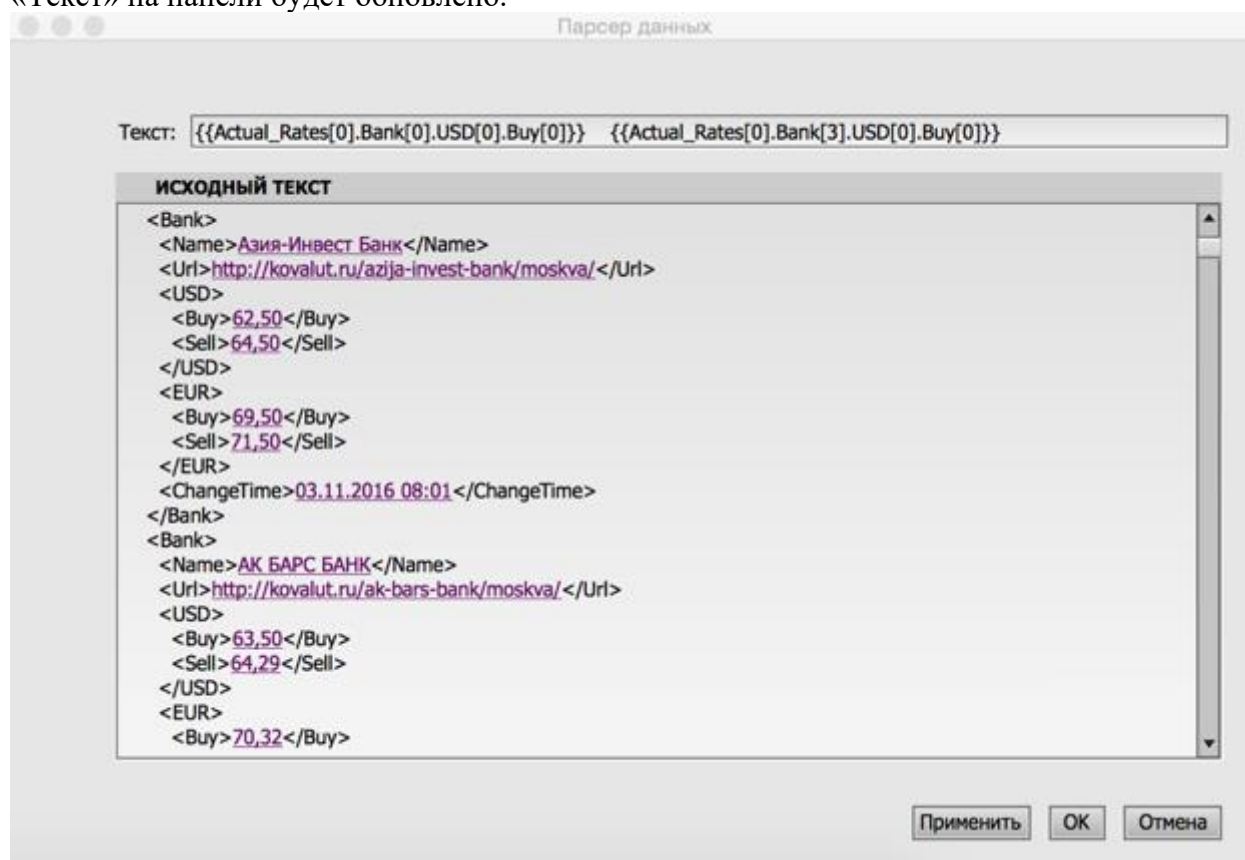
XML.

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:

1. Открытие проекта – при запуске шаблона проекта на точке вещания;
2. Открытие компонента – при каждом запуске компонента;
3. Каждый день;
4. Каждый час;
5. Каждые 30 минут;
6. Каждые 10 минут;
7. Каждые 5 минут;
8. Каждую 1 минуту;
9. Каждые 30 секунд;
10. Каждые 5 секунд;
11. Каждые 2 секунды.

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

Размещение надписи, содержащей данные, получаемые из Личного кабинета

Для **размещения надписи, содержащей данные, получаемые из Личного кабинета:**

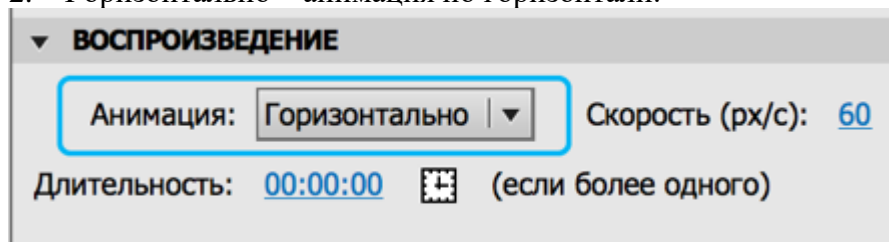
1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Нажмите кнопку «Источник» и выберите значение CMS.
3. Размещение содержимого будет осуществляться в Личном кабинете, в настройках кампании (Кампании).
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

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

Настройка анимации

Для **настройки анимации:**

1. На панели свойств на вкладке «Слой» в поле «Анимация» выберите одно из доступных значений:
  1. нет – без анимации;
  2. 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.

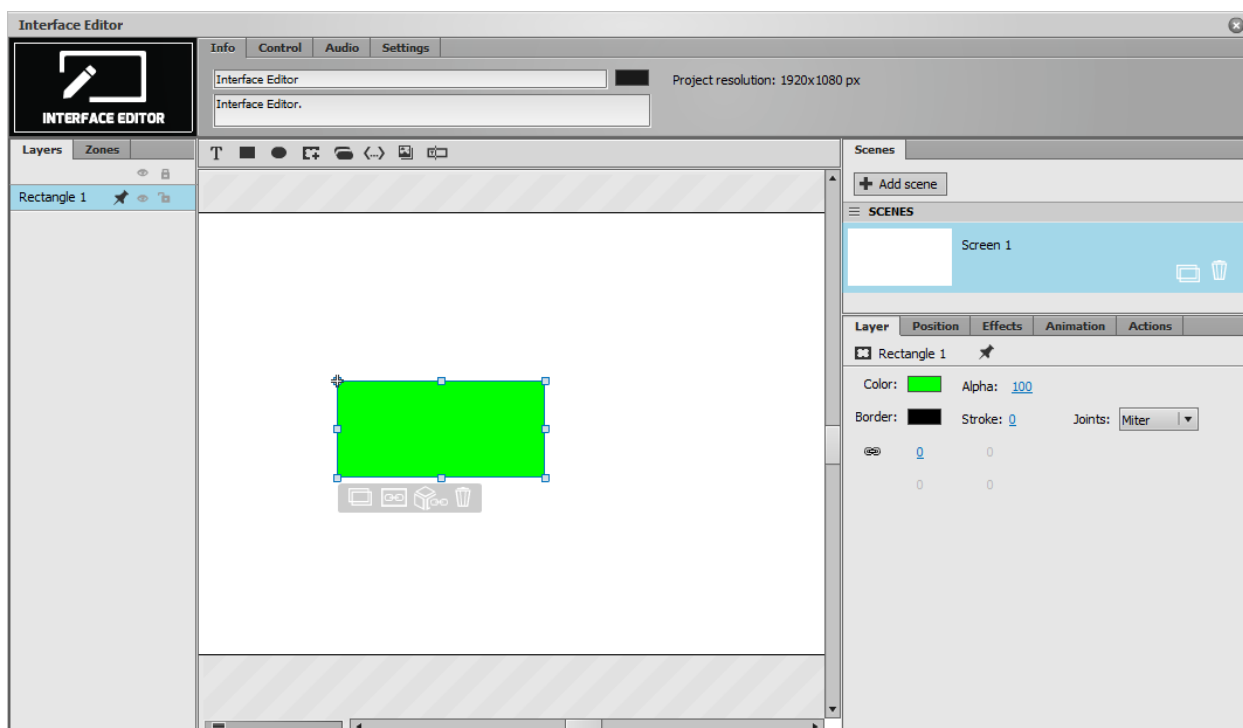


## 6.13.18. Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка примитивов

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:

1. цвет;
2. цвет рамки;
3. прозрачность;
4. толщина рамки;
5. закругление.

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

Для настройки примитива "прямоугольник":

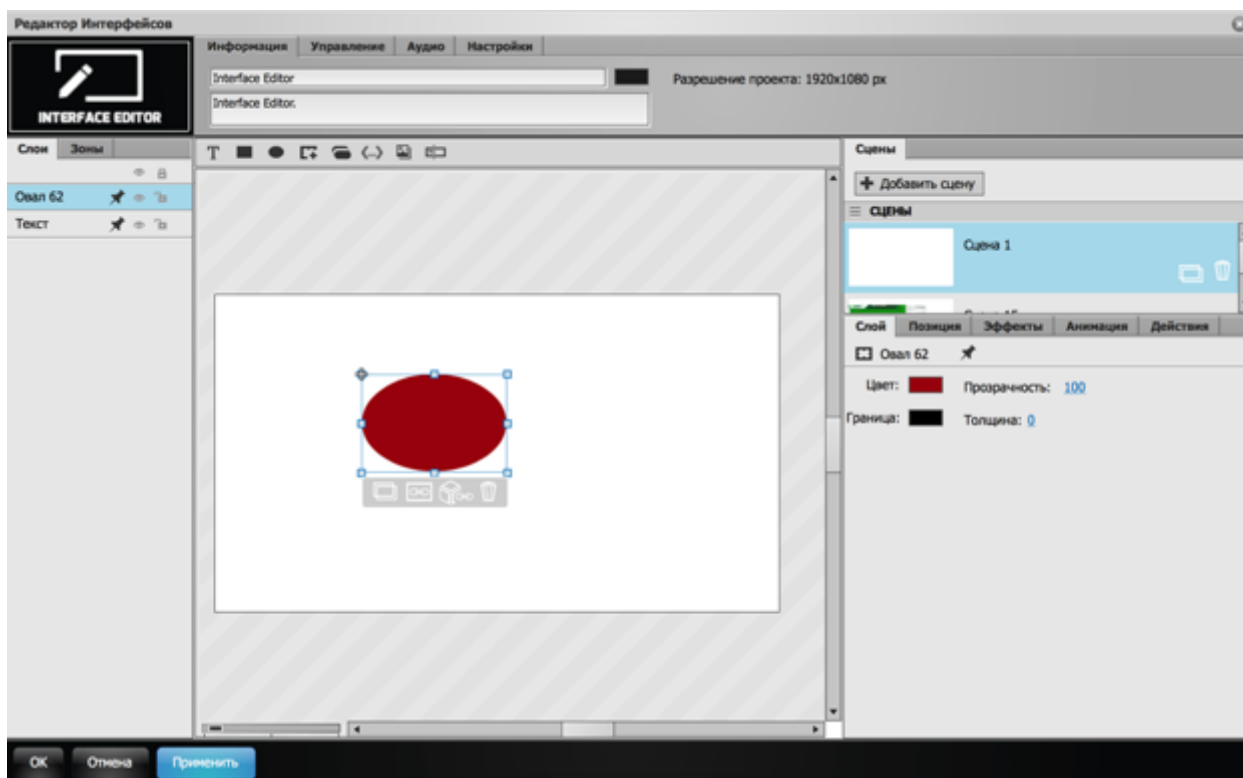
1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. В поле «Цвет» выберите цвет фигуры.
3. В поле «Граница» выберите цвет границ фигуры.
4. В поле «Прозрачность» введите значение прозрачности.
5. В поле «Толщина» введите толщину рамки фигуры.
6. В поле «Стыки» выберите способ закругления рамки фигуры:

1. Угловые – прямые углы;
2. Круглые углы;
3. 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:

1. цвет;
2. цвет рамки;
3. прозрачность;
4. 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.

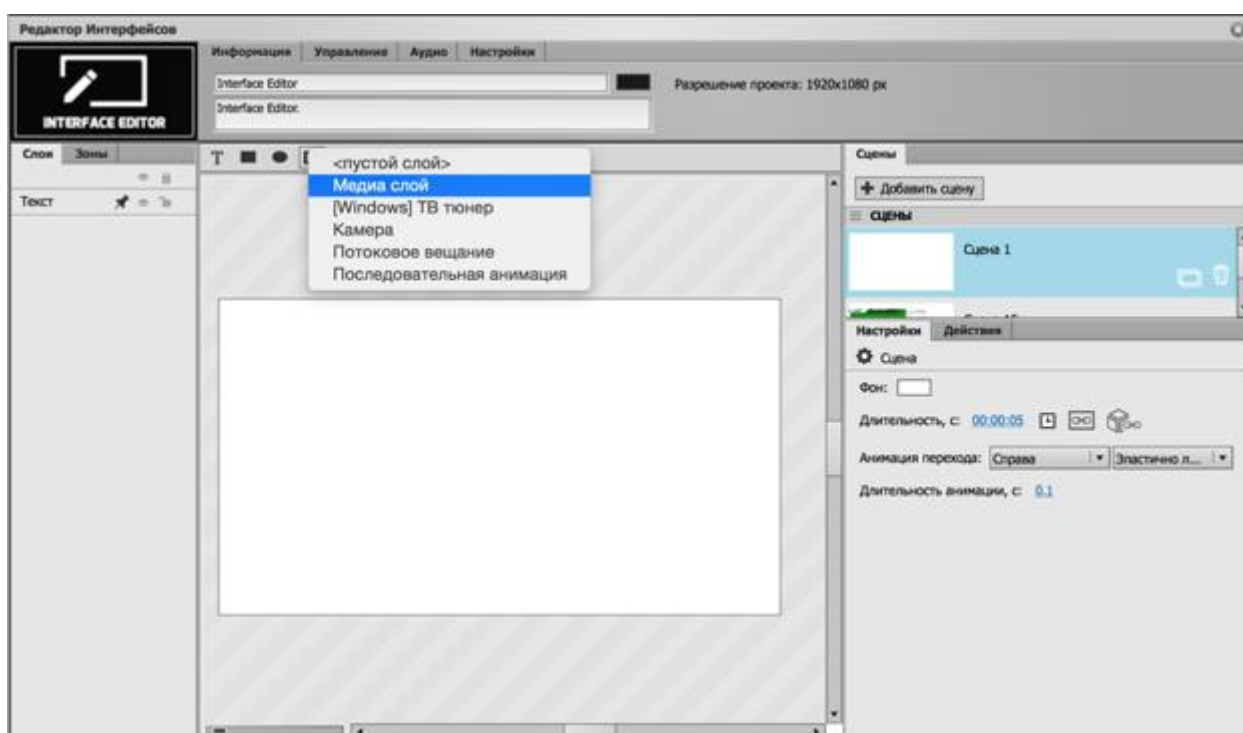
6. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

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

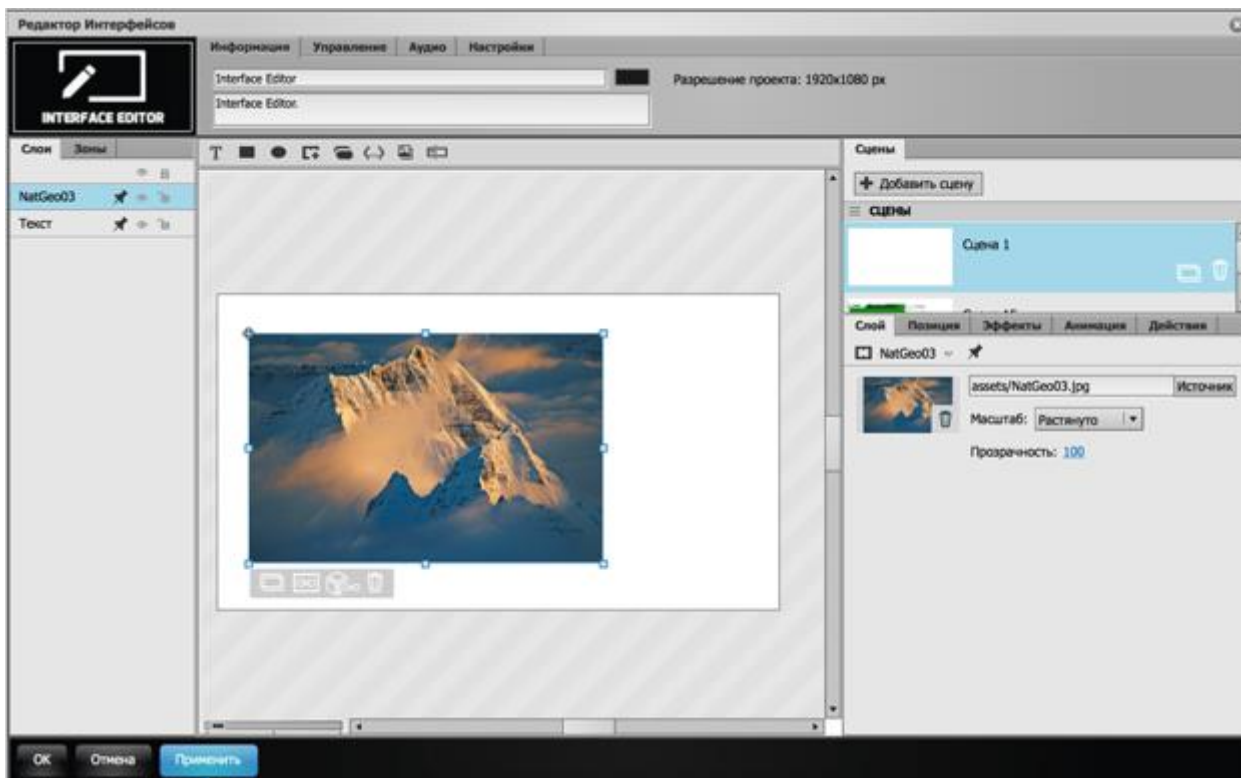
Слой «Медиа-содержимое» предназначен для отображения на экране медиа-содержимого.



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:

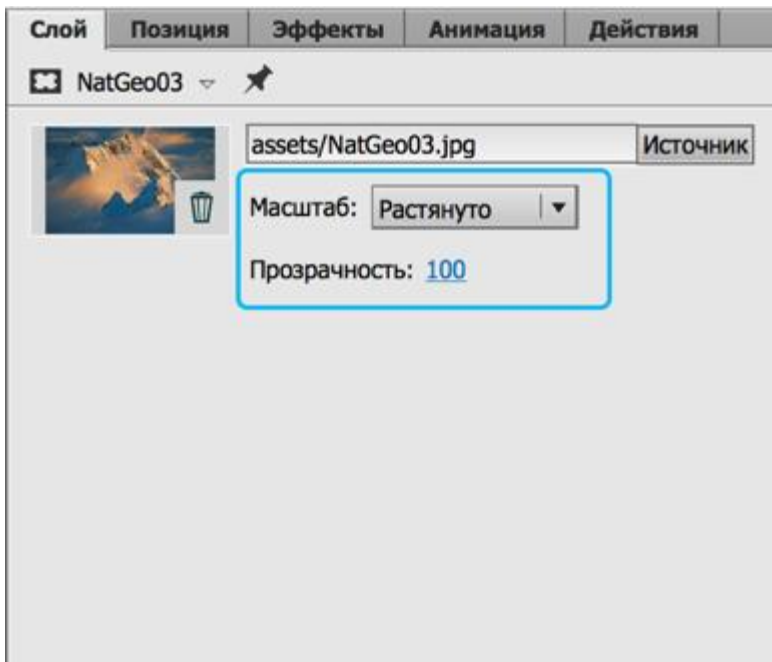
1. масштабирование содержимого;
2. альфа-канал.

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

Настройка внешнего вида

Для **настройки внешнего вида**:

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



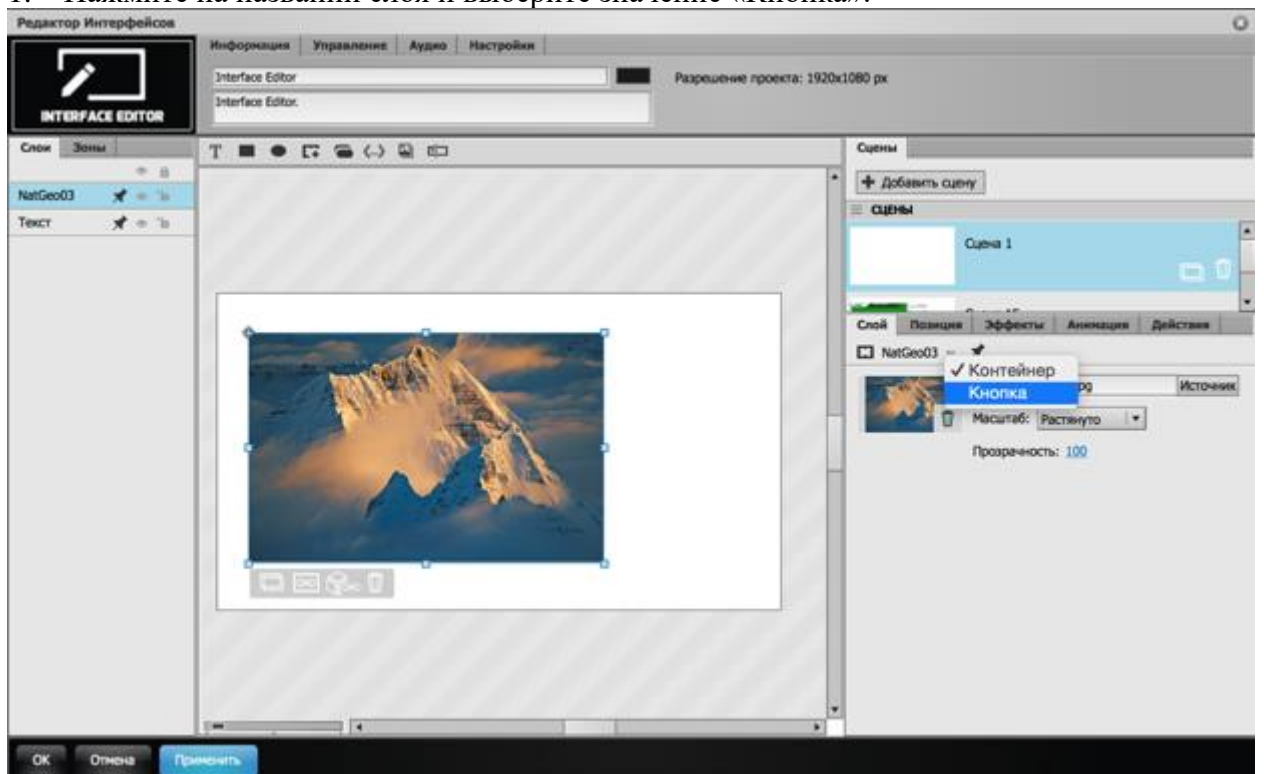
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

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

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.

Статическое содержимое.

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

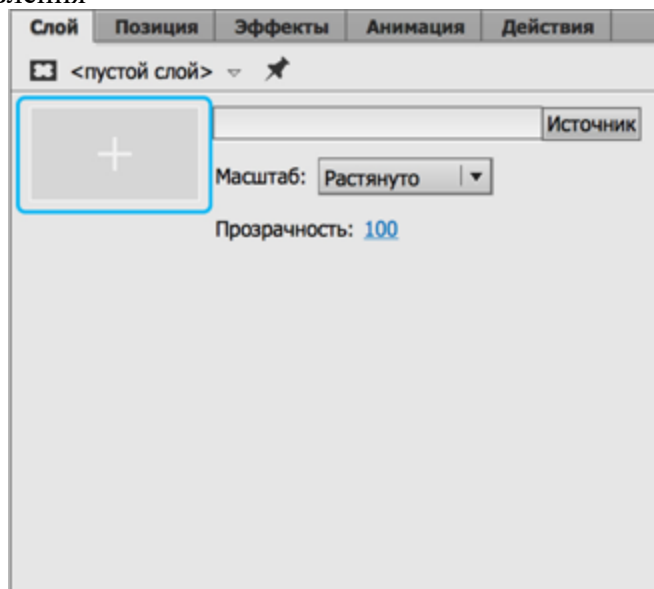
Статическое содержимое может быть добавлено одним из следующих способов:

1. из панели свойств;
2. из медиабιβлиотеки.

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



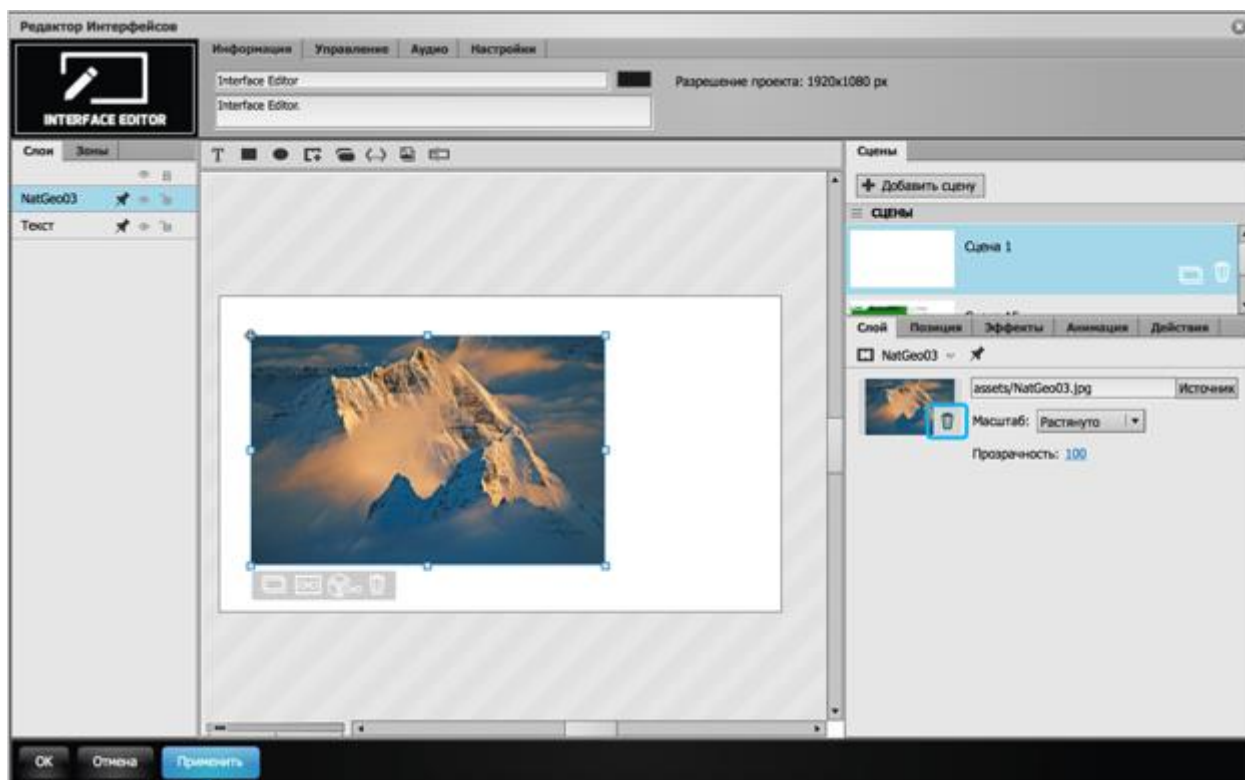
содержимого.

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

Удаление содержимого из слоя

Для **удаления содержимого из слоя:**

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



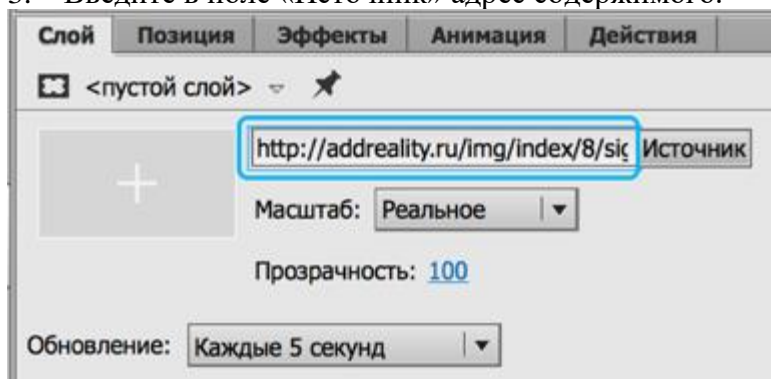
3. Содержимое будет удалено.
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений

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

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

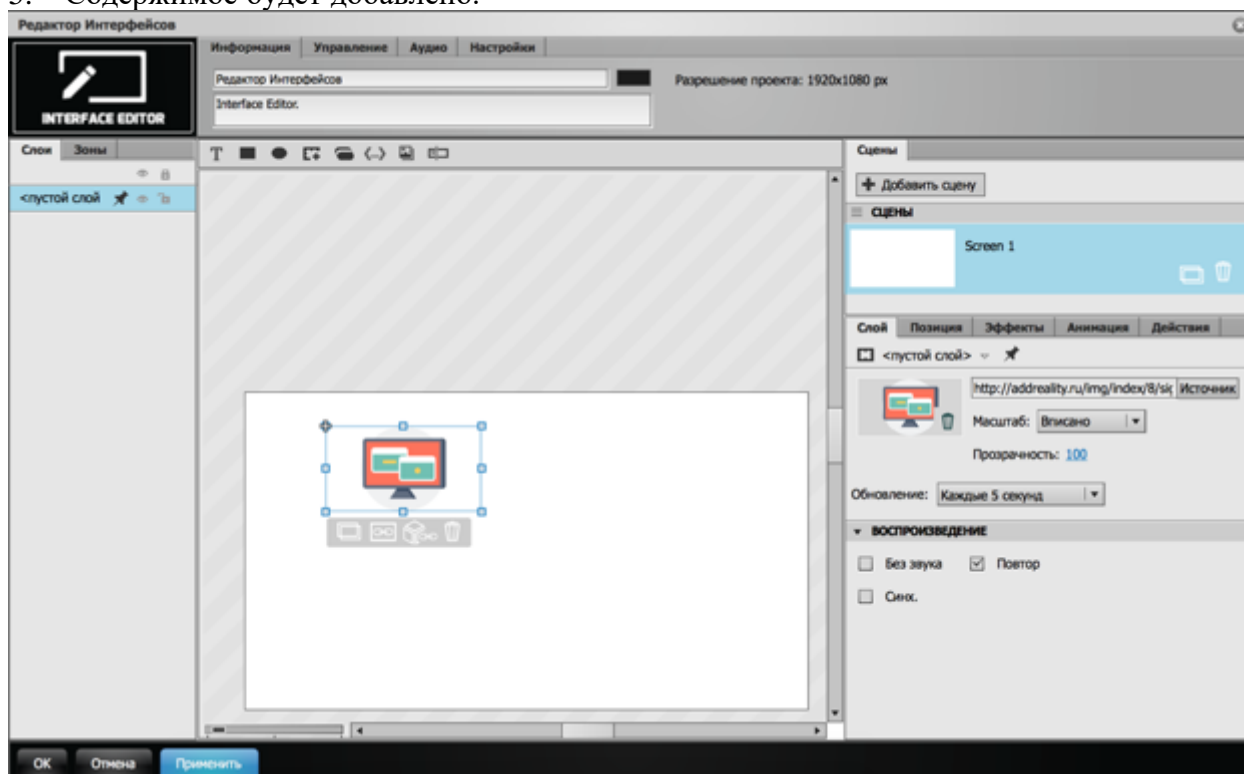
**Для добавления в слой содержимого, доступ к которому осуществляется по ссылке на веб-ресурс:**

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.

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.

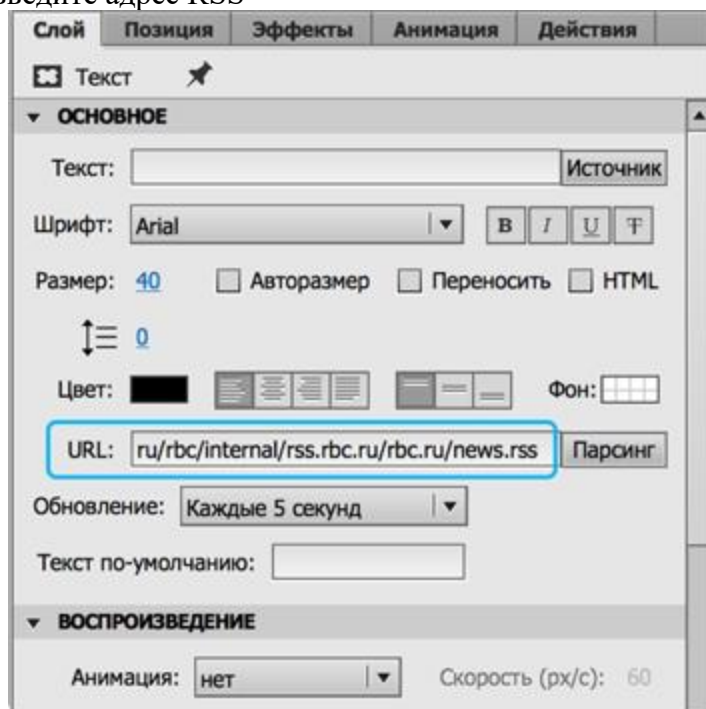
Добавление в слой медиасодержимого, получаемого по RSS

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

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

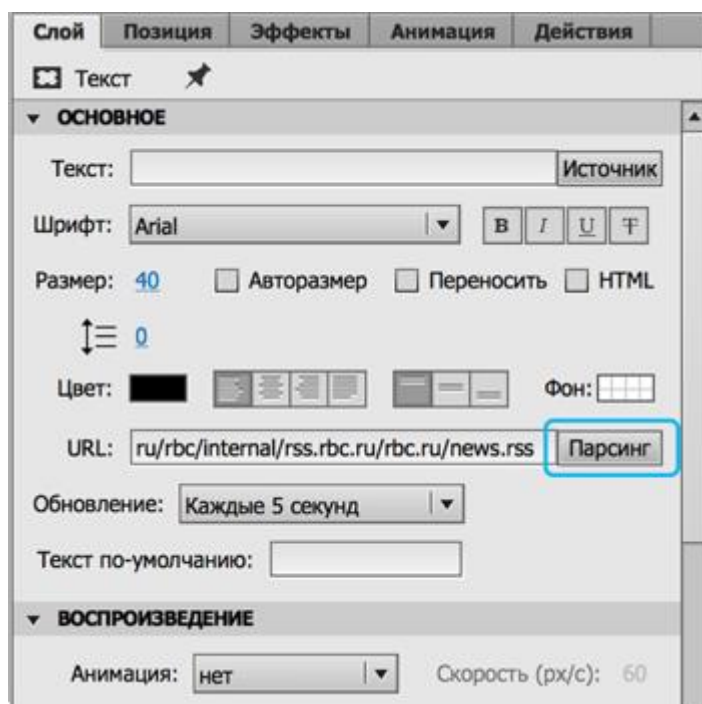


3. В поле URL введите адрес RSS-



трансляции.

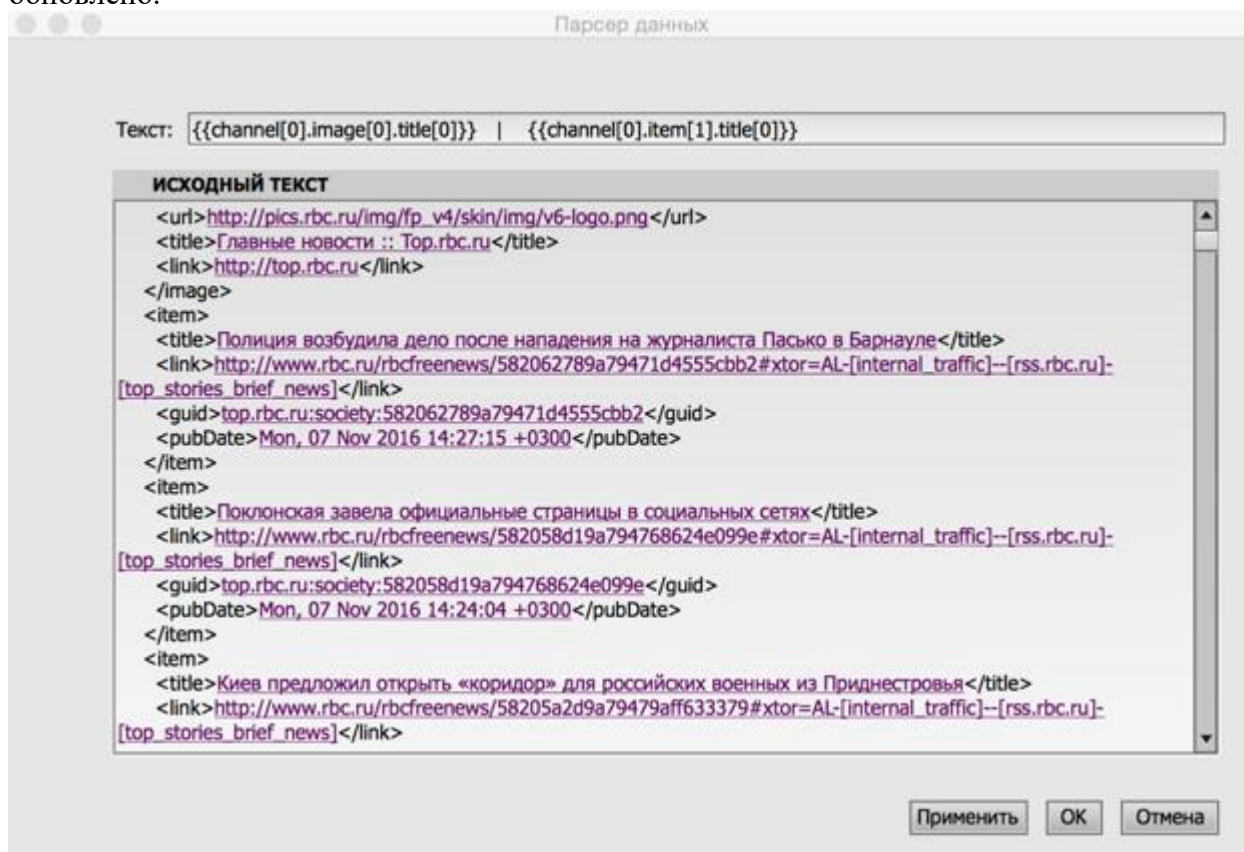
4. Нажмите кнопку



«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 «Источник» на панели будет

обновлено.



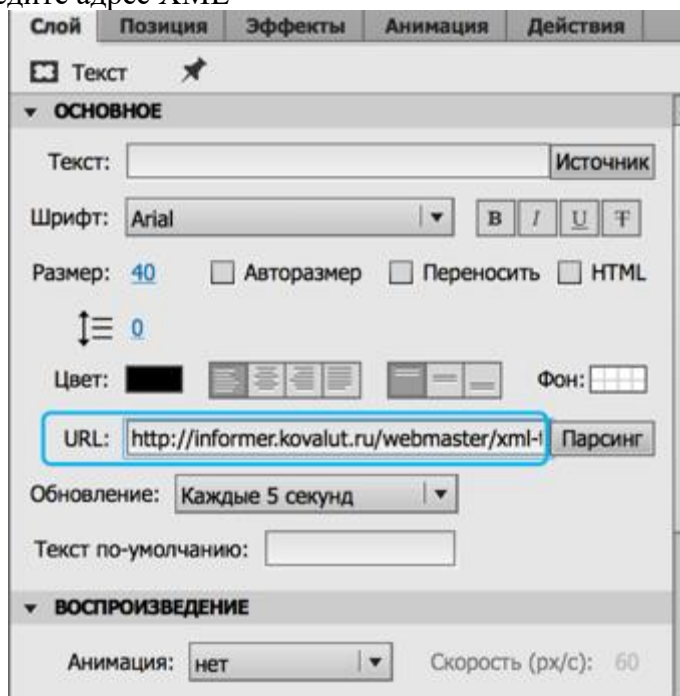
6. В поле «Обновление» установите периодичность получения данных по RSS.
7. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Добавление в слой медиасодержимого, получаемого из XML:

Для добавления в слой медиасодержимого, получаемого из XML:

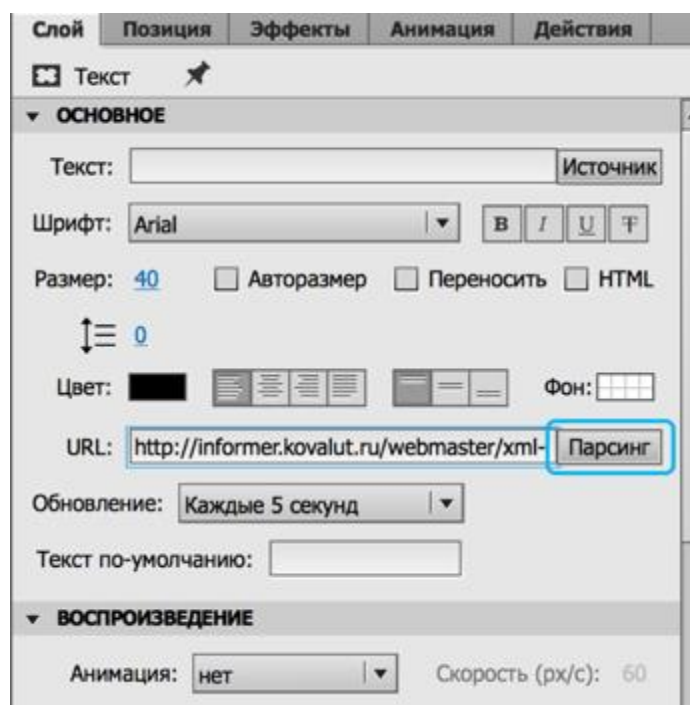
1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Нажмите кнопку «Источник» и выберите значение XML.

3. В поле URL введите адрес XML-



файла.

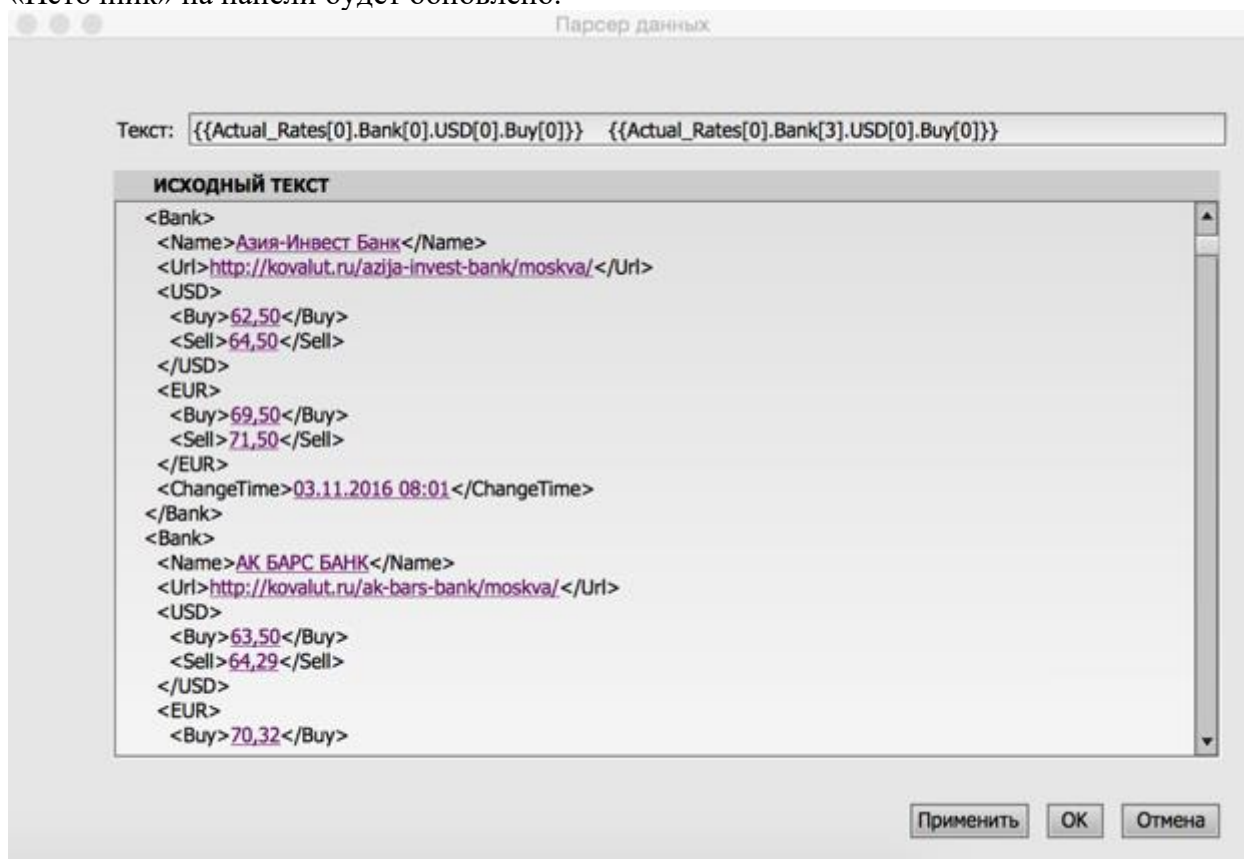
4. Нажмите кнопку



«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

«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.

Размещение контента, получаемого из Addreality AI Manager:

Для **размещения контента, получаемого из Addreality AI 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.

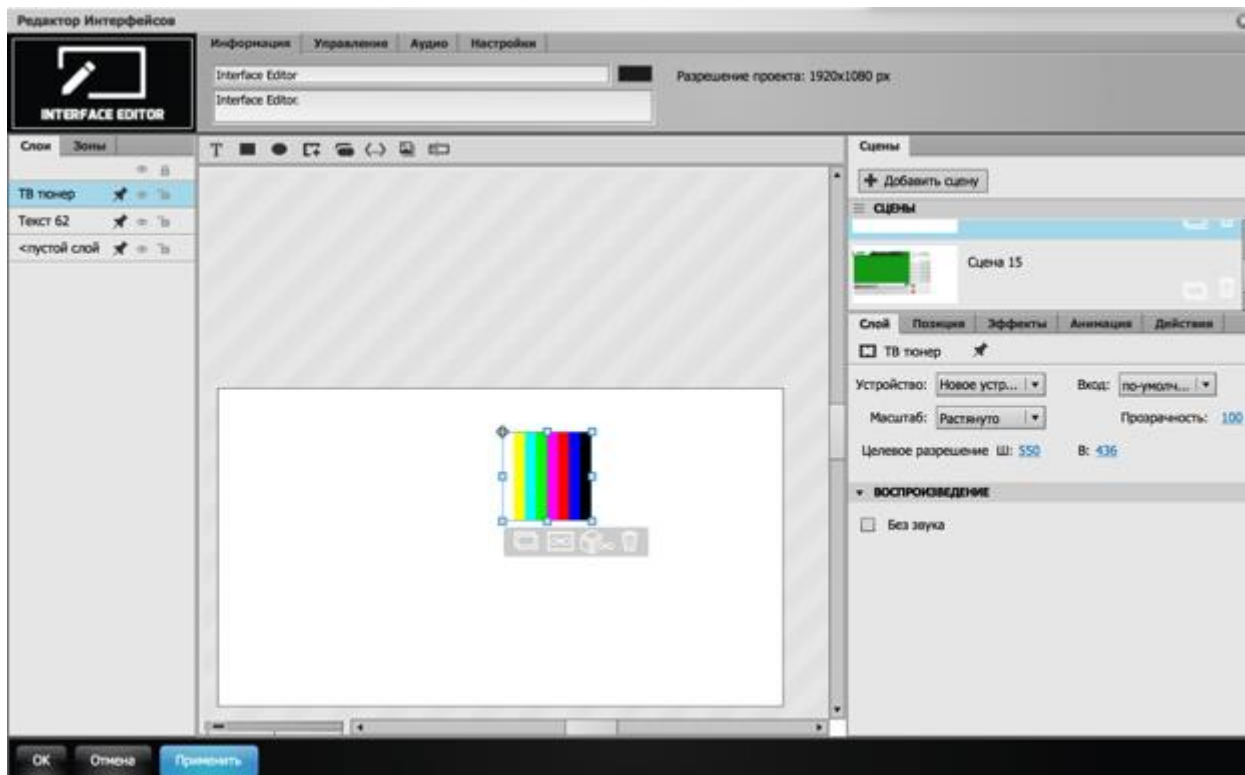
Размещение содержимого будет осуществляться в Личном кабинете, в настройках кампании.

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

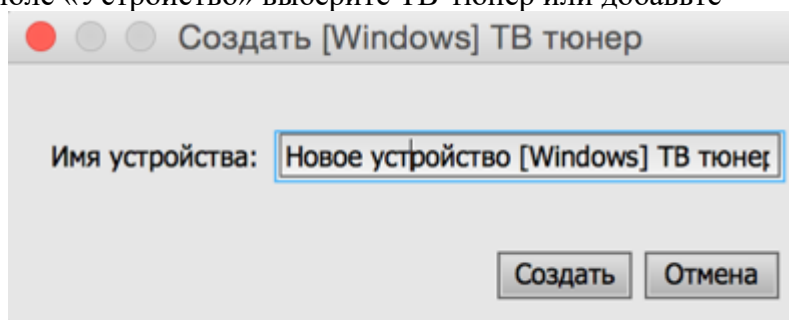
## 6.13.20. Настройка ТВ тюнера

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.

### 6.13.21. 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);

1. Реальное – реальный размер элементов содержимого;
2. Растянуто – растянутое содержимое (подвергается деформации, каждая сторона принимает размер по размеру проекта);
3. Вписано – вписанное содержимое (содержимое вписывается по меньшей стороне);
4. Описано – описанное содержимое (содержимое описывается по большей стороне).

5. Для отключения звука при воспроизведении содержимого установите флажок в поле «Без звука».

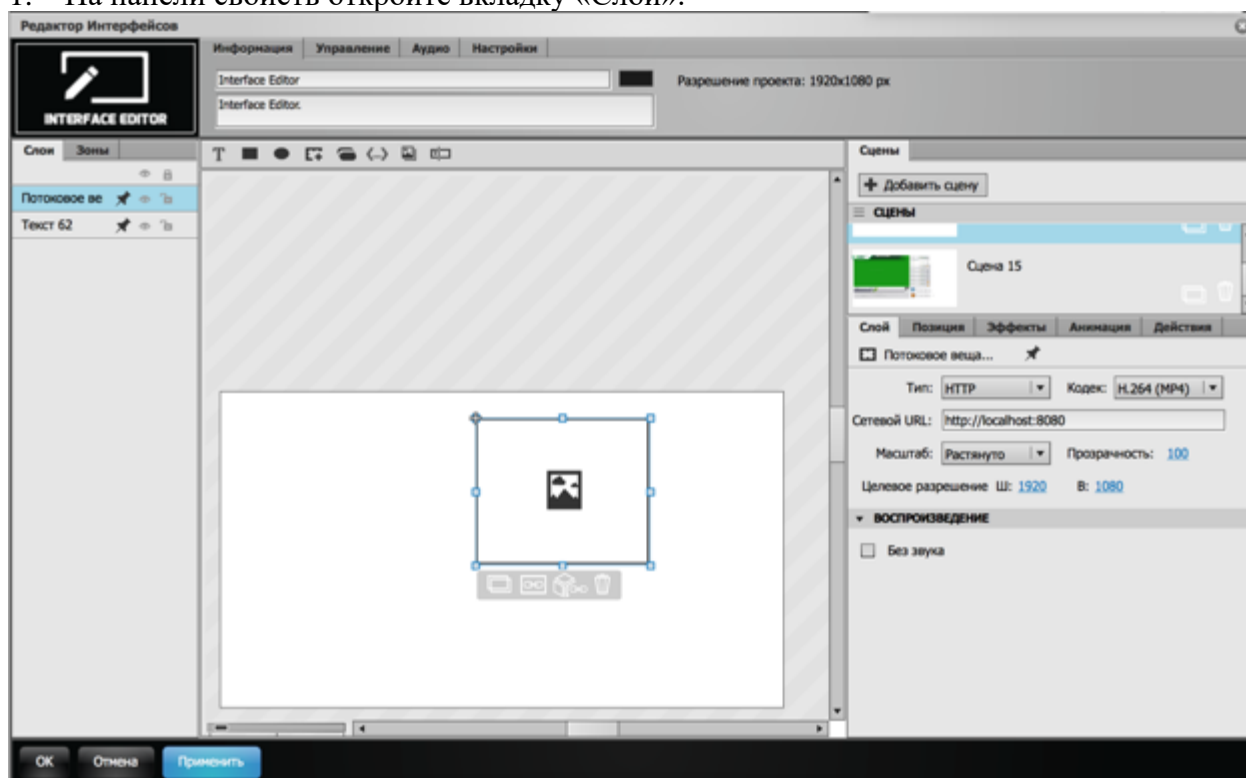
6. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

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

## 6.13.22. 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.

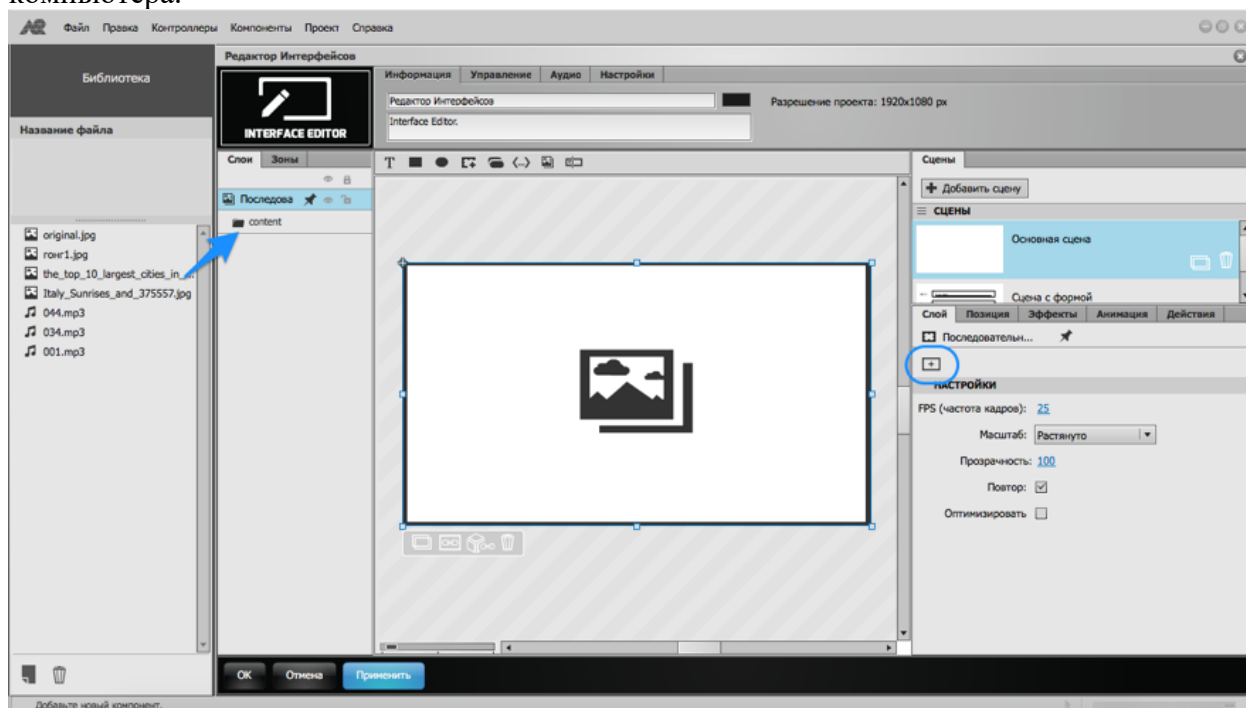
8. Для отключения звука при воспроизведении содержимого установите флажок в поле «Без звука».
9. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

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

### 6.13.23. 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 заикливания 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.

### 6.13.24. Редактор интерфейсов (Interface Editor):

## настройка кнопки и вебфрейма

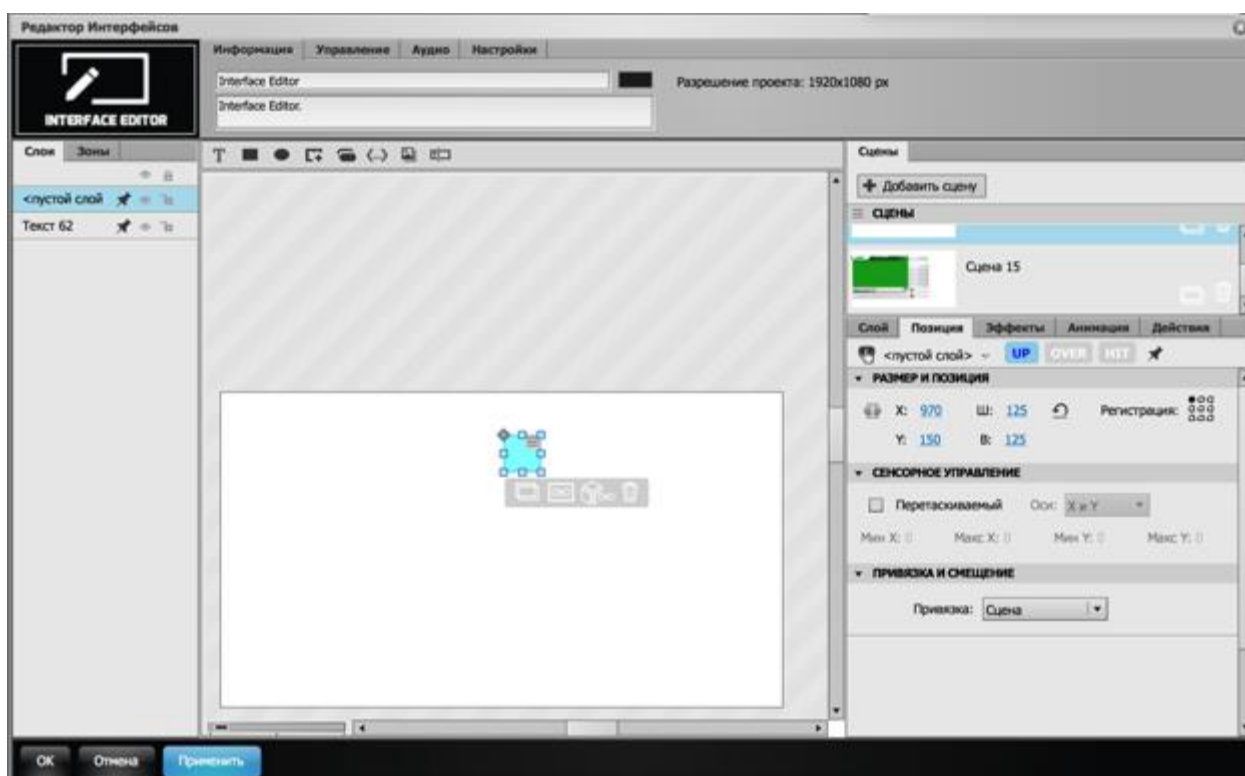
### 6.13.24.1.Слой «Кнопка»



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:

1. Up – состояние кнопки по умолчанию;
2. Over – состояние при наведении указателя мышки на кнопку или ее нажатии в touch-интерфейсе;
3. 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»).

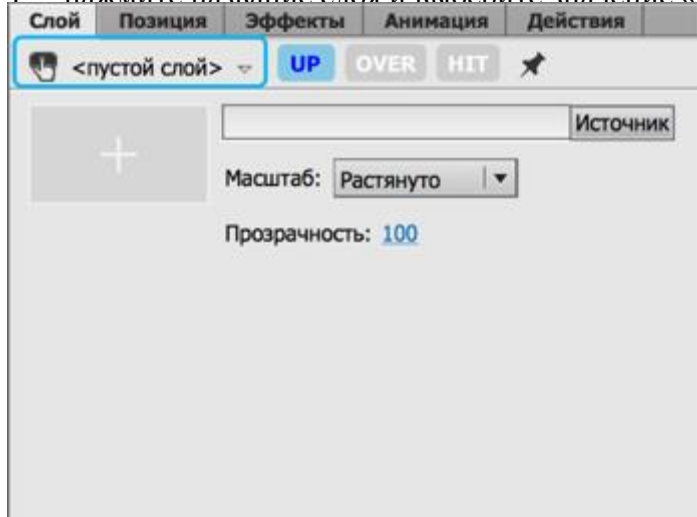
Перед выполнением нижеперечисленных действий добавьте слой «Кнопка» и выберите его на экране (сцене).

Переключение типа слой на медиа-содержимое

Для переключения типа слоя на медиа-содержимое:



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

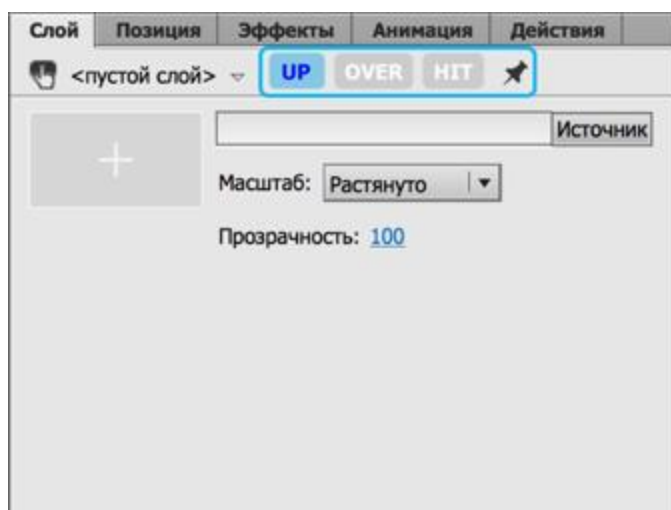


2. Тип слоя будет изменен.
3. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

### Настройка слоя «Кнопка»

Для настройки слоя «Кнопка»:

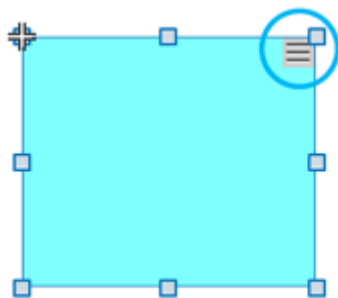
1. Выберите слой



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.

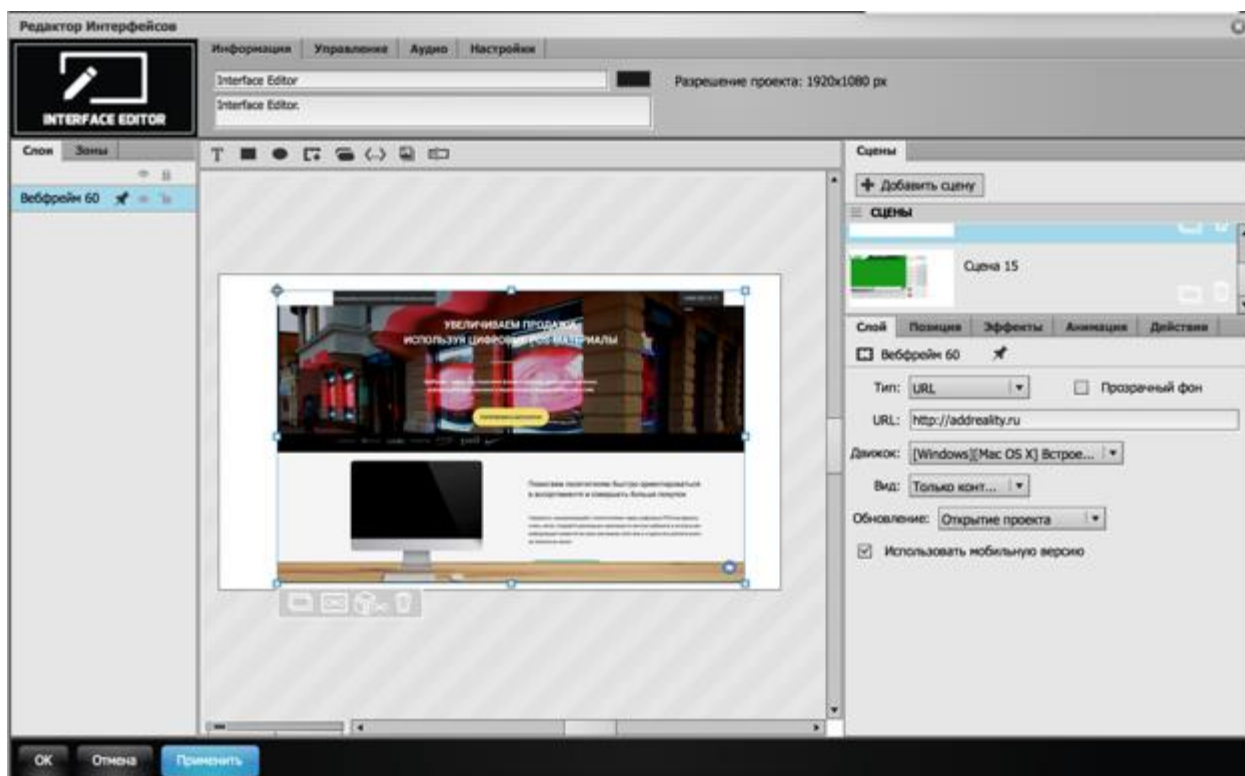


4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

## 6.13.24.2. Вебфрейм



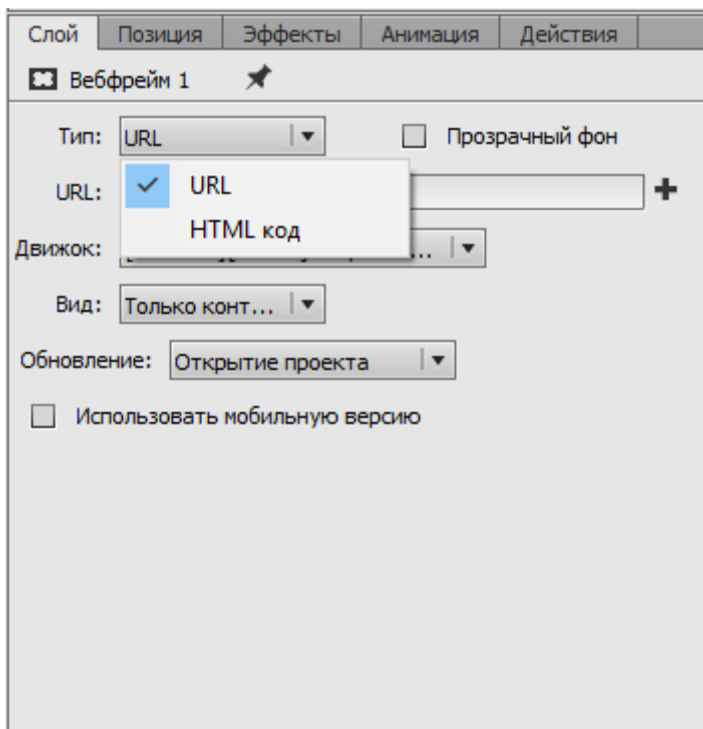
Слой «Вебфрейм» предназначен для размещения на экране веб-содержимого или HTML-кода.



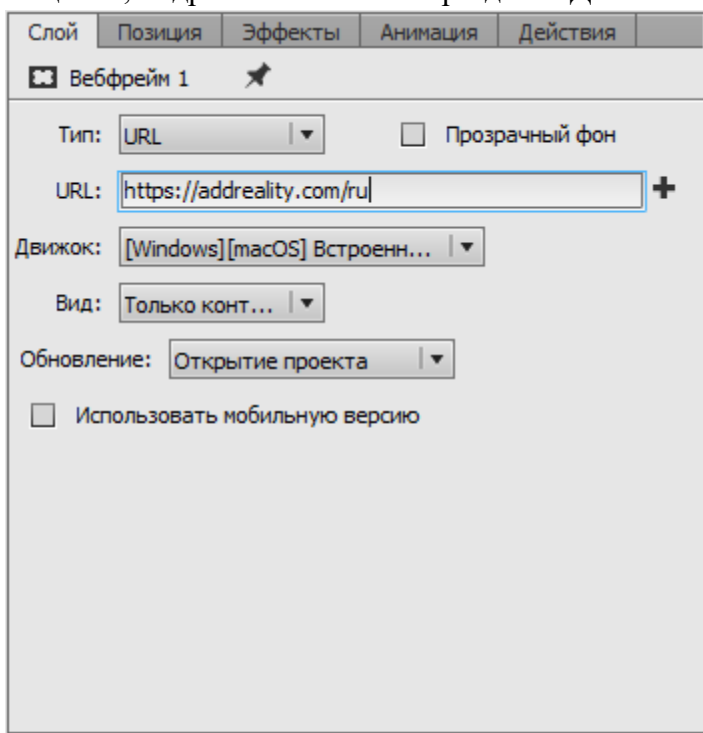
Перед выполнением нижеперечисленных действий добавьте слой «Вебфрейм» и выберите его на экране (сцене).

Конфигурация слоя «Вебфрейм»

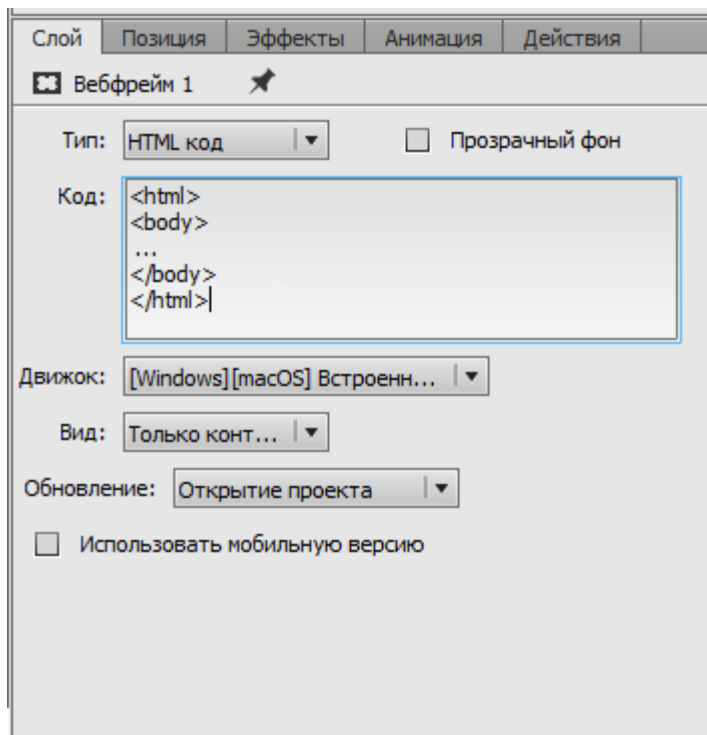
1. В поле «Тип» укажите способ адресации веб-содержимого: «URL», если веб-содержимое размещено на веб-сервере, или «HTML код» в противном случае.



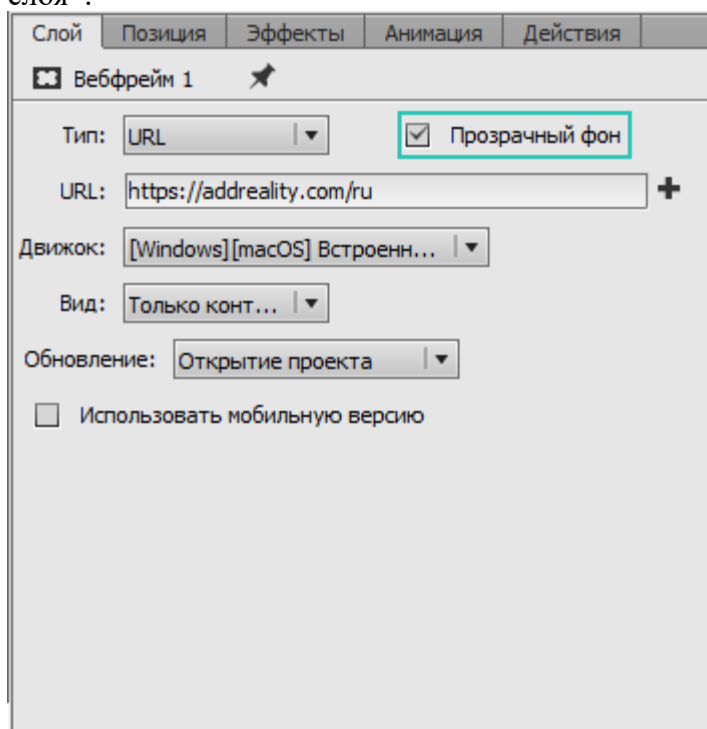
При выборе в поле «Тип» способа адресации «URL», в поле «URL:» введите URL-адрес веб-содержимого. Есть возможность задавать URL индивидуально для каждой точки вещания, подробнее см. ниже в разделе «Дополнительные атрибуты».



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\*.

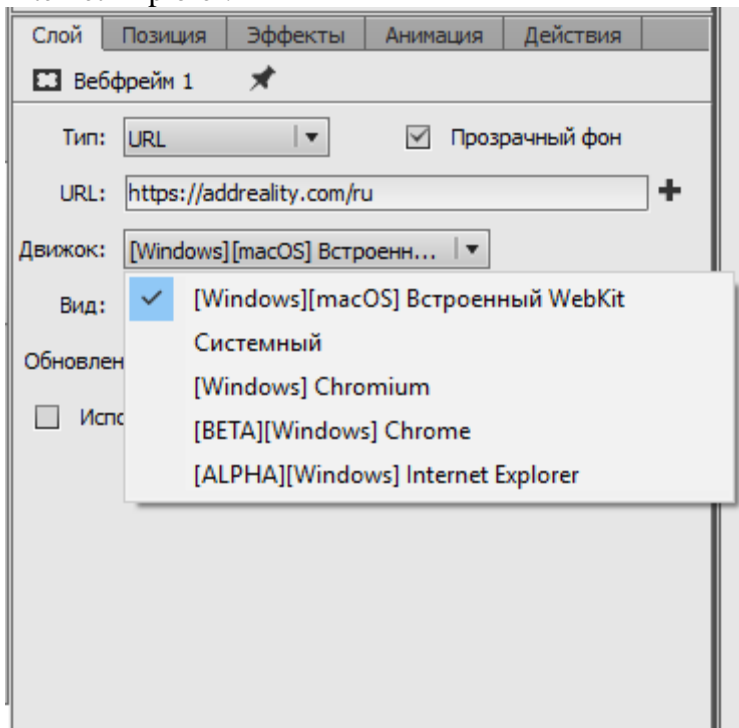


\* доступно не для всех движков.

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

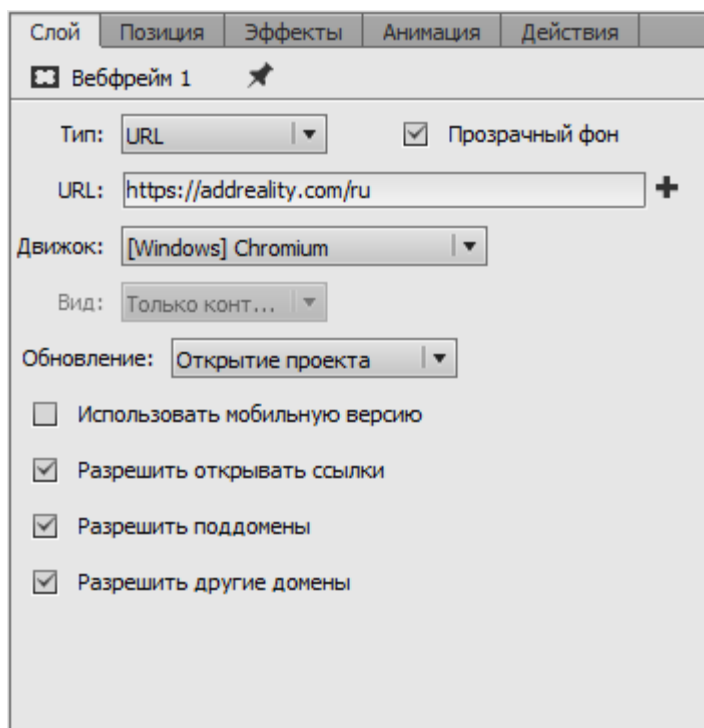
1. Встроенный WebKit (движок, встроенный в программу Плеер);
2. Системный (веб-браузер операционной системы точки вещания);
3. Chromium;

4. Chrome;
5. Internet Explorer.

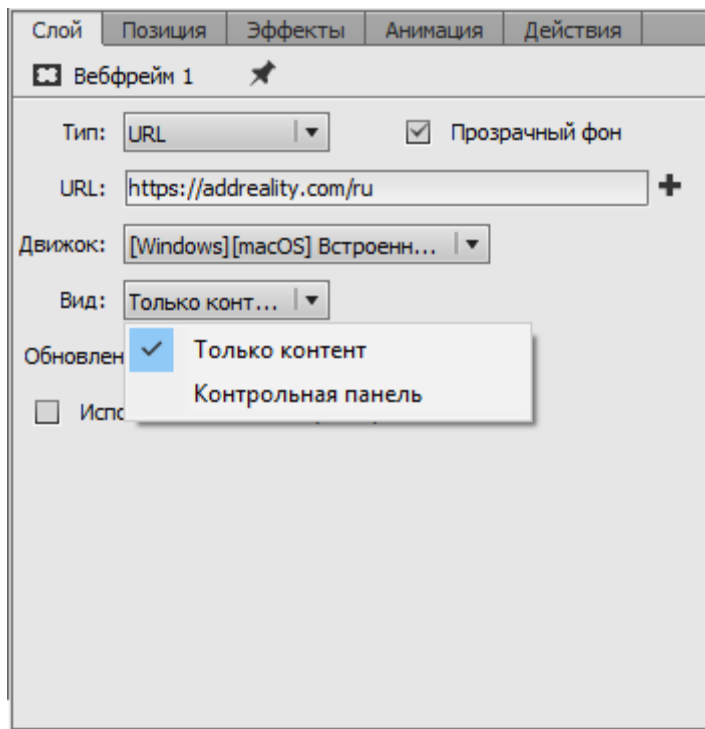


Обратите внимание: в названии каждого движка присутствует операционная(ые) система(ы) для которых он предназначен. В случае открытия шаблона на устройстве с операционной системой, отличающейся от поддерживаемой операционной системой выбранного вами движка, будет использован «Системный» движок.

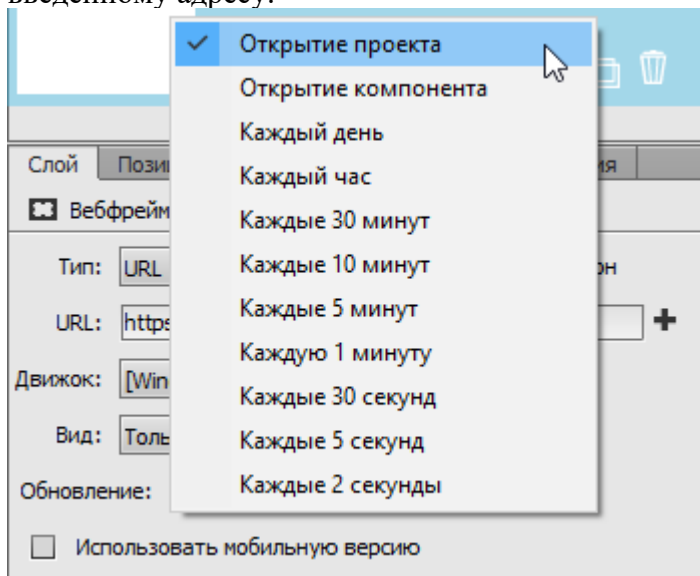
4. При использовании движка Chromium есть возможность дополнительно настроить следующие параметры:



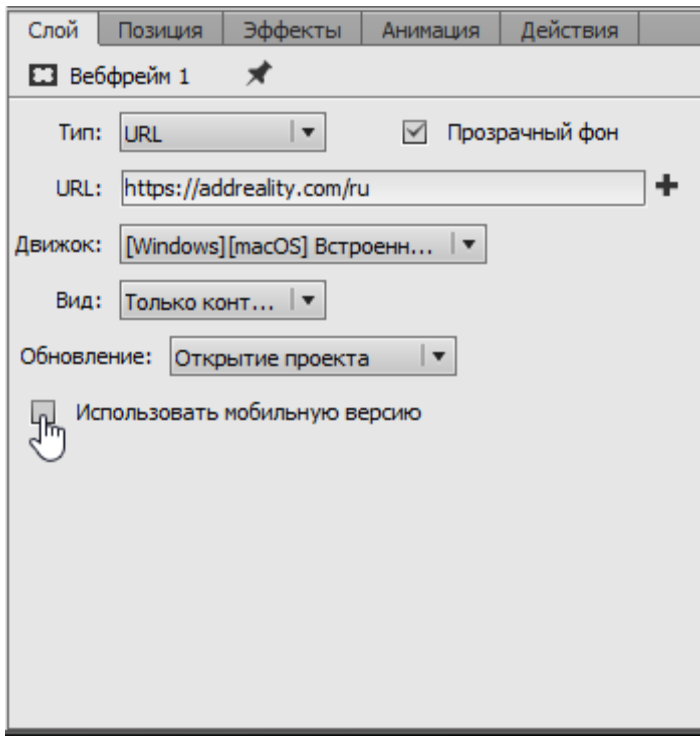
1. «Разрешить открывать ссылки». Используйте для того, чтобы разрешить/запретить переход по любым ссылкам.
  2. «Разрешить поддомены». Используйте для того, чтобы разрешить/запретить переход по внутренним ссылкам (поддомам, связанным с текущим URL). Например, при выключении данной функции, если в поле URL было введено <http://yandex.ru> переход на <http://mail.yandex.ru> осуществить будет невозможно.
  3. «Разрешить другие домены». Используйте для того, чтобы разрешить/запретить переход по внешним ссылкам, не связанным с текущим URL.
2. 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».



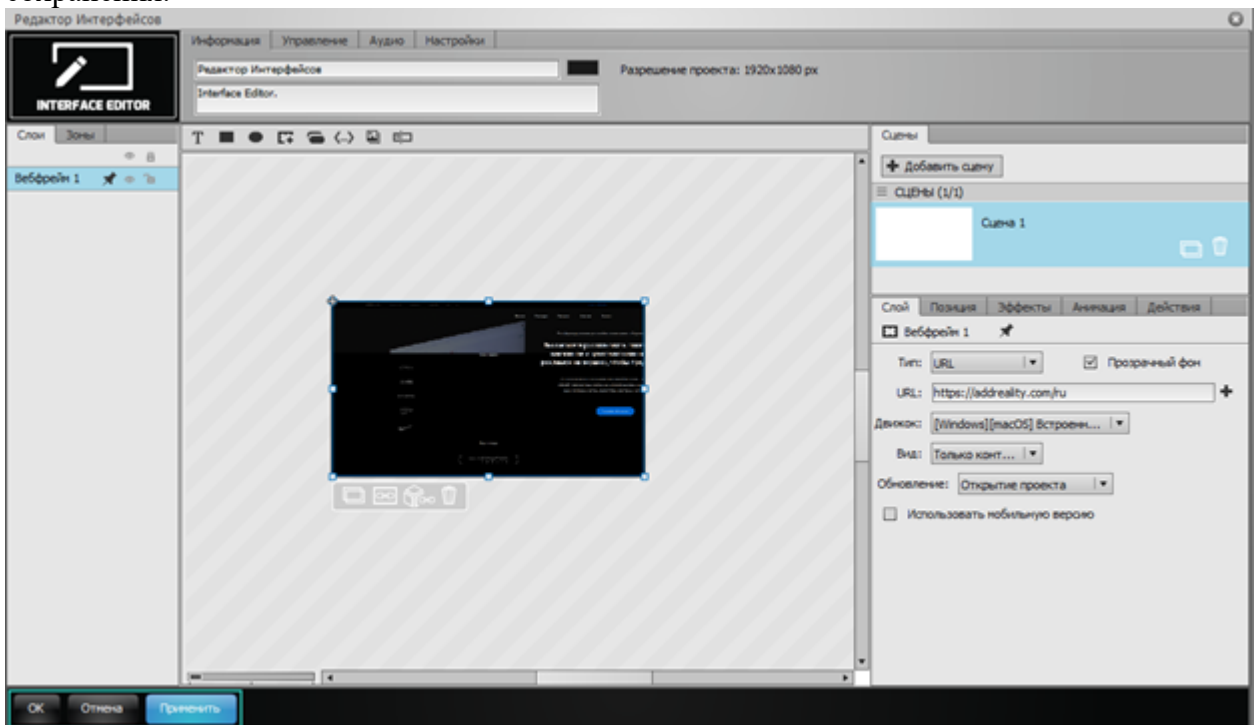
3. В поле «Обновление» установите периодичность обновления данных по введенному адресу.



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



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



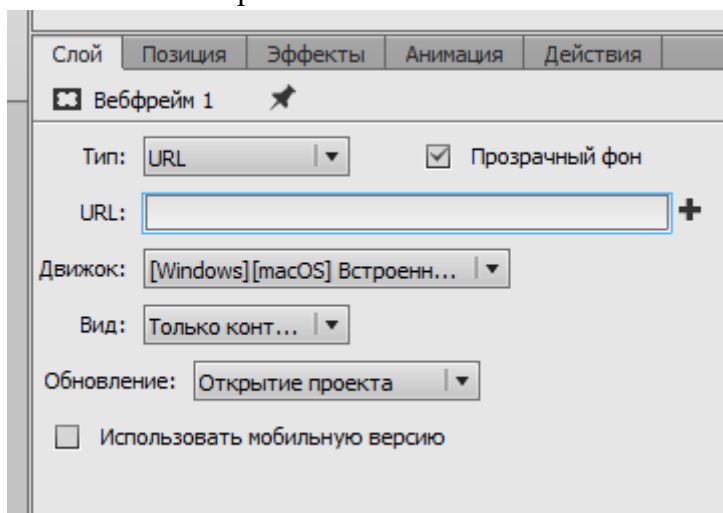
Дополнительные атрибуты



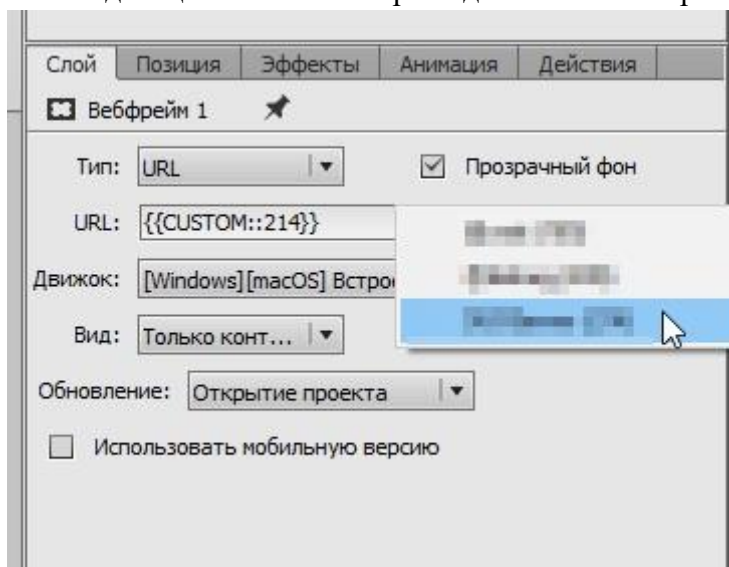
При наличии в URL динамической составляющей уникальной для каждого устройства (группы устройств) есть возможность указать в поле URL атрибут устройства. После создания устройства в Личном кабинете, ему можно задать атрибуты, если вы предварительно создали их в настройках платформы.

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.

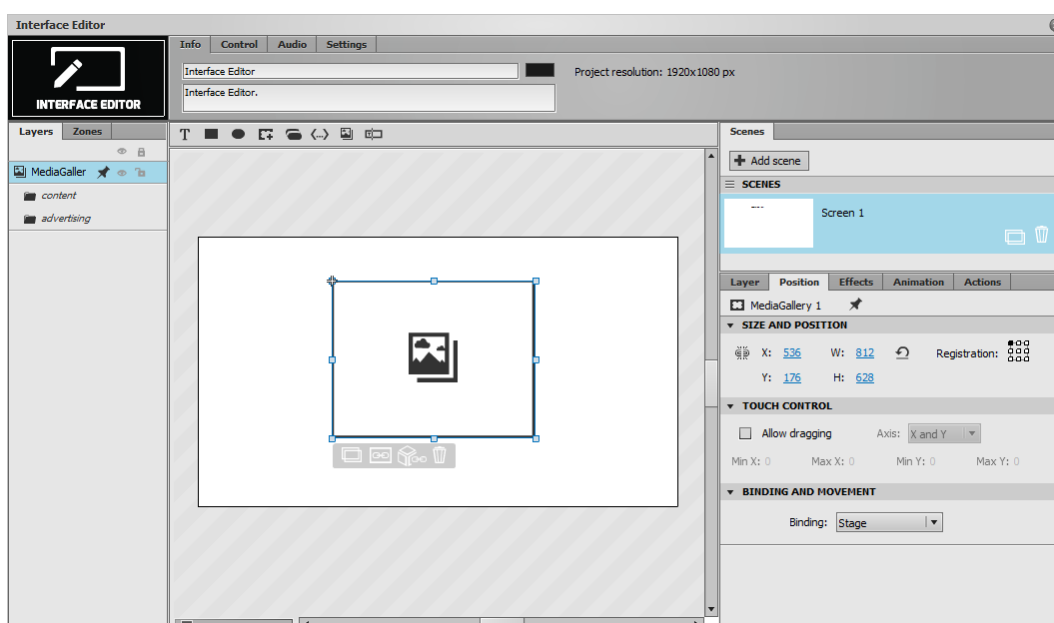
## 6.13.25. Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка медиagalереи



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

Поддерживаемые типы видеозаписей:

1. 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;
2. iOS – FLV (H.263), FLV с альфа каналом (прозрачностью);
3. OS X – MP4 (H.264), FLV (H.263), FLV с альфа каналом (прозрачностью);
4. 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:

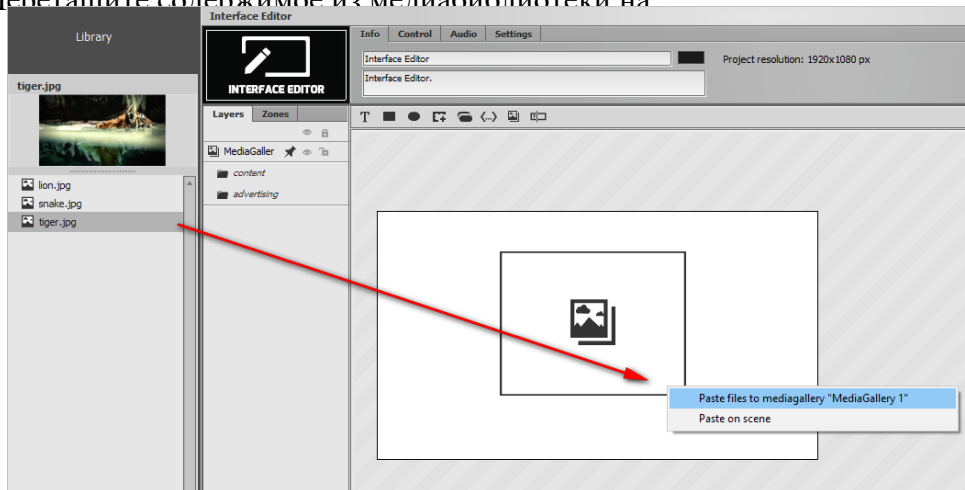
1. из медиабibliothеки (локальное содержимое);
2. из панели свойств слоя (локальное содержимое и содержимое, загружаемое через Личный кабинет).

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

Добавление содержимого из медиабibliothеки

Для добавления содержимого из медиабibliothеки:

1. Перетащите содержимое из медиабibliotheki на



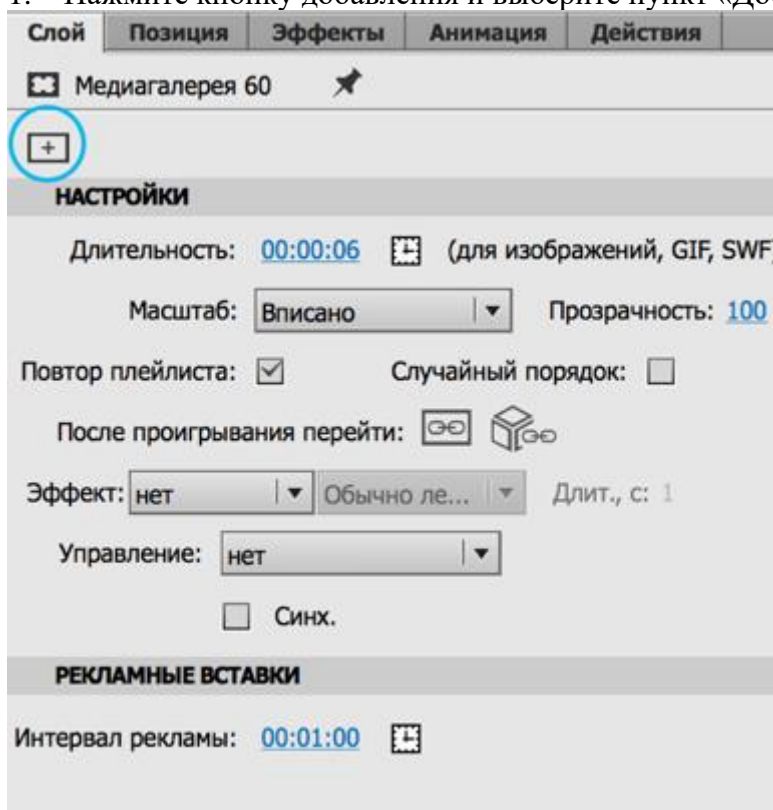
слой.

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

Добавление содержимого из панели свойств слоя

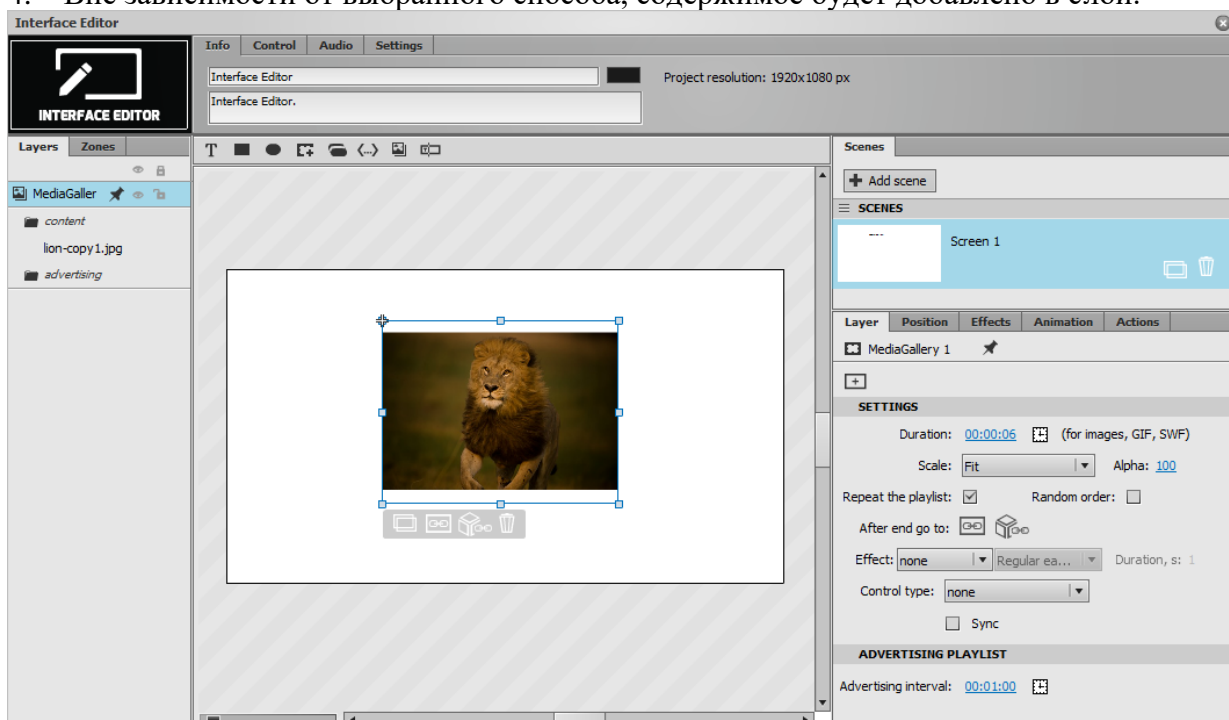
Для добавления содержимого из панели свойств слоя:

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

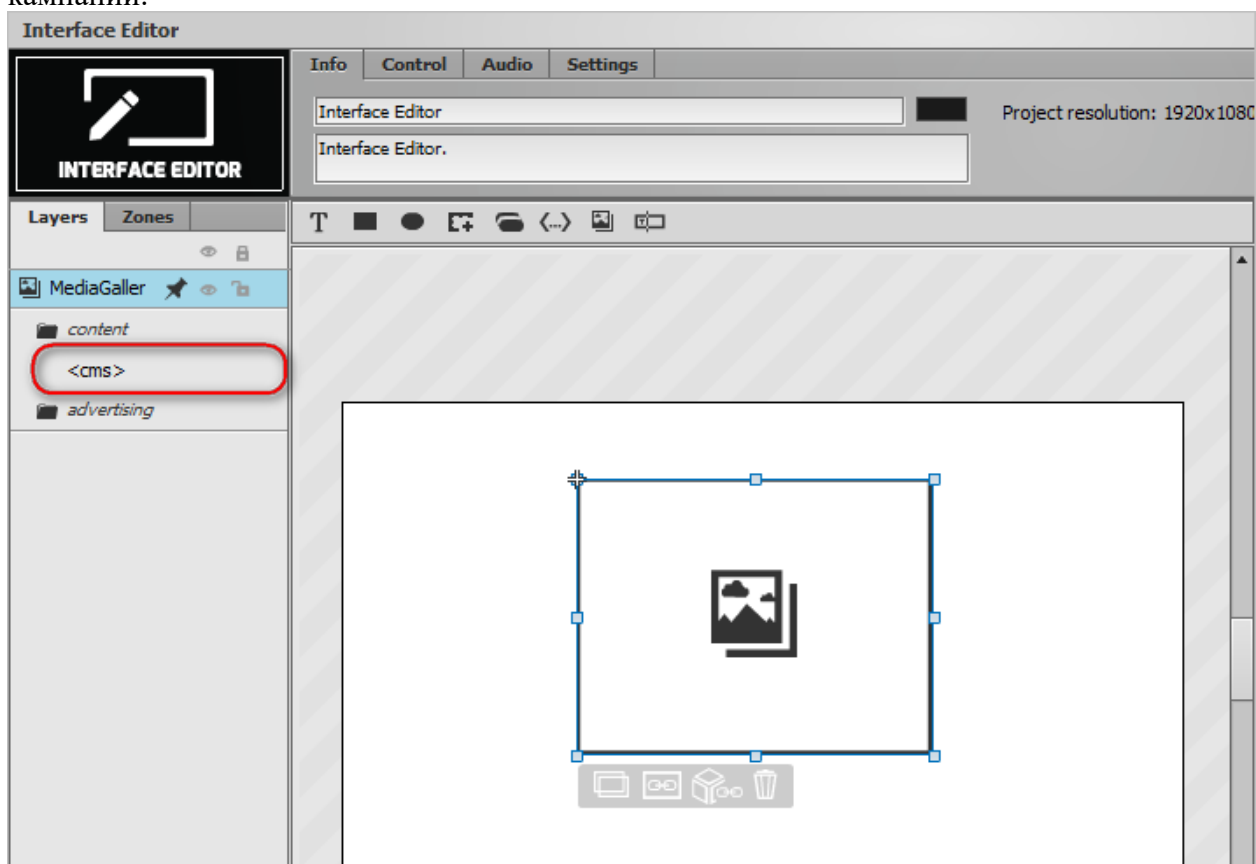


2. Выберите источник содержимого – «Файлы» (для локального содержимого) или «CMS(Личный кабинет)» (если содержимое будет загружаться через Личный кабинет).  
3. Если был выбран пункт «Файлы», выберите один или несколько файлов и нажмите «Открыть».

4. Вне зависимости от выбранного способа, содержимое будет добавлено в слой.



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



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

Удаление содержимого из медиабibliotheki

Для удаления содержимого из медиабiblioteca:

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

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.

Защелкивание воспроизведения

Для защелкивания воспроизведения, в поле «Повтор плейлиста» установите флажок. Защелкивание воспроизведения будет включено.

Воспроизведение содержимого в случайном порядке

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

Настройка длительности отображения элементов содержимого

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

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.

Настройка способа перелистывания содержимого

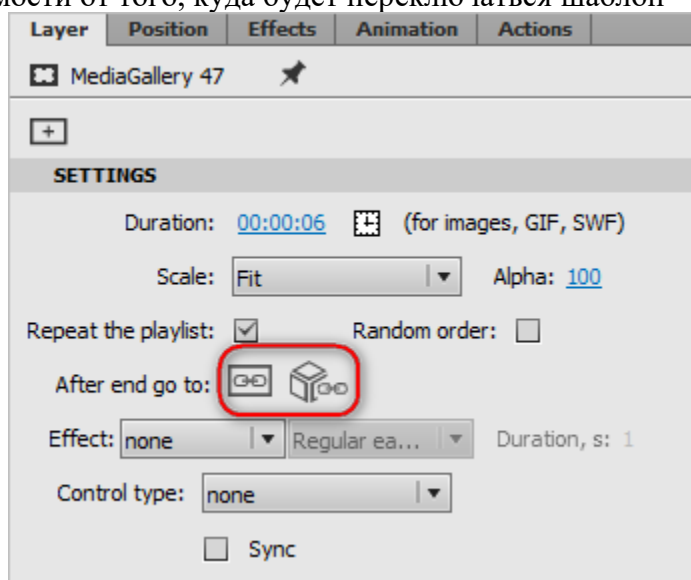
Для настройки способа перелистывания содержимого, в поле «Управление» выберите одно из доступных значений (нет – для автоматического перелистывания содержимого; Нажатие – для автоматического перелистывания и перелистывания вручную при нажатии экрана). Способ перелистывания содержимого будет установлен.

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

1. Добавление и удаление рекламных объявлений осуществляется аналогично процессу, описанному выше (Добавление содержимого, Удаление содержимого).
2. 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.
3. 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

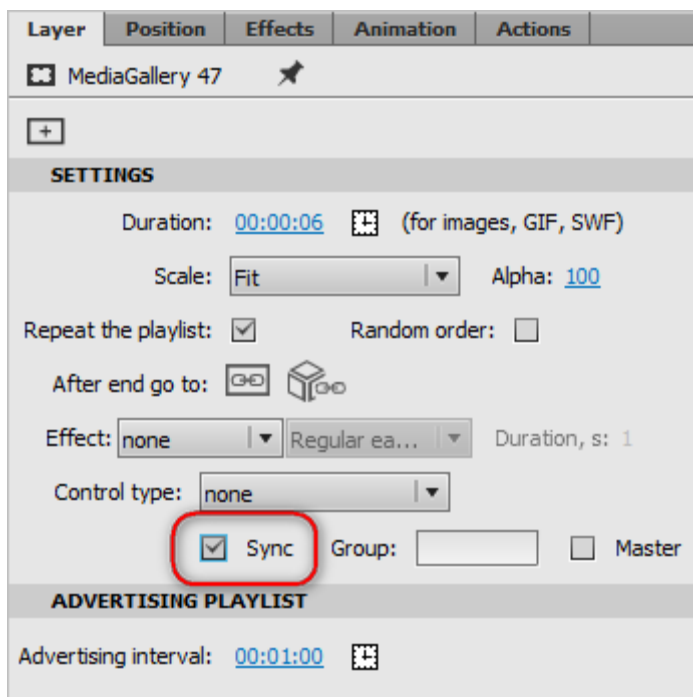


проекта.

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.

1. Если текущий шаблон проекта планируется как главный, укажите произвольное название.
2. 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.

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

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

1. Нажатие кнопки «Понравилось» может быть засчитано за положительную оценку от пользователя, и информация об этом может быть отправлена в Личный кабинет.
2. 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:

1. при начале отображения;
2. при окончании начала отображения;
3. в начале скрытия;
4. в конце скрытия;
5. при получении команды;
6. при сканировании штрихкода;
7. при клике.

События для слоев:

1. при клике;
2. при пустом плейлисте (для слоя «Медиагалерея»);
3. после проигрывания одного элемента;
4. при завершении проигрывания;
5. при начале отображения.

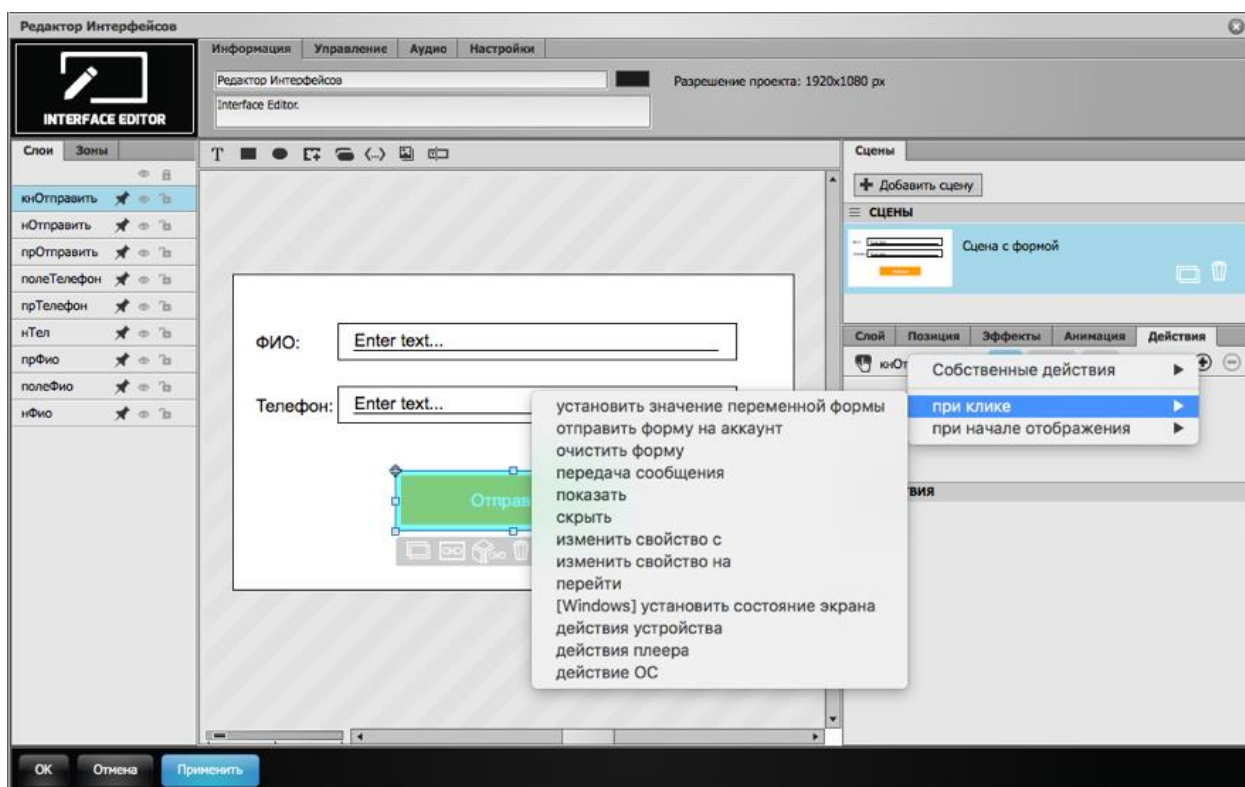
Список действий, которые могут быть выполнены при наступлении одного из вышеперечисленных событий, приведены в таблице ниже.

№ 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 аудио запись	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».



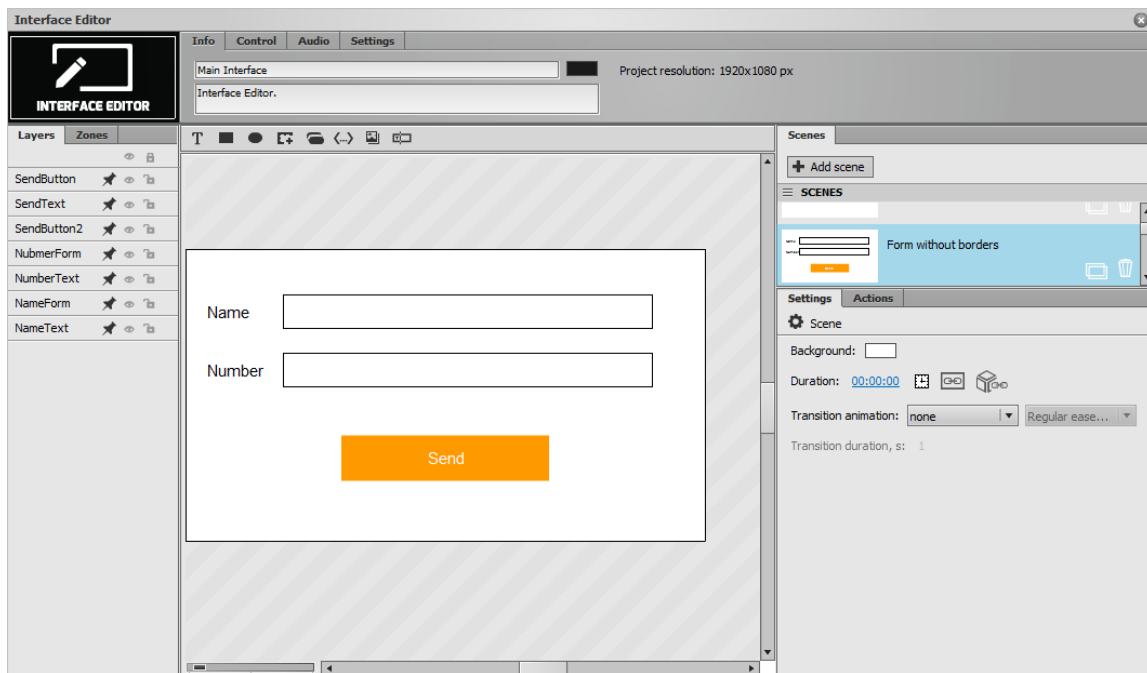
После настройки событий и действий слоя или экрана нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

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

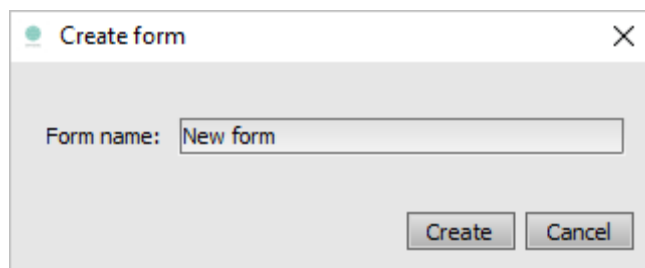


Слой «Поле ввода текста» обеспечивает возможность сбора данных от пользователей, взаимодействующих с шаблоном проекта на точках вещания.

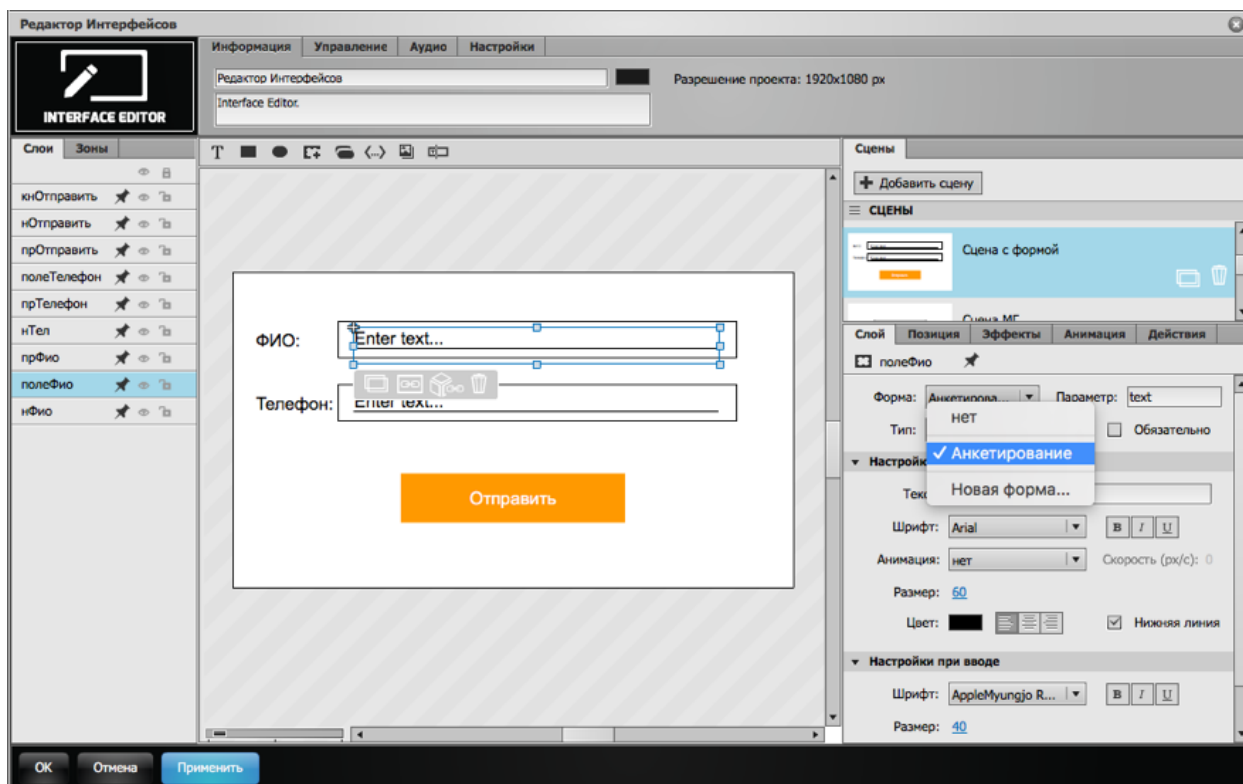
При добавлении слоя на экран необходимо выбрать форму, с которой будет связан слой. Связь между слоем и формой обеспечивает сбор и агрегацию данных, вводимых пользователем на точках вещания. Далее, агрегированные данные могут быть отправлены в Личный кабинет (Формы).



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:

1. поле «Форма» для выбора или создания формы, с которой связано поле;
2. поле «Параметр» для ввода названия переменной, в которую будут сохраняться значения, введенные в поле на точках вещания;
3. поле «Тип» для выбора типа данных поля – Текст, Число, Email (почтовый адрес), Телефон, Веб (URL);
4. поле «Обязательно» для включения/выключения обязательности заполнения поля;
5. блок «Настройки по-умолчанию» для настройки форматирования и оформления слоя в состоянии по умолчанию;
6. блок «Настройки при вводе» для настройки форматирования и оформления слоя в состоянии, когда он активен (курсор в поле ввода).
7. 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 Личный кабинет](#).

## 6.13.28. Редактор интерфейсов (Interface Editor): сбор данных от пользователей и отправка

## данных в Личный кабинет

### 6.13.28.1. Сбор данных от пользователей и отправка данных в Личный кабинет.

Примеры использования возможности:

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

Для использования возможности необходимо выполнить настройки:

1. Создать форму для сбора данных.
2. Настроить способ получения данных от пользователя.
3. Настроить способ отправки данных в Личный кабинет учетной записи, связанной с проектом.

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

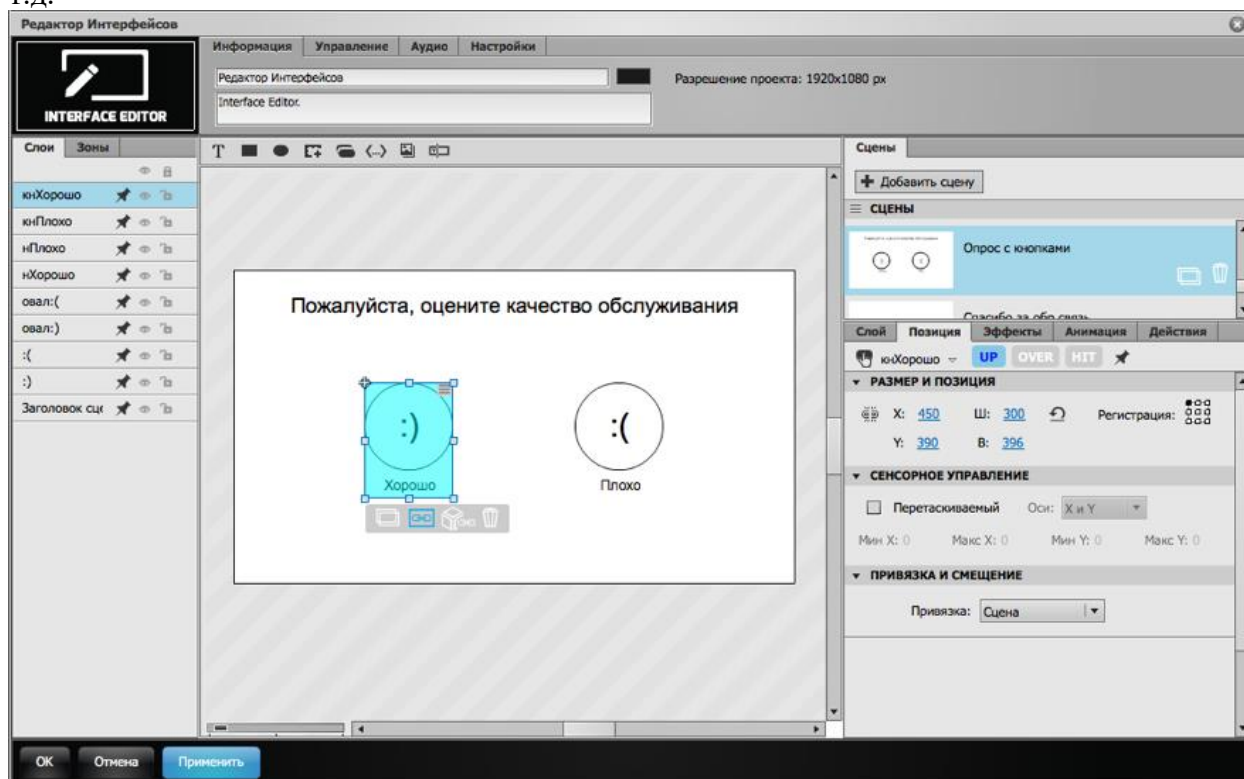
Перед выполнением нижеперечисленных действий в компоненте должен быть подготовлен интерфейс, при работе с которым на точках вещания будет осуществляться сбор и отправка данных в Личный кабинет.

Создание формы для сбора данных и настройки получения данных

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

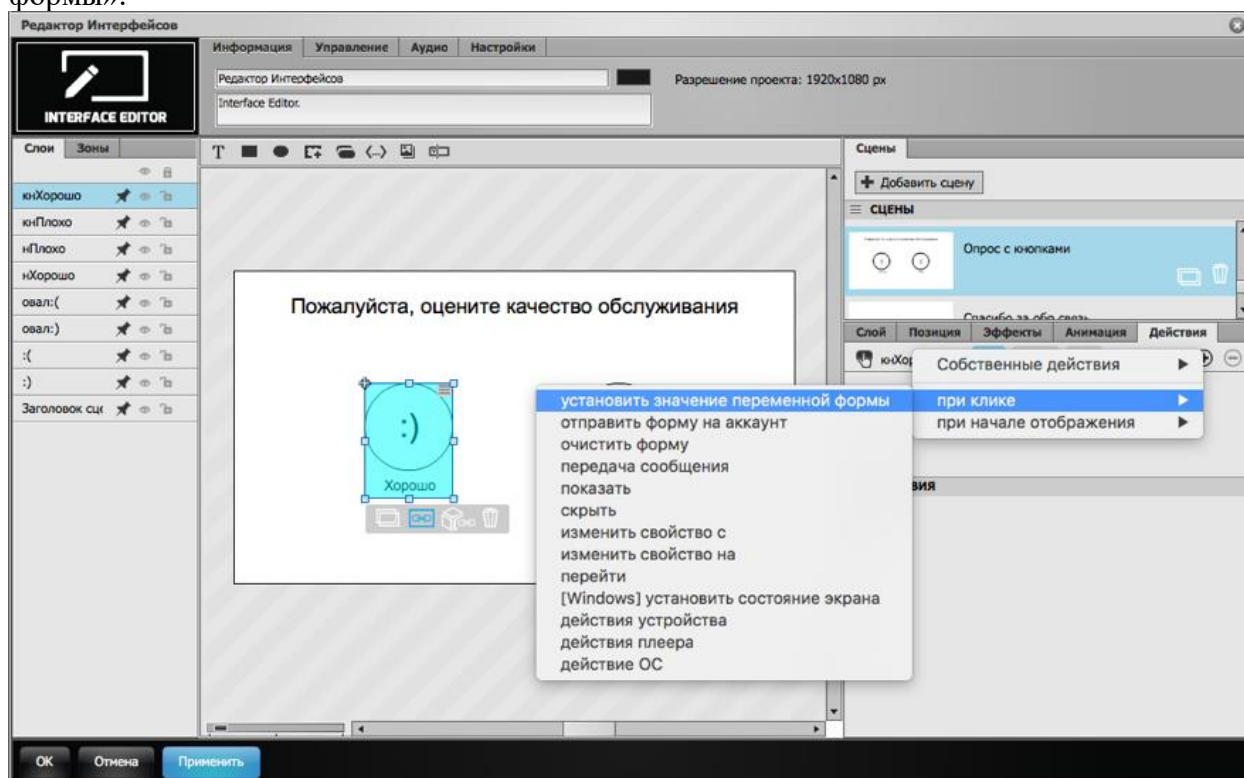
1. Выберите любой слой или экран (сцену), который должен обеспечить сохранение данных в форме. Это может кнопка, нажатие на которой должно сохранять выбранное значение, или, например, открытие экрана и

Т.Д.



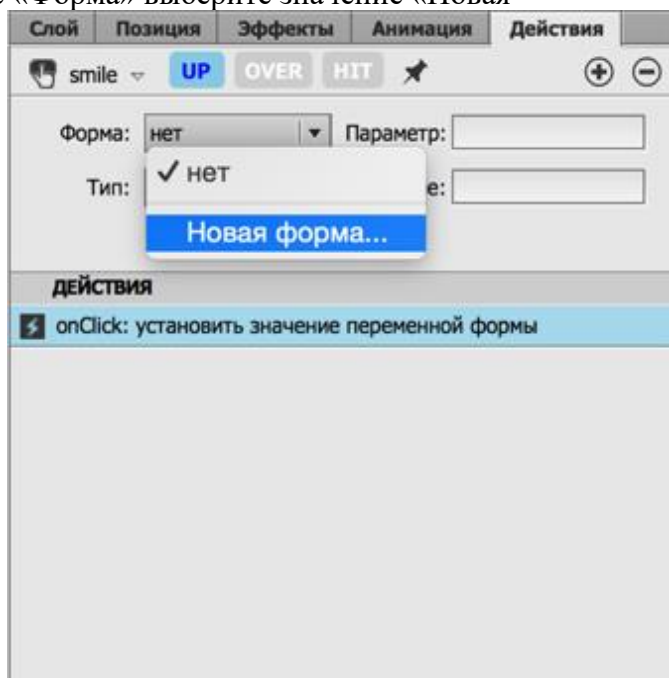
2. На панели свойств откройте вкладку «Действия» и нажмите кнопку добавления действия.

3. Выберите пункт «установить значение переменной формы».



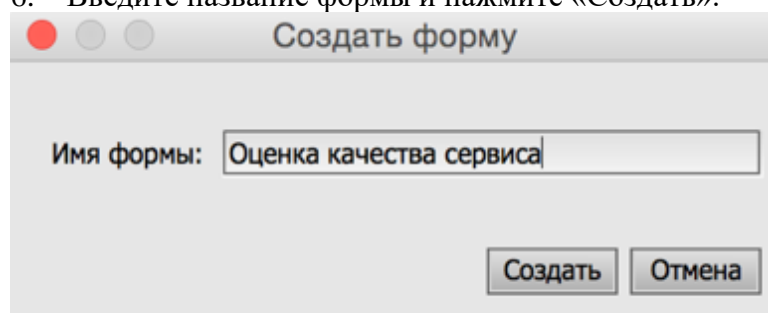
4. В списке действий выберите добавленное действие.

5. В поле «Форма» выберите значение «Новая

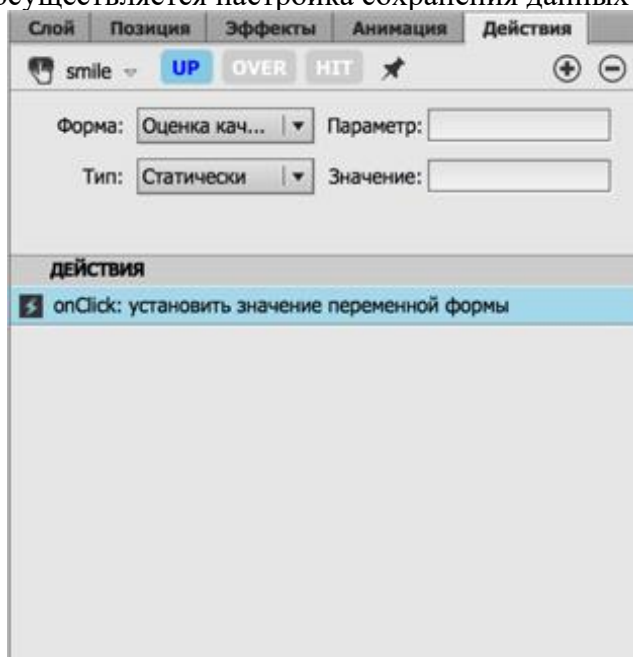


форма...».

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.



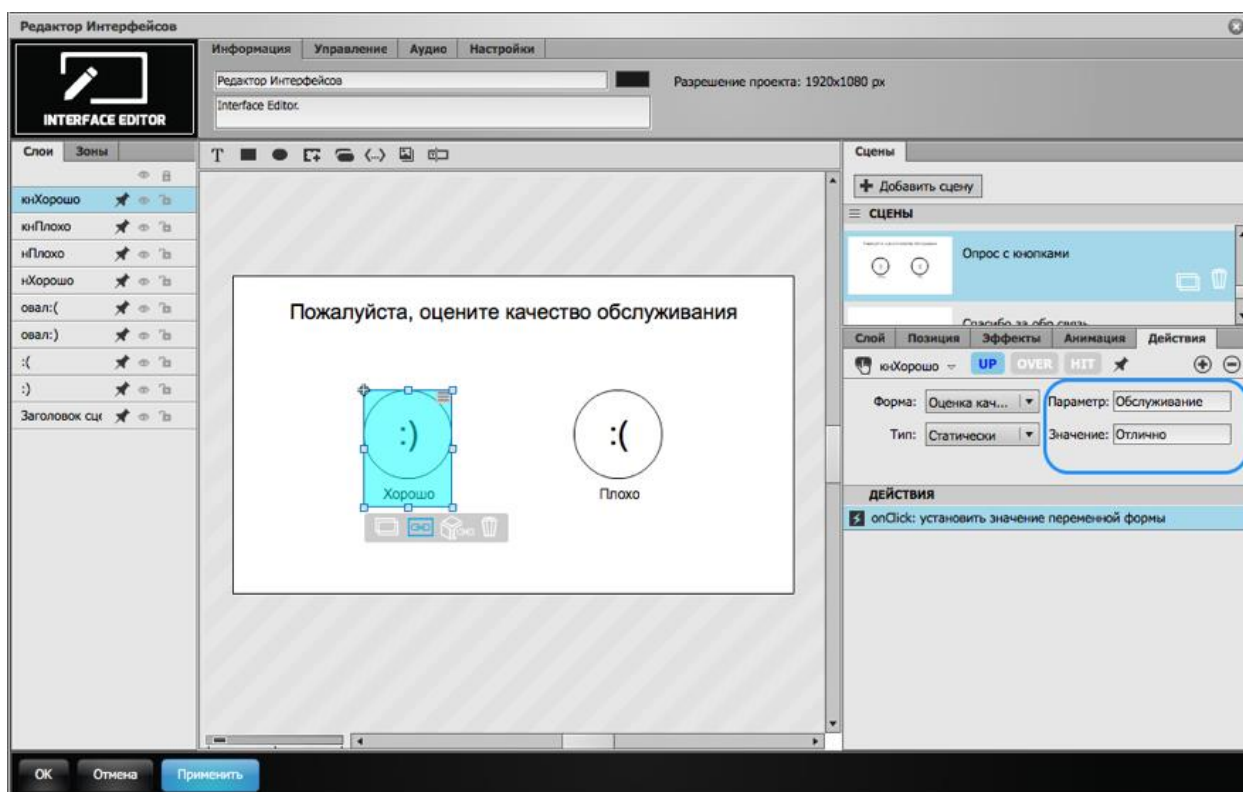
8. В поле «Тип» выберите способ сохранения данных:

1. Статически – значение по умолчанию;
2. 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:

1. Для пункта «Статически»: поля «Параметр» и «Значение», для ввода названия и значения переменной, которое будет сохранено в форме.
2. 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.

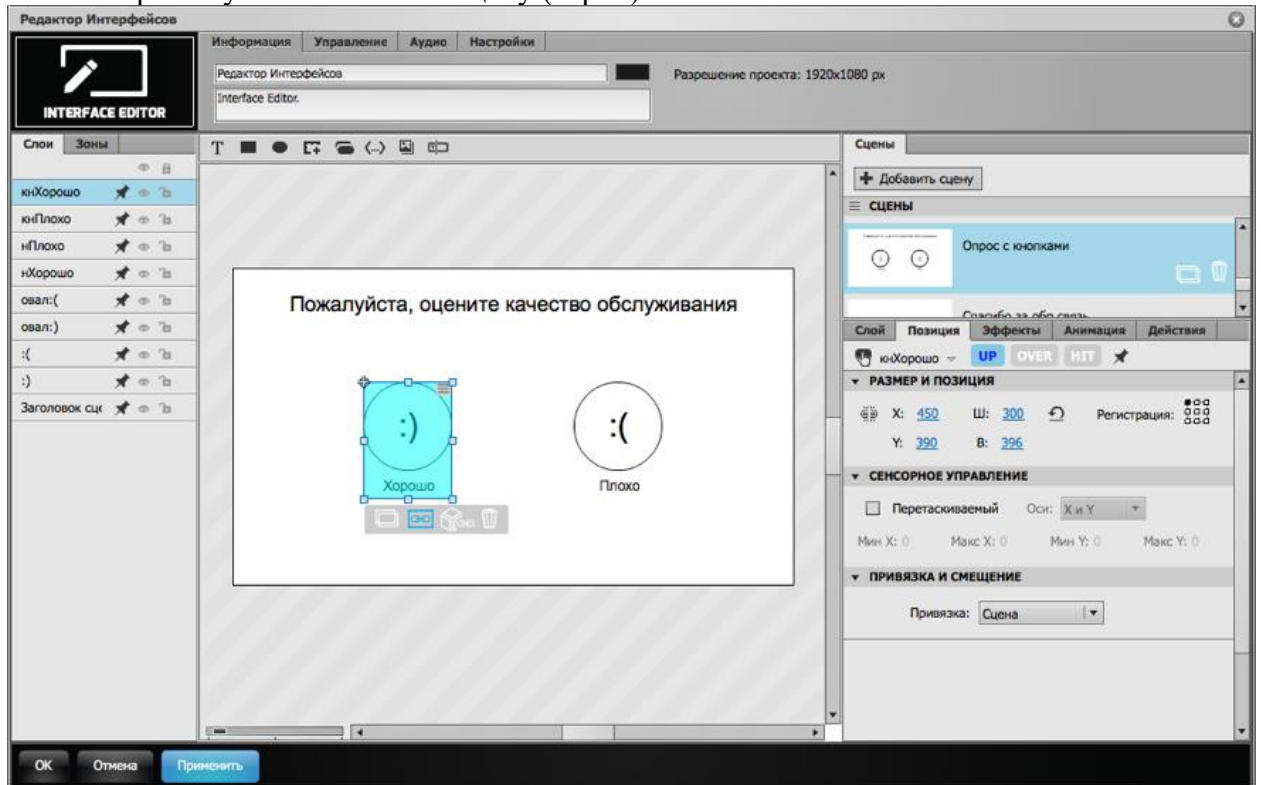
11. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

## 6.13.28.2. Настройка отправки данных

Для настройки отправки данных:

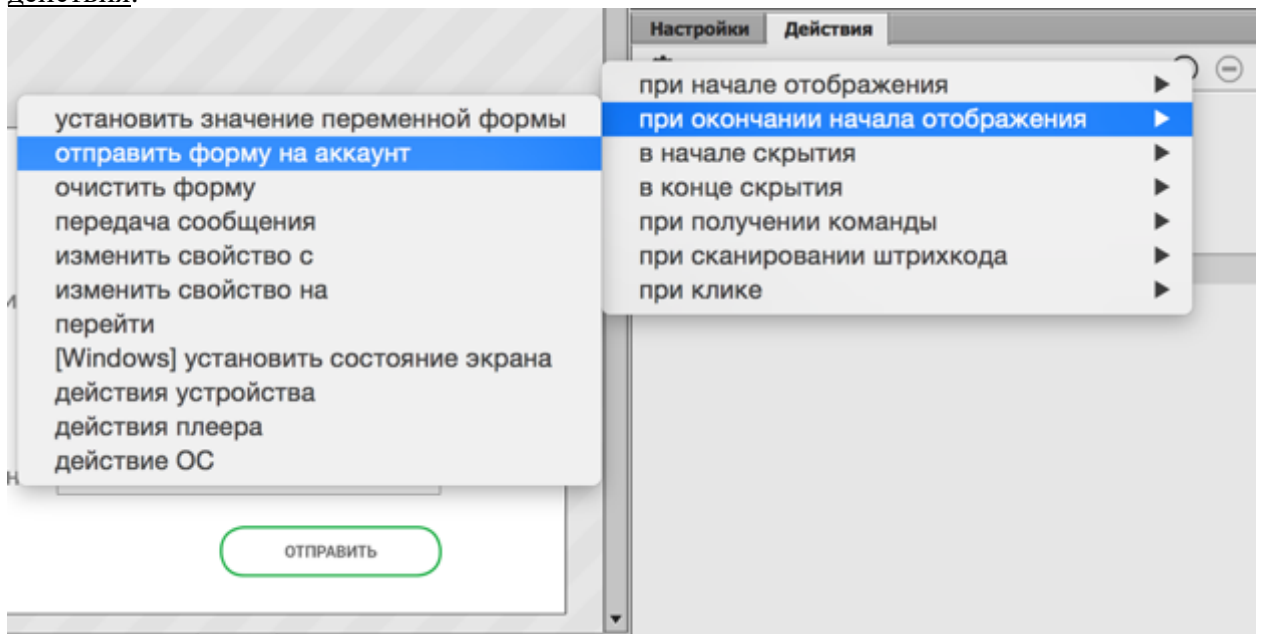


1. Выберите нужный слой или сцену (экран).

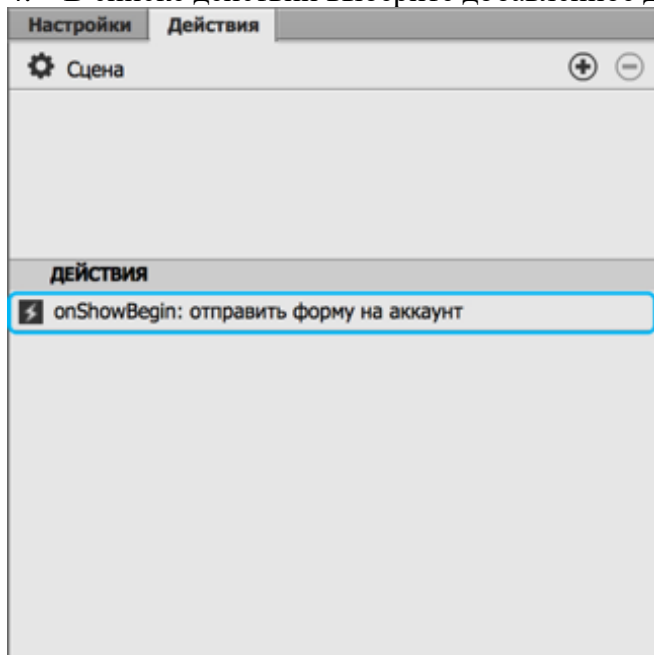


2. На панели свойств откройте вкладку «Действия» и нажмите кнопку добавления действия.

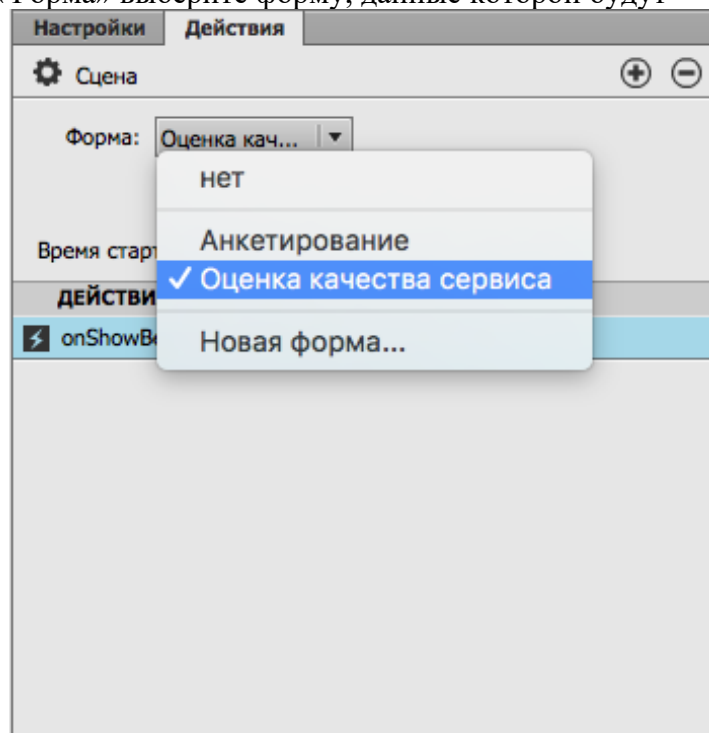
3. Выберите нужное событие и выберите пункт «отправить форму на аккаунт». Описание доступных событий приведено в статье [Действия и события, инициирующие действия](#).



4. В списке действий выберите добавленное действие.



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



отправлены.

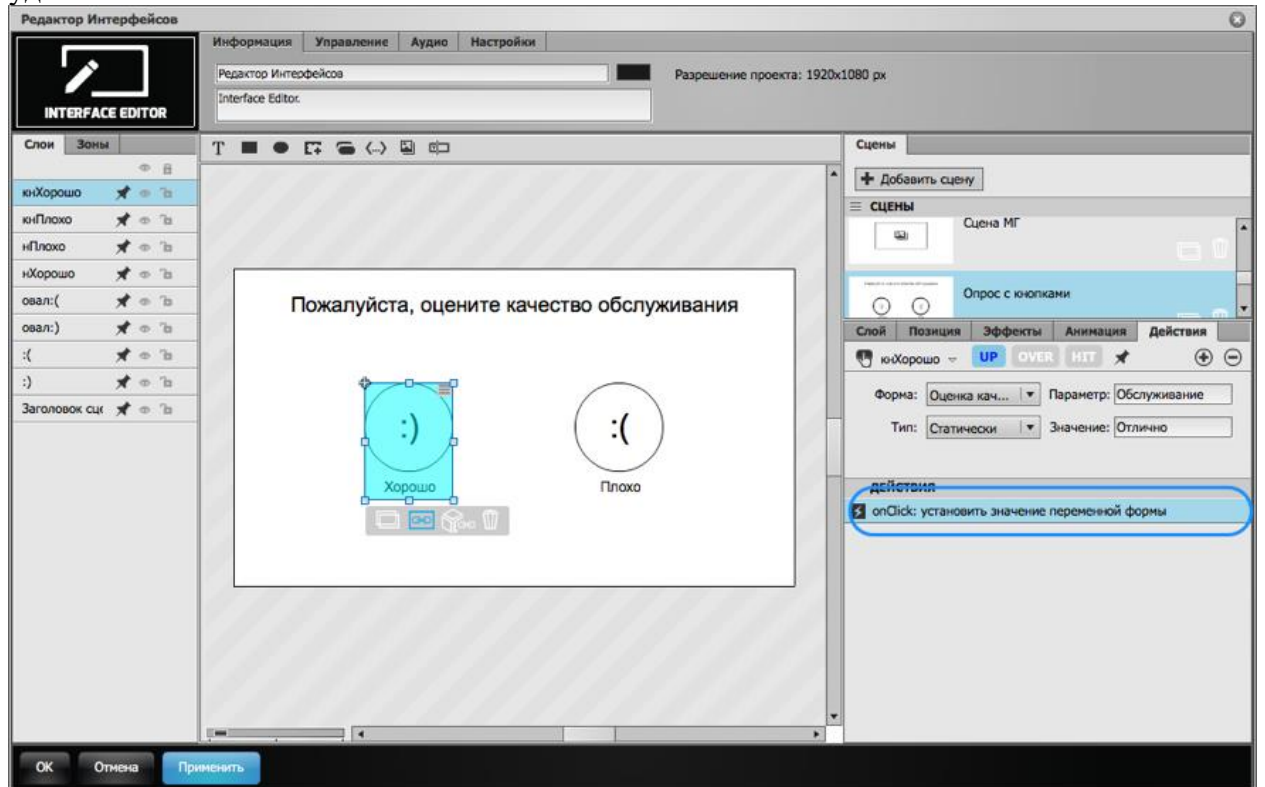
6. Настройка отправки данных будет завершена. При нажатии настроенного слоя или при наступлении события, выбранного при настройке экрана, компонент обеспечит отправку данных выбранной формы в Личный кабинет.

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

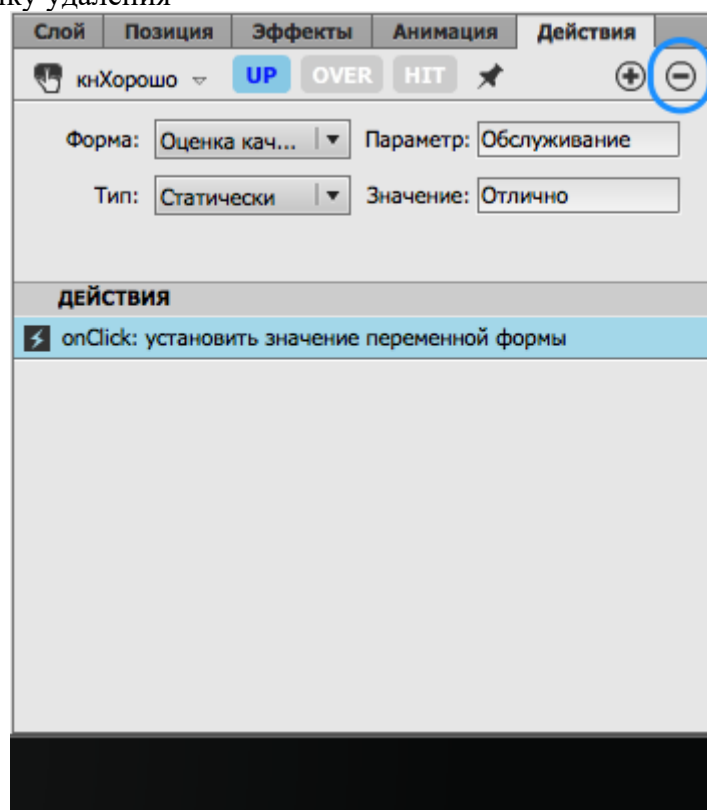
Для удаления действия по получению или отправки данных:

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

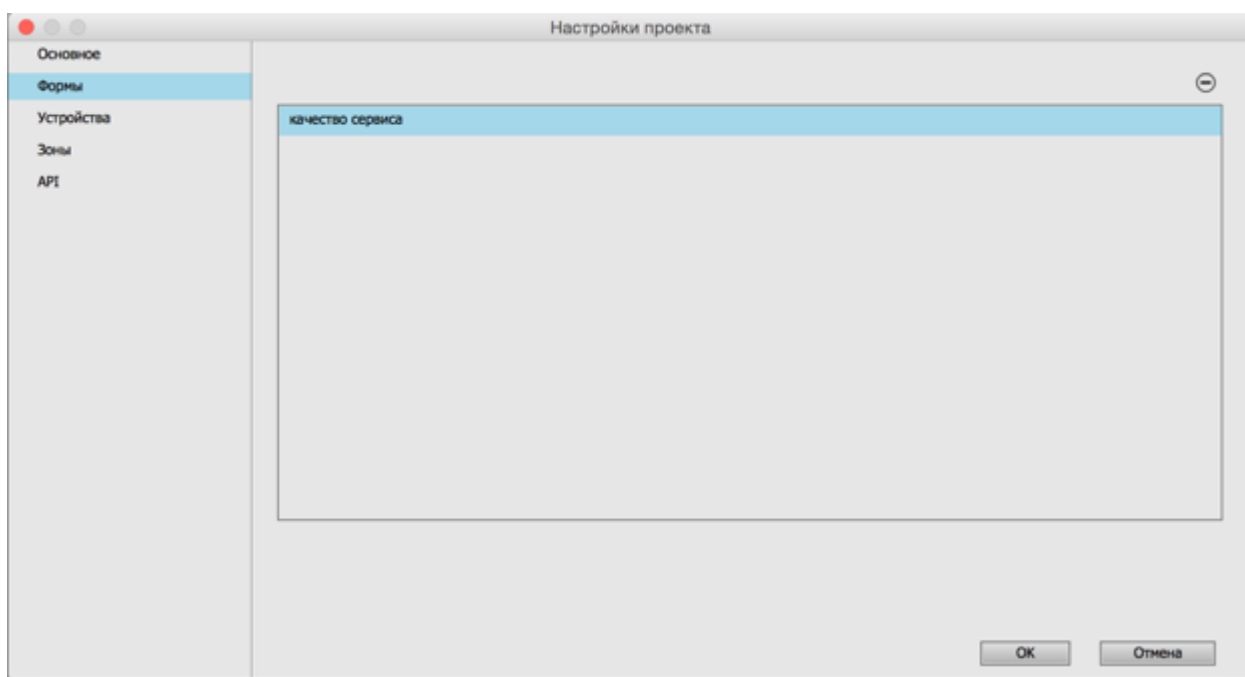


действия.

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».

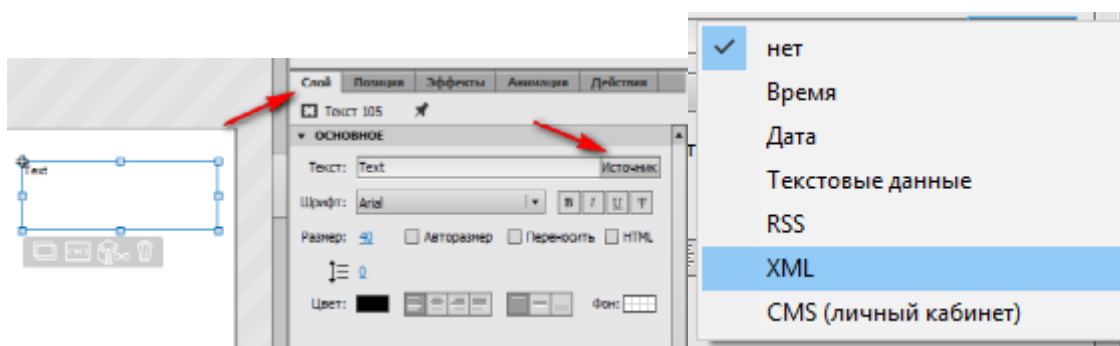


### 6.13.29. Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка RSS/XML

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

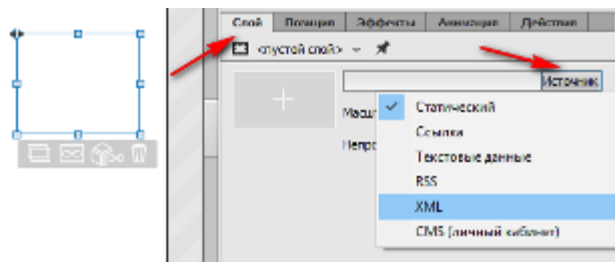
Для текстовых данных:

Текстовый слой -> Источник -> RSS/XML

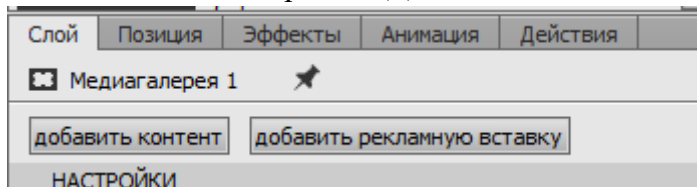


Для медиаданных можно использовать два варианта:

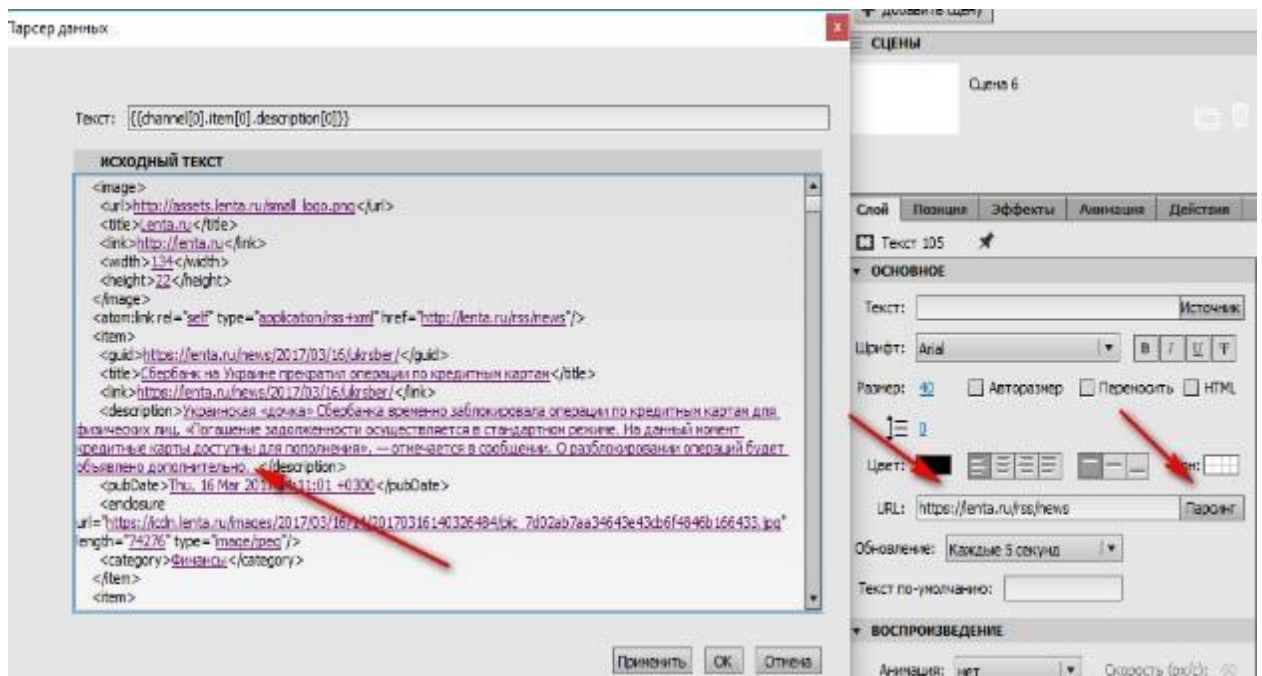
Пустой медиа слой -> Источник -> RSS/XML



- В слое "Медиагалерея" -> 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] }}
```

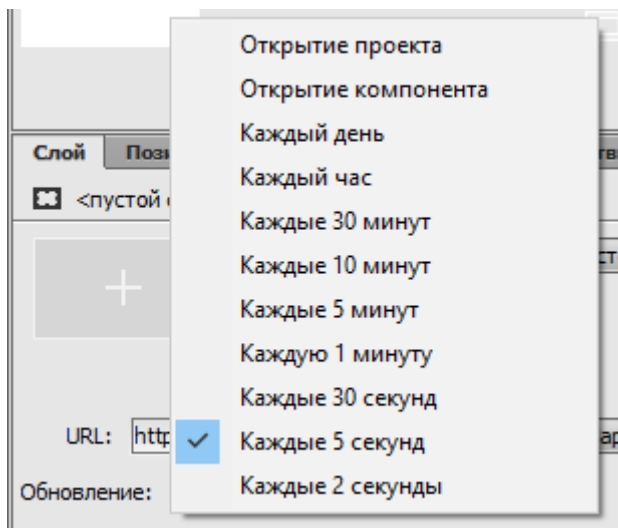
Для форматированного вывода лучше вставить какой-либо разделитель, например:

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

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

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

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



Для настройки выгрузки 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[*]}}`

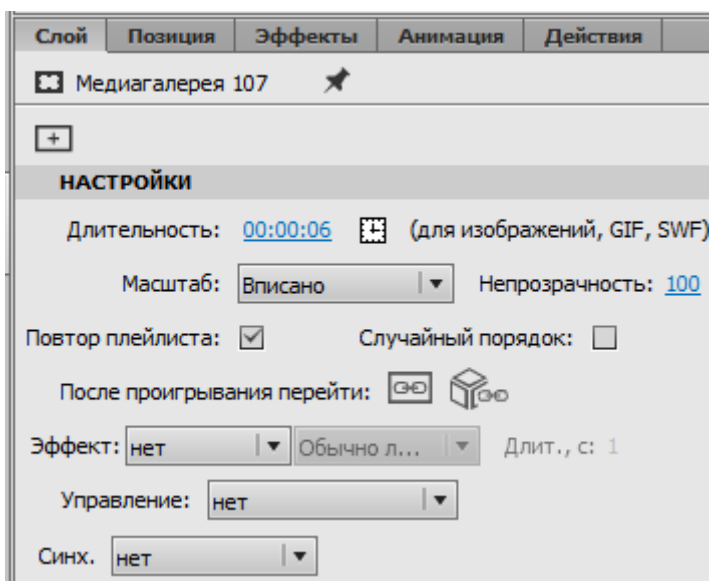
Если необходимо вывести все name из разных item, то `{{content[0].item[*].name[0]}}`

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".

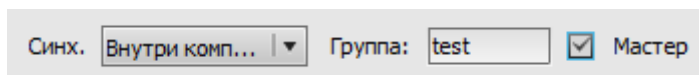


### 6.13.30. Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка синхронизации медиagalерей и текстовых слоев

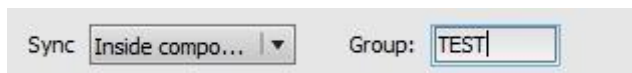
Реализация такого типа синхронизации осуществляется с помощью идеологии "мастер-слейв" (ведущий-ведомый). Текстовые слои могут быть только в ведомом режиме ("слейв").

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

1) Ведущий слой. В настройках Медиагалереи 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 Медиагалерей 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 Медиагалереи 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.

### 6.13.31. Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка видеостен

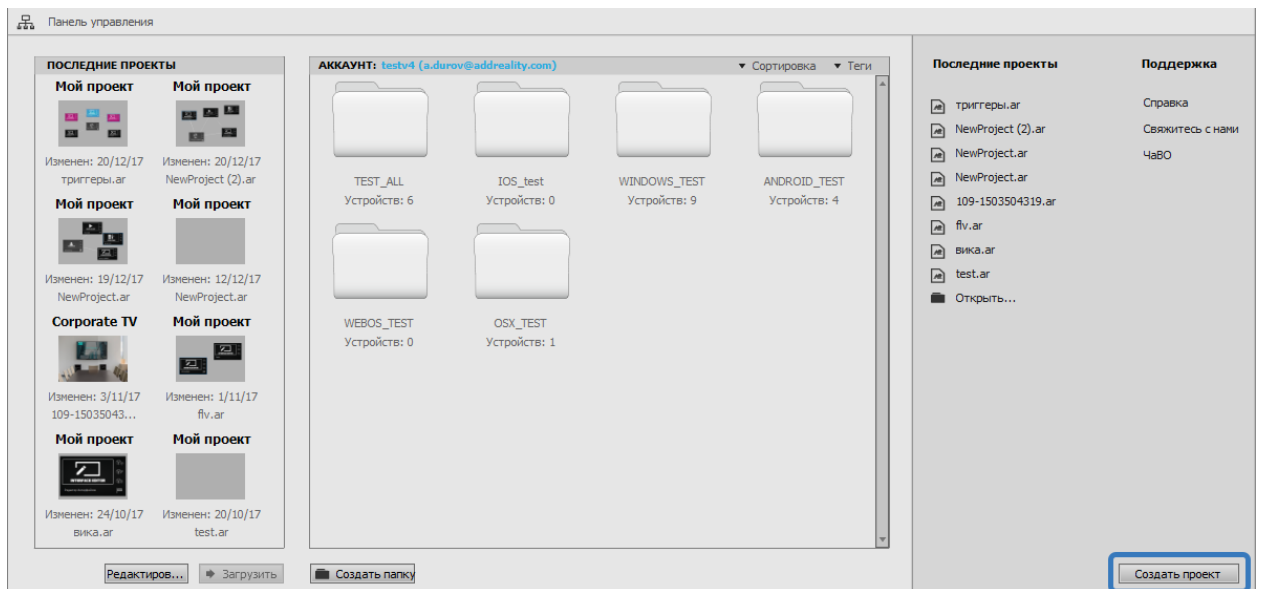
Настройка видеостены зависит от способа её подключения:

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

В 1-ом случае проект настраивается следующим образом:

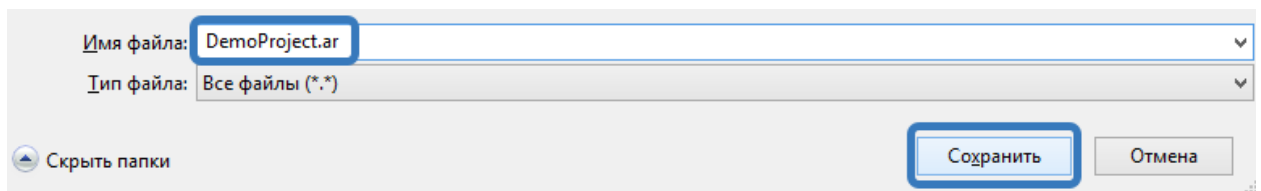
1. Создайте новый проект, нажав на кнопку "Создать проект" в правом нижнем углу;



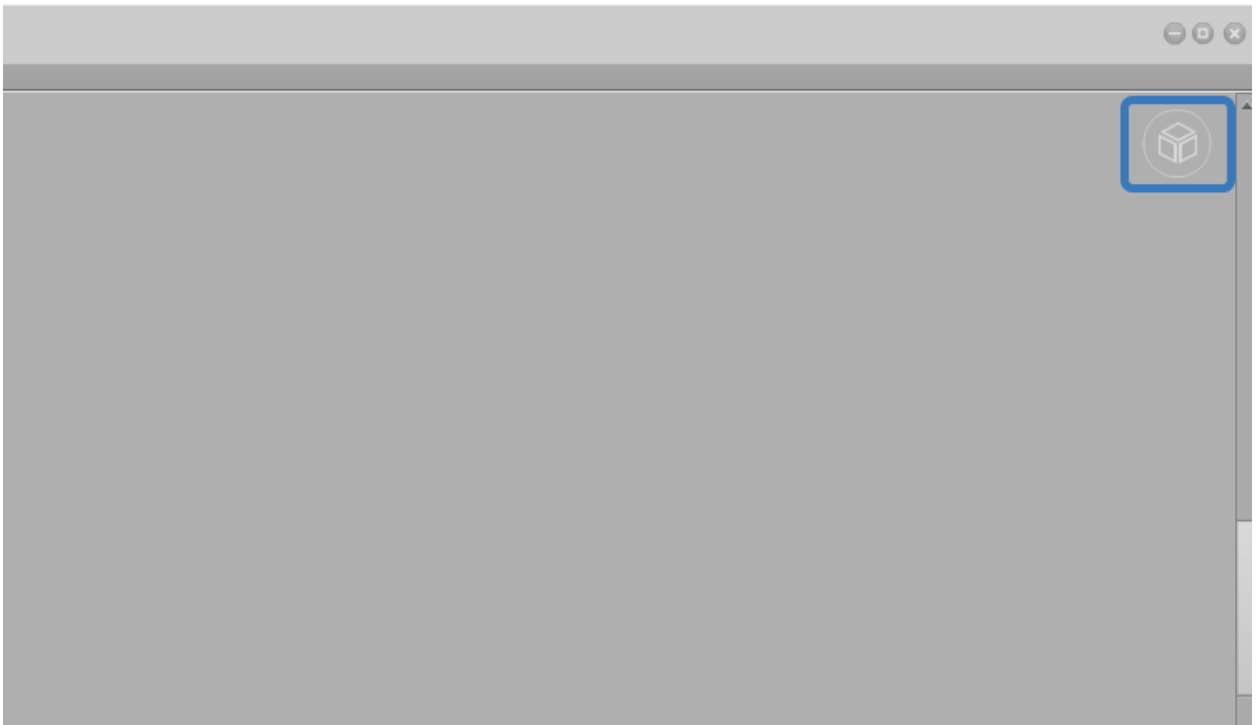


2. Укажите имя проекта;

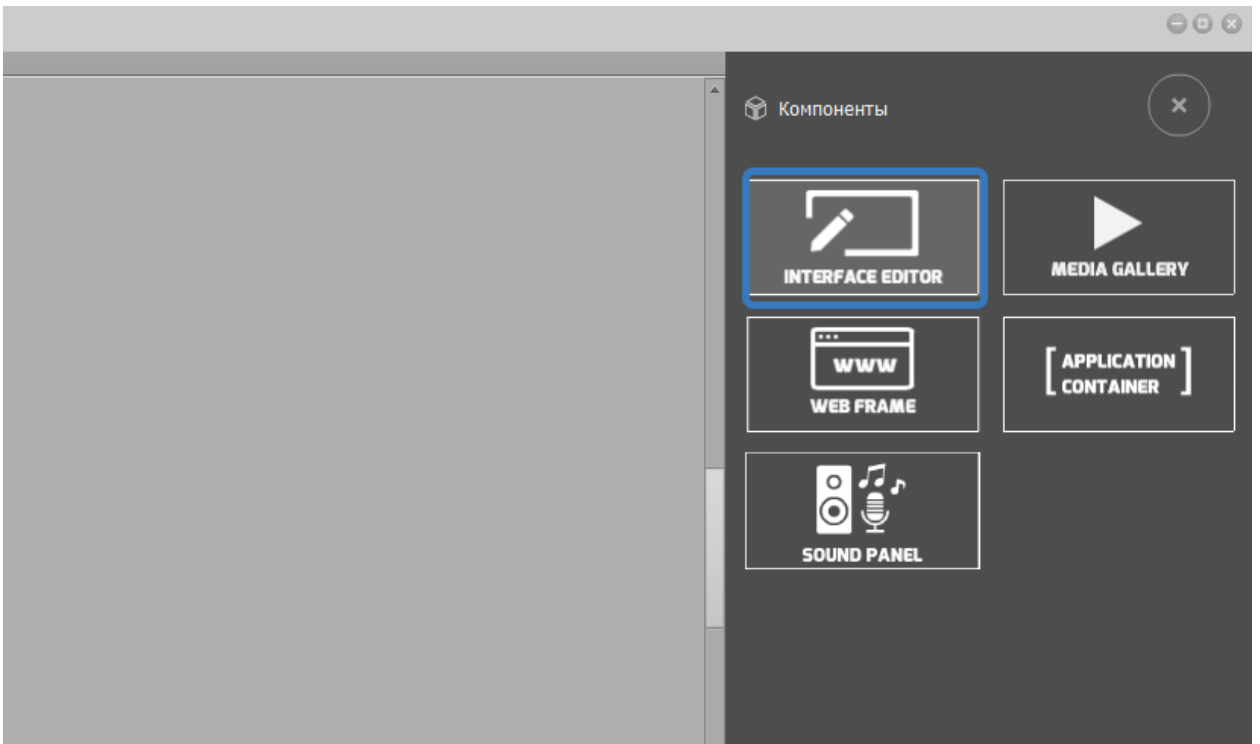
3. Сохраните созданный проект в появившемся окне;



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

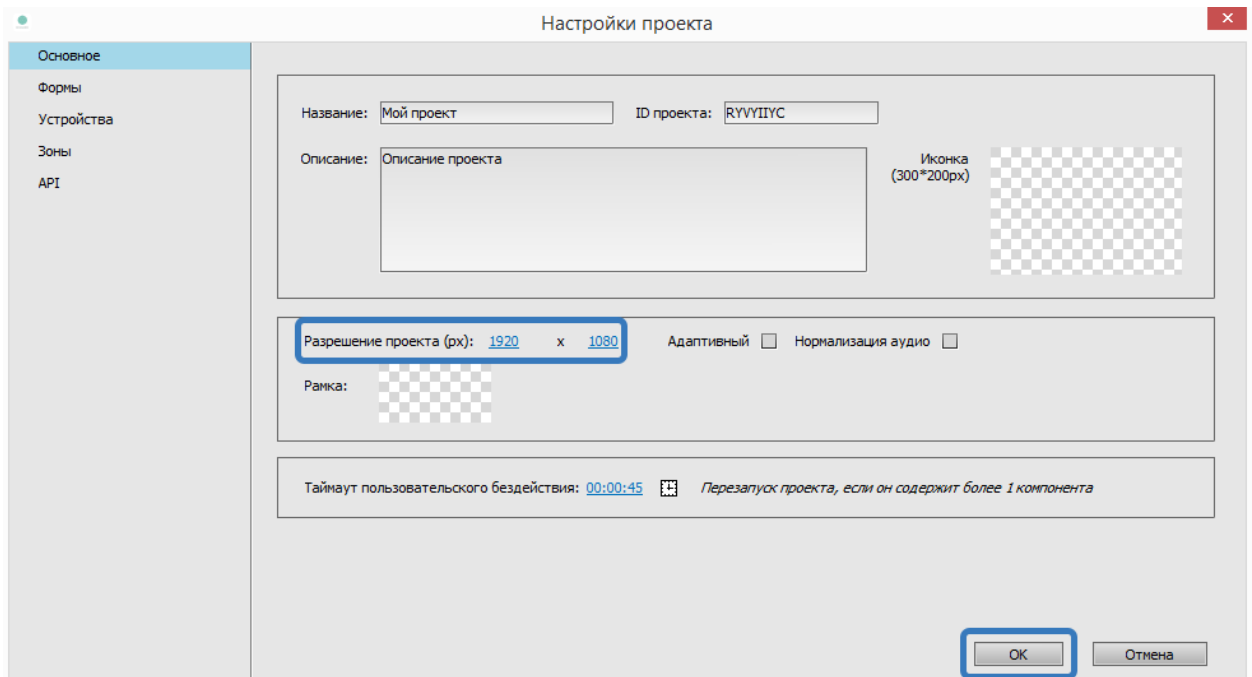


5. Выберите компонент "Interface Editor";



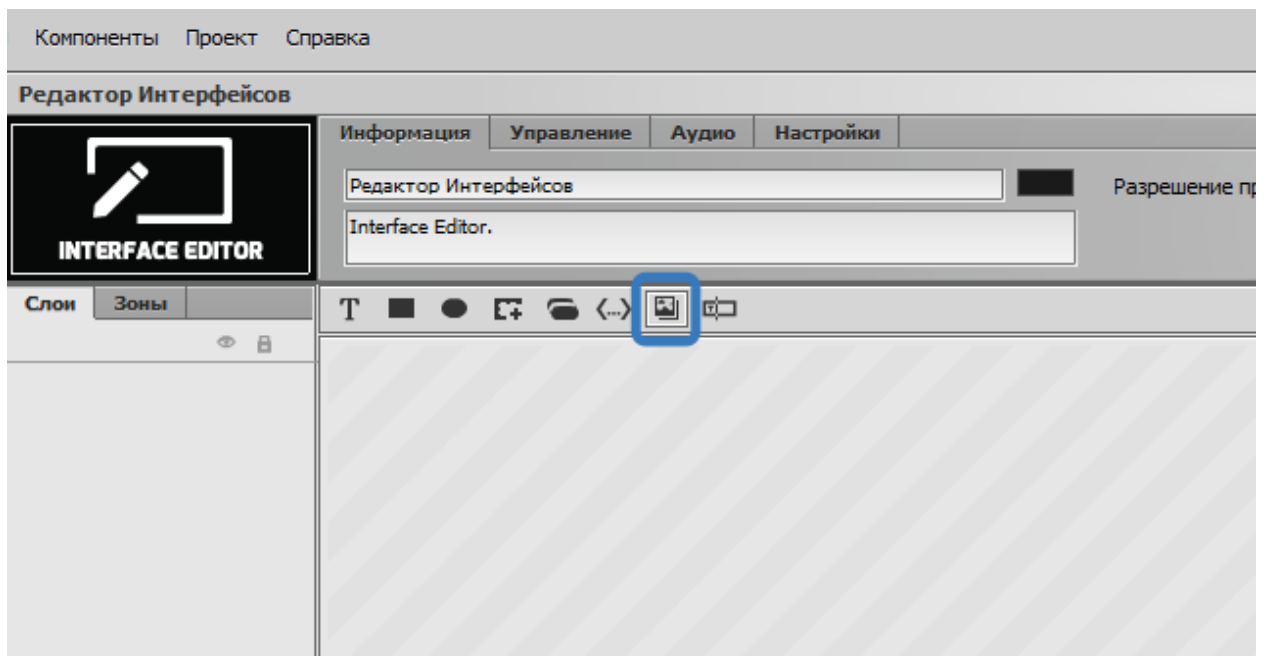
6. Нажмите на вашей клавиатуре кнопку F12 и введите нужные вам параметры разрешения проекта (например, 1920x1080);

7. Нажмите кнопку "OK";

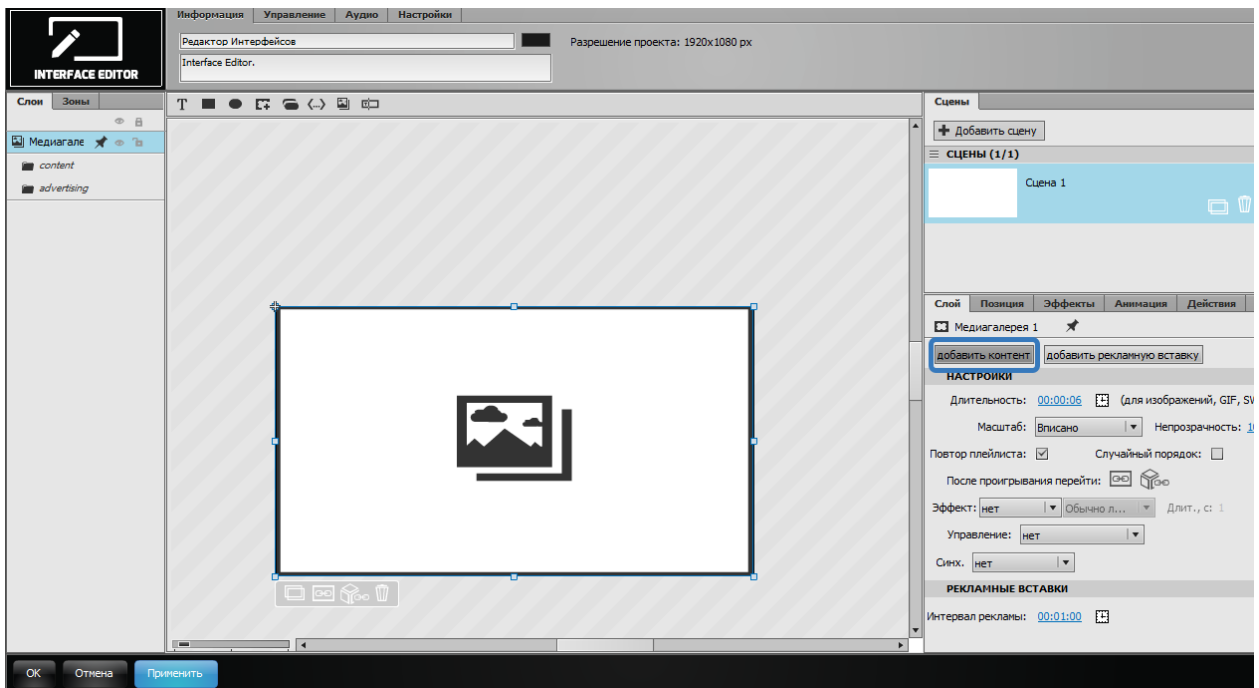


8. Откройте созданный компонент;

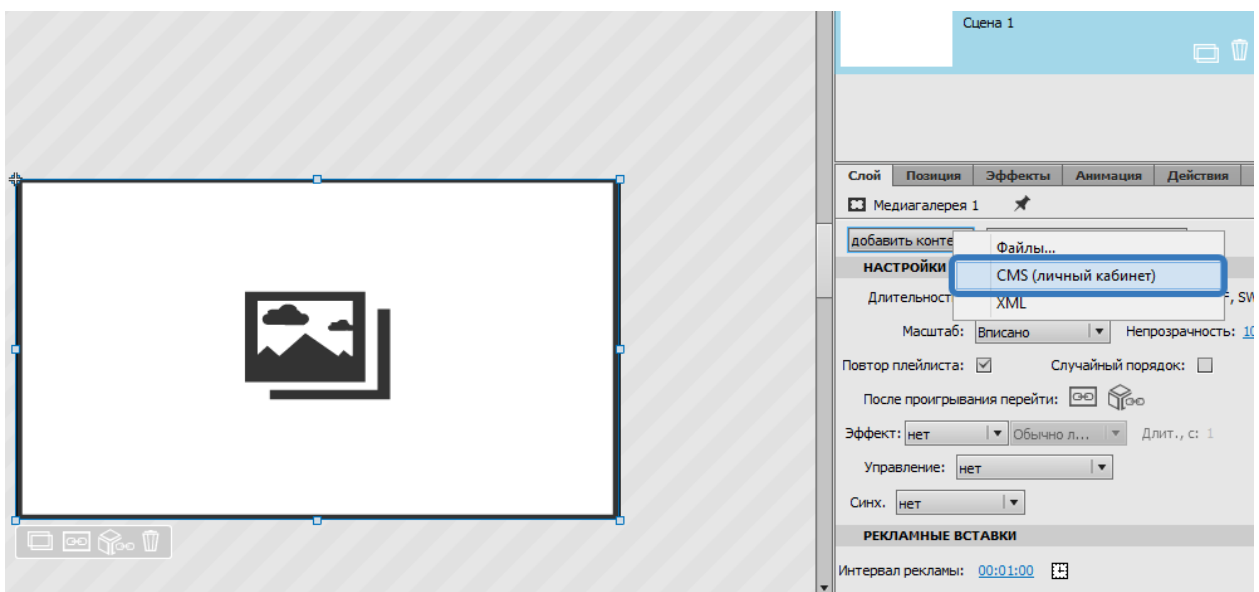
9. На панели инструментов добавьте один новый компонент "медиа - галерея";



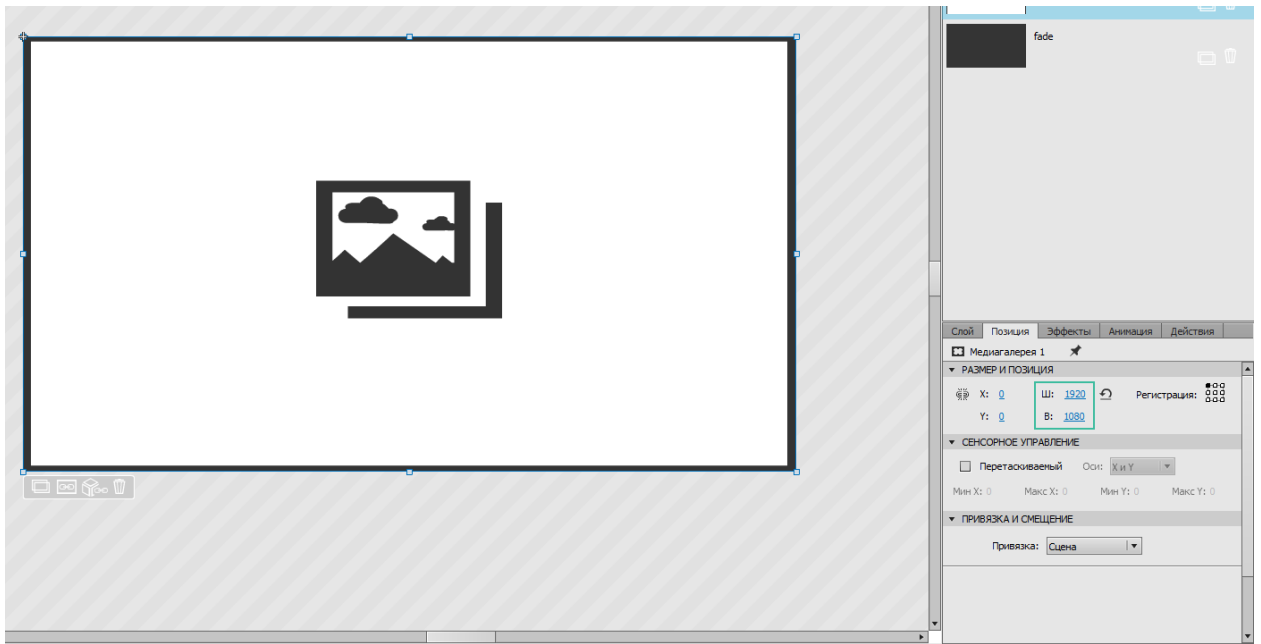
10. В меню настроек слоя справа нажмите кнопку "Добавить контент";



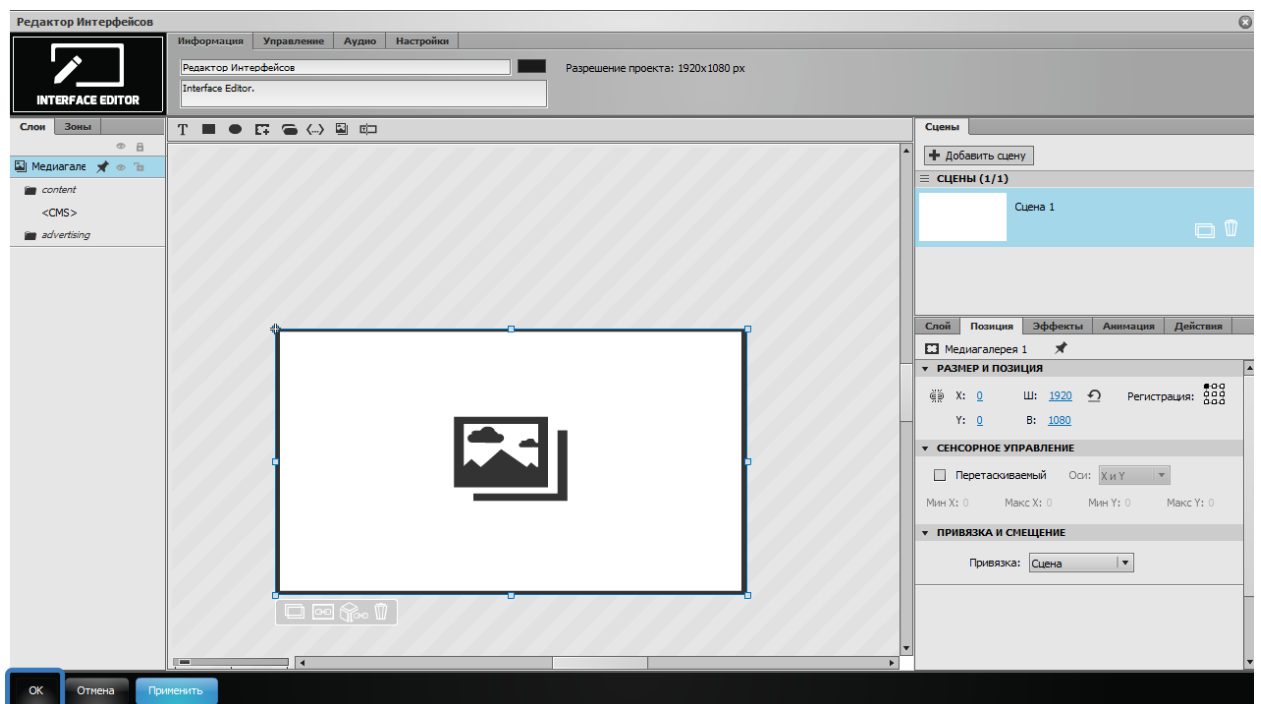
11. В выпадающем меню выберите пункт "CMS (Личный кабинет)";



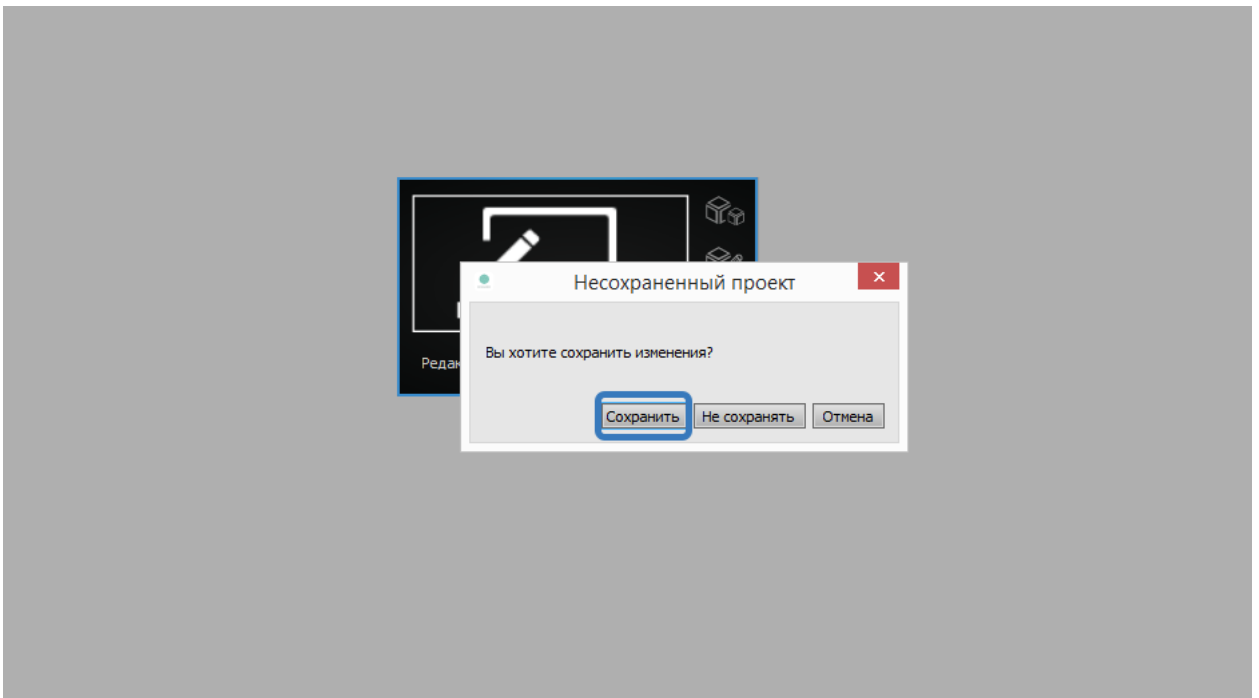
12. В разделе "размер и позиция" укажите ширину и высоту проекта;



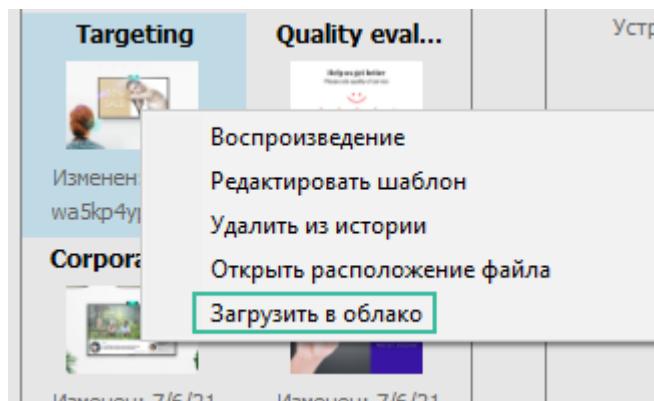
13. Нажмите кнопку "Ок";



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

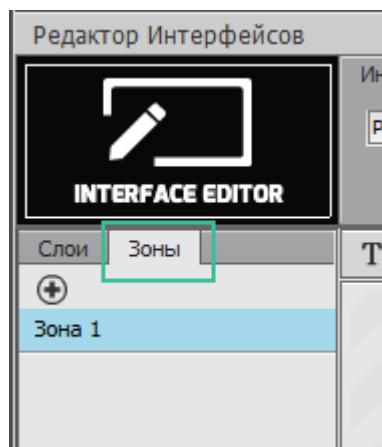


15. Для загрузки проекта на платформу нажмите правой кнопкой мыши на проект и выберите пункт “Загрузить в облако”.



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

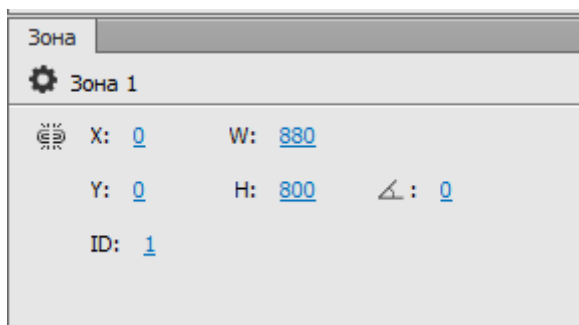
Во 2-ом случае настройка видеостен осуществляется во вкладке «Зоны» на панели слоев. Каждая зона — это участок экрана.



Интерфейс настройки зон включает в себя:

1. кнопка добавления зоны;
2. настройки выбранной зоны;
3. выделенный участок зоны.

**Настройки зоны** включают в себя:



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

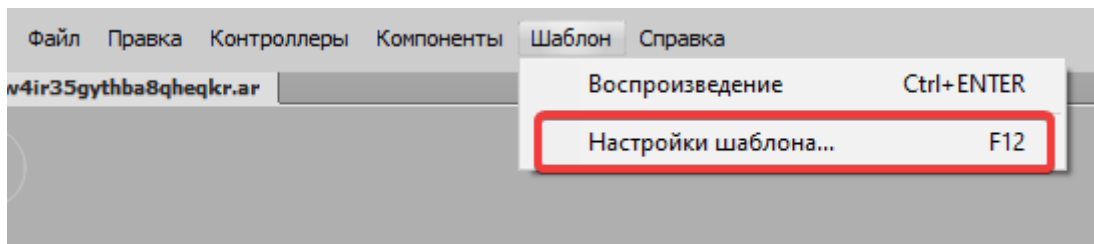
Добавьте необходимое количество зон и внесите требуемые изменения в их настройки.

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

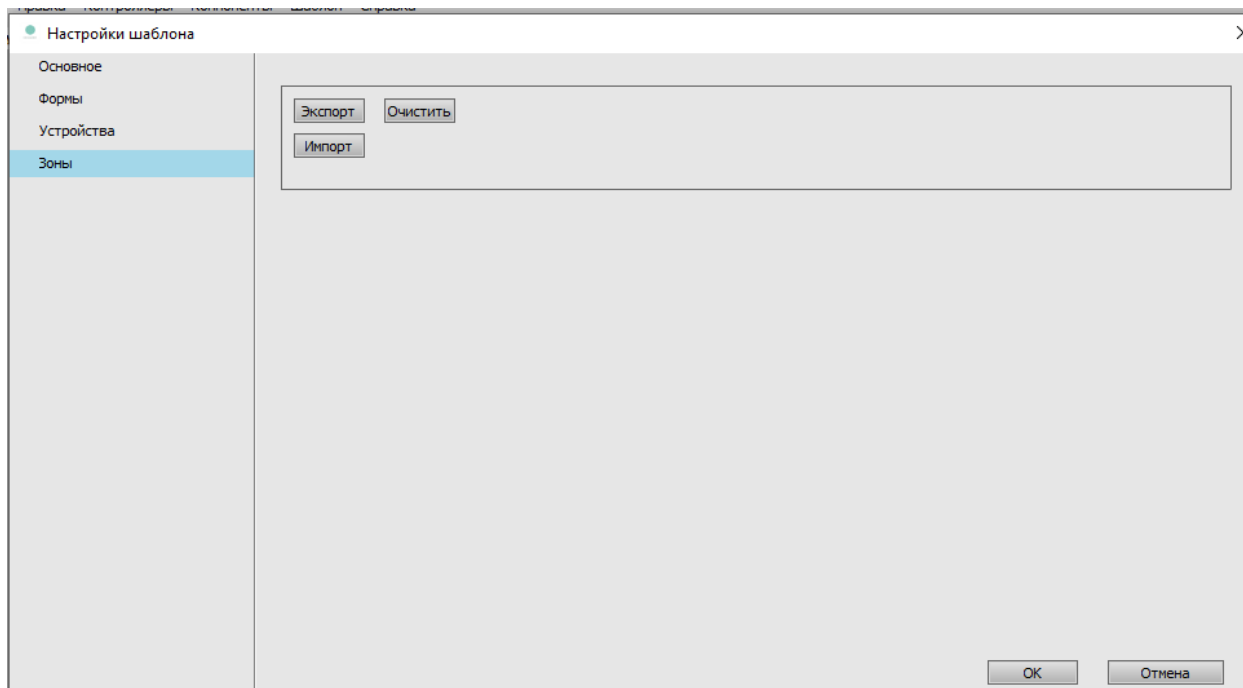
Программа также обеспечивает возможность экспорта и импорта зон, а также их настроек для использования в других шаблонах проектов.

Для **импорта или экспорта настройки зон**:

1. На панели меню, в меню «Шаблон» выберите пункт «Настройки шаблона...».



2. В появившемся окне нажмите пункт «Зоны».

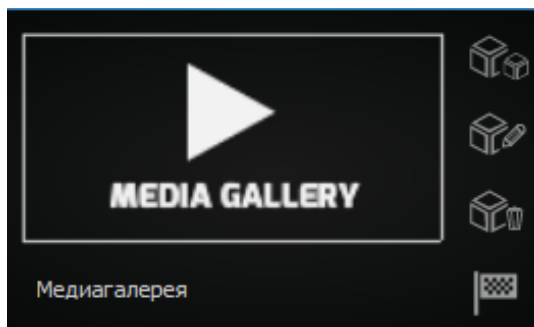


3. Нажмите на соответствующую кнопку:

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



## 6.15. Медиагалерея (Media Gallery): описание, настройки.



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

Поддерживаемые типы видеозаписей для точек вещания:

1. 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;
2. iOS – FLV (H.263), FLV с альфа каналом (прозрачностью);
3. OS X – MP4 (H.264), FLV (H.263), FLV с альфа каналом (прозрачностью);
4. 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:

1. из медиабibliothеки;
2. 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.

Создание ссылки на внешний компонент

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

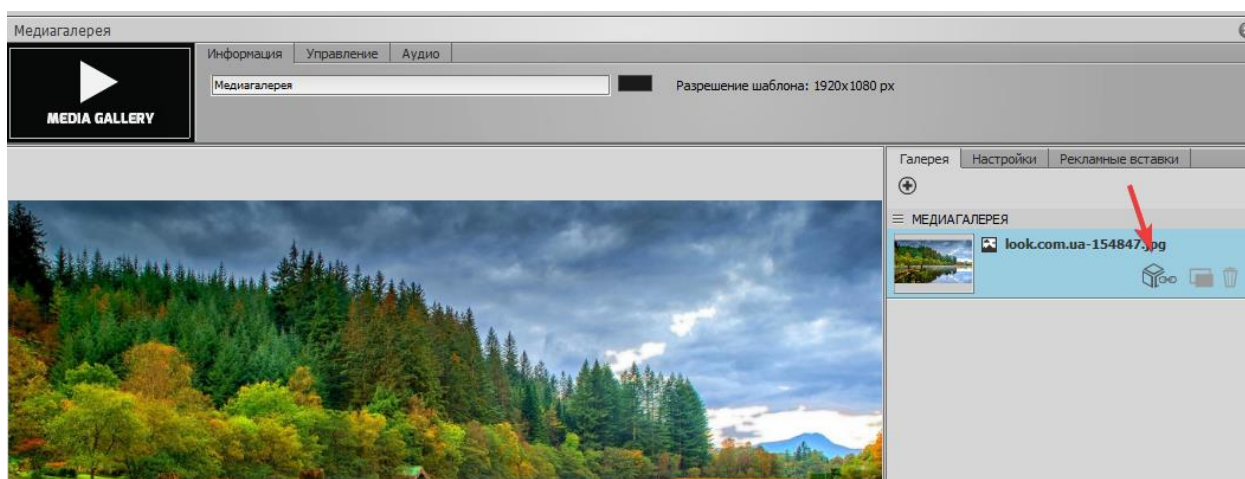
Каждый элемент содержимого, добавленного в компонент, может являться ссылкой на другой компонент проекта. При воспроизведении шаблона проекта на точке вещания, пользователь, при нажатии элемента с ссылкой, будет перенаправлен на соответствующую часть шаблона.

Один элемент содержимого может ссылаться только на один компонент проекта.

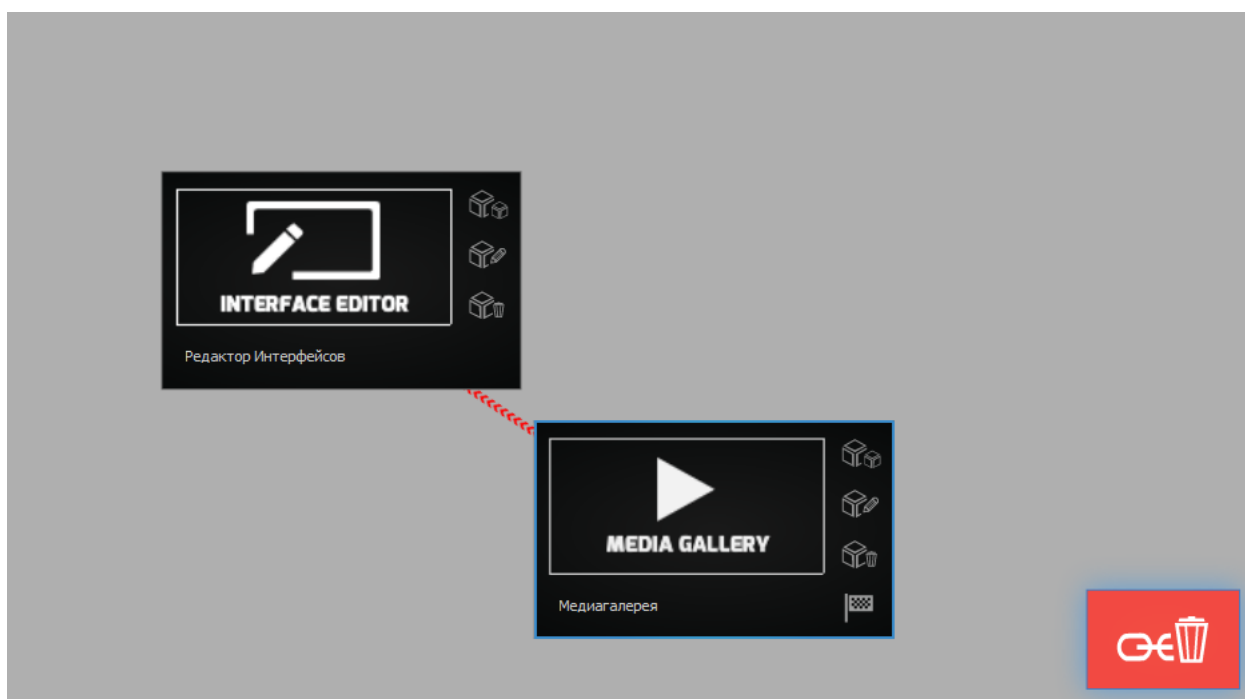
Перед созданием ссылки на другой компонент проекта он должен быть предварительно добавлен.

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.

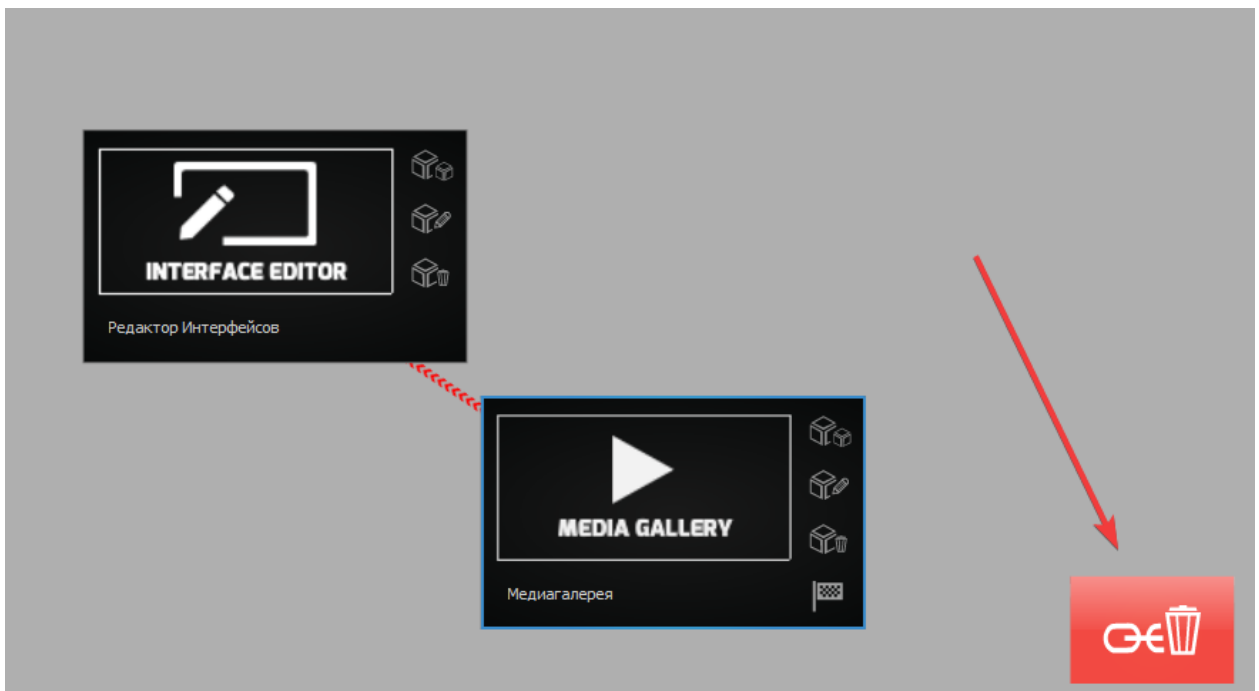


4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

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.



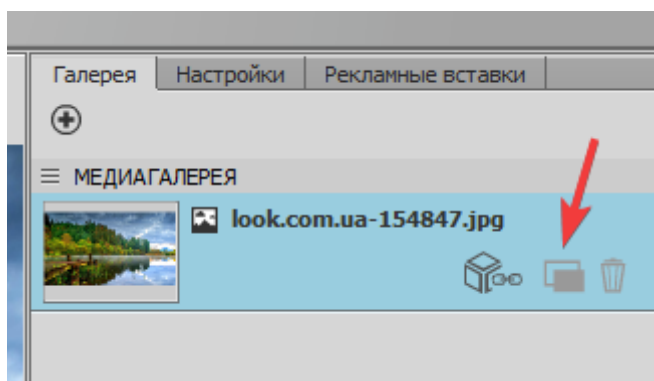
1. Нажмите кнопку удаления ссылки.
2. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

На рабочем столе программы будет убрана связь между компонентами.

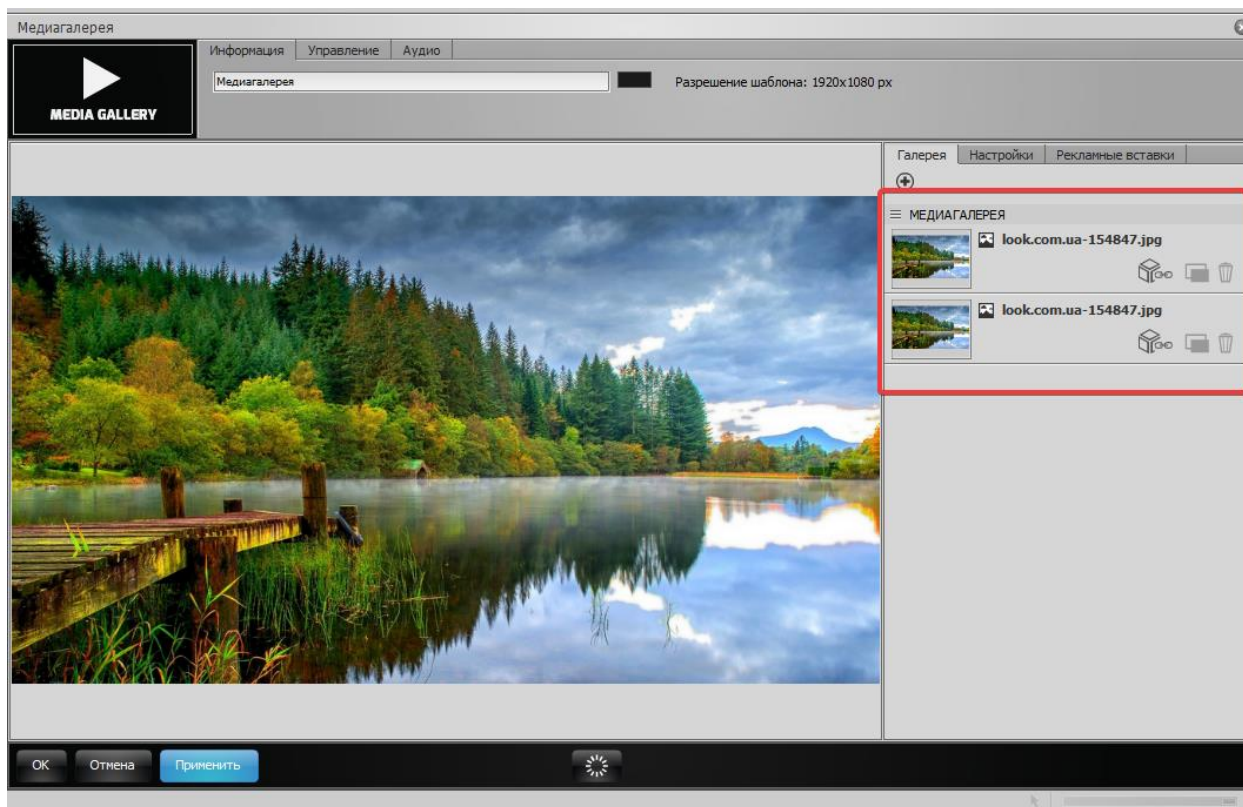
Копирование содержимого

**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.

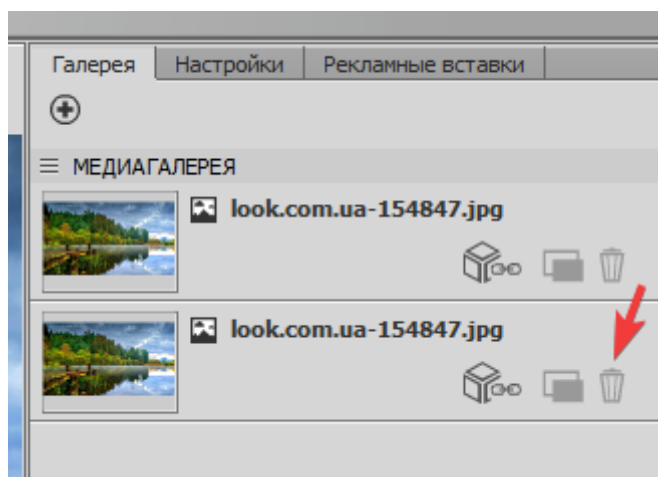


2. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

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.

## 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:
  1. Реальное – реальный размер элементов содержимого;
  2. Растянуто – растянутое содержимое (подвергается деформации, каждая сторона принимает размер по размеру проекта);
  3. Вписано – вписанное содержимое (содержимое вписывается по меньшей стороне);
  4. 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.

## 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.

## 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».

## 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.

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.

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.

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.

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.

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:
  1. нет – для автоматического перелистывания содержимого;
  2. 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:

1. из медиабibliotheki;
2. 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.

## **6.16. Веб фрейм (Web Frame): описание, настройка.**

Общее описание

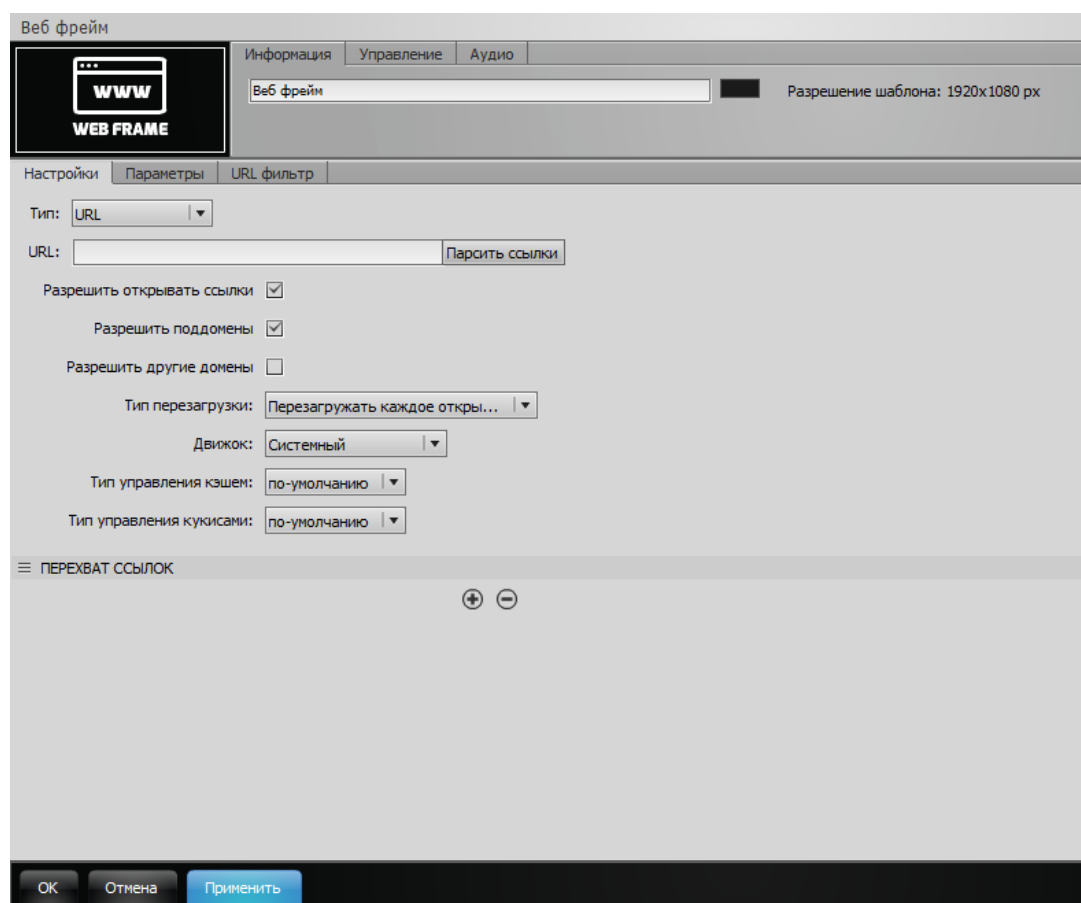




Компонент «Веб фрейм» предназначен для встраивания в шаблон веб-интерфейса на основании веб-содержимого или локального HTML-кода.

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 Плеер; Системный – веб-браузер операционной системы точки вещания.
10. В поле «Тип управления кэшем» выберите правило работы с кэшем: по умолчанию – принудительные действия не применяются; 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.

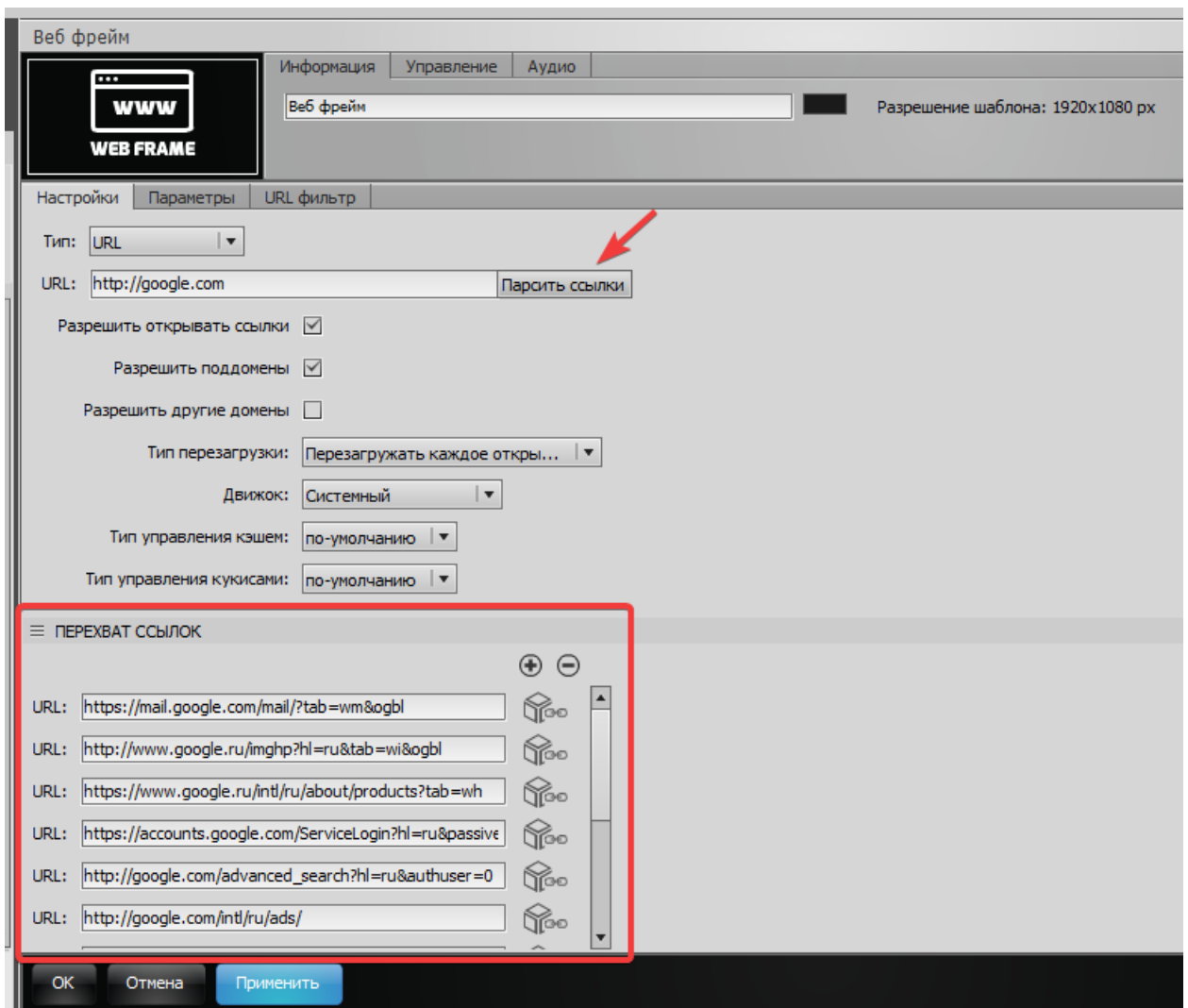
Компонент обеспечивает возможность контроля перехода по ссылкам, с перенаправлением пользователей на компоненты шаблона проекта.

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

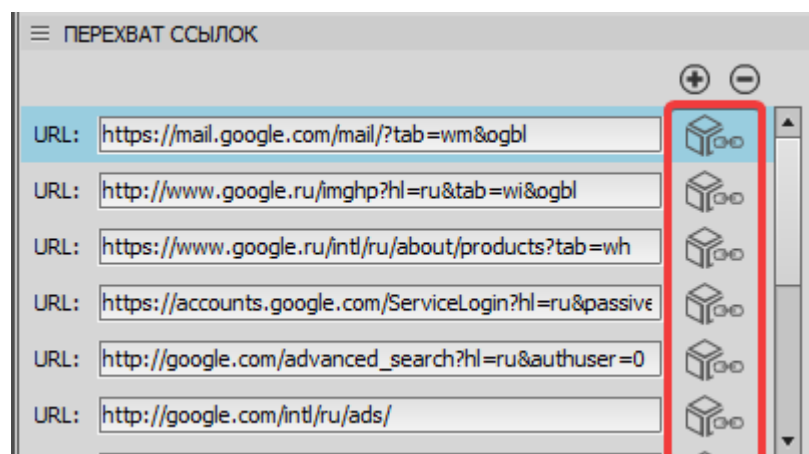
Перед настройкой контроля перехода в шаблоне должны быть предварительно добавлены компоненты, на которые будут перенаправляться пользователи.

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



6. Выберите компонент шаблона, на который должен осуществляться переход пользователя при нажатии выбранной ссылки.
7. Переадресация будет настроена.

8. 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.

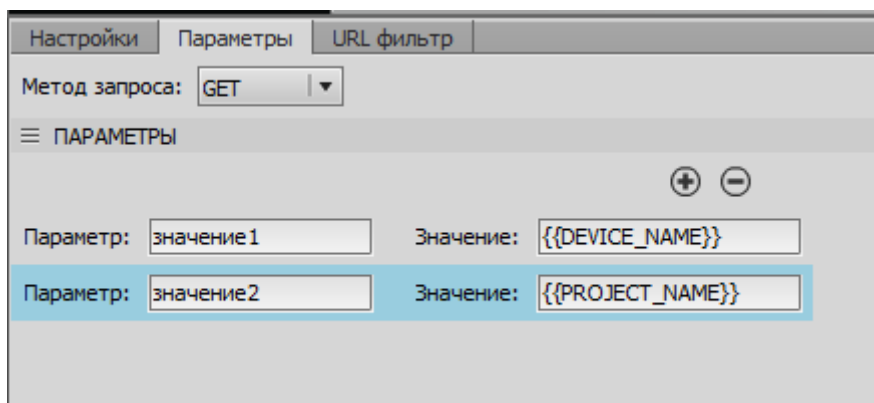


Компонент обеспечивает возможность передачи параметров веб-ресурсу.

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

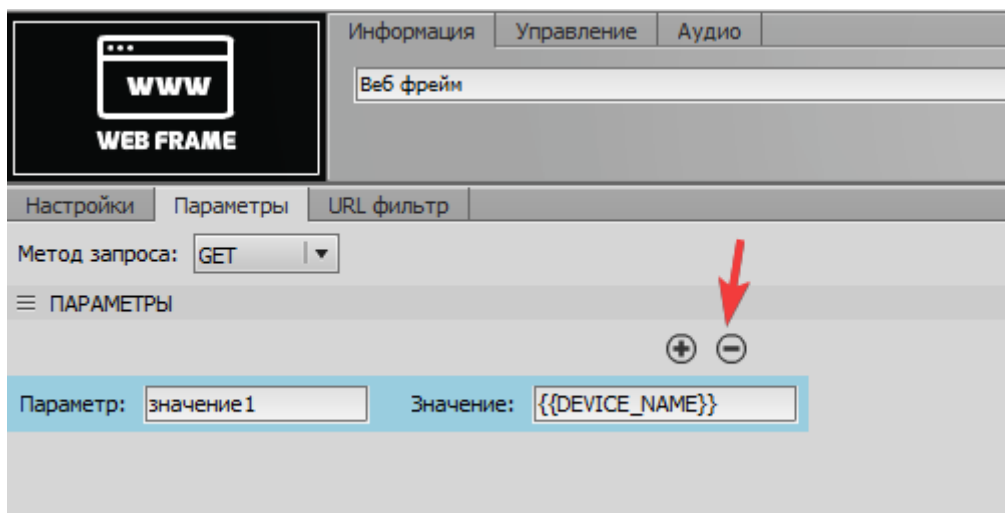
Для настройки передаваемых параметров:

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.

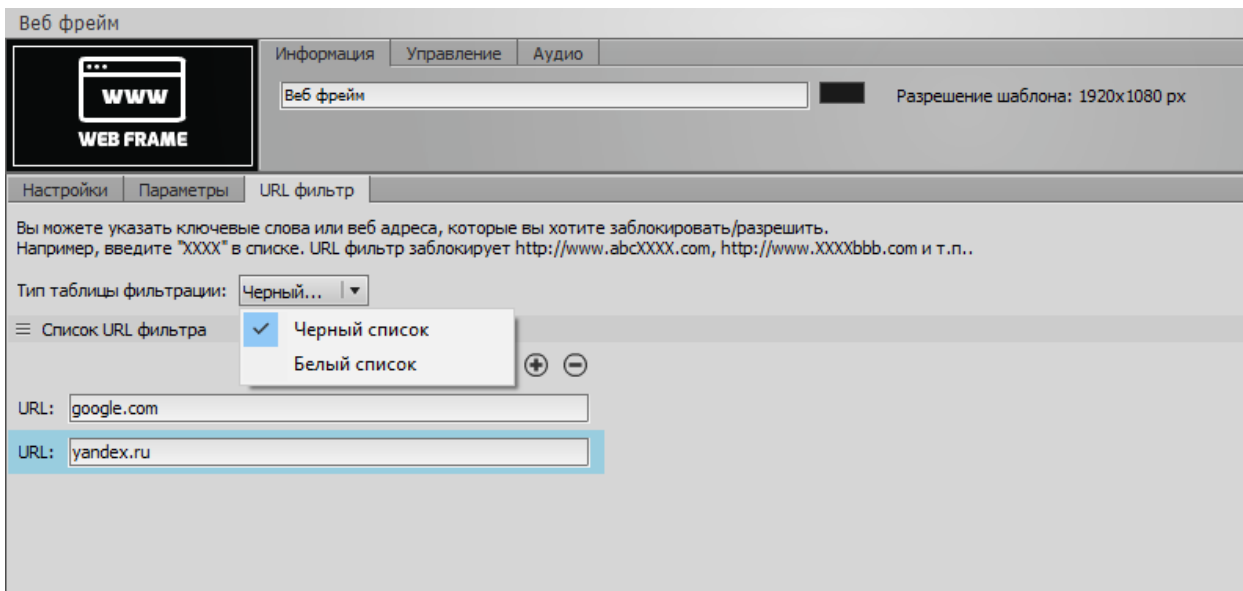
Для удаления параметра выберите строку и нажмите кнопку удаления. Параметр будет удален.



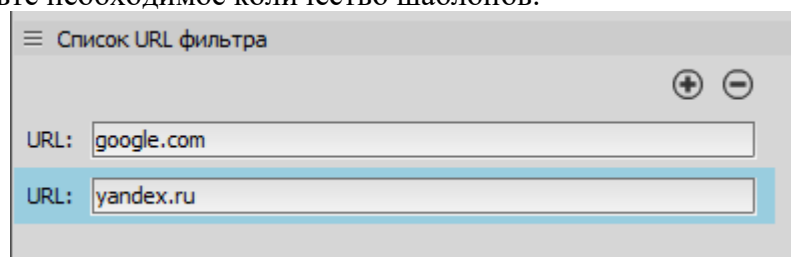
Компонент обеспечивает возможность создания списка разрешенных/запрещенных URL, в т.ч. с использованием строковых шаблонов. Возможна настройка только разрешенных либо только запрещенных URL, одновременное использование разрешенных и запрещенных URL в рамках одного компонента недоступно.

Для настройки:

1. Откройте вкладку «URL фильтр».

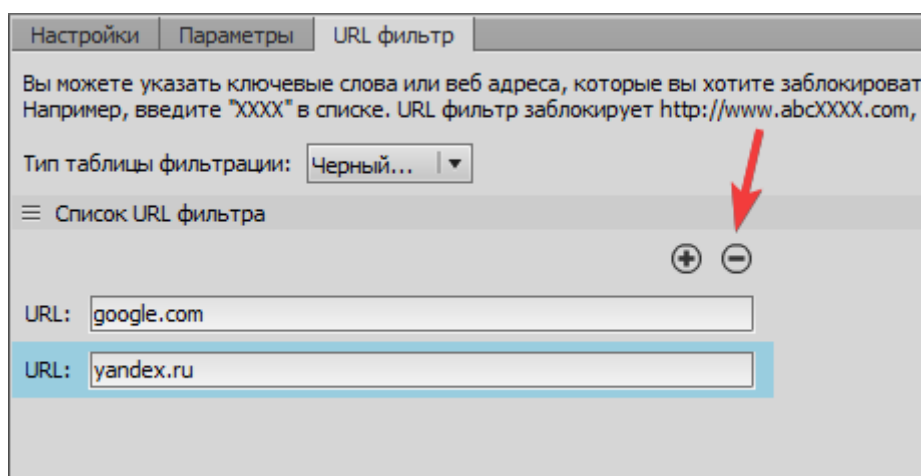


2. В поле «Тип таблицы фильтрации» выберите тип шаблона:
  - Черный список – URL, соответствующие шаблону, будут заблокированы для открытия;
  - Белый список – URL, соответствующие шаблону, будут доступны для открытия.
3. Нажмите кнопку добавления шаблона. В появившемся поле введите URL или его часть.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



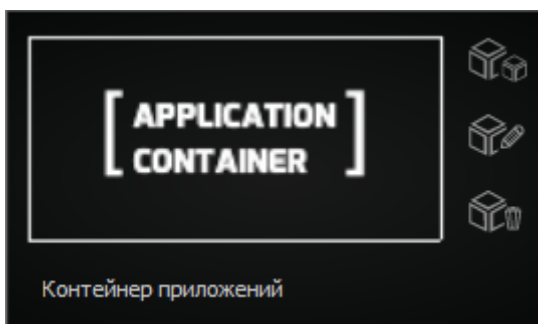
4. Настройка разрешенных/запрещенных URL будет завершена.
5. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

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



## 6.17. Контейнер приложений (Application Container): описание, настройка.

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



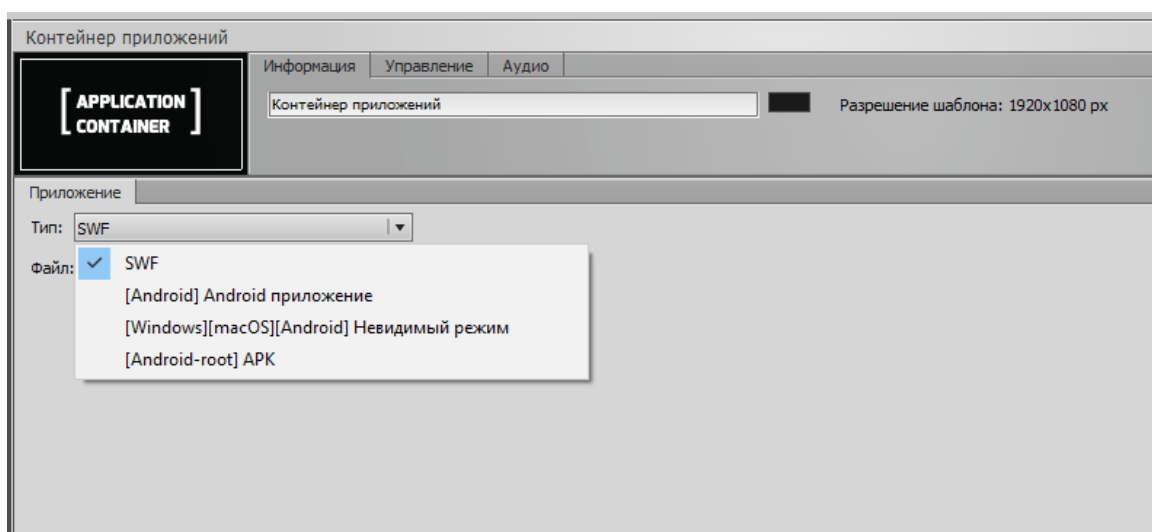
Компонент обеспечивает возможность интеграции:

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

Интеграция приложения

Для **интеграции приложения**:

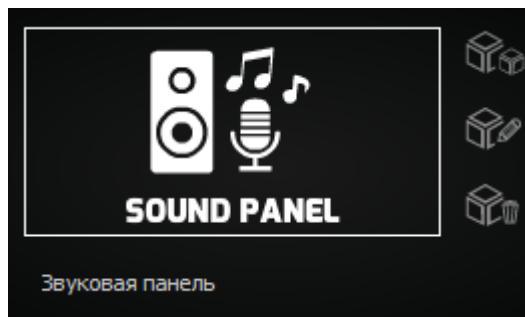
1. в поле «Тип» выберите нужный тип интеграции, в дополнительных полях введите соответствующие данные.



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

## 6.18. Звуковая панель (Sound Panel): описание, настройка

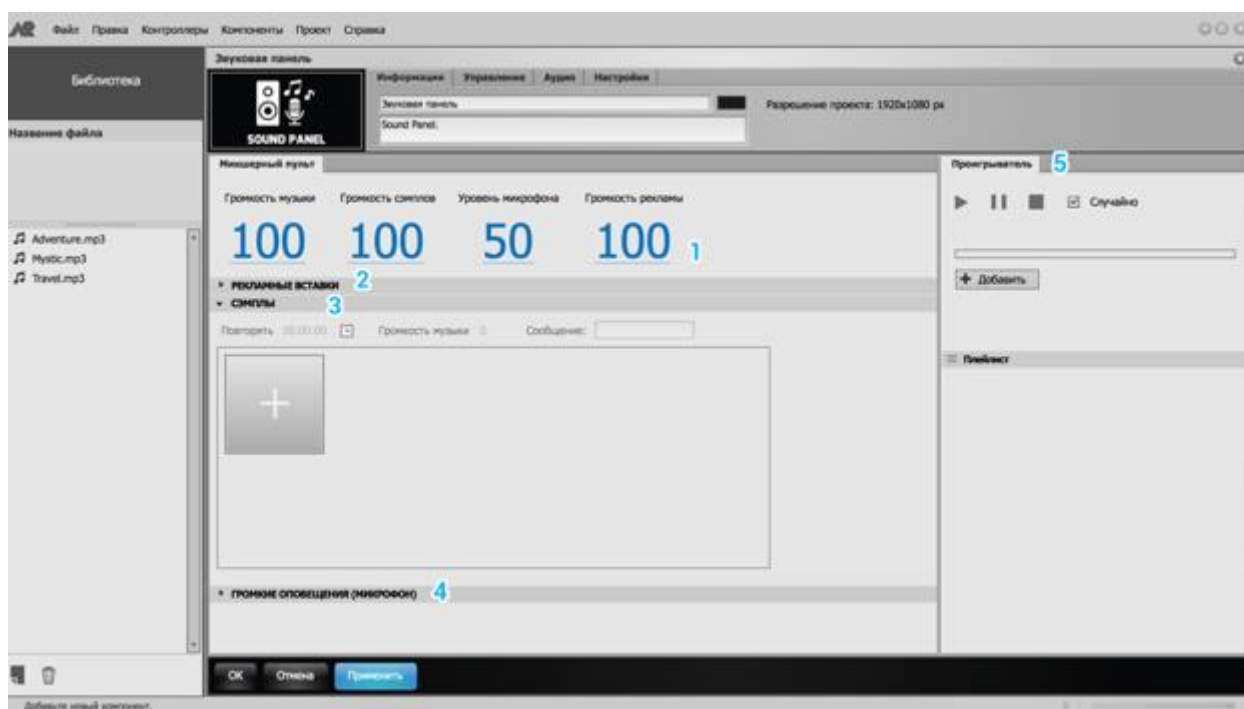
Компонент «Звуковая панель» предназначен для создания списка воспроизведения аудиозаписей.



Поддерживаемые типы аудиозаписей для точек вещания:

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

Редактор «Звуковая панель» включает в себя:



6 зна

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.

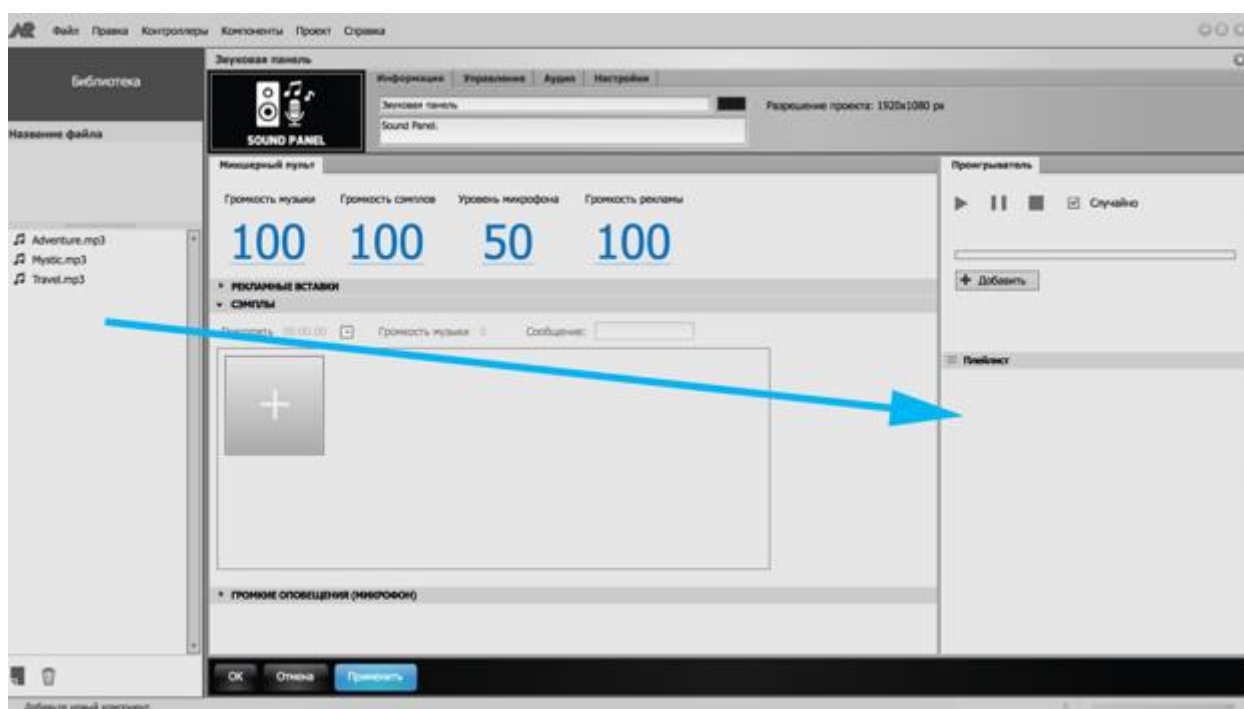
Источником аудиозаписей может быть как локальное содержимое, так и содержимое, передаваемое из Личного кабинета или другого внешнего источника.

Аудиозапись можно добавить в компонент несколькими способами:

1. из медиабibliothеки;
2. через список воспроизведения.

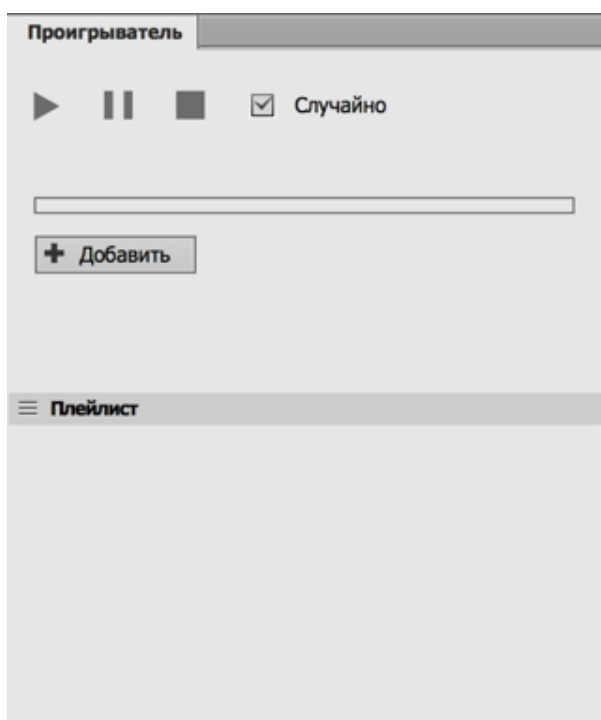
Добавление аудиозаписи из медиабibliothеки

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

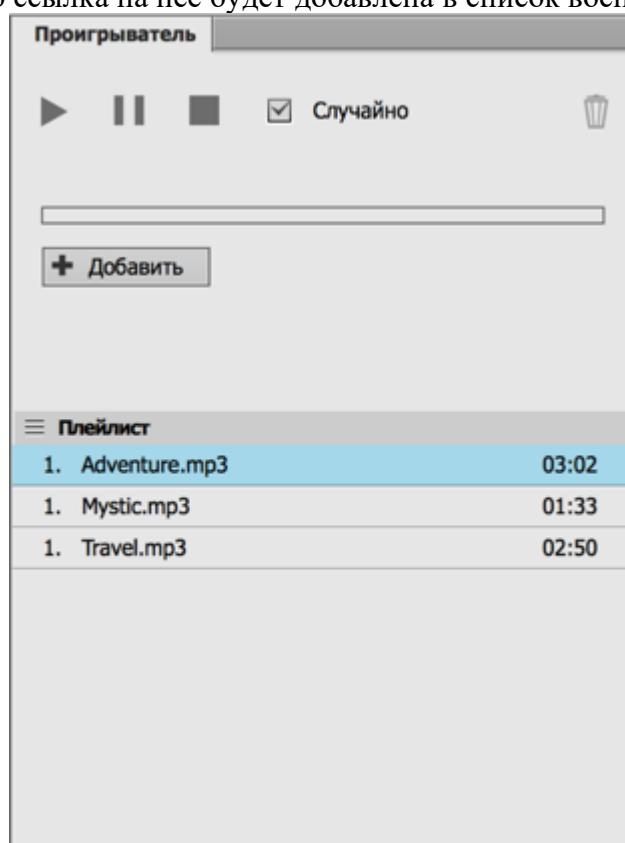


Для добавления содержимого через список воспроизведения:

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.



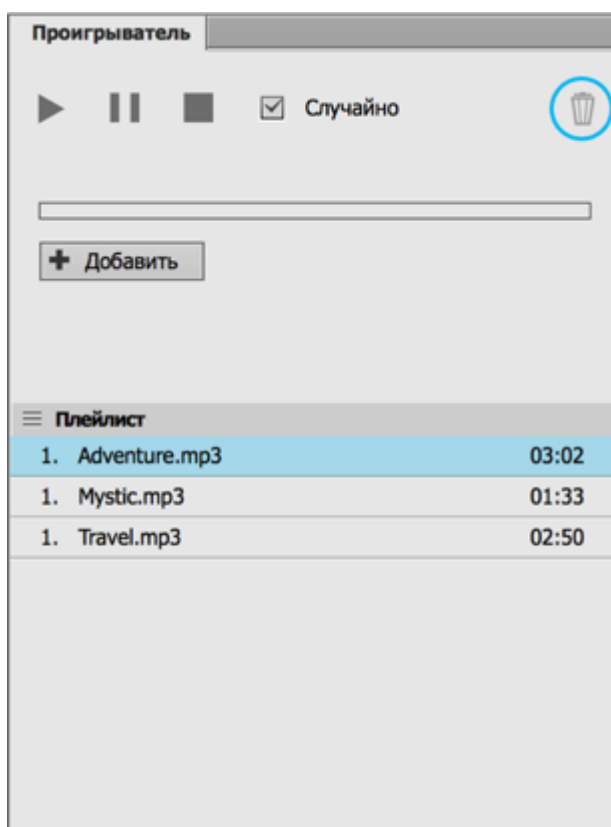
3. Для воспроизведения аудиозаписей в случайном порядке, в списке воспроизведения установите флажок в поле «Случайно».

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

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.

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.

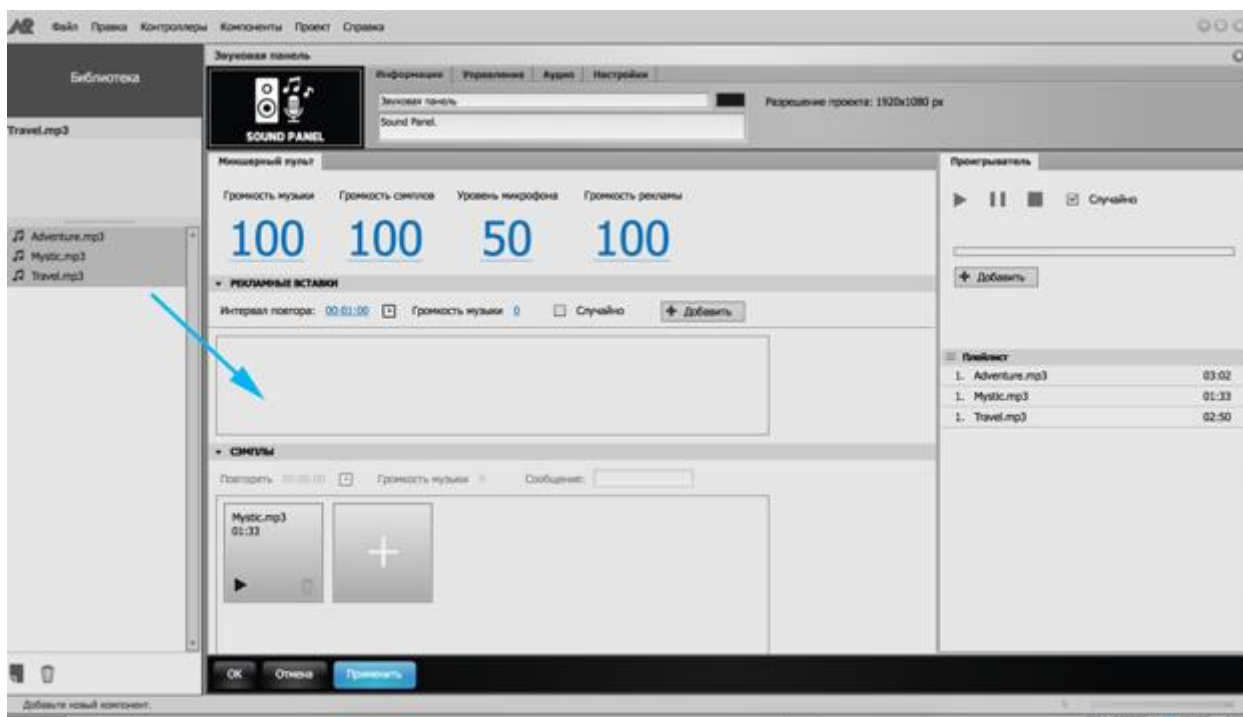
Рекламные аудиообъявления

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».

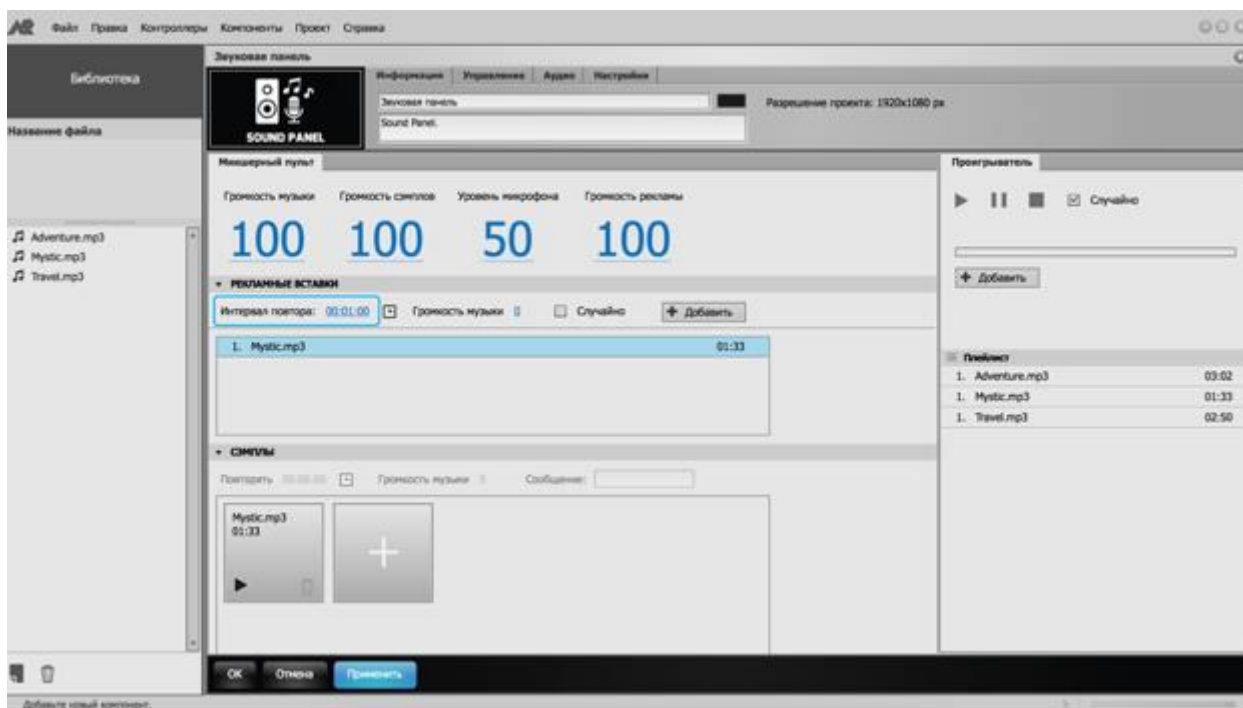
## Добавление рекламного объявления

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



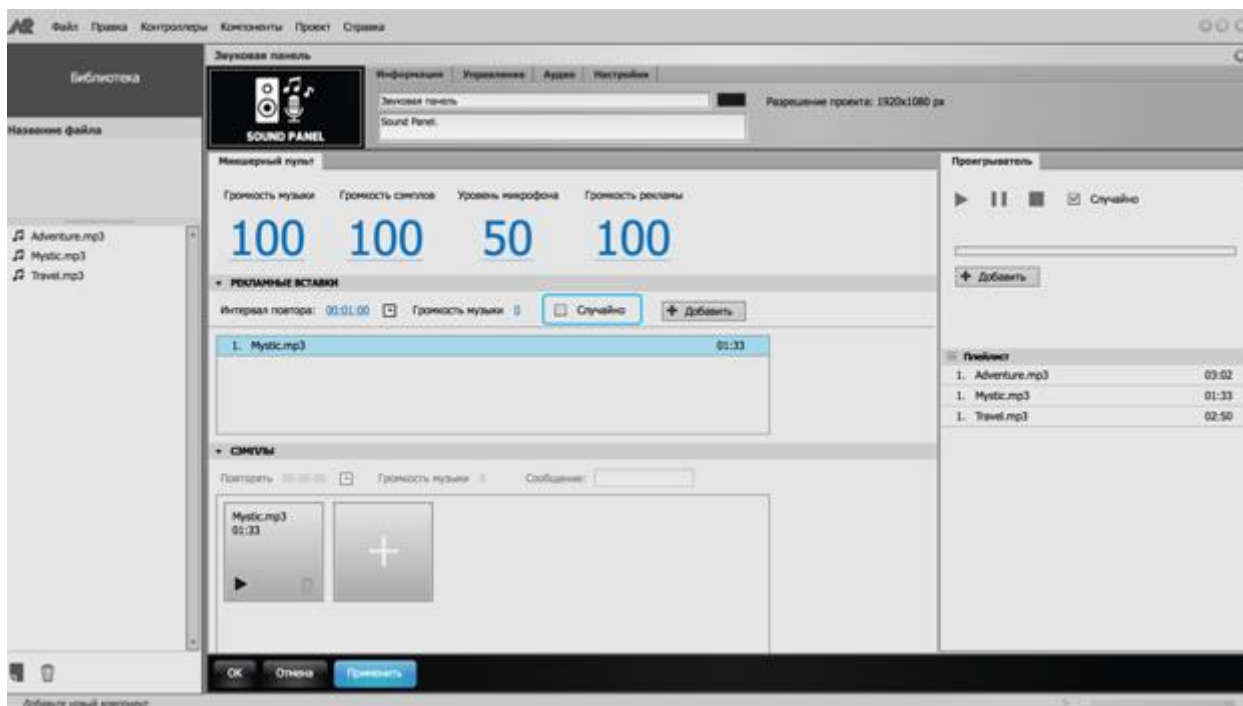
## Настройка периодичности рекламных объявлений

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.



Воспроизведение рекламных объявлений в случайном порядке

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



Удаление рекламного объявления из списка воспроизведения

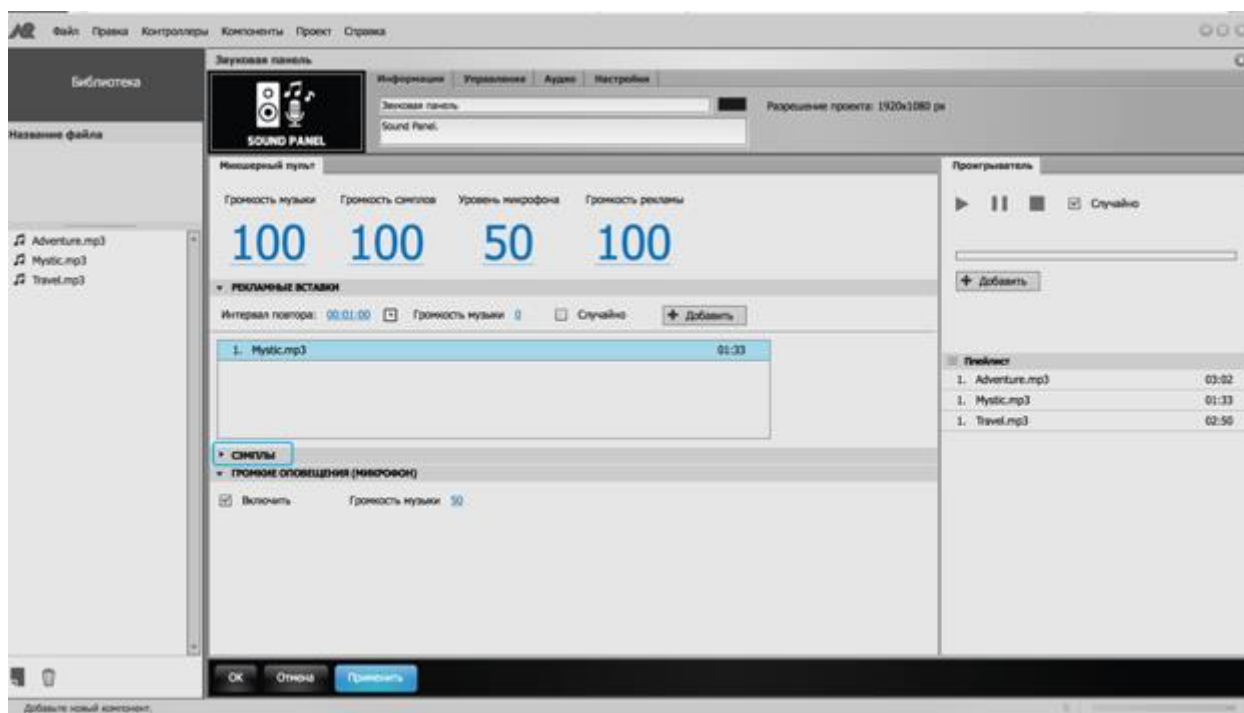
Для **удаления рекламного объявления из списка воспроизведения** воспользуйтесь сочетанием клавиш на клавиатуре для удаления объявления. Сочетание клавиш зависит от

используемой операционной системы. Объявление будет удалено из списка воспроизведения.

Аудиовставки, воспроизводящиеся по заданному расписанию

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

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

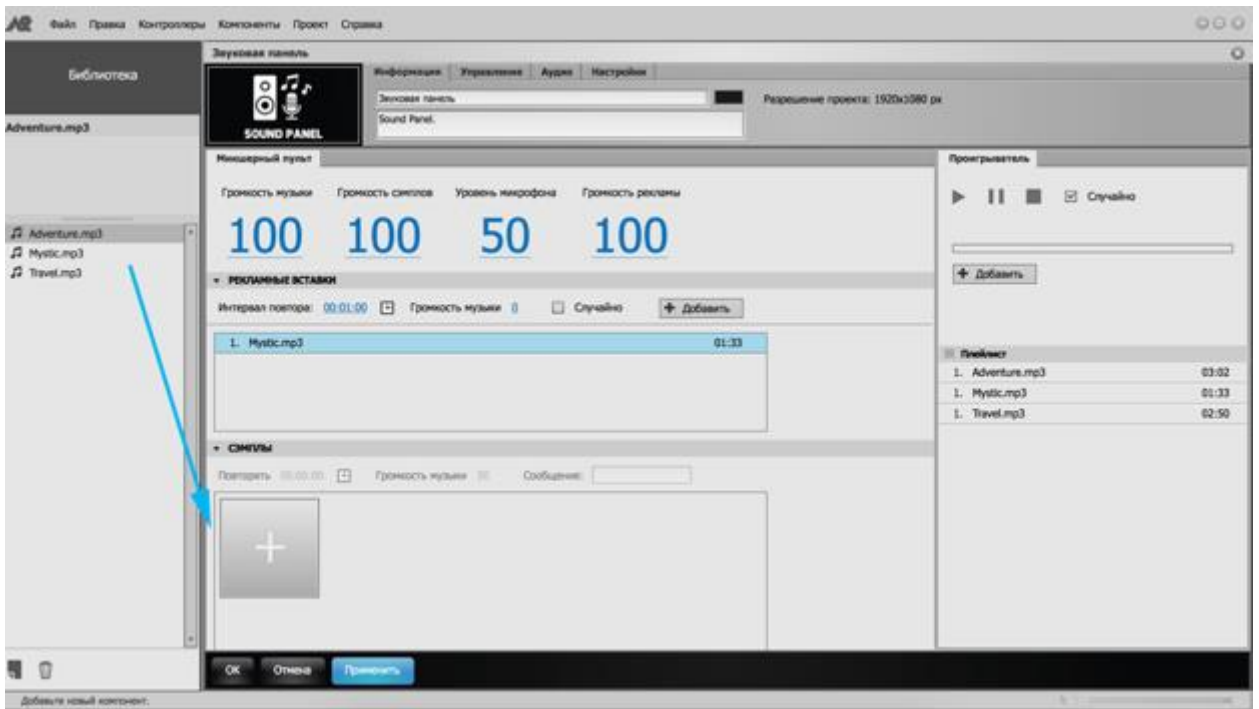


Аудиовставка может быть добавлена одним из следующих способов:

1. из медиабιβлиотеки;
2. через список воспроизведения аудиовставок.

Добавление аудиовставки из медиабιβлиотеки

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



Добавление аудиовставки через список воспроизведения:

Для **добавления аудиовставки через список воспроизведения**

1. В списке воспроизведения аудиовставок нажмите кнопку добавления.



2. Выберите аудиозапись и нажмите «Открыть».

3. 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.

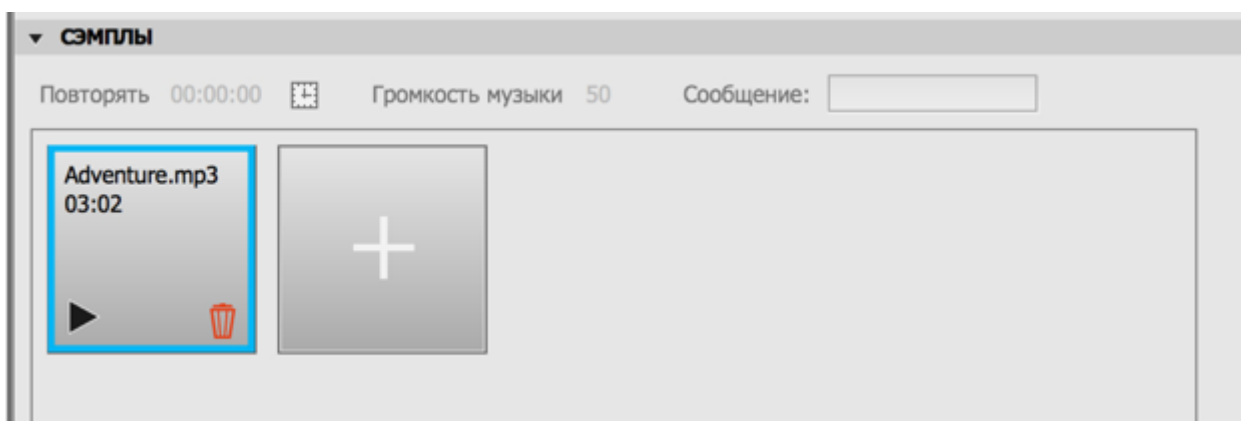
4. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Для каждой аудиовставки периодичность настраивается отдельно.

Настройка периодичности воспроизведения

Для **настройки периодичности воспроизведения**:

1. В списке воспроизведения аудиовставок выберите аудиозапись.



2. В поле «Повторять» введите периодичность, с которой вставка будет воспроизводиться. Периодичность необходимо указывать в формате “Часы:Минуты:Секунды”.

3. Периодичность воспроизведения выбранной аудиовставки будет установлена.

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

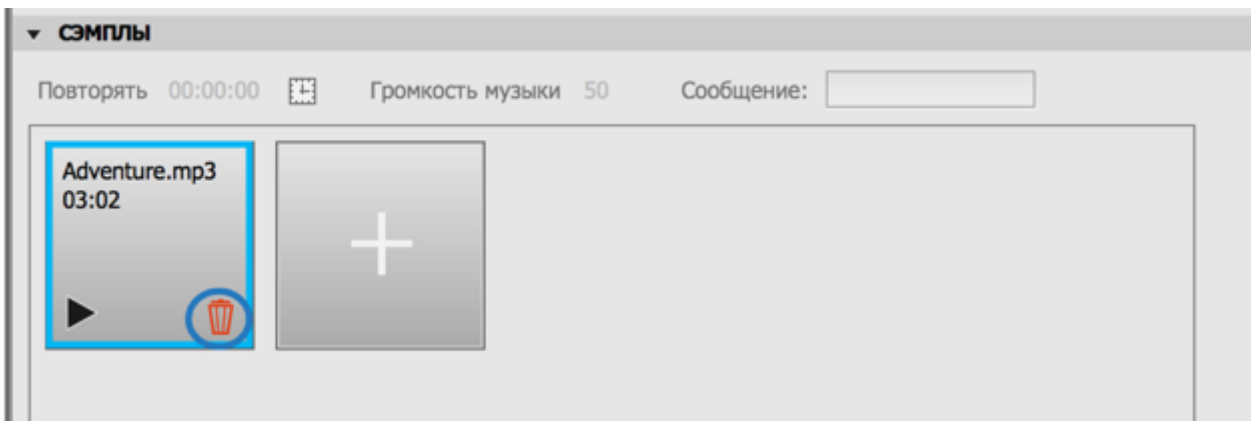
Удаление аудиовставки из списка воспроизведения:

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.

### Использование микрофона

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

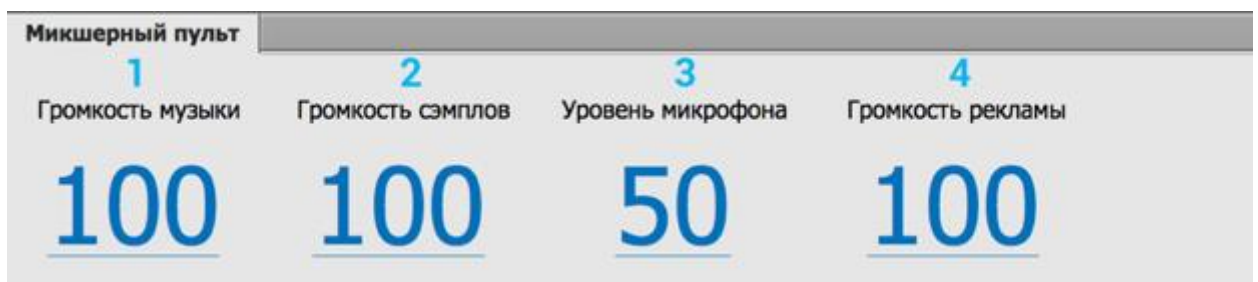
Микрофон будет доступен для использования на устройстве вещания.

### Изменение порядка воспроизведения

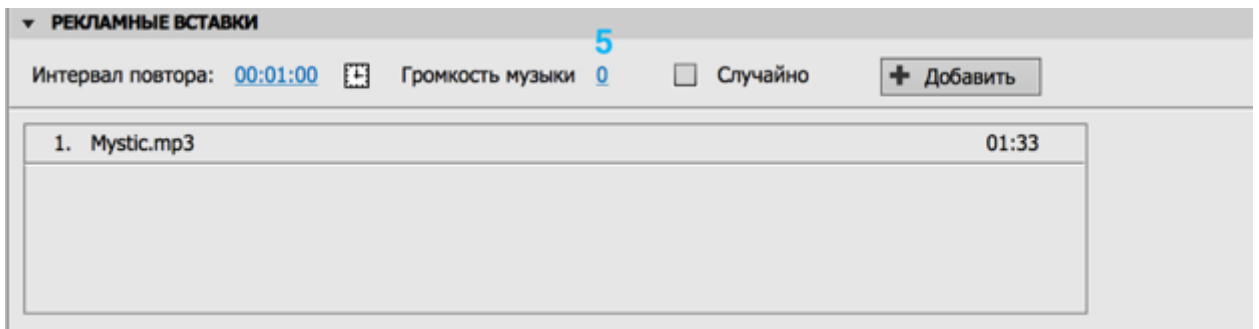
Для **изменения порядка воспроизведения** в соответствующем списке перетащите аудиозапись в нужное местоположение списка. Порядок воспроизведения будет изменен.

### Настройка уровня громкости

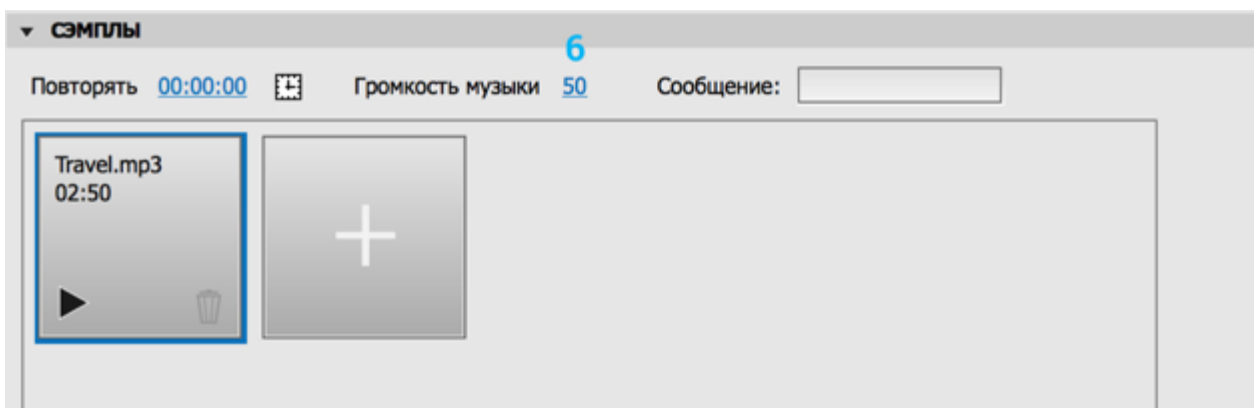
Компонент обеспечивает возможность **настройки уровня громкости**:



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



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

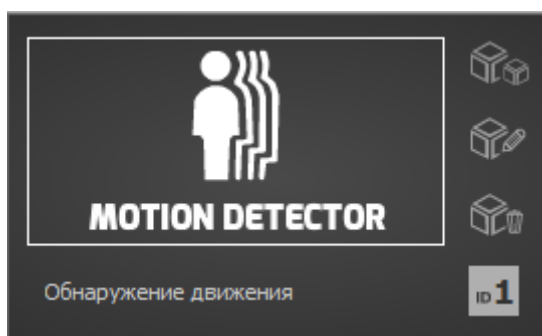


2. основного содержимого из списка воспроизведения при проигрывании аудиовставок.

3. основного содержимого из списка воспроизведения при использовании микрофона.

## 6.19. 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.



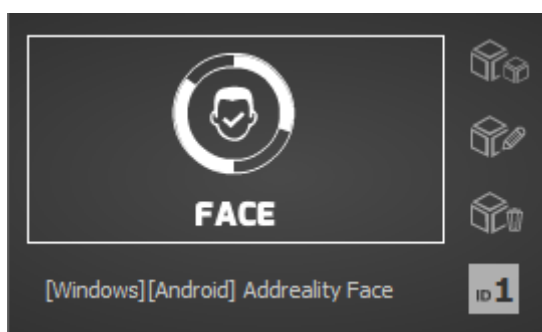
Настройка контроллера Обнаружение движения

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.

## 6.20. Контроллер "Распознавание лиц" (Face Recognition)

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

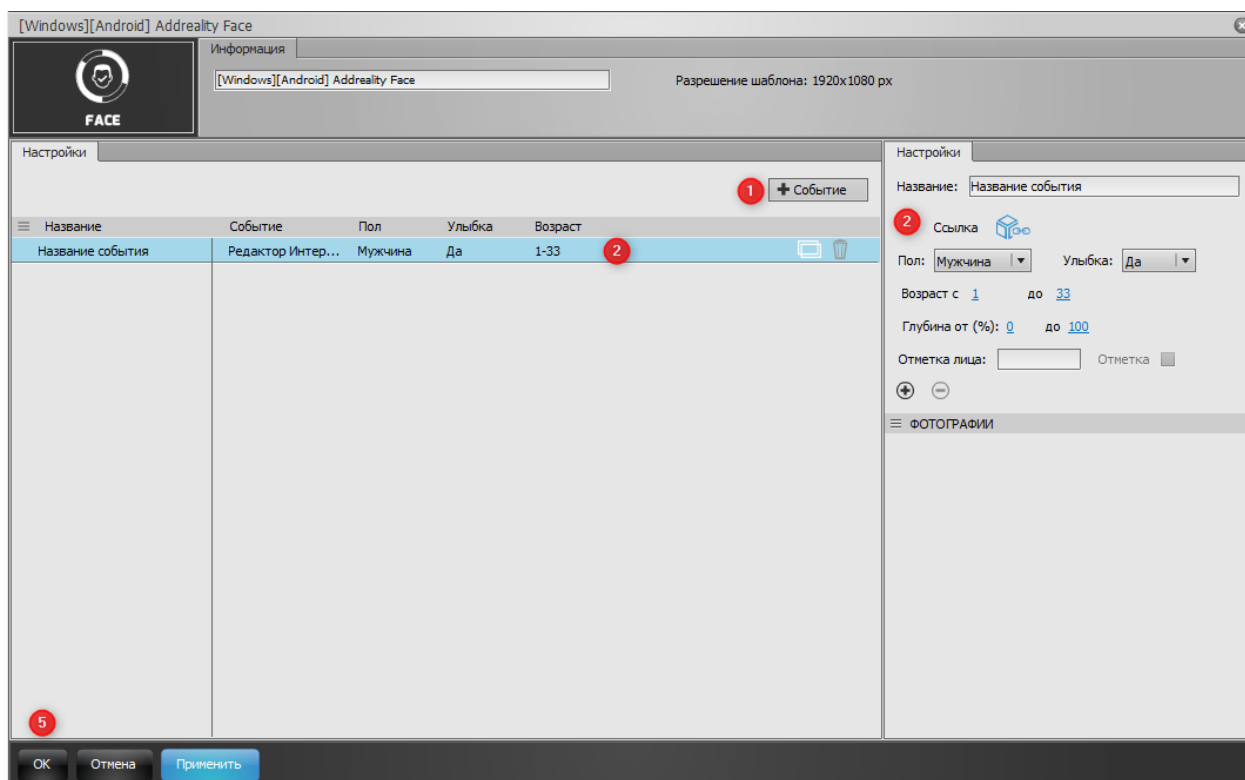


Контроллер доступен только в PRO-версии платформы и предоставляется по запросу.

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



## Настройка контроллера Распознавание лиц

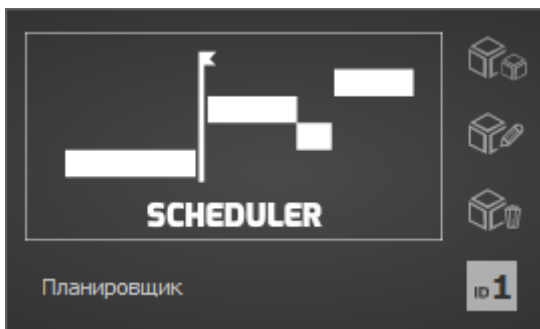


### Для настройки контроллера Распознавание лиц:

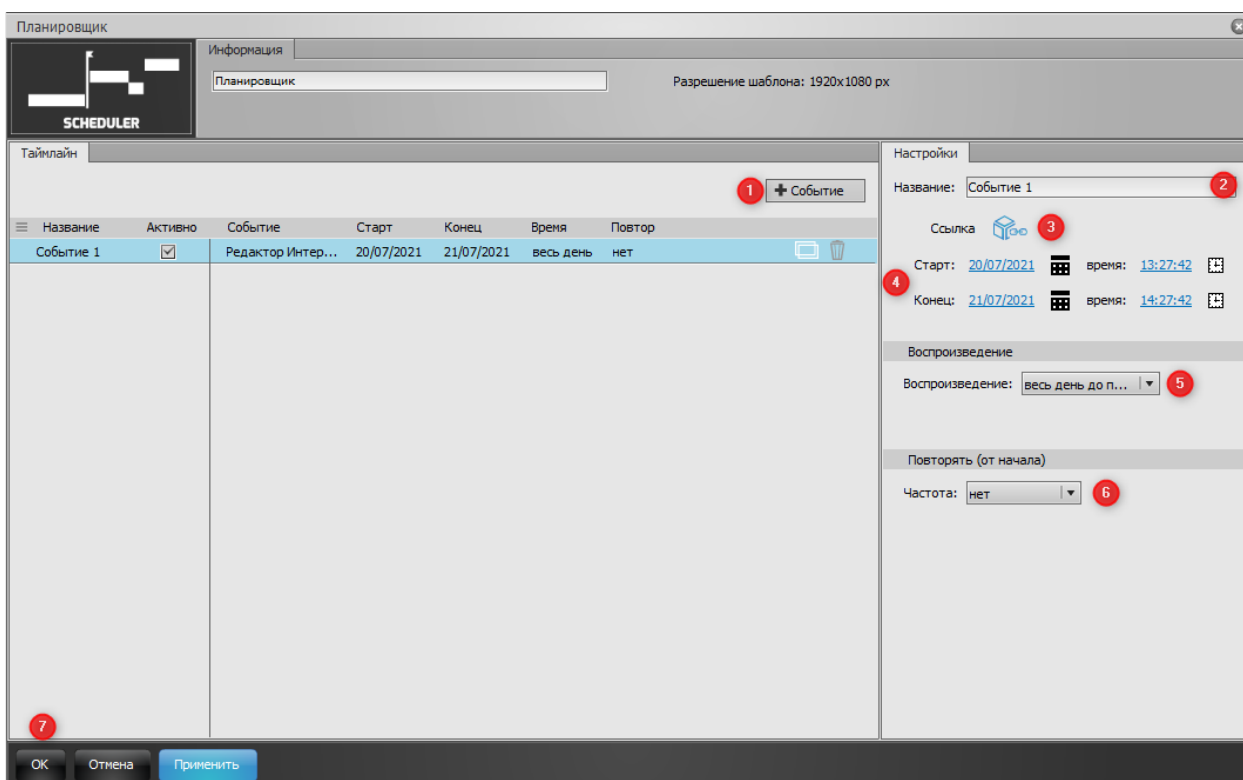
1. Нажмите кнопку «Событие».
2. Выберите строку с добавленным событием и в панели свойств введите название события, выберите компонент для открытия, укажите настройки пола и возрастной диапазон.
3. При необходимости, повторите вышеперечисленные действия для других событий.
4. Настройка будет завершена.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

## 6.21. Контроллер "Планировщик" (Scheduler)

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



Добавление события срабатывания Планировщика



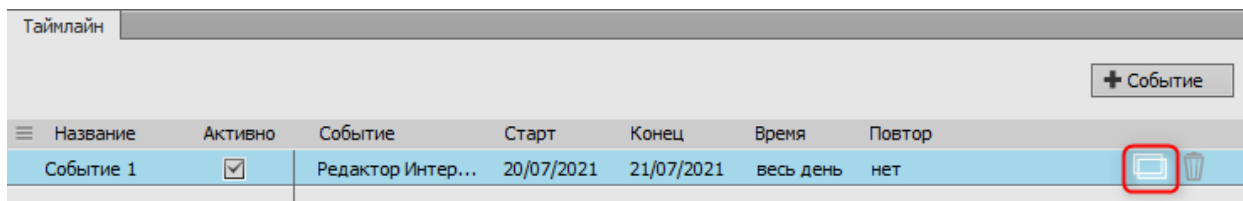
Для добавления события срабатывания Планировщика:

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.

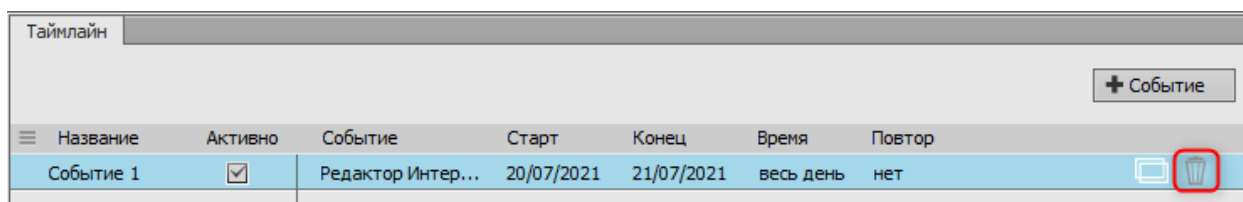
### Копирование события

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



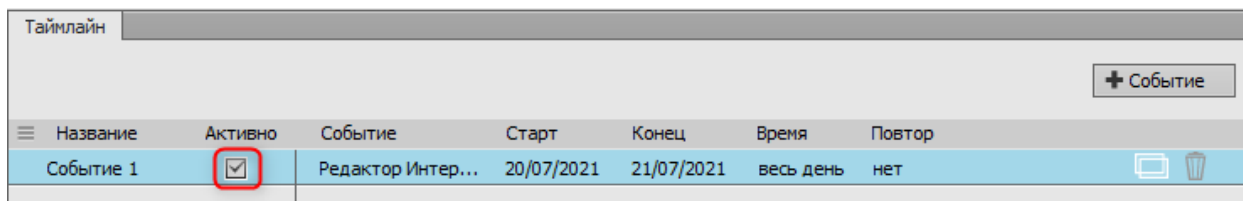
### Удаление события

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



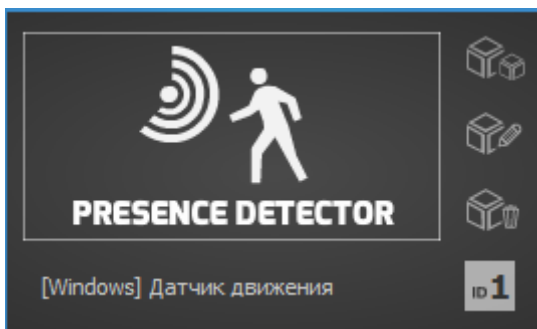
### Включение или выключение

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



## 6.22. Контроллер "Датчик движения" (Presence Controller)

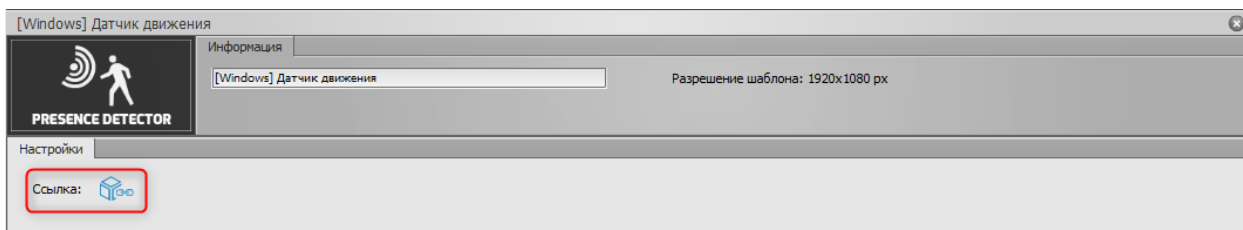
Контроллер «Датчик движения» предназначен для создания реакции на движение, зафиксированное датчиком движения.



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

### 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.



## 6.23. 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 Beacon'ов - 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
  1. 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

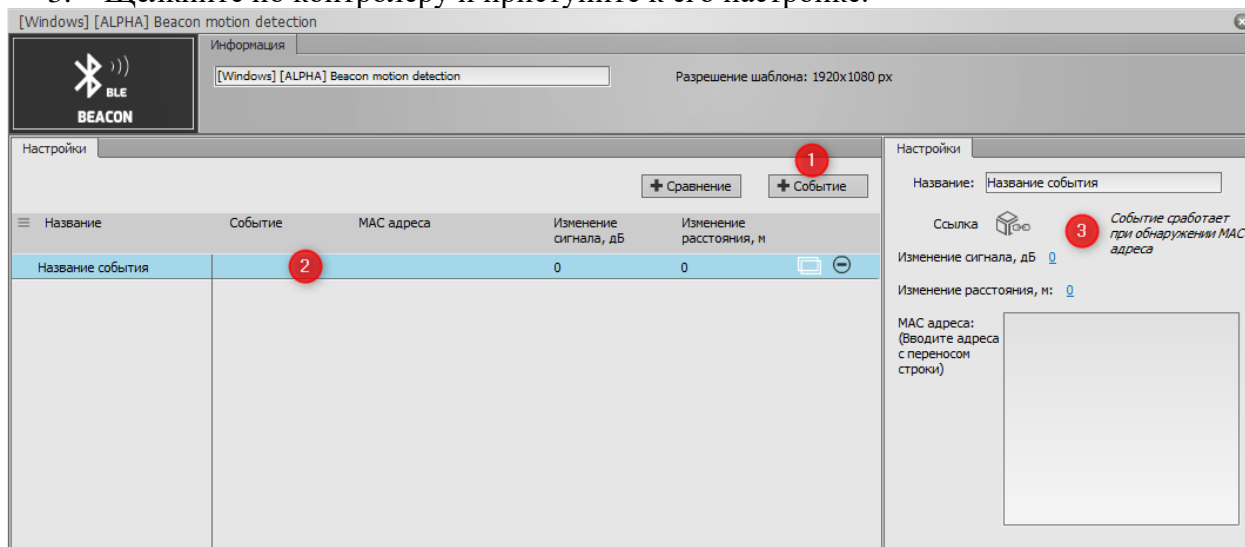
1. Так как контроллер "[Windows] [ALPHA] Beacon motion detection" является по своей сути переключателем, срабатывающим при движении Beacon маяка, то для



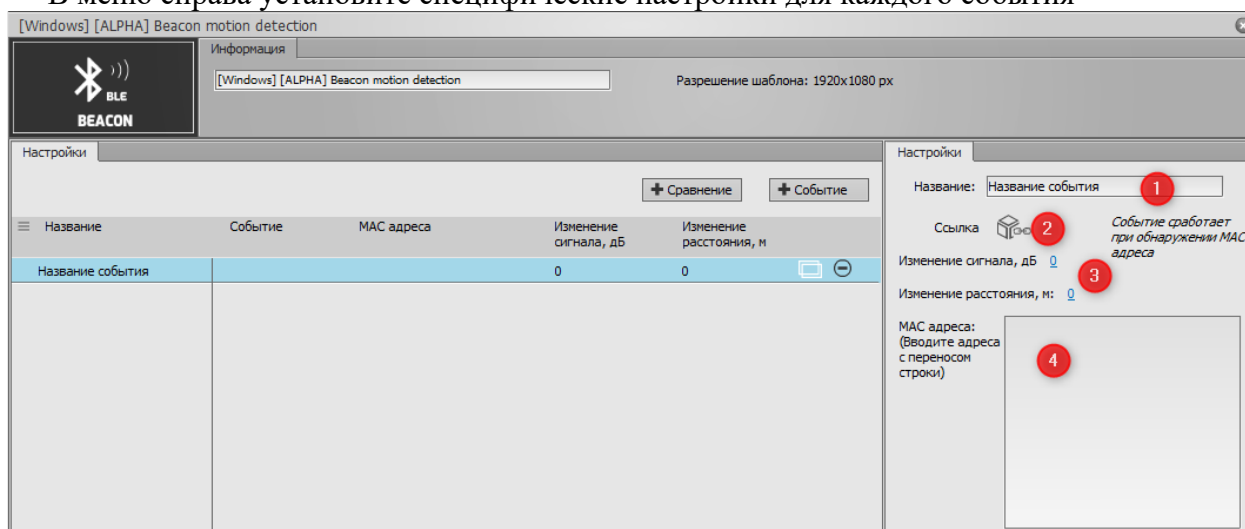
настройки проекта с его использованием необходимо добавить компонент, с которого будет происходить переключение, и компонент, на который будет переключаться проигрывание.

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



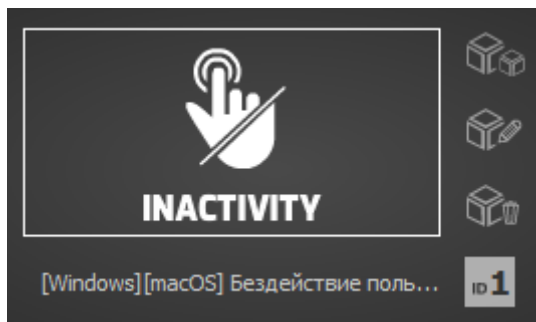
1. Измените название события при необходимости
2. Щелкнув по иконке куба выберите компонент, на который будет переключаться трансляция при наступлении события. Проверьте наличие и правильность созданных связей.
3. В графах "Изменение сигнала" и "Изменение расстояния" установите необходимые пороги чувствительности, при превышении которых событие будет считаться наступившим (данные настройки не требуются при выполнении Шага 1 - конфигурации маяка Jaalee OFA)
4. 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 "ОК" и сохраните проект или продолжайте его редактирование.

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

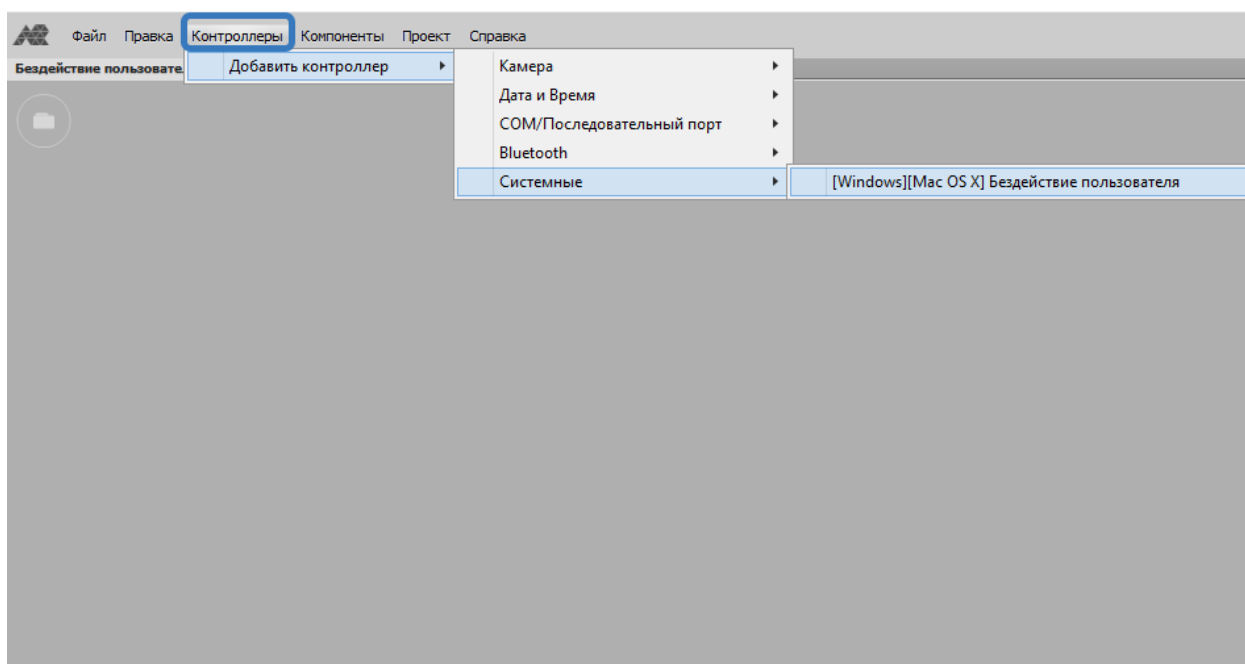
## 6.24. Контроллер "Бездействие пользователя" (Inactivity)

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

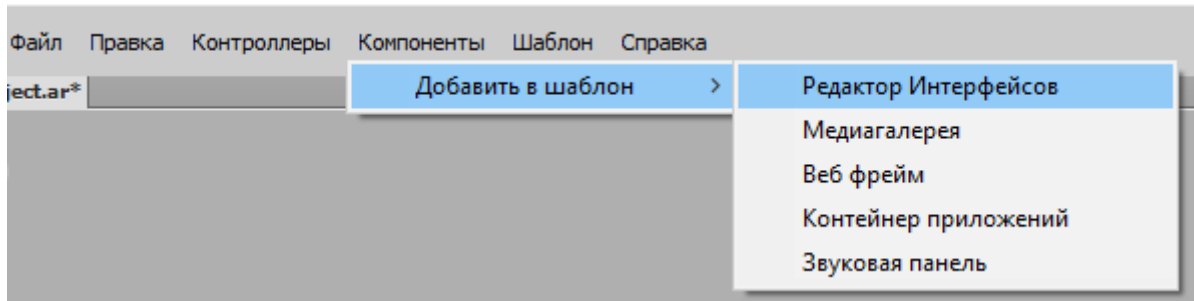


Для того, чтобы настроить проект с данным контроллером, необходимо:

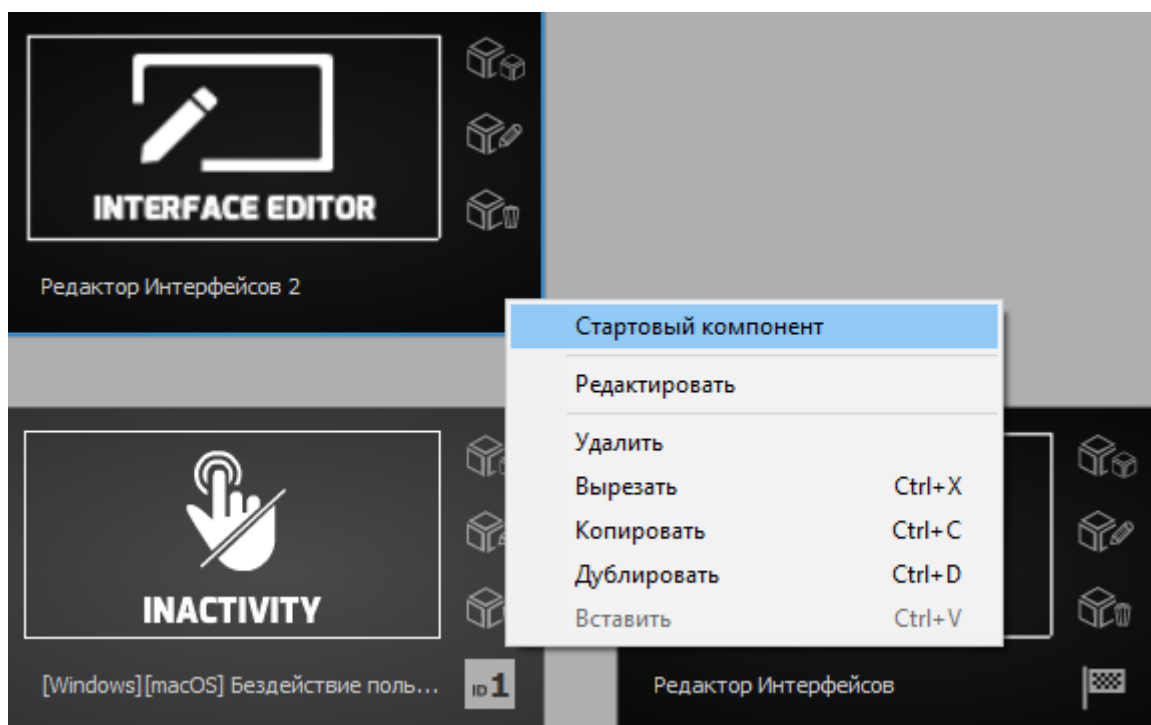
1. Создать проект в Дизайнер шаблонов;
2. На верхней панели меню нажать на раздел "Контроллеры";
3. В открывшемся списке выбрать "Добавить контроллер", потом раздел "Системные", затем "Бездействие пользователя";



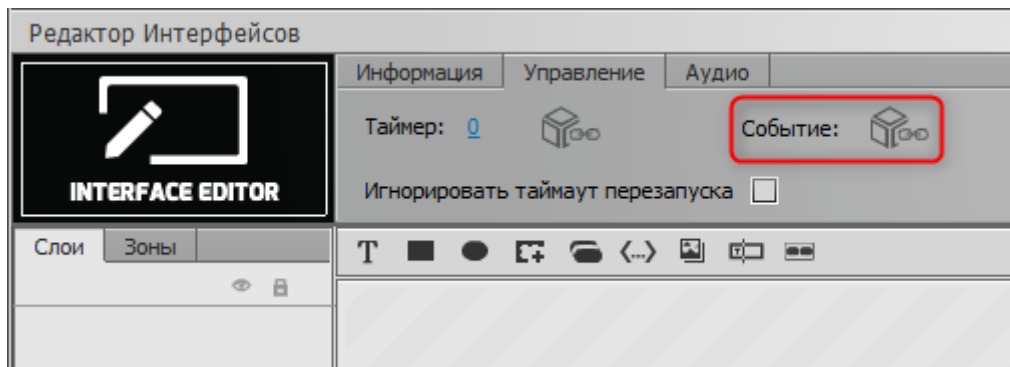
4. Нажать кнопку "Ок" в открывшемся окне;
5. Разместить контроллер на рабочем столе программы;
6. Добавить компоненты Interface Editor (любое кол-во), открыв иконку "меню" в правом верхнем углу и нажав на него левой кнопкой мыши;



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;

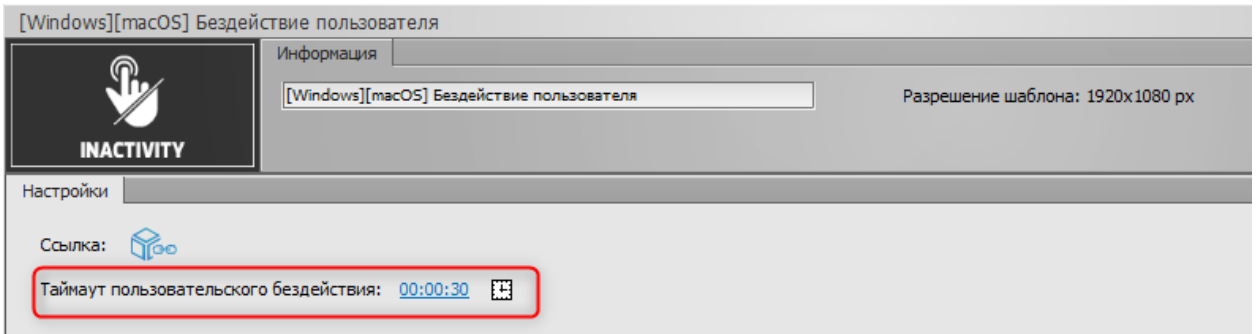


12. В левом нижнем углу нажать кнопку "Ок";

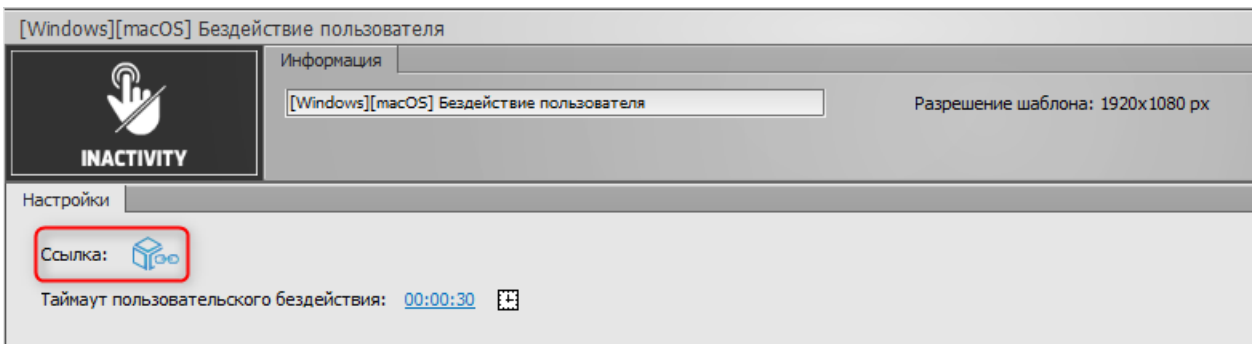
13. Ту же самую комбинацию команд необходимо проделать и с остальными компонентами;

14. Открыть контроллер после привязки к нему всех компонентов;

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



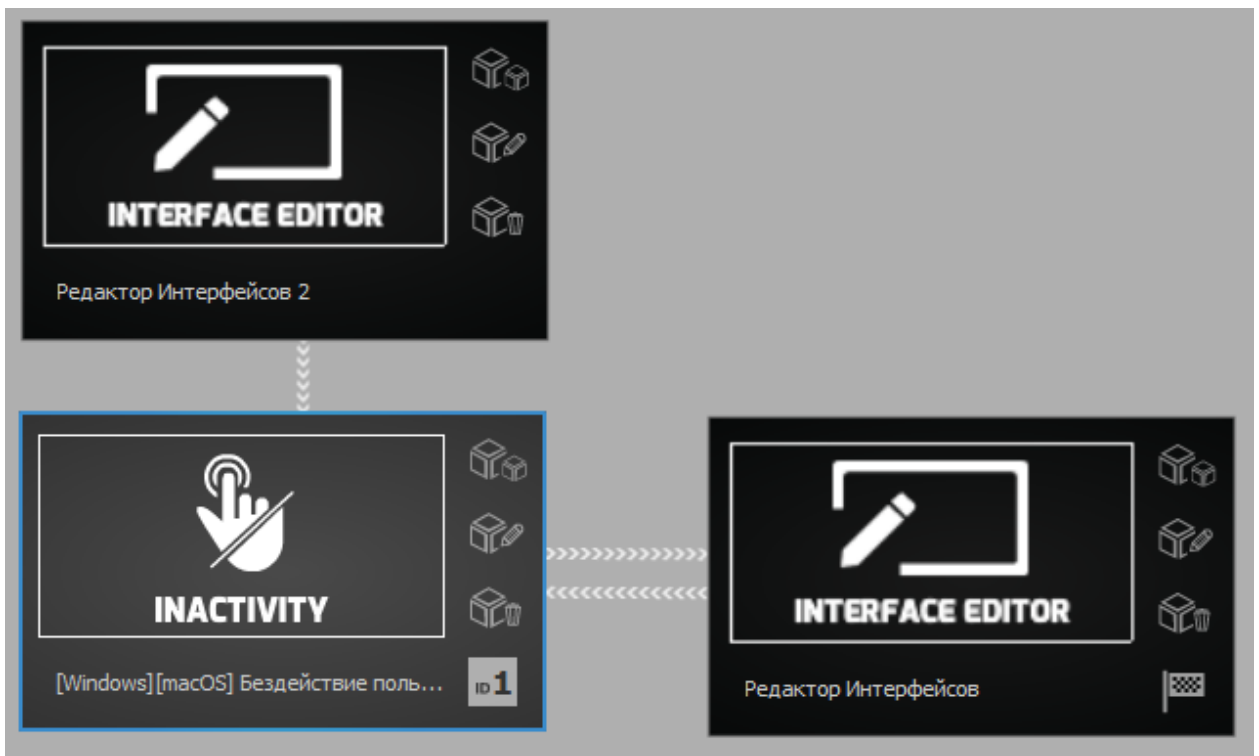
16. Нажать на иконку "Ссылка";



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

18. Нажать кнопку "Ок";

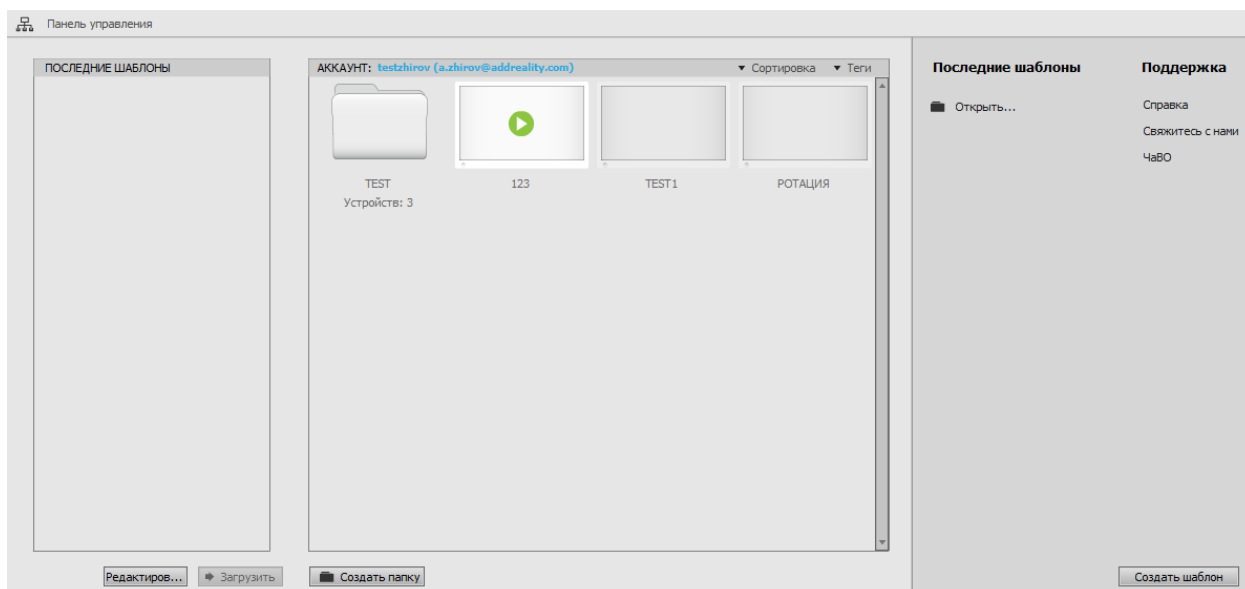
19. В данном примере мы установили возврат на стартовый компонент.



## 6.25. Управление точками вещания

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

Управление устройствами вещания осуществляется на панели управления.



## Статусы устройств

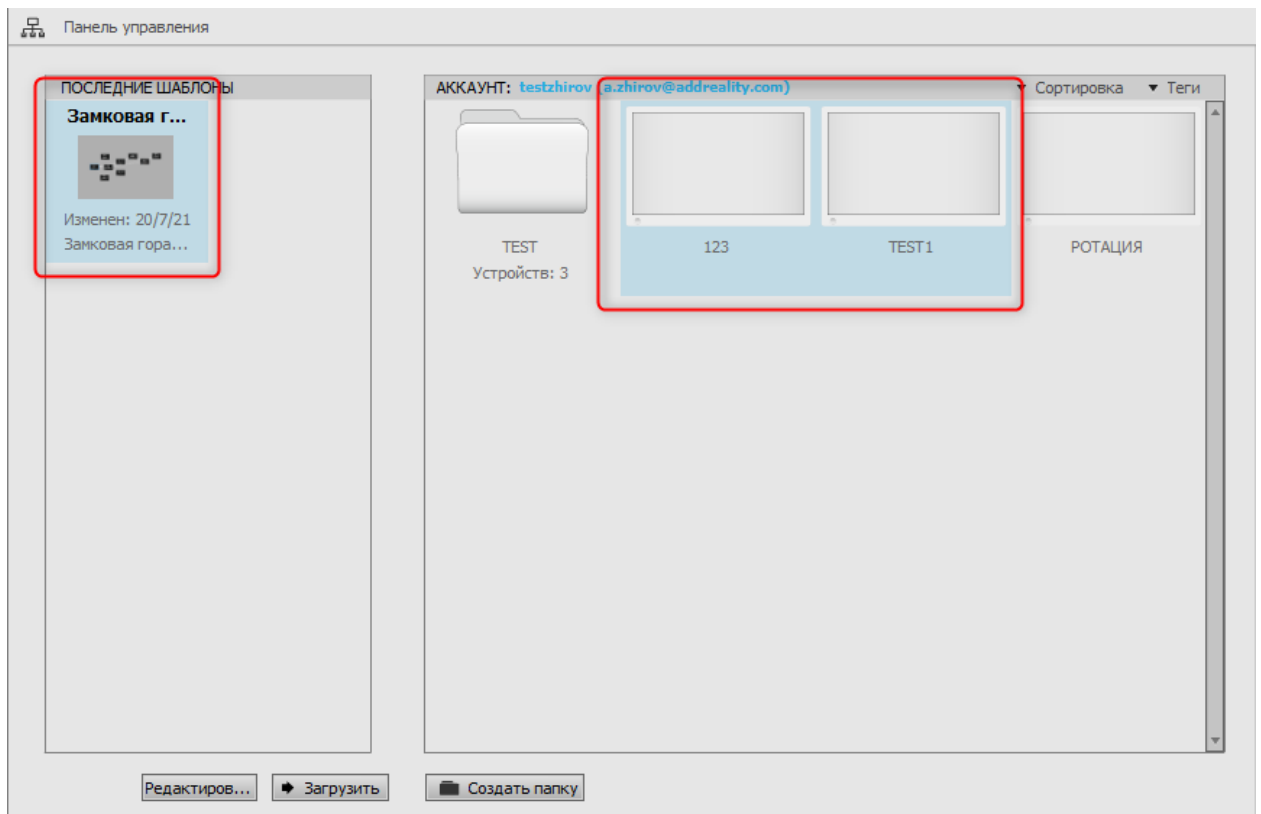
Для каждой точки вещания отображается **один из статусов**:

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

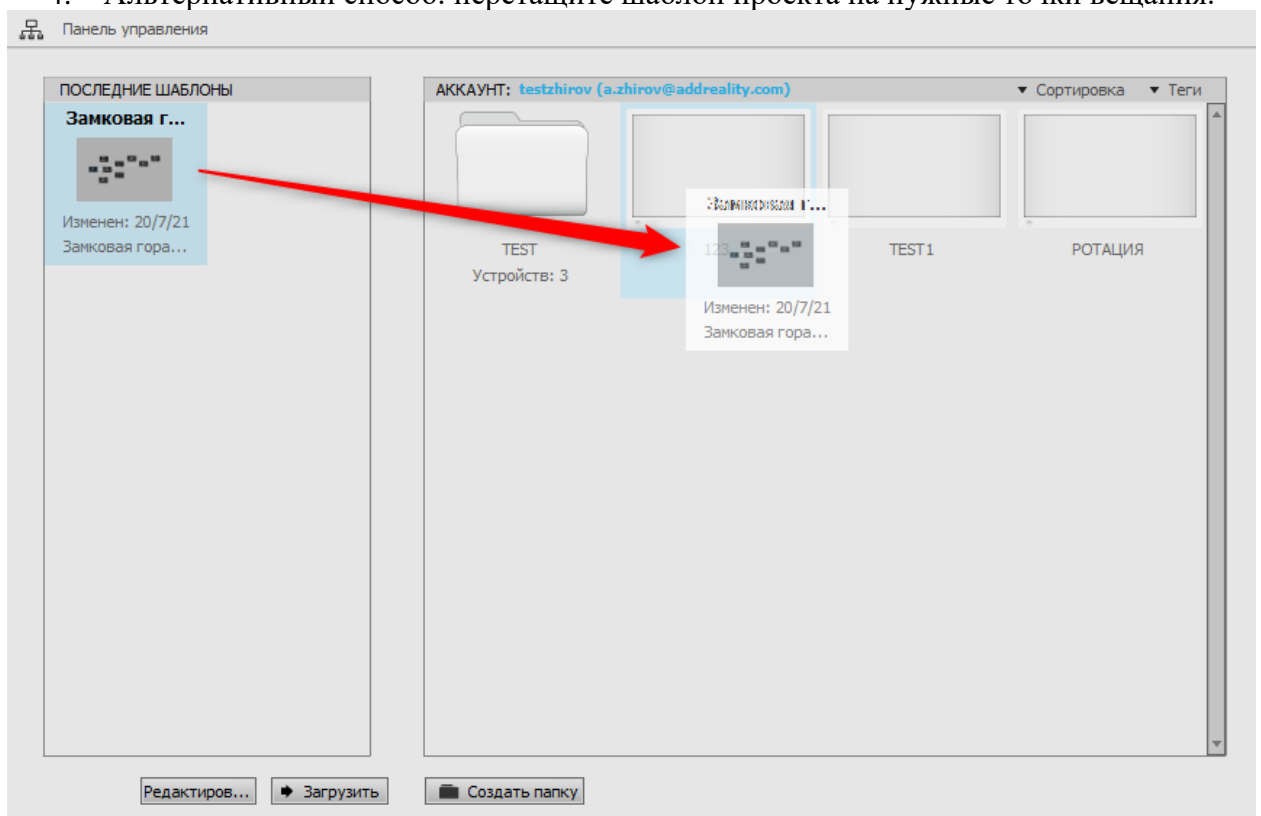
## 6.26. Загрузка шаблона проекта на точку вещания

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.

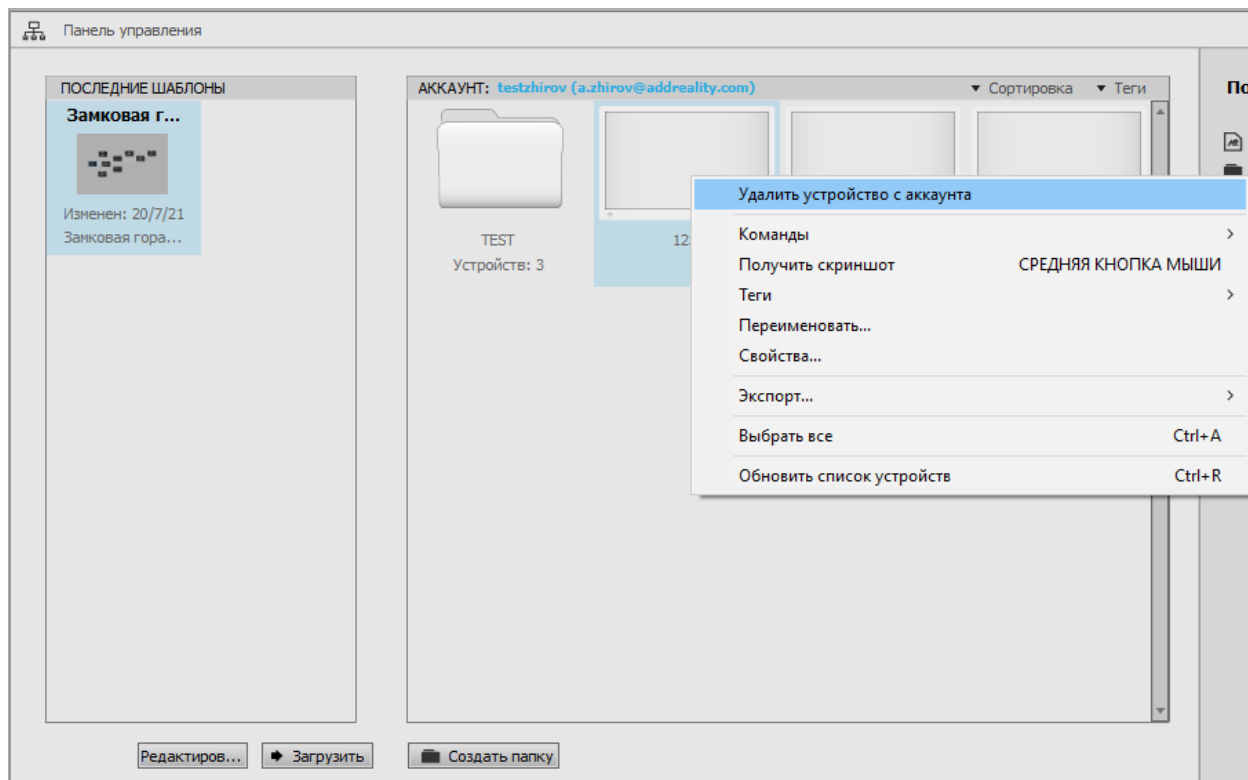


5. Дождитесь завершения загрузки шаблона на выбранные устройства.
6. Шаблон будет загружен и запущен на выбранных устройствах вещания.



## 6.27. 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 Дизайнера.

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.

## 6.28. 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.

## 6.29. 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.

## 6.30. 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.

## 6.31. 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.

## 6.32. 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.

## 6.33. Настройка точки вещания

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

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**, Плеер:

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.

## 6.34. Перезапуск проигрывателя

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

## 6.35. 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 Плеер 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 Плеер будет скрыто с экрана.

## 6.36. Выключение точки вещания

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

## 6.37. 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.

## 6.38. Гибернация точки вещания

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

## 6.39. Перезагрузка точки вещания

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

## 6.40. Обновление программы Плеер

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

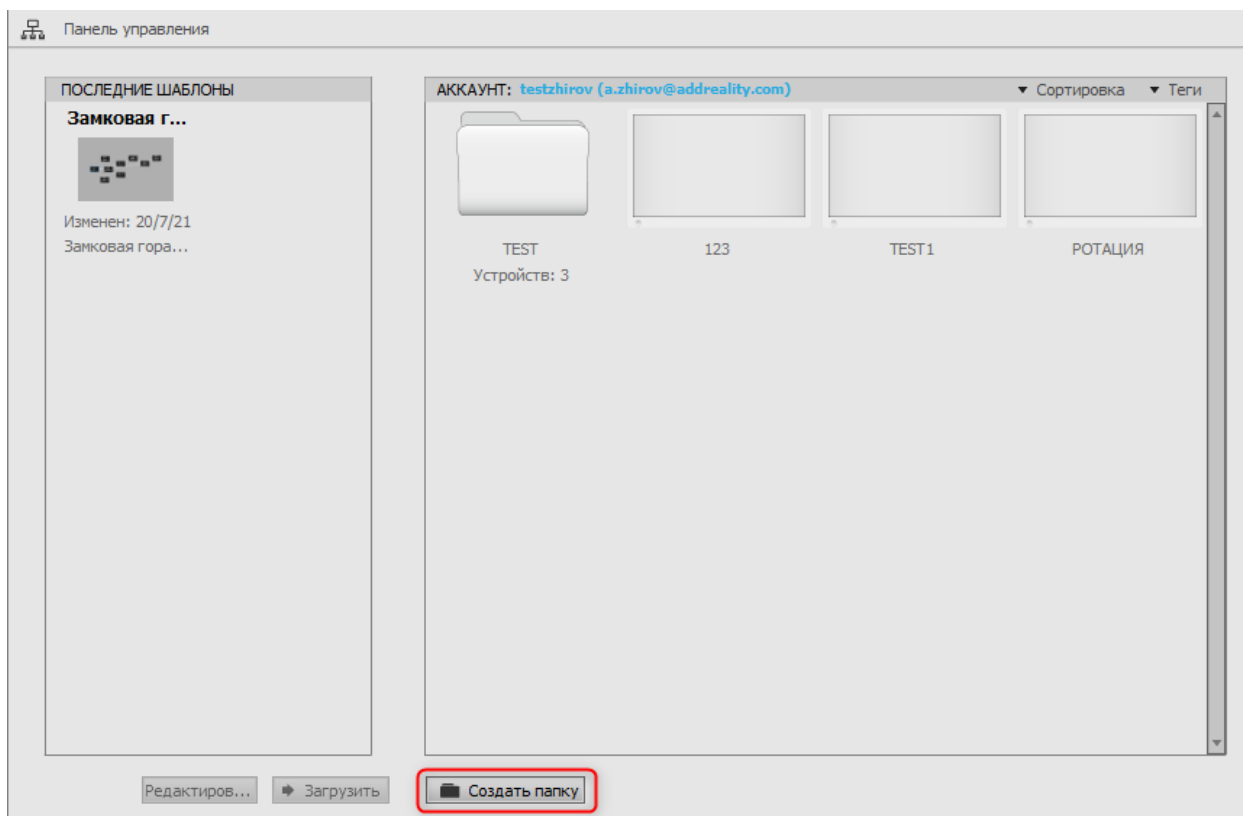
## 6.41. Снимок экрана

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

## 6.42. Создание каталога

Панель управления обеспечивает возможность создания каталогов для группировки точек вещания.

Для создания каталога:



1. Нажмите кнопку «Создать папку».
2. В поле «Имя папки» введите название каталога и нажмите «Создать».
3. Каталог будет добавлен.

## 6.43. 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.

## 6.44. 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.

## 6.45. 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.

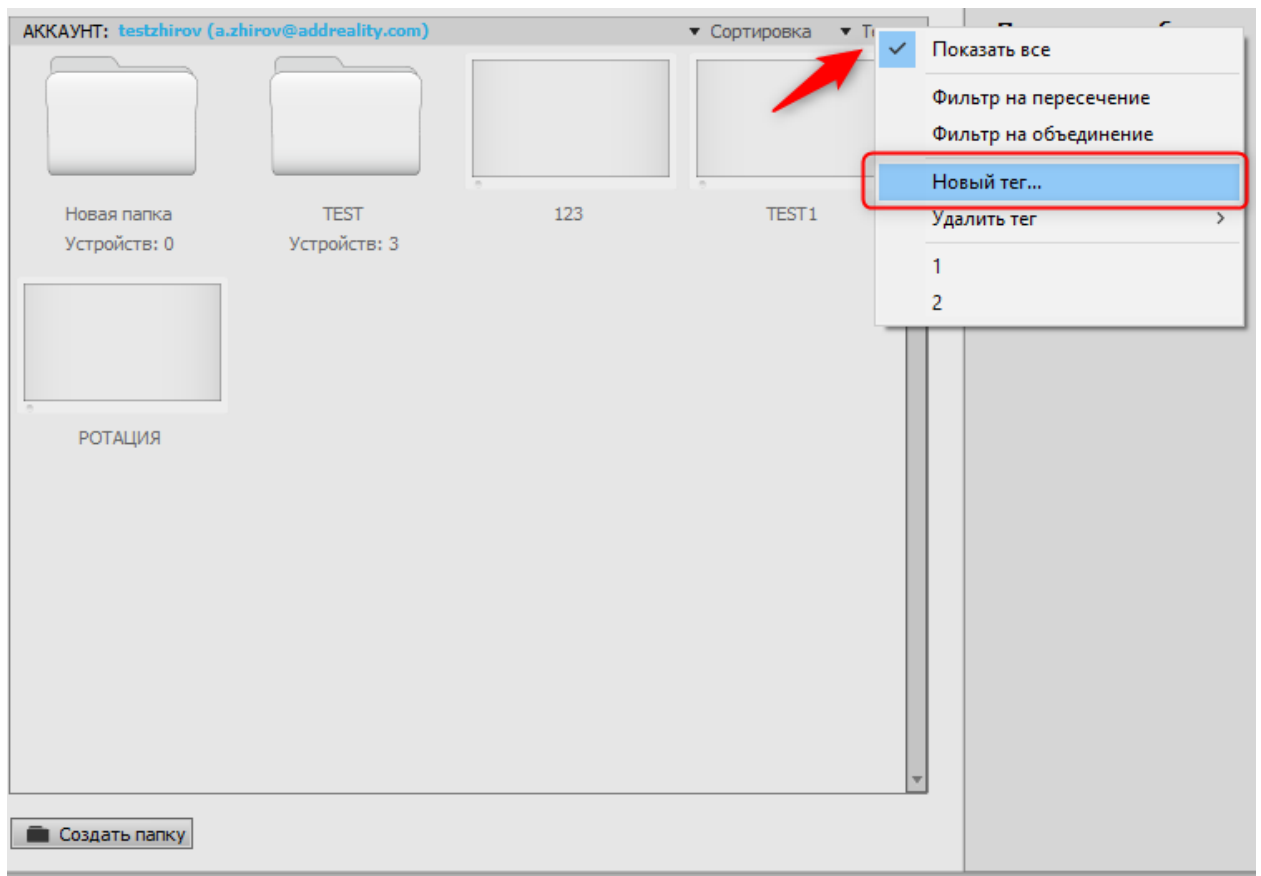
## 6.46. Удаление группы

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.

## 6.47. Создание нового тега для группировки точек вещания

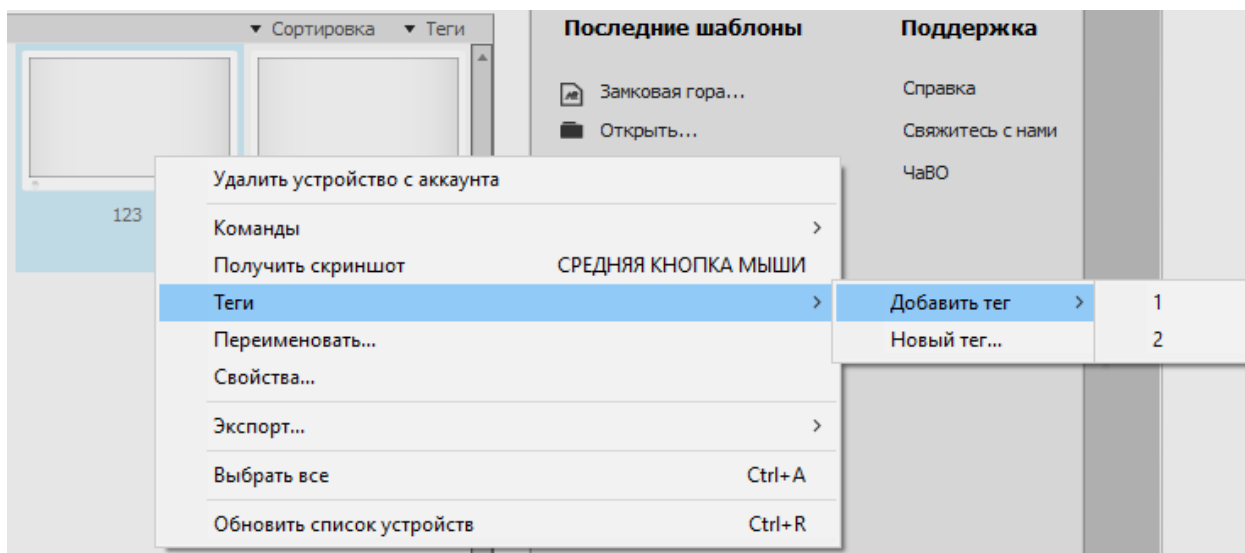
Для создания нового тега для группировки точек вещания:



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.

## 6.48. 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.

## 6.49. Отбор точек по тегам

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

## 6.50. Отображение всех точек вещания

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

## 6.51. 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».

## 6.52. 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.



## 6.53. 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».

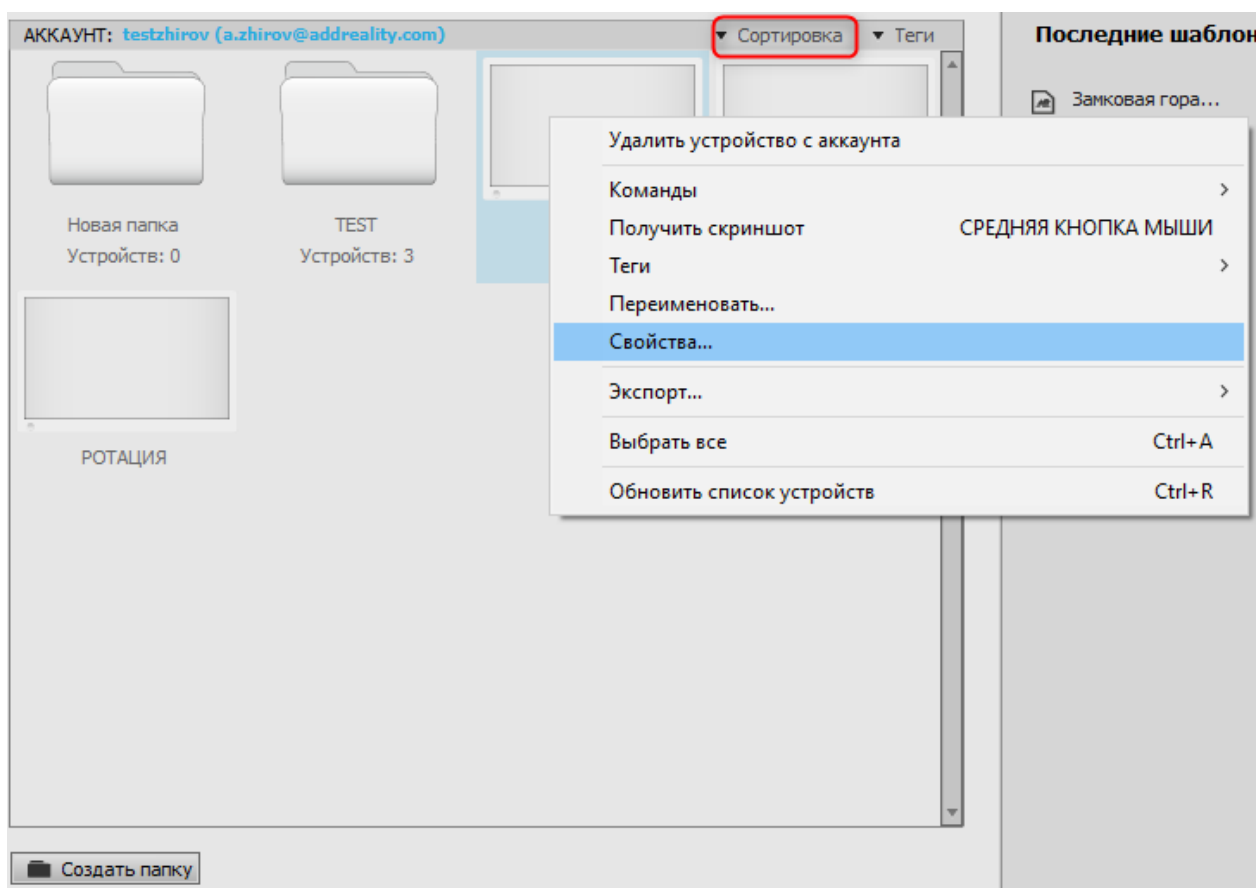
## 6.54. Сведения о точке вещания

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

1. название;
2. название запущенного на точке шаблона проекта;
3. версию программы Плеер, 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.

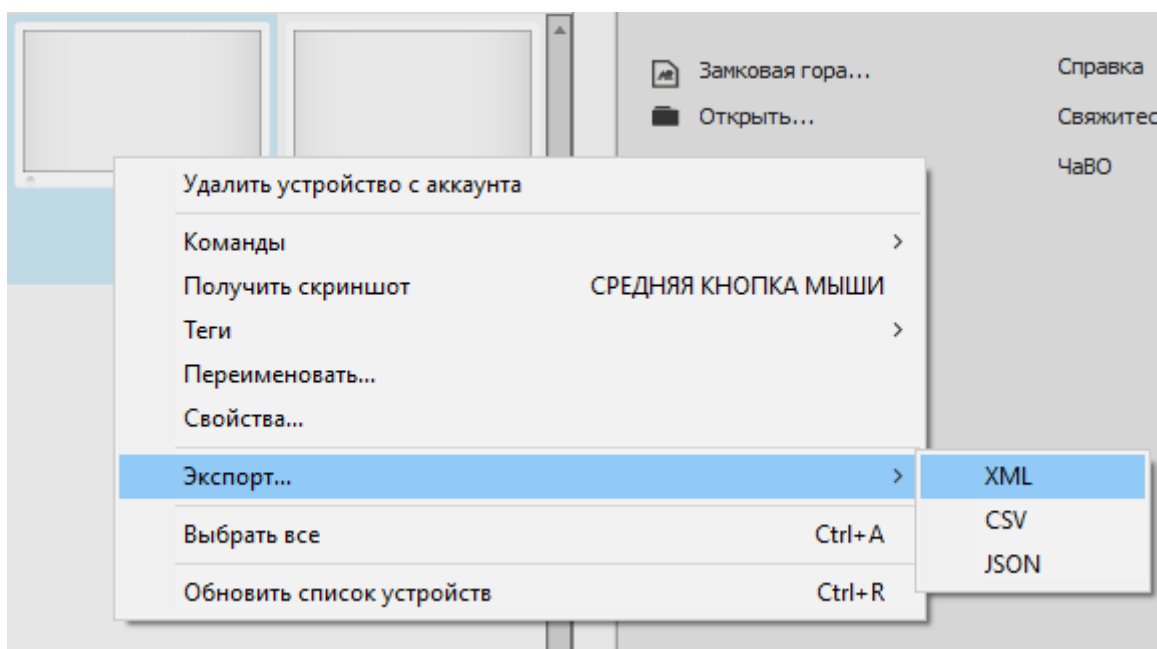


## 6.55. Экспорт сведений об устройствах вещания

**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 выгрузки.
4. Данные будут выгружены в указанный вами каталог.



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

Выбрать все	Ctrl+A
Обновить список устройств	Ctrl+R

## 6.56. 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 разделе «Загрузка шаблона проекта на точку вещания»).
3. Закройте программу.

Работа с программой будет завершена.

## 7. Возможности автоматической рекламы programmatic [BETA]

Общая информация

Автоматическая реклама programmatic – это совокупность методов автоматической продажи рекламы на основе данных о целевой аудитории. Продажи осуществляются с помощью внутреннего автоматизированного аукциона. Рекламные кампании размещаются на циклы и, на основе установленных ставок за показ, соперничают между собой за право проигрывания на устройстве.

Чтобы правильно использовать возможности рекламы programmatic, рекомендуется ознакомиться с пунктами 1.2-1.8 данного руководства.

Глоссарий programmatic

Цикл – совокупность временных и календарных границ, правил, настроек длительности и количества повторений, в рамках которых воспроизводятся рекламные кампании. Каждый цикл привязан к конкретному устройству. У одного устройства может быть не более 10. В цикле указывается информация о целевой аудитории и о стоимости эфира.

Максимальная ставка (Max Bid) – сумма денежных средств, которые рекламодатель готов потратить на показ рекламной кампании. При выборе цели «Количество воспроизведений» за одну тысячу показов, цели «Охват аудитории (CPM)» за одну тысячу потенциальных контактов, цели «Просмотры целевой аудитории (CPV)» за один таргетированный просмотр.

Перед тем как начать использовать рекламу programmatic

В первую очередь, необходимо обратиться в службу поддержки для включения модуля programmatic.

Затем необходимо создать и настроить цикл(ы) на одном или нескольких устройствах платформы. Подробнее как это сделать смотрите пункт 7.4 Настройка сети и точек вещания (профилирование).

## 7.1. Настройка сети и точек вещания (профилирование)

Расширение «Динамические циклы для продажи рекламы».

С данным расширением становится доступно чередовать разные рекламные кампании в цикле для прямой продажи рекламы, задать цель рекламной кампании «Календарное размещение рекламы». Рекламные кампании проигрываются в рамках циклов, например каждые 5 минут. Также по каждой рекламной кампании будут отображаться ее основные маркетинговые метрики: прогноз показов, охват аудитории (OTS), бюджет.

Перечень возможностей:

- Гибкая настройка Циклов на устройствах
- Профилирование инвентаря для автоматизации медиапланирования
- Проигрывание рекламы по модели “Календарное размещение”
- Расчет метрик: прогноз показов, охват аудитории (OTS), бюджет
- Отчеты: "План рекламной кампании" и "Эфирная справка"
- Тактика проигрывания: приоритетное размещение

Расширение «Сеть Programmatic Dooh».

Увеличьте свой доход используя новые возможности аукционов в режиме реального времени на ваших цифровых поверхностях. Настройте автоматическое размещение рекламной кампании по интересам аудитории площадок. С данным расширением становится доступно чередовать разные рекламные кампании, указав цели: «Ad Plays», «CPM» либо «CPV»

Возможности:

- Гибкая настройка Циклов на устройствах
- Профилирование инвентаря для автоматизации медиапланирования
- Проигрывание рекламы с целью достичь количество выходов рекламы в эфир “Ad Plays”
- Проигрывание рекламы с целью охватить нужного количества аудитории в эфире “CPM (Cost per Mile)”
- Проигрывание рекламы с целью достичь нужного количества гарантированных просмотров “CPV (Cost per View)”
- Расчет метрик: прогноз показов, прогноз просмотров, охват аудитории (OTS), рейтинг GRP, бюджет
- Отчеты: План рекламной кампании и Эфирная справка
- Тактика проигрывания: аукцион реального времени

## Включение расширений

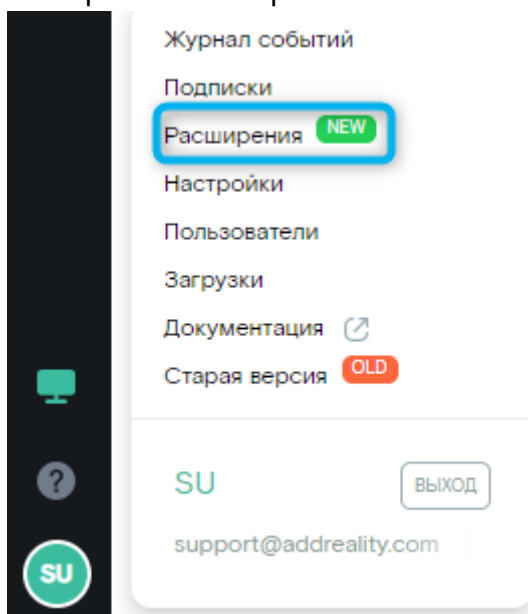
Чтобы включить расширения, в левом нижнем углу нажмите на кнопку «меню».

The screenshot shows a dashboard with a vertical sidebar on the left containing several icons. At the bottom of the sidebar, a button with the letters 'SU' is highlighted by a blue arrow. The main area of the dashboard is filled with several data cards:

- Active Campaigns:** 17 active campaigns, 31 total, 12 planned. Buttons: КАМПАНИИ, МЕДИАПЛАН.
- Shows per day:** 2. Button: ПОДРОБНЕЕ.
- Devices:** 18 total, 17 confirmed, 1 not connected, 0 on network. Button: УПРАВЛЯТЬ.
- Events per day:** 33. Button: ПОСМОТРЕТЬ СОБЫТИЯ.
- Device Status:** 17 not on network, 0 empty, 0 playing, 0 paused. Button: УПРАВЛЯТЬ.
- Platform Users:** 24. Button: УПРАВЛЯТЬ.
- Storage Space:** 12.0 Gb / 13.0 Gb. Button: УПРАВЛЯТЬ.
- Templates:** 89 loaded on platform. Button: УПРАВЛЯТЬ.
- Forms per day:** 0 sent. Button: УПРАВЛЯТЬ.

Powered by RTK

Выберите «Расширения».



После чего попав в раздел с расширениями, Вы можете нажать на пиктограмму расширения для перехода на экран настроек и включения



### Маркетплейс дополнительных функций

Настройте функциональность своей платформы в соответствии с вашими бизнес-целями. Активируйте расширения, которые будут давать вам больше ценности.

1 Месяц

10 количество

<p><b>Закрытый программатик аукцион: AdPlays, CPM, CPV</b></p> <p>Увеличьте свой доход, комбинируя привычные вам премиальные закупки рекламы и новые возможности аукционов в режиме реального времени на ваших цифровых поверхностях</p> <p>Бесплатно</p>	<p><b>Прямые продажи рекламы в динамических циклах</b></p> <p>Начните продавать рекламу в циклах, которые встраиваются в основной эфир. Вы можете создать циклы любого размера и установить тарифы в разное время на каждом устройстве. Это поможет больше заработать на вашей сети.</p> <p>Бесплатно</p>	<p><b>Dooh.One</b></p> <p>Получайте больший доход от вашей сети рекламных экранов. Объедините прямые продажи рекламы с Programmatic Ad Exchange для максимальной доходности сети в которой будет меньше незаполненного времени</p> <p>Бесплатно</p>
<p><b>Designer</b></p> <p>Программа для создания продвинутого медиа-контента без разработки, в том числе с использованием интеграций с внешними данными</p> <p>За единицу 2.399P</p>	<p><b>Face Recognition</b></p> <p>Обнаружение и трекинг лиц, определение длительности просмотра. Распознавание пола и возраста и создание триггеров по более чем 15 метрикам</p> <p>За единицу 490P</p>	<p><b>Disk Space</b></p> <p>Расширение дискового пространства</p> <p>За единицу 30P</p>

На экране настроек вам нужно жать кнопку включить для активации расширения

ПЛАНЫ   РАСШИРЕНИЯ   МОИ ПОДПИСКИ

🌀 Прямые продажи рекламы в динамических циклах ВКЛЮЧИТЬ

Подробнее   Настройки

Начните продавать рекламу в циклах, которые встраиваются в основной эфир. Вы можете создать циклы любого размера и установить тарифы в разное время на каждом устройстве. Это поможет больше заработать на вашей сети.

**Возможности:**

- Гибкая настройка Циклов на устройствах
- Профилирование инвентаря для автоматизации медиапланирования
- Проигрывание рекламы по классической модели "Календарное размещение"
- Расчет метрик: прогноз показов, охват аудитории (OTS), бюджет
- Отчеты: план рекламной кампании и эфирная справка
- Тактика проигрывания: приоритетное размещение

Остались вопросы?  
Если у вас остались вопросы, вы можете задать их в нашем разделе поддержки.

Включенные расширения будут отмечены флажком

🌀 Прямые продажи рекламы в динамических циклах

Начните продавать рекламу в циклах, которые встраиваются в основной эфир. Вы можете создать циклы любого размера и установить тарифы в разное время на каждом устройстве. Это поможет больше заработать на вашей сети.

✔ Бесплатно



## 7.2 Настройка сети и точек вещания под циклические рекламные кампании

*Запустите циклическую рекламу на вашей платформе*

Циклическая реклама — это автоматические рекламные вставки в базовый эфир на ваших устройствах.

Для запуска, циклической рекламы на устройствах платформы необходимо добавить и настроить временные промежутки под рекламные вставки. Другое название этих промежутков — "циклы".

### Настройка циклов

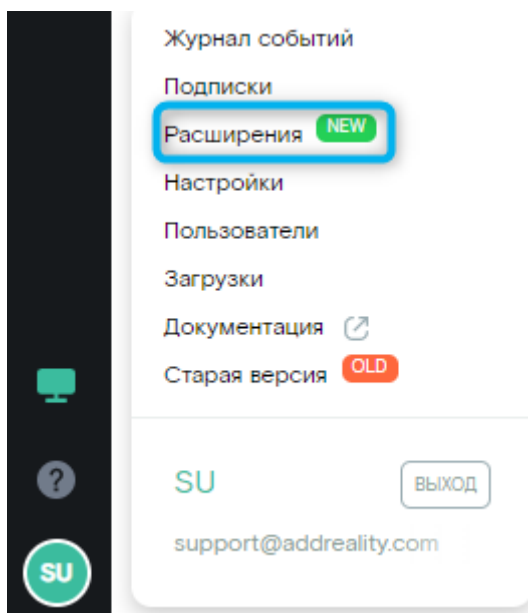
В системе Addreality существует два вида рекламы:

1. Рекламные кампании базового вещания
2. Циклические рекламные кампании:
  1. Рекламные кампании на циклах
  2. Programmatic рекламные кампании на циклах

Циклические рекламные кампании размещаются **в циклах** в промежутках базовой трансляции.

*Добавьте и настройте циклы.*

Перейдите в раздел Расширения



## Выберете расширение прямых продаж рекламы в динамических циклах

ПЛАНЫ

РАСШИРЕНИЯ

МОИ ПОДПИСКИ



### Маркетплейс дополнительных функций

Настройте функциональность своей платформы в соответствии с вашими бизнес-целями. Активируйте расширения, которые будут давать вам больше ценности.

1 Месяц



10 количество



**Закрытый программатик аукцион: AdPlays, CPM, CPV**

Увеличьте свой доход, комбинируя привычные вам премиальные закупки рекламы и новые возможности аукционов в режиме реального времени на ваших цифровых поверхностях



Бесплатно



**Прямые продажи рекламы в динамических циклах**

Начните продавать рекламу в циклах, которые встраиваются в основной эфир. Вы можете создать циклы любого размера и установить тарифы в разное время на каждом устройстве. Это поможет больше заработать на вашей сети.



Бесплатно



**Dooh.One**

Получайте больший доход от вашей сети рекламных экранов. Объедините прямые продажи рекламы с Programmatic Ad Exchange для максимальной доходности сети в которой будет меньше незаполненного времени



Бесплатно

На открывшемся экране выберете пункт настройки

ПЛАНЫ   РАСШИРЕНИЯ   МОИ ПОДПИСКИ

Прямые продажи рекламы в динамических циклах ВЫКЛЮЧИТЬ

Подробнее Настройки

Прямые продажи рекламы в динамических циклах ВЫКЛЮЧИТЬ

Подробнее   **Настройки**

1

New profile  ✓ ⊘

[BETA] Разрешить Addressality DSP продажу рекламы ?

2

Начало        Конец

• ЦИКЛ 1   + Добавить цикл

Цикл

4

Длительность цикла ?

5

Повтор ?  раз(а) в

3

Правила ?

Правило 1

Время

День недели

6

Равномерное распределение кампаний в Цикле ?

1) Введите название профиля.

2) Задайте "Срок действия" профиля. Срок действия профиля определяет, на какое время будут актуальны настройки данного профиля. Поочередно задайте день, месяц, год и время начала (От) и конца (До) жизни цикла.

Два важных правила настройки профиля:

1. Количество повторений цикла в сумме по времени не должно быть больше, чем размер цикла (цикл длительностью 10 минут, не может повториться больше 1 раза в 10 минут, 2 раз в 20 минут, 3 раз в 30 минут и т.д.)
2. Используя повторения цикла, помните, что в определенный момент времени повторяющиеся циклы могут накладываться друг на друга по времени.

3) *Необязательно*: Добавьте правила, при соблюдении которых данный цикл будет воспроизводиться в рекламной кампании. Нажмите кнопку «Добавить правило».

В правилах можно уточнить условия по каким месяцам, числам, дням недели, в какое время и в какое время в каждом часе будет проигрываться цикл. После создания правила выберите один из вышеперечисленных вариантов. При необходимости можно создать правило с указанием всех пяти условий. Допускается создание неограниченного числа правил. При соблюдении всех условий любого из правил кампании смогут проигрываться в рамках данного цикла в указанное время.

4) Задайте длительность цикла. Укажите количество и единицу измерения (секунды, минуты или часы). Данное количество времени цикл будет проигрываться на устройстве.

5) Введите количество повторений цикла за количество времени и укажите единицу времени.

6) Включите данную опцию, для равномерного распределения циклических рекламных кампаний и базового эфира устройства.

The screenshot shows two sections of the advertising settings interface. The first section, titled 'Настройка сегментов аудитории' (Audience Segments), has a blue callout bubble with the number '7'. It lists two segments: 'Аудитория мужского пола за 1 час.' (Male audience for 1 hour) and 'Аудитория женского пола за 1 час.' (Female audience for 1 hour), each with a minus sign and an edit icon. The second section, titled 'Стоимость рекламы в цикле' (Cost of advertising in cycle), has a blue callout bubble with the number '8'. It contains four columns of settings, each with a question mark icon: '1000 проигрываний по одной секунде (Ad Plays или Календарное размещение)' (1000 plays per second) set to 10 RUB; 'Потенциальный охват аудитории (CPM) за 1000 возможных контактов' (Potential reach) set to 150 RUB; 'Один таргетированный просмотр рекламы длительностью одна секунда (CPV)' (One targeted view) set to 0.5 RUB; and 'Конверсия в просмотры' (Conversion to views) set to 40%.

7) Укажите информацию об аудитории:

- Количество мужчин, находящихся в помещении, где установлена точка вещания на период одного проигрывания цикла. **Примечание:** время проигрывания одного цикла задается в 4 пункте)
- Количество женщин, находящихся в помещении, где установлено точка вещания на период одного проигрывания цикла. **Примечание:** время проигрывания одного цикла задается в 4 пункте)

8) Укажите стоимость рекламы в циклы. Нажмите на «значок карандаша» и введите сумму.

**Примечание:** Указание стоимости рекламы становится доступно после включения соответствующего расширения.

Расширение "Динамические циклы для продажи рекламы":

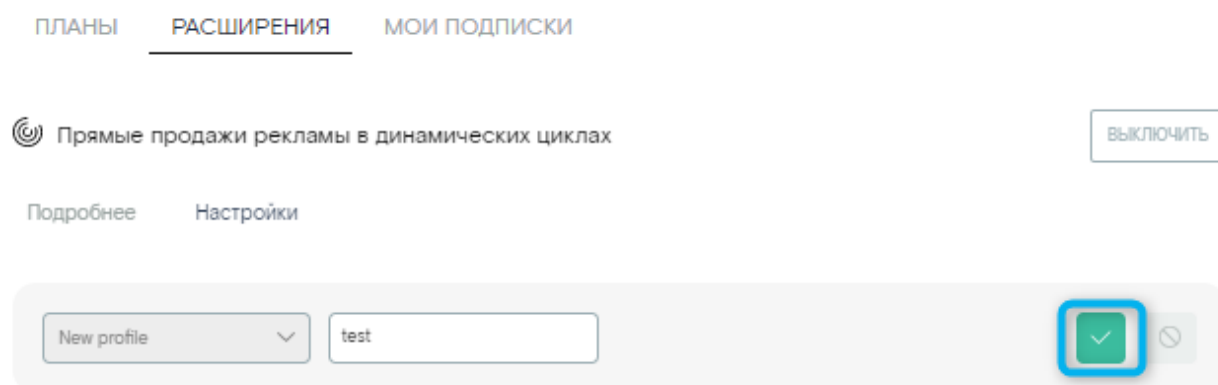
- За «1000 показов». Используется в кампаниях с целями: "Календарное размещение", "Количество воспроизведений (Ad Plays)".

Расширение "Сеть Programmatic Dooh":

- «CPM» — За 1000 потенциальных контактов. Используется в цели кампании — «Охват аудитории (CPM)»
- «CPV» — за 1 таргетированный просмотр. Используется в цели кампании — «Просмотры целевой аудитории (CPV)»
- % конверсии в просмотры – процент людей из общей аудитории, которые взаимодействуют с рекламой. Параметр, необходимый для вычисления маркетинговых метрик: OTS(Аудитория) и Валовой GRP.

**Важно.** Цены указываются за одну секунду проигрывания рекламной кампании.

**Важно!** Нажмите кнопку сохранить, чтобы внесенные изменения вступили в силу.



В данном профиле есть возможность создать от 1 до 10 циклов. Чтобы добавить еще



После сохранения профиля вы можете назначить устройства, которые будут использовать созданный цикл

ПЛАНЫ РАСШИРЕНИЯ МОИ ПОДПИСКИ

🔄 Прямые продажи рекламы в динамических циклах

ВЫКЛЮЧИТЬ

Подробнее Настройки

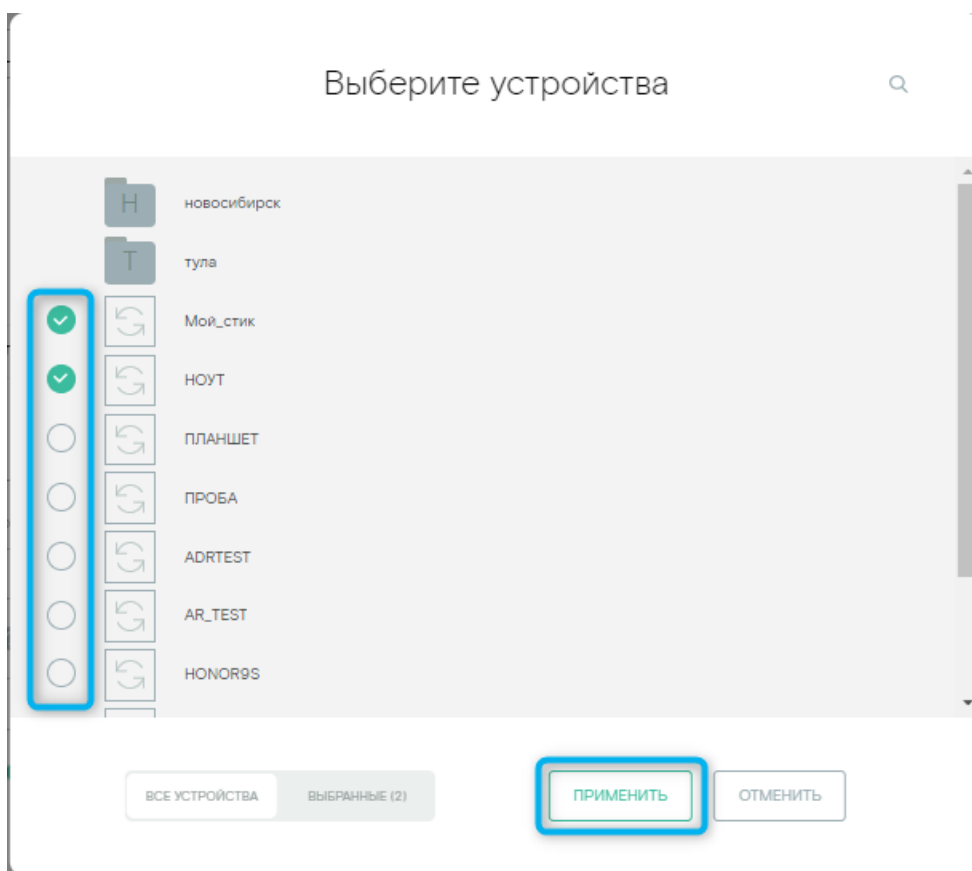
test\_addr\_1

РЕДАКТИРОВАТЬ

КОПИРОВАТЬ

УДАЛИТЬ

УСТРОЙСТВА



## 7.3 Цели циклических кампаний


Циклические рекламные кампании основываются на цели. При создании циклической кампании в первую очередь выберите **"Цель кампании"**.


Цель должна соответствовать тому, чего вы хотите добиться:


1. Календарное размещение. Используйте для прямых продаж рекламы. Реклама с этой целью всегда проигрывается самой первой. Цель — трансляция рекламы по расписанию.
2. Количество воспроизведений (Ad Plays). Используйте для аудиомаркетинга, для устройств без камеры и, если нет исторических данных об аудитории. Цель — добиться количества показов рекламы без учета аудитории.
3. Охват аудитории (CPM). Используйте для больших экранов и для аудиомаркетинга. Учитываются исторические данные об аудитории. Цель — добиться количества потенциальных контактов аудитории с рекламой. *Примечание: задайте исторические данные об аудитории при настройке устройств.*
4. Просмотры целевой аудитории (CPV). Используйте при наличии камеры на устройстве. Цель — добиться количества гарантированных просмотров аудитории, зафиксированных камерой. *Примечание: для эффективной работы камеры рекомендуем ознакомиться с данной статьей.*

При достижении цели, рекламная кампания считается завершенной и перестает воспроизводиться на устройствах.

Базовое вещание подходит для основного контента


 **Видео плейлист**  
Воспроизведение изображений и видео

 **Аудио плейлист**  
Воспроизведение музыки и прочих звуковых файлов

 **Из шаблона**  
Воспроизведение вашего шаблона или шаблона из готовой библиотеки

---

Циклические рекламные вставки в базовое вещание <sup>beta</sup>


 **1**

**Календарное размещение рекламы**

Настроить трансляцию в циклах по установленному периоду.

Для точек без камер или данных об аудитории или аудиомаркетинга.


Циклические рекламные вставки в базовое вещание <sup>beta</sup>

 **2**

**Цель: количество показов рекламы**

Добиться установленного количества выходов кампании в эфир.


Для точек без камер, без данных об аудитории или аудиомаркетинга.

 **3**

**Цель: потенциальный охват аудитории**

Добиться установленного охвата аудитории. Трансляция в циклах с учётом аудитории на основе исторических данных.

Для больших экранов, охватных инсталляций или аудиомаркетинга.

 **4**

**Цель: просмотры целевой аудитории**

Добиться установленного количества гарантированных просмотров целевой аудитории.

Для точек вещания с камерами.

Реклама с целью "Календарное размещение" проигрывается на устройствах раньше кампаний с другими целями. Следующими проигрываются кампании с целями 2, 3 и 4 с установленными ставками за показ или просмотр. Какая реклама будет проигрываться — решается с помощью аукциона на каждом устройстве.

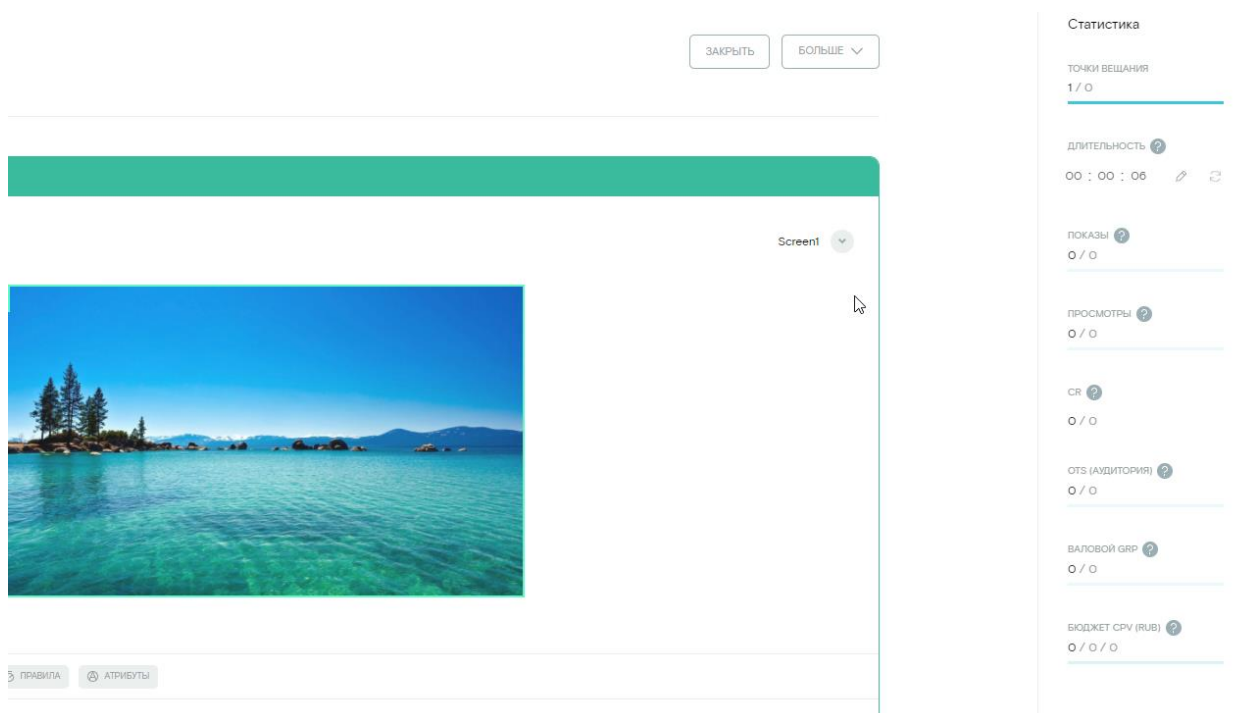


## 7.4. Панель информации циклических кампаний

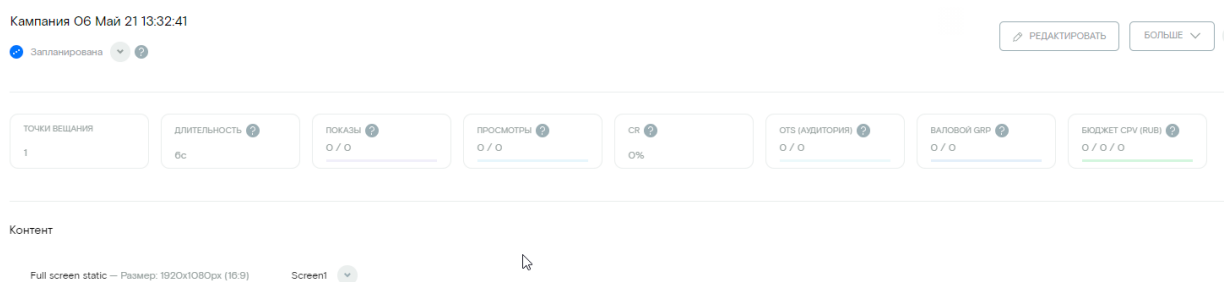
Отслеживайте количество устройств, на которых может проигрываться реклама, длительность рекламы, количество показов, просмотров, бюджет и другие показатели **на панели информации в кампании**.

Панель информации появится после выбора цели, если добавить в рекламную кампанию контент и разместить его на шаблон. Панель информации различна для каждой цели.

При редактировании кампании панель будет в правой части интерфейса:



Если кампания запущена, панель информации будет в верхней части кампании:



Общий список отображаемых параметров:

- Точки вещания — суммарное количество устройств, на которых может отображаться рекламная кампания;
- Длительность — длительность одного проигрывания рекламной кампании целиком;

Ручной ввод – приоритетнее расчетного значения;

Значение длительности рассчитывается на основании длительности контента (изображение – 6 сек, видео – длительность видео), зон, на которые он назначен, количество сцен в шаблоне и т.д. При выборе свойств плейлиста проигрывается x единиц контента за раз, в случайном порядке, длительность берется на основании x самых длинных единиц контента

- Показы (прогноз/факт) — соотношение количества выходов рекламы в эфир, прогнозируемое значение к фактическому на данный момент. Прогнозируемое значение — это максимально возможное количество выходов рекламы в эфир с учетом расписания;

Берется наложение времени каждого Профиля и Рекламной Кампании – когда РК можно воспроизводиться. Например:

Если Профиль – только на будни с 8 до 20, а РК – на весь месяц и целый день, то РК будет играть только по будням с 8 до 20

Если Профиль с 1 по 7 месяцы, а РК со 2 по 9, то играть будет со 2 по 7

- Просмотры (прогноз/факт) — соотношение количества зарегистрированных камерой просмотров РК, прогнозируемое значение к фактическому на данный момент. Прогнозируемое значение — это максимально возможное количество просмотров рекламы с учетом расписания;
- CR (%) — процентное соотношение показов к просмотрам, зарегистрированным по камере;
- OTS ("opportunity to see") — количество клиентов, которые потенциально могут увидеть рекламу. Определяется на основе данных, указанных во время настройки устройств;
- GRP(s) (англ. Gross Rating Point) — маркетинговый показатель, отражающий масштаб рекламного воздействия. Считается методом суммирования рейтингов всей рекламной кампании по всем носителям. GRP показывает, сколько раз рекламное сообщение попадает на глаза людям за период рекламной кампании. Особенностью GRP является то, что при его расчете учитываются все контакты, как первые, так и повторные. GRP — это процентное соотношение аудитории, которая видела эфирное событие, по отношению ко всей аудитории, которая могла его видеть. Знак процента обычно опускается. Например, если в первый день рекламной кампании рекламу увидело 20 % аудитории, то рейтинг равен 20. Во второй день 45 % аудитории «проконтактировали» с рекламой, рейтинг равен 45. Третий день — 47 %, рейтинг — 47. По данным результатам, валовой рейтинг (GRP), будет равен  $20+45+47=112$ ;  
Вся аудитория на данный момент = Кол-во устройств Профиля \* Проходимость из Профиля \* За кол-во дней (округл вверх до целого), прошедших со старта РК  
Вся аудитория за расписание РК = Кол-во устройств Профиля \* Проходимость из Профиля \* За кол-во дней (округл вверх до целого) за все расписание РК
- Calendar Budget(прогнозируемый бюджет) - Бюджет (прогнозируемый(1)/установленный (2)/фактический (3)) – бюджет рекламной кампании:
  - 1) Прогнозируемая стоимость максимально возможного количества показов рекламы за установленное расписание кампании. То есть, за время, указанное в расписании кампании, возможно достичь количества показов на сумму прогнозируемой стоимости. Формируется на основе данных, указанных во время настройки профилей устройств.
  - 2) Установленный вручную внутри кампании;
  - 3) Фактическая сумма, уже потраченная на воспроизведение кампании.

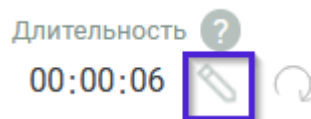


## 7.5. Длительность рекламной кампании

Длительность рекламной кампании отображается на панели информации. Панель информации появится, если добавить в рекламную кампанию контент и разместить его на шаблон.

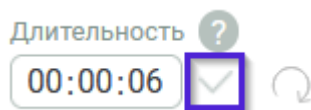
Задайте длительность рекламной кампании, за которое она будет проиграна **целиком**.

Нажмите на значок карандаша у надписи «Длительность».



Введите общую длительность рекламной кампании (поочередно: часы, минуты, секунды).

**Нажмите кнопку "V"**



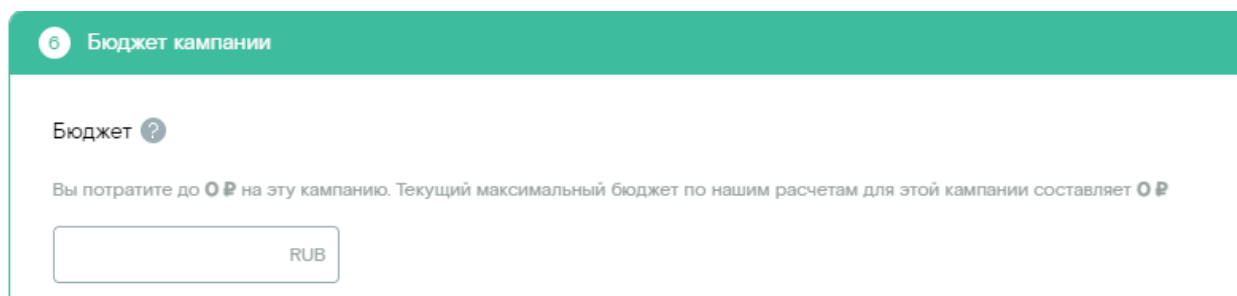
**для сохранения изменений.**

## 7.6. Бюджет рекламной кампании

*Контролируйте бюджеты рекламных кампаний*

Бюджет рекламной кампании — это сумма денежных средств, которую необходимо заплатить за достижение цели рекламной кампании. Бюджет расходуется за каждый показ или просмотр рекламы.

Задайте бюджет при создании рекламной кампании.



Отслеживайте сумму бюджета в панели информации (последний пункт в списке). Панель информации появится, если добавить в рекламную кампанию контент и разместить его на шаблон.

Бюджет (прогнозируемый(1)/установленный (2)/фактический (3)) – бюджет рекламной кампании:

- 1) Прогнозируемая стоимость максимально возможного количества показов рекламы за установленное расписание кампании. То есть, за время, указанное в расписании кампании, возможно достичь количества показов на сумму прогнозируемой стоимости. Формируется на основе данных, указанных во время настройки профилей устройств.
- 2) Установленный вручную внутри кампании;
- 3) Фактическая сумма, уже потраченная на воспроизведение кампании.

После расхода установленной(2) суммы бюджета рекламная кампания завершится и не будет проигрываться на устройствах, вне зависимости, достигнута цель или нет.

## 7.7.Ваша ставка

*Контролируйте продвижение рекламных кампаний programmatic к цели с помощью ставок*

Повысьте премиальность рекламы — задайте ставку. Кампании с установленной ставкой проигрываются на устройствах раньше кампаний без ставки.

Ваша ставка 

CPV 1 таргетированный просмотр за 1 секунду

Эффективный диапазон ставок: 0₽ — 0₽ . Кампания может вытеснить менее приоритетные.

 RUB

Ваша ставка — высшая цена, которую рекламодатель готов заплатить за показ(ы) или просмотр рекламной кампании.

Чем выше ставка, тем выше шанс попасть в эфир на устройствах.

## 7.8. Аукционная модель продаж рекламы

Узнайте в какой последовательности реклама воспроизводится на устройствах

Аукцион рекламных кампаний проходит на каждом устройстве перед каждым проигрыванием рекламной кампании. Устанавливайте ставки за показы и просмотры и всегда будет воспроизводиться самая выгодная для вас реклама.

Рекламные кампании воспроизводятся в следующем порядке:

1. Рекламные кампании с целью «Календарное размещение» в порядке расположения в медиаплане, сверху вниз;
2. Рекламные кампании с целями «Количество воспроизведений (Ad Plays)», «Охват аудитории (CPM)», «Просмотры целевой аудитории (CPV)» с установленными ставками за показ или просмотр;
3. Рекламные кампании с целями «Количество воспроизведений (Ad Plays)», «Охват аудитории (CPM)», «Просмотры целевой аудитории (CPV)» без ставок;
4. Рекламные кампании базового вещания («На таймлайн»).

Подробная логика воспроизведения рекламных кампаний:



1) Рекламные кампании с целью «Календарное размещение» всегда будут воспроизводиться в первую очередь.

В случае назначения нескольких кампаний с целью «Календарное размещение» на одно и то же время, первой воспроизведется кампания, расположенная выше в медиаплане.

2) Вторыми следуют рекламные кампании с целями «Количество воспроизведений (Ad Plays)», «Охват аудитории (CPM)», «Просмотры целевой аудитории (CPV)» для которых установлена ставка.

В первую очередь воспроизводятся кампании с наибольшей ставкой, затем остальные, по убыванию суммы ставки.

При одинаковой ставке, в случае назначения двух кампаний на одинаковое время, будет воспроизводиться кампания, расположенная **выше** в медиаплане.

3) Третьими воспроизводятся рекламные кампании с целями «Количество воспроизведений (Ad Plays)», «Охват аудитории (CPM)», «Просмотры целевой аудитории (CPV)», у которых отсутствует ставка.

В случае назначения двух кампаний на одинаковое время, приоритет воспроизведения будет у кампании, расположенной **выше** в медиаплане.

4) Последними воспроизводятся рекламные кампании базового вещания («На таймлайн»).

Воспроизводятся после всех остальных кампаний.

В случае назначения двух кампаний на одинаковое время, приоритет воспроизведения будет у кампании, расположенной **выше** в медиаплане.

Используйте рекламные кампании базового вещания («На таймлайн»), чтобы заполнить промежутки в эфире между рекламными кампаниями programmatic.

## **7.9. Создание кампании с целью “Календарное размещение”**

Календарное размещение — трансляция рекламы по расписанию. Позиционируется как реклама премиум-класса, так как самой первой проигрывается на устройствах. Используйте для прямых продаж рекламы.

При создании кампании выберите ее цель:



Базовое вещание подходит для основного контента



#### Видео плейлист

Воспроизведение изображений и видео



#### Аудио плейлист

Воспроизведение музыки и прочих звуковых файлов



#### Из шаблона

Воспроизведение вашего шаблона или шаблона из готовой библиотеки

#### Циклические рекламные вставки в базовое вещание<sup>beta</sup>



#### Календарное размещение рекламы

Настроить трансляцию в циклах по установленному периоду.

Для точек без камер или данных об аудитории или аудиомаркетинга.

#### Циклические рекламные вставки в базовое вещание<sup>beta</sup>



#### Цель: количество показов рекламы

Добиться установленного количества выходов кампании в эфир.

Для точек без камер, без данных об аудитории или аудиомаркетинга.



#### Цель: потенциальный охват аудитории

Добиться установленного охвата аудитории. Трансляция в циклах с учётом аудитории на основе исторических данных.

Для больших экранов, охватных инсталляций или аудиомаркетинга.



#### Цель: просмотры целевой аудиторией

Добиться установленного количества гарантированных просмотров целевой аудиторией.

Для точек вещания с камерами.

Также цель всегда можно выбрать или изменить в самой кампании в пункте “Установите цель”

#### 2 Установите цель

Календарное размещение

Проигрывается на устройствах всегда раньше рекламных кампаний с другими целями, а также кампаний базового вещания (кампании «На таймлайн»). Идеально подходит для прямых продаж рекламы.

При создании кампании убедитесь, что длительность проигрывания кампании целиком вас устраивает.

#### Аукцион рекламных кампаний

Таким образом, рекламные кампании с целью «Календарное размещение» не участвуют в аукционе по продаже рекламы.

### *Бюджет рекламной кампании*

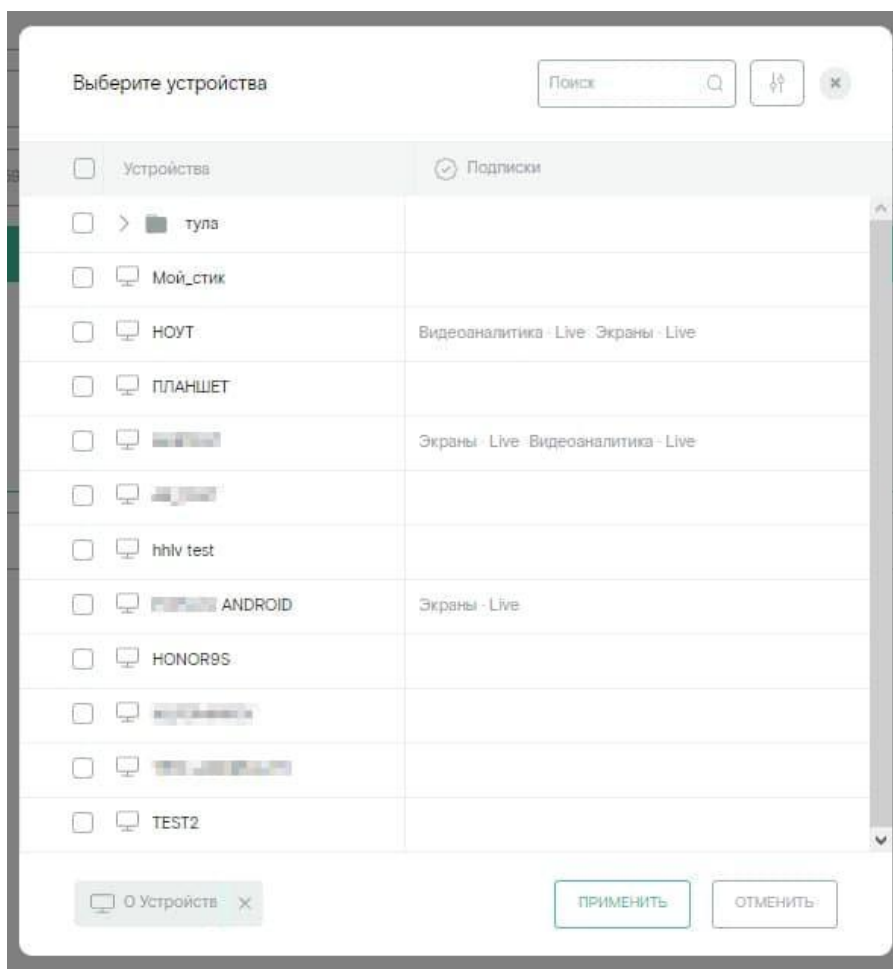
Сумма бюджета — это стоимость достижения цели рекламной кампании, в данном случае - проигрывания рекламы по расписанию, от и до. Бюджет расходуется за каждый показ рекламной кампании.

Смотрите сумму бюджета в панели информации (панель информации появится, если добавить в рекламную кампанию контент и разместить его на шаблон).

### *Задайте длительность проигрывания кампании целиком*

Убедитесь, что длительность полного проигрывания кампании вас устраивает.

Как и с обычными кампаниями нужно добавить контент, установить расписание, выбрать места( устройства или профили устройств) и запустить кампанию:



✓ Создать контент	Добавлено: 3 файла · Общий размер: 17.2 Mb · ✓ Файлы соответствуют размеру зон
✓ Установите цель	Календарное размещение
✓ Установите расписание	от 06.05.21 12:00:00 до 06.06.21 23:59:59 Весь день Любой день Повторов в цикле не более: 1
✓ Выберите места	Не задано
<b>5 Запустить кампанию</b>	
ВЕРСИЯ	
▼	Оригинал

## 7.10.Создание кампании с целью “Количество показов рекламы(AD Plays)”

Количество воспроизведений (Ad Plays) — добиться установленного вами количества показов рекламной кампании без учета аудитории. Подходит для устройств без камеры или без информации об аудитории, либо для аудиомаркетинга.

Для создания кампании с целью “Количество воспроизведений”, выберите эту цель:

Базовое вещание подходит для основного контента



#### Видео плейлист

Воспроизведение изображений и видео



#### Аудио плейлист

Воспроизведение музыки и прочих звуковых файлов



#### Из шаблона

Воспроизведение вашего шаблона или шаблона из готовой библиотеки

#### Циклические рекламные вставки в базовое вещание <sup>beta</sup>



#### Календарное размещение рекламы

Настроить трансляцию в циклах по установленному периоду.

Для точек без камер или данных об аудитории или аудиомаркетинга.

#### Циклические рекламные вставки в базовое вещание <sup>beta</sup>



#### Цель: количество показов рекламы

Добиться установленного количества выходов кампании в эфир.

Для точек без камер, без данных об аудитории или аудиомаркетинга.



#### Цель: потенциальный охват аудитории

Добиться установленного охвата аудитории. Трансляция в циклах с учётом аудитории на основе исторических данных.

Для больших экранов, охватных инсталляций или аудиомаркетинга.



#### Цель: просмотры целевой аудиторией

Добиться установленного количества гарантированных просмотров целевой аудиторией.

Для точек вещания с камерами.

Также цель всегда можно выбрать или изменить в самой кампании в пункте “Установите цель”

## 2 Установите цель

Количество воспроизведений (Ad Pla... ▾

Воспроизвести

100

раз ?

Укажите желаемое количество показов при создании рекламной кампании.

*Участуйте в аукционе рекламных кампаний*

Повысьте премиальность рекламы — выставите кампанию на аукцион за показы на устройствах. Задайте ставку за 1000 показов рекламы.

**Создайте контент**      Добавлено: 3 файла · Общий размер: 17.2 Mb ·  Файлы соответствуют размеру зон

**Установите цель**      Воспроизвести 100 раз

**Установите расписание**      от 06.05.21 12:00:00 до 06.06.21 23:59:59    Весь день    Любой день    Повторов в цикле не более: 1

**Выберите места**      Не задано

**5 Бюджет кампании**

**Бюджет** ?

Вы потратите до **0 P** на эту кампанию. Текущий максимальный бюджет по нашим расчетам для этой кампании составляет **0 P**

RUB

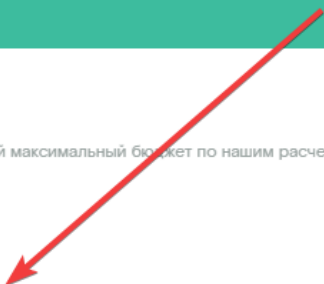
**Ваша ставка** ?

1000 показов по 1 секунде

Эффективный диапазон ставок: **0 P — 0 P** . Кампания может вытеснить менее приоритетные.

RUB

**Запустить кампанию**



Кампания без установленной ставки проиграется на устройстве только после кампаний с установленными ставками.

*Контролируйте бюджет рекламной кампании*

Задайте сумму бюджета при создании кампании.

**5 Бюджет кампании**

**Бюджет** ?

Вы потратите до **0 P** на эту кампанию. Текущий максимальный бюджет по нашим расчетам для этой кампании составляет **0 P**

RUB



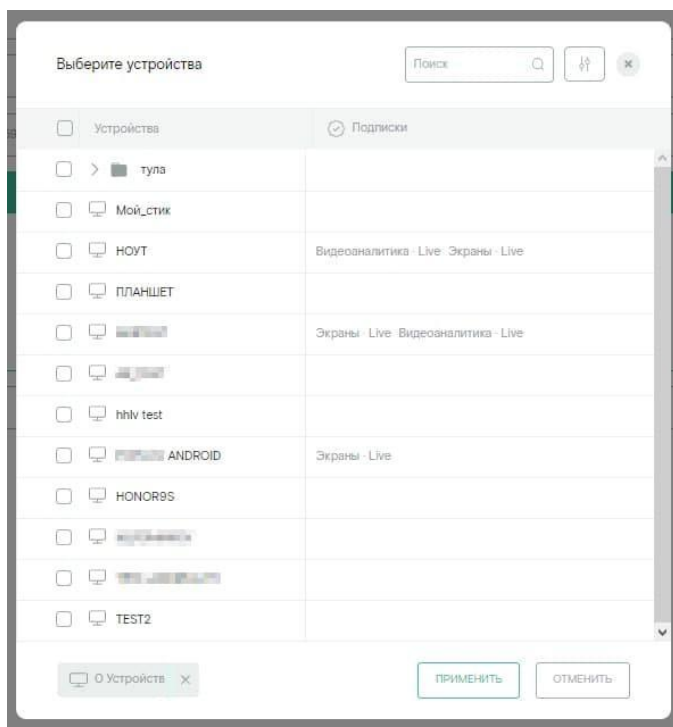
Сумма бюджета — это стоимость достижения цели рекламной кампании — желаемого количества показов рекламы. Бюджет расходуется за каждый показ рекламной кампании.

Отслеживайте сумму бюджета в панели информации (последний пункт). Панель информации появится, если добавить в рекламную кампанию контент и разместить его на шаблон.

*Задайте длительность проигрывания кампании целиком*

Убедитесь, что длительность полного проигрывания кампании вас устраивает.

Как и с обычными кампаниями нужно добавить контент, установить расписание, выбрать места(профили устройства или устройства) и запустить кампанию



✔ Создайте контент	Добавлено: 3 файла · Общий размер: 17,2 Mb · ✔ Файлы соответствуют размеру зон
✔ Установите цель	Воспроизвести 14500 раз
✔ Установите расписание	от 06.05.21 12:00:00 до 06.06.21 23:59:59 · Весь день · Любой день · Повторов в цикле не более: 1
✔ Выберите места	Не задано
✔ Бюджет кампании	Бюджет 10000P · ADPLAYS 1000P
<b>6 Запустить кампанию</b>	
ВЕРСИЯ	
✔ Оригинал	<b>▶ СТАРТ</b>

## 7.11. Создание кампании с целью “Потенциальный охват аудитории(CPM)”

Охват аудитории (CPM) — добиться установленного вами количества потенциальных контактов целевой аудитории с рекламой. Подходит для больших экранов и других масштабных инсталляций либо для аудиомаркетинга. Учитываются исторические данные об аудитории, которые можно задать при настройке устройств.

Для создания кампании с целью “Потенциальный охват аудитории”, выберите эту цель:

Базовое вещание подходит для основного контента



#### Видео плейлист

Воспроизведение изображений и видео



#### Аудио плейлист

Воспроизведение музыки и прочих звуковых файлов



#### Из шаблона

Воспроизведение вашего шаблона или шаблона из готовой библиотеки

#### Циклические рекламные вставки в базовое вещание <sup>beta</sup>



#### Календарное размещение рекламы

Настроить трансляцию в циклах по установленному периоду.

Для точек без камер или данных об аудитории или аудиомаркетинга.



#### Цель: количество показов рекламы

Добиться установленного количества выходов кампании в эфир.

Для точек без камер, без данных об аудитории или аудиомаркетинга.



#### Цель: потенциальный охват аудитории

Добиться установленного охвата аудитории. Трансляция в циклах с учётом аудитории на основе исторических данных.

Для больших экранов, охватных инсталляций или аудиомаркетинга.



#### Цель: просмотры целевой аудиторией

Добиться установленного количества гарантированных просмотров целевой аудиторией.

Для точек вещания с камерами.

Также цель всегда можно выбрать или изменить в самой кампании в пункте “Установите цель”

## 2 Установите цель

Охват аудитории (CPM) ▾

Достичь

14500

потенциальных контактов ?

Укажите желаемое количество потенциальных контактов с аудиторией при создании рекламной кампании.

*Участствуйте в аукционе рекламных кампаний*

Повысьте премиальность рекламы — выставите кампанию на аукцион за показы на устройствах. Задайте ставку за 1000 потенциальных контактов.

## 6 Бюджет кампании

### Бюджет ?

Вы потратите до 0₽ на эту кампанию. Текущий максимальный бюджет по нашим расчетам для этой кампании составляет 0₽

10000 RUB

### Ваша ставка ?

CPM за 1000 возможных просмотров

Эффективный диапазон ставок: 0₽ — 0₽ . Кампания может вытеснить менее приоритетные.

1000 RUB



**Обратите внимание.** Кампания без установленной ставки проиграется на устройстве только после кампаний с установленными ставками.

*Контролируйте бюджет рекламных кампаний*

Задайте сумму бюджета при создании кампании.

## 6 Бюджет кампании

### Бюджет ?

Вы потратите до 0₽ на эту кампанию. Текущий максимальный бюджет по нашим расчетам для этой кампании составляет 0₽

10000 RUB

Сумма бюджета — это стоимость достижения цели рекламной кампании — желаемого количества контактов рекламы с целевой аудиторией. Бюджет расходуется за каждый показ рекламной кампании.

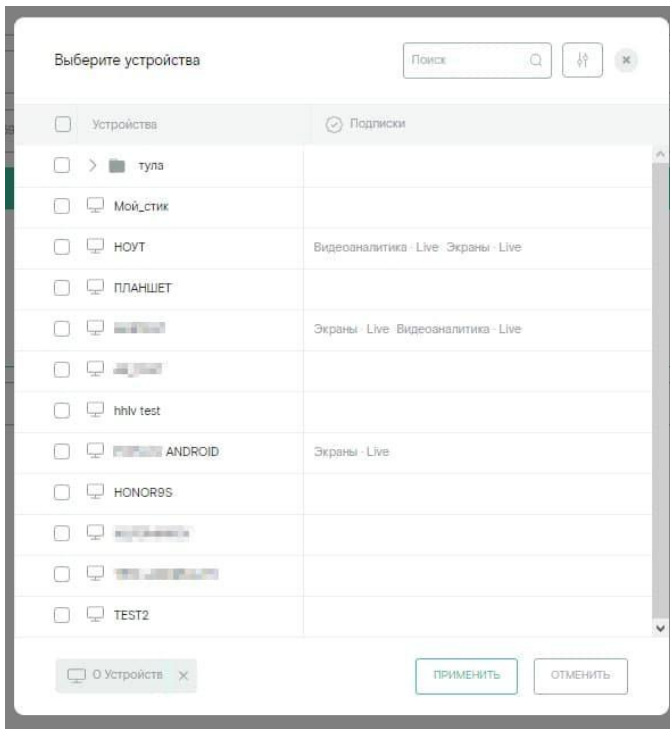
Отслеживайте сумму бюджета в панели информации (последний пункт). Панель информации появится, если добавить в рекламную кампанию контент и разместить его на шаблон.

*Задайте длительность проигрывания кампании целиком*

Убедитесь, что длительность полного проигрывания кампании вас устраивает.

Как и с обычными кампаниями нужно добавить контент, установить расписание, выбрать места(устройства или профили устройств) и запустить кампанию





**Создайте контент**    Добавлено: 3 файла · Общий размер: 17,2 Mb     Файлы соответствуют размеру зон

**Установите цель**    Достичь 14500 потенциальных контактов

**Установите триггер**    Не задано

**Установите расписание**    от 06.05.21 12:00:00 до 06.06.21 23:59:59 · Весь день · Любой день · Повторов в цикле не более: 1

**Выберите места**    Не задано

**Бюджет кампании**    Бюджет 10000₽ · CPM 1000₽

**7 Запустить кампанию**

ВЕРСИЯ  
 Оригинал

## 7.12. Создание кампании с целью “Просмотры целевой аудитории(CPV)”

Просмотры целевой аудитории (CPV) — добиться установленного вами гарантированного количества просмотров целевой аудитории. Подходит для точек вещания с камерами. Учитываются исторические данные об аудитории, которые можно задать при настройке устройств.

Для создания кампании с целью “Просмотры целевой аудитории”, выберите эту цель:

Базовое вещание подходит для основного контента



Видео плейлист

Воспроизведение изображений и видео



Аудио плейлист

Воспроизведение музыки и прочих звуковых файлов



Из шаблона

Воспроизведение вашего шаблона или шаблона из готовой библиотеки

Циклические рекламные вставки в базовое вещание <sup>beta</sup>



Календарное размещение рекламы

Настроить трансляцию в циклах по установленному периоду.

Для точек без камер или данных об аудитории или аудиомаркетинга.

Циклические рекламные вставки в базовое вещание <sup>beta</sup>



Цель: количество показов рекламы

Добиться установленного количества выходов кампании в эфир.

Для точек без камер, без данных об аудитории или аудиомаркетинга.



Цель: потенциальный охват аудитории

Добиться установленного охвата аудитории. Трансляция в циклах с учётом аудитории на основе исторических данных.

Для больших экранов, охватных инсталляций или аудиомаркетинга.



Цель: просмотры целевой аудиторией

Добиться установленного количества гарантированных просмотров целевой аудиторией.

Для точек вещания с камерами.

Также цель всегда можно выбрать или изменить в самой кампании в пункте “Установите цель”

2 Установите цель

Просмотры целевой аудиторией (CPV) ▾

Достичь

12360

просмотров ?

Укажите желаемое количество просмотров аудитории при создании рекламной кампании.

Настройте таргетирование по полу и возрасту в разделе триггеры:

Кампания запустится только после появления пользователя определенного пола и возраста перед камерой. Выберите пол и укажите границы возраста, от и до.

*Участвуйте в аукционе рекламных кампаний*

Повысьте премиальность рекламы — выставите кампанию на аукцион за показы на устройствах. Задайте ставку за 1 просмотр рекламы.

**Обратите внимание.** Кампания без установленной ставки проиграется на устройстве только после кампаний с установленными ставками.

*Контролируйте бюджет рекламных кампаний*

Задайте сумму бюджета при создании кампании.

## 6 Бюджет кампании

### Бюджет ?

Вы потратите до 0₽ на эту кампанию. Текущий максимальный бюджет по нашим расчетам для этой кампании составляет 0₽

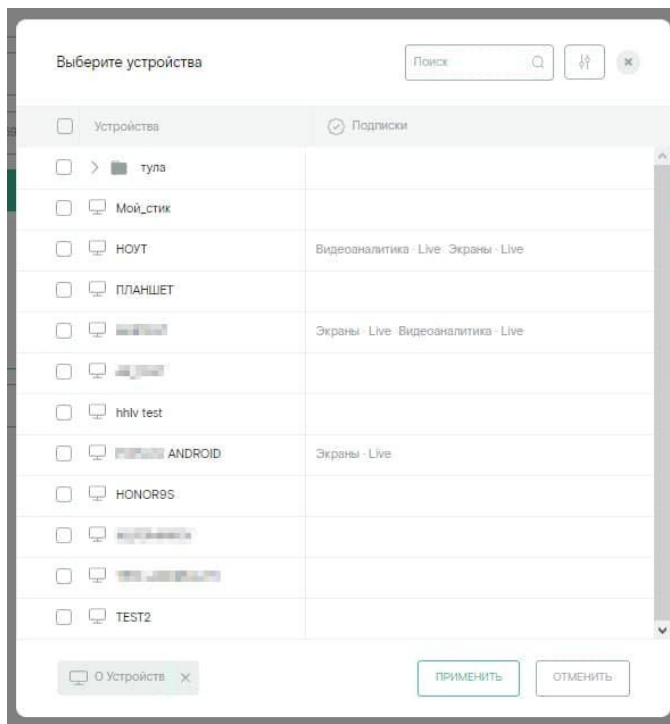
10000 RUB

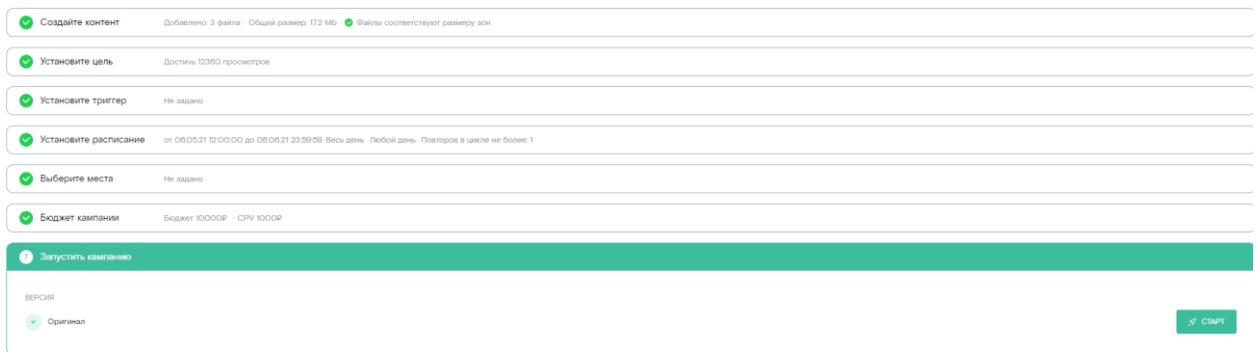
Сумма бюджета — это стоимость достижения цели рекламной кампании — количества гарантированных просмотров рекламы целевой аудиторией. Бюджет расходуется за каждый показ (просмотр) рекламной кампании.

Отслеживайте сумму бюджета в панели информации (последний пункт). Панель информации появится, если добавить в рекламную кампанию контент и разместить его на шаблон.

*Задайте длительность проигрывания кампании целиком*

Убедитесь, что длительность полного проигрывания кампании вас устраивает. Как и с обычными кампаниями нужно добавить контент, установить расписание, выбрать места(устройства или профили устройств) и запустить кампанию





Для настройки расписания воспроизведения рекламной кампании:

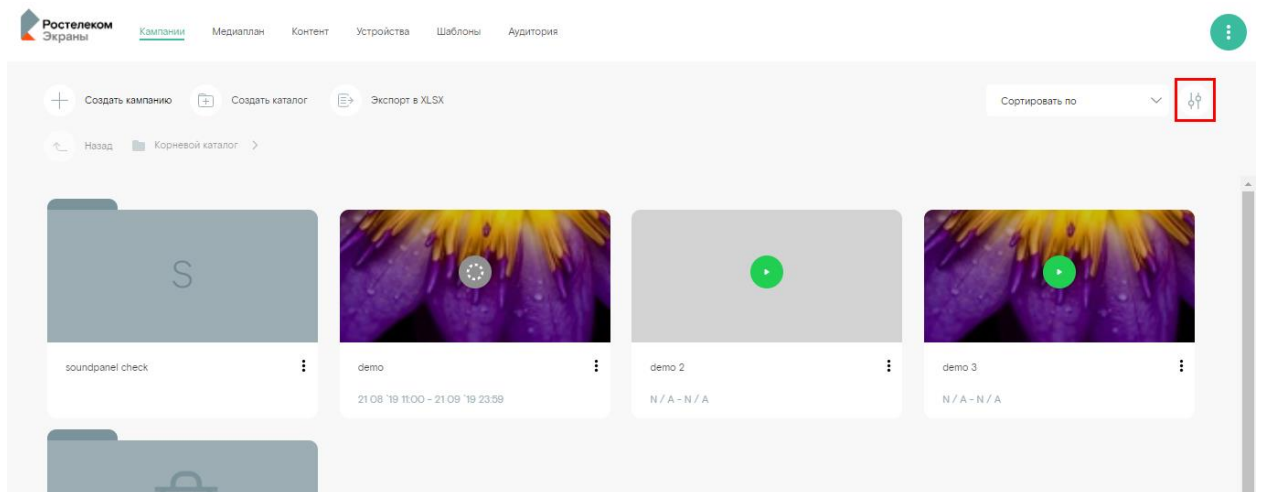
Откройте страницу «Кампании».

Откройте контекстное меню нужной кампании и выберите пункт «Медиаплан».

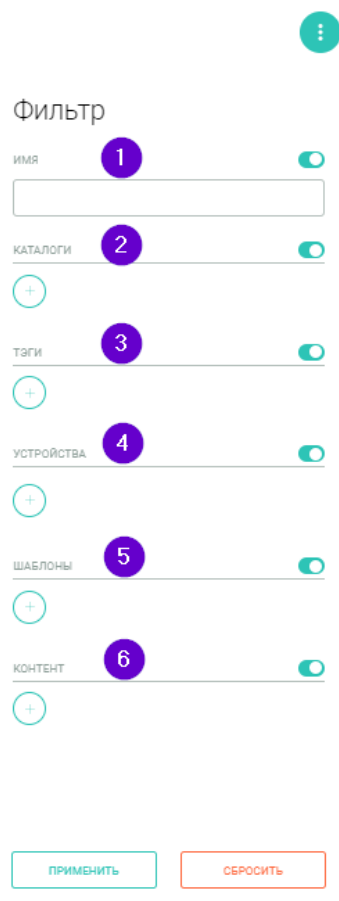
Вы будете переадресованы на страницу «Медиаплан» с выбранной рекламной кампанией для настройки ее расписания. (подробнее см раздел "Медиаплан")

### Фильтр и отчеты по рекламным кампаниям

В разделе имеется возможность фильтрации и поиска по кампаниям, для вызова фильтра нажмите кнопку в правом верхнем углу раздела



При нажатии на данную кнопку откроется панель фильтра. Фильтр можно настроить следующим образом:



(1) По имени. Введите имя (или часть имени) рекламной кампании в поле «Имя».

(2) По каталогам. Нажмите кнопку «+», выберите необходимый(ые) каталог(и) и нажмите «Применить» для установки параметров фильтра. Нажмите кнопку «Отменить», чтобы выйти из меню выбора каталогов без применения фильтра по каталогам.

(3) По тэгам устройств. Нажмите кнопку «+», выберите необходимый(ые) тэг(и) и нажмите «Применить» для установки параметров фильтра. Нажмите на «x» у кнопки

ВЫБРАННЫЕ (3) x

«Выбранные», чтобы отменить выбор тэгов. Нажмите кнопку «Отменить», чтобы выйти из меню выбора тэгов без применения фильтра по тэгам.

(4) По устройствам. Нажмите кнопку «+», выберите необходимое(ые) устройство(а) и нажмите «Применить» для установки параметров фильтра. Нажмите на «x» у кнопки

ВЫБРАННЫЕ УСТРОЙСТВА (3) x

«Выбранные устройства», чтобы отменить выбор устройств. Нажмите кнопку «Отменить», чтобы выйти из меню выбора устройств без применения фильтра по устройствам.

(5) По шаблонам. Нажмите кнопку «+», выберите необходимый(ые) шаблон(ы) и нажмите применить для установки параметров фильтра. Нажмите на «x» у кнопки «Выбранные

ВЫБРАННЫЕ ШАБЛОНЫ (3) x

шаблоны», чтобы отменить выбор шаблонов. Нажмите кнопку

«Отменить», чтобы выйти из меню выбора шаблонов без применения фильтра по шаблонам.

(6) По контенту. Нажмите кнопку «+», выберите необходимый контент и нажмите «Применить» для установки параметров фильтра. Нажмите на «x» у кнопки «Выбранный контент» **ВЫБРАННЫЙ КОНТЕНТ (4) x**, чтобы отменить выбор контента. Нажмите кнопку «Отменить», чтобы выйти из меню выбора контента без применения фильтра по контенту.

Фильтр

ИМЯ

КАТАЛОГИ **+ QWE x**

ТЭГИ **+ TAG x**

УСТРОЙСТВА **+ DEMO\_1 x**

ШАБЛОНЫ **+ МОИ ПРО... x**

КОНТЕНТ **+ 123.PNG x**

**ПРИМЕНИТЬ** **СБРОСИТЬ**

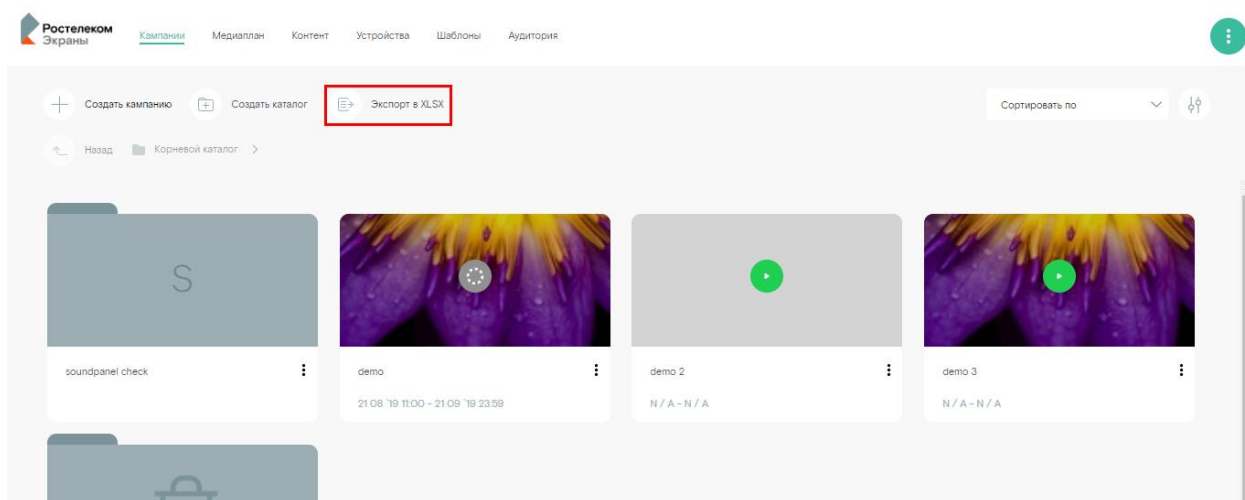
Также, можно на время скрыть любой из параметров поиска, нажав на переключатель , который находится правее каждого параметра. Если параметр скрыт, поиск по его значению отображаться не будет, но при этом содержимое параметра не будет удалено. Для того, чтобы вернуть параметр для фильтрации поиска по его значению нужно нажать на переключатель , находящийся правее параметра. Для удаления параметра нужно нажать кнопку **x**.

Нажмите кнопку «Применить» для отображения результатов поиска.

Нажмите кнопку «Сбросить» для полного удаления параметров фильтра.

Также имеется возможность формирования отчета о кампаниях, запросить его можно

нажав кнопку «Экспорт в XLSX»



После нажатия кнопки отобразится окно отправки отчета, в котором можно выбрать на какой адрес почты будет отправлен отчет. После нажатия «Отправить» отчет будет сформирован и отправлен на указанный адрес почты

A modal window with a white background and a dark gray border. At the top center, there is a green envelope icon with a checkmark inside. To the right of the icon, the text reads 'Specify emails to send a report'. Below this, there is a section titled 'SELECT EMAILS' with a dropdown menu containing the email address 'A.BAUDIS@ADDRREALITY.COM'. Underneath, there is a section titled 'ENTER EMAIL' with a text input field containing the placeholder text 'enter email'. At the bottom right, there are two buttons: 'SEND' and 'CANCEL'.

Отчет содержит следующую информацию:

1. Id кампании
2. Имя кампании



3. Путь до кампании в разделе
4. Время начала
5. Время окончания
6. Активна или нет кампания
7. Архивирована или нет кампания
8. Правила воспроизведения
9. Время создания кампании
10. Время обновления кампании
11. Шаблон, использующийся в данной кампании
12. Теги устройств, назначенные для воспроизведения данной кампании

#### Отчетность по рекламным кампаниям programmatic

##### Раздел «Аудитория»

В разделе «Аудитория» отображается информация по статистике показов/просмотров рекламных кампаний и контента, а также данные форм обратной связи. Подробную информацию по статистике аудитории смотрите в пункте Раздел «Аудитория».

1. Конверсия просмотров
2. Портрет аудитории
3. Вовлечённость
4. История просмотров
5. История показов
6. Данные форм

##### План кампании

План РК – это документ (файл формата XLSX), который отражает предложение по рекламе. Он содержит следующие поля:

##### Общая информация:

1. Название кампании
2. Количество экранов (устройств), на которые размещена рекламная кампания
3. Количество выходов кампании в эфир

4. Максимальная длительность кампании в цикле
5. Время начала кампании
6. Время окончания кампании
7. Бюджет, необходимый на показы
8. СРМ
9. СРV

Контактные данные пользователя платформы, запросившего план РК:

1. Название платформы
2. Контактное лицо (ФИО)
3. Телефон (если указан на платформе)
4. E-Mail (email пользователя)

Статистика РК по выходам в эфир

1. Дата
2. Экран (устройство)
3. Время выхода блока
4. Время выхода в блоке

Чтобы скачать план кампании, перейдите в рекламную кампанию и нажмите на выпадающий список кнопки «Скачать» и нажмите «План кампании».

Эфирная справка

В системе есть возможность запросить детализированную эфирную справку по каждой рекламной кампании. Данная опция позволяет вам и вашим рекламодателям видеть, какой контент наиболее привлекателен для аудитории. Подробнее про эфирную справку и про то, как ее получить смотрите пункт «Эфирная справка».