Interface Editor

- Редактор интерфейсов (Interface Editor): описание, настройка сцен и слоев
- Редактор интерфейсов (Interface Editor): действия и события, инициирующие действия
- Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка кнопки и вебфрейма (Web Frame)
- Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка медиа-содержимого
- Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка медиагалереи
- Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка поля ввода текста
- Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка примитивов
- Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка RSS/XML/JSON
- Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка синхронизации медиагалерей и текстовых слоев
- Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка текстового содержимого
- Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка видеостен
- Редактор интерфейсов (Interface Editor): сбор данных от пользователей и отправка данных в личный кабинет Адвантедж

???????? ???????????? (Interface Editor): ????????, ????????? ???? ? ?????

> В статье раскрыта тема «Редактор интерфейсов (Interface Editor): описание, настройка сцен и слоев».

??? ??????? Interface Editor

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:

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.

?????

Для добавления экрана нажмите кнопку «Добавить сцену».

Для добавления экрана нажмите кнопку «Добавить сцену»

Экран будет добавлен на панель сцен.

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

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

Для изменения названия на панели сцен дважды нажмите на названии экрана и введите нов

Название экрана будет изменено.

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

Для настройки цвета фона экрана:

1. На панели сцен выберите экран.
2. На вкладке «Настройки» нажмите «Фон» и выберите цвет.
   На вкладке «Настройки» нажмите «Фон» и выберите цвет
3. Фон экрана будет изменен.
4. Нажмите кнопку «OK» 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.

????????????? ????????

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.
   На вкладке «Настройки» в поле «Длительность» введите значение времени, по истечени
3. Нажмите кнопку добавления ссылки и выберите экран, на который нужно переключиться.
   Нажмите кнопку добавления ссылки и выберите экран, на который нужно переключитьс
4. Автоматическое переключение будет активировано.
5. Нажмите кнопку «OK» 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».
   Нажмите кнопку добавления ссылки и выберите значение «нет»
3. Настройка будет выключена.

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

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

???????? ?????

Для включения анимации при появлении экрана:

1. На панели сцен выберите экран.
2. На вкладке «Настройки», в первом поле «Анимация перехода» выберите одно из доступных значений:

- нет – без анимации;
- Слева – появление слева-направо;
- Справа – появление справа-налево;
- Сверху – появление сверху-вниз;
- Снизу – появление снизу-вверх;
- Проявление.

Проявление

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

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

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

5. Анимация будет настроена.

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

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

??????????? ? ????????

Для копирования сцены:

1. На панели сцен выберите сцену.
2. Нажмите кнопку копирования.Нажмите кнопку копирования
3. Сцена будет скопирована со всеми настройками и элементами.
4. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Для удаления сцены:

1. На панели сцен выберите экран.
2. Нажмите кнопку удаления.Нажмите кнопку удаления
3. Сцена будет удалена.
4. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

????

Доступные слои в редакторе интерфейсов:

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

Для добавления слоя нажмите на соответствующую кнопку.

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.

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

Редактор интерфейсов 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.

?????? ?? Photoshop

Для импорта слоев из Photoshop:

1. В панели сцен выберите нужный экран (сцену).
2. Перетащите импортируемый PSD-файл из каталога операционной системы в основную рабочую область компонента.
   Перетащите импортируемый PSD-файл из каталога операционной системы в основную ра
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».
   Перетащите импортируемый PSD-файл из каталога операционной системы в основную ра
4. Слои будут импортированы на выбранный экран (сцену) и доступны для настройки.
   Слои будут импортированы на выбранный экран (сцену) и доступны для настройки

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

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

- на панели слоев;
- на панели свойств.

?????????? ? ?????????

Для выбора размещения слоя на экранах (сценах):

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

изменения слоя на других экранах, на которых он размещен.
5. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Для настройки видимости слоя:

1. На панели слоев или в основной рабочей области выберите слой.
2. На панели слоев нажмите кнопку изменения видимости.
   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.
   Для одновременной настройки видимости всех слоев, нажмите кнопку изменения видимо
5. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

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.
   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.
   Запрет на редактирование слоя будет изменен
5. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Настройки размера и местоположения слоя включают в себя:

- кнопка включения/выключения пропорционального изменения размера слоя;
- поля «Ш» и «В» – ширина и высота;
- поля X и Y – координаты слоя на экране (сцене);
- кнопка установки размера слоя по умолчанию (для всех слоев кроме графических примитивов и вебфреймов);
- поле «Регистрация» – точка отсчета координат слоя, относительно этой точки отсчитываются координаты экрана, указанные в полях X и Y.
  кнопка установки размера слоя по умолчанию (для всех слоев кроме графических прими

?????? ? ????????

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

Для настройки привязки слоя:

1. На панели свойств откройте вкладку «Позиция».
2. В поле «Привязка» выберите одно из доступных значений:

- Сцена – привязка положения слоя к экрану (сцене);

- Курсор – привязка положения слоя к курсору;
- Контейнер – привязка положения слоя к другому слою экрана.
  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 «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

??????? ? ???????? ?????

Доступные эффекты:

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

Для добавления эффекта слоя:

1. На панели свойств откройте вкладку «Эффекты».
2. Нажмите кнопку добавления эффекта и выберите нужный.
   Нажмите кнопку добавления эффекта и выберите нужный
3. Внесите изменения в настройки эффекта.Внесите изменения в настройки эффекта
4. Для удаления эффекта, воспользуйтесь соответствующей кнопкой.
   Для удаления эффекта, воспользуйтесь соответствующей кнопкой
5. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Для настройки анимации слоя:

1. На панели свойств откройте вкладку «Анимация».
   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 «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

???????? ???????????? (Interface Editor): ???????? ? ???????, ????????????? ????????

> В статье раскрыта тема «Редактор интерфейсов (Interface Editor): действия и события, инициирующие действия».

????????? Interface Editor

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

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

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

События для сцен:

События для сцен

События для сцен

События для слоев:

События для слоев

События для слоев

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	Открыть сцену/компонент.
10	Перейти, если соединение с сервером активно	Открыть сцену/компонент, если соединение с сервером активно/не активно.
11	Перейти, если форма заполнена	Открыть сцену/компонент, если форма заполнена.
12	Открыть в браузере	Открыть в браузере.
13	Печать	Распечатать на принтере.
14	Действия устройства	Включение/выключение экрана на точке вещания Перезагрузка или выключение точки вещания.Выдача билета.Механический сброс диспансера.
15	Действие ОС	Активировать предыдущее приложение/окно.Очистить web кэш.Очистить web cookies.
16	Действия Плеера	Перезапустить Плеер.Скрыть в системный трей.Показать (восстановить из трея).Закрыть.Сброс подключения Плеера.Выйти из режима воспроизведения.Перейти к подключению Плеера.Минимизировать/скрыть Плеер.

17	Управление воспроизведением	Завершить рекламную кампанию.Прервать воспроизведение цикла.Переход по медиаплану.
18	Действие медиагалереи	Переход к другому контенту в медиагалерее.
19	Перевести фокус	Перевести фокус на другой элемент.
20	Действие вебфрейма	Переход вперед/назад
21	Клавиатурный ввод	-
22	Действие распознавания лиц	-

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

Настройка событий и действий осуществляется для экранов и слоев, на панели свойств на вк

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

???????? ???????????? (Interface Editor): ????????? ?????? ? ????????? (Web Frame)

> В статье раскрыта тема «Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка кнопки и вебфрейма (Web Frame)».

???? «??????»???? «??????»

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

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

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

При добавлении слоя можно сразу выбрать изображение для его оформления (для оформлен

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).

Для переключения типа слоя на медиа-содержимое:

1. Нажмите название слоя и выберите значение «Контейнер».
   Нажмите название слоя и выберите значение «Контейнер»/
2. Тип слоя будет изменен.
3. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Для настройки слоя «Кнопка»:

1. Выберите слой состояния.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.
   Для одновременного перемещения всех слоев группы на экране, воспользуйтесь кнопкой
4. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

????????
??????? ?????? «??» ??? «??????????» ??? ??

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

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

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

??????????? ???? «????????»:

1. В поле «Тип» укажите способ адресации веб-содержимого: «URL», если веб-содержимое размещено на веб-сервере, или «HTML код» в противном случае.
   Перед выполнением нижеперечисленных действий добавьте слой «Вебфрейм» (Web Fram
   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».
   Перед выполнением нижеперечисленных действий добавьте слой «Вебфрейм» (Web Fram
   При выборе в поле «Тип» способа адресации «HTML код», в поле «Код:» введите HTML-код страницы, которая должна быть отображена в слое.
   Перед выполнением нижеперечисленных действий добавьте слой «Вебфрейм» (Web Fram
2. Установите флажок «Прозрачный фон» для включения эффекта прозрачности слоя*.
   Установите флажок «Прозрачный фон» для включения эффекта прозрачности слоя* доступно не для всех движков.
3. В поле «Движок» выберите движок для отображения веб-содержимого:
   - Системный (веб-браузер операционной системы точки вещания);
   - Windows/Linux x86_64 Chromium;
   - BETA (Windows)Chrome.

BETA (Windows)Chrome

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.

Дополнительно есть возможность настроить следующие параметры:

Дополнительно есть возможность настроить следующие параметры

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

В поле «Вид» можно выбрать одно из доступных значений (Только контент – отображать только веб-содержимое; Контрольная панель – отображать веб-содержимое с элементами управления браузера) *Примечание: доступно только для движка «Системный».*__и др

В поле «Обновление» можно установить периодичность обновления данных по введенному адресу.

В поле «Обновление» можно установить периодичность обновления данных по введенному а

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

В поле «Обновление» можно установить периодичность обновления данных по введенному а

????????????? ????????:

Если URL содержит динамическую часть, уникальную для устройства или группы устройств, укажите в поле URL атрибут устройства. Сначала создайте нужный атрибут в настройках платформы, затем назначьте его устройству в личном кабинете. Вебфрейм использует значение атрибута, чтобы открыть соответствующий URL. Нажмите на + справа от поля URL
Нажмите на + справа от поля URL

В выпадающем списке выберите добавленный атрибут.
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 «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений. Либо нажмите «Отмена» для выхода из режима редактирования компонента без сохранения.

???????? ???????????? (Interface Editor): ????????? ?????-????????????

> В статье раскрыта тема «Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка медиа-содержимого».

????????? Interface Editor

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

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

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

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

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

???? ???????????? ???????????? ????????? ???????? ???? ????????

- масштабирование содержимого;
- альфа-канал.

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

??? ????????? ???????? ????

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».

2. ? ???? «???????» ???????? ???? ?? ????????? ????????

- Автоматически – реальный размер элементов содержимого (при размере слоя больше размера содержимого);
- Реальное – реальный размер элементов содержимого;
- Растянуто – растянутое содержимое (подвергается деформации, каждая сторона принимает размер по размеру шаблона проекта);
- Вписано – вписанное содержимое (содержимое вписывается по меньшей стороне);
- Описано – описанное содержимое (содержимое описывается по большей стороне).

3. В поле «Прозрачность» введите значение альфа-канала (прозрачности).

3. В поле «Прозрачность» введите значение альфа-канала (прозрачности)

4. Нажмите кнопку «OK» 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.

????????? ?????? ????? ??????? ? ????? ?????????? ? ??????????? ??????? ?? ????? ????????

Оригинальное изображение (4000x3000)

Оригинальное изображение (4000x3000)

_Автоматически

_Автоматически

Реальное

Реальное

Растянуто

Растянуто

Вписано

Вписано

Описано

Описано

??? ???????????? ???? ???? ?? ??????

1. Нажмите на названии слоя и выберите значение «Кнопка».
   Нажмите на названии слоя и выберите значение «Кнопка»
2. Тип слоя будет изменен.
3. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Статическое содержимое.

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

??????????? ?????????? ????? ???? ????????? ????? ?? ????????? ????????

- из панели свойств;
- из медиабиблиотеки.

??? ?????????? ???????????? ???????????? ?? ?????? ???????

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Нажмите кнопку «Источник» и выберите значение «Статически».
3. Нажмите кнопку добавления содержимого.
   Нажмите кнопку добавления содержимого
4. Вберите файл с содержимым и нажмите кнопку «Открыть».

5. ??? ?????????? ???????????? ???????????? ?? ??????????????

6. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
7. Перетащите содержимое из медиабиблиотеки на кнопку добавления. Вне зависимости от выбранного способа, статическое содержимое будет размещено в слое.
8. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

??? ???????? ???????????? ?? ????

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Нажмите кнопку удаленияНажмите кнопку удаления
3. Содержимое будет удалено.
4. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений

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

??? ?????????? ? ???? ???????????, ?????? ? ???????? ????????????? ?? ?????? ?? ???-??????

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».

2. Нажмите кнопку «Источник» и выберите значение «Ссылка».
3. Введите в поле «Источник» адрес содержимого.
   Введите в поле «Источник» адрес содержимого
4. В поле «Обновление» установите периодичность обновления данных по ссылке
5. Содержимое будет добавлено.Содержимое будет добавлено
6. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

??? ?????????? ?????????? ??????????? (????????? ??????), ??????????? ?? ???-???????

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

4. ? ???? «???????????» ?????????? ????????????? ?????????? ?????? ?? ?????????? ??????

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

??? ?????????? ? ???? ???????????????, ??????????? ?? RSS

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Нажмите кнопку «Источник» и выберите значение RSS.
3. В поле URL введите адрес RSS-трансляции.
   В поле URL введите адрес RSS-трансляции
4. Нажмите кнопку «Парсинг».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 «OK». Значение поля «Источник» на панели будет обновлено.Нажмите кнопку «Парсинг»
6. В поле «Обновление» установите периодичность получения данных по RSS.
7. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

??? ?????????? ? ???? ???????????????, ??????????? ?? XML

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

«Источник» на панели будет обновлено.Нажмите кнопку «Парсинг»
6. В поле «Обновление» установите периодичность получения данных из XML.
7. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

??? ?????????? ????????, ??????????? ?? Addreaity Manager

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

Содержимое назначается в настройках кампании в личном кабинете Адвантедж.

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

??? ????????? ?? ??????

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
   На панели свойств откройте вкладку «Слой»
2. В поле «Устройство» выберите ТВ-тюнер или добавьте новый.
   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 «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

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

??? ????????? ??????????, ?????????? ?? ??????????? ????? ???????

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. В поле «Устройство» выберите камеру или добавьте новую.

3. ? ???? «???????» ???????? ???? ?? ????????? ????????

4. Автоматически – реальный размер элементов содержимого (при размере слоя больше размера содержимого);

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

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

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

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

??? ????????? ?????????? ???????

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
   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 «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

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

??? ????????? ???????????????? ????????

1. Перетащите изображения в каталог content на панели слоев либо воспользуйтесь кнопкой «Добавить» и добавьте в слой изображения с компьютера.
   Для настройки последовательной анимации
2. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
3. Заполните поле «FPS (частота кадров)» количеством сменяемых кадров за единицу времени.
4. В поле «Масштаб» выберите одно из доступных значений.
5. В поле «Прозрачность» введите значение альфа-канала (прозрачность).
6. Для зацикливания воспроизведения установите флажок в поле «Повтор».
7. Для оптимизации изображений установите флажок в поле «Оптимизировать».
8. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

???????? ???????????? (Interface Editor): ????????? ?????????????

> В статье раскрыта тема «Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка медиагалереи».

????????? Interface Editor

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

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

Android – MP4 (H.264), FLV (H.263), FLV с альфа каналом (прозрачностью)

Для работы слоя его необходимо наполнить содержимым.

????????? ????? ???????? ? ????????? ??????????? ?????????

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

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

??? ????????? ??????????? ?? ??????????????

1. Перетащите содержимое из медиабиблиотеки на слой.
   Перетащите содержимое из медиабиблиотеки на слой

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

??? ?????????? ??????????? ?? ?????? ??????? ????

1. Нажмите кнопку добавления и выберите пункт «Добавить контент в плейлист».
2. Выберите источник содержимого – «Файлы» (для локального содержимого), «CMS (личный кабинет)» (если содержимое будет загружаться через личный кабинет) или XML/JSON.
3. Если был выбран пункт «Файлы», выберите один или несколько файлов и нажмите «Открыть».Вне зависимости от выбранного способа, содержимое будет добавлено в слой.Нажмите кнопку добавления и выберите пункт «Добавить контент в плейлист»
4. Если был выбран пункт «CMS (личный кабинет Адвантедж)», соответствующая надпись появится в каталоге content в панели слоев. Размещение содержимого будет осуществляться в личном кабинете, в настройках кампании.
5. Для XML/JSON нужно настроить отображение содержимого из соответствующих полей.
6. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

??? ???????? ??????????? ?? ??????????????

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

- Для настройки масштабирования содержимого в зависимости от разрешения экрана, в поле «Масштаб» выберите одно из доступных значений.
- Для зацикливания воспроизведения, в поле «Повтор плейлиста» установите флажок. Зацикливание воспроизведения будет включено.
- Для выбора порядка воспроизведения, в поле «Порядок» выберете подходящий вариант (порядок воспроизведения можно также настроить в самой рекламной кампании).
- Для настройки длительности отображения элементов содержимого, в поле «Длительность» введите требуемое значение. Длительность отображения элементов содержимого будет установлена.
- 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.
- Ротация содержимого, по умолчанию, осуществляется автоматически. Дополнительно к этому, слой обеспечивает возможность перелистывания по нажатию на экран точки вещания. Для настройки способа перелистывания

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

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

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

Для настройки переключения на другой компонент или экран при окончании воспроизведения

1. В поле «После проигрывания перейти» нажмите на значок экрана или компонента, в зависимости от того, куда будет переключаться шаблон проекта.
   Для настройки переключения на другой компонент или экран при окончании воспроизве,
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 «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

Слой обеспечивает возможность синхронного отображения содержимого в нескольких слоях внутри одного компонента Редактор интерфейсов

??? ????????? ????????????? ???????????

Для настройки синхронизации медигалерей

1. Выберете вариант синхронизации «Внутри компонента».
2. Если текущий слой медиагалерея планируется как главный, с которым будут синхронизировать воспроизведение другие слои, то установите флажок «Мастер».
   Выберете вариант синхронизации «Внутри компонента»

3. ? ???? «??????» ??????? ???????? ??????

```
\- Если текущий слой планируется как главный, укажите произвольное название.
\- Если текущий слой 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 «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

???????? ???????????? (Interface Editor): ????????? ???? ????? ??????

> В статье раскрыта тема «Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка поля ввода текста».

????????? Interface Editor

Настройка Interface Editor

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 пользователя на точках вещания. Далее, агрегированные данные могут быть отправлены в личный кабинет Адвантедж (Формы).

Настройка Interface Editor

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

При необходимости, добавьте новую форму нажатием на пункт «Новая форма …» , введите н

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

На экран будет добавлено поле ввода, связанное с созданной формой

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

Настройки поля ввода текста включают в себя:

- поле «Форма» для выбора или создания формы, с которой связано поле;
- поле «Параметр» для ввода названия переменной, в которую будут сохраняться значения, введенные в поле на точках вещания;

- поле «Тип» для выбора типа данных поля – Текст, Число, Email (почтовый адрес), Телефон, Веб (URL);
- поле «Обязательно» для включения/выключения обязательности заполнения поля;
- блок «Настройки по-умолчанию» для настройки форматирования и оформления слоя в состоянии по умолчанию;
- блок «Настройки при вводе» для настройки форматирования и оформления слоя в состоянии, когда он активен (курсор в поле ввода).
- После настройки слоя нажмите кнопку «OK» 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» и «Сбор данных от пользователей и отправка данных в личный кабинет».

???????? ???????????? (Interface Editor): ????????? ???????????

> В статье раскрыта тема «Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка примитивов».

????????? Interface Editor

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

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

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

Слой «Прямоугольник» предназначен для отображения на экране прямоугольных элементов

Слой обеспечивает возможность настройки внешнего вида элемента:

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

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

Для настройки примитива "прямоугольник":

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

- Угловые – прямые углы;
- Круглые углы;
- Скошенные углы.

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

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

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

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

Слой обеспечивает возможность настройки внешнего вида элемента:

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

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

Для настройки:

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

???????? ???????????? (Interface Editor): ????????? RSS/XML/JSON

> В статье раскрыта тема «Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка RSS/XML/JSON».

????????? Interface Editor

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

??? ????????? ??????

Текстовый слой → Источник → RSS/XML/JSON

Текстовый слой → Источник → RSS/XML/JSON

Текстовый слой → Источник → RSS/XML/JSON

??? ??????????? ????? ???????????? ??? ????????

1. Пустой медиаслой → Источник → RSS/XML/JSON

1. Пустой медиа слой → Источник → RSS/XML/JSON

2. Слой «Медиагалерея» → Добавить контент в основной или рекламный плейлист → XML/JSON

2. Слой "Медиагалерея" → Добавить контент в основной/ рекламный плейлист → XML/JSON

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

Для всех слоев появится поле URL, в которое необходимо ввести адрес источника и нажать к

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

??? ???????????????? ?????? ????? ???????? ?????-???? ???????????, ????????

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

Ознакомиться с настройкой RSS/XML/JSON можно в видеоуроке.

??????????? ????????????? ????

Для настройки выгрузки контента с множественными данными используйте символ `*`, чтобы указать группу повторяющихся тегов.

```
<rss></rss>
<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>
```

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

Дополнительные настройки

Для **текстовых слоев** и **медиаслоя** доступны настройки периодичности обновления информации, получаемой по RSS/XML/JSON, имеется соответствующая настройка "Обновление":

Дополнительные настройки

Дополнительные настройки

Для **текстовых полей** и **медиагалереи** доступна настройка длительности отображения (промежутков между сменой контента)

Для текстовых полей и медиагалереи доступна настройка длительности отображения (проме

Для текстовых полей и медиагалереи доступна настройка длительности отображения (проме

??????????? ??????

Для всех трёх вариантов слоёв можно включить или отключить кэширование данных.

Для всех трех вариантов слоев можно включить или отключить кеширование данных

Кэширование полезно, если устройство было перезагружено без подключения к интернету. В этом случае сохранённые данные продолжат отображаться на экране.

???????? ???????????? (Interface Editor): ????????? ????????????? ????????????? ????????? ?????

> В статье раскрыта тема «Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка синхронизации медиагалерей и текстовых слоев».

????????? Interface Editor

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.

Для этого требуется объединение слоев, которые будут участвовать в синхронизации

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".

Для этого требуется объединение слоев, которые будут участвовать в синхронизации

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.

???????? ???????????? (Interface Editor): ????????? ??????????? ????????????

> В статье раскрыта тема «Редактор интерфейсов (Interface Editor): настройка текстового содержимого».

????????? Interface Editor

Настройка Interface Editor

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

Слой «Текст» предназначен для отображения на экране текстовых надписей

???? ???????????? ??????????? ????????????? ??????

- шрифт;
- способ написания (полужирный, курсив, подчеркнутый);
- размер;
- перенос текста в границах слоя;
- HTML-теги;
- цвет текста;
- междустрочный интервал;
- горизонтальное выравнивание;
- вертикальное выравнивание
- цвет фона текста.

??? ????????????? ??????

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Отформатируйте текст.Отформатируйте текст
3. Для поддержки нестандартных шрифтов (не установленных в операционных системах на точках вещания), необходимо:

- добавить ttf-файл шрифта в библиотеку шаблона для его корректного отображения в списке доступных шрифтов дизайнера и на точках вещания

Для поддержки нестандартных шрифтов (не установленных в операционных системах на точ

- установить шрифт на устройстве с дизайнером
- установить шрифт на устройстве с Плеерами проигрываемыми шаблон с необходимом шрифтом.

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

??? ?????????? ??????? ????????? ???????

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

??? ?????????? ???????, ???????????? ??????? ?????

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.
   Значение поля «Текст» будет обновлено. Если требуется, введите текст перед или после
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/referenc... (в описании метода setDateTimePattern)
5. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

??? ?????????? ???????, ???????????? ??????? ????

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.
   Значение поля «Текст» будет обновлено. Если требуется, введите текст перед или после
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/referenc... (в описании метода setDateTimePattern)
5. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

??? ?????????? ?????????? ??????????? (????????? ??????), ??????????? ?? ???-???????

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. ? ???? «??????????» ?????????? ????????????? ?????????? ?????? ?? ?????????? ??????

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

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

??? ?????????? ???????????, ??????????? ?? RSS

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Нажмите кнопку «Источник» и выберите значение RSS.
3. В поле URL введите адрес RSS-трансляции.
   В поле URL введите адрес RSS-трансляции
4. Нажмите кнопку «Парсинг».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 «OK». Значение поля «Текст» на панели будет обновлено.Нажмите кнопку «Парсинг»

6. ? ???? «??????????» ?????????? ????????????? ????????? ?????? ?? RSS

- Открытие проекта – при запуске шаблона проекта на точке вещания;
- Открытие компонента – при каждом запуске компонента;
- Каждый день;
- Каждый час;
- Каждые 30 минут;

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

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

??? ?????????? ???????, ?????????? ??????, ?????????? ?? XML

1. На панели свойств откройте вкладку «Слой».
2. Нажмите кнопку «Источник» и выберите значение XML.
3. В поле URL введите адрес файла XML.В поле URL введите адрес файла XML
4. Нажмите кнопку «Парсинг».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 «OK». Значение поля «Текст» на панели будет обновлено.Нажмите кнопку «Парсинг»

6. ? ???? «??????????» ?????????? ????????????? ????????? ?????? ?? XML-?????

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

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

????? ?????????? ??????? ? ??????? ?? ??????? ???????? ?????????

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

Слой обеспечивает возможность отображения текстового содержимого в виде бегущей строки.

??? ????????? ????????

1. ?? ?????? ??????? ?? ??????? «????» ? ???? «????????» ???????? ???? ?? ????????? ????????

- нет – без анимации;
- Горизонтально – анимация по горизонтали.
  Горизонтально – анимация по горизонтали

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

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

???????? ???????????? (Interface Editor): ????????? ?????????

> Настройка видеостены в Interface Editor для трансляции с одного или нескольких устройств.

????????? Interface Editor

Настройка видеостены зависит от способа её подключения:

Вариант 1 - для трансляции используется одно устройство. **Вариант 2** - для трансляции используются несколько устройств (для каждого экрана используется отдельное устройство). Подходит для отдельно стоящих экранов, образующих одну инсталляцию, которые стоят на расстоянии не менее 30-50 см друг от друга, используется механизм P2P.

В примере показана настройка видеостены из 4х экранов (2X2) с общим разрешением 3840x2160. Каждый из экранов имеет разрешение 1920x1080. По такому же принципу настраиваются и видеостены с другим количеством экранов/разрешением.

Вариант 1 - для трансляции используется одно устройство:

1. В настройках шаблона укажите общее разрешение всех экранов.

1. В настройках шаблона укажите общее разрешение всех экранов

1. В настройках шаблона укажите общее разрешение всех экранов

2. Добавьте в шаблон компонент Редактор интерфейсов (если он еще не добавлен) и откройте его.

2. Добавьте в шаблон компонент Редактор интерфейсов (если он еще не добавлен) и откройт

2. Добавьте в шаблон компонент Редактор интерфейсов (если он еще не добавлен) и откройт

3. На панели инструментов добавьте компонент "Медиагалерея";

3. На панели инструментов добавьте компонент "Медиагалерея"

4. В меню настроек слоя справа нажмите кнопку "Добавить контент", в выпадающем меню выберите пункт "CMS (личный кабинет)"

4. В меню настроек слоя справа нажмите кнопку "Добавить контент", в выпадающем меню вь

5. В разделе "Размер и позиция" укажите позицию и размеры медиагалереи, такую же как у шаблона - 3840x2160;

5. В разделе "Размер и позиция" укажите позицию и размеры медиагалереи, такую же как у ш

6. Нажмите кнопку "Ок";

6. Нажмите кнопку "Ок"

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

7. Нажмите сочетание кнопок CTRL+W и сохраните проект

8. Для загрузки шаблона на платформу нажмите правой кнопкой мыши на проект и выберите пункт “Загрузить в облако”. Используйте этот шаблон в кампании для видеостены.

7. Нажмите сочетание кнопок CTRL+W и сохраните проект

**Вариант 2 - для трансляции используются несколько устройств (для каждого экрана используется отдельное устройство): **

1. В настройках шаблона укажите общее разрешение всех экранов. И включите параметр "Синхронизация шаблона в локальной сети".

1. В настройках шаблона укажите общее разрешение всех экранов. И включите параметр "Си

1. В настройках шаблона укажите общее разрешение всех экранов. И включите параметр "Си

2. Добавьте в шаблон компонент Редактор интерфейсов (если он еще не добавлен) и откройте его.

2. Добавьте в шаблон компонент Редактор интерфейсов (если он еще не добавлен) и откройт

2. Добавьте в шаблон компонент Редактор интерфейсов (если он еще не добавлен) и откройт

3. На панели инструментов добавьте 4 компонента "Медиагалерея";

3. На панели инструментов добавьте 4 компонента "Медиагалерея"

4. Для каждой медиагалереи справа нажмите кнопку "Добавить контент", в выпадающем меню выберите пункт "CMS (личный кабинет)"

4. Для каждой медиагалереи справа нажмите кнопку "Добавить контент", в выпадающем мен

5. В разделе "Размер и позиция" укажите позицию и размеры для каждой медиагалереи, размер каждой медиагалереи должен быть равен разрешению одного экрана 1920X1080;

4. Для каждой медиагалереи справа нажмите кнопку "Добавить контент", в выпадающем ме

6. Нажмите кнопку "Ок";

6. Нажмите кнопку "Ок"

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

7. Нажмите сочетание кнопок CTRL+W и сохраните проект

8. Для загрузки шаблона на платформу нажмите правой кнопкой мыши на проект и выберите пункт “Загрузить в облако”. Используйте этот шаблон в кампании для видеостены.

7. Нажмите сочетание кнопок CTRL+W и сохраните проект

???????? ???????????? (Interface Editor): ???? ?????? ?? ????????????? ? ???????? ?????? ? ?????? ??????? ?????????

> В статье раскрыта тема «Редактор интерфейсов (Interface Editor): сбор данных от пользователей и отправка данных в личный кабинет Адвантедж».

????????? Interface Editor

Сбор данных от пользователей и отправка данных в личный кабинет Адвантедж.

??????? ????????????? ???????????

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

??? ????????????? ???????????, ?????????? ????????? ?????????

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

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

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

??? ???????? ????? ??? ????? ?????? ? ????????? ????????? ??????

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.
   Для создания формы для сбора данных и настройки получения данных
2. На панели свойств откройте вкладку «Действия» и нажмите кнопку добавления действия.
3. Выберите пункт «установить значение переменной формы».
   Выберите пункт «установить значение переменной формы»
4. В списке действий выберите добавленное действие.
5. В поле «Форма» выберите значение «Новая форма…».
   В поле «Форма» выберите значение «Новая форма…»
6. Введите название формы и нажмите «Создать».
   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.
   Введите название формы и нажмите «Создать»

8. ? ???? «???» ???????? ?????? ?????????? ??????

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

Если затрудняетесь с выбором, оставьте значение по умолчанию.

9. ? ??????????? ?? ?????????? ? ???? «???» ????????, ????????? ???????? ?????????? ?????

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

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

??? ????????? ???????? ??????

1. Выберите нужный слой или сцену (экран).Выберите нужный слой или сцену (экран)

2. На панели свойств откройте вкладку «Действия» и нажмите кнопку добавления действия.
3. Выберите нужное событие и пункт «Отправить форму на аккаунт». Список событий приведён в статье «Действия и события, инициирующие действия».
   Кнопка добавления действия на панели свойств
4. В списке действий выберите добавленное действие.
   В списке действий выберите добавленное действие
5. В поле «Форма» выберите форму, данные которой будут отправлены.
   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 «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

??? ???????? ???????? ?? ????????? ??? ???????? ??????

1. Выберите нужный слой или сцену (экран).
2. На панели свойств откройте вкладку «Действия» и в списке действий выберите действие для удаления.
   На панели свойств откройте вкладку «Действия» и в списке действий выберите действие
3. Нажмите кнопку удаления действия.Нажмите кнопку удаления действия
4. Действие будет удалено. Получение или отправка данных, в зависимости от того, что было настроено, будут прекращены.
5. Нажмите кнопку «OK» или «Применить» для сохранения внесенных изменений.

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

Удаление формы из шаблона проекта осуществляется в настройках шаблона: меню «Проект»