

Manual de utilizare RightBooth

Cuprins

Prezentare generală	15
Cerințe de program.....	15
Instalarea RightBooth	16
RightBooth și coduri de produs.....	16
Fereastra principală.....	17
Publicați fișiere de evenimente	19
Vrăjitorul de evenimente	19
Alegeți tipul dvs. de eveniment.....	19
Definiți ecranul Start.....	19
Alegeți timpul de înregistrare.....	19
Alegeți să afișați și să refaceți înregistrările video	19
Alegeți numărul de fotografii.....	20
Alegeți să afișați și să refaceți fotografiile	20
Alegeți să imprimați fotografii	20
Alegeți să afișați și să refaceți mesajele text	20
Mulțumiți utilizatorilor dvs	20
Alegeți o metodă de introducere	20
Alege fundalul	21
Alegeți un stil de buton.....	21
Alegeți stilul textului	21
Alegeți o limbă	21
Selectați echipamentul dvs	21
Selectați o cameră web	21
Selectați un microfon	22
Finalizarea vrăjitorului	22
Redarea evenimentelor	22
Înregistrare video	24
Înregistrare pentru captură foto	25
Înregistrarea mesajelor	26
Înregistrare întrebări și răspunsuri.....	27
Evenimente cu mai multe tipuri	29
Înregistrare video Karaoke	30
Configurarea echipamentului pentru înregistrarea Karaoke	30
Metoda 1 – Cameră web și difuzoare	30

Metoda 2 – Cameră web și mixer	30
Metoda 3 – Cameră DSLR și difuzoare	30
Încheierea unui eveniment	30
Crearea propriilor evenimente - Prezentare generală	31
Setări	31
Creați un eveniment.....	31
Proiectați un eveniment.....	31
Editați ecranele de evenimente	31
Proiectați aspectul de imprimare	31
Setări RightBooth	33
Setările camerei.....	33
Setări principale ale camerei	33
Setări video pentru camere web	33
Setări format AVI.....	34
Setări format WMV.....	35
Ajustări video	36
Integrarea camerei web și tester de înregistrare video	36
Setări audio camerei web	37
Nivel de intrare microfon	38
Utilizarea unui al doilea microfon pentru videoclipuri karaoke	38
Setări foto camerei web	39
Setările camerei DSLR	39
Setări video DSLR	40
Setări foto DSLR.....	41
Camere fără fir Canon	42
Panoul de setări CCAPI	43
Setările camerei GoPro	43
Setări video GoPro.....	43
Setări foto GoPro	44
Instrumente de cameră pentru Heros	44
Setări imprimante.....	46
Setări de intrare utilizator	47
Intrare vocală.....	48
Tastatură pe ecran	49
suprapuneri/ props	51
Înlocuire fundal	51
Configurare	51
Setările camerei.....	52

Cum functioneaza	52
Setări	52
Aliniați camera în imaginile suprapuse.....	53
Alinierea suprapunerii	53
Recuzită de imagine pentru detectarea feței.....	54
Detectarea feței și alinierea elementelor de recuzită	54
Snap Camera	55
Setări de inteligență artificială	56
Testarea efectelor AI	56
Setări text/ limbă	57
Limba implicită a evenimentului	57
Modificarea elementelor de text în evenimente specifice	58
Limba aplicației.....	58
Setări de securitate	58
manual evenimentul	59
Eliminarea unei parole uitate	59
Coduri de acces	60
Setări Social Media	60
Server de e-mail	60
Utilizarea unui cont Gmail	61
Utilizați SendGrid	61
Notificări prin email.....	61
Frecvența e-mailului.....	61
Dimensiunea media.....	62
Fotografii.....	62
Videoclipuri	62
Se aplică la	62
Miniaturi	63
FTP	63
SMS la telefon	64
Server Web local	64
Alegeți aplicația de server web local	64
Galerie web + pagină web pentru descărcare fișier.....	65
Utilizarea propriilor șabloane HTML pentru descărcarea fișierelor	65
WhatsApp.....	66
Conectarea la un alt cont WhatsApp	67
Setări Start/Stop.....	67
Înființat.....	67

Câinele de pază	67
Performanță	67
Când pornește RightBooth	68
Placa de relee	69
Începe evenimentul	69
Opriți evenimentul.....	69
Când regula Stop este îndeplinită	70
Setări foldere /fișiere	71
Gestionarea folderelor de evenimente	72
Numele de fișiere includ	72
Copiați fișierele pe alte unități și foldere.....	73
Integrarea stocării în cloud	74
Dosar Tasks & Publish	74
Permiteți modificări de la distanță	74
Setări jurnal.....	74
Setări diverse	75
Postprocesare video.....	75
Setări de conversie video	76
Conversia video în GIF	77
Post-procesare foto	77
Animație foto	77
Date despre utilizator și fișier.....	77
Video player	78
Probleme cu playerul video	78
Locația setărilor RightBooth.....	78
Designerul de evenimente	79
Tip de eveniment	79
Înregistrare	79
Tipuri de înregistrare incluse în acest eveniment	79
Flux de lucru pentru mai multe tipuri de înregistrări	80
Meniul.....	81
Elemente de meniu	81
informație	81
Dosarul de urmărire.....	82
Stație de partajare	82
Dosarul serverului web local	83
Structura evenimentului	83
start	83

Continuați cu ecranul următor	83
Termeni	84
Ecran Detalii utilizator	84
Alegeți Înregistrare	85
Ecran verde	85
Imagine suprapusă	86
Logo suprapus	87
Pregatește-te	88
Numărătoare inversă	88
Fa o poza	89
Foto AI	90
AI de fundal	90
AI din desene animate	91
Stiluri de desene animate	91
Filtre foto	91
Îmbunătățiri	92
Îmbunătățiri video	92
Video de referință	92
Alegeți îmbunătățiri video	92
Fotografie și Efecte de Segment Fotografie Flash	95
Butoanele instrumentului pentru segmentul video	95
Utilizarea mai multor fișiere cu segmente video	95
Îmbunătățiri ale fotografiilor	97
Fotografii de test de referință	97
Alegeți îmbunătățiri pentru fotografii	97
Efectul Ken Burns	98
Opțiuni comune pentru îmbunătățirile video și foto	98
Un cuvânt despre timpii de procesare a îmbunătățirii	98
Afișați și reluați	98
E-mail fișiere	99
Trimiteți prin e-mail videoclipuri	99
Trimiteți fotografii prin e-mail	99
Mesaje prin e-mail	100
Fișiere către SMS-uri din telefon	101
Videoclipuri pe telefonul SMS	101
Fotografii pe telefonul SMS	101
Mesaje către SMS-uri de pe telefon	102
Fișiere pe WhatsApp	102

Videoclipuri pe WhatsApp	102
Fotografii pe WhatsApp.....	103
Imprimați fotografiile	103
Mulțumesc	105
Monitoare multiple s	105
M iscelane	106
Textul evenimentului	108
Limbajul evenimentului	108
Întrebări despre eveniment.....	108
Ordinea întrebărilor.....	109
Eveniment social media	110
E-mail pentru eveniment.....	110
SMS la telefon	111
Fluxul evenimentelor	111
La finalizare, începe... ..	111
La anulare sau întrerupere, începe.....	111
La expirarea timpului, începe.....	111
Opțiuni de flux de evenimente	112
Rularea altor aplicații sau fișiere din meniuri.....	112
Modificați fișierele extern	112
Fișiere și foldere de evenimente	113
Videoclipuri.....	113
Conversie fișier video - luare în considerare	113
Fotografii și miniaturi	113
Printuri.....	114
Camera pentru evenimente.....	116
Camera va fi folosită pentru înregistrarea video în acest eveniment	116
Dispozitiv care va fi folosit pentru a face fotografii în acest eveniment.....	116
Ignorarea setărilor camerei RightBooth pentru evenimente individuale	117
Editorul de ecran	117
Caseta de instrumente Screen Editor.....	117
Lista ecranului.....	117
start	117
Browser media	118
T și C.....	118
Detalii utilizator	118
Meniul evenimentului.....	118
Alegeți înregistrarea	118

Alege ecran verde	118
Alegeți suprapunerea	118
Alege karaoke	118
Pregatește-te	118
Numărătoare inversă	118
Întrebare	118
Răspuns	118
Înregistrați video	118
Înregistrați karaoke	118
Fa o poza	119
Alege filtrul.....	119
Tastați mesajul	119
Afișează videoclipul	119
Arată fotografia.....	119
Afișează mesajul	119
Arată răspunsul	119
Arată karaoke	119
Imprimare	119
Aspect de imprimare.....	119
Opțiuni video	119
Opțiuni foto.....	119
Opțiuni pentru mesaje	119
Imprimați copii	120
Adresa de e-mail	120
Trimiterea prin e-mail.....	120
Număr de telefon.....	120
Trimite la telefon.....	120
număr WhatsApp.....	120
Trimite pe WhatsApp	120
Mulțumesc.....	120
Anulare.....	120
Ocupat.....	120
Eroare	120
Terminat	120
Listele de ecrane suplimentare ale monitorului	120
Începe 2	120
Video în curs	121
Fotografie în curs.....	121

Tipărire în curs	121
Opțiuni pentru caseta de instrumente Screen Editor	121
Întrebare.....	123
Mutarea și dimensionarea elementelor de pe ecran.....	123
Adăugarea de elemente pe ecrane	124
Ecran.....	124
Ecrane condiționate	124
Ecrane aleatorii.....	124
Buton.....	126
aparat foto	126
Ceas.....	126
Numărătoare inversă	126
Bloc de desen.....	126
Instrumente de desen.....	127
Recuzită pentru față	127
Joc	127
Tastatură	127
Tastatura	129
Imagine	129
Secvență de imagini	129
Eticheta	129
Secvența de etichetare.....	129
Aspecte de imprimare.....	129
cod QR	129
Video.....	130
Secvență video.....	130
Contor de volum	131
Web browser	131
Fișiere HTML	131
Secvența browserului web.....	131
Articole adăugate automat	132
Casetă de text	132
Buton.....	132
Săgeată.....	132
Grilă de text și grilă de imagine.....	132
Butonul „Mai multe”	132
Vizualizarea Media	132
Proprietăți	133

Nume.....	133
Proprietățile acțiunii	133
Faceți clic pe Acțiune	133
Proprietatea cheie.....	139
Arată acțiunea.....	139
Animați proprietăți.....	139
Proprietăți de aspect.....	140
Proprietăți audio	141
Proprietăți de fundal	142
Proprietăți de frontieră	142
Proprietățile butonului.....	143
Proprietățile camerei.....	143
Proprietățile ceasului	144
Proprietăți de numărătoare inversă.....	144
Proprietățile instrumentului de desen.....	145
Proprietăți GIF (animate)	146
Proprietățile grilei.....	146
Proprietățile tastaturii (și a tastaturii).....	146
locație / dimensiune.....	147
Poate muta proprietatea.....	147
Proprietatea ștampei	148
Proprietățile umbrei	148
Proprietățile textului	149
Culori pentru etichete și numărătoare inversă	149
Culorile textului tastaturii	149
Proprietăți timeout	149
Ce se întâmplă după expirarea unui ecran.....	151
Modificarea ecranului Timeout pe ecranele definite de utilizator	151
Valori implicite de expirare	151
Tranziții de ecran.....	151
Proprietăți video	152
Redați combinații de pauză	152
Proprietățile contorului de volum.....	153
Proprietățile browserului web.....	153
Adresele URL ale site-urilor Web permise și blocate.....	153
Modificarea conținutului articolului	155
Editarea textului etichetei	155
Cum articolele cu etichete fixe își primesc conținutul text	155

Editarea directă a conținutului text al unui element de etichetă fix	155
Etichete text definite de utilizator	155
Modificarea conținutului articolului Imagine	156
GIF animat.....	156
Modificarea conținutului articolului video	156
Modificarea conținutului elementului din browser web.....	157
Modificarea conținutului articolului din secvență.....	157
Fișiere cu secvențe de imagini.....	157
Fișiere cu secvențe video	157
Etichetați fișierele de secvență	158
Fișiere de secvență de browser	158
Opțiuni de secvență.....	158
Modificarea conținutului elementului Grid.....	159
Fișiere grilă.....	159
Formatarea elementelor	159
Formatarea ecranului	159
Formatarea articolului	160
Modificarea proprietăților partajate	161
Alinierea elementelor ecranului	161
Comenzi rapide de la tastatură	161
Gruparea articolelor împreună	162
Captarea de imagini ale ecranelor de evenimente	162
Crearea mai multor ecrane.....	162
Crearea mai multor elemente de etichetă.....	163
Copierea imaginilor din alte aplicații în ecranele de evenimente	163
Proiectarea ecranelor de întrebări și răspunsuri.....	163
Designerul de aspect de imprimare	164
Print Layout Arranger	165
Print Layout Properties.....	165
Adăugarea și eliminarea fotografiilor	166
Adăugarea de elemente noi la aspectul de imprimare.....	167
Utilizarea monitorizărilor multiple s	168
Selector de monitor.....	168
Adăugarea de ecrane și elemente pe monitorul suplimentar s	168
Ecranul video în curs.....	168
Ecran Foto în curs.....	169
Ecran de imprimare în curs	169
Redarea evenimentelor care conțin mai multe ecrane de monitorizare	169

Rezoluții diferite de afișare a monitorului.....	169
Considerații de performanță	169
Multicasting.....	170
Rularea mai multor instanțe ale RightBooth.....	171
Sarcini de eveniment	171
Sarcina de conversie a videoclipurilor	171
Sarcină de imprimare a fotografiilor.....	172
Sarcina de e-mail cu fișiere	172
Creați un videoclip din fotografii	173
Setări.....	173
Sarcină de fișiere FTP.....	173
Instrumentele de desen	174
Adăugarea instrumentelor de desen	174
Utilizarea instrumentelor de desen.....	175
Setul de instrumente de desen.....	175
Controlați echipamentul periferic cu o placă de releu USB	176
Placi USB HID.....	176
Denkovi Boards.....	176
Configurarea Windows pentru a funcționa cu placa Denkovi.....	176
Utilizarea unei plăci de releu USB în RightBooth.....	177
Controlul tablei în timpul evenimentului	177
Controlul mai multor plăci de releu HID USB	178
Comenzi de acțiuni suplimentare pentru plăcile de releu USB HID	178
Folosind o cameră DSLR conectată printr-un cablu USB.....	181
Procesul de captură video și foto	181
Configurare	181
Configurarea camerei DSLR.....	181
Camere Canon	182
Camere Nikon.....	182
Moduri de fișier al camerei DSLR.....	182
Setări RightBooth DSLR	182
acceptate Conectare prin USB.....	183
Modele de aparate foto Canon	183
Modele de aparate foto Nikon.....	183
Depanare	183
Utilizarea unei camere DSLR Canon conectată fără fir	184
Obțineți cel mai recent API de control al camerei de la Canon	184
Activați API-ul de control al camerei (CCAPI) pe cameră	185

Creați o conexiune Wi-Fi pentru cameră	187
Accesați API-ul de control al camerei și verificați Setările de conexiune RightBooth	190
Configurarea este necesară înainte de fiecare sesiune de cameră	192
Rezumat: Configurare zilnică	194
Probleme cu utilizarea camerei sau conectarea la Camera WiFi?	194
Utilizarea unei camere GoPro cu RightBooth.....	195
Utilizarea unui telefon iPhone sau Android ca cameră web fără fir în RightBooth	195
Folosind o cameră web, un DSLR și/sau o cameră GoPro împreună	195
Adăugarea de fișiere la biblioteca media	197
Adăugarea de fundaluri.....	197
Teme de fundal	197
Adăugarea de imagini	198
Nume de foldere rezervate	198
Fundaluri.....	198
Butoane	198
Pictograme.....	198
Suprafata de desen.....	198
Emoji-uri	198
Suprapuneri	198
Recuzită.....	198
Adăugarea videoclipurilor.....	199
Adăugarea de sunete.....	199
Adăugarea de sunete de numărătoare inversă	199
Adăugarea de butoane.....	200
Foldere jocuri, măști și ecrane	201
Limba evenimentului.....	202
Selectorul limbii evenimentului	202
Utilizarea variabilelor text.....	203
Exemplu de variabilă text	203
Obținerea celor mai bune înregistrări video cu camera web pe computer	213
Setări video sugerate	213
Format de înregistrare.....	214
Format WMV	214
Format AVI	214
Alegerea unui compresor video AVI	214
Alegerea unui compresor audio AVI	215
Dimensiunea video a camerei web	215
Cadre pe secundă (cunoscută și ca: Frame Rate).....	216

Timp maxim de înregistrare	216
Setări audio sugerate	216
Microfon	216
Utilizarea Snap Camera în RightBooth	217
Configurați setările Snap Camera	217
Alegeți obiectivele dvs. Snap Camera	217
Setări RightBooth pentru Snap Camera	217
Adăugarea interacțiunii Snap Camera la RightBooth.....	217
Accesarea videoclipurilor și fotografiilor la nivel local cu coduri QR	219
Opțiuni de configurare.....	219
1 - Accesați conținut media din cadrul evenimentului de înregistrare RightBooth folosind coduri QR	219
2 - Furnizați un eveniment RightBooth Media Sharing Station pe același computer ca și evenimentul	
dvs. de înregistrare video și foto	219
3 - Furnizați un eveniment RightBooth Media Sharing Station pe un al doilea computer în rețea.....	219
4 – Rulați o stație de partajare și un eveniment de înregistrare în același timp pe același computer .	219
Utilizarea site-ului Web Galeria locală pentru răsfoirea și descărcarea de videoclipuri și fotografii	221
Furnizați un cod QR pe site-ul Web Galerie	221
Crearea unei stații de imprimare și trimitere prin e-mail	221
Prezentare generală	221
Configurarea RightBooth.....	221
Procesul.....	222
Controlul evenimentelor folosind comenzi vocale	224
Accesarea caracteristicilor RightBooth atunci când rulați alte aplicații	225
Ambalare pentru evenimente.....	226
Crearea unui pachet	226
Sugestii pentru cele mai bune practici.....	229
Încărcarea fișierelor RightBooth pe site-urile de rețele sociale.....	231
Pasul 1 - Obțineți un spațiu de stocare în cloud	231
Pasul 2 - Configurați RightBooth pentru Cloud Storage.....	231
Pasul 3 - Configurați automatizarea serviciului web pe FaceBook.....	231
Trimiterea fișierelor pe YouTube	232
Efectuarea de modificări de la distanță la evenimentele RightBooth	232
Configurați fișierul evenimentului gazdă pentru modificări de la distanță.....	233
Denumiți elementele de pe ecran care urmează să fie modificate.....	233
Efectuarea unei actualizări de la distanță	233
Specificarea unui nume de folder de evenimente.....	234
Crearea unui DVD cu înregistrările dvs.....	234

Prezentare generală

RightBooth este o aplicație care vă permite să proiectați și să găzduiți multe tipuri de experiențe de înregistrare pentru utilizare la evenimente sociale și de afaceri. Permite participanților la eveniment să înregistreze videoclipuri de înaltă calitate, de înaltă definiție, să facă fotografii, să introducă mesaje text, să participe la chestionare și sondaje prin înregistrarea de răspunsuri video, răspunsuri text sau răspuns la întrebări cu variante multiple. De asemenea, puteți permite utilizatorilor să creeze videoclipuri karaoke în timp ce cântă împreună cu melodiile karaoke.

În plus, puteți utiliza RightBooth pentru a crea prezentări de informații, care pot fi prezentate fie ca o prezentare pasivă de diapozitive, fie ca o prezentare interactivă, folosind o gamă largă de elemente rich media, inclusiv text, butoane, imagini, videoclipuri, sunet, muzică și pagini web.

Alte caracteristici includ crearea de evenimente pentru stația de partajare, evenimentele din foldere de vizionare și găzduirea de galerii web.

Rețineți că în această documentație (și în cadrul software-ului însuși) ne vom referi la o sesiune de înregistrare sau o sesiune de informare ca un **eveniment**.

Cerințe de program

Pentru a utiliza RightBooth veți avea nevoie de următoarele:

- Un computer desktop (și monitor) Windows sau un laptop, notebook sau tabletă grafică cu unul dintre aceste sisteme de operare instalat: Windows 10 sau 11. Rețineți că RightBooth este proiectat numai pentru Windows, nu există nicio versiune pentru sistemele de operare Mac sau Linux.
- O rezoluție minimă de afișare de 1000 x 700 pixeli.
- Un aparat foto. Dacă utilizați RightBooth pentru a înregistra videoclipuri sau a face fotografii, va trebui să utilizați o cameră (cameră web, DSLR sau GoPro) conectată la computer prin USB (sau wireless). Majoritatea laptopurilor/tabletelor au deja o cameră web montată în capac. RightBooth oferă suport pentru majoritatea camerelor web, multe camere Canon și Nikon DSLR și majoritatea GoPro-urilor.
- Un microfon. Majoritatea camerelor web sunt proiectate cu un microfon integrat, dar poate doriți să atașați un microfon extern la computer pentru o calitate audio îmbunătățită. Camerele DSLR au un microfon integrat, dar poate doriți să atașați un microfon mai bun direct la camera dvs. DSLR. Consultați documentația camerei dvs. DSLR pentru detalii.
- Un dispozitiv de introducere a utilizatorului. Fie o tastatură, un mouse, un ecran tactil sau un buton (sau butoane) USB conectat la computer. Acest lucru va permite utilizatorilor evenimentului RightBooth să interacționeze cu software-ul.
- O cantitate rezonabilă de spațiu liber pe hard disk pentru stocarea fișierelor video și foto create de RightBooth. Rețineți că, dacă aveți puțin spațiu pe hard disk, este posibil să configurați RightBooth pentru a utiliza un alt dispozitiv de stocare (vezi mai târziu).

Instalarea RightBooth

Rulați programul RightBooth Setup. Trebuie să citiți și să acceptați acordul de licență RightBooth înainte ca software-ul să poată fi instalat.

Apoi vi se va cere să selectați o locație de instalare. În mod implicit, software-ul va fi instalat în folderul **\Program Files\RightBooth** pe Windows pe 32 de biți sau **\Program Files (x86)\RightBooth** pe sistemele de operare Windows pe 64 de biți. Procesul de instalare va începe apoi.

În timpul instalării, vi se poate cere să instalați pachetul de rulare Microsoft .Net Framework 4.6, care este necesar pentru a rula RightBooth. Versiunile mai recente de Windows includ în mod normal acest cadru ca parte a sistemului de operare. Cu toate acestea, dacă este necesar și după acceptarea dvs., Framework-ul va fi descărcat și instalat de pe site-ul Microsoft, așa că vă rugăm să vă asigurați că computerul este conectat la Internet în timpul procesului de instalare RightBooth.

Biblioteca Media RightBooth este, de asemenea, instalată și conține peste 1000 de resurse utile care pot fi utilizate în designul evenimentelor dvs.

Când instalarea este finalizată, pe desktopul computerului va fi plasată o pictogramă de comandă rapidă a programului.

RightBooth și coduri de produs

Când cumpărați RightBooth vi se va trimite un cod de produs prin e-mail. **IMPORTANT** – Tot ceea ce este descris mai jos necesită ca computerul să fie conectat la Internet.

Adăugarea unui cod de produs

Faceți clic pe butonul **Cod produs** din fereastra principală RightBooth și introduceți codul în casetele furnizate. Dacă codul este valid, va apărea un buton **Activare** care vă permite să activați software-ul și să eliminați mesajul de evaluare.

Eliminarea unui cod de produs

Când un cod este activat pe computer, îl puteți elimina din nou. Faceți clic pe butonul „Eliminați codul” din fereastra principală RightBooth pentru a elimina codul produsului de pe computer și pentru a pune software-ul înapoi în modul de evaluare. Codul produsului poate fi folosit acum pe alt computer.

Mutarea codului între computere

Puteți muta un cod de produs de la un computer la altul. Pentru a face acest lucru: eliminați codul de pe primul computer, apoi adăugați codul la al doilea computer, așa cum este descris mai sus.

Verificarea unui cod de produs

În unele situații, vi se poate cere să verificați Codul de produs pentru a vă asigura că este valid și actualizat. Faceți clic pe butonul „Cod produs” din fereastra principală RightBooth, apoi faceți clic pe butonul **Verificare**.

Utilizare permisă

Un cod de produs poate fi utilizat numai pe un singur computer. Dacă adăugați același cod de produs pe mai multe computere, veți primi un mesaj de avertizare care vă spune că încălcați licența software RightBooth. Mesajul de avertizare poate fi prevenit prin eliminarea Codului de produs de pe toate

computerele, cu excepția unuia. Dacă continuați să utilizați codul pe mai multe computere, riscați să fie dezactivat definitiv de software-ul Aire Valley (așa cum este descris în Acordul de licență acceptat).

Actualizare produs și coduri de asistență

Software-ul RightBooth este actualizat regulat cu noi funcții și remedieri de erori, iar acestea pot fi descărcate de pe site-ul web RightBooth pe măsură ce devin disponibile.

Fiecare Cod de produs are o „perioadă de actualizare” permisă (în mod normal 12 luni) timp în care toate actualizările de software pot fi instalate și utilizate pe computer. Dacă perioada de actualizare a codului de produs expiră (așa cum este indicat în fereastra principală RightBooth), puteți continua să utilizați software-ul, dar nu vor funcționa alte actualizări pe computer decât dacă achiziționați un alt cod „Actualizare și asistență”. Codurile de actualizare și de asistență pot fi obținute făcând clic pe butonul **Reînnoire** din fereastra principală RightBooth în orice moment după încheierea perioadei de asistență curentă. Veți primi apoi un cod de actualizare care poate fi introdus în software (așa cum este descris mai sus) pentru a vă oferi o perioadă suplimentară de actualizare și asistență pe computer.

Fiecare actualizare și cod de asistență poate fi folosit doar pe un singur computer. Dacă doriți să prelungiți perioada de asistență pe mai multe computere, va trebui să achiziționați un cod de actualizare și asistență pentru fiecare computer.

Fereastra principală

Faceți dublu clic pe pictograma de pe desktop RightBooth pentru a porni software-ul. Vi se va afișa apoi fereastra principală care conține următoarele opțiuni:

Creare – Aceasta va construi și va crea un nou fișier de eveniment. Puteți crea un eveniment folosind Event Wizard (a se vedea mai târziu) sau puteți alege dintr-o selecție de tipuri standard de evenimente. Rețineți că, dacă alegeți să creați un eveniment Mirror Booth standard, acesta va fi configurat pentru modul ecran portret HD și va conține grafică animată acolo unde este cazul.

Deschidere – Vă duce la dialogul Deschideți fișierul unde puteți răsfoi și deschide un fișier eveniment salvat anterior.

Salvare – Salvează evenimentul deschis în prezent ca fișier folosind numele afișat în panoul Eveniment curent.

Salvare ca – Vă duce la dialogul Salvare fișier unde puteți naviga și salva evenimentul deschis în prezent, permițându-vă opțional să redenumiți fișierul în acest proces.

Pachet – Vă duce la ecranul Pachet unde puteți crea și instala pachete de evenimente. Consultați secțiunea Ambalare pentru evenimente.

Eveniment curent - Acest panou vă arată numele de fișier al evenimentului care este deschis în prezent în RightBooth.

Previzualizare eveniment – Aici veți vedea o fereastră de previzualizare care arată ecranul Start al evenimentului curent. Puteți utiliza butoanele ecranului **de previzualizare** pentru a previzualiza toate ecranele din eveniment. De asemenea, puteți bifa caseta de selectare „ **Camera** ” pentru a vedea vizualizarea live de la cameră în fereastra de previzualizare. Notă: bifarea acestei opțiuni poate crește timpul necesar pentru încărcarea RightBooth.

Fișiere eveniment – Aceasta va deschide folderul în care se află videoclipurile, fotografiile și mesajele înregistrate ale evenimentului curent. Rețineți că, în mod implicit, RightBooth stochează toate evenimentele

dvs. ca fișiere în folderul: **\\Documentele mele\\RightBooth7** și salvează toate videoclipurile, fotografiile și mesajele ca fișiere în subdirectoare din această locație.

Activități – Vă duce la ecranul Sarcini evenimente, unde puteți revizui și imprima machete de fotografii ale evenimentelor, puteți converti videoclipurile evenimentelor în alte formate de fișiere și puteți trimite fișiere prin e-mail utilizatorilor. **Consultați Sarcinile evenimentului.**

Publicare – Vă duce la ecranul Event Publisher. Consultați secțiunea: **Publicați fișiere de evenimente** .


Design – Acest buton vă duce la Event Designer, unde puteți decide ce tipuri de înregistrări să oferiți în evenimentul dvs. și ce ecrane să includeți.

Editare – Acest buton vă duce la Editorul de ecran unde puteți edita toate ecranele evenimentelor și conținutul acestora.

 – Acest buton va începe redarea evenimentului deschis în prezent, permițând utilizatorilor să înregistreze videoclipuri, fotografii și mesaje.

Cum să – Faceți clic pe acest link pentru a accesa o pagină web care oferă răspunsuri la multe întrebări frecvente, inclusiv cum să utilizați cât mai bine RightBooth și cum să realizați înregistrări video grozave pe computer.

? – Deschideți fișierul de ajutor RightBooth.

 – Citiți manualul de utilizare RightBooth în format PDF. Veți avea nevoie de Adobe PDF Reader instalat pe computer.

Setări – Aici veți găsi setări care se aplică în general programului RightBooth, setări care vă vor afecta toate evenimentele, inclusiv proprietățile de captură video, audio și foto, selecția imprimantei, instrucțiunile pentru evenimente, securitatea și integrarea în rețelele sociale. De asemenea, puteți testa performanța înregistrării video a echipamentului dvs. și puteți configura și testa funcțiile de detectare a ecranului verde și a feței.

Despre – Aici puteți vedea versiunea curentă a software-ului dvs., puteți verifica o versiune mai nouă a software-ului, puteți citi licența de utilizator final și puteți introduce codul de activare a produsului. De asemenea, puteți activa funcția **Verificare automată pentru actualizare** . Acest lucru va verifica periodic site-ul nostru pentru o versiune mai nouă a RightBooth.

Ieșire – Iese din aplicația RightBooth. Vi se va cere întotdeauna să salvați orice fișier de eveniment nesalvat.

Cumpărați – Acest buton apare atunci când software-ul rulează în modul de evaluare și oferă acces la o pagină web de unde puteți cumpăra RightBooth.

Obțineți cea mai recentă versiune - Acest buton va fi afișat dacă ați setat funcția **de verificare automată** în fereastra Despre și există o versiune mai nouă a RightBooth disponibilă pentru descărcare.

Cod produs – Faceți clic pe acest buton pentru a vă permite să introduceți un nou cod de produs sau un nou cod de actualizare și asistență în software.

Reînnoire – Faceți clic pe acest buton oferă acces la o pagină web de unde puteți cumpăra coduri de actualizare și asistență pentru a intra în software.

Publicați fișiere de evenimente

Această caracteristică vă permite să publicați (adică să copiați) toate videoclipurile înregistrate și fotografiile capturate pentru un eveniment pe un dispozitiv de stocare amovibil, cum ar fi un stick de date USB, împreună cu o aplicație de vizualizare (Viewer.Exe) care va permite vizualizarea ușoară a fișierelor direct de pe mass-media. Acest lucru ar putea fi util dacă doriți să furnizați terților toate fișierele înregistrate dintr-un eveniment. După publicare, deschideți folderul publicat în Windows Explorer și faceți dublu clic pe aplicația Viewer pentru a vizualiza fișierele publicate. Vizualizatorul va afișa miniaturi ale tuturor videoclipurilor și imaginilor publicate. Făcând clic pe orice miniatură, videoclipul sau fotografia selectată va apărea pe întreg ecranul împreună cu butoanele de navigare pentru a vă permite să controlați redarea videoclipului și să răsfoiți celelalte fișiere.

Faceți clic pe butonul „**Publicați**” pentru a afișa fereastra Event Publisher care conține următoarele opțiuni...

Culoare sau imagine de fundal – Aceasta vă permite să definiți culoarea de fundal sau imaginea de fundal care va fi utilizată de vizualizator.

Controlează culoarea – Aceasta vă permite să definiți culoarea pictogramelor care vor fi afișate de Viewer pentru navigarea fișierelor și controlul redării video.

Publicați fișiere – Faceți clic pe aceasta pentru a începe procesul de publicare. Vi se va cere să selectați un folder în care vor fi publicate fișierele și aplicația Viewer. Introduceți un dispozitiv amovibil și selectați folderul rădăcină al dispozitivului. Toate fișierele vor fi apoi copiate, iar miniaturile vor fi create în timpul procesului.

Ieșire – Faceți clic pe aceasta pentru a reveni la fereastra principală RightBooth.

Vrăjitorul de evenimente

Event Wizard este accesat din fereastra principală RightBooth făcând clic pe butonul Creare. Expertul este conceput pentru a vă ghida printr-o serie de pași în crearea unui eveniment.

Alegeți tipul dvs. de eveniment

Acest pas vă permite să alegeți tipul de eveniment pe care doriți să îl creați.

Definiți ecranul Start

Acest pas vă permite să definiți textul care va apărea pe ecranul Start eveniment.

De asemenea, puteți alege să afișați un mesaj cu bandă de defilare în partea de jos a ecranului.

Dacă evenimentul este un eveniment de înregistrare video, puteți alege să afișați o secvență video a videoclipurilor înregistrate curent atunci când se redă evenimentul.

Dacă evenimentul este un eveniment de captură foto, puteți alege să afișați o secvență de fotografii a fotografiilor capturate în prezent atunci când se joacă evenimentul.

Alegeți timpul de înregistrare

Dacă evenimentul dvs. include înregistrarea video, acest pas vă permite să selectați timpul maxim de înregistrare video pentru fiecare videoclip care va fi înregistrat în timpul evenimentului. Timpul implicit este de 20 de secunde, dar sunteți liber să îl modificați până la maximum 9999 de secunde.

Alegeți să afișați și să refaceți înregistrările video

Acest pas vă permite să decideți dacă să redați videoclipurile înregistrate înapoi către utilizator după ce au fost realizate.

De asemenea, puteți decide dacă permiteți utilizatorilor să refacă videoclipuri dacă nu sunt mulțumiți de rezultate.

Alegeți numărul de fotografii

Dacă evenimentul dvs. include captura de fotografii, acest pas vă permite să selectați numărul total de fotografii pe care fiecărui utilizator i se va cere să le facă, până la maximum 10.

Alegeți să afișați și să refaceți fotografiile

Acest pas vă permite să decideți dacă să afișați fotografii utilizatorilor după ce au fost făcute.

De asemenea, puteți decide dacă permiteți utilizatorilor să refac fotografii dacă nu sunt mulțumiți de rezultate.

Alegeți să imprimați fotografii

Acest pas vă permite să decideți dacă includeți imprimarea fotografiilor într-un eveniment foto. Puteți să vă selectați imprimanta, să alegeți numărul de copii de imprimantă care vor fi făcute pentru fiecare utilizator și, de asemenea, să alegeți un aspect de imprimare a fotografiilor din Biblioteca Media RightBooth.

Alegeți să afișați și să refaceți mesajele text

Dacă alegeți să creați un eveniment de mesaj text, acest pas vă permite să decideți dacă afișați mesajul text utilizatorilor după ce au fost introduși.

De asemenea, puteți decide dacă permiteți utilizatorilor să reintroducă mesajele text dacă nu sunt mulțumiți de rezultat.

Mulțumiți utilizatorilor dvs

Acest pas vă permite să decideți dacă includeți un ecran **de mulțumire** în evenimentul care va fi afișat după ce utilizatorul și-a finalizat înregistrările.

Alegeți o metodă de introducere

Acest pas vă permite să alegeți cum vor interacționa utilizatorii cu evenimentul. Puteți selecta dintre:

Apăsarea unei singure taste de pe tastatură – Utilizatorii vor fi rugați să apese o anumită tastă de pe tastatură în timpul evenimentului (aceasta este implicită în BARA DE SPAȚIU), așa că va trebui să le acordați acces la tastatura computerului. Tasta de la tastatură alocată poate fi modificată în Setări (vezi mai târziu).

Apăsarea tastelor diferite de pe tastatură – Utilizatorii vor fi solicitați să apese anumite taste pentru a efectua anumite acțiuni în timpul evenimentului, așa că va trebui să le acordați acces la tastatura computerului. Tastele atribuite de la tastatură pot fi modificate în Setări (vezi mai târziu).

Mouse – Utilizatorii vor fi rugați să apese un buton al mouse-ului în timpul evenimentului, așa că va trebui să le oferiți acces la mouse-ul computerului în timpul evenimentului.

Ecran tactil – Utilizatorilor li se va cere să atingă ecranul în timpul evenimentului. Dacă aveți un monitor cu ecran tactil, s-ar putea să vă fie util să selectați această opțiune. Oaspeții tăi pot vizualiza și interacționa pur și simplu cu RightBooth folosind monitorul tactil, iar tu poți ascunde tastatura și mouse-ul computerului.

Rețineți că această etapă va fi afișată doar prima dată când rulați Expertul și alegerea dvs. va deveni metoda de introducere implicită pentru toate evenimentele pe care le creați. Puteți modifica ulterior această alegere și este, de asemenea, posibil să utilizați butoanele USB pentru a interacționa cu evenimentul. Pentru mai multe informații, consultați secțiunea: **Setări - Intrare utilizator** .

Alege fundalul

Acest pas vă permite să alegeți o imagine de fundal, o culoare sau un videoclip de utilizat în eveniment.

Faceți clic pe butonul „Alegeți o imagine” pentru a accesa Biblioteca Media RightBooth, unde puteți alege una dintre imaginile din Bibliotecă sau puteți găsi o imagine pe computer.

Faceți clic pe butonul „Alegeți o culoare de fundal” pentru a alege o culoare solidă pentru fundal.

Faceți clic pe butonul „Alegeți un videoclip” pentru a accesa Biblioteca Media RightBooth, unde puteți alege unul dintre videoclipurile din Bibliotecă sau puteți găsi un videoclip pe computer.

Imaginea sau fișierul ales va fi apoi folosit ca fundal pe toate ecranele evenimentului dvs. Rețineți că este posibil să reproiectați ecranele de evenimente individuale ulterior. Pentru mai multe informații, consultați secțiunea: **Event Designer**.

Alegeți un stil de buton

Acest pas vă permite să alegeți un stil de buton de utilizat în eveniment. Faceți clic pe butonul „Alegeți un stil de buton” pentru a accesa Biblioteca Media RightBooth, unde puteți alege dintre zeci de butoane. Butonul ales va fi folosit apoi pe toate ecranele evenimentului dvs. oriunde este necesar ca o alegere să fie făcută de către utilizatorul evenimentului. De asemenea, puteți alege stilul pictogramei care va apărea pe butoane.

De asemenea, puteți debifa opțiunea „Aș prefera să nu am butoane pe ecranele evenimentului” pentru a exclude butoanele din eveniment.

Alegeți stilul textului

Acest pas vă permite să alegeți stilul de text care va fi utilizat pentru afișarea textului în eveniment. Puteți selecta fontul textului, stilul, culoarea și umbra.

De asemenea, puteți alege să adăugați un chenar în jurul tuturor substituenților pentru cameră, video și fotografii de pe toate ecranele evenimentului. Chenarul va fi adăugat în aceeași culoare cu textul dvs.

Alegeți o limbă

Acest pas vă permite să alegeți în ce limbă doriți să fie afișate instrucțiunile evenimentului. De asemenea, puteți adăuga un titlu pentru eveniment, care va apărea pe ecranul de start al evenimentului. Consultați secțiunile Limbi pentru evenimente.

Selectați echipamentul dvs

Pentru a înregistra videoclipuri și a face fotografii, RightBooth necesită conectarea unei camere la computer, iar acest pas vă permite să alegeți camera pe care să o utilizați în evenimentul curent. Puteți alege între o cameră web, un DSLR Canon, o cameră DSLR Nikon sau o GoPro.

Dacă alegeți opțiunea Nikon, va trebui să selectați și modelul de cameră Nikon.

Dacă alegeți opțiunea Cameră web, trebuie să alegeți și un dispozitiv webcam și un microfon așa cum este descris în continuare.

Selectați o cameră web

Event Wizard vă permite să alegeți o cameră web din lista derulantă.

Rețineți că unele computere (în special laptop-uri) pot fi echipate cu o cameră web integrată, de obicei în cadrul monitorului. Cu toate acestea, nimic nu vă împiedică să atașați o altă cameră web (mai bună) la același computer. RightBooth va afișa apoi ambele camere web în lista derulantă în această etapă a expertului, permițându-vă să selectați camera web preferată.

Selectați un microfon

Când înregistrați video de la o cameră web, trebuie să selectați și un microfon pentru a capta sunetul. Majoritatea camerelor web sunt echipate cu un microfon încorporat, astfel încât în mod normal veți alege microfonul care aparține camerei web selectate, deși puteți conecta un alt microfon la computer și îl puteți selecta din lista derulantă de pe acest panou.

Note:

- Camera aleasă de dvs. va fi folosită în evenimentul curent, dar poate fi modificată ulterior în secțiunea: **Event Designer → Camera de eveniment.**
- Prima dată când rulați Expertul, camera aleasă de dvs. va deveni și camera implicită pentru aplicație. Puteți modifica ulterior această valoare implicită, consultați secțiunea: **RightBooth Settings → Camera.**

Finalizarea vrăjitorului

Dacă ați ales să utilizați o cameră web și este prima dată când rulați Expertul, vi se va cere să selectați metoda de integrare a camerei web înainte de a continua. Pentru mai multe informații, consultați secțiunea: **RightBooth Settings (Setări →) Camera Setări → Integrarea camerei web și Tester de înregistrare video.**

Când expertul a fost finalizat, va fi afișat **butonul Continuare, permițându-vă să continuați.** RightBooth va crea apoi noul fișier de eveniment și îl va reda automat; consultați secțiunea următoare pentru detalii.

Redarea evenimentelor

După ce ați creat sau deschis un eveniment, îl puteți începe redarea făcând clic pe butonul **Redare** din fereastra principală RightBooth.

Evenimentele vor juca întotdeauna pe tot ecranul și vor ascunde desktopul computerului. De asemenea, puteți opri utilizatorii să obțină acces la restul computerului pe durata evenimentului, consultați **Setări de securitate**.

Evenimentele cuprind o serie de ecrane. Fiecare ecran conține unul sau mai multe elemente, inclusiv imagini, text, video, sunet și butoane interactive. Utilizatorii pot naviga prin ecrane urmând instrucțiunile de pe ecran pentru a le permite să înregistreze videoclipuri, fotografii și mesaje.

Această secțiune discută despre cursul unui eveniment standard, cum ar fi cele create de Event Wizard. Un eveniment standard cuprinde în mod normal următoarele ecrane:

Ecranul de pornire . Sistemul așteaptă interacțiunea utilizatorului

Alegeți ecranul de înregistrare . Utilizatorul poate alege să înregistreze un videoclip, o fotografie, un mesaj, să răspundă la întrebări sau un karaoke

Pregătiți ecranul . Utilizatorului i se solicită să se pregătească pentru înregistrare

Ecran de numărătoare inversă . O scurtă numărătoare inversă este afișată utilizatorului

Ecran de înregistrare . Utilizatorul înregistrează un videoclip, o fotografie, un mesaj, un răspuns sau un karaoke

Afișează ecranul . Utilizatorul urmărește videoclipul, fotografia, mesajul, răspunsul sau karaoke-ul înregistrat

Mulțumesc ecran . Utilizatorului i se mulțumește pentru contribuția sa

Sistemul revine apoi la afișarea **ecranului Start** .

Când începe pentru prima dată un eveniment, RightBooth va afișa în mod normal ecranul **Start** care conține imaginea de fundal aleasă de dvs. împreună cu un flux de vizualizare live a camerei, titlul evenimentului și o instrucțiune pentru utilizator pentru a interacționa cu sistemul:



În exemplul de captură de ecran de mai sus, evenimentul a fost configurat pentru a fi utilizat cu un ecran tactil.

În secțiunile următoare, vom descrie câteva dintre tipurile de înregistrări disponibile pentru includerea într-un eveniment, cu imaginile capturii de ecran care arată unele dintre temele care sunt disponibile în Biblioteca Media și, de asemenea, câteva dintre posibilitățile de aranjare a ecranului.

Înregistrare video

Această secțiune descrie ce se întâmplă dacă ați configurat evenimentul pentru a permite utilizatorilor să înregistreze videoclipuri. În următoarele capturi de ecran, evenimentul a fost configurat pentru a prelua intrarea utilizatorului de la un mouse.

După ce utilizatorul face clic cu mouse-ul pe ecranul Start, i se va prezenta acest ecran:



Când utilizatorul face clic din nou pe mouse, i se va afișa un ecran **Pregătire**, urmat de un ecran **Numărătoare inversă** și apoi va începe înregistrarea video. În timpul înregistrării, utilizatorul va vedea următorul ecran care îi solicită să vorbească și, de asemenea, îi arată o numărătoare inversă a timpului de înregistrare rămas:



Utilizatorul poate vorbi pe toată durata înregistrării sau poate opri înregistrarea mai devreme făcând din nou clic pe mouse. După ce utilizatorul și-a terminat înregistrarea, sistemul va reda videoclipul:



După ce videoclipul s-a terminat de redat, sistemul va afișa ecranul **Mulțumesc** înainte de a reveni la afișarea ecranului **Start**, permițând următorului utilizator să facă o altă înregistrare. Toate fișierele dvs. video înregistrate vor fi salvate automat în folderul de stocare ales și vor primi un nume de fișier care cuprinde data și ora la care au fost realizate, de exemplu, următoarea înregistrare video a fost realizată pe 4 ianuarie 2020 la 12:54:

2020-1-4-12-54-49-video.wmv

Înregistrare pentru captură foto

Această secțiune arată un exemplu de ceea ce se întâmplă dacă ați configurat evenimentul să înregistreze fotografii și în următoarele capturi de ecran, RightBooth a fost configurat pentru a prelua intrarea utilizatorului de pe un ecran tactil.

După ce utilizatorul atinge ecranul de pornire, i se va prezenta acest ecran:



Când utilizatorul atinge din nou ecranul, i se va afișa ecranul **Pregătește-te** , urmat de un ecran **Numărătoare inversă** , după care sistemul va face o fotografie. Fotografia va fi apoi afișată utilizatorului pentru o perioadă scurtă de timp, urmată de un ecran **de mulțumire** , înainte de a reveni la afișarea ecranului Start.



Toate fișierele foto vor fi salvate automat în folderul de stocare ales de dvs. și vor primi un nume de fișier care cuprinde data și ora la care au fost realizate, de exemplu, următorul fișier foto a fost creat pe 4 ianuarie 2020 la 12:54:

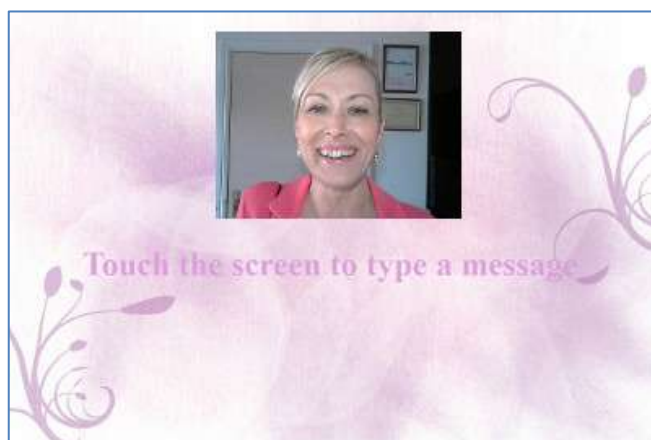
2020-1-4-12-54-49-photo.png

Rețineți că, dacă ați ales să permiteți utilizatorilor să facă mai multe fotografii, procesul de mai sus va fi repetat pentru fiecare fotografie înainte de afișarea ecranului **Mulțumesc** .

Înregistrarea mesajelor

Această secțiune arată un exemplu de ceea ce se întâmplă dacă ați configurat evenimentul pentru a permite utilizatorilor să înregistreze mesaje. În următoarele capturi de ecran, RightBooth a fost configurat pentru a prelua intrarea utilizatorului de pe un ecran tactil.

După ce utilizatorul atinge ecranul Start, i se va prezenta acest ecran:



Când utilizatorul atinge din nou ecranul, i se va prezenta ecranul de introducere a mesajului:



Utilizatorul poate introduce apoi un mesaj cu tastatura de pe ecran sau cu tastatura fizică.

Atingerea butonului **OK** va salva fișierul mesaj pe computer.

Atingerea butonului **Anulare** va anula introducerea mesajului și va reveni sistemul la ecranul Start.

Toate fișierele de mesaje înregistrate vor fi salvate automat în folderul de stocare ales de dvs. și vor primi un nume de fișier care cuprinde data și ora la care au fost făcute, de exemplu, următorul mesaj a fost trimis pe 4 ianuarie 2020 la 12:54:

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

Înregistrare întrebări și răspunsuri

Această secțiune arată un exemplu de ceea ce se întâmplă în timpul evenimentului dacă ați setat RightBooth să afișeze întrebări text cu răspunsuri video. Rețineți că sunt disponibile alte combinații de întrebări și răspunsuri (vezi mai târziu). În următoarele capturi de ecran, RightBooth a fost configurat pentru a prelua intrarea utilizatorului de pe un ecran tactil.

După ce utilizatorul atinge ecranul Start, i se va prezenta acest ecran:



În exemplul următor există două întrebări text, fiecare necesitând un răspuns video. Când utilizatorul atinge din nou ecranul, i se va prezenta prima întrebare:



Când utilizatorul a citit prima întrebare și va atinge din nou ecranul, va putea înregistra un răspuns video la prima întrebare. Durata de timp permisă pentru fiecare întrebare este definită de valoarea **maximă a timpului de înregistrare** din setările Event Designer (vezi mai târziu):



Când utilizatorul atinge din nou ecranul (sau după ce timpul de înregistrare a numărat invers până la zero), i se va adresa a doua întrebare:



Când utilizatorul atinge din nou ecranul, va putea înregistra un răspuns video la a doua întrebare:



După ce s-a răspuns la a doua întrebare, sistemul va reveni la ecranul Start.

Toate fișierele de răspuns video înregistrate vor fi salvate în folderul de stocare ales și vor primi automat un nume de fișier care cuprinde data și ora la care au fost create, de exemplu:

2020-1-4-12-54-49-answer-1.wmv

2020-1-4-12-57-20-răspuns-2.wmv

Vă rugăm să rețineți că este posibil să definiți un set de întrebări pentru fiecare eveniment, întrebările pot fi întrebări text, întrebări video, întrebări cu răspunsuri multiple sau combinații de toate tipurile și puteți defini ordinea în care acestea vor fi prezentate utilizatorului (vezi mai tarziu).

Evenimente cu mai multe tipuri

Această secțiune arată un exemplu de ceea ce se întâmplă în timpul evenimentului dacă configurați RightBooth pentru a permite utilizatorilor să aleagă dintr-o combinație de înregistrări video, fotografii, mesaje și întrebări și răspunsuri.

Atunci când utilizatorul interacționează cu sistemul la ecranul Start, i se va prezenta acest ecran, unde utilizatorii pot selecta unul dintre cele patru tipuri de înregistrare:



În acest moment, utilizatorul va vedea butoanele corespunzătoare opțiunilor de înregistrare disponibile specificate în Event Designer. În captura de ecran de mai sus am setat sistemul pentru a permite utilizatorului să aleagă dintre înregistrările video, foto, mesaje și întrebări.

Când un utilizator atinge butonul ales, sistemul îl va ghida pe utilizator prin procesul de înregistrare a unui **videoclip**, de a face o **fotografie**, de a introduce un **mesaj** sau de a răspunde **la întrebări** (așa cum este descris în secțiunile anterioare). Rețineți că puteți include și opțiunea Karaoke în acest meniu dacă este necesar (vezi secțiunea următoare).

Vă rugăm să rețineți că, dacă ați ales să **nu** afișați butoanele de selecție (a se vedea secțiunea: **Event Designer** mai târziu), butoanele de selecție vor fi ascunse, permițându-vă să faceți clic sau să atingeți elementul text corespunzător pentru a selecta alegerea de înregistrare.

Când redați un eveniment cu mai multe tipuri cu opțiunea de introducere a tastei cu o singură tastatură (sau opțiunea de introducere USB), pe ecran vor apărea săgeți de text care indică alternativ spre fiecare dintre opțiunile de ecran disponibile. În acest mod, utilizatorul poate aștepta ca alegerea sa să fie indicată de săgeți, apoi poate apăsa pe bara de spațiu (sau tasta specificată în Setări) pentru a selecta alegerea. În exemplul de captură de ecran de mai jos, opțiunea selectată este **Faceți o fotografie** :



Înregistrare video Karaoke

Un alt tip de înregistrare care vă permite să înregistrați videoclipuri este modul Karaoke. Acesta este similar cu modul de înregistrare video, cu adăugarea unui ecran suplimentar care apare înainte de începerea înregistrării, care permite utilizatorului să selecteze un fișier karaoke care va fi redat pe ecran în timp ce se înregistrează cântând.

Un fișier karaoke este un fișier video care conține atât versurile melodiei vizibile, cât și piesa audio instrumentală. Versurile sunt afișate în timp cu instrumentalul și vor apărea pe ecran pe măsură ce utilizatorul își face înregistrarea. Biblioteca Media conține o serie de exemple de fișiere karaoke pentru utilizarea dvs. Aceste fișiere au fost furnizate pentru distribuție cu RightBooth de la www.karaoke-version.com. Dacă aveți nevoie de alte fișiere karaoke, vă recomandăm să vizitați site-ul lor.

În timpul unei înregistrări video karaoke, utilizatorii vor: (1) se vor vedea cântând pe ecran în timp ce videoclipul este înregistrat, (2) vor auzi sunetul instrumental din videoclipul karaoke, prin difuzoare (sau căști) și (3) vor urma versurile karaoke așa cum apar pe ecran în timpul înregistrării.

Configurarea echipamentului pentru înregistrarea Karaoke

Există în esență trei moduri prin care le puteți configura pentru înregistrarea karaoke.

Metoda 1 – Cameră web și difuzoare

Permiteți ca instrumentalul din fișierul karaoke să fie redat de pe computer într-o pereche de difuzoare și permiteți ca această muzică să fie captată (împreună cu cântarea utilizatorului) de microfonul de pe camera web sau de un microfon separat atașat la placa de sunet a computerului intrare microfon. Acest lucru necesită să poziționați difuzoarele în fața microfonului, eventual de ambele părți ale utilizatorului, astfel încât microfonul să capteze atât vocea utilizatorului, cât și instrumentalul din difuzoare.

Metoda 2 – Cameră web și mixer

Poate doriți să înregistrați o piesă instrumentală curată, care este amestecată cu vocea utilizatorului. Pentru aceasta ar trebui să obțineți o unitate de mixer karaoke ieftină care vă va permite să conectați unul sau mai multe microfoane și, de asemenea, să scoateți linia de pe placa de sunet a computerului (conținând fișierul instrumental de karaoke), apoi conectați ieșirea de la mixer la intrarea de linie. (sau intrarea microfonului) a plăcii de sunet a computerului. Acest audio mixt va deveni apoi piesa audio pe înregistrarea video prin webcam.

Folosirea unui mixer de karaoke vă va permite să setați nivelurile audio atât pentru microfon, cât și pentru instrumental și ar trebui să vă ofere un sunet de mai bună calitate decât metoda 1. Există multe mixere de karaoke disponibile, la prețul de 20 USD. Vă rugăm să consultați site-ul web RightBooth pentru mai multe detalii. Dacă doriți să utilizați un microfon diferit când înregistrați videoclipuri karaoke, puteți activa acest lucru în Setări audio.

Metoda 3 – Cameră DSLR și difuzoare

Dacă ați configurat RightBooth să utilizeze o cameră DSLR pentru înregistrarea videoclipurilor, atunci trebuie să utilizați microfonul de pe cameră pentru toate înregistrările audio, astfel încât muzica de suport pentru karaoke trebuie să fie redată din difuzoare, permițând microfonului camerei să înregistreze muzica împreună cu dvs. voce cântând.

Încheierea unui eveniment

În mod implicit, un eveniment „în redare” poate fi oprit apăsând tasta **Escape** de pe tastatura computerului. Acest lucru va opri evenimentul curent și vă va întoarce la fereastra principală RightBooth.

Rețineți că această caracteristică poate fi prevenită în **setările Securității evenimentelor** (vezi mai târziu) sau, alternativ, puteți alege să ieșiți din eveniment cu un cod de tastă, o serie de clicuri de mouse sau atingeri pe diferite zone ale ecranului.

Crearea propriilor evenimente - Prezentare generală

Deși Event Wizard este o modalitate excelentă de a începe, în curând veți dori să progresați în proiectarea și creația propriilor evenimente care folosesc restul funcțiilor RightBooth. Această secțiune oferă o scurtă prezentare generală a pașilor implicați în crearea propriului eveniment și vă trimite la alte secțiuni ale acestui manual pentru mai multe detalii.

Setări

Înainte de a vă crea propriile evenimente, trebuie mai întâi să vă asigurați că ați configurat Setările RightBooth.

Aceste setări se vor aplica tuturor evenimentelor pe care le creați și includ: configurarea unei camere web, a unui microfon și a unei camere DSLR, specificarea opțiunilor de înregistrare a fișierelor video, specificarea dimensiunilor și tipurilor de fișiere de captură foto, stabilirea textului standard al evenimentului care să fie utilizat în toate evenimentele dvs., cum ar fi traducerea în limbă sau reformularea solicitărilor (dacă este necesar). Consultați secțiunea **Setări RightBooth**.

Creați un eveniment

Puteți începe un nou eveniment făcând clic pe butonul **Creare** din fereastra principală RightBooth și apoi alegând să creați unul dintre tipurile standard de evenimente implicite sau să creați un eveniment utilizând Event **Wizard**.

Proiectați un eveniment

Pentru a modifica conținutul și structura evenimentului dvs. utilizați **Event Designer**, accesat din fereastra principală făcând clic pe butonul Design.

Printre altele, Event Designer vă permite să alegeți tipul de eveniment, tipul de înregistrări care pot fi făcute în cadrul evenimentului (de exemplu, înregistrarea videoclipuri, fotografii etc.), ce ecrane să afișați în eveniment (ex. ecran de pornire, Termeni și condiții ecran, ecran de revizuire etc.), orice text sau formulare specific pentru eveniment și orice întrebări pe care doriți să le includeți în eveniment. Consultați secțiunea **Event Designer**.

Editați ecranele de evenimente

Când creați un eveniment nou, toate ecranele sunt create folosind un design și un stil standard. Dacă doriți să modificați oricare dintre ecrane, utilizați **Editorul de ecran**. Acesta poate fi accesat făcând clic pe butonul **Editare** din fereastra principală RightBooth.

Printre altele, Editorul de ecran vă permite să alegeți orice ecran din eveniment și apoi să modificați conținutul acestuia, cum ar fi poziția, dimensiunea, stratul, culoarea și chenarul solicitărilor de text, imaginilor, fundalurilor și videoclipurilor. Puteți adăuga propriile imagini și conținut text pe orice ecran. Puteți modifica perioada de timp în care va fi afișat un ecran. Puteți adăuga animații de tranziție a ecranului și animații de elemente. Puteți adăuga elemente de numărătoare inversă, elemente de secvență, clipuri video și audio și pagini web. De asemenea, puteți crea ecrane noi care să conțină orice doriți, iar acestea pot fi setate opțional să apară pe până la trei alte monitoare conectate la computer. Consultați secțiunea: **Editor de ecran**.

Proiectați aspectul de imprimare

Dacă doriți ca fotografiile să fie tipărite în timpul (sau după) eveniment, veți dori să proiectați un aspect de imprimare pentru eveniment. Acesta este disponibil ca ecran separat în Editorul de ecran și oferă

instrumente pentru aranjarea fotografiilor într-o varietate de moduri, inclusiv suprapuneri de text și imagini pe fotografii. Consultați secțiunea: **Aspect de imprimare**.

Setări RightBooth

Setările RightBooth sunt accesate din fereastra principală și se aplică în general tuturor evenimentelor pe care le creați. Fereastra Setări este împărțită într-un număr de categorii (file) care sunt explicate în secțiunile următoare.

Setările camerei

Această filă oferă un set de sub-file care vă permit să vă configurați camerele (camere web și/sau DSLR) pe care le veți folosi în evenimentele dvs.

Setări principale ale camerei

Înregistrați videoclipuri folosind camera – alegeți una dintre opțiuni: Webcam, DSLR sau GoPro. Videoclipurile vor fi înregistrate folosind camera aleasă de dvs. în evenimentele dvs.*

Faceți fotografii folosind camera – alegeți una dintre opțiuni: Cameră web, DSLR sau GoPro. Fotografiiile vor fi făcute folosind camera aleasă de dvs. în evenimentele dvs.*

*În mod prestabilit, aceste opțiuni ale camerei se aplică tuturor evenimentelor dvs., dar puteți înlocui aceste opțiuni pentru modelele de evenimente individuale. Consultați secțiunea **Event Designer → Camera pentru evenimente**.

Setări video pentru camere web

Subfila video Cameră web vă permite să configurați până la 4 camere web pentru utilizare în timpul evenimentelor.

Cameră web 1 (obligatoriu) – Selectați aceasta pentru a vă permite să atribuiți și să configurați camera web principală. Această cameră web este cea care este folosită atunci când alegeți să înregistrați videoclipuri și să faceți fotografii în evenimentele dvs. cu o cameră web.

Camere web opționale 2, 3 și 4 – Selectați un număr pentru a vă permite să atribuiți și să configurați alte camere web pentru a fi utilizate în evenimentele dvs. Sunt utilizate camere web suplimentare pentru a facilita funcțiile Picture in Picture, consultați: **Event Designer → Structura evenimentului → Diverse**.

Dispozitiv - Această casetă combinată va lista toate camerele web care sunt atașate la computer. Selectați dispozitivul pe care doriți să-l atribuiți camerei web selectate în prezent cu numărul 1 – 4 (vezi mai sus). Rețineți că puteți atribui o cameră web doar unui singur număr de cameră web. Când atribuiți o cameră web unui număr, aceasta va fi eliminată automat din orice număr atribuit anterior.

X – Faceți clic pe acest buton pentru a elimina dispozitivul webcam din numărul camerei web selectat în prezent.

Setări camere web – Faceți clic pe acest buton pentru a vă duce la utilitarul de setări pentru camera web aleasă. Utilitarul de setări este furnizat de producătorul camerei web. Consultați manualul camerei web pentru informații suplimentare despre utilitarul de setări.

Mirror X – Faceți clic pe aceasta dacă doriți să oglindiți fluxul live (în direcția orizontală) care vine de la camera web. Acest lucru va face ca toate înregistrările video webcam și capturile foto să fie salvate în oglindă. Este posibil să doriți să activați această setare dacă doriți să afișați imaginile și siglele suprapuse în modul corect pe ecran, în timp ce afișați și o vizualizare în oglindă a camerei web pe ecran: Rețineți că pentru a realiza acest lucru va trebui, de asemenea, să dezactivați Întoarceți proprietatea X pe toate elementele camerei webcam din designul evenimentului dvs. Consultați **Editorul de ecran** pentru mai multe detalii despre proprietatea Flip X.

Oglindă Y – Faceți clic pe aceasta dacă trebuie să reflectați fluxul live într-o direcție verticală. Acest lucru are ca efect răsturnarea fluxului live cu susul în jos și este de a răspunde situațiilor în care anumite camere web (de obicei, pe laptopurile Asus) afișează incorect un flux live invers. În mod ideal, înainte de a recurge la utilizarea acestei setări, ar trebui să căutați o soluție de la furnizorul de camere web și, de obicei, este rezolvată prin instalarea unui driver actualizat pentru cameră web.

Rotire 90 – Bifați această opțiune pentru a vă permite să montați camera web la 90 de grade în sens invers acelor de ceasornic (în timp ce priviți în obiectiv), astfel încât să ofere o orientare portret în direct în software.

Rotire -90 – Bifați această opțiune pentru a vă permite să montați camera web la 90 de grade în sensul acelor de ceasornic (în timp ce vă uitați în obiectiv), astfel încât să ofere o orientare portret în direct în software.

Cu oricare dintre opțiunile de rotire de mai sus, veți putea apoi să înregistrați videoclipuri portret și să capturați fotografii portret de pe camera web.

Păstrați fișierele originale - Bifați această opțiune pentru ca RightBooth să stocheze videoclipurile originale înregistrate de camera web, înainte ca RightBooth să le modifice. Fișierele vor fi salvate în subdosarul: \Camera web din folderul de destinație care a fost specificat pentru evenimentul curent (consultați **Setări → Fișiere și Foldere**).

Format de înregistrare* - Puteți alege să înregistrați fișiere video de la camera web în format **AVI** sau **WMV** . Formatul implicit este WMV. Când este selectat, veți vedea un panou care conține setări referitoare la formatul ales (vezi mai jos).

Converțiți în MP4 – Bifați această opțiune dacă doriți ca înregistrările video ale camerei web să fie convertite în format MP4 imediat după ce fișierul sursă AVI (sau WMV) a fost salvat pe disc. Când este bifat, fiecare fișier video AVI (sau WMV) va fi înlocuit cu un fișier MP4 în folderul de ieșire al evenimentului. Cu alte cuvinte, videoclipurile tale webcam sunt înregistrate efectiv în format MP4. Pentru a obține cea mai bună calitate din această caracteristică, ar trebui să înregistrați videoclipurile cu camera web la calitate înaltă, așa că cu AVI, alegeți „Necomprimat” și cu WMV, alegeți o rată de biți video ridicată.

Setări de conversie – Faceți clic pe acest buton pentru a alege o setare **de calitate** și **viteză** care va fi aplicată conversiei video MP4. Rețineți că aceste setări sunt independente de orice setări de conversie utilizate în alte zone ale aplicației, de exemplu postprocesare video, îmbunătățiri video.

Setări format AVI

Aceste setări se aplică numai camerei web numărul 1 (adică webcam-ului de înregistrare și captură foto).

Flux de date - Puteți alege dintre următoarele opțiuni:

Implicit - Această opțiune permite RightBooth să preia fluxul de date brute implicit de la camera web. Cu anumite camere web, veți descoperi că fluxul de date implicit poate oferi rezultate optime de înregistrare.

Necomprimat - Această opțiune va asigura că datele de la camera web sunt necomprimate, oferind cea mai bună calitate video. Acest lucru înseamnă, de asemenea, că fișierele video vor fi mari, posibil necesitând câțiva gigaocteți pentru fiecare înregistrare de 30 de secunde. De asemenea, înregistrarea datelor necomprimate necesită mai multe resurse computerizate, așa că este posibil să descoperiți că trebuie să reduceți dimensiunea înregistrării și/sau cadre pe secundă pentru a evita videoclipurile sacadate. Vă rugăm să rețineți că pe anumite camere web, fluxul de date implicit este necomprimat.

Comprimat - Această opțiune vă va permite să selectați compresoare video și audio pentru a reduce fluxul de date webcam, ceea ce va reduce și dimensiunea fișierului înregistrărilor dvs. video. Când alegeți Comprimat, veți vedea următoarele setări suplimentare:

Compresor video - Această casetă combinată va lista toate compresoarele video instalate pe computer. Selectați compresorul video pe care doriți să îl utilizați.

Compresor audio - Această casetă combinată va lista toate compresoarele audio instalate pe computer. Selectați compresorul audio pe care doriți să îl utilizați.

Setări pentru compresorul video și audio – Faceți clic pe aceste butoane pentru a accesa setările pentru compresorul video sau audio ales. Vă rugăm să rețineți că setările compresorului sunt furnizate de furnizorii fiecărui codec listat și, prin urmare, nu intră în domeniul de aplicare al acestui manual. Unele compresoare nu au setări, iar dacă da, făcând clic pe aceste butoane nu va face nimic.

Setări format WMV

Aceste setări se aplică numai camerei web numărul 1 (adică webcam-ului de înregistrare și captură foto).

Dacă alegeți să înregistrați în format **WMV**, veți vedea următoarele setări suplimentare:

WMV 8 sau WMV 9 - WMV 9 oferă înregistrări de calitate mai bună, dar necesită mai multă putere de procesor, așa că poate fi necesar să selectați WMV8 pe computere mai lente.

Rata de biți video - Această setare va defini cantitatea de date care este înregistrată pe secundă. Cu cât valoarea este mai mare, cu atât calitatea înregistrării este mai bună. Dar o valoare mai mare va necesita, de asemenea, mai multă procesare și poate introduce efecte sacadate sau blocate în înregistrări. Ar trebui să experimentați cu o serie de valori pentru a găsi o valoare care să funcționeze pentru dvs. Valoarea implicită de 3000 oferă de obicei un compromis bun între calitate și performanță.

Dimensiune video* - Această casetă combinată va lista toate dimensiunile de înregistrare pe care le oferă camera web aleasă. Selectați dimensiunea necesară pentru înregistrarea video din listă. O dimensiune mai mare a înregistrării vă va îmbunătăți calitatea video și vă va mări fișierele video. De asemenea, va necesita mai multă putere de procesare de la computer.

Tip de date* - Această setare vă permite să alegeți un tip de date care va fi furnizat de camera web. Toate camerele web oferă diferite tipuri de date, dar iată cele mai comune tipuri:

RGB24 - Un format de date necomprimat.

H264 - Un format de date comprimate.

MJPEG - Un format de date comprimate.

YUY2 - Similar cu RGB24.

Frecvența cadrelor de înregistrare* - Introduceți numărul de cadre pe secundă pe care le doriți în înregistrările video. Alegerea unei valori mai mari a cadrelor pe secundă vă va îmbunătăți calitatea video și vă va mări fișierele video. De asemenea, va necesita mai multă putere de procesare de la computer.

Compensarea zoom hardware* – Unele camere web (cum ar fi Logitech C920) pot aplica un factor de zoom la vizualizarea live a camerei în timpul procesului de înregistrare video. Dacă întâmpinați acest efect, puteți utiliza această setare pentru a aplica un factor de zoom similar elementului de cameră Screen Editor atunci când camera web nu înregistrează video. Un exemplu de când se întâmplă acest lucru este utilizarea Logitech C920 pe Windows 7 și înregistrarea în fluxul de date implicit folosind tipul de date RGB24. În acest scenariu, puteți seta compensarea zoom hardware la 1,33 pentru ca previzualizarea live să se potrivească cu previzualizarea înregistrării din elementul camerei.

Decupați videoclipuri - Bifați această opțiune pentru a vă permite să aplicați o zonă de decupare la dimensiunea curentă a înregistrării video. Aplicarea unei zone de decupare vă permite să restricționați ieșirea video de la camera web la o zonă mai mică, specificată de valorile Lățime și Înălțime. Zona decupată va fi întotdeauna plasată central peste cadrul de intrare video, mascând efectiv zonele înconjurătoare. Un exemplu de decupare este înregistrarea videoclipurilor în formă pătrată (adică raportul de aspect 1:1). De exemplu, dacă setați dimensiunea înregistrării video la 960x720 pixeli, puteți seta apoi lățimea și înălțimea decupării la 720x720. Procedând astfel, o mică bandă de date video de intrare va fi aruncată pe marginile din stânga și din dreapta ale înregistrării video.

Lățimea - Specifică lățimea zonei de decupare. Valori admise: 4 - lățimea înregistrării video.

Înălțime - Specifică înălțimea zonei de decupare. Valori admise: 2 - înălțimea înregistrării video.

Funcția de decupare poate fi, de asemenea, utilă pentru potrivirea raporturilor de aspect dintre camera web și o cameră DSLR dacă intenționați să utilizați o cameră web pentru vizualizare live și o cameră DSLR pentru captura video și foto. Pentru mai multe informații, consultați secțiunea **Utilizarea unei camere DSLR în RightBooth**.

Suprapuneri canal alfa* – Dacă suprapuneți imagini pe videoclipuri și fotografii în evenimentele dvs., puteți îmbunătăți amestecul dintre acestea bifând această setare. **ATENȚIE:** Pe unele sisteme, când această setare este bifată, este posibil să nu mai funcționeze captura video și foto și veți vedea doar un pătrat negru în timpul evenimentelor dvs. Dacă acest lucru se întâmplă pe sistemul dvs., dezactivați această setare.

* Aceste setări se aplică numai camerei web numărul 1 (adică webcam-ului de înregistrare și captură foto).

Ajustări video

Se pot face ajustări la Expunere, Câștig, Luminozitate, Contrast, Nuanță, Saturație și Balans de alb.

Aceste glisoare vă arată valoarea curentă a tuturor acestor setări video pentru webcam. Setările video sunt aceleași cu cele pe care le veți găsi în software-ul driverului camerei web (accesibil din butonul **Setări camere web** de mai sus).

Dacă doriți să modificați oricare dintre aceste valori în RightBooth, trebuie să bifați caseta de selectare corespunzătoare pentru a face modificări la setarea video asociată. De exemplu, dacă doriți să modificați valoarea Expunere, bifați caseta de selectare Expunere pentru a vă permite să modificați glisorul Expunere.

Dacă nu doriți ca RightBooth să folosească aceste setări, pur și simplu debifați fiecare casetă de selectare a setărilor video. RightBooth va folosi apoi setările preluate din software-ul driverului camerei web.

Rețineți că, dacă alegeți să modificați aceste setări în RightBooth, orice setări de ajustare **automată** găsite în software-ul driverului camerei web vor fi dezactivate automat de RightBooth, de exemplu, setările precum **Expunerea automată** și **Balansul de alb automat** vor fi dezactivate.

Integrarea camerei web și tester de înregistrare video

Faceți clic pe acest buton pentru a accesa panoul de integrare și testare a camerei web.

Aici puteți alege cea mai bună metodă de integrare a camerei web pentru computerul dvs. Alege din:

- **Direct** - Metoda Direct este modalitatea recomandată de a utiliza o cameră web în evenimentele dvs. Rețineți că pe unele echipamente, această metodă poate cauza înghețarea vizualizării live a camerei web. Dacă acesta este cazul, ar trebui să selectați metoda indirectă.
- **Indirect** - Metoda indirectă poate fi utilizată dacă întâmpinați probleme cu metoda Direct. Rețineți că această metodă arată vizualizarea live la o rată de cadre ușor redusă, dar nu afectează rata de cadre a înregistrării video.

Testerul de înregistrare vă permite să verificați performanța înregistrării video a computerului și a camerei web cu metoda de integrare selectată în prezent și setările video și audio.

Faceți clic pe butonul **Înregistrați un videoclip de testare** și apoi verificați rezultatele. Trebuie să urmăriți setările video care oferă performanțe bune de înregistrare. Dacă redarea nu este fluentă, ar trebui să încercați să reduceți dimensiunea înregistrării și/sau cadrele pe secundă în setări, apoi testați din nou pentru a verifica rezultatele.

Notă: Testarea înregistrării video de la o cameră DSLR sau GoPro se poate face în **Setări DSLR** (mai târziu).

Setări audio camerei web

Fila Webcam Audio vă permite să configurați un microfon pentru a fi utilizat atunci când înregistrați videoclipuri folosind o cameră web în timpul evenimentelor. Dacă ați ales să înregistrați video de la o cameră DSLR, atunci această secțiune nu se aplică, iar sunetul va fi înregistrat folosind microfonul camerei DSLR.

Înregistrare audio – Bifați această opțiune pentru a înregistra intrarea audio de la camera web. Când este debifat, videoclipul camerei web va fi înregistrat fără o pistă audio. Implicit – bifat.

Microfon - Această casetă combinată va lista toate microfoanele atașate computerului dvs. Selectați microfonul pe care doriți să îl utilizați pentru înregistrarea audio cu fluxul video al camerei web în timpul evenimentului. Rețineți că, în general, ar trebui să selectați microfonul care este încorporat în camera web aleasă.

Utilizați al doilea microfon pentru videoclipuri karaoke - Bifați această opțiune pentru a vă permite să selectați un alt microfon pe care să îl utilizați când înregistrați videoclipuri karaoke. Acest lucru poate fi util atunci când doriți ca utilizatorii dvs. să țină un microfon extern când cântă.

Format de intrare audio – Această casetă combinată va lista toate formatele de intrare audio disponibile de la microfonul ales. Formatul audio este în mod normal definit de frecvență, biți și canale.

Frecvența este rata de eșantionare pentru sunetul afișat în Herți (Hz), iar aceasta reprezintă numărul de mostre audio luate pe secundă de înregistrare. Cu cât numărul este mai mare, cu atât este mai bună calitatea sunetului, dar va crește și cantitatea de date audio de procesat. Tarifele tipice sunt următoarele:

- 8000 Hz oferă sunet de calitate la telefon.
- 16000 Hz oferă sunet de calitate vocală.
- 32000 Hz oferă sunet de calitate radio.
- 44100 Hz oferă sunet de calitate CD.
- 48000 Hz oferă sunet de calitate DVD.

Biții pot fi setați la 8 sau 16. Aceasta definește rezoluția fiecărei mostre audio. Alegerea lui 16 va dubla rezoluția audio, ceea ce va oferi un sunet mai bogat, dar va dubla și cantitatea de date audio de procesat.

Canalele pot fi setate la înregistrare mono sau stereo. Înregistrarea stereo va crește cantitatea de date care trebuie procesată.

Nivel de intrare microfon

Setați nivelul de intrare audio – Această casetă de validare vă permite să setați nivelul de intrare audio al microfonului ales. Dacă lăsați acest lucru nebifat, nivelul de intrare audio al microfonului va fi setat de sistem și/sau de driverul camerei web. Glisorul de intrare audio vă permite să modificați nivelul de intrare de la minim la maxim. După setarea nivelului, utilizați Testerul de înregistrare video pentru a înregistra/rede un videoclip pentru a auzi rezultatele.

Vă rugăm să rețineți că unele microfoane pot fi sensibile la zgomotul de fundal și la zgomotul puternic din apropierea microfonului, ceea ce duce la înregistrări audio distorsionate. Acest lucru este vizibil în special atunci când utilizați anumite microfoane interne ale camerei web, cum ar fi Logitech C920. Există două moduri de a ajuta la minimizarea distorsiunii audio:

- Dacă utilizați o cameră web Logitech, încercați să dezactivați „RightSound” din setările camerei web. S-a demonstrat că acest lucru ajută la reducerea sensibilității la zgomotul de fundal.
- Activați setarea Nivel de intrare audio și setați glisorul audio la mai puțin de jumătate.

Nu uitați întotdeauna să încercați să înregistrați un videoclip cu sunete puternice lângă microfonul de la locația evenimentului și să ajustați setările de intrare audio până când obțineți un nivel satisfăcător de înregistrare audio.

Cele două controare audio de pe acest panou vă vor permite să monitorizați nivelurile canalelor de intrare audio din stânga și din dreapta în timp ce modificați glisorul nivelului audio.

Nivel de liniște % - Această valoare vă permite să setați un procentaj de nivel audio care reprezintă pragul de tăcere pentru înregistrările video cu webcam. Nivelurile de intrare audio care sunt mai mici decât procentul ales vor fi clasificate ca silențioase (sau fără sunet). Interval valid: 0 – 100. Vezi: Proprietățile contorului de volum.

Ajustare sincronizare buzelor – S-ar putea să descoperiți că înregistrările video cu camera web suferă din cauza pieselor video și audio ușor desincronizate. Acest lucru se poate întâmpla atunci când utilizați camere web de calitate slabă (de exemplu, o cameră web integrată într-un laptop sau o tabletă) și/sau când utilizați un PC cu specificații reduse, cum ar fi o tabletă Surface mai veche și mai ieftină. Puteți utiliza dispozitivul de ajustare a sincronizării buzelor pentru a aplica o compensare pistei audio pentru a corecta problema. Bifați această opțiune, apoi alegeți valoarea de compensare necesară, care poate fi orice valoare de la -3 la +3 secunde. De exemplu: adăugarea -0,25 va determina mutarea pistei audio astfel încât să înceapă cu 0,25 secunde mai devreme decât videoclipul. Această setare va fi apoi aplicată fiecărui videoclip imediat după ce a fost înregistrat. Utilizați **butonul Test** pentru a vă permite să alegeți un videoclip existent, să aplicați ajustarea curentă și să vizualizați rezultatul.

Utilizarea unui al doilea microfon pentru videoclipuri karaoke

Dacă activați această setare, veți putea să alegeți microfonul karaoke, să specificați formatul de intrare audio al acestuia și să setați nivelul de intrare audio al acestuia, totul independent de primul microfon.

Nu uitați, primul microfon va fi folosit pentru înregistrarea mesajelor video și a răspunsurilor video.

În timpul evenimentului, RightBooth va comuta automat între cele două microfoane după cum este necesar.

Setări foto camerei web

Această secțiune vă permite să configurați fotografiile capturate cu camera web.

Dimensiunea fotografiei - Această casetă combinată listează toate dimensiunile fotografiilor disponibile pe care le oferă camera web aleasă. Selectați dimensiunea necesară pentru captură foto din această listă. O dimensiune mai mare a capturii foto va îmbunătăți calitatea fotografiei.

Păstrați fișierele originale - Bifați această opțiune pentru ca RightBooth să stocheze fotografiile originale făcute de camera web înainte ca RightBooth să le modifice. Fișierele vor fi salvate în subdosarul: **\Camera web** din folderul de destinație care a fost specificat pentru evenimentul curent (consultați **Setări → Fișiere și Foldere**).

Decupați fotografii - Bifați această opțiune pentru a vă permite să aplicați o zonă de decupare la dimensiunea actuală a capturii foto. Aplicarea unei zone de decupare vă permite să restricționați intrarea fotografiei de la camera web la o zonă mai mică, specificată de valorile Lățime și Înălțime. Zona decupată va fi întotdeauna plasată central peste cadrul de intrare a camerei web, eliminând efectiv zonele din jur. Un bun exemplu de utilizare este atunci când doriți să creați fotografii cu un raport de aspect care nu este acceptat de camera web. În general, toate camerele web nu sunt proiectate să afișeze cadre video pătrate (având raportul de aspect 1:1), dar folosind decuparea puteți realiza acest lucru. De exemplu, dacă setați dimensiunea capturii fotografiilor la 960x720 pixeli, puteți seta apoi lățimea și înălțimea decupării la 720x720 pentru a vă permite să capturați fotografii pătrate. Procedând astfel, o mică bandă de date de intrare va fi aruncată pe marginile din stânga și din dreapta fotografiei.

Lățimea - Specifică lățimea zonei de decupare. Valori permise: 4 - lățimea capturii foto.

Înălțime - Specifică înălțimea zonei de decupare. Valori admise: 2 - înălțimea capturii foto.

Tip de fișier - Selectați tipul de fișier imagine pentru fotografiile capturate de la camera web. Alegeți dintre PNG, JPEG, GIF sau BMP. PNG și BMP oferă fotografii de cea mai bună calitate. JPEG produce cele mai mici dimensiuni de fișiere. BMP produce cele mai mari dimensiuni de fișiere. GIF produce fotografii cu mai puține culori și cu dimensiuni mai mici ale fișierelor decât PNG.

Calitate JPEG - Selectați calitatea imaginii de utilizat atunci când salvați fotografii JPEG de pe camera web. O setare de calitate mai scăzută va produce dimensiuni mai mici ale fișierelor JPEG. Valoarea poate varia de la 0 (calitate cea mai scăzută) la 100 (calitate cea mai înaltă).

Setările camerei DSLR

Această secțiune conține setări referitoare la utilizarea unei camere DSLR pentru înregistrarea videoclipurilor și realizarea de fotografii în timpul evenimentelor dvs. Pentru informații detaliate despre cum să utilizați camera digitală cu RightBooth, consultați secțiunea: **Utilizarea unei camere digitale cu RightBooth** .

Canon – Bifați această opțiune dacă utilizați o cameră DSLR Canon. Camera poate fi conectată fie printr-un cablu USB, fie conectată fără fir, în funcție de modelul camerei. Consultați secțiunea: Camere wireless Canon (mai jos).

Nikon – Bifați această opțiune dacă utilizați o cameră DSLR Nikon conectată printr-un cablu USB

Pentru o listă a modelelor de camere acceptate de RightBooth, consultați secțiunea: Camere DSLR acceptate.

Rotiți 90 – Bifați această opțiune pentru a vă permite să montați camera DSLR la 90 de grade în sens invers acelor de ceasornic (în timp ce vă uitați în obiectiv), astfel încât să ofere o orientare portret în software.

Rotire -90 – Bifați această opțiune pentru a vă permite să montați camera DSLR la 90 de grade în sensul acelor de ceasornic (în timp ce vă uitați în obiectiv), astfel încât să ofere o orientare portret în software.

Cu oricare dintre opțiunile de rotire de mai sus, veți putea apoi să înregistrați videoclipuri portret și să capturați fotografii portret de pe camera DSLR.

Stare – Indică dacă camera dvs. este detectată de RightBooth.

Mirror X – Bifați această opțiune pentru a oglindi fluxul în direct (în direcția orizontală) care vine de la camera DSLR. Acest lucru va face ca toate videoclipurile și fotografiile să fie salvate în oglindă. Este posibil să doriți să activați această setare pentru a afișa imaginile și siglele suprapuse video în modul corect pe ecran, în timp ce afișați și un flux live în oglindă pe ecran: Rețineți că pentru a realiza acest lucru va trebui să dezactivați și proprietatea Flip X activată. toate elementele camerei din designul evenimentului dvs. Consultați **Editorul de ecran** pentru mai multe detalii despre proprietatea Flip X.

Oglindă Y – Faceți clic pe aceasta dacă trebuie să reflectați fluxul live într-o direcție verticală. Acest lucru are ca efect răsturnarea fluxului live cu susul în jos.

Ștergeți fișierele de pe cameră (Videoclipuri, Fotografii) – În mod implicit, aceste setări sunt bifate. Când este bifat, RightBooth va șterge fiecare fișier video și/sau foto de pe cameră după ce a fost transferat cu succes pe computer. Vă recomandăm să lăsați aceste setări bifate pentru a reduce șansa de a rămâne fără spațiu de stocare în memoria camerei (de exemplu, cardul SD). Când este debifat, RightBooth va lăsa fișiere în spațiul de stocare al camerei după ce le va transfera pe computer. Notă: Aceste setări se aplică numai camerelor DSLR Canon.

Utilizare vizualizare live – Bifați această opțiune pentru a vă permite să utilizați vizualizarea live a camerei DSLR în elementele camerei de pe ecranele evenimentului RightBooth. Dacă nu este bifată, RightBooth va utiliza implicit vizualizarea live a camerei web în elementele camerei. **Notă:** Utilizarea DSLR Live View va duce la descărcarea mai rapidă a bateriei camerei.

Frecvența cadrelor – Selectați o rată a cadrelor pentru a afișa vizualizarea live a camerei DSLR pe ecranele evenimentului. Notă: funcția de vizualizare în timp reală a camerei DSLR poate consuma destul de mult CPU, așa că este posibil să doriți să mențineți această rată a cadrelor destul de scăzută. Valoare implicită: 8 fps. Dacă descoperiți că vizualizarea live DSLR provoacă probleme, debifați opțiunea „Utilizați vizualizarea live”. Notă: caracteristica Frame rate se aplică numai camerelor Canon fără fir.

Vizualizare live – Faceți clic pe acest buton pentru a vedea fluxul de vizualizare live de la camera DSLR într-o fereastră de previzualizare. Puteți comuta vizualizarea live între modurile video și foto.

Setări video DSLR

Dimensiunea înregistrării video – Este important să setați valorile pixelilor W și H astfel încât să se potrivească cu dimensiunea presetată a înregistrării video setată pe camera DSLR. De exemplu, dacă camera dvs. este setată să înregistreze videoclipuri la rezoluție 1280x720, introduceți W = 1280 și H = 720. Acest lucru vă va asigura că:

- a) vizualizarea live video a camerei DSLR va fi afișată la raportul de aspect corect pe ecranele evenimentului dvs
- b) toate caracteristicile de decupare și rotire vor fi aplicate corect.

Decupați videoclipuri - Bifați această opțiune pentru a vă permite să aplicați o zonă de decupare dimensiunii curente de înregistrare video DSLR. Zona decupată va fi întotdeauna plasată central peste vizualizarea camerei DSLR, eliminând efectiv zona înconjurătoare. Un bun exemplu de utilizare este atunci când doriți să înregistrați videoclipuri cu un raport de aspect care nu este acceptat de camera dvs. DSLR. Multe modele de aparate foto DSLR nu sunt concepute pentru a înregistra videoclipuri pătrate (adică având raportul de aspect 1:1), dar folosind decuparea puteți realiza acest lucru. De exemplu, dacă camera dvs. este setată să înregistreze video la 1920x1080, puteți seta apoi lățimea și înălțimea decupării la 1080x1080 pentru a vă permite să creați înregistrări video pătrate. Notă: Decuparea videoclipului va necesita ca RightBooth să proceseze fiecare videoclip după ce acesta a fost înregistrat, determinând apariția ecranului de eveniment „Ocupat” pentru toată durata.

ISO, Av, TV și balans de alb – Selectați setările necesare pentru a fi utilizate pentru înregistrarea video. Valorile vor fi aplicate numai dacă bifați casetele de selectare aferente. Notă: aceste setări sunt disponibile în prezent numai pentru camerele Canon.

Păstrați fișierele originale - Bifați această opțiune pentru ca RightBooth să stocheze videoclipurile originale transferate de pe camera DSLR. Fișierele vor fi salvate în subdosarul: \DSLR în folderul de destinație care a fost specificat pentru evenimentul curent (consultați Setări → Fișiere și Foldere).

Setări foto DSLR

Reduceți dimensiunea fotografiei în RightBooth - Introduceți lățimea și înălțimea fotografiilor (în pixeli) care vor fi utilizate de RightBooth. Camerele digitale pot face fotografii cu dimensiuni foarte mari. Fotografiile excesiv de mari pot cauza probleme de memorie cu RightBooth, prin urmare vă recomandăm insistent să utilizați valori reduse de lățime și înălțime pentru a reduce fișierele foto digitale la dimensiuni de procesare mai ușor de gestionat. Vă sugerăm ca fișierele foto pentru utilizare în RightBooth să nu fie mai mari de aproximativ 2000 x 1500 pixeli.

IMPORTANT: Valorile pe care le introduceți în casetele W și H ar trebui să se potrivească cu raportul de aspect al dimensiunii presetate a fotografiei de pe camera dvs. DSLR. De exemplu, dacă ați setat camera DSLR să capteze fotografii la dimensiunea 8000 x 6000, atunci puteți introduce L = 2000, H = 1500 sau (mai bine) L = 1000, H = 750 pixeli în RightBooth. Acest lucru va asigura că RightBooth va procesa fotografiile la raportul de aspect corect, permițând afișarea corectă a imaginii live a fotografiilor camerei DSLR și, de asemenea, toate funcțiile de decupare, rotire și suprapunere vor fi aplicate corect.

Decupați fotografii - Bifați această opțiune pentru a vă permite să aplicați o zonă de decupare dimensiunii reduse actuale a capturii foto DSLR (vezi mai sus). Aplicarea unei zone de decupare vă permite să restricționați intrarea fotografiei de la DSLR la o zonă mai mică. Zona decupată va fi întotdeauna plasată central peste vizualizarea camerei DSLR, eliminând efectiv zona înconjurătoare. Un bun exemplu de utilizare este atunci când doriți să creați fotografii cu un raport de aspect care nu este acceptat de camera dvs. DSLR. Multe modele de aparate foto DSLR nu sunt concepute pentru a captura fotografii pătrate (adică având raportul de aspect 1:1), dar prin decuparea puteți realiza acest lucru. De exemplu, dacă ați setat lățimea și înălțimea reduse la 2000 x 1500 pixeli, puteți seta apoi lățimea și înălțimea trunchiului la 1500 x 1500 pentru a vă permite să faceți fotografii pătrate de pe camera dvs. DSLR.

Lățimea - Specifică lățimea zonei de decupare. Valori admise: 4 - latime maxima de captare.

Înălțime - Specifică înălțimea zonei de decupare. Valori admise: 2 - înălțimea maximă de captare.

JP EG - Puteți seta calitatea fotografiilor camerei dvs. de la Scăzut la Înalt. Setarea unei calități mai scăzute va reduce dimensiunile fișierelor foto și va ajuta la îmbunătățirea performanței RightBooth. Valorile pot varia de la 0 (calitate cea mai scăzută) la 100 (calitate cea mai înaltă).

IMPORTANT. Asigurați-vă că camera dvs. DSLR este presetată pentru a salva fotografiile în format JPG. NU presetați pentru a salva în format RAW.

ISO, Av, TV și balans de alb – Selectați setările necesare pentru a fi utilizate atunci când RightBooth cere camerei să facă o fotografie. Valorile vor fi aplicate numai dacă bifați casetele de selectare aferente. Notă: aceste setări sunt disponibile în prezent numai pentru camerele Canon.

Vizualizare live ISO și TV – Bifați aceste opțiuni pentru a forța camera să utilizeze diferite setări ISO și TV în timp ce camera arată vizualizarea live în evenimentele dvs. Acest lucru este util atunci când doriți ca vizualizarea live să fie mai vizibilă în condiții de lumină scăzută. În mod normal, aceste opțiuni vor fi aplicate corect numai dacă ați setat camera în modul Tv. Această setare este disponibilă în prezent numai pentru camerele Canon.

Vizualizare live cu bliț – Debifați această opțiune dacă utilizați o unitate bliț pe cameră și nu se declanșează când faceți fotografii în RightBooth. Unele unități bliț non-Canon vor funcționa numai când vizualizarea live este dezactivată. Când această opțiune este debifată, RightBooth va dezactiva vizualizarea live imediat înainte de a face o fotografie, apoi o va porni din nou imediat după.

Păstrați fișierele originale - Bifați această opțiune pentru ca RightBooth să stocheze fotografiile originale transferate de pe camera DSLR. Fișierele vor fi salvate în subdosarul: **DSLR** în folderul de destinație care a fost specificat pentru evenimentul curent (consultați Setări → Fișiere și Foldere).

Test foto – Vă permite să testați procesul de captură foto DSLR. Dacă reușește, fișierul foto va fi transferat de la cameră la computer și apoi va fi afișat de RightBooth

Timp de așteptare pentru transferul fotografiilor (sec.) – Acest lucru vă permite să setați timpul în care RightBooth va aștepta ca fiecare fotografie să fie transferată de pe camera dvs. la computer. De obicei, acest lucru nu ar trebui să dureze mai mult de câteva secunde, dar puteți specifica orice valoare de la 1 la 10 secunde. Dacă fișierul nu este transferat în timpul de așteptare, RightBooth va afișa un mesaj de eroare și poate fi necesar să măriți timpul de așteptare.

Test video – Vă permite să testați procesul de înregistrare video DSLR. După începerea testului video, acest buton va clipi roșu în timpul înregistrării. Faceți clic din nou pe acest buton pentru a opri testul video, fișierul video va fi apoi transferat de la cameră la computer și va fi apoi redat în Media Player.

Timp de așteptare pentru transferul video (% din timpul de înregistrare) – Acest lucru vă permite să setați timpul la care RightBooth va aștepta ca fiecare videoclip să fie transferat de la camera dvs. la computer. Această valoare este specificată ca procent din timpul de înregistrare al fiecărui videoclip și poate fi setată de la 1% la 500% din timpul de înregistrare. De exemplu, cu această valoare setată la 50, dacă un videoclip înregistrat are o durată de 20 de secunde, Rightbooth va aștepta 50% din 20 = 10 secunde pentru finalizarea transferului fișierului. Dacă fișierul nu apare în timpul de așteptare, RightBooth va afișa un mesaj de eroare și poate fi necesar să măriți procentul de timp de așteptare.

Răspuns de la cameră – Acest panou conține informații despre stare de fiecare dată când efectuați un test foto/video și vă poate ajuta să identificați orice problemă cu configurarea/procesul.

Camere fără fir Canon

Dacă camera dvs. Canon are capabilități wireless și este potrivită pentru utilizare cu Canon CCAPI, atunci puteți utiliza camera fără fir în RightBooth.

Wireless – Bifați această opțiune pentru a utiliza camera dvs. wireless Canon cu RightBooth.

CCAPI – Faceți clic pe acest buton pentru a accesa panoul CCAPI și verificați dacă camera dvs. wireless este conectată la RightBooth. Consultați **Panoul de setări CCAPI** de mai jos.

Ștergeți fișierele de pe cameră – Bifați această opțiune pentru a șterge fișierele de pe cardul SD după ce fiecare videoclip este înregistrat și fiecare fotografie este capturată. **IMPORTANT:** Vă recomandăm să

lăsați bifată această opțiune. Când este debifat, RightBooth va putea funcționa numai cu până la 100 de fișiere de pe cardul SD.

Panoul de setări CCAPI

Acest panou vă permite să verificați dacă setările dvs. CCAPI sunt corecte.

Adresă de conectare – Verificați dacă această adresă corespunde cu cea afișată pe camera dvs. wireless Canon. Pentru mai multe detalii, consultați secțiunea: „Utilizarea unei camere DSLR Canon conectată fără fir”

Verificare – Faceți clic pe acest buton pentru a verifica dacă RightBooth comunică cu camera dvs. Dacă este, veți vedea o listă cu comenzile camerei returnate de camera dvs.

Setările camerei GoPro

Această secțiune conține setări referitoare la utilizarea unei camere GoPro pentru înregistrarea videoclipurilor și realizarea de fotografii în timpul evenimentelor dvs. Pentru informații despre cum să utilizați camera GoPro cu RightBooth, consultați secțiunea: **Utilizarea unei camere GoPro cu RightBooth**

Mirror X – Bifați această opțiune pentru a oglindi fluxul camerei (în direcția orizontală) care vine de la camera GoPro. Acest lucru va face ca toate videoclipurile și fotografiile să fie salvate în oglindă.

Oglindă Y – Bifați această opțiune dacă trebuie să oglindiți fluxul camerei într-o direcție verticală. Acest lucru are ca efect răsturnarea hranei cu susul în jos.

Rotiți 90 – Bifați această opțiune pentru a vă permite să montați camera DSLR la 90 de grade în sens invers acelor de ceasornic (în timp ce vă uitați în obiectiv), astfel încât să ofere o orientare portret în software.

Rotire -90 – Bifați această opțiune pentru a vă permite să montați camera DSLR la 90 de grade în sensul acelor de ceasornic (în timp ce vă uitați în obiectiv), astfel încât să ofere o orientare portret în software.

Setări video GoPro

Dimensiunea înregistrării video – Este important să setați valorile pixelilor W și H, astfel încât să se potrivească cu dimensiunea presetată de înregistrare video setată pe camera GoPro. De exemplu, dacă camera dvs. este setată să înregistreze videoclipuri la rezoluție 1920x1080, introduceți W = 1920 și H = 10800. Acest lucru va asigura că toate funcțiile de decupare și rotire vor fi aplicate corect de RightBooth.

Decupați videoclipuri - Bifați această opțiune pentru a vă permite să aplicați o zonă de decupare la dimensiunea curentă de înregistrare video GoPro. Zona decupată va fi întotdeauna plasată central peste vizualizarea camerei GoPro, eliminând efectiv zona înconjurătoare. Un bun exemplu de utilizare este atunci când doriți să înregistrați videoclipuri cu un raport de aspect care nu este acceptat de GoPro. De exemplu, dacă camera dvs. este setată să înregistreze video la 1920x1080, puteți seta apoi lățimea și înălțimea decupării la 1080x1080 pentru a vă permite să creați înregistrări video pătrate. Notă: Decuparea videoclipului va necesita ca RightBooth să proceseze fiecare videoclip după ce acesta a fost înregistrat, ceea ce face ca ecranul de eveniment „Ocupat” să apară pentru o perioadă scurtă de timp.

Păstrați fișierele originale - Bifați această opțiune pentru ca RightBooth să stocheze videoclipurile originale transferate de pe camera GoPro. Fișierele vor fi salvate în subdosarul: \GoPro în folderul de destinație care a fost specificat pentru evenimentul curent (consultați **Setări → Fișiere și Foldere**).

Setări foto GoPro

Reduceți dimensiunea fotografiei în RightBooth - Introduceți lățimea și înălțimea fotografiilor (în pixeli) care vor fi utilizate de RightBooth. Camerele GoPro pot face fotografii cu dimensiuni foarte mari. Fotografiile excesiv de mari pot cauza probleme de memorie cu RightBooth, prin urmare vă recomandăm insistent să utilizați valori reduse de lățime și înălțime pentru a reduce fișierele foto digitale la dimensiuni de procesare mai ușor de gestionat. Vă sugerăm ca fișierele foto pentru utilizare în RightBooth să nu fie mai mari de aproximativ 2000 x 1500 pixeli.

IMPORTANT: Valorile pe care le introduceți în casetele W și H ar trebui să se potrivească cu raportul de aspect al dimensiunii presetate a fotografiei de pe camera GoPro. De exemplu, dacă ați setat camera GoPro să capteze fotografii la dimensiunea 4000 x 3000, atunci puteți introduce L = 2000, H = 1500 sau (mai bine) L = 1000, H = 750 pixeli în RightBooth. Acest lucru va asigura că RightBooth va procesa fotografiile la raportul de aspect corect, permițând afișarea corectă a imaginii live a fotografiilor camerei GoPro și, de asemenea, toate funcțiile de decupare, rotire și suprapunere vor fi aplicate corect.

Decupați fotografii - Bifați această opțiune pentru a vă permite să aplicați o zonă de decupare la dimensiunea actuală de captură foto GoPro redusă (vezi mai sus). Aplicarea unei zone de decupare vă permite să restricționați intrarea fotografiilor de la GoPro la o zonă mai mică. Zona decupată va fi întotdeauna plasată central peste vizualizarea camerei GoPro, eliminând efectiv zona înconjurătoare. Un bun exemplu de utilizare este atunci când doriți să creați fotografii cu un raport de aspect care nu este acceptat de camera GoPro. De exemplu, dacă ați setat lățimea și înălțimea reduse la 2000 x 1500 pixeli, puteți seta apoi lățimea și înălțimea trunchiului la 1500 x 1500 pentru a vă permite să faceți fotografii pătrate de pe camera GoPro.

Lățimea - Specifică lățimea zonei de decupare. Valori admise: 4 - latime maxima de captare.

Înălțime - Specifică înălțimea zonei de decupare. Valori admise: 2 - înălțimea maximă de captare.

Calitate JPEG - Puteți seta calitatea fotografiilor camerei dvs. de la Scăzut la Înalt. Setarea unei calități mai scăzute va reduce dimensiunile fișierelor foto și va ajuta la îmbunătățirea performanței RightBooth. Valorile pot varia de la 0 (calitate cea mai scăzută) la 100 (calitate cea mai înaltă).

Păstrați fișierele originale - Bifați această opțiune pentru ca RightBooth să stocheze fotografiile originale transferate de pe camera GoPro. Fișierele vor fi salvate în subdosarul: \GoPro în folderul de destinație care a fost specificat pentru evenimentul curent (consultați **Setări → Fișiere și Foldere**).

Instrumente de cameră pentru Heros

Această secțiune vă va arăta dacă RightBooth v-a detectat GoPro (prin aplicația Camera Tools for Heros). Dacă este conectat, veți vedea numele GoPro, modelul, procentul bateriei și numărul total de fișiere de pe cardul SD al GoPro. Pentru detalii complete, consultați secțiunea: Utilizarea unei camere GoPro cu RightBooth.

Opțiuni de conectare

Bluetooth / WiFi – Bifați această opțiune dacă doriți ca RightBooth să controleze GoPro prin conexiunile Bluetooth și WiFi.

USB – Bifați această opțiune dacă doriți ca RightBooth să controleze GoPro atunci când este conectat la computer printr-un cablu USB.

Camera Controller – Bifați această opțiune dacă doriți ca RightBooth să trimită comenzi către aplicația RB Camera Controller care rulează pe un alt computer în rețea, care, la rândul său, va controla apoi GoPro.

- **Verificare** - Faceți clic pe acest buton pentru a obține starea aplicației Camera Controller. Valori de returnare posibile:

- **Eroare folder** – Dosarul de control partajat nu este accesibil. Verificați-vă rețeaua.
- **Eroare aplicație** – aplicația Controller nu răspunde. Verificați aplicația Controller.
- **Eroare GoPro** – GoPro nu este conectat la controler. Verificați GoPro.
- **Gata** – aplicația Controller este gata să primească comenzi.
- **Restart** – Faceți clic pe acest buton pentru a reporni computerul pe care rulează aplicația Camera Controller.
- **Închidere** – Faceți clic pe acest buton pentru a închide computerul pe care rulează aplicația Camera Controller .

Server de comandă – Aceasta este adresa serverului de comandă, așa cum este definită în aplicația Camera Tools for Heros. Ar trebui să modificați această adresă numai dacă schimbați adresa în aplicația Camera Tools.

Verificare – Aceasta vă permite să actualizați starea numelui camerei GoPro, procentul bateriei și numărul de fișiere.

Tasta mod video / Tasta mod foto – Aceste valori sunt necesare pentru comunicarea corectă cu GoPro. Dacă descoperiți că RightBooth nu poate comunica cu GoPro-ul dvs., faceți clic pe butonul „Verificare” pentru a-l permite lui RightBooth să încerce să identifice valorile cheie ale modului corect pentru GoPro.

Submod video / Submod foto – Folosiți aceste casete combinate pentru a selecta submodul necesar pentru înregistrarea video și captura foto. Aceste submoduri variază între modelele GoPro. Vă recomandăm să alegeți opțiunile standard pentru **submodul video** și **submodul foto** , deoarece acest lucru va reduce cantitatea de înregistrare pe care GoPro va trebui să o efectueze. După ce ați ales submodurile, puteți utiliza ambele butoane „ **Verificare mod** ” pentru a verifica dacă RightBooth comută corect GoPro între submodurile alese.

Setări WiFi GoPro

Notă: Aceste setări se aplică numai dacă alegeți opțiunea de conexiune BlueTooth / WiFi (vezi mai sus).

Verificați WiFi - Aceasta vă permite să verificați și să vă reconectați la rețeaua WiFi GoPro.

Înainte de utilizare – Bifați această opțiune pentru ca RightBooth să verifice conexiunea WiFi GoPro înainte de fiecare înregistrare video și captură foto.

După utilizare – Bifați acest lucru pentru ca RightBooth să verifice conexiunea WiFi GoPro după fiecare înregistrare video și captură foto.

Periodic – Bifați acest lucru pentru ca RightBooth să verifice periodic conexiunea WiFi GoPro, așa cum este definit de numărul de secunde introdus în caseta de text.

Setări imprimante

Această secțiune vă permite să configurați până la patru imprimante pentru a fi utilizate pentru tipărirea fotografiilor și a machetelor de fotografii create în timpul evenimentelor dvs.

Imprimanta 1 – Selectați imprimanta principală pe care doriți să o utilizați pentru imprimarea fotografiilor în timpul evenimentelor dvs. RightBooth va prelua apoi setările implicite pentru imprimanta aleasă și va afișa dimensiunea implicită a hârtiei și rezoluția de imprimare pentru confirmare.

Dacă doriți să modificați oricare dintre setările implicite pentru imprimanta aleasă (cum ar fi dimensiunea hârtiei, rezoluția de imprimare etc.), ar trebui să închideți software-ul RightBooth și să utilizați software-ul furnizat împreună cu imprimanta pentru a face modificările necesare. Orice modificări pe care le faceți setărilor implicite ale imprimantei dvs. vor fi apoi utilizate în RightBooth la următoarea rulare.

Utilizați mai multe imprimante - Bifați această opțiune dacă doriți să utilizați două sau mai multe imprimante în timpul evenimentului. Când este bifată, poate fi utilizată una dintre următoarele setări:

- **Fail over** - bifați această opțiune dacă doriți să treceți la utilizarea uneia dintre celelalte imprimante dacă RightBooth detectează o problemă cu imprimanta 1 în timpul evenimentului. Problemele pe care RightBooth le poate detecta sunt:
 - imprimanta este oprită sau pană de curent
 - toner scăzut sau fără toner
 - problema memoriei imprimantei
 - fără hârtie sau blocaj de hârtie
 - capacul imprimantei, ușa deschisă sau recipientul pentru hârtie plin
 - lucrare de imprimare blocată
 - este necesară intervenția utilizatoruluiNotă: În prezent, nu există nicio modalitate de a detecta condițiile scăzute ale cartușelor de cerneală pe imprimantele multicolor. Aceasta este o limitare cu Windows, nu cu RightBooth.
- **Partajați lucrări** - Bifați această opțiune dacă doriți să trimiteți lucrări de tipărire către imprimante în mod round robin în timpul evenimentului. De exemplu, dacă ați configurat RightBooth să utilizeze 2 imprimante și ați ales să tipăriți 2 copii pentru fiecare utilizator, imprimanta 1 va fi folosită pentru a tipări 2 copii pentru primul utilizator, apoi imprimanta 2 pentru a imprima 2 copii pentru al doilea utilizator, apoi imprimanta 1 pentru a imprima 2 copii pentru al treilea utilizator etc.
- **Partajați copii** – Bifați această opțiune dacă doriți să trimiteți copii tipărite către imprimante în mod turneu în timpul evenimentului. De exemplu, dacă ați configurat RightBooth să utilizeze 2 imprimante și ați ales să imprimați 2 copii pentru fiecare utilizator, ambele imprimante vor fi utilizate simultan pentru a imprima 1 copie pentru fiecare utilizator.

Selectarea partajării imprimantei va ajuta la reducerea întârzierii la imprimarea fotografiilor, deoarece rezultatul de imprimare este partajat uniform între toate imprimantele, în mod round-robin. Opțiunile de partajare includ, de asemenea, **Fail over**, pentru a trece peste orice imprimantă care ar putea funcționa defectuos în timpul evenimentului.

- **Imprimantă 2, 3, 4** - Puteți selecta până la trei imprimante suplimentare pe care să le utilizați pentru imprimarea fotografiilor în timpul evenimentelor dvs. Pentru a vă asigura că aspectul de imprimare se potrivește pe toate imprimantele, ar trebui să setați dimensiunea implicită a hârtiei pentru toate imprimantele să fie aceeași sau să încercați să vă asigurați că raporturile de aspect ale hârtiei se potrivesc. Modificarea dimensiunii implicite a hârtiei pentru imprimantele dumneavoastră se realizează utilizând software-ul furnizat de producătorii imprimantei. În mod ideal, toate imprimantele ar trebui să fie de aceeași marcă și model, dar acest lucru nu este strict necesar.

Calitatea imprimării – Alegeți una dintre calitățile de imprimare: **Scăzută** , **Medie** sau **Ridicată** . Valorile echivalează cu următoarele valori de imprimare PPI (puncte pe inch):

- Scăzut - 96 PPI
- Mediu - 150 PPI
- Ridicat - 300 PPI

Această setare afectează, de asemenea, rezoluția oricăror fișiere de aspect de imprimare a fotografiilor create în timpul evenimentului; consultați Opțiuni de aspect de imprimare a fotografiilor din Event Designer.

Efectuați imprimarea în fundal – Bifați această opțiune pentru ca RightBooth să trimită fișiere către imprimantă ca sarcină de fundal. Acest lucru va permite RightBooth să continue imediat cu evenimentul după fiecare sesiune de captură foto, în timp ce interacționează cu imprimanta ca sarcină secundară de fundal. Această caracteristică se aplică și atunci când utilizați setarea „**Imprimare în fișier**” . Poate doriți să utilizați această setare dacă caracteristica de imprimare cauzează întârzieri mari în timpul evenimentului dvs.

Este posibil să descoperiți că lucrările de imprimare excesive care au loc în timpul evenimentului pot duce la încetinirea performanței programului. Dacă acesta este cazul, ați putea prefera să utilizați funcțiile **Salvare aspect ca imagine** sau **Salvare în activitățile eveniment** (consultați Structura evenimentului).

Număr maxim de imprimări – Bifați această setare pentru ca RightBooth să împiedice imprimarea ulterioară atunci când numărul curent de imprimare a atins această valoare (consultați următoarea setare). În acest moment, dacă utilizatorii încearcă să efectueze orice tipărire, li se va afișa un mesaj de avertizare care le spune că această funcție a atins numărul maxim de utilizare și nu va mai avea loc nicio imprimare.

Număr curent de imprimări – Acesta arată numărul total de printuri efectuate de RightBooth de la ultima resetare a acestei valori. Valoarea este incrementată automat de fiecare dată când RightBooth imprimă un aspect de fotografie. Valoarea curentă a numărului de imprimări este memorată între sesiuni. Faceți clic pe butonul **Reset** pentru a reseta această valoare la 0.

Notă: Valoarea maximă a numărului de imprimări se aplică imprimării combinate în toate evenimentele jucate de RightBooth. Dacă doriți să setați un număr maxim de imprimări pentru un anumit eveniment, consultați secțiunea: Designer eveniment → Structura evenimentului → Imprimați fotografii.

Setări de intrare utilizator

Fila Introducere utilizator vă permite să alegeți dispozitivul de introducere a utilizatorului pentru toate evenimentele dvs. Dispozitivul ales poate fi apoi folosit pentru a trece prin ecranele de evenimente și pentru a face alegeri pe diferite ecrane de evenimente.

Tastă cu o singură tastatură – Selectarea acestei opțiuni va cere utilizatorilor să interacționeze cu evenimente prin apăsarea unei taste de pe tastatura computerului. În mod implicit, această tastă este setată să fie bara de spațiu de la tastatură, dar aceasta poate fi modificată cu o altă tastă din **lista de taste** . Cu acest mod de introducere, va trebui să oferiți utilizatorilor acces la tastatura fizică a computerului în timpul evenimentelor.

Lista de taste – Această setare vă permite să alegeți o tastă de la tastatură care poate fi utilizată pentru a vă controla evenimentele atunci când modul de introducere a utilizatorului este setat la **Tasta de tastatură simplă** sau **USB butonul** . În mod implicit, tasta de control este setată să fie **Space** (adică bara de spațiu de pe tastatură). Alte taste valide pe care le puteți utiliza sunt **funcția chei 1 – 12** , **Scroll Tasta de blocare** sau tasta **Pauză** .

Taste multiple de la tastatură – Când se alege această opțiune, în timpul evenimentului, fiecare mesaj text care însoțește un buton de alegere va fi afișat și cu tasta asociată necesară pentru a selecta opțiunea. Cheile care sunt asociate cu diferitele acțiuni ale butoanelor sunt listate în tabelul „Cheie de acțiune” (vezi mai jos).

Cârlig de tastatură – La fel ca toate aplicațiile Windows, fereastra de eveniment RightBooth va accepta, de obicei, introducerea de la tastatură numai dacă ferestrele de eveniment au focusul de intrare de utilizator Windows, adică este aplicația curentă în prim-plan. Selectați această opțiune pentru a permite, de asemenea, ca intrarea de la tastatură să fie acceptată de fereastra evenimentului de redare atunci când nu are focalizarea de intrare, adică atunci când o altă aplicație este aplicația din prim-plan.

Buton USB – Utilizatorilor li se va cere să „**apăseze butonul**” în timpul evenimentelor. Un buton USB este un dispozitiv periferic opțional care se conectează la computer printr-un cablu USB și poate fi configurat pentru a trimite una sau mai multe taste specifice către computer. Făcând acest lucru, utilizatorii ar trebui pur și simplu să apese butonul USB pentru a controla înregistrările și apoi puteți ascunde tastatura și mouse-ul computerului. Când utilizați modul de introducere „Buton USB”, butonul USB trebuie configurat pentru a trimite tasta de la tastatură către computerul care se potrivește cu cheia pe care ați selectat-o în caseta cu listă **Cheie** (vezi mai devreme), care în mod implicit este Spațiu (bara de spațiu) .

Butoane USB – Utilizatorilor li se va cere să „**apăseze butonul**” pe diferite ecrane în timpul evenimentului. Acest mod vă permite să controlați RightBooth cu un număr de butoane USB atașate la computer. Butoanele USB trebuie configurate pentru a trimite către computer tastele de la tastatură care se potrivesc cu tastele enumerate în tabelul de taste de acțiune.

Butoanele USB compatibile, cu cost redus pot fi obținute aici: www.usbbutton.com Detalii despre cum să configurați un buton USB pentru trimiterea caracterelor de la tastatură către computer sunt furnizate în manualul de utilizare a butonului USB. Cu toate acestea, pentru a configura un buton USB astfel încât să funcționeze cu RightBooth, am inclus un fișier de configurare a butonului USB (**rightbooth.ubn**) cu software-ul nostru. Acest fișier poate fi găsit în folderul de instalare a programului RightBooth și poate fi încărcat în utilitarul USB Button Configuration disponibil la www.usbbutton.com .

Mouse – Selectarea acestei opțiuni va cere utilizatorilor să interacționeze cu evenimente folosind mouse-ul computerului.

Ecran tactil – Selectarea acestei opțiuni va cere utilizatorilor să interacționeze cu evenimente folosind un monitor cu ecran tactil. Puteți apoi să vă ascundeți tastatura și mouse-ul computerului în timpul evenimentelor.

Cârlig pentru mouse – Bifați această opțiune pentru ca RightBooth să readucă cursorul mouse-ului în poziția anterioară pe monitorul principal după ce fiecare intrare tactilă este primită pe un ecran tactil al monitorului extins. Acest lucru poate fi util atunci când redați un eveniment condus de mouse pe monitorul principal și un eveniment condus de ecranul tactil într-o a doua instanță a RightBooth pe un monitor extins. De asemenea, poate fi util atunci când redați un eveniment condus de ecranul tactil pe un monitor extins și aveți nevoie, de asemenea, de introducerea generală a mouse-ului în alte aplicații care rulează pe monitorul principal.

Mouse ca intrare secundară – Selectați această opțiune pentru a permite ca evenimentul să fie controlat de mouse în plus față de metoda de introducere aleasă. Deci, de exemplu, ați putea avea ecran tactil + mouse sau tasta unică de la tastatură + mouse etc.

Intrare vocală

Aceste setări vă permit să activați și să testați recunoașterea vocală ca mijloc de a vă controla evenimentele. Pentru detalii complete, consultați secțiunea: Controlul evenimentelor folosind comenzi vocale.

Voce – Bifați această opțiune pentru a vă permite să vă controlați evenimentele de redare folosind comenzi vocale.

Încredere – Setati această valoare la o valoare între 0 și 100%. Acesta este nivelul pe care RightBooth îl va folosi pentru a decide dacă un cuvânt sau o expresie rostită are o potrivire acceptabilă cu una dintre comenzile care au fost definite pe ecranele dvs. de evenimente.

Adăugați câteva cuvinte de testare – Folosiți această casetă de text pentru a introduce unul sau mai multe cuvinte (sau expresii) cu care doriți să testați motorul de recunoaștere vocală, pentru a vedea care funcționează cel mai bine. Fiecare cuvânt (sau frază) trebuie introdus pe un rând separat în caseta de text.

Testare – Faceți clic pe acest buton pentru a începe testarea motorului de recunoaștere a vocii în raport cu cuvintele introduse în caseta de text (vezi mai sus).

Tabelul de taste de acțiune – Tabelul de taste de acțiune vă permite să vizualizați și să modificați tastele de la tastatură care sunt asociate cu diferite butoane și acțiuni care pot fi selectate de utilizator în timpul evenimentului. Pentru a schimba o tastă de acțiune, faceți clic pe lista derulantă a acțiunii alese și apoi selectați tastele necesare. Setările implicite ale tastelor pentru toate acțiunile din tabel au fost alese astfel încât să nu existe duplicații ale tastelor pentru acțiunile care apar împreună pe ecranele de evenimente. Prin urmare, dacă modificați orice atribuire a tastelor, trebuie să vă asigurați că această regulă este menținută.

Resetare - Faceți clic pe acest buton dacă doriți să setați alocarea tastelor de acțiune înapoi la valorile implicite.

PUNCTE IMPORTANTE DE REȚINUT

Dacă tastele dvs. unice de la tastatură sau orice tastă de acțiune este setată la „ **Spațiu**” , acest lucru va împiedica utilizatorii dvs. să introducă un caracter spațiu în orice casetă de introducere a textului în timpul evenimentului (cum ar fi atunci când utilizatorii trebuie să introducă numele sau un mesaj). Deci, dacă doriți ca utilizatorii să poată introduce un caracter Spațiu în timpul evenimentului, ar trebui să schimbați alocarea tastelor la o altă tastă.

Metoda de introducere a utilizatorului aleasă va modifica diverse solicitări de text afișate utilizatorului în timpul evenimentului. De exemplu, dacă ați ales mouse-ul ca metodă de introducere a utilizatorului, utilizatorii dvs. vor vedea solicitări precum „**Clic pe mouse pentru a continua**” , în timp ce dacă ați ales ecranul tactil, aceeași solicitare va citi „**Ecran tactil pentru a continua**” .

Sunet de intrare de utilizator – Selectați această opțiune pentru a face ca un „sunet de clic” să fie redat de fiecare dată când este primită o intrare validă de utilizator atunci când evenimentul este redat. Utilizați **Schimbarea butonului** pentru a selecta sunetul care va fi redat.

Tastatură pe ecran

QWERTY – Elementul de tastatură de pe ecran RightBooth va fi afișat cu un aspect QWERTY atunci când este necesar pe ecranele evenimentului. Această setare va împiedica apariția tastaturii MS touch la redarea evenimentelor dvs. (vezi mai jos).

AZERTY – Tastatura de pe ecran RightBooth va fi afișată cu un aspect AZERTY atunci când este necesar pe ecranele evenimentului dumneavoastră. Această setare va împiedica apariția tastaturii MS touch la redarea evenimentelor dvs. (vezi mai jos).

Tastatură MS Touch – Bifați această opțiune pentru a ascunde tastatura de pe ecran RightBooth pe toate ecranele dvs. de eveniment și, în schimb, afișați tastatura Microsoft touch ori de câte ori un utilizator atinge o casetă de text pe orice ecran de eveniment. Tastatura MS Touch va afișa numai dacă:

- i) rulați RightBooth pe un dispozitiv care nu are o tastatură fizică atașată (de exemplu, o tabletă Surface). Și
- ii) sistemul este setat să arate tastatura tactilă. Consultați Setări Windows →tastatură tactilă

AVERTISMENT : dacă alegeți această setare și condițiile de mai sus nu sunt îndeplinite, atunci tastatura MS Touch nu va fi afișată Și tastatura de pe ecran RightBooth va fi, de asemenea, ascunsă.

Sunet clic pe tastă – Selectați această opțiune pentru a face ca un sunet clic să fie redat de fiecare dată când o tastă este atinsă pe tastatura de pe ecran atunci când este folosită pentru introducerea textului în timpul evenimentului. Sunetul clicului se va reda numai atunci când evenimentul este redat și nu în modul design. Utilizați **Schimbarea butonul** pentru a selecta sunetul care va fi redat.

Volum – Utilizați **controlul Volum** pentru a seta volumul sunetelor introduse de utilizator și ale clicurilor tastelor. Intervalul valid este de la 0 (mute) la 1 (volum maxim). Valoarea implicită este 0,5.

suprapuneri/ props

Fila Suprapuneri/Recuzită vă permite să configurați RightBooth pentru înlocuirea fundalului în fotografii și videoclipuri și, de asemenea, să faceți ajustări la diferite alinamente video și imagini care sunt utilizate în timpul evenimentelor dvs.

Înlocuire fundal

Faceți clic pe butonul **Ecran verde** pentru a accesa panoul de setări Ecran verde, care vă permite să configurați funcția de înlocuire a fundalului RightBooth Green Screen. Acest lucru poate fi apoi aplicat înregistrărilor video și capturilor foto create de utilizatorii dvs. atunci când includeți caracteristica Ecran verde în Structura evenimentului. Dacă includeți caracteristica ecran verde, atunci fundalul verde capturat de cameră va fi înlocuit cu o imagine (sau un fișier video redat), fie selectat de utilizator, fie selectat automat de RightBooth (consultați Event Designer).

Notă: caracteristica ecran verde poate fi utilizată numai atunci când:

- face fotografii cu o cameră web sau o cameră DSLR
- înregistrarea videoclipurilor cu o cameră web.

Configurare

Pentru cele mai bune rezultate, ar trebui să obțineți o cârpă de fundal profesională Green Screen și o instalație de iluminare difuză pe care să o utilizați la evenimentele dvs. Pentru un exemplu despre cum să configurați ecranul verde, vă rugăm să vizitați pagina „Cum se face” pe site-ul RightBooth.

RightBooth necesită ca una (sau mai multe) imagini de referință ale materialului dvs. Green Screen să fie luate cu camera dvs. înainte de eveniment. În funcție de cerințele dvs., poate fi necesar să capturați o imagine de referință care va fi utilizată pentru captarea fotografiilor cu camera web, înregistrarea video prin webcam și capturarea fotografiilor DSLR. Puteți face acest lucru după cum urmează:

- Configurați computerul, camera foto și materialul Green Screen la locația evenimentului dvs.
- Poziționați materialul vertical, sigur și uniform în fața camerei, astfel încât să umple complet fereastra de vizualizare a obiectivului.
- Asigurați-vă că atât camera, cât și materialul sunt fixate în poziție și nu pot fi mutate de utilizatori.
- Iluminați materialul uniform, astfel încât utilizatorii să nu arunce umbre asupra acestuia (sau umbre minime). Acest lucru poate fi realizat folosind iluminare difuză sau iluminare care nu strălucește direct asupra subiectului (vezi site-ul Rightbooth pentru un exemplu).
- Asigurați-vă că condițiile de iluminare nu se vor schimba în timpul evenimentului și evitați lumina exterioară și lumina soarelui .
- Acum vizitați secțiunea Setări ecran verde din RightBooth pentru a captura imaginile de referință, după cum urmează:
 1. Selectați opțiunea necesară pentru cameră: Exemplu: **Ecran verde pentru captarea fotografiilor cu camera web**
 2. Asigurați-vă că camera nu vede altceva decât materialul Ecranului Verde în fereastra de vizualizare a obiectivului, apoi faceți clic pe butonul: **Captați imaginea de referință.**
 3. Repetați pașii 1 și 2 pentru a captura imagini de referință pentru celelalte opțiuni ale camerei, dacă este necesar. Acestea sunt: **înregistrări video cu webcam** și/sau **captură foto DSLR** .
- Pentru fiecare opțiune de cameră, odată ce aveți o imagine de referință adecvată a pânzei verzi, puteți apoi să faceți clic pe butonul **Testare** pentru a activa funcția de înlocuire a ecranului verde din fluxul live pentru a vedea cum arată.

- Stați în fața camerei web și modificați setările **de filtru** și **tăiere margini** până când obțineți înlocuirea satisfăcătoare a materialului Green Screen cu imaginea de fundal de test aleasă. Puteți face clic pe butonul **Fundal** pentru a selecta o imagine de fundal de testare diferită.

Setările camerei

Pentru cele mai bune rezultate cu Green Screen, ar trebui să dezactivați orice setări automate de amplificare, balans de alb sau RightLight de pe camera web. De asemenea, veți beneficia de dezactivarea setării de focalizare automată a camerei web. Pentru a face acest lucru, accesați RightBooth **Webcam Video Settings** și faceți clic pe butonul **Setări Webcam** pentru a vizualiza și modifica calitatea imaginii și setările de iluminare ale camerei web.

Cu o cameră DSLR ar trebui să utilizați focalizarea manuală, ISO fix și setări de expunere fixă.

Cum funcționează

Când Green Screen este utilizat în timpul evenimentului, RightBooth examinează fiecare cadru de pe cameră (posibil până la 30 de cadre pe secundă) și compară fiecare pixel din cadru cu pixelul corespunzător din imaginea de referință Green Screen (luată anterior în Setări) . Dacă valorile pixelilor sunt aceleași, acesta va înlocui pixelul din cadrul camerei cu pixelul corespunzător din imaginea de fundal (sau videoclipul) aleasă de utilizatorul evenimentului. Setările de filtru și amestec (vezi mai târziu) pot fi folosite pentru a ajuta la îmbunătățirea procesului de înlocuire a ecranului verde. Toate acestea se vor întâmpla în timp real pe imaginea de vizualizare live a camerei afișată în evenimentul dvs. și aplicate, de asemenea, fotografiilor capturate și videoclipurilor înregistrate (numai camera web).

Este important să rețineți că, dacă condițiile de iluminare se schimbă DUPĂ ați configurat setările pentru ecranul verde, atunci funcția de înlocuire a ecranului verde nu va funcționa la fel de bine ca atunci când a fost configurată pentru prima dată. Prin urmare, dacă condițiile de iluminare se schimbă, ar trebui să reveniți întotdeauna la panoul Setări ecran verde și să recreați imaginile de referință și să modificați setările filtrului în mod corespunzător.

De asemenea, ar trebui să rețineți că orice culori din prim-plan care se potrivesc cu culoarea materialului Green Screen vor fi înlocuite cu imaginea de fundal (sau videoclipul), așa că încercați să evitați îmbrăcămintea care se potrivește cu culoarea materialului Green Screen.

Setări

Ecran verde pentru înregistrări video cu webcam - Faceți clic pe această opțiune pentru a vă permite să capturați o imagine de referință a materialului dvs. Ecran verde pentru a fi utilizată în înlocuirea Ecranului verde în timpul evenimentelor de înregistrare video pe cameră.

Ecran verde pentru captarea fotografiilor cu webcam - Faceți clic pe această opțiune pentru a vă permite să capturați o imagine de referință a materialului dvs. Ecran verde pentru a fi utilizată în înlocuirea Ecranului verde în timpul evenimentelor de captare a fotografiilor cu camera web.

Ecran verde pentru captura foto DSLR - Faceți clic pe această opțiune pentru a vă permite să capturați o imagine de referință a materialului dvs. Ecran verde pentru a fi utilizată în înlocuirea ecranului verde în timpul evenimentelor de captură foto DSLR

Captură imagine de referință - Faceți clic pe această opțiune pentru a captura o imagine de referință fie pentru înregistrări video, fie pentru captură foto.

Fundal - Faceți clic pe aceasta pentru a selecta o imagine de fundal de test din Biblioteca Media.

Testare - Aceasta pornește sau dezactivează caracteristica de înlocuire a ecranului verde în timpul acestui proces de testare.

Filtru de culoare - Acest filtru modifică gama de culori utilizate pentru înlocuirea ecranului verde. Cu cât valoarea este mai mare, cu atât este mai largă gama de culori care vor fi înlocuite. Acesta este cel mai rapid filtru, așa că ar trebui să încercați să obțineți o înlocuire optimă a ecranului verde fără a vă baza prea mult pe celelalte filtre.

Grund – Această opțiune va face ca filtrul de culoare să examineze jumătate din pixelii din cadru, mai degrabă decât toți pixelii. Acest lucru va face ca timpul de procesare să fie redus cu o mică cheltuială a calității, dar s-ar putea să găsiți acest lucru util pe computerele mai lente. Notă: Toate celelalte filtre nu pot fi utilizate când această opțiune este bifată.

Filtru margine - Acest filtru va înlocui marginile tuturor obiectelor din prim plan (adică utilizatorii) cu imaginea de fundal (sau videoclipul). Acest filtru poate ajuta la eliminarea ceață a marginilor verzi de pe obiectele din prim plan. Acest filtru este mai lent decât filtrul de culoare și mai rapid decât filtrul de zgomot.

Filtru de zgomot - Acest filtru identifică și înlocuiește zonele de fundal ale ecranului verde care sunt izolate în cadrul camerei web. Acest filtru necesită cel mai mult timp pentru a se aplica și poate afecta semnificativ performanța capturii cadrului. Prin urmare, nu ar trebui să utilizați acest filtru decât dacă nu puteți obține rezultate bune Ecran verde cu celelalte filtre.

Filtru de umbre - Acest filtru identifică și înlocuiește nuanțele mai închise ale fundalului Ecranului verde cauzate de aruncarea umbrelor pe material. Acest filtru este mai lent decât filtrul de culoare și mai rapid decât filtrul de zgomot.

În general, cu cât aplicați mai multe filtre, cu atât procesul de înlocuire a ecranului verde este mai lent. Vă sugerăm să încercați să obțineți rezultate bune folosind filtrele în următoarea ordine:

- Utilizați filtrul de culoare, cu toate celelalte filtre setate la 0. Apoi, dacă este necesar:
- Utilizați filtrul de margine pentru a elimina marginile verzi. Apoi, dacă este necesar:
- Utilizați filtrul de umbre dacă umbrele sunt proiectate pe material. Apoi, dacă este necesar:
- Utilizați filtrul de zgomot pentru a elimina zgomotul pixelilor de fundal.

Aliniați camera în imaginile suprapuse

Acest lucru vă va permite să definiți unde va apărea fluxul live al camerei în imaginile dvs. suprapuse.

Aliniați și testați – Faceți clic pe aceasta pentru a vedea și a modifica poziția fluxului live al camerei în imaginile dvs. suprapuse. Vezi mai jos.

Aplicați aliniamente la înregistrarea videoclipurilor – Bifați această opțiune pentru ca orice aliniere a camerei să fie aplicată atunci când faceți înregistrări video cu suprapuneri. Acesta este un proces consumator de timp, care în timpul înregistrării video poate afecta negativ performanța sistemului dumneavoastră. Dacă da, ar trebui să dezactivați această funcție.

Aplicați aliniamente atunci când faceți o fotografie - Bifați această opțiune pentru ca alinierea camerei să fie aplicată atunci când faceți fotografii cu suprapuneri.

Alinierea suprapunerii

Panoul de aliniere a suprapunerii vă permite să plasați fluxul live al camerei în anumite locații din cadrul fiecărei imagini suprapuse găsite în folderul \ **Imagini\Suprapunere** din Biblioteca Media RightBooth. Această caracteristică este utilă atunci când doriți ca cadrul complet al camerei să apară într-o zonă mai mică a imaginii suprapuse.

Imagine suprapusă Butoane Stânga, Dreapta, Răsfoire – Folosiți aceste butoane pentru a căuta și a selecta o imagine de suprapunere din dosarul Suprapuneri. Imaginea aleasă va fi apoi afișată pe ecran împreună cu poziția fluxului camerei în imagine.

Aliniați camera – Bifați această opțiune pentru a vă permite să modificați poziția fluxului camerei în imaginea de suprapunere selectată în prezent. Dacă această opțiune este debifată, fluxul camerei va fi setat la aceeași dimensiune ca imaginea suprapusă.

Când bifați această opțiune, vi se va afișa un contur roșu cu puncte roșii în colțuri, care indică poziția curentă a fluxului camerei în imaginea suprapusă. Puteți apoi să faceți clic și să trageți fiecare dintre punctele roșii pentru a modifica poziția fluxului camerei.

Rețineți că Rightbooth își va aminti poziția de aliniere a camerei pentru fiecare dintre imaginile dvs. de suprapunere și va seta automat aceste poziții atunci când imaginile de suprapunere sunt selectate pentru a fi utilizate în timpul evenimentelor dvs.

Rețineți că aliniamentele se aplică pentru:

- Înregistrare video cu camera web
- Captură foto cu camera web
- Captură foto cu aparatul DSLR

Recuzită de imagine pentru detectarea feței

Aliniați și testați – Faceți clic pe aceasta pentru a vedea și a modifica alinierea elementelor de recuzită a imaginii pe fețele care sunt detectate în fluxul live al camerei. Aici puteți configura și diverse setări de detectare a feței. Vezi mai jos.

Detectarea feței și alinierea elementelor de recuzită

Acest panou vă permite să testați funcțiile de detectare a feței RightBooth și, de asemenea, să faceți modificări la dimensiunea și poziția fiecărei elemente de recuzită a imaginii, deoarece acestea urmăresc automat fețele în fluxul live al camerei.

Lista de elemente de recuzită – Lista de elemente de recuzită arată toate elementele de recuzită disponibile din folderul **Images\Props** al bibliotecii media RightBooth. Utilizați bara de defilare pentru a derula imaginile. Puteți face clic pe orice prop pentru ca acesta să apară peste fețele detectate în fereastra de flux live a camerei. Faceți clic pe aceeași prop a doua oară pentru a o elimina din fereastra de flux live. În timp ce o prop este selectată și vizibilă în fereastra live feed, puteți folosi butoanele de aliniere (vezi mai jos) pentru a-i modifica lățimea și poziția în raport cu fețele detectate. Toate elementele de recuzită sunt plasate central peste fețele detectate din axa X. Puteți afișa mai multe elemente de recuzită în fereastra de flux live făcând clic pe alte elemente de recuzită din această listă.

Clear – Faceți clic pe acest buton pentru a elimina toate elementele de recuzită vizibile din fereastra de flux live.

Rata de detectare – Această setare vă permite să setați rata de cadre a funcției de detectare a feței. Detectarea feței este o activitate intensă de procesor și poate afecta performanța fluxului live al camerei. Dacă întâmpinați probleme de performanță când utilizați detectarea feței, puteți crește această valoare pentru a reduce numărul de ori în care apare detectarea feței în fiecare secundă. Această valoare se referă la rata de cadre a fluxului live, deci, de exemplu, dacă ați setat rata de cadre a camerei web la 20 de cadre pe secundă și ați setat această valoare la 5, atunci detectarea feței va avea loc la fiecare ¼ de secundă. Dacă creșteți această valoare la 10, detectarea feței va avea loc la fiecare ½ secundă. Pentru camerele DSLR, această valoare depinde de rata cadrelor DSLR live feed.

Detectează fețe maxime – Alegeți numărul maxim de fețe pe care doriți să le detectați. Implicit = 1.

Mai puțin jitter – Bifați această opțiune pentru a reduce cantitatea de jitter care apare în procesul de detectare a feței. Setarea acestei opțiuni va reduce, de asemenea, timpul de reacție la urmărirea feței.

Butoane de aliniere prop – Folosiți aceste butoane pentru a modifica dimensiunea și poziția imaginii de prop recent adăugată din Lista Prop.

- **Butoanele Stânga/Dreapta/Sus/Jos** – mută recuzita dacă este direcția aleasă în raport cu centrul feței (fețelor) detectate.
- **Butoane mai mari / mai mici** – mărește/descrește dimensiunea recuzitei în raport cu dimensiunea fețelor detectate.

Toate setările de aliniere a elementelor de recuzită sunt salvate automat în Biblioteca Media RightBooth și vor fi aplicate automat atunci când elementele de recuzită sunt utilizate cu detectarea feței în timpul evenimentului.

Snap Camera

Total lentile – Introduceți numărul total de obiective preferate pe care le-ați adăugat în Snap Camera. Minimum = 1. Maximum = 9. Obiectivele dvs. Snap Camera trebuie să primească tastele rapide: **Num + 1** , **Num + 2** , respectiv **Num + 9** .

Pentru mai multe detalii, consultați secțiunea: **Utilizarea Snap Camera în RightBooth** .

Setări de inteligență artificială

Setările de inteligență artificială (AI) se aplică evenimentelor care utilizează funcțiile de captură foto RightBooth.

Pe acest panou puteți alege, configura și testa furnizorii de servicii AI preferați pentru aplicarea diferitelor efecte AI la fotografiile capturate în evenimentele dvs. RightBooth.

Există un număr de furnizori acceptați listați în tabel. Rețineți că acești furnizori sunt toți servicii web la distanță, așa că, dacă doriți să utilizați aceste servicii, veți avea nevoie ca computerul dvs. să fie conectat la Internet atunci când vă jucați evenimentele. De asemenea, pentru a putea folosi serviciile oricărui furnizor, va trebui să achiziționați o cheie API de la furnizor și să o adăugați în tabel. Instrucțiunile despre cum să obțineți o cheie API sunt disponibile pe site-ul web al fiecărui furnizor. Vă rugăm să rețineți că se aplică taxe pentru utilizarea funcțiilor Furnizorului de servicii AI, consultați site-urile web ale furnizorului pentru detalii.

Următoarele efecte AI sunt disponibile de la unul sau mai mulți dintre furnizorii enumerați:

Eliminați fundalul – Fundalul va fi eliminat din fotografie, lăsând oamenii din fotografie pe un fundal transparent. Notă: această caracteristică **nu** necesită un fundal verde pentru ecran.

Describe fundalul – Fundalul fotografiei va fi înlocuit cu o imagine care este generată automat de AI folosind o descriere textuală furnizată. Persoanele din fotografie vor fi apoi plasate pe fundalul generat.

Desen animat – Oamenii din fotografie vor fi înlocuiți automat cu replici de desene animate în diferite stiluri de desene animate.

Decuparea capului – vor fi luate în considerare numai capetele oamenilor din fotografie. Acesta este folosit împreună cu efectul Cartoon, astfel încât numai capetele oamenilor vor fi „desenate”.

Testarea efectelor AI

Odată ce ați obținut cheile API de la furnizori, puteți testa efectul(e) AI.

Imagine de testare – Faceți clic pe butonul „Deschidere” pentru a căuta și selecta o imagine de testare (fotografie) de pe computer. Apoi puteți face clic pe butonul „Test” corespunzător din tabel pentru furnizorul ales de dvs. RightBooth va:

- încărcați automat fotografia dvs. pe site-ul web al furnizorului ales.
- așteptați ca fotografia să fie procesată și descărcată.
- arată fotografia modificată cu inteligența artificială.

Timp de așteptare – Introduceți durata de așteptare pentru ca furnizorul de servicii să returneze fotografia modificată. De obicei, acest proces nu durează mai mult de câteva secunde.

După ce ați configurat și testat efectele furnizorilor de servicii AI, puteți utiliza funcțiile Photo AI în fluxul evenimentului de captură foto, consultați secțiunea: Event Designer → Structura evenimentului → Photo AI.

Setări text/ limbă

Această filă conține tabelul text implicit care vă permite să vizualizați și să modificați instrucțiunile text care sunt afișate implicit în toate evenimentele dvs.

Aici puteți alege, de asemenea, ce limbă trebuie să setați ca implicită pentru instrucțiunile evenimentului și, de asemenea, puteți alege limba în care va fi afișată interfața de utilizator a aplicației RightBooth.

Ori de câte ori începeți un nou design de eveniment, vi se va cere să alegeți o limbă pentru instrucțiunile textului evenimentului. Una dintre opțiuni va fi să alegeți „Implicit”. Dacă alegeți „Implicit”, evenimentul va conține tot textul din tabelul din această secțiune a Setări. Tabelul indică unde va apărea fiecare articol de text în timpul evenimentului și la ce se referă. Aceste instrucțiuni text implicite se vor aplica apoi **TOATE** fișierele dvs. de eveniment care au fost concepute pentru a utiliza „Limba implicită”. Prin urmare, dacă modificați oricare dintre aceste instrucțiuni sau schimbați limba implicită (vezi mai jos), ar trebui să re-vizitați fișierele evenimentului pentru a vă asigura că noua formulare se potrivește corect pe toate ecranele evenimentului.

Toate instrucțiunile text implicite care pot apărea în evenimentele dvs. sunt afișate în prima coloană a tabelului. A doua coloană a tabelului poate fi folosită pentru a introduce propria formulare de înlocuire pentru oricare sau pentru tot textul din coloana 1. Această caracteristică este utilă dacă trebuie să reformulați o parte sau tot textul implicit sau chiar să traduceți tot textul. text implicit într-o limbă care nu este oferită în prezent de RightBooth. A treia coloană a tabelului arată o explicație a fiecărei instrucțiuni de text, explicând unde și când apare textul în evenimentele dvs.

Limba implicită a evenimentului

Aici puteți alege limba implicită pentru toate fișierele de evenimente pe care le creați. Noi (Software-ul Aire Valley) continuăm să adăugăm la această listă și vom pune la dispoziție alte limbi în actualizările viitoare ale software-ului. Dacă există o limbă pe care ați dori să o vedeți listată, vă rugăm să ne contactați cu cerințele dvs.

Utilizați instrucțiuni de înlocuire – Bifați această casetă de selectare dacă doriți ca programul să folosească instrucțiunile text de înlocuire în cadrul tuturor evenimentelor dvs., altfel programul va folosi textul implicit din prima coloană. Rețineți că, dacă lăsați necompletate unele dintre casetele de text de înlocuire, software-ul va folosi textul implicit din prima coloană pentru toate casetele de text de înlocuire goale.

IMPORTANT: Pentru a evita confuzia utilizatorilor, orice text de înlocuire pe care îl furnizați **trebuie să aibă** același înțeles de bază ca instrucțiunea text implicită corespunzătoare.

Text de rupere de linie

Toate casetele de text de instrucțiuni pot conține text cu unul sau mai multe întoarceri de cărucior pentru a permite adăugarea mai multor linii ca text de înlocuire.

REȚINEȚI : Elementele de text implicit descrise mai sus vor aplica textul la **TOATE** evenimentele pe care le creați și care au fost concepute pentru a utiliza „Limba implicită”. Deci, de exemplu, dacă limba dvs. implicită este engleza și modificați instrucțiunea implicită: **„Atingeți ecranul pentru a începe”** cu formularea: **„Vă rugăm să atingeți ecranul pentru a începe înregistrarea”**, această instrucțiune reformulată va apărea pe ecranul de pornire. în **TOATE** evenimentele dvs. din „Limba implicită” și toate evenimentele din „Limba engleză” și, ca atare, este posibil să vă solicite să vizitați din nou ecranul Start în toate aceste evenimente pentru a vă asigura că aspectul textului este OK.

Modificarea elementelor de text în evenimente specifice

Dacă doriți doar să modificați textul dintr-un anumit fișier de eveniment fără a afecta niciunul dintre celelalte evenimente ale dvs., puteți utiliza tabelul „ **Instrucțiuni pentru evenimente**” din **Event Designer** și/sau puteți edita textul unui anumit element de obiect etichetă direct în interiorul **Editorul de ecran** al evenimentului . Pentru mai multe informații despre cum să modificați anumite elemente de text, consultați secțiunile: „ **Designer de evenimente** ” și „ **Editor de ecran** ”.

Limba aplicației

Aici puteți alege limba implicită pentru interfața de utilizator a aplicației RightBooth. Schimbarea acestui lucru va face ca toate ferestrele, casetele de dialog, setările și panourile de control din Rightbooth să fie afișate traduse în limba aleasă.

Dacă alegeți o altă limbă decât engleza, Biblioteca Media RightBooth va fi copiată automat și va fi disponibilă cu numele folderelor traduse.

Rețineți că manualul RightBooth și fișierul de ajutor vor rămâne în limba engleză.

În prezent, puteți alege între engleză și spaniolă. Noi (Software-ul Aire Valley) vom continua să adăugăm la această listă și vom pune la dispoziție alte limbi în actualizările viitoare ale software-ului. Dacă există o limbă pe care ați dori să o vedeți listată, vă rugăm să ne contactați cu cerințele dvs.

Setări de securitate

Fila Securitate vă permite să adăugați câteva caracteristici de securitate în stil chioșc la software-ul RightBooth.

Parola pentru Expert, Configurare și Ajutor – Bifați această casetă de validare pentru a proteja cu parolă toate zonele programului, cu excepția funcției **Play eveniment** . Când a fost setată o parolă, utilizatorii nu pot intra în Event Wizard, Event Designer, Event File System, Manual de utilizare sau Help System.

Parolă nouă și Confirmare nouă parolă – introduceți parola aleasă în aceste casete de text. Parola Dvs:

- poate fi orice combinație de caractere
- poate avea orice lungime
- trebuie introdus în ambele casete de text pentru ca acesta să fie acceptat ca parolă corectă.

Ascundere automată bara de activități – Alegeți când RightBooth va ascunde automat bara de activități Windows. Puteți alege dintre:

Nu – RightBooth nu ascunde niciodată bara de activități.

Da – RightBooth ascunde întotdeauna bara de activități. (Mod implicit).

Editare – RightBooth ascunde bara de activități numai atunci când editați ecrane de evenimente.

Redare – RightBooth ascunde bara de activități numai atunci când redați evenimente.

Editare / redare - RightBooth ascunde bara de activități atunci când editați ecrane de evenimente și redați evenimente.

Notă: Ecranele de evenimente sunt automat implicate să aibă aceeași dimensiune cu afișarea monitorului. Dacă alegeți să nu ascundeți bara de activități, este posibil ca ecranele dvs. de evenimente să nu umple complet afișajul monitorului când este afișată bara de activități.

Preveniți tasta Alt-Tab, Ctrl-Esc, Alt-Esc și Win – Bifați această opțiune pentru a preveni ca sarcina utilizatorilor să se îndepărteze de la eveniment sau să poată accesa meniul de pornire Windows când RightBooth joacă un eveniment.

Event on Top – Bifați acest lucru pentru a forța fereastra evenimentului să rămână deasupra altor ferestre.

Prevent Task Manager – Bifați această opțiune pentru a împiedica utilizatorii să obțină acces la Windows Task Manager atunci când RightBooth joacă un eveniment.

manual evenimentul

Apăsați tasta „Esc” – Selectați această opțiune pentru a vă permite să părăsiți evenimentul apăsând tasta „Esc” de pe tastatură.

Introduceți codul din 4 cifre – Selectați această opțiune pentru a vă permite să renunțați la eveniment prin introducerea codului din 4 cifre pe tastatură în orice moment în timpul evenimentului. Este posibil să preferați să selectați această opțiune pentru a împiedica utilizatorii să părăsească cu ușurință evenimentul prin simpla apăsare a tastei Esc. Puteți modifica codul introducând oricare 4 cifre în caseta de text asociată.

Faceți clic cu mouse-ul sau atingeți colțurile – Selectați această opțiune pentru a vă permite să părăsiți evenimentul făcând clic pe mouse (sau atingând ecranul) în colțurile ecranului într-o anumită ordine. Aceasta implică patru clicuri/atingeri consecutive în următoarea ordine:

- primul clic/atinge în colțul din stânga sus
- al doilea clic/atingere în colțul din dreapta sus
- al treilea clic/atinge în colțul din stânga sus
- al patrulea clic/atinge în colțul din dreapta sus

Pentru ca această caracteristică să funcționeze corect, cele patru clicuri/atingeri trebuie să apară în secvența de mai sus, fără ca alte clicuri/atingeri intermediare să nu aibă loc în altă parte în timpul procesului. Dacă orice alt clic/atingere are loc în altă parte în timpul acestei secvențe, secvența va fi resetată și cele patru clicuri/atingeri trebuie introduse din nou utilizând secvența de mai sus.

Această caracteristică poate fi utilă dacă trebuie să părăsiți un eveniment când nu există nicio tastatură atașată la computer.

Vă rugăm să utilizați aceste setări de securitate cu precauție, deoarece sunt concepute pentru:

- preveniți modificări ale setărilor RightBooth
- restricționați accesul la software și la sistemul de operare
- obligă utilizatorii să rămână în cadrul evenimentului.

Rețineți că, în unele situații, este posibil să descoperiți că singura modalitate de a închide software-ul RightBooth va fi oprirea sistemului utilizând combinația de taste Windows Ctrl-Alt-Delete.

Eliminarea unei parole uitate

Parola este concepută pentru a împiedica utilizatorii dvs. să obțină acces la setările evenimentului. Ar trebui să vă memorați parola și să nu o salvați pe computer.

Dacă uitați parola, puteți elimina cerința de parolă după cum urmează:

- Închideți RightBooth
- Rulați Windows Notepad
- Deschideți fișierul: „C:\Users\ **numele dvs.** \AppData\Local\RightBooth\Settings.txt”
- Ștergeți linia: „printerfontsmoothing=true”

- Salvați fișierul
- Rulați RightBooth din nou pentru a obține acces complet la program. Reveniți la panoul de securitate și fie introduceți o nouă parolă, fie eliminați parola existentă.

Coduri de acces

Această secțiune vă permite să generați și să gestionați un set de coduri de acces din 6 cifre care pot fi tipărite și oferite utilizatorilor dvs. de evenimente pentru a le permite să acceseze evenimentele dvs., să-și imprime fotografiile și să le vizualizeze selectiv fișierele specifice. Fiecare cod de acces are un număr de utilizare care poate fi modificat. Notă: Lista de coduri arată toate codurile generate cu numărul de utilizare asociat.

+ – Faceți clic pe acest buton pentru a genera și adăuga coduri unice noi în lista de coduri. Puteți crea până la 1000 de coduri de fiecare dată când faceți clic pe acest buton.

- – Faceți clic pe acest buton pentru a elimina codurile selectate din lista de coduri.

Copiere – Faceți clic pe acest buton pentru a copia codurile selectate în clipboard-ul Windows.

Imprimare - Faceți clic pe acest buton pentru a imprima codurile selectate.

Imprimare QR – Faceți clic pe acest buton pentru a imprima codurile selectate în format de cod QR.

Glisor pentru dimensiunea codului de acces – Modificați valoarea glisorului pentru a modifica dimensiunea codurilor de acces tipărite. Înainte de imprimare, puteți utiliza opțiunea Previzualizare imprimare pentru a vedea rezultatul modificării dimensiunii dvs.

Codurile de acces vor fi formate și aranjate automat pe hârtia imprimantei pentru a facilita tăierea și separarea codurilor pentru distribuirea către utilizatori.

Pentru informații despre cum să activați utilizarea codurilor de acces în evenimentul dvs., consultați secțiunea „Start” și „Imprimați fotografii” din →Structura evenimentului de design al evenimentului.

Setări Social Media

Fila Social Media vă permite să configurați setările de e-mail și ftp RightBooth care vor fi utilizate pentru trimiterea și încărcarea videoclipurilor, fotografiilor și mesajelor utilizatorilor în timpul evenimentelor. Vă permite să specificați dacă trimite notificări periodice prin e-mail legate de utilizarea evenimentului. De asemenea, vă permite să decideți cu privire la formatul și dimensiunea fotografiilor atunci când sunt trimise ca atașamente la e-mail.

Server de e-mail

Această secțiune vă permite să definiți serverul de e-mail prin care RightBooth va trimite toate e-mailurile, inclusiv notificările prin e-mail și fișierele utilizator.

De la - Acesta este numele pe care ați dori să apară în câmpul De la orice notificare prin e-mail.

Gazdă - Introduceți adresa gazdă a serverului dvs. de e-mail.

Cont - Introduceți contul de e-mail din care doriți să fie trimise e-mailurile.

Parolă - Introduceți parola contului de e-mail.

Număr port - Specificați numărul portului de utilizat pentru trimiterea de e-mailuri. Acesta este setat la 587, care este implicit portul necesar pentru clienții SMTP, cum ar fi Gmail.

Utilizați SSL - Bifați această opțiune pentru a activa criptarea securizată pentru e-mailurile dvs.

Utilizarea unui cont Gmail

Vă recomandăm să utilizați un cont Gmail pentru e-mailurile dvs. RightBooth. Mai întâi, asigurați-vă că aveți un cont Gmail valid, apoi utilizați următoarele valori ale serverului de e-mail:

Gazdă : smtp.Gmail.com

Cont : adresa dvs. de Gmail (de exemplu, johnsmith@gmail.com)

Număr port : 587

Utilizare SSL : Bifat

Parolă : introduceți parola Gmail. Dacă acest lucru nu este acceptat, poate fi necesar să introduceți o parolă pentru aplicația Gmail. O parolă pentru aplicația Gmail poate fi creată în contul dvs. Google în secțiunea: „**→Parole aplicației de securitate**” . Parola aplicației trebuie să fie pentru tipul de aplicație: „Mail” pe tipul de dispozitiv: „Computer Windows”. Pentru mai multe informații despre cum să obțineți o parolă pentru aplicația Gmail, căutați pe internet „**parola aplicației Gmail** ”

Utilizați SendGrid

Bifați această opțiune pentru a forța RightBooth să utilizeze un cont SendGrid pentru a vă trimite e-mailurile.

De la - Acesta este numele pe care ați dori să apară în câmpul De la fiecare e-mail trimis.

Domeniu – Introduceți numele domeniului SendGrid pe care l-ați configurat în contul dvs. SendGrid.

Cheia API – Introduceți cheia API SendGrid.

Pentru mai multe detalii despre SendGrid și despre cum să îl configurați, vizitați www.sendgrid.com

Notificări prin email

Această caracteristică vă permite să configurați RightBooth să trimită periodic e-mailuri de notificare în timpul unui eveniment. Puteți fi notificat despre numărul de utilizare și ori de câte ori apar erori.

Activat - Bifați acest lucru pentru a activa notificările prin e-mail.

Către - Introduceți adresele de e-mail ale destinatarului în această casetă de text. Fiecare adresă de e-mail trebuie introdusă pe propriul rând. Fiecare e-mail de notificare va fi trimis tuturor destinatarilor.

Subiect - Introduceți titlul subiectului e-mailului. Textul implicit este Notificarea evenimentului RightBooth

Corp - Introduceți textul corpului pentru e-mail. Textul Body implicit cuprinde următoarele variante de formulare și text:

Videoclipuri: {TOTALVIDEOS}
Fotografii: {TOTALPHOTOS}
Mesaje: {TOTALMESSAGES}
Spațiu pe disc: {FREEDISKSPACE}
Utilizator: {FIRSTNAME} {LASTNAME} {EMAILADDRESS}
Eroare: {RECENTERROR}

Pentru mai multe informații despre variabilele text, consultați secțiunea: **Utilizarea variabilelor text** .

Frecvența e-mailului

Aceste setări vă permit să decideți când să trimiteți notificări prin e-mail.

După fiecare utilizator - Bifați această opțiune pentru a trimite o notificare prin e-mail după ce fiecare utilizator a creat un fișier în timpul evenimentului.

La fiecare x minute - Bifați acest lucru pentru a trimite periodic o notificare prin e-mail în timpul evenimentului. Perioada este definită de numărul de minute introdus în caseta de text însoțitoare.

E-mail la eroare - Bifați această opțiune pentru a trimite o notificare prin e-mail ori de câte ori apare o eroare în timpul evenimentului.

Atașați jurnalul de erori - Bifați acest lucru pentru a atașa fișierul jurnal curent la fiecare notificare prin e-mail (consultați Jurnal).

Trimite e-mail de test - Puteți verifica setările serverului de e-mail sunt corecte făcând clic pe acest buton pentru a trimite un e-mail de test la adresele de e-mail ale destinatarului listate în caseta de text **Către:**.

Timeout e-mail – Acesta este numărul de minute pe care RightBooth le va aștepta pentru ca fiecare e-mail să fie trimis. Interval: între 10 și 90 de secunde (implicit 30 de secunde). Dacă descoperiți că e-mailurile care conțin fișiere mari (de exemplu, înregistrări video) nu sunt trimise, ar trebui să măriți această valoare.

Dimensiunea media

Dacă ați configurat evenimentul dvs. pentru a permite utilizatorilor să primească videoclipurile sau fotografiile lor prin atașamentul de e-mail, SMS-uri telefonice sau WhatsApp (consultați Event Designer), este posibil să doriți să partajați fișiere cu rezoluție mai mică pentru a reduce dimensiunea fișierului pentru atașamentul sau încărcarea e-mailului .

Fotografii

Lățimea și înălțimea maximă - Introduceți lățimea și înălțimea maximă a fotografiilor partajate (în pixeli). Dacă aceste valori sunt setate la 0, atunci fotografiile vor fi partajate la dimensiunile lor originale.

Trimiteți fotografii ca JPEG - Puteți partaja fotografii în format JPEG. Acest lucru va ajuta la reducerea dimensiunii fișierului fotografiilor partajate.

Calitate JPEG - atunci când alegeți să partajați fotografii în format JPEG, puteți seta calitatea JPEG de la Scăzut la Înalt. Setarea unei calități mai scăzute va reduce dimensiunile fișierelor foto partajate. Valorile pot varia de la 0 (calitate cea mai scăzută) la 100 (calitate cea mai înaltă).

Rețineți: atunci când trimiteți fotografii prin e-mail, RightBooth trimite o copie a fotografiilor, prin urmare aceste setări nu afectează fișierele foto originale.

Videoclipuri

În mod implicit, fiecare videoclip va fi comprimat automat în formatul MP4 și, de asemenea, redimensionat pentru a nu depăși 400 x 300 pixeli. Dacă intrați în Setări de conversie, puteți modifica dimensiunea și, de asemenea, rata cadrelor și calitatea video, toate acestea contribuind la reducerea dimensiunii totale a fișierului video care va fi trimis prin e-mail.

Din nou, RightBooth va trimite prin e-mail o copie a videoclipurilor, prin urmare aceste setări nu afectează înregistrările video originale.

Se aplică la

Utilizați casetele de bifare corespunzătoare pentru a alege să aplicați dimensionarea media pentru diferitele servicii media. Dacă alegeți să nu aplicați dimensionarea media, atunci vor fi folosite fotografiile și videoclipurile cu dimensiunea originală.

Miniaturi

Această secțiune vă permite să specificați dimensiunea și calitatea miniaturilor imaginilor create de RightBooth. Toate imaginile în miniatură sunt salvate în format JPEG. Aceste setări se vor aplica pentru:

- Imagini în miniatură ale galeriei web pentru videoclipuri și fotografii
- Miniaturi create la copierea fișierelor și la încărcarea fișierelor prin FTP.

Lățimea și înălțimea maximă - Introduceți lățimea și înălțimea maximă a miniaturilor (în pixeli).

Calitate JPEG - Setări calitatea JPEG pentru miniatură. Valorile pot varia de la 0 (calitate cea mai scăzută) la 100 (calitate cea mai înaltă).

FTP

Această secțiune vă permite să specificați detaliile și setările contului dvs. ftp.

Activat – Bifați această setare pentru a inițializa funcționalitatea FTP de fiecare dată când RightBooth începe să ruleze. Acest lucru ar trebui să fie bifat dacă intenționați să utilizați funcțiile FTP (sau SFTP).

SFTP – Bifați această opțiune dacă preferați să utilizați protocolul securizat de transfer de fișiere pentru încărcarea fișierelor. Modificarea acestei setări va necesita repornirea RightBooth pentru ca modificarea să intre în vigoare.

Gazdă – Introduceți adresa numelui de gazdă ftp.

Dosar rădăcină – Introduceți numele folderului de pe site-ul ftp care este rădăcină pentru toate fișierele încărcate (și crearea folderului) de către RightBooth. Dosarul specificat trebuie să existe pe site-ul ftp și trebuie să aibă drepturi de acces complete pentru acțiunile de încărcare ftp. Lăsând acest necompletat, RightBooth va folosi rădăcina site-ului ftp în sine. Notă: Nu introduceți partea <https://www> a căii. De exemplu, dacă folderul dvs. se află la următoarea adresă URL:

<https://www.mysite.com/photos>

veți introduce următoarele în caseta de text folderul rădăcină:

[mysite.com/photos/](https://www.mysite.com/photos/)

Nume utilizator – Introduceți numele de utilizator pentru contul dvs. ftp.

Parolă – Introduceți parola pentru contul dvs. ftp.

Număr port – Introduceți numărul portului care va fi utilizat pentru comunicarea ftp. Acesta este în mod normal 21 pentru ftp și 221 pentru sftp.

Mod pasiv – Bifați acest lucru dacă doriți să utilizați FTP pasiv.

Încărcați fișiere în timpul evenimentelor – Bifați această opțiune pentru a provoca acțiuni de încărcare a fișierelor ftp în timpul redării evenimentului. Debifați această opțiune pentru a adăuga toate acțiunile de încărcare a fișierelor ftp la „lista de încărcare” din →secțiunea de fișiere FTP RightBooth Tasks, permițându-vă să încărcați fișiere după terminarea evenimentului. Vezi secțiunea: Sarcini.

Testare – Faceți clic pe acest buton pentru a vă permite să selectați un fișier de încărcat pentru a vă permite să vă testați conexiunea și setările FTP. Codurile de eroare care pot fi afișate:

1 = Nume gazdă gol

2 = Căutarea DNS a eșuat
3 = DNS timeout
4 = Avortat de aplicație
5 = Eșec intern
6 = Conectare expirată
7 = Conectare respinsă (sau eșuat din alt motiv)

100 = Eroare internă schannel

101 = Nu s-a putut crea acreditările
102 = Nu s-a putut trimite mesajul inițial către proxy.
103 = Strângere de mână eșuată.
104 = Nu s-a putut obține certificatul de la distanță.
300 = Operațiune asincronă în curs
301 = Eroare de conectare.

SMS la telefon

Dacă doriți să permiteți utilizatorilor evenimentelor să trimită fișiere către telefoane, trebuie să introduceți o listă cu detaliile furnizorului de servicii mobile. Acestea includ un nume de furnizor, numărul de cifre din numerele de telefon mobil, care este în mod normal 10 și, de asemenea, trebuie să specificați adresa de e-mail SMS Gateway care este oferită de fiecare furnizor de servicii.

Explicație

Mulți furnizori de servicii de telefonie mobilă oferă o caracteristică care vă permite să trimiteți un e-mail la adresa lor de intrare, iar furnizorul va redirecționa automat acel e-mail ca mesaj text către numărul de telefon mobil care este prefixat în adresa de e-mail. Deci, de exemplu, să presupunem că telefonul tău mobil se află în rețeaua AT&T, ai putea trimite un e-mail la yournumber@mms.att.net și telefonul tău va primi apoi e-mailul ca mesaj text. Așadar, ideea în RightBooth este de a oferi utilizatorilor tăi o listă de furnizori de servicii de rețea după ce au înregistrat un videoclip sau au făcut fotografii. Apoi utilizatorul își va alege furnizorul, va introduce numărul de telefon mobil și RightBooth va trimite fișierele prin e-mail la adresa gateway-ului furnizorului. Utilizatorul va primi apoi fișierele sale ca mesaj text pe telefonul său.

Deci, de unde obțineți aceste adrese de gateway? Nu toți furnizorii oferă această caracteristică, dar mulți o fac și, cu siguranță, este comună în SUA, Canada și multe alte țări. Informațiile sunt disponibile pe Internet și, de asemenea, puteți contacta anumiți furnizori și le puteți solicita adresa gateway-ului de e-mail SMS.

Pentru o explicație completă despre cum să utilizați funcțiile de e-mail și SMS prin telefon în RightBooth, vizionați videoclipurile de formare pentru rețelele sociale la:

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

Server Web local

Această secțiune vă permite să introduceți setări referitoare la aplicația de server web local și să furnizați detaliile conexiunii la rețeaua WiFi pentru orice cod QR WiFi utilizat în evenimentele dvs. Pentru mai multe informații despre toate acestea, consultați secțiunea **Accesarea videoclipurilor și fotografiilor la nivel local cu coduri QR**

Alegeți aplicația de server web local

WampServer – Selectați această opțiune dacă ați ales să utilizați (și ați instalat) WampServer ca server web local. În mod implicit, WampServer se instalează în c:\wamp64, iar folderul serverului web local este c:\wamp64\www\ . În mod normal, nu ar trebui să modificați acest lucru.

Xampp – Selectați această opțiune dacă ați ales să utilizați (și ați instalat) Xampp ca server web local. În mod implicit, Xampp se instalează în c:\xampp, iar folderul serverului web local este c:\xampp\htdocs\ . În mod normal, nu ar trebui să modificați acest lucru.

Adresă IPv4 – Aceasta vă permite să specificați prin ce metodă atașați la un router privat, care va fi utilizat cu configurarea serverului dvs. web local. Acest lucru va permite apoi RightBooth să detecteze și să utilizeze automat adresa IPv4 corectă în toate codurile QR de partajare media de pe ecranele evenimentelor dvs.

- **Ethernet.** Bifați acest lucru dacă sunteți conectat la router printr-un cablu Ethernet.
- **Wifi.** Bifați acest lucru dacă sunteți conectat la router prin WiFi-ul computerului.

- **Alte.** Bifați acest lucru dacă aveți probleme cu detectarea automată IPv4 a celorlalte două opțiuni. Cu această opțiune puteți introduce o anumită adresă IPv4 pentru a fi utilizată de RightBooth

Rețea WiFi pentru codul QR – Introduceți numele (SSID), parola și tipul de criptare ale rețelei WiFi a routerului dvs. privat. Aceste valori vor fi folosite la generarea codurilor QR WiFi pe ecranele evenimentelor dvs., care le permit utilizatorilor evenimentului să se conecteze la rețeaua dvs. privată.

Galerie web + pagină web pentru descărcare fișier

Această secțiune vă permite să personalizați galeria web și paginile web de descărcare pe care utilizatorii le vor vedea când scanează codurile QR în evenimentul Stație de partajare.

Titlul paginii – Introduceți titlul care va fi folosit ca titlu de pagină web atât pentru pagina web a galeriei, cât și pentru paginile individuale de descărcare.

Banner – Selectați o imagine care va apărea în partea de sus a paginilor web ale galeriei. Pentru cele mai bune rezultate, această imagine ar trebui să aibă 720 x 100 pixeli. Dacă debifați această opțiune, va fi folosit bannerul implicit RightBooth.

Solicitare Galerie – Introduceți text care va apărea în partea de sus a paginii web a galeriei, deasupra miniaturilor.

Dimensiunea de afișare a imaginii – Alegeți dimensiunea de afișare (lățimea în pixeli) pentru miniaturile imaginilor din galerie.

Textul butonului Descărcare – Acest text va apărea pe butonul Descărcare care apare pe paginile web de descărcare. Maxim 20 de caractere.

Includeți butonul „Contact” – Bifați acest buton pentru a include un buton de contact pe paginile web de descărcare.

Număr de telefon: - Introduceți un număr de telefon de utilizat în butonul Contact.

Text buton – Acest text va apărea pe butonul Contact. Maxim 20 de caractere.

Sortare după – Alegeți să sortați și să afișați fișierele din galerie după ordinea de dată crescătoare sau descrescătoare. Crescător vor afișa mai întâi cele mai vechi fișiere. Descendent vor afișa mai întâi cele mai noi fișiere.

Utilizarea propriilor șabloane HTML pentru descărcarea fișierelor

Utilizați propriile șabloane HTML – Bifați această opțiune dacă doriți să utilizați propriile șabloane HTML, în loc să utilizați șabloanele încorporate RightBooth.

IMPORTANT. NU utilizați această funcție dacă nu aveți cunoștințe despre crearea paginilor web HTML.

Videoclipuri – Faceți clic pe acest buton pentru a vă permite să definiți propriul șablon HTML pentru descărcarea videoclipurilor.

Fotografii – Faceți clic pe acest buton pentru a vă permite să definiți propriul șablon HTML pentru descărcarea fotografiilor.

Notă: propriile fișiere șablon html video și foto sunt setate inițial să fie o copie a fișierelor șablon încorporate RightBooth. Când editați și salvați propriile fișiere șablon html, pur și simplu suprascrieți fișierele, nu modificați calea sau numele fișierelor. Fișierele trebuie salvate cu codificare UTF-8.

șablon pot conține următorii marcatori de text, pe care RightBooth îi va căuta și înlocui cu următorul text atunci când creează paginile web de descărcare specifice fișierului:

RBSTI - acest marcator de text este înlocuit cu textul titlului paginii preluat de pe →serverul web local RightBooth Settings.

RBSFI - acest marcator de text este înlocuit cu numele actual al fișierului foto sau video pe care utilizatorul l-a selectat în RightBooth. TREBUIE să aveți acest marcator de text undeva în șablonul dvs. html.

Marcatori de text opționali:

RBSDO – acest marcator de text este înlocuit cu textul butonului Descărcare preluat de pe →serverul web local RightBooth Settings.

RBSTE - acest marcator de text este înlocuit cu numărul de telefon preluat de pe →serverul web local RightBooth Settings.

RBSTB - acest marcator de text este înlocuit cu textul butonului de telefon preluat de pe →serverul web local RightBooth Settings.

WhatsApp

Această secțiune vă permite să conectați RightBooth la un cont WhatsApp (prin interfața browserului web WhatsApp). Acest lucru va permite apoi utilizatorilor evenimentelor dvs. să trimită fișiere în conturile lor WhatsApp prin contul WhatsApp RightBooth conectat.

Alegeți browserul gazdă

Web-ul WhatsApp este găzduit într-un browser web pe ecranele dvs. de evenimente RightBooth WhatsApp. Puteți alege între:

RightBooth – Web-ul WhatsApp va fi găzduit în browserul web integrat RightBooth. Aceasta oferă cea mai bună alegere pentru proiectarea ecranului evenimentului WhatsApp, deoarece browserul este redat direct în aspectul ecranului. Acest browser oferă suport complet pentru încărcarea fotografiilor pe WhatsApp ca fișiere foto, dar acceptă doar încărcarea videoclipurilor ca fișiere de document și, prin urmare, destinatarul nu vede previzualizările video în chat-ul WhatsApp.

Microsoft Edge – Web-ul WhatsApp va fi găzduit în browserul web Microsoft Edge. Acest browser va sta deasupra ecranului evenimentului RightBooth WhatsApp, ascunzând efectiv orice alt conținut de pe ecran pe care l-ați fi poziționat, așa că trebuie să vă asigurați că browserul nu ascunde niciunul dintre celelalte conținuturi de pe ecranul evenimentului. Acest browser oferă suport complet pentru încărcarea fotografiilor și videoclipurilor pe WhatsApp, astfel încât destinatarul va vedea previzualizările corecte ale tuturor fișierelor în chat-ul WhatsApp.

Dispozitiv legat de WhatsApp – Faceți clic pe acest buton pentru a crea o legătură WhatsApp pentru RightBooth. Prima dată când utilizați această funcție, vi se va afișa un cod QR pe care trebuie să îl scanați folosind opțiunea „Dispozitive conectate” dintr-o aplicație WhatsApp care rulează pe un dispozitiv mobil. La o scanare QR cu succes de pe un dispozitiv mobil, RightBooth va fi apoi conectat permanent la contul WhatsApp care este utilizat pe dispozitivul mobil.

Cod de țară – Introduceți codul de țară necesar pentru funcționarea corectă a WhatsApp în țara dvs. Rețineți că este posibil să puteți lăsa această opțiune necompletată. Faceți clic pe pictograma „Ajutor” de lângă buton pentru mai multe informații.

Număr de mobil – Introduceți numărul de mobil al contului WhatsApp conectat. Acest lucru este necesar pentru a permite RightBooth să deschidă automat contul conectat în timpul evenimentelor dvs.

Text mesaj – Introduceți text opțional pe care doriți să îl includeți cu fiecare mesaj WhatsApp trimis de RightBooth.

Conectarea la un alt cont WhatsApp

Pentru a vă conecta la un alt cont WhatsApp: pe dispozitivul mobil conectat în prezent, selectați opțiunea de meniu „Dispozitive conectate”, apoi selectați dispozitivul conectat din listă și alegeți: Deconectați-vă. Aceasta va elimina legătura curentă și apoi vă va permite să conectați RightBooth la un alt cont WhatsApp/număr de telefon mobil.

Setări Start/Stop

Această filă vă permite să decideți cum să începeți să jucați evenimentul, cât timp pot continua să se joace evenimentele și ce se întâmplă atunci când regula de oprire specificată este îndeplinită.

Înființat

Utilizați tema albă – RightBooth rulează în mod normal cu culorile implicite ale interfeței de utilizator: „Text alb pe fundal gri închis”. Alegeți această opțiune pentru a comuta la tema „Text negru pe fundal alb”.

Casete de instrumente în față – Bifați această opțiune pentru a permite tuturor casetelor de instrumente din Editorul de ecran să se deplaseze în partea din față a stivei de casete de instrumente în timp ce mutați mouse-ul peste ele.

Permite ecrane de evenimente transparente – Bifați această opțiune pentru a permite proiectarea ecranelor de evenimente cu fundaluri transparente. Când este bifat, orice ecran de eveniment care are un fundal transparent va afișa ferestrele subiacente din alte aplicații din spatele conținutului ecranului de eveniment. Acest lucru vă oferă posibilitatea de a suprapune conținutul ecranului de evenimente RightBooth (de exemplu, butoane, imagini etc.) pe alte aplicații. Consultați secțiunea: Accesarea funcțiilor RightBooth atunci când rulați alte aplicații

Întârziere afișare browser – Setați această opțiune pentru a ascunde elementele browserului web în timpul inițializării. Acest lucru va împiedica utilizatorii să vadă o scurtă „construcție” a paginii web atunci când se deplasează între diferite ecrane de evenimente care conțin elemente ale browserului web.

Câinele de pază

Watchdog – Bifați această opțiune pentru a activa funcția Watchdog. Dacă modificați această setare, va trebui să închideți RightBooth și să-l reporniți pentru ca această setare să aibă efect.

Watchdog este o aplicație separată care va fi pornită automat când porniți RightBooth. Watchdog va rula în fundal și va verifica periodic aplicația RightBooth pentru a vedea dacă mai rulează. Dacă RightBooth se oprește din orice motiv (altul decât închiderea manuală a aplicației), Watchdog va încărca și rula automat RightBooth din nou. Dacă închideți RightBooth prin oricare dintre metodele manuale normale, programul Watchdog va fi, de asemenea, închis în același timp.

Watchdog ascunde desktopul – Bifați această opțiune dacă doriți ca aplicația Watchdog să ascundă complet (sau să mascheze) desktopul din vedere prin suprapunerea desktopului cu un dreptunghi negru solid pe ecran complet. RightBooth va fi apoi afișat deasupra acestui ecran negru. Când este debifat, Watchdog nu va ascunde desktopul în timp ce acesta rulează.

Performanță

Permite previzualizarea evenimentului – Bifați această opțiune pentru a afișa fereastra de previzualizare a evenimentului pe ecranul principal RightBooth. Debifarea acestei setări va îmbunătăți viteza de încărcare a aplicației, în detrimentul de a nu vedea o previzualizare a evenimentului.

Comutare rapidă a ecranului – Bifați această opțiune pentru a reduce timpul necesar pentru a vă deplasa între diferite ferestre RightBooth. Debifați această opțiune dacă întâmpinați probleme la comutarea între ferestrele RightBooth.

Îmbunătățiți pornirea/oprirea camerei – Bifați această opțiune pentru a reduce timpul necesar pentru pornirea și oprirea camerelor. Debifați această opțiune dacă întâmpinați probleme cu inițializarea camerei.

Păstrați camera pornită acolo unde este posibil – Bifați această opțiune pentru a forța camera să rămână pornită și pentru a preveni pornirea și oprirea acesteia, acolo unde este posibil, în timpul redării evenimentelor dvs. Acest lucru poate duce la o performanță mai rapidă atunci când vă deplasați între ecranele de evenimente. Rețineți că, în unele configurații, camera va trebui pornită și oprită, de exemplu atunci când aplicația comută camera între modurile de înregistrare video și captură foto în timpul evenimentului. Dacă acest lucru este necesar, se va întâmpla automat în timpul evenimentului. Bifarea acestei opțiuni poate împiedica apariția în mod repetat a anumitor solicitări de suprapunere de inițializare pe ieșirea video a camerei sau a cardului de captură. Notă: Cu această opțiune bifată, vizualizarea live a camerei poate rămâne permanent activată în timpul evenimentului, chiar și atunci când nu este utilizată, așa că utilizați această setare cu precauție.

Ignorați întârzierile de blocare a fișierelor – Când este bifată, RightBooth își va salva fișierele și nu va aștepta până când sistemul de operare va termina procesul de scriere. Dacă întâmpinați probleme cu fișierele (fotografii și videoclipuri) care nu sunt salvate corect în timpul evenimentului, debifați această setare.

Utilizați o aplicație separată pentru gif-uri animate - În mod implicit, RightBooth va crea singur gif-uri animate. Dacă întâmpinați probleme cu crearea gif-urilor animate, încercați să bifați această setare. Crearea GIF animat va fi apoi efectuată de o aplicație separată în fundal.

Randare hardware la utilizarea desktopului extins – Debifați această setare dacă vedeți artefacte înghețate atunci când videoclipurile sunt redare pe ecranele de evenimente care sunt afișate pe monitoare desktop extinse.

Când pornește RightBooth

Timp de așteptare – Bifați acest lucru pentru a determina încărcarea RightBooth și apoi așteptați perioada specificată înainte de a continua să ruleze. În unele situații în care RightBooth este setat să pornească automat la pornirea Windows, este posibil să descoperiți că RightBooth nu reușește să se conecteze la un dispozitiv extern (cum ar fi o cameră DSLR sau o imprimantă) din cauza faptului că dispozitivul extern nu a terminat de inițializat atunci când RightBooth încearcă. pentru a se conecta la el. În această situație, puteți utiliza această setare de timp de așteptare pentru a permite celorlalte dispozitive să se inițieze înainte ca RightBooth să ruleze.

Afișați fereastra principală – În mod implicit, când rulați RightBooth, vă va afișa fereastra principală RightBooth.

Redați evenimentul curent - Dacă doriți ca RightBooth să ocolească fereastra principală și să înceapă imediat să redați cel mai recent eveniment deschis, bifați această opțiune. Apoi, de fiecare dată când porniți RightBooth, acesta va reda automat evenimentul.

Show Print Station – Dacă doriți ca RightBooth să afișeze Print Station (așa cum este descris în Tasks), bifați această opțiune.

Recuperare automată a fișierelor – Bifați această opțiune pentru a permite RightBooth să vă recupereze lucrările de proiectare anterioare în cazul unui blocaj neașteptat al aplicației.

Porniți o altă instanță – Bifați această opțiune dacă doriți ca instanța curentă a RightBooth să ruleze o altă instanță. De exemplu, când această opțiune este bifată în setările primei instanțe a RightBooth, când prima instanță a RightBooth este pornită, va începe automat să ruleze o a doua instanță a RightBooth.

Placa de releu

Porniți placa de releu Denkovi – Bifați această opțiune dacă utilizați o placă de releu Denkovi pentru a controla echipamentele electrice comutate (cum ar fi lumini și motoare) în timpul evenimentului.

Canale – Introduceți numărul de canale de pe placa de releu aleasă. Plăcile releu au de obicei 1, 2, 4, 8 sau 16 canale.

Porniți placa de releu USB HID – Bifați această opțiune dacă utilizați una sau mai multe plăci de releu USB HID pentru a controla echipamentele electrice comutate.

Testare – Faceți clic pe acest buton pentru a testa plăcile releu selectate. Puteți folosi caseta de text de lângă butonul „Test” pentru a introduce starea fiecărui canal, apoi faceți clic pe butonul Test pentru a vă asigura că condiția aleasă este aplicată corect pe panouri.

Pentru mai multe informații, consultați secțiunea: **Controlul echipamentului periferic cu o placă de releu USB**.

Începe evenimentul

Puteți alege când le permiteți invitaților să înceapă să folosească evenimentul.

Imediat - Bifați această opțiune pentru a permite ca evenimentul dvs. să fie utilizat și interacționat cu el de îndată ce începe redarea.

La o anumită oră - Bifați această opțiune pentru a împiedica utilizatorii să interacționeze cu evenimentul până când ora și data specificate sunt atinse. Când este bifat, evenimentul se va juca, dar de fiecare dată când un utilizator interacționează cu ecranul, RightBooth va afișa pentru scurt timp un mesaj care conține ora și data la care evenimentul poate fi utilizat.

Opriți evenimentul

Puteți alege să opriți automat un eveniment „în redare” utilizând una dintre următoarele reguli:

Niciodată - Bifați această opțiune pentru a permite evenimentului dvs. să continue jocul pe termen nelimitat.

După numărul total de utilizatori - Bifați această opțiune pentru ca RightBooth să conteze numărul total de persoane care au folosit evenimentul (adică numărul de interacțiuni ale utilizatorului cu evenimentul) și apoi pentru a opri evenimentul când este atins numărul de utilizatori specificat.

După timpul scurs - Bifați această opțiune pentru ca RightBooth să monitorizeze timpul total de redare a evenimentului și apoi pentru a opri evenimentul după ce a fost atins numărul specificat de minute. Timpul de redare va fi setat automat la zero atunci când evenimentul este început.

La o anumită oră - Bifați această opțiune pentru ca RightBooth să oprească evenimentul când ora și data specificate au fost atinse.

Când regula Stop este îndeplinită

Dacă ați ales să opriți evenimentul (mai sus), puteți, de asemenea, să forțați computerul să efectueze una dintre următoarele acțiuni atunci când este îndeplinită regula de oprire:

Afișați ecranul „Terminat” - va fi afișat ecranul „ **Terminat**” al evenimentului și nu vor mai fi permise interacțiuni ale utilizatorului. Puteți ieși manual din eveniment prin metoda aleasă în setările de securitate. Pentru informații despre ecranul Terminat, consultați Editorul de ecran.

Reporniți RightBooth și evenimentul - RightBooth va fi închis, reîncărcat și evenimentul va fi repornit. Acest lucru poate fi util în situațiile în care resursele computerului sunt consumate treptat sau dacă se vede că performanța RightBooth se degradează în timp. Această opțiune necesită și utilizarea programului Watchdog (vezi mai jos) și va fi activată automat dacă se alege această regulă de oprire.

Restart PC - Computerul va fi oprit și repornit.

Opriți computerul - computerul va fi oprit și nu va fi repornit.

Setări foldere /fișiere


Fila Foldere/Fișiere vă permite să alegeți unde să salvați fișierele create în timpul evenimentului și dacă să copiați fișierele în alte foldere, cum ar fi un folder de stocare în cloud local.

Folder pentru salvarea fișierelor - Această casetă de text vă arată folderul curent în care vor fi salvate fișierele create în timpul evenimentului.

Adăugați subdosar cu numele evenimentului – Când este bifat, RightBooth va crea automat un subdosar cu același nume ca și evenimentul dvs. în „dosarul pentru salvarea fișierelor” specificat. Acest subdosar va fi folosit apoi pentru salvarea fișierelor create de eveniment și vă ajută să plasați automat fișiere de la diferite evenimente în foldere diferite. Dacă această opțiune nu este bifată, atunci toate fișierele din toate evenimentele vor fi salvate în același „dosar pentru salvarea fișierelor”.

Utilizați folderul de înregistrări RightBooth - Faceți clic pe acest buton pentru a utiliza folderul implicit RightBooth pentru stocarea fișierelor de înregistrare. Acesta este în mod normal: **Documentele mele\RightBooth7**

Deschidere folder - Faceți clic pe acest buton pentru a vizualiza conținutul folderului ales în Windows Explorer.

 - Faceți clic pe acest buton pentru a alege un folder în care să salvați fișierele create în timpul evenimentului.

Înregistrați fișiere video direct în acest folder - Bifați aceasta pentru ca fișierele să fie salvate imediat în folderul ales. Dacă locația de stocare aleasă de dvs. se află pe o unitate amovibilă, cum ar fi o unitate flash USB sau un hard disk extern, este posibil să descoperiți că viteza de scriere a dispozitivului ales nu este suficient de rapidă pentru a face față fluxului direct de fișiere de la RightBooth în timpul înregistrării video. Dacă acesta este cazul, este posibil să aveți performanțe slabe ale programului când încercați să înregistrați videoclipuri. Pentru a depăși această problemă, puteți debifa această opțiune. Debifând această opțiune, RightBooth va folosi unitatea C: pentru fluxul temporar de fișiere în timpul înregistrării video, iar fișierul va fi apoi mutat în folderul ales după finalizare.

Procesați videoclipuri în fundal - Bifați această opțiune dacă doriți ca videoclipurile înregistrate să fie procesate cu afișarea unui ecran Ocupat utilizatorului. Dacă nu înregistrați fișiere video direct în folderul de destinație (vezi mai sus), atunci fiecare videoclip va fi mutat în folder după ce înregistrarea este finalizată. În funcție de dimensiunea fișierului video și de viteza dispozitivului de stocare, acest proces poate dura ceva timp. Când această setare nu este bifată, în timpul evenimentului utilizatorului i se va prezenta ecranul Ocupat în timp ce videoclipul este mutat (vezi Editorul de ecran). Dacă această setare este bifată, utilizatorului nu i se va prezenta ecranul Ocupat, videoclipul va fi mutat ca sarcină de fundal și utilizatorul va putea imediat să continue să utilizeze sistemul. Trebuie să rețineți că atunci când această setare este bifată, pot exista ocazii în care are loc o nouă înregistrare în timp ce un transfer de fișier anterior în fundal încă are loc și acest lucru poate afecta performanța noii înregistrări. Prin urmare, vă rugăm să verificați performanța sistemului atunci când utilizați această setare.

Această setare se aplică și atunci când copiați videoclipuri în folderul de stocare în cloud (vezi mai jos) și când convertiți videoclipuri în MP4 sau MOV (consultați Setări video).

Notă: Această setare nu se aplică videoclipurilor care sunt transferate de la o cameră DSLR pe computer. Ecranul Ocupat va fi întotdeauna afișat în timpul evenimentelor dvs. când fișierele video sunt transferate.

Gestionarea folderelor de evenimente

Numele de fișiere includ

În mod implicit, toate fișierele înregistrate vor primi automat un nume de fișier care cuprinde data și ora la care au fost realizate, tipul de înregistrare și un număr de sesiune. De exemplu, următoarea înregistrare video a fost realizată pe 4 ianuarie 2020 la ora 12:54:

2020-1-4-12-54-49-video.wmv

Cu toate acestea, puteți afecta acest nume cu următoarele setări:

data și ora – Când sunt bifate, toate numele fișierelor vor include data și ora la care au fost create.

tipul de înregistrare – Când este bifat, toate numele fișierelor vor include tipul de înregistrare. De exemplu, înregistrările video vor avea cuvântul **video** adăugat în numele fișierului.

numărul sesiunii – Când sunt bifate, fișierele foto și fișierele de răspuns vor include numărul fotografiei curente sau al răspunsului curent pentru sesiunea curentă a utilizatorului. De exemplu, dacă evenimentul dvs. realizează 3 fotografii per utilizator, fișierele foto ale fiecărui utilizator vor avea numerele 1, 2 și 3 adăugate în numele fișierului.

Nume eveniment – Când este bifat, toate numele de fișiere create în timpul evenimentului vor include și numele de fișier al evenimentului însuși. În exemplul de mai sus, dacă numele curent al fișierului evenimentului este JanesBirthday, numele fișierului video ar fi:

Janesbirthday-2020-1-4-12-54-49-video.wmv

nume de utilizator – Când este bifat, dacă ați ales să capturați nume de utilizator în timpul evenimentului, atunci numele de utilizator va fi inclus în toate numele de fișiere create de utilizatori în timpul evenimentului. În exemplul de mai sus, dacă numele de utilizator actual este John Smith, numele fișierului ar fi:

2020-1-4-12-54-49-video-john-smith.wmv

Dacă ambele setări anterioare sunt bifate, atunci exemplul de nume de fișier ar fi:

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

Nume aleatoriu – Când este bifat, toate numele de fișiere create în timpul evenimentului vor include 8 caractere alfanumerice generate aleatoriu. De exemplu, dacă aceasta este singura opțiune de nume de fișier bifată, veți genera nume de fișiere ca acesta:

4rix39wt.wmv

Creștere de număr – Când sunt bifate, toate numele fișierelor vor include un număr unic la sfârșitul numelui de fișier, delimitat de caracterul „*”.

Cod de acces – Când este bifat, toate numele fișierelor vor include codul de acces curent, așa cum a fost introdus de utilizatorul curent pe ecranul de Start al evenimentului. Dacă caracteristica codului de acces nu a fost activată în evenimentul curent, atunci această opțiune de nume de fișier va fi ignorată.

IMPORTANT. Anumite combinații ale setărilor „Numele fișierelor includ” de mai sus pot face ca fișierele utilizatorului mai nou să aibă același nume ca fișierele utilizatorului anterior și, prin urmare, vor cauza suprascrierea unor fișiere în timpul evenimentului. Când modificați aceste setări, vă rugăm să verificați dacă numele fișierelor rezultate sunt cele așteptate pentru configurarea dvs. De exemplu, dacă faceți o

fotografie per utilizator și capturați și nume de utilizator în timpul evenimentului, puteți debifa în siguranță opțiunile de **dată/ora** , **tipul de înregistrare** și **numărul de tip de înregistrare**, știind că fiecare fotografie capturată va fi salvată cu un nume de utilizator unic. Cu toate acestea, dacă ați modificat evenimentul pentru a face 2 (sau mai multe) fotografii per utilizator, ar trebui cel puțin să includeți opțiunea numărului **tipului de înregistrare** pentru a garanta că toate fotografiile fiecărui utilizator au nume de fișiere unice.

Copiați fișierele pe alte unități și foldere

Această secțiune vă permite să alegeți una sau mai multe unități sau foldere în care să faceți copii ale diferitelor fișiere care sunt create în timpul evenimentelor RightBooth. Puteți selecta până la zece unități/directoare diferite pentru copierea fișierelor.

Adăugare – Faceți clic pe acest buton pentru a alege o unitate locală sau de rețea și/sau un folder de adăugat la listă.

Adăugați FTP – Faceți clic pe acest buton pentru a introduce un nume de folder ftp în listă. Acest nume va fi folosit ca **subdosar** în **folderul rădăcină** care este specificat în RightBooth Settings → Social media → FTP. Dacă lăsați această intrare necompletată, RightBooth va viza **numai folderul rădăcină** . La încărcarea fișierelor, dacă acest nume de subdosar nu există în folderul Root de pe site-ul ftp (specificat în Setări), atunci subdosarul va fi creat automat în folderul Root atunci când primul fișier este încărcat în timpul evenimentului.

Eliminare – Faceți clic pe butonul pentru a elimina folderele evidențiate în prezent din listă.

Pentru fiecare folder pe care îl adăugați în listă, puteți alege apoi să bifați următoarele opțiuni:

- **Fotografii** – fișierele foto realizate în timpul evenimentului vor fi copiate în folder
- **Thumbs** - fișierele cu miniaturi ale fotografiilor capturate vor fi copiate în folder. Fișierele miniaturi sunt create ca imagine JPG, nu mai mare de 160 x 120 pixeli.
- **Imprimări** - fișierele de aspect de imprimare foto generate vor fi copiate în folder
- **Videoclipuri** - fișierele video înregistrate vor fi copiate în folder
- **Text** - fișierele mesaj vor fi copiate în folder
- **Detalii utilizator + e-mailuri** – numele de utilizator, adresele de e-mail și informațiile despre fișierele de e-mail vor fi copiate
- **Numerele fotografiilor** – Această opțiune este utilizată împreună cu opțiunile Fotografii și Degetele mari (mai sus). dacă doriți să copiați anumite fotografii sau miniaturi ale fotografiilor, introduceți numerele fotografiilor în această casetă de text, separate prin virgule, punct și virgulă sau spații. Exemplu: **1,3** – aceasta va face ca prima și a treia fotografie să fie copiate, dar nu și a doua. Dacă această casetă de text este lăsată goală, atunci toate fotografiile și/sau miniaturile vor fi copiate.
- **GIF WMV** – fișierele de animație create în timpul evenimentului vor fi copiate în folder.

Un exemplu de situație în care această caracteristică ar putea fi utilă este atunci când ați atașat una sau mai multe unități externe la computer (cum ar fi stick-uri de date USB) și, la sfârșitul evenimentului, solicitați ca aceste unități să conțină copii ale tuturor fișierelor care au fost înregistrate în timpul evenimentului.

Un alt exemplu: aveți un folder care urmează să fie folosit ca stație de imprimare și trimitere prin e-mail. Consultați secțiunea **Crearea unei stații de imprimare și trimitere prin e-mail**.

Notă: Aceste setări de copiere a fișierelor se vor aplica tuturor fișierelor de eveniment. Cu toate acestea, dacă trebuie să definiți și să utilizați copierea fișierelor care este specifică unui anumit fișier de eveniment, puteți suprascrie aceste setări în Event Designer. Vezi secțiunea: Event Designer → Copiere fișier eveniment.

Integrarea stocării în cloud


Folosind funcția „**Copiați fișiere în alte unități și foldere**” (vezi mai devreme), puteți configura RightBooth să copieze automat anumite fișiere într-un folder local de stocare în cloud. Furnizorii de stocare în cloud, cum ar fi DropBox, Google Drive și Microsoft OneDrive, creează de obicei un folder pe computerul dvs. care acționează ca o poartă către spațiul dvs. gratuit de stocare în cloud. Când fișierele sunt adăugate în acest folder, acestea sunt încărcate automat în stocarea în cloud, unde pot fi apoi puse la dispoziție pentru vizualizare public pe Internet și, de asemenea, transferate pe alte site-uri de socializare, cum ar fi Facebook și YouTube (folosind servicii web gratuite, cum ar fi IFTTT), consultați secțiunea: **Încărcarea fișierelor RightBooth pe site-urile de rețele sociale.**

Dosar Tasks & Publish

Bifați această opțiune pentru a permite funcțiilor RightBooth Tasks și Publicare să funcționeze cu fișierele de evenimente care se află în folderul pe care îl specificați utilizând butonul Modificare asociat. Bifarea acestei opțiuni va permite ca RightBooth să fie utilizat ca stație de imprimare și trimitere prin e-mail. Consultați secțiunea **Crearea unei stații de imprimare și trimitere prin e-mail.**

Când sunt debifate, funcțiile Sarcini și Publicare vor funcționa cu fișierele aflate în folderul asociat evenimentului deschis în prezent. De obicei, ar trebui să bifați această opțiune numai dacă configurați RightBooth ca stație de imprimare și e-mail.

Permiteți modificări de la distanță

Bifați această opțiune pentru a permite RightBooth să răspundă la solicitările de modificare a evenimentelor care sunt stocate în fișierele conținute în folderul pe care îl specificați utilizând butonul asociat  . Consultați secțiunea: **Efectuarea de modificări de la distanță la evenimentele RightBooth.**

Setări jurnal

Dacă RightBooth întâlnește o eroare gravă în timpul redării unui eveniment, va captura mesajul de eroare și îl va adăuga în caseta de text din această filă.

Afișează mesaj de avertizare dacă apar erori în timpul evenimentului – Bifați această opțiune pentru ca software-ul să afișeze un mesaj de avertizare în timpul evenimentului dacă detectează erori grave. Acest lucru poate fi util pentru a ajuta la identificarea oricăror probleme pe care le puteți avea cu instalarea sau hardware-ul.

Mesajul de eroare va apărea într-o fereastră deasupra ecranului evenimentului următoarea formulare implicită:

Există o problemă cu acest sistem.

Vă rugăm să căutați asistență

Acest mesaj poate fi personalizat cu formularea la alegere în tabelul de instrucțiuni pentru eveniment (vezi mai devreme). De exemplu, puteți furniza un număr de telefon de contact pentru asistență tehnică.

Afișați butonul de repornire – Bifați această opțiune pentru a afișa un buton de repornire în fereastra de mesaje de eroare dacă apar erori în timpul evenimentului Și ați ales opțiunea de a afișa un mesaj de avertizare (vezi mai devreme). Când această opțiune este bifată, utilizatorul va putea reporni software-ul făcând clic (sau atingând) butonul Restart atunci când butonul apare pe ecran. Făcând clic pe butonul va provoca următoarea secvență de evenimente:

- Start **Event** și **Watchdog** vor fi activate automat (consultați Setări **Start** și **Stop** și **Setări de securitate**).
- evenimentul curent va fi oprit și software-ul RightBooth se va închide.
- programul Watchdog va rula.
- programul Watchdog va rula o nouă instanță a software-ului Rightbooth.
- RightBooth va deschide imediat un nou eveniment.

Caracteristica de repornire poate fi utilă dacă au apărut probleme în timpul unui eveniment care poate fi rezolvat prin repornirea software-ului, de exemplu o pierdere temporară a conexiunii cu camera web.

Jurnal mesaje de eroare – Bifați această opțiune pentru ca toate mesajele de eroare să fie afișate în Jurnal.

Mesaje de avertizare în jurnal – Bifați această opțiune pentru ca toate mesajele de avertizare să fie afișate în jurnal.

Jurnal mesaje cu informații – Bifați această opțiune pentru ca toate mesajele cu informații să fie afișate în Jurnal.

Dacă întâmpinați probleme în timpul jocului unui eveniment, vă sugerăm să faceți următoarele:

- bifați toate opțiunile pentru mesaje de jurnal
- juca un eveniment
- încercați să înregistrați câteva clipuri video
- reveniți la acest panou pentru a vizualiza fișierul jurnal.

Butonul Copiere - Utilizați acest buton pentru a copia textul jurnalului curent în clipboard-ul Windows. Noi (Aire Valley Software) este posibil să vă solicităm o copie a textului dvs. de jurnal dacă vreodată trebuie să vă oferim asistență tehnică.

Vă rugăm să rețineți că conținutul casetei de text Jurnal va fi șters de fiecare dată când jucați un eveniment.

Setări diverse

Postprocesare video

Postprocesarea video poate fi aplicată fiecărui fișier video după ce a terminat înregistrarea. Dacă setați setări de postprocesare, acestea se vor aplica tuturor videoclipurilor înregistrate cu camere web și camere DSLR și vor provoca o întârziere după terminarea fiecărei înregistrări, timp în care ecranul evenimentului „Ocupat” va fi afișat utilizatorului.

Redimensionare (valori maxime) – Bifați această opțiune pentru ca fiecare videoclip să fie redimensionat după ce a fost înregistrat. Eticheta afișează valorile actuale de redimensionare a Lățimii și Înălțimii (W, H), care pot fi modificate în panoul Setări de conversie (vezi mai jos). Dacă valoarea Lățimea sau Înălțimea este zero, videoclipurile înregistrate **nu vor** fi redimensionate. Dacă valorile Lățimea și Înălțimea sunt ambele mai mari decât zero, acest lucru va face ca fiecare fișier video înregistrat să fie redimensionat (după ce înregistrarea s-a terminat), astfel încât lățimea și înălțimea acestuia să nu fie mai mari decât valorile Redimensionare.

Converțiți în: MP4 sau MOV - Faceți clic pe una dintre aceste opțiuni dacă doriți ca fiecare fișier video înregistrat să fie convertit în formatul ales după ce înregistrarea s-a terminat.

Puncte de reținut:

- Videoclipurile redimensionate își vor păstra întotdeauna raportul de aspect în limitele valorilor de redimensionare specificate. De exemplu, dacă valorile Redimensionare sunt L=800 și H=800 și un fișier video este înregistrat la 1920x1080 pixeli, atunci acesta va fi redimensionat la 800x450 pixeli.
- Videoclipurile pot fi redimensionate doar mai mici decât dimensiunea înregistrată, nu mai mari.
- Dacă selectați valori de redimensionare, dar nu selectați MP4 sau MOV, videoclipurile redimensionate vor rămâne în același format în care au fost înregistrate (de exemplu AVI, WMV etc.).
- Dacă nu doriți să suferiți nicio postprocesare video, debifați toate setările: Redimensionare, MP4 și MOV.

Creați miniaturi – Bifați această opțiune pentru ca RightBooth să creeze miniaturi dintr-un cadru video care se află la jumătatea înregistrării. Această miniatură este creată și utilizată numai atunci când videoclipurile dvs. sunt copiate în orice dosar de urmărire a evenimentelor RightBooth Sharing Station. Consultați secțiunile privind partajarea stației.

Luminozitate – Bifați această opțiune pentru a aplica valoarea de luminozitate aleasă fiecărui videoclip înregistrat.

Contrast – Bifați această opțiune pentru a aplica valoarea de contrast aleasă fiecărui videoclip înregistrat.

Saturație – Bifați această opțiune pentru a aplica valoarea de saturație aleasă fiecărui videoclip înregistrat.

Setări de conversie – Faceți clic pe acest buton pentru a accesa setările de conversie pentru utilizare în postprocesare, consultați secțiunea următoare.

Setări de conversie video

Redimensionare – Bifați această casetă de selectare pentru ca RightBooth să vă redimensioneze videoclipurile utilizând valorile Lățime și Înălțime (vezi următorul).

Lățimea - Introduceți lățimea maximă necesară pentru toate videoclipurile postprocesate.

Înălțime - Introduceți înălțimea maximă necesară pentru videoclipurile post-procesate.

Frecvența cadrelor - Selectați rata de cadre necesară pentru videoclipurile post-procesate.

Calitate – Setați acest glisor pentru a alege calitatea video preferată. O valoare mai mică va crea fișiere video mai mici, cu o calitate mai mică. O valoare mai mare va crea fișiere video mai mari, cu o calitate mai mare și va dura mai mult timp pentru a le crea. Cea mai scăzută = cea mai proastă calitate posibilă. Cea mai înaltă = cea mai bună calitate posibilă.

Viteză – Setați acest glisor pentru a modifica timpul necesar procesării videoclipului. O valoare mai mică va crește timpul necesar și va reduce dimensiunea fișierului. O valoare mai mare va reduce timpul necesar și va crește dimensiunea fișierului.

Ar trebui să experimentați cu glisoarele Calitate și Viteză pentru a găsi combinația optimă pentru cerințele dvs. de procesare video.

Goliți memoria cache – Faceți clic pe acest buton pentru a elimina toate videoclipurile, fotografiile și fișierele audio care au fost memorate anterior în cache de RightBooth. Notă: Memorarea în cache a fișierelor are loc atunci când RightBooth creează fișiere de suport pentru îmbunătățirea video pentru a fi

utilizate în procesul de îmbunătățire video. De exemplu, dacă includeți un videoclip Outro, RightBooth va converti videoclipul Outro într-un format potrivit pentru reutilizare și îl va stoca în cache.

Testare – Faceți clic pe acest buton pentru a vă permite să testați setările de post-procesare video alese folosind orice videoclip preînregistrat selectat de pe computer

Conversia video în GIF

Aceste setări vor fi folosite dacă alegeți să faceți gif-uri animate din videoclipurile înregistrate de utilizatorii evenimentului dvs. Vezi secțiunea: Proiectare eveniment →Tip eveniment →Creați animație.

Viteza de cadre – Alegeți rata de cadre pentru GIF animat. Valoare implicită: 10 cadre pe secundă. Notă: ratele de cadre mai mari creează fișiere mai mari.

Lățimea – Alegeți lățimea pixelilor pentru GIF animat. Valoare implicită: 320. Notă: valorile mai mari creează fișiere mai mari.

Post-procesare foto

Aceste setări vă permit să aplicați filtre foto utilizate în mod obișnuit tuturor fotografiilor realizate de RightBooth. Puteți alege dintre:

- **Luminozitate** și **contrast** . Valorile pot fi setate în intervalul -100 până la +100
- **Ascuțiți** . Valorile pot fi setate în intervalul 1 până la 30
- **Gamma** . Valorile pot fi setate în intervalul 8 până la 23

Testare – Faceți clic pe acest buton pentru a selecta și vizualiza o imagine pe care o puteți utiliza pentru a testa setările post-procesare a fotografiilor.

Animație foto

Aceste setări vor fi folosite dacă alegeți să faceți animații din seturi de fotografii capturate de utilizatorii evenimentului dvs. Vezi secțiunea: Proiectare eveniment →Tip eveniment →Creați animație.

GIF – Bifați această opțiune pentru a crea fișiere GIF animate din fotografiile evenimentului dvs.

WMV – Bifați această opțiune pentru a crea fișiere video WMV din fotografiile evenimentului dvs.

Dimensiunea fotografiei % - Animațiile vor fi create la o dimensiune procentuală a fotografiilor capturate. În mod implicit, această valoare este setată la 50%. Poate doriți să setați această valoare mai mică pentru a reduce dimensiunile fișierelor de animație.

Întârziere (sec.) – Aceasta este perioada de timp în care doriți ca fiecare fotografie să fie afișată în animație. Implicit: 0,4 secunde.

256 de culori – Bifați această opțiune pentru a reduce numărul de culori utilizate în animație la 256. Acest lucru va ajuta la reducerea dimensiunii fișierului dacă alegeți să creați fișiere GIF animate, dar va reduce și calitatea fotografiilor din fișier.

Afișare ecran Ocupat – Bifați acest lucru pentru a afișa **ecranul Ocupat** în timp ce animațiile sunt create. Acest lucru poate fi util pe computerele mai lente pentru a oferi feedback utilizatorilor.

Date despre utilizator și fișier

Detaliile utilizatorului, datele de înregistrare ale fișierului și răspunsurile la întrebări sunt stocate în fișierul UserDetails.txt din folderul de ieșire ales.

Datele sunt salvate în format delimitat de câmp, potrivit pentru importare în orice aplicație de calcul tabelar.

Aici puteți selecta:

Delimitator de date - Alegeți cum sunt delimitate datele în fișierul text. Alegeți să utilizați o **virgulă** sau un caracter **Tab** ca delimitator de date.

Include date anonime - Bifați această opțiune pentru a include date anonime în fișierul Detalii utilizator. Dacă această setare nu este bifată, atunci detaliile utilizatorului, răspunsurile și numele fișierelor asociate vor fi salvate numai dacă ați ales să capturați Nume de utilizator sau adrese de e-mail.

Obține puterea semnalului WiFi – Bifați această opțiune pentru ca RightBooth să obțină periodic puterea semnalului conexiunii curente de rețea WiFi a computerului dvs. Acest lucru poate fi apoi afișat în evenimentele dvs. folosind variabila text „WIFISTRENGTH”. Vezi secțiunea: Variabile text.

Video player

Această secțiune vă permite să alegeți un player video care va fi folosit de RightBooth pentru a reda videoclipuri pe ecranele evenimentelor dvs.

Windows Media Player – Alegeți această opțiune pentru a utiliza playerul media Windows standard. Aceasta este opțiunea implicită.

Player RightBooth – Alegeți această opțiune pentru a utiliza playerul video care este încorporat în RightBooth.

Probleme cu playerul video

Pe unele computere este posibil să întâmpinați probleme cu redarea videoclipurilor de pe ecranele evenimentelor, cum ar fi videoclipul care nu apare sau nu prezintă artefacte de mișcare, ruperea sau pixelarea. Dacă întâmpinați probleme cu redarea videoclipurilor, încercați următoarele:

- Utilizați un alt player video (vezi mai sus).
- Instalați filtre LAV pe computer. Pentru a face acest lucru, faceți clic pe butonul „LAVfilters” pentru a descărca programul de instalare LAVFilters pe computer. Odată descărcat, rulați programul de instalare LAVFilters pentru a instala LAVFilters pe computer. Alternativ, vizitați: <https://github.com/Nevcairiel/LAVFilters/releases> pentru a obține cea mai recentă versiune a LAVfilters.

Locația setărilor RightBooth

setările fișierului . **txt'** care se află în folderul dumneavoastră RightBooth Program Data. Puteți copia acest fișier și îl puteți transfera pe alte computere pentru a reproduce setările RightBooth alese. Pentru a vă ajuta să găsiți acest fișier de setări, faceți clic pe butonul „ **Locație setări** ” pentru a deschide folderul de setări în Windows Explorer.

Noi (Aire Valley Software) vă putem solicita fișierul de setări dacă trebuie să vă oferim asistență tehnică.

Resetați setările – faceți clic pe acest buton pentru a elimina fișierul Settings.txt și a reseta RightBooth înapoi la starea inițială de după instalare data viitoare când rulați programul.

Designerul de evenimente

Event Designer este accesat din ecranul principal și este locul în care creați structura și designul evenimentului deschis în prezent. Modificările făcute în Event Designer se vor aplica numai evenimentului deschis în prezent, prin urmare fiecare eveniment poate avea propria sa structură, setări și design.

Designerul de evenimente cuprinde o serie de setări specifice evenimentului, care sunt explicate acum în următoarele secțiuni (file).

Tip de eveniment

Evenimentele dvs. pot fi unul dintre următoarele tipuri de evenimente:

Înregistrare

Acest tip de eveniment permite utilizatorilor să realizeze o combinație de înregistrare video, captură de fotografii, introducere de mesaje și răspuns la întrebări.

Tipuri de înregistrare incluse în acest eveniment

Acest panou va fi afișat când ați selectat tipul de eveniment **de înregistrare**.

Utilizați casetele de selectare pentru a selecta ce tip de înregistrări pot face invitații dvs. în timpul unui eveniment de înregistrare. Puteți selecta orice combinație de tipuri de videoclipuri, fotografii, mesaje, întrebări și karaoke.

Video

Bifați acest lucru pentru a include înregistrarea video în evenimentul dvs.

Timp minim de înregistrare - Introduceți timpul minim de înregistrare video (în secunde) în această casetă de text. Aceasta este perioada de timp în care utilizatorul trebuie să înregistreze videoclipul înainte de a li se permite să anuleze înregistrarea sau să oprească înregistrarea mai devreme decât timpul maxim de înregistrare. Această valoare trebuie să fie de cel puțin 1 secundă și se aplică tuturor înregistrărilor video, inclusiv răspunsurilor video și videoclipurilor karaoke.

Timp maxim de înregistrare - Introduceți timpul maxim de înregistrare video (în secunde) în această casetă de text. Aceasta poate fi orice valoare de la 2 la 9999 secunde. Această valoare este aplicată caracteristicii de înregistrare video și este, de asemenea, valoarea inițială dată tuturor întrebărilor noi (adăugate la Tabelul cu întrebări) care necesită un răspuns video (vezi mai târziu). Rețineți că timpul de înregistrare pentru fiecare răspuns video la o întrebare poate fi modificat independent folosind Proprietățile numărătoare inversă din Editorul de ecran (vezi mai târziu). De asemenea, rețineți că durata unei înregistrări video Karaoke este guvernată de durata muzicii/videoclipului cu versuri karaoke alese (consultați evenimentul Karaoke).

Permiteți introducerea pe ecran să oprească înregistrarea – Debifați această opțiune dacă nu doriți ca utilizatorii dvs. să poată opri o înregistrare video înainte de a fi atins timpul maxim de înregistrare.

Creați animație GIF - Bifați această opțiune pentru a crea suplimentar GIF-uri animate din înregistrările dvs. video. Rețineți că această opțiune va crea fișiere GIF foarte mari dacă înregistrările video au o durată lungă. Este recomandat să păstrați timpul de înregistrare video la mai puțin de 10 secunde dacă convertiți videoclipurile în GIF-uri animate. Consultați setările „Conversie video în GIF” în Setări RightBooth →Diverse.

Fotografie

Bifați această opțiune pentru a include captura de fotografii în evenimentul dvs.

Număr de fotografii ale evenimentului – Această casetă de text vă permite să specificați câte fotografii vor fi capturate de fiecare dată când un utilizator alege să „Fă o fotografie” în timpul evenimentului. Numărul minim de fotografii este 1. Numărul maxim de fotografii este 10.

Înregistrați sesiunea – Bifați această opțiune dacă doriți ca RightBooth să înregistreze un videoclip cu fiecare sesiune de captură foto. Când este bifat, un videoclip va fi înregistrat cu fiecare utilizator în timp ce își fac fotografiile. De exemplu, dacă ați ales să faceți 3 fotografii, videoclipul înregistrat va acoperi perioada de timp începând de la momentul în care utilizatorul se pregătește pentru prima fotografie și se termină după ce a fost realizată a treia fotografie. Rețineți că orice îmbunătățiri video și setări de postprocesare video vor fi aplicate videoclipului înregistrat.

Notă: Această opțiune se aplică numai atunci când utilizați o cameră web. De asemenea, rețineți că fotografiile vor fi capturate la dimensiunea specificată în Setări → Camere → Webcam video → Dimensiune video.

Creați animație GIF/WMV – Bifați această opțiune pentru a crea în plus o animație din setul de fotografii realizate de fiecare utilizator. Animațiile vor fi create numai dacă numărul de fotografii ale evenimentului este setat la mai mult de o fotografie. Consultați Setări de animație în Setări RightBooth → Diverse

Boomerang – Bifați această opțiune pentru a salva animația ca animație bumerang. Acest lucru va face ca setul de fotografii să fie adăugat la animație de două ori, o dată în ordine crescătoare și din nou în ordine descrescătoare. Acest lucru va face ca animația rezultată să redea fotografiile înainte și înapoi în mod repetat. Animațiile bumerang vor fi create numai dacă opțiunea „Face animație” este bifată și numărul de fotografii ale evenimentului este setat la mai mult de 2 fotografii.

Mesaje

Bifați această opțiune pentru a include scrierea mesajelor text în evenimentul dvs.

Întrebări

Bifați acest lucru pentru a include întrebări și răspunsuri în evenimentul dvs.

Permiteți introducerea pe ecran să oprească înregistrarea – Debifați această opțiune dacă nu doriți ca utilizatorii dvs. să poată opri un răspuns la înregistrarea video înainte de a fi atins timpul maxim de înregistrare.

Karaoke

Bifați această opțiune pentru a include înregistrări video karaoke în evenimentul dvs.

Permiteți introducerea pe ecran pentru a opri karaoke – Debifați această opțiune dacă nu doriți ca utilizatorii dvs. să poată opri o înregistrare karaoke înainte ca melodia video karaoke să se încheie.

Numai redare – Bifați această opțiune dacă doriți ca utilizatorii să cânte melodia karaoke aleasă, dar să nu aibă performanța înregistrată de RightBooth.

Copiați fișierele de pe DSLR/GoPro pe PC – Toate videoclipurile și fotografiile realizate cu un DSLR sau o cameră GoPro sunt de obicei copiate pe computer în timpul evenimentului, apoi RightBooth va afișa și procesa fișierele. Dar dacă aveți o situație în care doriți doar ca videoclipurile și fotografiile să fie salvate pe cardul SD al camerei și să nu fie transferate pe computer, atunci debifați această opțiune.

Notă: Cu GoPro, dacă bifați această opțiune, va evita necesitatea ca RightBooth să primească date de la GoPro prin conexiunea WiFi GoPro.

Flux de lucru pentru mai multe tipuri de înregistrări

Acest panou va apărea dacă ați ales să includeți mai mult de un tip de înregistrare în eveniment.

Utilizatorul alege tipul de înregistrare – Bifați această opțiune pentru a permite utilizatorilor să aleagă unul dintre tipurile de înregistrare dintr-un meniu atunci când se redă evenimentul. Acest lucru va face ca ecranul „Alege înregistrarea” să fie inclus în Screen Designer.

Tipuri de înregistrare afișate în secvență – Bifați această opțiune pentru a prezenta utilizatorului tipurile de înregistrare într-o secvență predefinită atunci când se redă evenimentul. Secvența este afișată în lista de secvențe și ordinea poate fi modificată selectând o intrare din listă și apoi folosind butoanele Sus/Jos. Când această opțiune este bifată, în mod normal nu veți avea nevoie de includerea ecranului „Alegeți înregistrarea” în designul evenimentului, dar dacă decideți să îl includeți, ecranul va fi afișat înainte de începerea fiecărui tip de înregistrare. Vezi secțiunea: Structura evenimentului → Alegeți înregistrarea.

Meniul

Acest tip de eveniment vă permite să creați un meniu pe ecran care conține link-uri către alte evenimente, fișiere sau aplicații de pe computer. Un eveniment din meniu le va oferi utilizatorilor ecranul Meniu eveniment (vezi Editorul de ecran), din care pot selecta un eveniment, fișier sau aplicație pe care ar dori să o joace. Pentru mai multe informații despre evenimentele din meniu, consultați secțiunea Fluxul evenimentelor.

Când selectați acest tip de eveniment, va fi afișat panoul Elemente de meniu, unde puteți defini elementele de meniu care vor fi incluse. Ecranul Meniu eveniment va fi adăugat și la Editorul de ecran, unde puteți crea aspectul meniului dvs.

Elemente de meniu

Total elemente de meniu - Introduceți numărul total de elemente de meniu de care aveți nevoie. Valoarea poate varia de la 2 la 10.

Aplicație sau fișier de deschis - Această listă vă permite să adăugați o aplicație, un fișier sau un alt eveniment RightBooth la fiecare dintre elementele de meniu. Faceți clic pe intrările din listă pentru a căuta o aplicație, fișier sau eveniment RightBooth pentru fiecare element de meniu.

Argumente pentru linia de comandă - Această listă vă permite să adăugați argumente opționale pentru linia de comandă la aplicațiile adăugate în lista de aplicații (mai sus). Argumentele liniei de comandă nu fac obiectul acestui manual, așa că dacă aplicația aleasă de dvs. necesită argumente ale liniei de comandă, ar trebui să consultați documentația specifică aplicației pentru mai multe detalii. Rețineți că argumentele liniei de comandă nu sunt necesare pentru fișiere sau fișiere de evenimente RightBooth.

Informație

Acest tip de eveniment vă permite să creați un eveniment care va afișa o secvență de ecrane de informații pentru utilizatorii evenimentului. Când creați un nou eveniment Informații, acesta nu va conține inițial niciun ecran de eveniment, așa că va trebui să utilizați Editorul de ecran pentru a adăuga ecrane la acest eveniment. Evenimentele informaționale pot fi folosite pentru a prezenta utilizatorilor propriul text, imagine, video, audio și conținut web, iar acest lucru poate face parte dintr-un flux de evenimente (vezi mai târziu).

Evenimentele informative nu includ meniuri sau tipuri de înregistrare.

Interruptibil - Bifați această opțiune dacă doriți ca utilizatorii să poată întrerupe un eveniment de informare în timpul redării acestuia. Un eveniment de informare poate fi întrerupt utilizând metoda curentă de introducere a utilizatorului (vezi Intrarea utilizatorului). Când un eveniment de informare este întrerupt, RightBooth va începe apoi să joace evenimentul pe care l-ați specificat în Event Flow (vezi mai târziu). Dacă această opțiune nu este bifată, atunci utilizatorul poate interacționa cu orice elemente de pe ecranele de evenimente care au acțiuni de clic atribuite.

Dosarul de urmărire

Acest tip de eveniment permite configurarea RightBooth astfel încât să monitorizeze un folder pentru apariția fișierelor video și fișierelor foto care sunt create de alte instanțe ale RightBooth sau de alte aplicații. Evenimentul folderului de vizionare poate fi proiectat apoi pentru a procesa aceste videoclipuri și/sau fotografii create extern ca și cum ar fi fost create chiar de RightBooth.

Când se redă un eveniment din folderul de urmărire, acesta va aștepta să apară fișiere noi în folderul de urmărire. Ori de câte ori un fișier nou este plasat (copiat sau mutat) în folderul de urmărire, RightBooth îl va elimina din folderul de urmărire, va procesa fișierul (așa cum este definit de setările și parametrii evenimentului) și îl va plasa în folderul de ieșire al evenimentului. Rețineți că în acest mod, unele dintre ecranele de evenimente nu sunt incluse în Designul evenimentului. Consultați Structura evenimentului.

Redare minimizată – Bifați această opțiune dacă doriți ca evenimentul folderului de vizionare să fie minimizat în bara de activități Windows când se redă. Acest lucru poate fi util dacă evenimentul folderului de urmărire a fost conceput pentru procesarea automată (neinteractivă) a fișierelor și nu doriți să apară pe ecran în timp ce funcționează. Notă: Când este minimizat, puteți readuce evenimentul folderului de urmărire pe ecran complet făcând clic pe pictograma minimizată din bara de activități.

Dosar de urmărire – Folosiți butonul **Deschidere folder** pentru a alege folderul pe care evenimentul îl va monitoriza pentru apariția fișierelor video și a fișierelor foto.

Mai întâi cele mai vechi fișiere – Bifați această opțiune pentru ca cele mai vechi fișiere din folderul de urmărire să fie procesate înaintea fișierelor mai noi.

Păstrați numele fișierelor sursă – Bifați această opțiune dacă doriți ca videoclipurile și fotografiile procesate/ieșite să aibă aceleași nume de fișiere ca și fișierele originale plasate în folderul de ceas. Rețineți că bifarea acestei opțiuni va suprascrie setările de denumire ale fișierelor RightBooth alese (vezi secțiunea: Setări → Dosare/fișiere → Numele fișierelor includ). Dacă alegeți această opțiune, rețineți că, dacă orice fișier care apare în folderul de urmărire are același nume de fișier ca un fișier procesat anterior, RightBooth va suprascrie fișierul procesat anterior cu noul fișier din folderul de ieșire.

Stație de partajare

Acest tip de eveniment permite ca RightBooth să fie configurat ca stație de partajare media. De asemenea, monitorizează un folder (dosarul serverului web local) pentru sosirea videoclipurilor și fotografiilor. Apoi, va permite utilizatorilor să răsfoiască videoclipurile și fotografiile, apoi să scaneze codurile QR de pe ecran pentru a descărca fișierul selectat pe telefoanele lor mobile. Evenimentul Stație de partajare poate fi folosit și pentru a trimite fișiere prin e-mail și pentru a imprima fotografii. Evenimentul Sharing Station este conceput pentru a fi utilizat împreună cu aplicația de server web local aleasă de dvs., fie WampServer, fie Xampp.

Cel mai simplu mod de a crea un eveniment de stație de partajare este să faceți clic pe butonul „Creare” de pe ecranul principal RightBooth, apoi să alegeți opțiunea de la stația de partajare și să urmați toți pașii din Event Wizard.

Pentru detalii complete despre cum să configurați și să utilizați un eveniment Sharing Station împreună cu aplicația de server web local aleasă, consultați secțiunea: **Accesarea videoclipurilor și fotografiilor la nivel local cu coduri QR**

Dosarul serverului web local

Utilizați butonul **Deschidere folder** pentru a alege folderul serverului web local pe care evenimentul îl va monitoriza pentru apariția fișierelor video și a fișierelor foto.

Mai întâi cele mai vechi fișiere – Bifați această opțiune pentru ca cele mai vechi fișiere din folderul serverului web local să fie procesate și afișate înaintea fișierelor mai noi.

Include subfolders – Bifați această opțiune pentru ca evenimentul stației de partajare să afișeze orice subfoldere din folderul serverului web local care conțin alte fișiere video și foto. Utilizatorii evenimentelor pot naviga apoi în subdirectoare pentru a vedea și accesa fișierele.

Afișați numai fișiere cu coduri de acces – Bifați această opțiune pentru ca evenimentul stației de partajare să afișeze numai fișierele care au nume de fișiere care conțin codul de acces introdus curent.

Permite modificări de la distanță – Bifați această opțiune dacă doriți ca evenimentul să fie afectat de modificările de la distanță. Pentru informații complete, consultați secțiunea **Efectuarea de modificări de la distanță la evenimentele RightBooth**.

Structura evenimentului

Fiecare dintre evenimentele dvs. cuprinde un număr de ecrane și articole care vor fi prezentate utilizatorilor dvs. într-o anumită ordine. Fiecare ecran are o anumită funcție pe care poate doriți să o includeți în evenimentul dvs. Toate ecranele selectate de dvs. vor fi apoi disponibile pentru proiectare și aspect folosind Editorul de ecran (vezi mai târziu). Utilizați lista de pe acest panou pentru a selecta ecranele pe care doriți să le includeți în evenimentul dvs.

start

Includeți ecranul de pornire – Bifați această opțiune pentru a include ecranul de pornire. Ecranul Start este primul ecran care va fi afișat într-un eveniment și va fi în mod normal ecranul care este afișat dacă sistemul expiră sau dacă un utilizator își anulează sesiunea. Ecranul Start va afișa în mod implicit un mesaj text de bun venit, fluxul live al camerei și o etichetă text care va cere utilizatorului să interacționeze cu sistemul. Dacă nu bifați această casetă, ecranul Start nu va fi afișat, iar sistemul va afișa următorul ecran pentru evenimentul dvs. În funcție de alegerile dvs. de design, următorul ecran logic poate fi fie ecranul **Termeni și condiții**, ecranul **Detalii utilizator**, ecranul **Alegeți înregistrarea** sau un alt ecran creat de dvs., consultați Adăugare elemente - Ecran.

Resetare Snap Camera – Bifați această opțiune pentru a reseta interacțiunea Snap Camera de fiecare dată când este afișat ecranul Start. Snap Camera va fi resetat pentru a opri obiectivele Snap Camera și pentru a seta selecția inițială a obiectivului înapoi la tasta rapidă: **Num + 1**. Pentru mai multe detalii, consultați secțiunea: **Utilizarea Snap Camera în RightBooth**.

Resetați elementul Afișare/Ascunde stări – Bifați acest lucru pentru a reseta stările inițiale de vizibilitate ale tuturor elementelor de pe toate ecranele din eveniment. Consultați acțiunile Afișare și Ascundere din secțiunea: Alte acțiuni ale articolului.

Continuați cu ecranul următor

Opțiunile din această secțiune vă permit să adăugați reguli care specifică modul în care utilizatorii pot trece de ecranul Start pentru a obține acces la restul funcționalității evenimentului.

Număr de fețe – Bifați această opțiune dacă doriți ca RightBooth să afișeze permanent ecranul Start până când detectează un anumit număr de fețe în fluxul live al camerei. Utilizați caseta de text pentru a introduce

un număr de fețe de la 1 la 4. De exemplu, cu acest setat la 2, când două persoane stau în fața camerei, RightBooth va debloca automat sistemul și va afișa următorul ecran în evenimentul dvs. Notă: Această caracteristică va funcționa numai dacă ecranul Start are un element de cameră inclus în design, acesta nu trebuie să fie vizibil, dar trebuie inclus.

Apăsarea tastei de la tastatură – Bifați această opțiune dacă doriți ca RightBooth să afișeze permanent ecranul Start până când detectează o anumită apăsare de tastă pe tastatura computerului sau de la alte produse periferice care sunt concepute pentru a genera evenimente de apăsare a tastei, cum ar fi comutatorul Stealth 3. Utilizați caseta de text pentru a introduce orice caracter imprimabil (de exemplu, az, 0-9, \$, % etc.) pe care doriți să îl utilizați pentru a trece dincolo de ecranul Start. Această caracteristică facilitează utilizarea mecanismelor de monede pentru a permite implementarea unei funcții de „utilizare plătită” pentru evenimentele dumneavoastră RightBooth. Pe lângă un singur caracter, puteți introduce și următorul text pentru diverse alte taste de la tastatură:

- **Enter** – Tasta Enter
- **Spațiu** – Bara de spațiu
- **F1** – Tasta funcțională F1
- **F2** – Tasta funcțională F2
- ...
- **F12** – Tasta funcțională F12


Cod de acces – Bifați acest lucru dacă doriți să forțați utilizatorii evenimentului să introducă un cod din 6 cifre pentru a vă folosi evenimentul. Codurile de acces pot fi generate în RightBooth Settings → Security.

Cod de acces QR – Bifați acest lucru dacă doriți să solicitați utilizatorilor evenimentului să plaseze un cod QR vizibil (de exemplu, imprimat) în fața lentilei unei camere webcam active, pentru a vă folosi evenimentul. Pentru a utiliza această funcție, trebuie să aveți o cameră web atașată la computer și să fiți configurat ca cameră web principală în videoclipul RightBooth Settings → Cameras → Webcam. Codurile de acces QR pot fi generate în RightBooth Settings → Security.

Termeni

Folosind Notepad (sau similar) vă puteți scrie propriile termeni și condiții și le puteți salva ca fișier text pe computer. Apoi, puteți face referire la acest fișier text în RightBooth, după cum urmează:

Includeți ecranul Termeni și condiții în eveniment – Bifați această opțiune pentru a avea un ecran de Termeni și condiții afișat utilizatorilor dvs. în timpul evenimentului. Acest lucru vă permite să prezentați utilizatorilor termenii și condițiile dvs. privind utilizarea sistemului. Utilizatorilor li se va cere să accepte termenii dumneavoastră înainte de a putea trece dincolo de ecranul Termeni și condiții.

 – Faceți clic pe acest buton pentru a localiza și selecta fișierul text al termenilor și condițiilor. Numele și calea fișierului text selectat vor fi apoi afișate pe acest panou, iar conținutul textului acestuia va fi afișat pe ecranul evenimentului Termeni și condiții.

Ecran Detalii utilizator

Includeți acest ecran dacă doriți să obțineți detalii personale de la utilizatorii evenimentului dvs.

Prenume , Nume, E-mail – Bifați oricare dintre aceste opțiuni pentru ca **ecranul Detalii utilizator să fie** afișat utilizatorilor dumneavoastră în timpul evenimentului. Ecranul Detalii utilizator va solicita utilizatorilor să introducă detaliile selectate înainte de a li se permite să continue cu evenimentul.

Opțional – Utilizați aceste opțiuni pentru a face ca unul sau mai multe dintre detaliile utilizatorului selectate să fie opționale pentru utilizator. Dacă nu este bifată, atunci în timpul evenimentului, utilizatorii trebuie să -și introducă detaliile pentru a trece de ecranul Detalii utilizator. Dacă este bifată, utilizatorii pot face pur și simplu clic pe butonul OK de pe ecranul Detalii utilizator pentru a progresa fără a fi necesar să introducă detaliile lor.

Când ați ales să colectați detalii despre utilizator, de fiecare dată când un utilizator realizează o înregistrare (un videoclip, o fotografie sau un mesaj), următoarele detalii vor fi înregistrate și atașate în fișierul UserDetails.txt aflat în folderul de ieșire ales de **dvs** .:

Data înregistrării, Ora înregistrării, Prenume, Nume, E-mail utilizator, Nume fișier înregistrat

Datele detaliilor utilizatorului vor fi salvate în format CSV (valori separate prin virgulă), care este potrivit pentru încărcare într-o aplicație de calcul de calcul, cum ar fi Microsoft Excel. Iată un exemplu de conținut al fișierului UserDetails.txt tipic:

```
25.05.2020, 14:14:50, Jack Smith ,jacksmith@gmail.com, video-25-05-2020-14-14-50.wmv  
25.05.2020, 14:15:24, John Smith ,johnsmith@gmail.com, foto-25-05-2020-14-15-24.png  
25.05.2020, 14:15:32, Jill Smith, jillsmith@gmail.com , foto-25-05-2020-14-15-32.png
```

Colectați detaliile utilizatorului pe ecranul Mesaj: Prenume, Nume – Când oricare dintre aceste opțiuni este bifată, utilizatorilor li se va cere să-și introducă numele (pentru a însoți mesajul), în timpul unei sesiuni de eveniment Mesaj. Cu toate acestea, dacă ați inclus deja numele lor pe ecranul Detalii utilizator, puteți debifa aceste opțiuni pentru a preveni ca utilizatorul să fie nevoit să-și introducă numele de două ori.

Includeți lista de alegere prin e-mail – Bifați această opțiune pentru a include caracteristica listei de e-mail în evenimentul dvs. de joc. În timpul evenimentului, RightBooth va stoca o listă cu toate adresele de e-mail introduse de utilizatori. Apoi, de fiecare dată când un utilizator începe să-și introducă adresa de e-mail, RightBooth va afișa toate adresele de e-mail care se potrivesc din listă, permițându-i utilizatorului să aleagă una . Această caracteristică este ideală pentru utilizatorii care revin pentru a reutiliza evenimentul. Notă: Ar trebui să testați această funcție pentru a vă asigura că lista de alegere nu ascunde niciunul dintre celelalte elemente interactive de pe ecranul evenimentului.

Alegeți Înregistrare

Includeți ecranul „Alegeți înregistrarea” în eveniment – Bifați acest lucru pentru a include ecranul „Alegeți înregistrarea”. Rețineți că acest ecran este obligatoriu atunci când permiteți utilizatorilor să aleagă un tip de înregistrare (consultați secțiunea: Flux de lucru pentru mai multe tipuri de înregistrare).

Dacă evenimentul dvs. cuprinde un singur tip de înregistrare (de exemplu, fotografii), atunci acest ecran este opțional. Dacă alegeți să includeți acest ecran cu un singur tip de înregistrare, acesta va fi afișat ca un ecran de informații suplimentare în fluxul evenimentului, după ecranul „Start” și înainte de ecranul „Pregătiți-vă”.

Dacă evenimentul dvs. cuprinde o secvență de tipuri de înregistrări, atunci acest ecran este, de asemenea, opțional. Dacă alegeți să includeți acest ecran, acesta va fi afișat ca un ecran de informații suplimentare în fluxul de evenimente, înainte de începerea fiecărui tip de înregistrare din eveniment.

Ecran verde

Această secțiune vă permite să includeți caracteristica Ecran verde în evenimentele dvs. de înregistrare video și captură foto.

Includeți ecran verde atunci când înregistrați videoclipuri - Această setare vă permite să alegeți cum să încorporați caracteristica Ecran verde în înregistrările video:

Nu - Funcția Ecran verde nu va fi inclusă în evenimentul pentru înregistrarea video.

Da, automat - Funcția Ecran verde va fi inclusă și un fișier de fundal va fi selectat automat din lista **de fișiere** de către RightBooth înainte ca fiecare videoclip să fie înregistrat.

Întrebați utilizatorul - Ecranul „Ecran verde” va apărea în eveniment și utilizatorilor li se vor afișa toate fișierele din lista de fișiere. Li se va cere apoi să selecteze un fișier înainte ca fiecare videoclip să fie înregistrat.

Includeți ecran verde atunci când faceți fotografii - Această setare vă permite să alegeți cum să încorporați caracteristica Ecran verde în capturile dvs. foto:

Nu - Funcția Ecran verde nu va fi inclusă în eveniment pentru captura foto.

Da, automat - Funcția Ecran verde va fi inclusă și un fișier de fundal va fi selectat automat din lista **de fișiere** de către RightBooth înainte ca fiecare fotografie să fie făcută.

Întrebați utilizatorul - Ecranul „Ecran verde” va apărea în eveniment și utilizatorilor li se vor afișa toate fișierele din lista de fișiere. Li se va cere apoi să selecteze un fișier înainte de a face fiecare fotografie.

Afișați ecranul verde în fluxul camerei live – Bifați acest lucru pentru ca RightBooth să înlocuiască automat fundalul în fluxul camerei live de pe ecran.

Alegeți fișiere ecran verde - Faceți clic pe acest buton pentru a afișa panoul de selecție Ecran verde, unde puteți crea o listă de fișiere de imagine și/sau video care vor fi folosite ca înlocuitori de ecran verde în timpul evenimentului când utilizatorii înregistrează videoclipuri sau fac fotografii.

Pentru mai multe detalii, consultați secțiunea: Modificarea conținutului articolului → Modificarea conținutului articolului Grid.

Notă: Opțiunile ecranului verde **nu se aplică** atunci când utilizați o cameră DSLR sau o cameră GoPro pentru a înregistra videoclipuri în evenimentele dvs.

Imagine suprapusă

Această secțiune vă permite să includeți funcții de suprapunere a imaginilor în evenimentele dvs.

Includeți la înregistrarea videoclipurilor - Această setare vă permite să alegeți cum să încorporați caracteristica de suprapunere a imaginii în înregistrările video: Imaginea de suprapunere va fi adăugată la:

- înregistrarea video live atunci când utilizați o cameră web.
- fișierul video (după finalizarea înregistrării) dacă ați ales să includeți îmbunătățiri video. Acest lucru se aplică tuturor tipurilor de camere: webcam, DSLR și GoPro.

Nu - Funcția de suprapunere a imaginii nu va fi inclusă în evenimentul pentru înregistrarea video.

Da, automat - Funcția de suprapunere a imaginii va fi inclusă și imaginile vor fi selectate automat din lista **Fișiere** de către aplicație, înainte ca fiecare videoclip să fie înregistrat.

Întrebați utilizatorul - Ecranul „Imagine suprapusă” va apărea în eveniment și utilizatorilor li se va cere să aleagă o imagine înainte ca fiecare videoclip să fie înregistrat.

Includeți la înregistrarea fotografiilor - Această setare vă permite să alegeți cum să încorporați funcția de suprapunere a imaginii în capturile dvs. de fotografii:

Nu - Funcția de suprapunere a imaginii nu va fi inclusă în evenimentul pentru captura foto.

Da, automat - Funcția de suprapunere a imaginii va fi inclusă și imaginile vor fi selectate automat din lista de fișiere de către aplicație, înainte ca fiecare fotografie să fie capturată.

Întrebați utilizatorul - Ecranul „Imagine suprapusă” va apărea în eveniment și utilizatorilor li se va cere să aleagă o imagine înainte de capturarea fiecărei fotografii.

Alegeți fișierele imagine suprapuse - Faceți clic pe acest buton pentru a afișa panoul Imagini suprapuse, unde puteți crea o listă de imagini din Biblioteca media care să fie suprapuse pe înregistrările video și/sau capturile dvs. foto în timpul evenimentului.

Pentru mai multe detalii, consultați secțiunea: Modificarea conținutului articolului → Modificarea conținutului articolului Grid.

Notă: opțiunile de imagine de suprapunere **nu se aplică** atunci când utilizați o cameră DSLR sau o cameră GoPro pentru a înregistra videoclipuri în evenimentele dvs. Dacă doriți să suprapuneți o imagine pe înregistrările video DSLR sau GoPro, utilizați funcțiile de îmbunătățire video.

Logo suprapus

Proprietățile siglei se aplică tuturor elementelor camerei din evenimentul dvs. Folosind proprietățile logo-ului, puteți plasa o imagine (cum ar fi sigla companiei) peste toate fișierele video înregistrate și fotografiile create în timpul evenimentului. Rețineți că (spre deosebire de toate celelalte proprietăți) proprietățile siglei se aplică tuturor elementelor camerei de pe toate ecranele, acestea nu sunt specifice ecranului.

Includeți la înregistrarea videoclipurilor – Bifați această opțiune pentru a adăuga un logo la videoclipurile dvs.

Includeți când faceți fotografii – Bifați această opțiune pentru a adăuga un logo la fotografiile dvs.

Poziție - Selectați poziția aleasă pentru logo pe fișierele înregistrate. Alege din:

Stânga sus - Logo-ul este plasat în colțul din stânga sus.

Sus - Logo-ul este centrat orizontal de-a lungul marginii superioare.

Dreapta sus - Logo-ul este plasat în colțul din dreapta sus.

Stânga - Logo-ul este centrat vertical pe marginea stângă.

Mijloc - Logo-ul este plasat în mijloc.

Dreapta - Logo-ul este centrat vertical pe marginea dreaptă.

Stânga jos - Logo-ul este plasat în colțul din stânga jos.

De jos - Logo-ul este centrat de-a lungul marginii de jos.

Dreapta jos - Logo-ul este plasat în colțul din dreapta jos.

Alegeți o imagine de siglă - Faceți clic pe aceasta pentru a selecta un fișier imagine care să fie utilizat pentru siglă.

Dimensiune % - Faceți clic pe aceasta pentru a modifica dimensiunea siglei. Această valoare reprezintă dimensiunea siglei ca procent din lățimea înregistrărilor video și a capturilor foto. De exemplu, dacă dimensiunea curentă a videoclipului este de 800 x 600 pixeli, atunci setarea **Dimensiune = 50** va face ca sigla să fie dimensionată astfel încât lățimea sa să fie de 400 pixeli.

Notă: Opțiunile pentru logo-ul de suprapunere **nu se aplică** atunci când utilizați o cameră DSLR sau o cameră GoPro pentru a înregistra videoclipuri în evenimentele dvs. Dacă doriți să suprapuneți o siglă pe înregistrările video DSLR sau GoPro, utilizați funcțiile de îmbunătățire video.

Pregatește-te

Includeți ecranul „Pregătiți-vă” în eveniment - Bifați această opțiune pentru a include ecranul „Pregătiți-vă” în eveniment. Dacă este bifat, acest ecran va apărea după ce utilizatorul a selectat un tip de eveniment și înainte ca ecranul Numărătoare inversă să fie afișat.

Când ecranul „Pregătiți-vă” este inclus în eveniment, puteți selecta opțional cu ce tip de înregistrare a evenimentului va fi afișat. Acest lucru se realizează folosind proprietățile „Afișează cu” pentru ecranul „Pregătește-te” din Editorul de ecran. Dacă faceți mai multe fotografii, puteți alege opțional ce numere de fotografie vor afișa acest ecran folosind proprietatea „Afișați cu fotografie”. Consultați Aspectul proprietăților →editorului de ecran →.

Începeți înregistrarea videoclipurilor pe ecranul „Pregătiți-vă” – Dacă bifați această opțiune, inițializarea înregistrării video va începe când este afișat ecranul „**Pregătiți-vă**”. Dacă nu este bifată, inițializarea va începe când este afișat ecranul **Înregistrare video** (setarea implicită). Cu unele camere și echipamente, este posibil să descoperiți că sistemul dumneavoastră poate dura câteva secunde pentru a inițializa înregistrarea video, ceea ce poate determina utilizatorii să înceapă să vorbească înainte ca videoclipul să fie capturat pe disc. Pentru a preveni acest lucru, bifați această opțiune pentru ca înregistrarea video să fie inițializată înainte ca ecranul **Înregistrare video** să fie afișat utilizatorului.

Numărătoare inversă

Includeți ecranul Numărătoare inversă în eveniment – Bifați această opțiune pentru a include ecranul „Numărătoare inversă” în eveniment. Dacă este bifat, acest ecran va apărea înainte ca utilizatorul să înceapă înregistrarea evenimentului (de exemplu, videoclip sau fotografie)

Când ecranul „Numărătoare inversă” este inclus în eveniment, puteți selecta opțional cu ce tip de înregistrare a evenimentului va fi afișat. Acest lucru se realizează folosind proprietățile „Afișați cu” pentru ecranul „Numărătoare inversă” din Editorul de ecran. Dacă faceți mai multe fotografii, puteți alege opțional ce numere de fotografie vor afișa acest ecran folosind proprietatea „Afișați cu fotografie”. Consultați Aspectul proprietăților →editorului de ecran →.

Notă: Valoarea număratoarea inversă este definită în elementul Numărătoare inversă de pe ecranul Numărătoare inversă. Vezi secțiunea: Screen Designer.

Valoarea număratoarea inversă pentru fiecare fotografie – Dacă ați ales să afișați ecranul Numărătoare inversă pentru fotografii, atunci în mod implicit, fiecărei fotografii i se va acorda aceeași valoare de pornire a numărătorii inverse, așa cum este definită în elementul Numărătoare inversă din ecranul propriu Numărătoare inversă . Dar dacă doriți să aveți o valoare de început diferită pentru număratoarea inversă pentru fiecare dintre fotografii, bifați această opțiune și furnizați valorile numerice de început pentru număratoarea inversă (în secunde) în caseta de text însoțitoare.

Valorile număratoarei inverse trebuie separate prin virgule, punct și virgulă sau spații, de exemplu:

5,3,3 - Prima fotografie primește o număratoare inversă de 5 secunde. A doua și a treia fotografie au fiecare o număratoare inversă de 3 secunde.

Notă: Dacă în caseta de text există mai puține valori de numărătoare inversă decât numărul de fotografii în eveniment, fotografiilor rămase li se va acorda valoarea de numărătoare inversă definită în elementul Numărătoare inversă de pe ecranul Numărătoare inversă.

Fa o poza

Această secțiune vă permite să aplicați diverse funcții pe ecranul Faceți fotografie, care vor fi afișate de fiecare dată când se face o fotografie.

Întârziere pentru captarea fotografiilor – Aceasta vă permite să adăugați un timp de întârziere a captării fotografiilor la ecranul „Fă fotografiere”. Acesta este intervalul de timp pe care RightBooth îl va aștepta înainte de a captura o fotografie după ce ecranul este afișat. În mod implicit, întârzierea de captare este de 0,5 secunde pentru evenimentele foto standard pentru a afișa scurt promptul text „Zâmbet” și este de 1,5 secunde pentru evenimentele din cabina oglinzii pentru a permite afișarea animației cabinei cu oglindă „Fă fotografiere” înainte de a captura o fotografie.

Un motiv pentru care ați putea dori să modificați această valoare pentru un anumit fișier de eveniment este atunci când ați adăugat un videoclip mai lung de redare (sau GIF animat) la ecranul „Fă fotografiere” și doriți să sincronizați captura foto cu un anumit punct din redare fișier video (sau GIF animat). De exemplu, este posibil să redați un videoclip care informează utilizatorul să „Zâmbească”, care apare la 3 secunde în videoclip, caz în care ar trebui să setați această întârziere a capturii fotografiilor la ceva de genul 3,5 secunde pentru a forța capturarea să aibă loc puțin după „ Solicitarea „Zâmbește” care apare în videoclip.

NOTĂ : Dacă setați timpul de întârziere a capturii fotografiilor la o valoare mai mare decât timpul de expirare a ecranului „Fă fotografiere”, atunci timpul de expirare a ecranului „Fă fotografiere” va fi setat automat să fie același cu întârzierea capturii fotografiilor. Pentru mai multe informații despre timeout-ul ecranului, consultați secțiunea: Proprietăți: Proprietăți timeout.

Includeți „efect bliț de ecran” - Bifați această opțiune pentru ca ecranul să clipească alb pentru scurt timp atunci când fiecare fotografie este capturată, pentru a imita blițul camerei.

Vizualizare live – Această setare vă permite să alegeți ce se întâmplă cu elementul de vizualizare live a camerei pentru timpul rămas după ce fotografia a fost capturată pe ecranul Faceți fotografie. Opțiunile sunt:

Live – elementul camerei continuă să afișeze feedback live.

Înghețare – elementul aparatului foto arată rama foto capturată.

Negru – elementul aparatului foto arată o imagine neagră.

Înlocuiți o fotografie – Când această setare este bifată și în timpul unui eveniment de redare, RightBooth va înlocui automat una dintre fotografiile făcute de fiecare utilizator cu o imagine dintr-o listă de imagini predefinită.

Alegeți imagini – Faceți clic pe acest buton pentru a vă permite să selectați una sau mai multe imagini care vor fi folosite ca înlocuitori de fotografii. RightBooth va selecta o fotografie la întâmplare din acest set de fiecare dată când este necesară înlocuirea unei fotografii.

Prima fotografie – Prima fotografie din setul de fotografii al fiecărui utilizator va fi înlocuită.

Ultima fotografie – Ultima fotografie din setul de fotografii al fiecărui utilizator va fi înlocuită.

Includeți un ecran „Reluați fotografia” – Bifați această opțiune pentru a include un ecran „Reluați fotografia” în fluxul evenimentului. Acest ecran va fi plasat imediat după ecranul „Fă fotografie” din lista de ecrane. În unele cazuri, s-ar putea să constatați că o captură foto nu este finalizată din cauza unor factori în

afara controlului RightBooth, de exemplu, o cameră DSLR poate să nu reușească să facă o fotografie în timpul specificat din cauza problemelor cu focalizarea automată. Condiția implicită în această situație este ca RightBooth să afișeze un mesaj de avertizare roșu care indică eșecul. Dacă bifați această opțiune, de fiecare dată când apare o eșec de capturare a fotografiilor, RightBooth va afișa utilizatorului ecranul „Reluați fotografia” și va încerca apoi să reface fotografia.

Numărul de încercări – Setati numărul de încercări care vor fi utilizate pentru refacerea fiecărei fotografii în cazul eșecului captării.

Foto AI

Această secțiune vă permite să includeți și să aplicați efecte foto generate de AI la fotografiile care sunt realizate în evenimentele dvs. de captură foto. Notă: pentru a putea utiliza Photo AI, trebuie mai întâi să configurați setările Furnizorilor de servicii AI. Consultați secțiunea: RightBooth Settings → AI.

AI de fundal

Această secțiune vă permite să includeți înlocuirea fundalului foto AI în fluxul evenimentului. Puteți alege între două metode de înlocuire a fundalului AI:

Imagine – Bifați această opțiune pentru ca fundalul fotografiei să fie înlocuit automat cu o imagine localizată pe computer.

Lista imagini – Faceți clic pe acest buton pentru a selecta una sau mai multe imagini de pe computer care vor fi folosite pentru înlocuirea fundalului foto.

Descriere text – Bifați această opțiune pentru ca fundalul fotografiei să fie înlocuit cu o imagine care este generată automat AI dintr-o descriere text furnizată.

Descrieri automate de text – Introduceți una sau mai multe descrieri de fundal pentru a fi utilizate atunci când AI de fundal este setat la „Da, automat” (vezi mai jos). Fiecare linie de text este folosită ca descriere separată a textului.

Aleatoriu – Bifați această opțiune pentru ca RightBooth să selecteze aleatoriu o descriere text din Descrierile automate ale textului.

Opțiunile de înlocuire a fundalului foto sunt:

Nu – Înlocuirea fundalului nu va fi inclusă în evenimentul de captură foto.

Da, automat – Înlocuirea fundalului va avea loc automat după fiecare fotografie.

- Dacă ați ales Înlocuirea fundalului **imaginii**, RightBooth va selecta automat o imagine de fundal din lista de imagini furnizată (vezi mai sus).
- Dacă ați ales Înlocuirea fundalului **cu descrierea textului**, RightBooth va selecta automat o descriere a textului de fundal din lista furnizată (vezi mai sus).

Întrebați utilizatorul – După ce fiecare fotografie este făcută, utilizatorului i se vor prezenta opțiuni de înlocuire a fundalului, după cum urmează:

- Dacă ați ales Înlocuirea fundalului **imaginii**, **ecranul evenimentului „Imagine de fundal AI”** va fi inclus în eveniment, unde utilizatorilor li se va cere să aleagă o imagine de fundal pentru fotografia lor.

- Dacă ați ales înlocuirea fundalului **descrierii textului** , **ecranul evenimentului** „ **Text de fundal AI**” va fi inclus în eveniment, unde utilizatorilor li se va cere să introducă text care descrie fundalul pe care îl doresc în fotografia lor, de exemplu: „ **pe plajă la apus de soare**”

AI din desene animate

Notă: Această funcție este furnizată în prezent de furnizorul de servicii AI: cutout.pro.

Această secțiune vă permite să includeți înlocuirea desenelor animate AI în fluxul evenimentului și va înlocui oamenii pentru echivalentele lor din desene animate. Opțiunile tale sunt:

Nu – Înlocuirea desenelor animate nu va fi inclusă în evenimentul de captură foto.

Da, automat – Înlocuirea desenelor animate va avea loc automat după fiecare fotografie.

- **Aleatoriu** – Bifați această opțiune pentru ca RightBooth să aleagă aleatoriu un stil de desen animat dintre stilurile incluse (vezi mai jos).

Întrebați utilizatorul – Ecranul evenimentului „ **Desenică AI**” va fi inclus în eveniment, unde după ce fiecare fotografie este făcută, utilizatorului i se va cere să aleagă un stil de înlocuire a desenelor animate dintre stilurile incluse (vezi mai jos).

Numai cap – Bifați această opțiune pentru ca RightBooth să înlocuiască numai capetele oamenilor cu echivalentul lor din desene animate.

Stiluri de desene animate

Sunt oferite o selecție de stiluri de desene animate. Bifați stilurile pe care doriți să le includeți în eveniment. Deplasați mouse-ul peste numele stilurilor pentru a vedea stilul de desen animat asociat

Filtre foto

Această secțiune vă permite să includeți funcția de filtru foto în cadrul evenimentelor de captură foto. Prin includerea filtrelor foto, utilizatorii pot modifica aspectul fiecărei fotografii după ce aceasta a fost făcută.

Includeți filtre foto - Bifați această opțiune pentru a include ecranul „Filtre foto” în cazul în care utilizatorilor li se va cere să aleagă un filtru care să fie aplicat fiecărei fotografii după ce aceasta a fost realizată.

Da, automat – Bifați această opțiune pentru ca RightBooth să aplice automat unul dintre filtrele alese la întâmplare pentru fiecare fotografie realizată. Cu această opțiune selectată, ecranul de eveniment „Alegeți filtrul” nu va fi inclus în eveniment.

Întrebați utilizatorul – Bifați această opțiune dacă doriți să permiteți utilizatorilor evenimentului să aleagă un filtru de fotografie după fiecare fotografie. Cu această opțiune selectată, ecranul „Alegeți evenimentul de filtru” va fi inclus în eveniment.

Lista de filtre – Alegeți filtrele pe care doriți să le includeți în eveniment. Filtrele alese de dvs. vor fi afișate pentru selecție pe ecranul „Alegeți filtre” și vor fi, de asemenea, folosite dacă este necesară selecția automată.


Îmbunătățiri _

În această secțiune puteți selecta combinații de îmbunătățiri care pot fi aplicate videoclipurilor înregistrate și fotografiilor capturate. Veți vedea două file: „ **Videoclipuri** ” pentru a accesa îmbunătățirile video și „ **Fotografii** ” pentru a accesa îmbunătățirile pentru fotografii.

Îmbunătățiri video

Adăugați îmbunătățiri – Bifați această opțiune pentru a aplica îmbunătățiri video înregistrărilor dvs. video.

Video de referință

 - Faceți clic pe acest buton pentru a alege un videoclip de referință pentru a testa îmbunătățirile video și, de asemenea, pentru a alege o culoare opțională de înlocuire a ecranului verde în videoclipurile înregistrate. Notă: Înlocuirea ecranului verde este necesară numai dacă ați ales să includeți îmbunătățirea imaginii/video de fundal (vezi mai jos) . Pentru cele mai bune rezultate, utilizați mai întâi RightBooth pentru a înregistra un videoclip (fără îmbunătățiri), unul care conține o culoare de fundal pe care doriți să o faceți transparentă (cum ar fi culoarea unei pânze verzi). Apoi, pe acest panou, alegeți fișierul video înregistrat, astfel încât să poată fi folosit atât ca videoclip de referință pentru selecția culorilor, cât și pentru testarea îmbunătățirii video.

... Faceți clic pe acest buton pentru a selecta o culoare din fișierul video de referință care va deveni transparentă atunci când un videoclip sau o imagine de fundal este inclusă în îmbunătățirile video.


Alegeți îmbunătățiri video

Puteți alege să includeți orice combinație a următoarelor îmbunătățiri video:

Cadru video – Bifați această opțiune pentru a include un cadru din videoclipul sursă care va fi adăugat ca imagine statică la începutul videoclipului îmbunătățit.


% - Introduceți un număr între 0 și 100 care specifică poziția în videoclipul sursă de unde va fi luată imaginea statică. 0 = începutul videoclipului, 100 = sfârșitul videoclipului. Exemplu: 50 = imaginea va fi luată din mijlocul videoclipului sursă


Sec. – Introduceți un număr care specifică pentru cât timp va fi afișată imaginea statică la începutul videoclipului îmbunătățit.

 - **Intro video/image** - Alegeți un fișier video sau un fișier imagine care va fi adăugat la începutul înregistrării video îmbunătățite. Dacă alegeți un fișier imagine, atunci veți putea specifica durata de timp în care fișierul imagine va apărea la începutul videoclipului îmbunătățit.


Notă: dacă alegeți să includeți îmbunătățirea fundalului sau îmbunătățirea suprapunerii (vezi mai jos), acestea nu vor fi aplicate videoclipului/imaginei de prezentare.


Tranziție – Alegeți un efect de tranziție care va fi aplicat între videoclipul introductiv (sau imaginea) și videoclipul înregistrat.

 - **Fundal** - Alegeți un fișier video sau un fișier imagine care va fi adăugat și redat în spatele videoclipului înregistrat în videoclipul îmbunătățit. Dacă alegeți această opțiune, atunci ar trebui să selectați și o culoare din videoclipurile înregistrate, o culoare care va deveni transparentă, astfel încât videoclipul (sau imaginea) de fundal să fie vizibil în videoclipul îmbunătățit (vezi mai jos).

 - **Suprapunere video** - Alegeți un fișier video care va fi adăugat și redat deasupra videoclipului înregistrat în videoclipul îmbunătățit.


... Faceți clic pe acest buton pentru a selecta o culoare din fișierul video suprapus care va deveni transparent, astfel încât videoclipul înregistrat să fie vizibil în spatele videoclipului suprapus în videoclipul îmbunătățit.

 - **Imagine suprapusă** - Alegeți un fișier imagine care va fi adăugat și afișat deasupra videoclipului înregistrat. Dacă alegeți această opțiune, atunci ar trebui să alegeți o imagine care conține culori transparente (de exemplu, un fișier PNG de 32 de biți cu un canal alfa), astfel încât videoclipul înregistrat să fie vizibil în videoclipul îmbunătățit.

 - **Outro video/imagine** - Alegeți un fișier video sau un fișier imagine care va fi adăugat la sfârșitul înregistrării video îmbunătățite. Dacă alegeți un fișier imagine, atunci veți putea specifica durata de timp în care fișierul imagine va apărea la sfârșitul videoclipului îmbunătățit.

Notă: dacă alegeți să includeți îmbunătățirea fundalului sau îmbunătățirea Suprapunere (vezi mai sus), acestea nu vor fi aplicate videoclipului (sau imaginii) din nou.

Tranziție – Alegeți un efect de tranziție care va fi aplicat între videoclipul înregistrat și videoclipul final (sau imagine).

 - **Audio** - Alegeți un fișier audio care va fi adăugat la videoclipul îmbunătățit. Fișierul audio va înlocui toate celelalte fișiere audio din orice alte fișiere video utilizate la crearea videoclipului îmbunătățit. Dacă alegeți să nu adăugați un fișier audio, sunetul din înregistrarea video originală (dacă există) va fi utilizat în videoclipul îmbunătățit (dar numai dacă îmbunătățirea Segmente video NU este utilizată). Când alegeți un fișier audio, veți avea opțiunea de a adăuga mai mult de un fișier audio la Lista de fișiere audio. Dacă Lista de fișiere conține mai multe fișiere audio, RightBooth va alege un fișier audio diferit din listă de fiecare dată când se realizează o îmbunătățire video. Fișierul audio va fi fie ales secvențial, fie aleatoriu dacă opțiunea „**Aleatoare**” este bifată în panoul Listă de fișiere.

Segmente video – Bifați această opțiune și introduceți unul sau mai multe segmente video opționale în tabel, care vor fi apoi redat în secvență în videoclipul îmbunătățit. Fiecare segment video este definit după cum urmează:

- **< Procent de început al segmentului** - Poziția de pornire în videoclipul înregistrat. Acesta este un număr de la 0 la 100, unde 0 este începutul videoclipului înregistrat și 100 este sfârșitul videoclipului înregistrat. Exemple: 25 este un sfert din videoclip, 50 este jumătate din videoclip etc. Sunt permise procente fracționale.
- **>> Procent de oprire segment** - Poziția de oprire din videoclipul înregistrat. Acesta respectă aceleași reguli ca procentul de început al segmentului.
- **Viteza segmentului** - Acesta este un număr care definește viteza de redare a segmentului. Intervalul admis este de la 0,1 la 10. Exemple: 1 = viteza normală. 0,5 = jumătate de viteză. 2 = Viteza de două ori normală etc. Sunt permise valori fracționate ale vitezei.
- **Efect de segment** – Acest lucru vă permite să aplicați un efect video segmentului. Alegeți din lista de efecte.
- **Segment Color** – Aceasta vă permite să schimbați culoarea segmentului video. Alegeți din lista de culori.
- **Tranziție** – Alegeți un efect de tranziție care va fi aplicat între fiecare dintre segmentele video. Notă: dacă oricare dintre segmente are o durată mai mică de o secundă, atunci tranziția NU se va aplica niciunui dintre segmentele video. Efectele de tranziție pot fi utilizate numai atunci când nu se utilizează îmbunătățirea video „Mod rapid”.

Notă: dacă procentul de început al segmentului specificat este mai mare decât procentul de oprire a segmentului, segmentul va fi redat invers în videoclipul îmbunătățit.

Exemple de segmente video:

<	>>	Viteză	Explicație
0	25	1	Redați primul sfert din videoclipul înregistrat la viteza inițială înregistrată
75	50	5	Redați cel de-al treilea sfert din videoclipul înregistrat în sens invers la viteza înregistrată de 5 ori
90	100	0,25	Redați ultimii 10% din videoclipul înregistrat la un sfert din viteza înregistrată

Dacă nu furnizați niciun segment video, videoclipul complet înregistrat va fi folosit în videoclipul îmbunătățit.

Fotografie și Efecte de Segment Fotografie Flash

Dacă alegeți unul dintre efectele de segment Foto, fotografia este definită după cum urmează:

- **|< Segment start** - Poziția din videoclipul înregistrat care definește cadrul care va fi folosit ca fotografie.
- **>>| Oprire segment** – Această valoare specifică cât timp doriți să fie afișată fotografia în videoclipul îmbunătățit. Interval valabil de la 0,1 la 4 secunde.

Notă: opțiunile Viteză segment și Culoare nu se aplică efectelor foto.

Butoanele instrumentului pentru segmentul video

+ Faceți clic pe acest buton pentru a adăuga un nou segment la lista de segmente

Bin – Faceți clic pe acest buton pentru a elimina rândurile de segmente selectate din listă.

↑ - Faceți clic pe acest buton pentru a muta rândurile de segmente selectate în sus în listă.

↓ - Faceți clic pe acest buton pentru a muta rândurile de segmente selectate în sus în listă.

Deschidere – Faceți clic pe acest buton pentru a deschide un fișier cu listă de segmente salvat anterior.

Salvare / Salvare ca – Faceți clic pe aceste butoane pentru a salva lista de segmente curente într-un fișier.

Puteți selecta rânduri de segment făcând clic cu mouse-ul în celula cea mai din stânga a rândului. Selectați mai multe rânduri ținând apăsată tasta Ctrl de pe tastatură în timp ce faceți clic în cele mai multe celule din stânga rândurilor pe care doriți să le selectați.

Utilizarea mai multor fișiere cu segmente video

Dacă alegeți să utilizați segmente video, în mod implicit RightBooth va folosi segmentele video care sunt definite în prezent în tabelul Segmente video. Aceasta înseamnă că fiecare videoclip îmbunătățit va primi aceleași segmente video. Dacă doriți ca RightBooth să folosească diferite segmente video pentru fiecare videoclip îmbunătățit, bifați opțiunea „ **Fișiere** ” . Acest lucru vă va permite apoi să alegeți și să adăugați unul sau mai multe fișiere de segment video în panoul Listă de fișiere cu segmente. Dacă Lista de fișiere conține mai mult de un fișier de segment video, RightBooth va alege apoi un fișier segment diferit din listă de fiecare dată când se realizează o îmbunătățire video, permițând ca fiecare dintre videoclipurile dvs. să fie îmbunătățit cu segmente video diferite. Fișierul segmentului video va fi fie ales secvențial sau aleatoriu dacă opțiunea „ **Aleatoriu** ” este bifată în panoul Listă de fișiere.


Rețineți că videoclipul îmbunătățit este, de asemenea, supus setărilor de post-procesare video RightBooth găsite în:

RightBooth Settings →Diverse →Post-procesare video

Îmbunătățiri ale fotografiilor

Adăugați îmbunătățiri – Bifați această opțiune pentru a aplica îmbunătățiri fotografiilor dvs. și pentru a crea un fișier video care conține o secvență de fotografii îmbunătățite.

Fotografii de test de referință

 - Faceți clic pe acest buton pentru a alege una sau mai multe imagini de referință pentru a testa îmbunătățirile foto. Pentru cele mai bune rezultate, mai întâi utilizați RightBooth pentru a face câteva fotografii, apoi alegeți pe acest panou fotografiile capturate pentru testarea dvs. de îmbunătățire a fotografiilor.


Alegeți îmbunătățiri pentru fotografii

Puteți alege să includeți orice combinație a următoarelor îmbunătățiri foto:

Cadru video – Bifați această opțiune pentru a include un cadru din secvența finală de fotografii care va fi adăugat ca imagine statică la începutul fișierului video.


% - Introduceți un număr între 0 și 100 care specifică poziția în cadrul secvenței foto de unde va fi luată imaginea statică. 0 = începutul secvenței de fotografii, 100 = sfârșitul secvenței de fotografii. Exemplu: 50 = imaginea va fi luată din mijlocul secvenței foto.

Sec. – Introduceți un număr care specifică pentru cât timp va fi afișată imaginea statică la începutul fișierului video.


 - **Intro video/image** - Alegeți un fișier video sau un fișier imagine care va fi adăugat la începutul secvenței foto. Dacă alegeți un fișier imagine, atunci veți putea specifica durata de timp în care va apărea fișierul imagine.


Notă: dacă alegeți să includeți îmbunătățirile de suprapunere (vezi mai jos), acestea nu vor fi aplicate videoclipului/imaginei de prezentare.

Tranziție – Alegeți un efect de tranziție care va fi aplicat între sfârșitul videoclipului introductiv (sau al imaginii) și începutul secvenței foto.

 - **Suprapunere video** - Alegeți un fișier video care va fi adăugat și redat deasupra secvenței de fotografii.


... Faceți clic pe acest buton pentru a selecta o culoare din fișierul video suprapus, care va deveni transparentă, astfel încât secvența de fotografii să fie vizibilă în spatele videoclipului suprapus.

 - **Imagine suprapusă** - Alegeți un fișier imagine care va fi adăugat și afișat deasupra secvenței de fotografii. Dacă alegeți această opțiune, atunci ar trebui să alegeți o imagine care conține culori transparente (de exemplu, un fișier PNG de 32 de biți cu un canal alfa), astfel încât secvența de fotografii să fie vizibilă în videoclipul final.

 - **Outro video/imagine** - Alegeți un fișier video sau un fișier imagine care va fi adăugat la sfârșitul secvenței foto. Dacă alegeți un fișier imagine, atunci veți putea specifica durata de timp în care va apărea fișierul imagine.

Notă: dacă alegeți să includeți îmbunătățirile de suprapunere (vezi mai sus), acestea nu vor fi aplicate videoclipului (sau imaginii) din nou.

Tranziție – Alegeți un efect de tranziție care va fi aplicat între sfârșitul secvenței foto și începutul videoclipului (sau al imaginii).

 - **Audio** - Alegeți un fișier audio care va fi adăugat la videoclipul final. Fișierul audio va înlocui toate celelalte fișiere audio din orice alte fișiere video utilizate la crearea videoclipului final. Când alegeți un fișier audio, veți avea opțiunea de a adăuga mai mult de un fișier audio la Lista de fișiere audio. Dacă Lista de fișiere conține mai multe fișiere audio, RightBooth va alege un fișier audio diferit din listă de fiecare dată când se realizează o îmbunătățire video. Fișierul audio va fi fie ales secvențial, fie aleatoriu dacă opțiunea „**Aleatoare**” este bifată în panoul Listă de fișiere.

Efectul Ken Burns

Bifați acest lucru pentru a crea o secvență foto cu efectul Ken Burns.

Fade – Bifați această opțiune pentru a adăuga un efect de estompare între fiecare fotografie din secvență.

Viteză – Introduceți viteza efectelor de pan și zoom Ken Burns.

Ecran Ocupat – Bifați acest lucru pentru a afișa ecranul Ocupat în timp ce îmbunătățirile foto sunt create în timpul evenimentului de redare.

Opțiuni comune pentru îmbunătățirile video și foto

Re-codificare – Bifați această opțiune dacă includeți videoclipuri la rate de cadre mai mari de 60 fps (în special 120 fps) și doriți ca videoclipurile dvs. să fie redare fără probleme pe toate dispozitivele mobile. Notă: Unele dispozitive mobile pot începe să recodifice videoclipuri la 120 fps sau chiar să reducă secțiuni la o rată de cadre greșită. Această opțiune previne problema prin re-codificarea videoclipului final până la 30 fps optimizat. Notă: Acest proces adaugă mai mult timp procesului general de îmbunătățire.

Mod rapid – Bifați această opțiune pentru ca RightBooth să utilizeze o metodă mai rapidă de procesare a îmbunătățirii. Această opțiune poate reduce timpul necesar pentru a efectua îmbunătățirile cu până la 50%. Vă rugăm să rețineți că îmbunătățirile de tranziție nu sunt disponibile cu „Modul rapid”.

Test – Faceți clic pe acest buton pentru a vedea rezultatele îmbunătățirilor selectate.

Raport – Bifați acest lucru pentru a vedea un raport al celui mai recent Test. Raportul arată cât timp este nevoie pentru a efectua fiecare dintre îmbunătățirile alese.

Afișați videoclipul – Faceți clic pe acest buton pentru a reda cel mai recent videoclip de testare creat.

Setări de conversie – Faceți clic pe acest buton pentru a deschide panoul de setări de conversie video. Acest panou vă permite să modificați diferite setări de conversie video care vor afecta viteza îmbunătățirii video și timpul necesar. Pentru mai multe informații, consultați: RightBooth Settings →Diverse →Setări de conversie

Un cuvânt despre timpii de procesare a îmbunătățirii

Timpul necesar pentru a îmbunătăți un videoclip depinde de mulți factori: inclusiv lungimea videoclipului sursă, rata de cadre, dimensiunea cadrului, setările de conversie și alegerea dvs. de îmbunătățiri și segmente. Utilizați funcția **Test** pentru a verifica ce îmbunătățiri durează cel mai mult timp și alegeți configurația în consecință.

Afișați și reluați

Această secțiune vă permite să decideți dacă le arătați utilizatorilor videoclipurile, fotografiile și mesajele înregistrate după finalizare.

Videoclipuri – Bifați această opțiune pentru ca fiecare videoclip înregistrat să fie redat către utilizator după ce a fost realizată înregistrarea. Când această opțiune nu este bifată, videoclipurile înregistrate nu vor fi afișate utilizatorului, iar sistemul va trece la următorul ecran al evenimentului, cum ar fi ecranul Mulțumesc.

Fotografii – Bifați această opțiune pentru ca fiecare fotografie să fie afișată utilizatorului după ce este făcută. Când această opțiune nu este bifată, fotografiile nu vor fi afișate utilizatorului, iar sistemul va trece la următorul ecran al evenimentului.

Mesaje – Bifați această opțiune pentru ca fiecare mesaj să fie afișat utilizatorului după ce a fost introdus. Când această opțiune nu este bifată, mesajele nu vor fi afișate utilizatorului și sistemul va trece la următorul ecran de eveniment.

Răspunsuri – Bifați această opțiune pentru ca fiecare răspuns video sau mesaj înregistrat să fie afișat utilizatorului. Când această opțiune nu este bifată, răspunsurile nu vor fi afișate utilizatorului și sistemul va trece la următorul ecran al evenimentului.

Videoclipuri Karaoke – Bifați această opțiune pentru ca fiecare videoclip karaoke înregistrat să fie redat utilizatorului după ce a fost făcută înregistrarea. Când această opțiune nu este bifată, videoclipurile înregistrate nu vor fi afișate utilizatorului, iar sistemul va trece la următorul ecran al evenimentului.

Permiteți utilizatorului să refacă – Pentru fiecare dintre cele cinci tipuri de fișiere (mai sus), aveți, de asemenea, opțiunea de a permite utilizatorului să refacă fișierul. Bifarea opțiunii corespunzătoare fișierului ales va face ca butoanele **Redo** și **Keep** să apară pe ecranele **Show** în timpul evenimentului. Acest lucru va permite utilizatorului să-și recreeze cel mai recent videoclip, fotografia sau mesajul creat dacă nu este mulțumit de rezultat.

Numărul de încercări: - Introduceți de câte ori un utilizator poate reface un anumit fișier. Intervalul valid este 1 – 10.

E-mail fișiere

Această secțiune permite ca fotografiile, mesajele și fișierele video (create de utilizatori în timpul evenimentului) să fie trimise prin e-mail (ca fișiere atașate) la adresa de e-mail a utilizatorilor.

Trimiteți prin e-mail videoclipuri

Această secțiune vă permite să alegeți cum să trimiteți prin e-mail videoclipuri în timpul evenimentului.

Nu - videoclipurile nu vor fi trimise automat prin e-mail în timpul evenimentului. Puteți oferi în continuare să **întrebați utilizatorul** (mai jos) dacă această opțiune este setată.

Da, automat - videoclipurile vor fi trimise automat prin e-mail fără a oferi utilizatorului opțiunea.

Mai târziu – fișierele de e-mail vor fi create și salvate în folderul evenimentului curent în timpul evenimentului. Aceste fișiere pot fi apoi trimise prin e-mail mai târziu, de exemplu, după ce evenimentul s-a terminat, folosind funcția de e-mail disponibilă în Sarcini. Consultați Sarcini. Această funcție va permite, de asemenea, trimiterea prin e-mail a videoclipurilor de la o stație de e-mail RightBooth. Consultați secțiunea: **Crearea și imprimarea și trimiterea prin e-mail.**

Întrebați utilizatorul - Utilizatorul va fi întrebat dacă dorește să-și trimită videoclipurile prin e-mail. Această opțiune va adăuga ecranul **Opțiuni video** la eveniment.

Număr de întrebări – Introduceți de câte ori utilizatorului i se va permite să trimită prin e-mail videoclipurile pe ecranul **Opțiuni video** . Interval permis: de la 0 la 99. Dacă valoarea este setată la 0, utilizatorului i se va oferi în continuare opțiunea de a-și trimite videoclipurile prin e-mail până când alege opțiunea **Terminat** din ecranul **Opțiuni video** . Consultați Editorul de ecran .

Trimiteți fotografii prin e-mail

Această secțiune vă permite să alegeți cum să trimiteți fotografii prin e-mail în timpul evenimentului.

Nu - Fotografiile nu vor fi trimise prin e-mail. Puteți oferi în continuare să **întrebați utilizatorul** (mai jos) dacă această opțiune este setată.

Da, automat - Fotografiile vor fi trimise automat prin e-mail fără a oferi utilizatorului opțiunea.

Mai târziu – fișierele de e-mail foto vor fi create și salvate în folderul evenimentului curent în timpul evenimentului. Aceste fișiere pot fi trimise prin e-mail mai târziu, de exemplu, după ce evenimentul s-a terminat, folosind funcția de e-mail disponibilă în Sarcini. Consultați Sarcini. Această funcție va permite, de asemenea, trimiterea prin e-mail a fotografiilor de la o stație de e-mail RightBooth. Consultați secțiunea: **Crearea și imprimarea și trimiterea prin e-mail**.

Întrebați utilizatorul - Utilizatorul va fi întrebat dacă dorește să-și trimită fotografiile prin e-mail. Această opțiune va adăuga ecranul **Opțiuni Foto** la eveniment.

Număr de întrebări – Introduceți numărul de ori în care utilizatorului i se va permite alegerea de a-și trimite fotografiile prin e-mail în ecranul **Opțiuni pentru fotografii** . Interval permis: de la 0 la 99. Dacă valoarea este setată la 0, utilizatorului i se va oferi în continuare opțiunea de a trimite fotografii prin e-mail până când alege opțiunea **Terminat** din ecranul **Opțiuni fotografie** . Consultați Editorul de ecran .

Includeți GIF/WMV animat – Bifați această opțiune pentru a include fișierul GIF (sau WMV) animat în e-mail.

Includeți aspectul de imprimare – Bifați acest lucru pentru a include aspectul de imprimare a fotografiilor în e-mail.

Nu includeți fotografiile – Bifați aceasta pentru a exclude fotografiile individuale din e-mail.

Mesaje prin e-mail

Această setare vă permite să alegeți cum să trimiteți mesajele prin e-mail în timpul evenimentului.

Nu - Mesajele nu vor fi trimise prin e-mail. Puteți oferi în continuare să **întrebați utilizatorul** (mai jos) dacă această opțiune este setată.

Da, automat - Mesajele vor fi trimise automat prin e-mail fără a oferi utilizatorului opțiunea.

Mai târziu – fișierele de e-mail cu mesaje vor fi create și salvate în folderul evenimentului curent în timpul evenimentului. Aceste fișiere pot fi trimise prin e-mail mai târziu, de exemplu, după încheierea evenimentului) folosind funcția de e-mail disponibilă în Sarcini. Consultați Sarcini. Această funcție va permite, de asemenea, să fie trimise prin e-mail fișierele cu mesaje de la o stație de e-mail RightBooth. Consultați secțiunea: **Crearea și imprimarea și trimiterea prin e-mail**.

Întrebați utilizatorul - Utilizatorul va fi întrebat dacă dorește să-și trimită mesajul prin e-mail. Această opțiune va adăuga la eveniment ecranul **Opțiuni mesaj** .

Număr de întrebări – Introduceți numărul de ori în care utilizatorului i se va permite alegerea de a-și trimite mesajul prin e-mail în ecranul **Opțiuni pentru mesaje** . Interval permis: de la 0 la 99. Dacă valoarea este setată la 0, utilizatorului i se va oferi în continuare opțiunea de a-și trimite mesajul prin e-mail până când alege opțiunea **Terminat** din ecranul **Opțiuni mesaj** . Consultați Editorul de ecran .

Nota 1:

Dacă includeți opțiunea de a trimite prin e-mail fotografii, mesaje sau videoclipuri în eveniment și, de asemenea, ați ales să nu includeți setarea **E-mail** în ecranul Detalii utilizator, ecranul **Adresă de e-mail** va fi adăugat la eveniment și va fi afișat fiecărui utilizator. solicitându-le să introducă o adresă de e-mail înainte ca orice fișier să poată fi trimis prin e-mail.

Nota 2:

Dacă alegeți să trimiteți videoclipuri prin e-mail, rețineți că unele servere de e-mail pun o limită în ceea ce privește dimensiunea fișierelor care pot fi atașate la un e-mail, prin urmare, în unele situații, puteți constata că e-mailurile cu atașamente video nu sunt livrate cu succes. Consultați Setări → Dimensiunea rețelilor de socializare .→

Fișiere către SMS-uri din telefon

Aceste setări permit ca fotografiile, mesajele și fișierele video (create de utilizatori în timpul evenimentului) să fie trimise către un telefon mobil prin adresa de e-mail a gateway-ului SMS a furnizorului de servicii mobile.

Videoclipuri pe telefonul SMS

Această secțiune vă permite să alegeți cum să trimiteți videoclipuri în timpul evenimentului.

Nu - Videoclipurile nu vor fi trimise automat în timpul evenimentului. Puteți oferi în continuare să **întrebați utilizatorul** (mai jos) dacă această opțiune este setată.

Da, automat - Videoclipurile vor fi trimise automat fără a oferi utilizatorului opțiunea.

Mai târziu – fișierele de e-mail vor fi create și salvate în folderul evenimentului curent în timpul evenimentului. Aceste fișiere pot fi apoi trimise mai târziu, de exemplu, după ce evenimentul s-a terminat, folosind funcția de e-mail disponibilă în Sarcini. Consultați Sarcini. Această funcție va permite, de asemenea, trimiterea videoclipurilor de la o stație de e-mail RightBooth. Consultați secțiunea: **Crearea și imprimarea și trimiterea prin e-mail**.

Întrebați utilizatorul - Utilizatorul va putea alege să își trimită videoclipul pe un telefon. Această opțiune va adăuga ecranul **Opțiuni video** la eveniment.

Număr de întrebări – Introduceți numărul de ori în care utilizatorului i se va permite alegerea de a-și trimite videoclipul către un telefon în ecranul **Opțiuni video** . Interval permis: de la 0 la 99. Dacă valoarea este setată la 0, utilizatorului i se va oferi în continuare opțiunea de a-și trimite videoclipul până când alege opțiunea **Terminat** din ecranul **Opțiuni video** . Consultați Editorul de ecran .

Fotografii pe telefonul SMS

Această secțiune vă permite să alegeți cum să trimiteți fotografii în timpul evenimentului.

Nu - Fotografiile nu vor fi trimise. Puteți oferi în continuare să **întrebați utilizatorul** (mai jos) dacă această opțiune este setată.

Da, automat - Fotografiile vor fi trimise automat fără a oferi utilizatorului opțiunea.

Mai târziu – fișierele foto vor fi create și salvate în folderul evenimentului curent în timpul evenimentului. Aceste fișiere pot fi apoi trimise mai târziu, de exemplu, după ce evenimentul s-a terminat, folosind funcția de e-mail disponibilă în Sarcini. Consultați Sarcini. Această funcție va permite, de asemenea, trimiterea prin e-mail a fotografiilor de la o stație de e-mail RightBooth. Consultați secțiunea: **Crearea și imprimarea și trimiterea prin e-mail**.

Întrebați utilizatorul - Utilizatorul va putea alege să își trimită fotografiile pe un telefon. Această opțiune va adăuga ecranul **Opțiuni Foto** la eveniment.

Număr de întrebări – Introduceți de câte ori utilizatorului i se va permite alegerea de a-și trimite fotografiile pe ecranul **Opțiuni fotografie** . Interval permis: de la 0 la 99. Dacă valoarea este setată la 0, utilizatorului i se va oferi în continuare opțiunea de a trimite fotografii până când alege opțiunea **Terminat** din ecranul **Opțiuni fotografie** . Consultați Editorul de ecran .

Includeți GIF/WMV animat – Bifați această opțiune pentru a include fișierul GIF animat (sau WMV) în fișierele care sunt trimise pe telefon.

Includeți aspectul de imprimare – Bifați această opțiune pentru a include aspectul de imprimare a fotografiilor în fișierele care sunt trimise pe telefon.

Nu includeți fotografiile – Bifați aceasta pentru a exclude fotografiile individuale din fișierele care sunt trimise pe telefon.

Mesaje către SMS-uri de pe telefon

Această setare vă permite să alegeți cum să trimiteți mesaje în timpul evenimentului.

Nu - Mesajele nu vor fi trimise. Puteți oferi în continuare să **întrebați utilizatorul** (mai jos) dacă această opțiune este setată.

Da, automat - Mesajele vor fi trimise automat fără a oferi utilizatorului opțiunea.

Mai târziu – fișierele cu mesaje vor fi create și salvate în folderul evenimentului curent în timpul evenimentului. Aceste fișiere pot fi apoi trimise mai târziu, de exemplu, după ce evenimentul s-a încheiat) folosind funcția de e-mail disponibilă în Sarcini. Consultați Sarcini. Această funcție va permite, de asemenea, să fie trimise prin e-mail fișierele cu mesaje de la o stație de e-mail RightBooth. Consultați secțiunea: **Crearea și imprimarea și trimiterea prin e-mail**.

Întrebați utilizatorul - Utilizatorul va putea alege să își trimită mesajul către un telefon. Această opțiune va adăuga ecranul **Opțiuni video** la eveniment.

Număr de întrebări – Introduceți numărul de ori în care utilizatorului i se va permite alegerea de a-și trimite mesajul pe ecranul **Opțiuni mesaj** . Interval permis: de la 0 la 99. Dacă valoarea este setată la 0, utilizatorului i se va oferi în continuare opțiunea de a-și trimite mesajul până când alege opțiunea **Terminat** din ecranul **Opțiuni mesaj** . Consultați Editorul de ecran .

Notă - Dacă alegeți să trimiteți videoclipuri, rețineți că unele rețele impun o limită a dimensiunii fișierelor care pot fi trimise, prin urmare, în unele situații, puteți constata că fișierele video nu sunt livrate cu succes. Consultați Setări →Dimensiunea rețelelor de socializare .→

Fișiere pe WhatsApp

Această secțiune permite trimiterea fișierelor foto și video (create de utilizatori în timpul evenimentului) către un cont WhatsApp.

Videoclipuri pe WhatsApp

Această secțiune vă permite să alegeți cum să trimiteți videoclipuri în timpul evenimentului.

Nu - Videoclipurile nu vor fi trimise automat în timpul evenimentului. Puteți oferi în continuare să **întrebați utilizatorul** (mai jos) dacă această opțiune este setată.

Da, automat - Videoclipurile vor fi trimise automat fără a oferi utilizatorului opțiunea.

Întrebați utilizatorul - Utilizatorul va putea alege să își trimită videoclipul într-un cont WhatsApp. Această opțiune va adăuga ecranul **Opțiuni video** la eveniment.

Număr de întrebări – Introduceți de câte ori utilizatorului i se va permite să-și trimită videoclipul pe ecranul **Opțiuni video** . Interval permis: de la 0 la 99. Dacă valoarea este setată la 0, utilizatorului i se va oferi în continuare opțiunea de a-și trimite videoclipul până când alege opțiunea **Terminat** din ecranul **Opțiuni video** . Consultați Editorul de ecran .

Fotografii pe WhatsApp

Această secțiune vă permite să alegeți cum să trimiteți fotografii în timpul evenimentului.

Nu - Fotografiile nu vor fi trimise. Puteți oferi în continuare să **întrebați utilizatorul** (mai jos) dacă această opțiune este setată.

Da, automat - Fotografiile vor fi trimise automat fără a oferi utilizatorului opțiunea.

Întrebați utilizatorul - Utilizatorul va putea alege să își trimită fotografiile într-un cont WhatsApp. Această opțiune va adăuga ecranul **Opțiuni Foto** la eveniment.

Număr de întrebări – Introduceți de câte ori utilizatorului i se va permite alegerea de a-și trimite fotografiile pe ecranul **Opțiuni fotografie** . Interval permis: de la 0 la 99. Dacă valoarea este setată la 0, utilizatorului i se va oferi în continuare opțiunea de a trimite fotografii până când alege opțiunea **Terminat** din ecranul **Opțiuni fotografie** . Consultați Editorul de ecran .

Includeți GIF/WMV animat – Bifați această opțiune pentru a include fișierul GIF animat (sau WMV) în fișierele care sunt disponibile pentru a fi trimise la WhatsApp.

Includeți aspectul de imprimare – Bifați această opțiune pentru a include aspectul de imprimare a fotografiilor în fișierele care sunt disponibile pentru a fi trimise la WhatsApp.

Nu includeți fotografiile – Bifați această opțiune pentru a exclude fotografiile individuale din fișierele care sunt disponibile pentru a fi trimise la WhatsApp.

Imprimați fotografii

Această secțiune vă permite să alegeți să le permiteți utilizatorilor să își imprime fotografiile. Dacă alegeți să permiteți imprimarea fotografiilor, atunci în timpul evenimentului, imprimarea fotografiilor va avea loc după ce fiecare utilizator și-a făcut fotografia (sau fotografiile). Fotografiile vor fi aranjate și tipărite conform designului dvs. de aspect de imprimare (consultați Aspect de imprimare).

Nu – Bifați această opțiune dacă nu doriți ca utilizatorii să imprime fotografii. Puteți oferi în continuare să **întrebați utilizatorul** (mai jos) dacă această opțiune este setată.

Da, automat – Bifați această opțiune dacă doriți ca fotografiile să fie imprimate automat după ce fiecare utilizator și-a făcut fotografiile.

Copii - Introduceți numărul de copii care vor fi tipărite pentru fiecare utilizator când opțiunea Imprimare fotografie este setată la **Da, automat** . Interval permis: de la 1 la 10.

Întrebați utilizatorul – Bifați această opțiune dacă doriți ca utilizatorii dvs. să aibă opțiunea de a-și imprima fotografiile. Această opțiune va adăuga apoi ecranul **Opțiuni Foto** la eveniment. Consultați Editorul de ecran .

Număr de întrebări – Introduceți de câte ori utilizatorului i se va permite să-și imprime fotografiile pe ecranul **Opțiuni foto** . Interval permis: de la 0 la 99. Dacă valoarea este setată la 0, utilizatorului i se va oferi în continuare opțiunea de a tipări fotografii până când alege opțiunea **Terminat** din ecranul **Opțiuni fotografie** . Consultați Editorul de ecran .

Includeți ecranul „Tipărește copii” – Bifează această opțiune pentru a include ecranul **Printează copii** în evenimentul tău. Acest lucru este util dacă doriți să permiteți utilizatorilor să aleagă câte copii de tipărire ar dori să imprime după ce au ales să-și imprime fotografiile pe ecranul Opțiuni foto. Acest ecran va afișa utilizatorului un număr de opțiuni „Imprimare copie”, așa cum este definit de setarea **Opțiuni totale** și

Numărul de copii pentru fiecare listă de opțiuni (mai jos). Acest ecran va apărea numai dacă este bifată și opțiunea **Întrebați utilizatorul** (vezi mai sus).

Total de opțiuni – Introduceți numărul total de opțiuni „Tipărește copii” pe care le veți prezenta utilizatorilor pe ecranul Tipărire copii (mai sus). Interval 1-10.

Număr de copii pentru fiecare opțiune – Această listă vă permite să definiți numărul de copii tipărite de atribuit fiecărei opțiuni în ecranul Print copies. Faceți clic pe fiecare articol din listă pentru a specifica numărul de copii necesare. Intervalul este 1 – 99.

Notă: Dacă selectați **Imprimare fotografii: Da** și bifați, de asemenea, **Întrebați utilizatorul**, apoi în timpul evenimentului, fotografiile fiecărui utilizator vor fi tipărite automat și apoi li se va afișa ecranul **Imprimare fotografii**, permițându-i să aleagă să facă mai multe printuri.

Imprimarea necesită un cod de acces – Bifați acest lucru dacă doriți să forțați utilizatorii evenimentului să introducă un cod de acces pentru a le permite să-și imprime fotografiile. Codurile de acces pot fi create și tipărite în RightBooth Settings → Security.

Salvați aspectul de imprimare ca fișier imagine – Bifați această opțiune pentru a salva aspectul de imprimare a fotografiilor fiecărui utilizator (în timpul evenimentului) ca fișier imagine în folderul evenimente curente, folosind formatul de fișier imagine specificat în Setări foto. Rețineți că această funcție va funcționa numai dacă ați proiectat un aspect de tipărire pentru eveniment. De asemenea, rețineți că această caracteristică este independentă de procesul real de imprimare fizică, cu alte cuvinte puteți selecta această caracteristică chiar dacă ați ales să nu permiteți imprimarea în timpul evenimentului.

Această opțiune poate fi folosită pentru a crea fișiere potrivite pentru imprimare la o dată ulterioară (după eveniment) folosind propriul software de imprimantă.

Salvare în Activități de eveniment – Această opțiune poate fi utilizată în plus față de opțiunea anterioară pentru a permite vizualizarea și tipărirea tuturor fișierelor imagine cu aspect de imprimare a fotografiilor după eveniment utilizând caracteristica Evenimente Tasks a RightBooth (consultați Sarcini eveniment: Imprimare layout-uri). Notă: Selectarea acestei opțiuni va face ca RightBooth să salveze automat fișierele imagine cu aspect de imprimare (consultați opțiunea anterioară).

Dacă configurați o stație de imprimare RightBooth pentru acest eveniment, atunci această opțiune trebuie bifată. Consultați secțiunea **Crearea unei stații de imprimare și trimitere prin e-mail**.

Valoarea maximă pentru acțiunea „Tipărește mai multe copii”: - Utilizați aceasta pentru a seta o valoare care va limita cantitatea de copii pe care utilizatorul le poate introduce atunci când acțiunea „Imprimați mai multe copii” este utilizată în proiectarea evenimentului dvs.

Număr maxim de imprimări – Bifați această setare pentru ca RightBooth să împiedice imprimarea ulterioară atunci când numărul curent de imprimare a atins această valoare (consultați următoarea setare). În acest moment, dacă utilizatorii încearcă să efectueze orice tipărire, li se va afișa un mesaj de avertizare care le spune că această funcție a atins numărul maxim de utilizare și nu va mai avea loc nicio imprimare.

Număr curent de imprimări – Acesta arată numărul total de imprimări efectuate folosind evenimentul curent de la ultima resetare a acestei valori. Valoarea este crescută automat de fiecare dată când RightBooth imprimă un aspect de fotografie în evenimentul curent. Valoarea curentă a numărului de imprimări este memorată între sesiuni. Faceți clic pe butonul **Reset** pentru a reseta această valoare la 0.

Notă: Valoarea maximă a numărului de imprimări se aplică numai fișierului de eveniment curent și înlocuiește numărul maxim de imprimări care poate fi specificat în Setări. Consultați secțiunea: Setări → Imprimante.

Mulțumesc

Includeți ecranul „Mulțumesc” - Bifați această opțiune pentru ca ecranul **Mulțumiri să fie** afișat utilizatorilor după ce au înregistrat un fișier eveniment. Când ecranul „Mulțumesc” este inclus în eveniment, puteți selecta opțional cu ce tip de înregistrare a evenimentului va fi afișat. Acest lucru se realizează folosind proprietățile „Afișați cu” pentru ecranul „Mulțumesc” din Editorul de ecran. Consultați Aspectul proprietăților → editorului de ecran →.

Opțiunea de a merge din nou – Dacă ați selectat să includeți ecranul Detalii utilizator, atunci puteți alege să includeți promptul Mergeți din nou pe ecranul „Mulțumesc”. Apoi, când se redă un eveniment de înregistrare cu mai multe tipuri, dacă utilizatorul alege să „Mergi din nou”, va preveni necesitatea introducerii detaliilor utilizatorului a doua oară. Bifați această opțiune pentru ca ecranul **Vă mulțumim** să afișeze și un **mesaj Go din nou? butoanele** prompt și **Da/Nu** . Această setare este aplicabilă numai dacă ați ales să includeți ecranul Detalii utilizator în evenimentul dvs. Dacă bifați „Opțiune pentru a merge din nou”, atunci dacă utilizatorul alege „Da”, poate reutiliza evenimentul din nou fără a fi nevoie să acceseze ecranul Start sau să reintroducă detaliile utilizatorului.

Monitoare multiple

Această secțiune vă permite să configurați și să utilizați până la 4 monitoare atașate la computer într-un aranjament desktop extins. Folosind acest aranjament, RightBooth vă va permite opțiunea de a adăuga ecrane de evenimente pe fiecare dintre monitoare suplimentare din Editorul de ecran.

Mai întâi, asigurați-vă că aveți monitoarele atașate la o placă grafică cu mai multe capete de pe computer și că le-ați aranjat ca în configurația desktop extinsă (consultați setările de afișare Windows pentru instrucțiuni).

Acum puteți alege ce ecrane de evenimente RightBooth să afișați pe fiecare dintre monitoare.

Monitorizați 1 ecrane. Pe afișaj – Introduceți numărul monitorului pe care doriți să afișați ecranele principale interactive ale evenimentelor. Acest monitor este în mod normal Monitor 1. Dacă utilizați un monitor cu ecran tactil pentru interacțiunea cu RightBooth, asigurați-vă că ecranele principale ale evenimentelor sunt setate să fie afișate pe monitorul cu ecran tactil.

Dimensibilă – Selectați această opțiune pentru a vă permite să modificați dimensiunea și poziția ferestrei principale a evenimentului în timp ce utilizați Editorul de ecran sau în timpul redării evenimentului. Dacă nu este selectată, fereastra evenimentului va rămâne întotdeauna pe ecran complet (implicit).

Monitor 2 ecrane – Bifați această opțiune pentru a utiliza un al doilea monitor în evenimentul RightBooth. Opțiunea Monitor 2 va fi apoi disponibilă în Editorul de ecran pentru editare, iar ecranele de eveniment „Monitor 2” vor apărea pe al doilea monitor când evenimentul este redat.

Monitorizați 2 ecrane. Pe afișaj – Introduceți numărul monitorului pe care doriți să afișați ecranele de evenimente „Monitor 2”.

Ecran Video în curs - Bifați această opțiune pentru a include ecranul **Video în curs** pe al doilea monitor.

Ecran Foto în curs - Bifați această opțiune pentru a include ecranul **Fotografie în curs** pe al doilea monitor.

Ecran Imprimare în curs - Bifați această opțiune pentru a include ecranul **Imprimare în curs** pe al doilea monitor.

Monitor 3 ecrane – Bifați această opțiune pentru a utiliza un al doilea monitor în evenimentul RightBooth. Opțiunea Monitor 3 va fi apoi disponibilă în Editorul de ecran pentru editare, iar ecranele dvs. de eveniment „Monitor 3” vor apărea pe al treilea monitor când evenimentul este redat.

Monitorizați 3 ecrane. Pe afișaj – Introduceți numărul monitorului pe care doriți să afișați ecranele de evenimente „Monitor 3”.

Ecran Video în curs - Bifați această opțiune pentru a include ecranul **Video în curs** pe al treilea monitor.

Ecran Foto în curs - Bifați această opțiune pentru a include ecranul **Foto în curs** pe al treilea monitor.

Ecran Imprimare în curs - Bifați această opțiune pentru a include ecranul **Imprimare în curs** pe al treilea monitor.

Monitor 4 ecrane – Bifați această opțiune pentru a utiliza un al doilea monitor în evenimentul RightBooth. Opțiunea Monitor 4 va fi apoi disponibilă în Editorul de ecran pentru editare, iar ecranele de eveniment „Monitor 4” vor apărea pe al patrulea monitor când evenimentul este redat.

Monitorizați 4 ecrane. Pe afișaj – Introduceți numărul monitorului pe care doriți să afișați ecranele de evenimente „Monitor 4”.

Ecran Video în curs - Bifați această opțiune pentru a include ecranul **Video în curs** pe al patrulea monitor.

Ecran Foto în curs - Bifați această opțiune pentru a include ecranul **Fotografie în curs** pe al patrulea monitor.

Ecran Imprimare în curs - Bifați această opțiune pentru a include ecranul **Imprimare în curs** pe al patrulea monitor.

M iscelane

Includeți butoane pe ecranele evenimentului – Bifați această opțiune dacă doriți ca butoanele interactive să apară în timpul evenimentului ori de câte ori utilizatorul trebuie să ia o decizie. Dacă această opțiune nu este bifată, utilizatorul va vedea doar mesajele text de selecție și nu butoanele.

Includeți ecranul „Confirmare Anulare” - Bifați această opțiune pentru a include ecranul **de confirmare Anulare** în timpul evenimentului. Apoi, ori de câte ori un utilizator face clic pe orice buton Anulare de pe orice ecran, i se va afișa ecranul de confirmare Anulare. Acest ecran va întreba utilizatorul dacă este sigur că vrea să anuleze, permițându-i să selecteze fie **Da** , fie **Nu** . Dacă utilizatorul selectează **Da**, sistemul va deschide evenimentul definit în Fluxul de evenimente. Dacă utilizatorul selectează **Nu**, sistemul se va muta la ecranul care era afișat înainte de ecranul de confirmare Anulare.

Dacă ecranul de confirmare Anulare nu este inclus în eveniment, atunci ori de câte ori un utilizator face clic pe orice buton Anulare, sesiunea va fi imediat anulată fără a solicita utilizatorului confirmarea.

Imagine în imagine – Bifați această opțiune pentru a activa funcția „Imagine în imagine” (PIP) pentru a vă permite să înregistrați videoclipuri PIP și să capturați fotografii PIP în timpul evenimentelor dvs. Acest lucru funcționează prin preluarea fluxurilor webcam de la numerele de webcam 2, 3 și/sau 4 și fuzionarea lor în camera web numărul 1 în timp real. Când este bifat, evenimentul va afișa PIP pe camera web 1 pe tot parcursul evenimentului. Rețineți că pentru a utiliza această funcție trebuie să atașați mai multe camere web la computer și să le configurați în setările video ale RightBooth. Notă: această caracteristică se aplică numai camerelor web, nu camerelor DSLR.

Săgeți pentru selectarea aspectului – Folosiți tastele săgeți sus și jos pentru a alege combinația de aspect PIP preferată. Rețineți că diferitele aspecte necesită mai multe camere web decât altele, până la maximum 4 camere web. De asemenea, rețineți că aspectul ales de dvs. va respecta și setările de rotație a camerei web pe care le aplicați tuturor camerelor web din setările video ale RightBooth.

Videoclipul de pe ecran continuă să fie redat fără repornire atunci când este afișat pe ecrane consecutive – Dacă redați un fișier video ca fundal al unui ecran de eveniment, videoclipul va fi redat de la început de fiecare dată când este afișat ecranul. Bifați această opțiune dacă utilizați același fișier video pe ecrane de evenimente consecutive și doriți ca videoclipul să continue redarea fără a reporni pe măsură ce treceți de la un ecran la altul.

Sunetul de pe ecran continuă să fie redat fără repornire atunci când este utilizat pe ecrane consecutive – Dacă redați un fișier audio pe un ecran de eveniment, sunetul va fi redat de la început de fiecare dată când este afișat ecranul. Bifați această opțiune dacă utilizați același fișier audio pe ecrane de evenimente consecutive și doriți ca sunetul să continue redarea fără a reporni pe măsură ce treceți de la un ecran la altul.

Culoare în spatele ecranelor de evenimente – Alegeți o culoare care va fi afișată în spatele ecranelor de evenimente. Această culoare va umple afișajul și va fi văzută dacă adăugați o tranziție a ecranului de eveniment care reduce dimensiunea ecranului de eveniment în timpul animației de tranziție.

Textul evenimentului

Tabelul de text Eveniment vă permite să vizualizați și/sau să modificați instrucțiunile text specifice pentru evenimentul deschis în prezent.

Prima coloană a tabelului arată instrucțiunile text care vor fi folosite în timpul evenimentului. Acest text va fi afișat în limba care este curentă selectată în caseta combinată Limba evenimentului, vezi mai jos.

Cu toate acestea, dacă doriți să modificați oricare dintre instrucțiunile text în mod specific pentru evenimentul deschis în prezent, introduceți pur și simplu textul reformulat în caseta de text corespunzătoare din coloana **Text de înlocuire**.

Rețineți că orice text pe care îl introduceți în acest tabel se va aplica numai fișierului de eveniment deschis în prezent și aceste modificări vor fi salvate și împreună cu fișierul de eveniment. Modificările din acest tabel nu vor afecta textul din niciunul dintre celelalte fișiere de eveniment.

De asemenea, puteți modifica aceste instrucțiuni specifice text direct în Editorul de ecran atunci când editați elemente de etichetă de ecran (consultați secțiunea: **Editarea elementelor de etichetă**).

Limbajul evenimentului

Caseta combinată poate fi folosită pentru a alege limba pentru instrucțiunile textului evenimentului din fișierul eveniment deschis în prezent. Dacă setați această opțiune la „Implicit”, fișierul eveniment va prelua instrucțiunile text din „Limba implicită a evenimentului” din Setări RightBooth. Dacă setați această limbă într-o anumită limbă, fișierul eveniment va păstra instrucțiunile în limba aleasă de dvs. și nu va fi afectat de modificările la limba implicită a evenimentului din Setări.

Întrebări despre eveniment

Panoul Întrebări vă permite să creați un set de întrebări care vor fi prezentate utilizatorilor dvs. în timpul unui eveniment Întrebări.

Când creați un eveniment nou, tabelul Întrebări va fi gol. Puteți face clic pe butonul + pentru a adăuga rânduri în tabel. Fiecare rând din tabel reprezintă o singură întrebare care va apărea utilizatorilor dvs. în timpul evenimentului.

Fiecare întrebare este definită de proprietăți în următoarele coloane ale tabelului:

ID - Această coloană arată ID-ul întrebării pentru fiecare întrebare. Aceasta este o valoare numerică care este garantată a fi unică pentru fiecare întrebare din fișierul eveniment. Rețineți că este posibil ca aceste numere să nu fie consecutive sau crescătoare, mai ales dacă reordonați întrebările după ce le-ați creat.

Textul întrebării – Introduceți textul întrebării pentru fiecare dintre întrebările dvs. text în această coloană.

Video cu întrebări – Dacă doriți să redați un videoclip pentru orice întrebare, faceți clic pe celula corespunzătoare pentru a selecta un fișier video preînregistrat de pe computer.

Tip întrebare – Faceți clic pe această casetă combinată pentru a alege tipul fiecărei întrebări:

Text – Când întrebarea este afișată, textul întrebării specificate va fi afișat pe ecran.

Video – Când este afișată întrebarea, fișierul video specificat va fi redat pe ecran.

Ambele – Când se afișează întrebarea, textul și fișierul video specificat de întrebare vor fi afișate pe ecran.

Tip de răspuns – Faceți clic pe această casetă combinată pentru a defini tipul de răspuns necesar pentru fiecare întrebare:

Text – La întrebare trebuie să se răspundă prin introducerea unui mesaj text.

Video – La întrebare trebuie să se răspundă prin înregistrarea unui videoclip.

Întrebare – butoanele de opțiuni vor fi afișate pe ecranul cu întrebări pentru a permite utilizatorului să aleagă dacă să răspundă la întrebare printr-un mesaj text sau prin înregistrarea unui videoclip.

Multi - Întrebarea va cuprinde un număr de răspunsuri care vor fi afișate utilizatorului, dintre care trebuie selectat unul.

Răspunsuri multiple - Faceți clic în această celulă pentru a accesa panoul editor de răspunsuri multiple unde puteți adăuga până la 10 răspunsuri text la întrebarea cu alegeri multiple. Se aplică tipului de răspuns: **Multi** .

Multi branch - Faceți clic în această celulă pentru a accesa panoul Editor Multi Answer unde puteți adăuga o regulă de ramură la fiecare răspuns cu mai multe variante. Se aplică tipului de răspuns: **Multi** . Fiecare răspuns cu variante multiple poate avea una dintre următoarele valori de ramură:

- **Următorul** - Următoarea întrebare listată în Grila de întrebări va fi afișată utilizatorului după ce a selectat răspunsul
- **Terminat** - Nu vor fi afișate mai multe întrebări utilizatorului după ce a selectat întrebarea cu răspuns.
- **ID întrebare** - Întrebarea cu ID-ul corespunzător va fi afișată utilizatorului după ce a selectat răspunsul.

Răspuns corect – Când introduceți răspunsuri în panoul editorului cu mai multe răspunsuri, puteți alege, de asemenea, să faceți din întrebare o întrebare cu punctaj, bifând caseta de selectare din coloana „Corect”, care corespunde cu răspunsul corect. Rețineți că specificarea unui răspuns corect este opțională.

Omite - Bifați această casetă de selectare pentru a face din întrebarea asociată o întrebare opțională. În timpul evenimentului în care utilizatorului i se afișează o întrebare opțională, va fi afișat și butonul/eticheta **Skip** , permițându-i utilizatorului să omită întrebarea fără a răspunde.

Ramura - Faceți clic pe aceasta pentru a selecta o regulă de ramură pentru întrebare. Setările ramurilor pot fi una dintre următoarele:

- **Următorul** - Următoarea întrebare listată în Grila de întrebări va fi afișată utilizatorului după ce acesta a răspuns la întrebare
- **Terminat** - Nu vor fi afișate mai multe întrebări utilizatorului după ce a introdus întrebarea.
- **ID întrebare** - Întrebarea cu ID-ul corespunzător va fi afișată utilizatorului după ce acesta a răspuns la întrebare.

Această opțiune nu se aplică pentru Tipul de răspuns: Multi deoarece are propriile setări Multi branch (vezi mai sus).

În fiecare dintre evenimentele dvs. puteți defini orice număr de întrebări cu orice combinație de tipuri de întrebări, tipuri de răspunsuri și opțiuni de ignorare.

Ordinea întrebărilor

Ordinea întrebărilor din tabel este ordinea în care acestea vor fi în mod normal prezentate utilizatorului în timpul evenimentului. Cu toate acestea, prin utilizarea atentă a întrebărilor cu alegere multiplă și a opțiunilor Branch, puteți crea căi unice prin setul de întrebări care vor apărea ca urmare a răspunsurilor oferite de fiecare utilizator. De asemenea, puteți alege să afișați întrebările într-o ordine aleatorie (vezi mai jos).

Puteți folosi comenzile standard de la tastatură Windows Copy și Paste pentru a copia text din alte surse de text în celulele coloanei Text Întrebare.

Următoarele elemente sunt disponibile în partea de sus a panoului Întrebări:

+ Faceți clic pe acest buton pentru a adăuga mai multe întrebări în tabel. Aceasta va afișa panoul de intrare Întrebări unde puteți introduce una sau mai multe întrebări pentru a le adăuga în tabel. Notă: Fiecare întrebare din tabel are propriul design de ecran, disponibil în Editorul de ecran. Înainte de a adăuga întrebări noi în tabel, dacă mai întâi selectați un rând de întrebări existent și apoi utilizați acest buton **+**, toate întrebările nou adăugate vor avea același design de ecran ca și întrebarea selectată.

- Faceți clic pe acest buton pentru a elimina întrebarea (sau întrebările) selectate în prezent din tabel. Pentru a selecta una sau mai multe întrebări, faceți clic cu mouse-ul în celula coloanei din partea stângă a tabelului a întrebării, iar întregul rând va fi apoi selectat (evidențiat cu albastru), permițând ștergerea lui ulterioară. Pentru a selecta mai multe întrebări, faceți clic și trageți mouse-ul în coloana cea mai din stânga a tabelului.

↑ ↓ – Aceste butoane vă permit să schimbați ordinea întrebărilor din tabel. Mai întâi selectați orice rând (sau rânduri) așa cum este descris mai sus, apoi faceți clic pe butonul săgeată corespunzător pentru a muta întrebarea(ele) selectată(e) în sus sau în jos în tabel.

Ordine aleatorie – Bifați această casetă de selectare pentru a afișa întrebările fiecărui utilizator într-o ordine aleatorie unică. Dacă este bifată, atunci când evenimentul este jucat, prima întrebare va fi selectată la întâmplare din setul complet de întrebări din tabel. Apoi, dacă condiția Branch pentru răspunsul ales este „Următorul”, următoarea întrebare va fi aleasă la întâmplare. Nicio întrebare nu va fi afișată de mai multe ori fiecărui utilizator.

Sumă – Introduceți numărul de întrebări pe care doriți să le afișeze fiecărui utilizator. Această valoare poate fi deosebit de utilă în combinație cu setarea Ordine aleatorie în care doriți să afișați un subset diferit de întrebări fiecărui utilizator. Notă: Introducerea „0” face ca valoarea Sumei să fie ignorată.

Vezi și: Proiectarea ecranelor de întrebări (mai târziu).

Eveniment social media

Această filă vă permite să adăugați detalii specifice evenimentului pentru e-mailurile și mesajele SMS pe telefon trimise în timpul evenimentului. Setările din această secțiune sunt utilizate în combinație cu setările pe care le alegeți în:

Designer de evenimente → Structura evenimentului → Fișiere de e-mail și

Designer de evenimente → Structura evenimentului → Trimiteți fișiere pe telefon

E-mail pentru eveniment

Trimitere către adresa de e-mail a utilizatorului - Bifați această opțiune pentru a trimite prin e-mail videoclipurile, fotografiile și mesajele unui utilizator de eveniment la adresa de e-mail pe care o introduceți în ecranul Detalii utilizator (sau ecranul „Adresă de e-mail”) în timpul evenimentului.

Către - Utilizați această casetă de text pentru a introduce una sau mai multe adrese de e-mail la care doriți să fie trimise toate videoclipurile, fotografiile și mesajele. Adresele pe care le adăugați în această casetă sunt independente (și suplimentare față de) „Trimiteți adresa de e-mail utilizatorului” și vă permit să trimiteți automat fișierele utilizatorilor prin e-mail la alte adrese de e-mail. Fiecare adresă de e-mail trebuie adăugată pe un rând separat în caseta de text.

De exemplu, la un eveniment de recepție de nuntă, pe lângă faptul că fiecare utilizator își primește propriile fotografii, mirii ar putea dori să primească toate fotografiile făcute de toți utilizatorii, așa că în acest exemplu ați introduce atât adresele de e-mail a mirilor, cât și a mirilor în această casetă de text.

Subiect - Introduceți titlul subiectului e-mailului.

Corp - Introduceți textul corpului pentru e-mail.

Trimite e-mail de test către - Faceți clic pe acest buton pentru a trimite un e-mail de test la adresa de e-mail pe care o introduceți în caseta de text.

SMS la telefon

Subiect - Introduceți titlul subiectului care va apărea în mesajul text SMS trimis fiecărui telefon utilizat în eveniment.

Corp - Introduceți textul pentru mesajul SMS trimis fiecărui telefon utilizat în eveniment.

Fluxul evenimentelor

Fluxul de evenimente este o caracteristică puternică care vă permite să legați evenimentele împreună fără probleme atunci când se joacă. Câteva dintre lucrurile pe care le puteți face folosind fluxul de evenimente:

- creează-ți propria secvență de evenimente
- creați o buclă ciclică de evenimente
- creați navigații pentru evenimente
- creați ramuri de evenimente informaționale
- reveniți la evenimentele anterioare
- faceți un singur eveniment să se repete la nesfârșit
- definiți ce se întâmplă atunci când utilizatorii anulează sau întrerup un eveniment
- definiți ce se întâmplă atunci când sistemul expiră din cauza inactivității utilizatorului
- creați un meniu pentru a rula alte aplicații sau pentru a deschide alte fișiere pe computer.

Fiecare eveniment conține următoarele reguli de flux de evenimente...

La finalizare, începe...

Alegeți ce eveniment să începeți să jucați după ce un utilizator finalizează evenimentul curent. Un eveniment se finalizează de obicei după ce fiecărui utilizator i s-a afișat ultimul ecran din eveniment, care este de obicei ecranul **Mulțumesc al evenimentului**. Puteți alege oricare dintre opțiunile de flux de evenimente (vezi mai jos).

La anulare sau întrerupere, începe...

Alegeți ce eveniment să începeți redarea atunci când un utilizator anulează sau întrerupe evenimentul curent. Puteți alege oricare dintre opțiunile de flux de evenimente (vezi mai jos).

La expirarea timpului, începe...

Alegeți ce eveniment să începeți redarea atunci când orice ecran din evenimentul curent (care necesită intrarea utilizatorului) atinge valoarea de time out predefinită din cauza inactivității utilizatorului, cum ar fi în situația în care un utilizator iese din sistem la mijlocul sesiunii. Puteți alege oricare dintre opțiunile de flux de evenimente (vezi următorul).


Opțiuni de flux de evenimente

acest eveniment - RightBooth va reporni evenimentul curent. Aceasta este opțiunea implicită pentru toate regulile de flux de evenimente.

primul eveniment - RightBooth va porni primul eveniment utilizat în sesiune. Primul eveniment din sesiune este primul eveniment pe care îl porniți după rularea aplicației RightBooth.

eveniment anterior - RightBooth va începe să joace evenimentul care a fost jucat anterior înainte de evenimentul curent.

eveniment următor - RightBooth va începe să redă evenimentul definit în eticheta evenimentului asociat.

 - Faceți clic pe acest buton pentru a selecta un eveniment care va fi pornit de **următoarea** opțiune de flux de evenimente.

Rularea altor aplicații sau fișiere din meniuri

Dacă alegeți să rulați alte aplicații sau să deschideți alte fișiere dintr-un meniu Rightbooth, meniul va rămâne deschis în spatele aplicației (sau fișierului) alese până când aplicația este închisă. Rețineți că, în această situație, este posibil să doriți să modificați proprietatea Timeout ecran de meniu la **Niciodată**, consultați **Screen Timeout**.

Modificați fișierele extern

Această secțiune vă permite să trimiteți videoclipuri înregistrate și/sau fotografii capturate într-un folder de vizionare extern pentru a permite oricărei alte aplicații (care are capabilități de folder de vizionare) să proceseze videoclipurile și/sau fotografiile și să le returneze la evenimentul dvs. pentru a continua cu fluxul evenimentului. Când această caracteristică este activată, imediat după ce fiecare videoclip este înregistrat sau este făcută o fotografie, RightBooth va copia fișierul în folderul de ceas extern specificat. Evenimentul va aștepta apoi o anumită perioadă de timp, timp în care va monitoriza folderul de vizionare Return specificat pentru sosirea videoclipului sau a fotografiei modificate. La primirea fișierului modificat, RightBooth va continua cu fluxul de evenimente folosind fișierul modificat.

Videoclipuri – Bifați această opțiune dacă doriți ca videoclipurile dvs. înregistrate să fie procesate extern.

Fotografii – Bifați această opțiune dacă doriți ca fotografiile dvs. capturate să fie procesate extern.

Dosar de urmărire extern – Alegeți un folder de pe computer în care RightBooth va copia fișierele pentru procesare externă. Ar trebui să vă asigurați că aplicația pe care o utilizați pentru procesarea externă este setată să urmărească același folder extern.

Întoarceți folderul de urmărire – Alegeți un folder de pe computer pe care RightBooth îl va monitoriza pentru sosirea fișierelor modificate extern. Ar trebui să vă asigurați că aplicația pe care o utilizați pentru procesarea externă poate scoate fișierul modificat în același folder de returnare.

Timp de așteptare – Setati timpul pe care RightBooth îl va aștepta pentru sosirea fiecărui fișier modificat extern.

Afișați ecranul „Ocupat” – Bifați acest lucru pentru ca RightBooth să afișeze ecranul de eveniment „Ocupat” în timp ce așteaptă sosirea fiecărui fișier modificat extern. Dacă nu este bifat, RightBooth se va întrerupe la ecranul „Înregistrare videoclip” sau „Fă fotografie” până la sosirea fișierului modificat.

Fișiere și foldere de evenimente

Alegeți când să efectuați acțiuni de copiere a fișierelor

Această secțiune vă permite să alegeți în ce moment în fluxul de evenimente vor avea loc orice acțiuni de copiere a fișierului.

Videoclipuri

Alege din:

După creare – Videoclipurile și videoclipurile karaoke vor fi copiate sau încărcate imediat după ce videoclipul a fost înregistrat și după ce au fost aplicate îmbunătățiri și conversii ale fișierelor.

Ecranul „Afișează” – Videoclipurile și videoclipurile karaoke vor fi copiate sau încărcate când apare ecranul „Afișează videoclipul” (sau când apare ecranul „Afișează karaoke”). Dacă această opțiune este selectată, dar nu includeți ecranul Afișare video în evenimentul dvs., acțiunile de copiere a fișierelor **nu vor** fi efectuate pe videoclipuri. De asemenea, consultați „Considerare” de mai jos.

Ecranul „Opțiuni” – Videoclipurile și videoclipurile karaoke vor fi copiate sau încărcate când apare ecranul „Opțiuni video”. Dacă această opțiune este selectată, dar nu includeți ecranul Opțiuni video în evenimentul dvs., acțiunile de copiere a fișierelor **nu vor** fi efectuate pe videoclipuri.

După finalizare – Videoclipurile și videoclipurile karaoke vor fi copiate sau încărcate atunci când utilizatorul actual a terminat cu sesiunea curentă de înregistrare video. Acest lucru se va întâmpla atunci când fluxul de evenimente trece dincolo de ecranele Opțiuni video din lista Screen Editor Screen.

Conversie fișier video - luare în considerare

Luați în considerare următoarea configurație de proiectare a evenimentelor:

- utilizați o cameră web pentru a înregistra videoclipuri WMV (sau AVI) ȘI
- v-ați configurat evenimentul pentru a copia videoclipuri ȘI
- nu aplicați îmbunătățiri video ȘI
- convertiți videoclipurile înregistrate în format MP4 (consultați Setări →Diverse)

Cu această configurație, videoclipul nu va fi convertit până când fluxul de evenimente nu trece de ecranul „Afișați videoclipul”, așa că ar trebui să evitați să selectați opțiunile de copiere a fișierului: „După creare” sau „Afișați ecranul”, altfel RightBooth va copia fișierul video în formatul său înregistrat inițial (de ex. WMV). Deci, cu această configurație, selectați fie „Ecranul Opțiuni”, fie opțiunea de copiere a fișierului „După finalizare” pentru a garanta că RightBooth copie fișierele MP4.

Fotografii și miniaturi

Alege din:

După creare – Fotografiile vor fi copiate sau încărcate imediat după ce fiecare fotografie a fost făcută.

Ecran „Afișare” – Fotografiile vor fi copiate sau încărcate când apare ecranul „Afișare fotografie”. Dacă această opțiune este selectată, dar nu includeți ecranul Afișare fotografie în evenimentul dvs., acțiunile de copiere a fișierelor **nu vor** fi efectuate pe fotografii.

Ecranul „Opțiuni” – Fotografiile vor fi copiate sau încărcate când apare ecranul „Opțiuni foto”. Dacă această opțiune este selectată, dar nu includeți ecranul Opțiuni fotografie în evenimentul dvs., acțiunile de copiere a fișierelor **nu vor** fi efectuate pe fotografii.

După finalizare – Fotografiile vor fi copiate sau încărcate când utilizatorul actual a terminat cu sesiunea actuală de captură foto. Acest lucru se va întâmpla atunci când fluxul de evenimente trece de ecranul Opțiuni Foto din lista Ecran Editor de ecran.

Printuri

Alege din:

După creare – Aspectele de tipărire vor fi copiate sau încărcate imediat după ce a fost creat aspectul.

Ecran „Afișare” și „Ecran cu opțiuni” – Aspectele de imprimare vor fi copiate sau încărcate când apare ecranul „Opțiuni foto”. Dacă una dintre aceste opțiuni este selectată, dar nu includeți ecranul Opțiuni Foto în evenimentul dvs., acțiunile de copiere a fișierelor **nu vor** fi efectuate pe aspectele de imprimare.

După finalizare – Aspectele de imprimare vor fi copiate sau încărcate atunci când utilizatorul actual a terminat cu sesiunea actuală de captură foto. Acest lucru se va întâmpla atunci când fluxul de evenimente trece de ecranul Opțiuni Foto din lista Ecran Editor de ecran.

Înlocuiți acțiunile Copiere fișiere (în setările folderului RightBooth) cu acțiuni Copiere fișiere specifice evenimentului – Bifați această casetă de validare pentru a vă permite să adăugați una sau mai multe unități sau foldere în care să faceți copii ale diferitelor fișiere care sunt create atunci când este redat acest eveniment. Puteți selecta până la zece unități/directoare diferite pentru a copia fișiere din acest eveniment.

Când bifați, înlocuiți efectiv orice acțiuni generale de copiere a fișierelor (definite în Setările folderelor/fișierelor din RightBooth) pentru acest fișier eveniment.

Când este debifat, RightBooth va folosi acțiunile generale de copiere a fișierelor din Setările de foldere/fișiere ale RightBooth.

Dacă bifați această casetă de selectare, dar ulterior nu adăugați nicio acțiune de copiere a fișierelor, RightBooth nu va efectua nicio copiere a fișierului în timpul redării acestui eveniment.

Consultați și secțiunea: Setări → Dosare/Fișiere.

Adăugare – Faceți clic pe acest buton pentru a alege o unitate și/sau un folder de adăugat la listă.

Adăugați FTP – Faceți clic pe acest buton pentru a introduce un nume de folder ftp în listă. Acest nume de folder va fi atașat la **folderul rădăcină** ftp specificat în Setări RightBooth FTP → pentru rețelele sociale →. Lăsați această intrare necompletată pentru a viza **folderul rădăcină**. La încărcarea fișierelor, dacă acest nume de folder nu există pe site-ul ftp, acesta va fi creat automat în folderul rădăcină.

Eliminare – Faceți clic pe butonul pentru a elimina folderele evidențiate în prezent din listă.

Pentru fiecare folder pe care îl adăugați în listă, puteți alege apoi să bifați următoarele opțiuni:

- **Fotografii** – fotografiile capturate în timpul evenimentului vor fi copiate în dosar
- **Miniaturi** - miniaturi ale fotografiilor capturate vor fi copiate în folder. Fișierele miniaturi sunt create ca imagine JPG, nu mai mare de 160 x 120 pixeli.
- **Imprimări** - aspectele de imprimare foto generate vor fi copiate în folder
- **Videoclipuri** - videoclipurile înregistrate vor fi copiate în folder
- **Text** - fișierele de mesaje tastate vor fi copiate în folder
- **Detalii utilizator + e-mailuri** – numele de utilizator, adresele de e-mail și informațiile despre fișierele de e-mail vor fi copiate
- **Numerele fotografiilor** – Această opțiune este utilizată împreună cu opțiunile Fotografii și Degetele mari (mai sus). dacă doriți să copiați anumite fotografii sau miniaturi ale fotografiilor,

introduceți numerele fotografiilor în această casetă de text, separate prin virgule, punct și virgulă sau spații. Exemplu: **1,3** – aceasta va face ca prima și a treia fotografie să fie copiate, dar nu și a doua. Dacă această casetă de text este lăsată goală, atunci toate fotografiile și/sau miniaturile vor fi copiate.

- **GIF WMV** – animațiile create în timpul evenimentului vor fi copiate în folder.

Un exemplu de situație în care această caracteristică ar putea fi utilă este atunci când ați atașat una sau mai multe unități externe la computer (cum ar fi stick-uri de date USB) și aveți nevoie ca aceste unități să conțină copii ale tuturor fișierelor care au fost înregistrate în timpul evenimentului. .

Un alt exemplu: aveți un folder care urmează să fie folosit ca stație de imprimare și trimitere prin e-mail. Consultați secțiunea **Crearea unei stații de imprimare și trimitere prin e-mail**.

Camera pentru evenimente

Camera va fi folosită pentru înregistrarea video în acest eveniment

Folosiți această setare pentru a alege ce cameră va fi folosită pentru înregistrarea videoclipurilor când este redat acest eveniment specific.

După cum este specificat în Setările RightBooth – Bifați această opțiune pentru a utiliza camera specificată în setările RightBooth pentru înregistrarea videoclipurilor în acest eveniment. Aceasta este opțiunea implicită pentru toate evenimentele.

Cameră web – Bifați această opțiune pentru a forța acest eveniment să folosească camera web pentru înregistrarea videoclipurilor.

Cameră DSLR – Bifați această opțiune pentru a forța acest eveniment să folosească camera DSLR pentru înregistrarea videoclipurilor.

Camera GoPro – Bifați această opțiune pentru a forța acest eveniment să folosească camera GoPro pentru înregistrarea videoclipurilor.

Decupați videoclipurile cu camera web – Bifați această opțiune pentru a aplica decuparea specifică evenimentului la fluxul live webcam și, de asemenea, la videoclipurile înregistrate cu camera web în acest eveniment. Valorile decupate trebuie introduse în casetele de text W și H însoțitoare.

Decupați videoclipuri DSLR – Bifați această opțiune pentru a aplica decuparea specifică evenimentului videoclipurilor înregistrate cu camera DSLR în acest eveniment. Valorile decupate trebuie introduse în casetele de text W și H însoțitoare.

Decupați videoclipuri GoPro – Bifați această opțiune pentru a aplica decuparea specifică evenimentului videoclipurilor înregistrate cu camera GoPro în acest eveniment. Valorile decupate trebuie introduse în casetele de text W și H însoțitoare.

IMPORTANT: dacă setările de decupare de mai sus sunt activate, atunci aceste valori de decupare vor fi utilizate în locul oricăror valori de decupare definite în setările principale RightBooth.

Dispozitiv care va fi folosit pentru a face fotografii în acest eveniment

Utilizați această setare pentru a alege ce cameră va fi folosită pentru a face fotografii atunci când se joacă acest eveniment.

După cum este specificat în Setările RightBooth – Bifați această opțiune pentru a utiliza camera specificată în setările RightBooth pentru a face fotografii în acest eveniment. Aceasta este opțiunea implicită.

Cameră web – Bifați această opțiune pentru a forța acest eveniment să folosească camera web pentru a face fotografii.

Cameră DSLR – Bifați această opțiune pentru a forța acest eveniment să folosească camera DSLR pentru a face fotografii.

Camera GoPro – Bifați această opțiune pentru a forța acest eveniment să folosească camera DSLR pentru a face fotografii.

Decupați fotografiile cu camera web – Bifați această opțiune pentru a aplica decuparea specifică evenimentului pentru fluxul live al camerei web și, de asemenea, pentru fotografiile realizate cu camera web în acest eveniment. Valorile decupate trebuie introduse în casetele de text W și H însoțitoare.

Decupați fotografiile DSLR – Bifați această opțiune pentru a aplica decuparea specifică evenimentului fotografiilor realizate cu camera DSLR în acest eveniment. Valorile decupate trebuie introduse în casetele de text W și H însoțitoare.

Decupați fotografiile GoPro – Bifați această opțiune pentru a aplica decuparea specifică evenimentului fotografiilor realizate cu camera GoPro în acest eveniment. Valorile decupate trebuie introduse în casetele de text W și H însoțitoare.

IMPORTANT: dacă setările de decupare de mai sus sunt activate, atunci aceste valori de decupare vor fi utilizate în locul oricăror valori de decupare definite în setările principale RightBooth.

Ignorarea setărilor camerei RightBooth pentru evenimente individuale

De fiecare dată când creați un eveniment nou, opțiunile camerei pentru evenimente sunt setate automat la „Utilizați camera specificată în Setări” atât pentru videoclipuri, cât și pentru fotografii.

Din acest motiv, de obicei, nu va trebui să modificați opțiunile Camerei de evenimente în niciunul dintre evenimentele dvs. Cu toate acestea, dacă, de exemplu, doriți ca un anumit design de eveniment să folosească întotdeauna camera web, atunci bifați opțiunile „Camera web” pentru camera pentru evenimente pentru a forța evenimentul să folosească întotdeauna camera web, indiferent de configurația camerei dvs. în setările RightBooth.

Editorul de ecran

Editorul de ecran este accesat din butonul Editați ecranele din fereastra principală RightBooth și vă permite să proiectați aspectul și aspectul tuturor ecranelor de eveniment și elementelor de ecran pe care le-ați inclus în eveniment. De asemenea, vă permite să proiectați aspectul de imprimare a fotografiilor.

Editorul de ecran va afișa inițial primul ecran din evenimentul dvs. împreună cu Caseta de instrumente Editor de ecran.

Caseta de instrumente Screen Editor

Această casetă de instrumente afișează o listă cu toate ecranele pe care ați ales să le includeți în designul evenimentului dvs. (consultați Structura evenimentului). Puteți face clic pe orice nume de ecran din listă pentru a vedea conținutul acelui ecran. Apoi puteți proiecta și aranja toate elementele de pe ecran, inclusiv cameră, etichete de text, imagini, videoclipuri etc.

Lista ecranului

Aceasta este o listă de ecrane care sunt disponibile în funcție de alegerile pe care le faceți în Event Designer. Puteți face modificări de design la toate aceste ecrane, adăugând, modificând și eliminând conținut, dar rețineți că pe unele ecrane sunt necesare anumite elemente pentru funcționarea corectă, pe care veți fi împiedicat să le eliminați.

start

Afișează previzualizarea live de la cameră și un mesaj introductiv.

Browser media

Acest ecran este inclus automat când tipul de eveniment este setat la „Partajare stație”. Afișează miniaturi ale tuturor videoclipurilor și fotografiilor conținute în folderul Sharing Station Watch. Browserul își va actualiza automat conținutul ori de câte ori apar fișiere noi în folderul Watch.

T și C

Afișează textul termenilor și condițiilor împreună cu un buton OK și Anulare.

Detalii utilizator

Afișează casetele de text cu numele și adresa de e-mail și tastatura de pe ecran pentru a permite utilizatorilor să-și introducă detaliile în sistem.

Meniul evenimentului

Afișează opțiunile de eveniment (și butoanele) din Event Designer, când tipul de eveniment este setat la „Meniu”

Alegeți înregistrarea

Afișează opțiunile de înregistrare (și butoanele) care pot fi făcute de utilizator. Opțiunile de pe acest ecran sunt luate din tipurile de înregistrare selectate în Event Designer. Dacă este selectat un singur tip de înregistrare, acest ecran va acționa ca un ecran de informații pentru tipul de înregistrare.

Alege ecran verde

Afișează imaginile de fundal de pe ecranul verde (și videoclipurile) din care utilizatorii le pot selecta atunci când includ funcția de ecran verde „Întrebați utilizatorul”, împreună cu un buton OK.

Alegeți suprapunerea

Afișează imaginile suprapuse din care utilizatorii le pot selecta atunci când includ caracteristica „Întrebați utilizatorul” suprapusă, împreună cu un buton OK.

Alege karaoke

Afișează numele fișierelor karaoke din care utilizatorii le pot selecta atunci când includ caracteristica karaoke „Întrebați utilizatorul”, împreună cu un buton OK.

Pregateste-te

Afișează previzualizarea live de la cameră și un mesaj introductiv „Pregătește-te”.

Numărătoare inversă

Afișează previzualizarea live de la cameră și un element de secvență de text cu numărătoare inversă.

Întrebare

Afișează întrebarea curentă într-un eveniment Întrebare. Fiecare ecran de întrebare are propriul aspect al ecranului, care poate include o întrebare text sau o întrebare cu fișier video.

Răspuns

Afișează ecranul de răspuns curent într-un eveniment Întrebare. Fiecare ecran de răspuns are propriul aspect al ecranului, care poate include un element de introducere a textului, tastatura de pe ecran și elementul aparatului foto.

Înregistrați video

Afișează elementul camerei în direct în timpul înregistrării video, împreună cu un element de secvență de etichetă de numărătoare inversă.

Înregistrați karaoke

Afișează elementul camerei live în timpul înregistrării video karaoke, împreună cu un element video care redă versurile și piesa de suport ale fișierului karaoke alese.

Fa o poza

Afișează elementul de cameră live și elementul de etichetă „Zâmbet”.

Alege filtrul

Afișează cea mai recentă fotografie împreună cu un set de filtre foto din care utilizatorii le pot selecta atunci când includ caracteristica „Întrebați utilizatorul” a filtrului foto, împreună cu un buton OK.

Tastați mesajul

Afișează un element de introducere a textului și o tastatură pe ecran pentru a permite utilizatorilor să-și introducă mesajul.

Afișează videoclipul

Afișează un element video care redă cel mai recent videoclip înregistrat. Dacă opțiunea „Reluați videoclipul” este setată în Designerul de evenimente, acest ecran afișează și butoanele Reface și Keep.

Arată fotografia

Afișează un element de imagine care conține cea mai recentă fotografie și imagini în miniatură ale tuturor celorlalte fotografii din setul de fotografii. Dacă opțiunea „Refacere fotografie” este setată în Designerul de evenimente, acest ecran afișează și butoanele Reface și Keep.

Afișează mesajul

Afișează un element de etichetă care conține cel mai recent mesaj introdus. Dacă opțiunea „Refacere mesaj” este setată în Designerul de evenimente, acest ecran afișează și butoanele Redo și Keep.

Arată răspunsul

Afișează cel mai recent răspuns video sau text înregistrat într-un eveniment de întrebare. Dacă opțiunea „Refacere răspunsuri la întrebare” este setată în Designerul de evenimente, acest ecran afișează și butoanele Reface și Keep.

Arată karaoke

Afișează un element video care redă cel mai recent videoclip karaoke înregistrat. Dacă opțiunea „Reface karaoke” este setată în Event designer, acest ecran arată și butoanele Redo și Keep.

Imprimare

Afișează o imagine de imprimantă de fiecare dată când imprimarea foto este în curs.

Aspect de imprimare

Afișează aspectul actual de imprimare a fotografiilor în scopuri de proiectare. Acest ecran nu apare atunci când evenimentul se desfășoară.

Opțiuni video

Afișează orice opțiuni video pe care le-ați ales în Event Designer pentru a permite utilizatorilor să facă alegerea.

Opțiuni foto

Afișează orice opțiuni de fotografie pe care le-ați ales în Event Designer pentru a permite utilizatorilor să facă alegerea. Rețineți că, în mod implicit, acest ecran va afișa întotdeauna un element de imagine de previzualizare la imprimare, indiferent dacă ați ales să imprimați fotografii în cadrul evenimentului. Dacă nu includeți tipărirea în evenimentul dvs., puteți elimina pur și simplu acest articol din ecranul Opțiuni foto din Editorul de ecran.

Opțiuni pentru mesaje

Afișează toate opțiunile de mesaj pe care le-ați ales în Event Designer pentru a permite utilizatorilor să facă alegerea.

Imprimați copii

Afișează opțiunile de imprimare a copiilor pe care le-ați ales în Event Designer pentru a permite utilizatorilor să aleagă câte copii de imprimare să facă atunci când își imprimă fotografiile.

Adresa de e-mail

Afișează caseta de introducere a textului adresei de e-mail și tastatura de pe ecran pentru a permite utilizatorilor să-și introducă adresa de e-mail atunci când software-ul solicită acest lucru.

Trimiterea prin e-mail

Afișează o imagine de e-mail de fiecare dată când un e-mail este în proces de trimitere.

Număr de telefon

Afișează lista furnizorilor de servicii de telefonie mobilă (preluată din Setările rețelelor sociale), caseta de introducere a textului numărului de telefon/mobil și elementul Tastatură de pe ecran.

Trimite la telefon

Afișează o imagine „trimitere către telefon” de fiecare dată când fișierele sunt trimise către un telefon mobil.

număr WhatsApp

Afișează caseta de introducere a textului numărului de telefon/mobil și elementul Tastatură de pe ecran pentru a permite utilizatorilor să introducă numărul de telefon mobil al contului lor WhatsApp.

Trimite pe WhatsApp

Afișează fereastra WhatsApp în care utilizatorii își pot trage videoclipurile și fotografiile RightBooth pentru a le încărca în contul lor WhatsApp.

Mulțumesc

Afișează un element de etichetă „Mulțumesc” la sfârșitul sesiunii de eveniment a fiecărui utilizator. De asemenea, va afișa butoanele „Mergeți din nou” Da/Nu dacă este necesar.

Anulare

Afișează elementul de etichetă „Confirmare Anulare” și butoanele Da/Nu ori de câte ori utilizatorul alege un buton Anulare pe orice alt ecran. Acest ecran va apărea numai dacă „Anulare confirmare” este selectată în Event Designer.

Ocupat

Afișează un element de etichetă „Ocupat” și o animație ori de câte ori RightBooth efectuează o sarcină îndelungată, cum ar fi conversia unui videoclip înregistrat într-un alt format.

Eroare

Afișează un element de etichetă cu mesaj de eroare dacă RightBooth întâlnește o eroare neașteptată.

Terminat

Afișează un element de etichetă „Eveniment terminat” ori de câte ori este îndeplinită o condiție de oprire a evenimentului. Consultați Setări Start/Stop.

Listele de ecrane suplimentare ale monitorului

Următoarele ecrane vor fi afișate pe un al doilea sau al treilea monitor și se vor aplica numai dacă evenimentul include monitoare suplimentare în Event Designer.

Începe 2

Acesta este primul ecran care va fi afișat la începutul evenimentului.

Video în curs

Acest ecran va apărea ori de câte ori RightBooth înregistrează un videoclip, când opțiunea „Video în curs” este selectată în Event Designer. Acest lucru este util dacă doriți să vă asigurați că pe al doilea (sau al treilea) monitor (cum ar fi redarea unui articol video) nu are loc nicio activitate intensivă de procesor în timpul înregistrării video.

Fotografie în curs

Acest ecran va apărea ori de câte ori RightBooth face o fotografie, când opțiunea „Fotografie în curs” este selectată în Event Designer.

Tipărire în curs

Acest ecran va apărea ori de câte ori are loc imprimarea fotografiilor în RightBooth, când „Imprimarea în curs”.

Opțiuni pentru caseta de instrumente Screen Editor

Caseta de instrumente Screen Editor oferă următoarele opțiuni:

Temă – Faceți clic pe acest buton pentru a deschide dosarul de fundaluri din Biblioteca Media unde puteți selecta o temă care va fi aplicată tuturor ecranelor evenimentului. Fiecare temă va aplica un fundal, o culoare de text și un stil de buton pe toate ecranele evenimentului.

Încărcare – Faceți clic pe acest buton pentru a încărca un fișier salvat anterior:

- print layout design, în timp ce vizualizați ecranul Print layout
- designul ecranului, în timp ce vizualizați oricare dintre celelalte ecrane de evenimente
- set de articole. Elementele alese de dvs. vor fi adăugate la ecranul curent

Salvare – Faceți clic pe acest buton pentru a salva designul actual al ecranului, aspectul de imprimare curent sau setul de articole selectat în prezent într-un fișier din Biblioteca dvs. media.

Selector de monitor – Acesta vă permite să alegeți să proiectați ecrane de evenimente care vor apărea pe monitoarele de la 1 la 4 dacă...

- monitoare suplimentare sunt atașate la computer
- monitoare suplimentare sunt activate în RightBooth Event Designer → Structura eveniment → Monitoare multiple.

Rețineți că, dacă ați activat monitoare suplimentare, modificările temei făcute în timp ce lucrați pe un ecran Monitor 1 vor fi aplicate numai ecranelor Monitor 1. În mod similar, modificările temei făcute în timp ce lucrați pe un ecran Monitor 2 vor fi aplicate numai ecranelor Monitor 2.

Zoom - Mărește sau micșorează dimensiunea ecranului în scopuri de editare. Puteți mări ecranul pentru un control mai precis asupra poziționării elementelor. Când ecranul nu se potrivește pe monitorul computerului, vor apărea bare de defilare verticale și orizontale, permițându-vă să vă deplasați în jurul ecranului. Dimensiunea minimă de zoom este 0,1. Dimensiunea maximă de zoom este de 10. Ori de câte ori mouse-ul este poziționat peste ecran, puteți utiliza și roțița de derulare a mouse-ului pentru a modifica valoarea de zoom.

Opacitatea casetei de instrumente – Folosiți aceasta pentru a modifica opacitatea tuturor casetelor de instrumente Editor de ecran pentru a permite mai multă vizibilitate a ecranului evenimentului de bază.

Mutați înapoi - Faceți clic pe acest buton pentru a muta articolul selectat mai înapoi în ordinea de afișare a articolului. Fiecare clic pe buton va muta elementul înapoi cu o poziție în ordinea de afișare până când este afișat în sfârșit în spatele tuturor celorlalte elemente de pe ecran.

Mutați înainte - Faceți clic pe acest buton pentru a muta articolul selectat mai departe în ordinea de afișare a articolului. Fiecare clic pe buton va muta elementul înainte cu o poziție în ordinea de afișare, până când este afișat în sfârșit deasupra tuturor celorlalte elemente de pe ecran.

Vă rugăm să rețineți că orice articol poate fi plasat deasupra oricărui alt element, deci, de exemplu, puteți plasa text și imagini pe elementele video și ale camerei.

Anulare - Faceți clic pe aceasta pentru a anula modificările de pe ecran. Majoritatea acțiunilor pot fi anulate, inclusiv mutarea și dimensionarea elementelor și modificarea proprietăților acestora. Fiecare ecran își menține propriul istoric independent și nelimitat de anulare/refacere.

Reface - Faceți clic pe aceasta pentru a reface operațiunile de anulare.

Bin - Faceți clic pe aceasta pentru a șterge elementul(ele) de ecran selectat(e) în prezent. De asemenea, puteți utiliza Bin pentru a șterge ecranele pe care le-ați adăugat manual la eveniment dacă nu sunt selectate elemente de ecran (consultați Adăugați ecran).

Cut - Faceți clic pe aceasta pentru a tăia elementul(ele) selectat(e) de pe ecran. Puteți folosi acest lucru și pentru a tăia ecranele pe care le-ați adăugat manual la eveniment dacă nu sunt selectate elemente de ecran în prezent.

Copiere - Faceți clic pe aceasta pentru a copia elementele de ecran selectate curente. Puteți folosi acest lucru și pentru a copia ecranele pe care le-ați adăugat manual la eveniment dacă nu sunt selectate elemente de ecran în prezent.

IMPORTANT. Utilizarea funcțiilor Cut and Copy va plasa elementele în clipboard-ul privat al RightBooth. NU plasează elementul(ele) în clipboard-ul Windows.

Rețineți că anumite elemente esențiale ale ecranului nu pot fi tăiate, copiate sau șterse și veți fi informat ori de câte ori încercați să faceți acest lucru.

Lipire - Faceți clic pe aceasta pentru a lipi elementele tăiate sau copiate anterior pe ecranul curent în același eveniment sau într-un eveniment diferit. Elementele vor fi lipite în aceeași locație din care au fost tăiate sau copiate. De asemenea, puteți lipi un ecran copiat anterior în același eveniment sau într-un eveniment diferit, moment în care vi se va cere să denumiți ecranul lipit înainte de a fi adăugat la lista de ecrane.

Rețineți că această funcție lipește doar elemente din clipboardul privat al RightBooth. Nu lipește elemente din clipboard-ul Windows. Pentru a lipi imagini din clipboard-ul Windows, consultați secțiunea: **Copierea imaginilor din alte aplicații în ecranele de evenimente**

Adăugați articole - Faceți clic pe aceasta pentru a afișa sau ascunde caseta de instrumente Adăugați articole. Consultați **Adăugarea de articole** .

Proprietăți - Faceți clic pe aceasta pentru a afișa sau a ascunde caseta de instrumente Proprietăți. Consultați **Proprietăți** .

Formatator - Faceți clic pe aceasta pentru a afișa sau a ascunde caseta de instrumente pentru formatare a articolelor. Consultați **Formatarea elementelor**.

Tranziții – Faceți clic pe aceasta pentru a activa sau dezactiva orice tranziție de ecran în timp ce editați ecranele evenimentului.

Sfaturi instrumente pentru articole – Faceți clic pe aceasta pentru a afișa sau ascunde sfaturi cu instrumente care vor apărea atunci când treceți mouse-ul peste diferite elemente de pe ecranul

evenimentului. Sfatul explicativ va afișa calea și numele fișierului pentru elementele elementelor, cum ar fi fișierele imagine și video.

Testare browser – Când nu sunt bifate, elementele browserului de pe ecranul evenimentului pot fi mutate, dimensionate și proiectate. Când bifați, puteți interacționa cu conținutul paginii web a browserului și vi se va afișa, de asemenea, o pictogramă în caseta de instrumente Screen Editor, care poate fi folosită pentru a testa funcțiile de glisare/deplasare pe pagina web.

Întrebare



Avansator de întrebări și răspunsuri – Faceți clic pe acest control sus/jos pentru a parcurge întrebările definite în tabelul Întrebări Event Designer (vezi mai devreme). Acest lucru vă permite să vizualizați și să editați toate ecranele de întrebări și ecranele de răspuns care vor apărea în timpul evenimentului. Acest control va fi afișat în caseta de instrumente numai atunci când ați inclus întrebări în evenimentul dvs. și vedeți fie ecranul Întrebare, fie Răspuns în Editorul de ecran. Pentru mai multe informații, consultați secțiunea despre **Proiectarea ecranelor de întrebări** (mai târziu).

Video - Această opțiune vă permite să vizualizați și să editați aspectul unui ecran de răspuns video.

Text - Această opțiune vă permite să vizualizați și să editați aspectul unui ecran de răspuns text.

Butoane pentru ordinea ecranului - Faceți clic pe aceste butoane pentru a schimba poziția oricărui ecran definit de utilizator în listă. Consultați **Adăugarea de elemente: ecran** (mai târziu).

Ieșire – Faceți clic pe aceasta pentru a ieși din Screen Editor și a reveni la Event Designer.

Mutarea și dimensionarea elementelor de pe ecran

Orice element de pe ecran (cum ar fi o etichetă de text) poate fi mutat făcând clic și trăgând elementul într-o nouă locație de pe ecran.

Pentru a dimensiona un articol, mai întâi faceți clic pe articol pentru a-l selecta. Aceasta va afișa apoi casetele de dimensiune, cercul de rotire și dreptunghiul de selecție în jurul articolului. Faceți clic și trageți caseta de orice dimensiune pentru a modifica dimensiunea articolului. Faceți clic și trageți cercul de rotire pentru a roti elementul.

Când dimensionați un element de etichetă de text, conținutul textului se va împacheta cu lățimea etichetei, prin urmare poate fi necesar să modificați înălțimea etichetei pentru a vedea tot textul împachetat cu cuvinte.

Puteți selecta mai mult de un element de ecran apăsând și menținând apăsată tasta Ctrl sau Shift, apoi făcând clic pe fiecare element de pe ecran pe rând pentru a-l adăuga la selecție. În timp ce faceți acest lucru, puteți deselecta un element selectat făcând clic din nou pe el. După ce aveți o selecție de elemente, puteți elibera tasta de la tastatură. Acum puteți trage orice element selectat pentru a muta toate elementele împreună, dimensionarea sau rotirea unui articol va dimensiona și va roti toate elementele selectate. De asemenea, puteți modifica proprietățile tuturor elementelor selectate folosind caseta de instrumente Proprietăți (a se vedea mai târziu).

De asemenea, puteți selecta mai mult de un element de ecran trăgând un dreptunghi marcator în jurul acelor elemente pe care doriți să le selectați. Puteți porni dreptunghiul marcat făcând clic cu mouse-ul oriunde pe fundalul ecranului și apoi trăgând un dreptunghi astfel încât să se intersecteze cu elementele pe care doriți să le selectați.

De asemenea, puteți utiliza tastele săgeți de la tastatură pentru a muta elementele selectate în sus, în jos, la stânga și la dreapta în trepte de 1 pixel sau în trepte de 10 pixeli dacă țineți apăsată tasta Ctrl în timp ce apăsați tastele săgeți.

Pentru a elimina selecția, faceți clic pe mouse-ul oriunde pe fundalul ecranului.

Adăugarea de elemente pe ecrane

Faceți clic pe caseta de selectare **Adăugați elemente** din caseta de instrumente Editor de ecran pentru a afișa **caseta de instrumente Adăugați articole**. Această casetă de instrumente oferă un buton pentru adăugarea de noi ecrane goale la eveniment și oferă, de asemenea, o listă de butoane pentru adăugarea diferitelor elemente noi la ecranul curent. Există limite ale numărului de articole pe care le puteți adăuga pe fiecare ecran. Când limita este atinsă pentru un anumit articol, butonul Adăugare articol corespunzător va fi dezactivat.

Ecran

Faceți clic pe aceasta pentru a adăuga un nou ecran gol la evenimentul dvs. Vi se va cere să furnizați un nume pentru noul ecran, care trebuie să fie diferit de toate celelalte nume afișate în lista de ecrane. Noul dvs. ecran poate avea apoi elemente (videoclipuri, text, conținut de browser web etc.) adăugate și proiectate pentru a se potrivi cerințelor dvs.

Puteți utiliza butoanele săgeată Sus/Jos din Caseta de instrumente principală pentru a vă muta ecranul în sus sau în jos în lista de ecrane. În mod implicit, un ecran nou adăugat va fi plasat în partea de sus a listei de ecrane și, dacă nu îl mutați, va deveni primul ecran care apare de fiecare dată când jucați evenimentul. Dar schimbarea poziției în listă va dicta momentul în care va fi afișată în timpul evenimentului. De exemplu, mutarea ecranului în jos în listă, astfel încât să fie plasat înaintea ecranului Mulțumiri, va face ca ecranul să fie afișat înaintea ecranului Mulțumiri atunci când jucați evenimentul. Puteți, de asemenea, să vă condiționați ecranele...

Ecrane condiționate

Lista ecranului conține o linie de separare după cum urmează: _____

Ecranele care apar în lista de deasupra acestei linii fac parte din fluxul normal de evenimente, de exemplu: Începeți → Pregătiți -vă → Înregistrați → Afișați → Vă mulțumim.

Ecranele care apar sub această linie vor fi afișate numai în circumstanțe speciale în timpul evenimentului. De exemplu, ecranul Ocupat va apărea numai atunci când are loc o „activitate consumatoare de timp”, cum ar fi atunci când transferați fișiere video de la o cameră DSLR.

Ecrane aleatorii

După cum am menționat mai devreme, puteți adăuga propriile ecrane noi în eveniment și le puteți poziționa în fluxul normal de evenimente deasupra liniei de separare. Dar le puteți muta și sub linia de separare, unde pot fi tratate ca ecrane afișate aleatoriu. Vom explica acest lucru printr-un exemplu.

Să presupunem că avem un eveniment foarte simplu care permite fiecărui utilizator să înregistreze un videoclip. Lista ecranului evenimentului arată astfel:

start
Pregătește-te
Numărătoare inversă
Înregistrați videoclipul
Mulțumesc

Ocupat
Eroare

Terminat

Să presupunem că acum dorim să afișăm un ecran de publicitate după ecranul de pornire, așa că creăm un nou ecran care să conțină reclama noastră, îl denumim „Anunț” și îl poziționăm în listă după cum urmează:

```
start
Anunț
Pregatește-te
Numărătoare inversă
Înregistrați videoclipul
Mulțumesc


---


Ocupat
Eroare
Terminat
```

Acum, de fiecare dată când sistemul este utilizat, ecranul Anunț va fi afișat după ecranul Start.

Să presupunem acum că vrem să afișăm una dintre cele trei reclame la întâmplare după ecranul Start. Creați încă două ecrane și denumiți-le Advert#2 și Advert#3 și mutați-le oriunde sub linia de separare, după cum urmează:

```
start
Anunț
Pregatește-te
Numărătoare inversă
Înregistrați videoclipul
Mulțumesc


---


Anuntul #2
Anuntul #3
Ocupat
Eroare
Terminat
```

Acum, de fiecare dată când evenimentul începe să se joace, RightBooth va selecta aleatoriu unul dintre ecranele Anunț și îl va afișa după ecranul Start. Toate acestea funcționează deoarece cele trei ecrane încep cu același nume (Anunț), iar cele două ecrane suplimentare de Anunț au și caracterul „#” inclus imediat după numele lor, iar ecranele sunt plasate sub linia de separare.

Puteți utiliza această funcție de denumire în mai multe locuri. Aici afișăm un anunț aleator după ecranul de pornire, apoi un alt anunț aleatoriu înainte de ecranul Mulțumesc:

```
start
Anunț
Pregatește-te
Numărătoare inversă
Înregistrați videoclipul
Anunț
Mulțumesc


---


Anuntul #2
Anuntul #3
Ocupat
Eroare
Terminat
```

Și, în sfârșit, iată un alt exemplu în care folosim două seturi de ecrane aleatorii, unul pentru anunțul aleator și unul pentru a afișa un **mesaj aleator** după ce utilizatorul și-a înregistrat videoclipul:

```
start
Anunț
Pregatește-te
Numărătoare inversă
```


Înregistrați videoclipul

Mesaj

Mulțumesc

Anuntul #2

Anuntul #3

Mesaj #Bună

Mesaj #18

Mesaj#Boo

Ocupat

Eroare

Terminat

Puncte de reținut:

- 1) Puteți crea ecrane aleatorii numai din propriile ecrane nou adăugate.
- 2) Când denumești ecranele aleatorii, poți folosi orice caracter(e) după caracterul „#” (după cum se arată în ultimul exemplu de mai sus.

Buton

Puteți adăuga butoane pe ecrane atunci când doriți să includeți diverse acțiuni de clic care nu sunt în mod normal disponibile în mod implicit. Consultați Acțiunea Faceți clic. Puteți adăuga până la 50 de butoane pe ecran.

aparat foto

Un element de cameră este utilizat pentru a afișa fluxul live actual de la camera web sau camera DSLR aleasă de dvs. Un element de cameră va afișa în mod normal fluxul live de la camera implicită pentru eveniment. Cu toate acestea, este posibil să schimbați elementul pentru a afișa fluxul de la o anumită cameră web (1 la 4) sau de la camera DSLR. Afișarea fluxului live de la camera web 2, 3 sau 4 necesită să fi configurat anterior RightBooth pentru utilizarea mai multor camere web, consultați Setări video pentru camere web. Puteți avea până la 4 elemente de cameră pe ecran. Notă: RightBooth poate afișa fluxul live de la camerele DSLR Canon compatibile, consultați Setări RightBooth DSLR.

Ceas

Un element de ceas va afișa ora curentă. Puteți adăuga 1 element de ceas pe ecran.

Numărătoare inversă

Un element de numărătoare inversă este utilizat pentru a afișa o numărătoare inversă numerică pentru utilizatorii dvs. Acest articol este adăugat automat la ecranele Numărătoare inversă și Înregistrare video, dar puteți adăuga acest element în alte ecrane. Puteți adăuga 1 element de numărătoare inversă pe ecran.

Bloc de desen

Un element de bloc de desen vă permite să oferiți o zonă pe care utilizatorii dvs. pot scrie și desena, de exemplu pentru a semna numele lor. Acesta poate fi folosit în combinație cu Instrumentele de desen pentru a oferi diferite culori și lățimi de desen. Conținutul blocului de desen va fi apoi salvat ca imagine în dosarul de evenimente la sfârșitul fiecărei sesiuni de eveniment și va fi șters automat pentru începutul următoarei sesiuni de eveniment. De asemenea, puteți include elementul Draw Pad în modelele dvs. Photo Print Layout, astfel încât desenele utilizatorului dvs. să fie incluse atunci când fotografiile sunt imprimate. Puteți adăuga 1 element de bloc de desen pe ecran.

Toate imaginile înregistrate de bloc de desen vor fi salvate automat în folderul de stocare ales de dvs. în format PNG și vor primi un nume de fișier care cuprinde data și ora la care au fost realizate, de exemplu, următoarea imagine de bloc de desen a fost realizată pe 4 ianuarie 2020 la 12:54 p.m. :

2020-1-4-12-54-49-desen.png

Instrumente de desen

O cutie de instrumente cu instrumente de desen va fi adăugată la ecranul curent. Dacă un element al camerei este pe ecran, această casetă de instrumente vă permite să desenați peste fluxul live al camerei în timpul evenimentului. Dacă cea mai recentă fotografie făcută este pe ecran (cum ar fi pe ecranul Afișare fotografie), această casetă de instrumente vă permite să desenați pe fotografiile realizate în timpul evenimentului. Instrumentele de desen pot fi folosite și cu elementul Drawing Pad (vezi mai târziu). Puteți adăuga 1 element instrument de desen pe ecran. Vezi **The Instrumente de desen** pentru mai multe informații.

Recuzită pentru față

Un element de recuzită poate fi adăugat la orice ecran pentru a vă permite să adăugați elemente de recuzită fețelor care apar în fluxul camerei live atunci când se redă evenimentul sau pentru a adăuga elemente de recuzită fețelor din fotografiile capturate. Un element de recuzire a feței este, în esență, o grilă de imagini interactivă care poate conține orice număr de imagini de recuzită a feței aranjate într-un aspect de rând și coloană. Când a fost adăugat inițial la un ecran, elementul de recuzită va fi gol, dar îl puteți popula apoi făcând dublu clic pe elementul de recuzită (pe ecranul evenimentului) și apoi alegând elemente de recuzită din biblioteca RightBooth Media. Apoi, când evenimentul se joacă, puteți atinge sau face clic pe elemente de recuzită pentru ca acestea să apară automat pe fețele din feed sau din fotografie. Puteți adăuga 1 element de suport pentru față pe ecran.

Joc

Un element de joc poate fi adăugat pe orice ecran. Biblioteca Media RightBooth conține o serie de link-uri către jocuri interactive online care sunt concepute pentru introducerea mouse-ului sau a ecranului tactil și care sunt potrivite pentru utilizare pe ecranele de evenimente. Pentru a accesa jocuri, faceți clic pe butonul Joc, apoi alegeți un joc din selecția afișată. Jocul va fi apoi adăugat la ecranul evenimentului într-un element de browser web dimensionat corect. Când în Editorul de ecran, jocul poate fi dimensionat și poziționat. Când se joacă evenimentul, jocul poate fi jucat și atunci când apare pe ecran. Notă: Trebuie să aveți o conexiune validă la Internet pentru a putea vedea și juca jocurile interactive.

Tastatură

Elementul de la tastatură este adăugat automat la diferite ecrane de evenimente de fiecare dată când creați un eveniment nou, cum ar fi ecranul Detalii utilizator. Cu toate acestea, este, de asemenea, posibil să adăugați un element de tastatură la oricare/la toate celelalte ecrane din evenimentul dvs. De exemplu, elementul de la tastatură poate fi util pe ecranele în care ați ales să includeți un element de browser web și vă jucați evenimentul folosind un ecran tactil. Acest lucru va permite apoi utilizarea tastaturii de pe ecran pentru a introduce caractere în orice câmpuri de introducere a textului care apar pe paginile web din browser sau pentru a introduce caractere în caseta de text pentru adresa browserului web.

Dacă nu doriți să afișați elementul de la tastatură pe anumite ecrane, îl puteți elimina din ecranele alese folosind Editorul de ecran. Puteți adăuga 1 element de tastatură pe ecran.

Tastatura

Tastatura este adăugată automat la ecranul de eveniment „Număr de telefon” de fiecare dată când creați un eveniment nou. Tastatura poate fi adăugată la orice ecran de eveniment și poate fi utilizată pentru a introduce introducerea numerică în orice casetă de text și orice element de browser web. Puteți adăuga 1 element de tastatură pe ecran.

Imagine

Un element de imagine este utilizat pentru a afișa un fișier imagine, un GIF animat recent (sau WMV), o fotografie recentă, o contribuție recentă a blocului de desen, un aspect recent de imprimare a unei fotografii sau un cod QR. Fișierele imagine pot veni de oriunde pe computer sau din Biblioteca Media RightBooth. Puteți adăuga până la 50 de elemente de imagine pe ecran.

Secvență de imagini

Un element de secvență de imagini este utilizat pentru a afișa o secvență animată de imagini sau gif-uri animate de pe computer. Puteți avea până la 4 elemente de secvență de imagini pe ecran.

Eticheta

Un element de etichetă este utilizat pentru a afișa instrucțiunile text și mesajele utilizatorului. Puteți avea până la 50 de elemente de etichetă pe ecran.

Secvența de etichetare

Un articol de secvență de etichete este utilizat pentru a afișa o secvență animată de elemente de text. Puteți avea până la 4 elemente de secvență de etichete pe ecran.

Aspecte de imprimare

Elementul de aspect de imprimare poate fi adăugat la orice ecran pentru a permite utilizatorului să aleagă un aspect de imprimare pe care să îl folosească pentru imprimarea fotografiilor. Elementul de machete de tipărire este în esență o grilă interactivă de imagini care poate conține orice număr de machete de imprimare pe care le-ați proiectat anterior și salvate în biblioteca dvs. de aspecte de imprimare. Consultați secțiunea: Designerul de aspect de imprimare.

Când a fost adăugat inițial la un ecran, elementul cu aspect de tipărire nu va conține niciun aspect, dar îl puteți completa apoi făcând dublu clic pe element (pe ecranul evenimentului) și apoi alegând aspecte din secțiunea Aspecte de imprimare a bibliotecii media RightBooth. Apoi, când evenimentul se desfășoară, puteți atinge sau face clic pe orice aspect pentru a-l transforma în aspectul ales în scopul imprimării fotografiilor. Rețineți că, dacă un utilizator alege un aspect de imprimare, acesta va înlocui designul implicit de aspect de imprimare definit în ecranul „Aspect de imprimare” al evenimentului. Puteți adăuga 1 element de aspect de imprimare pe ecran.

cod QR

Un articol de cod QR poate fi utilizat pentru a afișa un cod QR care reprezintă orice text pe care îl introduceți ca conținut în caseta de introducere a textului articolului.

Când ați adăugat inițial la un ecran, vi se va cere să introduceți textul pentru codul QR. De asemenea, puteți alege unul dintre următoarele tipuri de coduri QR:

- **Text** . Un cod QR cu text liber la alegere.
- **Text + fotografie curentă**. Includeți numele fotografiei curente.
- **Text + Foto 1 – 10** . Includeți numele fișierului celei mai recente fotografii capturate (de la 1 la 10)
- **Aspect text + imprimare** . Includeți numele fișierului celui mai recent format de imprimare creat
- **Text + GIF** . Includeți numele fișierului GIF animat cel mai recent creat
- **Text + Video** . Includeți numele fișierului celui mai recent videoclip sau karaoke înregistrat.
- **Conectați-vă la WiFi** – Acest lucru va genera un cod QR WiFi utilizând parametrii introduși în Setări RightBooth →Social media →Server web local, permițând utilizatorilor să scaneze codul pentru ca telefonul lor mobil să se alăture rețelei WiFi specificate.
- **Pagina web Galerie** – Aceasta va genera un cod QR care permite utilizatorilor cu un dispozitiv mobil să scaneze codul pentru a accesa pagina web a galeriei stației de partajare: rbgallery.php. Această funcție necesită ca aplicația de server web local să ruleze pe computer.
- **Pagina web a galeriei personale** – Aceasta va genera un cod QR care permite utilizatorilor cu un dispozitiv mobil să scaneze codul pentru a accesa pagina web a galeriei stației de partajare: rbgallery.php modificat pentru a afișa numai fotografiile și videoclipurile care sunt aplicabile codului de acces introdus în prezent (dacă orice). Această funcție necesită ca aplicația de server web local să ruleze pe computer.

Un articol de cod QR poate fi folosit și împreună cu funcția de încărcare FTP RightBooth pentru a afișa codurile utilizatorilor care reprezintă calea și numele fișierelor care sunt încărcate în folderele de pe site-uri web. Utilizatorii pot scana apoi aceste coduri cu telefoanele lor mobile pentru a avea acces la fișierele de pe site-ul web. De exemplu, dacă evenimentul dvs. este un eveniment cu o singură fotografie de captură și l-ați configurat pentru a încărca fotografii pe **site-ul meu.com/photos** , puteți adăuga un cod QR la ecranul **Afișare fotografie** și puteți seta **<https://www.site-ul meu.com /photos>** ca conținut text al codului QR și alegeți **Fotografia 1** ca nume de fișier recent.

Un articol de cod QR poate fi folosit și împreună cu funcția RightBooth Sharing Station pentru a afișa codurile utilizatorilor care reprezintă calea și numele fișierelor disponibile în folderul serverului web local. Utilizatorii pot scana apoi aceste coduri cu telefoanele lor mobile pentru a avea acces la fișiere direct de pe computer prin intermediul serverului web local. Pentru detalii despre cum să utilizați codurile QR cu o stație de partajare RightBooth și despre cum să configurați un server web local, consultați secțiunea: **Utilizarea unui eveniment stație de partajare media pentru accesarea videoclipurilor și fotografiilor prin coduri QR**

Video

Un articol video este folosit pentru a reda un fișier video. Acesta poate fi un anumit fișier video de pe computer, din Biblioteca Media sau un fișier video recent înregistrat de utilizatorii evenimentului. Puteți avea până la 2 articole video pe ecran. Notă: Folosiți aceste elemente cu moderație, deoarece sunt înfometate de procesor și încercați să evitați să le folosiți pe ecranul „Înregistrare video”.

Secvență video

Un articol de secvență video este folosit pentru a afișa o secvență animată de elemente video. Puteți avea până la 4 elemente de secvență video pe ecran. Notă: Folosiți elementele secvenței video cu moderație, deoarece sunt înfomețați de procesor și încercați să evitați să utilizați unul pe ecranul **Înregistrare video** .

Contor de volum

Un element de măsurare a volumului poate fi adăugat la ecranul **Înregistrare video** pentru a arăta utilizatorilor nivelul curent al volumului de intrare audio în timpul fiecărei înregistrări video cu camera web. Notă: în prezent, acest articol se aplică numai înregistrărilor video cu webcam.

Web browser

Un element de browser web este utilizat pentru a afișa conținutul paginii web pe ecranul curent. Puteți include până la patru elemente de browser pe fiecare ecran al evenimentului dvs. și pot fi setate pentru a afișa o anumită pagină web (de exemplu, www.google.com). Pentru a schimba această adresă, fie faceți dublu clic pe elementul browserului web (pe ecranul evenimentului), fie făcând clic pe butonul **Conținut** din panoul de proprietăți al browserului web, care este accesat din Caseta de instrumente Proprietăți din Editorul de ecran (vezi mai târziu).

Fiecare browser poate fi setat să fie pasiv (nu este permisă interacțiunea utilizatorului) sau interactiv, astfel încât utilizatorii să poată face clic sau atinge pe el pentru a naviga pe web. În modul interactiv, va prelua și introducerea tastei de la o tastatură fizică și/sau tastatura de pe ecran RightBooth. Consultați secțiunea **Proprietăți browser web** pentru mai multe informații.

RightBooth folosește browserul web Chromium Open Source, din care este dezvoltat Google Chrome.

Fișiere HTML

Pe lângă afișarea paginilor web de internet, elementul Browser web poate fi folosit și pentru a afișa pagini web locale care pot conține fișiere locale pe care browserul Chrome le acceptă. De exemplu, puteți utiliza elementul Browser web pentru a afișa un document PDF care este stocat pe computer. Acest lucru va necesita să creați un fișier HTML de bază care să conțină o referință simplă încorporată în documentul PDF local, ca în acest exemplu:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<embed src="c:\pdf\document.pdf" width="800px" height="2100px" />
</corp>
</html>
```

Puteți apoi să salvați acest fișier HTML local pe computerul dvs. și să îl setați să fie Conținutul pentru elementul RightBooth Web Browser al unuia dintre ecranele dvs. de eveniment, care, la rândul său, ar determina apoi browserul web să afișeze fișierul document.pdf ori de câte ori ecranul este afișat. prezentate în timpul evenimentului. Pentru a accesa fișierele html locale, faceți dublu clic pe orice element de browser web și apoi faceți clic pe „**Html** butonul „**Fișier**” din panoul Conținut.

Secvența browserului web

Un element de secvență de browser web este utilizat pentru a afișa o secvență animată de elemente de browser web. Puteți avea până la 4 elemente de secvență de browser pe ecran. Notă: Folosiți acest element cu moderație, deoarece sunt înfometate de procesor și încercați să evitați să utilizați oricare pe ecranul „Înregistrare video”.

Articole adăugate automat

Următoarele elemente sunt adăugate automat la diferite ecrane atunci când sunt necesare.

Casetă de text

Elementele din caseta de text vor apărea pe diferite ecrane pentru obținerea numelor de utilizatori, adrese de e-mail, mesaje ale utilizatorilor, răspunsuri text, numere de telefon și numărări de imprimare în timpul evenimentului.

Buton

Elementele butoane sunt folosite pentru a oferi alegeri care pot fi făcute pe diferite ecrane în timpul evenimentului, inclusiv: „Înregistrare video”, „Anulare” și „Următorul”. Fiecare element de buton este însoțit de un element de etichetă care descrie acțiunea pe care o va efectua butonul atunci când este selectat de utilizator. Notă: Puteți adăuga și alte butoane pe ecrane care pot efectua diverse acțiuni de clic.

Săgeată

Elementul săgeată este folosit pentru a evidenția opțiunile de ecran atunci când modul de introducere a utilizatorului este setat la „Tastatură cu o singură tastatură” sau „Buton USB” (consultați Setări). Elementul săgeată este o pereche de imagini cu săgeți care vor indica pe rând fiecare opțiune de ecran, permițând utilizatorilor să apese o singură tastă de la tastatură sau un singur buton USB atunci când săgețile indică spre alegerea dorită.

Grilă de text și grilă de imagine

Elementele grilă sunt folosite pentru a afișa un set de nume de fișiere sau imagini din care utilizatorul poate alege în timpul evenimentului. O grilă de text este utilizată pentru a afișa numele fișierelor video karaoke. O grilă de imagini este utilizată pentru a afișa opțiunile de fundal pentru ecranul verde, opțiunile de suprapunere a imaginii, opțiunile de filtru foto și opțiunile de suport pentru față.

Butonul „Mai multe”.

Butonul **Mai multe** va apărea automat pe aceste ecrane dacă numărul total de fișiere adăugate la o listă de fișiere cu elemente de grilă Text sau Imagine este mai mare decât numărul Rând x Coloane al grilei .

De exemplu, pe ecranul **Alegeți karaoke** dacă adăugați 20 de fișiere karaoke la lista de fișiere karaoke și setați Rândurile la 5 și Coloanele la 2, când este afișat ecranul „Alegeți karaoke”, grila va afișa primele 10 fișiere din listă împreună cu un buton Mai multe. Făcând clic pe butonul Mai multe, se vor afișa fișierele karaoke 11-20, iar făcând clic din nou vor afișa din nou fișierele 1-10.

Vizualizarea Media

Elementul de vizualizare media va apărea automat pe ecranul Media Browser. Acesta va afișa miniaturile videoclipurilor și fotografiilor care sunt conținute în folderul Sharing Station Watch și vă va permite să selectați unul dintre fișierele de vizualizat pe ecranul Afișare video (sau Afișare fotografie). (vezi Tipul evenimentului)

Proprietăți

Fiecare ecran și toate elementele sale pot fi proiectate și modificate folosind Caseta de instrumente Proprietăți, care poate fi afișată făcând clic pe **caseta de selectare Proprietăți** din caseta de instrumente **Editor de ecran**. Cu caseta de instrumente pentru proprietăți afișată, puteți apoi să faceți clic pe fundalul ecranului pentru a afișa proprietățile ecranului sau să faceți clic pe orice element(e) de pe ecran pentru a afișa proprietățile pentru elementul(ele) ales(e).

Fiecare articol are un set diferit de proprietăți pe care le puteți modifica făcând clic pe diferite casete de selectare, butoane radio și liste. Aici descriem toate proprietățile disponibile și indicăm pentru ce articole se aplică.

Nume

Faceți clic pe acest buton pentru a introduce un nume opțional pentru articol. Proprietatea nume poate fi utilizată cu diferite acțiuni și caracteristici RightBooth.

Proprietățile acțiunii

Proprietățile acțiunii pot fi aplicate elementelor de pe ecranele dvs. de evenimente și, de asemenea, ecranelor reale. Fiecare element (sau ecran) poate avea o acțiune „Click” și/sau o acțiune „Afișare” (vezi secțiunile următoare). Puteți vizualiza, selecta și modifica cele două acțiuni folosind filele afișate în secțiunea Acțiune a panoului Proprietăți. Când unui articol i s-a dat o acțiune Click sau Afișare, aceasta va fi indicată cu un asterisc „*” care apare în fila de acțiune corespunzătoare.

Faceți clic pe Acțiune

Când unui element (sau ecran) i s-a dat o acțiune Click, acțiunea va fi efectuată atunci când elementul (sau ecranul) este făcut clic sau atins în timpul evenimentului. Puteți alege să adăugați oricare dintre următoarele acțiuni „**Clic**” la articole:

Nimic – Nu va avea loc nicio acțiune. Aceasta este acțiunea implicită pentru toate elementele de ecran adăugate manual.

Start – RightBooth va afișa ecranul Start. Notă: Dacă utilizați această acțiune pe un ecran de înregistrare video, se va anula sesiunea curentă de înregistrare.

Următorul – RightBooth va afișa următorul ecran de eveniment.

Înapoi – RightBooth va reveni la ecranul care era afișat înainte de ecranul curent. Notă: Dacă utilizați această acțiune pe un ecran de înregistrare video, se va anula sesiunea curentă de înregistrare.

Skip – RightBooth va afișa următorul ecran de eveniment, permițându-vă să ocoliți orice intrare necesară de pe ecran. De exemplu, dacă includeți această acțiune pe ecranul Detalii utilizator, atunci puteți permite utilizatorilor să continue fără a le solicita să introducă detaliile utilizatorului.

Mai multe – RightBooth va afișa următorul conținut al articolului dintr-un element Grid dacă nu există suficiente rânduri și coloane în grilă pentru a afișa tot conținutul articolului.

Anterior – RightBooth va afișa conținutul articolului anterior într-un element Grid dacă nu există suficiente rânduri și coloane în grilă pentru a afișa tot conținutul articolului.

OK – RightBooth va afișa următorul ecran de eveniment, atâta timp cât sunt îndeplinite condițiile curente de introducere a ecranului.

Anulare – RightBooth va anula ecranul curent și va reveni la afișarea ecranului Start. Notă: Dacă utilizați această acțiune pe un ecran de înregistrare video, se va anula sesiunea curentă de înregistrare.

Redare eveniment – RightBooth se va deschide și va reda un alt fișier de eveniment, așa cum este specificat în parametrul de acțiune. Notă: Dacă utilizați această acțiune pe un ecran de înregistrare video, se va anula sesiunea curentă de înregistrare.

Afișare ecran – RightBooth va afișa un alt ecran în eveniment, așa cum este specificat în parametrul de acțiune. Introduceți numele ecranului în caseta de text pentru parametrul de acțiune. De asemenea, puteți adăuga următorii parametri opționali:

/reset (sau **/r**) – Aceasta oferă o modalitate de a reseta evenimentul atunci când utilizați acțiunea „Afișare ecran” pentru a muta fluxul de evenimente pe orice ecran care se află în (sau aproape) în partea de sus a listei de ecrane a evenimentului. Când evenimentul este resetat, toate elementele de recuzită, suprapunerile și imaginile de pe ecranul verde selectate anterior sunt eliminate din fluxul camerei live, iar numărul de fotografii este resetat la 1.

Rețineți că RightBooth va reseta automat un eveniment după finalizarea secvenței de evenimente și la revenirea la ecranul Start. Cu toate acestea, dacă furnizați o acțiune Afișare ecran pentru a permite utilizatorilor să revină la începutul evenimentului înainte de finalizarea procesului normal al evenimentului, puteți utiliza acest parametru pentru a forța resetarea evenimentului.

/resetp – Aceasta va reseta fotografia curentă înapoi la starea în care era când era afișată pe ecranul **Afișare fotografie**. Este posibil să doriți să utilizați acest parametru dacă (după ce ați trecut dincolo de ecranul „Afișare fotografie” în fluxul evenimentului) ați modificat ulterior fotografia curentă printr-o acțiune „Run Program” (de exemplu, rulând o picătură Photoshop pe fotografie) și dvs. acum doriți să readuceți utilizatorul la un ecran care afișează fotografia originală nemodificată.

/rps – Acest lucru face ca RightBooth să elimine orice ștampile de imagine adăugate anterior din aspectul de imprimare curent. Acest lucru ar putea fi util atunci când duceți utilizatorul la un ecran care îi permite să adauge ștampile la aspectul de imprimare și doriți să îi afișați un aspect neștampilat.

/redo – Acest lucru face ca RightBooth să reseteze numărul actual al capturii foto la 1 dacă evenimentul este implicat în prezent în procesul de captare a fotografiilor, ceea ce permite apoi să fie reluate toate fotografiile. RightBooth va reseta automat numărul capturii foto la 1 la sfârșitul secvenței evenimentului, permițând următorului utilizator să captureze un nou set de fotografii. Cu toate acestea, dacă doriți să permiteți unui utilizator să-și facă din nou toate fotografiile la jumătatea secvenței de captură, atunci puteți adăuga acest parametru la o acțiune de afișare a ecranului și puteți duce utilizatorul înapoi la începutul procesului de captare a fotografiilor, cum ar fi Pregătiți-vă. ecran sau ecranul Numărătoare inversă.

/redo1 – Acest lucru face ca RightBooth să reducă numărul actual de captură foto cu unul dacă evenimentul este implicat în prezent într-un proces de captură foto și, prin urmare, vă permite să vă creați propriile butoane de refacere pentru fotografia capturată în prezent. Acest parametru ar trebui utilizat numai atunci când se creează o acțiune „Afișare ecran” care va muta fluxul de evenimente de la un ecran care apare după ecranul „Fă fotografiere” la un ecran care apare înaintea ecranului „Fă fotografiere”, asigurându-se că RightBooth menține numărul de fotografii actual corect.

Exemple de Afișați parametrii ecranului:

Pornire/resetare Readuce evenimentul la ecranul Start și resetează sesiunea evenimentului

Numărătoare inversă/refacere Reduce evenimentul la ecranul Numărătoare inversă și resetează numărul capturii fotografiilor la 1, permițând utilizatorului să-și reia toate fotografiile.

Notă: Dacă utilizați acțiunea Afișare ecran pe un ecran de înregistrare video, se va anula sesiunea curentă de înregistrare.

Limbă – Acest lucru va face ca tot textul evenimentului să fie afișat într-o altă limbă. Când această acțiune este selectată, veți putea, de asemenea, să specificați limba dintr-o listă derulantă.

Minimizați – Acest lucru va face ca fereastra evenimentului să fie minimizată în bara de activități Windows în timp ce se redă.

Stop – Acest lucru va opri redarea evenimentului și va reveni la fereastra principală RightBooth. Notă: dacă metoda de oprire a evenimentului este setată la „cod din 4 cifre” (consultați Setări → Securitate), acest cod va fi necesar să fie introdus pentru a opri evenimentul.

Ieșire – Se comportă ca acțiunea Stop, dar va închide și aplicația RightBooth.

Retipăriți fotografii – Această acțiune va oferi acces imediat la panoul Imprimare fotografii pentru Sarcinile evenimentului pentru a permite utilizatorilor să reimprimați aspectul fotografiilor direct dintr-un eveniment care se joacă.

Reordonați fotografiile – Această acțiune va schimba ordinea fotografiilor plasate pe aspectul de imprimare. De exemplu, dacă aspectul dvs. de imprimare conține un substituent pentru fotografii mari și două mici, această acțiune va permite utilizatorilor să aleagă care dintre cele trei fotografii ale lor vor apărea în substituentul mai mare. Această acțiune este utilizată cel mai bine pe orice ecran care conține previzualizarea aspectului de imprimare, cum ar fi ecranul Opțiuni Foto.

Set relay channels – Setează canalele unei plăci de releu USB conectate la valorile specificate. Valorile pot fi introduse în a doua casetă de text care apare atunci când alegeți această acțiune. Consultați secțiunea: **Controlul echipamentului periferic cu o placă de releu USB**.

Rulați acțiuni de program

Run program – Lansează o comandă către Windows pentru a rula programul, scriptul sau fișierul batch specificat. Tastați comanda în a doua casetă de text care apare când alegeți această acțiune. De exemplu, următoarea comandă va rula programul: „myapp.exe” care se află în folderul „c:\test”

c:\test\myapp.exe

Run program maximized – Ca „Run program”, dar rulează programul în modul maximizat.

Rulați programul ascuns – Ca „Run program”, dar rulează programul fără a-l afișa.

Specificarea parametrilor liniei de comandă

Dacă doriți să furnizați parametrii liniei de comandă ca parte a acțiunilor programului Run, trebuie să includeți comanda între ghilimele duble și apoi să adăugați parametrii comenzii după al doilea ghilime. De exemplu, pentru a transmite parametrul liniei de comandă „01” către myapp.exe, tastați următoarea acțiune:

„c:\test\myapp.exe” 01

Dacă există unul sau mai multe caractere de spațiu în cale sau în numele aplicației, atunci trebuie să includeți comanda între ghilimele duble. În acest exemplu, aplicația se află în folderul: **Fișiere de program (x86)\Exemplu** care conține un caracter spațiu, deci trebuie să-l încadrați între ghilimele:

„c:\Fișiere de program (x86)\example\myapp.exe”

Dacă există parametri de linie de comandă care au spații în ei, puteți include fiecare parametru între ghilimele duble. Exemplu:

Parametri RightBooth

Următorii parametri pot fi incluși în parametrii liniei de comandă a oricărei acțiuni de rulare a programului (mai sus).

rb:photo – Adăugarea acestui parametru va face ca RightBooth să înlocuiască acest parametru cu calea și numele fișierului celei mai recente fotografii făcute. Deci, acest lucru vă permite să transmiteți fotografia curentă ca parametru de linie de comandă programului specificat.

rb:wait – Adăugarea acestui parametru va face ca RightBooth să aștepte până când programul care rulează s-a oprit și a fost închis. Vă rugăm să rețineți că utilizarea acestui parametru va face ca RightBooth să nu mai răspundă în timp ce programul lansat continuă să ruleze, așa că vă rugăm să utilizați cu precauție.

rb:next – Adăugarea acestui parametru va face ca RightBooth să avanseze la următorul ecran de eveniment în același timp cu rularea programului specificat. Dacă acest parametru este utilizat în combinație cu parametrul rb:wait, atunci RightBooth va avansa la următorul ecran numai după ce programul care rulează s-a oprit.

Exemple:

„c:\test\myapp.exe” rb:wait – Rulați aplicația myapp.exe și așteptați până când se termină înainte ca utilizatorii să poată interacționa din nou cu RightBooth.

„c:\test\myapp.exe” rb:next – Rulați aplicația myapp.exe și permiteți lui RightBooth să treacă imediat la următorul ecran pentru interacțiunea utilizatorului.

„c:\test\myapp.exe” rb:wait rb:next – Rulați aplicația myapp.exe și așteptați până când se termină înainte ca utilizatorii să poată interacționa cu următorul ecran de eveniment din RightBooth.

Rețineți că parametrii RightBooth nu vor fi transferați aplicației care rulează, astfel încât aceștia pot fi definiți liber și utilizați în combinație cu orice parametri specifici aplicației. Exemplu:

„c:\test\myapp.exe” 01 rb:next – Myapp va primi parametrul „01”. RightBooth va primi parametrul „rb:next”.

Print Actions

Imprimați mai multe copii – Această acțiune va permite utilizatorului să mărească numărul de copii de imprimare a fotografiilor cu 1 de fiecare dată când acțiunea este selectată. Dacă ecranul evenimentului are un articol(e) etichetă(e) care conține variabila text {CURRENT PRINT COPIES}, eticheta va afișa automat noua valoare de copiere tipărită. Consultați secțiunea **Variable text** pentru mai multe detalii.

Imprimați mai puține copii – Această acțiune va permite utilizatorului să scadă numărul de copii de imprimare a fotografiilor cu 1 de fiecare dată când acțiunea este selectată. Dacă ecranul evenimentului are un articol(e) etichetă(e) care conține variabila text {CURRENT PRINT COPIES}, eticheta va afișa automat noua valoare de copiere tipărită. Consultați secțiunea **Variable text** pentru mai multe detalii.

Apăsare taste – Această acțiune va trimite una sau mai multe apăsări de taste de la tastatură în memoria tampon de introducere a tastaturii Windows. Când selectați această acțiune, veți putea apoi să alegeți o combinație de 1 până la 4 taste dintr-o listă de identificatori de taste de la tastatură.

Veți găsi acest lucru util dacă doriți ca RightBooth să genereze o anumită combinație de taste atunci când utilizatorul face clic sau atinge un element de pe ecran. Această caracteristică vă va permite, de asemenea, să determinați alte aplicații să răspundă dacă au instalat o funcție de taste rapide. De exemplu, aplicația Bandicam Screen Recorder poate fi setată în mod normal să pornească și să oprească înregistrarea apăsând tasta F12. Deci, puteți face acest lucru să se întâmple în timpul unui eveniment RightBooth, atribuind acțiunea **Apăsare taste** unui element de pe ecran, cum ar fi un buton, și apoi alegând tasta: **F12** din lista de taste.

Exemple:

HOME = Apăsați tasta „Acasă”.

NUMPAD2 = Apăsați tasta „2” de pe tastatura numerică.

CONTROL + MENU + VK_F = Apăsați combinația de taste Ctrl - Alt - F

Pentru o explicație a tuturor identificatorilor de taste de la tastatură disponibili, consultați aici:

<https://learn.microsoft.com/en-gb/windows/win32/inputdev/virtual-key-codes?redirectedfrom=MSDN>

Tastați conținut – Această acțiune va trimite conținut text în tamponul de introducere a tastaturii Windows. Dacă acțiunea are un text de acțiune alocat, textul de acțiune va fi trimis la intrarea tastaturii Windows. Dacă acțiunea este atașată unui element de etichetă și acțiunea nu conține text de acțiune, conținutul text al elementului de etichetă va fi trimis la intrarea de la tastatură Windows.

Captați acțiunile camerei

Snap Camera On – Această acțiune va activa obiectivul Snap Camera actual, astfel încât să fie afișat în elementul webcam RightBooth.

Snap Camera Off – Această acțiune va dezactiva obiectivul Snap Camera actual, astfel încât niciun obiectiv Snap Camera să nu fie afișat în elementul webcam RightBooth.

Snap Camera On/Off – Această acțiune va activa și dezactiva obiectivul Snap Camera actual de la elementul webcam RightBooth.

Snap Camera +1 – Această acțiune va afișa următorul efect de obiectiv preferat (din setul de obiective pe care l-ați definit în Snap Camera) în elementul webcam RightBooth.

Snap Camera -1 – Această acțiune va afișa efectul anterior al obiectivului preferat (din setul de obiective pe care l-ați definit în Snap Camera) în elementul webcam RightBooth.

IMPORTANT: Pentru a garanta că acțiunile RightBooth Snap Camera pot activa și dezactiva corect obiectivele, trebuie să vă asigurați că Snap Camera nu afișează niciun obiectiv înainte de a începe redarea evenimentului RightBooth.

Pentru mai multe detalii, consultați secțiunea: **Utilizarea Snap Camera în RightBooth** .

Windows Virtual Desktop Actions

Următorul desktop – Această acțiune va emite următoarea combinație de taste în Windows: **Ctrl – Tasta Win – Săgeată dreapta** . Acest lucru va face ca Windows să treacă la următorul desktop virtual, dacă există unul.

Desktop anterior – Această acțiune va emite următoarea combinație de taste în Windows: **Ctrl – Tasta Win – Săgeata stânga** . Acest lucru va face ca Windows să treacă la desktopul virtual anterior, dacă există unul.

Trecerea la un alt desktop virtual poate fi utilă atunci când doriți să permiteți utilizatorilor evenimentului să acceseze o aplicație pe care o rulați pe celălalt desktop. Dar, făcând acest lucru, evenimentul de redare va fi ascuns după ce acțiunea are loc, prin urmare, dacă doriți să oferiți un mijloc pentru ca utilizatorii să revină la desktopul evenimentului de redare, puteți rula în plus aplicația DesktopSwitch (instalată împreună cu RightBooth), pe alt desktop virtual:

C:\Program Files (x86)\RightBooth\DesktopSwitch.exe

Când rulează, aplicația DesktopSwitch va rămâne afișată deasupra tuturor celorlalte aplicații de pe desktop și va afișa o săgeată care, atunci când este făcută clic (sau atins), va comuta sistemul înapoi la desktopul care conține evenimentul RightBooth care se joacă în prezent. Făcând clic dreapta pe aplicația DesktopSwitch, veți oferi următoarele opțiuni:

Modul desktop Următorul/Anterior – Vă permite să comutați modul de comutare desktop care va fi emis când utilizatorul atinge săgeata.

Afișare/Ascunde bara de subtitrări – Vă permite să comutați starea de vizibilitate a barei de subtitrări DesktopSwitch. Acest lucru poate fi util pentru a vă permite să mutați și să dimensionați aplicația DesktopSwitch într-o poziție adecvată pe desktop și apoi să ascundeți bara de subtitrări pentru a împiedica utilizatorii să mute sau să închidă aplicația.

Alte acțiuni ale articolului

Toate acțiunile „Alt articol” vă permit să modificați starea vizibilă a altor articole pe ecranul curent și pe toate celelalte ecrane din eveniment. Aceste acțiuni acceptă un parametru de acțiune care cuprinde numele altor elemente pe care doriți să le afectați. Puteți adăuga mai multe nume de articole separate prin virgulă.

Afișare articole – Vă permite să introduceți numele altor elemente care vor fi afișate atunci când această acțiune este declanșată. Când este selectat, vor fi afișate toate elementele care nu sunt vizibile în prezent și care au un nume de articol potrivit.

Ascunde articole – Vă permite să introduceți numele altor elemente care vor fi ascunse atunci când această acțiune este declanșată. Când este selectat, toate elementele care sunt vizibile în prezent și care au un nume de articol potrivit vor fi ascunse.

Afișare/Ascunde articole – Vă permite să introduceți numele altor elemente care vor avea starea lor vizibilă comutată atunci când această acțiune este declanșată. Când este selectat, toate elementele care sunt vizibile în prezent, care au un nume de articol potrivit vor fi ascunse și vor fi afișate toate elementele ascunse în prezent. Selectarea succesivă a acestei acțiuni va comuta starea de vizibilitate a tuturor articolelor care se potrivesc.

Următoarele articole din secvență – Vă permite să introduceți numele elementelor din secvență care vor afișa următorul articol din secvență atunci când această acțiune este declanșată.

Număr WhatsApp – Vă permite să introduceți un număr de telefon al contului WhatsApp în parametrul de acțiune. Apoi, când evenimentul se joacă, dacă această acțiune este selectată, RightBooth va muta automat evenimentul pe ecranul „Trimite la WhatsApp” și se va conecta la contul WhatsApp care este asociat cu numărul de telefon din parametrul de acțiune. Rețineți că această acțiune se va desfășura corect numai dacă este utilizată pe un ecran de eveniment care este afișat după ce a fost înregistrat un videoclip sau a fost făcută o fotografie.

Fișiere pe Android – Această acțiune va încerca să transfere un fișier sau fișiere (definite în parametrul de acțiune) pe un dispozitiv mobil Android (cum ar fi un telefon Android) printr-un cablu USB. Când are loc această acțiune, RightBooth va solicita utilizatorului să atașeze un dispozitiv Android la un cablu USB și va aștepta ca dispozitivul să fie atașat. Dacă un dispozitiv este apoi atașat și recunoscut cu succes, RightBooth va copia fișierele în folderul DCIM de pe dispozitiv. Parametrul de acțiune trebuie să conțină calea complet calificată și numele fișierului pentru toate fișierele care vor fi copiate. Parametrul de acțiune poate conține una sau mai multe dintre variabilele text PATHxxx, vezi secțiunea: Variabile text. De exemplu, dacă parametrul de acțiune conține variabila text {PATHPHOTOFILENAME1} , RightBooth va copia prima fotografie a utilizatorului pe dispozitivul Android.

Proprietatea cheie

Acest lucru vă permite să atribuiți o tastă funcțională a tastaturii (F1 – F12) acțiunii de clic a oricărui element de ecran definit de utilizator. Apoi, în timpul modului de redare, dacă ecranul arată un articol definit de utilizator, apăsarea tastei funcționale asociate va determina executarea acțiunii articolului. Puteți utiliza proprietatea Key pentru a vă asigura că RightBooth va efectua întotdeauna acțiuni ale tastelor funcționale (dacă este definită), indiferent de modul de introducere a utilizatorului ales în Setări, ceea ce înseamnă că puteți combina intrările ecranului tactil/mausului cu intrările tastelor funcționale dacă designul dvs. hardware necesită acest lucru combinație de moduri de introducere a utilizatorului.

Notă: Valoarea implicită pentru proprietatea Key a tuturor elementelor de ecran definite de utilizator este nealocată (-), ceea ce înseamnă că acțiunile acestora nu vor fi declanșate de apăsarea tastelor funcționale.

Arată acțiunea

Pe lângă o acțiune „Click”, fiecărui element și ecran i se poate atribui o acțiune secundară „Afișare”. Această acțiune va avea loc de fiecare dată când elementul sau ecranul este afișat în timpul evenimentului. Acțiunile „Afișate” pot fi oricare dintre următoarele acțiuni:

Setați canalele de releu, Executarea acțiunilor, Apăsarea tastelor, Acțiunile Snap Camera

Animați proprietăți

Dacă nu se specifică altfel, proprietățile animate se aplică tuturor elementelor, inclusiv tranzițiilor ecranului.

Tip de animație - Selectați tipul de animație necesar pentru element. Cu elemente de ecran, elemente de secvență și elemente de numărătoare inversă, există aproape 40 de tipuri de animație din care puteți alege, care vă permit să creați tranziții animate între conținut (sau ecrane). Pentru toate celelalte tipuri de articole, puteți aplica animații Blink și Fade.

În - Modificați „dimensiunea de intrare” a conținutului. Anumite animații folosesc proprietatea In pentru a modifica dimensiunea conținutului primit în timpul animației. De exemplu, cu animația Shrink/Grow, această proprietate vă va permite să alegeți cât de mic să începeți conținutul primit. Valorile pot varia de la 0 la 1. 0 = cel mai mic, 1 = cel mai mare.

Out - Modificați „dimensiunea de ieșire” a conținutului. Anumite animații folosesc proprietatea Out pentru a modifica dimensiunea conținutului de ieșire în timpul animației. De exemplu, cu animația Shrink/Grow, această proprietate vă va permite să alegeți cât de mic să faceți conținutul de ieșire. Valorile pot varia de la 0 la 1. 0 = cel mai mic, 1 = cel mai mare.

Viteză - Modificați viteza animației. Valoare în secunde.

Pauză - Modificați timpul de pauză dintre animațiile succesive. Valoare în secunde. Nu se aplică tranzițiilor ecranului.

Fade in - Modificați valoarea „opacității de intrare” a conținutului. Când este bifat, conținutul primit va trece de la invizibil la complet vizibil pe parcursul animației.

Fade out - Modificați valoarea „opacității de ieșire” a conținutului. Când este bifat, conținutul de ieșire va dispărea de la vizibil la complet invizibil pe parcursul animației.

Proprietăți de aspect

Flip X - Întoarceți (sau oglindiți) elementul în direcția orizontală.

Se aplică tuturor obiectelor. Cu ecranul, această proprietate se aplică imaginii ecranului și fundalului video.

Întoarceți Y - Întoarceți (sau inversați) elementul în direcția verticală.

Se aplică tuturor articolelor. Cu ecranul, această proprietate se aplică imaginii ecranului și fundalului video.

Opacitate - Modificați cantitatea de opacitate a articolului, cu alte cuvinte, cât de mult puteți vedea prin element. Valoarea variază de la 0 (invizibil) la 1 (complet vizibil).

Se aplică tuturor articolelor. Cu ecranul, această proprietate se aplică imaginii ecranului și fundalului video.

Fade - Adaugă un efect de estompare articolului. Anumite efecte de estompare vă vor permite, de asemenea, să aplicați efectului o valoare de estompare. Valoarea decolorării poate varia de la 0 (decolorare minimă) la 100 (decolorare maximă).

Se aplică tuturor articolelor. Cu ecranul, această proprietate se aplică imaginii ecranului și fundalului video.

Filtru - Adăugați un filtru de imagine la un element de imagine și/sau la imaginea de fundal a ecranului. Următoarele filtre sunt disponibile pentru selecție:

- Original – imaginea nu are niciun filtru aplicat
- Tonuri de gri – imaginea este convertită în nuanțe de gri
- Roșu – este afișat canalul roșu, canalele albastre și verzi sunt eliminate
- Verde – Canalul verde este afișat, canalele roșu și albastru sunt eliminate
- Albastru – Canalul albastru este afișat, canalele roșu și verde sunt eliminate
- Sepia – Imaginea este convertită în nuanțe de maro sepia
- Negativ – Imaginea este afișată cu un efect foto negativ
- RGB swap 1 / swap 2 – Canalele roșu, verde și albastru sunt schimbate în diferite moduri
- RB swap – Canalele roșu și albastru sunt schimbate
- BG swap – Canalele albastru și verde sunt schimbate
- RG swap – Canalele roșu și verde sunt schimbate
- Gravare subțire / Gravare groasă – Marginile fotografiei sunt afișate alb pe negru
- Creion negru – Fotografia este afișată într-un creion negru (sau colorat) desenat manual pe fundal alb
- Emboss – Fotografia este afișată cu un efect în relief gri
- Vopsea în ulei – Fotografia este făcută să arate ca și cum ar fi pictată în ulei
- Desen animat – Fotografia este făcută să apară ca un simplu desen animat colorat
- Îngheț ușor / Îngheț puternic – Fotografia este afișată cu efect de îngheț
- Mozaic mic / Mozaic mare – Fotografia este afișată cu un efect de mozaic pătrat

Rețineți că unele dintre filtrele de imagine pot necesita foarte mult timp pentru a fi aplicate (în special vopsea în ulei și desene animate) și, prin urmare, pot afecta performanța evenimentului. Dacă un filtru durează mai mult de 2 secunde pentru a se aplica unei imagini, RightBooth vă va avertiza cu privire la întârziere. Întârzierile filtrului pot fi minimizate prin reducerea dimensiunii fișierului imagine pe care ați ales să îl includeți în evenimentul dvs. sau alegând un filtru care nu necesită mult timp.

Se aplică pentru ecran, imagine.

Rețineți că filtrele pot fi aplicate și pentru fiecare fotografie după ce sunt capturate în timpul evenimentului. Pentru a face acest lucru, ar trebui să includeți ecranul Photo Filters, consultați **Event Designer – Event Structure – Photo Filters**.

Afișare – Bifați această casetă de selectare pentru a afișa elementul când este afișat ecranul. Debifați pentru a ascunde elementul când este afișat ecranul.

Afișare cu – Aceste butoane reprezintă cele cinci tipuri de evenimente care pot fi incluse într-un eveniment de înregistrare RightBooth (vezi secțiunea: Designer de evenimente - Tip de eveniment). Puteți face clic pe butoane pentru a comuta starea de evidențiere a fiecăruia. Când este evidențiat (gri deschis):

- elementul (sau ecranul) selectat va fi afișat atunci când are loc tipul de înregistrare asociat.

Când nu este evidențiat (gri închis):

- elementul de ecran selectat va fi ascuns atunci când are loc tipul de înregistrare asociat.
- ecranul selectat va fi ocolit în fluxul de evenimente când are loc tipul de înregistrare asociat.

Se aplică tuturor elementelor de ecran, tuturor ecranelor definite de utilizator și ecranelor predefinite specifice: Numărătoare inversă, Pregătiți-vă și Vă mulțumim.

Afișare cu fotografie – Introduceți unul sau mai multe numere în caseta de text, separate prin virgule sau caractere de spațiu. Când evenimentul se joacă și fiecare fotografie este realizată, dacă această proprietate conține numărul actual al fotografiei, atunci articolul asociat va fi afișat, în caz contrar va fi ascuns.

De exemplu, dacă evenimentul dvs. este conceput pentru a captura 3 fotografii, setarea acestei proprietăți la **1** va face ca elementul asociat să fie afișat atunci când RightBooth face prima fotografie și ascuns când face fotografiile 2 și 3. Setarea proprietății la **2,3** va face ca elementul să fie ascuns pentru prima fotografie, dar afișat pentru a doua și a treia.

Notă: Lăsați această proprietate goală (valoarea implicită) pentru a permite ca elementul asociat să fie afișat atunci când faceți toate fotografiile.

Se aplică tuturor elementelor de ecran și ecranelor definite de utilizator.

Afișare cu ecran – Această opțiune este disponibilă numai cu elementele care se află pe ecranele de evenimente monitor extinse. Dacă doriți ca elementul să apară numai atunci când este afișat un anumit ecran, introduceți numele ecranului în caseta de text.

Evidențiați – Bifați acest lucru pentru ca elementul să arate o culoare de fundal evidențiată atunci când utilizatorul atinge sau face clic pe element. Utilizați dreptunghiul Culoare pentru a alege culoarea de evidențiere.

Proprietăți audio

Proprietățile audio se aplică numai elementelor de pe ecran.

Audio - Activați sau dezactivați sunetul ecranului.

Test - Redați fișierul audio ales.

Fișier - Afișați folderul audio din Biblioteca Media, unde puteți selecta un fișier audio de redat de fiecare dată când este afișat ecranul.

Vol - Modificați volumul pistei audio a ecranului. Interval de valori de la 0 la 1. 0 = fără sunet. 1 = volum complet.

Viteză - Modificați viteza de redare a sunetului. Interval de valori de la 0,01 la 30. Exemplul 0,5 = jumătate de viteză, 1 = viteza normală, 2 = viteza de două ori normală.

Repetare - Bifați pentru ca sunetul să se repete redarea în buclă.

Întârziere - Introduceți numărul de secunde de întârziere pe care îl doriți înainte de redarea repetată audio.

Proprietăți de fundal

Aceste proprietăți vă permit să adăugați un stil de fundal articolelor și să modificați stilul de fundal al ecranului.

Fundal - Activați sau dezactivați fundalul articolului. Nu este disponibil pentru ecran, deoarece fundalul este activat permanent.

Următoarele tipuri de fundal sunt disponibile pentru selecție:

O culoare - Aplică elementului un fundal cu o singură culoare, definit de Culoare1.

Gradient - Aplică elementului un fundal de culoare gradient, definit de Culoare1 și Culoare2.

Imagine - Adăugați o imagine ca fundal pentru element.

Video - Adăugați un videoclip în fundal. Se aplică numai pentru ecran.

Culoare1 - Alegeți o singură culoare pentru fundalul **cu o singură culoare**.

Culoare2 - Alegeți a doua culoare pentru fundalul **Gradient**.

Gradient Tip - Când fundalul este tip: Gradient, această listă vă permite să alegeți tipul de gradient de aplicat fundalului.

Fit - Alegeți modul în care imaginea de fundal aleasă se va potrivi în zona de fundal a articolului (sau a ecranului). Opțiunile de potrivire se aplică și pentru videoclipul de fundal. Opțiuni Disponibile:

Dimensiune originală – Imaginea aleasă va fi centralizată pe ecran fără nicio scalare aplicată. Dacă imaginea este mai mică decât ecranul, atunci zona neacoperită va fi umplută cu fundalul curent Color1.

Dimensiune potrivită - Imaginea aleasă va fi scalată proporțional până când fie lățimea, fie înălțimea se potrivește cu lățimea sau înălțimea fundalului articolului. Acest lucru poate face ca o parte din fundalul elementului Culoare1 să rămână afișată.

Dimensiune de umplut - Imaginea aleasă va fi scalată proporțional până umple complet zona de fundal a elementelor. Acest lucru poate face ca o parte din imagine să fie tăiată și să nu fie afișată.

Întinde pentru a umple – Imaginea aleasă va fi întinsă pentru a umple complet ecranul. Nicio culoare de fundal nu va fi vizibilă.

Tile – Imaginea aleasă va fi placată pentru a umple complet ecranul. Nicio culoare de fundal nu va fi vizibilă.

Unghi + - Rotiți imaginea de fundal sau videoclipul în trepte de 90 de grade.

Proprietăți de frontieră

Proprietățile chenarului se aplică tuturor elementelor, cu excepția elementelor ecran.

Chenar - Activați sau dezactivați chenarul articolului.

Grosimea - Introduceți grosimea chenarului. Valorile sunt exprimate în pixeli.

Următoarele tipuri de chenar sunt disponibile pentru selecție:

O culoare - Aplicați un singur chenar de culoare articolului, definit de Culoare1.

Gradient - Aplicați un chenar de culoare gradient la element, definit de Culoare1 și Culoare2.

Imagine - Adăugați o imagine ca margine a articolului.

Culoare1 - Alegeți o singură culoare pentru chenarul **cu o singură culoare** .

Colour2 - Alegeți a doua culoare pentru chenarul **Gradient** .

Gradient Tip - Când chenarul este tip: **Gradient** , această listă vă permite să alegeți tipul de gradient de aplicat chenarului.

Clip - Activați sau dezactivați decuparea chenarului articolului. Când este activat (implicit), părțile de conținut care nu se încadrează în chenarul articolului nu vor fi afișate. Când este dezactivată, toate părțile tăiate de conținut care se extind în afara graniței articolului vor fi vizibile. Pentru a înțelege pe deplin această proprietate, deschideți ecranul Numărătoare inversă, selectați elementul Numărătoare inversă și experimentați activând și dezactivând proprietatea Clip.

Justificare text - Faceți clic pe aceste 9 opțiuni pentru a alege cum este justificat conținutul text într-un articol de text sau etichetă. În mod implicit, conținutul textului este plasat central în elementele etichetei, dar aceste opțiuni vă permit să îl plasați și în stânga sus, centru sus, dreapta sus, stânga, central, dreapta, stânga jos, mijloc jos sau dreapta jos. Cu elementele text, conținutul textului este implicit în stânga sus și este posibil să utilizați doar opțiunile stânga sus, centru sus sau dreapta sus.

Colțuri - Modificați raza colțurilor chenarului articolului. Această proprietate se aplică și pentru elementul Clip, prin urmare, este posibil să dați oricărui articol colțuri rotunjite. Valorile sunt exprimate în pixeli. O valoare de 0 dă colțuri drepte.

Marja - Modificați distanța dintre conținutul unui articol și chenarul acestuia. Valorile sunt exprimate în pixeli.

Proprietățile butonului

Proprietățile butonului se aplică articolelor Buton.

Imagine - Afișați folderul **Button** din Biblioteca Media, unde puteți alege o imagine diferită a butonului pentru articol. Dacă selectați un buton din dosarul Butoane bibliotecă media, butonul selectat va evidenția sau va anima atunci când butonul este apăsător sau atins. Dacă selectați o imagine din altă parte a computerului dvs., puteți face ca această imagine să fie animată sau evidențiată furnizând o a doua imagine în același dosar cu imaginea aleasă. A doua imagine trebuie să aibă același nume de fișier ca și a doua imagine, cu adăugarea literei „d” la sfârșitul numelui fișierului. De exemplu, să presupunem că alegeți imaginea c:\pictures\mybutton.png ca imagine pentru buton. Dacă aveți și o altă imagine numită c:\pictures\mybuttond.png, această imagine va apărea ori de câte ori interacționați cu butonul.

Pictogramă - Selectați culoarea pictogramei afișate pe elementul buton. Pictograma se aplică numai imaginilor cu butoane selectate din folderul Butoane Biblioteca Media.

Proprietățile camerei

Proprietățile camerei se aplică articolelor din cameră.

Camēră – Selectați dintre următoarele opțiuni:

- **Implicit** – Elementul camerei va afișa fluxul live de la camera corespunzătoare.
 - Dacă v-ați proiectat evenimentul pentru a înregistra videoclipuri cu camera web sau pentru a captura fotografii cu camera web, atunci elementul camerei va afișa fluxul live de la Camera Web 1.
 - Dacă v-ați proiectat evenimentul pentru a înregistra videoclipuri DSLR sau a captura fotografii DSLR și ați ales opțiunea Canon în setările RightBooth DSLR, atunci elementul aparatului foto va afișa fluxul live de la camera dvs. Canon.
 - Dacă v-ați proiectat evenimentul pentru a înregistra videoclipuri DSLR sau a captura fotografii DSLR și ați ales opțiunea Nikon/Other în setările RightBooth DSLR, atunci elementul aparatului foto va afișa fluxul live de la Webcam 1. Notă: Momentan este posibil doar afișarea fluxul live de la camerele Canon DSLR din RightBooth.
- **Camēră web de la 1 la 4** – Elementul camerei va afișa fluxul live de la camera web asociată. Consultați Setări video pentru mai multe detalii despre cum să configurați mai mult de o camēră web în evenimentele dvs.

DSLR – Elementul camerei va afișa fluxul live de la o camēră DSLR Canon.

Proprietățile ceasului

Proprietățile ceasului se aplică articolelor Ceas.

24 de ore - Activați sau dezactivați formatul de ceas de 24 de ore.

Secunde - Porniți sau dezactivați afișajul secundelor.

AM/PM - Porniți sau opriți indicatorul AM/PM.

Proprietăți de numărătoare inversă

Proprietățile de numărătoare inversă se aplică articolelor de numărătoare inversă.

Valoare de numărare - Setati numărul de numărare pentru elementul de numărătoare inversă. Fiecare element de numărătoare inversă poate avea propria sa valoare de numărare, permițându-vă să specificați o valoare de numărare diferită pentru fiecare ecran de răspuns video din evenimentul dvs. Rețineți că, dacă un ecran conține mai multe elemente de numărătoare inversă și ecranul a fost setat la Timeout On Countdown, atunci ecranul va expira când oricare dintre elementele numărătoare inversă își finalizează numărarea.

⬆ - Bifați această opțiune pentru ca elementul Numărătoare inversă să numere în sus de la 1 la valoarea Numărătoare, spre deosebire de numărătoarea inversă până la zero.

Tip contor – Alegeți tipul de contor de afișat:

- **Numeric** – Contorul va afișa numere.
- **Bara de progres** – Contorul va afișa o bară de progres. Notă: Unele proprietăți nu sunt disponibile cu această opțiune.

Sunet - Alegeți un sunet care va fi redat de fiecare dată când valoarea numărătorii inverse se schimbă. Rețineți că, dacă selectați un sunet vocal, acesta se va reda numai atunci când valoarea numărătorii inverse se schimbă la 10 sau mai puțin.

0:0 – Alegeți un format de afișare pentru numărul de numărătoare inversă. Sunt disponibile următoarele formate:

s – Numărătoarea inversă este afișată ca un număr neformatat. . Exemplu: O numărătoare inversă de 65 de secunde va fi afișată ca 1:5. Aceasta este setarea implicită.

m:s – Numărătoarea inversă este afișată în minute și secunde fără zerouri de început. Exemplu: O numărătoare inversă de 65 de secunde va fi afișată ca 1:5.

m:ss – Numărătoarea inversă este afișată în minute și secunde, cu un zero înainte pe secunde (dacă este necesar). Exemplu: O numărătoare inversă de 65 de secunde va fi afișată ca 1:05.

mm:ss – Numărătoarea inversă este afișată în minute și secunde, cu un zero înainte atât în minute, cât și în secunde (dacă este necesar). Exemplu: O numărătoare inversă de 65 de secunde va fi afișată ca 01:05.

Vol - Modificați volumul sunetului numărătoarea inversă. Interval de valori de la 0 la 1. 0 = fără sunet. 1 = volum complet.

Proprietățile instrumentului de desen

Proprietățile Instrumentelor de desen se aplică elementului Caseta de instrumente a instrumentelor de desen.

Aspect - Setati acest lucru pentru a specifica modul în care instrumentele de desen sunt aranjate pe ecran. Opțiunile sunt:

- 16 x 1 - Afișează 1 rând de 16 unelte
- 1 x 16 - Afișează 1 coloană cu 16 instrumente
- 8 x 2 - Afișează 2 rânduri de 8 unelte
- 2 x 8 - Afișează 2 coloane cu 8 instrumente
- 4 x 4 - Afișează 4 rânduri de 4 unelte

Culoare - Utilizați aceasta pentru a seta culoarea pictogramelor instrumentului de desen de pe ecran.

Pixuri – Bifați această opțiune pentru a include instrumentele stiloului în Caseta de instrumente. Utilizați caseta derulantă asociată pentru a alege ce stilou va fi selectat inițial atunci când caseta de instrumente este afișată în timpul evenimentului.

Linii – Bifați această opțiune pentru a include selectoarele de lățime a liniilor în Caseta de instrumente. Folosiți caseta derulantă asociată pentru a alege ce lățime a liniei va fi selectată inițial atunci când caseta de instrumente este afișată în timpul evenimentului.

Anulare – Bifați acest lucru pentru a include instrumentul Anulare în Caseta de instrumente.

Bin – Bifați acest lucru pentru a include instrumentul Bin în Caseta de instrumente.

Culoare s – Bifați această opțiune pentru a include selectoarele de culoare în Caseta de instrumente. Folosiți caseta derulantă asociată pentru a alege ce culoare va fi selectată inițial atunci când caseta de instrumente este afișată în timpul evenimentului.

Proprietăți GIF (animate)

Proprietățile GIF se aplică elementelor de imagine și elementelor secvenței de imagini care afișează gif-uri animate.

Viteză - Modificați viteza de redare a gif-ului animat. Interval de valori de la 0,01 la 30. Exemplul 0,5 = jumătate de viteză, 1 = viteza normală, 2 = viteza de două ori normală.

Ascundere la sfârșit - Bifați pentru a ascunde gif-ul după ce s-a terminat de redat. Debifați această opțiune pentru a lăsa gif-ul să afișeze cadrul final după ce s-a terminat de redat.

Repetare - Bifați pentru ca gif-ul animat să se repete redarea în buclă.

Întârziere - Introduceți numărul de secunde de întârziere pe care le doriți înainte ca gif-ul animat să fie redat repetat. Aceasta poate fi folosită în combinație cu **Repetare** și **Ascundere la sfârșit** pentru a face ca gif-ul să fie redat și apoi ascunde pentru o perioadă de timp înainte de reluare.

Proprietățile grilei

Toate proprietățile grilei se aplică elementelor grilă Imagine și elementelor grilei Etichetă. Grilele sunt incluse în mod implicit în **ecranele Alegeți ecran verde, Alegeți suprapunere, Alegeți Karaoke și Filtre foto**.

Rânduri - Introduceți numărul de rânduri necesare la afișarea conținutului grilei.

Coloane - Introduceți numărul de coloane necesare la afișarea conținutului grilei.

Gap - Introduceți intervalul dintre conținutul grilei. Valoarea în pixeli

Imagine - Afișați folderul Borduri și cadre din Biblioteca media, unde puteți selecta o imagine pe care să o utilizați ca cadru pentru fiecare element de conținut din grilă.

Cadru - Activați sau dezactivați imaginea cadru

Grosimea cadrului - Modificați grosimea cadrului. Aceasta poate fi folosită pentru a vă asigura că imaginea de cadru selectată se potrivește corect în jurul conținutului grilei.

Întinde imagini - Întinde conținutul imaginii pentru a se potrivi cu dimensiunile celulelor grilei.

Culoare selector - Faceți clic pe dreptunghiul de culoare pentru a selecta culoarea dreptunghiului selector al grilei. Ori de câte ori faceți clic pe un element de conținut al grilei, dreptunghiul selector al grilei este plasat în jurul elementului de conținut selectat pentru a indica selecția.

Grosimea selectorului - Modificați grosimea dreptunghiului selector al grilei.

Proprietățile tastaturii (și a tastaturii).

Butoane – Bifați acest lucru pentru a afișa butoanele din spatele întregului text de la tastatură. Debifați pentru a afișa numai text.

Gap – Folosiți-l pentru a modifica distanța dintre toate butoanele.

Rotunzi – Bifați acest lucru pentru a afișa butoanele rotunde sau contururile rotunde. Debifați pentru a afișa butoanele pătrate sau contururile

Contur – Bifați acest lucru pentru a utiliza stilul butonului contur. Debifați pentru a utiliza stilul de buton solid.

Locație / dimensiune

Blocare – Faceți clic pe acest buton pentru a comuta starea de blocare a elementului (ele) selectat(e) curent. Când articolele sunt blocate, ele pot fi selectate în continuare și pot avea proprietățile modificate, dar nu pot fi mutate, dimensionate sau rotite, fie prin contact direct, fie prin utilizarea dreptunghiurilor de preluare.

X și Y - Modificați locația elementului pe ecran. X este poziția marginii din stânga a elementului de la marginea din stânga a ecranului și Y este poziția marginii de sus a articolului de la marginea de sus a ecranului, ambele măsurate în pixeli. Puteți muta elementele astfel încât să fie poziționate parțial sau complet în afara ecranului. Elementele pe care le plasați complet în afara ecranului nu vor fi vizibile când ecranul este afișat în timpul evenimentului.

Se aplică tuturor articolelor, cu excepția: **Ecran, Săgeată, Aspect de imprimare**

W și H - Modificați dimensiunea articolului. W este lățimea articolului și H este înălțimea articolului măsurată în pixeli. Puteți redimensiona elementele astfel încât să fie mai mari decât ecranul, cea mai mică dimensiune pentru orice articol este de 10 pixeli atât în lățime, cât și în înălțime.

De asemenea, puteți utiliza aceste valori pentru a modifica dimensiunea ecranului de eveniment selectat în prezent, dacă aveți nevoie. Amintiți-vă, indiferent de dimensiunea lor, ecranele evenimentului vor fi întotdeauna scalate pentru a se potrivi pe monitor în timpul evenimentului. În mod ideal, ecranele pentru evenimente ar trebui să aibă toate aceeași dimensiune cu dimensiunea afișajului monitorului.

Se aplică tuturor elementelor, cu excepția: **Săgeată, Tastatură**

Scala - Modificați scara articolului. În mod implicit, toate elementele sunt scalate la 1, dar acesta poate fi mărit sau micșorat. Când scalați un element, fiecare aspect al articolului va fi scalat, inclusiv textul, imaginea, chenarul și umbra. Notă: articolele cu proprietatea Stamp bifată vor fi forțate să aibă o scară de 1.

Se aplică tuturor elementelor, cu excepția ecranului.

Unghi - Modificați unghiul articolului. Valoarea este în grade, crescând în sensul acelor de ceasornic.

Se aplică tuturor elementelor, cu excepția ecranului, săgeții.

Automat – Unele fișiere de imagine foto conțin metadata Rotire care definesc unghiul în care a fost capturată fotografia, deci, de exemplu, o cameră DSLR ținută la 90 de grade pentru a captura fotografii portret ar putea salva fotografia cu metadatale Rotire setate la 90 de grade sau 270 de grade. În funcție de modul în care a fost ținută camera și, de asemenea, în funcție de dacă camera este configurată pentru a salva metadatale Rotiri în fotografia capturată. Bifați această opțiune pentru ca RightBooth să includă orice unghi de Rotire a metadatelor atunci când afișați o fotografie pe ecranul unui eveniment.

Se aplică articolelor de imagine.

Poate muta proprietatea

Se aplică tuturor elementelor, cu excepția ecranului.

Bifați această opțiune pentru a permite ca elementul să fie mutat (tras) în jurul ecranului de către utilizator în timpul evenimentului. Rețineți că articolul va fi plasat înapoi în poziția proiectată inițial de pe ecran de fiecare dată când este afișat ecranul evenimentului.

Proprietatea ștampilei

Se aplică tuturor elementelor, cu excepția ecranului.

Un articol a cărui proprietate Stamp este bifată va fi adăugat automat (suprapus) pe o fotografie capturată dacă:

- a) elementul este poziționat deasupra unui element de cameră pe orice ecran de eveniment înainte de fotografiere sau
- b) articolul este poziționat peste fotografie după ce a fost făcut și este afișat utilizatorului.

Când proiectați ecrane în Screen Designer, dacă elementele Stamp sunt poziționate peste orice element al camerei de pe orice ecran care apare înaintea ecranului „Fă fotografie”, aceste elemente vor fi adăugate automat la fiecare fotografie capturată în timpul evenimentului.

Când proiectați ecrane în Screen Designer, dacă elementele de ștampilă sunt poziționate peste orice element „substituent foto” pe orice ecran care apare după ecranul „Fă fotografie”, aceste elemente vor fi adăugate automat la fiecare fotografie capturată în timpul evenimentului.

Alternativ, în Screen Designer, articolele de ștampilă care au și proprietatea „Poate muta” bifată pot fi poziționate inițial departe de elementul aparatului foto sau elementul „substituent foto”. Apoi, când evenimentul se desfășoară, utilizatorii pot trage opțional elementele „Adaugă la fotografie” peste elementul camerei (sau substituentul fotografiei) pentru a-și decora fotografiile.

Această caracteristică poate fi folosită și în combinație cu Instrumentele de desen pentru a permite utilizatorilor să-și „semneze” fotografiile și/sau să-și „șampile obiectul” fotografiile în timpul evenimentului.

În plus, când jucați evenimentul:

- elementul Drawing Pad poate accepta elemente ștampilate care sunt trase peste el. Și aceste elemente vor fi apoi incluse în imaginea blocului de desen împreună cu orice trăsături de cerneală de desen realizate de utilizatori.
- Aspectul de tipărire a fotografiilor poate accepta elemente ștampilate care sunt trase peste el în ecranul „Opțiuni foto”. Aceste elemente vor fi apoi adăugate la imaginea de imprimare a fotografiilor.
- Orice element de imagine (pe orice ecran) care afișează aspectul de imprimare a fotografiilor poate accepta elemente ștampilate care sunt trase peste el. Aceste elemente vor fi apoi adăugate la imaginea de imprimare a fotografiilor.

IMPORTANT : Dacă intenționați să adăugați ștampile la o fotografie, o cameră, un bloc de desen sau un element de aspect de imprimare, elementul TREBUIE să nu fie rotit (adică trebuie să aibă un unghi de 0 grade), altfel articolele de ștampilă nu vor fi adăugate în poziții corecte.

Elementele de ștampilă nu pot avea valoarea proprietății Scale modificată, aceasta va fi fixată la 1 (implicit).

Notă: Dacă setați proprietatea Stamp pentru un articol video, elementul video va fi folosit ca ștampilă doar dacă bifați și proprietatea de eliminare a fundalului (consultați secțiunea Eliminarea de fundal).

Proprietățile umbrei

Proprietățile umbrei se aplică tuturor elementelor, cu excepția ecranului.

Shadow - Activează sau dezactivează umbra articolului.

Culoare - Faceți clic pe selectorul de culori pentru a alege o culoare pentru umbră.

Unghi - Modificați unghiul umbrei. Valoarea este în grade, crescând în sensul acelor de ceasornic.

Adâncime - Modificați adâncimea umbrei. Aceasta este distanța dintre element și măsura umbrei în pixeli.

Blur - Modificați efectul de estompare al umbrei. O valoare mai mare creează o umbră mai neclară.

Proprietățile textului

Proprietățile textului se aplică pentru Etichetă, Secvență de etichete, Grilă de etichete, Numărătoare inversă. Proprietățile textului se aplică și tuturor tastelor de la tastatură pentru elementul tastaturii de pe ecran.

Bold - Activați sau dezactivați proprietatea text bold.

Italic - Activați sau dezactivați proprietatea textului Italic

Dimensiune - Modificați dimensiunea fontului textului.

Font - Selectați un nume de font pentru text.

Culori pentru etichete și numărătoare inversă

Sunt disponibile următoarele tipuri de culori de font:

O culoare - Bifați primul buton radio pentru a aplica o singură culoare textului, definită de caseta Culoare1.

Gradient - Bifați al doilea buton radio pentru a aplica textului o culoare gradient, definită de casetele Culoare1 și Culoare2.

Culoare1 - Alegeți o singură culoare pentru textul **cu o singură culoare** .

Culoare2 - Alegeți a doua culoare pentru textul **Gradient** .

Tip gradient - Când tipul de culoare (mai sus) este setat la **Gradient** , această listă vă permite să alegeți tipul de gradient de aplicat textului.

Culorile textului tastaturii

Cu elementul de la tastatură, caseta Culoare1 definește culoarea caracterelor de pe toate tastele de la tastatură, iar caseta Culoare2 definește culoarea de fundal a tuturor tastelor de la tastatură.

Proprietăți timeout

Proprietățile de expirare se aplică elementelor de pe ecran. Aceste proprietăți vă permit să definiți dacă și când un ecran va expira după o perioadă în care nu a existat nicio interacțiune a utilizatorului cu evenimentul. Aici puteți adăuga, de asemenea, diverse butoane de navigare opționale pe ecran.

Tip de timeout - Setati tipul de timeout pentru ecran la una dintre următoarele:

Niciodată - Ecranul nu va expira niciodată. În timpul evenimentului, când un ecran setat la Timeout =Never arată că nu va expira niciodată, utilizatorul trebuie să aibă anumite mijloace de a trece de ecran. De exemplu, dacă setați ecranul „Termeni și condiții” să nu expire niciodată, acesta va fi afișat permanent, cu excepția cazului în care un utilizator selectează butonul OK sau Anulare.

Temp de afișare - Ecranul va fi afișat pentru numărul de secunde introdus în caseta de text ⌚ .


Videoclip pe ecran - Ecranul se va opri după ce s-a terminat redarea unui videoclip în fundal. Dacă ecranul nu are un fundal video, ecranul nu va expira niciodată.

Audio pe ecran - Ecranul se va opri după ce sunetul ecranului s-a terminat de redat. Dacă nu există elemente audio pe ecran, ecranul nu va expira niciodată.

Pe elementul video - Ecranul se va opri după ce un articol video s-a terminat de redat. Dacă nu există elemente video pe ecran, ecranul nu va expira niciodată. Dacă pe ecran există mai mult de un articol video, ecranul se va opri după ce primul articol video s-a terminat. Notă: acest lucru este valabil și pentru primul videoclip dintr-un element de secvență video.

La numărătoarea inversă - Ecranul se va opri după ce un element de numărătoare inversă s-a terminat. Dacă nu există elemente de numărătoare inversă pe ecran, ecranul nu va expira niciodată. Dacă pe ecran există mai multe elemente de numărătoare inversă, ecranul se va opri după ce primul element de numărătoare inversă s-a terminat.

La animația GIF - Ecranul se va opri după ce o imagine GIF animată a terminat de afișat toate cadrele din fișierul GIF. Dacă nu există imagini GIF animate pe ecran, ecranul nu se va opri niciodată. Dacă pe ecran există mai mult de o imagine GIF animată, ecranul se va opri după ce primul GIF animat s-a terminat. Notă: Acest lucru se aplică și primului GIF animat dintr-un element de secvență de imagini (dacă există unele incluse în secvență).

 - Perioada de timp în care ecranul va fi afișat în timpul evenimentului, când tipul Timeout este setat la **Ora de afișare**

 - Această casetă de text arată ce se va întâmpla dacă ecranul expiră. Vezi secțiunea următoare.

Anulare - Includeți un buton Anulare pe ecran. În timpul evenimentului, selectarea unui buton Anulare va face ca sistemul să meargă la evenimentul specificat în secțiunea „**La anulare**” din **Fluxul de evenimente** (consultați Designerul de evenimente). Dacă ați ales să includeți ecranul de confirmare Anulare, făcând clic pe butonul Anulare se va afișa ecranul de confirmare Anulare.

Înapoi - Includeți un buton Înapoi pe ecran. În timpul evenimentului, selectarea unui buton Înapoi va readuce utilizatorul la ecranul pe care se afla înainte de ecranul curent. RightBooth își va aminti istoricul de navigare pe ecran, așa că făcând clic pe butoanele succesive Înapoi, utilizatorul va reveni la ecranele anterioare.

Următorul - Includeți un buton Următorul pe ecran. În timpul evenimentului, selectarea unui buton Următorul va duce utilizatorul la următorul ecran logic din eveniment. Puncte de reținut:

- Dacă includeți butonul Următorul pe un ecran care are o acțiune Următorul (cum ar fi ecranul Start), acest lucru va împiedica utilizatorul să selecteze ecranul în sine pentru a continua, adică trebuie să selecteze butonul Următorul pentru a continua.
- Dacă includeți butonul Următorul într-un ecran de întrebări cu variante multiple, acesta permite utilizatorului să își schimbe răspunsul dacă este necesar, înainte de a selecta butonul Următorul pentru a continua.
- **OK** - Opțional, un buton OK poate fi inclus pe diferite ecrane, inclusiv pe ecranele Alegeți suprapunerea, Alegeți ecranul verde și Alegeți ecranele karaoke. Acesta este disponibil printr-o opțiune „OK” din Casetă de instrumente pentru proprietățile ecranului. Dacă butonul OK este inclus pe un ecran, atunci când evenimentul se joacă, utilizatorii trebuie să selecteze un element din grilă, apoi să facă clic pe butonul OK pentru a continua pe următorul ecran al evenimentului. Dacă butonul OK nu este inclus pe un ecran, utilizatorii pur și simplu selectează un element din grilă pentru a continua la următorul ecran din eveniment.

Vă rugăm să rețineți că butoanele Anulare, Înapoi, Următorul și OK sunt disponibile numai pentru includere pe anumite ecrane.

Ce se întâmplă după expirarea unui ecran

Evenimentele RightBooth cuprind un număr de ecrane de evenimente predefinite. Dacă oricare dintre următoarele ecrane predefinite expiră, RightBooth va trece la afișarea următorului ecran logic în eveniment:

Pregătește-te, Numărătoare inversă, Fă o fotografie, Afișează videoclip, Afișează fotografie, Afișează răspuns, Afișează mesaj, Afișează karaoke, Trimitere prin e-mail, Imprimare, Eroare și toate ecranele definite de utilizator.

De exemplu, atunci când ecranul „Pregătește-te” expiră, RightBooth va afișa ecranul „Numărătoare inversă”.

Dacă orice ecran, altul decât cele menționate mai sus, expiră, RightBooth va încărca și va reda evenimentul care a fost definit ca eveniment Timeout în secțiunea Flux de evenimente din Designerul de evenimente (vezi secțiunea: Fluxul de evenimente). În mod implicit, proprietatea Timeout event flow este setată la „Acest eveniment”, ceea ce înseamnă că RightBooth va reda evenimentul curent de la început. Deci, de exemplu, dacă un utilizator părăsește sistemul parțial prin introducerea numelui său pe ecranul Detalii utilizator, când ecranul Detalii utilizator expiră, RightBooth va reveni la afișarea ecranului Start din nou.

Modificarea ecranului Timeout pe ecranele definite de utilizator

În mod implicit, fiecare ecran definit de utilizator care este adăugat la eveniment va fi setat să expire la „**Ecranul următor**” din eveniment, acesta fiind ecranul următor în lista de ecrane. Puteți modifica acest comportament făcând clic în caseta de text ⇨ și introducând numele ecranului evenimentului pe care doriți să îl afișați după expirarea timpului de timp al unui ecran definit de utilizator.

Nota 1: Dacă lăsați caseta de text ⇨ goală, când un ecran definit de utilizator expiră, RightBooth va afișa automat „Ecranul următor” în lista de evenimente. Dacă nu mai există ecrane în lista de evenimente, RightBooth va începe să joace evenimentul definit în: „Începe la finalizare” din secțiunea Flux de evenimente din Designerul de evenimente (vezi secțiunea: Fluxul de evenimente).

Nota 2: Puteți introduce parametrul rezervat: **/flow** în caseta de text ⇨ pentru a forța ecranul definit de utilizator să expire la orice eveniment definit ca eveniment Timeout în secțiunea Flux de evenimente din Designerul de evenimente (vezi secțiunea: Fluxul de evenimente).

Valori implicite de expirare

De fiecare dată când creați un eveniment nou, ecranelor evenimentelor li se vor da diverse valori implicite de timeout pe care apoi sunteți liber să le modificați pentru a se potrivi cerințelor dumneavoastră.

Exemplele includ:

- Ecran de pornire: 60 de secunde
- Ecran de pregătire: 2 secunde
- Ecran de fotografiere: 2 secunde pentru evenimente standard, 3 secunde pentru evenimente cu oglindă
- Ecran de mulțumire: 4 secunde

Tranziții de ecran

Când adăugați o animație la un ecran, la un element de secvență sau la un element de numărătoare inversă, animația va acționa ca o tranziție între ecrane, între conținutul secvenței și, respectiv, între numerele de numărătoare inversă. Tranzițiile ecranului vor avea loc ori de câte ori părăsiți ecranul curent și treceți la alt ecran. După ce ați ales o animație de ecran, o puteți testa făcând clic pe un alt ecran din lista

de ecrane și urmăriți tranziția. Rețineți că fiecare ecran poate avea o animație diferită și, prin urmare, o tranziție diferită.

Dacă preferați să nu vedeți tranzițiile de ecran atunci când vă proiectați ecranele, debifați caseta de selectare **Tranziții** din caseta de instrumente Editor de ecran. Această setare nu va afecta setările de animație alese de dvs., iar tranzițiile dvs. vor continua să aibă loc atunci când jucați evenimentul.

Proprietăți video

Toate proprietățile video se aplică fundalurilor și elementelor video de pe ecran.

Viteză - Modificați viteza de redare a videoclipului. Interval de valori de la 0,01 la 30. Exemplul 0,5 = jumătate de viteză, 1 = viteza normală, 2 = viteza de două ori normală.

Vol - Modificați volumul pistei audio a videoclipului. Interval de valori de la 0 la 1. 0 = fără sunet. 1 = volum complet.

Ascundere la sfârșit - Bifați pentru a ascunde videoclipul după ce s-a terminat de redat. Debifați această opțiune pentru a lăsa videoclipul să afișeze cadrul final după ce s-a terminat de redat.

Repetare - Bifați pentru ca videoclipul să se repete redarea în buclă.

Întârziere - Introduceți numărul de secunde de întârziere pe care îl doriți înainte de redarea repetată a videoclipului. Acesta poate fi folosit în combinație cu **Repetare** și **Ascundere la sfârșit** pentru a determina redarea unui videoclip și apoi ascunderea pentru o perioadă de timp înainte de reluare.

Redare – Bifați această opțiune pentru a începe redarea videoclipului imediat ce elementul video este afișat

Redare/Pauză – Bifați această opțiune pentru a permite utilizatorului să comute starea de redare/pauză a videoclipului făcând clic/atingând în mod repetat elementul video.

Redați combinații de pauză

- Redare **bifată** , Redare/Pauză **nebifată** – videoclipul va fi redat automat și nu poate fi întrerupt în mod interactiv. Aceasta este setarea implicită pentru toate videoclipurile.
- Redare **bifată** , Redare/Pauză **bifată** – videoclipul va fi redat automat și poate fi redat/întrerupt interactiv.
- Redare **nebifată** , Redare/Pauză **bifată** – videoclipul va fi inițial întrerupt și poate fi redat/întrerupt interactiv.
- Redare **debifată** , Redare/Pauză **debifată** – videoclipul va fi întrerupt și nu poate fi modificat interactiv, afișând efectiv un cadru fix permanent.

Eliminator de fundal – Bifați această opțiune pentru a elimina din mers toți pixelii verzi (sau negri) din cadrele video. Acest lucru va face ca videoclipul să aibă un fundal transparent (canal alfa), care poate fi util atunci când proiectați ecrane și, de asemenea, în scopul compoziției imaginilor în fotografii, atunci când videoclipul este setat să fie un element de șampilă (consultați Proprietatea de șampilă).

IMPORTANT – Elementele video care sunt setate ca elemente de șampilă vor fi adăugate în înregistrările video numai dacă este bifată și opțiunea Eliminare fundal.

Proprietăți pentru îndepărtarea fundalului - Faceți clic pe pătratul de culoare pentru îndepărtarea fundalului pentru a accesa caseta de instrumente pentru eliminarea fundalului (vezi următorul).

Caseta de instrumente pentru eliminarea fundalului

Selector verde sau negru – Alegeți verde sau negru pentru a fi culoarea transparentă pentru videoclip.

Nu – Alegeți această opțiune dacă nu doriți ca niciun pixel din videoclip să fie transparent. Acest lucru ar putea fi util dacă doriți să utilizați videoclipul ca element de șampilă cadru complet în capturile dvs. foto și/sau înregistrările video, adică nu doriți să eliminați nicio culoare din videoclip.

Prag – Reglați această setare pentru a obține cea mai bună potrivire pentru verdele (sau negru) din videoclip.

Frecvența cadrelor – Ajustați aceasta pentru a modifica cantitatea de procesare CPU necesară pentru funcția de eliminare a fundalului. Ratele mai mici de cadre vor reduce necesarul de procesor. Interval valabil: 1 – 30.

Amestecare margini – Bifați această opțiune pentru a îmbunătăți și mai mult înlocuirea culorii în jurul marginilor decupate din videoclip. Notă: acest lucru este valabil numai pentru culoarea Verde.

Proprietățile contorului de volum

Proprietățile contorului de volum se aplică elementului contor de volum care poate fi plasat pe ecranul „Înregistrare video”.

Silence = Stop – Bifați această opțiune pentru ca contorul de volum să oprească înregistrarea video prin webcam dacă este detectată o perioadă de tăcere audio în orice moment în timpul procesului de înregistrare video.

Pornire silențioasă – Bifați această opțiune pentru a preveni oprirea automată a înregistrării video dacă proprietatea „Tăcere = Oprire” este bifată. Și înregistrarea video începe cu tăcere. Când este bifat, RightBooth va verifica doar o perioadă de liniște după ce primul nivel audio este detectat după începerea înregistrării. Dacă este debifat, RightBooth va verifica imediat dacă există tăcere de la începutul înregistrării, ceea ce poate duce la oprirea imediată a înregistrării dacă perioada de liniște specificată este foarte scurtă. Și nu sunt detectate sunete la începutul înregistrării.

Perioada de tăcere – Introduceți o valoare care reprezintă o perioadă de timp pentru funcția de detectare a tăcerii audio. Interval valabil: 0,1 – 3 secunde.

Proprietățile browserului web

Proprietățile browserului web se aplică elementelor browserului web.

Răsfoire – Aceasta vă permite să setați amploarea navigării permise în cadrul elementului browser la una dintre următoarele:

Web – Aveți voie să navigați oriunde pe web

Site web – Aveți voie să navigați oriunde pe site-ul web definit în proprietatea conținutului browserului web.

Pagina web – Ai permis să navighezi oriunde pe pagina web definită în proprietatea conținutului browserului web.

Adresele URL ale site-urilor Web permise și blocate

Dacă doriți să controlați în continuare ce site-uri pot fi navigate în general, puteți crea două fișiere text care conțin o listă de adrese URL, formate câte o adresă URL pe linie.

Urlblock.txt – Acest fișier ar trebui să conțină toate adresele URL pe care nu doriți să le acceseze utilizatorii.

UrlAllow.txt – Acest fișier ar trebui să conțină toate adresele URL pe care le permiteți utilizatorilor să le viziteze.

Aceste fișiere ar trebui să fie salvate în folderul de date local al aplicației utilizatorilor actuali pentru RightBooth.

De exemplu:

C:\Utilizatori\nume_utilizator\AppData\Local\RightBooth

Conținutul acestor fișiere este examinat de fiecare dată când încercați să navigați într-o altă locație, fie făcând clic pe link-urile browserului, fie introducând o adresă URL în bara de navigare. RightBooth va folosi un proces în 2 pași pentru a decide dacă fiecare adresă URL solicitată poate fi permisă:

- 1) mai întâi compară adresa URL solicitată cu orice URL conținută în fișierul urlblock.txt. Dacă fișierul nu există, RightBooth va trece la pasul 2. Dacă fișierul există și se găsește o potrivire, navigarea va fi împiedicată, în caz contrar se va procesa la pasul 2.
- 2) Dacă adresa URL solicitată nu este blocată la pasul 1, aceasta va fi apoi comparată cu toate adresele URL din fișierul urlallow.txt. Dacă fișierul nu există, adresa URL solicitată va fi permisă. Dacă fișierul există, adresa URL solicitată va fi permisă numai dacă se găsește o potrivire în fișierul urlflow.

Butoane – Bifați acest lucru pentru a afișa butoanele de navigare Înainte și Înapoi în partea de sus a elementului din browser. Acest lucru va permite utilizatorilor să navigheze prin istoricul de navigare.

Bara de adrese – Bifați aceasta pentru a afișa bara de adrese în partea de sus a elementului din browser. Acesta poate fi folosit pentru introducerea adreselor URL ale site-ului web cu tastatura fizică sau tastatura de pe ecran. Dacă apăsați tasta Enter, browserul va naviga la adresa URL introdusă.

Introducere utilizator – Bifați această opțiune pentru a permite elementului browserului web să accepte introducerea utilizatorului de la mouse și tastatură. Când nu este bifat, browserul web va afișa pasiv pagina web definită numai în modul de vizualizare.

Scrollbars – Bifați această opțiune pentru a permite să apară barele de defilare dacă conținutul paginii web se extinde dincolo de marginile din dreapta și de jos ale ferestrei elementului browserului web. Dacă debifați, barele de defilare nu vor fi afișate.

Decupare – Bifați această opțiune pentru a aplica valorile decupate marginilor browserului web. Acest lucru vă permite să eliminați din vizualizare părți din pagina web a browserului. Toate valorile decupate sunt în pixeli.

L – Introduceți o valoare care definește cantitatea de decupare care trebuie aplicată la marginea din stânga a paginii web.

T – Introduceți o valoare care definește cantitatea de decupare care trebuie aplicată la marginea de sus a paginii web.

R – Introduceți o valoare care definește cantitatea de decupare care trebuie aplicată la marginea dreaptă a paginii web.

B – Introduceți o valoare care definește cantitatea de decupare care trebuie aplicată la marginea de jos a paginii web.

Modificarea conținutului articolului

Majoritatea elementelor de pe ecran conțin conținut. De exemplu, elementele de etichetă conțin text, elementele de imagine conțin fișiere imagine și un element de secvență video conține o listă de fișiere video de afișat unul după altul. Puteți modifica conținutul articolelor în timp ce sunteți în Editorul de ecran. Această secțiune explică cum să editați conținutul fiecărui articol.

Editarea textului etichetei

Elementele etichetate vor afișa instrucțiuni text adecvate pentru ecranul curent. Există două tipuri de articole de etichetă, articole fixe și articole definite de utilizator. Elementele cu etichete fixe sunt cele care sunt adăugate automat pe ecrane de către software-ul RightBooth. Aceste etichete sunt necesare pentru a explica caracteristicile ecranului și, prin urmare, unele dintre acestea nu pot fi eliminate de pe ecran. Ele pot fi totuși ascunse mutându-le din zona vizibilă a ecranului în Editorul de ecran. Etichetele definite de utilizator sunt cele pe care le adăugați manual pe ecran folosind caseta de instrumente Adăugare element și acestea pot fi eliminate, copiate și lipite după cum este necesar.

Cum articolele cu etichete fixe își primesc conținutul text

Elementele cu etichete fixe preiau conținutul text din intrările predefinite din tabelul de instrucțiuni pentru evenimente (consultați Designerul de evenimente). Fiecare element de etichetă fix are o legătură internă către un anumit rând din tabelul de instrucțiuni pentru evenimente. Software-ul caută mai întâi rândul asociat din tabelul de instrucțiuni pentru evenimente. Dacă ați furnizat text de înlocuire în rândul al doilea asociat al acestui tabel, elementul de etichetă fix va folosi această intrare pentru conținutul său. Cu toate acestea, dacă această intrare este goală, atunci elementul de etichetă va folosi textul din intrarea de rând din prima coloană, care este preluat din tabelul Instrucțiuni implicite pentru evenimente din Setări (vezi Setări RightBooth). Folosind această abordare pe două niveluri, majoritatea etichetelor fixe din evenimentele dvs. își vor prelua conținutul text din tabelul Instrucțiuni implicite pentru evenimente din Setări, dar orice modificări pe care le faceți anumitor etichete vor fi stocate și preluate din Tabelul de instrucțiuni pentru evenimente din Designerul de evenimente.

Editarea directă a conținutului text al unui element de etichetă fix

Puteți modifica formularea textului unui element de etichetă fix făcând dublu clic pe o etichetă de text pentru a afișa **Editorul de text**.

Editorul de text vă va oferi o explicație a contextului etichetei și vă va permite să modificați direct conținutul textului etichetei. Acest conținut text modificat se va aplica numai fișierului eveniment încărcat în prezent și orice modificări vor fi stocate în a doua coloană a tabelului de instrucțiuni al evenimentului din Event Designer. Aceste modificări de text nu vor fi aplicate tabelului de text implicit al instrucțiunilor pentru evenimente din Setări și, prin urmare, nu vor afecta niciunul dintre celelalte fișiere de eveniment.

Dacă modificați orice conținut de text de etichetă, trebuie să vă asigurați că conținutul reformulat reprezintă cu exactitate contextul afișat în Editorul de text.

Deoarece etichetele fixe își preiau conținutul din tabelul de instrucțiuni pentru eveniment, dacă ulterior modificați limba evenimentului pentru eveniment, toate etichetele fixe vor fi traduse automat și afișate în limba aleasă.

Etichete text definite de utilizator

Când adăugați un nou element de etichetă pe un ecran, acesta nu va conține inițial niciun text. Pur și simplu faceți dublu clic pe element pentru a introduce text în noua etichetă. Etichetele definite de utilizator nu sunt legate în niciun fel de tabelul cu instrucțiuni de eveniment și nu se vor schimba dacă decideți să schimbați limba fișierului eveniment.

Etichetele de text pot (și deseori au) să conțină variabile text, în orice combinație. Pentru mai multe informații, consultați secțiunea **Utilizarea variabilelor text** (mai târziu).

Modificarea conținutului articolului Imagine

Când selectați un articol de imagine, un buton **Conținut** este afișat în caseta de instrumente Proprietăți. Faceți clic pe aceasta pentru a vă duce la Biblioteca Media de imagini unde puteți alege o imagine pentru conținutul articolului. De asemenea, puteți face dublu clic pe un element de imagine pentru a-i schimba conținutul.

Cu un articol imagine, puteți selecta și tipul de conținut pe care îl va afișa. Selectorul tipului de conținut va apărea în partea de sus a casetei de instrumente Proprietăți imagine. Puteți alege dintre următoarele tipuri:

Fișier imagine - Elementul imagine va afișa fișierul imagine pe care îl alegeți din Biblioteca Media Image (sau din altă parte a computerului dvs.).

Ultima captură foto - Elementul imagine va afișa cea mai recentă fotografie făcută. Acest conținut se va schimba de fiecare dată când se face o nouă fotografie în timpul evenimentului.

Captură foto 1 - 10 - Elementul de imagine va afișa numărul foto corespunzător x din cele mai recente fotografii realizate. Conținutul se va schimba de fiecare dată când se face un nou set de fotografii în timpul evenimentului. Ca atare, aceste elemente de imagine acționează ca substituenți pentru fotografii în timpul evenimentului. Acestea sunt incluse automat în ecranul Afișare fotografie și ecranul Aspect imprimare. Dacă modificați numărul de fotografii din evenimentul dvs. (Consultați →Tipul evenimentului Event Designer), atunci ar trebui să adăugați sau să eliminați în mod corespunzător rezervele de loc pentru fotografii de pe aceste ecrane. Pentru mai multe informații, consultați: **Aspectul de imprimare: Adăugarea și eliminarea fotografiilor**

Aspect de imprimare - Elementul de imagine va afișa aspectul de imprimare a fotografiilor care cuprinde cele mai recente fotografii realizate. Acest aspect se va schimba de fiecare dată când se face un nou set de fotografii în timpul evenimentului.

Cel mai recent bloc de desen – Elementul de imagine va afișa conținutul cel mai recent creat de bloc de desen. Acest lucru poate fi util atunci când doriți să includeți conținutul blocului de desen într-un aspect de imprimare a fotografiilor.

Ultima animație – Elementul imagine va afișa cel mai recent fișier GIF animat creat, care conține setul de fotografii realizate de utilizatorul curent. A se vedea Event Designer →Tip eveniment →Creați animație GIF/WMV.

Cod QR – Elementul imagine va afișa un cod QR al textului introdus folosind butonul Conținut. Butonul Conținut va fi afișat în caseta de instrumente Proprietăți imagine când alegeți această opțiune. Textul dvs. poate include, de asemenea, oricare dintre variabilele RightBooth Text.

Miniatură video – Elementul de imagine va afișa imaginea în miniatură a videoclipului care a fost selectat cel mai recent din grila de vizualizare media pe ecranul de eveniment al browserului Media

GIF animat

Elementele imagine oferă suport pentru utilizarea fișierelor GIF animate ca conținut, iar Biblioteca Media Image conține o gamă largă de GIF-uri animate pe care le puteți include în cadrul evenimentelor dvs.

Modificarea conținutului articolului video

Când selectați un articol video, un buton **Conținut** este afișat în caseta de instrumente Proprietăți video. Faceți clic pe acesta pentru a vă duce la folderul Videoclipuri de pe computer, unde puteți alege un videoclip pentru conținutul articolului. De asemenea, puteți face dublu clic pe un articol video pentru a-i schimba conținutul.

Cu un articol video puteți selecta și tipul de conținut pe care îl va afișa. Selectorul tipului de conținut va apărea în partea de sus a casetei de instrumente Proprietăți video. Puteți alege dintre următoarele tipuri:

Fișier video - Elementul video va afișa fișierul video pe care îl alegeți din Biblioteca Media sau din computer.

Videoclip curent - Elementul video va afișa fișierul video înregistrat în prezent. Acest conținut se va schimba de fiecare dată când este înregistrat un nou videoclip sau după ce fișierul este îmbunătățit sau dacă utilizatorul alege să reînregistreze videoclipul.

Ultima animație – Elementul imagine video va afișa cel mai recent fișier GIF animat creat, care conține setul de fotografii realizate de utilizatorul curent. A se vedea Event Designer →Tip eveniment →Creați animație GIF/WMV.

Videoclip anterior - Elementul video va afișa fișierul video înregistrat de utilizatorul anterior. Referința anterioară a fișierului video va fi actualizată ori de câte ori următorul utilizator începe să înregistreze un videoclip, dar rețineți că elementul video nu va fi actualizat pentru a afișa videoclipul anterior până când elementul video este fie reluat, fie reîmprospătat din cauza unei schimbări a ecranului sau a unui ecran de eveniment. pauză.

Karaoke curent – Elementul video va reda cel mai recent fișier video karaoke ales, selectat pe ecranul evenimentului „Alegeți karaoke”.

Modificarea conținutului elementului din browser web

Când selectați un element de browser web, un buton **Conținut** este afișat în caseta de instrumente Proprietăți browser web. Faceți clic pe aceasta pentru a afișa Editorul de text unde puteți introduce orice adresă URL validă a unui site web (de exemplu, www.rightbooth.com) sau orice fișier html local (de exemplu, c:\site\index.html). Acest lucru va determina apoi elementul browserului web să afișeze pagina web specificată de fiecare dată când ecranul este afișat în timpul evenimentului. De asemenea, puteți face dublu clic pe un element de browser web pentru a accesa Editorul de text. Acest conținut vă permite să definiți pagina de pornire pentru browser, utilizatorii pot interacționa apoi cu browserul pentru a naviga către alte site-uri web și pagini (dacă este permis). Consultați **Adăugarea de elemente – Browser web** pentru informații suplimentare.

Modificarea conținutului articolului din secvență

Când selectați o secvență de imagini, secvență video, secvență etichetă sau secvență browser, un buton **Conținut** este afișat în caseta de instrumente Proprietăți secvență. Faceți clic pe aceasta pentru a vă duce la fereastra Fișiere secvențe unde puteți alege o listă de fișiere pe care să le includeți ca conținut în articol. De asemenea, puteți face dublu clic pe un element de secvență pentru a accesa fereastra Fișiere de secvență care vă permite să definiți lista de fișiere care vor apărea în elementul de secvență.

Fișiere cu secvențe de imagini

Afișați fotografiile de la:

listă de fișiere - Selectați această opțiune pentru ca elementul secvenței de imagini să afișeze imagini din lista de fișiere imagine pe care le adăugați la lista de fișiere.

eveniment - Selectați această opțiune pentru ca elementul din secvența de imagini să arate fotografiile capturate de utilizatori în timpul evenimentului.

folder – Selectați această opțiune pentru ca elementul din secvența de imagini să afișeze fișierele de imagine care se află în folderul Windows ales.

Fișiere cu secvențe video

Afișați videoclipul de la:

listă de fișiere - Selectați această opțiune pentru ca elementul secvenței video să redea videoclipuri din lista de fișiere video pe care le adăugați la lista de fișiere.

eveniment - Selectați această opțiune pentru ca elementul secvenței video să redea videoclipuri înregistrate de utilizatori în timpul evenimentului.

folder – Selectați această opțiune pentru ca elementul secvenței video să redea fișiere video care se află în folderul Windows ales.

Etichetați fișierele de secvență

Afișați textul de la:

listă de fișiere - Selectați această opțiune pentru ca elementul secvenței de etichete să arate textul preluat din fiecare fișier din lista de fișiere text pe care le adăugați la lista de fișiere.

eveniment - Selectați această opțiune pentru ca elementul secvenței de etichetă să arate mesajele introduse de utilizatori în timpul evenimentului.

listă de text - Selectați această opțiune pentru ca elementul secvenței de etichetă să arate secvența liniilor de text introduse în caseta de text.

folder – Selectați această opțiune pentru ca elementul secvenței de etichete să arate text preluat din fișierele text care se află în folderul Windows ales.

Fișiere de secvență de browser

Afișează conținut de la:

listă de fișiere - Selectați această opțiune pentru ca elementul secvenței browserului să arate fișiere din lista fișierelor HTML și/sau PDF locale pe care le adăugați la lista de fișiere.

listă de text - Selectați această opțiune pentru ca elementul din secvența browserului să arate pagini web din adresele URL ale paginilor web pe care le introduceți în caseta de text.

Opțiuni de secvență

Ordine aleatorie - Bifați această opțiune pentru ca elementele secvenței să fie afișate într-o ordine aleatorie. Dacă nu este bifată, fișierele vor fi afișate în ordinea în care sunt adăugate la lista de fișiere (când alegeți „lista de fișiere”) și fișierele de evenimente vor fi afișate într-o ordine sortată (când alegeți „evenimentul”).

Început aleatoriu video – Bifați această opțiune pentru a reda fiecare videoclip începând cu o poziție aleatorie în fișierul video. Se aplică numai articolelor din secvența video.

Afișați doar 1 – Bifați această opțiune pentru a afișa numai 1 articol din listă de fiecare dată când este afișat ecranul.

Resetare listă pentru a începe – Bifați această opțiune pentru ca secvența să se reseteze la afișarea primului element din listă de fiecare dată când este afișat ecranul evenimentului sau ori de câte ori se modifică numărul de fișiere din folderul asociat. Acest lucru poate fi util dacă utilizați elementul secvență pentru a viziona un dosar pentru sosirea videoclipurilor nou înregistrate sau a fotografiilor capturate.

Notă: Dacă bifați: „Afișați doar 1” și debifați: „Resetați lista pentru a începe”, atunci primul element din listă va fi afișat atunci când ecranul este afișat pentru prima dată, al doilea element va fi afișat când ecranul este următorul afișat, apoi al treilea element la următoarea afișare a ecranului etc.

Adăugare - Faceți clic pentru a adăuga fișiere la lista de fișiere.

Eliminare - Faceți clic pentru a elimina fișierele selectate din lista de fișiere.

Săgeți sus/jos – Folosiți aceste butoane pentru a modifica poziția oricărui element selectat din listă.

Modificarea conținutului elementului Grid

Când selectați o grilă de ecran verde, o grilă de suprapunere a imaginii sau o grilă de fișiere Karaoke, un buton **Conținut** este afișat în partea de sus a casetei de instrumente Proprietăți grilă. Faceți clic pe aceasta pentru a vă duce la fereastra Fișiere unde puteți alege o listă de fișiere pe care să le includeți ca conținut în grilă. De asemenea, puteți face dublu clic pe un element de grilă pentru a accesa fereastra Fișiere.

Fișiere grilă

Această fereastră vă permite să definiți lista de fișiere care vor apărea în timpul evenimentului SAU care vor fi folosite de RightBooth pentru selectarea automată a fișierelor, acolo unde este cazul.

Următoarele opțiuni vor fi disponibile pentru suprapuneri, ecran verde și grile Karaoke:

Adăugare - Faceți clic pentru a adăuga fișiere la lista de fișiere.

Eliminare - Faceți clic pentru a elimina fișierele selectate din lista de fișiere.

Următoarele opțiuni vor fi disponibile pentru suprapuneri și grile de ecran verde, dar se vor aplica numai când selectați „Da” în opțiunile de suprapunere și ecran verde din Event Designer. Vedeți secțiunile: Event Designer → Structura evenimentului → Alegeți ecranul și Event Designer → Structura evenimentului → Alegeți suprapunerea.

Ordine aleatorie - Bifați această opțiune pentru ca elementele din lista de fișiere să fie selectate aleatoriu de către RightBooth ori de câte ori este necesară o imagine de suprapunere sau o imagine de ecran verde în timpul evenimentului. Dacă debifați această opțiune, RightBooth va alege următorul articol secvențial din listă de fiecare dată când este necesară o imagine în timpul evenimentului.

Același lucru pentru toate fotografiile – Bifați această opțiune pentru a face ca suprapunerea aleasă sau imaginea ecranului verde să fie utilizată pentru toate fotografiile realizate într-un eveniment de captură foto, așa că, dacă evenimentul este conceput pentru a face 3 fotografii, toate cele 3 fotografii vor folosi aceeași (automat selectată) imagine suprapusă sau imagine pe ecran verde. Dacă debifați această opțiune, RightBooth va alege o imagine diferită pentru fiecare fotografie realizată și, în funcție de setarea anterioară, imaginea va fi selectată fie aleatoriu, fie secvențial.

Formatarea elementelor

Faceți clic pe caseta de selectare Formator pentru a afișa **caseta de instrumente Formatter**. Acest lucru vă permite să formatați mai multe elemente (și ecrane) prin copierea proprietăților dintr-un articol (sau ecran) și apoi aplicându-le altor elemente de pe același ecran sau altor elemente de pe toate ecranele.

Rețineți că, dacă ați activat monitoare suplimentare, modificările de format făcute în timp ce lucrați pe un ecran Monitor 1 vor fi aplicate numai ecranelor Monitor 1. În mod similar, modificările de format făcute în timpul lucrului pe un ecran Monitor 2 vor fi aplicate numai ecranelor Monitor 2.

Formatarea ecranului

Aceleași dimensiuni de ecran – Faceți clic pe acest buton pentru a modifica lățimea și înălțimea tuturor ecranelor din evenimentul dvs., astfel încât acestea să se potrivească cu lățimea și înălțimea ecranului curent la care lucrați. Veți găsi acest lucru util dacă ați schimbat dimensiunea afișajului monitorului și ecranele de evenimente nu mai umplu întregul monitor din cauza unei modificări a raportului de aspect între monitor și designul evenimentului. Dacă se întâmplă acest lucru, pur și simplu modificați proprietățile de lățime și înălțime ale unuia dintre ecranele dvs. de eveniment, apoi faceți clic pe acest buton pentru a aplica aceeași dimensiune tuturor celorlalte ecrane din eveniment.

Adăugați fundal la: „toate ecranele” - Faceți clic pe aceasta pentru a copia proprietățile de fundal curente ale ecranului și pentru a le aplica tuturor ecranelor.

Formatarea articolului

Vom explica formatarea elementului printr-un exemplu...

Să presupunem că ați modificat stilul unui buton de pe unul dintre ecranele evenimentului prin modificarea proprietăților imaginii, pictogramei, dimensiunii sau umbrei acestuia. Acum doriți să faceți ca toate butoanele din eveniment să aibă aceeași dimensiune și stil. Puteți face acest lucru după cum urmează:

- asigurați-vă că butonul pe care l-ați modificat este selectat pe ecran.
- în caseta de instrumente Formatter, faceți clic pe butonul: **aceeași dimensiune pe: „toate ecranele”**.
- acum reveniți la ecranul în care ați modificat butonul original și selectați-l din nou.
- în caseta de instrumente Formatter, faceți clic pe butonul pentru **același design pe: „toate ecranele”**.

Veți descoperi acum că toate butoanele de pe toate ecranele vor avea aceeași dimensiune și design ca și butonul modificat inițial.

Când formatați, este important să vă amintiți să selectați mai întâi un element, să-i faceți modificări și apoi (în timp ce elementul este selectat) să utilizați caseta de instrumente Formator pentru a-i aplica proprietățile tuturor elementelor de același tip (pe ecranul curent sau pe toate ecranele).

În toate descrierile următoare, vor fi modificate numai elementele care se potrivesc cu tipul articolului selectat, de exemplu dacă ați selectat un element al camerei, atunci numai elementele camerei vor fi afectate de Formator.

Aceleași articole au aceeași dimensiune pe: „acest ecran” - Faceți clic pe aceasta pentru ca aceleași elemente de pe ecranul curent să fie redimensionate pentru a se potrivi cu dimensiunea articolului selectat.

Aceleași articole au aceeași dimensiune pe: „toate ecranele” - Faceți clic pe aceasta pentru ca aceleași elemente de pe toate ecranele să fie redimensionate pentru a se potrivi cu dimensiunea elementului selectat.

Aceleași articole au aceeași poziție pe: „acest ecran” - Faceți clic pe aceasta pentru ca aceleași elemente de pe ecranul curent să fie plasate în aceeași poziție și unghi ca și elementul selectat.

Aceleași articole au aceeași poziție pe: toate ecranele - Faceți clic pe aceasta pentru ca aceleași elemente de pe toate ecranele să fie plasate în aceeași poziție și unghi ca și elementul selectat.

Aceleași articole au același design pe: „acest ecran” - Faceți clic pe aceasta pentru ca aceleași articole de pe ecranul curent să primească aceleași proprietăți de design ca și elementul selectat.

Aceleași articole au același design pe: „toate ecranele” - Faceți clic pe aceasta pentru ca aceleași articole de pe toate ecranele să primească aceleași proprietăți de design ca și elementul selectat.

Aceleași articole au același font „nume” pe: „acest ecran” – Bifați caseta de selectare **Nume** , apoi faceți clic pe acest buton pentru ca aceleași elemente de pe ecranul curent să primească același nume de font ca și elementul selectat.

Aceleași articole au același font „nume” pe: „toate ecranele” – Bifați caseta de selectare **Nume** , apoi faceți clic pe acest buton pentru ca aceleași elemente de pe toate ecranele să primească același nume de font ca și elementul selectat.

Aceleași articole au aceeași „dimensiune” font pe: „acest ecran” – Bifați caseta de selectare **Dimensiune** , apoi faceți clic pe acest buton pentru ca aceleași elemente de pe ecranul curent să primească aceeași dimensiune de font ca și elementul selectat.

Aceleași articole au aceeași „dimensiune” font pe: „toate ecranele” – Bifați caseta de selectare **Dimensiune** , apoi faceți clic pe acest buton pentru ca aceleași elemente de pe toate ecranele să primească aceeași dimensiune de font ca și elementul selectat.

Aceleași articole au aceeași „proprietăți” fontului pe: „acest ecran” – Bifați caseta de selectare **Proprietăți** , apoi faceți clic pe acest buton pentru ca aceleși elemente de pe ecranul curent să primească aceeași proprietăți de font ca și elementul selectat (excluzând numele și dimensiunea fontului).

Aceleași articole au aceeași „proprietăți” font pe: „toate ecranele” – Bifați caseta de selectare **Proprietăți** , apoi faceți clic pe acest buton pentru ca aceleși elemente de pe toate ecranele să primească aceeași proprietăți de font ca și elementul selectat (excluzând numele și dimensiunea fontului).

Modificarea proprietăților partajate

Este posibilă modificarea proprietăților partajate a mai multor articole în același timp. Selectați mai mult de un articol pe ecran și observați că Caseta de instrumente pentru proprietăți afișează acum **Proprietăți partajate** , cu alte cuvinte, arată toate acele proprietăți care sunt comune elementelor selectate.

Dacă acum modificați orice proprietate, aceasta va fi aplicată tuturor elementelor selectate. De exemplu, selectați toate elementele de pe ecran, apoi modificați proprietatea Flip X pentru a face ca toate elementele să fie răsturnate.

Alinierea elementelor ecranului

Puteți alinia oricare sau toate elementele de pe un ecran. Mai întâi selectați cel puțin un element de pe ecran, apoi faceți clic dreapta pe orice element selectat pentru a afișa un meniu pop-up care conține următoarele opțiuni:

Centrare pe ecran pe orizontală - Poziționează elementul central pe ecran.

Centrare pe ecran pe verticală - Poziționează elementul central în jos pe ecran.

Aliniere la stânga - Aliniază marginea din stânga a tuturor elementelor selectate.

Align Middle X - Centralizează toate elementele selectate pe orizontală.

Aliniere la dreapta - Aliniază marginea dreaptă a tuturor elementelor selectate.

Align Top - Aliniază marginea superioară a tuturor elementelor selectate.

Align Middle Y - Centralizează toate elementele selectate pe verticală.

Align Bottom - Aliniază marginea de jos a tuturor elementelor selectate.

Align Width - Face ca toate elementele selectate să aibă aceeași lățime.

Align Height - Face toate elementele selectate la aceeași înălțime.

Comenzi rapide de la tastatură

Următoarele comenzi rapide de la tastatură sunt disponibile în timpul editării ecranului:

Ctrl-C – Copiați elementele de ecran selectate în prezent.

Ctrl-X – Tăiați elementele de ecran selectate în prezent.

Ctrl-V – Lipiți elementele de ecran copiate anterior.

Notă: Acțiunile Cut, Copy and Paste sunt disponibile și făcând clic dreapta pe element sau ecran pentru a accesa meniul pop-up.

Del – Ștergeți elementele de ecran selectate în prezent. Rețineți că unele elemente de ecran sunt necesare pe diferite ecrane și, prin urmare, nu pot fi șterse.

Tasta Shift + clic stânga al mouse-ului sau

Tasta Alt + clic stânga al mouse-ului sau

Tasta Ctrl + Clic stânga al mouse-ului – Adăugați (sau eliminați) elementul de ecran selectat la (sau din) selecția curentă.

F1 – Afișează fișierul Ajutor.

F4 – Comută starea de vizibilitate a casetei de instrumente Proprietăți.

Alt F4 – Închideți editorul de ecran.

Gruparea articolelor împreună

Puteți selecta unul sau mai multe elemente de pe ecran și apoi le puteți grupa astfel încât să se comporte ca un singur element. Pentru a face acest lucru, utilizați mouse-ul pentru a trage un dreptunghi de selecție în jurul elementelor pe care doriți să le grupați, apoi faceți clic dreapta pe unul dintre elementele selectate și alegeți „**Grupați articole**” din meniul pop-up. Elementele se vor muta și dimensiona împreună și orice proprietăți pe care le aplicați unuia dintre elemente vor fi aplicate și celorlalte elemente din grup. Puteți degropa elementele făcând clic dreapta pe orice element din grup, apoi alegând „**Degrupați articolele**” din meniul pop-up.

Captarea de imagini ale ecranelor de evenimente

Puteți captura o imagine a oricăruia dintre ecranele dvs. de eveniment, salvându-le fie ca fișier JPG, fie ca fișier PNG. Când imaginea ecranului este salvată, toate elementele de pe ecranul evenimentului ales vor fi, de asemenea, capturate și salvate inclusiv în imagine. Prin urmare, această caracteristică este utilă dacă doriți să utilizați Editorul de ecran ca instrument de design grafic pentru a vă crea propriile modele de imagine care sunt compuse din mai multe elemente poziționate pe ecran.

Pentru a captura un ecran de eveniment, afișați ecranul ales în Editorul de ecran, apoi faceți clic dreapta pe fundalul ecranului (nu faceți clic dreapta pe un element de ecran). Veți vedea apoi următorul meniu pop-up:

Captură ecran – Faceți clic pe acest element de meniu pentru a afișa dialogul Salvare fișier, care vă solicită să salvați ecranul evenimentului curent ca imagine în secțiunea Fundaluri din Biblioteca dvs. media RightBooth.

Crearea mai multor ecrane

Este posibil să doriți să creați multe copii ale unui anumit ecran definit de utilizator ca punct de plecare pentru a face modificări de design, în care fiecare copie este identică cu ecranul original. Pentru a face acest lucru, afișați ecranul ales în Editorul de ecran, apoi faceți clic dreapta pe fundalul ecranului (nu faceți clic dreapta pe un element de ecran). Veți vedea apoi următorul meniu pop-up:

Creați mai multe ecrane – Faceți clic pe aceasta pentru a afișa o casetă de dialog în care puteți introduce una sau mai multe rânduri de text, fiecare linie reprezentând numele unui nou ecran. Apoi faceți clic pe OK pentru a crea automat noi ecrane în eveniment.

Crearea mai multor elemente de etichetă

Poate doriți să creați mai multe copii ale unui anumit element de etichetă, astfel încât fiecare etichetă să conțină un cuvânt sau o expresie diferită, dar să fie similară cu eticheta originală în toate celelalte privințe, cum ar fi stilul fontului, culorile, umbrirea etc.

Pentru a crea copii ale unui element de etichetă, faceți clic dreapta pe elementul de etichetă și din meniul pop-up alegeți:

Creați mai multe etichete – Faceți clic pe aceasta pentru a afișa o casetă de dialog în care puteți introduce una sau mai multe rânduri de text. Apoi faceți clic pe OK pentru a crea automat elemente de etichetă pentru fiecare dintre rândurile de text.

Copierea imaginilor din alte aplicații în ecranele de evenimente

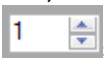
Puteți copia imagini din alte aplicații în ecranele dvs. de evenimente. Mai întâi, în cealaltă aplicație, copiați imaginea în clipboard-ul Windows. Apoi, în editorul de ecran RightBooth, faceți clic dreapta pe orice ecran din eveniment și alegeți opțiunea „Create/Lipire imagine clipboard” din meniul pop-up. Vi se va cere apoi să salvați imaginea clipboard în biblioteca RightBooth Image din folderul „General”. După ce fișierul este salvat, imaginea va fi adăugată la ecranul evenimentului. Important: atunci când vi se cere, asigurați-vă că salvați imaginea clipboard în biblioteca media folosind un nume de fișier unic. Acest lucru va evita posibilitatea de a suprascrie o imagine existentă care ar putea fi deja folosită în altă parte (de exemplu, într-un alt fișier de eveniment).

Rețineți că, odată ce o imagine clipboard a fost adăugată la un ecran de eveniment, dacă doriți să o adăugați la ecrane de evenimente suplimentare, ar trebui să utilizați funcțiile interne Copiere/Inserare ale RightBooth (disponibile în Caseta de instrumente Editor de ecran) în loc să repetați pentru a lipi din Windows clipboard.

Proiectarea ecranelor de întrebări și răspunsuri

Toate întrebările dintr-un eveniment sunt accesibile din ecranul Întrebări (în Lista de ecrane din Caseta de instrumente Designer) și fiecare întrebare poate avea propriul design și aspectul ecranului. În mod similar, toate răspunsurile dintr-un eveniment sunt accesibile din ecranul Răspuns (în Lista de ecrane din Caseta de instrumente Designer) și fiecare răspuns poate avea propriul design de ecran, aspect și valori de numărătoare inversă (pentru răspunsurile video).

Dacă evenimentul dvs. conține mai multe întrebări (consultați secțiunea „Întrebare” din Event Designer), veți observa un selector de întrebări afișat în caseta de instrumente Screen Editor: care apare de fiecare

dată când editați ecranele Întrebare  sau Răspuns. Puteți folosi acest selector pentru a naviga prin setul de întrebări și răspunsuri, permițându-vă să accesați designul și aspectul fiecăruia.

După cum este descris în secțiunea Întrebare pentru Designer de evenimente (vezi mai devreme), fiecare întrebare poate fi definită ca unul dintre următoarele tipuri: o întrebare **text**, o întrebare **video** sau **Ambele**. Dacă tipul de întrebare curent este **Text**, ecranul Întrebare va afișa elementul de etichetă a întrebării. Dacă tipul de întrebare curent este **Video**, ecranul Întrebare va afișa elementul playerului video. Și dacă tipul de întrebare curent este **Ambele**, vor fi afișate elementul eticheta întrebării și elementul playerului video. Dacă Tipul de răspuns pentru întrebarea curentă este **Întrebare**, ecranul de întrebare curentă va

afișa și butoanele de selecție Video și Text, astfel încât utilizatorul să poată alege cum să răspundă la întrebare în timpul evenimentului. Dacă Tipul de răspuns pentru întrebarea curentă este **Multi**, ecranul de întrebare curentă va afișa, de asemenea, tot textul și butoanele cu răspunsuri cu variante multiple pentru a permite utilizatorului să facă o selecție în timpul evenimentului.

Răspunsurile dvs. pot fi unul dintre următoarele tipuri: un răspuns **text**, un răspuns **video**, **Întrebare** sau **Multiplu**. Dacă tipul de răspuns curent este **Text**, ecranul Răspuns va afișa elementele necesare pentru introducerea unui răspuns text. Dacă tipul de răspuns curent este **Video**, ecranul Răspuns va afișa elementele necesare pentru înregistrarea unui răspuns video. Dacă tipul de răspuns curent este **Întrebare**, Caseta de instrumente pentru Editorul de ecran va oferi opțiuni suplimentare pentru a comuta aspectul ecranului de răspuns între Text și Video, pentru a vă permite să le proiectați pe ambele. Dacă tipul de răspuns pentru întrebarea curentă este **Multi**, ecranul de răspuns nu va fi necesar pentru întrebarea curentă (și nu va fi afișat utilizatorului în timpul evenimentului), aceasta deoarece în timpul evenimentului utilizatorul va răspunde la o întrebare cu alegere multiplă folosind unul dintre butoanele cu alegere multiplă afișate pe ecranul cu întrebări.

Orice modificări pe care le faceți textului întrebării sau fișierelor video vor fi afișate și în tabelul cu întrebări din Event Designer (vezi mai devreme).

Designerul de aspect de imprimare

Aspectul de imprimare al evenimentului dvs. este disponibil pe ecranul Aspect de imprimare din Editorul de ecran, atunci când alegeți să includeți imprimarea în evenimentul curent

Ecranul Print Layout vă va afișa un set de elemente de imagine care conțin substituenți numerotați pentru fotografii pe care le puteți mări și poziționa pe designul de imprimare. Există un substituent pentru fiecare dintre fotografiile pe care le-ați definit în evenimentul dvs.

Designer-ul vă permite o flexibilitate totală în modul în care vă aranjați substituenții pentru fotografii și, de asemenea, puteți adăuga propriile etichete și elemente de imagine pentru a îmbunătăți și mai mult designul aspectului de imprimare. Caseta de instrumente Proprietăți poate fi utilizată pentru a vă proiecta elementele de fundal, fotografii, imagini și etichete, așa că vă sugerăm să vă familiarizați cu Editorul de ecran, deoarece se aplică și aspectului dvs. de imprimare.

În mod implicit, ecranul Print Layout este setat la maximum 2000 x 2000 pixeli. Aceste valori sunt utilizate exclusiv pentru a vă permite să proiectați aspectul de imprimare și nu afectează rezoluția paginii imprimate efective.

Când lucrați la ecranul Print Layout, caseta de instrumente Screen Editor oferă următoarele butoane:

Aranjare - Faceți clic pe aceasta pentru a accesa Aranjatorul aspectului de imprimare (vezi mai jos).

Încărcare – Faceți clic pe acest buton pentru a alege un fișier de aspect de imprimare predefinit din Biblioteca Media RightBooth.

Salvare – Faceți clic pe acest buton pentru a salva aspectul de imprimare curent în Biblioteca Media RightBooth.

Testare Imprimare - Faceți clic pe aceasta pentru a imprima o pagină de testare a aspectului actual.

Print Layout Arranger

Aceasta oferă o modalitate rapidă și ușoară de a vă aranja fotografiile pe pagina imprimantei într-o grilă utilizând următoarele opțiuni:

Rânduri - Modificați numărul rândurilor din grilă.

Coloane - Modificați numărul de coloane din grilă.

Rând comandă - Bifează această opțiune pentru a aranja fotografiile în grilă, începând din stânga sus până în dreapta sus și mergând în jos pe ecran. Debifați această opțiune pentru a aranja fotografiile în grilă începând din stânga sus până în dreapta jos, lucrând pe ecran.

Gap - Modificați decalajul dintre fiecare fotografie. Valoarea este în pixeli

Marja - Modificați marginea din jurul imaginii foto. Valoarea este în pixeli. Rețineți că această marjă se aplică fotografiilor, deoarece acestea sunt poziționate pe aspect și nu trebuie confundată cu marginile hârtiei imprimantei. Cel mai bun mod de a vă gândi la acest lucru este că designul dvs. de aspect al fotografiei va fi tratat ca o singură imagine compozită atunci când este tipărită în cele din urmă, astfel încât aceste margini sunt cele care apar pe imaginea compozită. Marjele imprimantei dvs. pot fi setate utilizând software-ul furnizat împreună cu imprimanta.

Mare fotografia 1 - Selectați pentru a adăuga o primă fotografie mare la una dintre pozițiile: Stânga, Dreapta, Sus sau Jos ale grilei. Dacă ați ales să aveți o primă fotografie mare, atunci fotografia nr. 1 nu va face parte din aspectul grilei, ci va fi plasată alături de grilă, care va conține apoi fotografiile 2 în continuare.

Duplicat layout - Selectați acest lucru pentru a duplica aspectul ales pe ecran, fie pe orizontală, fie pe verticală. Când sunt selectate, toate fotografiile din aspect vor fi duplicate pe ecran, inclusiv prima fotografie mare.

Când sunteți mulțumit de aspectul dvs., faceți clic pe butonul OK pentru a reveni la Layout Designer sau faceți clic pe butonul Anulare pentru a anula orice modificare a aspectului.

Print Layout Properties

Faceți clic pe caseta de selectare Proprietăți din caseta de instrumente Screen Editor pentru a afișa caseta de instrumente Proprietăți. Notă: făcând clic oriunde pe fundalul designului, vă vor afișa proprietățile de design pentru aspectul dvs.

Dimensiune design - Faceți clic pe caseta combinată pentru a alege o dimensiune pentru designul aspectului de imprimare. Puteți alege dintr-o listă de dimensiuni de hârtie utilizate în mod obișnuit pentru imprimantă sau puteți seta o dimensiune personalizată (în inci). Rețineți că alegerea dvs. de dimensiune a designului este independentă de alegerea dvs. de dimensiunea hârtiei de imprimantă (vezi mai jos). Ideea de reținut este că, dacă doriți ca designul dvs. să umple complet hârtia atunci când este imprimat, asigurați-vă că raportul de aspect al dimensiunii designului dvs. (adică Lățimea sa împărțită la Înălțimea sa) se potrivește cu raportul de aspect al hârtiei dvs. (din nou Lățimea împărțită la Înălțime). Dacă în această listă nu există o dimensiune de design comună care să se potrivească exact cu raportul de aspect al hârtiei de imprimantă dorită, puteți selecta **Personalizat** din listă, apoi modificați proprietățile W și H (mai jos) pentru a se potrivi cu raportul de aspect al hârtiei dvs. (vezi mai jos).

Notă: Dacă designul dvs. și raportul de aspect al hârtiei nu se potrivesc, RightBooth va imprima designul dvs. pe hârtie la dimensiunea „cel mai potrivită”, plasată central pe hârtie. Aceasta poate implica imprimarea automată peisaj sau portret (vezi mai jos).

W & H – Aceste valori vă permit să introduceți propria dimensiune personalizată pentru designul aspectului de imprimare. Rețineți că aceste valori W & H trebuie să fie în inci. Dacă doriți ca designul dvs. să umple

hârtia, asigurați-vă că acestea sunt setate la aceeași dimensiune ca hârtia dvs. De exemplu, dacă dimensiunea hârtiei de imprimantă este de 4,13 x 6,15 inci, introduceți 4,13 în W și 6,15 în H.

Schimbare – Bifați această opțiune pentru a schimba lățimea și înălțimea dimensiunii de design alese. De exemplu, dacă ați ales dimensiunea designului: „8,3 x 11,7 A4”, dimensiunea neschimbată este L = 8,3, H = 11,7 și dimensiunea schimbată va fi L = 11,7, H = 8,3 (inci). Rețineți că, dacă schimbați dimensiunea designului, poate fi necesar să re poziționați substituenții pentru fotografii sau alt conținut care s-ar putea afla în afara limitelor noilor design.

Modelele neschimbate vor fi tipărite în mod normal în modul Portret, iar modelele schimbate vor fi tipărite în modul Peisaj. Acestea fiind spuse, RightBooth va potrivi întotdeauna designul dvs. pe hârtie, astfel încât acesta să fie tipărit la dimensiunea maximă posibilă, fără nicio distorsiune a aspectului, iar acest lucru poate implica sau nu rotirea desenului pe hârtia aleasă (vezi următorul).

Dimensiunea hârtiei de imprimantă – Această opțiune vă permite să alegeți dimensiunea de hârtie dorită pe care să vă imprimați designul. Caseta combinată listează toate dimensiunile de hârtie furnizate de imprimanta dvs. actuală (vezi: Setări - Imprimante). În mod implicit, RightBooth va imprima desenele dvs. pe hârtie implicită a imprimantei dvs. (așa cum este definit în aplicația de configurare a imprimantei). Cu toate acestea, dacă imprimanta dvs. oferă mai multe dimensiuni de hârtie, cum ar fi mai multe tăvi de hârtie cu dimensiuni diferite sau o facilități de ghilotină pentru a tăia hârtie de 4x6 inci în două benzi de 2x6 inci, atunci vă recomandăm să vă setați designul astfel încât să țină seama de dimensiunea hârtiei de pe imprimanta dvs.

Copii implicite – Bifați această opțiune pentru a vă permite să specificați numărul de copii ale aspectului care vor fi tipărite atunci când aspectul este ales pentru a fi tipărit în timpul evenimentului. Această valoare va înlocui orice valoare aleasă anterior „Tipărește copii” setată în timpul evenimentului.

Note:

- Dimensiunile de design alese, dimensiunile hârtiei și copiile implicite sunt întotdeauna salvate împreună cu desenele dvs.
- Când imprimați un design, dacă RightBooth nu poate găsi o dimensiune de hârtie potrivită pe imprimanta țintă, designul va fi tipărit pe hârtie implicită a imprimantei. Acest lucru se poate întâmpla, de exemplu, dacă schimbați imprimante.

Aspect și Fundal sunt descrise în secțiunea: **Editor de ecran** .

Adăugarea și eliminarea fotografiilor

Când creați un eveniment nou, ecranul Aspect de imprimare va include automat același număr de elemente de imagine ca și Numărul de fotografii ale evenimentului (consultați →Tipul evenimentului Event Designer). Dacă examinați proprietatea Conținut a elementelor imaginii de pe ecranul Aspect de imprimare, veți vedea că acestea sunt setate la „Captură foto 1”, „Captură foto 2” etc. Acest lucru permite elementelor imaginii să acționeze ca substituenți pentru fotografii și vor afișa corect cele mai recente fotografii capturate de fiecare dată când este utilizat evenimentul. Dacă ulterior decideți să modificați numărul de fotografii din evenimentul dvs., atunci va trebui, de asemenea, să modificați manual substituenții fotografiilor din ecranul Aspect de imprimare. Acest lucru se poate face într-unul dintre următoarele moduri:

- 1) Utilizați aranjamentul de aspect de imprimare (vezi mai sus).
- 2) Încărcați un aspect de imprimare adecvat din Biblioteca Media RightBooth.
- 3) Adăugați (sau eliminați) manual substituenți pentru fotografii pe design. De exemplu, dacă creșteți numărul de fotografii de la eveniment de la 4 la 5, puteți adăuga un nou element de imagine la ecranul Aspect de imprimare și apoi setați conținutul acestuia la „ **Captură foto 5** ”. Dacă reduceți

numărul de fotografii din evenimentul dvs., ar trebui să ștergeți și elementele de imagine redundante din ecranul Aspect de imprimare.

Adăugarea de elemente noi la aspectul de imprimare

Faceți clic pe caseta de selectare Adăugați elemente din caseta de instrumente Editor de ecran pentru a afișa caseta de instrumente Adăugați articole. Aceasta vă permite să adăugați noi elemente de imagine și etichetă pe aspectul de imprimare.

Toate proprietățile disponibile Imagine și Etichetă sunt descrise în secțiunea: **Editor de ecran** .

Dacă doriți să includeți conținutul elementului Draw Pad în aspectul de imprimare, puteți adăuga un element Imagine și setați proprietatea Conținut la: **Ultimul bloc de desen** (vezi mai devreme). Acest lucru va permite ca cel mai recent conținut creat de bloc de desen să fie inclus și imprimat împreună cu fotografiile.

Utilizarea monitorizărilor multiple

RightBooth poate folosi până la 4 monitoare atașate la computer pentru a afișa ecrane independente de ecranele principale ale evenimentelor (care vor apărea pe monitorul principal).

Acest lucru poate fi util în situațiile în care doriți să afișați ecrane de informații care conțin videoclipuri, imagini și secvențe de text unui public diferit în timp ce utilizatorii înregistrează videoclipuri și fotografii pe monitorul principal. De exemplu, monitorul dvs. principal ar putea fi găzduit într-o cabină, iar un al doilea monitor în afara cabinei afișează o prezentare de diapozitive atrăgătoare trecătorilor.

Pentru a utiliza funcțiile de monitorizare multiple, monitoarele dumneavoastră trebuie să fie configurate astfel încât să ofere un desktop Windows extins. Detaliile despre cum să faceți acest lucru nu intră în domeniul de aplicare al acestui manual, dar detaliile complete pot fi găsite în Setările de afișare Windows.

Când aveți mai mult de 1 monitor atașat și lucrați ca desktop extins, activați funcția **Monitoare multiple** din RightBooth, care se află în fila Structură eveniment din Designerul de evenimente. Cu aceasta activată, accesați Editorul de ecran pentru a obține acces la funcțiile suplimentare de proiectare a ecranului monitorului.

Selector de monitor

Dacă Screen Editor detectează corect monitoarele suplimentare și ați activat mai multe monitoare în Event Designer, **selectoarele de monitor 1 - 4** vor fi afișate în partea de sus a casetei de instrumente Screen Editor. Dacă nu vedeți selectoarele de monitor, va trebui să închideți RightBooth și să verificați setările de afișare Windows.

Dacă faceți acum clic pe selectorul **Monitor 2**, întreaga interfață Screen Editor se va muta pe al doilea monitor și veți vedea lista de ecrane Monitor 2 care va conține ecranul implicit: **Start 2**. Acesta este primul ecran care va fi afișat pe al doilea monitor când jucați evenimentul. Dacă ați ales să includeți și **Monitorul 2** Ecranele **în curs de desfășurare** (consultați Structura evenimentului în Event Designer), acestea vor fi incluse și în lista de ecrane Monitor 2.

Aceleași reguli se aplică selectoarelor Monitor 3 și 4, unde pot fi proiectate ecranele Monitor 3 și 4.

Acum puteți utiliza selectoarele de monitor pentru a comuta între ecranele de editare a evenimentelor pe fiecare dintre monitoare.

Adăugarea de ecrane și elemente pe monitorul suplimentar

Puteți folosi caseta de instrumente Adăugare elemente pentru a adăuga un nou ecran la listele de ecrane Monitor 2, 3 și 4. Puteți adăuga câte ecrane doriți la listele suplimentare de ecrane de monitor.

Puteți adăuga oricare dintre elementele din caseta de instrumente Adăugare articole pe oricare dintre ecranele Monitor 2, 3 și 4. De exemplu, puteți adăuga elemente de secvență text, imagine, video și browser care pot fi setate pentru a afișa secvențele de material înregistrate de utilizatori pe Monitorul 1. Toate caracteristicile de proiectare și proprietățile articolului sunt disponibile pentru ecranele monitorului suplimentare și rețineți că tranzițiile ecranului momentan nu sunt acceptate pe ecranele de monitorizare suplimentare.

Ecranul video în curs

Când acest ecran opțional este inclus pentru oricare (sau pentru toate) ecranele de monitorizare suplimentare (consultați Event Designer), el va fi afișat pe monitorul asociat ori de câte ori un utilizator înregistrează un videoclip pe Monitor 1. Este posibil să doriți să includeți acest ecran în pentru a îmbunătăți performanța înregistrării video pe monitorul 1. Dacă includeți acest ecran, este posibil să doriți să-l păstrați

liber de elementele ecranului care necesită mult procesor, cum ar fi elementele video și secvențe, deoarece acest lucru va ajuta computerul să se concentreze pe sarcina de înregistrare video pe monitorul 1.

Cu toate acestea, dacă echipamentul dvs. este suficient de puternic pentru a face față, puteți adăuga un element de cameră la acest ecran pentru a afișa procesul de înregistrare video în acțiune.

Ecran Foto în curs

Când acest ecran opțional este inclus pentru oricare (sau pentru toate) ecranele de monitorizare suplimentare (consultați Event Designer), va fi afișat pe monitorul asociat ori de câte ori un utilizator face fotografii pe Monitor 1.

Dacă adăugați elemente de imagine la acest ecran și setați proprietățile lor Conținut la **Ultima captură foto** sau una dintre valorile **Captură foto** (1-10), elementele imagine vor afișa fotografiile pe acest ecran pe măsură ce sunt realizate.

De asemenea, puteți alege să adăugați un element de cameră la acest ecran, astfel încât să puteți urmări utilizatorii care se pregătesc să-și facă fotografii.

Ecran de imprimare în curs

Când acest ecran opțional este inclus pentru oricare (sau pentru toate) ecranele de monitorizare suplimentare (consultați Event Designer), acesta va fi afișat pe monitorul asociat ori de câte ori este imprimată un aspect de fotografie.

Dacă un element de imagine pe acest ecran și setați proprietatea Conținut la **Aspect de imprimare**, imaginea va afișa cel mai recent aspect de imprimare pe măsură ce este imprimată.

Când înregistrarea video curentă, procesul de capturare a fotografiilor sau imprimarea fotografiilor sunt finalizate, lista definită de ecrane de evenimente Monitor 2, 3 și 4 va începe să fie afișată din nou.

Redarea evenimentelor care conțin mai multe ecrane de monitorizare

Când redați un eveniment care conține mai multe ecrane de monitor, aceste ecrane vor fi afișate automat independent de ecranele afișate pe primul monitor. Pe măsură ce fiecare ecran cu mai multe monitoare expiră, acesta va trece la afișarea următorului ecran din lista de monitoare. Când toate ecranele de monitorizare multiple au fost afișate, RightBooth va repeta afișarea lor din nou.

Fiecare eveniment poate conține propriul set de ecrane de monitorizare 2, 3 și 4 care vor apărea atunci când evenimentul este redat. Deci, dacă utilizați Fluxul de evenimente, poate fi necesar să adăugați ecrane de monitorizare suplimentare în toate fișierele de evenimente pe care intenționați să le afișați.

Rezoluții diferite de afișare a monitorului

Pentru cele mai bune rezultate, al doilea și al treilea monitor trebuie configurat (folosind setările de afișare Windows) astfel încât rezoluțiile lor de afișare să se potrivească cu cele ale monitorului principal. Cu toate acestea, cu unele configurații de echipament, este posibil să descoperiți că acest lucru nu este posibil și că monitoarele suplimentare ar putea trebui să aibă rezoluții diferite față de monitorul principal.

Dacă acesta este cazul, va trebui să verificați proprietățile **Lățime** și **Înălțime** (din Caseta de instrumente Proprietăți ecran) pentru fiecare dintre ecranele de evenimente suplimentare ale monitorului, pentru a vă asigura că acestea sunt configurate pentru a fi identice cu lățimea și rezoluția suplimentară a afișajului monitorului dvs. înălțime. În caz contrar, este posibil ca ecranele suplimentare ale monitorului să nu fie afișate corect.

Considerații de performanță

Vă rugăm să rețineți că afișarea ecranelor pe monitoare suplimentare poate afecta performanța ecranelor de pe primul monitor. Din acest motiv, vă sfătuim să includeți întotdeauna ecranele „în curs”. De asemenea,

vă recomandăm să minimizați utilizarea elementelor de ecran care necesită mult procesor, cum ar fi elementele video și secvențe.

Multicasting

O altă caracteristică disponibilă pe ecranele Monitor 1 este multicasting-ul. Multicasting-ul este util atunci când doriți să afișați activitatea Monitor 1 pe alte monitoare atașate sistemului dvs. Luați în considerare situația în care aveți o cameră care conține o înregistrare video RightBooth configurată. În afara camerei se află un al doilea monitor care poate fi folosit pentru a afișa înregistrarea în desfășurare în cameră. În această situație, puteți aplica pur și simplu proprietatea Multicast pe ecranul „Înregistrare video” de pe Monitorul 1. Apoi, de fiecare dată când se face o înregistrare în interiorul camerei, Monitorul 2 va afișa acest ecran și în afara camerei. Rețineți că ecranele Multicast vor avea întotdeauna prioritate față de orice alte ecrane care pot fi afișate pe Monitor 2, 3 și 4, inclusiv ecranele „În curs”. De asemenea, puteți alege să transmiteți multicast monitorul 1 simultan pe toate celelalte monitoare.

Pentru mai multe informații despre multicasting, consultați secțiunea **Proprietăți ecran** .

Rularea mai multor instanțe ale RightBooth

Puteți rula până la 4 instanțe de RightBooth pe același computer. Pur și simplu porniți funcția RightBooth făcând dublu clic pe pictograma desktopului și, în timp ce rulează, porniți din nou RightBooth făcând dublu clic pe pictograma desktopului. Veți găsi acum 2 instanțe de RightBooth, cu a doua instanță identificată cu un „2” în colțul din dreapta sus al ferestrei principale.

Fiecare instanță de RightBooth:

- poate fi folosit pentru a deschide și a reda propriul fișier de evenimente
- își păstrează propriile setări
- funcționează complet independent de alte instanțe care rulează
- necesită propriul cod de produs.

Puteți utiliza această funcție pentru a rula diferite evenimente RightBooth pe diferite monitoare atunci când aveți Setări de afișare Windows configurate ca desktop extins și aveți două sau mai multe monitoare atașate. Detalii despre cum se poate realiza acest lucru sunt descrise în documentul PDF Opțiunea 4, care poate fi găsit aici:

<https://www.rightbooth.com/shareqr.html>

Sarcini de eveniment

Fereastra Event Tasks este accesată făcând clic pe butonul Tasks din fereastra principală RightBooth.

Sarcina de conversie a videoclipurilor

S-ar putea să vă fie util să convertiți toate videoclipurile înregistrate cu evenimente în format MP4 sau MOV. Această secțiune va lista toate videoclipurile create pentru evenimentul încărcat curent și vă va permite să le convertiți în grup într-unul dintre aceste formate. Puteți selecta următoarele opțiuni pentru conversie:

Convertiți videoclipuri în - Selectați pentru a converti fișierele în format MOV sau MP4.

Setări de conversie – Faceți clic pe acest buton pentru a aplica setările de conversie video. Consultați secțiunea: **Setări de conversie video** .

Conversie - Faceți clic pe acest buton pentru a începe procesul de conversie video. În timpul conversiei, acest buton vă va permite să **anulați** conversia.

Procesul de conversie va:

- luați o copie a fiecărui videoclip AVI sau WMV înregistrat de la evenimentul ales.
- convertiți-le în formatul necesar.
- salvați fișierele convertite în același folder ca și originalul.

Fișierele dvs. video originale nu vor fi afectate de procesul de conversie.

Sarcină de imprimare a fotografiilor

Acest panou va afișa o listă cu toate fotografiile (sau machetele de imprimare a fotografiilor) care au fost create de utilizatorii evenimentului încărcat curent sau din folderul Tasks & Publish specificat în prezent. Puteți selecta, vizualiza și imprima fiecare fotografie sau aspect. Acest lucru este util dacă trebuie să imprimați la un moment dat după terminarea unui eveniment sau dacă utilizați RightBooth ca stație de imprimare.

Notă: Dacă doriți să imprimați aspectul fotografiilor, atunci această caracteristică necesită să fi setat în prealabil opțiunea „ **Salvare în sarcini de eveniment**” înainte de a reda fișierul evenimentului. Vedeți secțiunea: Structura evenimentului: **Imprimați fotografiile** .

Fotografii – Bifați această opțiune pentru a afișa toate fotografiile care au fost realizate în timpul redării fișierului eveniment încărcat curent și/sau pentru a afișa toate imaginile din folderul Tasks & Publish specificat în prezent (consultați Setări Foldere/Fișiere) →.

Aspecte de imprimare foto – Bifați această opțiune pentru a afișa toate aspectele de imprimare a fotografiilor care au fost salvate în timpul redării fișierului de eveniment încărcat curent sau pentru a afișa toate aspectele de tipărire a fotografiilor în folderul Activități și publicare specificat în prezent (consultați Setări Foldere/Fișiere) →.

Miniaturi – Bifați această casetă de selectare pentru a comuta între afișarea unei liste de nume de fișiere și afișarea unui set de miniaturi. Faceți clic pe orice articol din listă sau faceți clic pe orice miniatură pentru a afișa o imagine mai mare a articolului selectat, gata pentru imprimare.

Rețineți că, atunci când sunteți în modul Miniatură, puteți face clic dreapta pe orice imagine în miniatură pentru a schimba numărul de coloane care vor fi folosite pentru afișarea miniaturilor. Puteți alege o valoare de la 1 la 4.

Copii - Specificați numărul de copii necesare (interval de la 1 la 99).

Tonuri de gri - Imprimă elementul selectat curent în alb-negru (scană de gri).

Imprimare – Faceți clic pe acest buton pentru a imprima articolul selectat curent.



- Faceți clic pe această pictogramă pentru a alege o imagine din Biblioteca media. Imaginea va fi apoi folosită pentru a decora fundalul ecranului de selecție a aspectului de imprimare.



- Faceți clic pe această pictogramă pentru a comuta la modul ecran complet (și înapoi din nou).

Sarcina de e-mail cu fișiere

Acest panou va lista toate fișierele de e-mail care au fost create în timpul evenimentului. Apoi puteți selecta unul sau mai multe fișiere de e-mail din listă și apoi le puteți trimite utilizatorilor de evenimente asociați ca proces în lot.

Fișierele de e-mail vor fi create dacă alegeți opțiunea „ **Mai târziu** ” pentru videoclipuri, fotografii sau mesaje din →secțiunea Fișiere de e-mail Structura evenimentului Event Designer. →În timpul evenimentului, fișierele de e-mail vor fi create și dacă e-mailurile nu pot fi trimise din cauza problemelor cu rețeaua sau conexiunea la Internet.

Toate e-mailurile – Faceți clic pe aceasta pentru a afișa lista completă a fișierelor de e-mail care au fost create în timpul evenimentului.

E-mailuri „De făcut” – Faceți clic pe aceasta pentru a afișa numai acele fișiere de e-mail care nu au putut fi trimise în timpul evenimentului.

Trimiteți e-mailuri – Faceți clic pe aceasta pentru a trimite prin e-mail fișierele (pe care le-ați selectat în listă) către utilizatorii evenimentului destinat ca proces în lot.

Creăți un videoclip din fotografii

Acest panou vă va permite să creați un videoclip din toate fotografiile surprinse în timpul evenimentului. Aceasta este, de asemenea, o modalitate excelentă de a crea un videoclip cu interval de timp dintr-un set de fotografii captate folosind RightBooth.

Pur și simplu faceți clic pe **butonul Creare** pentru a crea videoclipul. Odată creat, videoclipul va fi salvat cu numele de fișier photos.mp4 și salvat în folderul evenimentului curent.

Faceți clic pe butonul **Setări** pentru a vizualiza și modifica setările de conversie a fotografiilor...

Setări

Selectați dintre următoarele opțiuni:

Lățimea – Introduceți lățimea necesară a videoclipului în pixeli. Poate fi lăsat la 0.

Înălțimea – Introduceți înălțimea necesară a videoclipului în pixeli. Poate fi lăsat la 0.

Timp de afișare a imaginii în secunde – Introduceți durata de timp în care doriți ca fiecare fotografie să fie afișată când rulează videoclipul.

Exemplul 1: Setările la 4 vor face ca fiecare fotografie să fie afișată timp de 4 secunde.

Exemplul 2: setarea la 0,04 va face ca 25 de fotografii să fie afișate pe secundă în videoclipul rezultat, ceea ce poate fi util dacă creați un videoclip cu interval de timp.

Calitate – Setati acest glisor pentru a alege calitatea video preferată. O valoare mai mică va crea fișiere video mai mici, cu o calitate mai mică. O valoare mai mare va crea videoclipuri cu fișiere video mai mari și de calitate mai bună.

Sarcină de fișiere FTP

Acest panou va lista toate fișierele de eveniment care au fost create în timpul evenimentului și care au fost desemnate pentru a fi încărcate într-un cont ftp. Puteți selecta unul sau mai multe fișiere din listă și apoi le puteți încărca în cont (definit în setările rețelelor sociale) ca proces în lot.

Încărcați fișiere – Faceți clic pe acest buton pentru a încărca toate fișierele selectate în contul ftp.

Eliminare – Faceți clic pe acest buton pentru a elimina toate fișierele selectate din listă.

Instrumentele de desen

Instrumentele de desen vă permit să desenați și să scrieți pe o varietate de alte elemente de pe ecran care pot apărea în timpul desfășurării evenimentului. Poate fi folosit pentru desen pe:

- fluxul live al camerei de pe ecran (afișat de elementul camerei).
- cea mai recentă fotografie făcută după ce a fost capturată.
- Blocul de desen.

Această caracteristică este utilă dacă doriți ca utilizatorii să adauge nume, mesaje sau desene în înregistrările video, fotografii sau blocul de desen.

Adăugarea instrumentelor de desen

Instrumentele de desen pot fi adăugate la orice ecran din eveniment, dar sunt relevante doar pe ecranele care conțin unul sau mai multe elemente ale camerei, cea mai recentă fotografie realizată sau elementul Drawing Pad.

- Dacă instrumentele de desen sunt adăugate la ecranele care apar înainte de ecranul „Înregistrare video” (cum ar fi ecranul Start sau ecranul Opțiuni), atunci puteți desena peste fereastra video live înainte de a începe o înregistrare video. Desenele vor rămâne apoi peste videoclip în timpul înregistrării efective și vor fi capturate în fișierul video*.
- Dacă instrumentele de desen sunt adăugate la ecranele care apar înainte de ecranul „Fă fotografie” (cum ar fi ecranul Start sau ecranul Opțiuni), atunci puteți desena peste fereastra live înainte de a captura fotografia. Desenele vor fi apoi adăugate pe imaginea foto după ce aceasta este realizată.
- Dacă instrumentele de desen sunt adăugate la ecranul „Înregistrare video”, atunci puteți desena peste fereastra video live în timp ce se realizează o înregistrare video* Desenele vor fi apoi capturate în fișierul video în timp real pe parcursul înregistrării*.
- Dacă instrumentele de desen sunt adăugate la orice ecran care afișează cel mai recent element de imagine foto realizată (cum ar fi ecranul Afișare fotografie), atunci puteți desena pe fotografie și puteți adăuga desenele automat la imaginea foto.
- Dacă instrumentele de desen sunt adăugate la orice ecran care conține elementul Pagină de desen, atunci instrumentele pot fi folosite pentru a desena direct în pânza Pad de desen.

*Notă: instrumentele de desen în prezent nu vă permit să desenați peste înregistrări video realizate de o cameră DSLR.

Pentru a adăuga instrumentele de desen:

În Editorul de ecran, selectați un ecran din Lista de ecrane. Apoi afișați caseta de instrumente „Adăugați elemente” și faceți clic pe butonul „Instrumente de desen” pentru a adăuga instrumentele la ecranul ales.

Vă rugăm să rețineți că atunci când instrumentele de desen sunt adăugate la un ecran, proprietățile Flip X și Y ale elementului (ele) camerei sunt dezactivate automat și nu pot fi activate.

Puteți utiliza proprietățile Instrumentului de desen pentru a modifica aspectul instrumentelor, pentru a decide ce instrumente să afișați și pentru a seta pixurile, culoarea și lățimea liniilor implicite (consultați secțiunea Editor de ecran - Proprietăți) .

Utilizarea instrumentelor de desen

Când evenimentul se joacă, instrumentele de desen vor apărea pe fiecare ecran pe care le-ați adăugat. Apoi puteți folosi instrumentele pentru a desena elementele descrise mai devreme (dacă sunt disponibile pe ecran). Dacă pe ecran există două sau mai multe elemente ale camerei, puteți desena pe oricare dintre elementele camerei și toate desenele vor fi afișate automat pe toate elementele camerei.

Toate desenele adăugate la elementul camerei vor fi salvate în fișierele video înregistrate sau în fișierele foto capturate.

Toate desenele adăugate la blocul de desen vor fi salvate într-un fișier imagine după fiecare sesiune de eveniment.

La sfârșitul fiecărei sesiuni de eveniment, toate desenele vor fi eliminate automat din vizualizarea camerei și din blocul de desen, permițând următorului utilizator să înceapă să deseneze pe o „tază curată”.

Instrumentele de desen sunt active numai în timpul redării evenimentului. Când vă proiectați ecranele, puteți muta și dimensiona instrumentele în locul dorit în Editorul de ecran, dar nu puteți desena peste elementul camerei sau în panoul de desen în modul de proiectare.

Setul de instrumente de desen

Instrumentele de desen cuprind:

Instrument Pen - Acesta vă permite să desenați linii continue folosind mouse-ul sau ecranul tactil, în culoarea și lățimea liniei curente.

Instrument Marker - Acesta vă permite să desenați linii semi-transparente folosind mouse-ul sau ecranul tactil, în culoarea și lățimea liniei curente. Acest instrument funcționează eficient ca un marker standard (sau evidențiator).

Instrument Anulare - Acesta vă permite să anulați cea mai recentă linie desenată. Puteți face clic pe acest instrument în mod repetat pentru a elimina mai multe linii. De asemenea, puteți anula o utilizare recentă a Instrumentului Bin, returnând toate liniile eliminate anterior în fereastra video.

Instrument Bin - Aceasta vă permite să eliminați toate liniile desenate pentru a șterge fereastra video.

Instrumente pentru lățimea liniilor - Aceste 4 instrumente vă permit să selectați lățimea liniei oricăror linii trasate ulterior.

Instrumente de culoare a liniilor - Aceste 8 instrumente vă permit să selectați culoarea oricăror linii desenate ulterior.

Puteți controla ce instrumente vor fi puse la dispoziție și care sunt cele implicite utilizând **Proprietăți instrument de desen** (vezi mai devreme).

Controlați echipamentul periferic cu o placă de releu USB

Folosind o placă de releu USB, RightBooth poate controla orice dispozitiv electric care are capacitatea de a fi pornit sau oprit, cum ar fi un bec LED, un bec de la rețea, un motor sau un ventilator. Placa releului se conectează la computer printr-un cablu USB. Apoi puteți conecta până la 8 dispozitive la conexiunile releului plăcii și puteți utiliza RightBooth pentru a porni sau opri aceste dispozitive în diferite momente pe parcursul evenimentului.

RightBooth oferă suport pentru două tipuri de plăci releu USB: plăci USB HID și plăci Denkovi.

Placi USB HID

Aceste plăci nu necesită configurare. Pur și simplu conectați-le la un port USB gratuit și sunteți gata să începeți să le controlați în RightBooth. Există multe plăci USB HID pe piață și sunt foarte rentabile. Dar vă rugăm să rețineți că releul HID trebuie să fie de tip „programabil”, altfel ele nu vor fi detectate de RightBooth. Introduceți „**releu ascuns usb programabil**” în eBay pentru a vedea o selecție. La momentul redactării acestui articol (oct. 2019), iată un furnizor tipic:

https://www.ebay.co.uk/itm/152464651505?ul_noapp=true

Rețineți că RightBooth vă permite să atașați și să controlați mai mult de o placă USB HID.

Denkovi Boards

Plăcile Denkovi necesită instalarea unui driver de dispozitiv denkovi pe computer înainte de a putea fi utilizate în RightBooth. RightBooth poate controla doar o singură placă Denkovi.

IMPORTANT

Vă rugăm să rețineți că RightBooth oferă în prezent suport doar pentru următoarele plăci Denkovi:

<http://denkovi.com/usb-relay-board-four-channels-for-home-automation>

<http://denkovi.com/usb-eight-channel-relay-board-for-automation>

Vă rugăm să rețineți că ambele aceste plăci sunt plăci denkovi versiunea 1. Sunt proiectate pentru a utiliza Cipul: FT245RL

RightBooth funcționează în prezent numai cu plăci denkovi v1. Nu suportă plăcile denkovi v2.

Configurarea Windows pentru a funcționa cu placa Denkovi

Înainte de a putea utiliza o placă Denkovi cu RightBooth, trebuie să vă configurați sistemul de operare după cum urmează.

Asigurați-vă că computerul este pornit și conectat la Internet.

Apoi atașați placa Denkovi la un port USB liber. Windows va efectua apoi automat următoarele acțiuni:

- Identificați placa ca dispozitiv FT245R USB FIFO
- Căutați Windows Update pentru un driver de dispozitiv
- Descărcați driverul dispozitivului (0,9 Mb) de pe site-ul web Microsoft
- Instalați două drivere de dispozitiv:
 - Convertor serial USB
 - Port serial USB (COM3)

Dacă acest proces are succes, veți vedea un dialog Windows care indică „Dispozitivul dvs. este gata de utilizare”.

Puteți verifica dacă instalarea driverului a avut succes verificând dacă **USB Serial Converter** apare listat în secțiunea Windows Device Manager --> Universal Serial Bus controllers.

Utilizarea unei plăci de releu USB în RightBooth

Vă rugăm să rețineți că nu oferim detalii despre cum să conectați dispozitivele electrice la placa de releu aleasă. Pentru detalii despre cum să faceți acest lucru, vă rugăm să consultați documentația furnizată cu placa de releu sau vizitați site-ul web [denkovi](http://denkovi.com) sau consultați un electrician calificat. Mai multe informații pot fi găsite și la www.rightbooth.com/how-to.html

- Rulați RightBooth.
- În Setări RightBooth --> Start/Stop, fie bifați opțiunea:
 - o ' **Începe Placa de releu Denkovi** ' sau
 - o „**Porniți placa de releu USB HID**”
- Dacă utilizați o placă denkovi, atunci trebuie să introduceți numărul de canale pentru placa dvs. de releu în caseta de text **Canale** .

Testarea consiliului

Utilizați caseta de text de lângă butonul Test pentru a seta o condiție de comutare pentru toate canalele. Acest lucru se face prin introducerea unui caracter pentru fiecare canal în caseta de text. De exemplu, condiția implicită pentru o placă de releu cu 4 canale este **0000** (toate oprite). Alte exemple: **1000** - primul comutator este pornit, celelalte 3 sunt oprite. **1101** - primul, al doilea și al patrulea comutator sunt pornite.

Controlul tablei în timpul evenimentului

Pentru a controla canalele releu aveți două opțiuni.

- 1) Puteți face ca canalele să comute ori de câte ori este afișat un ecran de eveniment ales, utilizând acțiunea **Afișare** : „ **Setați canale releu** ” SAU
- 2) Puteți adăuga acțiunea **Faceți clic** : „ **Setați canale releu** ” la orice element de pe orice ecran. Acest lucru va permite apoi utilizatorului să schimbe canalele atunci când face clic (sau atinge) elementul.

Exemplul 1 - Porniți comutatorul de canal 1 (pe un releu cu 4 canale) când este afișat ecranul „Pregătiți-vă”

- Accesați ecranul **Pregătiți-vă** din Editorul de ecran.
- Afișați **proprietățile ecranului**
- În partea de jos a panoului Proprietăți ecran, setați Acțiunea la „**Afișați**” , apoi selectați: „**Setați canalele de retransmisie**” din lista de acțiuni.
- În caseta de text **Acțiune** , introduceți „ **1000** ”

Apoi puteți face același lucru pe ecranul Mulțumesc, de data aceasta introducând „ **0000** ” pentru a opri canalul 1 din nou după ce înregistrarea s-a terminat.

Exemplul 2 – Permiteți utilizatorului să schimbe canalele

Dacă doriți ca utilizatorul să poată schimba canalele:

- Adăugați un buton (sau un element de text sau un articol de imagine) la ecranul de eveniment ales.
- Afișați proprietățile butonului.
- Setați **acțiunea** la „**Click**” și alegeți acțiunea: „ **Setați canale releu** '.
- În caseta de text **Acțiune** , alegeți modelul de comutare al canalului necesar, de exemplu: **0011** - Opriți canalele 1 și 2, activați canalele 3 și 4.

Caracterele pe care le puteți folosi pentru comenzile canalului sunt:

0 – dezactivați un canal

1 – porniți un canal

T - comută un canal la opusul stării sale curente. Prin urmare: dacă este Pornit, va fi dezactivat și invers.

U - lăsați canalul nemodificat

Alte exemple de acțiuni ale canalului:

1010 – **Porniți** canalele 1 și 3 . **Opriți** canalele 2 și 4

1U1U – Comutați canalele 1 și 3 . Canalele 2 și 4 rămân nemodificate

TT00 - Comutați canalele 1 și 2. Dezactivați canalele 3 și 4

Controlul mai multor plăci de releu HID USB

RightBooth poate controla mai mult de o placă de releu USB HID, atâta timp cât fiecare placă raportează către RightBooth un alt identificator de model. De obicei, veți descoperi că o placă releu cu 1 canal are un identificator diferit față de o placă cu 2 canale sau pentru o placă cu 3 canale etc. Deci, dacă doriți să utilizați mai mult de o placă USB HID în RightBooth, asigurați-vă că fiecare placă pe care o utilizați are un număr diferit de canale.

Vă rugăm să rețineți că RightBooth va detecta și va funcționa numai cu plăci de releu HID „programabile”, așa că asigurați-vă că obțineți plăci programabile atunci când cumpărați. La momentul scrierii, iată un furnizor tipic de releu HID programabile:

https://www.ebay.co.uk/itm/152464651505?ul_noapp=true

Conectați toate plăcile la porturile USB de pe computer. În Setări RightBooth --> Start/Stop, identificatorul de model pentru fiecare placă va fi afișat în panou.

Pentru a controla fiecare placă trebuie să introduceți identificatorul modelului urmat de unul sau mai multe caractere de spațiu și apoi condițiile de comutare necesare (așa cum este descris mai sus).

Pentru a explica cum să controlați plăcile, să presupunem că aveți o placă releu cu 1 canal și o placă releu cu 2 canale atașate la computer. În setările RightBooth, identificatorii plăcii sunt afișați ca **HURTM** și, respectiv, **B6105H** . Iată câteva exemple de acțiuni ale canalului:

HURTM 1 - Porniți canalul 1, pe placa releului cu 1 canal.

B6105H 01 – Opriți canalul 1 și porniți canalul 2, pe placa releului cu 2 canale

HURTM 0 B6105H TT – Opriți canalul 1 de pe placa de releu cu 1 canal și comutați ambele canale de pe placa de releu cu 2 canale.

Rețineți că mai multe comenzi de comutare a plăcii pot fi utilizate și în acțiunile dvs. de eveniment RightBooth.

Comenzi de acțiuni suplimentare pentru plăcile de releu USB HID

Dacă utilizați una sau mai multe plăci releu USB HID, puteți trimite plăci mai mult de un set de comenzi de comutare separate prin întârzieri (perioade de așteptare) folosind comanda W (Așteptați):

W – Așteptați o perioadă de timp înainte ca următoarea comandă de acțiune să fie emisă. Perioada de timp este definită în milisecunde și trebuie să apară după W în textul de acțiune, separate prin unul sau mai multe caractere de spațiu.

De asemenea, puteți utiliza comanda R (Repetare):

R – Repetează toate comenzile care au fost trimise anterior la bord prin textul de acțiune curent al canalului.

Pentru a explica cum să folosiți aceste comenzi suplimentare de acțiune, vom descrie câteva exemple.

Exemple de tablă unică

11 W 1500 01 W 2000 00

Porniți imediat canalele 1 și 2, apoi așteptați 1,5 secunde, apoi opriți canalul 1, apoi așteptați încă 2 secunde, apoi opriți în sfârșit canalul 2.

1 W 500 0 W 500 R

Porniți canalul 1 pentru o jumătate de secundă, apoi opriți pentru o jumătate de secundă, apoi repetați. Acest lucru va face ca comutatorul să se activeze și să dezactiveze în fiecare secundă la nesfârșit. Această acțiune va continua până când placa primește o altă comandă de acțiune.

Exemple multiple de tablă

HURTM 1 W 1000 0 B6105H 11 W 2000 00

Placa HURTM: Porniți canalul 1 timp de 1 secundă, apoi opriți-l.

Placa B6105H: porniți ambele canale timp de 2 secunde, apoi opriți-le pe ambele.

Rețineți că, cu mai multe comenzi de placă ca aceasta, toate plăcile acționează independent și în paralel unele cu altele. Deci, în exemplul de mai sus, toate canalele de pe ambele plăci sunt pornite la început, apoi HURTM este oprit după o secundă, iar B6105H se oprește după ce a trecut încă o secundă.

HURTM 1 W 1000 0 B6105H W 1000 11 W 1000 00

Canalul 1 este pornit timp de 1 secundă pe placa HURTM. Este apoi oprit.

Placa B6105H nu face nimic pentru prima secundă, apoi ambele canale sunt pornite timp de 1 secundă și apoi ambele sunt oprite.

Această comandă face ca un singur canal de pe HURTM să fie pornit timp de 1 secundă, urmat imediat de ambele canale pe B6105H timp de 1 secundă.

HURTM 1 W 1000 0 W 1000 R B6105H W 1000 11 W 1000 00 R

Canalul 1 este pornit timp de 1 secundă pe placa HURTM. Apoi este oprit timp de 1 secundă. Apoi se repetă la infinit.

Placa B6105H nu face nimic pentru prima secundă, apoi ambele canale sunt pornite timp de 1 secundă și apoi ambele sunt oprite timp de 1 secundă. Apoi se repetă la infinit.

Această comandă este efectiv aceeași cu cea anterioară, se așteaptă ca ambele panouri să-și repete acțiunile.

Folosind o cameră DSLR conectată printr-un cablu USB

Această secțiune explică cum să configurați RightBooth pentru a utiliza o cameră DSLR conectată printr-un cablu USB pentru înregistrarea videoclipurilor și realizarea de fotografii în RightBooth.

RightBooth are control complet integrat pentru multe camere DSLR Canon și Nikon și poate afișa, de asemenea, fluxul de vizualizare live de la camera aleasă pe ecranele evenimentului.

IMPORTANT: Dacă întâmpinați probleme pentru ca camera dvs. DSLR să funcționeze în RightBooth, este posibil ca o altă aplicație de pe computer să fie deja conectată la cameră și blochează utilizarea acesteia de către RightBooth. O astfel de aplicație este Canon EOS Utility, care uneori se poate deschide automat și poate prelua controlul asupra camerei dvs. Utilitarul EOS poate fi văzut în bara de activități Windows și, dacă da, ar trebui să fie închis înainte de a rula RightBooth.

Procesul de captură video și foto

Această secțiune explică ce se întâmplă în timpul unui eveniment când RightBooth este setat să utilizeze o cameră DSLR.

Ori de câte ori urmează să se realizeze o înregistrare video, RightBooth trimite o comandă „Start recording” către camera DSLR pentru a porni camera să înregistreze un videoclip pe mediul său intern de stocare. Când înregistrarea video este completă, RightBooth trimite o comandă „Oprire înregistrare” camerei DSLR. Camera va transfera apoi (copia) fișierul video de pe dispozitivul de stocare al camerei (adică cardul SD) într-un folder de pe computer. În acest timp, RightBooth va afișa ecranul **Ocupat** și va aștepta finalizarea transferului fișierului video, timp după care RightBooth va continua cu următorul ecran de eveniment.

Procesul este același atunci când capturați fotografii, RightBooth trimițând o comandă „Fă fotografie” către cameră. Deoarece timpul de transfer pentru o fotografie individuală este destul de scurt, RightBooth nu afișează ecranul **Ocupat** și după ce fiecare fotografie este copiată de pe cameră pe computer, RightBooth va continua cu următorul ecran de eveniment.

Configurare

IMPORTANT: Când utilizați camera dvs. cu RightBooth, vă rugăm să vă asigurați că bateria este încărcată sau că camera este conectată la o sursă de alimentare permanentă. Rețineți că, dacă camera scade, RightBooth se poate comporta în mod neașteptat sau poate părea să înghețe atunci când încercați să faceți fotografii sau să înregistrați videoclipuri.

Configurarea camerei DSLR

- Atașați camera la computer printr-un cablu USB, utilizați un port USB3 al computerului, dacă este disponibil.
- Asigurați-vă că camera este pornită și este setată pentru o captură optimă de fotografii folosind meniul camerei. Asigurați-vă că toți parametrii foto și video necesari (de exemplu, expunere, focalizare, distanță, balans de alb etc.) sunt setați manual pe cameră, după cum este necesar.
- Vă recomandăm să setați camera la focalizare manuală înainte de a utiliza RightBooth. Deși acest lucru nu este strict necesar, acesta va împiedica RightBooth să expire potențial pe ecranul Take Photo în timp ce camera își petrece timpul concentrându-se pe subiect. Rețineți că timpul de expirare a ecranului Faceți fotografii este setat în mod implicit la 2 secunde. Dacă doriți să utilizați focalizarea automată și camera dvs. durează mai mult de 2 secunde pentru a focaliza, puteți oricând să măriți în mod corespunzător valoarea de expirare a ecranului Faceți fotografii.

Camere Canon

- Dacă veți face doar fotografii, puteți seta selectorul principal de moduri la oricare dintre următoarele moduri: **M, Av, Tv, P, Auto sau Auto (fără bliț)**.
- Dacă intenționați să faceți fotografii și să înregistrați videoclipuri, setați selectorul de mod principal la oricare dintre următoarele moduri: **M, Av, Tv sau P**.
- Dacă modelul dvs. Canon are un comutator Live Mode, setați-l pe Cameră (nu Film). Acest lucru va permite lui RightBooth să comute modul între înregistrarea video și captura foto, după cum este necesar. Acest lucru va asigura, de asemenea, că imaginea Live View care apare în RightBooth se potrivește exact cu înregistrările video și capturile foto.
- Este posibil să fie necesar să aplicați caracteristica Canon Custom White Balance (din meniul încorporat al camerei) atât în modul de captură foto, cât și în modul de înregistrare video, pentru a evita aplicarea incorectă a setării balansului de alb în RightBooth.

Camere Nikon

- Setați selectorul de mod principal la modul dorit.
- Dacă doriți să faceți fotografii doar în timpul evenimentului, setați comutatorul Nikon Live Mode pe Fotografie. Acest lucru se va asigura că imaginea Live view care apare în RightBooth se va potrivi exact cu fotografiile captate.
- Dacă doriți să înregistrați videoclipuri și să faceți fotografii în timpul evenimentului, setați comutatorul Nikon Live Mode pe Video. Rețineți că în acest mod imaginea Live view care apare în RightBooth se va potrivi exact cu înregistrările video, dar (în funcție de modelul dvs.) este posibil să nu se potrivească exact cu capturile foto.

Moduri de fișier al camerei DSLR

Pentru captura foto, RightBooth presupune că fotografiile vor fi capturate în format JPEG, așa că trebuie să vă asigurați că camera dvs. este setată să salveze fișiere foto JPEG, nu selectați formatul RAW. De asemenea, pentru o performanță mai bună, selectați o dimensiune de captură foto cu rezoluție mai mică. Vă rugăm să consultați documentația camerei pentru mai multe detalii.

Pentru înregistrarea video, RightBooth presupune că videoclipurile vor fi înregistrate în format de fișier MP4 sau MOV, așa că asigurați-vă că camera dvs. este setată să înregistreze videoclipuri în unul dintre aceste formate.

Setări RightBooth DSLR

Citiți secțiunea **Setări DSLR** pentru detalii despre cum să selectați o cameră Canon sau Nikon și despre cum să activați interacțiunea RightBooth cu camera dvs.

Vă recomandăm insistent să reduceți dimensiunea fotografiilor capturate de camera dvs. pentru a preveni problemele legate de memorie care ar putea apărea din cauza procesării de către RightBooth a multor fișiere de imagine mari. Secțiunea **Setări DSLR** explică cum se face acest lucru.

acceptate Conectare prin USB

Următoarele modele de camere pot funcționa în RightBooth. Rețineți că nu am testat fiecare model prezentat mai jos, dar am folosit kiturile de dezvoltare software oficiale ale producătorului și toate camerele enumerate sunt declarate ca fiind pe deplin acceptate.

Vă încurajăm să încercați modelul dvs. cu RightBooth și să ne spuneți dacă funcționează.

Modele de aparate foto Canon

EOS-1D X Mark III, EOS M200, EOS M6 Mark II, EOS 90D, PowerShot G7X Mark III, PowerShot G5X Mark II, EOS Kiss X10 / EOS Rebel SL3 / EOS 250D / EOS 200D II, EOS RP, PowerShot SX70 HS

EOS R, EOS Kiss M / EOS M50, EOS Kiss X90 / EOS REBEL T7 / EOS 2000D / EOS 1500D, EOS REBEL T100/EOS 4000D / EOS 3000D, EOS 6D Mark II, EOS Kiss X90 / EOS Rebel X90 / EOS 4000D / EOS 3000D

EOS Kiss X9i / EOS Rebel T7i / EOS 800D, EOS 9000D / EOS 77D, EOS 5D Mark IV, EOS-1D X Mark II, EOS 80D, EOS Kiss X80 / EOS Rebel T6 / EOS 1300D, EOS 5DS R, EOS 5DS,

EOS 8000D / EOS REBEL T6sEOS 760D, EOS Kiss X8i / EOS REBEL T6i / EOS 750D, EOS 7D Mark II, EOS Kiss X70/EOS 1200D/EOS REBEL T5/EOS Hi, EOS 7 0D

EOS Kiss X7 / EOS 100D / EOS REBEL SL1, EOS Kiss X7i / EOS 700D / EOS REBEL T5i, EOS-1D C, EOS 6D, EOS Kiss X6i / EOS 650D / EOS REBEL T4i, EOS-1D X, EOS-1D X, EOS-1D Mark

EOS Kiss X50 / EOS REBEL T3 / EOS 1100D, EOS Kiss X5 / EOS REBEL T3i / EOS 600D, EOS 60D, EOS Kiss X4 / EOS REBEL T2i / EOS 550D, EOS-1D Mark IV, EOS 7D

EOS Kiss X3 / EOS REBEL T1i / EOS 500D, EOS 5D Mark II, EOS 50D, EOS DIGITAL REBEL XS / 1000D/ KISS F, EOS DIGITAL REBEL Xsi / 450D / Kiss X2, EOS-1Ds Mark III, EOS-40D, EOS- 40D 1D Mark III

EOS R6 Mark II, EOS R8, EOS R7, EOS R10, EOS R50, EOS R100, Powershot Zoom

Modele de aparate foto Nikon

1V3, D3, D3S, D3X, D4, D4S, D5, D6, D40, D60, D80, D90, D200, D300, D300S

D500, D600, D610, D700, D750, D780, D800, D810, D810A, D850

D5000, D5100, D5200, D5300, D5500, D5600, D7000, D7100, D7200, D7500

DF, Z6, Z7, Z50

Depanare

Dacă întâmpinați probleme pentru ca modelul dvs. de cameră să funcționeze în RightBooth, vă încurajăm să experimentați cu diferite combinații ale setărilor camerei și ale setărilor RightBooth DSLR înainte de a ne contacta. Încerca:

- modificarea selectorului de mod principal al camerei
- modificarea comutatorului de vizualizare live a camerei (dacă este disponibil)
- folosind focalizarea manuală (nu automată)
- asigurându-vă că aveți suficient spațiu liber pe cardul SD
- reducerea dimensiunii/calității capturii foto și a dimensiunii/calității înregistrării video.

Utilizarea unei camere DSLR Canon conectată fără fir

Mulți dintre pașii indicați în această secțiune se referă la aparatul foto Canon Model EOS M50 Mark II. Dacă utilizați un alt model de cameră fără fir Canon, pașii (și imaginile din meniu) pot diferi ușor de cei afișați.

Notă: de obicei, va trebui să efectuați pașii de configurare o singură dată.

Obțineți cel mai recent API de control al camerei de la Canon

Primul lucru pe care trebuie să-l faceți este să activați funcția Camera Control API (CCAPI) pe camera dvs. Din motive necunoscute, Canon a decis că această funcție nu este disponibilă implicit pe toate camerele wireless pe care le vând. Singura modalitate prin care puteți activa CCAPI este obținerea instrumentelor de dezvoltare CCAPI care conțin o aplicație (instrumentul de activare CCAPI) pe care o puteți utiliza apoi pentru a activa CCAPI pe camera dvs. Pentru a obține acest instrument trebuie să:

- Înregistrați-vă și alăturați-vă programului gratuit pentru dezvoltatori Canon utilizând Portalul pentru dezvoltatori Canon. Canon oferă o serie de site-uri web pentru portalul dezvoltatorilor care vizează diferite regiuni ale lumii, așa că ar trebui să alegeți portalul care este specific regiunii dvs. La momentul scrierii, aceste site-uri web sunt:

Europa: <https://developers.canon-europe.com/s/>

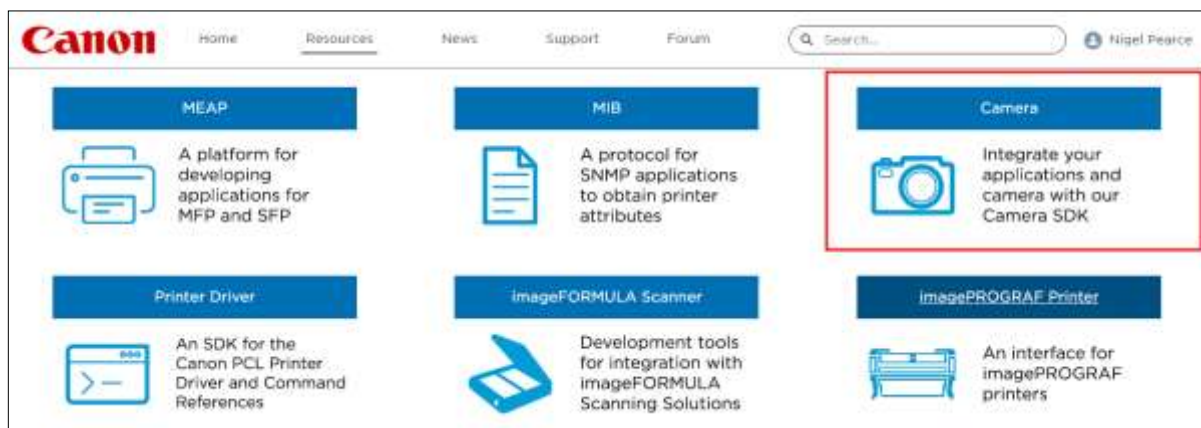
SUA: <https://developercommunity.usa.canon.com>

Asia: <https://asia.canon/en/campaign/developerresources/camera>

Orientul Mijlociu: <https://en.canon-me.com/business/imaging-solutions/sdk/>

Notă: pot exista și alte regiuni.

- După ce v-ați alăturat programului pentru dezvoltatori Canon, trebuie să solicitați acces la SDK-urile pentru cameră. Această captură de ecran este preluată de pe portalul european:



- Odată ce Canon v-a acordat acces la SDK-urile camerei (veți primi un e-mail de confirmare) și apoi puteți accesa și descărca cel mai recent CCAPI de pe Portalul dezvoltatorilor, în această captură de ecran a portalului european este versiunea CCAPI 1.1.0h, lansată pe 26/ 07/2022:

Canon Home Resources News Support Forum Search... Nigel Pearce

By downloading your chosen file you agree to the **Licence Agreement** of that file.
Please read the Licence Agreement carefully to understand your legal rights and obligations.

CCAPI EDSDK for macOS EDSDK for Windows

Title	Description	Size	Resource Type	Version	Date (DD/MM/YYYY)	Download
CCAPI.1.0h	CCAPI version 1.1.0h	12 MB	SDK	1.1.0h	25/07/2022	Download
EDSDKv131520M	EDSDK version 13.15.20 for macOS	7 MB	SDK	13.15.20	25/07/2022	Download
EDSDKv131520W	EDSDK version 13.15.20 for Windows	8 MB	SDK	13.15.20	25/07/2022	Download
CCAPI.1.0g	CCAPI version 1.1.0g	9 MB	SDK	1.1.0g	24/06/2022	Download
EDSDKv131510W	EDSDK version 13.15.10 for Windows	7 MB	SDK	13.15.10	24/06/2022	Download
EDSDKv131510M	EDSDK version 13.15.10 for macOS	7 MB	SDK	13.15.10	24/06/2022	Download
CCAPI.1.0f	CCAPI version 1.1.0f	13 MB	SDK	1.1.0f	08/02/2022	Download
EDSDKv131440W	EDSDK version 13.14.40 for Windows	7 MB	SDK	13.14.40	08/02/2022	Download
EDSDKv131440M	EDSDK version 13.14.40 for macOS	6 MB	SDK	13.14.40	08/02/2022	Download
CCAPI.1.0e	CCAPI version 1.1.0e	13 MB	SDK	1.1.0e	14/12/2021	Download

- Descărcați și salvați folderele și fișierele CCAPI pe computer.

Activați API-ul de control al camerei (CCAPI) pe cameră

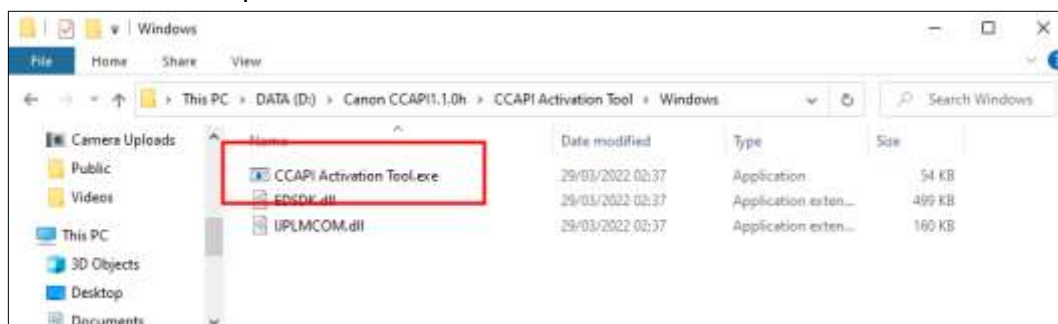
După ce ați obținut cele mai recente fișiere CCAPI pe computer, puteți activa API-ul Camera Control pe camera dvs. după cum urmează:

- Conectați camera dvs. wireless Canon la computer folosind un cablu USB:

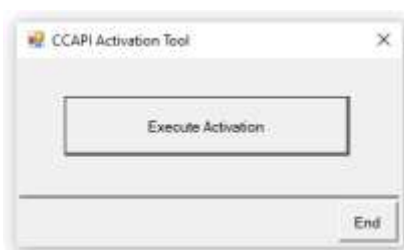


- Porniți camera.
- Asigurați-vă că camera este recunoscută de Windows.
- Asigurați-vă că computerul este conectat la Internet.
- Asigurați-vă că RightBooth NU rulează.

- Rulați „Instrumentul de activare CCAPI”, pe care îl veți găsi în subdosarul Windows al CCAPI, așa cum se arată în această captură de ecran:



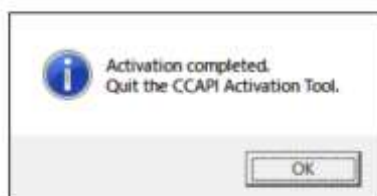
- Când instrumentul de activare CCAPI rulează, faceți clic pe butonul „ **Execute Activation**” :



- Acceptați termenii și condițiile și faceți clic pe Următorul:



- Dacă totul este în regulă, procesul de activare CCAPI se va finaliza:



- Camera dvs. va avea acum opțiunea API de control al camerei activată pentru utilizare.

Rețineți că, odată ce ați activat API-ul de control al camerei pe camera dvs., nu va trebui să efectuați din nou acest pas.

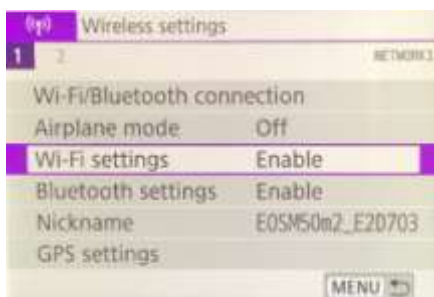
Creați o conexiune Wi-Fi pentru cameră

Acum puteți utiliza opțiunea Camera Control API pe camera dvs. pentru a vă permite să creați o conexiune WiFi între camera dvs. și computer. Acest lucru se face după cum urmează:

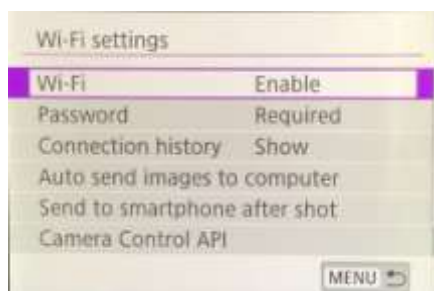
- Asigurați-vă că camera dvs. **NU este conectat** la PC. Nu mai trebuie să utilizați un cablu USB.
- Porniți camera și accesați meniul de la bord.
- În meniul camerei, alegeți „**Setări wireless**” ...



- În submeniu, alegeți „**Setări Wi-Fi**” ...



- În submeniu, activați WiFi...



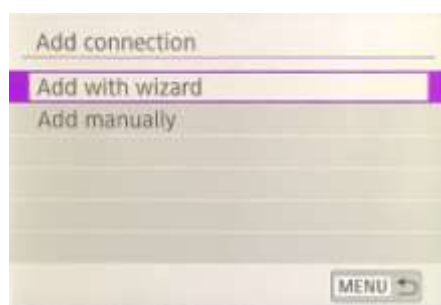
- Alegeți noua opțiune: „ **Camera Control API**” . Rețineți că această opțiune de meniu va apărea numai dacă ați activat cu succes CCAPI (așa cum este descris în secțiunile anterioare)...



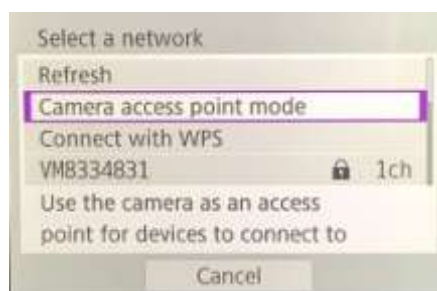
- În submeniu, alegeți „ **Adăugați conexiune**”...



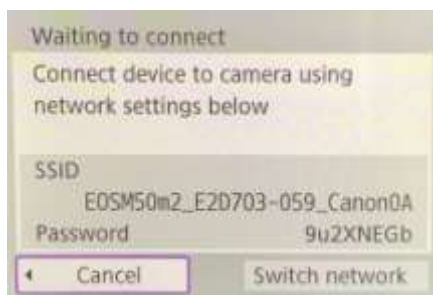
- În submeniu, alegeți „ **Adăugați cu expert**”...



- În submeniu, alegeți „ **Mod punct de acces cameră**”...



Camera își va difuza acum rețeaua WiFi și va afișa un SSID și o parolă pentru conexiunea wireless. Exemplu:



- Pe computer, deschideți panoul Conexiuni la rețea din bara de activități Windows și conectați-vă la rețeaua WiFi a camerei folosind parola afișată pe cameră...



Când computerul este conectat la camera WiFi, camera va afișa automat o **adresă URL de conectare** pentru API-ul de control al camerei...



Este posibil ca adresa să fie următoarea adresă URL:

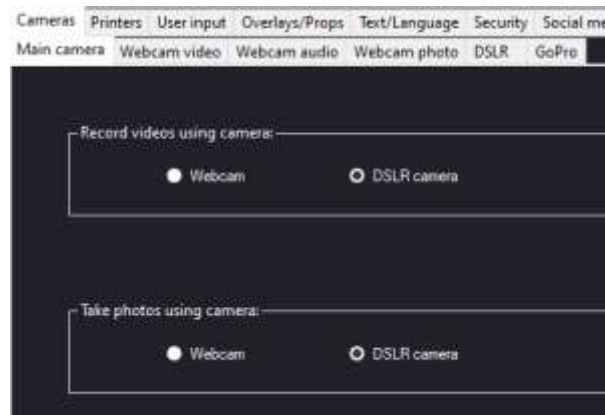
http://192.168.1.2:8080/ccapi

Notați această adresă, deoarece poate fi necesar să o verificați mai târziu în RightBooth. Rețineți că această adresă va rămâne aceeași între toate sesiunile ulterioare ale camerei.

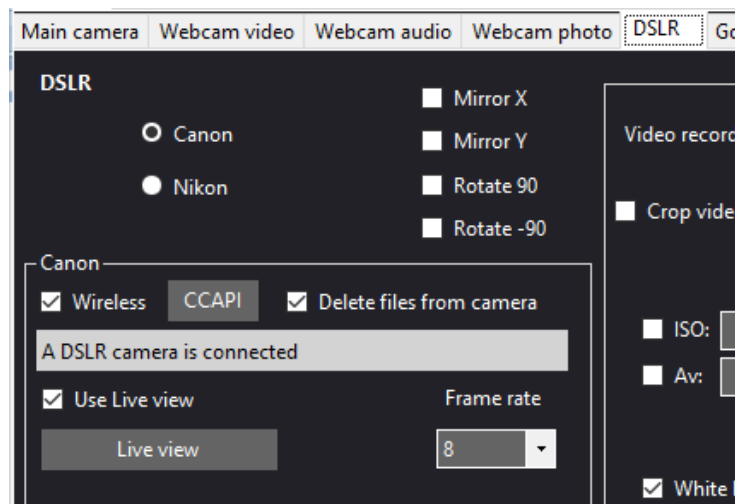
Accesați API-ul de control al camerei și verificați Setările de conexiune RightBooth

Camera dvs. așteaptă acum ca o altă aplicație (în cazul nostru RightBooth) să se conecteze și să acceseze API-ul Camera Control, așa că...

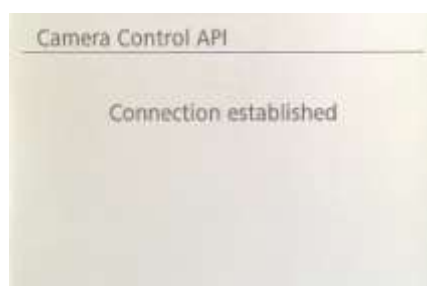
- Rulați RightBooth.
- Pe ecranul principal, faceți clic pe butonul „**Setări**” .
- În fila **Camere** → **foto principală** , selectați opțiunea „**Camera DSLR**” atât pentru videoclipuri, cât și pentru fotografii:



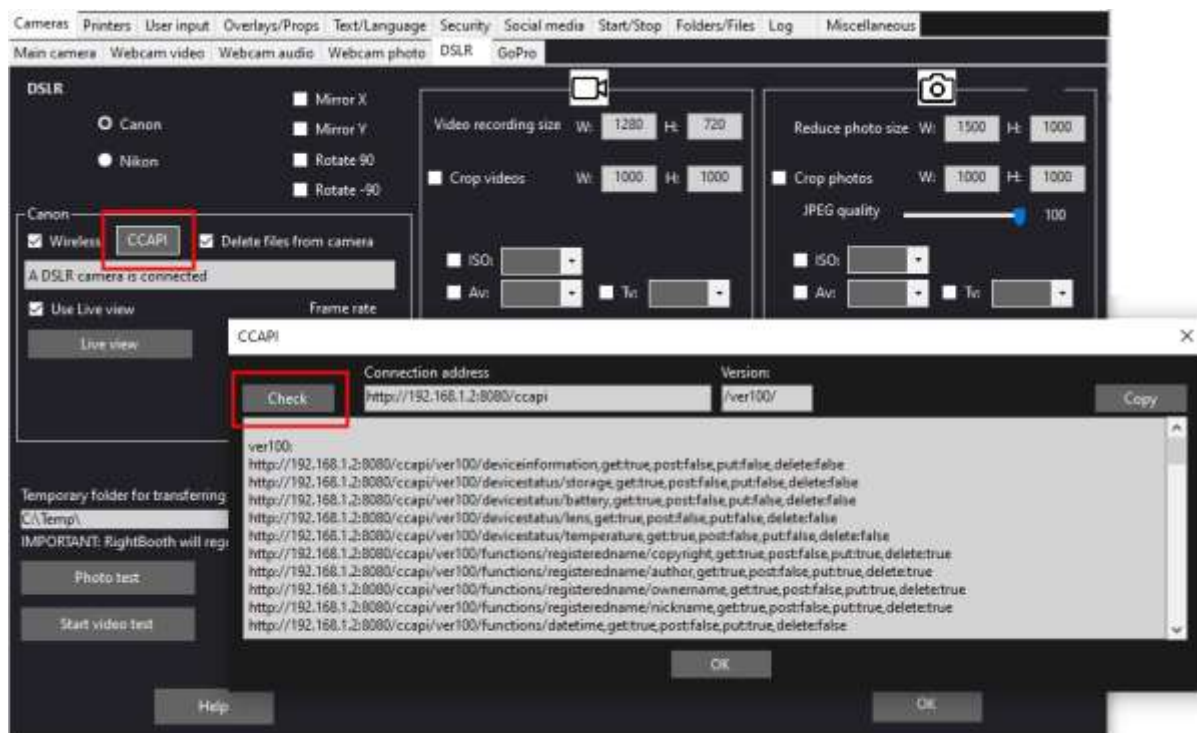
- Apoi, accesați secțiunea **Camere** → **DSLR** . Bifați opțiunea „**Canon**” și, de asemenea, bifați caseta de selectare „**Fără fir**” :



- Camera ta va afișa acum automat: „**Conexiune stabilă**” ...



- Acum, în RightBooth, faceți clic pe butonul „**CCAPI**” .
- În panoul CCAPI, asigurați-vă că adresa **URL a adresei de conectare** se potrivește cu cea afișată pe cameră. Dacă aceasta nu se potrivește, introduceți adresa corectă în caseta de text.
- Faceți clic pe butonul „**Verifică**” .
- RightBooth va afișa apoi o listă de comenzi disponibile pe cameră:



Totul este acum configurat corect pentru utilizarea camerei wireless în RightBooth.

Configurarea este necesară înainte de fiecare sesiune de cameră

Acești pași sunt necesari de fiecare dată când porniți computerul sau camera și veți folosi camera pentru o sesiune fără fir în RightBooth.

Notă: Această secțiune presupune că ați efectuat anterior configurația unică în secțiunile 1.1 până la 1.4 (mai sus).

- Asigurați-vă că camera dvs. **NU este conectată** la computer. Nu utilizați un cablu USB.
- Porniți computerul.
- Porniți camera și accesați meniul de la bord.
- În meniul Cameră, alegeți „**Setări wireless**”...



- În submeniu, alegeți „**Setări Wi-Fi**”...



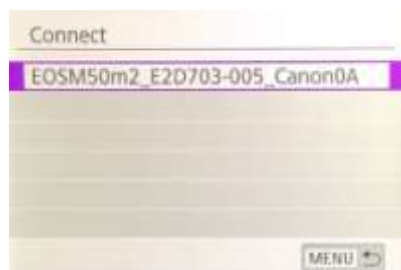
- În submeniu, alegeți: „**Camera Control API**”...



- În submeniu, alegeți: „ **Conectați**”...



- În submeniu, veți vedea acum conexiunea WiFi configurată anterior (cum a fost creată în Secțiunea 1.3). Selectați această conexiune...



Camera își va difuza acum rețeaua WiFi.

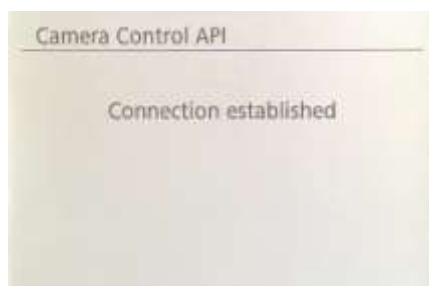
- Pe computer, deschideți panoul Conexiuni la rețea din bara de activități Windows și conectați-vă la rețeaua WiFi a camerei. Nu ar trebui să reintroduceți parola...



Când este conectată, camera va afișa din nou adresa de conectare pentru Camera Control A PI...



- În timp ce camera dvs. este așezată în așteptarea unei conexiuni, rulați RightBooth. Când RightBooth începe să ruleze, se va conecta automat cu camera și camera va afișa mesajul „**Conexiune stabilită**” :



Notă: Această conexiune automată de către RightBooth se va întâmpla numai dacă ați configurat anterior RightBooth să utilizeze o cameră Canon fără fir (așa cum este descris în secțiunea 1.4).

Acum sunteți gata să utilizați camera wireless în evenimentele de înregistrare video și captură foto RightBooth.

Rezumat: Configurare zilnică

- Porniți computerul
- Porniți camera
- În meniul Cameră, alegeți rețeaua WiFi CCAPI salvată
- Camera își transmite acum rețeaua WiFi CCAPI
- Pe panoul PC Networks, conectați-vă la rețeaua WiFi CCAPI
- Rulați RightBooth
- RightBooth se conectează automat la rețeaua WiFi CCAPI
- Camera afișează „Conexiune stabilită”
- RightBooth poate folosi acum camera wireless

Probleme cu utilizarea camerei sau conectarea la Camera WiFi?

Încercați următoarele:

- Asigurați-vă că camera dvs. rulează cel mai recent firmware.
- Asigurați-vă că camera dvs. are o baterie bine încărcată.
- Asigurați-vă că utilizați un card SD compatibil în camera dvs.

- Reformatați cardul SD astfel încât să nu conțină niciun fișier .
- Opriți camera, scoateți bateria, așteptați puțin, reintroduceți bateria și porniți-o din nou.
- Setati data și ora corecte pe camera dvs.
- Asigurați-vă că computerul, laptopul sau tableta **NU sunt** setate să se oprească sau să intre în modul Repaus, deoarece acest lucru va duce la întreruperea conexiunilor.
- Asigurați-vă că firewall-ul de pe computer nu este activat SAU, alternativ, adăugați RightBooth.exe în lista de excepții a aplicației Firewall.
- Asigurați-vă că nu există alte aplicații care rulează care încearcă automat să comute la o altă rețea WiFi. De exemplu, dacă aveți un browser web care rulează (cum ar fi Google Chrome) și aveți un cont Gmail deschis într-o filă de browser, Gmail va încerca să comute computerul pentru a utiliza o rețea care are acces la Internet, ceea ce va cauza probleme cu dvs. Conexiune WiFi pentru cameră.
- În Setări RightBooth DSLR, creșteți **timpul de așteptare pentru fotografii la 8 secunde** și creșteți **timpul de așteptare pentru videoclipuri la 400** .

Utilizarea unei camere GoPro cu RightBooth

O cameră GoPro poate fi utilizată cu RightBooth într-un număr de configurații diferite.

Detaliile complete și documentația despre opțiunile disponibile pot fi găsite pe site-ul RightBooth aici:

<https://www.rightbooth.com/gopro-options.html>

Utilizarea unui telefon iPhone sau Android ca cameră web fără fir în RightBooth

Este posibil să conectați un telefon iPhone sau Android la computer prin WiFi și ca acesta să apară în RightBooth ca cameră web. Acest lucru vă oferă apoi posibilitatea de a înregistra videoclipuri și fotografii direct de pe camera telefonului. Detalii complete despre cum să faceți acest lucru pot fi găsite pe această pagină web:

<https://www.rightbooth.com/blog/use-a-mobile-phone-camera-as-a-wireless-webcam-in-rightbooth>

Folosind o cameră web, un DSLR și/sau o cameră GoPro împreună

Este posibil să utilizați împreună o cameră web, un DSLR și o cameră GoPro în cadrul evenimentelor dvs. De exemplu, puteți folosi o cameră web pentru a înregistra videoclipuri și o cameră DSLR pentru a face fotografii (sau invers).

Utilizați setările principale ale camerei (consultați Setările RightBooth) și/sau setările camerei pentru evenimente (consultați Designerul de evenimente) pentru a vă permite să specificați camera care va fi utilizată pentru înregistrarea video și camera care va fi folosită pentru a face fotografii.

Adăugarea de fișiere la biblioteca media

Biblioteca Media RightBooth se află în subdosarul: **\Biblioteca RightBooth7 din folderul Documente publice** al computerului . Calea completă către acest folder este în mod normal:

C:\Users\Public\Public Documents\RightBooth7 Library

Biblioteca Media cuprinde un număr de subdirectoare care sunt utilizate de RightBooth. Puteți adăuga propriul material în bibliotecă pentru a fi utilizat în evenimentele dvs., inclusiv fundaluri, videoclipuri, sunete și imagini. De asemenea, puteți crea noi subdosare pentru a vă conține materialul, în oricare dintre folderele Media Library.

Adăugarea de fundaluri

Adăugați propriile fundaluri în oricare dintre subdosarele din această locație:

RightBooth7 Library\Imagini\Backgrounds

Subfolderul **Green Screen** este rezervat pentru imaginile care vor fi utilizate cu funcția de înlocuire a fundalului RightBooth pentru videoclipuri și fotografii Green Screen.

Imaginile de fundal pot fi în oricare dintre următoarele formate de fișiere: **BMP, DIB, RLE, JPG, GIF, PNG, TIF**

Vă recomandăm ca fișierele dvs. de imagine de fundal să fie create astfel încât să nu fie mai mari decât rezoluția HD (1920 x 1080). Acest lucru va ajuta la reducerea memoriei computerului și a utilizării procesorului în timpul evenimentelor dvs. Din acest motiv, toate fișierele de fundal livrate cu RightBooth Media Library au fost proiectate pentru a avea 960 x 640 pixeli, ceea ce oferă un echilibru bun între calitatea imaginii, potrivirea raportului de afișare a monitorului, dimensiunea fișierului și cerințele de memorie.

Teme de fundal

Fișierelor din folderul Fundaluri li se pot da nume de fișiere care definesc o temă RightBooth. O temă cuprinde o imagine de fundal, o culoare a textului, un stil de buton și un set de pictograme pentru buton. Numele de fișiere de fundal tematice sunt definite după cum urmează:

NUME # TEXT_COLOUR # BUTTON_NAME # ICON_FOLDER #

Unde...

- **NAME** poate fi orice combinație de caractere valide
- **TEXT_COLOUR** este culoarea care trebuie folosită pentru toate solicitările text din eveniment.
- **BUTTON_NAME** este numele butonului de utilizat din folderul: **\Imagini\Butoane** .
- **ICON_FOLDER** este un folder aflat în subdosarul: **\Imagini\Butoane\Icoane** .

Căutați în subfolderele conținute în **\Imagini\Backgrounds** pentru a vedea exemple de nume de fișiere de fundal tematice.

Adăugarea de imagini

Puteți adăuga propriile imagini în oricare dintre dosarele din această locație:

Biblioteca RightBooth\Imagini

De asemenea, puteți crea foldere noi și puteți salva imagini în ele.

Dacă nu este specificat mai jos, imaginile dvs. pot fi în oricare dintre următoarele formate de fișiere: **BMP, DIB, RLE, JPG, GIF, PNG, TIF**. Vă recomandăm ca fișierele dvs. de imagine să fie create astfel încât să nu fie mai mari decât dimensiunea rezoluției afișajului monitorului. De exemplu, dacă monitorul dvs. are o dimensiune de 1920 x 1080, atunci imaginile dvs. nu ar trebui să fie mai mari decât aceste valori. Acest lucru va ajuta la reducerea memoriei computerului și a utilizării procesorului în timpul evenimentelor dvs.

Nume de foldere rezervate

Următoarele nume de foldere din folderul Imagini sunt rezervate pentru utilizare în RightBooth și nu trebuie să fie șterse sau redenumite.

Fundaluri

Butoane

Pictograme

Aceste foldere (și toate subfolderele conținute) sunt rezervate pentru imagini care vor fi folosite ca teme RightBooth, fundaluri de ecran și butoane. Vezi secțiunea anterioară.

Suprafata de desen

Acest folder este necesar atunci când alegeți imagini de fundal pentru elementul Drawing Pad.

Emoji-uri

Acest dosar este necesar pentru a completa elementul de pe tastatură de pe ecran cu imagini emoji.

Suprapuneri

Subfolderul **Suprapuneri** este rezervat pentru imaginile care vor fi utilizate cu funcția de suprapunere video și fotografii a RightBooth. Fișierele din acest folder trebuie să fie în format .PNG pe 32 de biți și să aibă un strat transparent, altfel nu vor apărea corect în eveniment.

Recuzită

Subdosarul **Props** este rezervat imaginilor care vor fi folosite pentru suprapunerea pe fețele care sunt detectate în fluxul live. Fișierele din acest folder trebuie să fie în format PNG pe 32 de biți și să aibă un strat transparent. În mod ideal, fiecare imagine de reclamă nu ar trebui să fie mai mare de 300x300 pixeli, deoarece acest lucru va ajuta la menținerea cerințelor de memorie scăzute. Modul în care fișierele sunt denumite în folder este, de asemenea, important. Fișierele ar trebui să aibă următoarea convenție de denumire:

LAYER_NUMBER # CATEGORY_NAME # CATEGORY_NUMBER.PNG

Unde:

- **LAYER_NUMBER** este un număr care reprezintă ordinea straturilor de suprapunere pentru imagini atunci când sunt plasate peste fețele detectate. O recuzită cu un număr de strat scăzut va fi plasată înaintea unei recuzite cu un număr de strat mai mare. De exemplu, fișierul de recuzită **050#glasses.png** va fi plasat deasupra fișierului **000#face.png**, cu alte cuvinte, elementele de recuzită pentru ochelari vor apărea deasupra elementelor de recuzită.
- **CATEGORY_NAME** vă permite să vă grupați elementele de recuzită în categorii. Fețele detectate pot avea un suport suprapus din fiecare dintre categoriile dvs. În timpul evenimentului, dacă un

utilizator alege o recuzită dintr-o categorie care este deja utilizată pe fețele detectate, RightBooth va schimba automat elementele de recuzită. De exemplu, dacă un utilizator a ales o propă care are **pălăria CATEGORY_NAME** în numele său de fișier, alegerea unei alte elemente **de recuzită** va face ca pălăriile să fie schimbate pe fețele detectate.

- **CATEGORY_NUMBER** este un număr care vă permite să definiți mai mult de un fișier prop în cadrul fiecărei categorii. De exemplu: 050#glasses#1.png, 050#glasses#2.png, 050#glasses#3.png etc.

Fiecare fișier imagine de recuzită din acest folder este însoțit de un fișier text care conține date care definesc locul în care va fi poziționat recuzita în raport cu fețele detectate în fluxul live.

Adăugarea videoclipurilor

Puteți adăuga propriile videoclipuri în oricare dintre dosarele din această locație:

RightBooth7\Videoclipuri

Subdosarul \ **Karaoke** este rezervat videoclipurilor care vor fi utilizate cu funcția de karaoke a RightBooth, iar orice videoclipuri karaoke pe care le obțineți ar trebui să fie salvate în acest subdosar.

Videoclipurile pot fi în oricare dintre următoarele formate de fișiere: **AVI, MPV, MP4, WMV**

Adăugarea de sunete

Puteți adăuga propriile sunete în oricare dintre dosarele din această locație:

RightBooth7 Library\Audio

Fișierele de sunet pot fi în oricare dintre următoarele formate de fișiere: **WAV, WMA, MP3, MID**

Adăugarea de sunete de numărătoare inversă

Subdosarul Audio **Numărătoare inversă** este rezervat sunetelor care pot fi utilizate cu elementele Numărătoare inversă. Pentru a face acest lucru, plasați fișierele .WAV alese în folderul: **RightBooth7 Library\Audio\Countdown** . Dacă doriți să utilizați propriile fișiere vocale rostite pentru numărătoarea inversă, creați un nou subdosar în folderul Countdown, asigurându-vă că numele subfolderului începe cu un singur cuvânt voce (de exemplu, **voce** germană) . Apoi adăugați un fișier .WAV separat în acest folder pentru fiecare număr rostit, numindu-le 1.wav, 2.wav, 3.wav și, respectiv, 4.wav. Asigurați-vă că orice fișier pe care îl utilizați nu durează mai mult de ¾ de secundă.

Adăugarea de butoane

Subdosarul rezervat **\\Imagini\Butoane** conține imagini cu butoane interactive care pot fi utilizate în RightBooth. Puteți adăuga propriile modele de butoane în acest dosar. Fiecare buton din bibliotecă cuprinde două imagini, o imagine **neselectată** și o imagine **selectată**. Iată un exemplu de buton pe care îl livrăm cu RightBooth:



Imagine cu butonul neselectat



Imaginea butonului selectat

Observați cum imaginea selectată face ca butonul să pară apăsător. Puteți să vă proiectați imaginile butoanelor după cum doriți, imaginea neselectată poate fi aceeași cu imaginea selectată sau puteți să o faceți să pară evidențiată sau apăsată, ca în exemplul de mai sus.

După ce ați proiectat cele două imagini, trebuie să le plasați în următoarele foldere RightBooth Library:

- Imaginea **neselectată** este plasată în folderul: **\\RightBooth7 Library\Images\Buttons**
- Imaginea **selectată** este plasată în folderul: **\\RightBooth7 Library\Images\Buttons\Down**

Formatul de fișier pentru imaginile butoanelor trebuie să fie PNG. Dacă doriți ca butonul dvs. să pară „apăsător”, trebuie să proiectați imaginea în jos, astfel încât să se miște numai în direcția Y în jos.

Trebuie să dați imaginilor butonului dvs. un nume de fișier pe care RightBooth îl poate folosi pentru a ajuta la poziționarea oricărei pictograme care ar putea fi plasată pe el în timpul evenimentului... Nume fișier
buton Numele fișierului butonului

dvs.

trebuie să folosească următoarea convenție de denumire dacă doriți ca pictogramele butoanelor să apară pe ele în timpul evenimentului:

BUTTON_NAME # ICON_CENTRE_Y_UNPRESSED # ICON_WIDTH # ICON_CENTRE_Y_EXTRA_PRESSED # .PNG

când re...

- **BUTTON_NAME** poate fi orice combinație de caractere valide
- **ICON_CENTER_Y_UNPRESSED** este poziția centrală în care pictograma butonului va fi plasată pe imaginea butonului ca procent din înălțimea butonului, măsurată din partea de sus a butonului.
- **ICON_WIDTH** este lățimea (și înălțimea) pictogramei ca procent din lățimea butonului.
- **ICON_CENTRE_Y_EXTRA_PRESSED** este suma suplimentară pe care imaginea pictogramei o va muta în jos atunci când butonul este apăsător. Din nou ca procent din înălțimea butonului.

Luând exemplul nostru de butonul prezentat mai sus, numele fișierului pentru acest buton este:
B4#40#50#5#.png

Aceasta înseamnă...

- numele butonului este **B4** .
- centrul pictogramei butonului va fi poziționat cu **40%** în jos în înălțimea butonului. Notă: pictogramele sunt întotdeauna poziționate central pe lățimea butonului.
- lățimea și înălțimea pictogramei este de **50%** din lățimea butonului.
- când butonul este afișat apăsat, pictograma va fi afișată cu încă **5%** mai jos de înălțimea butonului, în acest exemplu va fi plasată la **45%** mai jos de sus.

Dacă nu doriți ca pictograma să-și schimbe poziția atunci când este apăsat butonul, setați ultimul parametru la 0, de exemplu, consultați butonul: **B1#50#60#0#.png**

Rețineți că ambele imagini ale butoanelor trebuie să aibă același nume de fișier , ceea ce este posibil deoarece sunt în foldere diferite.

Pictograme butoane noi

Dacă doriți să proiectați și să utilizați propriul set de pictograme pentru butoane în cadrul RightBooth, trebuie să creați un nou set de fișiere PNG cu pictograme și să le plasați într-un nou subdosar din dosarul bibliotecii de pictograme RightBooth:

\RightBooth7 Library\Imagini\Icoane

De exemplu , creați un folder: \RightBooth7 Library\Images\Icons\ **My Icons**

Dosarul **My Icons** trebuie să conțină apoi un set de pictograme având aceleași nume ca și celelalte pictograme găsite în alte foldere cu pictograme, de exemplu back.png, next .png, ok.png etc.

Toate fișierele cu pictograme trebuie să fie fișiere PNG. Lățimea și înălțimea imaginii pictogramei TREBUIE să fie pătrate, de exemplu 150x150 pixeli.

Foldere jocuri, măști și ecrane

Dosarele Media Library de nivel superior: **Jocuri** , **Măști** și **Ecrane** sunt rezervate pentru utilizare în RightBooth.

Limba evenimentului

Fișierele dvs. de eveniment conțin un set de instrucțiuni standard care sunt afișate utilizatorilor atunci când evenimentul este editat sau redat. Instrucțiunile includ text precum „Atingeți ecranul pentru a începe” sau „Apăsați o tastă pentru a continua”.

RightBooth oferă aceste instrucțiuni traduse într-un număr de limbi, acestea fiind cunoscute sub denumirea de „Limbi pentru evenimente” și puteți alege o limbă diferită (sau aceeași) pentru fiecare eveniment.

RightBooth menține o limbă implicită pentru eveniment în Setări. De obicei, acesta este setat la engleză, dar dacă lucrați în principal într-o altă limbă, o puteți schimba în limba preferată. Consultați secțiunea Setări – Instrucțiuni pentru evenimente pentru mai multe informații.

Selectorul limbii evenimentului

Ori de câte ori creați un nou fișier de eveniment, vi se va afișa Selectorul de limbă a evenimentului și vi se va cere să alegeți o limbă pentru instrucțiunile care vor fi afișate pe ecranele evenimentului atunci când editați și redați evenimentul.

Selectând „Implicit”, fișierul eveniment va afișa instrucțiuni în limba care este selectată în prezent în Setările RightBooth.

Aceasta înseamnă că ori de câte ori schimbați limba implicită în Setări, limba instrucțiunilor din acest fișier eveniment va fi, de asemenea, modificată pentru a se potrivi.

Dacă alegeți o anumită limbă din această listă, instrucțiunile din fișierul evenimentului vor fi afișate întotdeauna în limba aleasă de dvs. și nu vor fi modificate dacă schimbați limba implicită în setări.

Dacă limba dvs. nu este listată, puteți traduce cu ușurință toate instrucțiunile evenimentului din Setările RightBooth în limba dorită. Alternativ, contactați-ne cu cererea dvs. de limbă și o vom adăuga pentru dvs.

Mai multe limbi pentru evenimente vor fi disponibile în actualizările viitoare ale software-ului RightBooth.

Dacă vă răzgândiți cu privire la limba aleasă pentru eveniment după ce ați creat fișierul evenimentului, puteți alege o altă limbă pentru eveniment în fila Instrucțiuni de eveniment din Event Designer.

Pentru mai multe informații despre limbile și instrucțiunile evenimentului, consultați Instrucțiunile evenimentului din secțiunile: Setări și Designer de evenimente.

Utilizarea variabilelor text

RightBooth vă oferă un set de **variabile de text** (sau cuvinte cheie predefinite) care pot fi incluse în instrucțiunile evenimentului, în tabelele de instrucțiuni, în conținutul articolului de etichetă (pe orice ecran de eveniment, inclusiv aspectul Imprimare) și în textul corpului oricărei e-mailuri trimise de RightBooth. Când RightBooth găsește o variabilă text în oricare dintre aceste locuri, va înlocui variabila cu informații textuale sau numerice corespunzătoare.

IMPORTANT: Variabilele text sunt întotdeauna încadrate de o pereche de paranteze: **{ }** cunoscută și sub numele de acolade. Pentru ca RightBooth să recunoască o variabilă text, aceasta **TREBUIE** să fie închisă de paranteze și nu de orice alt tip de paranteză.

Exemplu de variabilă text

Iată o variabilă text tipică: **{FIRSTNAME}**

Dacă includeți această variabilă oriunde în conținutul unui element de etichetă (pe orice ecran de eveniment) sau în textul unui câmp de e-mail, atunci când evenimentul dvs. se joacă, această variabilă va fi înlocuită cu prenumele utilizatorului curent (așa cum a fost introdus în ecranul Detalii utilizator). Deci, de exemplu, dacă doriți să mulțumiți personal fiecărui utilizator pe ecranul „Mulțumesc”, puteți adăuga un nou element Etichetă la ecranul „Mulțumim” și puteți introduce următorul text pentru conținutul etichetei:

Vă mulțumim **{FIRSTNAME}** pentru contribuție

Deci, dacă utilizatorul „John Smith” își introduce numele pe ecranul Detalii utilizator, acesta va fi mulțumit pe ecranul „Mulțumesc” astfel:

Îți mulțumesc Ioan pentru contribuția ta

Iată setul complet de variabile de text care sunt disponibile pentru utilizare, împreună cu semnificațiile și exemplele acestora:

{SINGLEKEY}

Această variabilă este înlocuită cu numele tastei de la tastatură unică aleasă în Setări de intrare utilizator. Este util atunci când doriți să informați utilizatorii ce tastă să apasă atunci când ați configurat RightBooth să preia intrarea utilizatorului de la o singură tastă de la tastatură. Următorul exemplu presupune că tasta unică de la tastatură a fost definită ca tasta **Spațiu** .

Etichetați conținutul articolului: apăsați tasta **{SINGLEKEY}** pentru a continua
Elementul de etichetă arată: Apăsați tasta Spațiu pentru a continua

{ACTIONKEY}

Această variabilă este înlocuită cu numele cheii de acțiune asociată cu diferitele acțiuni ale evenimentului enumerate în setările de intrare utilizator. Această variabilă poate fi înlocuită corect numai atunci când este inclusă în orice element de etichetă de eveniment care conține o instrucțiune de acțiune, adică orice etichetă care însoțește orice buton de acțiune de pe orice ecran de eveniment. Următorul exemplu presupune că tasta F1 este atribuită înregistrării videoclipurilor.

Etichetați conținutul articolului: apăsați **{ACTIONKEY}** pentru a înregistra un videoclip
Elementul de etichetă arată: Apăsați F1 pentru a înregistra un videoclip

{CURRENTPHOTO}

Această variabilă este înlocuită cu numărul fotografiei curente din setul de fotografii realizate de un utilizator. Următorul exemplu presupune că utilizatorul se uită la a doua fotografie:

Etichetați conținutul articolului: acesta este numărul fotografiei {CURRENTPHOTO}
Elementul de etichetă arată: Aceasta este fotografia numărul 2

{PHOTOCOUNT}

Această variabilă este înlocuită cu numărul de fotografii definit în fila **Tip** din Event Designer.

Următorul exemplu presupune că evenimentul permite să fie făcute patru fotografii de către fiecare utilizator, iar utilizatorul este pe cale să facă a treia fotografie:

Etichetați conținutul articolului: pregătiți-vă să faceți fotografia {CURRENTPHOTO} din {PHOTOCOUNT}
Elementul de etichetă arată: Pregătește-te să faci fotografia 3 din 4

{CURRENTQUESTION}

Această variabilă este înlocuită cu numărul întrebării curente din setul curent de întrebări la care un utilizator răspunde în eveniment. Următorul exemplu presupune că utilizatorul răspunde la a doua întrebare.

Etichetați conținutul articolului: numărul întrebării {CURRENTQUESTION}
Elementul de etichetă arată: Întrebarea numărul 2

{QUESTIONCOUNT}

Această variabilă este înlocuită cu numărul de întrebări definite pentru eveniment (consultați fila Întrebare din Event Designer).

Următorul exemplu presupune că evenimentul include patru întrebări și utilizatorul își revizuieste răspunsul la a treia întrebare

Etichetați conținutul articolului: acesta este răspunsul {CURRENTQUESTION} din {QUESTIONCOUNT}
Elementul de etichetă arată: Acesta este răspunsul 3 din 4

{TOTALVIDEOS}

Această variabilă este înlocuită cu numărul total de fișiere video conținute în folderul de evenimente pentru evenimentul care se redă în prezent. Următorul exemplu presupune că au fost înregistrate 12 fișiere video.

Conținutul articolului etichetat: Total videoclipuri înregistrate până acum: {TOTALVIDEOS}
Elementul de etichetă arată: Total videoclipuri înregistrate până acum: 12

{TOTALPHOTOS}

Această variabilă este înlocuită cu numărul total de fișiere foto conținute în folderul evenimentului pentru evenimentul care se joacă în prezent. Următorul exemplu presupune că au fost capturate 23 de fișiere foto.

Etichetați conținutul articolului: Total fotografii realizate: {TOTALPHOTOS}
Elementul de etichetă arată: Total fotografii realizate: 23

{TOTALMESSAGES}

Această variabilă este înlocuită cu numărul total de fișiere de mesaje conținute în folderul de evenimente pentru evenimentul care se joacă în prezent. Următorul exemplu presupune că au fost create 4 mesaje.

Conținutul articolului etichetat: Total mesaje: {TOTALMESSAGES}
Elementul de etichetă arată: Total mesaje: 4

{TOTALFILESIZE}

Această variabilă este înlocuită cu dimensiunea totală a tuturor fișierelor înregistrate (videoclipuri, fotografii și mesaje) din folderul eveniment care se redă în prezent. Următorul exemplu presupune că există 4,25 gigaocteți de fișiere

Conținutul articolului etichetat: există {TOTALFILESIZE} fișiere înregistrate până acum
Elementul de etichetă arată: Există 4,25 Gb de fișiere înregistrate până acum

{FREEDISKSPACE}

Această variabilă este înlocuită cu spațiul liber pe hard disk rămas pe hard disk unde sunt salvate fișierele de evenimente. Următorul exemplu presupune că există 37 Gigaocteți de spațiu pe disc.

Etichetați conținutul articolului: spațiu liber pe disc: {FREEDISKSPACE}
Elementul de etichetă arată: Spațiu liber pe disc: 37 Gb

{ALLOWEDUSERS}

Această variabilă este înlocuită cu numărul total de utilizatori definit în setările Start și Stop. Următorul exemplu presupune că numărul total de utilizatori este de 150.

Etichetați conținutul articolului: acest sistem permite contribuții de la {ALLOWEDUSERS} utilizatori
Elementul de etichetă arată: Acest sistem permite contribuții de la 150 de utilizatori

{USERCOUNT}

Această variabilă este înlocuită cu numărul curent de utilizatori care au folosit evenimentul de când evenimentul a început să se joace. Următorul exemplu presupune că 39 de utilizatori au folosit evenimentul.

Etichetați conținutul articolului: sunteți numărul de utilizator {USERCOUNT} din {ALLOWEDUSERS}
Elementul de etichetă arată: Sunteți numărul de utilizator 39 din 150

{USERSREMAINING}

Această variabilă este înlocuită cu valoarea sumei ALLOWEDUSERS - USERCOUNT pentru a arăta câți utilizatori permisi rămân. Urmând exemplele anterioare:

Etichetați conținutul articolului: alți {USERSREMAINING} utilizatori pot folosi acest sistem
Elementul de etichetă arată: Alți 111 utilizatori pot folosi acest sistem

{STOPEVENTYEAR}

Această variabilă va fi înlocuită cu anul de oprire definit în setările Start și Stop. Vezi mai jos pentru un exemplu.

{STOPEVENTMONTH}

Această variabilă va fi înlocuită cu luna de oprire definită în setările Start și Stop. Vezi mai jos pentru un exemplu.

{STOPEVENTDAY}

Această variabilă va fi înlocuită cu ziua de oprire definită în setările Start și Stop. Vezi mai jos pentru un exemplu.

{STOPEVENTHOUR}

Această variabilă va fi înlocuită cu ora de oprire definită în setările Start și Stop. Vezi mai jos pentru un exemplu.

{STOPEVENTMINUTE}

Această variabilă va fi înlocuită cu minutul de oprire definit în setările Start și Stop.

Etichetați conținutul articolului: acest eveniment se va opri la
{STOPEVENTHOUR}:{STOPEVENTMINUTE} pe
{STOPEVENTDAY}/{STOPEVENTMONTH}/{STOPEVENTYEAR}
Elementul de etichetă arată: Acest eveniment se va opri la 11:30 pe 27.03.2020

{ALLOWEDEVENTTIME}

Această variabilă este înlocuită cu numărul „După timpul scurs” definit în setările Start și Stop. Următorul exemplu presupune o valoare de 120.

Etichetați conținutul articolului: acest eveniment va continua pentru un total de
{ALLOWEDEVENTTIME} minute
Elementul de etichetă arată: Acest eveniment va continua pentru un total de 120 de minute

{EVENTTIMERUNNING}

Această variabilă este înlocuită cu timpul total în care evenimentul a fost jucat (desfășurat). Următorul exemplu presupune că evenimentul a rulat timp de 45 de minute.

Etichetați conținutul articolului: acest eveniment a fost activ timp de {EVENTTIMERUNNING} minute
Elementul de etichetă arată: Acest eveniment a fost activ timp de 45 de minute

{EVENTTIMEREMAINING}

Această variabilă este înlocuită cu valoarea ALLOWEDEVENTTIME - EVENTTIMERUNNING pentru a arăta câți utilizatori permisi rămân. Urmând exemplele anterioare:

Etichetați conținutul articolului: acest eveniment va fi redat timp de încă {EVENTTIMEREMAINING}
minute
Elementul de etichetă afișează: Acest eveniment se va juca încă 75 de minute

{FIRSTNAME}

Această variabilă este înlocuită cu prenumele utilizatorului evenimentului curent (numele care este introdus în ecranul Detalii utilizator). Exemplu de nume Ioan:

Etichetați conținutul articolului: vă mulțumim {FIRSTNAME} pentru contribuție
Elementul de etichetă arată: Mulțumesc, John pentru contribuție

{LASTNAME}

Această variabilă este înlocuită cu numele de familie al utilizatorului evenimentului curent (numele care este introdus în ecranul Detalii utilizator). Exemplu de nume Smith:

Etichetați conținutul articolului: numele de utilizator actual este {FIRSTNAME} {LASTNAME}
Elementul de etichetă arată: Numele de utilizator actual este John Smith

{EMAILADDRESS}

Această variabilă este înlocuită cu adresa de e-mail a utilizatorului evenimentului curent (adresa care este introdusă în ecranul Detalii utilizator). Exemplu de nume jsmith@gmail.com:

Etichetați conținutul articolului: adresa de e-mail a lui {FIRSTNAME} {LASTNAME} este {EMAILADDRESS}
Elementul de etichetă arată: adresa de e-mail a lui John Smith este jsmith@gmail.com

{RECENTERROR}

Această variabilă este înlocuită cu cel mai recent mesaj de eroare care a apărut în eveniment. Exemplul de eroare este o problemă la inițializarea camerei web

Conținutul articolului de etichetă: a apărut următoarea eroare: {RECENTERROR}
Elementul de etichetă arată: A apărut următoarea eroare: Camera web nu a fost inițializată

{PRINTLAYOUTFILENAME}

Această variabilă este înlocuită cu numele aspectului de imprimare curent și poate fi utilizată în cadrul unui element de etichetă din ecranul Aspect imprimantă pentru a adăuga o referință la fișierul suportului imprimat. Vedeți și: {PATHPRINTLAYOUTFILENAME}

{CURRENTHOUR}

Această variabilă este înlocuită cu numărul orar curent al computerului.

{CURRENTMINUTE}

Această variabilă este înlocuită cu numărul de minute curent al computerului.

{CURRENTSECOND}

Această variabilă este înlocuită cu al doilea număr curent al computerului.

{CURRENTDAYNAME}

Această variabilă este înlocuită cu numele zilei curente al computerului, de exemplu luni

{CURRENTDAYNUMBER}

Această variabilă este înlocuită cu numărul zilei curente a lunii computerului.

{CURRENTMONTHNAME}

Această variabilă este înlocuită cu numele lunii curente al computerului, de exemplu octombrie

{CURRENTMONTHNUMBER}

Această variabilă este înlocuită cu numărul lunii curente al computerului.

{CURRENTYEARNUMBER}

Această variabilă este înlocuită cu numărul anului curent al computerului.

{ALLOWEDVIDEOREDO}

Această variabilă este înlocuită cu numărul video Redo din Event Designer.

{ALLOWEDPHOTOREDO}

Această variabilă este înlocuită cu numărul de fotografie Redo din Event Designer.

{ALLOWEDMESSAGEREDO}

Această variabilă este înlocuită cu numărul de mesaj Redo din Event Designer.

{ALLOWEDANSWEREDO}

Această variabilă este înlocuită cu numărul de răspuns Redo din Event Designer.

{ALLOWEDKARAOKEREDO}

Această variabilă este înlocuită cu numărul Redo karaoke din Event Designer.

Etichetați conținutul articolului: puteți reînregistra acest karaoke de până la {ALLOWEDKARAOKEREDO} ori

Elementul de etichetă arată: Puteți reînregistra acest karaoke de până la 4 ori

{CURRENTREDO}

Această variabilă este înlocuită cu numărul de ori în care înregistrarea curentă a fost refăcută. Această valoare se aplică tuturor tipurilor de înregistrare.

Etichetați conținutul articolului: ați răspuns la această întrebare de {CURRENTREDO} ori

Elementul de etichetă arată: Ați răspuns la această întrebare de 3 ori

{REDOREMAINING}

Această variabilă este înlocuită cu numărul de refaceri rămase pentru înregistrarea curentă. Această valoare se aplică tuturor tipurilor de înregistrare.

Etichetați conținutul articolului: vă puteți reînregistra videoclipul de alte {REDOREMAINING} ori

Elementul de etichetă arată: vă puteți reînregistra videoclipul de încă 2 ori

{ALLOWPHOTOPRINTASKCOUNT}

Această variabilă este înlocuită cu numărul „ **Ask the user** ” din secțiunea „ **Imprimați fotografiile** ” din „ **Structura evenimentului** ”. Consultați Event Designer.

{ALLOWPHOTOPRINTASKREMAINING}

Această variabilă este înlocuită cu numărul permis de imprimări foto rămase pentru fiecare utilizator.

{ALLOWVIDEOEMAILASKCOUNT}

Această variabilă este înlocuită cu numărul „ **Ask the user** ” din secțiunea „ **E-mail files** ” din „ **Event Structure** ”. Consultați Event Designer.

{ALLOWVIDEOEMAILASKREMAINING}

Această variabilă este înlocuită cu numărul permis de e-mailuri video rămase pentru fiecare utilizator.

{ALLOWPHOTOEMAILASKCOUNT}

Această variabilă este înlocuită cu numărul „ **Ask the user** ” din secțiunea „ **E-mail files** ” din „ **Event Structure** ”. Consultați Event Designer.

{ALLOWPHOTOEMAILASKREMAINING}

Această variabilă este înlocuită cu numărul permis de e-mailuri cu fotografii rămase pentru fiecare utilizator.

{ALLOWMESSAGEEMAILASKCOUNT}

Această variabilă este înlocuită cu numărul „ **Ask the user** ” din secțiunea „ **E-mail files** ” din „ **Event Structure** ”. Consultați Event Designer.

{ALLOWMESSAGEEMAILASKREMAINING}

Această variabilă este înlocuită cu numărul permis de mesaje e-mail rămase pentru fiecare utilizator.

{ALLOWVIDEOPHONEASKCOUNT}

Această variabilă este înlocuită cu numărul „ **Ask the user** ” din secțiunea „ **Fișiere către telefon SMS** ” din „ **Structura evenimentului** ”. Consultați Event Designer.

{ALLOWVIDEOPHONEASKREMAINING}

Această variabilă este înlocuită cu numărul de videoclipuri permise „Trimite pe telefon” rămase pentru fiecare utilizator.

{ALLOWPHOTOPHONEASKCOUNT}

Această variabilă este înlocuită cu numărul „ **Ask the user** ” din secțiunea „ **Fișiere către telefon SMS** ” din „ **Structura evenimentului** ”. Consultați Event Designer.

{ALLOWPHOTOPHONEASKREMAINING}

Această variabilă este înlocuită cu numărul de fotografii permise „Trimite la telefon” rămase pentru fiecare utilizator.

{ALLOWMESSAGEPHONEASKCOUNT}

Această variabilă este înlocuită cu numărul „ **Ask the user** ” din secțiunea „ **Fișiere către telefon SMS** ” din „ **Structura evenimentului** ”. Consultați Event Designer.

{ALLOWMESSAGEPHONEASKREMAINING}

Această variabilă este înlocuită cu numărul de mesaje permise „Trimite la telefon” rămase pentru fiecare utilizator.

{PHOTOFILENAMES}

Această variabilă este înlocuită cu numele de fișier al tuturor fișierelor foto care sunt luate de utilizatorul curent . Numele fișierelor sunt delimitate prin virgulă.

{PHOTOFILENAMEx}

Această variabilă este înlocuită cu numele de fișier al unei fotografii făcute de utilizatorul curent . Înlocuiți „x” cu numărul fotografiei. De exemplu, variabila {PHOTOFILENAME3} va fi înlocuită cu numele de fișier al celei de-a treia fotografii făcute de utilizatorul actual. Intervalul valid pentru x este de la 1 la 10. Consultați și: (PATHPHOTOFILENAMEx)

{VIDEOFILENAME}

Această variabilă este înlocuită cu numele fișierului videoclipului înregistrat de utilizatorul curent . Vezi de asemenea; (PATHVIDEOFILENAME)

{ GIFFILENAME}

Această variabilă este înlocuită cu numele fișierului gif animat creat de utilizatorul curent . Vedeți și: (PATHGIFFILENAME)

{CURRENTPRINTCOPIES}

Această variabilă este înlocuită cu numărul de copii de imprimare foto setat în prezent în eveniment. Orice element de etichetă care conține acest text variabil va fi actualizat automat cu noua valoare de fiecare dată când un utilizator efectuează acțiunea de clic: „Tipărește mai multe copii” sau „Tipărește mai puține copii”. Consultați **Proprietățile acțiunii** .

{MAXIMUMPRINTCOUNT}

Această variabilă este înlocuită cu valoarea maximă a numărului de imprimări pe care o puteți defini în RightBooth Printer Settings.

{CURRENTPRINTCOUNT}

Această variabilă este înlocuită cu valoarea curentă a numărului de imprimări, așa cum se arată în RightBooth Printer Settings. Această valoare va fi crescută de fiecare dată când apare o imprimare în timpul evenimentului. Spre deosebire de {APPPRINTCOUNT} (vezi mai târziu), această valoare nu este resetată de fiecare dată când rulează aplicația.

{REMAININGPRINTCOUNT}

Această variabilă este înlocuită cu numărul de imprimări permise rămase și este valoarea MAXIMUMPRINTCOUNT - CURRENTPRINTCOUNT.

{APPVIDEOCOUNT}

Această variabilă este înlocuită cu numărul total de videoclipuri înregistrate de la rularea aplicației RightBooth. Această valoare va fi resetată de fiecare dată când rulați aplicația.

{APPPHOTOCOUNT}

Această variabilă este înlocuită cu numărul total de fotografii realizate de la rularea aplicației RightBooth. Această valoare va fi resetată de fiecare dată când rulați aplicația.

{APPGIFCOUNT}

Această variabilă este înlocuită cu numărul total de gif-uri animate create de la rularea aplicației RightBooth. Această valoare va fi resetată de fiecare dată când rulați aplicația.

{APPMESSAGECOUNT}

Această variabilă este înlocuită cu numărul total de mesaje create de la rularea aplicației RightBooth. Această valoare va fi resetată de fiecare dată când rulați aplicația.

{APPANSWERCOUNT}

Această variabilă este înlocuită cu numărul total de răspunsuri furnizate de la rularea aplicației RightBooth. Această valoare va fi resetată de fiecare dată când rulați aplicația.

{APPKARAOKECOUNT}

Această variabilă este înlocuită cu numărul total de videoclipuri karaoke înregistrate de la rularea aplicației RightBooth. Această valoare va fi resetată de fiecare dată când rulați aplicația.

{APPPRINTCOUNT}

Această variabilă este înlocuită cu numărul total de fotografii imprimate de la rularea aplicației RightBooth. Această valoare va fi resetată de fiecare dată când rulați aplicația.

{WEBSERVERIP}

Această variabilă este înlocuită cu adresa IPv4 a serverului care este specificată în Setări RightBooth → Server Web local pentru rețele sociale →.

{WEBSERVERROOT}

Această variabilă este înlocuită cu folderul rădăcină Server care este specificat în RightBooth Settings → Social Media → Local Web Server .

{MEDIADATE}

Această variabilă este înlocuită cu data creării fișierului ales în elementul Media View din ecranul Media browser .

{MEDIATIME}

Această variabilă este înlocuită cu ora de creare a fișierului ales în elementul Media View din ecranul Media browser .

{EVENTFILENAME}

Această variabilă este înlocuită cu numele de fișier al evenimentului care rulează în prezent.

{PCBATTERY}

Această variabilă este înlocuită cu nivelul bateriei laptopului sau tabletei. Valoarea este de la 0 la 100.

{CANONBATTERY}

Această variabilă este înlocuită cu nivelul bateriei camerei Canon conectate în prezent . Valoarea este de la 0 la 100.

{GOPROBATTERY}

Această variabilă este înlocuită cu nivelul bateriei camerei GoPro conectate în prezent . Valoarea este de la 0 la 100.

{WIFISTRENGTH}

Această variabilă este înlocuită cu puterea semnalului procentual al conexiunii curente la rețeaua WiFi a computerului dvs. Valoarea este de la 0 la 100.

Note: Dacă computerul dvs. nu este conectat la o rețea WiFi, această variabilă va apărea ca „?”. Această variabilă va funcționa numai dacă ați ales opțiunea „Obțineți puterea semnalului WiFi” în →secțiunea Diverse Setări RightBooth.

{ALLOWVIDEOWHATSAPPASKCOUNT}

Această variabilă este înlocuită cu numărul video „ **Ask the user** ” din secțiunea „ **Fișiere către WhatsApp** ” din „ **Structura evenimentului** ”. Consultați Event Designer.

{ALLOWVIDEOWHATSAPPASKREMAINING}

Această variabilă este înlocuită cu numărul de videoclipuri permise pe care WhatsApp le trimite rămase pentru fiecare utilizator.

{ALLOWPHOTOWHATSAPPASKCOUNT}

Această variabilă este înlocuită cu numărul de fotografie „ **Ask the user** ” din secțiunea „ **Fișiere către WhatsApp** ” din „ **Structura evenimentului** ”. Consultați Event Designer.

{ALLOWPHOTOWHATSAPPASKREMAINING}

Această variabilă este înlocuită cu numărul de fotografii permise trimise de WhatsApp rămase pentru fiecare utilizator.

{PATHVIDEOFILENAME}

Această variabilă este înlocuită cu calea completă și numele fișierului video înregistrat de utilizatorul curent

{PATHPHOTOFILENAMEx}

Această variabilă este înlocuită cu calea completă și numele fișierului unei fotografii făcute de utilizatorul curent . Înlocuiți „x” cu numărul fotografiei. De exemplu, variabila {PATHPHOTOFILENAME3} va fi înlocuită cu calea și numele fișierului celei de-a treia fotografii făcute de utilizatorul actual. Intervalul valid pentru x este de la 1 la 10.

{PATHPRINTLAYOUTFILENAME}

Această variabilă este înlocuită cu calea completă și numele fișierului actual al fișierului de tipărire.

{PATHGIFFILENAME}

Această variabilă este înlocuită cu calea completă și numele fișierului gif animat creat de utilizatorul curent .

Obținerea celor mai bune înregistrări video cu camera web pe computer

Dacă utilizați o cameră web pentru a înregistra videoclipuri, RightBooth este proiectat să preia fluxul live de la camera web și să îl înregistreze direct pe hard disk în timp real. Acest proces necesită o mulțime de resurse computerului dvs., iar calitatea fișierelor video înregistrate depinde de mulți factori, dintre care unii pot fi modificați în Setările video RightBooth și Setările audio camerei web.

Setări video sugerate

Vă recomandăm să încercați mai întâi să vă înregistrați videoclipul folosind setările inițiale ale dispozitivului video și audio RightBooth, care sunt predefinite după cum urmează:

- Format de înregistrare: **AVI**
- Flux de date: **implicit**
- Dimensiune înregistrare: **640 x 480**
- Tip de date: **RGB24**
- Cadre pe secundă: **15**

Aceste setări au fost alese pentru a oferi un echilibru bun între performanța computerului și calitatea video. Cu aceste setări, utilizați testul de înregistrare video pentru a înregistra câteva videoclipuri și verificați următoarele:

- În timpul înregistrărilor, fereastra de previzualizare video rămâne fluentă și nu se întrerupe sau se blochează?
- În timpul redării videoclipului înregistrat, audio se potrivește cu videoclipul, adică este sincronizat audio cu videoclipul pe toată durata înregistrării?
- Există un procent mic de cadre pierdute?

Dacă răspunsul la aceste întrebări este da, atunci computerul dumneavoastră este capabil să înregistreze videoclipuri de calitate superioară. Dacă răspunsul este Nu la orice întrebare, atunci este posibil să fi depășit capacitățile computerului dvs. și poate fi necesar să reduceți calitatea înregistrării video.

Țineți cont de aceste întrebări în timp ce vă explicăm modificările care pot fi aduse setărilor dvs. video și audio și, în timp ce experimentați aceste setări, asigurați-vă că activați setarea: „Afișați mesajul de avertizare **dacă apar erori în timpul evenimentului**” . Acest lucru vă va informa cu privire la orice probleme întâlnite la înregistrarea video în timpul evenimentului.

Format de înregistrare

RightBooth vă permite în prezent să înregistrați fișiere video în unul dintre cele două formate: AVI și WMV.

Puncte de reținut:

- Fișierele video AVI tind să fie mult mai mari decât fișierele WMV și, prin urmare, pot necesita mai multă putere de procesare pentru a produce.
- În funcție de codecul AVI pe care îl alegeți (vezi mai jos), înregistrarea AVI poate produce o calitate mai bună decât WMV.

Format WMV

Formatul WMV este un format video comprimat. Începeți prin a înregistra în format WMV utilizând setarea WMV 9 și rata de biți video la 6000. Dacă aveți probleme, încercați să înregistrați cu setarea WMV 8.

Dacă descoperiți că RightBooth funcționează bine atunci când înregistrați videoclipuri WMV utilizând aceste setări, încercați să creșteți rata de biți video pentru a obține o calitate WMV mai bună. Încercați, de asemenea, să măriți dimensiunea înregistrării și valorile cadrelor pe secundă.

Dacă RightBooth funcționează bine la înregistrarea fișierelor WMV, poate doriți să încercați să treceți la înregistrarea în format AVI pentru a îmbunătăți și mai mult calitatea.

Format AVI

Începeți prin a înregistra AVI utilizând Flux de date: **Implicit** și Tip de date: **RGB24** sau **YUY2**.

Dacă acest lucru funcționează bine, este posibil să puteți crește dimensiunea înregistrării și rata de cadre.

Dacă vă străduiți să obțineți înregistrări video AVI fluente, poate doriți să încercați să selectați compresia video și audio.

Mai întâi selectați Flux de date: comprimat. Apoi veți putea selecta un compresor video și audio.

Alegerea unui compresor video AVI

Compresoarele video sunt produse terțe, concepute pentru a oferi o anumită formă de compresie a datelor atunci când înregistrați videoclipuri AVI. Fiecare compresor video funcționează diferit și oferă niveluri diferite de performanță, compresie și calitate. Așa că va trebui să experimentați pentru a găsi compresorul care vă oferă rezultate satisfăcătoare cu echipamentul dumneavoastră.

Încercați să selectați fiecare compresor pe rând, apoi încercați să înregistrați câteva fișiere video pentru a vedea ce se întâmplă. De asemenea, cu fiecare compresor, încercați diferite dimensiuni de înregistrare video și rate de cadre.

Am descoperit că **DV Video Encoder** funcționează bine pe multe mașini, dar rețineți că DV Video Encoder creează întotdeauna fișiere la o dimensiune fixă de 720x480 pixeli, astfel încât acest compresor vă redimensionează intrarea video pe măsură ce înregistrează pe disc. Din acest motiv, este posibil să descoperiți că videoclipul rezultat este ușor întins, așa că atunci când utilizați acest compresor, ar trebui să încercați să setați o dimensiune de înregistrare video care să se potrivească îndeaproape cu 720x480 pixeli.

De asemenea, puteți încerca să utilizați compresorul **Microsoft Video 1** . Acesta este un compresor stabilit de mult timp, care oferă înregistrare de calitate rezonabilă fără a impune nicio restricție asupra dimensiunii înregistrării.

Cea mai bună calitate video este obținută fără compresie (**Flux de date = Necomprimat**). Acest lucru creează videoclipuri de înaltă calitate (din nou fără restricții de dimensiune), dar fișierele pe care le generează pot fi extrem de mari. Din acest motiv, este posibil să descoperiți că computerul dumneavoastră se luptă să creeze fișiere AVI necomprimate din cauza solicitărilor impuse procesorului și hard diskului. Încearcă însă și dacă echipamentul tău este suficient de puternic, vei obține rezultate grozave.

Alegerea unui compresor audio AVI

Alegerea unui compresor audio poate avea un efect asupra performanței computerului și asupra calității fișierului.

Am constatat că compresorul **PCM** funcționează bine pe multe mașini. Acest format creează date audio necomprimate în fișierul video. Majoritatea celorlalte compresoare audio enumerate vor comprima în mod normal datele audio în diferite moduri, necesitând mai mult timp de procesare, ceea ce ar putea afecta performanța sistemului și sincronizarea buzelor în timpul înregistrării video.

Dacă întâmpinați probleme de performanță, este posibil să obțineți rezultate mai bune dacă reduceți valorile **Hertz** , **Biți** și **Canale** din setările Audio, deoarece acest lucru va duce la o reducere a cerințelor de procesare audio ale sistemului dumneavoastră.

Dimensiunea video a camerei web

Dacă descoperiți că RightBooth funcționează bine cu un anumit set de setări video și audio, luați în considerare creșterea dimensiunii înregistrării video. În mod implicit, RightBooth va înregistra videoclipuri la rezoluție de 640x480 pixeli. Aceasta înseamnă că videoclipul are 640 pixeli lățime și 480 pixeli înălțime.

Dimensiunile înregistrărilor video disponibile pentru dvs. în setări depind de capacitățile camerei dvs. web. Camerele web care sunt integrate în majoritatea laptopurilor tind să ofere dimensiuni limitate de înregistrare, la fel ca camerele web externe mai vechi și mai ieftine, în timp ce camerele web mai noi pot oferi dimensiuni de înregistrare de până la 1920 x 1080 pixeli (rezoluție full HD).

Încercați să măriți dimensiunea înregistrării video și apoi creați câteva videoclipuri. Continuați să verificați performanța PC-ului și calitatea fișierului video. În acest fel, puteți determina dimensiunea maximă de înregistrare pe care computerul dumneavoastră este capabil să o proceseze.

Unele camere web vor oferi opțiuni de format de pixeli enumerate alături de dimensiunile de înregistrare în RightBooth, de exemplu:

- 640x480 RGB, 24 de biți
- 640x480 I420, 12 biți

În exemplul de mai sus, dimensiunile înregistrărilor video sunt aceleași, dar formatele de pixeli sunt diferite, formatul pe 24 de biți care de obicei duce la o utilizare crescută a resurselor computerului în timpul înregistrării și o creștere a calității video și a dimensiunii fișierului, în comparație cu format de 12 biți.

Cadre pe secundă (cunoscută și ca: Frame Rate)

Setarea „cadre pe secundă” se aplică numai atunci când selectați formatul de înregistrare AVI.

Dacă reduceți rata de cadre, veți reduce cerințele de procesare a computerului, ceea ce vă poate permite apoi să creșteți dimensiunea înregistrării video fără a afecta performanța computerului, dar rețineți că multe camere web sunt optimizate pentru a înregistra video la 30 de cadre pe secundă, deci reducerea ratei cadrelor poate să nu ajute întotdeauna.

De asemenea, puteți descoperi că setarea ratei de cadre la o valoare care este un divizor de 30 poate ajuta la îmbunătățirea performanței, de exemplu: încercați să setați rata de cadre la 10 sau 15.

Timp maxim de înregistrare

În cele din urmă, creșterea timpului maxim de înregistrare va determina computerul să creeze fișiere video mai mari, ceea ce poate duce la înghețarea ocazională a previzualizării video în timpul înregistrării, ca urmare a transmiterii prelungite a fișierelor pe hard disk.

Setări audio sugerate

Format de intrare audio

Această setare audio RightBooth vă permite să alegeți calitatea sunetului care este transmis software-ului de la microfon. Consultați secțiunea: **Setări audio** .

Puteți obține rezultate de înregistrare mai bune dacă vă asigurați că Formatul de intrare audio ales se potrivește cu formatul implicit al microfoanelor dvs. de pe computer

Microfon

Când înregistrați video folosind o cameră web, în setările RightBooth ați selecta în mod normal microfonul camerei web pentru înregistrarea sunetului.

Cu toate acestea, unele microfoane webcam pot fi problematice cu sunetul periferic, așa că este posibil să doriți să utilizați un microfon diferit, unul care este independent de camera web.

Majoritatea computerelor (dacă nu toate) au plăci de sunet integrate și oferă de obicei o intrare pentru microfon situată pe carcasa computerului. Dacă da, încercați să obțineți un microfon extern, conectați-l la această intrare pentru microfon și apoi selectându-l în caseta combinată Microfon din setările RightBooth Audio.

În concluzie, nu există un răspuns ușor pentru a găsi setările optime de înregistrare video și audio fără a experimenta. Nu uitați să începeți cu setări de înregistrare de calitate scăzută, cu rezoluție scăzută și să vă îndreptați treptat către o calitate mai mare și rezoluții mai mari până când ajungeți la setările optime pentru echipamentul dvs.

Utilizarea Snap Camera în RightBooth

Snap Camera este o aplicație de la Snap Inc care vă permite să aplicați efecte ale obiectivului pe camerele web live, așa cum se găsește în populara aplicație Snapchat. Aceste efecte pot fi apoi făcute să apară atunci când redați evenimentul RightBooth, permițând utilizatorilor să le selecteze și să le aplice capturilor lor foto și înregistrărilor video RightBooth. Iată cum:

Descărcați și instalați Snap Camera. Detalii pot fi găsite în următorul tutorial video:

<https://youtu.be/WvD9d1-iVUw>

Configurați setările Snap Camera

Rulați Snap Camera. În setările Snap Camera:

- Alegeți camera web
- Setati tasta rapidă „Pornire/Oprire lentile” la „Număr + 0”

Alegeți obiectivele dvs. Snap Camera

Acum alegeți obiectivele Snap Camera preferate și setați tastele lor rapide la Num + 1, Num + 2, Num + 3 etc. Rețineți că RightBooth poate controla până la 9 obiective Snap Camera (adică tasta rapidă maximă Num + 9).

IMPORTANT. Păstrați în funcțiune aplicația Snap Camera pentru a-i permite să funcționeze în RightBooth.

Setări RightBooth pentru Snap Camera

- În RightBooth Video Settings, alegeți camera web: **Snap Camera Virtual Device**
- **totală a obiectivelor** Snap Camera la numărul de obiective preferate pe care le-ați definit în aplicația Snap Camera.

Adăugarea interacțiunii Snap Camera la RightBooth

Deschideți evenimentul RightBooth în care doriți să utilizați obiectivele Snap Camera.

În Event Design → Event Structure → Start, bifați opțiunea: **Resetați Snap Camera**. Procedând astfel, veți face ca obiectivele Snap Camera să fie eliminate din camera web de fiecare dată când evenimentul afișează ecranul Start. Acest lucru este util pentru a vă permite să ștergeți activitatea Snap Camera a utilizatorului anterior.

Acum puteți adăuga diverse **acțiuni Snap Camera** la orice element din ecranul evenimentului (cum ar fi butoanele sau imaginile) pentru a le permite utilizatorilor să arate/ascundă și să selecteze oricare dintre setul definit de obiective preferate. Pentru mai multe informații despre acțiunile Snap Camera disponibile în RightBooth, consultați secțiunea: Action Properties, Click action.

Rețineți că puteți alege să adăugați acțiuni pentru obiectivul Snap Camera pe orice ecran în cadrul evenimentului și acest lucru vă oferă multă flexibilitate în design. Exemple de unele dintre lucrurile pe care le puteți face:

- Permiteți utilizatorilor să selecteze un obiectiv Snap Camera înainte ca fiecare fotografie RightBooth să fie capturată.
- Permiteți utilizatorilor să selecteze un obiectiv Snap Camera înainte ca fiecare videoclip RightBooth să fie înregistrat.
- Permiteți utilizatorilor să schimbe obiectivele Snap Camera în timp ce este înregistrat un videoclip RightBooth.

REGULI IMPORTANTE:

- 1) Porniți întotdeauna aplicația Snap Camera înainte de a porni aplicația RightBooth.
- 2) Asigurați-vă întotdeauna că Snap Camera funcționează atunci când doriți să o utilizați în RightBooth.
- 3) Asigurați-vă că Snap Camera nu arată niciun obiectiv înainte de a juca evenimentul dvs.
- 4) Nu utilizați aplicația Snap Camera sau tastele rapide de la tastatură pentru a selecta obiectivele în timpul redării evenimentului.

Accesarea videoclipurilor și fotografiilor la nivel local cu coduri QR

L-ați văzut cu toții... Oaspeții folosesc o cabină foto pentru a face o fotografie (sau a înregistra un videoclip), apoi li se arată câteva coduri QR, își îndreaptă telefoanele mobile spre ecran, scanează codurile și „Voila !”, fotografiile și videoclipurile lor sunt transferate magic din cabină direct pe telefonul lor. Și toate acestea se fac fără a necesita nicio conexiune la internet.

Uneori, totul se face direct în cabină la sfârșitul fiecărei sesiuni de înregistrare. Alteori, utilizatorii pot vizita un al doilea computer/monitor (denumit în mod obișnuit stație de partajare) pentru a vedea și accesa înregistrările lor, independent de computerul de înregistrare a cabinei.

Opțiuni de configurare

RightBooth vă oferă o alegere dintre patru configurații pentru a le permite utilizatorilor să-și acceseze videoclipurile și fotografiile la nivel local prin scanarea codurilor QR. Cheia pentru furnizarea acestei funcții este să instalați și să rulați un server web local pe același computer în care se află videoclipurile și fotografiile. Pentru aceasta, vă sugerăm să utilizați fie WampServer, fie Xampp. Detaliile complete despre cum să instalați și să configurați aceste aplicații sunt explicate în tutorialele PDF disponibile din linkul de mai jos.

1 - Accesați conținut media din cadrul evenimentului de înregistrare RightBooth folosind coduri QR

Acest lucru vă permite să oferiți utilizatorilor computerului dvs. de înregistrare o oportunitate unică de a-și descărca videoclipurile și fotografiile pe dispozitivul lor mobil (prin scanarea codului QR) imediat după înregistrarea fișierelor.

2 - Furnizați un eveniment RightBooth Media Sharing Station pe același computer ca și evenimentul dvs. de înregistrare video și foto

Acest lucru permite utilizatorilor să revină oricând la computerul dvs. de înregistrare și apoi le puteți oferi acces la un eveniment Sharing Station pentru a le permite să caute videoclipurile și fotografiile lor și să le descarce pe dispozitivul lor mobil prin scanarea codului QR.

3 - Furnizați un eveniment RightBooth Media Sharing Station pe un al doilea computer în rețea

Acest lucru vă permite să configurați un al doilea computer care acționează ca o stație de partajare media dedicată pentru utilizatorii dvs., independent de (dar conectat la) computerul dvs. de înregistrare. Utilizatorii pot vizita stația de partajare, pot căuta videoclipuri și fotografii și le pot descărca pe dispozitivul mobil prin scanarea codului QR.

4 – Rulați o stație de partajare și un eveniment de înregistrare în același timp pe același computer

Acest lucru vă permite să configurați computerul cu un desktop extins Windows și 2 monitoare, apoi să rulați 2 instanțe de RightBooth, câte una pe fiecare monitor, fiecare redând un fișier de eveniment diferit în același timp.

Toate cele patru configurații sunt explicate complet în tutoriale PDF pas cu pas, care sunt disponibile pentru vizualizare și descărcare de pe această pagină de site:

<https://www.rightbooth.com/shar egr .html>

Utilizarea site-ului Web Galeria locală pentru răsfoirea și descărcarea de videoclipuri și fotografii

Când deschideți un eveniment RightBooth Sharing Station, RightBooth va crea și va menține automat un site web Galerie local care poate fi accesat de pe orice browser web al oricărui dispozitiv care este conectat la serverul web local.

Site-ul web Galerie cuprinde o pagină web: **rbgallery.php** care este salvată în folderul serverului web local al evenimentului stației de partajare. Pagina web Galerie va afișa miniaturi ale tuturor videoclipurilor și fotografiilor care se află în folderul serverului web local. Fiecare miniatură va conține un link către o pagină web individuală de descărcare pentru fișierul ales. Paginile web ale Galeriei sunt întreținute în mod constant în timp ce evenimentul stației de partajare se desfășoară, iar Galeria poate fi vizualizată și utilizată independent de evenimentul stației de partajare în sine.

Furnizați un cod QR pe site-ul Web Galerie

Dacă doriți să le arătați utilizatorilor un cod QR pe care îl pot scana pentru a accesa site-ul web Galerie...

- Adăugați un cod QR RightBooth pe oricare dintre ecranele de evenimente ale stației dvs. de partajare.
 - o În panoul de conținut al codului QR, setați tipul de cod QR la „**Pagină web Galerie**” pentru a vizualiza galeria completă sau setați la „**Pagina web a galeriei personale**” dacă doriți ca utilizatorul să acceseze galeria legată de codul de acces introdus.

Crearea unei stații de imprimare și trimitere prin e-mail

RightBooth poate fi configurat să imprime fotografiile utilizatorului și să trimită prin e-mail videoclipurile, fotografiile și mesajele utilizatorului. Acest lucru se întâmplă în mod normal pe un singur computer, în timp ce evenimentul se joacă și după ce fiecare utilizator a terminat cu sistemul. Dar s-ar putea să găsești mai convenabil să configurați un al doilea computer care să acționeze ca o stație de imprimantă și/sau o stație de e-mail. Acest lucru permite computerului principal să se concentreze pe redarea evenimentului și crearea fișierelor, în timp ce al doilea computer devine responsabil pentru imprimarea fotografiilor și/sau trimiterea de fișiere prin e-mail independent de primul computer.

Prezentare generală

Veți avea nevoie de două computere, ambele rulând RightBooth. Computerul 1 va reda evenimentul. Computerul 2 va imprima fotografii și/sau fișiere de e-mail. Ambele computere vor necesita acces la un folder partajat în care vor fi localizate videoclipurile, fotografiile și mesajele evenimentului. Există mai multe moduri în care acest lucru poate fi realizat, inclusiv:

- Conectarea celor două computere la o rețea (aceeași rețea) și configurarea acestora pentru a avea acces nerestricționat la un folder partajat pe unul dintre computere.
- Conectarea ambelor computere la Internet și configurarea acestora pentru a avea acces nerestricționat la același dosar de stocare în cloud la distanță, cum ar fi un folder Google Drive, OneDrive sau DropBox.

Există numeroase articole pe Internet care descriu cum să obțineți partajarea folderelor și conexiunea între două computere.

Configurarea RightBooth

Pe computer 1

- În Setări RightBooth →Foldere/Fișiere, adăugați folderul partajat ales la lista de foldere din secțiunea: **Copiați fișierele în alte unități și foldere**
- Bifați toate opțiunile de copiere a fișierelor în folderul partajat: Fotografii, Thumbs, Printuri, Videoclipuri, Text, Detalii utilizator + E-mailuri

Dacă evenimentul dvs. este setat să creeze machete de imprimare, pentru a împiedica computerul 1 să efectueze orice tipărire a fotografiilor:

- Căutați în RightBooth Event Designer →Structura evenimentului →Imprimați fotografii
- Setări: **imprimați fotografiile realizate în timpul evenimentului la Nu**.
- Debifați: **Întrebați utilizatorul**
- Bifați: **Salvare în Activități de eveniment** - Acest lucru va determina computerul 1 să creeze fișiere de tipărire care vor fi apoi copiate în folderul dvs. partajat pentru a permite computerului 2 să le proceseze.

Dacă evenimentul dvs. este setat să trimită e-mailuri către utilizatori, pentru a împiedica computerul 1 să trimită e-mailuri:

- Setări: **Trimiteți prin e-mail videoclipurile evenimentului către: Mai târziu**
- Setări: **Trimiteți prin e-mail fotografiile evenimentului la: Mai târziu**
- Setări: **Trimiteți prin e-mail mesajele evenimentului către: Mai târziu**
- Asigurați-vă că toate opțiunile **Întrebați utilizatorul** sunt **debifate**

Acum, când se joacă evenimentul, fișierele utilizatorului și instrucțiunile de trimitere prin e-mail vor fi copiate în folderul Partajat, pentru a permite computerului 2 să le proceseze.

Pe computer 2

În →foldere/fișiere cu setări RightBooth:

- Bifați: **Setați dosarul de sarcini și publicați**
- Faceți clic pe **Modificare butonul** pentru a localiza și adăuga folderul partajat

Acest lucru va face ca RightBooth pe computerul 2 să monitorizeze folderul partajat, așteptând fișierele de evenimente create de computerul 1.

Procesul

Pe computer 1

Rulați RightBooth și jucați evenimentul. De fiecare dată când un utilizator creează un fișier, RightBooth va copia fișierul în folderul partajat.

Pe computer 2

Rulați RightBooth și faceți clic pe butonul Tasks (în fereastra principală) pentru a accesa fereastra Tasks. RightBooth va monitoriza acum folderul partajat în căutarea unor noi fișiere de utilizator create pe computerul 1. Noile aspecte de imprimare a fotografiilor și/sau fișiere de e-mail vor apărea apoi listate în fereastra de sarcini imediat ce apar în folderul partajat. Și fișierele pot fi apoi tipărite și/sau trimise prin e-mail la discreția dvs.

Controlul evenimentelor folosind comenzi vocale

Puteți configura RightBooth astfel încât să accepte comenzi vocale pentru controlul evenimentului de redare. Pentru a activa comenzile vocale, în Setările de intrare de utilizator RightBooth bifați opțiunea: Voce. Apoi, pe lângă metoda de introducere a utilizatorului aleasă (de exemplu, mouse sau ecran tactil), comenzile vocale vor fi activate și pentru toate evenimentele dvs. Pentru mai multe detalii, consultați secțiunea: Setări RightBooth Setări → Intrare utilizator Setări → Intrare vocală.

Acum trebuie să vă asigurați că evenimentul este conceput pentru comenzi vocale, după cum urmează:

În Editorul de ecran, pe fiecare ecran de eveniment în care doriți controlul comenzilor vocale, adăugați unul sau mai multe elemente de etichetă. Introduceți cuvântul sau expresia în elementul(ele) de etichetă pe care doriți să le utilizați ca comandă vocală. Apoi adăugați o acțiune de clic corespunzătoare pe elementul de etichetă.

De exemplu, dacă doriți ca RightBooth să progreseze de la ecranul de pornire la următorul ecran din eveniment, spunând „Începeți acum”:

- Adăugați un element de etichetă pe ecranul Start.
- Introduceți textul: „Începe acum” ca conținut pentru elementul de etichetă.
- Afișați proprietățile pentru elementul de etichetă și setați acțiunea Click la „Ecranul următor”.

În mod implicit, unele ecrane de evenimente au elemente de etichetă cu acțiuni de clic predefinite și, prin urmare, sunt activate automat pentru a accepta comenzi vocale. Exemplele includ:

Ecranul „Alege înregistrarea”: „Înregistrează un videoclip”, „Fă o fotografie”, „Înregistrează un karaoke” etc.

Ecranele „Opțiuni video” și „Opțiuni foto”: „Reface”, „Terminat”, „Tipărește”, „Anulează”, „Înapoi”, „Următorul” etc.

Rețineți că puteți modifica conținutul oricărui element de etichetă de pe orice ecran pentru a furniza propriile cuvinte sau expresii preferate ca comenzi vocale.

Când roștiți comenzile, recunoașterea vocală RightBooth preia intrarea vorbită de la dispozitivul de intrare implicit al microfonului Windows, așa că trebuie să vă asigurați că aveți un microfon funcțional atașat la sistem. Acest lucru poate fi configurat în Setări Windows în secțiunea: → Sunet sistem.

Pentru mai multe informații, consultați următoarele articole:

<https://www.rightbooth.com/blog/use-voice-commands-for-hands-free-control-of-your-events>

<https://www.rightbooth.com/blog/improving-voice-recognition-consistency>

Accesarea caracteristicilor RightBooth atunci când rulați alte aplicații

Este posibil să afișați și să interacționați direct cu conținutul ecranului evenimentului RightBooth în timp ce utilizați alte aplicații Windows. De exemplu: afișați o prezentare Powerpoint pe ecran complet și aveți nevoie de capacitatea de a utiliza RightBooth pentru a face o fotografie sau a înregistra un videoclip în orice moment în timpul prezentării. Folosind caracteristica de fundal transparent RightBooth, puteți afișa permanent butoanele ecranului de evenimente peste prezentarea Powerpoint, iar acestea vă vor permite să accesați funcțiile RightBooth fără a fi nevoie să părăsiți (sau să comutați activitatea în afara) prezentarea Powerpoint.

Pentru a realiza acest lucru:

- În Setări RightBooth → Start/Stop → Setup, → bifați opțiunea: Permite ecrane transparente de evenimente
- În RightBooth Settings → Security, → bifați opțiunea: Eveniment în partea de sus

Va trebui să reporniți RightBooth pentru ca aceste setări să fie aplicate. Acum trebuie să oferiți un fundal transparent unuia (sau mai multor) dintre ecranele dvs. de eveniment. Să presupunem că aveți un eveniment care le permite utilizatorilor să aleagă să înregistreze un videoclip sau să facă o fotografie. Evenimentul are un ecran de pornire care va fi editat pentru a avea un fundal transparent, după cum urmează:

- Rulați RightBooth. Pe ecranul principal, faceți clic pe „Editați” pentru a accesa Editorul de ecran
- În caseta de instrumente Screen Editor, faceți clic pe Proprietăți pentru a afișa proprietățile ecranului
- În caseta de instrumente Proprietăți ecran, selectați butonul radio Fundal cu o singură culoare.
- Faceți clic pe caseta de culoare de fundal unică pentru a afișa panoul Selector de culoare
- Folosiți glisorul „A” din panoul Selector de culoare pentru a seta valoarea canalului alfa a culorii de fundal la 0 (complet transparent).

Veți descoperi acum că aplicațiile de bază sunt atât vizibile, cât și cu care pot fi interacționate. Acum puteți muta conținutul de pe ecranul Start într-o poziție potrivită pentru suprapunere pe aplicația de bază.

Acum, când jucați evenimentul RightBooth, conținutul ecranului Start va fi afișat peste orice altă aplicație care rulează sau pe desktop, iar dacă faceți clic pe conținutul ecranului Start, vi se vor afișa ecranele ulterioare ale evenimentului RightBooth în mod normal. Apoi, după capturarea unei fotografii sau înregistrarea unui videoclip, RightBooth va reveni la afișarea ecranului de Start transparent din nou, permițându-vă să continuați să interacționați cu aplicația de bază.

Ambalare pentru evenimente

RightBooth vine cu un **Event Packager** care vă oferă o modalitate ușoară de a vă distribui fișierele de eveniment pe alte computere sau către alți utilizatori care rulează RightBooth.

Event Packager va prelua un fișier eveniment existent, împreună cu toate fișierele de conținut referite și apoi va crea un singur pachet (fișier) care conține toate fișierele necesare pentru a reda evenimentul pe un alt computer care rulează RightBooth.

Veți găsi Event Packager util în următoarele scopuri:

- Transferarea evenimentelor și conținutului pe un alt computer care rulează RightBooth.
- Efectuați copii de siguranță ale evenimentelor dvs. și ale conținutului.
- Distribuirea evenimentelor dvs. plus conținut (liber sau comercial) altor utilizatori RightBooth. Consultați declinarea răspunderii de mai jos.

Crearea unui pachet

- În RightBooth, deschideți fișierul eveniment pe care doriți să îl pachetați.
- În fereastra principală RightBooth, faceți clic pe **butonul Pachet**.
- În fereastra Pachet, alegeți opțional să includeți fișierul RightBooth Settings în pachet. Apoi faceți clic pe **butonul Creare**, alegeți un nume de fișier pentru pachetul dvs. și RightBooth va crea apoi fișierul pachetului.
- Fișierul pachetului va fi salvat în mod normal în folderul: **\\Documents\\RightBooth7\\Package** cu extensia de fișier: **.rbep**, dar sunteți liber să alegeți orice altă locație, inclusiv salvarea pe o unitate USB externă.

Puncte de remarcat:

- Un pachet este un singur fișier care conține mai multe alte fișiere.
- Când creează un pachet, RightBooth va adăuga fișierul eveniment deschis în pachet împreună cu toate fișierele de conținut referite: imagini, videoclipuri, animații, sunet, fișiere html și text.
- Dacă fișierul de eveniment împachetat conține referințe la alte fișiere de evenimente, atunci și celelalte fișiere de evenimente vor fi adăugate la același pachet împreună cu toate fișierele de conținut și evenimentele la care se face referire.
- Acest proces continuă până când toate fișierele de evenimente la care se face referire au fost adăugate în pachet. Notă: fișierele de evenimente la care se face referire le includ pe cele care sunt specificate în orice **secțiune a fluxului de evenimente**, în orice **opțiune din meniul evenimentului** și în orice **acțiune „Reda evenimentul”** care a fost definită în orice element de ecran de eveniment sau ecran de eveniment.

REȚINEȚI: Un pachet poate conține mai multe fișiere de eveniment și o mulțime de conținut, așa că poate ajunge să fie un fișier foarte mare.

Instalarea unui pachet

Notă: Pachetele pot fi instalate folosind orice ediție a RightBooth.

- Rulați RightBooth.
- În fereastra principală RightBooth, faceți clic pe **butonul Pachet**.
- În fereastra Pachet, faceți clic pe **butonul Instalare**, alegeți fișierul pachet și apoi RightBooth va despacheta și va instala toate fișierele împachetate pe computer.

Când instalați un pachet pe un computer de destinație (sau chiar pe computerul sursă):

- Toate fișierele de evenimente din pachet vor fi despachetate și plasate în folderul de evenimente al utilizatorilor actuali: **documents\rightbooth7**
- Toate fișierele de conținut la care se face referire (imagini, videoclipuri, animații, sunet, fișiere html și text) vor fi plasate în **biblioteca RightBooth Media**, în mod normal **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library** .
- Dacă un fișier la care se face referire provine din Biblioteca Media RightBooth de pe computerul sursă, atunci va fi plasat în același **folder** din Biblioteca Media RightBooth de pe computerul de destinație.
- Dacă un fișier la care se face referire provine din orice alt folder de pe computerul sursă, atunci acesta va fi plasat în Biblioteca Media RightBooth din subdosarul: **Pachet\nume_pachet**. unde **pachet_nume** este numele fișierului care a fost folosit pentru a crea pachetul.
- Dacă pachetul conține un fișier Setări, destinatarul va fi întrebat dacă dorește să instaleze și setările pe dispozitiv. Aceasta va suprascrie setările curente RightBooth de pe dispozitiv. Procedând astfel, unele setări pot fi incorecte, cum ar fi numele camerei web, numele imprimantei și calea folderului pentru salvarea fișierelor de eveniment, așa că după instalarea pachetului ar trebui să vizitați Setările RightBooth și să verificați relevanța Camerelor, Imprimantelor și folderelor/Fișierelor. .

Iată un exemplu pentru a explica ce se întâmplă:

- Aveți un fișier de eveniment numit **videorecorder**
- Acest fișier eveniment include imaginea: **c:\images\myphoto.jpg**
- Creați un pachet din acest fișier eveniment, numindu-l **videorecorderpack**

Când acest pachet este instalat:

- Fișierul de eveniment **videorecorder** este dezambalat din fișierul videorecorderpack și plasat în folderul de destinație: **documents\rightbooth7**
- Fișierul **myphoto.jpg** este dezambalat din fișierul videorecorderpack și este plasat în folderul de destinație: **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Package\videorecorderpack**
- Fișierul de eveniment videorecorder instalat este apoi modificat pe computerul de destinație, astfel încât toate referințele la fișierele de conținut din fișierul de eveniment să indice noile locații pentru fișierele instalate.

IMPORTANT : Când un pachet este instalat, orice fișiere din pachet care sunt deja prezente pe computerul țintă vor fi suprascrise. **Notă: utilizatorului i se va oferi opțiunea de a anula instalarea înainte de a continua.**

Din acest motiv, dacă intenționați să vă distribuiți pachetul altor utilizatori RightBooth, ar trebui să vă uitați să acordați fișierelor de evenimente incluse nume destul de unice înainte de a crea un pachet care le conține. De asemenea, ar trebui să dați fișierului pachetului dvs. un nume de fișier unic.

Vă rugăm să rețineți că dacă instalați pachetul pe același computer pe care a fost creat inițial, atunci fișierele de evenimente sursă vor fi modificate și suprascrise (așa cum a fost descris anterior). Deci, dacă intenționați să testați programul de instalare a pachetului pe același computer, este posibil să doriți să faceți o copie de rezervă a fișierelor de eveniment originale înainte de a instala pachetul. Sau mai bine, testați întotdeauna programul de instalare a pachetelor pe un alt computer.

Sugestii pentru cele mai bune practici

Dacă intenționați să distribuiți un pachet altor utilizatori RightBooth, poate fi recomandabil să:

- denumiți fișierele dvs. de eveniment și fișierul pachetului cu nume destul de unice pentru a reduce șansa de a suprascrie fișierele de eveniment ale oricărui utilizator destinat și fișierele pachet care au același nume de fișier.
- înainte de a proiecta orice eveniment pe care intenționați să le împachetați, obișnuiți-vă să vă creați propriul (dosare) sub-unic(e) în Biblioteca Media RightBooth și plasați toate imaginile, videoclipurile, animațiile, fișierele de sunet, html și text în sub-unic. folder(e), adică toate fișierele de conținut personal pe care intenționați să le utilizați în designul evenimentului.
- apoi, atunci când proiectați fișierele de eveniment, în loc să includeți fișiere din locuri aleatorii și foldere de pe computer, planificați întotdeauna să includeți TOATE fișierele de conținut la care faceți referire din Biblioteca Media RightBooth.

Iată un exemplu:

Să presupunem că conduceți o afacere de furnizare de materiale foto **Snaporama** (nume inventat!) și intenționați să distribuiți pachetele dvs. RightBooth altor utilizatori. Iată câteva sugestii pentru a vă organiza abordarea unică a ambalajului:

- Creați folderul: **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Images\Snaporama** . Plasați toate fișierele dvs. de imagine (adică cele pe care intenționați să le utilizați în designul evenimentului) în acest folder. Rețineți că puteți crea și utiliza alte subdosare în cadrul acestui folder dacă doriți.
- Creați folderul: **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Videos\Snaporama** . Plasați toate fișierele dvs. video și de animație (adică cele pe care intenționați să le utilizați în designul evenimentului) în acest folder. Rețineți că puteți crea și utiliza alte subdosare în cadrul acestui folder dacă doriți.
- Creați folderul: **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Snaporama** . Plasați orice alte fișiere pe care intenționați să le utilizați în evenimentele dvs. în acest dosar. De exemplu, fișiere text, clipuri audio, fișiere html etc. Rețineți că puteți crea și utiliza mai multe subdirectoare în acest folder dacă doriți.
- Când salvați fișierele evenimentului, asigurați-vă că acestea sunt salvate cu nume de fișiere destul de unice. În exemplul nostru, puteți alege să includeți numele companiei dvs. în numele fișierelor evenimentului. Deci, să presupunem că creați un pachet care conține două evenimente: un eveniment de chestionar și un eveniment de captură foto, puteți denumi fișierele de eveniment: **Snaporama-questionnaire.rbe** și **Snaporama-photo-capture.rbe**
- Când salvați fișierul pachet, asigurați-vă că este salvat cu un nume de fișier destul de unic. În exemplul nostru, puteți numi fișierul pachetului: **Snaporama-questionnaire-and-photos.rbep**

Amintiți-vă: Numirea fișierelor în acest fel va reduce probabilitatea de a suprascrie orice fișiere din Biblioteca Media de pe computerul destinatarului.

Declinare

a

răspunderii

Dacă intenționați să distribuiți design-urile pentru evenimentele dvs. altor utilizatori RightBooth, atunci evenimentele dvs. ar trebui să includă numai conținut despre care știți că poate fi distribuit gratuit, cu alte cuvinte, este material pe care fie îl dețineți, este fără drepturi de autor sau are permisiunea creator de conținut să fie distribuit gratuit. Vi se va cere să fiți de acord să vă asumați întreaga responsabilitate pentru

pachetele dumneavoastră înainte de a le crea și Aire Valley Software nu va fi considerat responsabil, răspunzător sau răspunzător pentru nicio problemă care decurge din decizia dumneavoastră de a distribui material cu drepturi de autor.

Trimiterea fișierelor pe WhatsApp

RightBooth interacționează cu interfața browserului web WhatsApp pentru a permite utilizatorilor să trimită fișiere de evenimente către orice cont WhatsApp.

În primul rând, trebuie să creați un dispozitiv conectat WhatsApp pentru RightBooth (consultați Setări → Social Media → WhatsApp).

Când ați configurat un dispozitiv conectat WhatsApp, elementul browserului web RightBooth va afișa contul WhatsApp conectat pe ecranele dvs. de eveniment „Trimiteți la WhatsApp” ori de câte ori ați ales să includeți opțiunea „Trimiteți la WhatsApp” în evenimentele dvs.

Pentru mai multe informații despre cum să vă proiectați evenimentul pentru a utiliza funcția WhatsApp, consultați videoclipurile de instruire RightBooth la: <https://www.rightbooth.com/training-videos.html>

Încărcarea fișierelor RightBooth pe site-urile de rețele sociale

Folosind setările RightBooth „Copiere fișiere” și instrumentele externe de automatizare a serviciului web, este posibil să publicați fișierele create de RightBooth pe site-uri de social media, cum ar fi Facebook și YouTube, astfel încât să poată fi vizualizate imediat de participanții la eveniment folosind dispozitivele lor personale (de exemplu, telefoane și tablete). Aici explicăm cum să utilizați stocarea în cloud și un instrument de automatizare a serviciului web pentru a publica fișiere RightBooth într-un cont Facebook.

Pasul 1 - Obțineți un spațiu de stocare în cloud

Acum există o mulțime de companii care oferă spațiu de stocare gratuit pe web pentru salvarea fișierelor pe servere de internet la distanță care pot fi accesate public prin diferite browsere web și aplicații web. La momentul redactării acestui articol, DropBox (www.dropbox.com) oferă 2 Gb de spațiu de stocare gratuit, Google Drive (www.drive.google.com) 15 Gb și Microsoft Onedrive (www.onedrive.live.com) 15 Gb.

Pur și simplu creați un cont cu unul (sau mai mulți) dintre acești furnizori pentru a obține spațiul de stocare gratuit în cloud și asigurați-vă că instalați aplicația client a furnizorului. Aceasta va crea un folder local pe hard disk, care este sincronizat cu folderul de stocare în cloud. Apoi, orice fișier pe care îl copiați în folderul local de stocare în cloud va fi încărcat automat în folderul de stocare în cloud asociat.

Pasul 2 - Configurați RightBooth pentru Cloud Storage

Puteți configura RightBooth astfel încât de fiecare dată când este creat un nou fișier de eveniment, o copie a acestuia să fie adăugată în folderul local de stocare în cloud și apoi să fie încărcată automat în locația de stocare cloud asociată de pe Web. Consultați secțiunea **Dosar de ieșire Setări** pentru cum să configurați RightBooth pentru copierea fișierelor într-un folder local de stocare în cloud.

Pasul 3 - Configurați automatizarea serviciului web pe Facebook

Există o serie de servicii web gratuite disponibile care vă permit să conectați diferite servicii web împreună pentru a realiza diverse sarcini, cum ar fi copierea fișierelor dintr-un folder de stocare în cloud într-un cont Facebook sau YouTube.

Un astfel de serviciu este IFTTT (www.ifttt.com), o abreviere a lui **If This Then That** . Creați un cont IFTTT gratuit, apoi folosind interfața simplă furnizată pe site-ul IFTTT, creați o rețetă personală pentru a copia fișiere din folderul de stocare în cloud ales în folderul Fotografii dintr-un cont Facebook ales.

Rezultatul final va fi un proces simplu de automatizare în doi pași, care va copia fiecare fișier de stocare în cloud încărcat într-un dosar Fotografii al utilizatorilor Facebook.

Odată configurate, fișierele create într-un eveniment RightBooth vor fi automat:

- copiat în folderul de stocare local DropBox
- încărcat în folderul DropBox Public cloud
- copiate în folderul Fotografii al contului de Facebook desemnat, unde pot fi vizualizate de participanții la eveniment.

Trimiterea fișierelor pe YouTube

Momentan, IFTTT nu acceptă trimiterea de fișiere pe YouTube. Dacă aveți nevoie de această caracteristică, luați în considerare abordarea de mai sus și, în Pasul 3, utilizați serviciul alternativ de automatizare **Zapier**, disponibil la <https://zapier.com>

Efectuarea de modificări de la distanță la evenimentele RightBooth

Utilizarea funcțiilor de modificări de la distanță din RightBooth permite aplicației să monitorizeze un anumit folder de „modificări” de pe computer în căutarea unui „fișier de modificări”. Acesta este un fișier text care conține „instrucțiunile de modificare” care va determina RightBooth să modifice conținutul fișierului eveniment redat în prezent. Dosarul de modificări poate conține, de asemenea, fișiere imagini și video noi sau actualizate, pe care RightBooth poate fi instruit să le afișeze în fișierul evenimentului de redare.

Prin urmare, funcția Modificări la distanță vă oferă un sistem flexibil pentru actualizarea evenimentelor cu conținut nou „din mers”. Și dacă „dosarul de modificări” desemnat este un folder de stocare în cloud partajat, cum ar fi un dosar Google Drive, atunci devine posibil să vă schimbați evenimentele de redare dintr-o locație de la distanță.

Vom explica cum se face acest lucru printr-un exemplu.

Conduceți o afacere de închiriere de săli de petrecere și aveți un număr de camere în diferite locații din țară, care pot fi rezervate pentru evenimente precum zile de naștere și aniversari. În fiecare dintre locațiile dvs. aveți RightBooth rulând pe o cabină video instalată permanent, permițând invitaților la petrecere să înregistreze mesaje video și fotografii pentru gazdă.

Vă place să personalizați evenimentele RightBooth, astfel încât să editați întotdeauna evenimentul pentru a include numele și o fotografie a gazdei petrecerii. De exemplu, pentru o anumită rezervare la una dintre locațiile dvs. aveți un fișier de eveniment numit „gazdă”. În acest fișier eveniment, editați ecranul Start adăugând un element de etichetă care spune:


'Bine ați venit la petrecerea de pensionare a lui John!!'

Și includeți și o fotografie a lui John pe ecranul Start conținută într-un articol de imagine.

Săptămâna următoare, aceeași locație este rezervată pentru împlinirea a 40 de ani a lui Jill. Acum descoperiți că trebuie să vă vizitați fizic locația și să editați fișierul eveniment RightBooth, schimbând mesajul articolului de etichetă și înlocuind elementul imagine al lui John cu o imagine a lui Jill. Cu toate acestea, există o modalitate mai ușoară de a face aceste modificări fără a fi nevoie să vă deplasați în locațiile dvs., folosind funcția RightBooth Remote Changes.

Continuând cu exemplul nostru, la locația gazdă, efectuați următoarele:

- Configurați RightBooth pentru modificări de la distanță
- Vizitați secțiunea Foldere/Fișiere din Setări RightBooth.

- Bifați opțiunea: „ **Permite modificări de la distanță**” .
- Utilizați butonul  pentru a localiza un folder pe sistem care va fi utilizat pentru actualizarea de la distanță a instrucțiunilor și fișierelor. După cum am menționat, dacă alegeți un folder care este un folder de stocare în cloud local, veți putea apoi să schimbați conținutul acestui folder de la distanță folosind același cont de stocare în cloud și, prin urmare, veți putea afecta evenimentul RightBooth de la distanță.

Configurați fișierul evenimentului gazdă pentru modificări de la distanță

- Deschideți fișierul eveniment gazdă.
- În RightBooth, accesați secțiunea Proiectare eveniment și uitați-vă la fila Tip eveniment. Aici, bifați opțiunea: Permite modificări de la distanță. Acest lucru va permite fișierului de eveniment ales să accepte modificări de la distanță.

Denumiți elementele de pe ecran care urmează să fie modificate

Continuând cu exemplul nostru, pe ecranul Start al evenimentului gazdă, selectați elementul de etichetă care conține mesajul personal. Afișați caseta de instrumente Proprietate și adăugați un nume pentru elementul de etichetă folosind proprietatea Nume. În acest exemplu vom numi elementul de etichetă: „**event-message**” .

Din nou, pe ecranul Start, selectați elementul de imagine care conține elementul de imagine personal și, de asemenea, dați-i un nume. De data aceasta o vom numi: „**image-eveniment**” .

Sistemul dvs. este acum gata să accepte modificări de la distanță.

Efectuarea unei actualizări de la distanță

Din locația de acasă, acum doriți să schimbați evenimentul de la distanță de la **John** la **Jill** .

Obțineți o fotografie a lui Jill (în exemplul nostru: jill.png) și plasați acest fișier în folderul local de stocare în cloud. Fișierul va fi apoi încărcat automat în cloud și descărcat în folderul de stocare în cloud de pe sistem din locația dvs. de la distanță.

Rulați NotePad și tastați următoarele rânduri:

```
Event-message=Bine ați venit la petrecerea de 40 de ani a lui Jill!  
Eveniment-image=jill.png
```

Acum salvați acest fișier în folderul dvs. local de stocare în cloud folosind numele de fișier rezervat: **rb6changes.txt** .

Acest fișier va ajunge apoi către sistemul dvs. de la distanță, din nou datorită software-ului de serviciu cloud ales.

Pe sistemul de la distanță, când rulați RightBooth și redați evenimentul, înainte de a afișa ecranul de pornire al evenimentului, RightBooth va deschide automat fișierul rb6changes.txt și va efectua apoi înlocuirile de conținut specificate pentru orice elemente de text, imagine și video numite din eveniment. Și deoarece RightBooth revine periodic (sau expiră) la ecranul Start în timpul sesiunii de redare, va continua să modifice conținutul evenimentului de fiecare dată când modificați fișierul rb6changes.txt.

Dacă aveți un număr de locații la distanță și doriți să modificați conținut diferit de eveniment în fiecare locație, pentru a evita orice confuzie, pur și simplu configurați RightBooth în fiecare locație pentru a monitoriza un subdosar diferit din folderul de stocare în cloud partajat. În acest fel, fiecare folder poate avea propriul său fișier rb6change.txt.

Specificarea unui nume de folder de evenimente

Poate doriți să modificați folderul în care evenimentul RightBooth la distanță va salva toate fotografiile și videoclipurile utilizatorilor. Pentru a face acest lucru, trebuie să adăugați o altă linie în fișierul rb6change.txt cu fraza cheie:

nume-dosar-eveniment

urmat de numele folderului necesar. Deci, continuând cu exemplul nostru, puteți adăuga ceva de genul acesta:

event-folder-name=jills40birthday

Așa că acum toate fotografiile și videoclipurile Jills vor fi salvate într-un folder separat de pe sistemul dvs. de la distanță și nu vor fi amestecate cu fișierele Johns.

Notă: Nu uitați să utilizați caracterul „=” în toate definițiile de conținut din fișierul rb6change.txt.

Crearea unui DVD cu înregistrările dvs

Există o serie de aplicații disponibile pentru a vă permite să luați înregistrările și să creați un fișier de film potrivit pentru inscripționarea pe DVD, inclusiv crearea unui meniu DVD interactiv. Iată doar câteva de luat în considerare:

MAGIX Movie Edit Pro

<https://www.magix.com/gb/video/movie-edit-pro/>

DVDStyler

<http://www.dvdstyler.org/en/>

WinX DVD Autor

<https://www.winxdvd.com/dvd-author/>

DVD Flick

<http://www.dvdflick.net>

Editor video VideoPad – Software NCH

<http://www.nchsoftware.com/videopad/>