



# **Система управления контентом Lumien Digital Signage**

**Инструкция пользователя**

# Содержание

<b>Раздел 1</b>	<b>Обзор системы.</b>	<b>1</b>
1.1	Вступление.	1
1.2	Свойства	1
1.3	Применение	2
<b>Раздел 2</b>	<b>Доступ к системе.</b>	<b>3</b>
2.1	Рабочая среда.	3
2.2	Авторизация.	3
<b>Раздел 3</b>	<b>Быстрый запуск.</b>	<b>4</b>
<b>Раздел 4</b>	<b>Стартовая страница.</b>	<b>8</b>
<b>Раздел 5</b>	<b>Быстрая публикация.</b>	<b>9</b>
5.1	ЭТАП 1: Шаблон	9
5.2	ЭТАП 2: Список воспроизведения.	10
5.3	ЭТАП 3: Публикация.	11
<b>Раздел 6</b>	<b>Мультимедиа.</b>	<b>14</b>
6.1	Изображение.	14
6.1.1	Загрузка изображений.	14
6.1.2	Библиотека изображений.	16
6.2	Видео	18
6.2.1	Загрузка видео.	18
6.2.2	Библиотека видео.	19
6.3	Музыка	21
6.3.1	Загрузка музыки.	21
6.3.2	Библиотека музыки.	21
6.4	Динамический текст.	23
6.4.1	Создание RSS канала.	23
6.4.2	Создание WEB контента.	23
6.4.3	Динамическая текстовая библиотека	24
6.5	Прямые трансляции.	25

6.5.1	Создание трансляции.....	25
6.5.2	Библиотека трансляций.....	25
6.6	Слайды.....	26
6.6.1	Создание слайдов.....	26
6.6.2	Библиотека слайдов.....	32
6.7	Раздел сенсорных функций.....	33
6.7.1	Загрузка сенсорных приложений.....	33
6.7.2	Сенсорные приложения.....	33
6.8	Динамическая таблица.....	35
6.8.1	Создание динамической таблицы.....	35
6.8.2	Библиотека динамических таблиц.....	37
6.9	Раздел APK.....	39
6.9.1	Загрузка APK файлов.....	39
6.9.2	Библиотека APK.....	39
6.10	Рекламодатель.....	41
6.10.1	Регистрация нового рекламодателя.....	41
6.10.2	Управление рекламодателем.....	42
6.10.3	Медиафайлы рекламодателя.....	42
<b>Раздел 7</b>	<b>Меню "Программа".....</b>	<b>44</b>
7.1	Шаблон.....	44
7.1.1	Создание шаблонов.....	45
7.1.2	Импорт шаблона.....	48
7.1.3	Библиотека шаблонов.....	49
7.2	Список воспроизведения.....	50
7.2.1	Создание списков воспроизведения.....	50
7.2.2	Библиотека списков воспроизведения.....	55
7.3	Бегущая строка.....	57
7.3.1	Создание бегущей строки.....	57
7.3.2	Библиотека бегущих строк.....	58
7.4	Публикация.....	59
7.4.1	Новая публикация.....	59
7.4.2	Повторная публикация.....	62

7.4.3	Очистка проигрывателя.....	62
7.5	Проверка программы.....	64
<b>Раздел 8</b>	<b>Сенсорные функции.....</b>	<b>65</b>
8.1	Меню сенсорных функций.....	65
8.1.1	Создание сенсорных программ.....	65
8.1.2	Управление сенсорными программами.....	74
8.2	Публикация сенсорных приложений.....	76
8.3	Проверка сенсорных приложений.....	78
<b>Раздел 9</b>	<b>Проигрыватель.....</b>	<b>79</b>
9.1	Меню проигрывателя.....	79
9.1.1	Группы проигрывателей.....	80
9.1.2	Регистрация проигрывателей.....	81
9.1.3	Настройки проигрывателя.....	82
9.1.4	Расписание проигрывателя.....	90
9.1.5	Пароль проигрывателя.....	92
9.1.6	Архивирование данных.....	92
9.2	Меню состояния проигрывателей.....	94
9.2.1	Статус проигрывателя.....	94
9.2.2	Удаленное управление.....	95
<b>Раздел 10</b>	<b>Журналы отчетов.....</b>	<b>97</b>
10.1	Пользовательские операции.....	97
10.2	Меню событий проигрывателя.....	97
10.3	Обзор онлайн проигрывателей.....	98
<b>Раздел 11</b>	<b>Меню "Настройки".....</b>	<b>99</b>
11.1	Организация.....	99
11.1.1	Создание организаций .....	100
11.1.2	Редактирование организаций.....	101
11.2	Пользователь.....	102
11.2.1	Новый пользователь.....	102
11.2.2	Подробности пользователя.....	104
11.2.3	Пароль пользователя.....	105
11.2.4	Проигрыватели пользователей.....	106

11.3	Политики.....	108
11.3.1	Создание политики.....	108
11.3.2	Редактирование политики.....	109
11.4	Системные файлы.....	109
11.4.1	Добавление проигрывателей.....	110
11.4.2	Удаление проигрывателей.....	110
11.5	Конфигурация системы.....	111
11.5.1	Ярлыки проигрывателя.....	111
11.5.2	Методы проверки программ.....	112
11.5.3	Конфигурация списка воспроизведения.....	114
11.5.4	Настройка погоды.....	114
11.5.5	Настройка шрифта.....	116
11.5.6	Включение редактирования ID проигрывателя.....	116
11.6	Резервное копирование системы.....	117
<b>Раздел 12</b>	<b>Статистика.....</b>	<b>119</b>
12.1	Журнал воспроизведения.....	119
12.2	Параметры выставления счетов.....	119
<b>Раздел 13</b>	<b>Дополнение.....</b>	<b>121</b>
13.1	Глоссарий.....	121
13.2	Переадресация портов.....	122

# Раздел 1 Обзор системы

## 1.1 Вступление

Система управления контентом Lumien Digital Signage (далее: LDS) разработана на основе структуры Браузер/Сервер (далее B/S) и технологий управления распределенной сетью, обеспечивая идеальное кроссплатформенное решение. Система развернута на платформе Windows или Linux и может хорошо работать с X86, Android и встроенными терминалами, с интегрированным управлением дисплейными терминалами, такими как рекламные дисплеи, полноцветные светодиодные дисплеи, стены с ЖК-дисплеями и обычные ЖК-телевизоры.

## 1.2 Свойства

- Поддержка нескольких типов носителей, включая изображения, видео, музыку, RSS каналы, слайды, сенсорные приложения, веб, текст, APK-приложения и динамическую таблицу.
- Может отображаться логотип, мгновенные сообщения, дата / время / неделя в реальном времени.
- Поддержка фонового изображения и цвета фона.
- Интерактивные кнопки позволяют пользователям быстро переключаться между контентом всего одним нажатием.
- Динамическая таблица обновляет отображение в режиме реального времени без повторной загрузки программы.
- Поддержка полноэкранной и настраиваемой многозонной презентации по желанию пользователя.
- Редактор с функцией drag and drop делает редактирование контента интуитивно понятным.
- Функции слайдов: IMP, синхронизация музыки и фоновая музыка, заменяют традиционные световые вывески и плакаты.
- Лаконичный интерфейс публикации программы позволяет вам легко упорядочивать содержимое и время его воспроизведения, последовательность, частоту и местоположение.
- Благодаря интеллектуальному расписанию содержимое может воспроизводиться по циклу или в определенное время. В часы простоя может инициироваться выключение.
- Вы можете опубликовать свою программу немедленно или в указанную вами дату и время.
- Содержимое можно обновлять удаленно, импортировать или считывать непосредственно с USB-диска на месте.
- Предварительный просмотр программы и многоступенчатый механизм проверки обеспечивают правильность и точность доставки информации.
- Благодаря гибкому механизму управления классификацией, проигрывателями можно управлять в организациях и группах, пользователям могут быть предоставлены различные разрешения.
- Сведения о рекламодателе, сопутствующий контент, ценовые стратегии и журналы воспроизведения - все это в пределах вашей досягаемости для удобства управления клиентами.
- Возобновление точки останова, загрузка по времени и контроль пропускной способности помогают более эффективно использовать сетевые ресурсы.
- Мощная функция включения / выключения времени в течение нескольких периодов обеспечивает автоматическую работу.
- Такие операции проигрывателя, как регулировка громкости воспроизведения, изменение экрана дисплея, перезагрузка и переход в спящий режим, могут быть выполнены удаленно всего одним щелчком мыши.
- Возможность удаленно наблюдать за проигрывателями в режиме реального времени, предоставление различных отчетов о ходе работы.

Мониторинг работоспособности используется для своевременного оповещения об отказе.

Удаленное обновление и интеллектуальный DNS делают эксплуатацию и техническое обслуживание более удобными.

Поддерживаются развертывания в сети WAN / LAN / VPN / WiFi / 3G и в разных регионах.

Настраивается под ваши конкретные потребности и будет легко масштабироваться

## 1.3 Применение

Для проекта с широкой географией рекомендуется использовать Lumien Digital Signage для компиляции программ и распространения контента среди плееров через сеть WAN, LAN, VPN, WiFi или 3G. Обладая широкими возможностями удаленного управления, LDS особенно подходит для развертывания крупных и сверхмасштабных сетей и может быть легко масштабирована по мере роста вашего бизнеса. Сейчас данное решение широко используется в области средств массовой информации, финансов, коммуникаций, транспорта, общественного питания, гостиниц и предприятий.

# Раздел 2 Доступ к системе

## 2.1 Рабочая среда

Минимальные требования к аппаратному комплексу для развертывания системы LDS:

- Оперативная память: 2G или более
- Место на жестком диске: 500G или более

## 2.2 Авторизация

Основанная на структуре B/S, LDS работает прямо в веб-браузере и не требует установки клиента. Разрешено входить в систему в любом месте с помощью подключенного к сети компьютера и вашего имени пользователя и пароля.

1. В адресной строке браузера введите IP-адрес сервера, напр. <http://192.168.0.x:8088/cdms/>, и нажмите **Enter**, чтобы открыть интерфейс входа в систему.



Номер порта: 8088.

2. Выберите предпочитаемый вами язык работы.
3. Введите свое имя пользователя, пароль и код безопасности.
4. Нажмите Войти, чтобы войти в LDS, и нажмите Сброс, чтобы повторно ввести необходимую информацию. При запущенной системе LDS вы можете нажать Выход, чтобы завершить работу.



# Раздел 3 Быстрый запуск

Здесь дается краткое руководство по использованию LDS для публикации программ и управления пользователями и проигрывателями. Более подробные объяснения будут даны в следующих главах.

## 1 Создание организаций

1. Выберите **Настройки меню** -----> **Организация**, чтобы отобразить дерево организации.

2. Нажмите кнопку **Создать**, чтобы добавить новую организацию.

См. Главу 11.1 Организация.



## 2 Регистрация проигрывателей

1. Нажмите меню **Проигрыватель**, чтобы открыть страницу управления плеером.

2. Нажмите кнопку **Создать**, чтобы зарегистрировать информацию о новых проигрывателях.

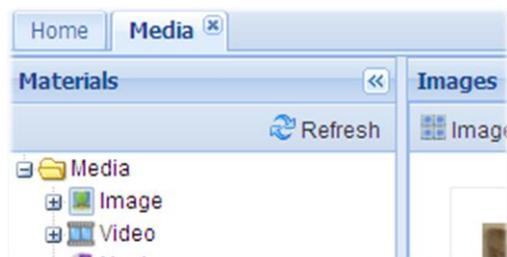
Player Name	Organization	Group	Player ID	S/N	3G Card	Software	Created By	Update Time
0E500003	System			0E500003			sa	2014-5-13 16:41:13
0E500002	System			0E500002			sa	2014-5-13 16:41:13
0E500001	System			0E500001			sa	2014-5-13 16:41:13

См. раздел 9.1 Меню проигрывателя

## 3 Подготовка медиафайлов

1. Перейдите в меню **Мультимедиа**.
2. Щелкните изображение на левой панели навигации.
3. Нажмите **Загрузить**, чтобы загрузить изображения, требуемые для работы.
4. Загрузите видео и другие медиафайлы таким же образом.

См. раздел 6 Мультимедиа



## 4 Создание шаблонов

1. Выберите в меню **Программа > Шаблон**.
2. Выберите тип шаблона на левой панели.
3. Нажмите кнопку **Создать**, чтобы выбрать операционную систему проигрывателя.
4. Введите необходимую информацию, а затем разработайте макет.

См. раздел 7.1 Шаблон



## 5 Компиляция программ

Программы формируются с помощью списков воспроизведения или бегущей строки.

### • Создать список воспроизведения

1. Выберите в меню **Программа > Список воспроизведения**.
2. Нажмите кнопку **Создать**.
3. Выберите шаблон, который вы разработали на шаге 4.
4. Добавьте медиафайлы в шаблон и выполните настройки воспроизведения.
5. Нажмите кнопку **Сохранить..**



### • Создание бегущей строки

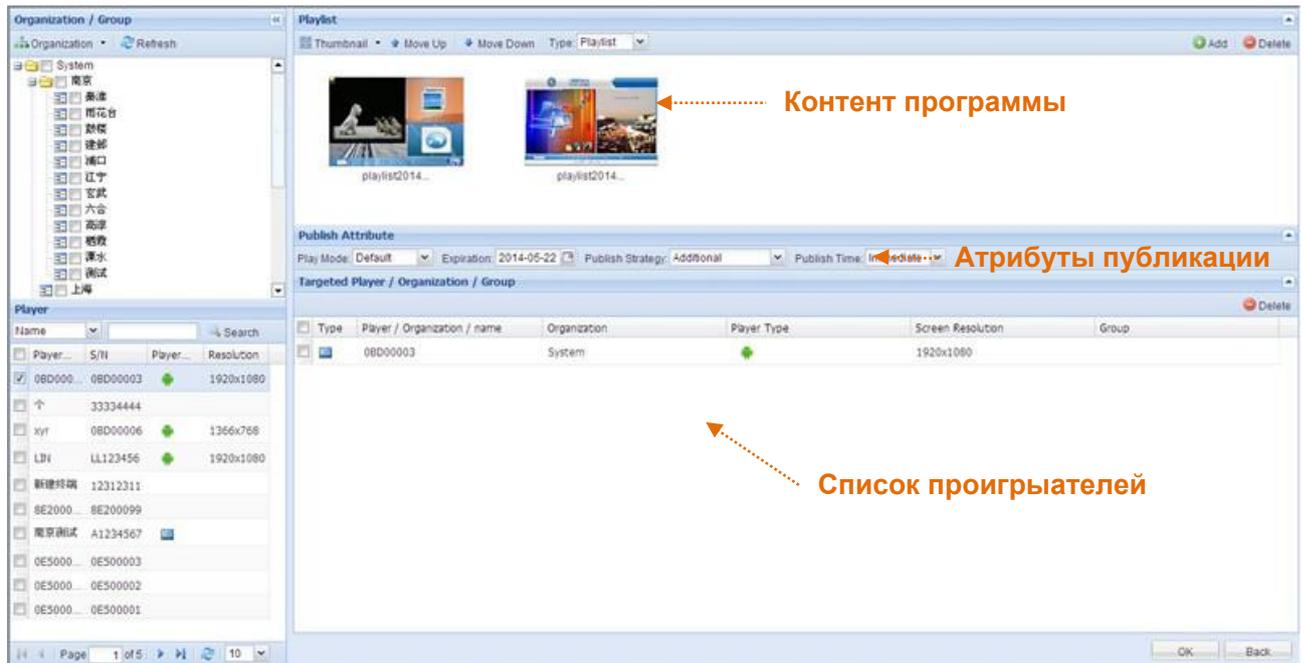
1. Выберите меню **Программа > Бегущая строка**.
2. Нажмите кнопку **Создать**.
3. Введите текст в поле бегущей строки и задайте его формат.
4. Нажмите кнопку **Сохранить..**



См. разделы 7.2 Список воспроизведения и 7.3 Бегущая строка

## 6 Публикация программ

1. Нажмите меню **Программа > Опубликовать** или кнопку **Опубликовать** сразу после завершения работы с программой, чтобы открыть страницу публикации.
2. Выберите тип программы, список воспроизведения или бегущая строка.
3. Нажмите **Добавить**, чтобы добавить списки воспроизведения или бегущие строки, которые вы хотите опубликовать для проигрывателей.
4. Установите атрибуты публикации, включая режим воспроизведения и расписание.
5. Выберите целевые проигрыватели.
6. Нажмите кнопку **ОК**.

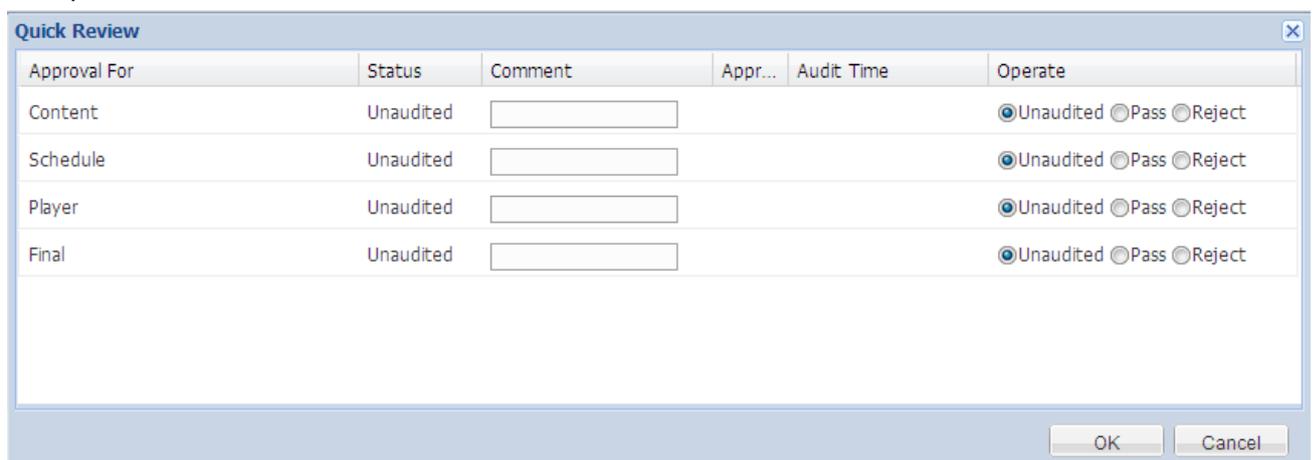


См. раздел 7.4 Публикация

## 7 Проверка приложений

Проверка программ осуществляется двумя способами:

- Выберите меню **Программа > Проверка**, а затем нажмите **Быстрый просмотр** в столбце подтверждения.
- Нажмите **Сообщение** в правом верхнем углу страницы, а затем нажмите **Быстрый просмотр** на странице **Расписания**.



Пропустите этот шаг, если стратегия утверждения не настроена. См. раздел 7.5 Проверка приложений.

## 8 Сопровождение

### ■ Пользователи

1. Чтобы создать политики с определенными разрешениями, нажмите меню **Система > Политика**, а затем кнопку **Создать**.
2. Чтобы назначить пользователям разные политики организации, выберите меню **Система > Пользователь**, а затем кнопку **Новый**.
3. Чтобы отредактировать данные пользователя, пароль или распределить проигрыватели, щелкните правой кнопкой мыши на указанном пользователе, а затем выберите параметры во всплывающем меню.

См. раздел 11.2 Пользователь и 11.3 Политики.

### ■ Проигрыватели

- Чтобы зарегистрировать проигрыватель, нажмите меню **Проигрыватель**, а затем кнопку **Создать**.
- Чтобы просмотреть статус плеера, выберите меню **Проигрыватель > Статус**.
- Чтобы управлять проигрывателями удаленно, нажмите меню **Проигрыватель > Статус**, а затем кнопку **Еще**.

См. раздел 9 Проигрыватель

### ■ Клиенты

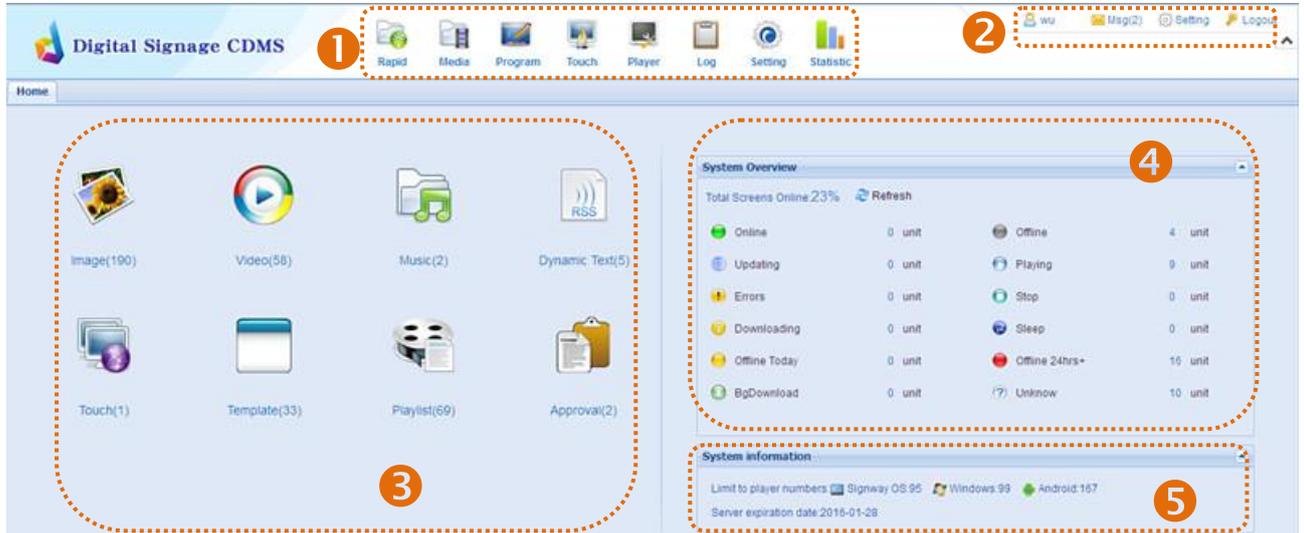
Пользователи рекламодателя могут входить в CDMS со своими учетными записями и паролями для просмотра своих медиафайлов и статистики воспроизведения контента.

- Учетная запись рекламодателя – Сначала нажмите меню **Система > Пользователь**, а затем кнопку **Создать**, чтобы создать пользователя рекламодателя. Затем перейдите в раздел **Медиа > Рекламодатель** и нажмите **Создать**, чтобы зарегистрировать информацию о рекламодателе.
- Рекламодатель Медиа – Перейдите в **Медиа > Рекламодатель**, затем щелкните правой кнопкой мыши на рекламодателе и выберите **Подробный материал** для просмотра изображений и видео рекламодателей.
- Стратегия ценообразования – Перейдите в раздел **Статистика > Параметры** выставления счетов, нажмите **Создать**, чтобы создать новую стратегию, и щелкните по названию стратегии, чтобы отредактировать ее содержимое.

См. раздел 6.10 Рекламодатель

# Раздел 4 Стартовая страница

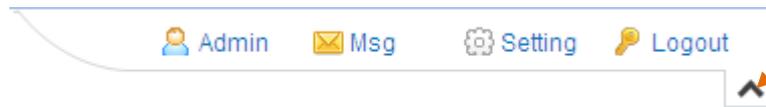
Домашняя страница появляется после входа в систему.



- 1** Строка меню – обеспечивает доступ ко всем функциям LDS, которые будут подробно объяснены с раздела 5 по 12



- 2** Системная информация – показывает текущую учетную запись пользователя и мгновенные сообщения и позволяет выполнить пользовательские настройки или выйти из системы.



Нажмите, чтобы скрыть или показать панель

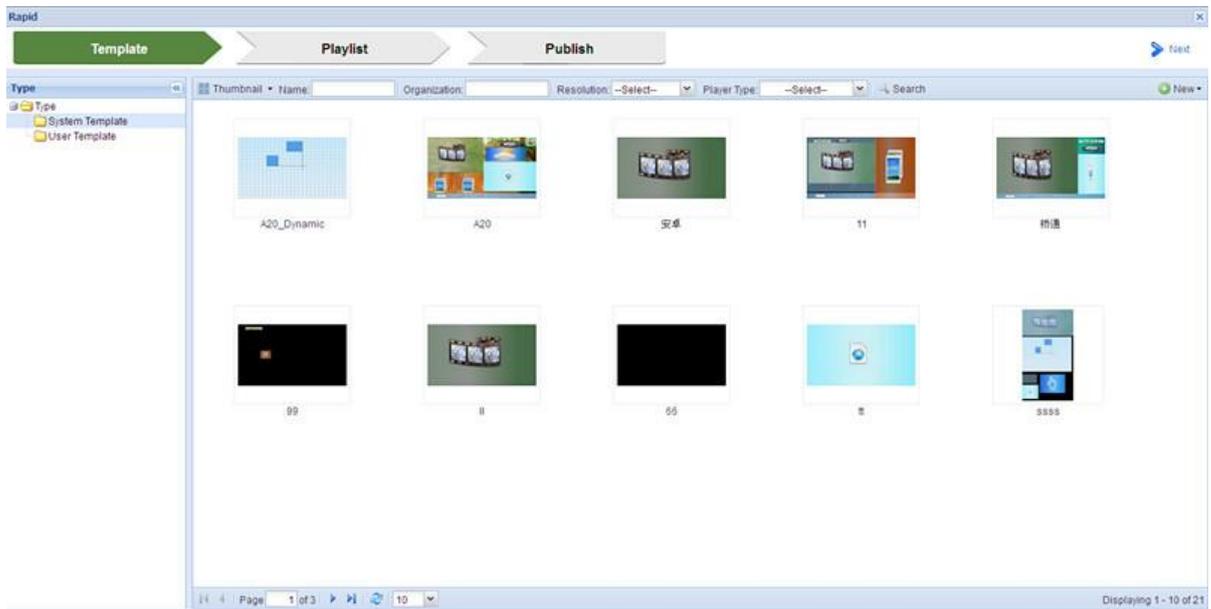
- 3** Функциональные блоки – обеспечивает быстрый доступ к часто используемым функциям.
- 4** Обзор системы – предоставляет текущее состояние проигрывателей и информацию об исключениях.
- 5** Системная информация – показывает ограничение количества проигрывателей и срок действия системы управления.

# Раздел 5 Быстрая публикация

Нажатие на меню **Быстрый запуск** запускает процесс быстрой публикации, позволяя быстро создать и опубликовать программу.

## 5.1 ШАГ 1: Шаблон

Подготовьте шаблон перед компиляцией программы. Шаблон определяет расположение содержимого на вашем экране, разделяя экран на зоны для различного содержимого, такие как зона изображений и зона видео.



Выберите шаблон, который вы хотите использовать, из списка и нажмите **Далее**, чтобы перейти к следующему шагу. Вы также можете создавать свои собственные шаблоны.

1. Выберите тип шаблона на левой панели. Затем нажмите кнопку **Создать** и выберите операционную систему проигрывателя из выпадающего меню.
2. Введите необходимую информацию в следующем окне.

**New Template**

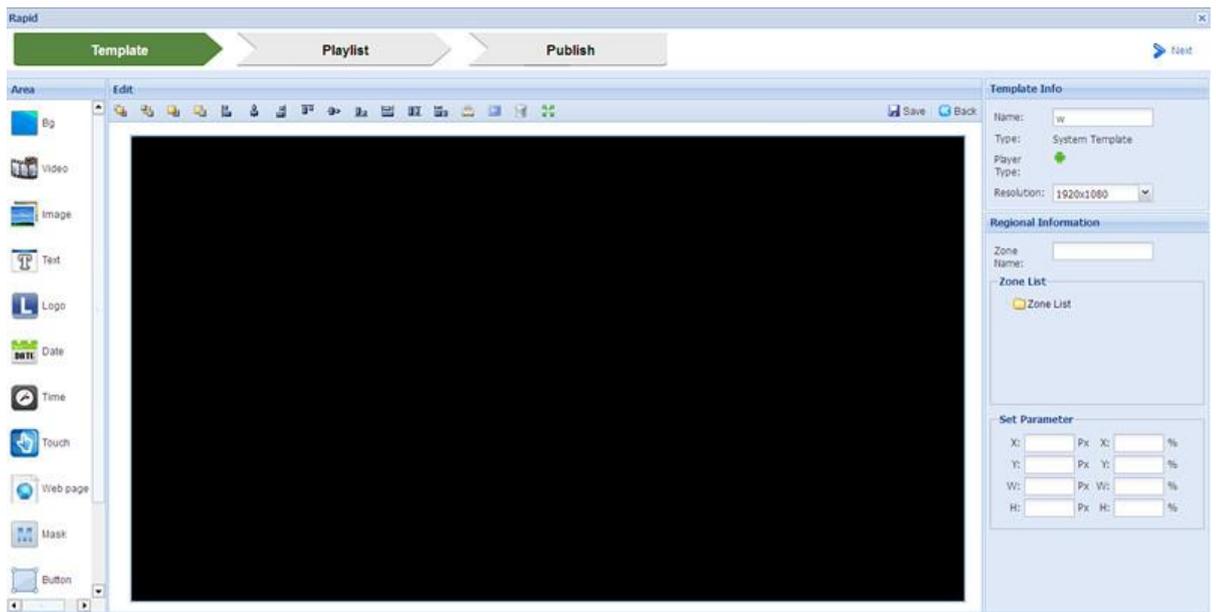
Name:

Resolution:

Type: System Template

Remarks:

3. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы открыть страницу редактирования шаблона.



4. Отредактируйте шаблон.

5. После редактирования нажмите кнопку **Сохранить**, чтобы сохранить шаблон, и нажмите **Далее**, чтобы перейти к шагу 2.

Подробное описание см. раздел 7.1 Шаблон

## 5.2 Шаг 2: Список воспроизведения

Чтобы создать список воспроизведения для воспроизведения, вам необходимо добавить медиафайлы в шаблон.

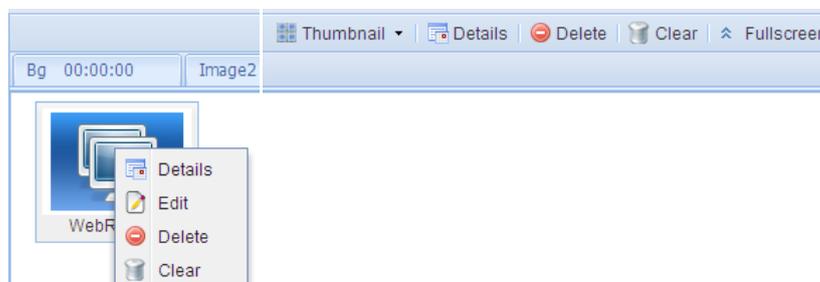


Элементы – все медиафайлы. Чтобы просмотреть файл, щелкните по его названию или дважды щелкните по его миниатюре. **Информация о шаблоне** – отображает текущий шаблон. Если шаблон вас не устраивает, нажмите **Изменить шаблон**, чтобы изменить его. После того, как вы удовлетворены, нажмите **Сохранить**, чтобы вернуться на текущую страницу. **Содержимое** – предоставьте подробную информацию о содержимом каждой зоны.

1. Выберите медиафайлы из левой медиатеки и перетащите их в подходящее пространство воспроизведения.

Область	Содержимое может быть воспроизведено
Bg	Изображение, Цвет
Video	Изображение, Видео, Музыка, Слайд, Прямой эфир
Image	Изображение
Text	Динамический текст или бегущая строка, который вы вводите непосредственно сами
Logo	Изображение логотипа
Date	не требует дополнительного контента
Time	не требует дополнительного контента
Touch	Сенсорное приложение
Web	Веб страница
Mask	предварительно подготовленная маска изображения
Button	Переключение между контентом
Dynamic Table	Динамическая таблица
Static text	Стационарный текст, который вводит пользователь

2. Переключитесь, щелкнув по пространству в шаблоне или на вкладке в нижней части. Затем отредактируйте содержимое и свойства каждого медиафайла.



3. Нажмите **Быстрый предварительный просмотр** или **Фактический предварительный просмотр**, чтобы просмотреть текущий список воспроизведения.
4. Нажмите кнопку **Сохранить**, чтобы сохранить шаблон. Нажмите кнопку **Далее**, чтобы перейти к следующему шагу. Кнопка **Назад** возвращает к предыдущей странице списка воспроизведения без сохранения.

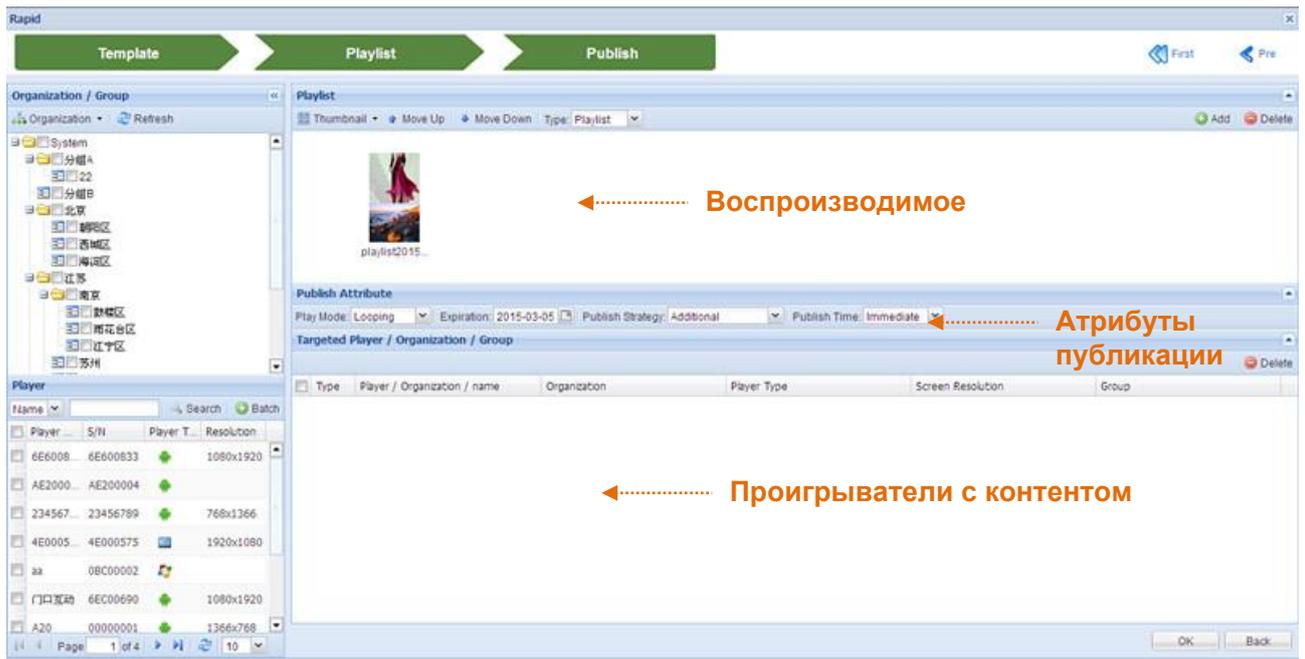
**ПРИМЕЧАНИЕ:** В основной зоне воспроизведения должно быть содержимое. В противном случае список воспроизведения не может быть сохранен.

Подробное описание см. раздел: 7.2 Список воспроизведения

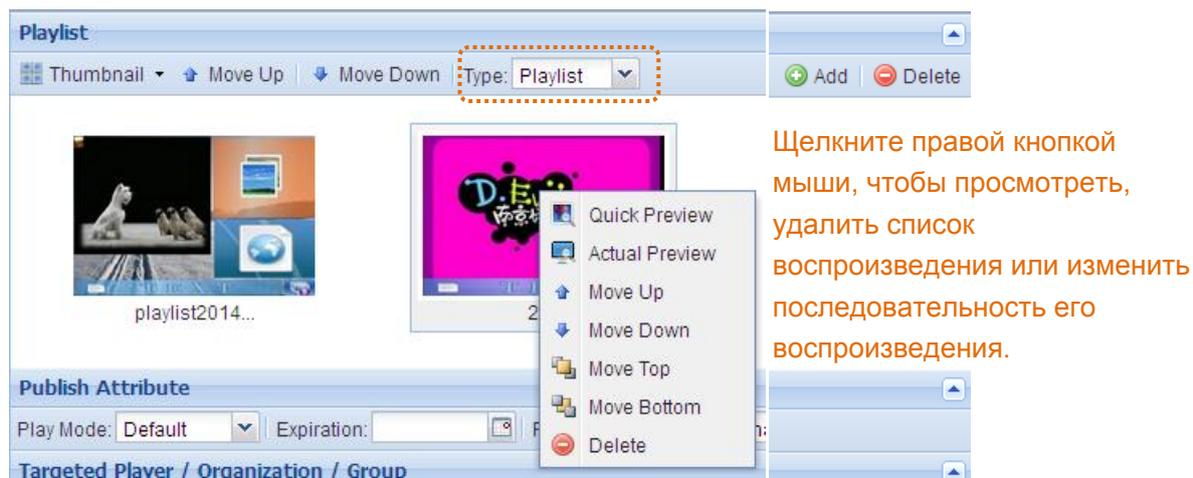
### 5.3 ШАГ 3: Публикация

После редактирования списка воспроизведения перейдите вперед, чтобы опубликовать его в проигрывателе.





1. В столбце Список воспроизведения укажите тип программы, список воспроизведения или текст прокрутки, а затем нажмите Добавить, чтобы добавить соответствующее содержимое.

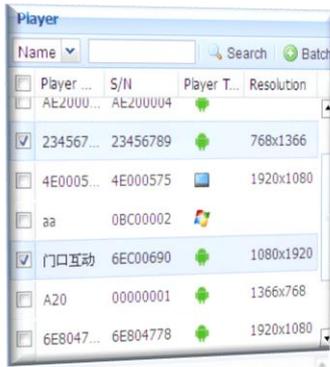


2. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы просмотреть, удалить список воспроизведения или настроить последовательность его воспроизведения.

Start Date	End Date	Start Time	End Time
2014-05-13	2014-05-14	17:34	18:34
2014-05-15	2014-05-15	08:35	10:35

3. Обозначьте целевые проигрыватели

На левой панели отметьте целевую организацию, группу или проигрыватели. Выбранные из них появятся в правой колонке Целевого проигрывателя / Организации/Группы.



Targeted Player / Organization / Group				
Type	Player / Organization / name	Organization	Player Type	Screen Resolution
	23456789	System		768x1366
	门口互动	System		1080x1920

4. Нажмите ОК, чтобы подтвердить. Программа будет распределена непосредственно среди проигрывателей, если не настроен алгоритм утверждения.

Подробнее описание см. раздел: 7.4 Публикация

# Раздел 6 Мультимедиа

Меню Мультимедиа позволяет эффективно управлять мультимедийным контентом, таким как изображения, видео и RSS каналы, а также рекламодателями.

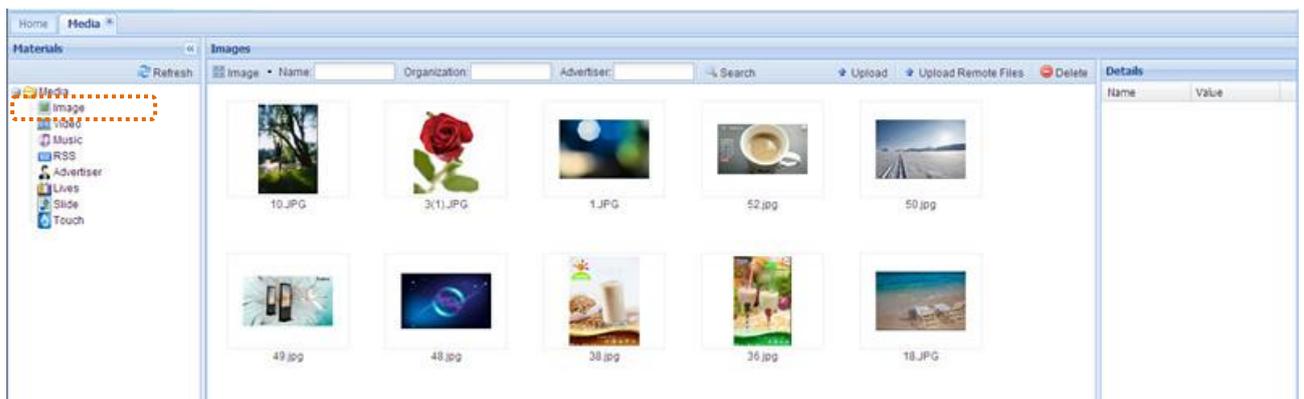
Нажмите на меню **Медиа** в строке меню, чтобы открыть страницу, приведенную ниже.



Нажмите, чтобы перейти на соответствующую страницу для управления содержимым.

## 6.1 Изображение

Щелкните на изображение на левой панели или блок изображения на главной странице, чтобы открыть страницу управления изображениями, как показано ниже.

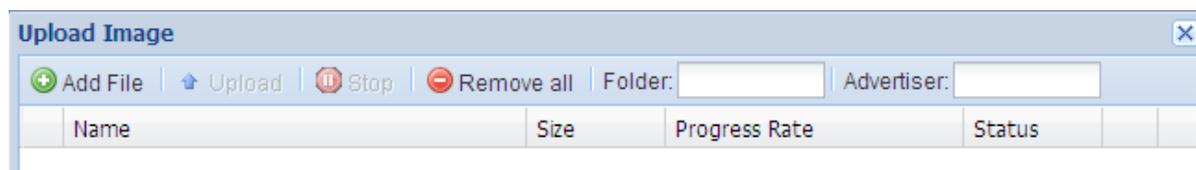


### 6.1.1 Загрузка изображений

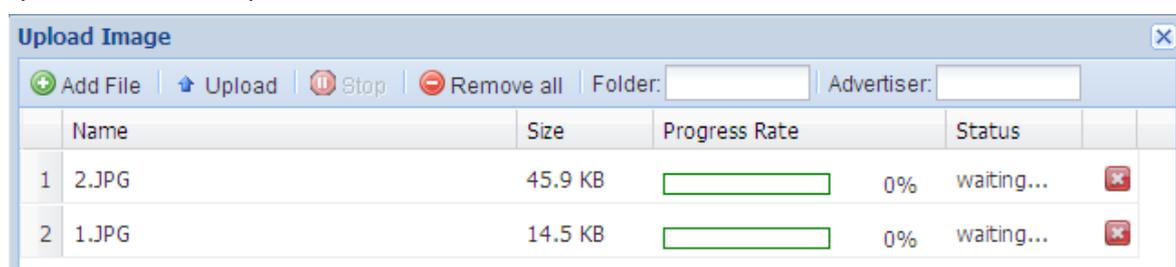
Подготовьте изображения для использования, прежде чем компилировать программу. LDS позволяет загружать изображения, хранящиеся на вашем локальном компьютере, или с удаленного сервера. Поддерживаемые форматы изображений включают \*.jpg, \*.jpeg, \*.bmp, \*.png и \*.gif.

### Загрузка локальных изображений

1. Выберите в меню **Медиа > Изображение**.
2. Нажмите **Загрузить**, чтобы открыть окно загрузки.



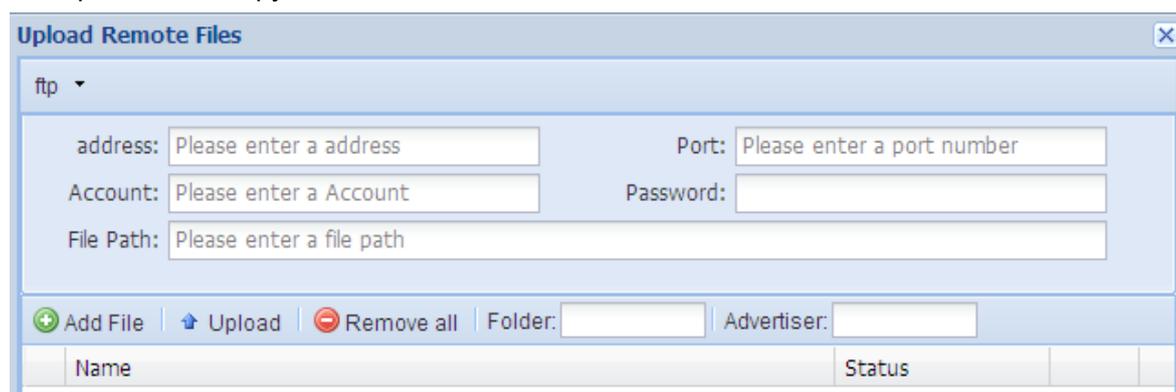
3. Нажмите **Добавить файл**, чтобы выбрать файлы с локального компьютера. Выбранные файлы появятся в списке ожидающих. Нажмите **Удалить все**, чтобы удалить все файлы из списка ожидающих. Проводник позволяет выбрать, в какую папку будут сохранены изображения, а рекламодатель позволяет вам выбрать, кому принадлежат изображения.



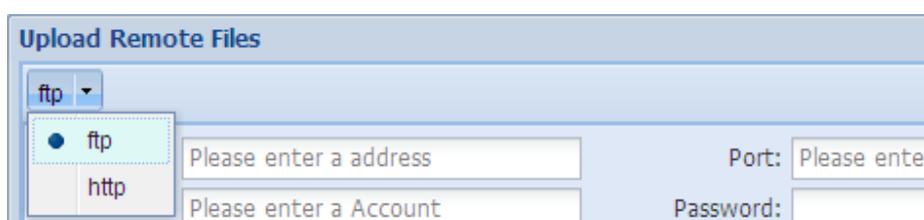
4. Нажмите кнопку **Загрузить**, чтобы начать загрузку. Нажмите кнопку **"Стоп"**, чтобы отменить загрузку.
5. Когда загрузка закончится, изображения исчезнут из списка.

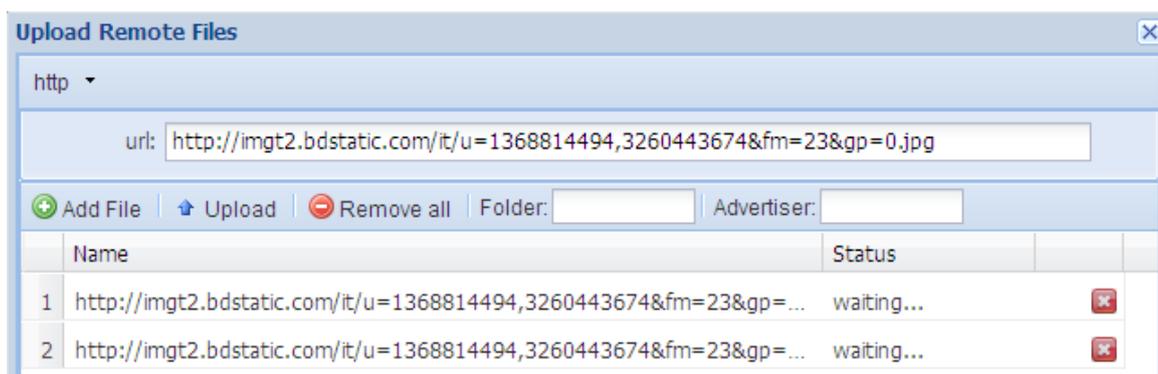
### Загрузка удаленных файлов

1. Выберите в меню **Медиа > Изображение**.
2. Нажмите кнопку **Загрузить удаленные файлы**, чтобы открыть окно загрузки.



3. Выберите хранилище файла: ftp или http, а затем введите необходимую информацию.



4. Нажмите кнопку **Добавить файл**.

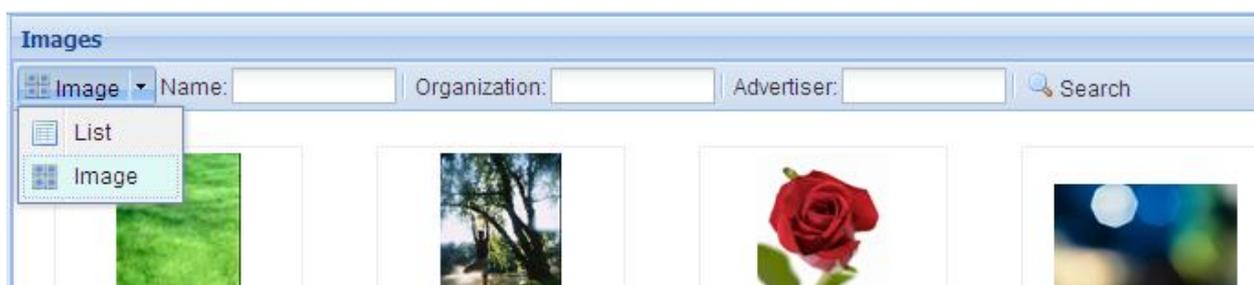
Выбранные файлы появятся в списке ожидания. Нажмите кнопку **Удалить все**, чтобы удалить все файлы из списка ожидания. Проводник позволяет выбрать, в какую папку будут сохранены изображения, а Рекламодатель позволяет вам выбрать, кому принадлежат изображения.

5. Нажмите кнопку **Загрузить**, чтобы начать процесс загрузки. Нажмите кнопку **Стоп**, чтобы отменить загрузку

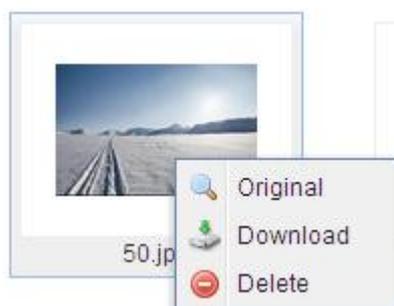
6. Когда загрузка закончится, изображения исчезнут из списка.

## 6.1.2 Библиотека изображений

Все изображения в среде LDS отображаются в виде списка или миниатюр.



Поиск изображений – вы можете найти определенные изображения, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках "Несколько критериев". Чтобы просмотреть исходное изображение, выберите пункт **Оригинал** в контекстном меню изображения.



Загрузка изображений – щелкните правой кнопкой мыши на названии изображения или его миниатюре, а затем выберите **Загрузить** во всплывающем меню.

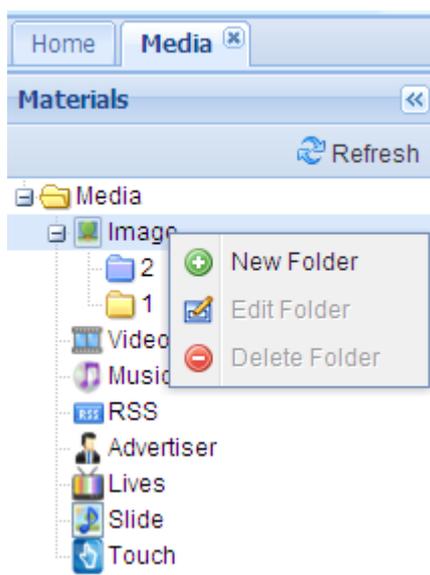
Удалить изображения – нажмите кнопку **Удалить** в контекстном меню изображения или в правом верхнем углу над списком изображений.

Сведения об изображении – при выделении изображения в правом столбце будут подробно указаны его свойства. Поля Папка, Рекламодатель и Примечания могут быть изменены.

Details	
Name	Value
Name	50.jpg
Resolution	1024 X 683
Size	89.72KB
Uploaded by	sa
Time Uploaded	2014-04-28 1...
Updated by	sa
Update Time	2014-04-28 1...
Folder(*)	default
Organization	System
Advertiser(*)	
Remarks(*)	

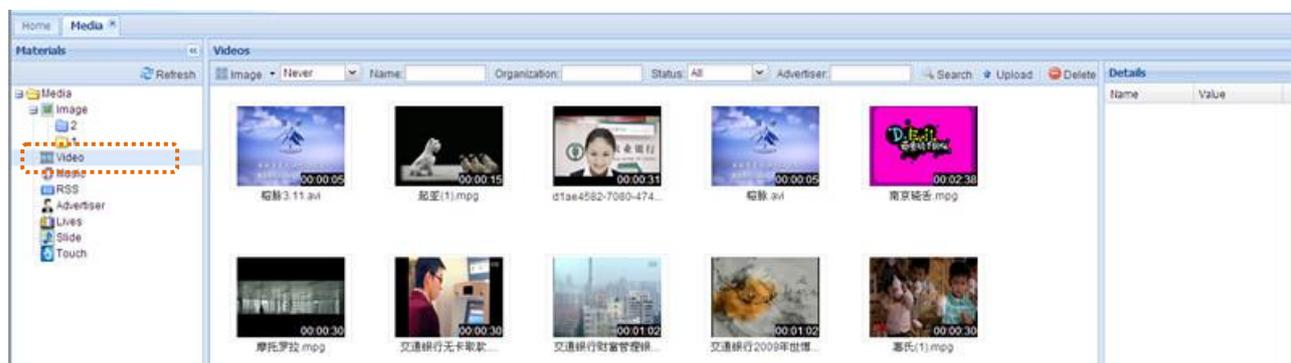
Нажмите, чтобы  
изменить содержимое

Папки с изображениями – вам разрешено хранить изображения в разных папках для удобства управления. Чтобы создать, отредактировать или удалить папку с файлами, щелкните правой кнопкой мыши на изображении на левой панели, а затем выберите соответствующую опцию. Общие папки открыты для всех пользователей, а личные - только для самого создателя. Папка с именем default создается LDS и не может быть удалена.



## 6.2 Видео

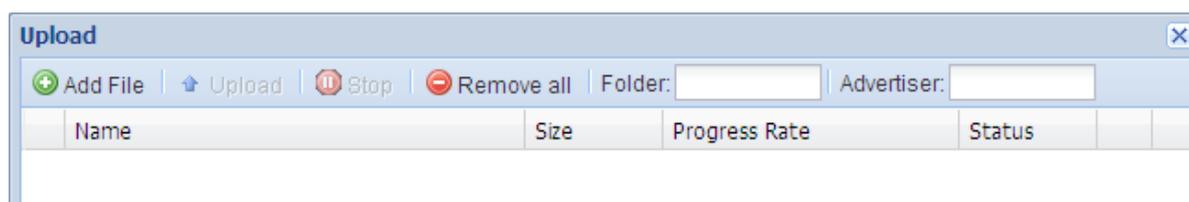
Выберите раздел видео на левой панели или блок видео на главной странице, чтобы открыть страницу управления видеофайлами, как показано ниже.



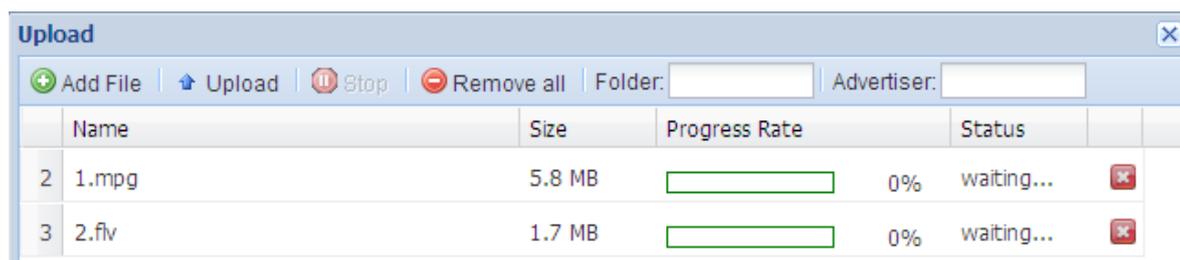
### 6.2.1 Загрузка видео

Подготовьте видеоролики для использования до начала компиляции программы. LDS позволяет загружать видео, хранящиеся на вашем локальном компьютере. Поддерживаемые видеоформаты включают \*.avi, \*.mpeg, \*.wmv, \*.mpg, \*.ra, \*.rm, \*.ram, \*.rmvb, \*.dat, \*.mov, \*.asf, \*.mtv, \*.mkv, \*.3gp, \*.mp4, \*.amv, \*.dmv, \*.swf, \*.divx, \*.ts и \*.flv.

1. Выберите в меню **Медиа > Видео**.
2. Нажмите кнопку **Загрузить**, чтобы открыть окно загрузки.



3. Нажмите кнопку **Добавить файл**, чтобы выбрать файлы с вашего компьютера. Выбранные файлы появятся в списке ожидания. Нажмите кнопку **Удалить все**, чтобы удалить все файлы из списка ожидания. Проводник позволяет выбрать, в какую папку будут сохранены видео, а Рекламодатель позволяет вам выбрать, кому принадлежат видео.



4. Нажмите кнопку **Загрузить**, чтобы начать процесс загрузки. Нажмите кнопку **"Стоп"**, чтобы отменить загрузку.

5. Когда загрузка закончится, изображения исчезнут из списка.

## 6.2.2 Библиотека видео

Все ваши видео LDS отображаются в виде списка или миниатюр.



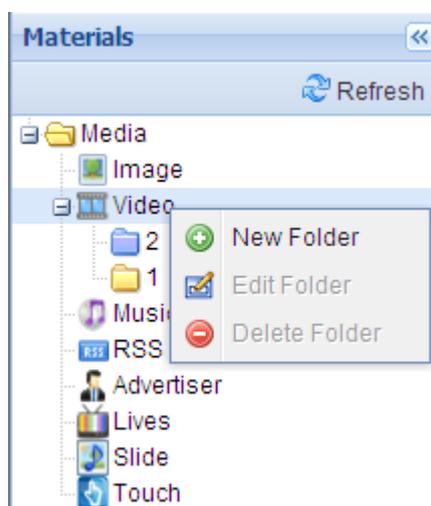
Поиск видео – вы можете найти определенные видео, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках "Несколько критериев". Чтобы просмотреть видео, щелкните по его названию или дважды щелкните по его миниатюре.

Загрузка видео – щелкните правой кнопкой мыши на названии видео или его миниатюре, а затем выберите **Загрузить** во всплывающем меню.



Удалить видео – нажмите кнопку Удалить в контекстном меню видео или в правом верхнем углу над списком видео.

Папки с видео – разрешено хранить видео в разных папках для удобства управления.





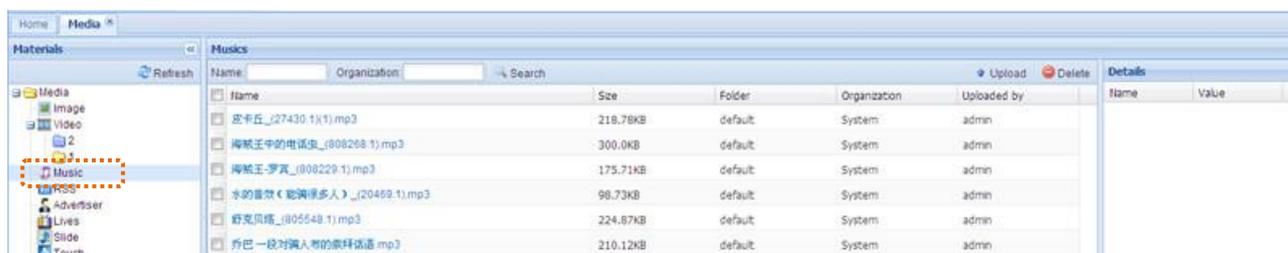
Чтобы создать, отредактировать или удалить папку с файлами, щелкните правой кнопкой мыши на видео на левой панели, а затем выберите соответствующую опцию. Общие папки открыты для всех пользователей, а личные - только для самого создателя. Папка с именем **default** создается LDS и не может быть удалена. Сведения о видео – при выделении видео в правой колонке будут подробно указаны его свойства. Поля Папка, Рекламодатель и Примечания могут быть изменены.

Details	
Name	Value
Name	起亚(1).mpg
Resolution	1920 X 1080
Duration	00:00:15
Size	28.53MB
Uploaded by	admin
Time Uploaded	14-03-12 05:3...
Updated by	admin
Update Time	14-03-12 05:3...
Folder(*)	default
Organization	System
Advertiser(*)	
Status	Normal
Remarks(*)	

Нажмите, чтобы изменить содержимое

## 6.3 Музыка

Выберите раздел музыки на левой панели или музыкальный блок на главной странице, чтобы открыть страницу управления музыкой, как показано ниже.



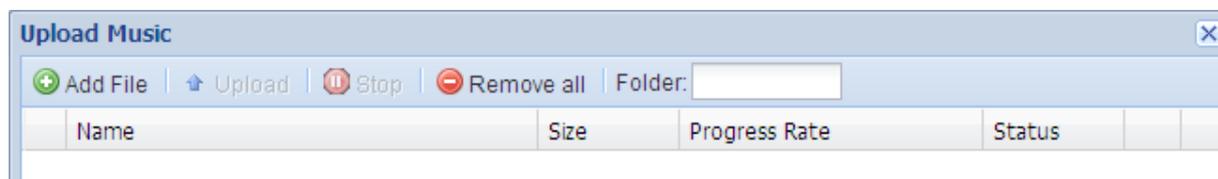
### 6.3.1 Загрузка музыки

Подготовьте музыку для использования до компиляции программы.

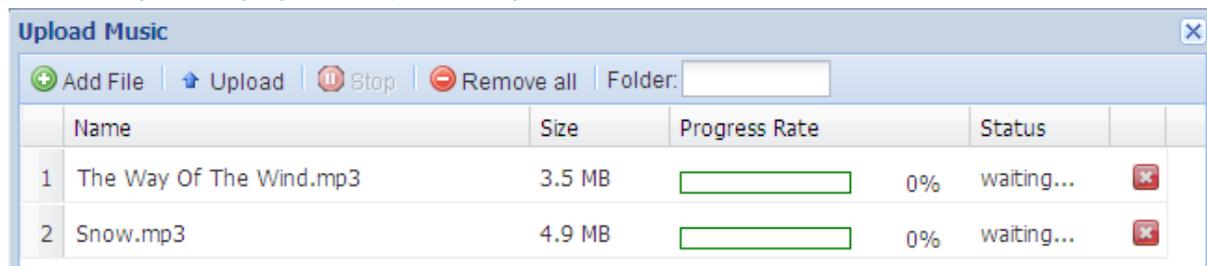
CDMS позволяет загружать музыку, хранящуюся на локальном компьютере.

Поддерживаемые музыкальные форматы включают \*.mp3, \*.wma, \*.ogg, \*.aac и \*.wav.

1. Выберите меню **Медиа > Музыка**.
2. Нажмите кнопку **Загрузить**, чтобы открыть окно загрузки.



3. Нажмите кнопку **Добавить файл**, чтобы выбрать файлы с локального компьютера. Нажмите кнопку **Удалить все**, чтобы удалить все файлы из списка ожидания. Проводник позволяет выбрать, в какую папку будет сохранена музыка.



4. Нажмите кнопку **Загрузить**, чтобы начать процесс загрузки. Нажмите кнопку **"Стоп"**, чтобы отменить загрузку.
5. Когда загрузка закончится, файлы исчезнут из списка.

### 6.3.2 Библиотека музыки

Все музыкальные файлы в среде LDS отображаются в виде списка.

Musics					
Name: <input type="text"/>		Organization: <input type="text"/>		Search <input type="text"/>	
				Upload	Delete
<input type="checkbox"/>	Name	Size	Folder	Organization	Uploaded by
<input type="checkbox"/>	Dreaming In The Moonlight.mp3	3.99MB	default	System	sa
<input type="checkbox"/>	Snow.mp3	4.89MB	default	System	sa
<input type="checkbox"/>	The Way Of The Wind.mp3	3.52MB	default	System	sa

Поиск музыки – вы можете найти определенную музыку, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках "Несколько критериев". Чтобы прослушать музыкальный файл, щелкните по его названию.

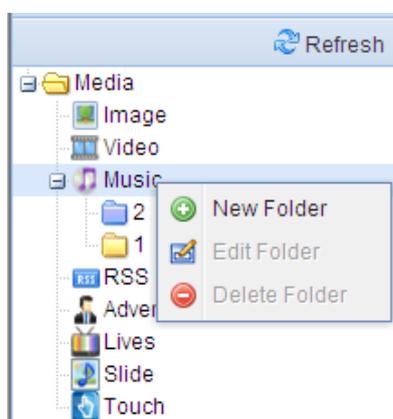
Сведения о музыке – при выделении музыки в правом столбце будут подробно указаны ее свойства. Папка полей и примечания могут быть изменены

Details	
Name	Value
Name	Snow.mp3
Size	4.89MB
Duration	00:05:20
Uploaded by	sa
Time Uploaded	2014-04-28 1...
Updated by	sa
Update Time	2014-04-28 1...
Folder(*)	default
Organization	System
Remarks(*)	

Нажмите, чтобы изменить содержимое

Удаление музыки – выберите музыку, которую нужно удалить, и нажмите кнопку **Удалить** над списком музыки.

Музыкальные папки – разрешено хранить музыку в разных папках для удобства управления. Чтобы создать, отредактировать или удалить папку с файлами, щелкните правой кнопкой мыши на музыке на левой панели, а затем выберите соответствующую опцию. Общие папки открыты для всех пользователей, а личные - только для самого создателя. Папка с именем **default** создается LDS и не может быть удалена.



## 6.4 Динамический текст

Содержимое динамического текста включает RSS-каналы и веб-контент. Выберите раздел динамического текста на левой панели или блок на главной странице, чтобы открыть страницу управления динамическим текстом, как показано ниже.



### 6.4.1 Создание RSS канала

Подготовьте RSS-каналы для использования перед компиляцией программы.

1. Выберите в меню **Медиа > Динамический текст**.
2. Нажмите кнопку **Создать > RSS** на странице динамического управления текстом.

3. Введите необходимую информацию, вы сможете подробно просмотреть ее содержимое в правой колонке.
4. Нажмите кнопку **OK** для завершения.

### 6.4.2 Создание WEB контента

Подготовьте веб-содержимое для использования до компиляции программы.

1. Выберите в меню **Медиа > Динамический текст**.
2. Нажмите кнопку **Создать > ВЕБ** на странице динамического управления текстом.

3. Назначьте имя содержимого и введите необходимую веб-информацию. В правой колонке можно просмотреть содержимое.
4. Нажмите кнопку **OK** для завершения.

### 6.4.3 Динамическая текстовая библиотека

Все динамические тексты перечислены на соответствующей странице управления.

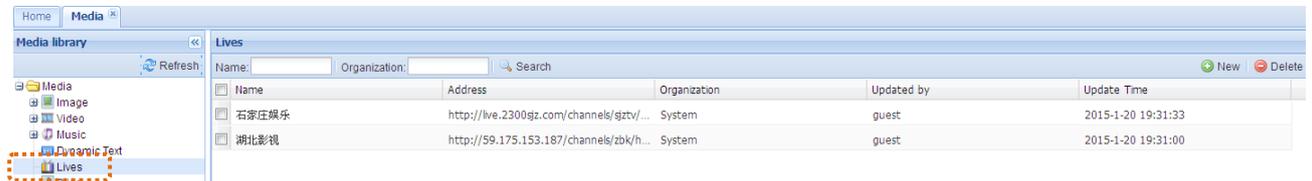
Name	Organization	URL Address	Organization	Created By	Edit time	Update time
Headline	RSS	http://news.163.com/special/00011K6L/rss_newst...	System	guest	2015-01-26 11:55:57	2015-01-26 11:29:55
S	RSS	http://www.guokr.com/rss/	System	wu	2015-01-26 11:55:11	2015-01-26 11:55:11
baidubaike	WEB	http://baike.baidu.com/link?url=h4dTk3V2Csp2xT5...	System	sa	2015-01-26 11:44:07	2015-01-26 11:44:07

Вы можете найти определенный динамический текст, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках "Несколько критериев". Щелчок правой кнопкой мыши по динамическому тексту позволяет редактировать или удалять его.

Name	Organization	Created By	Edit time	Update time
aidu.com/link?url=hAdTk3V2Csp2xT5...	System	sa	2015-01-26 11:56:34	2015-01-28 13:29:43
3.com/special/00011K6L/rss_newst...	System	guest	2015-01-26 11:55:57	2015-01-28 13:29:44
okr.com/rss/	System	wu	2015-01-26 11:55:11	2015-01-28 13:29:47

## 6.5 Прямые трансляции

Прямую веб-трансляцию можно вести в видеозоне. Поддерживаются потоковые протоколы RTSP и RTMP. Выберите раздел прямых трансляций на левой панели, чтобы открыть страницу управления, как показано ниже.



### 6.5.1 Создание трансляции

Подготовьте прямые веб-трансляции для использования перед компиляцией программы.

1. На странице управления трансляциями нажмите кнопку **Создать**, чтобы открыть приведенное ниже окно.

The 'New a Live' dialog box contains three input fields:

- Name: Please enter a name
- Address: Please enter the address
- Remarks: (empty text area)

2. Назначьте имя и введите веб-адрес.
3. Нажмите кнопку **ОК** для завершения.

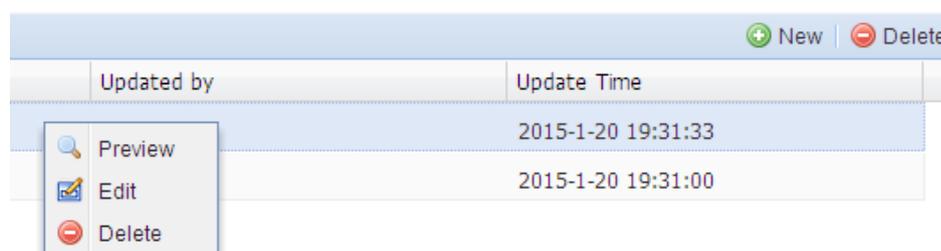
### 6.5.2 Библиотека трансляций

Все трансляции перечислены на соответствующей странице управления.

The screenshot shows a table titled '直播源列表' with search fields for '名称' and '机构', and a '搜索' button. The table has columns: 名称, 地址, 所属机构, 更新人, and 更新时间. Two rows are visible:

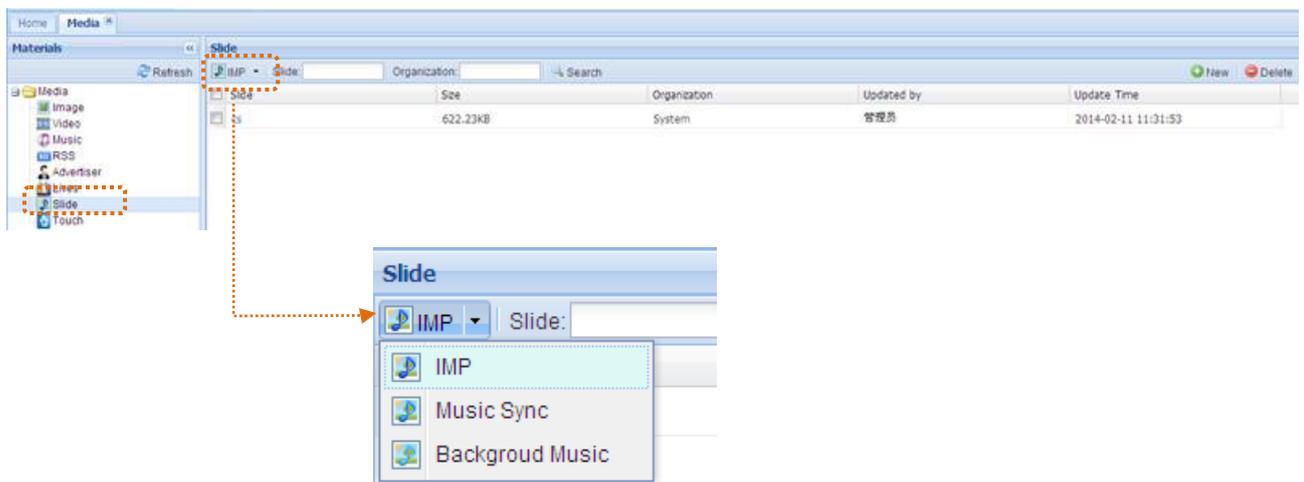
名称	地址	所属机构	更新人	更新时间
2	mms://125.210.224.50/cctv2	System	Wu	2014-12-12 14:21:33
1	mms://media.catv.net/shtv	System	Wu	2014-12-12 14:15:51

Вы можете найти конкретные прямые трансляции, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках "Несколько критериев". Щелчок правой кнопкой мыши по прямой трансляции позволяет просмотреть, отредактировать или удалить ее.



## 6.6 Слайды

Выберите раздел слайдов на левой панели или соответствующий блок на главной странице, чтобы открыть страницу управления слайдами, как показано ниже.



Поддерживаются три вида слайдов:

- **IMP:** также называемый цифровым плакатом. Изображения вместе с соответствующей музыкой воспроизводятся синхронно и переключаются на следующую группу, когда будут завершены. Группы воспроизводятся в непрерывном цикле.
- **Синхронизация музыки:** при воспроизведении одного музыкального файла несколько изображений воспроизводятся по порядку. Воспроизведение заканчивается, когда музыка и изображения заканчиваются.
- **Фоновая музыка:** воспроизводится несколько изображений с несколькими музыкальными файлами, воспроизводимыми в качестве фона. Как изображения, так и музыка воспроизводятся в непрерывном цикле.

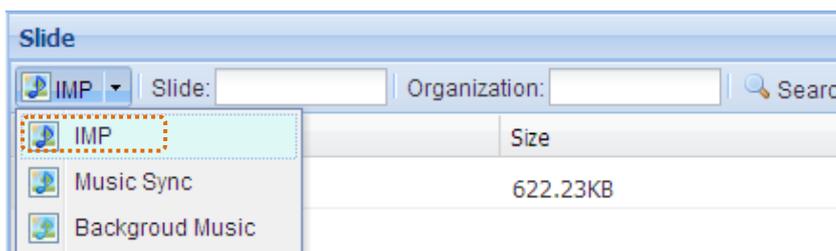
### 6.6.1 Создание слайдов

Подготовьте слайды для использования, прежде чем компилировать программу.

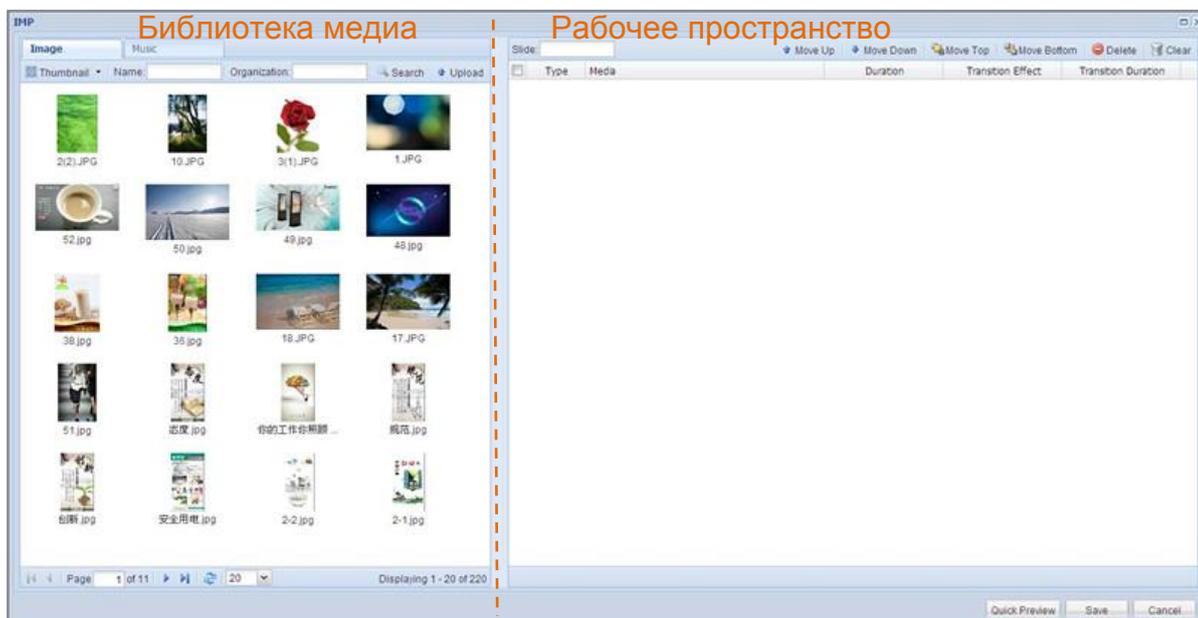
#### Создать слайд IMP.

IMP также называют цифровым плакатом. Изображения вместе с соответствующей музыкой воспроизводятся синхронно и переключаются на следующую группу, когда будут завершены. Группы воспроизводятся в непрерывном цикле.

1. Выберите в меню **Медиа > Слайд**.
2. Выберите слайд IMP.



3. Нажмите кнопку **Создать**, чтобы открыть страницу редактирования IMP.

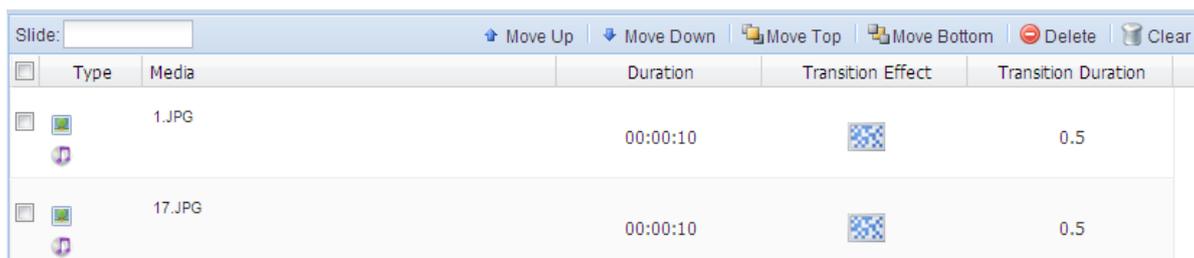


4. Дайте слайду название.

5. Добавьте изображения.

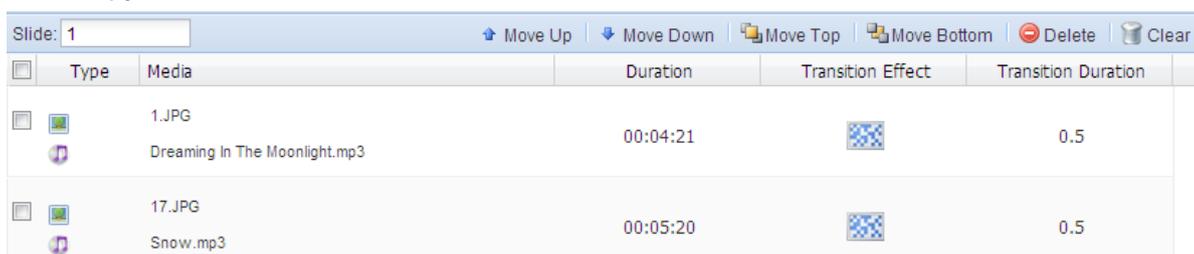
Выберите изображение из левой библиотеки и перетащите его на пустое место справа.

Нажмите Ctrl, чтобы выбрать несколько изображений.



6. Добавление музыки

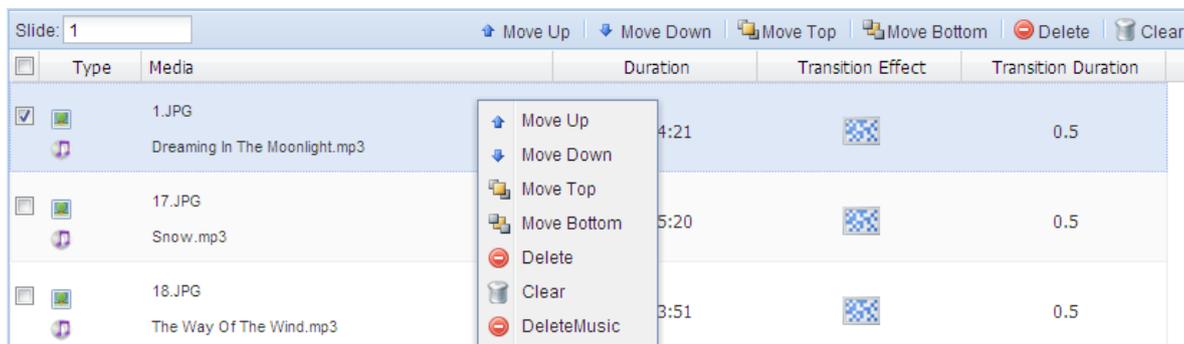
Выберите музыкальный файл из библиотеки слева и перетащите его на соответствующее изображение в правой рабочей области, чтобы сформировать список групп, как показано ниже.





7. Отрегулируйте последовательность воспроизведения.

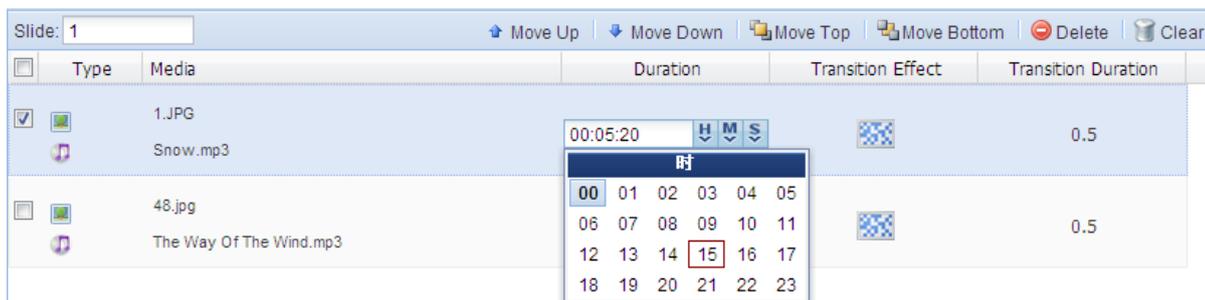
Чтобы настроить последовательность воспроизведения, нажмите кнопки над списком воспроизведения или параметры в контекстном меню строки.



Переместить вверх	Продвинуть группу вверх	Удалить	Удалить группу
Переместить вниз	Продвинуть группу вниз	Очистить	Удалить все медиафайлы
Переместить наверх	Поместить группу наверх	Удалить музыку	Удалить музыку из группы
Переместить вниз	Поместить группу вниз		

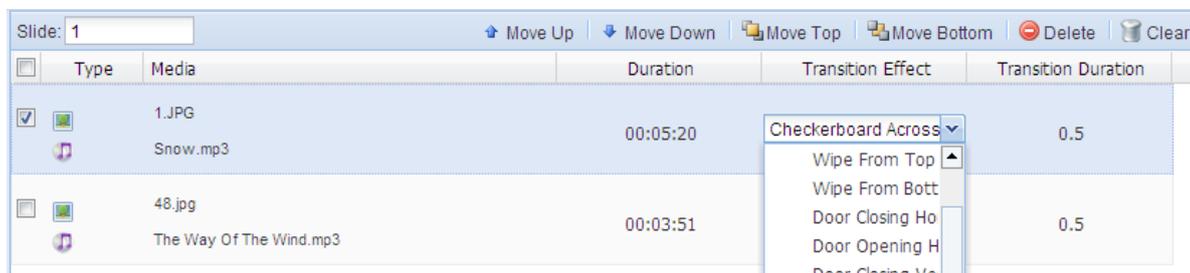
8. Установите продолжительность воспроизведения.

Выберите окно длительности группы, чтобы изменить ее период воспроизведения, который по умолчанию является продолжительностью музыки.



9. Установите эффект перехода.

Выберите ячейку эффекта перехода, чтобы выбрать эффект, который используется для представления следующего изображения взамен текущего.



10. Предварительный просмотр.

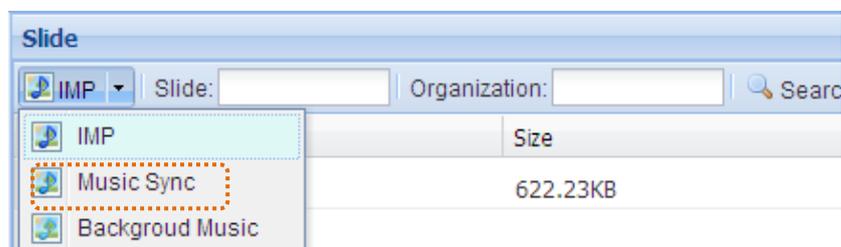
Нажмите кнопку быстрого просмотра, чтобы просмотреть текущий слайд.

11. Нажмите кнопку Сохранить для завершения.

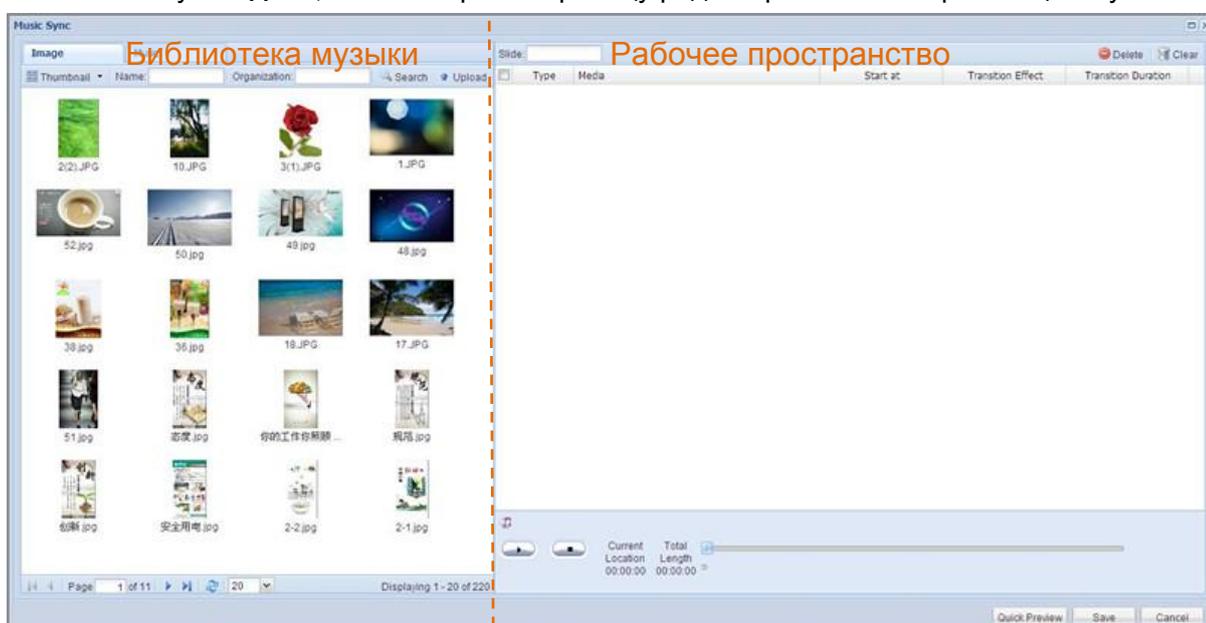
### Создание слайда синхронизации музыки

Для слайда с синхронизацией музыки несколько изображений воспроизводятся по порядку при воспроизведении одного музыкального файла. Воспроизведение заканчивается, когда музыка и изображения завершены.

1. Выберите в меню **Медиа > Слайд**.
2. Выберите слайд синхронизации музыки.



3. Нажмите кнопку **Создать**, чтобы открыть страницу редактирования синхронизации музыки

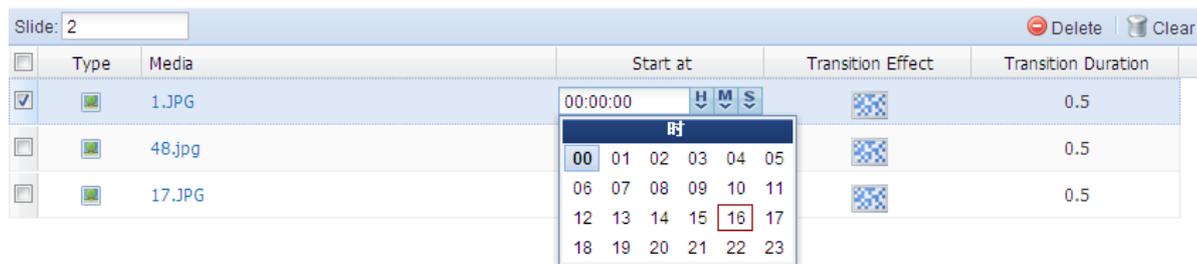


4. Дайте слайду название.
5. Добавьте изображения.  
Выберите изображение из левой библиотеки и перетащите его на пустое место справа. Нажмите **Ctrl**, чтобы выбрать несколько изображений.

Slide: 2		Delete Clear			
<input type="checkbox"/>	Type	Media	Start at	Transition Effect	Transition Duration
<input type="checkbox"/>	Image	1.JPG	00:00:00		0.5
<input type="checkbox"/>	Image	48.jpg	00:00:00		0.5
<input type="checkbox"/>	Image	17.JPG	00:00:00		0.5

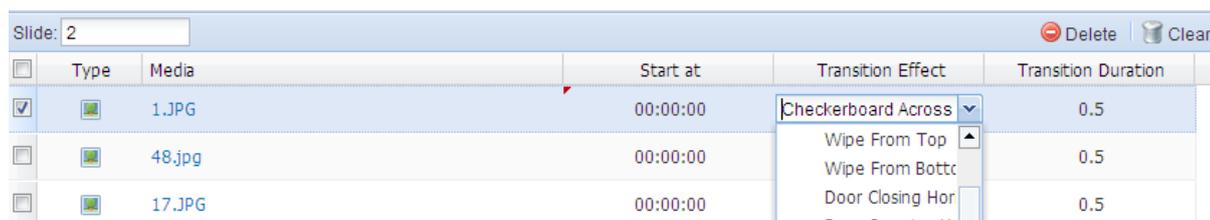
Кнопка **Удалить** позволяет удалить изображение, а кнопка **Очистить** - удалить все изображения на слайде.

6. Установите продолжительность воспроизведения.  
Выберите ячейку продолжительности, чтобы изменить период воспроизведения изображения.



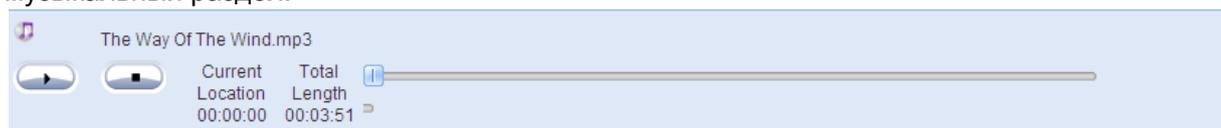
#### 7. Установите эффект перехода.

Выберите ячейку эффекта перехода, чтобы выбрать эффект, который используется для представления следующего изображения взамен текущего.



#### 8. Добавление музыки

Выберите музыкальный файл из библиотеки слева и перетащите его в правый музыкальный раздел.



#### 9. Предварительный просмотр.

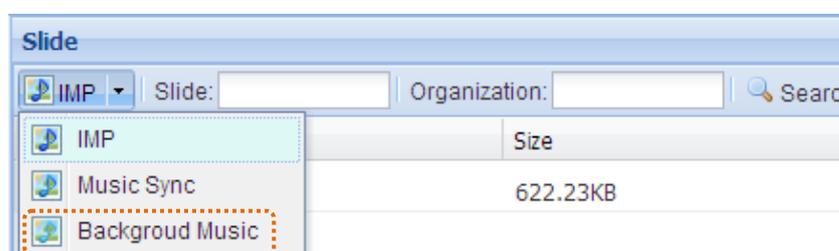
Нажмите кнопку быстрого просмотра, чтобы просмотреть текущий слайд.

#### 10. Нажмите кнопку **Сохранить** для завершения.

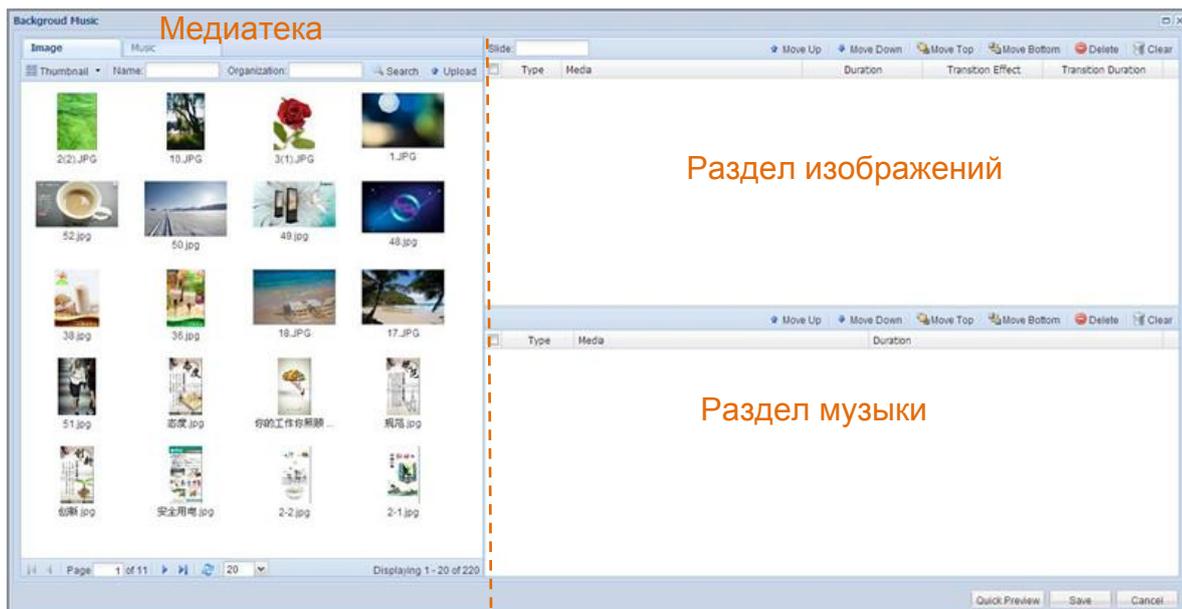
#### Создание слайда с фоновой музыкой.

Для слайда с фоновой музыкой воспроизводится несколько изображений с несколькими музыкальными файлами, воспроизводимыми в качестве фона. Как изображения, так и музыка воспроизводятся в непрерывном цикле.

1. Выберите в меню **Медиа > Слайд**.
2. Выберите слайд с фоновой музыкой.



3. Нажмите кнопку **Создать**, чтобы открыть страницу редактирования фоновой музыки.



4. Дайте слайду название.
  5. Добавьте изображения.
- Выберите изображение из левой библиотеки и перетащите его в правый раздел изображения. Нажмите Ctrl, чтобы выбрать несколько изображений.

Slide:	Type	Media	Duration	Transition Effect	Transition Duration
	<input type="checkbox"/>	48.jpg	00:00:10		0.5
	<input type="checkbox"/>	1.JPG	00:00:10		0.5
	<input type="checkbox"/>	17.JPG	00:00:10		0.5

6. Установите продолжительность воспроизведения изображения
- Выберите ячейку длительности, чтобы изменить период воспроизведения изображения.

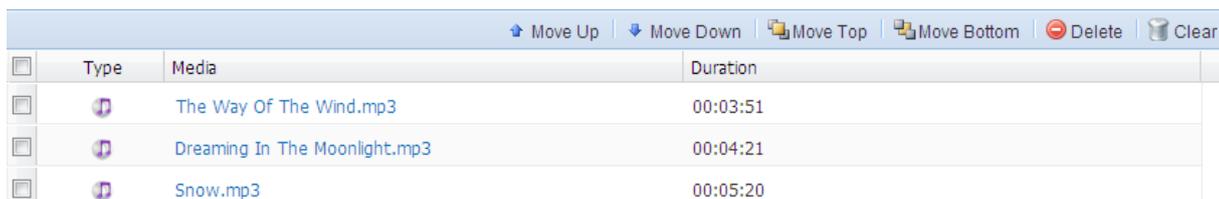
Slide:	Type	Media	Duration	Transition Effect	Transition Duration
	<input checked="" type="checkbox"/>	48.jpg	00:00:10		0.5
	<input type="checkbox"/>	1.JPG	00:00:10		0.5
	<input type="checkbox"/>	17.JPG	00:00:10		0.5

时													
00	01	02	03	04	05								
06	07	08	09	10	11								
12	13	14	15	16	17								
18	19	20	21	22	23								

7. Установите эффект перехода.
- Выберите ячейку эффекта перехода, чтобы выбрать эффект, который используется для представления следующего изображения.

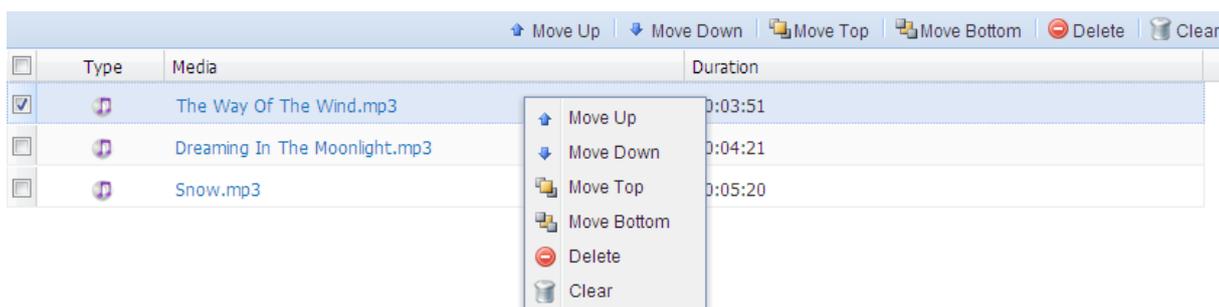
Slide:	Type	Media	Duration	Transition Effect	Transition Duration
	<input checked="" type="checkbox"/>	48.jpg	00:00:10	Checkerboard Across	0.5
	<input type="checkbox"/>	1.JPG	00:00:10	Wipe From Top	0.5
	<input type="checkbox"/>	17.JPG	00:00:10	Door Closing Hor	0.5

Выберите музыкальный файл из библиотеки слева и перетащите его в правый музыкальный раздел.



9. Отрегулируйте последовательность воспроизведения.

Чтобы настроить последовательность воспроизведения, нажмите кнопки над каждым списком медиафайлов или параметры в контекстном меню строки



Переместить вверх	Перемещение медиафайла вверх	Переместить вниз	Перемещение медиафайла вниз
Переместить вниз	Перемещение медиафайла вниз	Удалить	Удалить медиафайл
Переместить наверх	Перемещение медиафайла наверх	Очистить	Удалить все медиафайлы

10. Предварительный просмотр.

Нажмите кнопку быстрого просмотра, чтобы просмотреть текущий слайд.

11. Нажмите кнопку Сохранить для завершения.

## 6.6.2 Библиотека слайдов

Все файлы слайдов в среде LDS отображаются в виде списка

Slide	Size	Organization	Updated by	Update Time
1	8841.23KB	System	管理员	2014-04-29 16:02:33
cs	622.23KB	System	管理员	2014-02-11 11:31:53

Поиск слайда – вы можете найти определенный слайд, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках "Несколько критериев".

Редактировать слайд – щелкните название слайда, чтобы перейти на страницу редактирования, нажмите кнопку **Сохранить**, чтобы сохранить изменения.

Удалить слайд – Нажмите кнопку **Удалить**, чтобы удалить выбранный слайд.

## 6.7 Раздел сенсорных функций

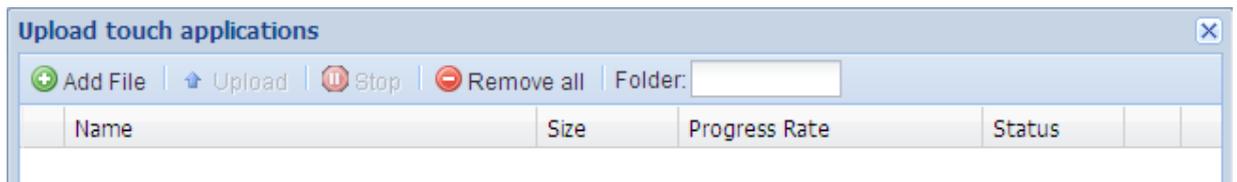
Выберите раздел сенсорных функций на левой панели или соответствующий блок на главной странице, чтобы открыть страницу управления сенсорными приложениями, как показано ниже.



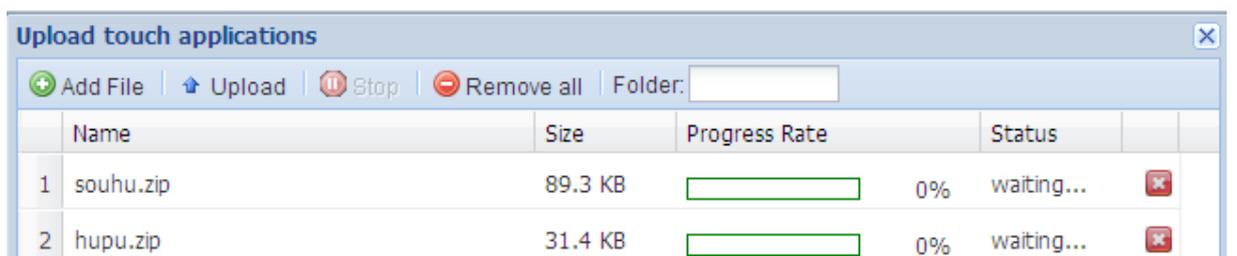
### 6.7.1 Загрузка сенсорных приложений

Подготовьте сенсорные приложения для использования перед компиляцией программы. создайте архив файла перед загрузкой; поддерживается только формат \*.zip.

1. Выберите в меню **Медиа > Сенсорный**.
2. Нажмите кнопку **Загрузить**, чтобы открыть окно загрузки.



3. Нажмите кнопку **Добавить файл**, чтобы выбрать файлы с вашего компьютера.



Нажмите кнопку **Удалить все**, чтобы удалить все файлы из списка ожидания. Проводник позволяет вам выбрать, в какую папку будут сохранены приложения touch.

4. Нажмите кнопку **Загрузить**, чтобы начать процесс загрузки. Нажмите кнопку **"Стоп"**, чтобы отменить загрузку.
5. Когда загрузка закончится, изображения исчезнут из списка.

### 6.7.2 Сенсорные приложения

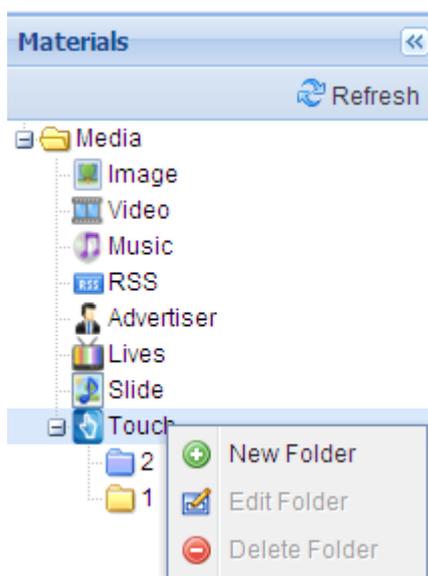
Все ваши сенсорные приложения в среде LDS отображаются в виде списка.

Touch Applications List						
Name:	Organization:	Search		Upload		Delete
Name	size	belongs folder	Organization	Uploaded by	download	
<input type="checkbox"/> wangzhi.zip	0.43KB	default	System	sa		
<input type="checkbox"/> taobao.zip	8.89KB	default	System	sa		
<input type="checkbox"/> hupu.zip	31.43KB	default	System	sa		
<input type="checkbox"/> souhu.zip	89.32KB	default	System	sa		
<input type="checkbox"/> WebRoot.zip	1.33MB	default	System	admin		

Поиск сенсорных приложений – вы можете найти определенное сенсорное приложение, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках "Несколько критериев".  
 Загрузка сенсорных приложений – щелкните значок загрузки в конце строки или выберите опцию **Загрузить** в контекстном меню строки.

Touch Applications List						
Name:	Organization:	Search		Upload		Delete
Name	size	belongs folder	Organization	Uploaded by	download	
<input checked="" type="checkbox"/> wangzhi.zip	0.43KB	default	System	sa		
<input type="checkbox"/> taobao.zip	8.89KB	default	System	sa		
<input type="checkbox"/> hupu.zip	31.43KB	default	System	sa		

Удалить сенсорные приложения – выберите сенсорное приложение, которое необходимо удалить, и нажмите кнопку **Удалить** над списком приложений.  
 Папки сенсорных приложений – разрешено хранить сенсорные приложения в разных папках для удобства управления. Чтобы создать, отредактировать или удалить папку с файлами, щелкните правой кнопкой мыши на сенсорном экране на левой панели, а затем выберите соответствующую опцию. Общие папки открыты для всех пользователей, а личные - только для самого создателя. Папка с именем default создается LDS и не может быть удалена.



## 6.8 Динамическая таблица

Динамическая таблица позволяет обновлять содержимое воспроизведения на дисплеях в режиме реального времени без повторной публикации новой программы. Выберите динамическую таблицу узла на левой панели, чтобы открыть страницу управления динамическими таблицами, как показано ниже.



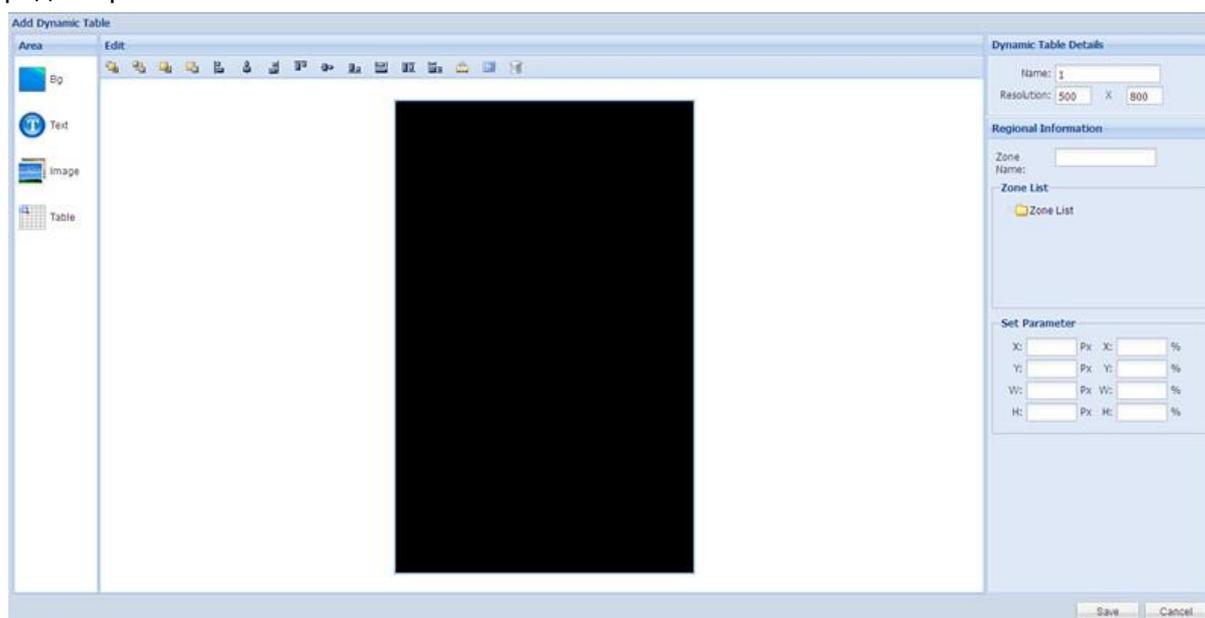
### 6.8.1 Создание динамической таблицы

Подготовьте динамическую таблицу для использования перед компиляцией программы.

1. Нажмите кнопку **Создать** на странице управления динамическими таблицами



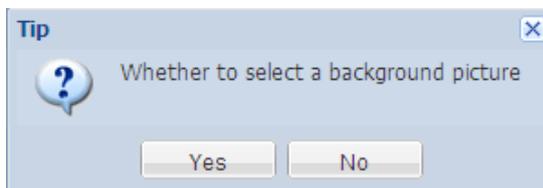
2. Назначьте имя и определите разрешение. Затем нажмите кнопку **ОК**, чтобы открыть окно редактирования.





3. Добавьте фон. Пропустите этот пункт, если фон не требуется.

Нажмите на значок Bg в левой колонке области. Появится диалоговое окно, как показано ниже. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы добавить фоновое изображение. Допускается только одно фоновое изображение.



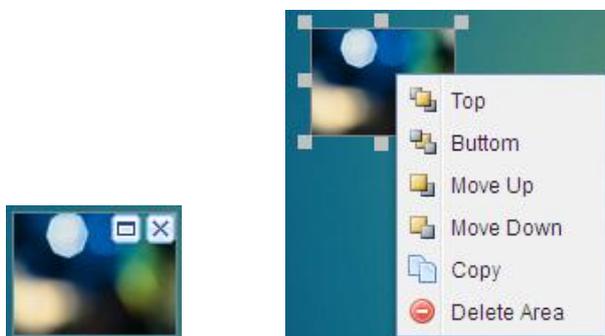
Если вы нажмете кнопку **Нет**, фон по умолчанию будет черным. Цвет можно изменить в разделе Стилль на правой панели.



4. Щелкните, чтобы добавить зоны из столбца "Левая область" в область редактирования.

Область	Описание
Bg	Добавить фоновое изображение. Максимум одно. Размер и положение не могут быть изменены.
Text	Вставка текстовой области. Максимальное количество: 1
Image	Добавить зону изображения. Максимальное количество: 4
Table	Добавить динамическую таблицу.

Наведите указатель мыши на область или щелкните правой кнопкой мыши на ней для удаления.



5. Настройте размер и положение областей.

- Чтобы расположить область в нужном месте, просто перетащите ее с помощью мыши. Перетащите маркеры одной области внутрь или наружу, чтобы сделать ее меньше или больше.
- Когда область выбрана, на правой панели будут указаны значения ее координат, чтобы вы могли настроить ее размер и положение, изменив эти значения.



← Настройка положения (Координаты X/Y)

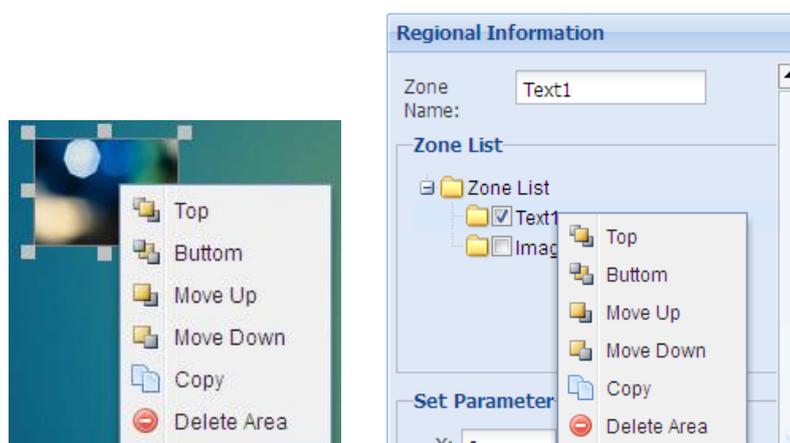
← Регулировка размера (ширина / высота)

- Используйте инструменты в верхней части области редактирования, чтобы настроить положение областей.

Значок	Описание	Значок	Описание
	Выровнять по левому краю		Равнение по высоте
	Выровнять по центру		Уровнять высоту и ширину
	Выровнять по правому краю		Зафиксировать размер и местоположение области.
	Выровнять по верхнему краю		Разблокировать область
	Выровнять по центру		Развернуть область на весь экран.
	Выровнять по нижнему краю		Удалить все области из шаблона
	Выровнять по ширине		

### 6. Настройка слоев областей.

- Щелкните правой кнопкой мыши на области в зоне редактирования или в общем списке, а затем выберите всплывающее меню, чтобы настроить ее слой.



- Используйте инструменты слоя в верхней части зоны редактирования, чтобы настроить слои областей.

Значок	Описание	Значок	описание
	Переход к верхнему слою		Переход на слой вверх
	Переход к нижнему слою		Переход на слой вниз

7. Нажмите **Сохранить**, чтобы закончить.

## 6.8.2 Библиотека динамических таблиц

Все динамические таблицы отображаются в виде списка.

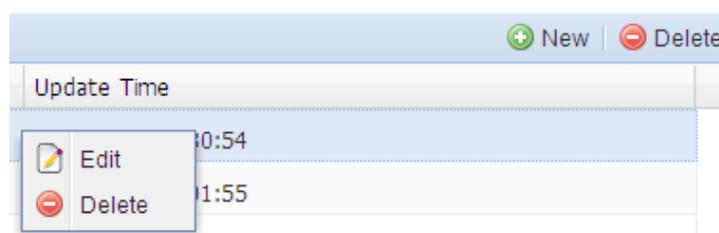
动态表格管理			
名称:	搜索	+ 新建   - 删除	
名称	分辨率	更新人	更新时间
<input type="checkbox"/> dynmaic	1920x900	sa	2014-10-24 09:23:03
<input type="checkbox"/> 动态混合	300x300	sa	2014-10-23 15:26:22

Поиск динамической таблицы – вы можете найти определенные динамические таблицы, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках "Несколько критериев".

Чтобы просмотреть файл динамической таблицы, щелкните по его имени.

Удалить динамическую таблицу – нажмите кнопку **Удалить** в контекстном меню

Динамической таблицы или в правом верхнем углу над списком динамических таблиц.



Редактировать динамическую таблицу – Чтобы отредактировать файл динамической таблицы, щелкните его имя в списке или в контекстном меню.

После динамического редактирования таблицы соответствующее содержимое на дисплеях терминала будет изменено соответствующим образом.

## 6.9 Раздел APK

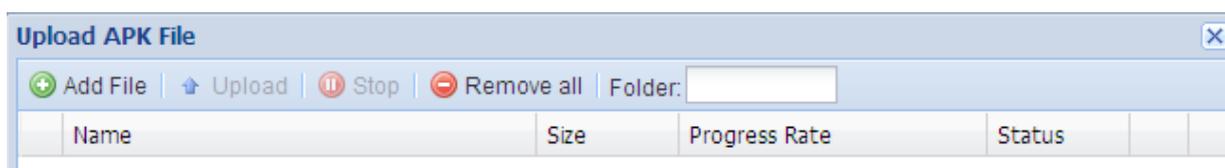
Возможно запускать APK на дисплеях терминала. Нажмите на область APK на левой панели, чтобы открыть страницу управления APK, как показано ниже. Возможно запускать APK на дисплеях терминала. Нажмите на область APK на левой панели, чтобы открыть страницу управления APK, как показано ниже.



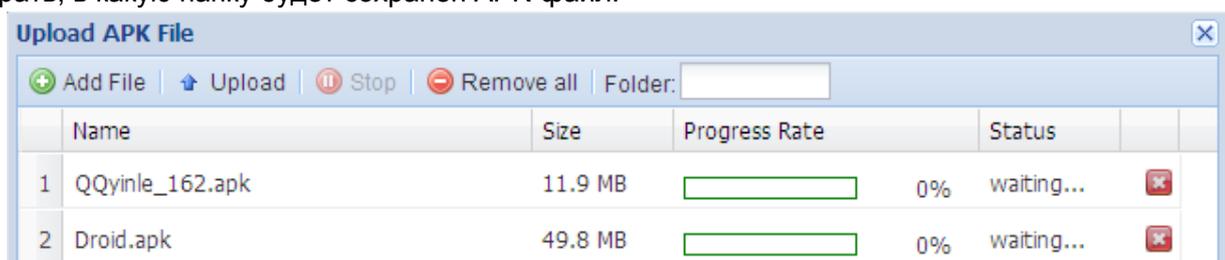
### 6.9.1 Загрузка APK файлов

Подготовьте APK-файл для использования, прежде чем компилировать сенсорную программу.

1. Выберите в меню **Медиа > APK**.
2. Нажмите кнопку **Загрузить**, чтобы открыть окно загрузки.



3. Нажмите кнопку **Добавить файл**, чтобы выбрать файлы с вашего компьютера. Нажмите кнопку **Удалить все**, чтобы удалить все файлы из списка ожидающих. Проводник позволяет вам выбрать, в какую папку будет сохранен APK-файл.



4. Нажмите кнопку **Загрузить**, чтобы начать процесс загрузки. Нажмите кнопку **"Стоп"**, чтобы отменить загрузку. Когда загрузка закончится, файлы исчезнут из списка.

### 6.9.2 Библиотека APK

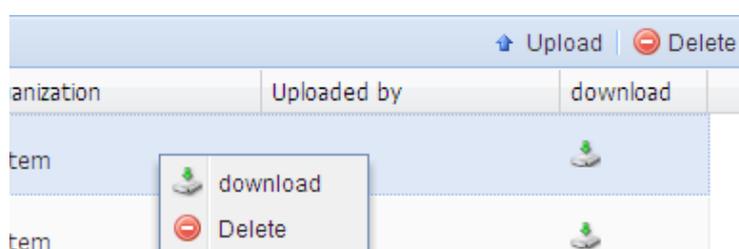
Все ваши APK-файлы отображаются в виде списка.

APK						
Name	size	belongs folder	Organization	Uploaded by	download	
 x51mobile_1.0.1.apk	16.32MB	default	System	sa		
 开心消消乐(1).apk	19.73MB	default	System	sa		
 小蛋壳.apk	29.65MB	default	System	sa		

Поиск APK – вы можете найти определенный APK, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках "Несколько критериев". Чтобы просмотреть файл APK, щелкните по его названию или дважды щелкните по его миниатюре.

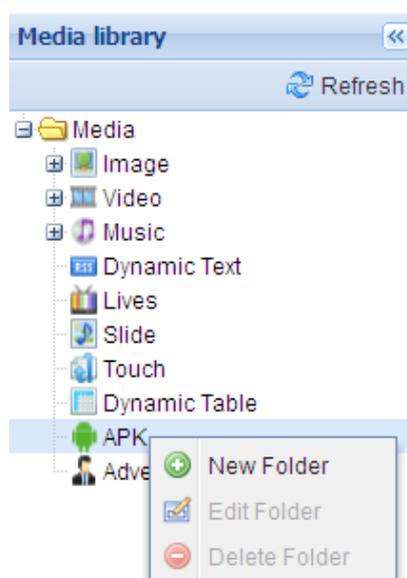
Удалить APK – нажмите **Удалить** в меню APK правой кнопкой мыши или в правом верхнем углу над списком APK.

Скачать APK – нажмите на значок **Загрузки** в столбце Загрузки списка APK.



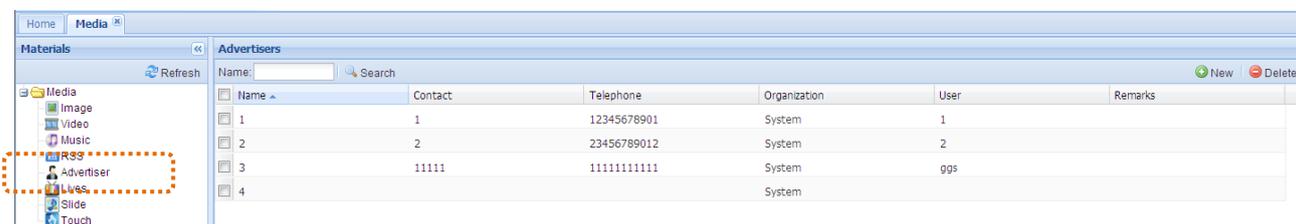
Папки APK – вам разрешено хранить файлы APK в разных папках для удобства управления.

Чтобы создать, отредактировать или удалить папку, щелкните правой кнопкой мыши на узле APK на левой панели, а затем выберите соответствующую опцию. Общие папки открыты для всех пользователей, а личные - только для самого создателя. Папка с именем **default** создается LDS и не может быть удалена.



## 6.10 Рекламодатель

Меню **Медиа > Рекламодатель** поможет вам управлять рекламодателями и их медиафайлами.



Чтобы найти конкретного рекламодателя, вы можете ввести его имя на вкладке критерии, а затем нажать кнопку Поиск.

### 6.10.1 Регистрация нового рекламодателя

Зарегистрируйте информацию о вашем рекламодателе в системе CDMS для упрощения управления рекламодателями и их медиафайлами.

1. Выберите в меню **Медиа > Рекламодатель**.
2. Нажмите кнопку **Создать**, чтобы открыть приведенное ниже окно.

**New Advertiser**

Name:

User:

Contact:

Telephone:

Remarks:

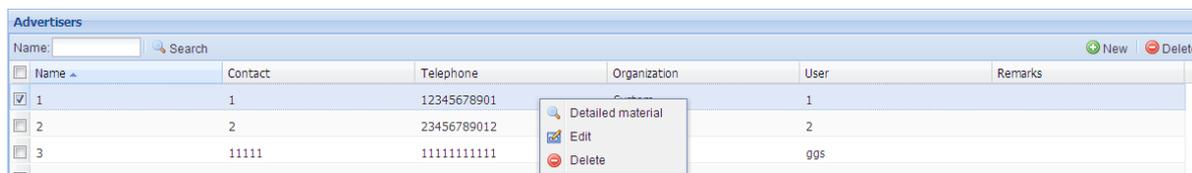
OK Cancel

3. Введите необходимую информацию.  
Поле Пользователь должно быть выбрано из уже существующих пользователей рекламодателя. Если нет пользователя-рекламодателя, сначала создайте пользователя-рекламодателя в меню **Настройка > Пользователь**. См. раздел 11.2.1 "Новый пользователь".  
**ПРИМЕЧАНИЕ:** Между рекламодателем и пользователем-рекламодателем существует соответствие "один к одному".
4. Нажмите кнопку **OK** для завершения.

## 6.10.2 Управление рекламодателем

### Редактирование информации о рекламодателе

1. Выберите в меню **Медиа > Рекламодатель**.
2. Щелкните правой кнопкой мыши на строке рекламодателя.



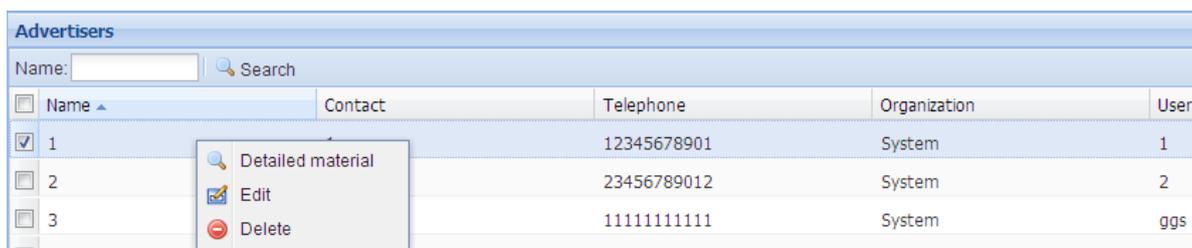
3. Нажмите кнопку **Редактировать** в контекстном меню, чтобы отредактировать данные, такие как имя, пользователь и контакт.
4. Удалить рекламодателя  
Чтобы удалить рекламодателя, нажмите кнопку Удалить или выберите опцию Удалить в контекстном меню.

## 6.10.3 Медиафайлы рекламодателя

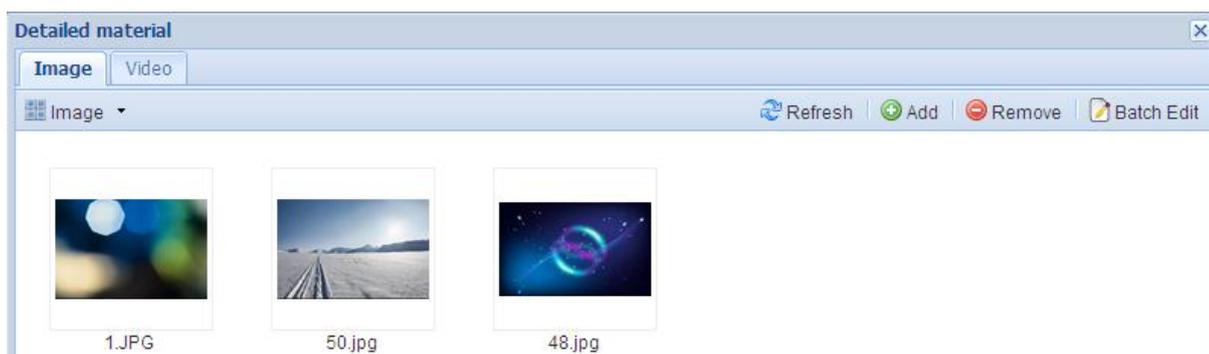
Медиафайлы рекламодателя могут быть размещены под его именем для удобства поиска, и другие рекламодатели не смогут их видеть или использовать. Чтобы получить доступ к медиафайлам, есть два способа.

### Способ 1

1. Выберите в меню **Медиа > Рекламодатель**.
2. Щелкните правой кнопкой мыши на строке рекламодателя, чтобы открыть контекстное меню.

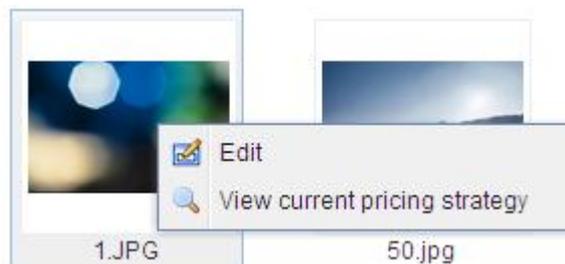


3. Выберите пункт **Подробный материал** во всплывающем меню, чтобы открыть следующее окно для просмотра медиафайлов рекламодателя или управления ими.



4. Нажмите кнопку **Добавить**, чтобы добавить изображения или видео к этому рекламодателю из медиатеки.

Нажмите кнопку Удалить, чтобы удалить медиафайлы для этого рекламодателя. Нажмите кнопку Пакетное редактирование, чтобы изменить ценовую стратегию для нескольких медиафайлов одновременно. Щелкните правой кнопкой мыши на миниатюре, всплывающее меню также позволяет вам просмотреть или отредактировать его стратегию.



Для получения более подробной информации о ценовой стратегии см. раздел 12.2 **Параметры выставления счетов**.

### Способ 2

1. Выберите меню Медиа > Изображение или Медиа > видео, чтобы найти медиафайлы.
2. Выделите те медиафайлы, которые требуется добавить к рекламодателю, чтобы данные отображались в правой колонке.

Details	
Name	Value
Name	1.JPG
Resolution	600 X 399
Size	14.49KB
Uploaded by	sa
Time Uploaded	2014-04-28 1...
Updated by	sa
Update Time	2014-04-28 1...
Folder(*)	default
Organization	System
Advertiser(*)	1
Remarks(*)	

3. Щелкните в поле **Рекламодатель**, а затем выберите рекламодателя из списка.

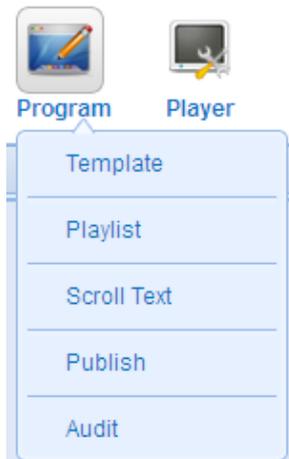
Advertiser					
Name:		Search			
	Name ▲	Contact	Telephone	Organization	Remarks
<input type="radio"/>	1	1	12345678901	System	
<input type="radio"/>	2	2	23456789012	System	

4. Нажмите кнопку **ОК** для завершения.



## Раздел 7 Меню "Программа"

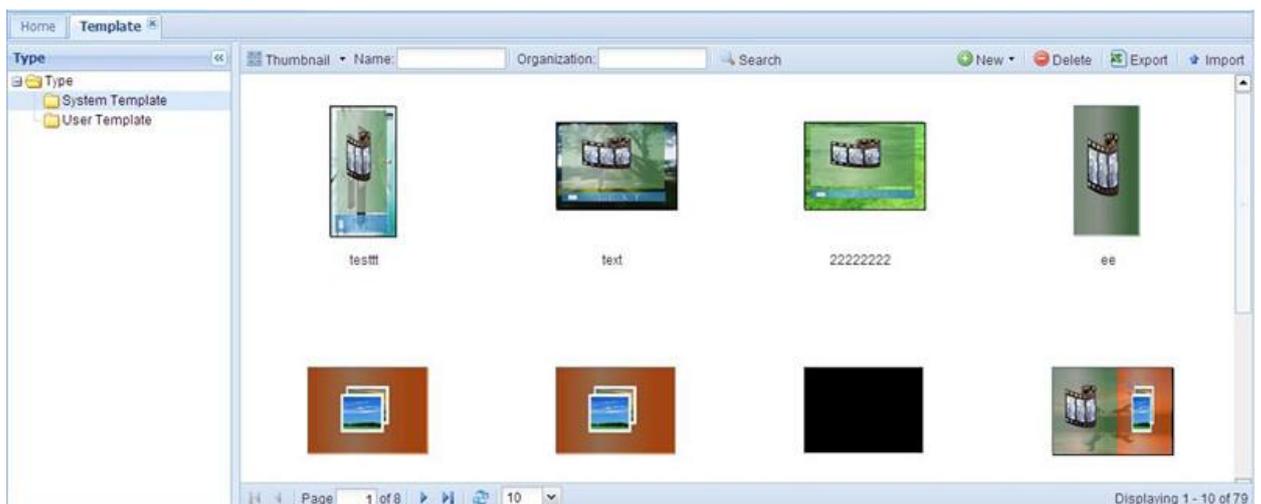
Меню **Программа** позволяет вам компилировать программы и публиковать их в проигрывателях. Наведите курсор на значок программы, чтобы отобразить подменю. Щелкните подменю, чтобы перейти на соответствующую страницу.



### 7.1 Шаблон

Подготовьте шаблон экрана перед компиляцией программы. Шаблон определяет расположение содержимого на вашем экране, разделяя экран на области для различного содержимого, такие как область изображений и область видео. Все программы компилируются на основе шаблона. Вы можете создать новый шаблон или импортировать предопределенный шаблон.

Выберите меню **Программа > Шаблон**, чтобы открыть страницу шаблона.



Системный шаблон и пользовательский шаблон - это две библиотеки шаблонов, которые можно выбрать на панели слева. Системные шаблоны открыты для всех пользователей, в то время как пользовательские шаблоны доступны только самому создателю и его начальнику.

## 7.1.1 Создание шаблонов

1. Выберите меню **Программа > Шаблон**, чтобы открыть страницу шаблона.
  2. Выберите тип шаблона на панели слева.
    - Программный шаблон - может быть просмотрен и использован всеми пользователями.
    - Пользовательский шаблон - открыт только для самого создателя и администрации
3. Нажмите кнопку Создать и выберите операционную систему проигрывателя из выпадающего меню:
  - Встроенная система Signway OS, такая как SW 110, не поддерживает функции Touch и Web.
  - Windows – платформа X86, не поддерживает функции Touch и Web.
  - Android - платформа Android, поддерживающая функции Touch и Web
4. Введите необходимую информацию в следующем окне.

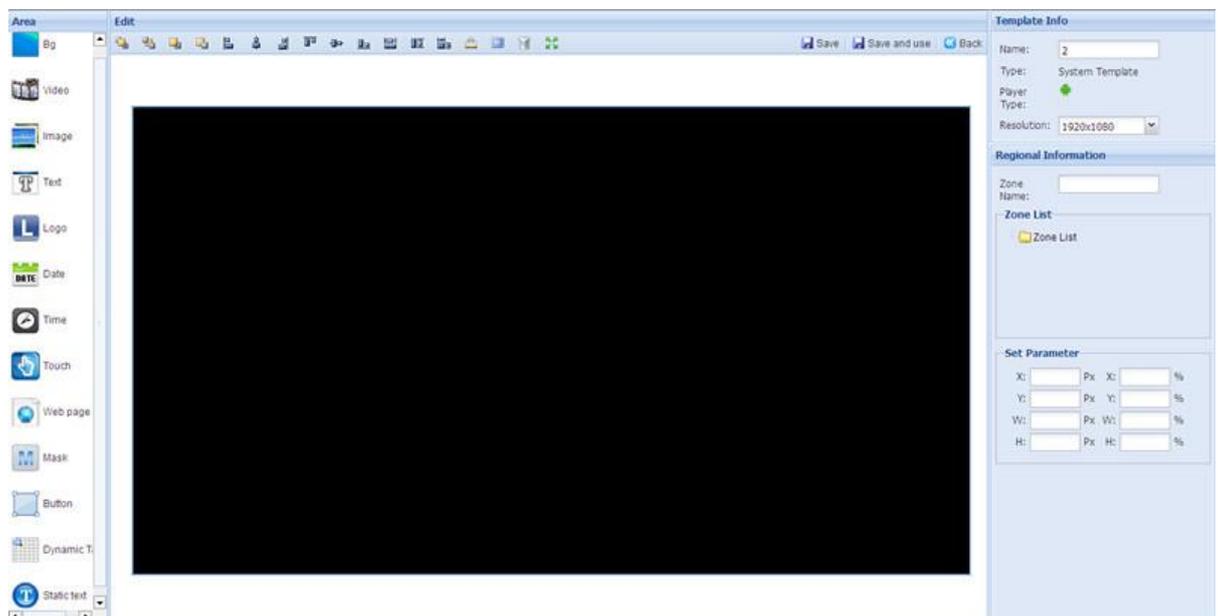
The 'New Template' dialog box has the following fields and controls:

- Name:** A text input field containing the placeholder text 'Please enter a name'.
- Resolution:** A dropdown menu currently showing '1920x1080'.
- Type:** A dropdown menu currently showing 'System Template'.
- Remarks:** A large empty text area for additional notes.
- Buttons:** 'OK' and 'Cancel' buttons at the bottom right.

Разрешение – относится к разрешению экрана дисплея.

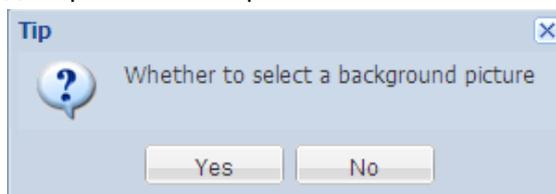
Тип – тип шаблона указан на шаге 2.

5. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы открыть страницу редактирования шаблона.



## 6. Добавьте фон. Пропустите этот пункт, если фон не требуется.

Щелкните значок Bg в левой колонке области. Появится диалоговое окно, как показано ниже. Нажмите кнопку ОК, чтобы добавить фоновое изображение. Допускается только одно фоновое изображение.



Если вы нажмете кнопку **Нет**, фон по умолчанию будет черным. Цвет можно изменить в разделе Стилль на правой панели.

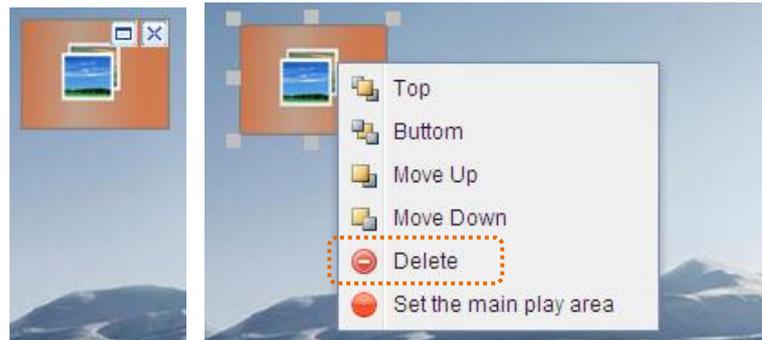


## 7. Добавьте области.

В столбце слева щелкните значки областей, чтобы добавить их в окно редактирования.

Область	Описание
Bg	Добавить фоновое изображение или цвет. Макс. количество: 1. Размер и положение не могут быть изменены.
Video	Добавить видео. Макс. количество: 1. Не может пересекаться с областями изображений, веб-страниц, сенсорных приложений, кнопок, динамических таблиц или статического текста.
Image	Добавить область изображения. Макс. количество: 4. Не может перекрываться с видео-, веб-, сенсорными приложениями, кнопками, динамическими таблицами или статическими текстовыми областями.
Text	Добавить текстовую область. Макс. количество: 1
Logo	Добавить логотип. Макс. количество: 1
Date	Добавьте область данных. Макс количество: 1. Несколько стилей на выбор.
Time	Добавить область даты. Макс. количество: 1. Несколько стилей на выбор.
Touch	Добавьте область сенсорных приложений. Макс. количество: 1. Не может пересекаться с зонами изображений, видео, веб-страниц, кнопок, динамических таблиц или статического текста.
Web	Добавьте область веб. Макс. количество: 1. Не может пересекаться с областями изображения, видео, сенсорных приложений, кнопок, динамических таблиц или статического текста.
Mask	Добавьте предварительно подготовленную фоторамку для изображения. Макс количество: 1.
Button	Добавить кнопку для перехода к другому содержимому одним нажатием. Не может пересекаться с изображениями, видео, логотипами, веб-сайтами, сенсорными областями, динамическими таблицами, а также статическими текстовыми областями.
Dynamic Table	Добавьте динамическую таблицу, которая позволяет обновлять содержимое области без повторной публикации всей программы. Не может перекрываться с изображениями, видео, логотипами, веб-областями, сенсорными приложениями, кнопками или статическими текстовыми областями.
Static Text	Добавьте область стационарного текста, когда фон уже создан. По количеству ограничений нет. Не может пересекаться с другими областями, кроме фоновой.

Наведите указатель мыши на область или щелкните правой кнопкой мыши по ней для удаления.



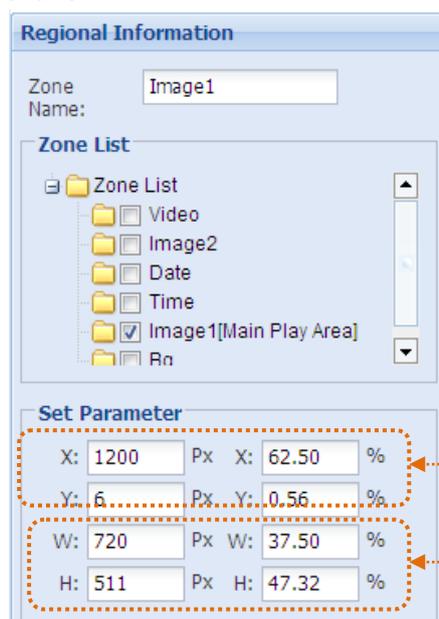
**ПРИМЕЧАНИЕ:** Область видео должна существовать для шаблонов платформ Signway OS и Windows, но не является необходимой для шаблона на Android.

8. Отрегулируйте размер и расположение областей.

- Переместите область с помощью мыши в нужное место. Переместите маркеры области, чтобы изменить её размер.
- Используйте инструменты в верхней части области редактирования, чтобы настроить расположение областей.

Значок	Описание	Значок	Описание
	Выровнять по левому краю		По высоте
	Выровнять по центру		По ширине и высоте
	Выровнять по правому краю		Зафиксировать размер и расположение области.
	Выровнять по верху		Разблокировка области.
	Выровнять по середине		Развернуть область на весь экран
	Выровнять по нижнему краю		Удалить все области из шаблона
	По ширине		Показать шаблон в фактическом размере экрана.

- Когда область выбрана, на правой панели будут указаны значения ее координат, чтобы вы могли настроить ее размер и расположение, изменив эти значения.



Настройка позиции (Координаты X/Y)

Настройка размера (Ширина/Высота)

## 9. Настройка слоев областей.

- Используйте инструменты слоя в верхней части области редактирования, чтобы настроить слои областей.

Значок	Описание	Значок	Описание
	Переход к верхнему слою		Переход на слой вверх
	Переход к нижнему слою		Переход на слой вниз

- Щелкните правой кнопкой мыши на области, а затем выберите всплывающее меню, чтобы настроить ее слой.



10. Определите общую рабочую область. Пропустите этот пункт, если операционная система проигрывателя не Android.

Для шаблонов Android продолжительность воспроизведения зависит от единственной основной области воспроизведения. Весь контент воспроизводится в непрерывном цикле до тех пор, пока не закончится воспроизведение основной области воспроизведения. Фоновая, графическая, видео-, сенсорная и веб-зоны могут быть установлены в качестве основной области.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Основной областью для шаблонов LDS и Windows по умолчанию является область видео.

11. Нажмите кнопку **Сохранить**, чтобы сохранить шаблон.

Нажмите кнопку **Назад**, чтобы вернуться на предыдущую страницу шаблона без сохранения. Нажмите кнопку **Сохранить и использовать**, чтобы сохранить шаблон и перейти на следующую страницу редактирования списка воспроизведения.

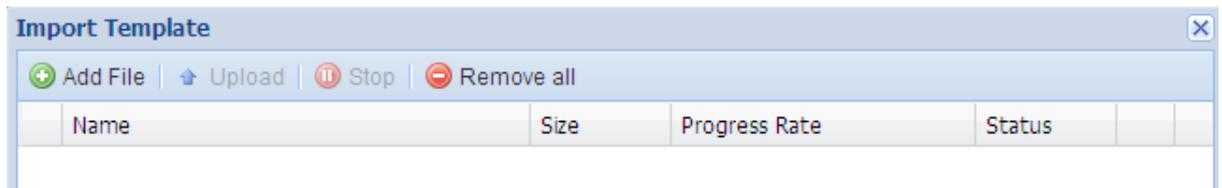
*См. раздел 7.2 Список воспроизведения*

## 7.1.2 Импорт шаблона

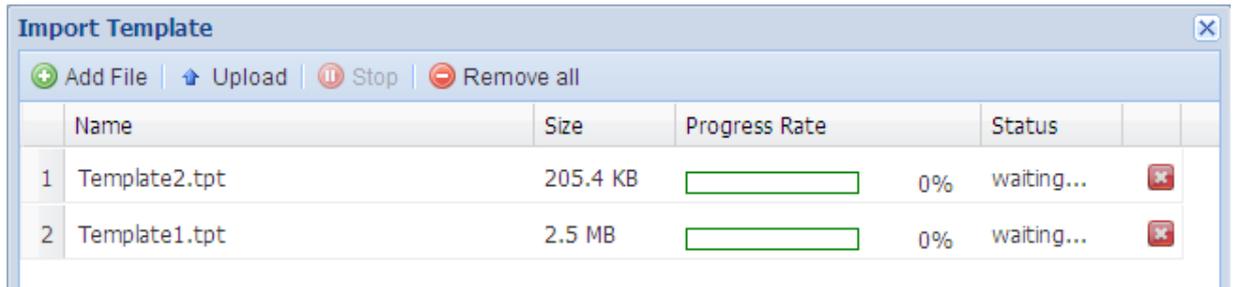
- Выберите меню **Программа > Шаблон**, чтобы открыть страницу шаблона.



2. Нажмите кнопку **Импорт**, чтобы открыть страницу импорта.



3. Нажмите кнопку **Добавить файл**, чтобы выбрать шаблоны с вашего компьютера. Выбранные файлы появятся в списке ожидания. Нажмите кнопку Удалить все, чтобы удалить все файлы из списка ожидания.

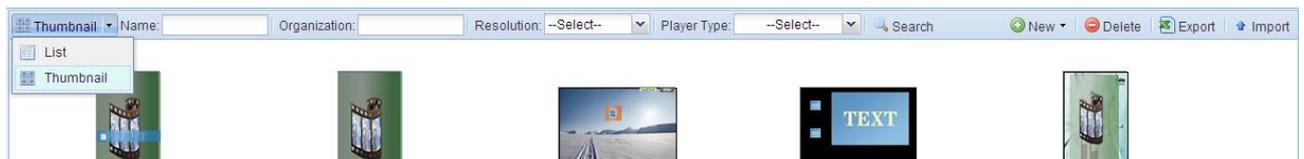


4. Нажмите кнопку **Загрузить**, чтобы начать процесс загрузки. Нажмите кнопку **"Стоп"**, чтобы отменить загрузку.

5. Когда загрузка закончится, файлы исчезнут из списка.

### 7.1.3 Библиотека шаблонов

Все ваши шаблоны CDMS отображаются в виде списка или миниатюр.



Поиск шаблона – вы можете найти определенный шаблон, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках "Несколько критериев".

Редактировать шаблон – Щелчок по имени шаблона или двойной щелчок по его миниатюре открывает страницу редактирования шаблона. После редактирования нажмите кнопку **Сохранить**, чтобы сохранить изменения.

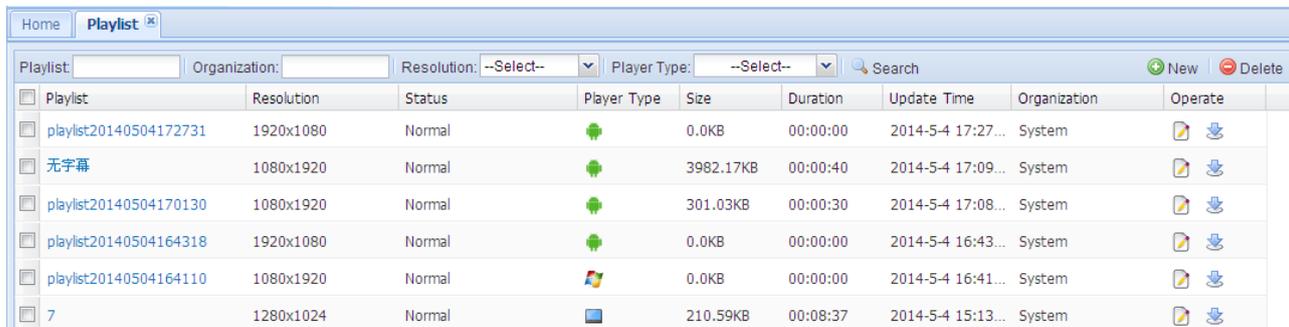
Экспортировать шаблон – Нажмите кнопку **Экспорт**, чтобы экспортировать шаблон.

Удалить шаблон – Нажмите кнопку **Удалить**, чтобы удалить шаблон.

## 7.2 Список воспроизведения

Список воспроизведения - это определенная последовательность содержимого, которое будет отображаться на экране проигрывателя, и может быть сгенерировано путем добавления медиафайлов в шаблон.

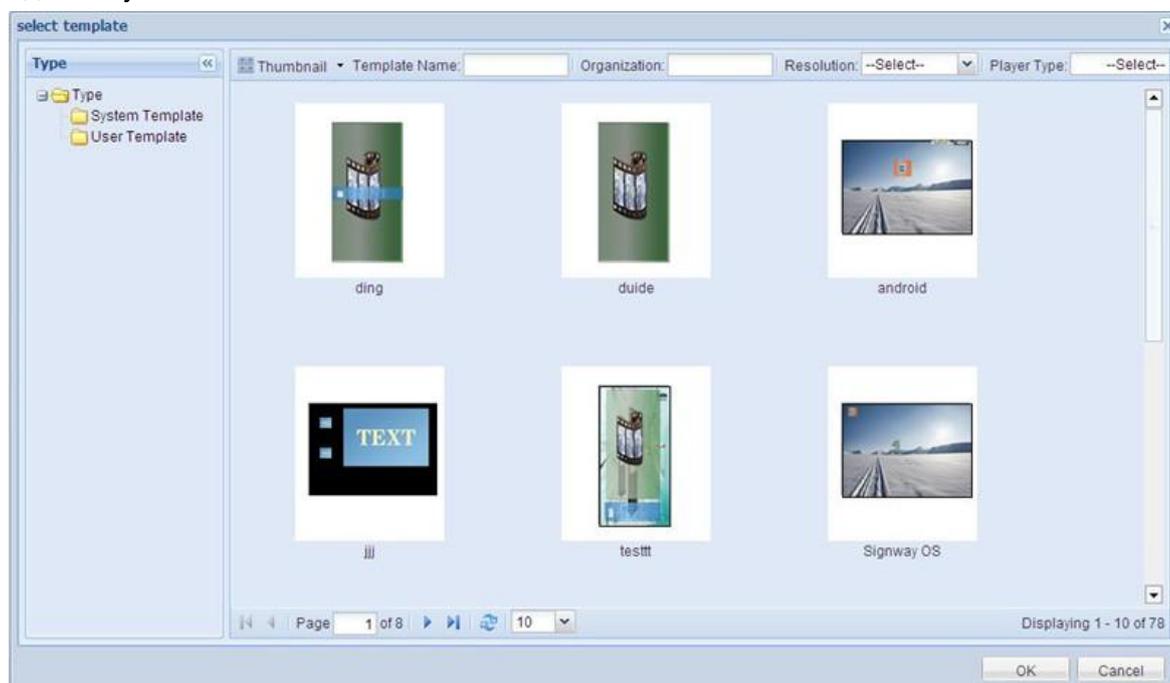
Выберите меню **Программа > Список воспроизведения**, чтобы открыть страницу списка воспроизведения.



Playlist	Resolution	Status	Player Type	Size	Duration	Update Time	Organization	Operate
playlist20140504172731	1920x1080	Normal	Android	0.0KB	00:00:00	2014-5-4 17:27...	System	[New] [Delete]
无字幕	1080x1920	Normal	Android	3982.17KB	00:00:40	2014-5-4 17:09...	System	[New] [Delete]
playlist20140504170130	1080x1920	Normal	Android	301.03KB	00:00:30	2014-5-4 17:08...	System	[New] [Delete]
playlist20140504164318	1920x1080	Normal	Android	0.0KB	00:00:00	2014-5-4 16:43...	System	[New] [Delete]
playlist20140504164110	1080x1920	Normal	Windows	0.0KB	00:00:00	2014-5-4 16:41...	System	[New] [Delete]
7	1280x1024	Normal	Windows	210.59KB	00:08:37	2014-5-4 15:13...	System	[New] [Delete]

### 7.2.1 Создание списков воспроизведения

1. Выберите меню **Программа > Список воспроизведения**, чтобы открыть страницу списка воспроизведения.
2. Нажмите кнопку **Создать**, чтобы открыть окно, подобное приведенному ниже.



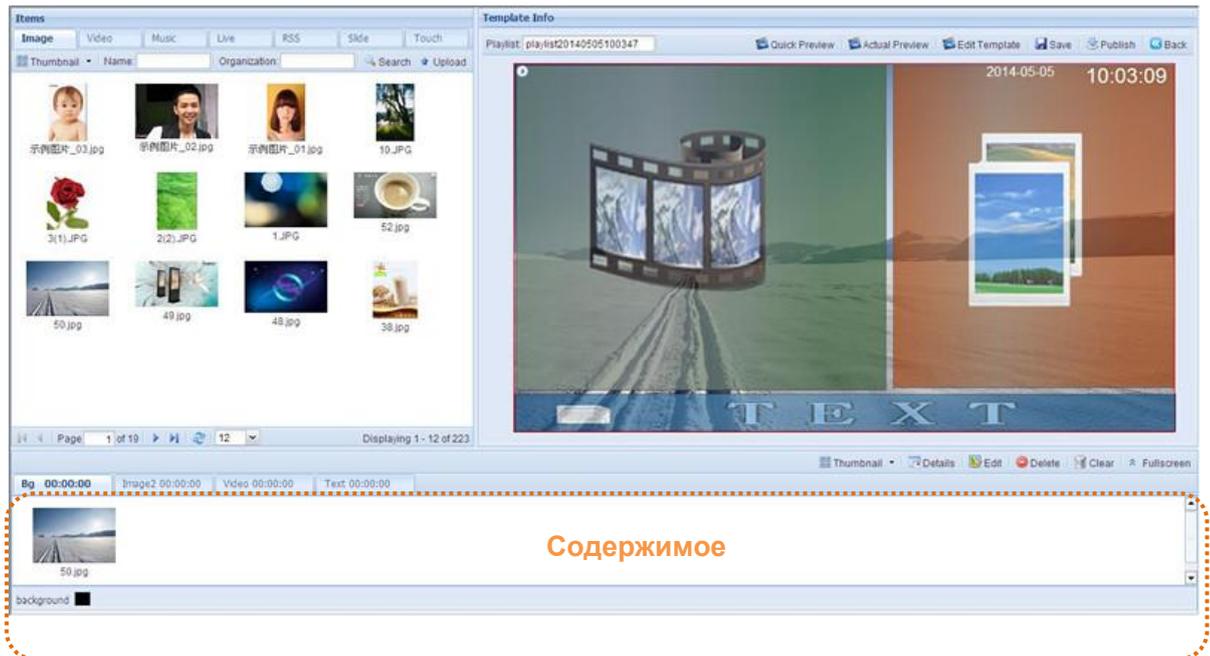
3. Выберите шаблон.

Сначала выберите тип шаблона на панели слева, а затем выберите шаблон, который вы хотите использовать, из списка справа. Сделайте свой выбор в зависимости от операционной системы проигрывателя, типов контента, размера и ориентации экрана.

Если в списке нет подходящего шаблона, пожалуйста, сначала создайте его.

*См. раздел 7.1.1 Создание шаблонов.*

4. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы открыть страницу редактирования списка воспроизведения.



Элементы – все медиафайлы. Чтобы просмотреть файл, щелкните по его названию или дважды щелкните по его миниатюре. Информация о шаблоне – отображает текущий шаблон. Если шаблон вас не устраивает, нажмите кнопку Изменить шаблон, чтобы изменить его. После того, как вы удовлетворены, нажмите кнопку Сохранить, чтобы вернуться на текущую страницу.

Содержимое – предоставьте подробную информацию о содержимом каждой области.

5. Добавьте содержимое к каждой области

Выберите медиафайлы из левой медиатеки и перетащите их в подходящую зону воспроизведения.

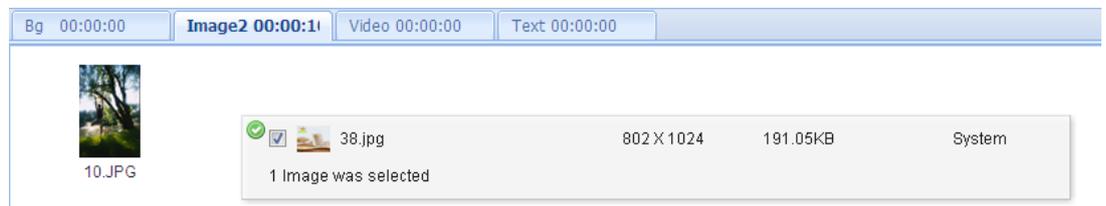
Область	Воспроизводимое содержимое
Bg	Изображение, Цвет
Video	Изображение, Видео, Музыка, Слайд, прямые трансляции
Image	Изображение
Text	Динамический текст или бегущая строка, вводимые пользователем
Logo	Изображение
Date	не требует дополнительного контента
Time	не требует дополнительного контента
Touch	Сенсорное приложение
Web	Веб страница
Mask	предварительно подготовленная маска изображения
Button	Переход
Dynamic Table	Динамическая таблица
Static text	Стационарный текст, вводимый пользователем



- Перетащите медиафайлы непосредственно в область на нужном шаблоне.



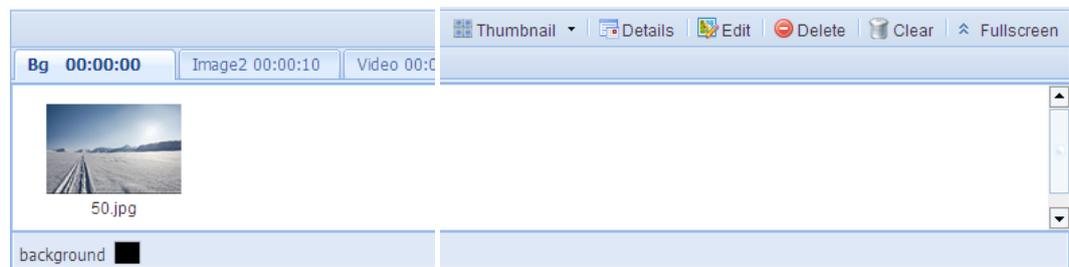
- Или перетащите медиафайлы непосредственно в нижний раздел содержимого области.



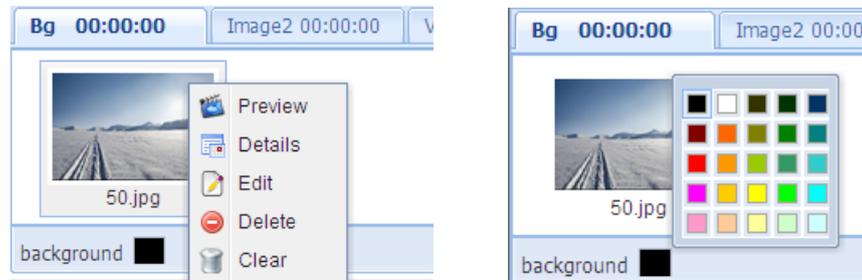
#### 6. Отредактируйте содержимое каждой области.

Переключитесь на область, щелкнув по ней в шаблоне или на вкладке в нижней части.

- Bg



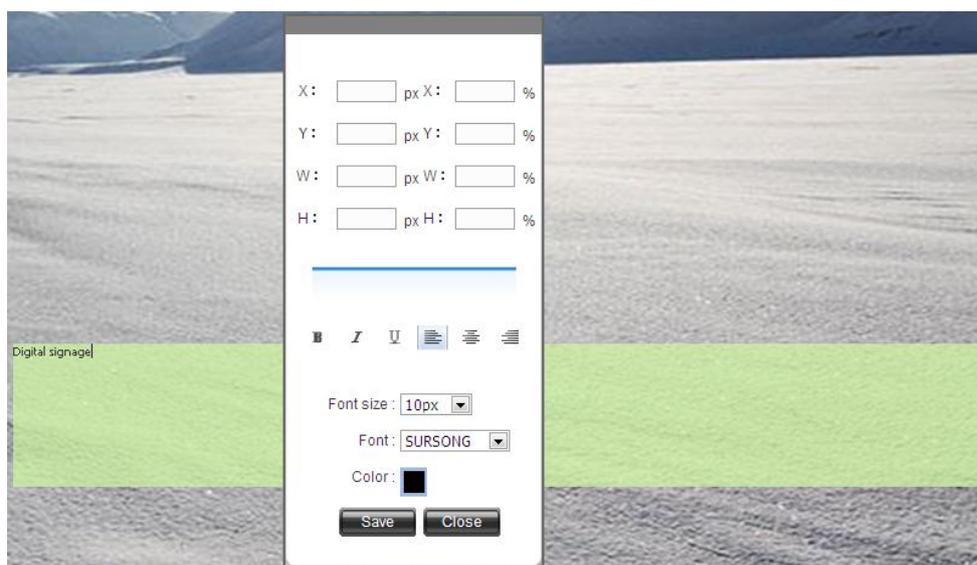
Нажмите кнопки в верхней части этого раздела, чтобы просмотреть подробные сведения, отредактировать статический текст или удалить содержимое. Щелчок правой кнопкой мыши по фоновому изображению также позволяет получить доступ к этим функциям. Щелчок по фоновому изображению позволяет изменить фоновое изображение.



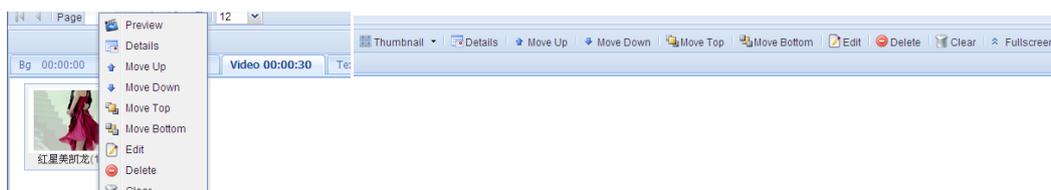
Чтобы изменить фоновое изображение, вам необходимо удалить текущее изображение перед добавлением нового.

- Статический текст

На вкладке Bg нажмите кнопку Редактировать, чтобы открыть страницу редактирования статического текста.



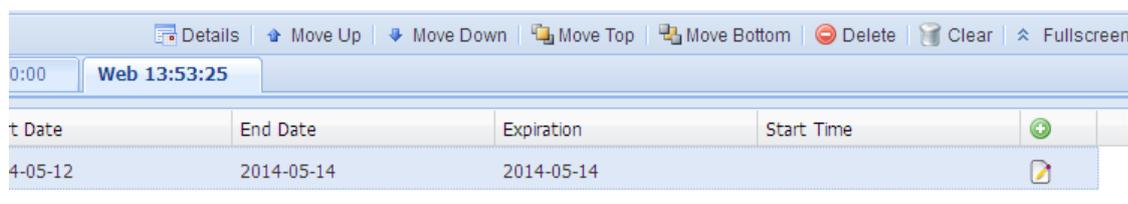
- Видео/Изображение



Нажмите кнопки в верхней части этого раздела, чтобы отредактировать свойства содержимого, последовательность воспроизведения или удалить его. Щелчок правой кнопкой мыши по миниатюре также позволяет получить доступ к этим функциям.

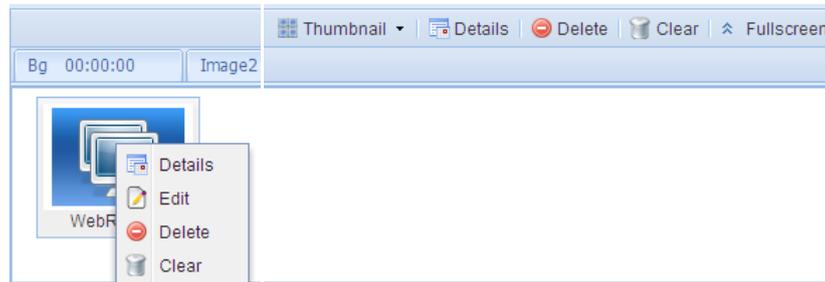
Кнопка	Описание
Предварительный просмотр	Предварительный просмотр выбранного видео или изображения.
Подробности	Просмотр деталей контента
Перемещение Вверх/Вниз	Переместите видео или изображение вперед / назад в очереди воспроизведения.
Передвинуть наверх/вниз	Переместите видео или изображение на переднюю / последнюю позицию в очереди воспроизведения.
Редактировать	Для редактирования названия контента, расписания воспроизведения, продолжительности и истечения срока действия, а также эффекта перехода изображения.
Удалить	Удалите видео или изображение из текущей области.
Очистить	Удалите все содержимое из текущей области.

- Веб

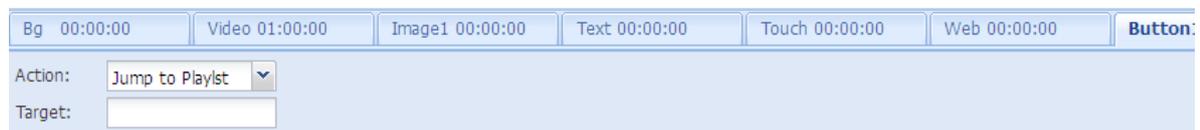


Нажмите кнопку "+", чтобы добавить веб-содержимое. Нажмите кнопку редактирования, чтобы внести изменения.

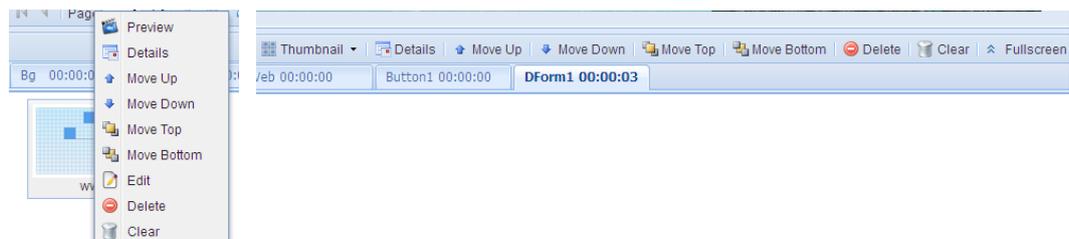
- Сенсорные функции  
Нажмите кнопки в верхней части этого раздела, чтобы просмотреть свойства содержимого или удалить его. Щелчок правой кнопкой мыши по миниатюре также позволяет получить доступ к этим функциям.



- В этой области поддерживается только одно сенсорное приложение. Чтобы изменить его, вам нужно сначала удалить текущее.
- Кнопка  
Кнопка перехода позволяет перейти к другому содержимому всего одним щелчком мыши.

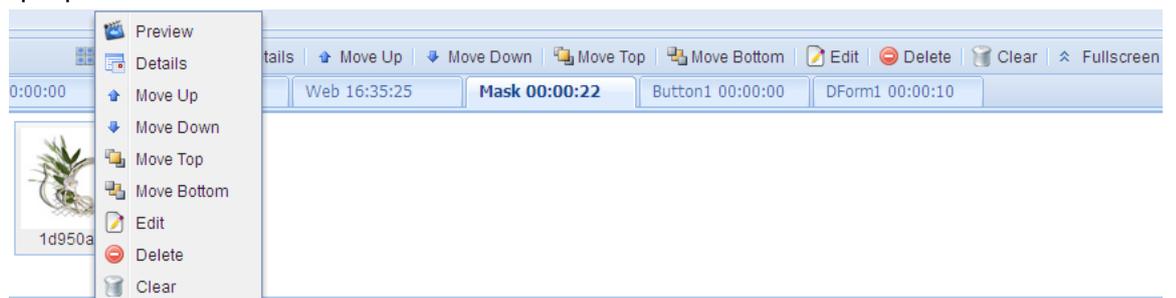


- Щелкните на поле **Действие**, чтобы определить функцию перехода, перейти к списку воспроизведения или к сенсорным функциям.
- Поле **Задание** определяет конкретный список воспроизведения или сенсорное приложение, активизируемое данной кнопкой.
- Динамическая таблица  
Динамическую таблицу можно создать в меню **Медиа**. Динамическая таблица позволяет обновлять содержимое воспроизведения на дисплеях терминала в режиме реального времени без повторной публикации новой программы.



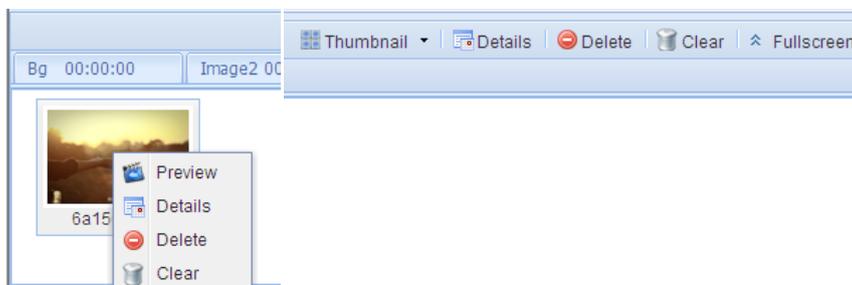
Щелчок правой кнопкой мыши по динамической таблице позволяет просмотреть, отредактировать или удалить ее.

- Маска  
Маска функционирует как фоторамка и используется для управления прозрачностью слоя.



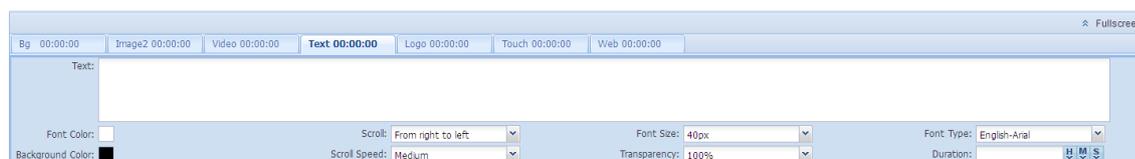
В данную область можно добавить несколько изображений. Щелчок правой кнопкой мыши по изображению позволяет просмотреть, отредактировать или удалить его.

- **Логотип**  
Нажмите кнопки в верхней части этого раздела, чтобы просмотреть свойства содержимого или удалить его. Щелчок правой кнопкой мыши по миниатюре также позволяет получить доступ к этим функциям, а также просмотреть изображение.



В область логотипа разрешается добавлять только одно изображение. Чтобы изменить его, вам нужно сначала удалить текущее.

- **Текст.**  
Введите текст в текстовое поле и настройте его свойства, такие как шрифт, стиль бегущей строки, фон и продолжительность.



В эту область также можно добавить динамический текст. Содержимое динамического текста редактировать нельзя. Вы можете внести изменения в его свойства или удалить его.

- **Дата/время** – не может быть отредактировано.

7. В правом верхнем углу страницы нажмите кнопку быстрого просмотра или фактического предварительного просмотра, чтобы просмотреть текущий список воспроизведения. Быстрый предварительный просмотр – позволяет быстро просмотреть список воспроизведения в небольшом окне на вашем компьютере с меньшим потреблением полосы пропускания. Предварительный просмотр в масштабе – дает точный предварительный просмотр списка воспроизведения в том же размере, что и реальный экран.

8. После окончания нажмите кнопку **Сохранить**, чтобы сохранить свой список воспроизведения.

Кнопка **Назад** возвращает к предыдущей странице списка воспроизведения без сохранения. После сохранения нажмите кнопку Опубликовать, чтобы скомпилировать программы и затем распространить среди игроков.

*Подробнее о публикации см. в главе 7.4 Публикация.*

**ПРИМЕЧАНИЕ:** В основной области воспроизведения должно быть содержимое. В противном случае список воспроизведения не может быть сохранен.

## 7.2.2 Библиотека списков воспроизведения

Все ваши плейлисты LDS отображаются в виде списка.

Playlist	Organization	Resolution	Status	Player Type	Size	Duration	Update Time	Organization	Operate
playlist20140512142856		1080x1920	Normal		6389.76KB	00:00:08	2014-5-12 14:29:16	System	
playlist20140512113405		1920x1080	Normal		29332.1KB	13:53:25	2014-5-12 14:27:49	System	
playlist20140512140958		1920x1080	Normal		0.0KB	00:00:00	2014-5-12 14:09:58	System	
252		1920x1080	Normal		51231.08KB	00:02:53	2014-5-9 16:13:36	System	
59		1080x1920	Normal		29538.96KB	00:00:20	2014-5-9 11:49:09	System	

Поиск списка воспроизведения – вы можете найти определенный список воспроизведения, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках "Несколько критериев".

Удалить список воспроизведения – Нажмите кнопку Удалить, чтобы удалить один или несколько списков воспроизведения.

Редактировать список воспроизведения – Щелкните по названию списка воспроизведения или щелкните значок редактирования в ячейке Управления, чтобы открыть страницу редактирования списка воспроизведения. Отредактировав, нажмите кнопку Сохранить, чтобы принять изменения.

ization	Operate
n	
n	
n	

Опубликовать список воспроизведения – список воспроизведения может быть опубликован для проигрывателей, когда статус нормальный. Нажатие кнопки **Опубликовать** в ячейке **Управление** открывает страницу публикации, позволяющую компилировать программы и затем распространять их среди игроков.

*Смотрите подробную информацию о публикации: 7.4 Публикация*

## 7.3 Бегущая строка

Содержимое бегущей строки не зависит от списков воспроизведения. Они не будут затронуты при переключении списков воспроизведения.

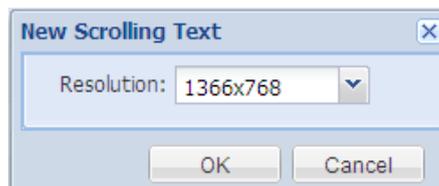
Выберите меню **Программа > Бегущая строка**, чтобы открыть страницу бегущей строки.



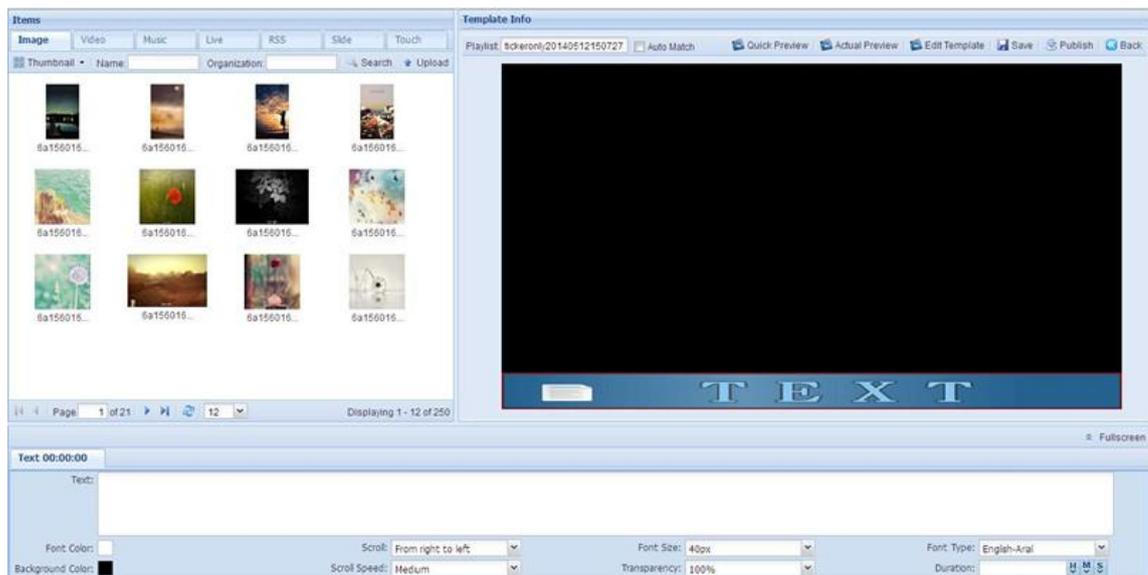
Playlist	Resolution	Status	Auto Match	Size	Duration	Update Time	Organization	Operate
bckeronly20140504171148	1080x1920	Normal	No	0.0KB	00:00:00	2014-5-4 19:01:54	System	[Icons]
tickeronly20140504170858	1920x1080	Normal	No	0.0KB	00:00:00	2014-5-4 17:10:27	System	[Icons]
03	1366x768	Normal	No	0.0KB	00:00:00	2014-5-4 15:20:46	System	[Icons]

### 7.3.1 Создание бегущей строки

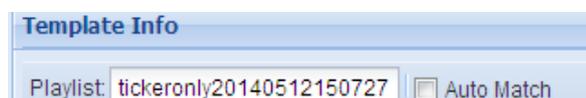
1. Выберите меню **Программа > Бегущая строка**, чтобы открыть страницу бегущей строки.
2. Нажмите кнопку **Создать** и следуйте инструкциям.



3. Укажите разрешение экрана.
4. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы открыть страницу редактирования бегущей строки.



5. Назначьте уникальное имя и выберите, следует ли назначать автоматическое сопоставление.



Если установлен флажок Автоматическое сопоставление, бегущая строка будет отображаться в позиции предыдущей текстовой области. Если флажок снят, он будет отображаться так, как указано.

6. Введите текст и выполните настройки в нижней части раздела редактирования.

7. В правом верхнем углу страницы нажмите кнопку быстрого просмотра или фактического предварительного просмотра, чтобы просмотреть текущее состояние бегущей строки.

Быстрый предварительный просмотр – позволяет быстро просмотреть список воспроизведения в небольшом окне на вашем компьютере с меньшим потреблением полосы пропускания.

Предварительный просмотр в масштабе – дает точный предварительный просмотр списка воспроизведения в том же размере, что и реальный экран.

8. Если редактирование больше не требуется, нажмите кнопку **Сохранить**, чтобы сохранить текст прокрутки.

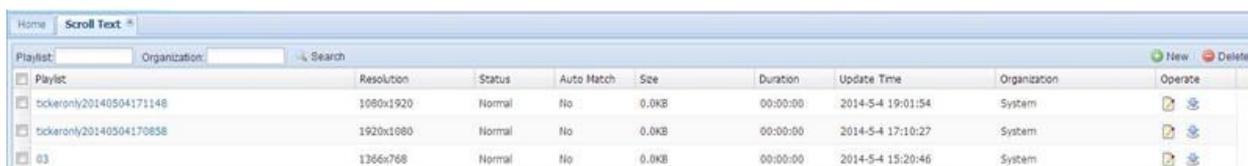
Кнопка **Назад** возвращает к предыдущей странице прокрутки текста без сохранения.

После сохранения нажмите кнопку **Опубликовать**, чтобы скомпилировать программу и затем распределить среди игроков.

*См. Подробную информацию о публикации: 7.4 Публикация.*

## 7.3.2 Библиотека бегущих строк

Все содержимое бегущей строки CDMS отображается в виде списка, как показано ниже.

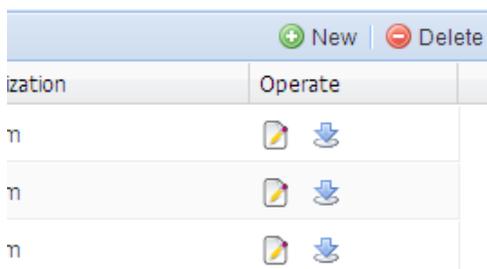


Playlist	Resolution	Status	Auto Match	Size	Duration	Update Time	Organization	Operate
tkckeronly20140504171148	1080x1920	Normal	No	0.0KB	00:00:00	2014-5-4 19:01:54	System	[New] [Delete]
tkckeronly20140504170858	1920x1080	Normal	No	0.0KB	00:00:00	2014-5-4 17:10:27	System	[New] [Delete]
03	1366x768	Normal	No	0.0KB	00:00:00	2014-5-4 15:20:46	System	[New] [Delete]

Поиск бегущей строки – вы можете найти определенные тексты бегущей строки, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках **"Несколько критериев"**.

Удалить бегущую строку – Нажмите кнопку **Удалить**, чтобы удалить один или несколько текстов прокрутки.

Редактировать бегущую строку – Щелкните по названию текста прокрутки или щелкните значок редактирования в ячейке **Управление**, чтобы открыть страницу редактирования бегущей строки. Убедившись в этом, нажмите кнопку **Сохранить**, чтобы принять изменения.



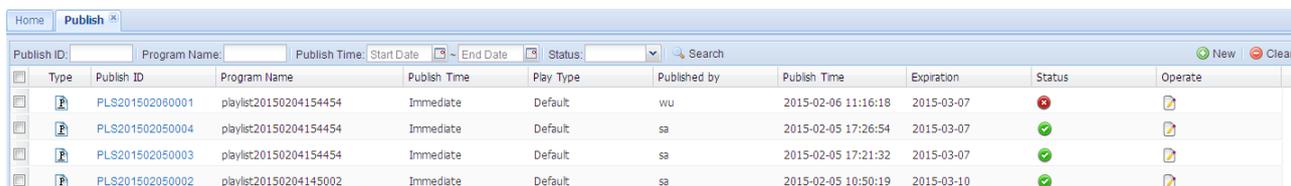
ization	Operate
n	[Edit] [Delete]
n	[Edit] [Delete]
n	[Edit] [Delete]

Опубликовать бегущую строку – может быть опубликован для проигрывателей, когда статус нормальный. Нажатие кнопки **Опубликовать** в ячейке **Управление** открывает страницу публикации, позволяющую компилировать программы и затем распространять их среди игроков.

*См. Подробную информацию о публикации: 7.4 Публикация.*

## 7.4 Публикация

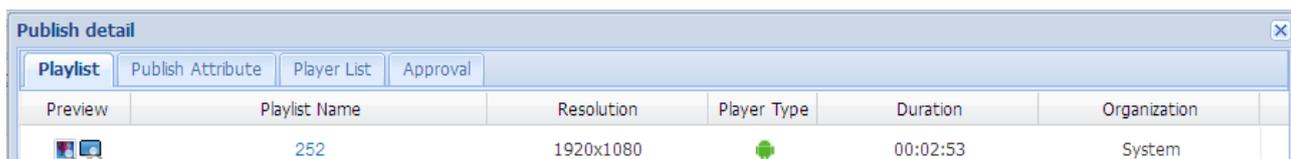
Ваши плейлисты и бегущие строки могут быть распространены среди проигрывателей по сети с помощью функции публикации. Выберите меню **Программа > Опубликовать**, чтобы открыть страницу управления публикацией.



Type	Publish ID	Program Name	Publish Time	Play Type	Published by	Publish Time	Expiration	Status	Operate
<input type="checkbox"/>	PLS201502060001	playlist20150204154454	Immediate	Default	wu	2015-02-06 11:16:18	2015-03-07	<span style="color: red;">✘</span>	
<input type="checkbox"/>	PLS201502050004	playlist20150204154454	Immediate	Default	sa	2015-02-05 17:26:54	2015-03-07	<span style="color: green;">✔</span>	
<input type="checkbox"/>	PLS201502050003	playlist20150204154454	Immediate	Default	sa	2015-02-05 17:21:32	2015-03-07	<span style="color: green;">✔</span>	
<input type="checkbox"/>	PLS201502050002	playlist20150204145002	Immediate	Default	sa	2015-02-05 10:50:19	2015-03-10	<span style="color: green;">✔</span>	

В данном разделе перечислены все опубликованные программы, включая отклоненные и одобренные. Вы можете найти определенные программы, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках "Несколько критериев".

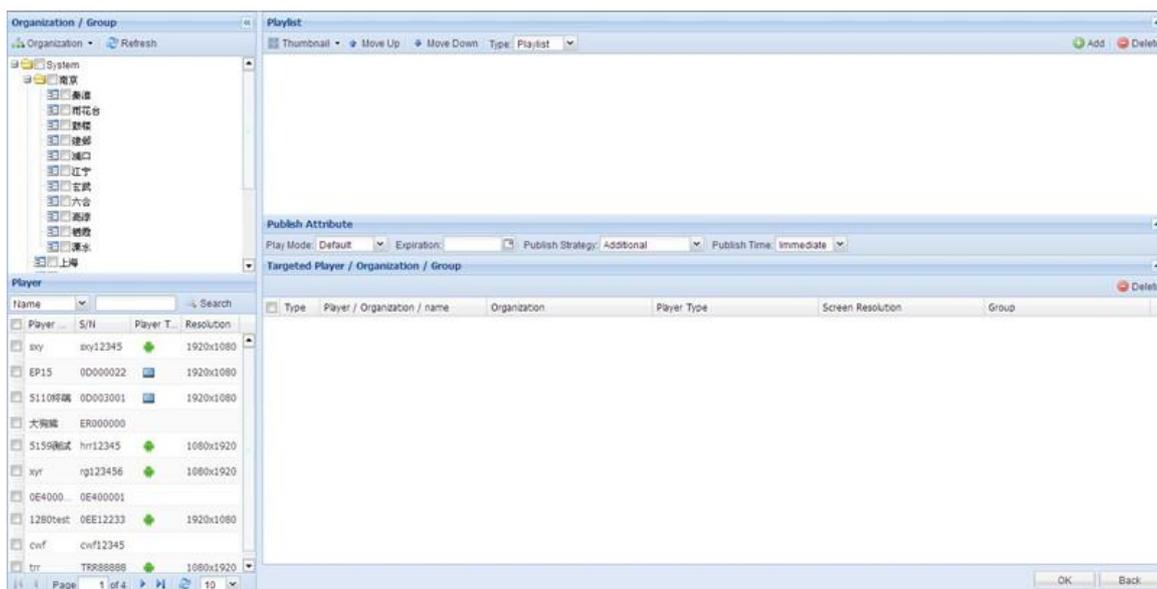
Щелчок по идентификатору публикации дает вам подробную информацию о публикации, включая контент, расписание, проигрыватели и утверждения.



Preview	Playlist Name	Resolution	Player Type	Duration	Organization
	252	1920x1080		00:02:53	System

### 7.4.1 Новая публикация

1. На странице управления публикацией нажмите кнопку **Создать**, чтобы открыть страницу публикации, представленную ниже



The screenshot shows the 'Publish' configuration window. On the left, there is a tree view of 'Organization / Group' with a list of players. The main area is divided into 'Playlist' and 'Publish Attribute' sections.

**Organization / Group:**

- System
  - 南京
  - 南通
  - 雨花台
  - 鼓楼
  - 建邺
  - 浦口
  - 江宁
  - 玄武
  - 秦淮
  - 六合
  - 高淳
  - 溧水
  - 溧阳
  - 上海

**Player List:**

Name	S/N	Player T.	Resolution
sky	sky12345		1920x1080
EP15	00000022		1920x1080
S110碎碟	00003001		1920x1080
大海城	ER000000		1080x1920
S159测试	hrt12345		1080x1920
xyf	rg123456		1080x1920
0E4000	0E400001		1920x1080
1280test	0EE12233		1920x1080
cwf	cwf12345		1080x1920
trr	TR988888		1080x1920

**Publish Attribute:**

- Play Mode: Default
- Expiration: [input field]
- Publish Strategy: Additional
- Publish Time: Immediate

**Targeted Player / Organization / Group:**

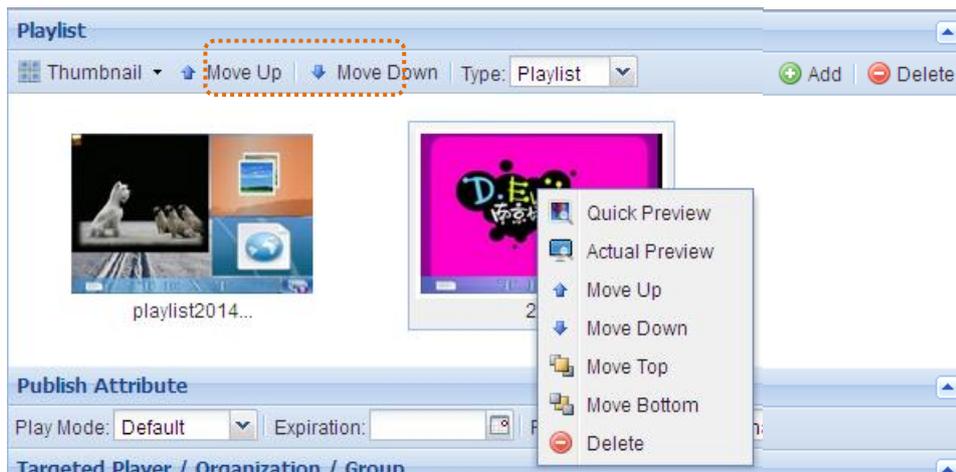
Type	Player / Organization / name	Organization	Player Type	Screen Resolution	Group

Нажмите кнопку **Опубликовать** в списке воспроизведения или бегущей строке. Страница редактирования также открывает страницу публикации.



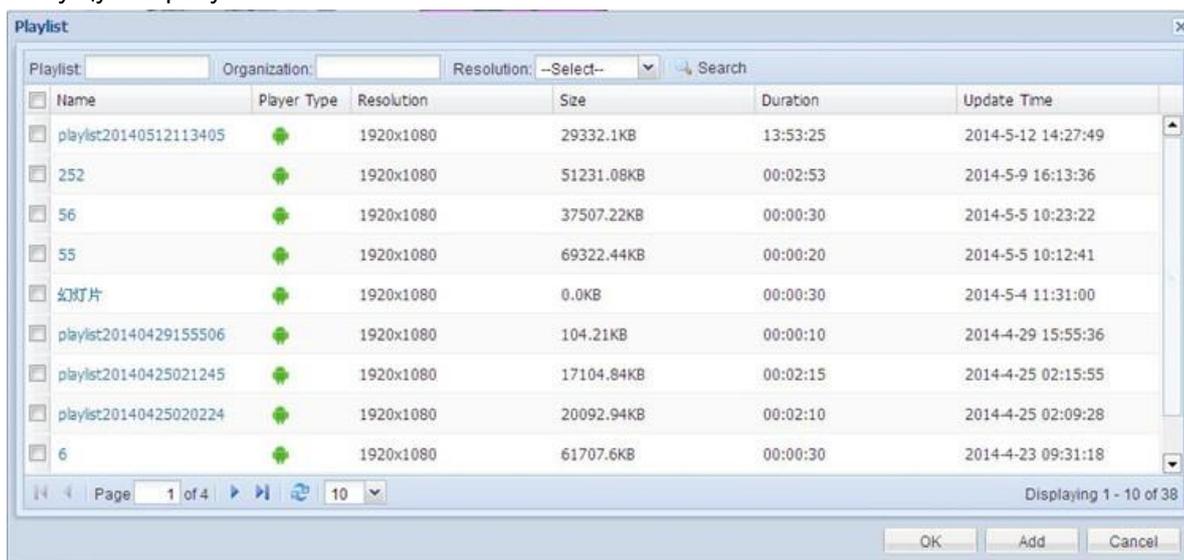
2. Укажите тип программы, список воспроизведения или бегущую строку, а затем добавьте соответствующее содержимое.

Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы просмотреть, удалить список воспроизведения или изменить последовательность его воспроизведения.



Чтобы создать списки воспроизведения и бегущие строки, см. разделы 7.2 Список воспроизведения и 7.3 Бегущая строка.

3. Нажмите кнопку **Добавить**, чтобы добавить списки воспроизведения или бегущую строку.

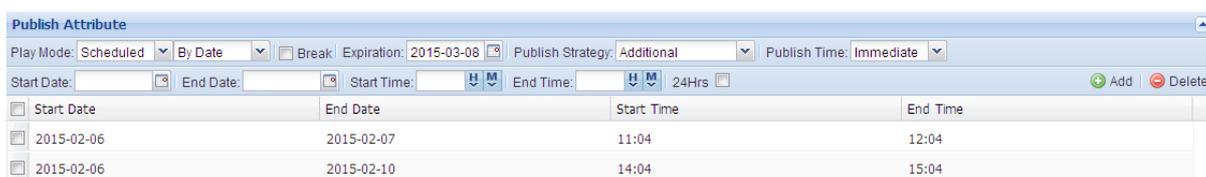


Нажмите кнопку **ОК**, чтобы заменить текущие списки воспроизведения выбранными.

Нажмите кнопку **Добавить**, чтобы добавить выбранные списки воспроизведения после текущих.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Тип проигрывателя должен быть одинаковым для всех списков воспроизведения, включенных в программу. Разрешение экрана должно быть одинаковым для проигрывателей, не использующих Android.

4. Установите атрибут публикации.



## Режим воспроизведения:

Зацикленный	Воспроизведение программы по циклу, непрерывно во всех незанятых временных периодах, в которых нет запланированной программы
По расписанию	Воспроизведение по непрерывному циклу в течение указанного периода, который может быть определен по неделям или дням. Установка флажка перед пунктом <b>Перерыв</b> позволяет прервать текущую трансляцию и включить программу.

Срок действия: программа будет удалена из системы LDS и связанных с ней проигрывателей по истечении срока действия.

Публикация политики:

Дополнительное	Добавить к исходному расписанию без замены или каких-либо изменений.
Перезапись	Исходное расписание будет удалено и заменено новым расписанием.
Перезапись и обновление	Перезапись одноименных плейлистов и воспроизводите их в хронологическом порядке в соответствии с новым расписанием.
Перезапись и хранение	Замена списков воспроизведения с тем же названием и сохранение исходной последовательности воспроизведения.

Время публикации:

Немедленно	Публикация сразу после отправки программы.
По расписанию	Публикация программы в определенную дату и время.

Добавить: установить начальную и конечную дату/время, нажмите кнопку **Добавить**, чтобы добавить расписание. Удалить: щелкните, чтобы удалить расписание.

## 5. Укажите целевые проигрыватели.

На панели слева отметьте целевую организацию, группу или игроков. Выбранные из них появятся в правой колонке Целевого проигрывателя / Организации / группы.



При публикации программ разрешение программы, отличной от Android, должно быть таким же, как у терминала. Это не требуется для программ Android. Android-программы для экранов в ландшафтной ориентации могут быть переданы на все проигрыватели с горизонтальным экраном независимо от разрешения. Например, Android-плеер с ландшафтным экраном может загружать и отображать обе программы с разрешением 1920x1080 и 1366x768.

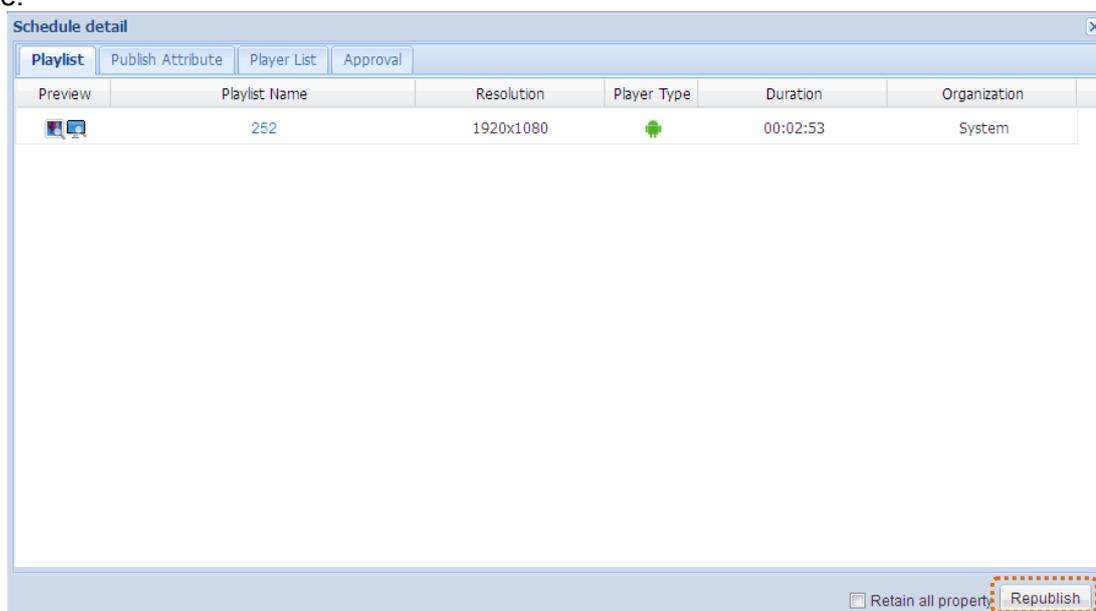
6. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы отправить.

Программа будет передана непосредственно проигрывателям, если не настроена политика утверждения.

## 7.4.2 Повторная публикация

Есть возможность повторно опубликовать программу из списка истории программ.

1. Историю публикаций можно просмотреть любым из трех способов.
  - Выберите меню **Программа > Опубликовать**, чтобы просмотреть список публикаций.
  - Выберите меню **Программа > Проверка**, чтобы просмотреть список ревизий.
2. Щелкните идентификатор публикации в списке, чтобы открыть окно, подобное приведенному ниже.



3. Установите флажок **Сохранить все свойства**, чтобы сохранить все текущие свойства программы, включая содержимое, расписание и целевые проигрыватели. Если вы хотите отправить программу новым проигрывателям или по новому расписанию, снимите флажок.
4. Нажмите кнопку **Опубликовать**, чтобы открыть страницу публикации программы.

## 7.4.3 Очистка проигрывателя

Выберите меню **Программа > Опубликовать**, чтобы открыть страницу управления публикацией

Type	Publish ID	Program Name	Publish Time	Play Type	Published by	Publish Time	Expiration	Status	Operate
	PLS201502060001	playlist20150204154454	Immediate	Default	wu	2015-02-06 11:16:18	2015-03-07		
	PLS201502050004	playlist20150204154454	Immediate	Default	sa	2015-02-05 17:26:54	2015-03-07		
	PLS201502050003	playlist20150204154454	Immediate	Default	sa	2015-02-05 17:21:32	2015-03-07		
	PLS201502050002	playlist20150204145002	Immediate	Default	sa	2015-02-05 10:50:19	2015-03-10		

- **Очистить все проигрыватели**

Отметьте программу, которую вы хотите удалить, а затем нажмите кнопку **Очистить** над списком программ, чтобы удалить программу из всех проигрывателей терминала.

- **Очистить историю программы от части проигрывателей**

В списке программ щелкните значок редактирования в столбце Operate, чтобы открыть окно. Пример:



Все проигрыватели, которые воспроизводят текущую программу, перечислены на вкладке "Используется". Кнопка **Удалить** позволяет удалить программу с одного или нескольких плееров. Удаленные игроки перечислены на вкладке **Удалено**.

## 7.5 Проверка программы

Если настроена политика проверки, программа должна быть одобрена перед передачей проигрывателям.

*Подробнее о стратегии утверждения см. в разделе 11.5.2 Методы проверки программ.*

Выберите меню **Программа > Проверка**, чтобы открыть страницу управления подтверждениями.

Type	Publish ID	Program Name	Publish Time	Play Type	Published by	Publish Time	Expiration	Status	Approval
	PLS201405130001	252	Immediate	By Week	sa	2014-05-13 09:57:44	2014-05-14	?	
	PLS201405120001	252	Immediate	Default	sa	2014-05-12 15:43:48	2014-05-13	?	

Все программы, ожидающие одобрения, перечислены в данном списке. Вы можете найти определенные программы, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках несколько критериев

Щелчок по идентификатору публикации дает вам подробную информацию о публикации, включая контент, расписание, проигрыватели и утверждения, и позволяет вам повторно опубликовать ее.

Preview	Playlist Name	Resolution	Player Type	Duration	Organization
	252	1920x1080		00:02:53	System

### ■ Способ проверки 1

В списке проверки щелкните значок подтверждения, чтобы открыть окно проверки.

Approval For	Status	Comment	Appr...	Audit Time	Operate
Final	Unaudited	<input type="text"/>			<input checked="" type="radio"/> Unaudited <input type="radio"/> Pass <input type="radio"/> Reject

В окне проверки напишите комментарий и выберите, прошла ли программа проверку. Если вы выбираете пункт **Отклонить**, комментарий должен быть обязательно.

### ■ Способ проверки 2

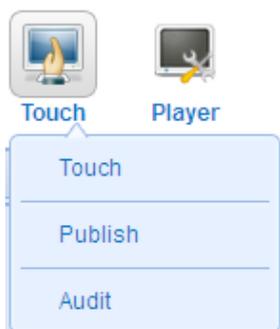
Когда программа ожидает подтверждения, в правом верхнем углу страницы появится сообщение.

Publish ID	Program Name	Status	Approval	Sent Time
PLS201405130001	252	Wait		2014-05-13 09:57:44
PLS201405120001	252	Wait		2014-05-12 15:43:48

Щелчок по значку утверждения также открывает окно проверки.

## Раздел 8 Сенсорные функции

Сенсорные функции позволяют пользователям переключать страницы, запускать приложения или просматривать веб-сайты, используя экран дисплея. Данный модуль помогает создавать интерактивные программы и раздавать их на терминалах. При наведении курсора мыши на сенсорное меню отображаются подменю. Щелкните подменю, чтобы перейти на соответствующую страницу.



### 8.1 Меню сенсорных функций

Зайдите в меню **Сенсорная программа** чтобы открыть страницу управления сенсорными функциями, которая позволяет создавать интерактивные программы и управлять ими.

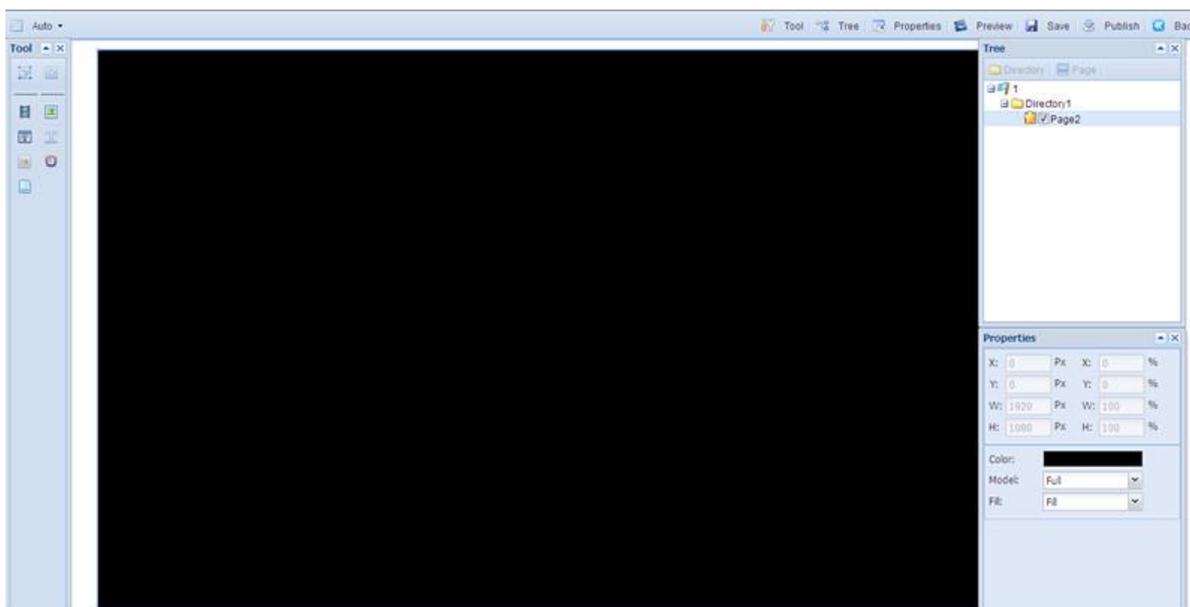
Touch	Resolution	Update by	Update Time	Organization	Operate
sdd	1920x1080	sa	2015-2-9 11:39:03	System	
1	1920x1080	wu	2015-2-9 11:38:17	System	
1-1	1080x1920	sa	2015-2-6 17:58:46	System	
1t	1080x1920	sa	2015-2-5 10:21:45	System	

#### 8.1.1 Создание сенсорных программ

1. Нажмите кнопку Создать на странице управления сенсорными программами.

2. Определите имя и разрешение программы. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы открыть следующую страницу.

Пустой блок в середине страницы - это область редактирования программы. Панели Инструмент, Структура и Свойства вокруг области редактирования можно перемещать, перетаскивая их строки заголовка, или скрывать, нажимая соответствующие кнопки вверх. Нажмите кнопку Авто в левом верхнем углу, чтобы изменить процент масштабирования.

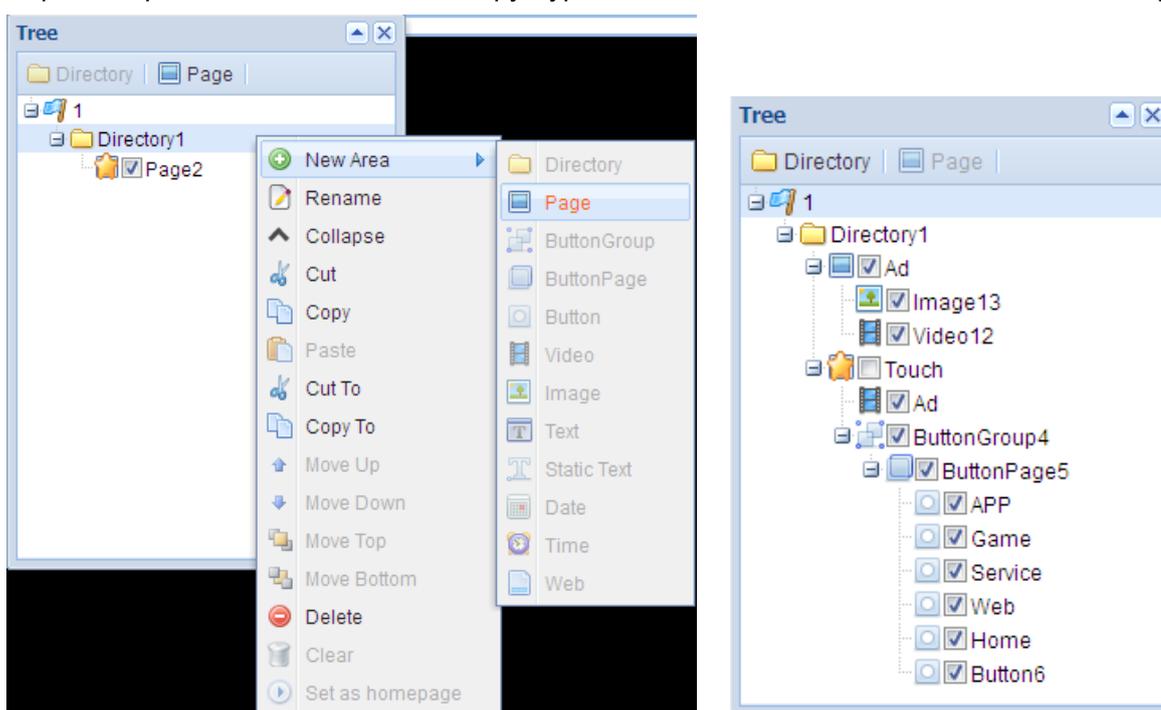


Инструмент – Щелкните, чтобы добавить области в зону редактирования.  
 Структура – перечисление всех областей, включенных в программу, в соответствии с уровнями.  
 Свойства – установка положения, размера и стиля воспроизведения каждой области.

3. Добавьте каталоги и страницы в структуру.

Значок	Имя	Описание
	Сенсорн.	Сенсорная программа состоит из нескольких каталогов различных тем или стилей.
	Каталог	Каждый каталог имеет несколько отображаемых страниц.
	Страница	Каждая страница может быть разделена на несколько областей, таких как кнопка, видео и изображение.

Щелчок правой кнопкой мыши по структуре позволяет добавить новый каталог или страницу.



Контекстное меню в структуре также позволяет редактировать каталоги и страницы.

Функция	Описание
Новая область	Добавление каталогов, страниц или областей в текущую программу.
Переименовать	Переименование каталогов, страниц или зон для удобства поиска.
Свернуть/ Развернуть	Свернуть или развернуть любой узел или всю структуру.
Вырезать	Вырезание элемента приведет к его удалению с возможностью вставки в другое место.
Копировать	Копирование элемента создаст дубликат, который можно вставить в другое место.
Вставить	Вставить элемент, который был скопирован или вырезан.
Вырезать в	Вырезка элемента и вставка его в определенное место.
Скопировать в	Копирование элемента и вставка его в определенное место.
Смещение Вверх/Вниз	Смещение элемента на слой выше или ниже.
Перемещение Вверх/Вниз	Перемещение элемента на верхний или нижний слой.
Удалить	Удаление каталога, страницы или области.
Очистить	Удаление всего содержимого с текущей страницы.
Установить в качестве домашней страницы	Установка текущей страниц в качестве домашней. Проигрыватель начнет воспроизведение с главной страницы после загрузки программы.

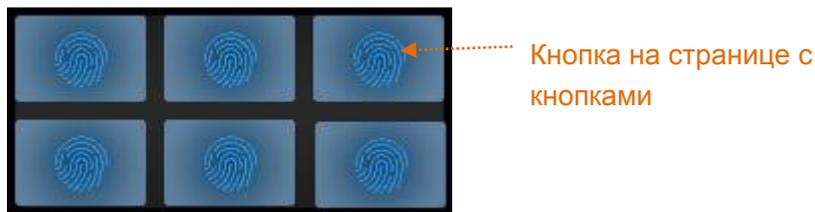
#### 4. Добавьте области на каждую страницу

На панели инструментов слева щелкните значки, чтобы добавить области в зону редактирования текущей страницы. Щелкните правой кнопкой мыши на странице в дереве и выберите "Новая область", что также позволяет добавлять области на страницу.

Инструмент	Описание
Кнопка 	Добавление кнопки. Нажатие кнопки на экране активизирует указанный контент.
Группа кнопок 	Добавление группы кнопок. Группа кнопок состоит из страницы и нескольких кнопок на ней. Кнопка активизирует указанный контент.
Видео 	Добавить область видео. Максимум одна
Изображение 	Добавить область изображения
Текст 	Добавить область бегущей строки. Максимум одна
Статический текст 	Добавить стационарный текст
Дата 	Добавить область для отображения текущей даты. Максимум одна
Время 	Добавить область для отображения текущего времени. Максимум одна
Веб 	Добавить область для отображения веб-страниц или сенсорных приложений. Максимум одну.

Чтобы удалить область, щелкните по ней правой кнопкой мыши на структуре или области редактирования, а затем выберите **Удалить** из выпадающего меню. Область кнопок может существовать независимо на странице или в группе на странице кнопок.





Приведенное ниже окно появляется, при нажатии на значок группы кнопок, чтобы добавить группу кнопок.

- Ширина/высота области – горизонтальная ширина и вертикальная высота.
- Столбец/строка – количество столбцов и строк.
- Слева/Верх – левое и верхнее поля первой кнопки.
- Ширина/высота – горизонтальная ширина и вертикальная высота кнопки.
- Расстояние столбца – промежуток между двумя столбцами
- Расстояние строк - промежуток между двумя строками

##### 5. Отрегулируйте положение области, размер и слой.

Выделите область, прежде чем изменять ее положение, размер и слой. Эти настройки не применяются к фоновой области.

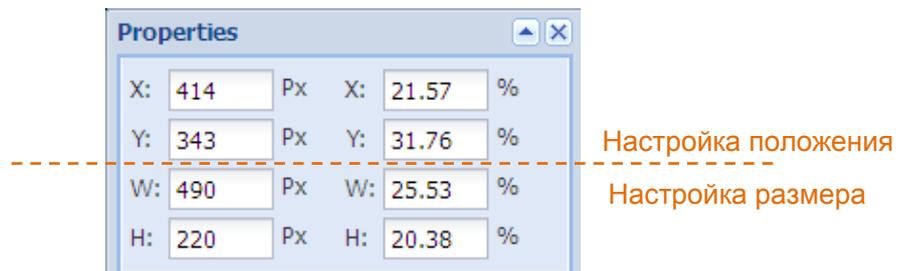
##### Чтобы выделить область:

- В зоне редактирования или в дереве щелкните, чтобы выделить область. Щелчок по кнопке на странице позволяет выбрать всю группу кнопок.
- Чтобы выбрать фоновую область, щелкните на странице в структуре.
- Скройте область верхнего слоя, прежде чем выбрать область в нижнем слое. Снимите флажок, прежде чем одна область перекроет другую.
- Скрытая область не удаляется, но становится невидимой. Чтобы показать её снова, установите перед ней флажок.

##### Для регулировки положения области:

В зоне редактирования переместите область с помощью мыши в нужное положение. Щелкните на странице кнопок и, удерживая нажатой кнопку мыши, перетащите группу кнопок в нужное положение.

На панели свойств введите координаты положения или проценты. Начало координат находится в верхнем левом углу.

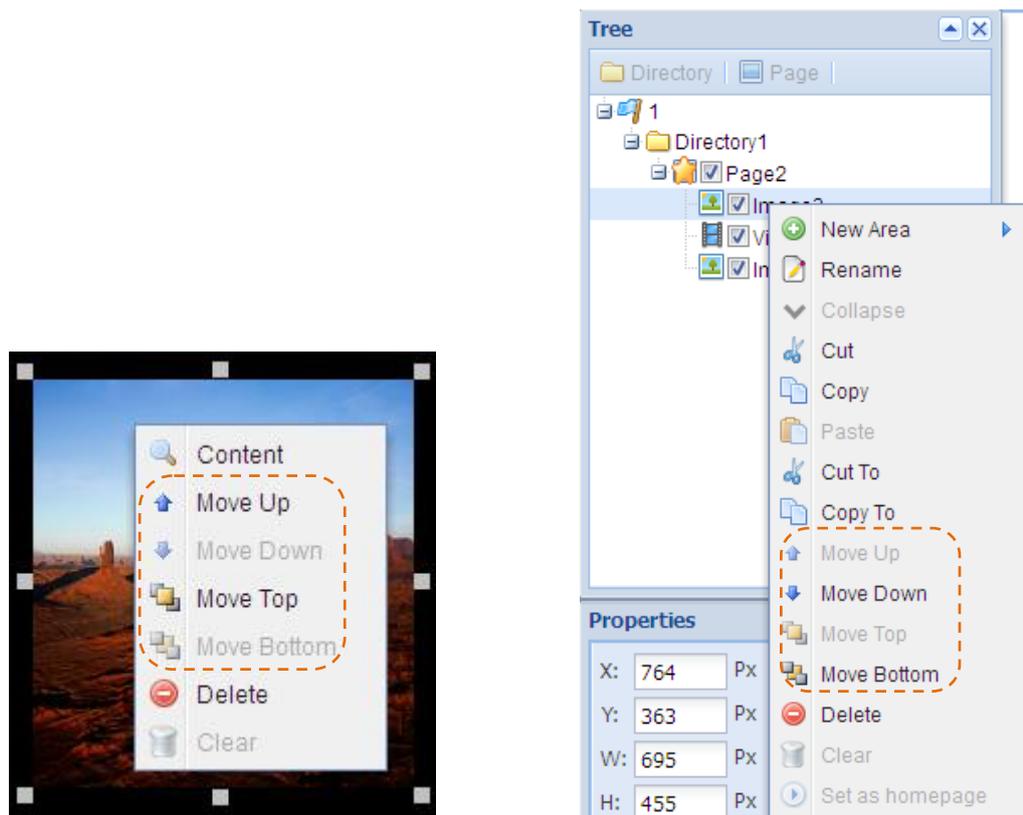


**Чтобы настроить размер области:**

- В области редактирования переместите маркеры области внутрь или наружу, чтобы сделать ее меньше или больше.
- На панели свойств введите ширину и высоту или проценты.
- Размер даты или часовых поясов не может быть изменен.

**Для настройки слоя области:**

- Щелкните правой кнопкой мыши на области, а затем выберите параметры всплывающего меню, чтобы настроить ее слой.

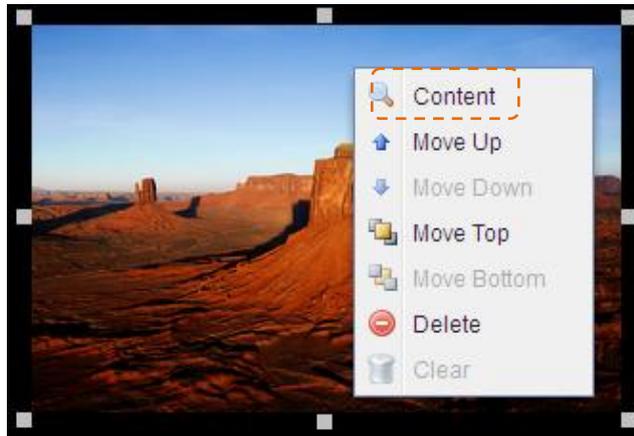


- Используйте инструменты слоя в верхней части зоны редактирования, чтобы настроить слои областей

Значок	Описание	Значок	Описание
	Переместиться к верхнему слою		Переместиться на слой вниз
	Переместиться к нижнему слою		Переместиться на слой вверх

## 6. Редактировать содержимое и атрибуты каждой области

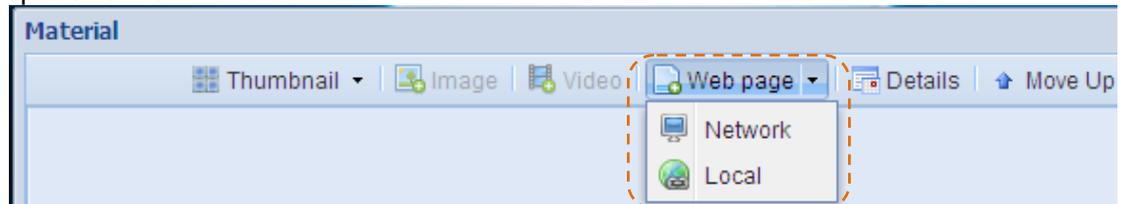
**Добавить содержимое:** Щелкните правой кнопкой мыши на области, а затем выбрать пункт **Контент**, чтобы открыть окно для добавления содержимого в область.



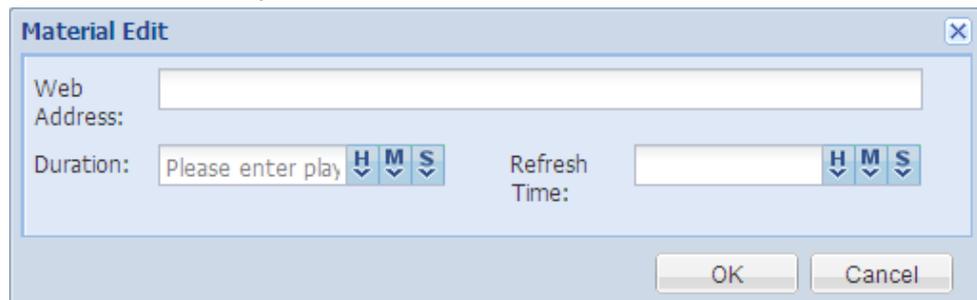
- Видео / изображение – изображения могут воспроизводиться как в области видео, так и в области изображений, но видео воспроизводятся только в области видео.



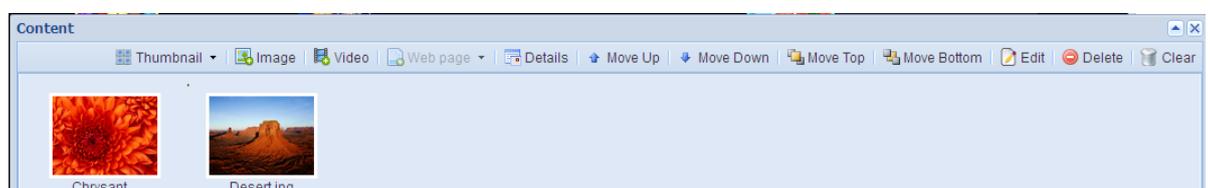
- Веб – эта зона позволяет вам добавить веб-адрес или локальное сенсорное приложение.



Вы можете установить продолжительность воспроизведения и интервал обновления при добавлении веб-адреса.



- Текст/статический текст – ввод текстового содержимого непосредственно в области.
- Дата / время / Кнопка / Группа кнопок – никакого дополнительного содержимого не требуется.

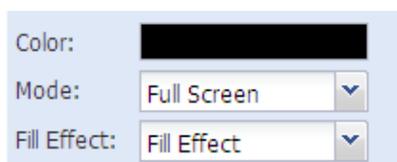
**Редактирование контента:**

В окне Контент нажмите кнопки редактирования, чтобы отредактировать содержимое в текущей области.

Кнопка	Описание
Детали	Просмотр подробностей контента
Перемещение Вверх/Вниз	Переместить видео или изображение вперед / назад в очереди воспроизведения.
Перемещение Наверх/Вниз	Переместить видео или изображение на переднюю / последнюю позицию в очереди воспроизведения.
Редактирование	Редактирование названия изображения, продолжительности воспроизведения и эффекта перехода.
Удалить	Удалить выделенный контент
Очистить	Удаление всего контента из данной области

**Редактирование атрибутов:** Выделив область, можно редактировать ее с помощью атрибутов на панели свойств.

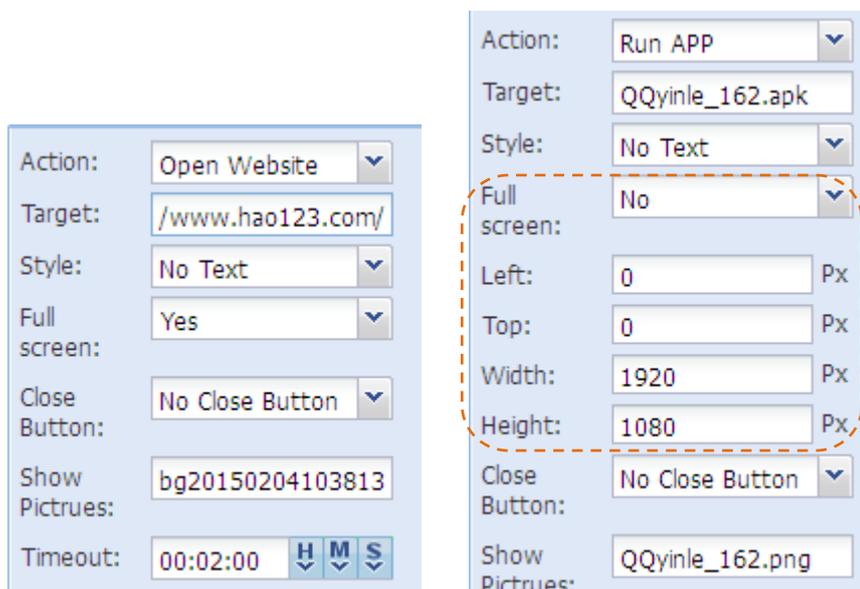
- Фоновое изображение страницы



Если фоновое изображение отсутствует, щелкните на цвет поля, чтобы задать цвет фона. Если изображение уже существует, удалите его перед установкой цвета фона. По умолчанию фоновое изображение или цвет будут растянуты на весь экран по горизонтали и вертикали.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Контекстное меню, вызываемое правой кнопкой мыши, позволяет удалить или очистить текущую страницу.

- Область кнопки



- Действие – выберите действие перехода. При нажатии на кнопку, она запустит указанное приложение, веб-сайт или сенсорную страницу.
- Цель – выберите, к какому элементу перейти при нажатии кнопки. Целью может быть музыкальное приложение, веб-страница, сенсорная страница или область изображения или видео. Веб-сайт можно ввести непосредственно в это же поле.

Стиль – выберите стиль воспроизведения.

Полноэкранный режим – выберите, будет ли указанное вами приложение или веб-сайт воспроизводиться в полноэкранном режиме. Если нет, то вам разрешено определить область воспроизведения.

Кнопка закрытия – выберите, отображать ли кнопку закрытия в указанной вами области воспроизведения приложения или веб-сайта. Если да, то область можно закрыть, нажав кнопку Закрыть.

Показывать картинки – нажмите, чтобы задать миниатюру для кнопки.

Изображение служит для идентификации кнопки.

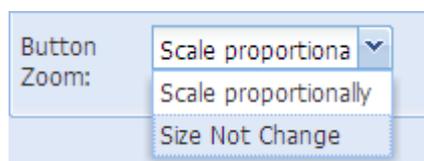
Перерыв – Максимальное время воспроизведения вашего приложения или веб-сайта по запросу в полноэкранном режиме. Если содержимое не воспроизводится в полноэкранном режиме, ограничений по времени нет.

- Группа кнопок

Группа кнопок состоит из страницы кнопок и нескольких кнопок на ней.

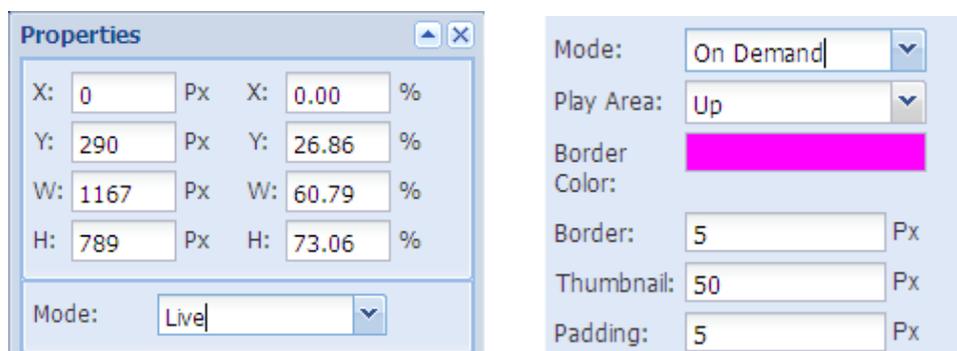


Щелчок по кнопке на странице позволяет выбрать всю группу кнопок. Когда вы перемещаете маркеры групп кнопок, чтобы изменить их размер, свойство масштабирования кнопки можно определить в столбце **Свойства**.

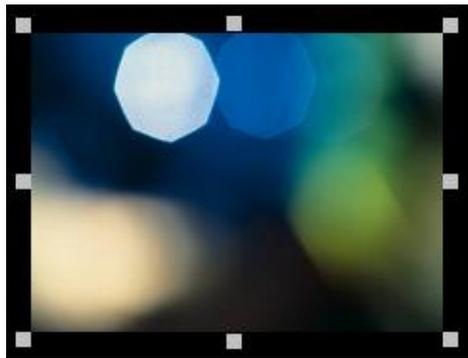


Масштабирование кнопки – определяет, как изменяется размер кнопки вместе со всей группой кнопок. Если выбрать **Пропорциональный масштаб**, кнопка будет пропорционально масштабироваться при перемещении для изменения размера группы кнопок. В противном случае это не изменится.

- Область видео



Режим – В режиме онлайн содержимое будет заполняться и воспроизводиться в области видео. Находясь в режиме "по запросу", вы можете указать содержимое, воспроизводимое в области воспроизведения, щелкнув по миниатюре.



Онлайн



По запросу

Область воспроизведения – установка положения области воспроизведения в соответствии с миниатюрой в режиме "по требованию". При выборе "Верх", содержимое будет воспроизводиться в области над миниатюрой.

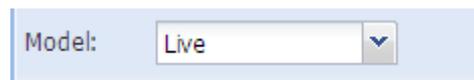
Цвет границы – установка цвета границы миниатюры.

Граница – установка ширины границы миниатюры.

Миниатюра – установка размера миниатюры.

Отступы – установка расстояния между миниатюрой и областью воспроизведения видео.

- Изображение

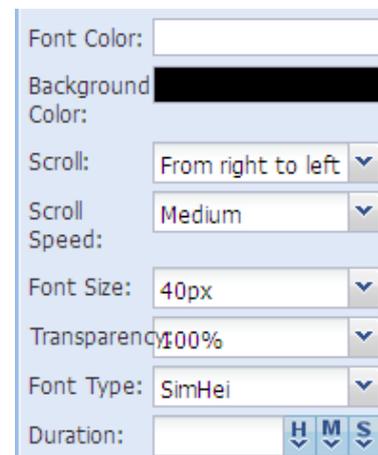


Режим – режим Онлайн поддерживается только на текущий момент.

Изображения будут заполнены и воспроизведены в зоне изображения.

- Текст

Введите текст в текстовое поле и выполните настройки в столбце Свойства.



Шрифт / цвет фона – установка цвета текста в качестве цвета фона.

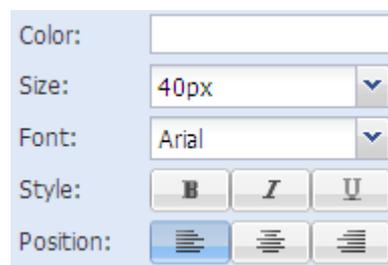
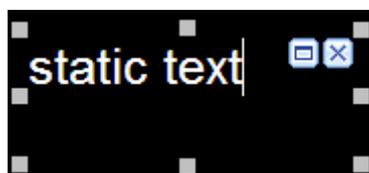
Прокрутка / скорость – установка ориентации и скорости бегущей строки.

Размер/тип шрифта – установка размера текста и типа шрифта.

Прозрачность – установка прозрачности фона. Когда оно равно 100%, цвет и фон отсутствуют.

Длительность – установка продолжительности воспроизведения текста.

- Статический текст  
Выделив статическую текстовую область, вы можете вводить содержимое непосредственно в поле и редактировать его свойства в столбце Свойства.

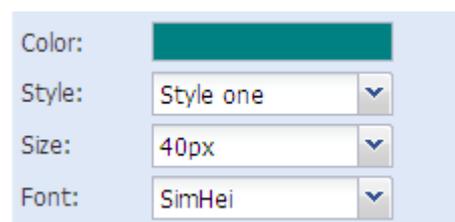


Цвет/размер/шрифт – установка цвета текста, размера и типа шрифта.

Стиль – установка стиля текста.

Положение – установка выравнивания текста.

- Дата/время  
Выделив дату или часовой пояс, вы можете изменить его стиль и свойство в столбце Свойства.



Цвет – установка цвета шрифта.

Стиль – установка текущего стиля.

Размер/шрифт – установка типа и размера шрифта.

7. В правом верхнем углу страницы нажмите кнопку **Предварительный просмотр**, чтобы просмотреть текущую конфигурацию
8. После редактирования нажмите кнопку **Сохранить** в правом верхнем углу, чтобы сохранить сенсорную программу.  
Кнопка **"Назад"** возвращает на предыдущую страницу управления публикацией. После сохранения нажмите кнопку **Опубликовать**, чтобы скомпилировать конфигурации и разослать на проигрыватели.

## 8.1.2 Управление сенсорными программами

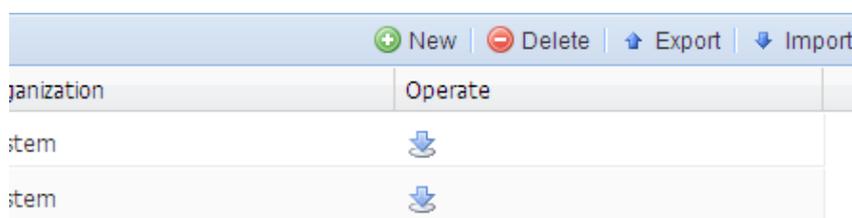
Все ваши сенсорные программы отображаются в виде списка.

Touch	Resolution	Update by	Update Time	Organization	Operate
SEEWO	1080x1920	sa	2015-3-3 15:26:34	System	
t1	1920x1080	sa	2015-3-2 16:54:25	System	
12	1920x1080	sa	2015-3-2 09:38:49	System	
1-2	1080x1920	sa	2015-2-11 17:16:16	System	

Поиск сенсорных приложений – вы можете найти определенные сенсорные программы, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках "Несколько критериев".

Удалить сенсорную программу – Нажмите кнопку **Удалить**, чтобы удалить одну или несколько сенсорных программ.

Редактировать сенсорную программу – Щелчок по названию касания или по значку редактирования в ячейке Управления открывает страницу редактирования списка воспроизведения. Убедившись в этом, нажмите кнопку **Сохранить**, чтобы принять изменения.



Экспорт/импорт сенсорных программ – нажмите кнопку Экспорт или импорт, чтобы экспортировать или импортировать сенсорные приложения.



## 8.2 Публикация сенсорных приложений

Ваши сенсорные программы могут быть пересланы проигрывателям по сети с помощью функции публикации. Выберите пункт меню **Сенсорные функции > Опубликовать**, чтобы открыть страницу управления публикацией.

Publish ID	Touch Name	Publish Time	Play Type	Published by	Publish Time	Expiration	Status
TOU201503043344	t1	Immediate	Default	sa	2015-03-04 09:54:43	2015-04-03	✖
TOU201503040616	222	Immediate	Default	sa	2015-03-04 09:46:18	2015-04-03	?
TOU2015030218555	SEEW0	Immediate	Default	sa	2015-03-02 17:29:22	2015-04-30	✔
TOU2015030218520	t1	Immediate	Default	sa	2015-03-02 16:54:48	2015-04-01	✔

С списке перечислены все опубликованные сенсорные приложения, включая отклоненные и одобренные. Вы можете найти определенные программы, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках "Несколько критериев".

Щелчок по идентификатору публикации дает вам подробную информацию о публикации, включая контент, расписание и проигрыватели.

Touch Name	Resolution	Organization	Update Time
t1	1920x1080	System	2015-03-02 16:54:33

**Чтобы опубликовать сенсорное приложение:**

1. На странице управления публикацией нажмите кнопку **Создать**, чтобы открыть нижеприведенную страницу публикации.

Нажатие кнопки **Опубликовать** на странице редактирования сенсорных приложений также открывает страницу публикации

2. В столбце **Сенсорные приложения** нажмите кнопку **Добавить**, чтобы добавить сенсорную программу, для публикации.

Touch					
Move Up		Move Down		Add	Delete
Name	Resolution	Update Time	Organization		
222	1920x1080	2015-03-04 09:40:54	System		

ПРИМЕЧАНИЕ: в каждой публикации допускается только одна сенсорная программа.

3. Установите атрибут публикации.

**Publish Attribute**

Play Mode:  Expiration:  Publish Strategy:

Срок действия: программа будет удалена из системы LDS и связанных с ней проигрывателей по истечении срока действия.

4. Определите целевые проигрыватели.

На панели слева отметьте целевую организацию, группу или проигрыватели. Выбранные из них появятся в правой колонке Целевой проигрыватель / Организации / группы.

Name	S/N	Player T.	Resolution
234567	23456789		768x1366
4E0005	4E000575		1920x1080
aa	08C00002		
门口互动	6EC00690		1080x1920
A20	00000001		1366x768
6E8047	6E804778		1920x1080

Type	Player / Organization / name	Organization	Player Type	Screen Resolution
	23456789	System		768x1366
	门口互动	System		1080x1920

При публикации разрешение программы, отличной от Android, должно быть таким же, как у терминала. Для программ Android это необязательно. Программы для Android для ландшафтно ориентированных экранов могут быть пересланы всем проигрывателям с ландшафтным экраном независимо от разрешения. Например, Android-плеер с экраном в ландшафтной ориентации может загружать и отображать программы с разрешением 1920x1080 и 1366x768.

5. Нажмите **ОК**, чтобы отправить программу.

Программа будет передана проигрывателям, если не настроена стратегия утверждения.

## 8.3 Проверка сенсорных приложений

Если настроена политика утверждения, программа должна быть одобрена перед тем, как будет разослана на плееры.

Подробнее о стратегии утверждения см. в разделе 11.5.2 Стратегия утверждения.

Выберите пункт меню **Сенсорная программа > Проверка**, чтобы открыть страницу управления утверждениями.

Publish ID	Touch	Publish Time	Play Type	Published by	Publish Time	Expiration	Status	Approval
TOU2015030419083	SEEWO	Immediate	Default	sa	2015-03-04 10:42:38	2015-04-29		
TOU201503040616	222	Immediate	Default	sa	2015-03-04 09:46:18	2015-04-03		

В данном меню перечислены все программы, ожидающие одобрения. Вы можете найти определенные программы, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках несколько критериев

Щелчок по идентификатору публикации дает вам подробную информацию о публикации, включая контент, расписание и проигрыватели.

Playlist Name	Resolution	Organization	Update Time
222	1920x1080	System	2015-03-04 09:45:45

### ■ Способ проверки 1

В списке проверки щелкните значок утверждения, чтобы открыть окно проверки.

Approval For	Status	Comment	Appr...	Audit Time	Operate
Final	Unaudited	<input type="text"/>			<input checked="" type="radio"/> Unaudited <input type="radio"/> Pass <input type="radio"/> Reject

В окне проверки напишите комментарий и выберите, прошла ли программа проверку.

Если вы выбираете пункт **Отклонить**, комментарий должен быть обязательно.

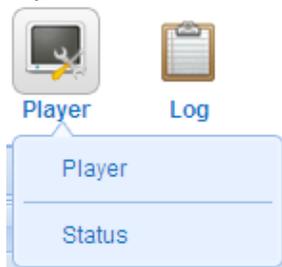
### ■ Способ проверки 2

Когда появится сенсорная программа, ожидающая утверждения, в правом верхнем углу страницы появится сообщение. Щелчок по значку утверждения также открывает окно проверки.

Publish ID	Program Name	Status	Approval	Sent Time
TOU2015030419083	SEEWO	Wait		2015-03-04 10:42:06
TOU201503040616	222	Wait		2015-03-04 09:45:45

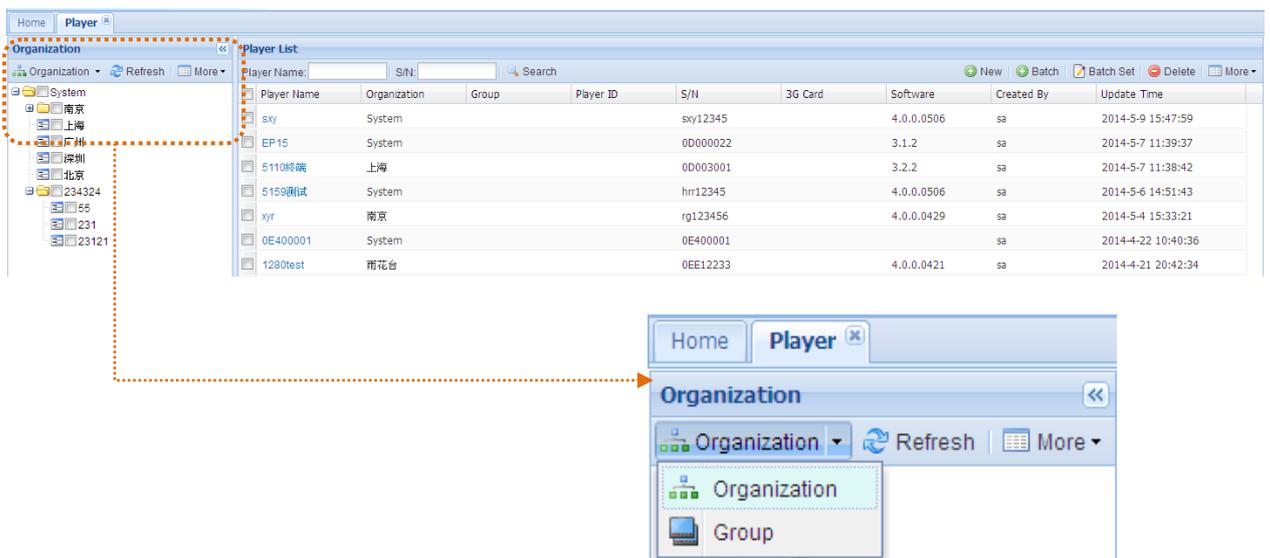
# Раздел 9 Проигрыватель

Меню плеера помогает вам удаленно управлять проигрывателями и предоставляет информацию о статусе проигрывателя в режиме реального времени. Наведите курсор на значок проигрывателя, чтобы отобразить подменю. Щелкните подменю, чтобы перейти на соответствующую страницу.



## 9.1 Меню проигрывателя

Нажмите меню **Проигрыватель**, чтобы перейти на страницу управления плеером.



Для простоты управления проигрыватели LDS могут управляться организацией и группой.

- Организация – обеспечивает управление оценками пользователей, проигрывателей, содержимого и списков воспроизведения, а также контроль прав. Каждый игрок принадлежит к определенной организации. См. раздел 11.1 Организация.
- Группа – позволяет группировать проигрыватели в соответствии с сайтом, контентом или другими критериями.

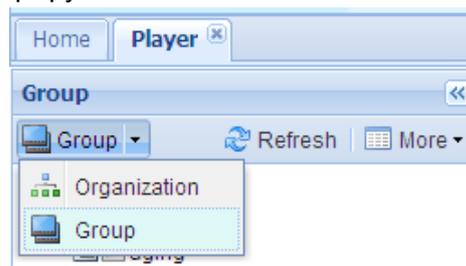
Здесь перечислены все проигрыватели LDS. Отметьте организацию или группу на левой панели, все ее проигрыватели появятся справа. Вы можете найти конкретные проигрыватели, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках "Несколько критериев".

## 9.1.1 Группы проигрывателей

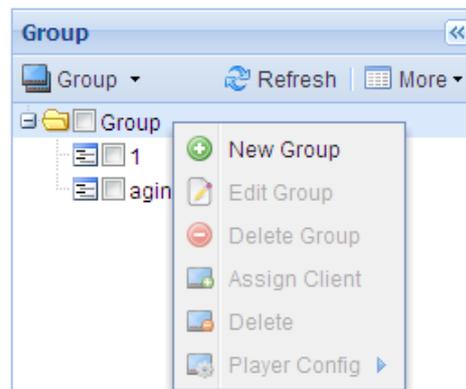
Если у вас много проигрывателей, группировка упростит управление и поиск в будущем. Критериями классификации могут быть приложение плеера, местоположение или другие предпочтения. Разрешается группировать плееры, когда они зарегистрированы.

### ■ Создание группы

1. Нажмите меню **Проигрыватель**, чтобы перейти на страницу управления плеером.
2. Переключитесь на просмотр группы на панели слева.



3. Щелкните правой кнопкой мыши на группе, чтобы создать подгруппу.

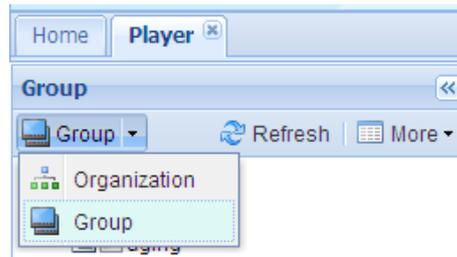


4. Нажмите кнопку **Создать группу**, чтобы открыть приведенное ниже окно.

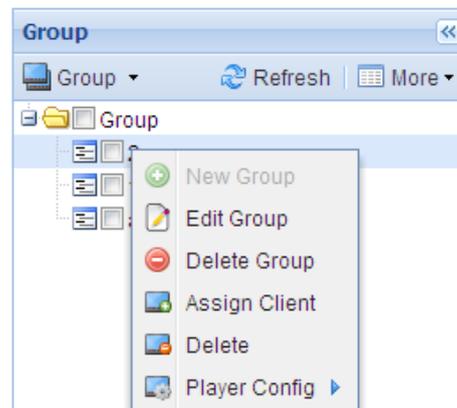
5. Дайте ему уникальное имя, учитывая замечания.
6. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы завершить

## ■ Управление группами

1. На странице управления плеером переключитесь на просмотр группы на панели слева.



2. Щелкните правой кнопкой мыши на группе. Контекстное меню позволяет добавлять, редактировать, удалять или настраивать группу, а также назначать проигрыватели.



Редактировать группу – щелкните, чтобы изменить название группы и примечания.

Удалить группу – щелкните, чтобы удалить группу.

Назначить плеер – щелкните, чтобы открыть список проигрывателей, позволяющий назначить больше плееров в группу.

Удалить плеер – нажмите, чтобы удалить одного или нескольких проигрывателей из группы. Конфигурация проигрывателя – позволяет вам удаленно настраивать плееры, например, время включения / выключения.

## 9.1.2 Регистрация проигрывателей

Зарегистрируйте плееры в LDS перед операциями управления.

### ■ Регистрация нового проигрывателя

1. На странице управления проигрывателем нажмите кнопку Создать, чтобы открыть окно регистрации.

2. Введите необходимую информацию.

Имя проигрывателя – присвоить плееру уникальное имя.

Тип проигрывателя – выберите тип системы проигрывателя, LDS, Windows или Android.

Серийный номер – Серийный номер настраивается и должен состоять из 8 букв или цифр, а последние пять символов должны быть цифровыми.

Организация – щелкните, чтобы выбрать организацию.

Группа – отключите ненужные группы.

Время включения/выключения – управляет временем включения / выключения проигрывателя.

Время загрузки – определяет, когда программы будут загружены в проигрыватели.

Свойство дисплея – определяет яркость, насыщенность и контрастность экранов плеера.

Громкость - определяет громкость воспроизведения проигрывателя.

Параметры – позволяет настроить системные параметры.

Изменить порт – позволяет удаленно переключать экраны дисплея по расписанию.

*См. раздел 9.1.3 Настройки проигрывателя.*

3. Нажмите кнопку ОК для завершения.

### ■ Регистрация нескольких проигрывателей

Чтобы зарегистрировать несколько проигрывателей одновременно, нажмите кнопку **Серия** на странице управления проигрывателями.

Серийный номер проигрывателя будет автоматически сгенерирован LDS и использован в качестве имени проигрывателя. Имя проигрывателя и организация могут быть изменены после регистрации.

## 9.1.3 Настройки проигрывателя

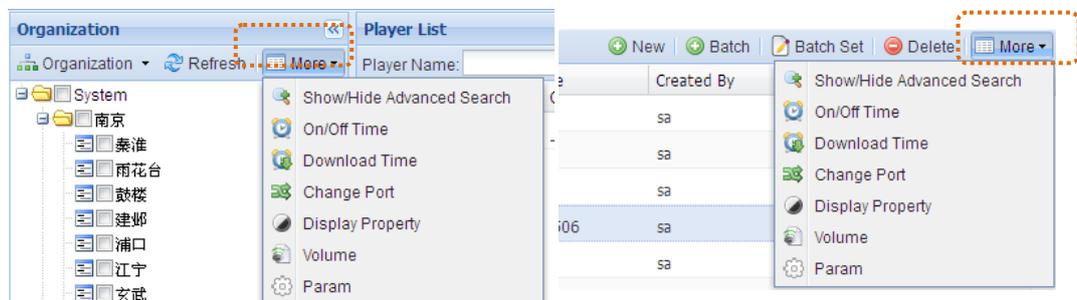
### ■ Установка одного плеера

1. Нажмите меню **Проигрыватель**, чтобы перейти на страницу управления плеером.

2. В списке проигрывателей нажмите на имя конкретного плеера, чтобы открыть окно редактирования.

### ■ Установка нескольких проигрывателей

- На странице управления проигрывателями нажмите **Еще** над списком плееров, чтобы открыть меню, как показано ниже. Эти настройки будут применяться к выбранным вами проигрывателям.



- На странице управления плеером нажмите **Еще** на панели слева, чтобы открыть меню, как показано ниже. Эти настройки будут применяться ко всем проигрывателям в выбранных вами организациях и группах.
- На странице управления проигрывателями нажмите кнопку **Пакетный набор** над списком плееров, чтобы открыть окно, подобное приведенному ниже, в котором вы можете изменить пароль и позицию для нескольких проигрывателей.

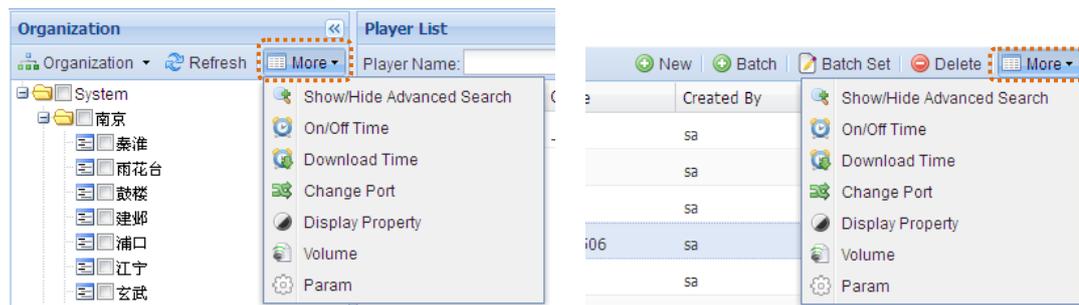
### ■ Время включения/выключения

Эта опция позволяет вам назначить, когда проигрыватель будет включаться / выключаться автоматически.

1. Нажмите меню Проигрыватель, чтобы перейти на страницу управления плеером.
2. Определите организации, группы или проигрыватели, требующие настройки.

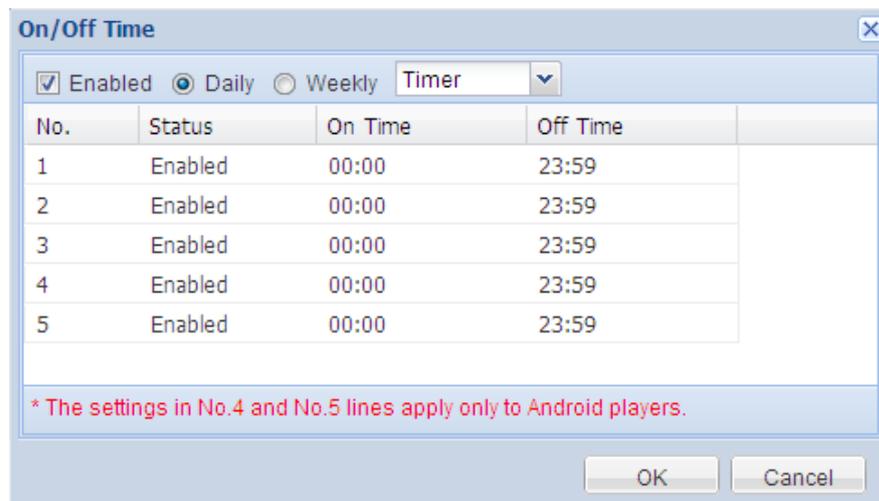


3. Нажмите кнопку **Еще**



ИЛИ

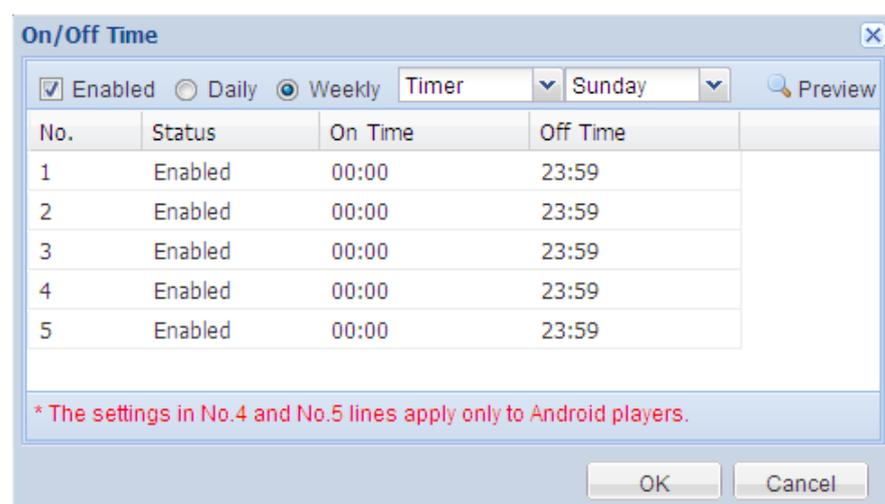
4. Выберите Время включения / выключения из выпадающего меню, чтобы открыть окно настроек.



5. Установите флажок Включено, чтобы включить конфигурацию, иначе она не будет применяться к проигрывателям.

6. Выберите способ определения времени включения/выключения.

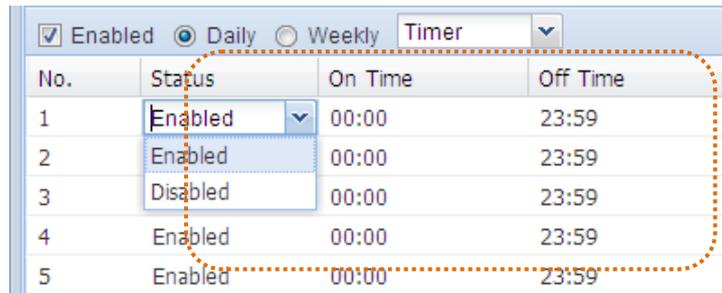
- Ежедневно – включает / выключает проигрыватели автоматически в указанное вами время в каждый день без пропуска недель.



- Ежедневно – включает / выключает проигрыватель в указанное вами время каждый день.

7. Выберите режим управления включением/ выключением времени

- Всегда включен - проигрыватель, если он включен, остается включенным все время.
- Всегда выключен - проигрыватель продолжает оставаться выключенным, и если включить его вручную, он автоматически выключится через две минуты, если не будет никаких действий.
- Выключить – позволяет управлять временем включения / выключения вручную.
- Таймер – Время включения и выключения может быть определено с помощью 5 таймеров. Столбец состояния позволяет вам включить или отключить таймер. Будет действовать только включенный таймер.



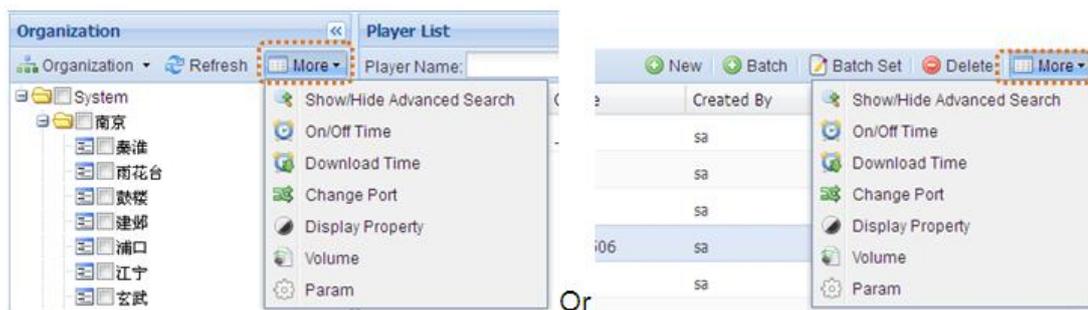
Нажать, чтобы внести изменения

8. Сделайте настройки для каждого дня недели в режиме недели. Для ежедневного режима используется другая настройка.
9. Нажмите кнопку **OK** для завершения.

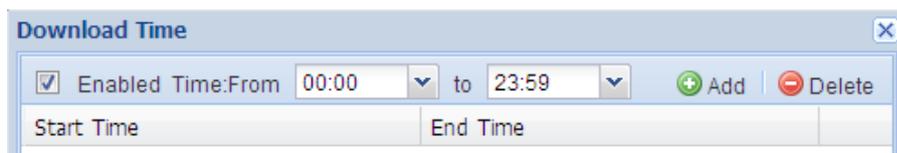
■ **Время загрузки**

Можно управлять временем загрузки проигрывателя по сети, чтобы избежать перегрузки, вызванной чрезмерным количеством одновременных загрузок.

1. Нажмите меню **Проигрыватель**, чтобы перейти на страницу управления плеером.
2. Проверьте организации, группы или проигрыватели, которые хотите настроить.
3. Нажмите на кнопку **Еще**.

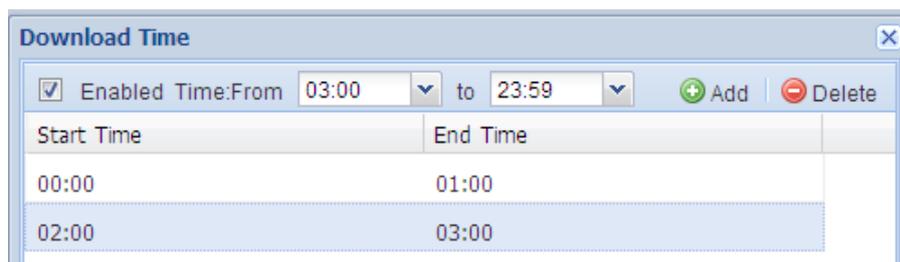


4. Выберите **Время загрузки** в раскрывающемся меню, чтобы открыть окно настроек.



5. Установите флажок **Включено**, чтобы включить конфигурацию, иначе она не будет применяться к проигрывателям.
6. Установите период загрузки, введя время начала и время окончания.

7. Нажмите **Добавить**, чтобы добавить период



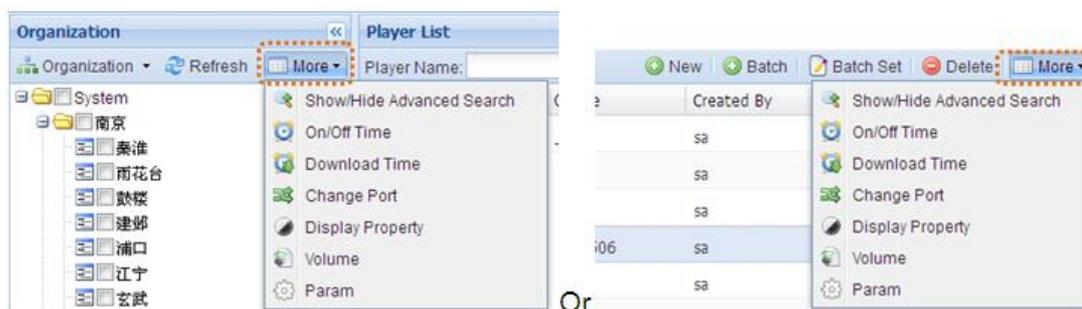
Поддерживается несколько периодов загрузки. Нажмите кнопку **Удалить**, чтобы удалить период.

8. Нажмите кнопку **ОК** для завершения.

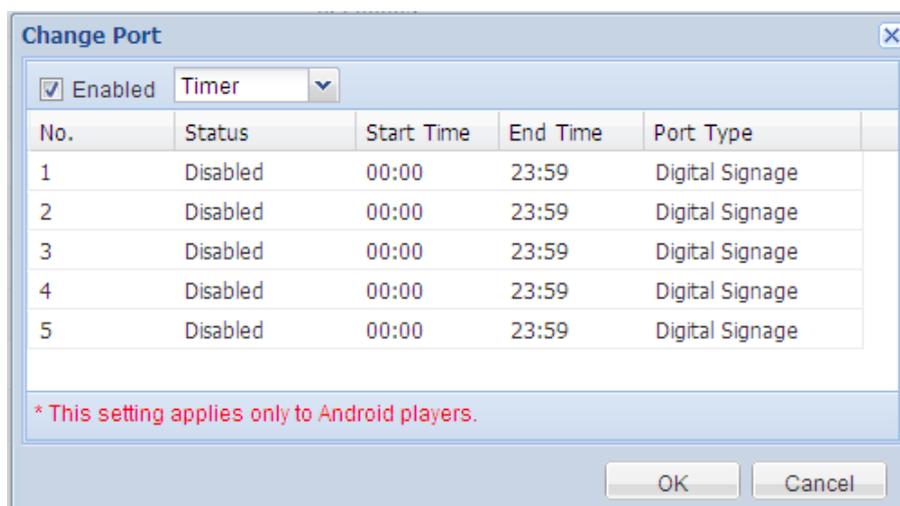
### ■ Смена порта

Позволяет вам переключаться между несколькими экранами с разными портами подключения.

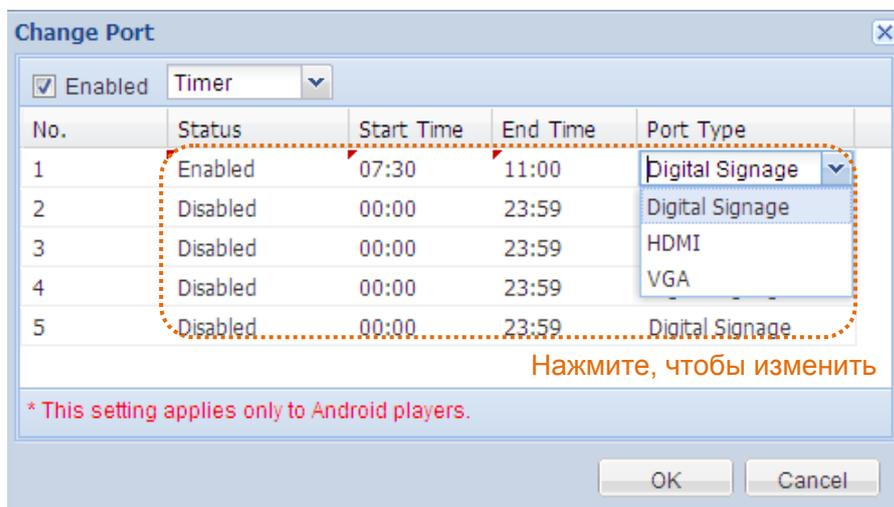
1. Нажмите меню **Проигрыватель**, чтобы перейти на страницу управления плеером.
2. Проверьте организации, группы или проигрыватели, которые вы хотите настроить.
3. Нажмите на кнопку **Еще**.



4. Нажмите кнопку **Изменить порт** в раскрывающемся меню, чтобы открыть окно настроек.



5. Установите флажок Включено, чтобы включить эту конфигурацию, иначе она не будет применяться к проигрывателям.
6. Выберите режим управления.
  - Отключить – позволяет переключать экран вручную. Перейдите к шагу 8, если вам нужен этот вариант.
  - Таймер – укажите конкретный порт для указанного периода. Можно установить до 5 временных интервалов.
7. Установите таймеры и соответствующие им типы портов.



Статус - позволяет включить или отключить таймер, при этом будет действовать только включенный таймер.

Тип порта – позволяет выбрать тип порта, который подключает экран к проигрывателю.

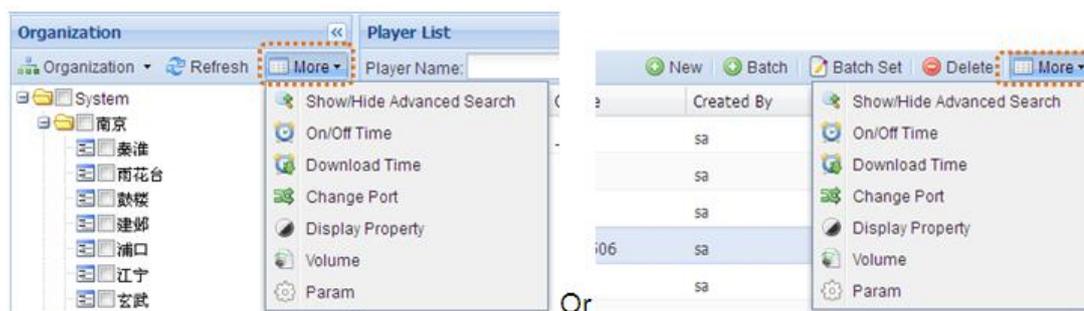
Digital Signage	Выберите digital signage устройство для отображения
HDMI	Выберите экран HDMI для отображения
VGA	Выберите экран VGA для отображения

8. Нажмите кнопку **ОК** для завершения.

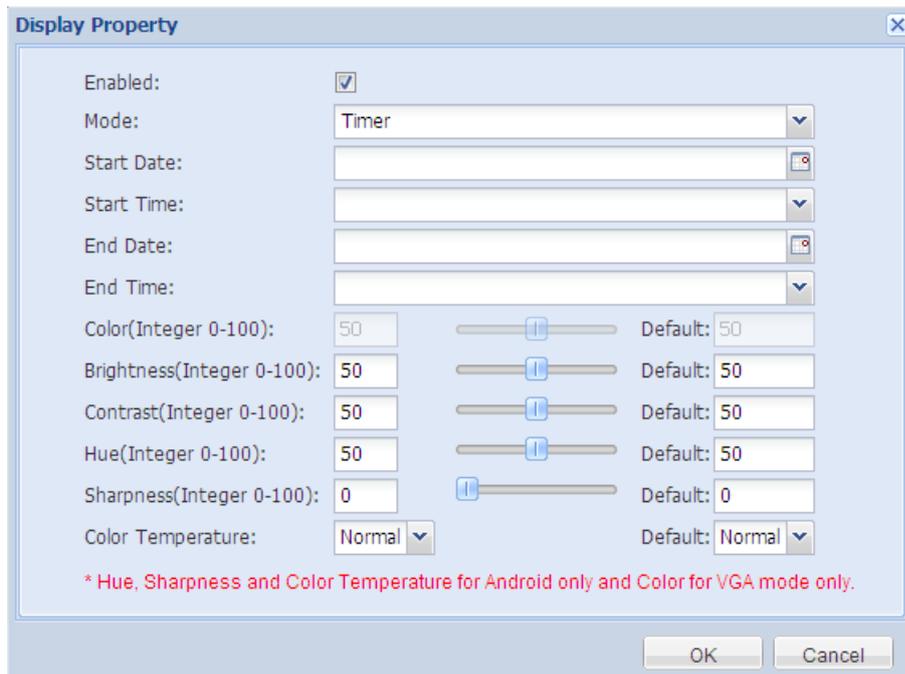
### ■ Свойства дисплея

Позволяет вам производить настройки параметров отображения, таких как яркость и контрастность.

1. Нажмите меню **Проигрыватель**, чтобы перейти на страницу управления плеером.
2. Проверьте организации, группы или проигрыватели, требующие настройки.
3. Нажмите на кнопку **Еще**.



4. Выберите пункт **Свойства отображения** в раскрывающемся меню, чтобы открыть окно настроек.

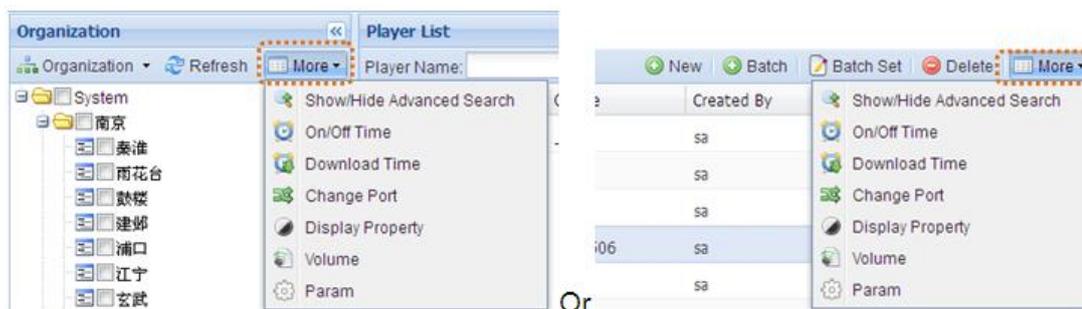


5. Установите флажок **Включено**, чтобы включить конфигурацию, иначе она не будет применяться к проигрывателям.
6. Выберите режим управления.
  - Отключить – позволяет настроить параметры отображения вручную.
  - Таймер – параметры отображения вступают в силу в течение периода, определенного таймером.
7. Установите начальную дату/время и конечную дату/время, в течение которых настройки вступят в силу.
8. Установите параметры отображения, введя цифры в поля или просто переместив ползунок.
9. Нажмите кнопку **ОК** для завершения.

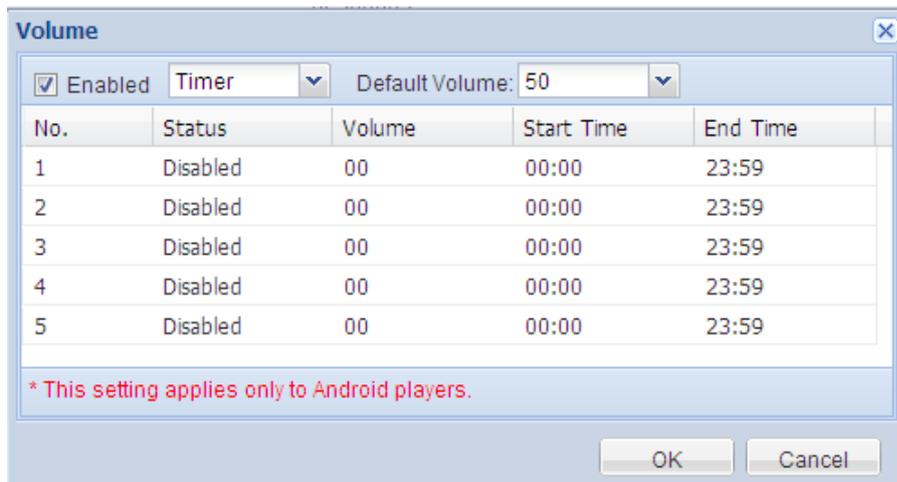
#### ■ Громкость

Данная настройка позволяет установить громкость воспроизведения в течение определенного периода.

1. Щелкните меню **Проигрыватель**, чтобы перейти на страницу управления плеером.
2. Проверьте организации, группы или проигрыватели, требующие настройки.
3. Нажмите на кнопку **Еще**.



4. Выберите пункт **Громкость** в раскрывающемся меню, чтобы открыть окно настроек.



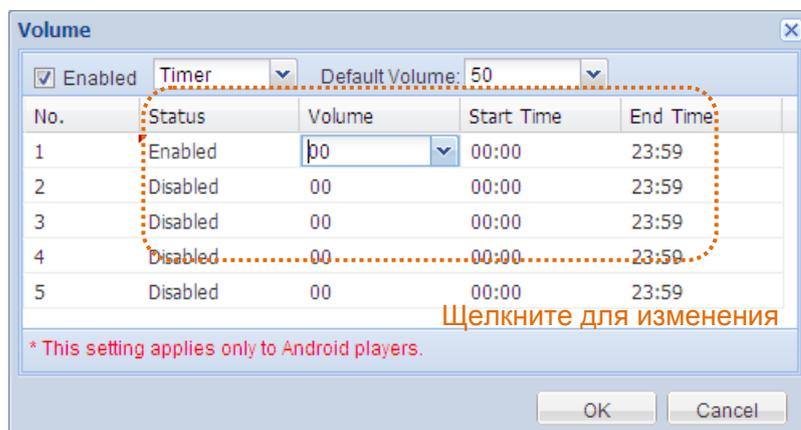
5. Установите флажок Включено, чтобы включить конфигурацию, иначе она не будет применяться к проигрывателям. Выберите режим управления.

- Отключить – позволяет установить громкость вручную. Перейдите к шагу 9, если вам подходит данный вариант.
- Таймер – укажите громкость на указанный период. Можно установить до 5 временных интервалов.

6. Укажите громкость по умолчанию.

Она будет использоваться, если не будет указана иной уровень громкости.

7. Установите таймеры громкости и соответствующее время начала/окончания.



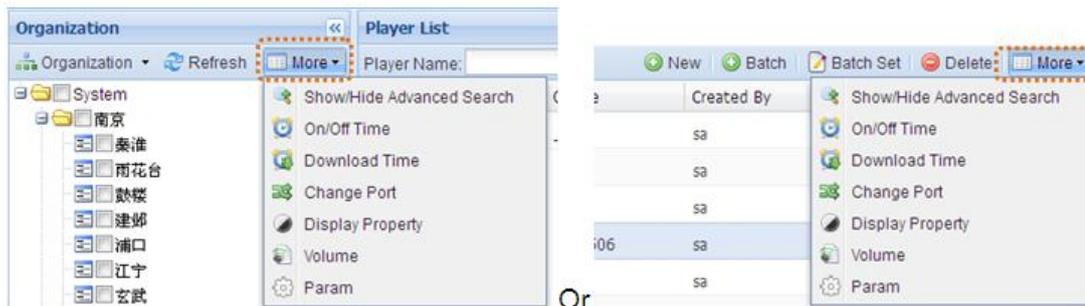
Столбец состояния позволяет вам включить или отключить таймер, и будет действовать только включенный таймер.

8. Нажмите кнопку **OK** для завершения.

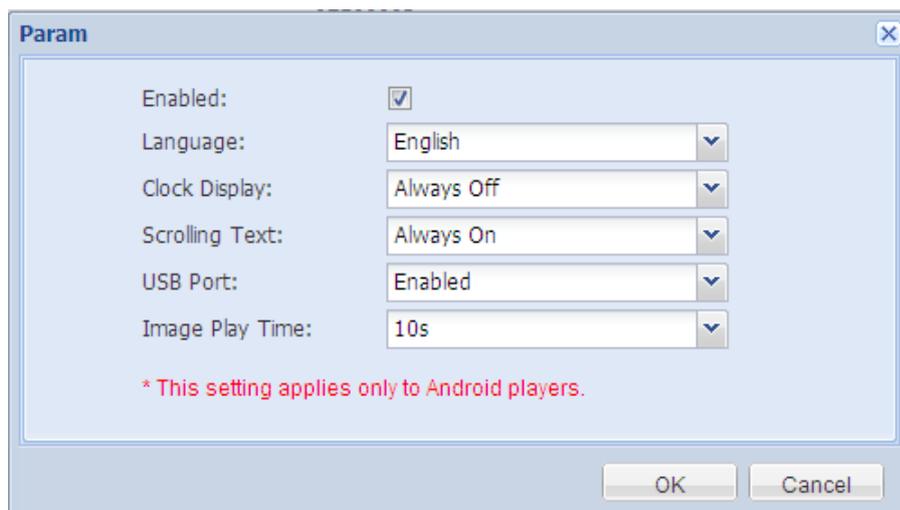
## ■ Параметры

Это меню позволяет вам выполнять системные настройки на одном или нескольких проигрывателях.

1. Нажмите меню **Проигрыватель**, чтобы перейти на страницу управления плеером.
2. Проверьте организации, группы или проигрыватели, которые вы хотите настроить.
3. Нажмите на кнопку **Еще**.



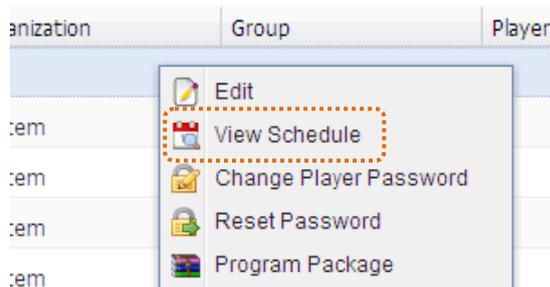
4. Выберите Параметры из выпадающего меню, чтобы открыть окно настроек.



5. Установите флажок **Включено**, чтобы включить конфигурацию, иначе она не будет применяться к проиригывателям.
6. Установите параметры:  
 Язык – выберите предпочитаемый язык интерфейса плееров.  
 Отображение часов – выберите, следует ли отображать часы на экране и где их отображать.  
 Бегущая строка – выберите, следует ли поддерживать бегущую строку.  
 Порт USB – выберите, чтобы включить или отключить порт USB.  
 Время воспроизведения изображения – установите продолжительность воспроизведения каждого изображения при воспроизведении со вставленного диска.
7. Нажмите кнопку **ОК** для завершения.

## 9.1.4 Расписание проиригывателя

Нажмите меню **Проиригыватель**, чтобы перейти на страницу управления плеером. Затем щелкните правой кнопкой мыши на строке, чтобы открыть меню, как показано ниже.



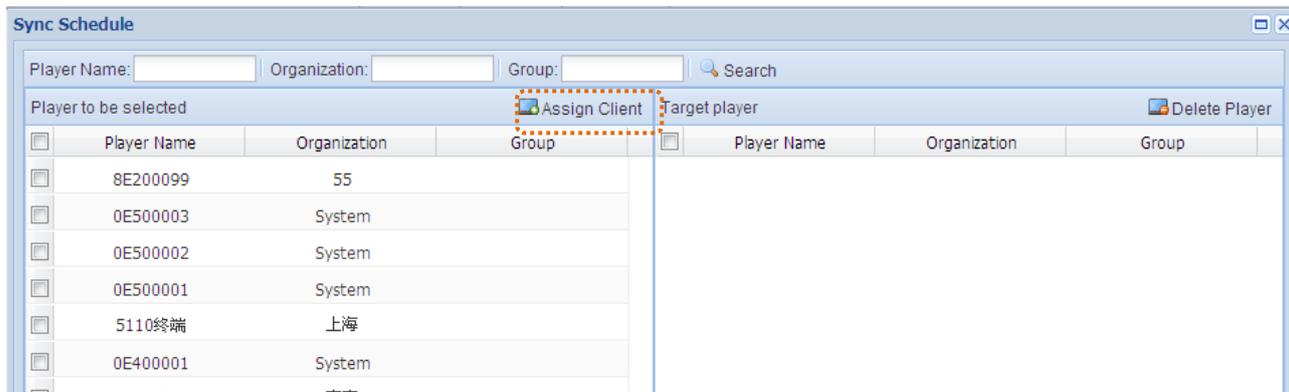
Нажмите кнопку **Просмотреть расписание**, чтобы просмотреть расписание воспроизведения на этом проигрывателе.



**Удалить** – щелкните, чтобы удалить выбранное расписание.

**Расписание синхронизации** – копия расписания и применение его к другим проигрывателям, что может ускорить публикацию шагов и повысить эффективность работы.

1. Перейдите на вкладку **Плейлист** или **Мгновенное воспроизведение**.
2. Нажмите кнопку **Расписание синхронизации**, чтобы открыть приведенное ниже окно.



**ПРИМЕЧАНИЕ:** Под вкладкой **Плейлист** функция **Расписание синхронизации** копирует расписание текущего плейлиста, исключая расписание мгновенного воспроизведения, и наоборот.

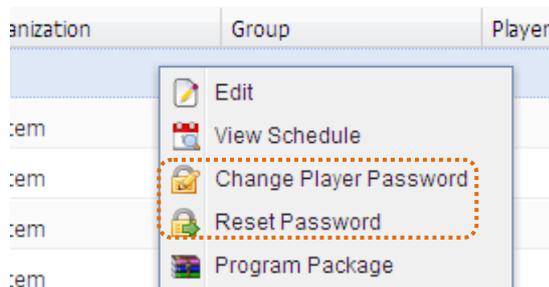
3. Отметьте один или несколько проигрывателей в левой колонке и нажмите **Назначить клиента**. Выбранные проигрыватели появятся в правой колонке в качестве целевых плееров. Нажмите кнопку **Удалить проигрыватель**, чтобы удалить один или несколько проигрывателей из списка целевых плееров.
4. Нажмите кнопку **ОК**. Текущее расписание будет скопировано целевым проигрывателям в правой колонке.



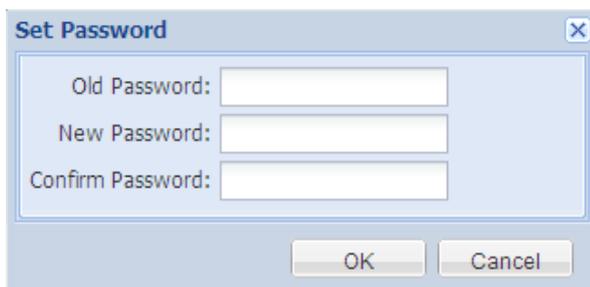
## 9.1.5 Пароль проигрывателя

Когда проигрыватель работает в режиме шифрования, могут воспроизводиться только зашифрованные программные пакеты, созданные такими инструментами, как LDS и ATP, с тем же паролем, что и у проигрывателя. Файл паролей проигрывателя ADPKeyRenew.BIN может быть создан и импортирован вместе с пакетом программы, Пароль по умолчанию: 12345678.

Нажмите меню **Проигрыватель**, чтобы перейти на страницу управления плеером. Затем щелкните правой кнопкой мыши на строке, чтобы открыть меню, как показано ниже.



Нажмите кнопку **Изменить пароль плеера**, чтобы изменить пароль проигрывателя. Требуется ввести старый пароль.



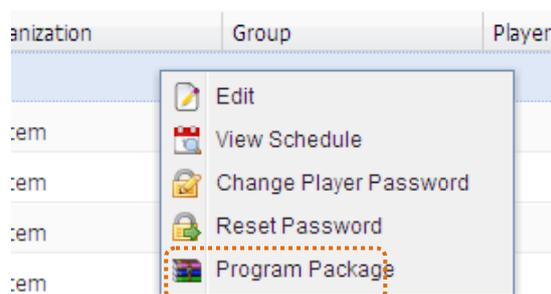
Нажмите кнопку **Сбросить пароль**, чтобы восстановить пароль проигрывателя на 12345678.

## 9.1.6 Архивирование данных

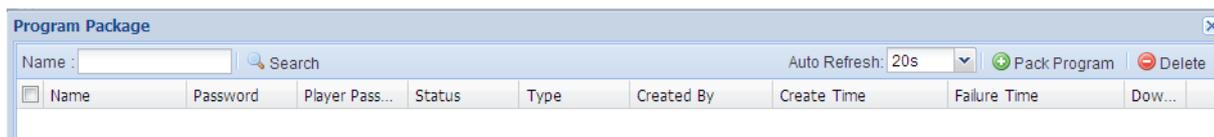
Данная функция позволяет вам создать архив программы для передачи через USB-диск к проигрывателям.

### ■ Создание архива программы

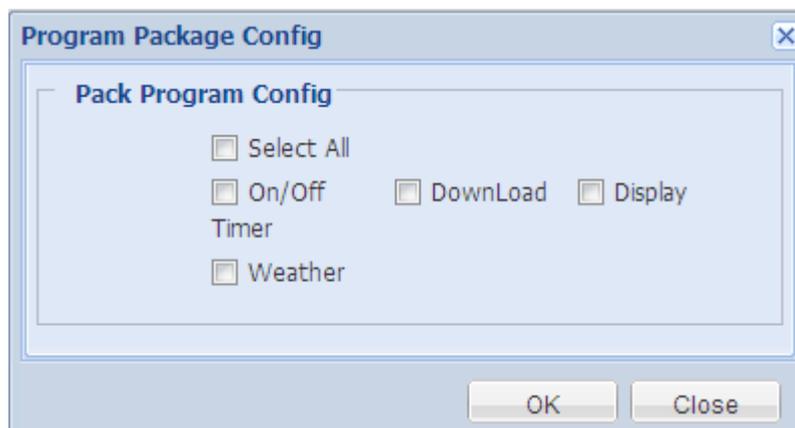
1. Нажмите **Проигрыватель**, чтобы открыть страницу управления плеером. Затем щелкните правой кнопкой мыши на строке.



2. Нажмите **Архив программы**, чтобы открыть окно архиватора.

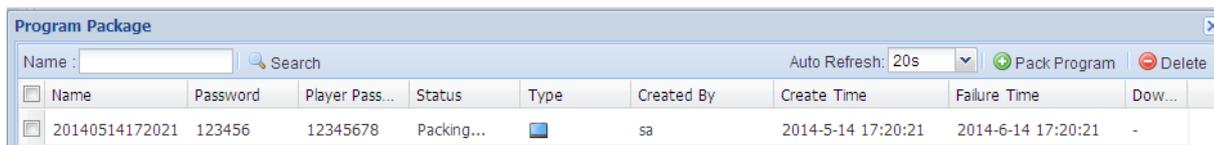


3. Нажмите на кнопку **Создать архив программы**.

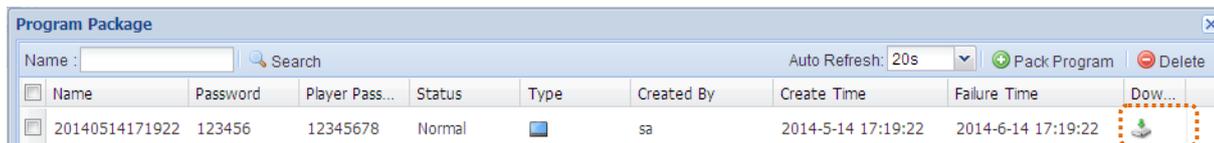


4. Выберите конфигурацию проигрывателя, которая будет помещена в архив вместе с программой.

5. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы начать процесс архивирования.



6. Когда процесс закончится, архив можно будет загрузить.



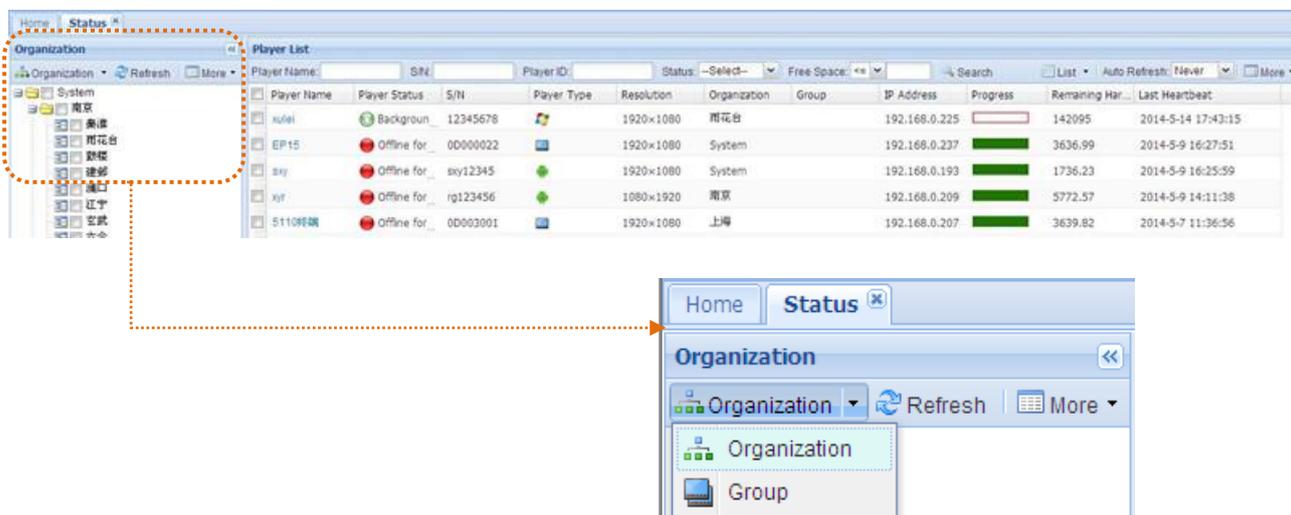
Архив представляет собой зашифрованный сжатый файл, для его распаковки требуется пароль. Пароль архива зависит от пользователя и по умолчанию равен 123456.

*Подробнее о пароле: См Раздел 11.2.3 Пароль пользователя.*

Распакуйте архив программы, и вы получите две папки с файлами MEDIA и SYSTEM. Чтобы импортировать программу в проигрыватель, скопируйте две папки с файлами на USB-устройство и вставьте его в USB-порт проигрывателя.

## 9.2 Меню состояния проигрывателей

Это меню позволяет просматривать статус проигрывателей в режиме реального времени и управлять ими по сети. Нажмите меню **Проигрыватель > Статус**, чтобы открыть страницу статуса плеера.



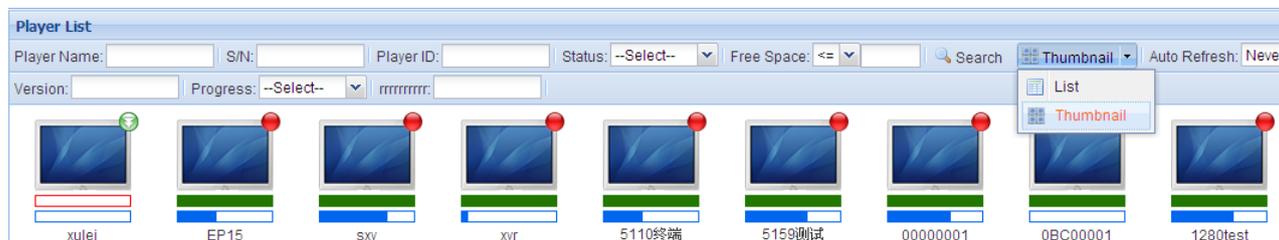
Для простоты управления проигрыватели CDMS управляются организацией и группой.

- Организация – осуществляет управление оценками пользователей, проигрывателями, содержимым и списками воспроизведения, а также контроль прав. Каждый проигрыватель принадлежит к определенной организации. См. раздел 11.1 Организация.
- Группа – позволяет группировать проигрыватели в соответствии с веб-сайтом, контентом или по другим признакам. См. раздел 9.1.1 Группы проигрывателей.

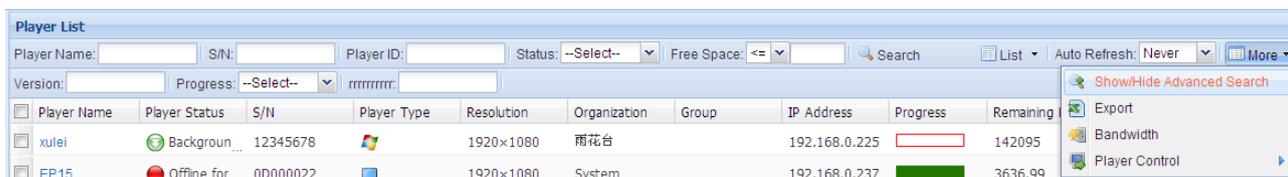
Отметьте организацию или группу на панели слева, и все ее плееры появятся справа.

### 9.2.1 Статус проигрывателя

Нажмите меню **Проигрыватель > Статус**, чтобы открыть страницу статуса проигрывателя. Статус проигрывателей LDS отображается в виде списка или миниатюры.



Можно вести поиск отдельных проигрывателей, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках "Несколько критериев". Нажмите **Ещё > Показать/скрыть расширенный поиск**, чтобы отобразить дополнительные вкладки критериев.

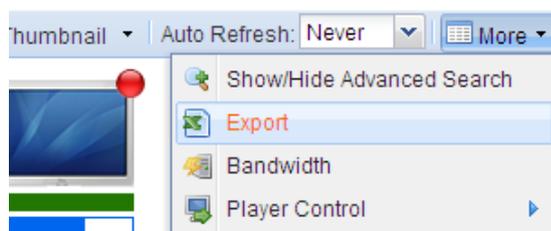


- Прогресс – сообщает о ходе загрузки программы.
- Оставшееся место на жестком диске – размер свободного места на диске.
- Последнее соединение – время последнего соединения проигрывателя с сервером.
- Статус проигрывателя – сообщает о статусе плеера.

Значок	Описание	Значок	Описание
	Неизвестно		Некорректно
	Соединение прервано		Обновление
	Проигрывание		Логин
	Скачивание		Отключено
	Стоп		Отключено на несколько дней
	Фоновое скачивание		Режим сна

Нажмите на название проигрывателя, чтобы просмотреть его подробную информацию. Двойной щелчок по проигрывателю в списке позволяет просмотреть расписание воспроизведения и опубликовать подробную информацию.

Над списком плееров нажмите кнопку Дополнительно > Экспорт позволяет экспортировать текущую таблицу статуса проигрывателя.



## 9.2.2 Удаленное управление

Разрешено удаленно управлять проигрывателями, подключенными к сети.

### ■ Управление полосой пропускания

Установив полосу пропускания, вы можете контролировать скорость загрузки и экономить трафик для других целей. Это особенно важно для таких отраслей, как банки.

1. Нажмите меню **Проигрыватель > Статус**, чтобы открыть страницу статуса плеера.
2. Над списком проигрывателей нажмите кнопку **Ещё > Пропускная способность**.

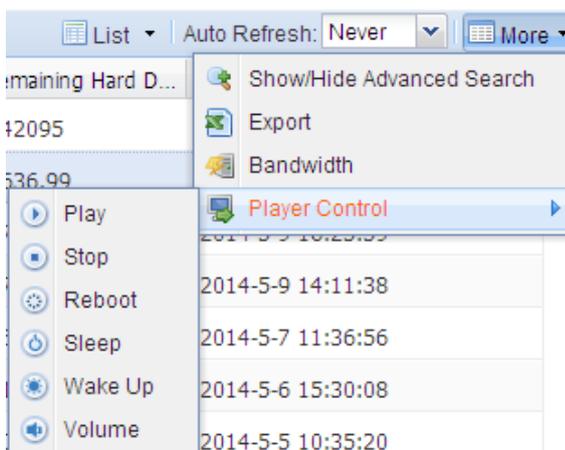


3. Укажите максимальную пропускную способность плеера для загрузки программ с сервера. Единица измерения - КБ.
4. Нажмите кнопку ОК для завершения.

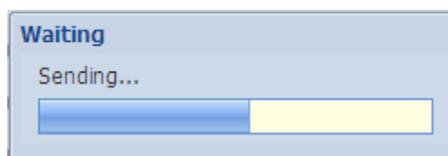
Если вы хотите удалить конфигурацию, просто оставьте ее пустой и нажмите кнопку **OK**. При отсутствии специальных настроек пропускная способность будет максимальной по умолчанию.

#### ■ Элементы управления

1. Нажмите меню **Проиhrыватель > Статус**, чтобы открыть страницу статуса плеера.
2. Над списком проиhrывателей нажмите кнопку **Ещё > Управление проиhrывателем**.



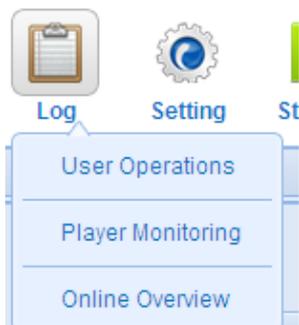
3. Выберите один вариант, чтобы отправить команду выбранным вами проиhrывателям.



4. Если команда будет успешно получена проиhrывателем, вы увидите новый статус плеера в списке.

# Раздел 10 Журналы отчетов

Данное меню предоставляет вам различные журналы и отчеты для удобства мониторинга и управления.



## 10.1 Пользовательские операции

Выберите меню **Журнал > Операции**, чтобы открыть нижеприведенную страницу.

Operation Type	Operator	Organization	IP	Period	Operation Status
Play[EP15-TIMEOUT]	sa	System	192.168.0.59	2014-05-15 10:54:36	Failed
Save Playlist[playlist20140515104813]	sa	System	192.168.0.39	2014-05-15 10:48:31	Success
Edit Template[方法]	sa	System	192.168.0.39	2014-05-15 10:48:13	Success
New Playlist[playlist20140515104813]	sa	System	192.168.0.39	2014-05-15 10:48:13	Success
New Template[方法]	sa	System	192.168.0.39	2014-05-15 10:41:36	Success
Approval	sa	System	192.168.0.94	2014-05-15 10:37:12	Success
System Login	sa	System	192.168.0.39	2014-05-15 10:37:09	Success

На этой странице записываются различные операции всех пользователей. Вы можете найти конкретные операции, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках "Несколько критериев".

Нажатие кнопки **Экспорт** позволяет экспортировать записи текущей операции в файл Excel.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Журналы операций пользователя будут храниться в течение 2 месяцев.

## 10.2 Меню событий проигрывателя

Выберите меню **Журнал > Мониторинг**, чтобы открыть страницу мониторинга плееров.

Player Name	Player S/N	Organization	Operation Type	Report Time
00000001	00000001	System	Download schedule ends	2014-05-15 11:05:31
00000001	00000001	System	Download schedule starts	2014-05-15 11:05:31
00000001	00000001	System	Download instant display ends	2014-05-15 11:05:31

На этой странице перечислены события проигрывателя: загрузка, вход в систему, обновление и исключения. Вы можете найти конкретные операции, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках "Несколько критериев".

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Журналы мониторинга проигрывателей будут храниться в течение 1 месяца.

## 10.3 Обзор онлайн проигрывателей

Выберите меню **Журнал > Онлайн-обзор**, чтобы просмотреть онлайн-статистику проигрыватели.

Organization	Online Numbers	Total Numbers	Online Rate
System	2	36	
南京	1	5	

На данной странице представлена онлайн-статистика проигрывателей в каждой организации. Есть функция поиска конкретной информации, Для этого требуется ввести название организации в качестве условия фильтрации и нажать кнопку **Поиск**.

Щелкните название организации, чтобы просмотреть онлайн-статус всех проигрывателей, ассоциированных для данной организации.

Player Name	S/N	Organization	Group	Player Status
xyr	rg123456	南京		Offline for days
1280test	0EE12233	雨花台		Offline for days
cwf	cwf12345	南京		Unknown
trr	TRR88888	雨花台		Offline for days
xulei	12345678	雨花台		Background Dow ...

# Раздел 11 Меню "Настройки"

Это меню позволяет вам выполнять настройки всей системы LDS, а также управлять правами пользователей и политиками.



## 11.1 Организация

Организация делит всю сетевую систему Digital Signage на разные уровни, тем самым обеспечивая управление категориями подчиненных, включая их пользователей, проигрыватели, медиафайлы и списки воспроизведения, а также управление правами. Можно иметь права только на управление пользователями и ресурсами своей организации или подразделений, но не на пользователей и ресурсы любых других сопоставимых или вышестоящих организаций.

Выберите пункт меню **Настройки > Организация**, чтобы открыть страницу управления организацией.

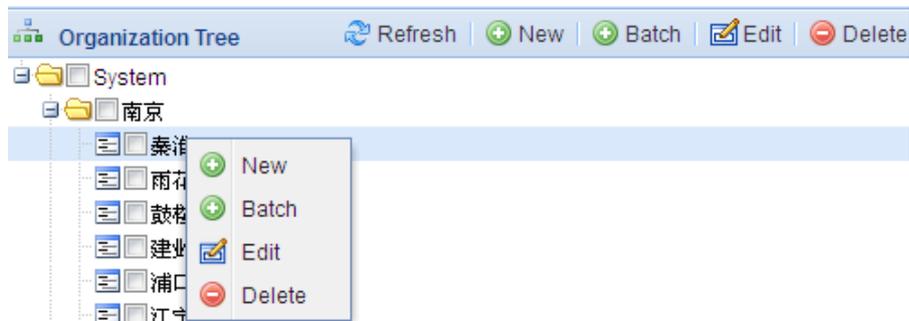




## 11.1.1 Создание организаций

### ■ Создание организации

1. Нажмите кнопку Создать или щелкните правой кнопкой мыши на организации, затем выберите **Создать** из выпадающего меню.



2. Появится окно. Пример см. ниже:

3. Дайте новой организации уникальное имя и выберите ее родительскую организацию.
4. Нажмите кнопку **OK** для завершения.

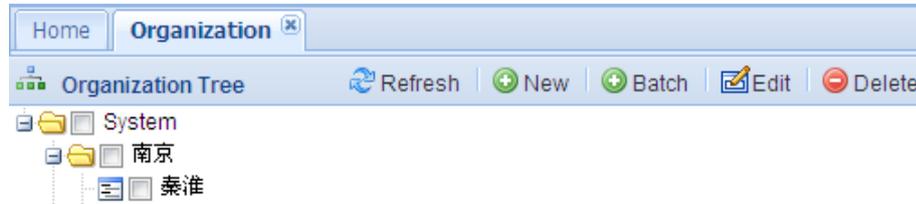
### ■ Создание нескольких организаций

1. Нажмите кнопку **Batch** или щелкните правой кнопкой мыши на организации, а затем **Серия**.

2. Введите названия организаций и выберите их родительскую организацию.
3. Нажмите кнопку **OK** для завершения.

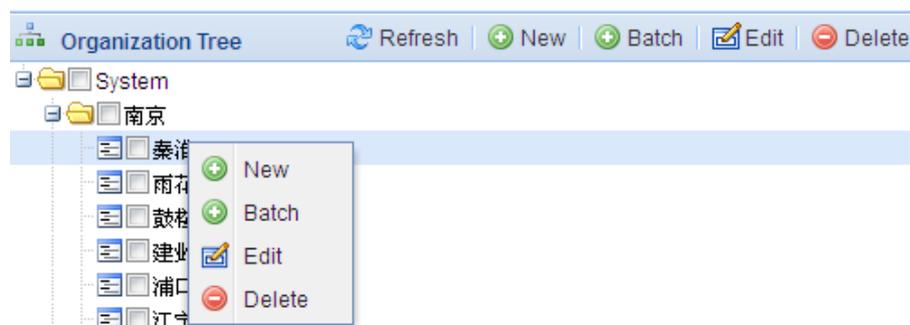
### 11.1.2 Редактирование организаций

Выберите пункт меню **Настройки > Организация**, чтобы открыть страницу управления организацией.



Нажмите кнопку **Редактировать**, чтобы открыть окно редактирования, позволяющее изменить название, родительскую организацию и примечания.

Кнопка **Удалить** позволяет удалить выбранные вами организации, включая связанных с ними пользователей, проигрывателей, медиафайлы и списки воспроизведения. В структуре организации щелкните правой кнопкой мыши на организации. Выпадающее меню также позволяет редактировать или удалять организацию.



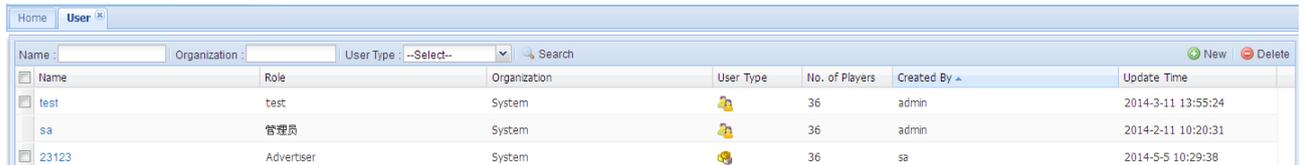
**ПРИМЕЧАНИЕ:** Система является главной организацией и не может быть отредактирована или удалена.

## 11.2 Пользователь

Система позволяет создавать нескольких пользователей с различными разрешениями.

Каждый пользователь принадлежит к организации и уникален.

Выберите меню **Настройки > Пользователь**, чтобы открыть страницу управления пользователями.



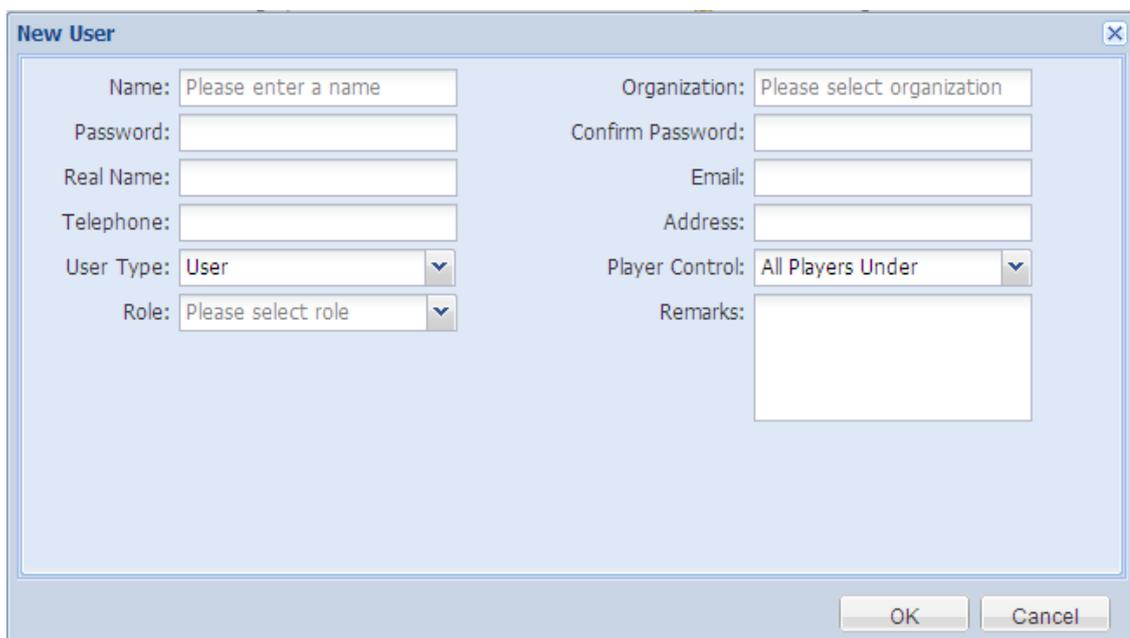
Name	Role	Organization	User Type	No. of Players	Created By	Update Time
test	test	System		36	admin	2014-3-11 13:55:24
sa	管理员	System		36	admin	2014-2-11 10:20:31
23123	Advertiser	System		36	sa	2014-5-5 10:29:38

Возможно осуществлять поиск конкретных пользователей, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках "Несколько критериев". Щелкните имя пользователя в списке, чтобы просмотреть его подробные сведения.

Тип пользователя	Значок
Пользователь	
Рекламодатель	

### 11.2.1 Новый пользователь

1. Выберите меню **Настройки > Пользователь**, а затем нажмите кнопку **Создать**.



**New User**

Name:

Organization:

Password:

Confirm Password:

Real Name:

Email:

Telephone:

Address:

User Type:

Player Control:

Role:

Remarks:

OK Cancel

2. Введите необходимую информацию.

Имя – имя учетной записи для входа в LDS и должно быть уникальным.

Организация – щелкните, чтобы выбрать организацию, к которой будет принадлежать пользователь.

Пароль – пароль учетной записи для входа в LDS и требует шести или более символов или цифр.

Тип пользователя – щелкните, чтобы выбрать тип пользователя.

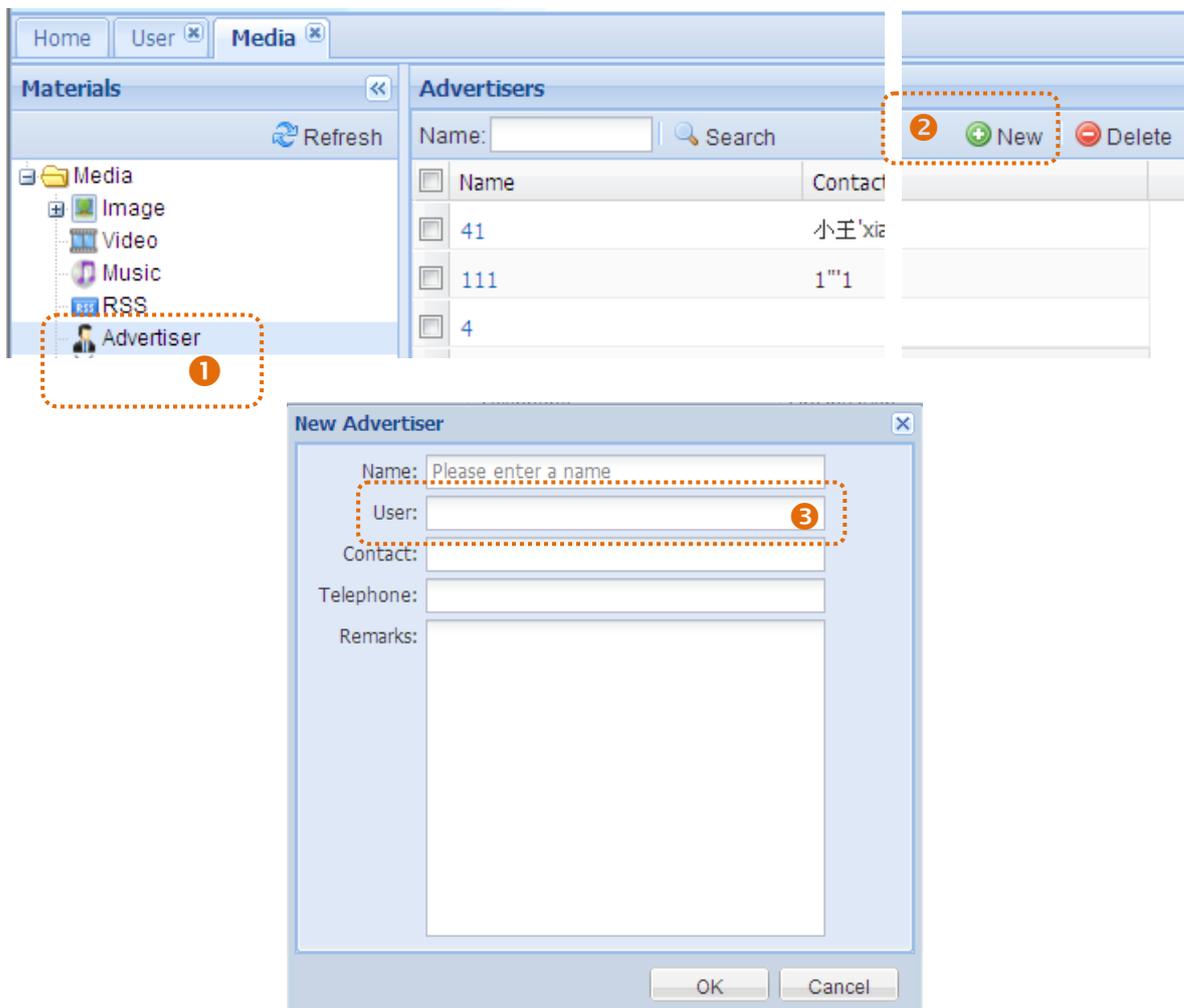
Политика – выберите политику для указания прав пользователя. Пользователи рекламодателя имеют те же права, и им не нужно выбирать политику.

Управление проигрывателями – определяет количество проигрывателей, которыми может управлять пользователь. Раздел "Все проигрыватели" позволяет пользователю контролировать все плееры в своей организации. Если выбрано

**Часть проигрывателей под**, вы можете распределить проигрыватели позже.

3. Нажмите кнопку **ОК** для завершения.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Когда вы создаете *пользователя рекламодателя*, вам нужно зайти в **Медиа > Рекламодатель**, чтобы добавить рекламодателя к новому *пользователю*. В противном случае *пользователь рекламодателя* не сможет войти в систему LDS.

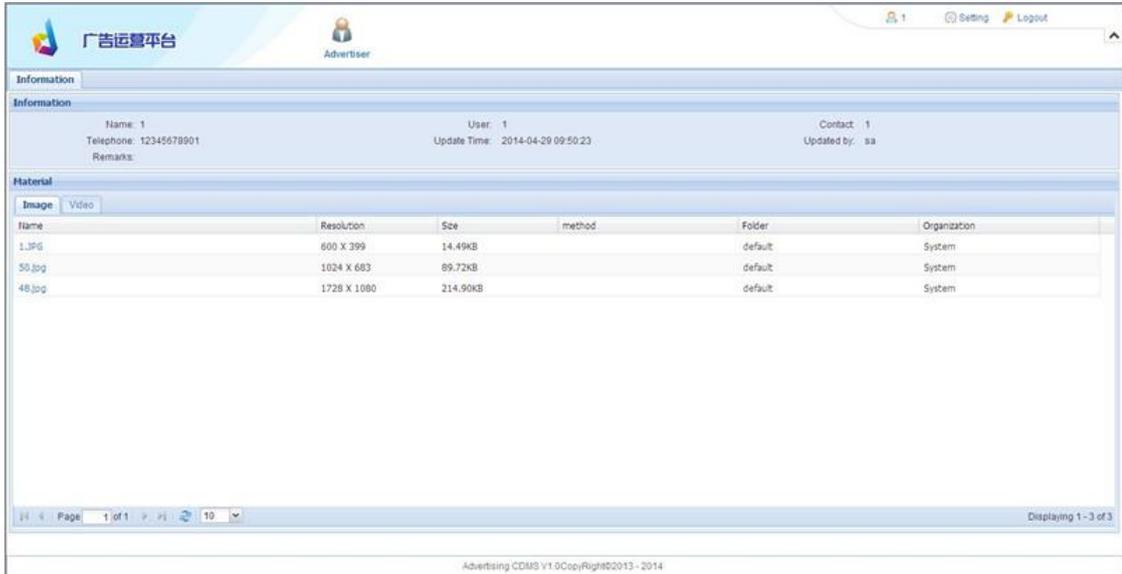


Существует соответствие "один к одному" между пользователем рекламодателя и рекламодателем.

Name	Contact	Telephone	Organization	User
1	1	12345678901	System	1

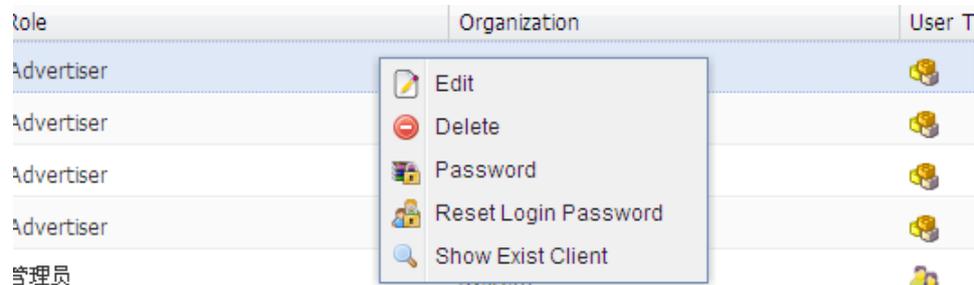
An orange arrow points from the 'Name' field of the first row to the 'User' field of the same row, indicating a one-to-one relationship.

Пользователи рекламодателя имеют те же права. При входе в систему LDS, платформа появится, как показано ниже, чтобы они могли просматривать свою собственную информацию и содержимое.



## 11.2.2 Подробности пользователя

1. Выберите меню **Настройки > Пользователь**, чтобы открыть страницу управления пользователями.
2. Щелкните правой кнопкой мыши на указанном пользователе, чтобы открыть выпадающее меню.



3. Нажмите кнопку **Удалить**, чтобы удалить пользователя. Нажмите кнопку **Изменить**, чтобы открыть окно редактирования.

**Edit**

Name: <input type="text" value="test"/>	Organization: <input type="text" value="System"/>
Real Name: <input type="text"/>	Email: <input type="text"/>
Telephone: <input type="text"/>	Address: <input type="text"/>
User Type: <input type="text" value="User"/>	Player Control: <input type="text" value="All Players Under"/>
Role: <input type="text" value="test"/>	Remarks: <input type="text"/>

4. Отредактируйте информацию о пользователе, кроме его имени.
5. Нажмите кнопку **ОК** для завершения.

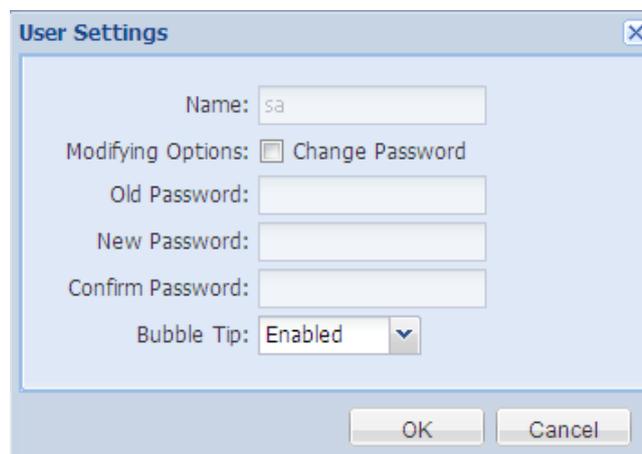
### 11.2.3 Пароль пользователя

У пользователя есть два типа паролей.

- Пароль для входа – пароль учетной записи для входа в LDS, назначенный при создании.
- Пароль архива – пароль архива программы.

#### ■ Изменение пароля для входа в систему:

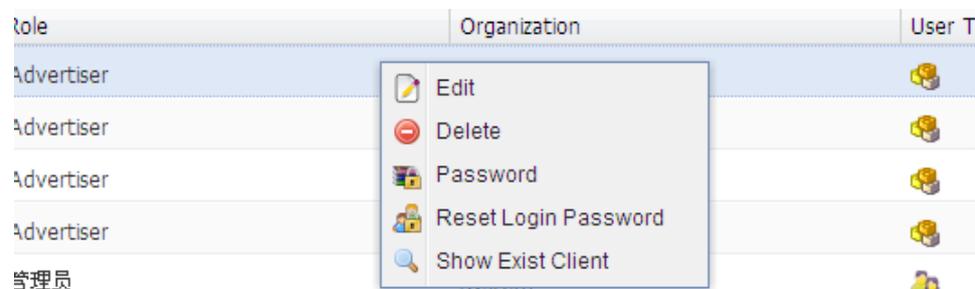
1. Нажмите на кнопку **Свойства** в правом верхнем углу.



2. Установите флажок **Изменить пароль**, а затем введите старый и новый пароли.
3. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы завершить изменение.

#### ■ Сброс пароля для входа в систему

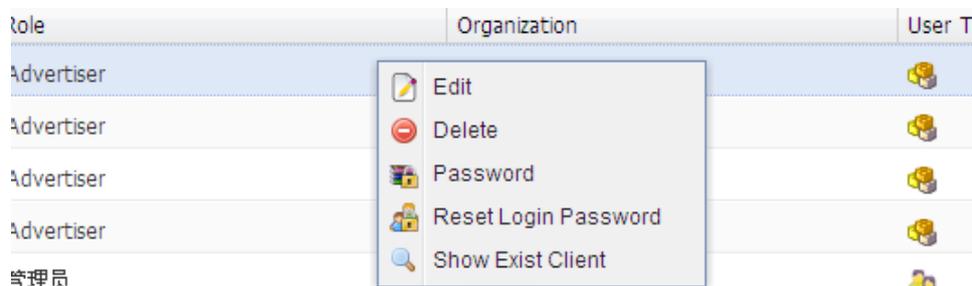
1. Выберите меню **Настройки > Пользователь**, чтобы открыть страницу управления пользователями.
2. Щелкните правой кнопкой мыши на указанном пользователе, чтобы открыть выпадающее меню.



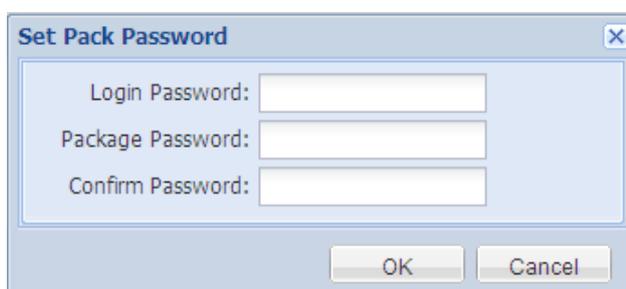
3. Нажмите кнопку **Сбросить пароль для входа**.
4. Пароль для входа в систему будет сброшен на **123456** после подтверждения.

### ■ Установить пароль архива:

1. Выберите меню **Настройки > Пользователь**, чтобы открыть страницу управления пользователями.
2. Щелкните правой кнопкой мыши на указанном пользователе, чтобы открыть выпадающее меню.



3. Нажмите кнопку **Пароль**.



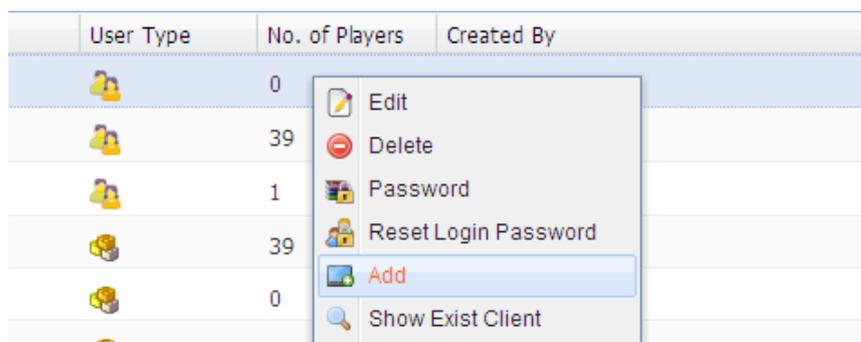
4. Введите необходимые пароли.
5. Нажмите кнопку **ОК** для завершения. Чтобы изменить пароль архива, повторите описанные выше действия.

## 11.2.4 Проигрыватели пользователей

Разрешено распределять проигрыватели среди пользователей. **Все проигрыватели под** позволяет пользователю управлять всеми плеерами в своей организации, а **Часть проигрывателей под** позволяет контролировать лишь несколько плееров.

### ■ Добавление проигрывателей к пользователю

1. Выберите меню **Настройки > Пользователь**, чтобы открыть страницу управления пользователями.
2. Щелкните правой кнопкой мыши на указанном пользователе, чтобы открыть выпадающее меню.

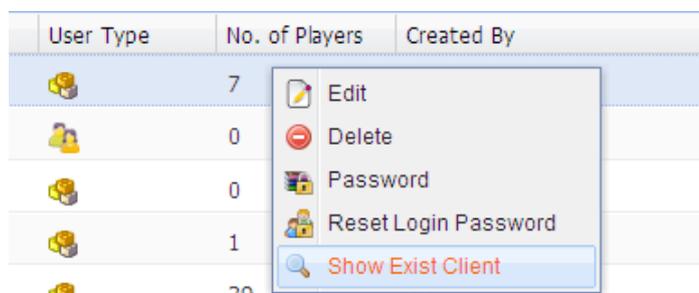


3. Нажмите кнопку **Добавить**.

4. Проверьте проигрыватели, которые вы хотите распределить между пользователями.
5. Нажмите кнопку **ОК** для завершения.

■ **Удаление проигрывателей от пользователя:**

1. Выберите меню **Настройки > Пользователь**, чтобы открыть страницу управления пользователями.
2. Щелкните правой кнопкой мыши на указанном пользователе, чтобы открыть выпадающее меню.



3. Нажмите кнопку **Управляемые плееры**, чтобы просмотреть проигрыватели, которыми пользователь может управлять в данный момент.



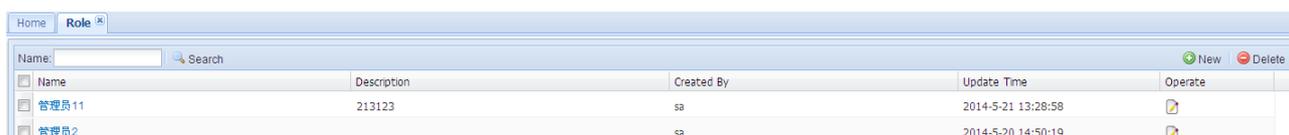
4. Отметьте проигрыватели, которые требуется удалить из списка пользователей.
5. Нажмите кнопку **Удалить**, чтобы пользователь потерял контроль над этими плеерами.



## 11.3 Политики

Политика определяет права управления для пользователей. Каждый пользователь, кроме *рекламодателя*, играет определенную роль и имеет права, определенные этой политикой. Разрешено настраивать политики в соответствии с потребностями и предоставлять соответствующие разрешения.

Выберите пункт меню **Настройки > Политика**, чтобы открыть страницу управления.

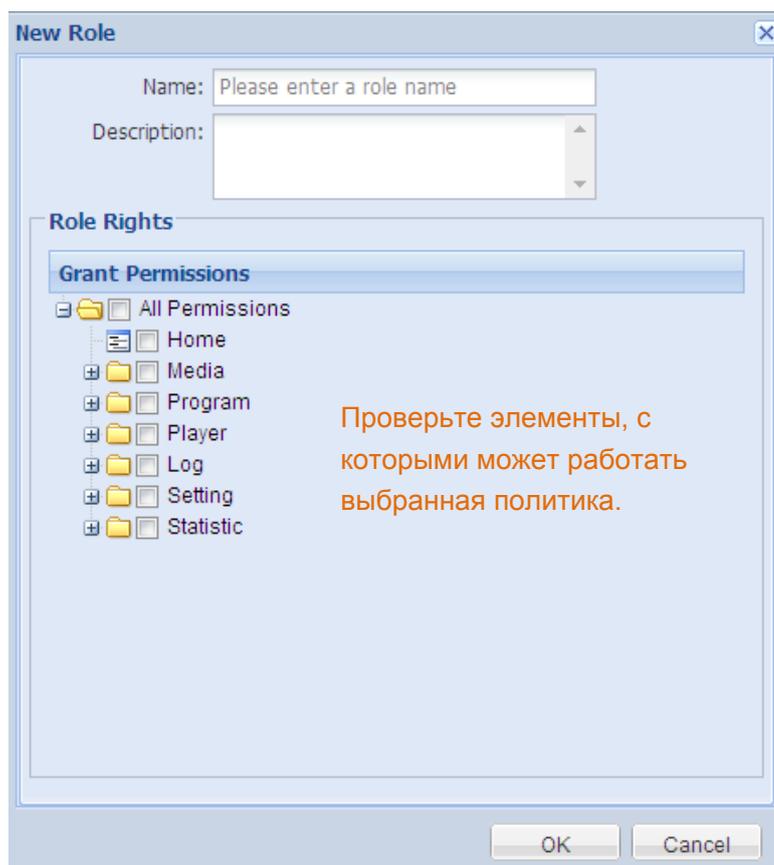


Name	Description	Created By	Update Time	Operate
管理员11	213123	sa	2014-5-21 13:28:58	
管理员2		sa	2014-5-20 14:50:19	

На данной странице перечислены все политики. Введите название политики и нажмите кнопку **Поиск**, чтобы быстро найти нужную политику.

### 11.3.1 Создание политики

1. Выберите пункт меню **Настройка > Политика**, а затем кнопку **Создать**.



**New Role**

Name:

Description:

**Role Rights**

**Grant Permissions**

- All Permissions
- Home
- Media
- Program
- Player
- Log
- Setting
- Statistic

Проверьте элементы, с которыми может работать выбранная политика.

OK Cancel

2. Дайте имя политики и предоставьте ей разрешения.
3. Нажмите кнопку **OK** для завершения.

### 11.3.2 Редактирование политики

Update Time	Operate
2014-5-21 13:30:12	
2014-5-20 14:01:55	

Щелкните по названию политики или по значку редактирования в столбце **Управление**, чтобы открыть окно редактирования. Щелкните правой кнопкой и на политике, а затем нажмите кнопку **Изменить**, что также позволяет получить доступ к странице редактирования.

Кнопка **Удалить** в верхней части списка ролей позволяет удалить политику.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Политика "Администратор" не может быть отредактирована или удалена.

## 11.4 Системные файлы

LDS может удаленно управлять системными файлами проигрывателя, что делает обновление системы проигрывателя простым и не дорогостоящим. Например, если вы хотите обновить систему плеера, просто загрузите файл обновления в LDS. Проигрыватель будет регулярно обнаруживать файл обновления. После обнаружения файлы будут загружены автоматически. Выберите пункт меню **Настройки > Системный файл**, чтобы открыть страницу управления системными файлами.

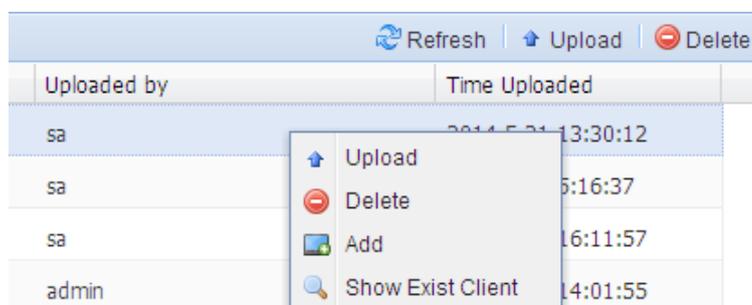
Name	Number of Players	Version	Size	Type	Uploaded by	Time Uploaded
SWH5159DgISignage.img	0	4.0.0.0514	22.42MB		sa	2014-5-21 13:30:12
SWH5159DgISignage.img	0	4.0.0.0404	16.83MB		sa	2014-5-4 15:16:37
SWH5159DgISignage.img	1	4.0.0.0322	27.38MB		sa	2014-3-24 16:11:57
SW5159_MstarV59.bin	4	4.0.0.0226	2.61MB		admin	2014-2-26 14:01:55

На этой странице перечислены все файлы обновления для загрузки. Количество проигрывателей соответствует количеству плееров, к которым применяется файл обновления. Кнопка **Выгрузить** позволяет загружать системные файлы с вашего локального компьютера, а кнопка **Удалить** позволяет удалять системные файлы из списка.

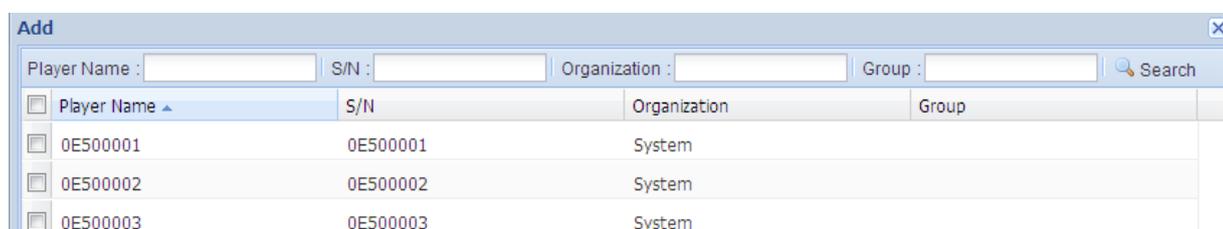
**ПРИМЕЧАНИЕ:** Поддерживаются только форматы файлов \*.Rom, \*.Img и \*.Zip.

### 11.4.1 Добавление проигрывателей

1. Щелкните правой кнопкой мыши на системном файле в списке, чтобы открыть выпадающее меню.



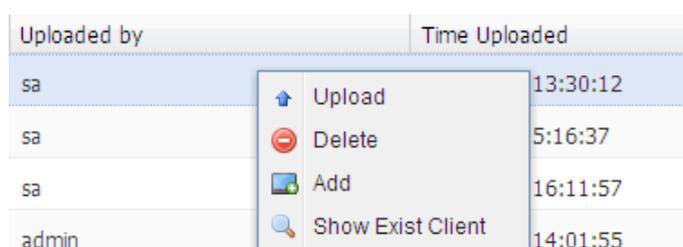
2. Нажмите кнопку **Добавить**.



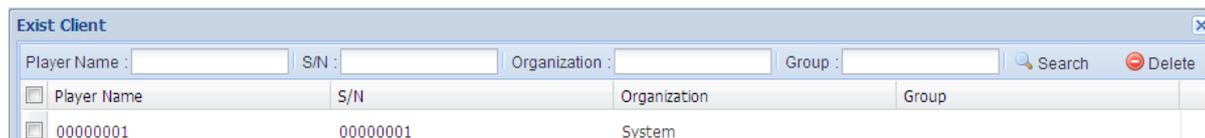
3. Проверьте проигрыватели, к которым будет применяться файл.
4. Нажмите кнопку **ОК**. Затем эти проигрыватели могут получить файл обновления.

### 11.4.2 Удаление проигрывателей

1. Щелкните правой кнопкой мыши на системном файле в списке, чтобы открыть выпадающее меню.



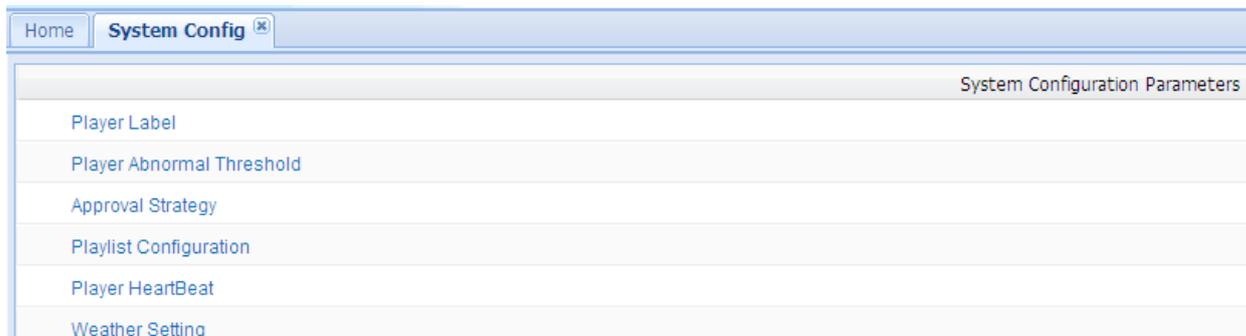
2. Нажмите **Выбранные плееры**, чтобы показать проигрыватели, к которым в данный момент применяется файл.



3. Отметьте проигрыватели, которые требуется удалить.
4. Нажмите кнопку **Удалить**.
5. Нажмите кнопку **Заккрыть**. Удаленные проигрыватели не смогут получить файл обновления.

## 11.5 Конфигурация системы

Выберите пункт меню **Настройки > Конфигурация системы**, чтобы открыть страницу конфигурации системы.

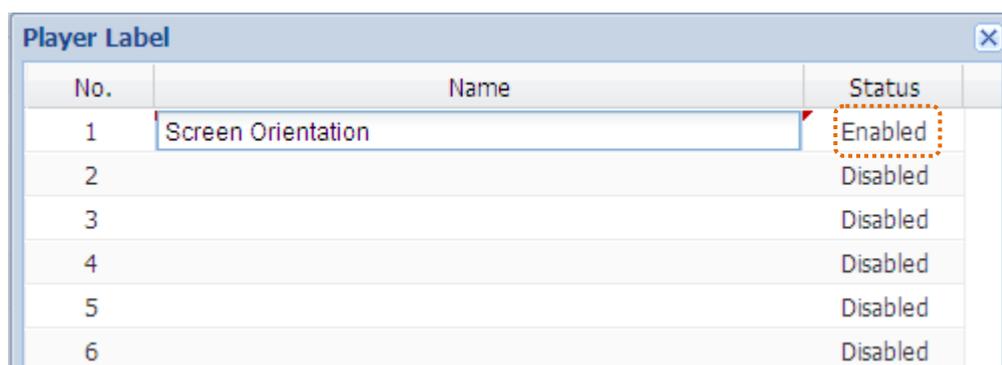


### 11.5.1 Ярлыки проигрывателя

Метки проигрывателя позволяют настраивать параметры плеера для сбора дополнительной информации о проигрывателях.

[Пример] Если вы хотите получить детальную информацию о положении проигрывателя на экране в то время, как в столбце сведений нет такого параметра, вы можете установить новую метку, например, положение на экране, для сбора информации.

1. Выберите меню **Конфигурация системы > Ярлык проигрывателя**.



2. Введите имя ярлыка и включите его в столбце **Статус**. Отключенный ярлык применяться не будет.
3. Нажмите кнопку **ОК** для завершения.

Далее, при регистрации новых проигрывателей появится поле параметра ориентации экрана.

**New Player**

Basic Info | On/Off Time | Download Time | Display Property | Volume | Param

Player Name:  Player ID:

S/N:  Remarks:

Organization:

City:

Group:

Screen Orientation:

## 11.5.2 Методы проверки программ

Данная функция позволяет определить, каким образом программа должна быть проверена перед отправкой.

**Approval Strategy**

Approval Process

No Approval  Single Approval  Multi Approval

OK Cancel

- Без проверки – программы будут отправлены проигрывателям сразу после публикации.
- Одиночная проверка – программы должны пройти единственную финальную проверку перед отсылкой.
- Многоступенчатая проверка – программы должны пройти индивидуальную и финальную проверку перед отсылкой.

**Approval Strategy**

Approval Process

No Approval  Single Approval  Multi Approval

**Multi Approval Setting**

No.	Approval For	Status
1	Content	Enabled
2	Schedule	Enabled
3	Player	Disabled
4		Disabled
5		Disabled
	Final	Enabled

Индивидуальные проверки

Финальная проверка

Нажмите, чтобы изменить статус

Щелкните, чтобы изменить объект проверки

OK Cancel

**[Пример]** Настройка политики многоступенчатой проверки:

No.	Approval For	Status
1	Content	Enabled
2	Schedule	Enabled
3	Player	Enabled
4	f	Disabled
5	f	Disabled
	Final	Enabled

Окно проверки будет выглядеть так, как показано ниже:

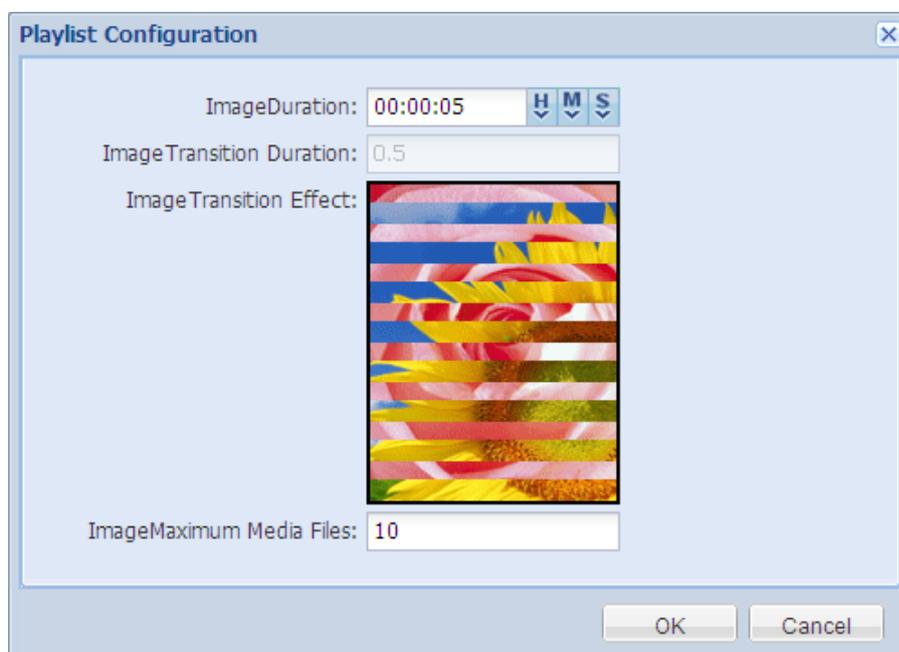
Approval For	Status	Comment	Appr...	Audit Time	Operate
Content	Unaudited	<input type="text"/>			<input checked="" type="radio"/> Unaudited <input type="radio"/> Pass <input type="radio"/> Reject
Schedule	Unaudited	<input type="text"/>			<input checked="" type="radio"/> Unaudited <input type="radio"/> Pass <input type="radio"/> Reject
Player	Unaudited	<input type="text"/>			<input checked="" type="radio"/> Unaudited <input type="radio"/> Pass <input type="radio"/> Reject
Final	Unaudited	<input type="text"/>			<input checked="" type="radio"/> Unaudited <input type="radio"/> Pass <input type="radio"/> Reject

Если политика проверки была изменена, система потребует повторного входа в систему перед выполнением проверок программ. Изменения в политике проверки затронут все программы, ожидающие утверждения.

*Подробнее: 7.5 Проверка программы.*

### 11.5.3 Конфигурация списка воспроизведения

Данная функция позволяет вам установить продолжительность воспроизведения по умолчанию, эффект перехода и ограничение по объему для всех изображений равномерно.



**Длительность изображения** - позволяет определить продолжительность воспроизведения изображения по умолчанию. Продолжительность может быть изменена при редактировании списка воспроизведения.

**Длительность перехода изображения** - интервал перехода по умолчанию между двумя изображениями, который не может быть изменен.

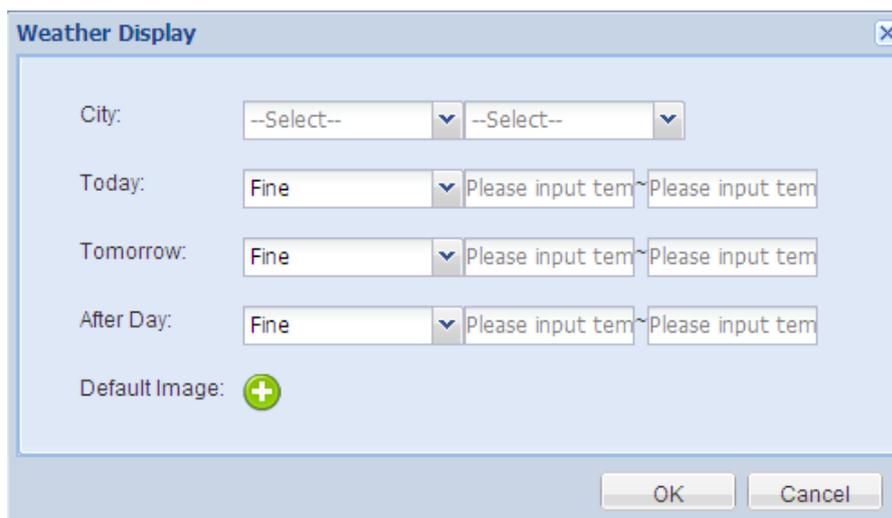
**Эффект перехода изображения** - позволяет выбрать эффект перехода по умолчанию, который используется для представления следующего изображения взамен текущего. Эффект перехода можно изменить при редактировании списка воспроизведения.

**Максимальное количество изображений медиафайлов** – определяет допустимое максимальное количество изображений в области изображений списка воспроизведения.

### 11.5.4 Настройка погоды

Информация о погоде может быть получена автоматически, если сервер подключен к Интернету. Если нет, вы можете установить здесь погоду для отображения плеера.

1. Выберите меню **Конфигурация системы > Настройка погоды**, чтобы открыть окно настройки.



2. Выберите город, в котором находятся проигрыватели.

3. Установите погоду и температуру.

Выбрав город, вы можете установить его погоду и температурный диапазон.



4. Установите изображение по умолчанию. Данное действие необязательно.

После появления изображения по умолчанию нажмите кнопку , чтобы открыть библиотеку изображений. Выберите изображение для замены отображения погоды, если информация не может быть получена с серверной платформы.



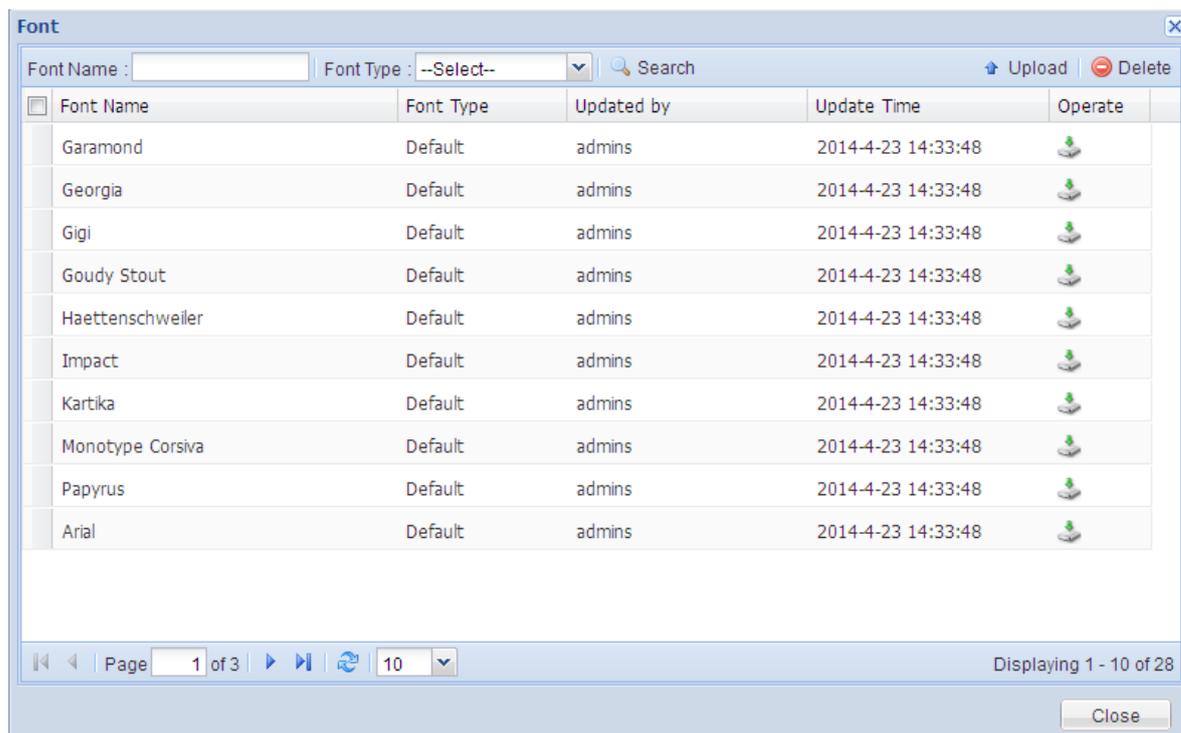


Если изображение по умолчанию уже установлено, щелчок по нему позволяет изменить или удалить его.

- Чтобы изменить изображение по умолчанию, выберите новое изображение в библиотеке и нажмите кнопку **ОК**.
  - Чтобы удалить изображение по умолчанию, не выбирайте ни одно изображение в библиотеке и нажмите кнопку **ОК**.
5. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы принять изменения.

### 11.5.5 Настройка шрифта

Данная функция позволяет загружать или скачивать шрифты для вашей системы.

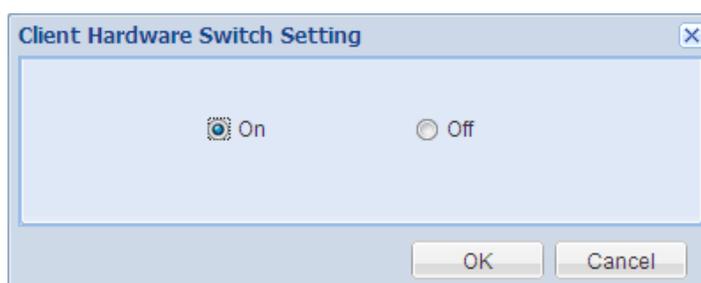


Выгрузить шрифты – Нажмите кнопку **Выгрузить**, чтобы загрузить шрифты с вашего локального компьютера.

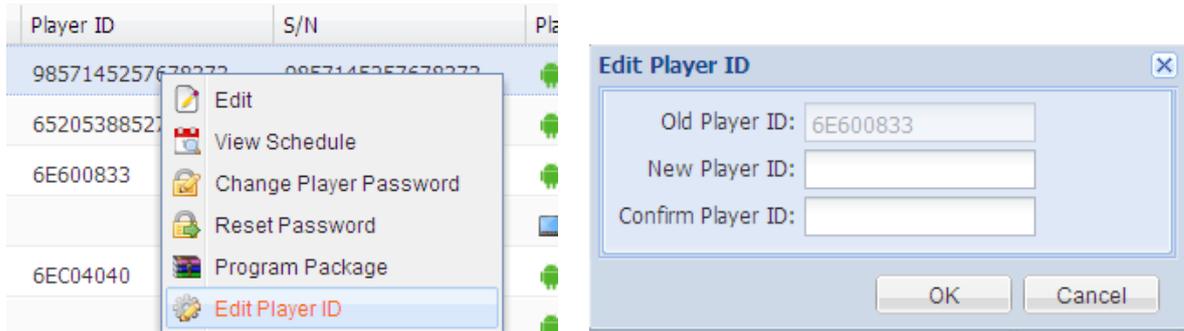
Загрузить шрифты – Щелкните значок загрузки в столбце **Управление**, чтобы загрузить шрифт из сети.

### 11.5.6 Включение редактирования ID проигрывателя

ID проигрывателя - это уникальный номер терминала воспроизведения. Если плеер заменен, вам необходимо изменить ID вручную. В меню на изображении ниже можно включать и выключать данную функцию редактирования.



Когда функция редактирования ID включена, вы можете перейти в меню **Проигрыватель** и изменить ID плеера.



## 11.6 Резервное копирование системы

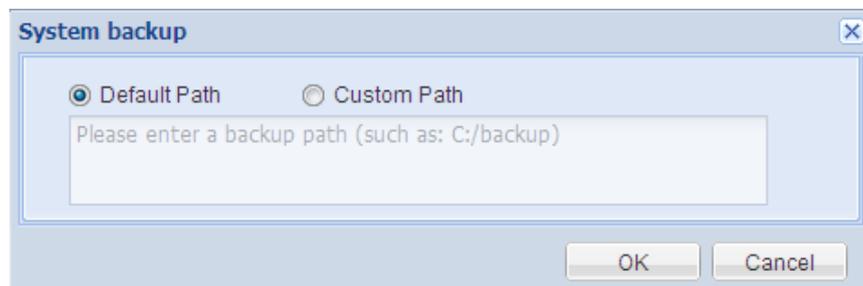
Нажмите меню **Настройка** -> **Резервное копирование системы**, чтобы открыть страницу резервного копирования системы, которая позволяет создавать резервные копии системы в случае сбоев.

Backup Name	Backup Path	Backup Method	Created By	Backup Time
20150203173958	backup/20150203173958	Manual Backup	sa	2015-02-03 17:39:58
auto	backup/auto	Automatic Backup	sa	2015-02-01 03:00:32
20150128150602	backup/20150128150602	Manual Backup	sa	2015-01-28 15:06:02

### Резервная копия

Существует два способа резервного копирования.

- Вручную – Нажмите кнопку **Резервное копирование**, чтобы создать резервную копию текущей базы данных и медиафайлов. Файл резервной копии будет назван в соответствии со временем резервного копирования.



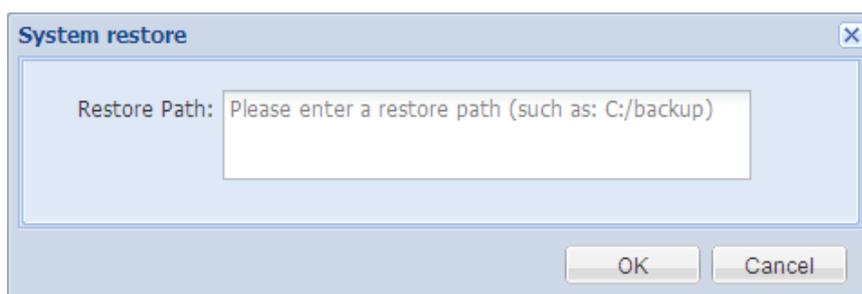
Разрешено выбрать путь резервного копирования. Путь по умолчанию сохранит резервную копию в системе LDS и отобразит ее на странице резервного копирования системы. Пользовательский путь сохранит резервную копию в указанном вами каталоге.

- Автоматическое резервное копирование – система будет автоматически создавать резервные копии в 3 часа ночи 1-го числа каждого месяца.

### Восстановление

Проверьте файл резервной копии, который вы хотите восстановить, а затем нажмите кнопку **Восстановить**, чтобы восстановить систему.

Чтобы выполнить восстановление из файла резервной копии, сохраненного по пользовательскому пути, нажмите кнопку **Восстановить**, не указав указанный файл резервной копии. Появится следующее окно, в котором вы должны ввести путь сохранения резервной копии.



**ПРИМЕЧАНИЕ:** Восстановление системы затронет текущих пользователей и потребует повторного входа в систему. Пожалуйста, будьте осторожны.

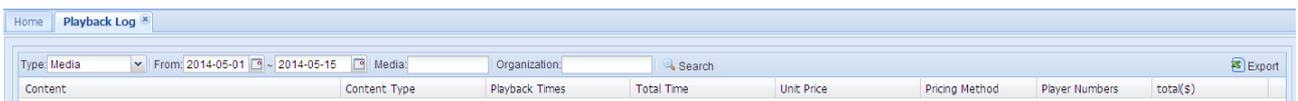
# Раздел 12 Статистика

Данное меню предоставляет вам статистику задействованных программ и ценовых стратегий.

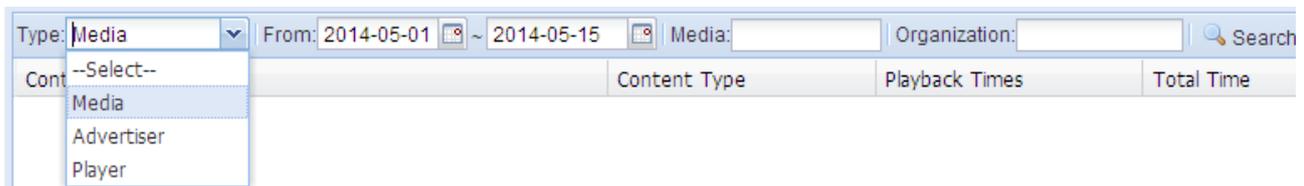


## 12.1 Журнал воспроизведения

Выберите меню **Статистика > Журнал воспроизведения**, чтобы просмотреть статистику воспроизведенных программ.



Вы можете найти определенную статистику, введя одно или несколько условий фильтрации на вкладках "Несколько критериев". Нажмите кнопку **Экспорт**, чтобы экспортировать текущую статистику в файл Excel.



Выберит из подменю тип: Медиа, Рекламодатель или Проигрыватель, нажмите кнопку **Поиск**, и вы получите статистику по каждому медиаконтенту, рекламодателю или проигрывателю.

Установите дату начала и окончания и нажмите кнопку **Поиск**, и вы получите статистику воспроизведения за определенный период.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Журналы воспроизведения будут храниться в течение 3 месяцев

## 12.2 Параметры выставления счетов

Выберите меню **Статистика > Параметры выставления счетов**, чтобы открыть страницу управления ценообразованием, которая позволяет просматривать или создавать ценовые политики.

Strategy	Pricing Method	Unit Price(\$)	Update by	update time
<input type="checkbox"/> r	Pay Per Display	3	sa	2014-5-4 15:42:16
<input type="checkbox"/> 1	Pay Per Second	1	sa	2014-5-4 11:23:33
<input type="checkbox"/> 0	Pay Per Second	0	sa	2014-5-4 11:23:25

На данной странице представлена онлайн-статистика проигрывателей для каждой организации. Вам разрешается найти конкретную политику, введя название в качестве условия фильтрации и нажав кнопку **Поиск**.

Кнопка **Удалить** позволяет удалить одну или несколько политик из списка.

Щелчок по названию стратегии позволяет редактировать ценовую политику.

### ■ Создание новой политики

1. Нажмите кнопку Создать на странице управления ценами.

2. Введите необходимую информацию.

Существует два метода ценообразования:

- **Оплата за воспроизведение** – цена в зависимости от времени воспроизведения программы. Цена за единицу зависит от времени воспроизведения.
- **Посекундная оплата** – цена в зависимости от продолжительности воспроизведения программы. За единицу измерения оплаты взята одна секунда.

3. Нажмите кнопку **OK** для завершения. После этого новая политика появится в списке.

# Раздел 13 Дополнение

## 13.1 Глоссарий

Терминология	Описание
Проверка	Обзорная проверка перед тем, как программы будут пересланы проигрывателям. Независимая оценка точности показателей продаж и тиража газет для того, чтобы рекламодатели могли решить, где разместить свой бизнес.
Фоновое изображение	Изображение, отображаемое за элементами на экране Digital Signage.
Пропускная способность	Количество данных, которые могут быть переданы через сетевое соединение, измеряется в битах в секунду.
Контент (содержимое)	Любые поддерживаемые цифровые медиаданные (изображения, мультимедийные файлы, веб-ссылки, билеты, списки воспроизведения и т.д.), которые могут быть включены в программу, ожидающую воспроизведения.
Цифровая единица	Цифровой медиаплеер для отображения цифровой информации, развлечений, рекламы или мерчандайзинга для определенной целевой аудитории.
Встроенный проигрыватель	Интегрированная терминальная платформа для цифровых мультимедийных дисплеев.
Расположение	Физический формат (размер, форма и расположение), в котором содержимое отображается на экране. Например, полноэкранный макет отображает содержимое по всему экрану, в то время как многозонный макет отображает содержимое в нескольких областях.
Библиотека	Место, где хранится контент или информация.
Главный сервер	Компьютерное оборудование или программный пакет, который позволяет запускать определенное клиентское программное обеспечение на других компьютерах. Может быть интернет-сервер или сервер digital signage, с которого контент передается на клиентские медиаплееры для развертывания.
Медиа	Общий термин, используемый для обозначения изображений и видео, которые используются для охвата аудитории.
Сетевое соединение	Одна или несколько цифровых единиц, управляемых LDS через Интернет.
Проигрыватель	Электронное устройство, использующее LDS для воспроизведения контента digital signage.
Список воспроизведения	Определенная последовательность содержимого, включаемого в программу.
Программа	Определенный набор списков воспроизведения и макетов, которые собираются для воспроизведения в определенные даты и время.
Публикация	Процесс доставки программ проигрывателям по сети.
Политика	Средство предоставления пользователям нескольких определенных привилегий использования системы.
Расписание	Конкретная дата и время воспроизведения содержимого.
Бегущая строка	Перемещающийся текст, который отображается на экране проигрывателя для передачи специальных сообщений целевой аудитории.
Шаблон	Предварительно отформатированный файл, который определяет расположение областей отображения на экране и обеспечивает основу для создания нового списка воспроизведения.
Эффект перехода	Специальный эффект, который используется для представления следующего изображения взамен текущего.
URL (Унифицированный указатель ресурса)	Уникальный веб-адрес файла или документа в Интернете.

## 13.2 Переадресация портов

Переадресация портов открывает определенные порты в вашей домашней сети или сети малого бизнеса, обычно заблокированные для доступа вашим маршрутизатором, к Интернету. Открытие определенных портов может позволить играм, серверам, клиентам BitTorrent и другим приложениям работать через обычную защиту вашего маршрутизатора, которая в противном случае не разрешает подключения к этим портам. Следуйте этому руководству, чтобы перенаправить нужные вам порты, независимо от вашей операционной системы.

**1. Введите IP-адрес вашего маршрутизатора в адресную строку веб-браузера.** Это откроет страницу конфигурации вашего маршрутизатора. Для большинства маршрутизаторов это будет 192.168.0.1, 192.168.1.1 или 192.168.2.1. Для того, чтобы выяснить IP требуется:

- Для Windows: Откройте командную строку и введите **ipconfig /all**. IP-адрес маршрутизатора обычно совпадает со шлюзом по умолчанию.
- Для Mac: Откройте терминал и введите **netstat -nr**.
- Для Linux: Откройте терминал и введите маршрут.

**2. Введите свое имя пользователя и пароль.**

Если вы уже настроили параметры безопасности для своего маршрутизатора, введите существующее имя пользователя и пароль. Некоторые из наиболее распространенных логинов по умолчанию:

- На маршрутизаторах Linksys введите "admin" для имени пользователя и для пароля.
- На маршрутизаторах Netgear введите "admin" для имени пользователя и "password" для пароля.
- На других маршрутизаторах попробуйте оставить имя пользователя пустым и ввести "admin" в качестве пароля.

Вы можете посетить такие сайты, как RouterPasswords.com, ввести модель вашего маршрутизатора, чтобы найти пароль по умолчанию.

Если вы забыли свои регистрационные данные, вы можете нажать кнопку сброса на своем маршрутизаторе, чтобы сбросить его до заводских настроек по умолчанию. Затем вы можете просмотреть заводские настройки по умолчанию в Интернете.

**3. Найдите раздел Переадресации портов.**

Распространенными разделами являются переадресация портов, Приложения, Игры, Виртуальные серверы. Если вы не видите подобных разделов, попробуйте Дополнительные настройки и найдите подраздел переадресации портов.

**4. Найдите предварительно настроенную запись.**

Многие маршрутизаторы будут иметь выпадающее меню с предварительно настроенными опциями для известных приложений. Если вам нужно открыть порты для одного из этих приложений, выберите его из списка.

**5. Создайте пользовательскую запись.**

Если программа, которую вы хотите добавить, отсутствует в списке, вам нужно будет создать пользовательскую запись переадресации портов. У различных маршрутизаторов способы могут отличаться, но требуемая информация актуальна для любого маршрутизатора:

- a. Введите имя службы, каким-либо образом связанное с функционалом программы для упрощения поиска и идентификации.
- b. Выберите тип услуги. Это может быть TCP, UDP или и то, и другое. Тип услуги зависит от того, какая программа разблокирована. По умолчанию можно выбрать опцию TCP/UDP.
- c. Выберите порты, которые хотите использовать. Если вы хотите открыть только один порт, введите один и тот же номер в поле **Начало и Конец**. Если вы хотите открыть диапазон портов (скажем, 5), вы можете ввести 3784 в начале и 3788 в конце.
- d. Выберите внутренний IP-адрес для назначения переадресации портов. Это IP-адрес компьютера, на котором запущено разблокированное приложение. Ознакомьтесь с руководствами для ПК или Mac, чтобы найти свой внутренний IP-адрес.

- 6 Сохраните свои настройки.** Вместо сохранения у вас может быть кнопка Применить. Возможно, вам потребуется перезагрузить маршрутизатор, чтобы изменения вступили в силу.