

СИСТЕМА УПРАВЛЕНИЯ МЕДИАКОНТЕНТОМ

CONTENT NEURONIQ

Программное изделие

Руководство оператора

Листов 81

(версия 10.0.0)

Москва - 2025

АННОТАЦИЯ

В данном документе описан порядок установки, настройки и работы с программным изделием «CONTENT NEURONIQ». Документ содержит общие сведения термины и определения, назначение и области применения программы. В документе перечислены основные функции и функциональные требования к программе.

Описана работа с тремя программными компонентами системы сервером, программой настройки и программой воспроизведения медиаконтента.

Описаны настройки программ, которые необходимо выполнить при работе, в части установки и настройки, приведены сведения о том, как проверить работоспособность программ после их установки и настройки.

Документ так же содержит описание сообщений, которые могут выдаваться пользователю в процессе его работы с программой «CONTENT NEURONIQ» и способы устранения ошибок.

Оглавление

1. ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ	5
2. НАЗНАЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ.....	6
3. ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ	6
4. ЗАДАЧИ, РЕШАЕМЫЕ ПРОГРАММОЙ.....	6
5. ФУНКЦИИ ПРОГРАММЫ.....	6
6. УСЛОВИЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОГРАММЫ.....	7
6.1 ТРЕБОВАНИЯ К ТЕХНИЧЕСКИМ СРЕДСТВАМ.....	7
6.2 ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММНЫМ СРЕДСТВАМ.....	7
6.3 ТРЕБОВАНИЯ К ПЕРСОНАЛУ	8
7. ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММЫ	8
7.1 ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ.....	8
7.2 ЗАПУСК ПРОГРАММЫ СЕРВЕРА.....	8
7.3 РАБОТА С ПРОГРАММОЙ НАСТРОЙКИ.....	9
7.3.1 ПОРЯДОК РАБОТЫ С ПРОГРАММОЙ. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ.....	9
7.3.2 РАБОТА С ФРЕЙМАМИ	14
7.3.2.1 Создание фрейма.....	14
7.3.2.1.1 Создание видео фрейма или изображения	18
7.3.2.1.2 Создание табличного фрейма	24
7.3.2.1.3 Создание фрейма «Бегущая строка»	33
7.3.2.1.4 Создание фрейма «Страница по URL»	36
7.3.2.1.5 Создание фрейма с датой и временем.....	37
7.3.2.1.6 Создание текстового фрейма.....	38
7.3.2.1.7 Создание фрейма «Аудио»	39
7.3.2.1.8 Создание фрейма «Пользовательский HTML».....	43
7.3.2.1.9 Создание фрейма «Таблица очереди NeuronIQ»	45
7.3.2.2 Изменение фрейма.....	46
7.3.2.3 Удаление фрейма	47
7.3.3 РАБОТА С МАКЕТАМИ ЭКРАНА	48
7.3.3.1 Создание макета экрана	48
7.3.3.2 Изменение макета экрана.....	55
7.3.3.3 Работа со слоями на макете экрана	55
7.3.3.4 Расписание отображения фрейма на макете экрана	57
7.3.3.5 Удаление фрейма с макета экрана	61
7.3.3.6 Удаление макета экрана	63
7.3.4 РАБОТА С УСТРОЙСТВАМИ.....	64
7.3.4.1 Создание устройства воспроизведения.....	64
7.3.4.2 Изменение устройства воспроизведения.....	68
7.3.4.3 Удаление устройства воспроизведения	68
7.3.4.4 Контроль устройств «on-line»	69
7.3.5 РАБОТА С ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМИ	70
7.3.5.1 Создание пользователя.....	70
7.3.5.2 Изменение пользователя.....	73
7.3.5.3 Удаление пользователя.....	73
7.3.6 ЗАВЕРШЕНИЕ ПРОГРАММЫ НАСТРОЙКИ.....	74

7.4 Воспроизведение контента	75
7.4.1 Запуск программы воспроизведения контента	76
7.4.2 Завершение воспроизведения контента	77
<u>8. СООБЩЕНИЯ ОПЕРАТОРУ</u>	<u>78</u>

1. Термины и определения

Фрейм – область экрана для воспроизведения разного типа медиаконтента.

Группа фреймов – логическое (условное) объединение фреймов по определённому пользователем признаку.

Макет экрана – совокупность фреймов, определяющее общий размер вывода и взаимное расположение фреймов на экране. Размер макета экрана ограничен размером экрана устройства.

Устройство – устройство воспроизведение макета экрана.

Локация – свойство устройства, которое определяет место его установки. Локация атрибут, по которому можно сортировать и/или отбирать устройства, локализованные по определённому признаку. Локация – это условное местоположение устройства воспроизведения медиа-контента, воспринимаемое программой как группа устройств.

Библиотека контента – набор папок с подпапками и/или медиа-файлами для применения их в проекте.

Проект – совокупность устройств воспроизведения, фреймов и макетов экрана и т.п. Проект может включать в себя файлы из библиотеки контента, устройства воспроизведения с возможностью группировки устройств по локациям.

Дашборд – совокупность графических элементов на странице Web-браузера (графики, таблицы, диаграммы и т.п.).

Виджет – сторонний код внутри области воспроизведения (фрейма).

Пользователь – субъект, работающий с системой управления медиаконтента, например, над созданием, группировкой, изменением, удалением и администрированием медиаконтента.

Клиентские устройства – это аппараты, на которые установлены клиентские программы и позволяющие воспроизводить информацию.

2. Назначение программы

Программа управления медиаконтентом является составной частью системы управления медиаконтентом "CONTENT NEURONIQ" и предназначена для централизованного управления рекламным, информационным и развлекательным контентом, отображением (показом) медиаконтента на любых экранах воспроизведения.

3. Область применения

Система может применяться для размещения различного рекламного и информационного контента в общественных местах (например, торговых центрах, отелях, страховых компаниях, банках, сетевых магазинах и ресторанах, кафе и прочих объектах пребывания людей), связанных с обслуживанием клиентов для проигрывания медиаконтента.

4. Задачи, решаемые программой

Программа решает следующий круг задач:

- Формирование компоновка информационных роликов на экранах;
- Воспроизведение рекламных информационных роликов;
- Оповещения людей при чрезвычайных ситуациях;
- Информирование людей о событиях и явлениях.

5. Функции программы

Программа управления медиаконтентом выполняет следующие основные функции по настройке воспроизведения и контроля функционирования составных частей системы управления медиаконтентом «CONTENT NEURONIQ»:

- Работа с отдельными областями экрана - фреймами (создание, редактирование, удаление);
- Работа с группами фреймов (создание, редактирование, удаление, включение/исключение фрейма в группу фреймов);
- Работа с устройствами воспроизведение (создание, редактирование, удаление), обновление контента без перерывов в вещании по команде администратора, расписания или триггера;
- Работа с пользователями (создание, редактирование, удаление);
- Обновление контента происходит по команде администратора или автоматически по расписанию и без перерывов в вещании;
- Настройка воспроизведения фреймов имеет возможность наложения одного фрейма на другой (картинка в картинке);
- Задание наименования фреймов, группы фреймов, устройств, т.е. описания для каждого объекта;
- Воспроизведение звука настраивается для фрейма с возможностью выбора воспроизведения звука фрейма или выключения звука фрейма;
- Смена изображений внутри фрейма с визуальным эффектом (переходом);
- Создание (формирование) группы фреймов (экрана), используя различные типы фреймов, например текстовые сообщения, видео или изображения;
- Применение разных типов фреймов внутри группы фреймов (например: видеоролик, картинка, бегущая строка);
- Создание, изменение и удаление переходов между группами фреймов.

6. Условия выполнения программы

6.1 Требования к техническим средствам

Программа, в процессе своей работы, требует небольшого количества вычислительных ресурсов.

Минимальные аппаратные ресурсы для запуска и работы программы зависят от количества устройств, на которых одновременно воспроизводится информационные ролики и которые подключены к одному серверу.

Минимальные ресурсы для запуска и работы серверного компонента программы, приведены в таблице ниже.

Конфигурация компьютеров должна быть не ниже представленной в таблице ниже.

Таблица 1 – Основные аппаратные характеристики вычислителей для медиаконтента.

Характеристика	Значение
Память	4 Гб
Процессор	2 ГГц
Жесткий диск	100 Гб

Вместе с тем, конфигурация вычислителей должна соответствовать требованиям Web-браузера, применяемого на объекте воспроизведения.

6.2 Требования к программным средствам

Необходимым и достаточным требованием для установки программы является наличие на вычислителе базовой операционной системы, например Microsoft Windows, Astra Linux, РедОС Linux и т.п.

Программные компоненты системы работают с браузерами (например, Google Chrome и подобными). Поэтому на компьютере должен быть установлен один из следующих Web-браузеров современной версии:

- Google Chrome;
- Chromium, Firefox;
- Яндекс Браузер.

Все остальные необходимые программные компоненты будут установлены на вычислителе после окончания установки программы из дистрибутива.

6.3 Требования к персоналу

Оператор (пользователь), работающий с программным изделием «CONTENT NEURONIQ», обязан обладать навыками работы с ЭВМ, знать основные команды, графические примитивы пользовательского интерфейса ОС Windows или ОС Linux и порядок работы с ОС на уровне пользователя.

Пользователь обязан изучить эксплуатационную и программную документацию по работе с системой управления медиаконтентом в целом и программную документацию по работе с программным изделием «CONTENT NEURONIQ».

Для эксплуатации программного изделия «CONTENT NEURONIQ» от пользователя не требуется специальных технических навыков, знаний компьютерных технологий или программных продуктов, за исключением общих навыков работы с персональным компьютером.

7. Выполнение программы

7.1 Общие сведения

Программное обеспечение системы управления медиаконтентом состоит из трёх основных компонентов:

1. Программный сервер системы;
2. Программа настройки системы;
3. Программа воспроизведения медиаконтента.

Программный сервер системы – это консольное приложение, которое запускается в терминале ОС.

Программа настройки системы – это Web-браузерное приложение, которое работает с браузерами (например, Google Chrome и подобными).

Программа воспроизведения медиаконтента – это Web-браузерное приложение, которое работает с браузерами (например, Google Chrome и подобными) и воспроизводит скомпонованный и настроенный медиаконтент на устройствах воспроизведения.

7.2 Запуск программы сервера

Запуск программы выполняется из папки, куда программа установлена.

Откройте командную строку или терминал ОС, например нажмите **«Пуск»** правой кнопкой мыши и выберите строку **«Выполнить»**. В поле ввода **«Открыть»** наберите команду **«cmd»**, затем нажмите экранную кнопку **«Ок»**. Откроется окно терминала, представленное на рисунке ниже.

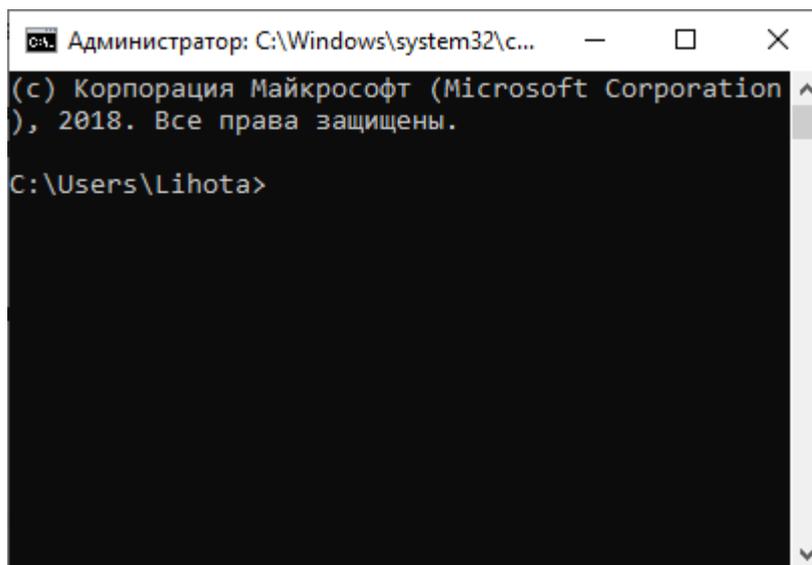


Рисунок 1 – Пример окна командной строки ОС Windows.

Запустите в командной строке исполняемый файл для ОС без параметров, например для ОС «Windows» в терминале следующей командой: «.\MediaContent_win64.exe»

Б) Результат успешного выполнения команды приведён ниже:

Web Socket server started

Web Server started at http://localhost:9000/

Server version: 3.0.0

Программный сервер должен быть всегда запущен.

Работа пользователя с запущенным сервером не требуется. Настройки в системе делаются с помощью другой программы – программы настройки системы, о которой следующая глава.

7.3 Работа с программой настройки

7.3.1 Порядок работы с программой. Общие сведения.

В системе необходимо создать минимальный набор сущностей, чтобы медиаконтент начал воспроизводиться на устройствах.

В системе достаточно создать:

1. Один фрейм любого типа;
2. Один макет экрана;
3. Разместить фрейм на макете экрана;

4. Одно устройство;
5. Привязать макет экрана к устройству воспроизведения.

Операции, приведённые выше, являются необходимым и достаточным условием воспроизведения контента с минимальными настройками и трудозатратами.

Все настройки выполняются после запуска серверной программы. Порядок запуска серверной программы системы изложен в главе «7.2 Запуск программы сервера» настоящего документа.

После запуска серверной программы, работа с программными компонентами системы выполняется в Web-браузере. Web-браузер является клиентом, который обращается к серверу с командами по настройке системы.

В начале настройки системы Администратор медиаконтента должен открыть Web-браузер и зайти на страницу авторизации, введя в адресной строке Web-браузера:

<IP-адрес сервера медиаконтента>:9000/admin/

Например: <http://localhost:9000/admin/>

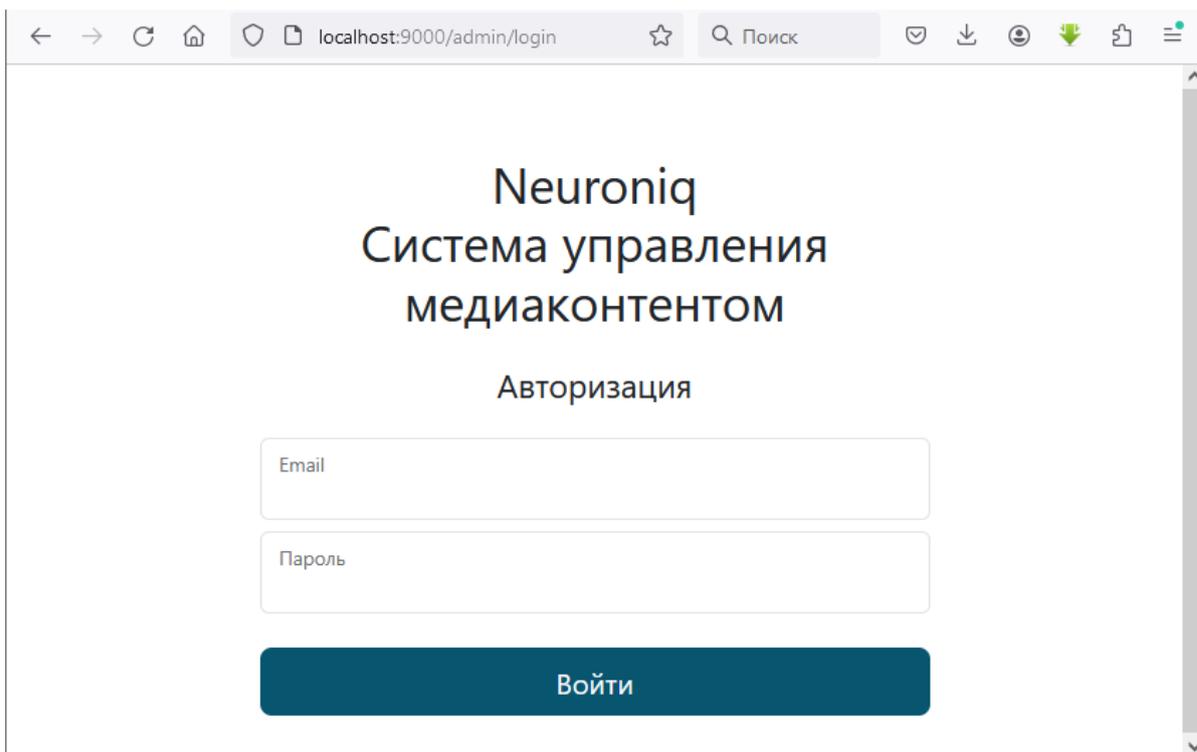


Рисунок 2 - Страница авторизации пользователя.

В поле «Email» ввести адрес админа по умолчанию: **admin@admin.ru**

Поле пароль оставить <пустым> и нажать кнопку «Войти».

При нормальном функционировании программы первый экран программы должен соответствовать рисунку ниже.

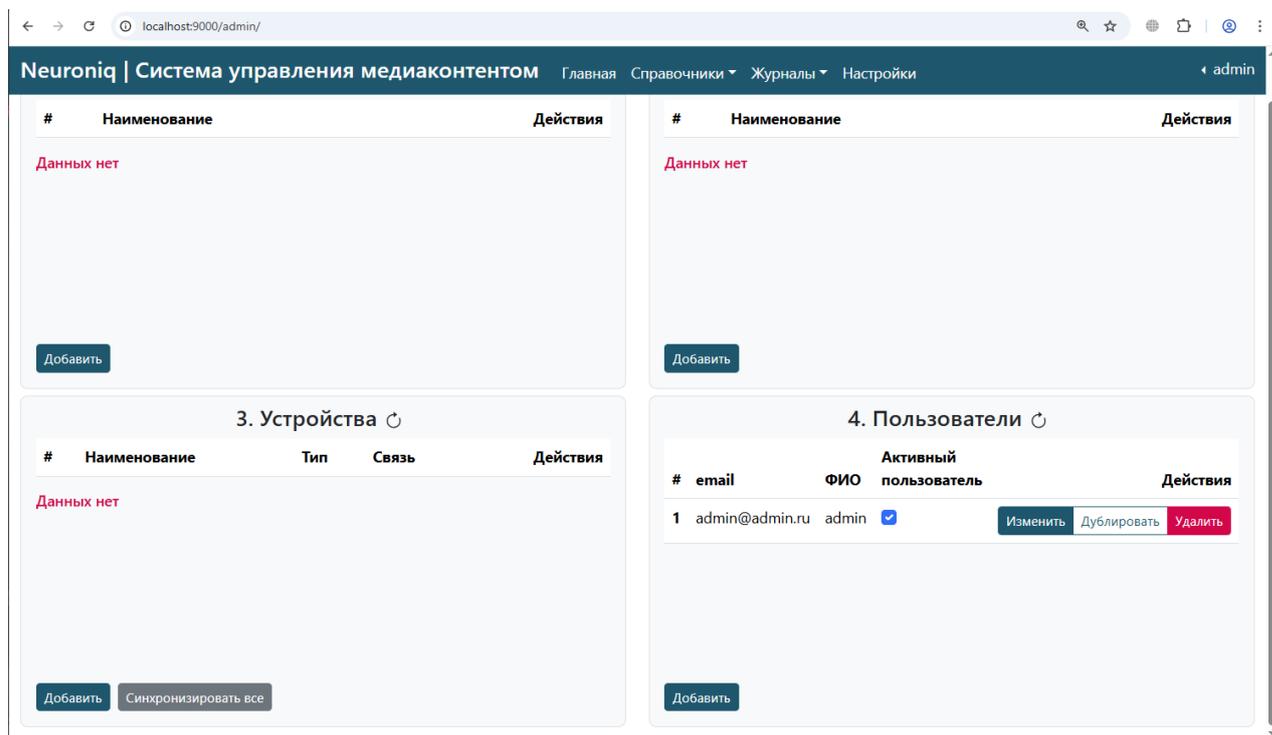


Рисунок 3 – Экран администратора после первого запуска программы «CONTENT NEURONIQ».

Главное окно содержит строку меню с пунктами: «**Главная**», «**Справочники**», «**Журналы**» и «**Настройки**». В правом верхнем углу строки меню отобразится имя пользователя, который выполнил вход в систему (например «admin»).

Пункт меню «**Главная**» открывает главную страницу системы управления медиаконтентом.

Пункт меню «**Справочники**» открывает выпадающий список справочников для настройки.

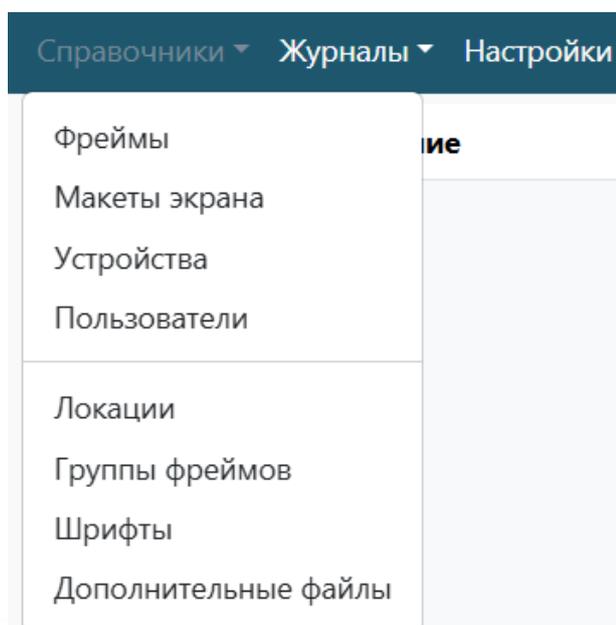


Рисунок 4 – Список меню «Справочники».

Меню «**Справочники**» позволяет редактировать сущности созданных фреймов, макетов экрана, устройств и пользователей, а также работать с локациями, шрифтами, группами фреймом и дополнительными файлами, которые могут применяться для отображения меняющегося контента страницы.

Пункт меню «**Журналы**» открывает выпадающий список журналов логов и событий системы.

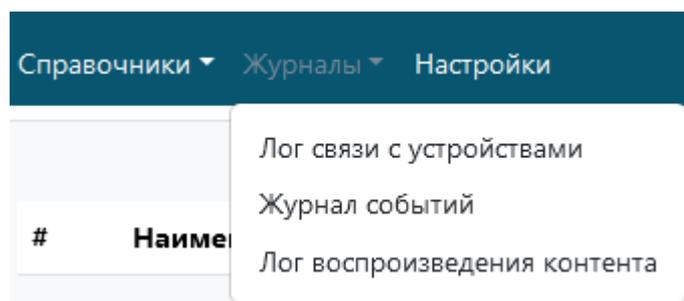


Рисунок 5 – Список меню «Журналы».

Меню «**Журналы**» позволяет просматривать системные журналы для выявления проблем, например: потери связи между сервером и устройствами. Журнал событий содержит ошибки при работе системы и системные сообщения. Журнал «**Лог воспроизведения контента**» содержит записи об отчётных фреймах, где и когда воспроизводился фрейм и на каком устройстве.

Пункт меню «**Настройки**» открывает страницу «**Настройки сервера**» для настройки системы.

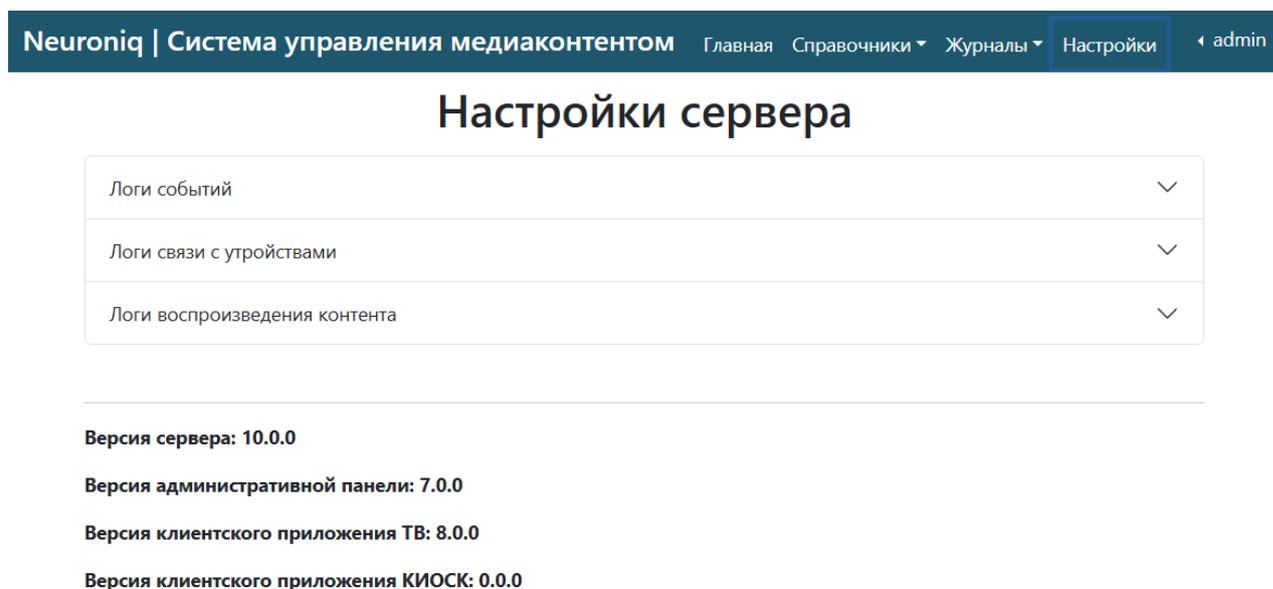


Рисунок 6 – Страница настроек сервера с закрытым списком параметров.

Логи событий ^

- Аутентификация пользователя
- Редактирование справочника "Пользователи"
- Редактирование справочника "Фреймы"
- Редактирование справочника "Макеты экрана"
- Редактирование справочника "Устройства"

Логи связи с устройствами ^

- Подключение/отключение ТВ
- Подключение/отключение киосков

Логи воспроизведения контента ^

- Начало/конец воспроизведения отчётных фреймов

Версия сервера: 10.0.0

Версия административной панели: 7.0.0

Версия клиентского приложения ТВ: 8.0.0

Версия клиентского приложения КИОСК: 0.0.0

Рисунок 7 – Страница настроек сервера с раскрытыми списками параметров.

На странице настроек сервера можно отметить события, которые будут попадать в журналы.

При первом запуске программы откроется главное окно с четырьмя типами сущностей системы управления медиаконтентом:

1. Фреймы;
2. Макеты экрана;
3. Устройства;
4. Пользователи.

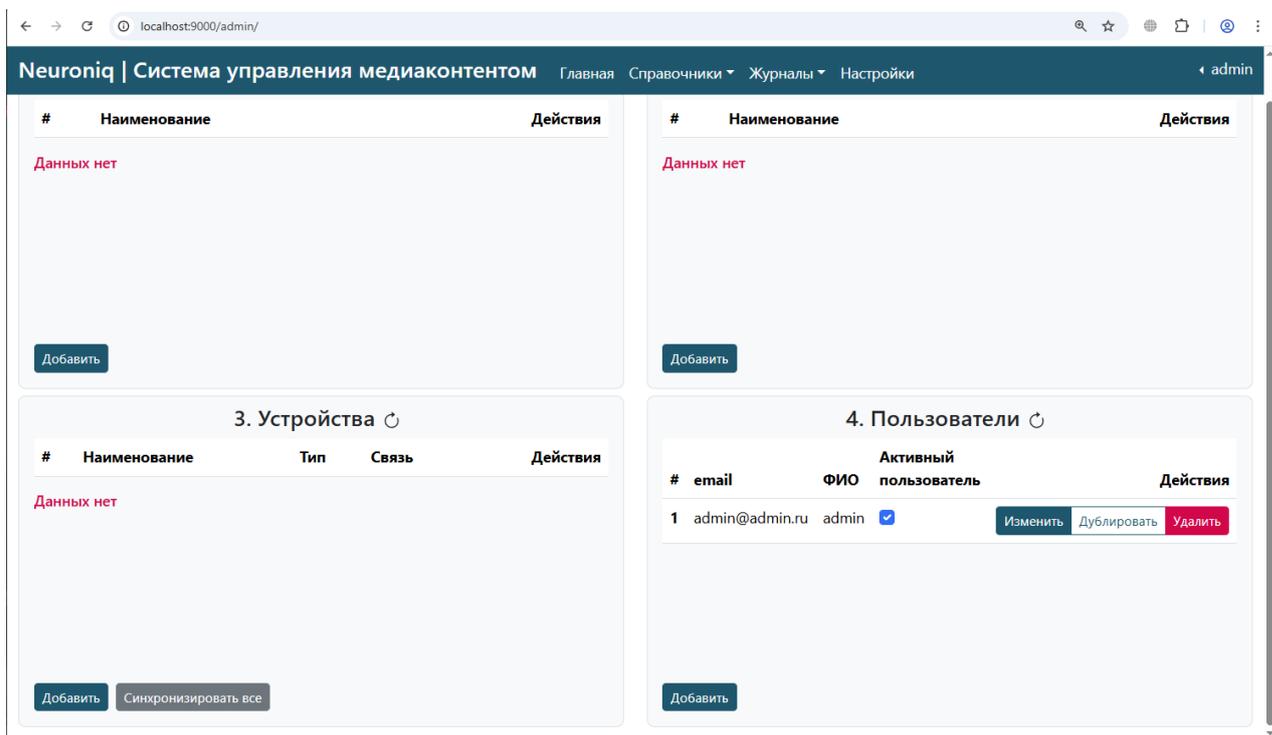


Рисунок 8 – Экран администратора после первого запуска программы «CONTENT NEURONIQ».

При первом запуске программы, кроме пользователя по умолчанию, других сущностей нет. Администратор должен создавать каждый экземпляр каждого типа сущности на сервере медиаконтента самостоятельно.

7.3.2 Работа с фреймами

7.3.2.1 Создание фрейма

Нажимаем кнопку «Добавить» в группе «1. Фреймы».

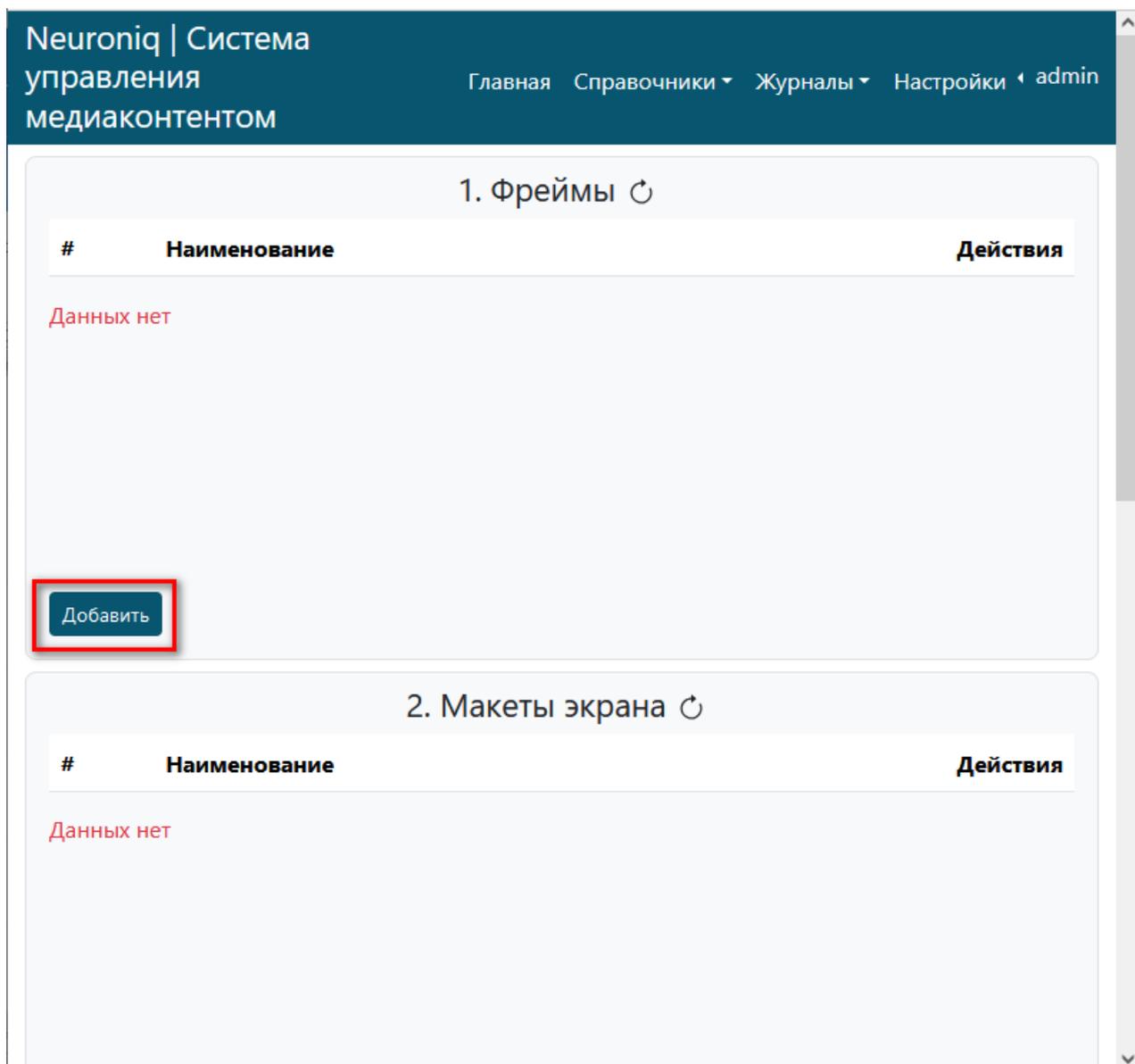


Рисунок 9 – Кнопка создания нового фрейма.

Нажатие на кнопку «**Добавить**» откроет окно создания фрейма, представленное на рисунке ниже. Окно содержит свойства фрейма, которые может задавать и редактировать администратор. Красным цветом выделены области управления, на которые можно нажать для изменения. Цифры на рисунке показывают последовательность нажатия на экранные элементы для создания фрейма.

Neuroniq | Система управления медиаконтентом

Главная Справочники Журналы Настройки admin

Создание фрейма

Сохранить Сохранить и выйти

Наименование

Область_1 1

Группа + 2

Добавить

Тип контента

3 4

Отчётный фрейм (логировать воспроизведение фрейма) 4

Размеры

Ширина 500 р. 5 Высота 200 р. 6

Сохранить Сохранить и выйти 7

Рисунок 10 – Последовательность задания свойств при создании нового фрейма.

Цифры рисунка соответствуют следующим операциям:

1. Задание наименования нового фрейма;
2. Создание новой группы фреймов (иконка «+»)
3. Выбор типа контента для фрейма;
4. Чек-бокс задания свойства отчётного фрейма. Время и длительность воспроизведения отчётных фреймов могут попадать в журналы (статистику). Время и длительность воспроизведения остальных фреймов в системе не логируется;

5. Задание ширины фрейма (может задаваться в пикселах, процентах или в процентах видимой ширины);
6. Задание высоты фрейма (может задаваться в пикселах, процентах или в процентах видимой высоты);
7. Кнопка сохранения изменений на сервере.

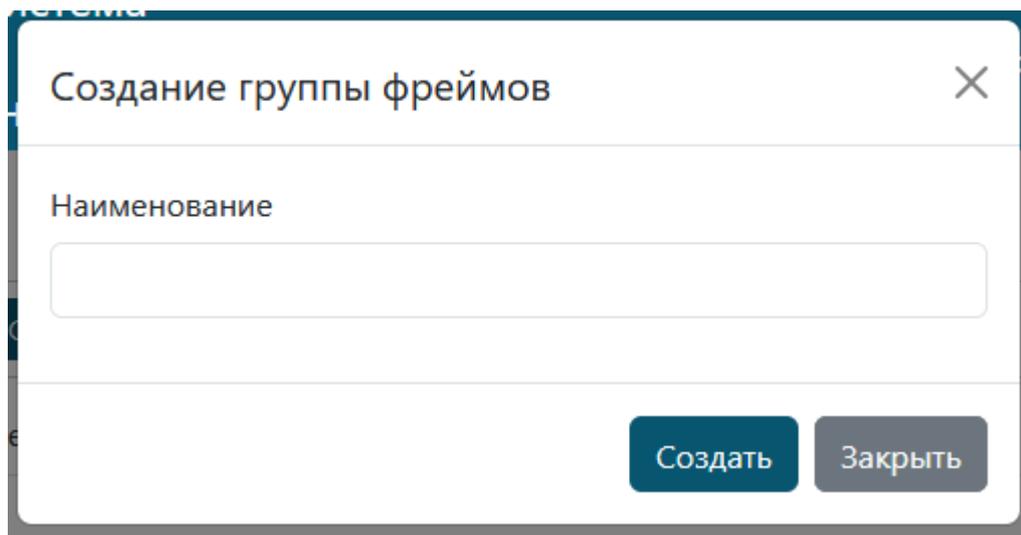


Рисунок 11 – Окно создания группы фреймов.

Для создания группы фреймов в окне нужно ввести наименования группы и нажать кнопку **«Создать»**.

После создания группы фреймов (при необходимости) нужно выбрать тип контента для фрейма из выпадающего списка.

Доступны следующие типы контента:

- Видео или изображение;
- Таблица;
- Бегущая строка;
- Страница по URL;
- Дата / время;
- Текст;
- Аудио;
- Пользовательский HTML;
- Таблица очереди Neuroniq.

Создание фрейма

Видео/Изображение
Таблица
Бегущая строка
Страница по URL
Дата/время
Текст
Аудио
Пользовательский HTML
Таблица очереди Neuroniq

▼

Отчётный фрейм (логировать воспроизведение фрейма)

Размеры

Ширина (px) Высота (px)

Рисунок 12 – Окно со списком выбора типа контента.

После выбора типа контента окно создания фрейма может измениться. Могут добавиться новые свойства фрейма, например для типа фрейма «**Видео/Изображение**» может добавиться свойство «**Тип действия**» с выбором значения «**Проигрывание видео/изображений**».

7.3.2.1.1 Создание видео фрейма или изображения

Примерный вид окна создания фрейма типа «**Видео/Изображение**» представлен на рисунке ниже.

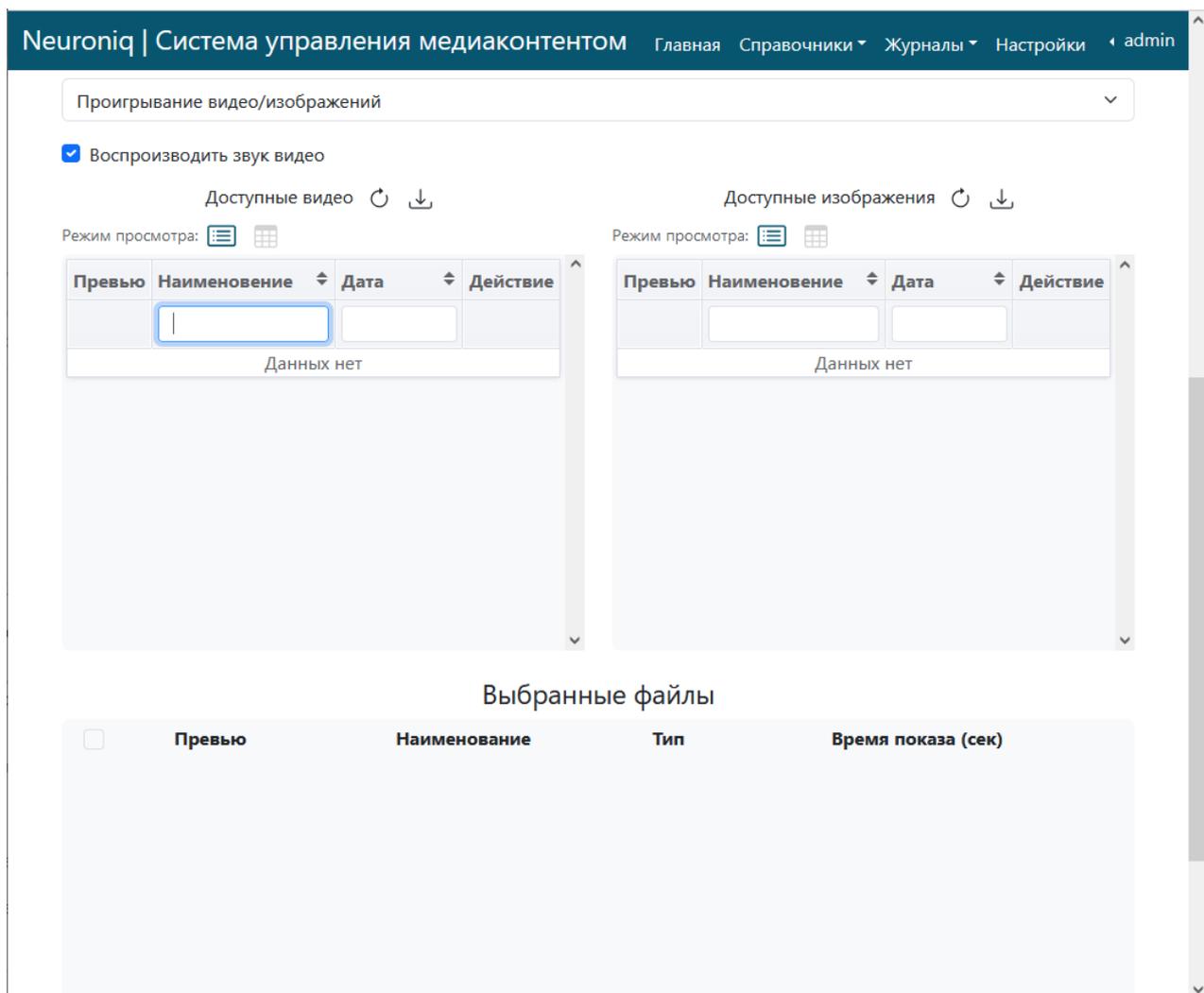


Рисунок 13 – Окно с дополнительными свойствами фрейма типа «Видео/Изображение».

Загрузка видео файлов и изображений на сервер выполняется кнопкой «**Загрузить**».

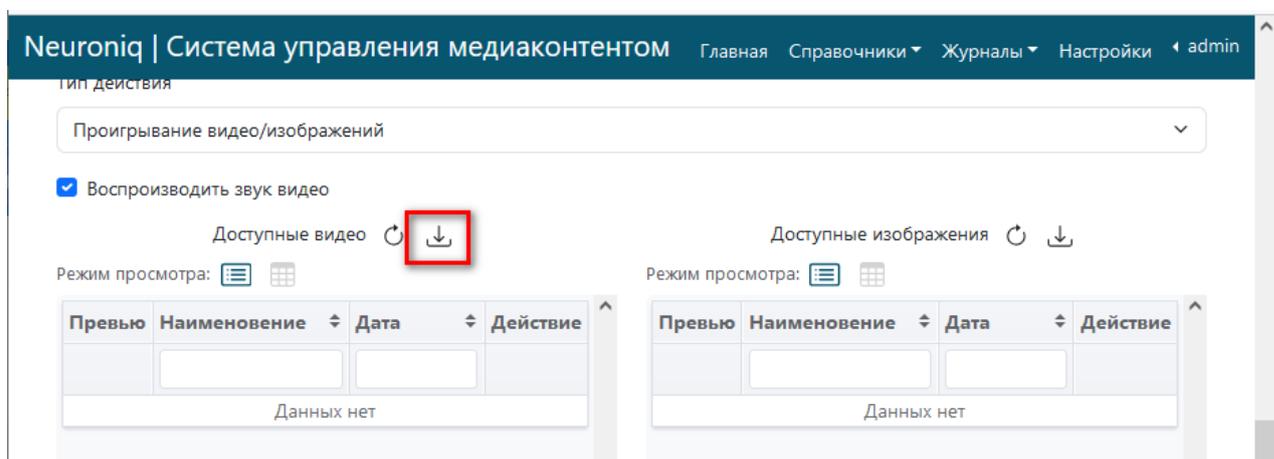


Рисунок 14 – Кнопка «Загрузить» в окне с дополнительными свойствами фрейма типа «Видео/Изображение».

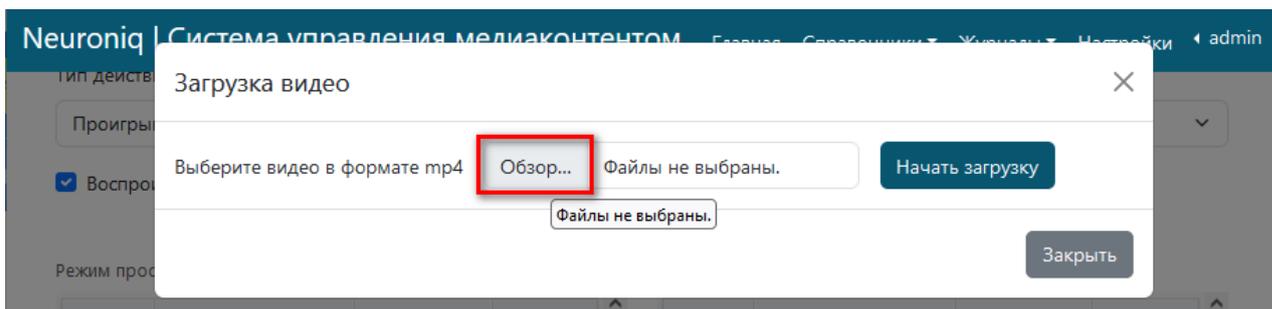


Рисунок 15 – Кнопка «Обзор» в окно «Загрузка видео» для фрейма типа «Видео/Изображение».

Нажатие на кнопку «**Обзор**» открывает диалог выбора видеофайла для его загрузки с ПК пользователя на сервер медиаконтента. После выбора файла нужно нажать кнопку «**Начать загрузку**» для запуска процесса копирования файла.

Если файлы не будут выбраны, то после нажатия кнопки «**Начать загрузку**» будет выведена ошибка.

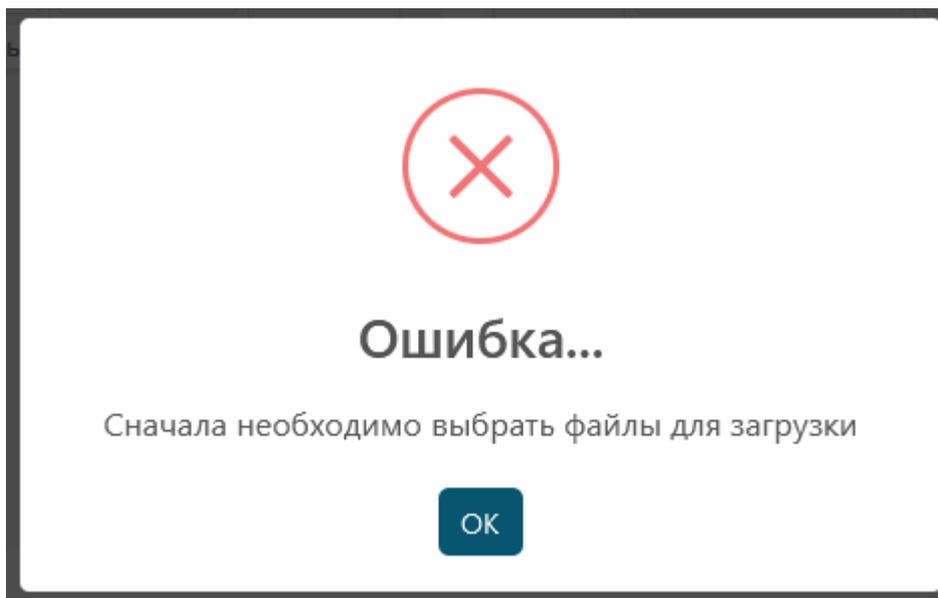


Рисунок 16 – Окно ошибки при загрузке видеофайла.

Если файлы будут выбраны, то после нажатия кнопки «**Начать загрузку**» будет выведено окно успешной загрузки файла.

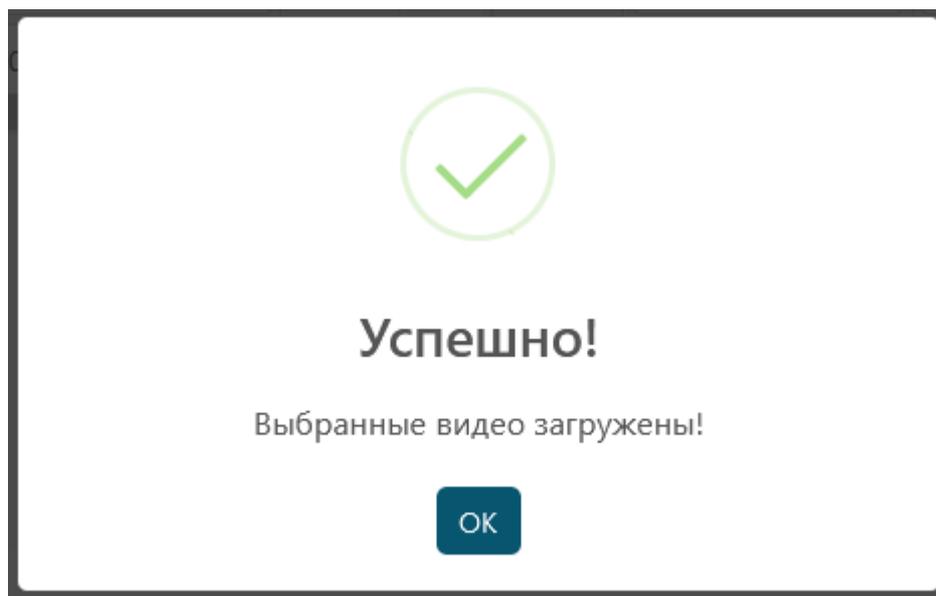


Рисунок 17 – Окно подтверждения успешной загрузки файла.

После загрузки файла на сервер медиаконтента, файл появляется в группе доступных файлов.

После загрузки файлов нужно добавить загруженный файл в группу выбранных файлов кнопкой «Добавить».

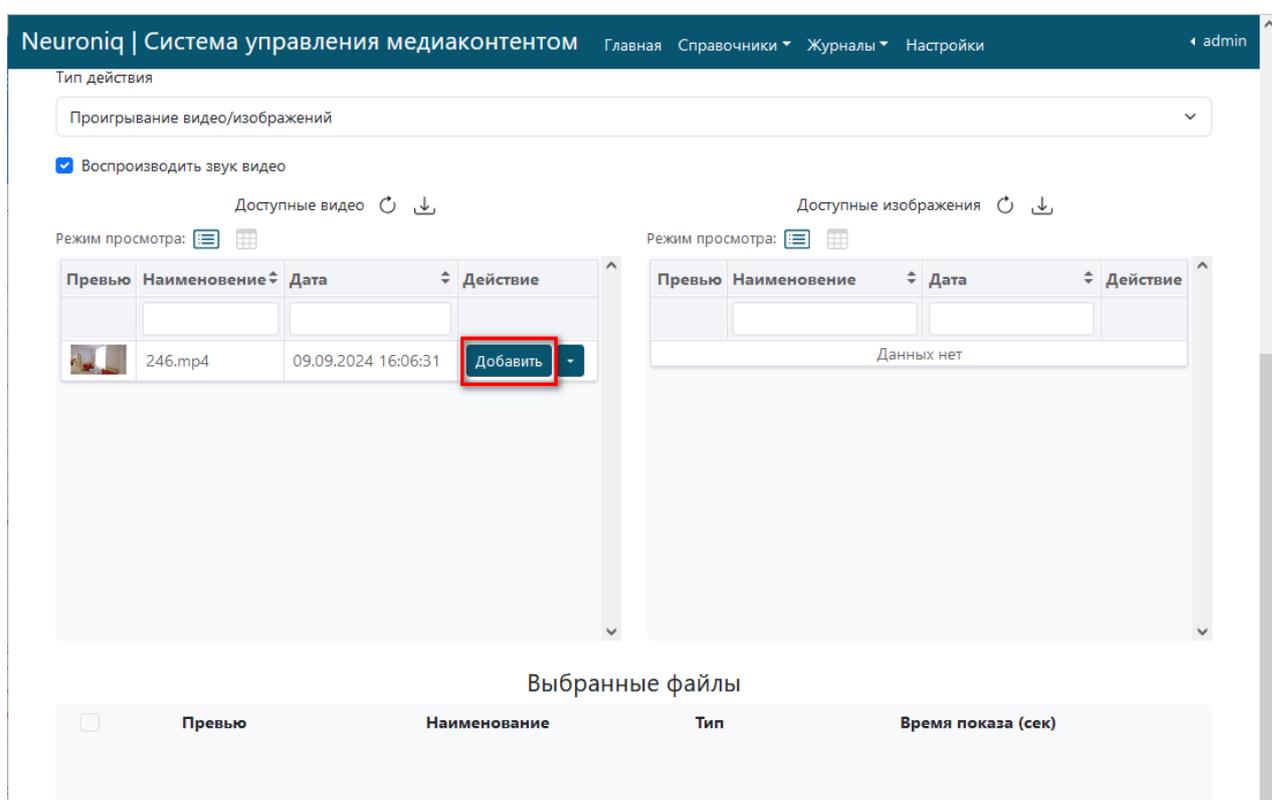


Рисунок 18 – Кнопка добавления файла в группу «Выбранные файлы».

Кнопка с изображением треугольника открывает выпадающий список действий «**Просмотр**» и «**Удалить с сервера**» для доступных видеофайлов.

После добавления файла в выбранные, он появляется в нижней таблице окна, как показано на рисунке ниже.

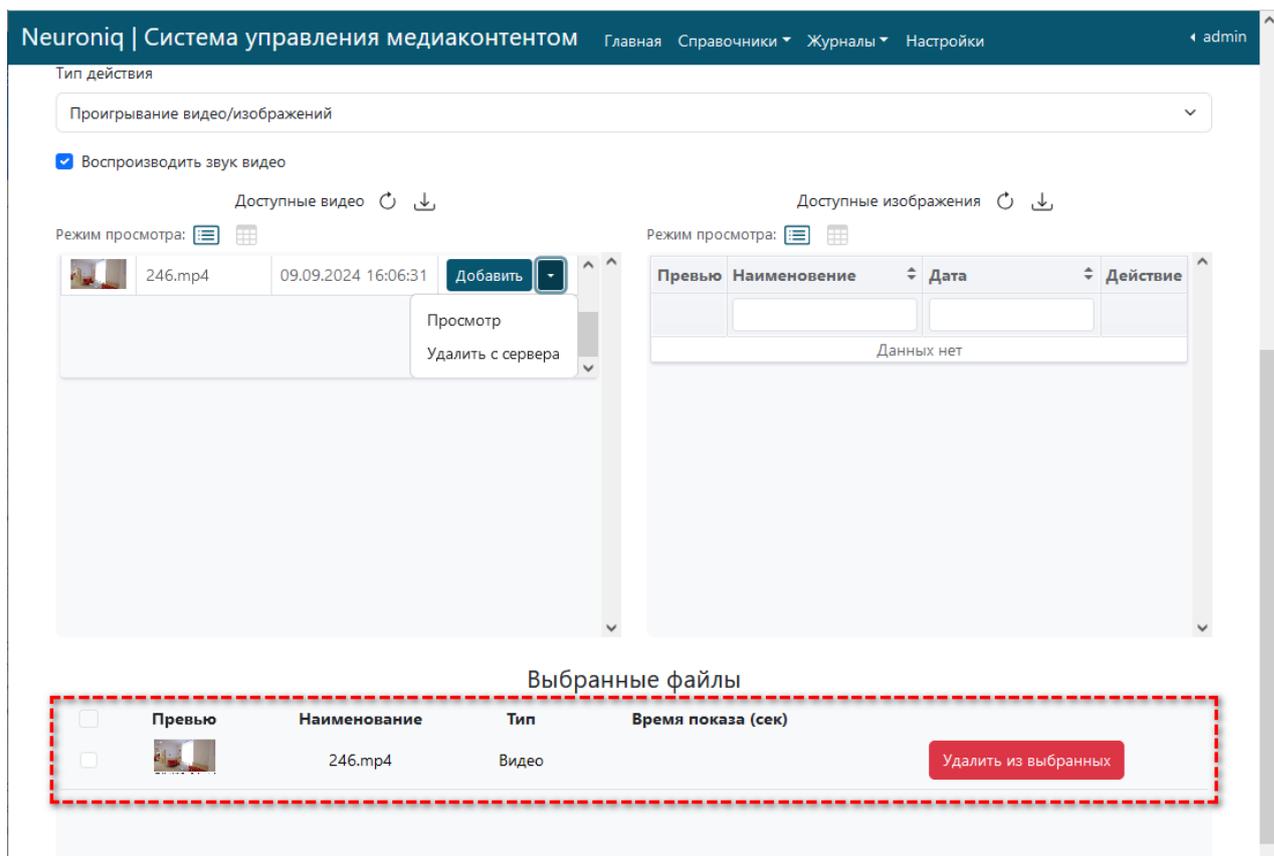


Рисунок 19 – Область с добавленными файлами в группе «Выбранные файлы».

После определения всех свойств фрейма и добавления всех нужных файлов в группу «**Выбранные файлы**» (если необходимо) нужно сохранить изменения фрейма на сервере кнопкой «**Сохранить**».

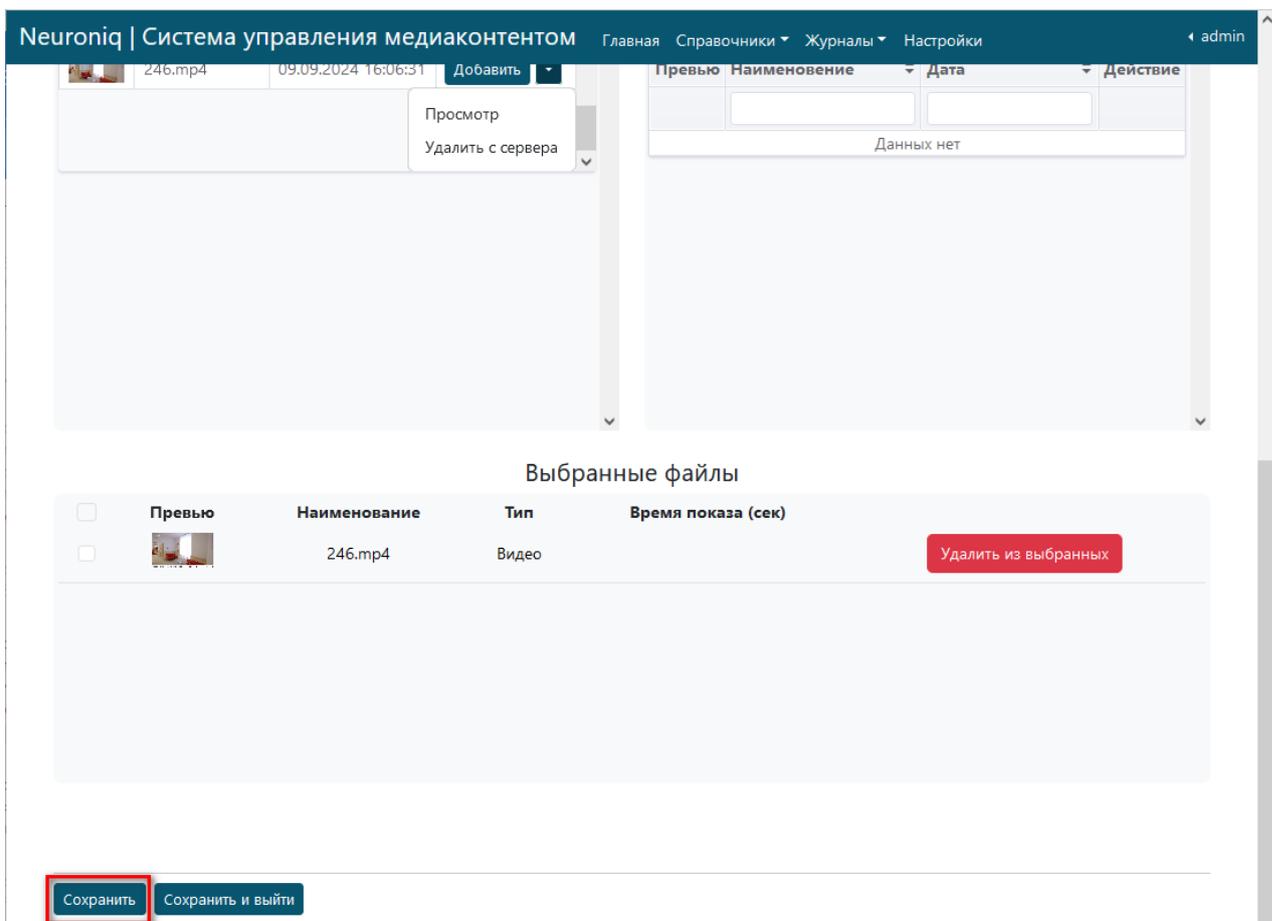


Рисунок 20 – Кнопка сохранения свойств фрейма в системе.

При успешном сохранении фрейма выводится окно успеха, показанное на рисунке ниже.

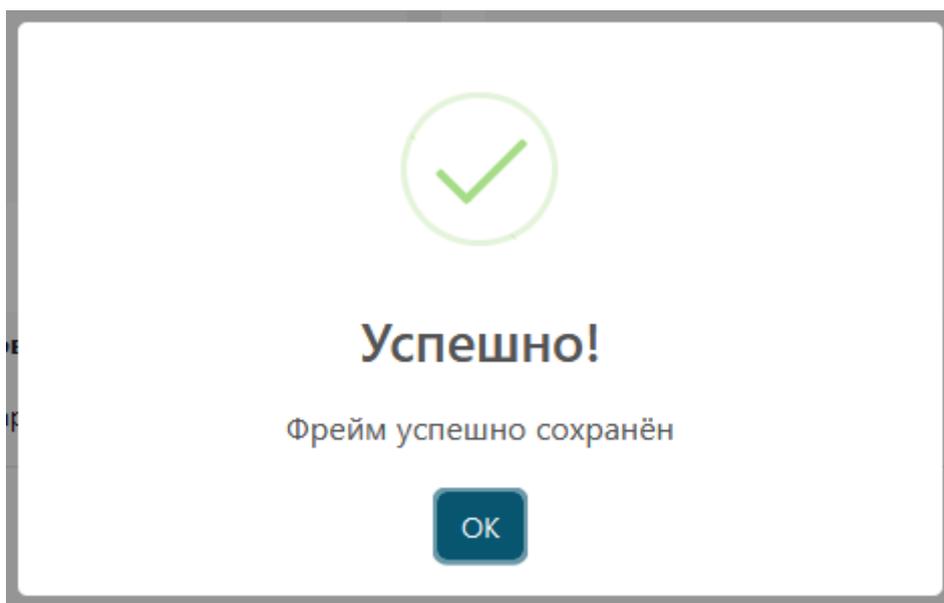


Рисунок 21 – Окно успешного сохранения фрейма в системе.

После сохранения фрейма и нажатия на кнопку меню «**Главная**» пользователь может увидеть наименование созданного фрейма в группе фреймов.

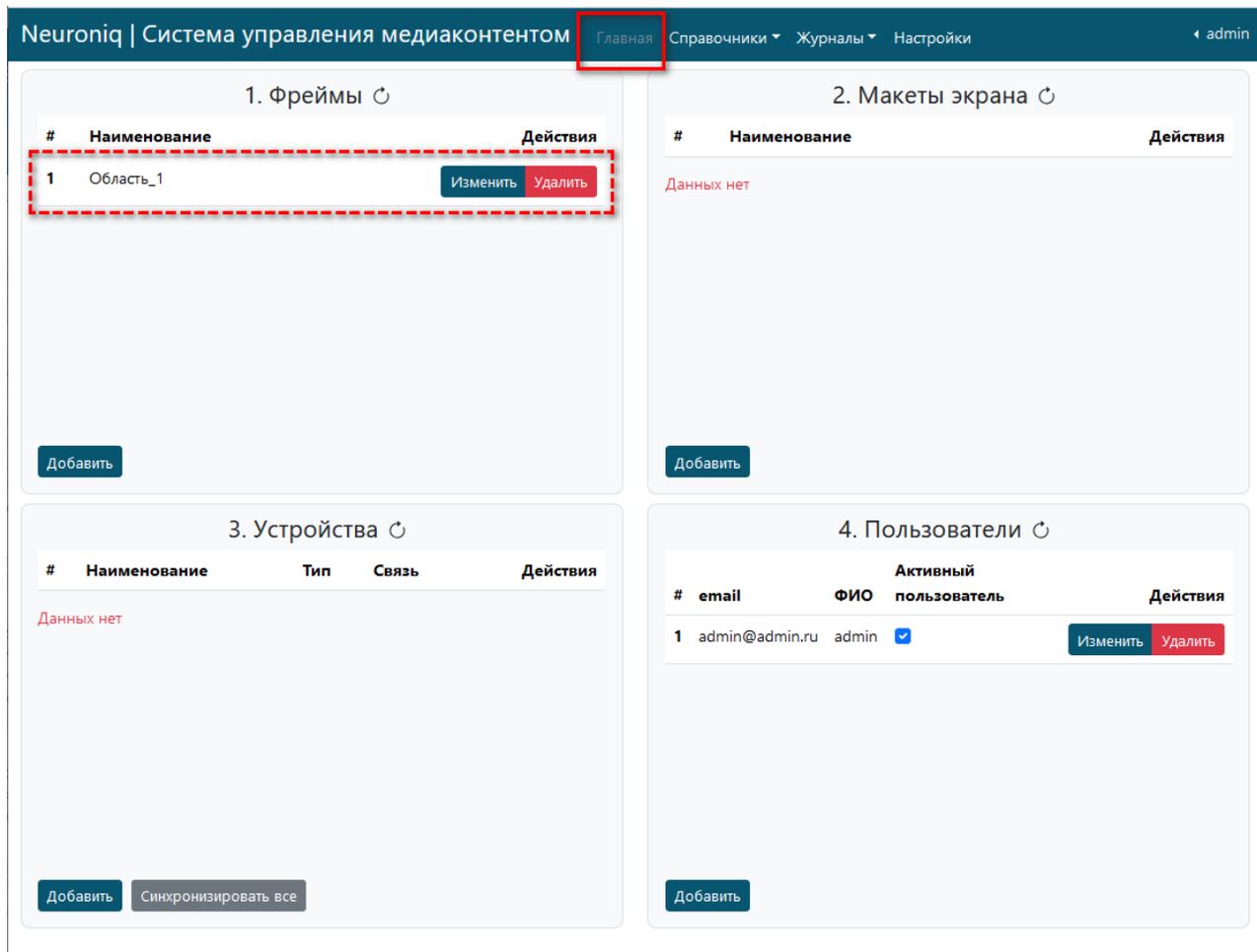


Рисунок 22 – Главное окно с созданной областью (фреймом) в системе.

7.3.2.1.2 Создание табличного фрейма

Создание табличного фрейма выполняется выбором типа фрейма «**Таблица**» в окне создания фрейма. После выбора типа фрейма «**Таблица**» окно видоизменится, на нём появятся свойства табличного фрейма.

Примерный вид окна создания фрейма типа «**Таблица**» представлен на рисунке ниже.

Neuroniq | Система управления медиаконтентом Главная Справочники Журналы Настройки admin

Создание фрейма

Сохранить Сохранить и выйти

Наименование
Таблица 1 **1**

Группа +
2

Тип контента
Таблица **2**

Отчётный фрейм (логировать воспроизведение фрейма)

Размеры
Ширина 500 px Высота 200 px **3**

Тип действия
Демонстрация таблицы **3**

Заголовок 1	Заголовок 2
Строка 1, колонка 1	Строка 1, колонка 2
Строка 2, колонка 1	Строка 2, колонка 2

4

Рисунок 23 – Окно с дополнительными свойствами фрейма типа «Таблица».

На рисунке цифрами отмечен порядок задания обязательных свойств.

Тип действия «**Демонстрация таблицы**» - вывод статической таблицы, сформированной в области «4».

Тип действия «**Демонстрация таблицы с пролистыванием**» - вывод динамической (изменяющейся) таблицы, сформированной в области «4». Выбор типа действия «**Демонстрация таблицы с пролистыванием**» добавит область с заданием кол-ва показываемых и пролистываемых строк и скорости в секундах.

Neuroniq | Система управления медиаконтентом Главная Справочники Журналы Настройки admin

Группа +

Тип контента
Таблица

Отчётный фрейм (логировать воспроизведение фрейма)

Размеры
Ширина 500 px Высота 200 px

Тип действия
Демонстрация таблицы с пролистыванием

Показывать строк 15 Пролыстывать строк 1 Скорость листания (сек) 5

Заголовок 1	Заголовок 2
Строка 1, колонка 1	Строка 1, колонка 2
Строка 2, колонка 1	Строка 2, колонка 2

Сохранить Сохранить и выйти

Рисунок 24 – Окно с дополнительными свойствами фрейма типа действия «Демонстрация таблицы с пролистыванием».

Редактирование таблицы выполняется нажатием **правой** кнопки мыши на ячейку заголовка таблицы или нажатием на обычную ячейку. Меню действий выводится выпадающим списком после нажатия **правой** кнопки мыши на табличный элемент.

Пользователь выбирает действие из строки меню. В зависимости от выбранного действия, меняется внешний вид таблицы.

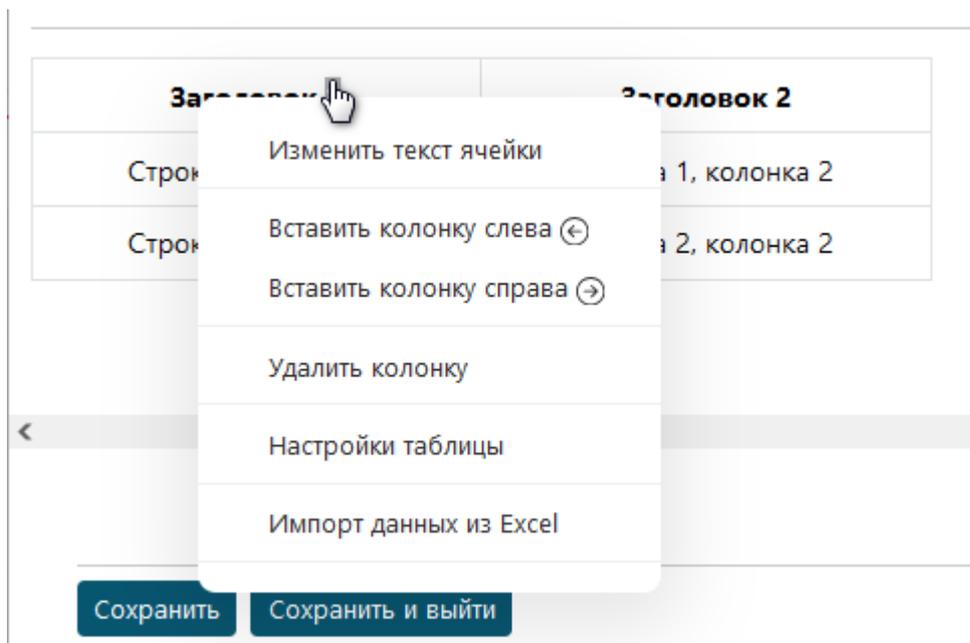


Рисунок 25 – Список действий для редактирования фрейма типа «Таблица».

Внешний вид таблицы (заголовка таблицы, заголовков колонок и ячеек) задаётся выбором строки «**Настройки таблицы**». В окне «**Настройки таблицы**» пять групп свойств таблицы, представленные на рисунке ниже. Каждая группа свойств раскрывается нажатием на стрелку «вниз» напротив каждой группы.

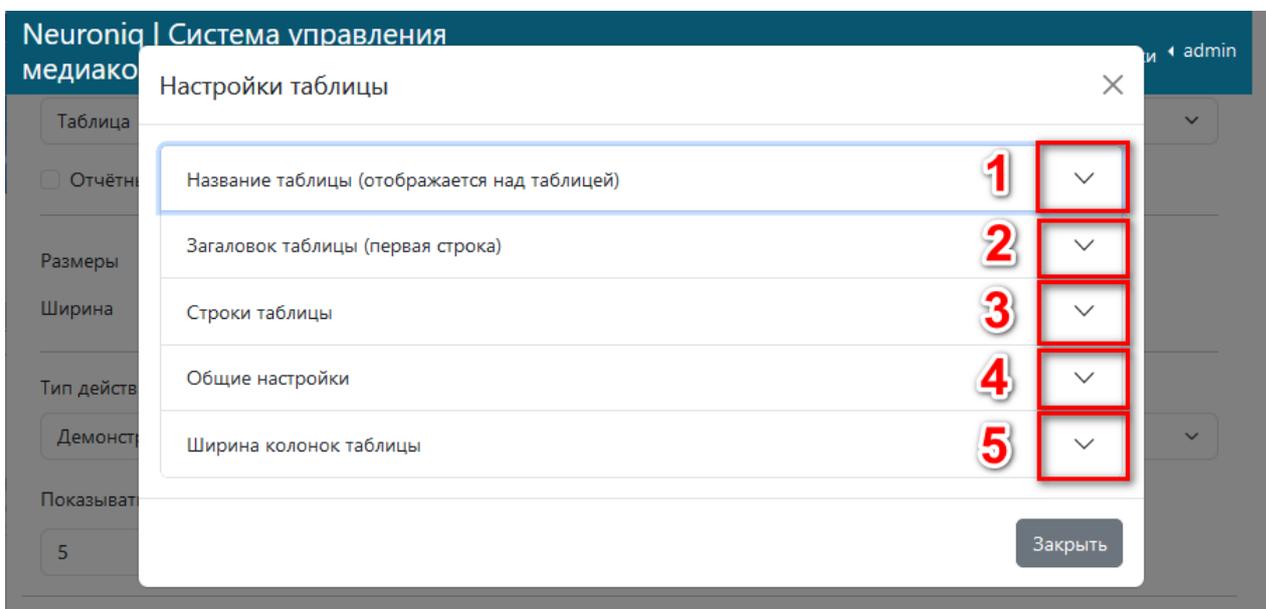


Рисунок 26 – Окно настроек табличного фрейма.

Общие свойства (например Размер шрифта, цвет фона, цвет шрифта и т.п.) могут повторяться, но они могут задаваться и различаться для каждой группы табличных элементов.

Рассмотрим каждую группу свойств таблицы отдельно.

1. Названию таблицы можно задать свойства, как на рисунке ниже.

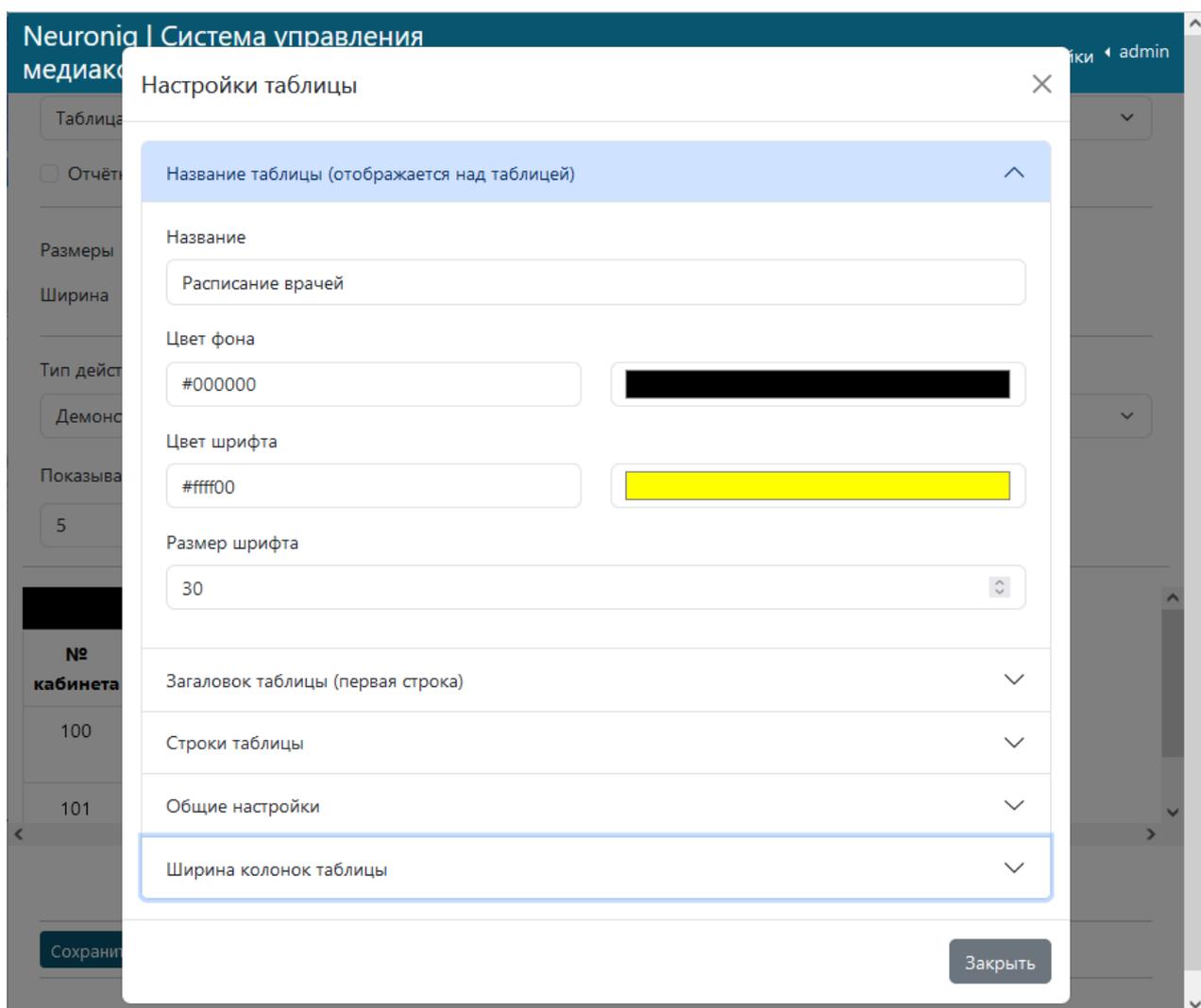


Рисунок 27 – Окно настроек названия таблицы.

2. Первая строка таблицы (Заголовки колонок таблицы) задаёт свойства, как на рисунке ниже.

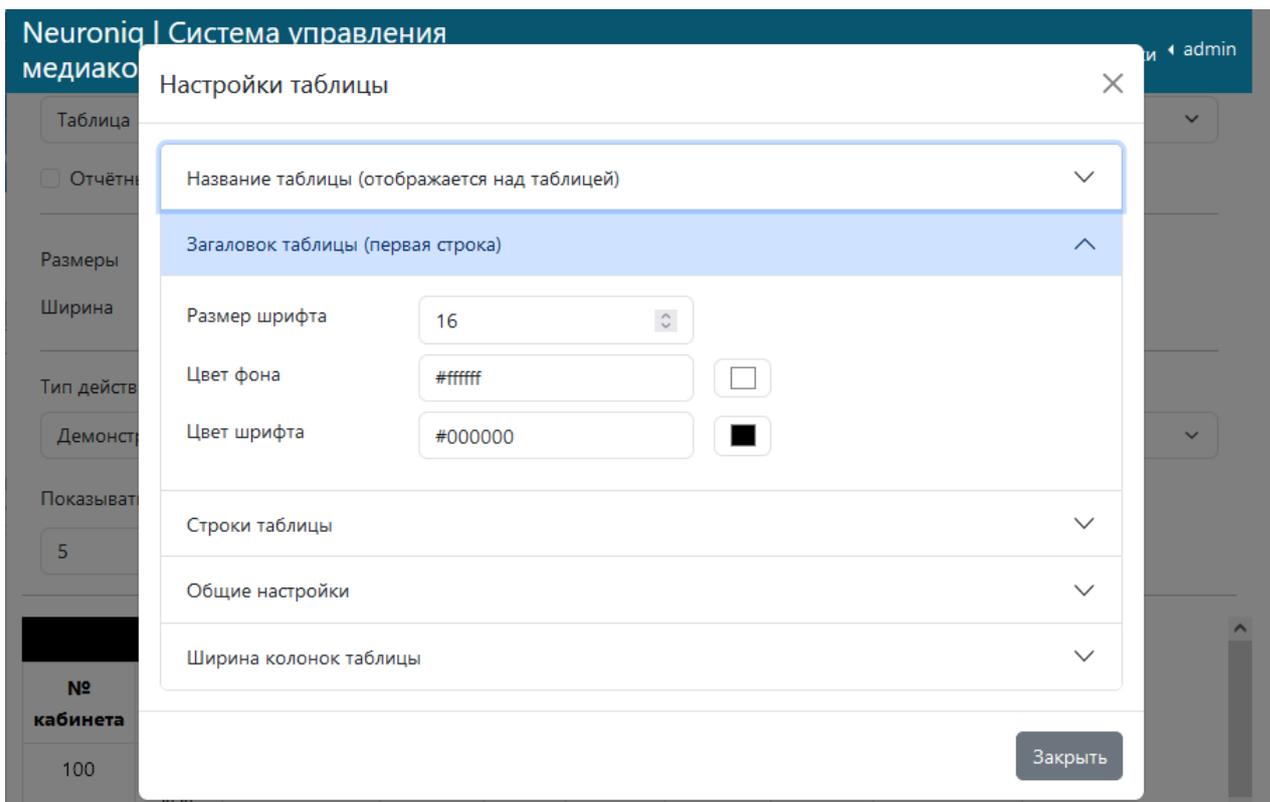


Рисунок 28 – Окно настроек заголовков колонок таблицы.

3. Строки таблицы задаёт свойства, как на рисунке ниже.

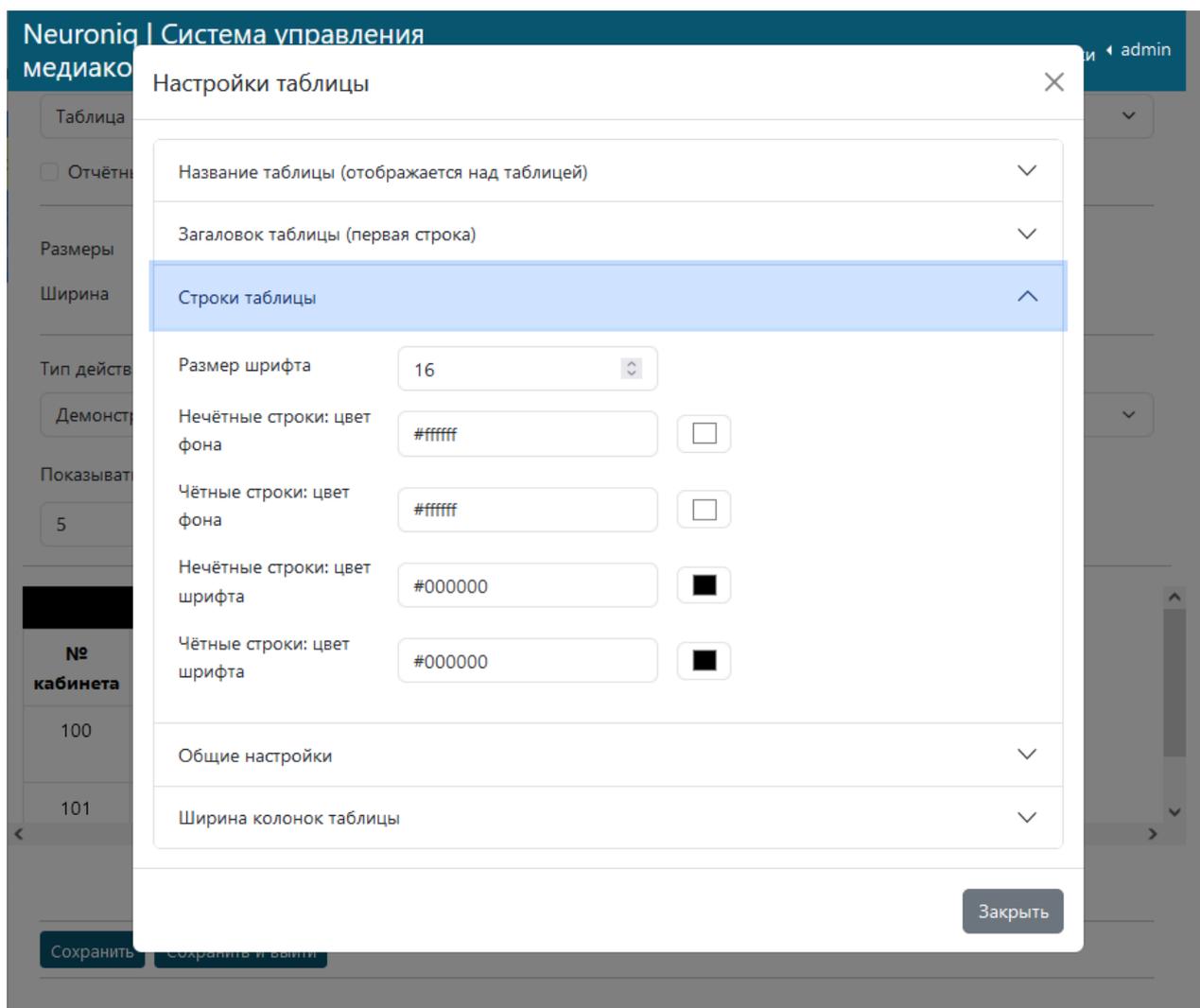


Рисунок 29 – Окно настроек строк таблицы.

4. Общие настройки отображения таблицы задаются свойствами, как на рисунке ниже.

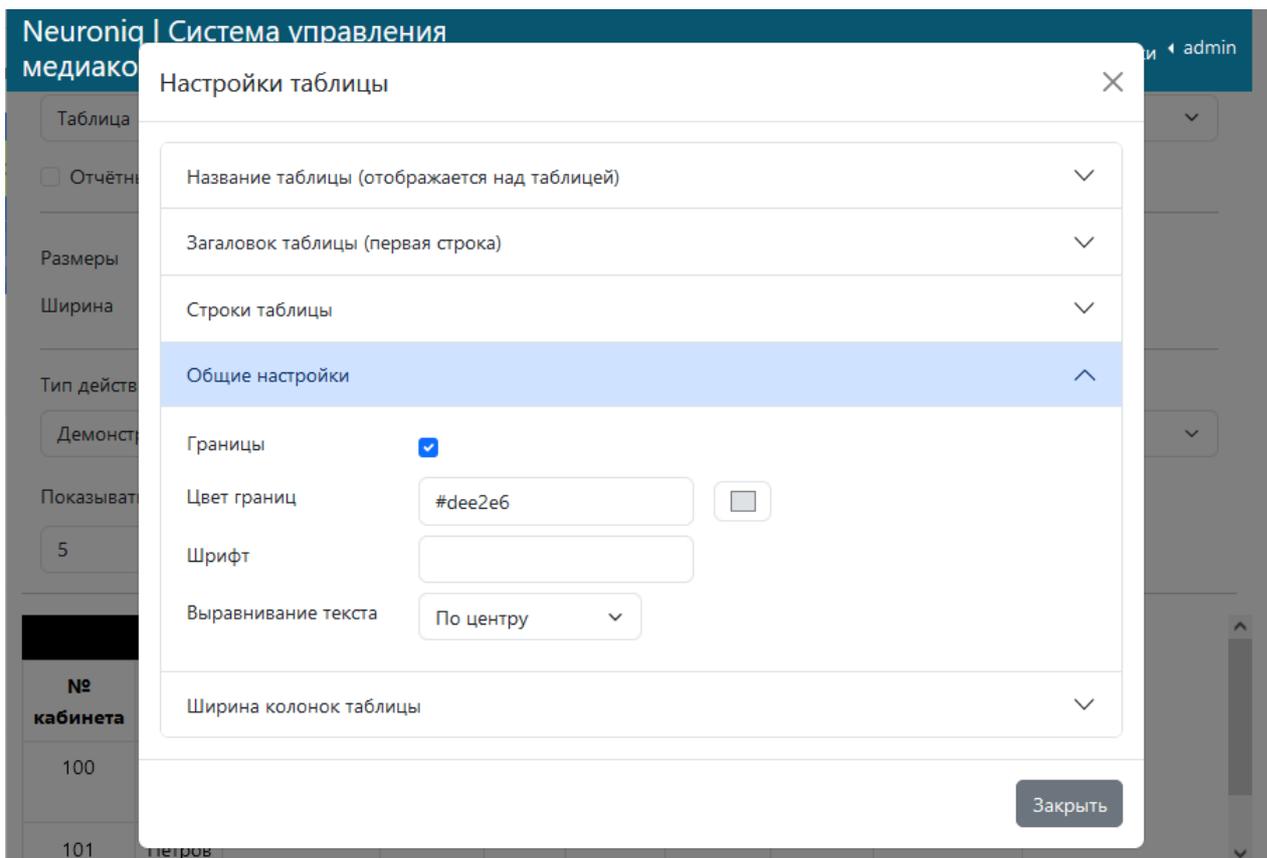


Рисунок 30 – Окно общих настроек таблицы.

5. Общие настройки отображения таблицы задаются свойствами, как на рисунке ниже.

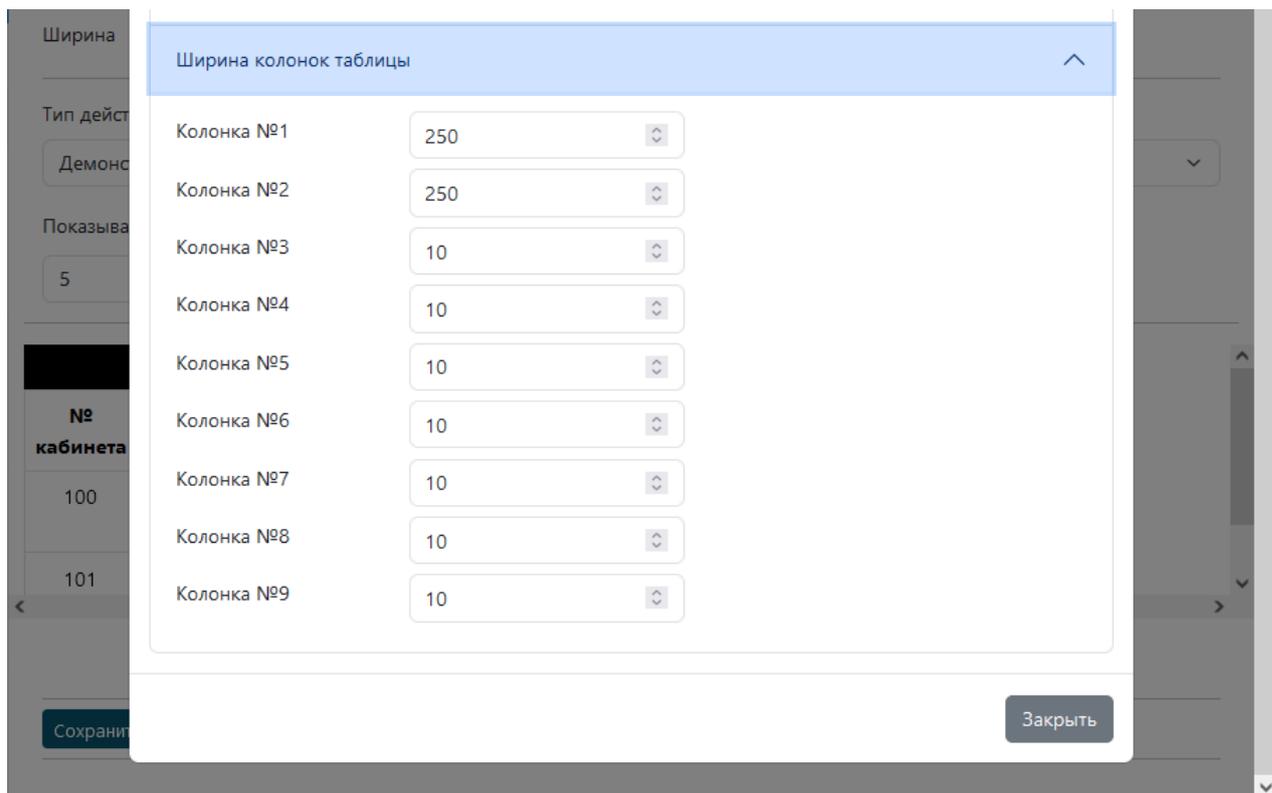


Рисунок 31 – Окно настройки ширины колонок таблицы.

Таблицу, которая была создана в Microsoft Excel можно импортировать в табличный фрейм, выбрав строку контекстного меню «**Импорт данных из Excel**». Последовательность нажатий в окне импорта показано на рисунке ниже.

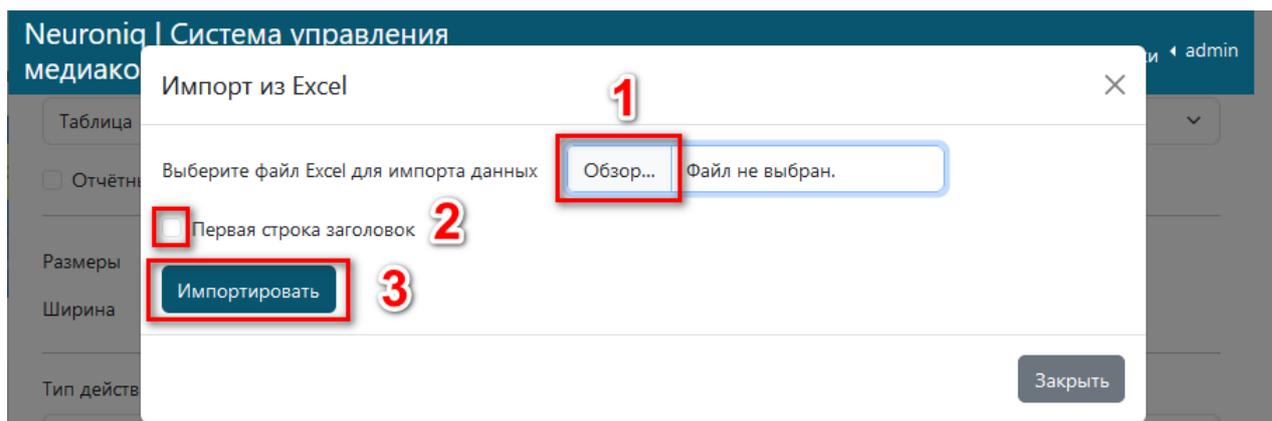


Рисунок 32 – Окно настройки импорта таблицы из Excel.

После определения всех свойств табличного фрейма нужно сохранить изменения фрейма на сервере кнопкой «**Сохранить**».

Расписание врачей								
№ кабинета	Врач	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница	Суббота	Воскресенье
100	Иванов И.И.							
101	Петров							

<

Сохранить Сохранить и выйти

Рисунок 33 – Кнопка сохранения табличного фрейма в конце его создания/редактирования.

7.3.2.1.3 Создание фрейма «Бегущая строка»

Создание фрейма бегущая строка выполняется из главного окна приложения кнопкой **«Добавить»**.

Затем в окне создания фрейма нужно выбрать тип контента **«Бегущая строка»**, как показано на рисунке ниже. После выбора данного типа контента в окне создания фрейма добавятся свойства, для настройки поведения бегущей строки её размер и оформление, а также поведение элемента **«Бегущая строка»** на фрейме.

Neuroniq | Система управления медиаконтентом

Главная Справочники Журналы Настройки admin

Группа +

Группа фреймов 1

Тип контента

Бегущая строка

Отчётный фрейм (логировать воспроизведение фрейма)

Размеры

Ширина 500 px Высота 200 px

Тип действия

Демонстрация бегущей строки

с у себя! Добро пожаловать! Мы рады видеть ва

B U *I* ~~ABC~~ **A** **T**

Рисунок 34 – Окно с дополнительными свойствами фрейма типа «Бегущая строка».

На рисунке ниже цифрами обозначены области настройки свойств бегущей строки.

Текст бегущей строки задаётся в области «1». Свойства отображения текста, задаются кнопками области «2». В области «3» можно посмотреть результат отображения бегущей строки (предпросмотр). Если внешний вид бегущей строки устраивает, нажимаем кнопку «**Сохранить**» в области «4».

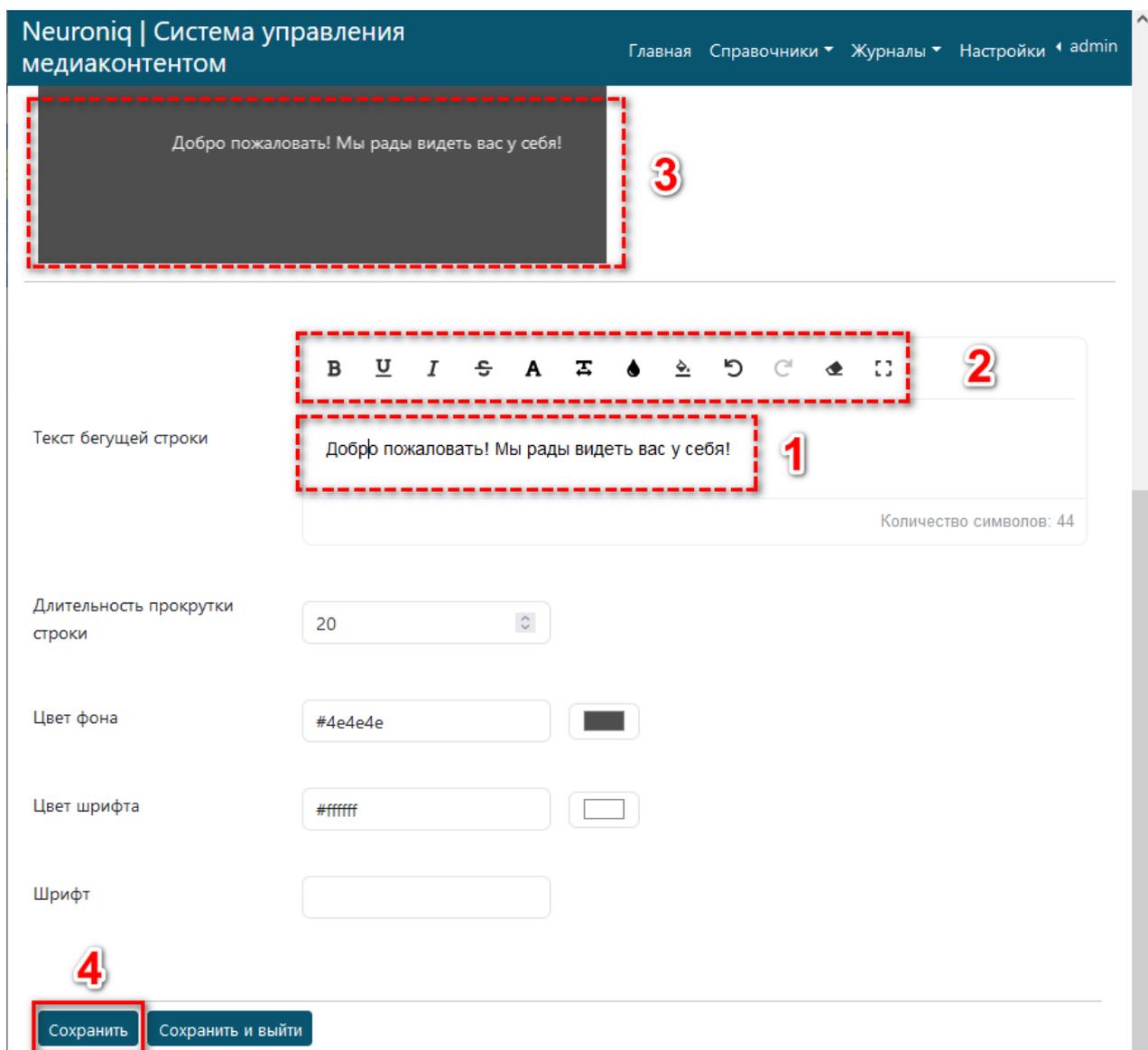


Рисунок 35 – Области настройки свойств отображения фрейма типа «Бегущая строка».

После сохранения созданного фрейма его наименование появляется на главной странице приложения в группе «**Фреймы**».

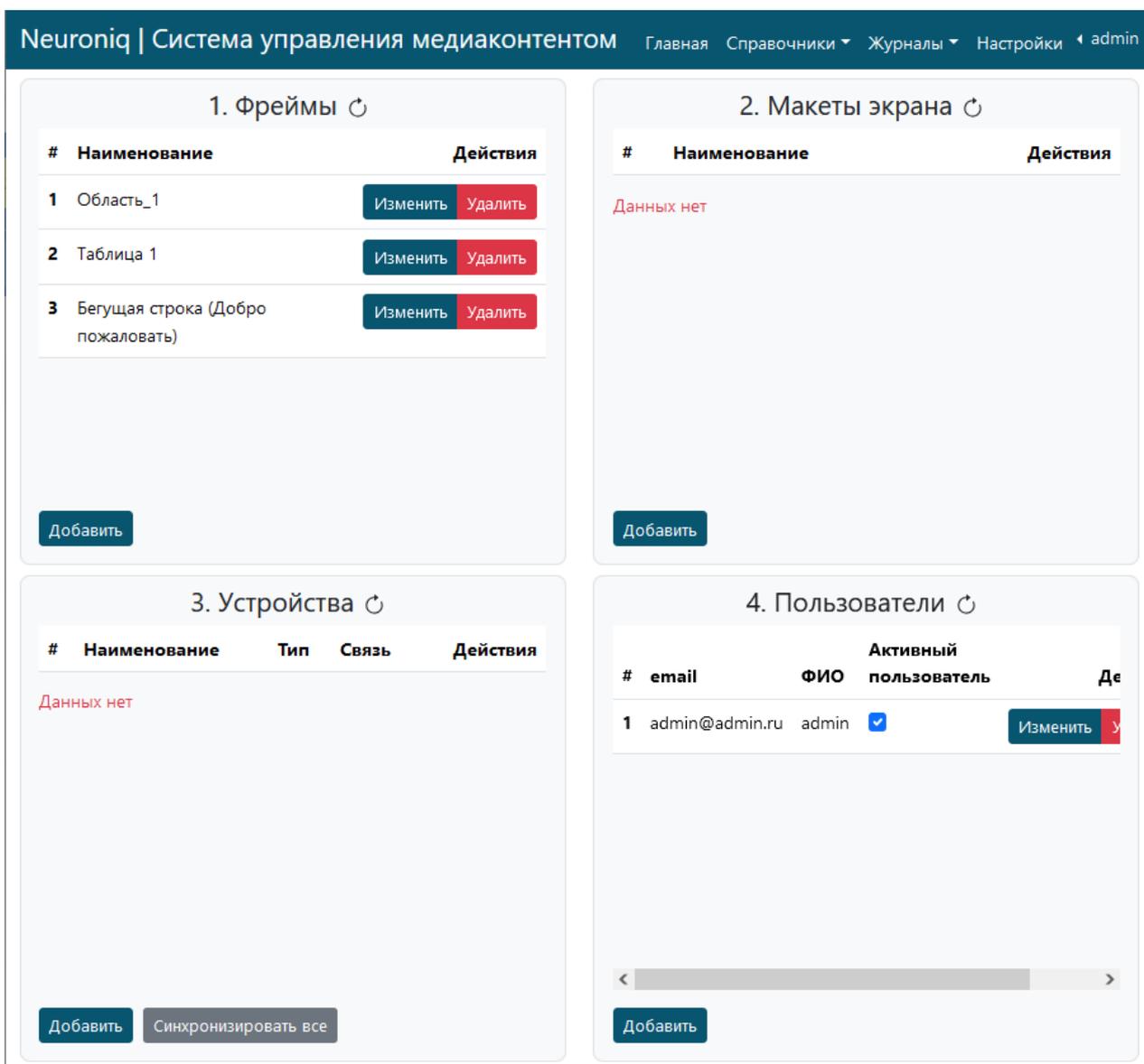


Рисунок 36 – Главное окно с созданной областью (фреймом) бегущая строка.

7.3.2.1.4 Создание фрейма «Страница по URL»

Фрейм **«Страница по URL»** предназначен для отображения любой Интернет-страницы в области экрана (фрейма). Создание фрейма «Страница по URL» выполняется из главного окна приложения кнопкой **«Добавить»**.

Затем в окне создания фрейма нужно выбрать тип контента **«Страница по URL»**, как показано на рисунке ниже. После выбора данного типа контента в окне создания фрейма добавятся свойства, для ввода адреса страницы для отображения на фрейме.

The screenshot shows the 'NeuronIQ | Система управления медиаконтентом' interface. The top navigation bar includes 'Главная', 'Справочники', 'Журналы', 'Настройки', and 'admin'. The main configuration area is titled 'Страница по URL' and includes the following elements:

- A dropdown menu for 'Страница по URL'.
- An unchecked checkbox for 'Отчётный фрейм (логировать воспроизведение фрейма)'.
- A 'Размеры' section with 'Ширина' (500 px) and 'Высота' (200 px) input fields.
- A 'Тип действия' dropdown menu set to 'Отображение страницы по URL'.
- A preview window showing a frame with the NeuronIQ logo, a hamburger menu, and buttons for 'Заказать решение' and 'Запрос в техподдержку'.
- A 'URL' input field containing 'http://neuroniq.ru'.
- 'Сохранить' and 'Сохранить и выйти' buttons at the bottom.

Рисунок 37 – Окно с дополнительными свойствами фрейма типа «Страница по URL».

7.3.2.1.5 Создание фрейма с датой и временем

Фрейм с датой и временем предназначен для отображения текущей даты и текущего времени в области экрана (фрейма). Создание фрейма с типом контента «**Дата/время**» выполняется из главного окна приложения кнопкой «**Добавить**».

Затем в окне создания фрейма нужно выбрать тип контента «**Дата/время**», как показано на рисунке ниже. После выбора данного типа контента в окне создания фрейма добавятся свойства, для ввода формата даты и времени, цветов текста и фона, а также размера и типа шрифта отображения на фрейме.

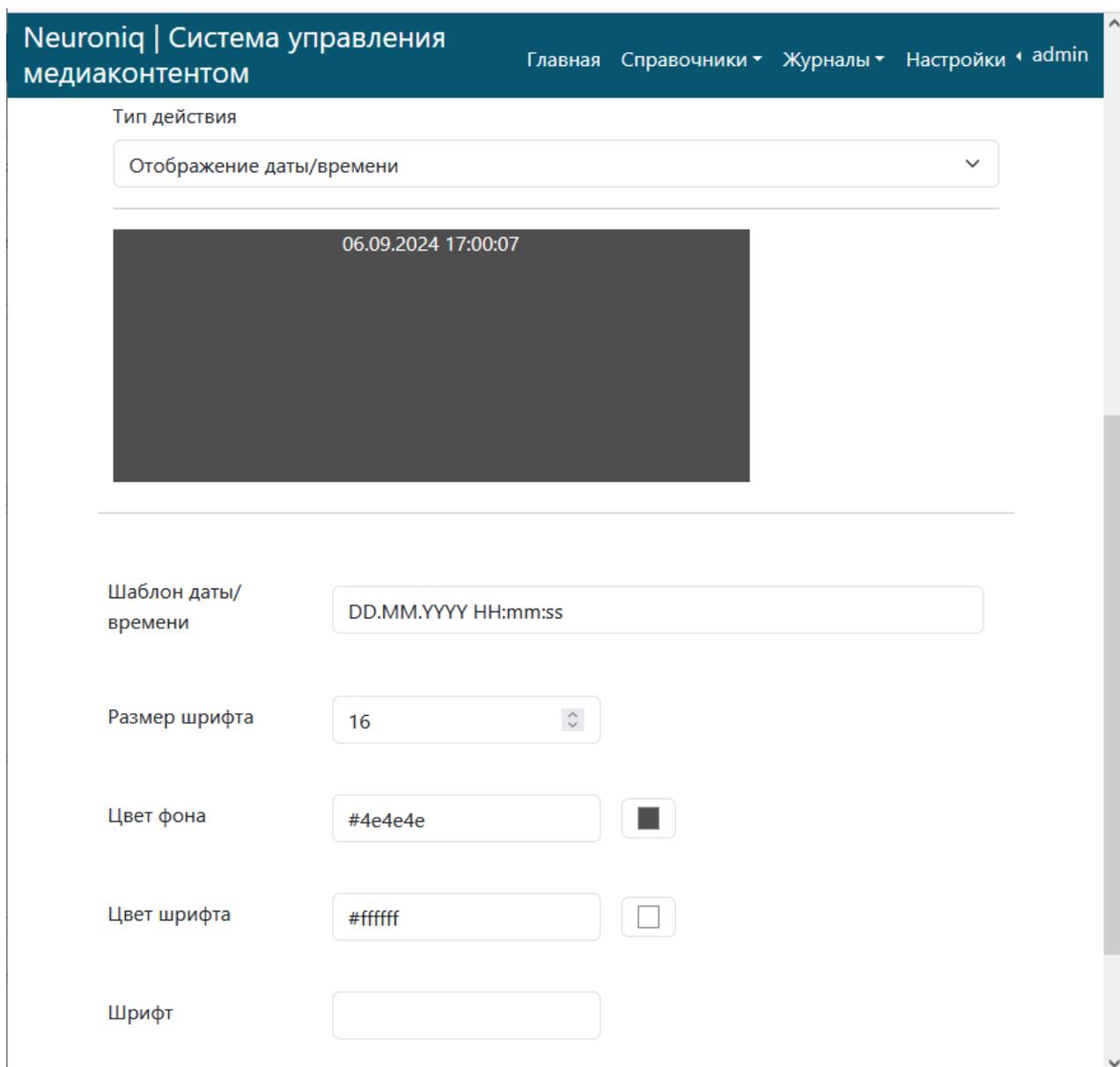


Рисунок 38 – Окно с дополнительными свойствами фрейма типа «Дата/время».

7.3.2.1.6 Создание текстового фрейма

Текстовый фрейм предназначен для отображения неизменяемой текстовой информации в области экрана (фрейма). Создание фрейма с типом контента «Текст» выполняется из главного окна приложения кнопкой «Добавить».

Затем в окне создания фрейма нужно выбрать тип контента «Текст», как показано на рисунке ниже. После выбора данного типа контента в окне создания фрейма добавятся свойства и кнопки редактирования текста и его отображения, а также область для ввода самого текста фрейма.

Область добавления текста находится в области редактора под кнопками свойств текста.

Сначала набираем текст, потом его «украшаем» и смотрим результат в области «Предпросмотр». Удовлетворительный результат настройки и отображения текста пользователь должен сохранить на сервере кнопкой «Сохранить».

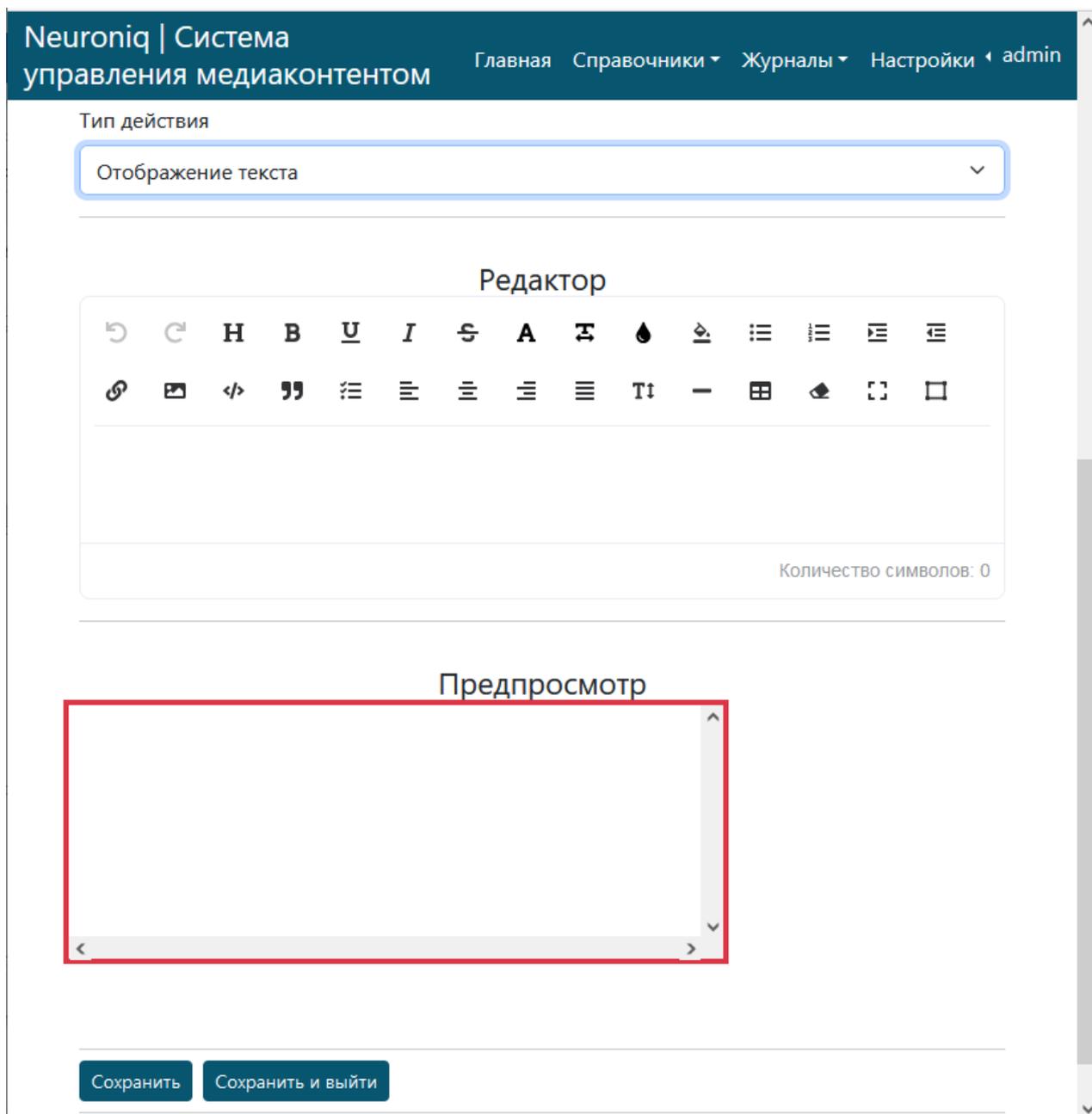


Рисунок 39 – Окно с дополнительными свойствами фрейма типа «Текст».

7.3.2.1.7 Создание фрейма «Аудио»

Звуковой фрейм «Аудио» предназначен для воспроизведения музыки или звуковых сообщений во время воспроизведения макета экрана на устройстве воспроизведения звука. Создание фрейма с типом контента «Аудио» выполняется из главного окна приложения кнопкой «Добавить».

Затем в окне создания фрейма нужно выбрать тип контента «**Аудио**», как показано на рисунке ниже. После выбора данного типа контента в окне создания фрейма добавятся свойства и кнопки добавления аудиофайлов и редактирования плейлиста воспроизведения звука.

По умолчанию сервер не содержит никаких аудиофайлов (файлов нет в группе «**Доступные аудио**»), как показано на рисунке ниже.

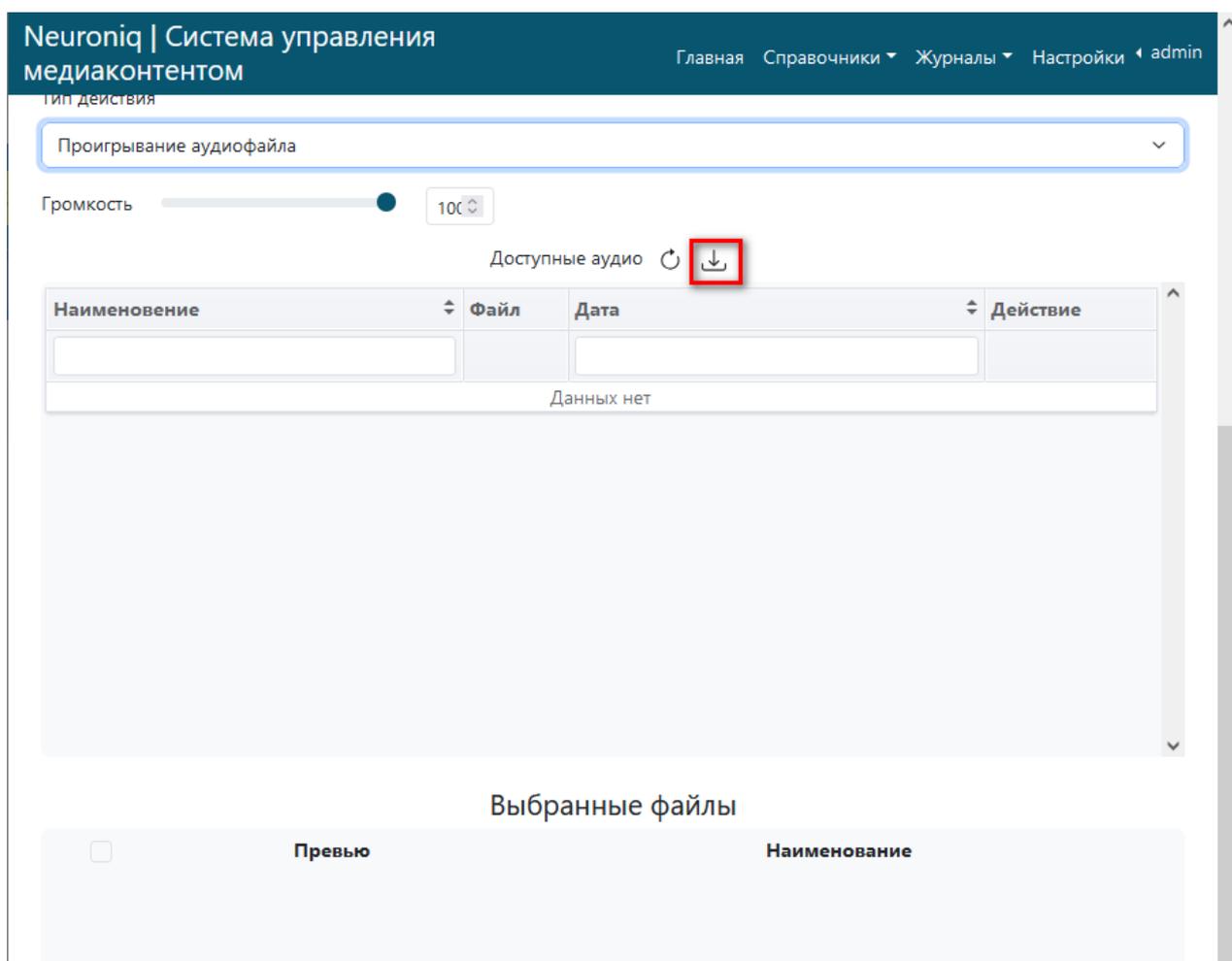


Рисунок 40 – Окно с дополнительными свойствами фрейма типа «Аудио».

Сначала нужно добавить доступные аудиофайлы на сервер медиаконтента, чтобы они появились в списке доступных аудио. Затем из доступных, аудиофайлы нужно добавить (перенести) в область выбранных файлов.

Нажимаем на кнопки загрузки файлов, как показано на рисунке выше. Затем нажимаем кнопку «**Обзор**» и выбираем файл в формате «**.mp3**» для загрузки на сервер. Выбранный файл загружаем кнопкой «**Начать загрузку**».

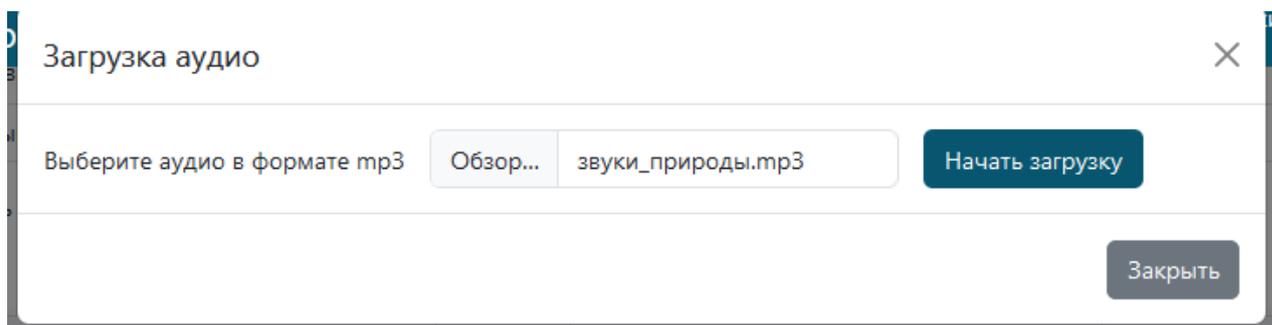


Рисунок 41 – Окно с выбором аудиофайла для загрузки на сервер.

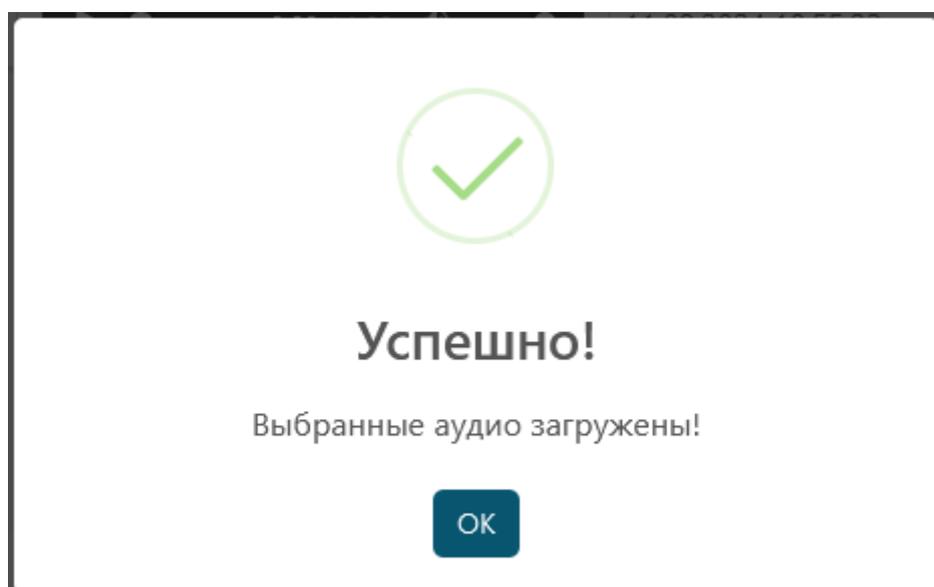


Рисунок 42 – Окно с подтверждением успешной загрузки файла на сервер.

После загрузки на сервер, файл появится в области доступных файлов.

Пунктиром на рисунке ниже, обозначены фильтры по наименованию и дате добавления файла на сервер. Прямоугольником со сплошной линией обозначена область с кнопками воспроизведения звука. Квадратом со сплошной линией обозначены возможные действия с файлом, которые можно выполнить, например удалить аудиофайл с сервера.

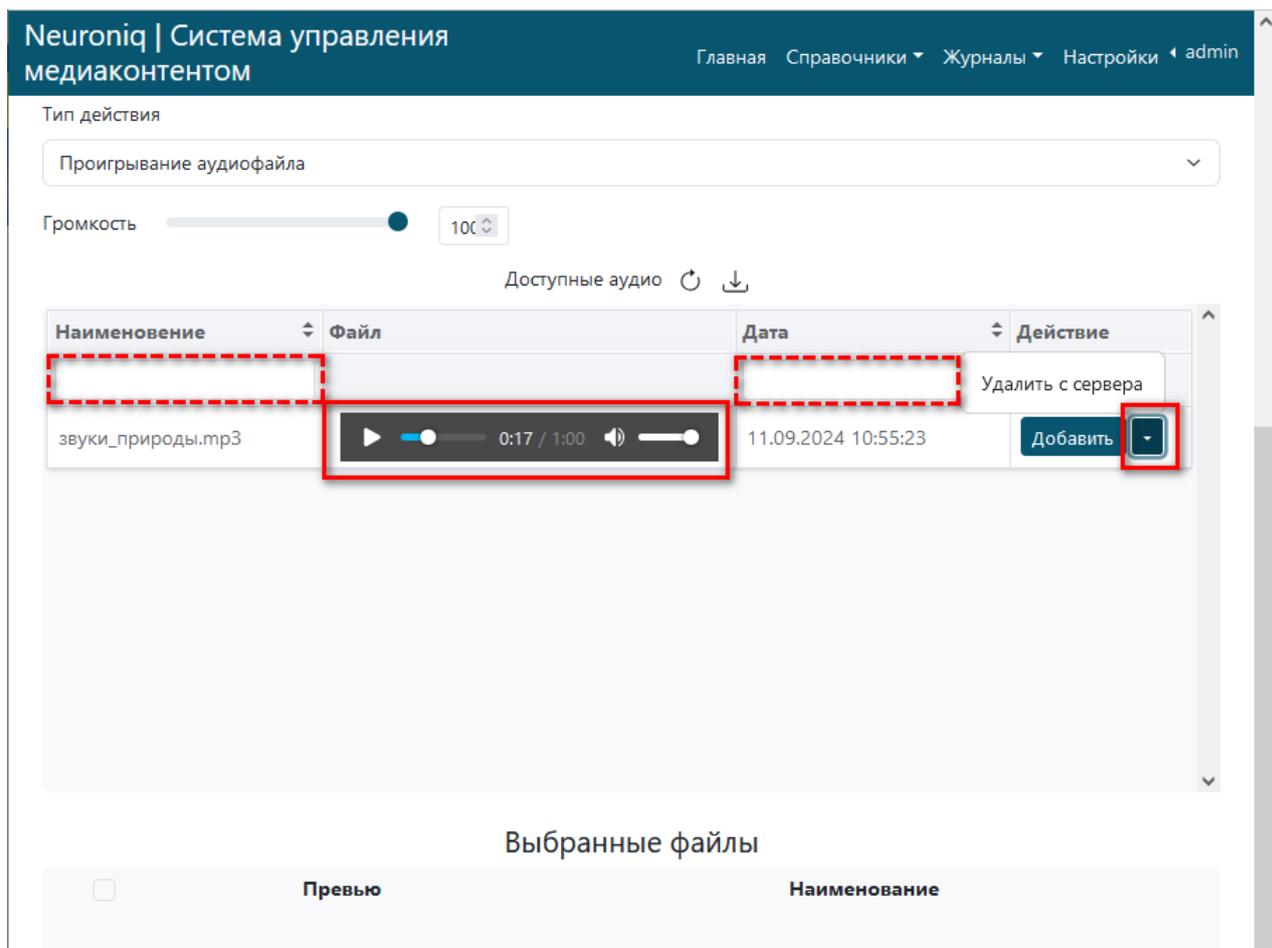


Рисунок 43 – Окно с доступными аудиофайлами на сервере.

Для добавления доступного файла в выбранные файлы, нужно нажать кнопку «**Добавить**» напротив выбранного файла. После этой операции файл отобразится в области «**Выбранные файлы**».

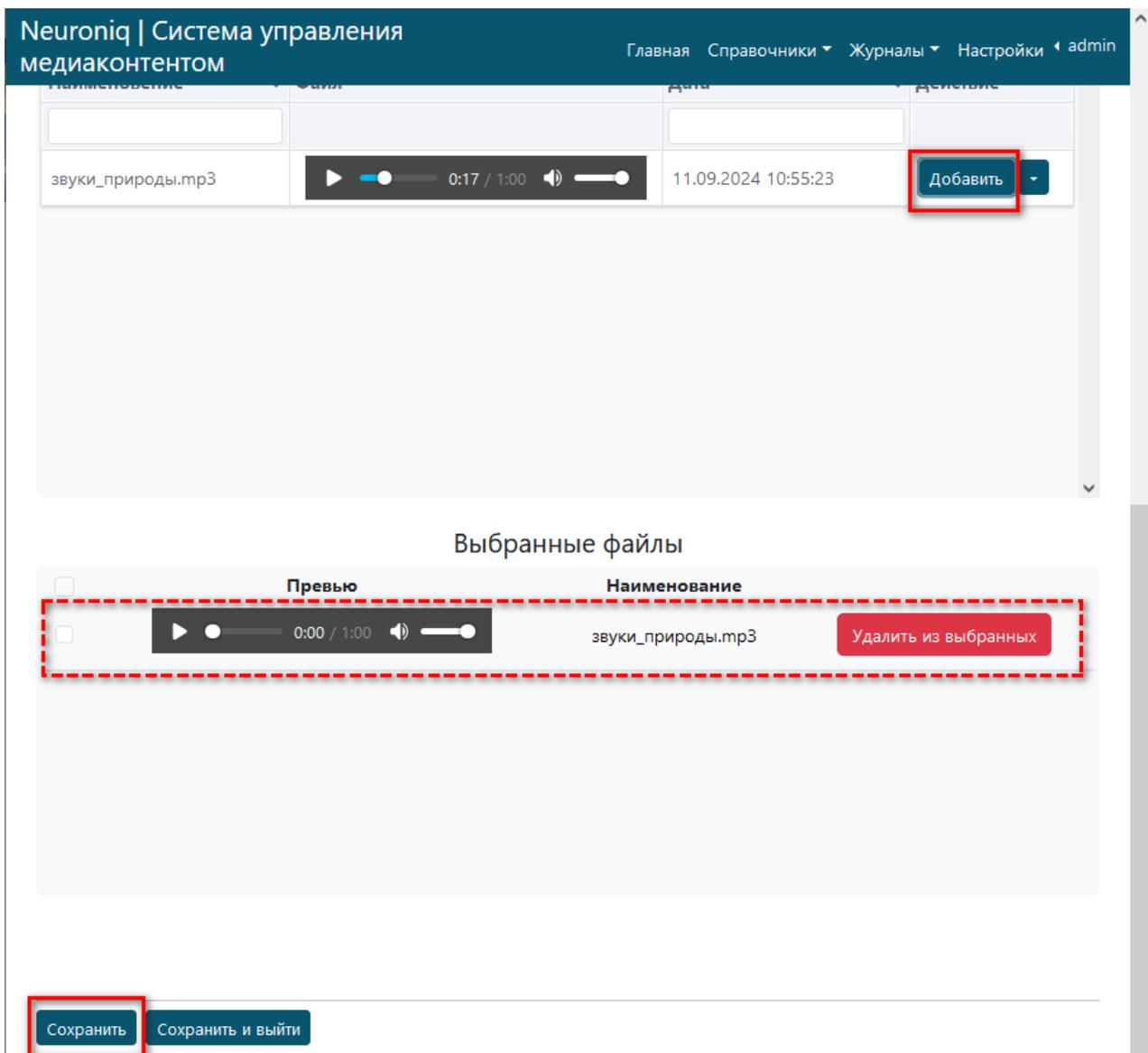


Рисунок 44 – Окно с доступными аудиофайлами на сервере.

Добавляем все нужные аудиофайлы в выбранные файлы.

Группа «**Выбранные файлы**» является аналогом плейлиста. Файлы будут воспроизводиться в порядке их следования в группе «**Выбранные файлы**». Изменить порядок следования аудиофайлов в плейлисте можно «перетаскиванием» строки за наименование файла.

Удовлетворительный результат настройки плейлиста сохраняем на сервере кнопкой «**Сохранить**».

7.3.2.1.8 Создание фрейма «Пользовательский HTML»

Тип фрейма «**Пользовательский HTML**» предназначен для задания на области экрана (фрейма) произвольного HTML-кода, который должен воспроизводиться на странице. Создание фрейма с

типом контента «**Пользовательский HTML**» выполняется из главного окна приложения кнопкой «**Добавить**».

Затем в окне создания фрейма нужно выбрать тип контента «**Пользовательский HTML**», как показано на рисунке ниже. После выбора данного типа контента в окне создания фрейма добавятся свойства и кнопки добавления и редактирования HTML-кода и предпросмотра результата выполнения кода.

The screenshot shows the 'NeuronIQ | Система управления медиаконтентом' interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'Главная', 'Справочники', 'Журналы', 'Настройки', and 'admin'. Below the navigation bar, there are two input fields for 'Ширина' (Width) and 'Высота' (Height), both set to 500 and 200 pixels respectively. A dropdown menu for 'Тип действия' (Action type) is set to 'Отображение HTML'. Below this, there is a 'Предпросмотр' (Preview) section with a large empty box. Underneath the preview is a large text area labeled 'HTML код' (HTML code). At the bottom of the form, there are two buttons: 'Сохранить' (Save) and 'Сохранить и выйти' (Save and exit).

Рисунок 45 – Окно с дополнительными свойствами фрейма типа «Пользовательский HTML».

Сохранение настроек при создании и редактировании фрейма выполняется кнопкой «**Сохранить**».

После создания нового фрейма, его наименование появляется в окне настроек главного окна программы, как на рисунке ниже.

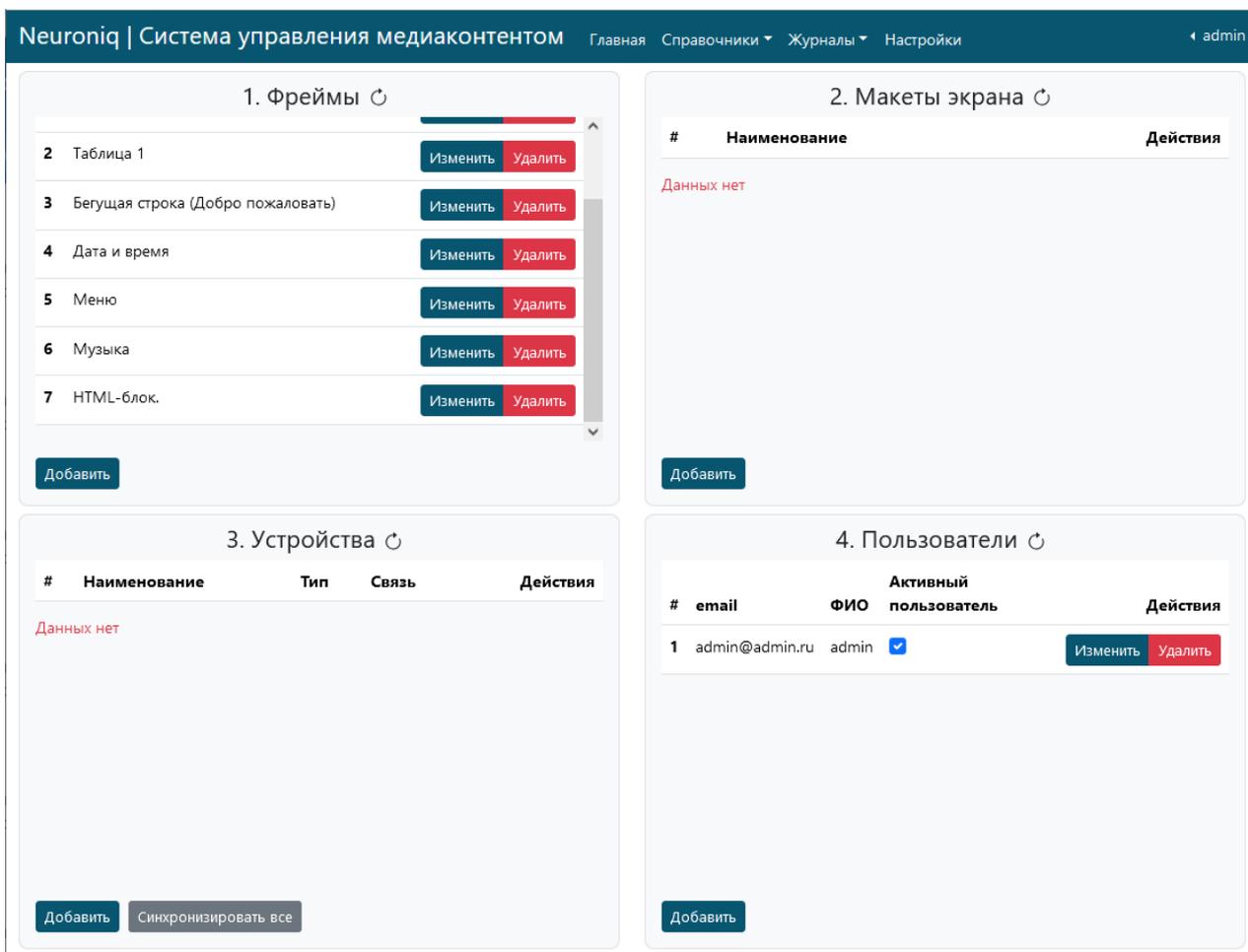


Рисунок 46 – Главное окно с созданными областями (фреймами) разных типов.

Фреймы созданы. Можно переходить к их редактированию (изменению).

7.3.2.1.9 Создание фрейма «Таблица очереди NeuronIQ»

Тип фрейма **«Таблица очереди NeuronIQ»** предназначен для задания на области экрана (фрейма) для отображения талонов цифровой очереди системы "NeuronIQ". Тип фрейма позволяет использовать станицу медиаконтента одновременно для трансляции рекламы и очереди посетителей. Создание фрейма с типом контента **«Таблица очереди NeuronIQ»** выполняется из главного окна приложения кнопкой **«Добавить»**.

Затем в окне создания фрейма нужно выбрать тип контента **«Таблица очереди NeuronIQ»**. После выбора данного типа контента в окне создания фрейма добавятся свойства таблицы очереди, где можно задать количество строк (включая заголовков), с какого талона начинать отображать талоны в таблице, талоны в каком состоянии отображать на фрейме (**«Все»**, **«Только вызванные»** или **«Только ожидающие»**). После настройки в области предпросмотра пользователь видит результат отображения талонов.

Neuroniq | Система управления медиаконтентом Главная Справочники Журналы Настройки admin

Ширина (px) 500 Высота (px) 200

Тип действия
Демонстрация таблицы талонов

Начинать со строки 1 Количество строк 5 Отображать талоны: Все

Талон	Окно
A001	Окно 1
A002	Окно 2
A003	Окно 3
A004	Окно 4

Сохранить Сохранить и выйти Выйти

Рисунок 47 – Окно с дополнительными свойствами фрейма типа «Таблица очереди Neuroniq».

7.3.2.2 Изменение фрейма

Изменение (редактирование) созданного фрейма можно выполнить двумя способами из:

- Главного окна программы, нажав кнопку **«Изменить»** на строке с фреймом;
- Меню **«Справочники»** -> **«Фреймы»**.

В первом случае порядок работы при редактировании фрейма совпадает с операциями при его создании. Во втором случае откроется окно справочника для редактирования фреймов, как представлено на рисунке ниже.

NeuronIQ | Система управления медиаконтентом Главная Справочники Журналы Настройки admin

Справочник "Фреймы"

[Добавить запись](#) [Обновить](#)

	Наименование	Тип контента	Отчётный	Создан	Изменён	Действия
▼ Без группы						
1	Таблица 1	Таблица	<input type="checkbox"/>	11.09.2024 09:11:33	11.09.2024 09:11:33	Изменить Удалить
2	Бегущая строка (Добро пожаловать)	Бегущая строка	<input type="checkbox"/>	11.09.2024 09:39:47	11.09.2024 09:39:47	Изменить Удалить
3	Дата и время	Дата/время	<input type="checkbox"/>	11.09.2024 10:13:26	11.09.2024 10:13:26	Изменить Удалить
4	Меню	Текст	<input type="checkbox"/>	11.09.2024 10:30:45	11.09.2024 10:30:45	Изменить Удалить
5	Музыка	Аудио	<input type="checkbox"/>	11.09.2024 11:16:10	11.09.2024 11:16:10	Изменить Удалить
6	HTML-блок.	Пользовательский HTML	<input type="checkbox"/>	11.09.2024 11:22:20	11.09.2024 11:23:54	Изменить Удалить
▼ Группа фреймов 1						
7	Область_1	Видео/Изображение	<input type="checkbox"/>	09.09.2024 16:30:21	09.09.2024 16:30:21	Изменить Удалить

Рисунок 48 –Окно редактирования справочника «Фреймы».

Изменение (редактирование) фрейма выполняется нажатием кнопки «**Изменить**». Процесс редактирования фрейма аналогичен последовательности действий при его создании, описанной в документе ранее.

7.3.2.3 Удаление фрейма

Удаление фрейма выполняется нажатием кнопки «**Удалить**», либо в главном окне программы, либо в справочнике «**Фреймы**».

При удалении фрейма система спросит подтверждение операции.

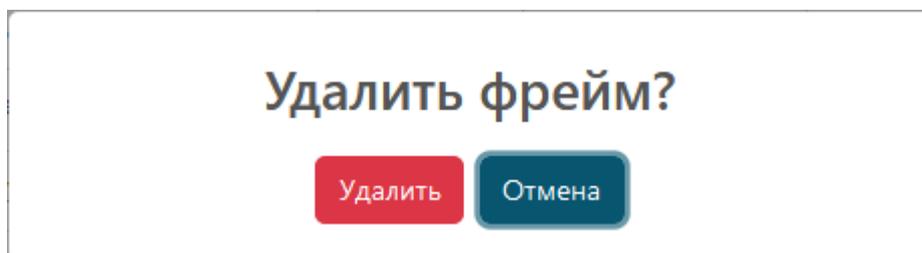


Рисунок 49 – Окно подтверждения удаления фрейма из системы медиаконтента.

При утвердительном ответе фрейм удалится из системы сообщив об успешности операции удаления, при отрицательном ответе окно подтверждения исчезнет.

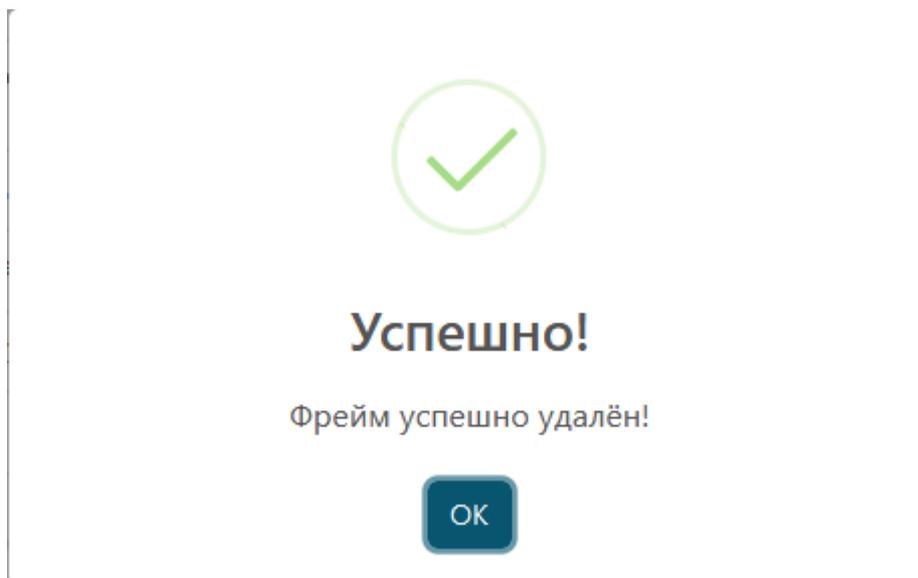


Рисунок 50 –Окно успешного удаления фрейма из системы медиаконтента.

7.3.3 Работа с макетами экрана

7.3.3.1 Создание макета экрана

Для воспроизведения медиаконтента необходимо создать хотя бы один макет экрана, который будет воспроизводить медиаконтент.

В макет экрана нужно включить хотя бы один фрейм, созданный на предыдущих этапах настройки системы.

Создание нового макета экрана начинается с нажатия кнопки «**Добавить**» в главном окне в группе «2. Макеты экрана».

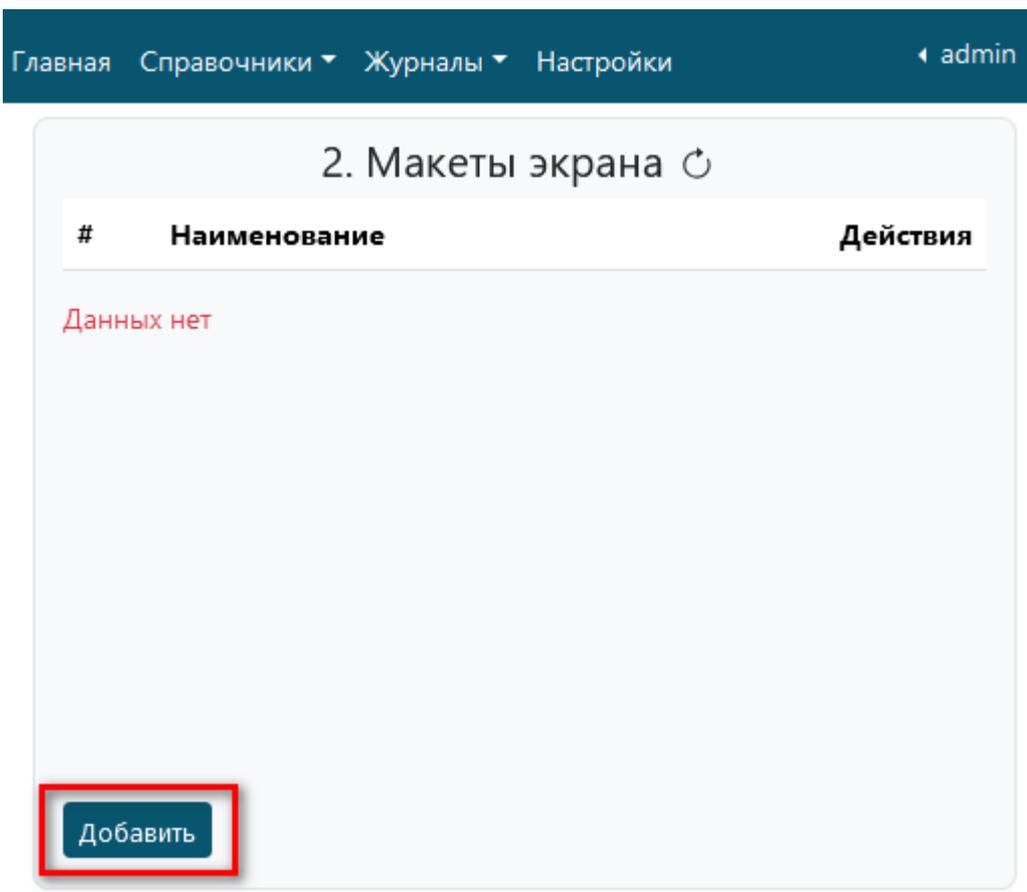


Рисунок 51 – Кнопка создания макета экрана.

Neuroniq | Система управления медиаконтентом Главная Справочники Журналы Настройки admin

Создание макета экрана

Сохранить Сохранить и выйти

Наименование
 1

Размеры дисплея, px (для настройки)
 Ширина Высота

Доступные фреймы ↻

Наименование	Тип контента	Создан	Изменён	Слой	Действие
▶ Без группы					
▶ Группа фреймов 1					

2 Сохранять пропорции при изменении размера Показанные слои:

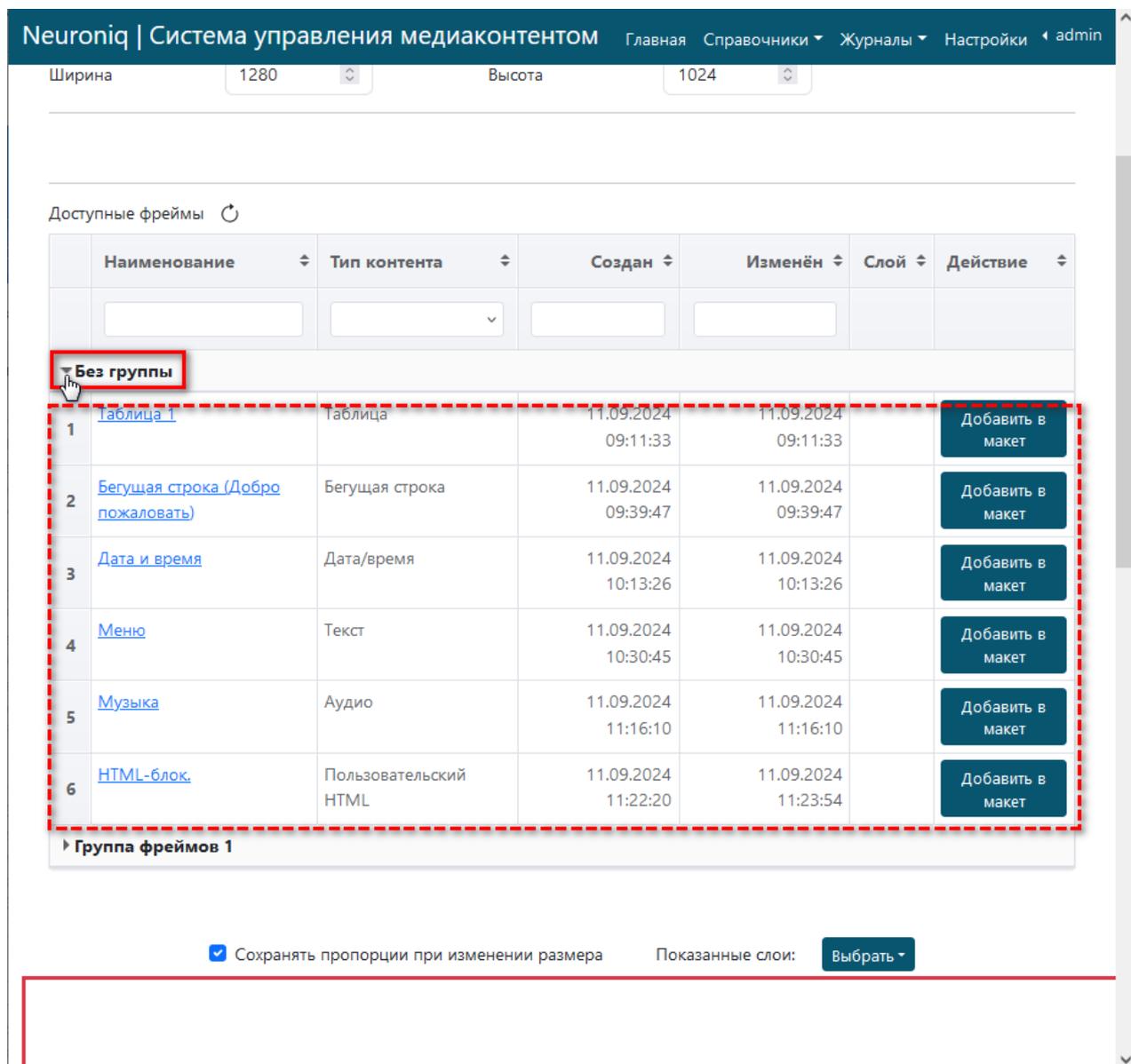
Рисунок 52 – Порядок изменения свойств макета экрана.

Цифры на рисунке соответствуют следующим операциям:

1. Задание наименования нового макета экрана;
2. Признак сохранения пропорций макета (включить при необходимости);
3. Раскрыть список доступных фреймов (без группы, не включенных не в одну группу фреймов) для добавления на макет экрана;
4. Раскрыть список доступных фреймов группы (включенных хотя бы в одну группу фреймов).

Программа позволяет задать размеры дисплея по ширине и высоте для макета экрана.

При нажатии на заголовок группы (на рисунке цифра «3» или «4»), открывается список доступных фреймов для их включения в макет экрана.



NeuronIQ | Система управления медиаконтентом Главная Справочники Журналы Настройки admin

Ширина: 1280 Высота: 1024

Доступные фреймы ↻

	Наименование	Тип контента	Создан	Изменён	Слой	Действие
	Без группы					
1	Таблица 1	Таблица	11.09.2024 09:11:33	11.09.2024 09:11:33		Добавить в макет
2	Бегущая строка (Добро пожаловать)	Бегущая строка	11.09.2024 09:39:47	11.09.2024 09:39:47		Добавить в макет
3	Дата и время	Дата/время	11.09.2024 10:13:26	11.09.2024 10:13:26		Добавить в макет
4	Меню	Текст	11.09.2024 10:30:45	11.09.2024 10:30:45		Добавить в макет
5	Музыка	Аудио	11.09.2024 11:16:10	11.09.2024 11:16:10		Добавить в макет
6	HTML-блок	Пользовательский HTML	11.09.2024 11:22:20	11.09.2024 11:23:54		Добавить в макет

Группа фреймов 1

Сохранять пропорции при изменении размера Показанные слои: **Выбрать**

Рисунок 53 – Список фреймов доступных для включения в макет экрана.

Нажатие на ссылку в наименовании фрейма откроется страница редактирования фрейма.

Нажатие на кнопку «**Добавить в макет**» выполнит добавление фрейма в макет экрана с левого верхнего угла макета. В нижней части страницы отобразится компоновка экрана в режиме предпросмотра.

NeuronIQ | Система управления медиаконтентом Главная Справочники Журналы Настройки admin

1	Таблица 1	Таблица	11.09.2024 09:11:33	11.09.2024 09:11:33	Удалить из макета
2	Бегущая строка (Добро пожаловать)	Бегущая строка	11.09.2024 09:39:47	11.09.2024 09:39:47	Добавить в макет
3	Дата и время	Дата/время	11.09.2024 10:13:26	11.09.2024 10:13:26	Добавить в макет
4	Меню	Текст	11.09.2024 10:30:45	11.09.2024 10:30:45	Добавить в макет
5	Музыка	Аудио	11.09.2024 11:16:10	11.09.2024 11:16:10	Добавить в макет
6	HTML-блок	Пользовательский HTML	11.09.2024 11:22:20	11.09.2024 11:23:54	Добавить в макет

Группа фреймов 1

Сохранять пропорции при изменении размера Показанные слои: Выбрать ▾

Таблица 1 **Расписание врачей**

№ кабинета	Врач	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг
100	Иванов И.И.				
101	Петров				

Рисунок 54 – Фрейм добавлен в макет экрана.

Расположение фреймов на макете меняется «перетаскиванием» фрейма в другое место макета экрана.

Фрейм добавляется в макет экрана на определённый слой. Новый слой создаётся автоматически при добавлении фрейма в макет экрана. Выбрать слои, отображающиеся в предпросмотре экрана можно нажатием на кнопку «**Выбрать**» напротив надписи «**Показанные слои**».

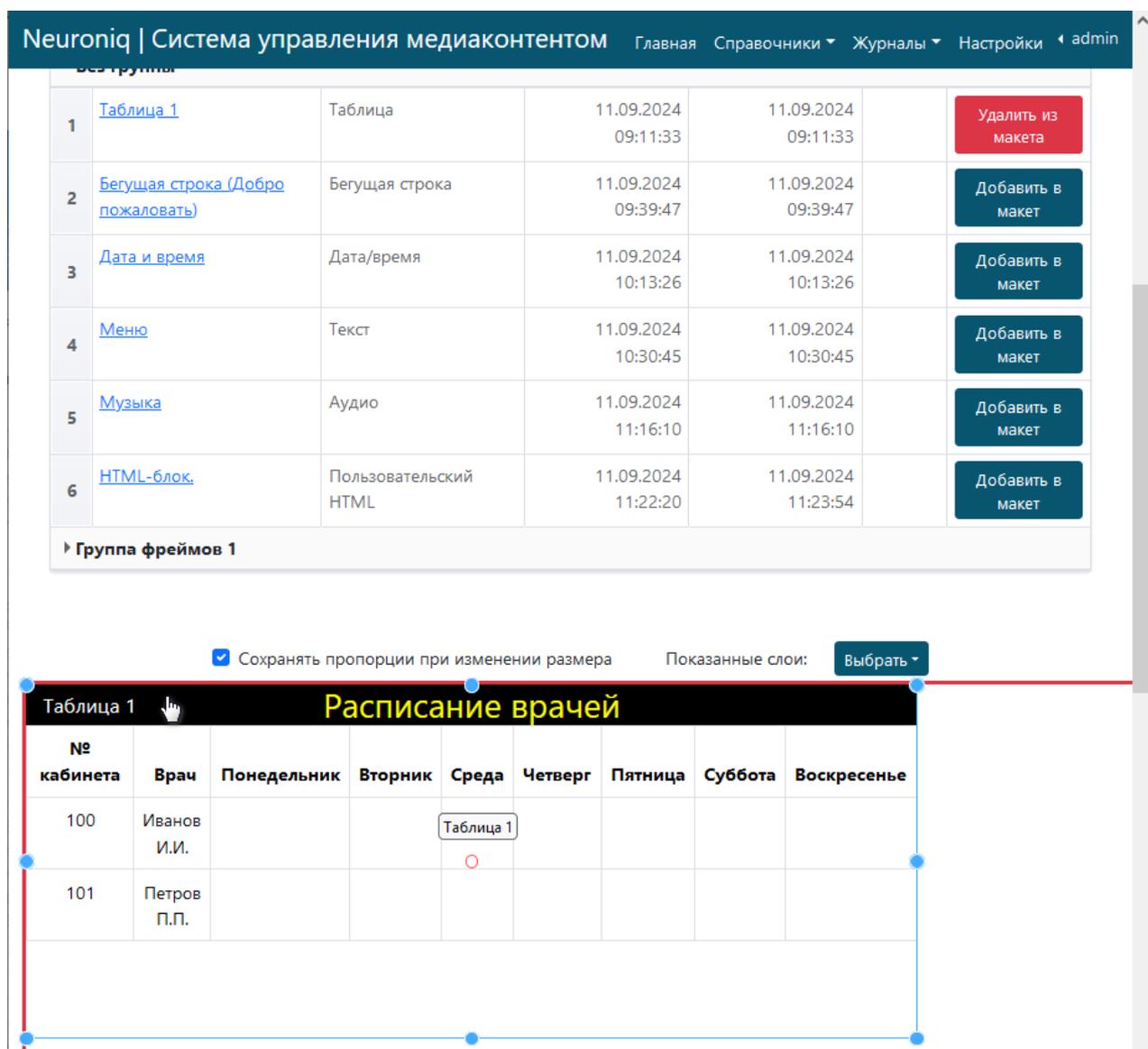
Показанные слои: Выбрать ▾

10

Рисунок 55 – Настройка отображения слоёв на макете экрана.

Слои применяются при воспроизведении контента. Отдельные слои можно скрыть или определить порядок воспроизведения слоёв на устройстве.

Нажатием на фрейм в окне предпросмотра включается режим редактирования размеров фрейма.



NeuronIQ | Система управления медиаконтентом Главная Справочники Журналы Настройки admin

№	Название	Тип	Дата/Время	Дата/Время	Действия
1	Таблица 1	Таблица	11.09.2024 09:11:33	11.09.2024 09:11:33	Удалить из макета
2	Бегущая строка (Добро пожаловать)	Бегущая строка	11.09.2024 09:39:47	11.09.2024 09:39:47	Добавить в макет
3	Дата и время	Дата/время	11.09.2024 10:13:26	11.09.2024 10:13:26	Добавить в макет
4	Меню	Текст	11.09.2024 10:30:45	11.09.2024 10:30:45	Добавить в макет
5	Музыка	Аудио	11.09.2024 11:16:10	11.09.2024 11:16:10	Добавить в макет
6	HTML-блок	Пользовательский HTML	11.09.2024 11:22:20	11.09.2024 11:23:54	Добавить в макет

Группа фреймов 1

Сохранять пропорции при изменении размера Показанные слои: Выбрать

Расписание врачей								
№ кабинета	Врач	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница	Суббота	Воскресенье
100	Иванов И.И.			Таблица 1				
101	Петров П.П.							

Рисунок 56 – Изменение размеров фрейма в макет экрана.

Аналогичным образом все нужные для экрана фреймы добавляются в макет и располагаются на макете в зависимости от пожеланий Заказчика.

При компоновке фреймов на макете экрана доступны функции «Drug & Drop».

Фреймы можно «тащить» левой кнопкой мыши за заголовок фрейма. Первое нажатие выделяет фрейм. Далее фрейм можно перетаскивать в другое место макета экрана или менять его размеры.

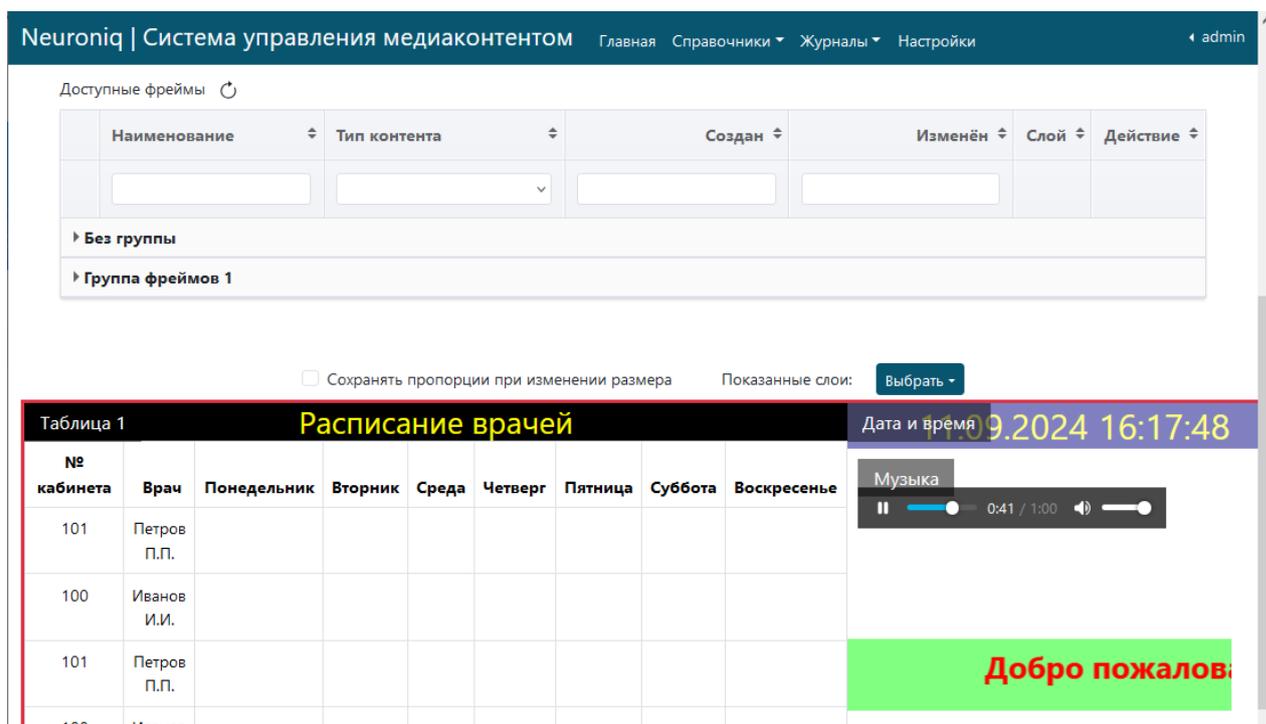


Рисунок 57 – Компоновка макета экрана с фреймами разного типа.

Вызов контекстного меню, при редактировании элемента макета, выполняется правой кнопкой мыши.

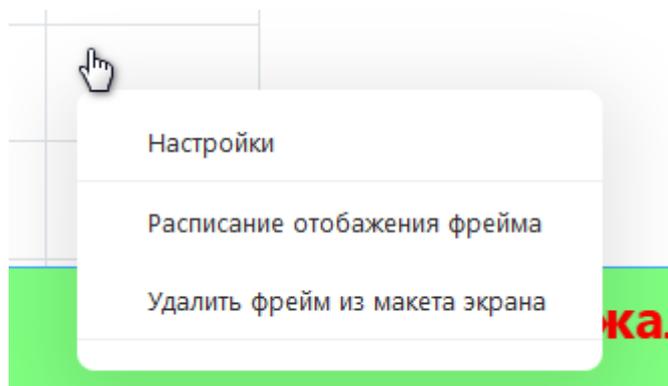


Рисунок 58 – Контекстное меню редактирования фрейма на макете.

Задания слоя для фрейма выполняется через контекстное меню «**Настройки**».

После окончания компоновки макета экрана нужно сохранить изменения фрейма на сервере кнопкой «**Сохранить**».

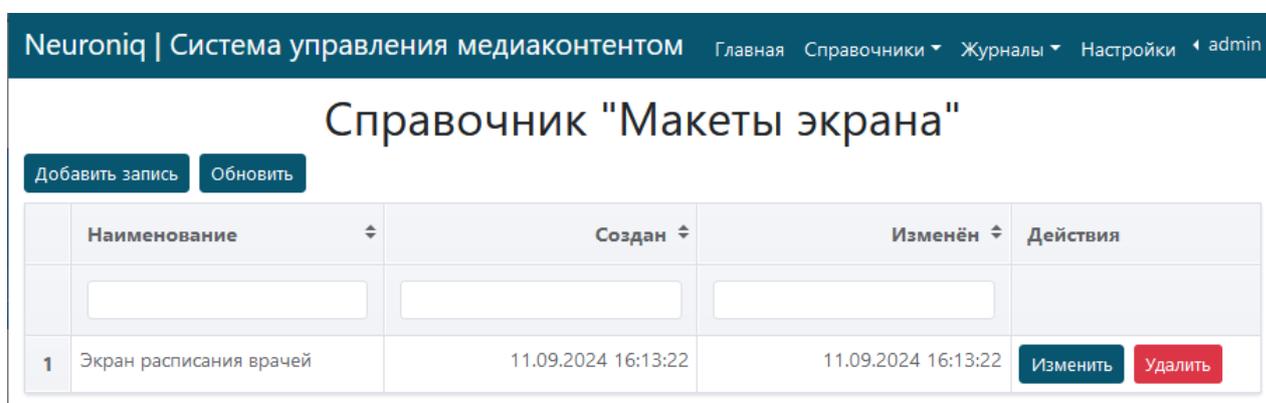
Созданный макет экрана появится в главном окне программы в группе «**2. Макеты экрана**».

7.3.3.2 Изменение макета экрана

Изменение (редактирование) созданного макета экрана можно выполнить двумя способами из:

- Главного окна программы, нажав кнопку «**Изменить**» на строке с макетом экрана;
- Меню «**Справочники**» -> «**Макеты экрана**».

В первом случае порядок работы при редактировании макета экрана совпадает с операциями при его создании. Во втором случае откроется окно справочника для редактирования макета экрана, как представлено на рисунке ниже.



	Наименование	Создан	Изменён	Действия
1	Экран расписания врачей	11.09.2024 16:13:22	11.09.2024 16:13:22	Изменить Удалить

Рисунок 59 –Окно редактирования справочника «Макеты экрана».

Изменение (редактирование) макета экрана выполняется нажатием кнопки «**Изменить**». Процесс редактирования макета экрана аналогичен последовательности действий при его создании, описанной в документе ранее.

7.3.3.3 Работа со слоями на макете экрана

На одном макете экрана на одной и той же визуальной области могут отображаться разные фреймы. Каждый фрейм отображается на макете экрана в своём слое. Настройки слоёв фрейма доступны после нажатия **правой кнопки мыши** в **режиме редактирования макета экрана** в области предпросмотра на том фрейме, которому мы хотим поменять слой. После нажатия на фрейме будет выведено меню, как показано на рисунке ниже.

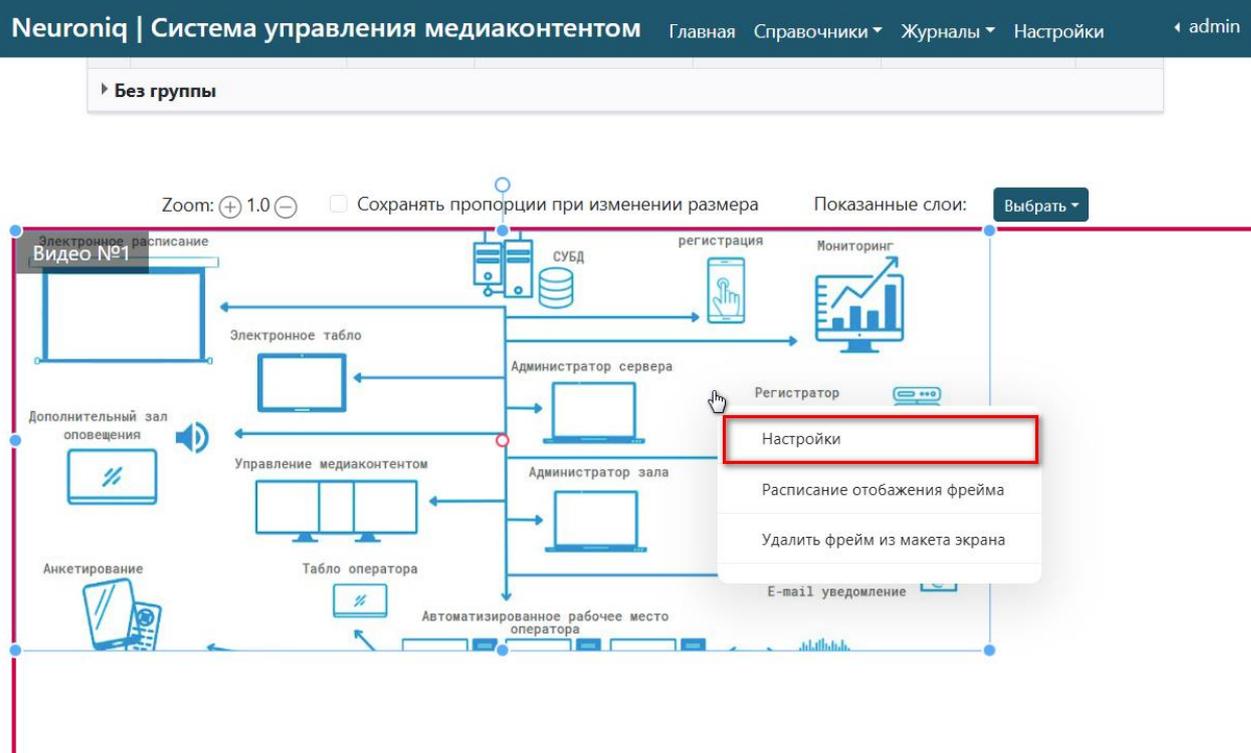


Рисунок 60 –Окно редактирования справочника «Макеты экрана».

Для редактирования **слоёв фрейма**, выбираем пункт «**Настройки**». Откроется окно, в котором можно задать слой (Z-index), на котором будет выводиться фрейм на макете экрана.

Чем больше номер слоя, тем ВЫШЕ по оси Z лежит фрейм на экране. Если фреймы на разных слоях перекрывают друг друга, то "выше" будет лежать тот, что добавлен в макет позже или имеет больший номер слоя.

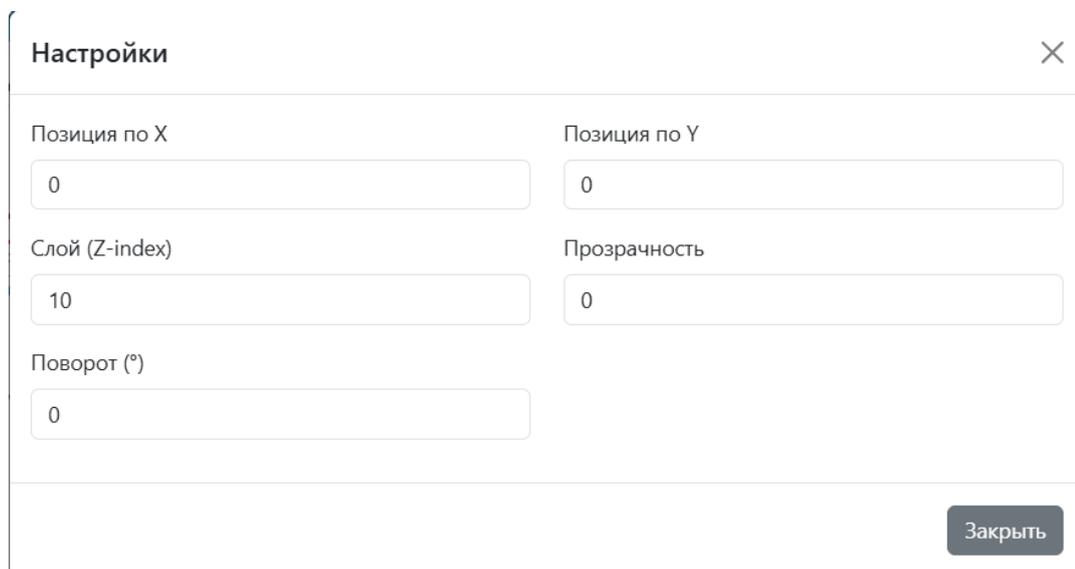


Рисунок 61 –Окно настройки фрейма при редактировании его слоя.

7.3.3.4 Расписание отображения фрейма на макете экрана

Каждый фрейм на макете может отображаться по расписанию.

Для редактирования **расписания отображения фрейма**, выбираем пункт «**Расписание отображения фрейма**». Откроется окно, в котором можно задать дату и время отображения фрейма на макете экрана.

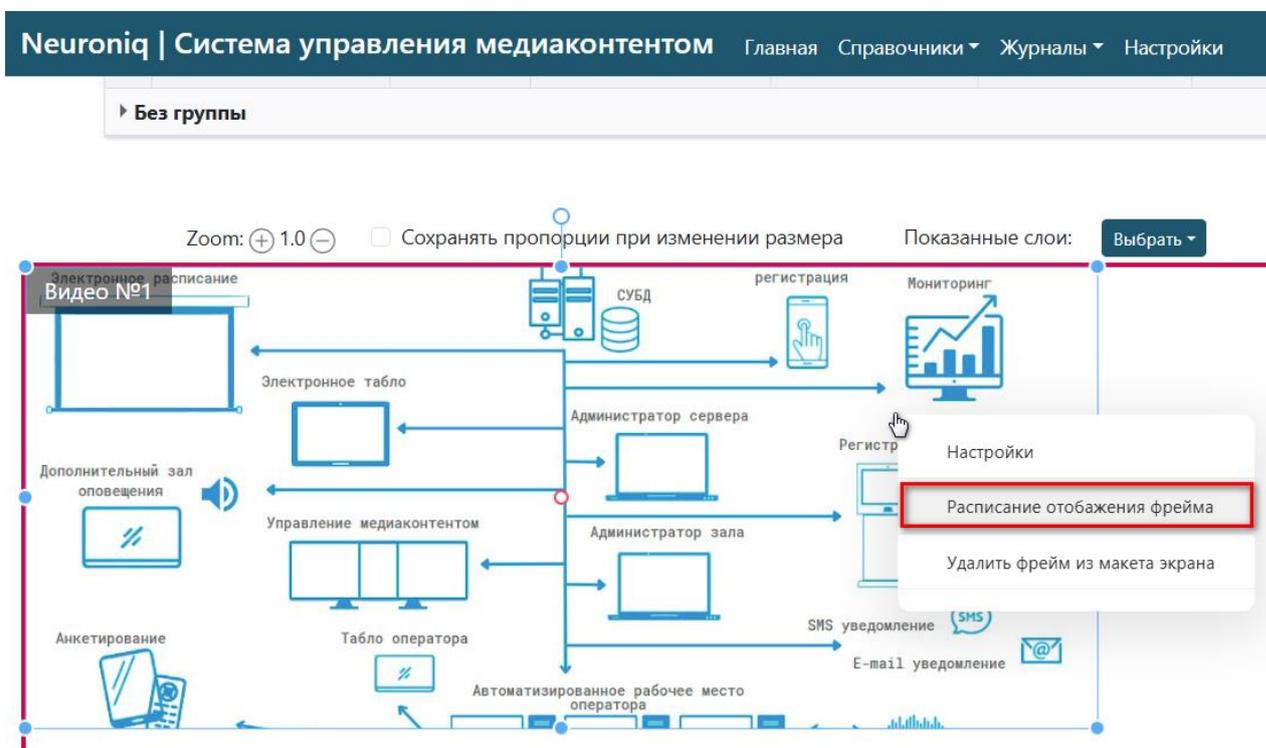


Рисунок 62 – Меню выбора расписания вывода фрейма.

Сначала в окне «**Периоды отображения фрейма**» нужно задать диапазон дат отображения и нажать кнопку «**Добавить**».

Периоды воспроизведения фрейма "Видео №1" ✕

Дата с	Дата по	Действие
Данных нет (воспроизводится всегда)		

Добавить

Добавить период ✕

Дата с: 04.04.2025 Дата по: 05.04.2025

Добавить **Закреть**

Рисунок 63 – Пример окна с созданным диапазоном дат вывода фрейма.

Затем нажать кнопку «**Сетка расписания**» напротив дат, созданных на предыдущем шаге и задать время отображения фрейма в эти дни.

Периоды воспроизведения фрейма "Видео №1" ✕

	Дата с	Дата по	Действие
1	04.04.2025	05.04.2025	Изменить Сетка расписания Удалить

Добавить

Закреть

Рисунок 64 – Кнопка для задания времени отображения фрейма в выбранные даты.

После нажатия кнопки «**Сетка расписания**» появится окно, в котором можно выбрать время отображения фрейма на макете экрана.

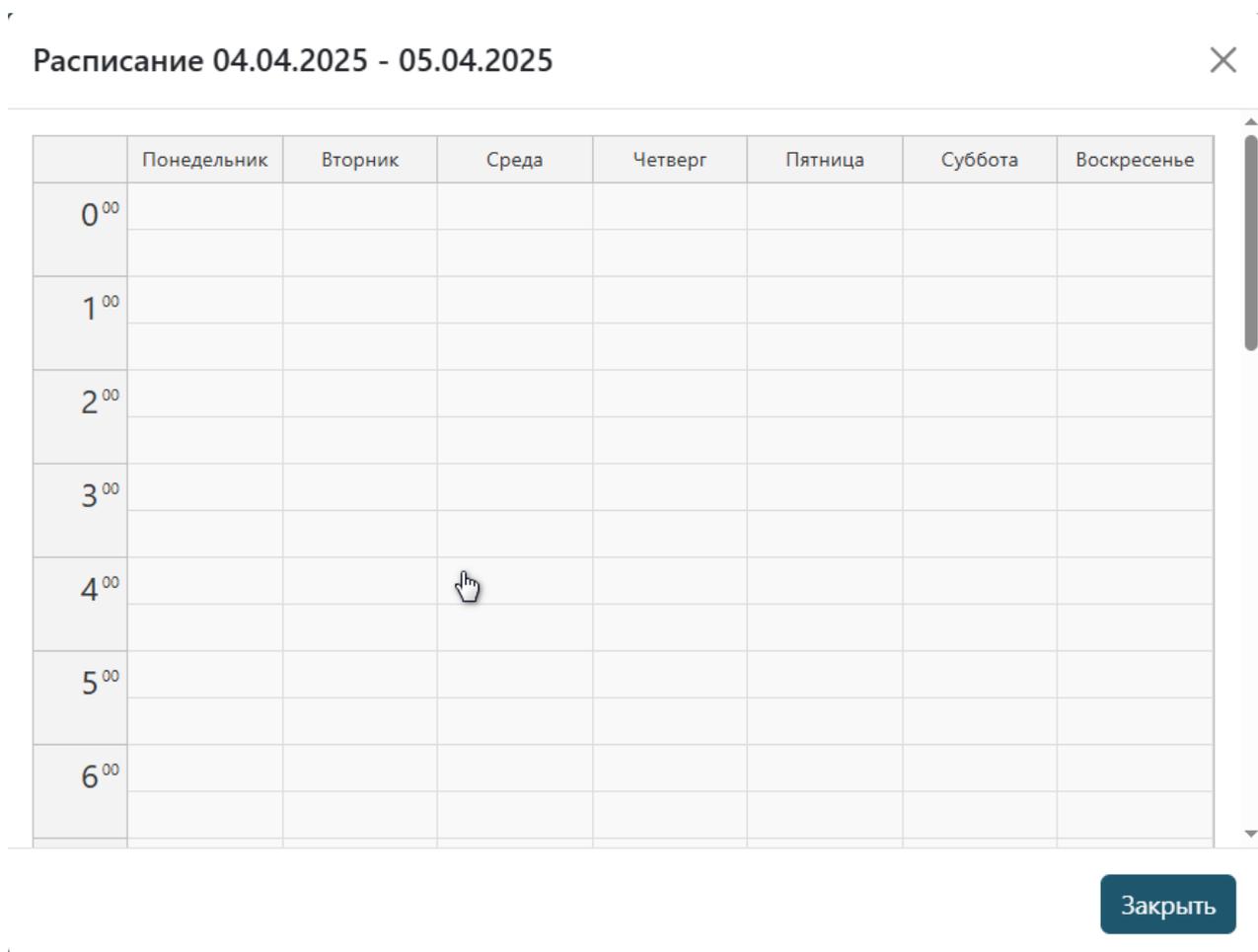


Рисунок 65 – Кнопка для задания времени отображения фрейма в выбранные даты.

Нажмите левой кнопкой мыши в любую ячейку таблицы. Отобразится новое окно «**Добавление события**», в котором нужно указать день недели, начальное и конечное время отображения фрейма и нажать кнопку «**Добавить**».

Расписание 04.04.2025 - 05.04.2025

	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница	Суббота	Воскресенье
0 ⁰⁰							

Добавление события

День недели: **1**

Начало: **2**

Конец: **3**

6 ⁰⁰							
-----------------	--	--	--	--	--	--	--

Рисунок 66 – Последовательность задания временного диапазона отображения фрейма в выбранные даты.

После задания временного диапазона отображения в таблице появится прямоугольник, который покажет в какие часы будет воспроизводиться фрейм на макете экрана.

Прямоугольник можно перемещать, схватив левой кнопкой мыши. Прямоугольник можно двигать в любую ячейку таблицы и «бросить» его мышью туда, куда нужно. Прямоугольник нельзя увеличивать или уменьшать в размерах с помощью мыши, но его можно удалить, нажав мышью на «крестик» в прямоугольнике.

Расписание 04.04.2025 - 05.04.2025

	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница	Суббота	Воскресенье
0 ⁰⁰							
1 ⁰⁰							
2 ⁰⁰							
3 ⁰⁰							
4 ⁰⁰			04:00:00 - 05:30:00				
5 ⁰⁰							
6 ⁰⁰							

Закреть

Рисунок 67 – Пример окна с заданным временным диапазоном отображения фрейма по расписанию.

7.3.3.5 Удаление фрейма с макета экрана

Каждый созданный фрейм на макете можно удалить, нажав на нём правой кнопкой мыши и выбрав в контекстном меню пункт «Удалить фрейм из макета экрана».

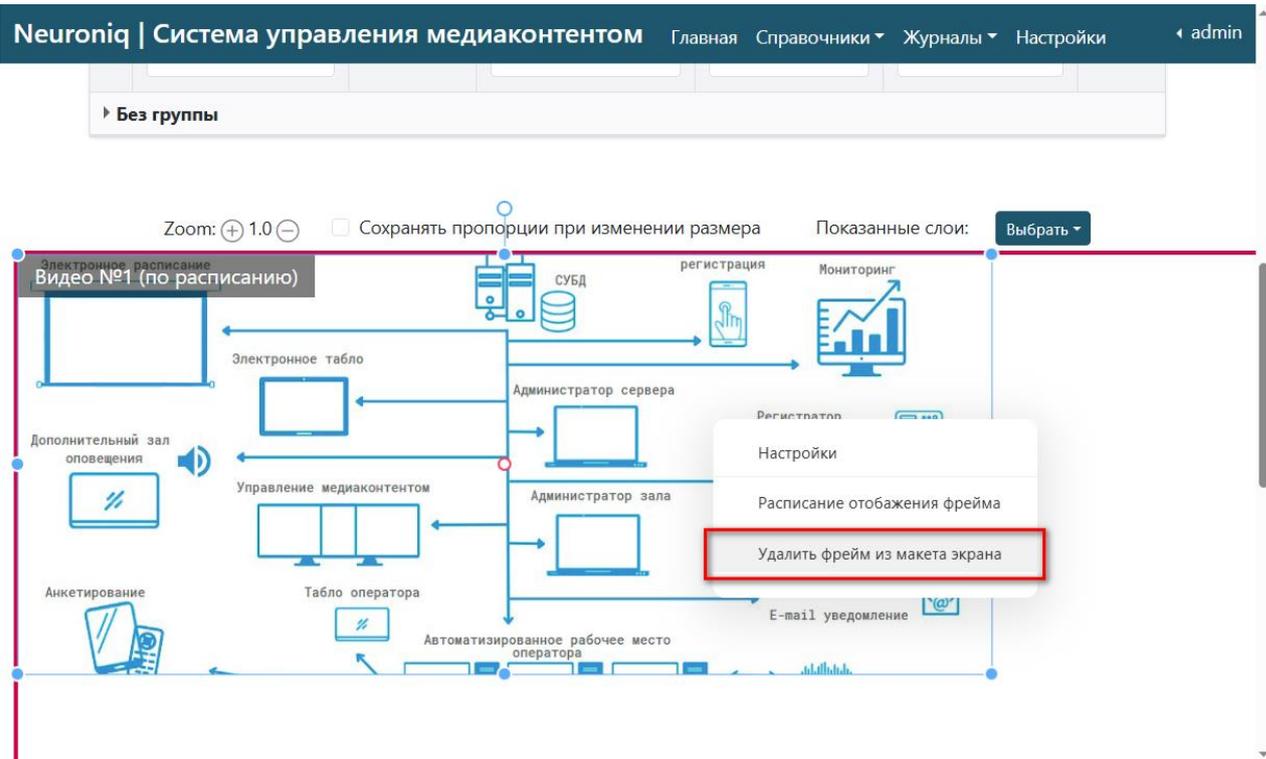


Рисунок 68 – Пункт меню для удаления фрейма из макета экрана.

Откроется окно подтверждения удаления фрейма. в котором нужно нажать кнопку **«Удалить»**.

Удалить фрейм из макета экрана?



Рисунок 69 – Окно подтверждение удаления фрейма из макета экрана.

После нажатия на кнопку **«Удалить»** фрейм перестаёт отображаться на макете экрана. Область предпросмотра не будет отображать удалённый фрейм.

Без группы

Zoom: +1.0 - Сохранять пропорции при изменении размера Показанные слои: Выбрать



Рисунок 70 – Макет экрана с удалённым фреймом.

7.3.3.6 Удаление макета экрана

Удаление макета экрана выполняется нажатием кнопки **«Удалить»**, либо в главном окне программы, либо в справочнике **«Макеты экрана»**.

При удалении макета экрана система спросит подтверждение операции.

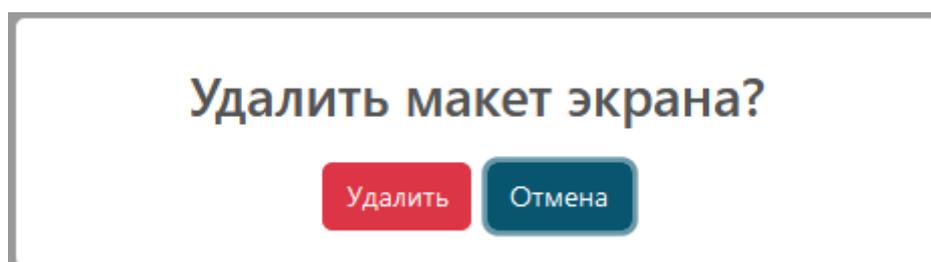


Рисунок 71 –Окно подтверждения удаления фрейма из системы медиаконтента.

При утвердительном ответе макет экрана удалится из системы сообщив об успешности операции удаления, при отрицательном ответе окно подтверждения исчезнет.

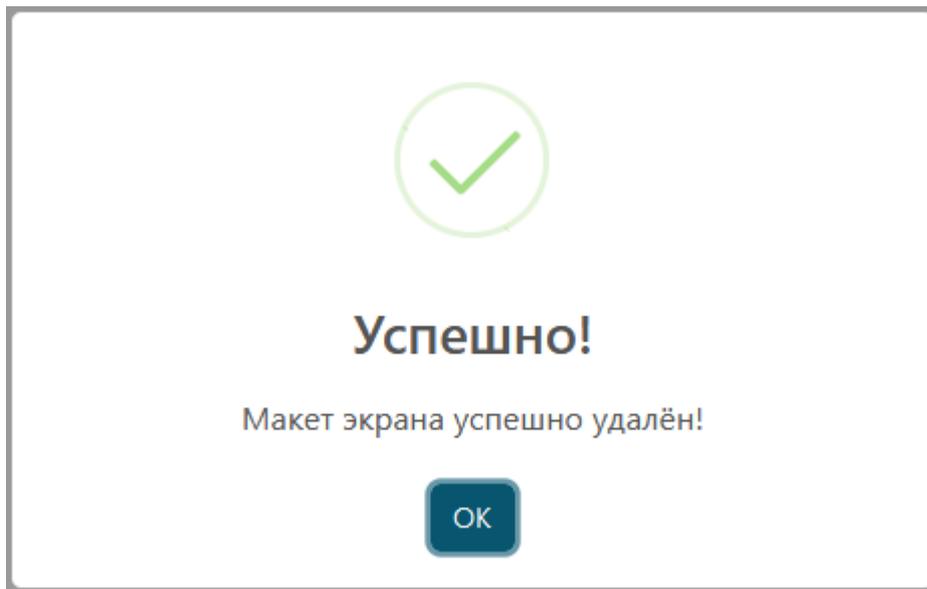


Рисунок 72 – Окно успешного удаления макета экрана из системы медиаконтента.

7.3.4 Работа с устройствами

7.3.4.1 Создание устройства воспроизведения

Для воспроизведения медиаконтента на устройстве необходимо создать в системе хотя бы одно устройство, которое будет воспроизводить медиаконтент.

В устройство нужно включить хотя бы один макет экрана, созданный на предыдущих этапах настройки системы.

Создание нового устройства начинается с нажатия кнопки «**Добавить**» в главном окне в группе «3. Устройства».

1. Заполняем наименование устройства.
2. Выбираем тип устройства:
 - Телевизор;
 - Киоск.
3. Создаём локацию (местоположение) кнопкой «**+**» (при необходимости);
4. Выбираем локацию устройства (при необходимости);

5. Добавляем макет экрана к устройству.

Neuroniq | Система управления медиаконтентом Главная Справочники Журналы Настройки admin

Создание устройства

Наименование
Устройство №1 1

Тип устройства
Телевизор 2

Локация + 3

Доступные макеты экрана ↻

1 [Экран расписания врачей](#) 4 **Добавить к устройству** 5

Выбранные макеты экрана

Рисунок 73 – Последовательность операций при создании устройства воспроизведения.

Кнопка **«Добавить к устройству»** добавит строку макета экрана в нижней части страницы. Данная операция привязывает макет экрана к устройству. К одному устройству можно привязать несколько макетов экрана.

После привязки макета экрана к устройству обязательно нужно выбрать тип действия:

- Без действия;
- Переход к другому макету экрана.

Neuroniq | Система управления медиаконтентом [Главная](#) [Справочники](#) [Журналы](#) [Настройки](#) [admin](#)

Создание устройства

[Сохранить](#) [Сохранить и выйти](#)

Наименование

Тип устройства

Локация [+](#)

Доступные макеты экрана [↻](#)

1 [Экран расписания врачей](#) [Удалить из устройства](#)

Выбранные макеты экрана

1. Экран расписания врачей [✕](#)

Тип действия

- Без действия
- Переход к другому макету экрана

[Сохранить](#) [Сохранить](#)

Рисунок 74 – Выбор типа действия при привязке макета экрана к устройству воспроизведения.

При выборе пункта «**Переход к другому макету экрана**» в нижней части страницы, добавится несколько свойств, представленных на рисунке ниже.

Доступные макеты экрана 

1 [Экран расписания врачей](#) Удалить из устройства

Выбранные макеты экрана

1. Экран расписания врачей ✕

Тип действия:

Макет экрана, к которому выполняется переход: Макет экрана должен быть добавлен в устройство

Время, через которое выполнить переход (сек):

Сохранить Сохранить и выйти

Рисунок 75 – Дополнительные свойства устройства для воспроизведения последовательности макетов экрана.

Переход к другому макету экрана выполняется, если этот макет добавлен в устройство!

Программа позволяет установить временную задержку при переходе от одного макета экрана к другому.

Сохранение настроек при создании и редактировании устройства выполняется кнопкой «**Сохранить**».

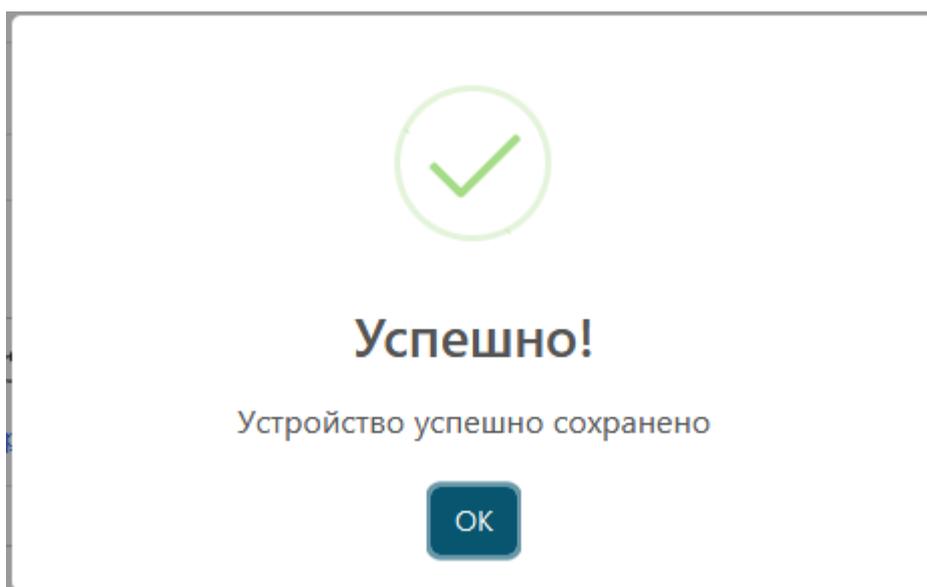


Рисунок 76 –Окно успешного сохранения устройства в системе медиаконтента.

7.3.4.2 Изменение устройства воспроизведения

Изменение (редактирование) созданного устройства можно выполнить двумя способами из:

- Главного окна программы, нажав кнопку **«Изменить»** на строке с устройством;
- Меню **«Справочники»** -> **«Устройства»**.

В первом случае порядок работы при редактировании устройства совпадает с операциями при его создании. Во втором случае откроется окно справочника для редактирования устройства, как представлено на рисунке ниже.

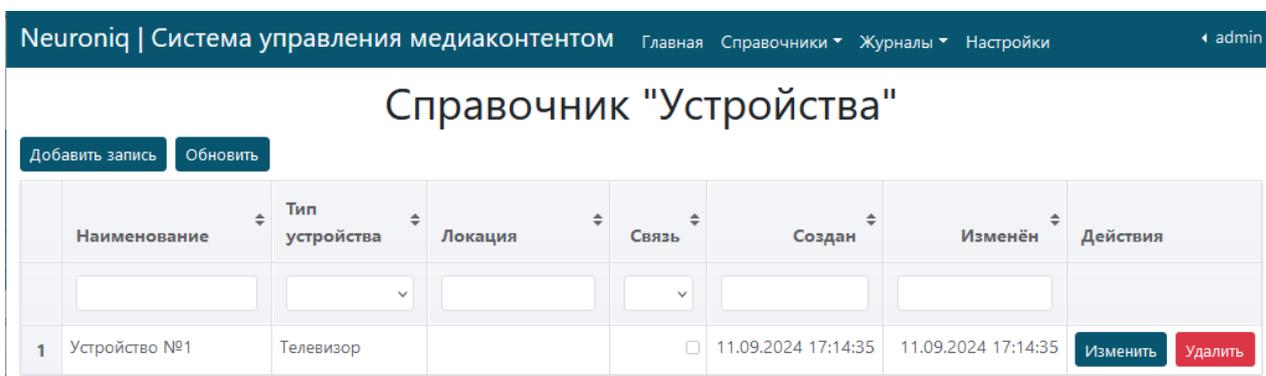


Рисунок 77 – Окно редактирования справочника «Устройства».

Изменение (редактирование) устройства выполняется нажатием кнопки **«Изменить»**. Процесс редактирования макета экрана аналогичен последовательности действий при его создании, описанной в документе ранее.

7.3.4.3 Удаление устройства воспроизведения

Удаление устройства выполняется нажатием кнопки **«Удалить»**, либо в главном окне программы, либо в справочнике **«Устройства»**.

При удалении устройства система спросит подтверждение операции.

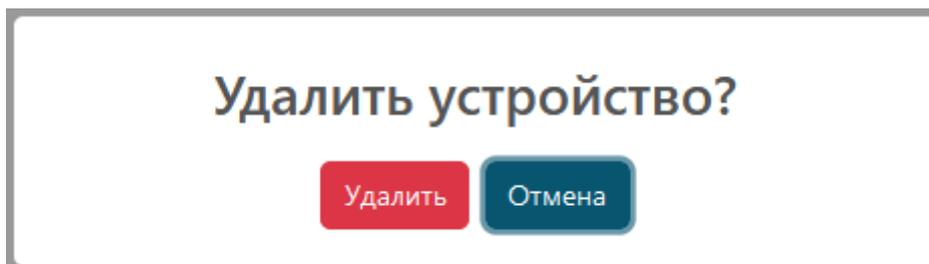


Рисунок 78 – Окно подтверждения удаления устройства из системы медиаконтента.

При утвердительном ответе устройство удалится из системы, сообщив об успешности операции удаления, при отрицательном ответе окно подтверждения исчезнет.

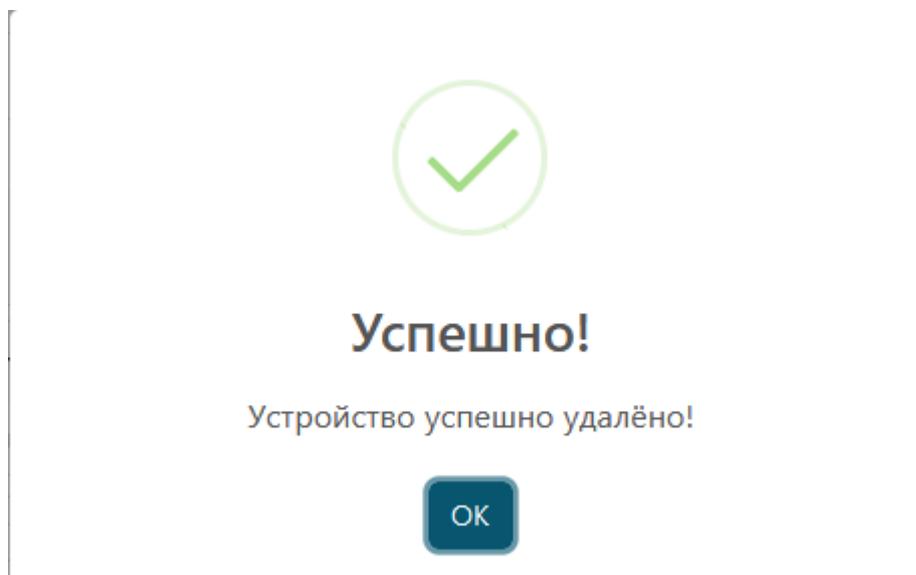


Рисунок 79 –Окно успешного удаления устройства из системы медиаконтента.

7.3.4.4 Контроль устройств «on-line»

Контроль устройств, подключенных к серверу, выполняется на главном окне программы по наличию галочки «**Связь**» в строке устройства.

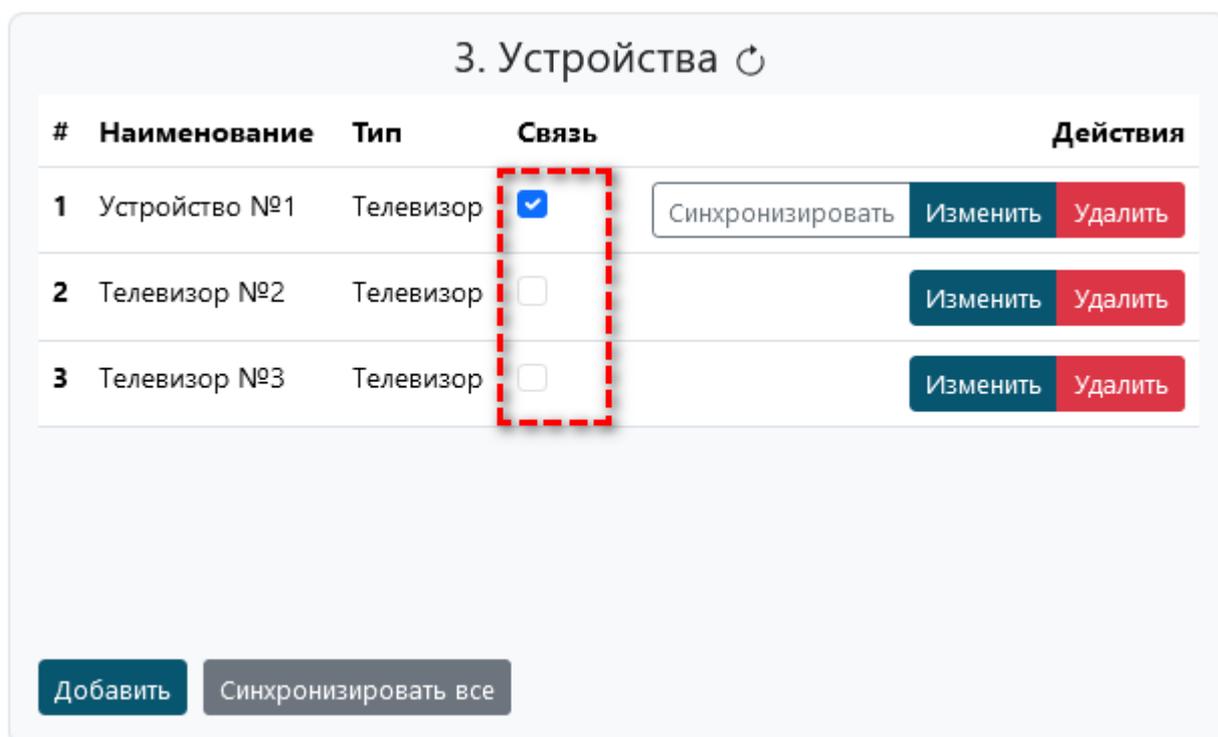


Рисунок 80 – Элемент контроля подключенных устройств к серверу системы.

Галочка «**Связь**» показывает, что устройство подключено к серверу и находится «on-line».

Состояние галочек «**Связь**» меняется в ручном режиме после нажатия на кнопку с круглой стрелкой напротив строки «**3. Устройства**», либо нажатия на кнопку «**Синхронизировать**» в строке устройства.

Кнопка «**Синхронизировать**» выполняет функцию отправки/приёма изменённого контента между сервером и устройством. Синхронизация выполняется в ручном режиме.

7.3.5 Работа с пользователями

7.3.5.1 Создание пользователя

В системе должен быть хотя бы один пользователь для настройки системы. По умолчанию в системе создан пользователь с логином «**admin@admin.ru**» и «**пустым**» паролем.

Пользователи необходимы для входа в систему через Web-браузер.

Создание нового пользователя начинается с нажатия кнопки «**Добавить**» в главном окне в группе «4. Пользователи».

Neuroniq | Система управления медиаконтентом Главная Справочники Журналы Настройки admin

Создание пользователя

Сохранить Сохранить и выйти

Email
user@user.ru 1

Имя
Иван 2

Фамилия
Иванов 3

Отчество
Иванович 4

5 Активный пользователь

Пароль
..... 6

Сохранить Сохранить и выйти 7

Рисунок 81 – Последовательность операций при создании (редактировании) пользователя.

Для создания пользователя выполните следующие операции:

1. Заполняем поле «Email» - логин пользователя для входа в систему;
2. Заполняем поле «Имя» - атрибут пользователя;
3. Заполняем поле «Фамилия» - атрибут пользователя;
4. Заполняем поле «Отчество» - атрибут пользователя;
5. Ставим галочку «Активный пользователь» - атрибут пользователя. Активный пользователь может подключаться и входить в систему, не активный нет;
6. Заполняем поле «Пароль» - пароль для входа пользователя в систему;
7. После окончания заполнения всех полей ввода нужно сохранить изменения на сервере кнопкой «**Сохранить**».

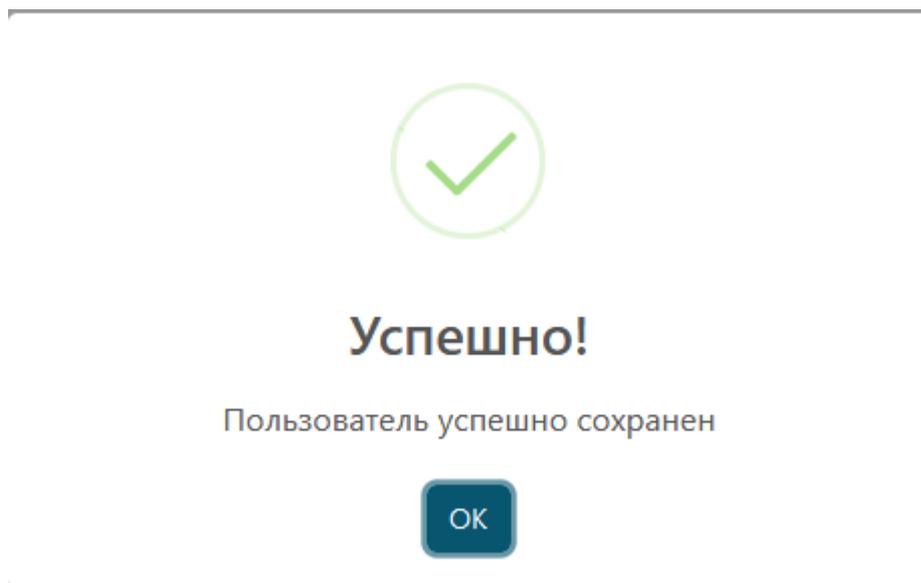


Рисунок 82 – Окно успешного сохранения пользователя в системе медиаконтента.

Созданный пользователь появится в главном окне программы в группе «**4. Пользователи**».

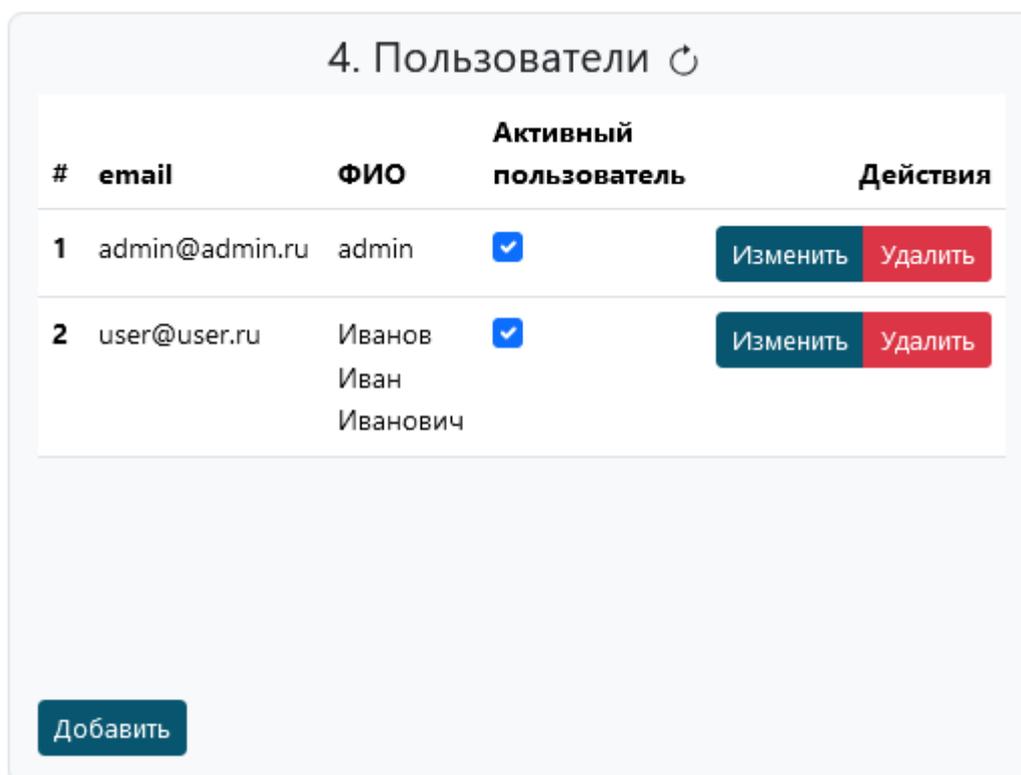


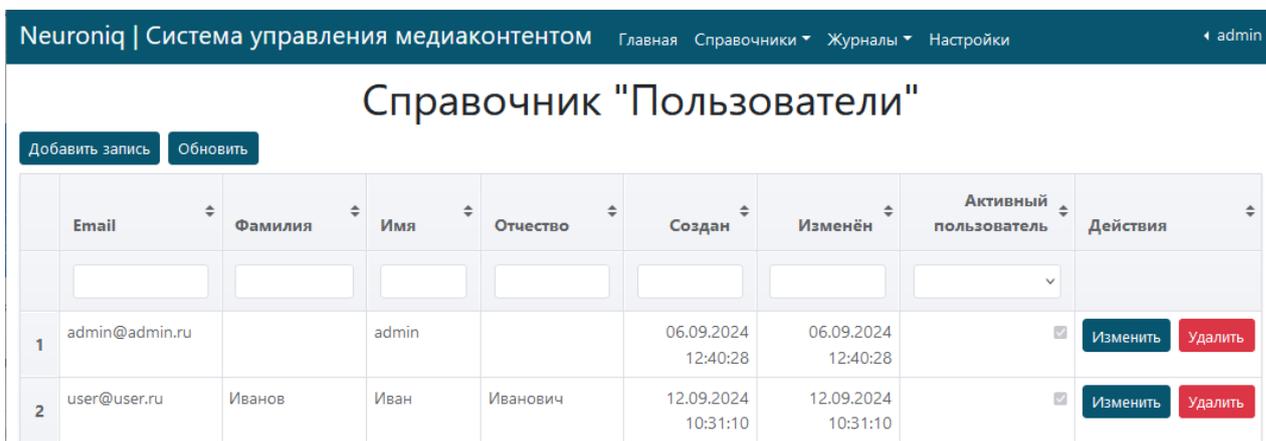
Рисунок 83 – Фрагмент главного окна после создания нового пользователя.

7.3.5.2 Изменение пользователя

Изменение (редактирование) созданного пользователя можно выполнить двумя способами из:

- Главного окна программы, нажав кнопку «**Изменить**» на строке с устройством;
- Меню «**Справочники**» -> «**Пользователи**».

В первом случае порядок работы при редактировании пользователя совпадает с операциями при его создании. Во втором случае откроется окно справочника для редактирования пользователя, как представлено на рисунке ниже.



	Email	Фамилия	Имя	Отчество	Создан	Изменён	Активный пользователь	Действия
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>					
1	admin@admin.ru		admin		06.09.2024 12:40:28	06.09.2024 12:40:28	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="button" value="Изменить"/> <input type="button" value="Удалить"/>
2	user@user.ru	Иванов	Иван	Иванович	12.09.2024 10:31:10	12.09.2024 10:31:10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="button" value="Изменить"/> <input type="button" value="Удалить"/>

Рисунок 84 –Окно редактирования справочника «Пользователи».

Изменение (редактирование) пользователя выполняется нажатием кнопки «**Изменить**». Процесс редактирования пользователя аналогичен последовательности действий при его создании, описанной в документе ранее.

7.3.5.3 Удаление пользователя

Удаление пользователя выполняется нажатием кнопки «**Удалить**» в строке с логином пользователя, либо в главном окне программы, либо в справочнике «**Пользователи**».

При удалении пользователя система спросит подтверждение операции.

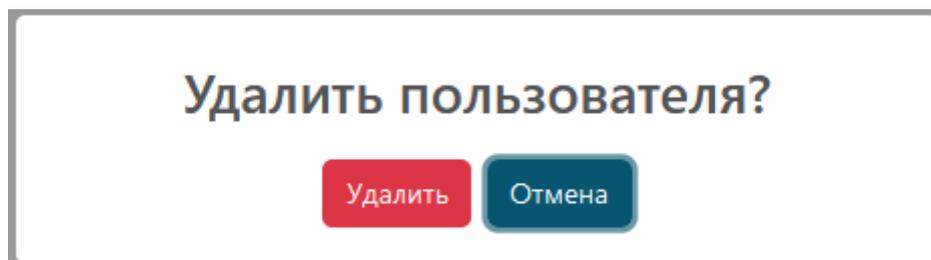


Рисунок 85 – Окно подтверждения удаления пользователя из системы медиаконтента.

При утвердительном ответе пользователь удалится из системы, сообщив об успешности операции удаления, при отрицательном ответе окно подтверждения исчезнет.

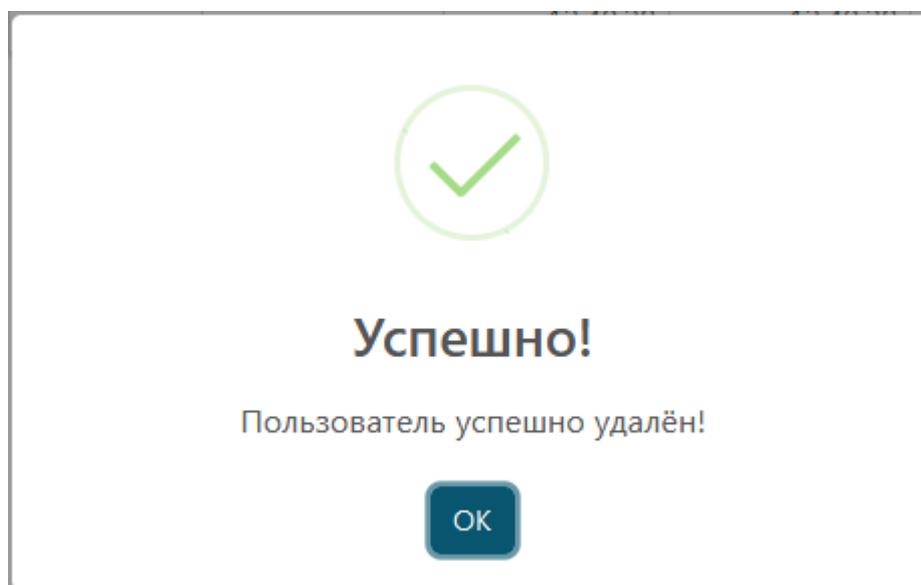


Рисунок 86 – Окно успешного удаления пользователя из системы медиаконтента.

7.3.6 Завершение программы настройки

Завершение работы с программой настройки медиаконтента выполняется нажатием кнопки с логином пользователя в правом верхнем углу главного окна.

После нажатия на логин необходимо нажать кнопку «**Выход**» и выполнить отключение пользователя от системы.

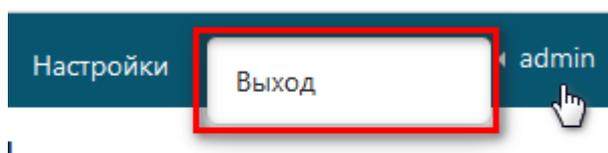


Рисунок 87 – Меню выхода пользователя из системы медиаконтента.

Пользователь после выхода из системы попадёт снова на страницу авторизации пользователя.

Neuroniq

Система управления медиаконтентом

Авторизация

Email

Пароль

Войти

Рисунок 88 – Страница авторизации (входа) пользователя в систему медиаконтента.

После выхода из системы, работу с программой настройки медиаконтента можно завершить, закрыв окно Web-браузера.

7.4 Воспроизведение контента

Воспроизведение контента выполняется после запуска серверной программы и выполнения всех настроек (создания фреймов, макетов экрана и создания устройств и т.п.).

Порядок запуска серверной программы системы изложен в главе «7.2 Запуск программы сервера» настоящего документа.

Настройка внешнего вида экранов медиаконтента изложена в главе «7.3 Работа с программой настройки» настоящего документа.

После запуска серверной программы, и окончания настройки медиаконтента необходимо запустить процесс воспроизведения созданного медиаконтента на устройстве.

7.4.1 Запуск программы воспроизведения контента

Запуск программы воспроизведения медиаконтента выполняется в Web-браузере. Web-браузер является клиентом, который обращается к серверу с командами о загрузке содержимого сервера на устройство воспроизведения. Команды отправляются автоматически.

Пользователь должен открыть Web-браузер на устройстве воспроизведения и открыть страницу авторизации устройства введя в адресной строке Web-браузера:

<IP-адрес сервера медиаконтента>:9000/tv/

Например: <http://localhost:9000/tv/>

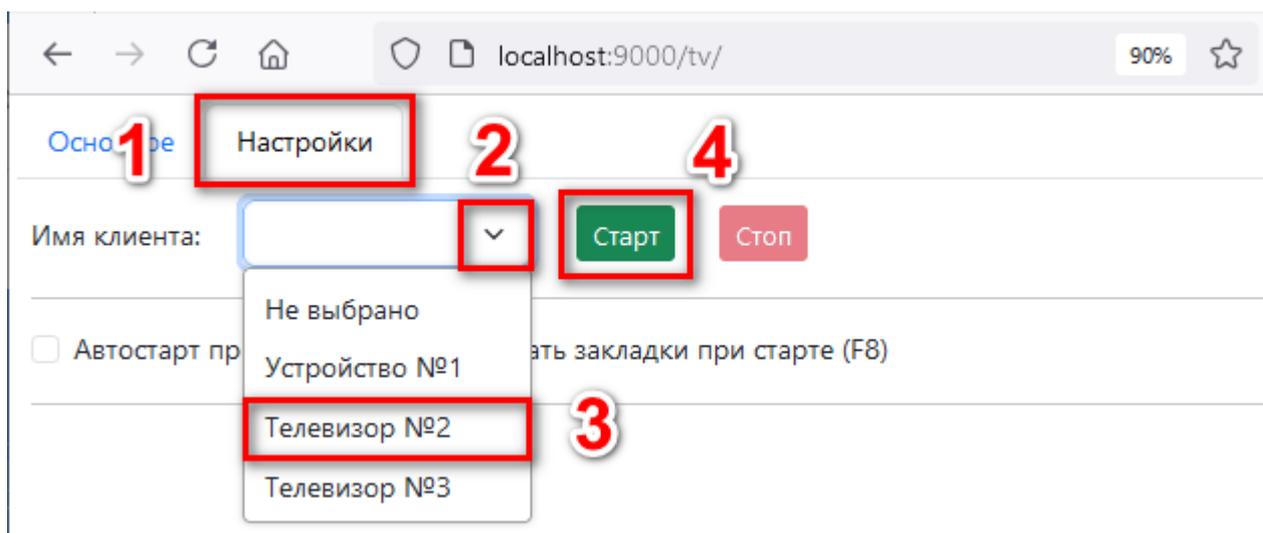
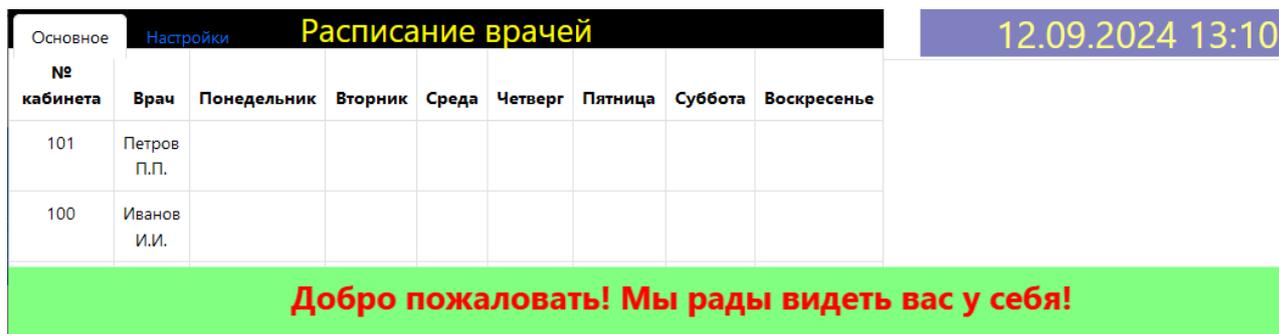


Рисунок 89 - Страница подключения устройства к серверу системы.

1. Выберите вкладку «**Настройки**»;
2. Нажмите на вывод списка устройств;
3. Выберите нужное устройство воспроизведения (устройство должно быть уже создано на сервере программной настройки медиаконтента);
4. Нажмите на кнопку «**Старт**» для подключения к серверу.

После подключения программы воспроизведения к серверу, программа открывает вкладку «Основное» и автоматически начинает воспроизводить медиаконтент.

Первый экран может соответствовать рисунку ниже.



Основное **Настройки** **Расписание врачей** 12.09.2024 13:10

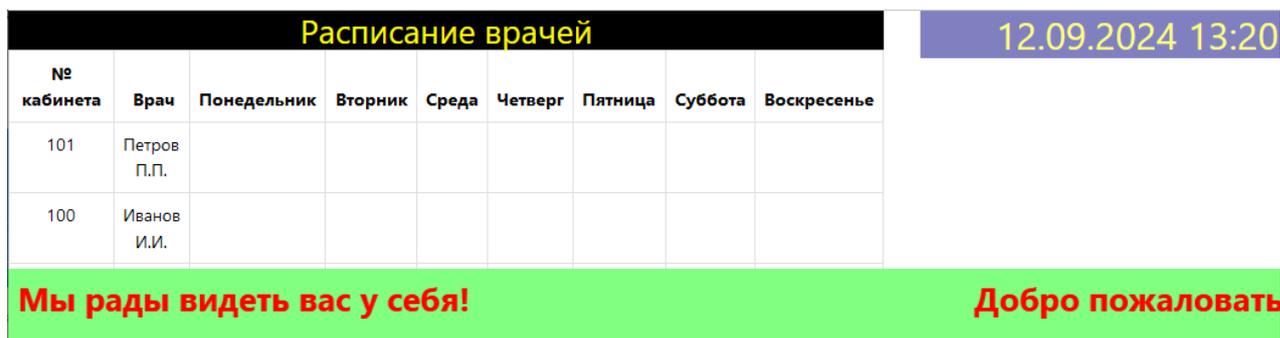
№ кабинета	Врач	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница	Суббота	Воскресенье
101	Петров П.П.							
100	Иванов И.И.							

Добро пожаловать! Мы рады видеть вас у себя!

Рисунок 90 – Основной экран воспроизведения медиаконтента после первого запуска программы.

Главная страница содержит две вкладки: «**Основное**» и «**Настройки**».

Скрыть вкладки «**Основное**» и «**Настройки**» можно, нажав кнопку «F8» или включить галочку «**Скрывать закладки при старте (F8)**» во вкладке «**Настройки**».



Расписание врачей 12.09.2024 13:20

№ кабинета	Врач	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница	Суббота	Воскресенье
101	Петров П.П.							
100	Иванов И.И.							

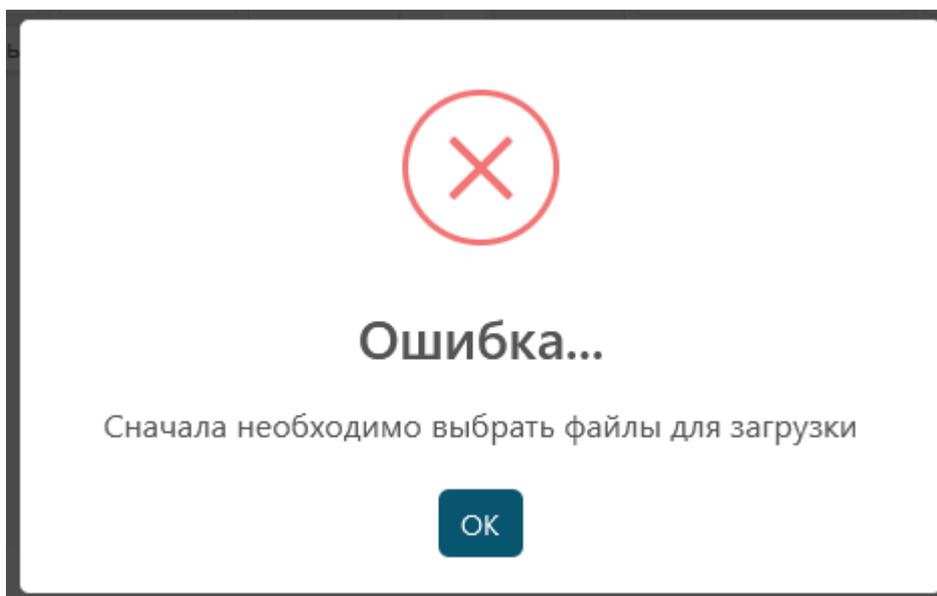
Мы рады видеть вас у себя! **Добро пожаловать**

Рисунок 91 – Основной экран воспроизведения медиаконтента со скрытыми вкладками «Основное» и «Настройки».

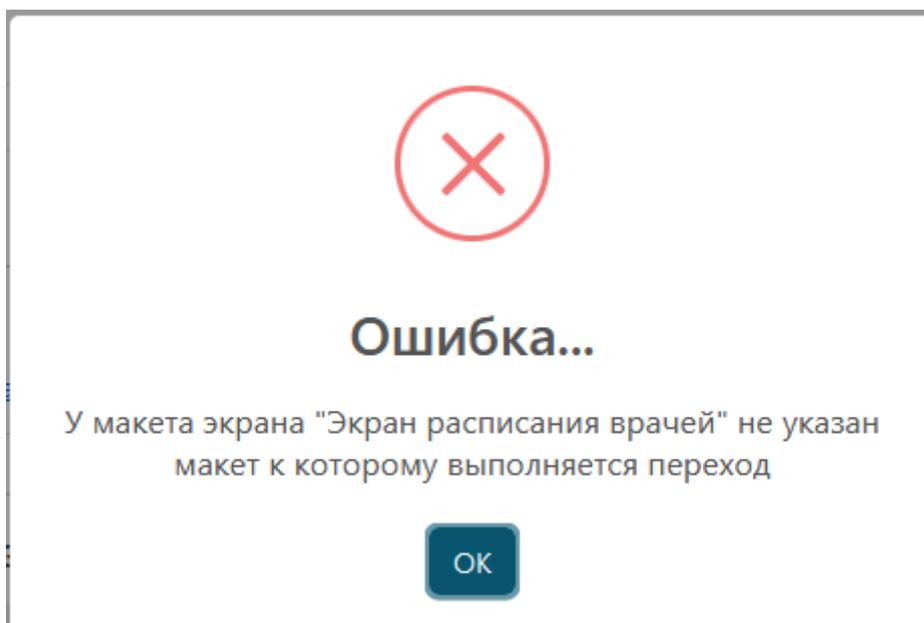
7.4.2 Завершение воспроизведения контента

Завершение работы с программой воспроизведения медиаконтента выполняется закрытием окна Web-браузера.

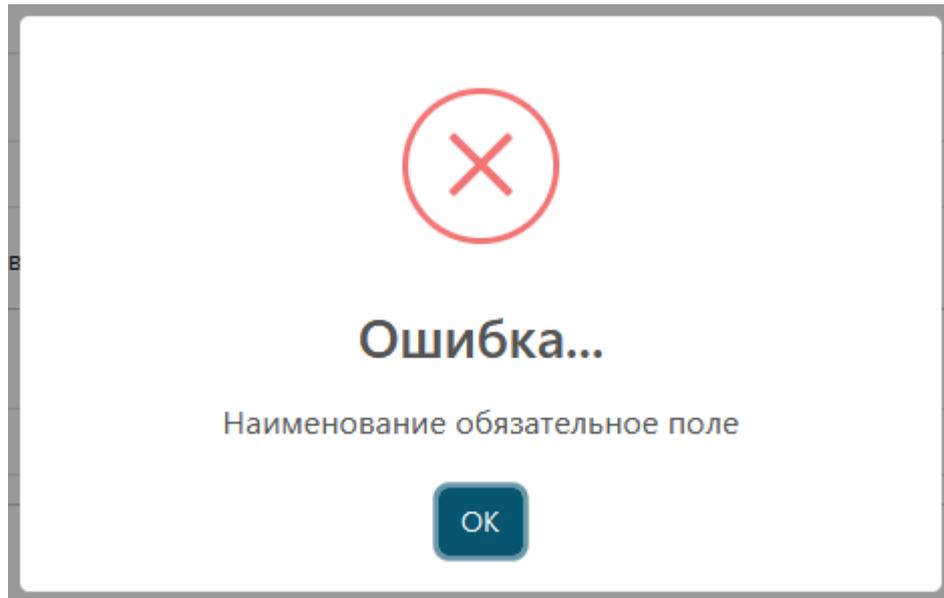
8. Сообщения оператору



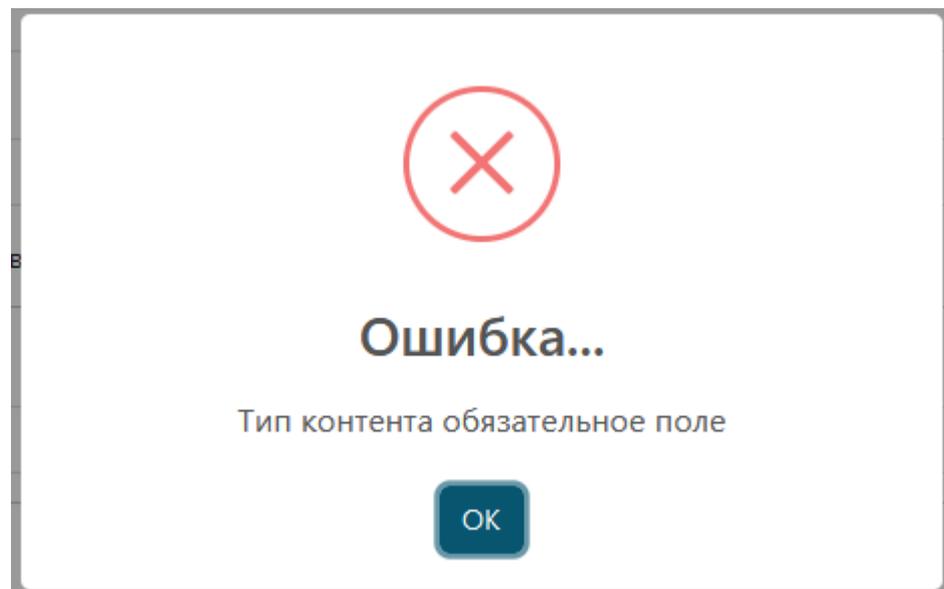
Решение: Выберите файл для загрузки при создании фрейма.



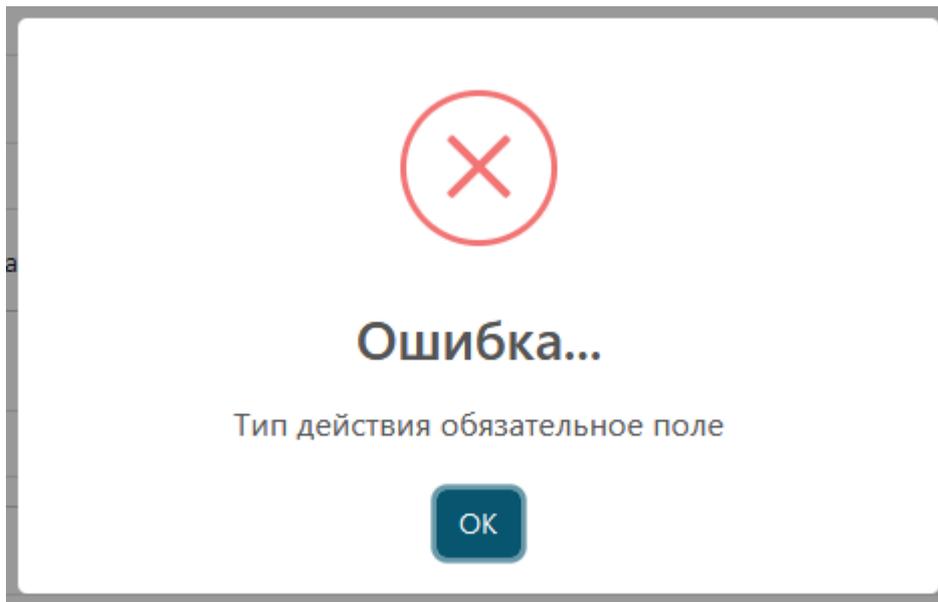
Решение: Выберите другой тип действия при создании макета, либо укажите макет экрана, который будет воспроизводиться следующим.



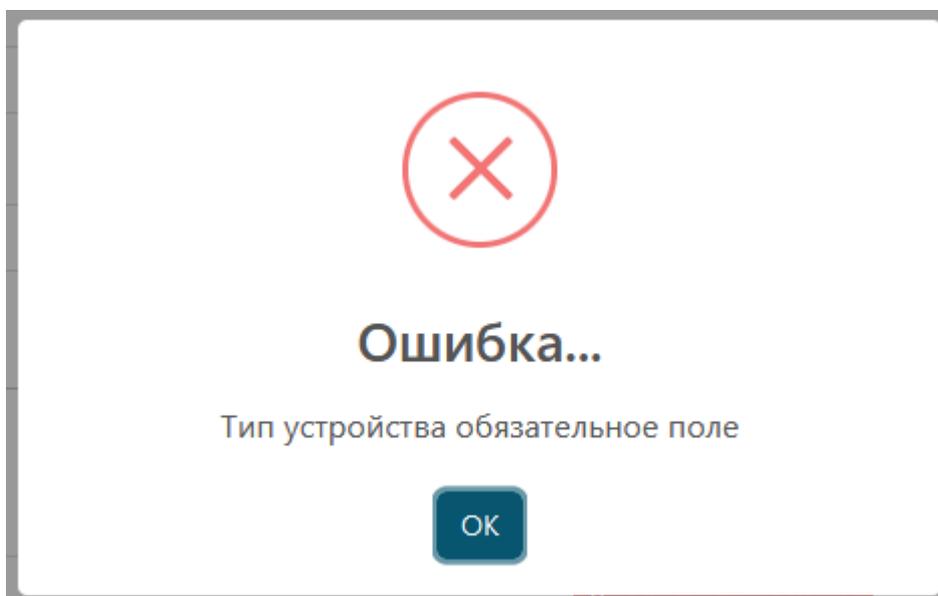
Решение: Введите наименование с поле ввода.



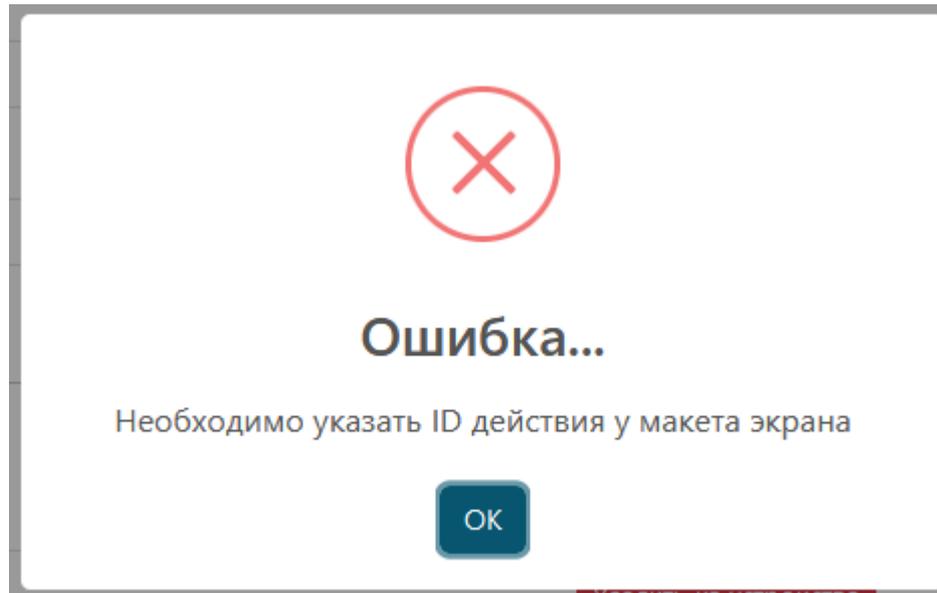
Решение: Выберите тип контента (обязательное поле) из выпадающего списка.



Решение: Выберите тип действия (обязательное поле) из выпадающего списка.



Решение: Выберите тип устройства (обязательное поле) из выпадающего списка.



Решение: Укажите действие для макета экрана, например «Без действия» перед сохранением макета экрана.