dataton

WATCHNET™

1.4

DATATON WATCHNET. РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

1. ВВЕДЕНИЕ 3
Обзор системы 4
Обзор программного обеспечения 7

2. УСТАНОВКА И КОНФИГУРИРОВАНИЕ 10
Установка 10
Конфигурирование 12
Запуск сервера 15
Обслуживание сервера 17

3. ПРОГРАММНЫЕ МОДУЛИ 18
Presentation (Презентация) 18
Subsystem (Подсистема) 20
Devices (Устройства) 27
Script (Сценарий) 34
Schedule (График) 47
Panel (Панель) 49
User (Пользователь) 72

Программное обеспечение Dataton WATCHNET и данное руководство © Copyright 2017, DATATON AB («Dataton»). Все права защищены.

Dataton, логотип Dataton, WATCHOUT и WATCH-NET являются товарными знаками / зарегистрированными товарными знаками DATA-TON AB. Все другие названия компаний и продуктов являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками их владельцев. Использование термина в настоящей публикации не следует рассматривать как посягающее на принадлежность какого-либо товарного знака.

Информация, приведенная в этом руководстве, была тщательно проверена и считается достоверной. Однако Dataton не несет ответственности за возможные неточности или ошибки в этом руководстве или описанных продуктах. Ни при каких обстоятельствах Dataton не несет ответственности за прямые, косвенные, специальные или случайные убытки, возникшие в результате любого дефекта или упущения в этом руководстве, даже если компания Dataton сообщила о возможности такого ущерба. Технические характеристики продукта могут быть изменены без предварительного уведомления.

Указание на продукты или производителей не является рекомендацией или одобрением Dataton.

Номер документа: 3785/1.1

Техническая поддержка: support@dataton.com

Перевод руководства на русский – INTmedia (www.intmedia.ru)

1. ВВЕДЕНИЕ

Dataton WATCHNET – мощное многозадачное серверное программное обеспечение для пользовательского контроля, планирования и управления программным обеспечением Dataton WATCHOUT и аппаратами системы. WATCHNET обеспечивает интерактивное управление Dataton WATCHOUT посредством таких устройств как iPhone, iPad, планшеты / телефоны Android и Windows Surface или посредством любого ноутбука / настольного компьютера Mac / Windows.

ОБ ЭТОМ РУКОВОДСТВЕ

Настоящее Руководство состоит из следующих разделов:

- Введение, которое даёт общую картину. Начните с него, если вы впервые имеете дело с WATCHNET. Здесь вы найдете основные инструкции по установке программы и настройке своих компьютеров и панелей.
- Справочный раздел, описывающий все прикладные модули и другие детали. Изучите этот раздел, чтобы узнать больше о конкретных функциях.

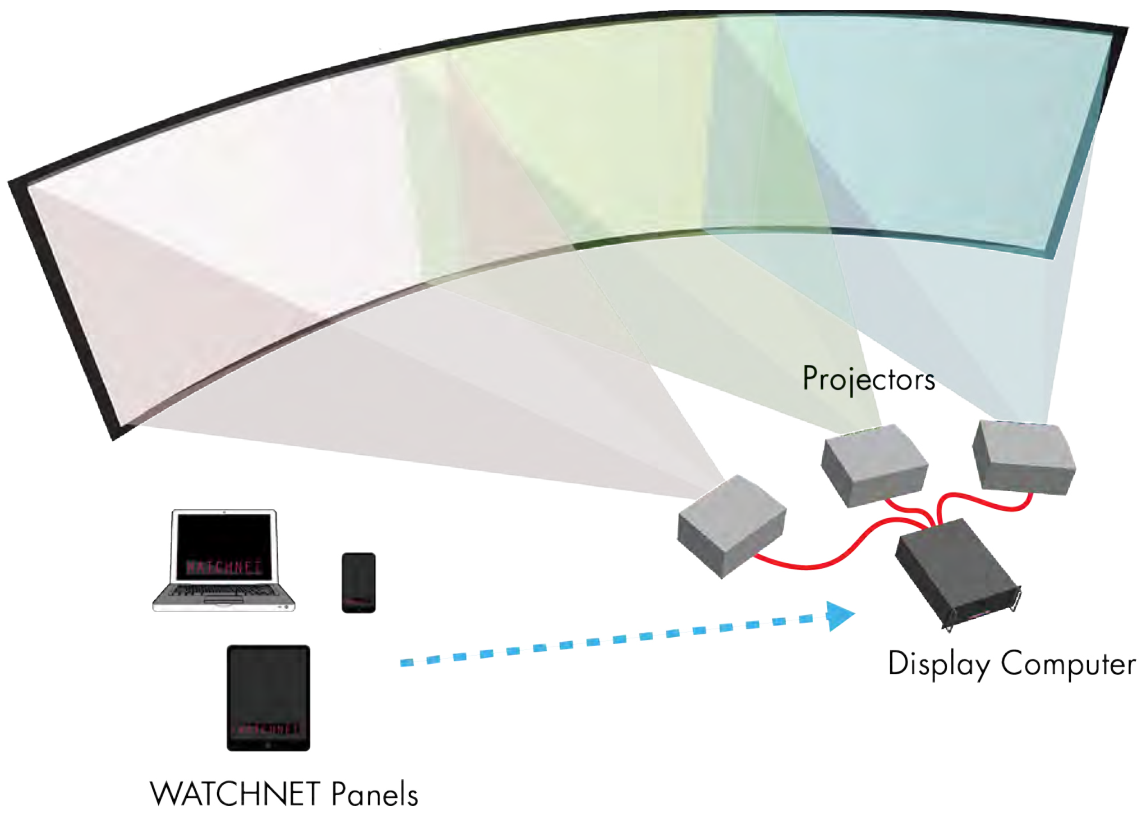
WATCHNET, ВЕРСИЯ 1.4

Эта инструкция – руководство по использованию программного обеспечения WATCHNET версии 1.4 и WATCHOUT версии 6.0 и более поздних. Самые свежие версии программного обеспечения Dataton и документацию к ним можно найти на веб-сайте:

http://www.dataton.com/downloads

ОБЗОР СИСТЕМЫ

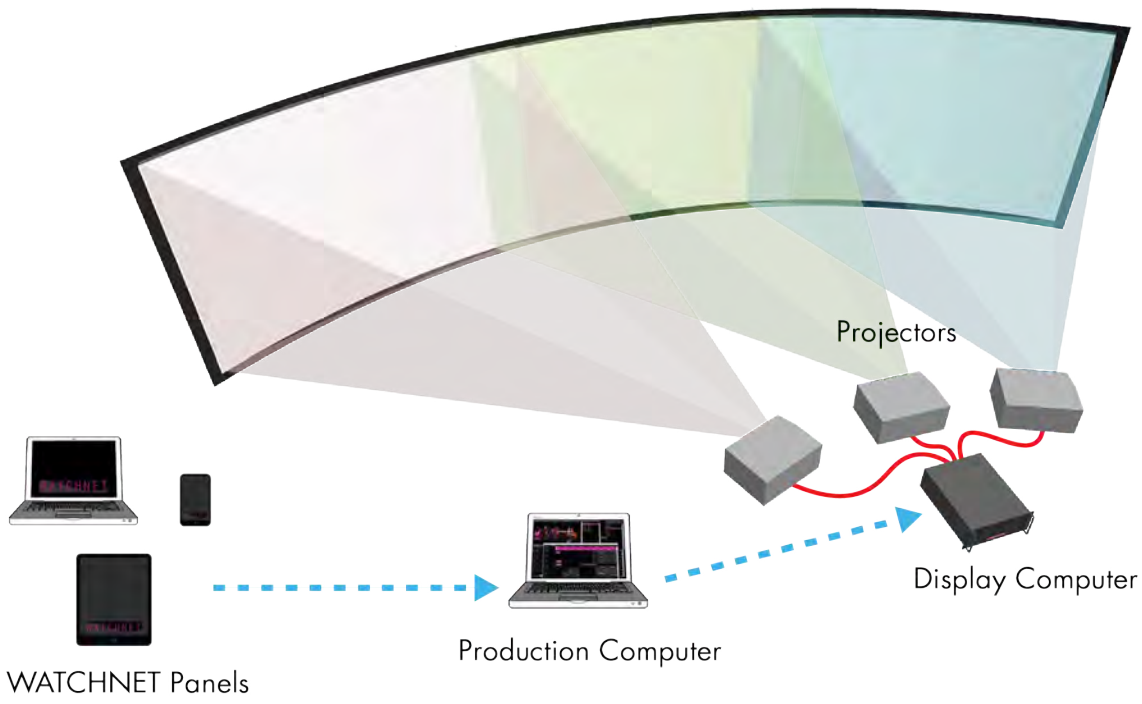
В этом разделе представлено краткое описание компонентов базовой системы WATCHNET и их взаимодействие друг с другом. На двух приведенных ниже иллюстрациях показаны возможные сценарии работы, когда WATCHNET используется для управления шоу WATCHOUT.



Небольшая система WATCHOUT, в которой WATCHNET напрямую управляет дисплей-компьютером.

На приведенном выше рисунке серверный компьютер WATCHNET подключен непосредственно к Dataton WATCHMAX, работающему как дисплей-компьютер. WATCHNET управляет и раздает

воспроизводящееся шоу, и панели WATCHNET осуществляют интерактивный контроль над запущенным шоу.



Небольшая система WATCHOUT, в которой WATCHNET управляет продакшн-компьютером WATCHOUT.

На предыдущей иллюстрации серверный компьютер WATCHNET подключен к продакшн-компьютеру WATCHOUT, продакшн-компьютер управляет сервером WATCHMAX, работающим как дисплей-компьютер. Работающие шоу управляются и распространяются продакшн-компьютером, а интерактивный контроль за запущенным показом осуществляется через панели WATCHNET посредством продакшн-компьютера.

В обоих этих сценариях WATCHNET может использоваться для управления внешними устройствами, например, такими как проекторы или дисплеи (их включением или выключением или переключением источников входного сигнала).

СЕРВЕРНЫЙ КОМПЬЮТЕР WATCHNET

Серверное приложение WATCHNET может быть установлено на любом компьютере с Windows или Mac OS X. Для управления продакшн-компьютерами, дисплей-компьютерами или другими внешними устройствами, серверный компьютер должен иметь сетевое соединение с этими устройствами. Другие компьютеры или карманные устройства через панели WATCHNET также посредством сети могут интерактивно управлять сервером и любыми устройствами, подключенными к серверу.

ДИСПЛЕЙ-КОМПЬЮТЕР

Один дисплей-компьютер необходим для каждого устройства отображения или группы устройств отображения, используемых в шоу. Один дисплей-компьютер может управлять несколькими устройствами отображения (до шести), в зависимости от его комплектации и производительности. Система масштабируема: можно неограниченно добавлять устройства отображения и дисплей-компьютеры. Используйте плееры Dataton WATCHPAX или WATCHMAX в качестве дисплей-компьютеров, если вы предпочитаете готовые решения. Для работы с WATCHOUT можно также настроить персональный компьютер на базе Windows.

ПРОДАКШН-КОМПЬЮТЕР

WATCHNET может подключаться в реальном времени к дисплей-компьютеру, контролирующему кластер WATCHOUT. В этом случае сервер связывается непосредственно с продакшн-компьютером, и не требует сетевого доступа к дисплей-компьютерам.

ПАНЕЛИ

Используя панели, конечные пользователи могут взаимодействовать с сервером с помощью любого устройства, способного отображать веб-страницу (планшет, телефон, ноутбук и т.д.). Панели создаются в виде страниц GUI (Graphical user interface - графический интерфейс пользователя) и доступны через встроенный браузер устройства по сети. С помощью панелей можно управлять внешними устройствами, управлять шоу WATCHOUT и взаимодействовать с текущим шоу.

СЕТЬ

Сеть, изображенная на иллюстрациях в виде пунктирной линии, объединяет все части системы. Она позволяет серверу контролировать продакшн-компьютер, дисплей-компьютер и внешние устройства, а также дает доступ к панелям, предоставляемым сервером для интерактивности.

УСТРОЙСТВА ОТОБРАЖЕНИЯ

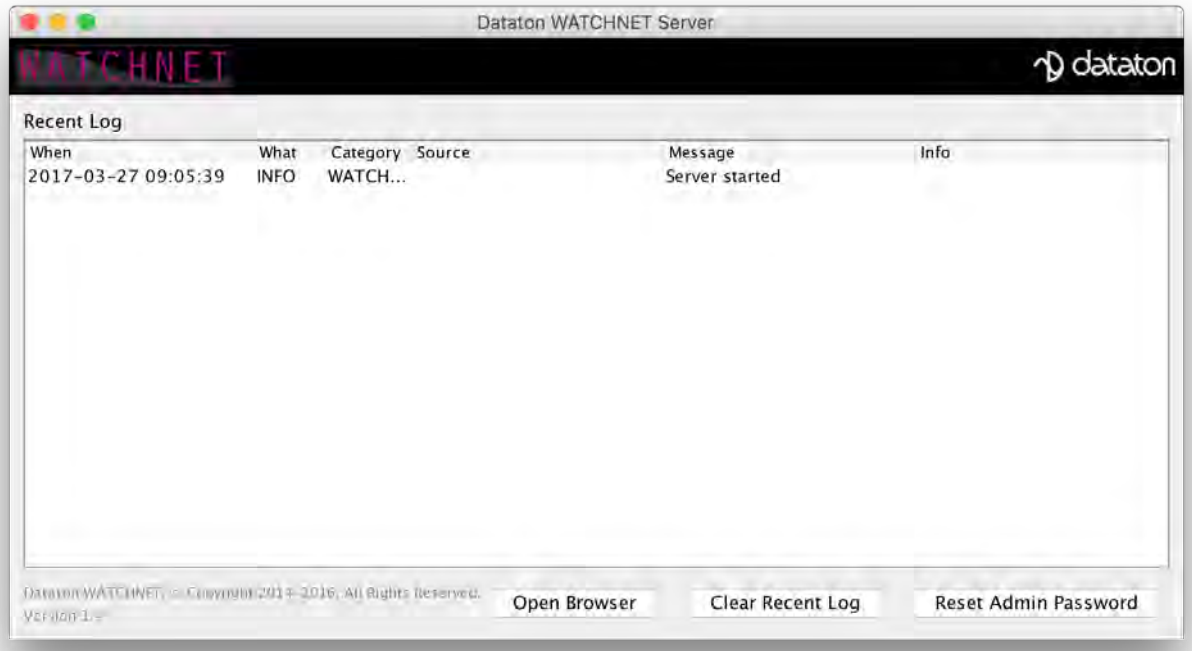
На приведенных выше иллюстрациях в качестве устройств отображения показаны три проектора. Однако WATCHOUT можно использовать практически с любым устройством отображения, которое может быть подключено к компьютеру (например, с проекторами, ЖК-панелями, светодиодными видеостенами и т.д.).

ОБЗОР ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

В этом разделе представлено краткое описание программного обеспечения WATCHNET для управления сервером.

ОКНО СЕРВЕРА

На приведенном ниже рисунке показано окно сервера. Оно содержит журнал регистрации последних событий, информацию о текущей версии сервера и три кнопки: одна из них открывает браузер операционной системы, назначенный по умолчанию, и обращается к серверу, другая очищает последние записи в журнале регистрации, а последняя – сбрасывает пароль пользователя “admin”.

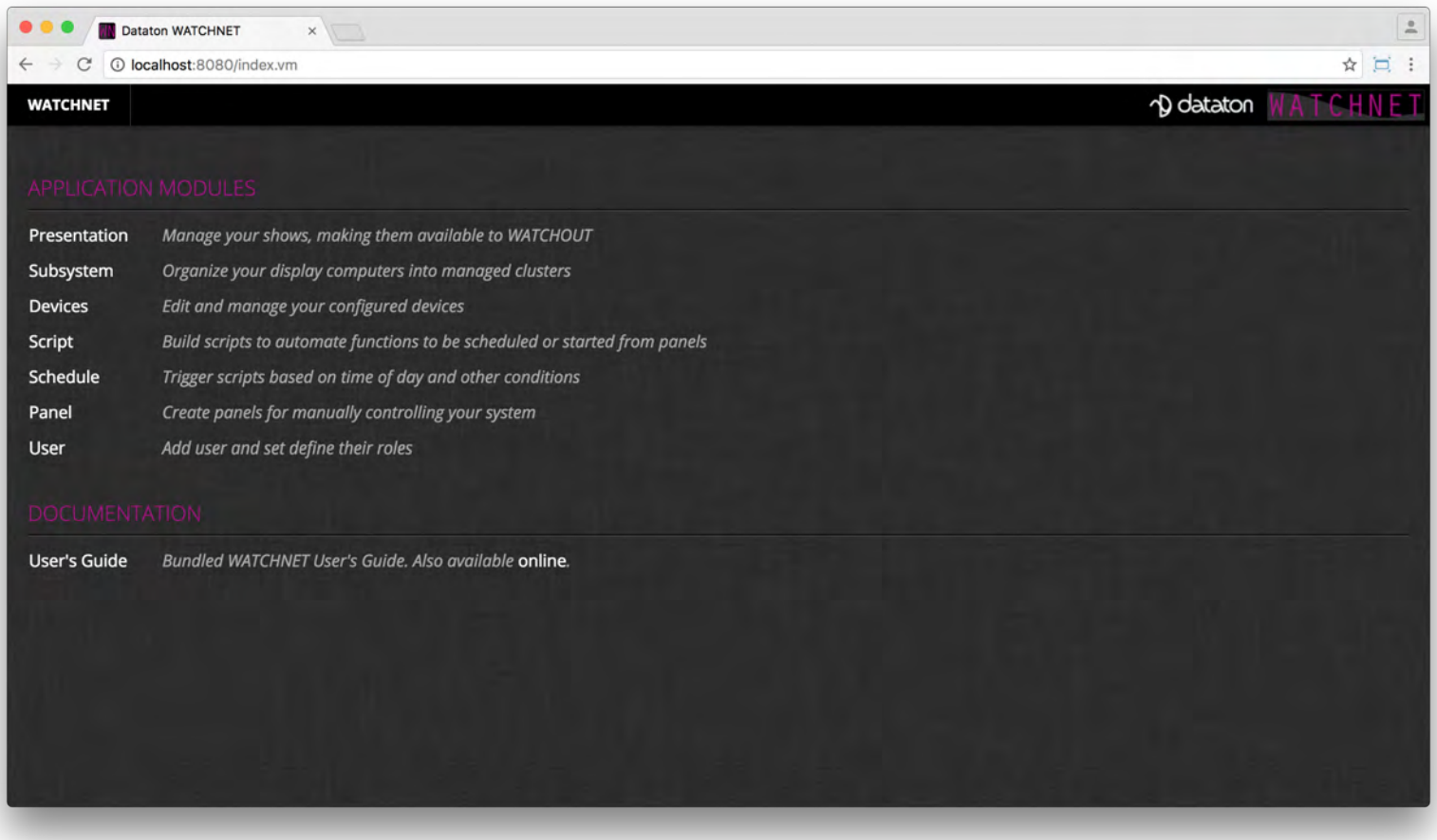


Окно сервера WATCHNET.

СОВЕТ: Если вы получили папку данных WATCHNET от создателя контента или интегратора, воспользуйтесь кнопкой “Reset Admin Password” (сбросить пароль администратора), чтобы установить свой пароль администратора, прежде чем интегрировать WATCHNET в инсталляцию.

СТАРТОВАЯ СТРАНИЦА

Стартовая страница, (см.ниже) – первое, что вы видите, приступая к взаимодействию с сервером. Сервер становится доступным либо при нажатии кнопки “Open Browser” (Открыть браузер) в окне сервера, либо при открытии веб-браузера и ввода IP-адреса серверного компьютера.



WATCHNET start page

ВАЖНО: В системах на основе Unix (Mac OS X, Linux) порт 80 зарезервирован, и поэтому сервер работает через порт 8080. Для доступа к стартовой странице сервера в этих системах введите IP-адрес серверного компьютера, а затем: “:8080”, например, “127.0.0.1:8080”, чтобы указать веб-браузеру порт 8080.

Основной способ взаимодействия с серверным программным обеспечением - через веб-браузер. Простая веб-страница для конструирования графического пользовательского интерфейса (GUI) в WATCHNET позволяет быстро создавать панели и сценарии для управления кластерами дисплеев WATCHOUT и другими устройствами.

Доступные программные модули перечислены на стартовой странице. Созданные панели также отображаются внизу стартовой страницы.

ПРИМЕЧАНИЕ. Когда доступ к стартовой странице сервера происходит с помощью сенсорного устройства, такого как планшет iPad или Android, видны только доступные панели. Модули приложений не могут быть использованы с сенсорным устройством.

Для доступа к модулю, щёлкните на нем на стартовой странице или раскройте меню WATCHNET, расположенное в верхнем левом углу окна, и выберите нужный модуль. При первом входе вам будет предложено ввести имя пользователя и пароль. Чтобы выйти из системы после использования модуля, выберите “Log Out” (Выход) из меню WATCHNET или просто закройте окно браузера со всеми открытыми в нем вкладками.

Для доступа к программным модулям используют вход “admin” с соответствующим паролем. Если пароль для этого пользователя не был изменен, это будет пароль, указанный при первом запуске сервера.

СОВЕТ: Если вы забыли пароль для пользователя Admin, его можно сбросить с помощью кнопки “Reset Admin Password” (Сбросить пароль администратора) в окне сервера.

ПРОГРАММНЫЕ МОДУЛИ

Следующие программные модули доступны в версии 1.4 и могут быть доступны с начальной страницы сервера или через меню, расположенное в верхнем левом углу (доступное с любой страницы).

Presentation (Презентация) Модуль Presentation перечисляет все шоу, которые были загружены на сервер, и позволяет загружать новые или измененные шоу, а также удалять старые.

Subsystem (Подсистема) В модуле Subsystem перечислены все кластеры и продакшн-компьютеры WATCHOUT, которые в настоящее время сконфигурированы на сервере, а также элементы каждого кластера.

Devices (Устройства) В модуле Devices (Устройства) перечислены все настроенные устройства и протоколы устройств в системе, здесь также можно редактировать, удалять и определять устройства, протоколы и команды.

Script (Сценарий) Модуль Script показывает сценарии, доступные в системе, и позволяет редактировать эти сценарии. Script сообщает системе последовательность действий. Дополнительные сведения о доступных действиях см. в разделе “List of Script actions” (Список действий сценария).

Schedule (График) Модуль Schedule отображает все события, которые должен выполнить сервер. Событие со сценарием связывает время и некоторые другие условия.

Panel (Панель) Модуль Panel перечисляет панели управления, предоставляемые системой, позволяет добавлять новые панели или редактировать существующие. Панели обеспечивают прямой интерактивный контроль над WATCHNET с помощью кнопок управления и других элементов панели.

User (Пользователь) В модуле User перечислены все пользователи, которым разрешен доступ к серверу. Модуль позволяет добавлять, удалять пользователей и редактировать эту информацию.

2. УСТАНОВКА И КОНФИГУРИРОВАНИЕ

В этом разделе кратко изложены шаги, необходимые для установки, настройки, запуска и обслуживания сервера.

ИНСТАЛЛЯЦИЯ

WATCHNET можно установить на любом компьютере с Windows или Mac OS X. Для Mac рекомендуется версия OS X - El Capitan (версия 10.11) или более поздняя, для Windows - версия 7 или более поздние.

Самую свежую версию WATCHNET можно найти на веб-сайте:

http://www.dataton.com/downloads

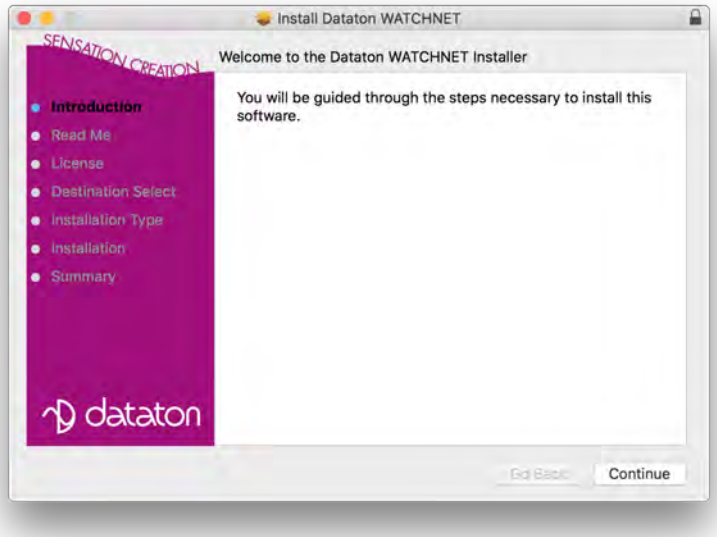
WINDOWS

Загрузите последнюю версию Мастера установки для Windows и запустите установку WATCHNET. В меню “Пуск” появится значок WATCHNET.

Мастер установки WATCHNET для Windows.

MAC OS X

Загрузите последнюю версию файла образа диска установки WATCHNET, запустите из него файл программного обеспечения. После установки WATCHNET будет находиться в папке Applications.



Мастер установки WATCHNET для Mac OS X.

КОНФИГУРИРОВАНИЕ

WATCHNET – это серверная программа, значит она должна работать непрерывно, поэтому любой автоматический спящий режим или подобные функции должны быть отключены в операционной системе. Рекомендуем также настроить сервер и маршрутизаторы (роутеры) на использование статического IP-адреса.

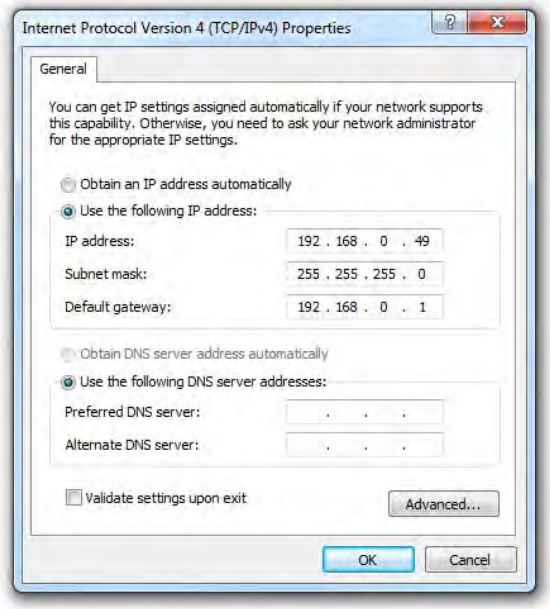
ВАЖНО: Возможно, потребуется обратиться к администратору сети для настройки параметров DHCP маршрутизатора, чтобы разрешить использование статического адреса.

Если на сервере активен брандмауэр, вас могут спросить разрешение на доступ к локальной сети для WATCHNET. Это должно быть разрешено, если другие компьютеры или сенсорные устройства взаимодействуют с сервером.

Чтобы серверное программное обеспечение всегда работало, добавьте WATCHNET в список программ, которые запускаются автоматически при перезагрузке компьютера. Вы также можете настроить автоматический перезапуск компьютера в случае сбоя питания и/или подключить компьютер к источнику бесперебойного питания (ИБП), чтобы он работал во время кратковременных отключений электроэнергии.

WINDOWS

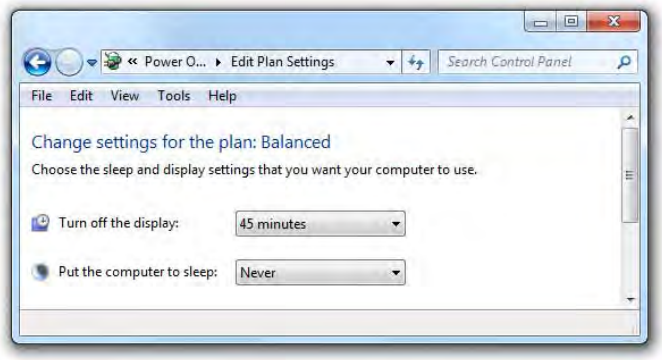
Чтобы назначить статический IP-адрес серверу, откройте «Центр управления сетями и общим доступом» (Network and Sharing Center), щёлкните на «Изменить настройки адаптера» (Change Adapter Settings), щёлкните правой кнопкой мыши на значок активного подключения к локальной сети и выберите свойства. Дважды щёлкните на «Internet Protocol Version 4» и назначьте компьютеру фиксированный IP-адрес.



Сетевые настройки для Windows.

СОВЕТ: Запишите этот адрес, поскольку он будет необходим для подключения к серверу с других компьютеров или сенсорных устройств.

Чтобы отключить автоматический переход в спящий режим, откройте “Параметры электропитания” (Power Options), нажмите “Изменить настройки плана” (Edit Plan Settings) и выберите “Никогда” (Never) под заголовком “Перевести компьютер в режим сна” (Put the computer to sleep).

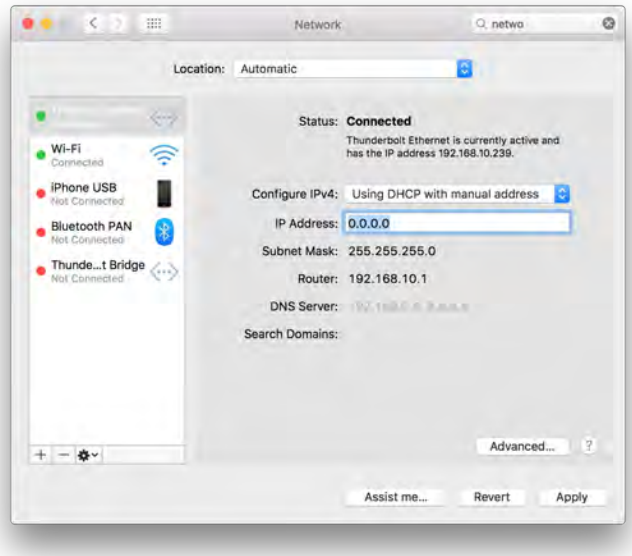


Настройки параметров электропитания для Windows.

И наконец, настройте сервер на автоматическую перезагрузку после сбоя питания (этот параметр обычно находится в BIOS) и добавьте WATCHNET в список программ, которые запускаются автоматически. Это делается путем добавления ярлыка WATCHNET в папку “Автозагрузка” вашего компьютера. Чтобы получить доступ к этой папке, откройте диалоговое окно “Run” (Запустить) сочетанием клавиш Windows + R и введите команду «shell: startup».

MAC OS X

Чтобы назначить статический IP-адрес серверу, откройте «Системные настройки» (System Preferences) и щёлкните на “Network” (Сеть). Под заголовком “Configure IPv4” (Настройка IPv4) выберите “Using DHCP with manual address” (Использование DHCP с ручным адресом) или “Manually” (Вручную) и назначьте фиксированный IP-адрес для компьютера.

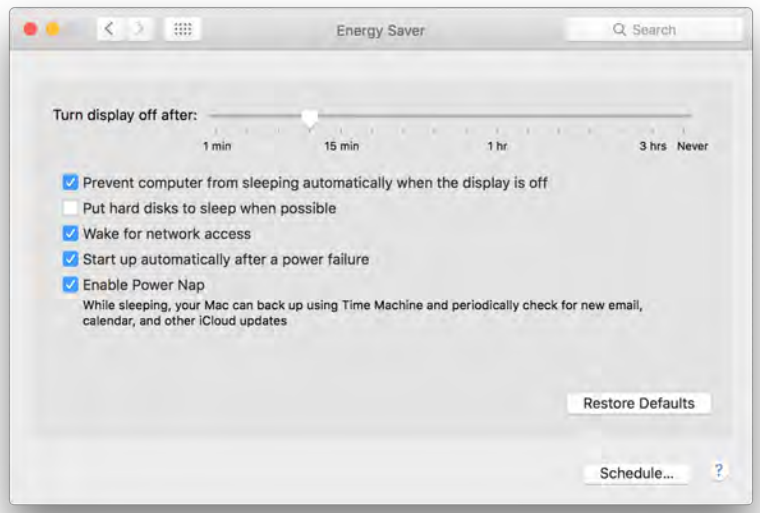


Настройки сетевых параметров для Mac OS X

СОВЕТ. Запишите этот адрес, поскольку он будет необходим для подключения к серверу с других компьютеров или сенсорных устройств.

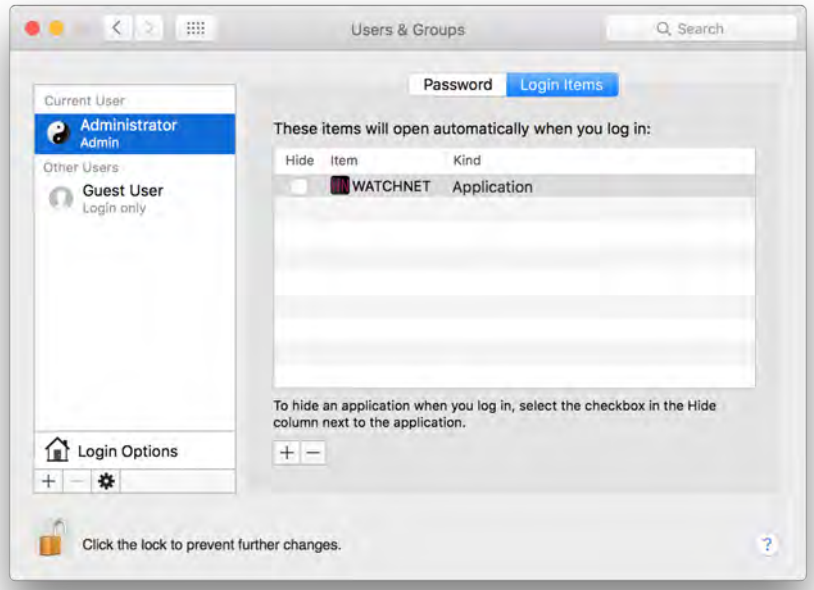
Чтобы отключить автоматический спящий режим, откройте “System Preferences” (Системные настройки), нажмите “Energy Saver” (Энергосбережение) и установите флажок “Prevent computer from sleeping automatically when the display is off” (Предотвращение автоматического отключения компьютера при выключении дисплея). А если флажка нет, перетащите ползунок до упора вправо до отметки “Never” (Никогда). И наконец, настройте сервер на автоматическую перезагрузку

после сбоя питания. Для этого установите флажок “Start up automatically after a power failure” (Автоматически запускать после сбоя питания) в настройках энергосбережения.



Настройки параметров электропитания для Mac OS X.

WATCHNET должен быть настроен на автозапуск при перезагрузке компьютера в случае сбоя питания. Список автоматически запускаемых программ можно найти, открыв “System Preferences” (Системные настройки), нажав “Users & Groups” (Пользователи и группы) и выбрав “Login Items” (Элементы входа). Приложение появляется в списке после нажатия кнопки “плюс” в конце списка.



Список приложений Mac OS X, которые запускаются автоматически при входе в систему.

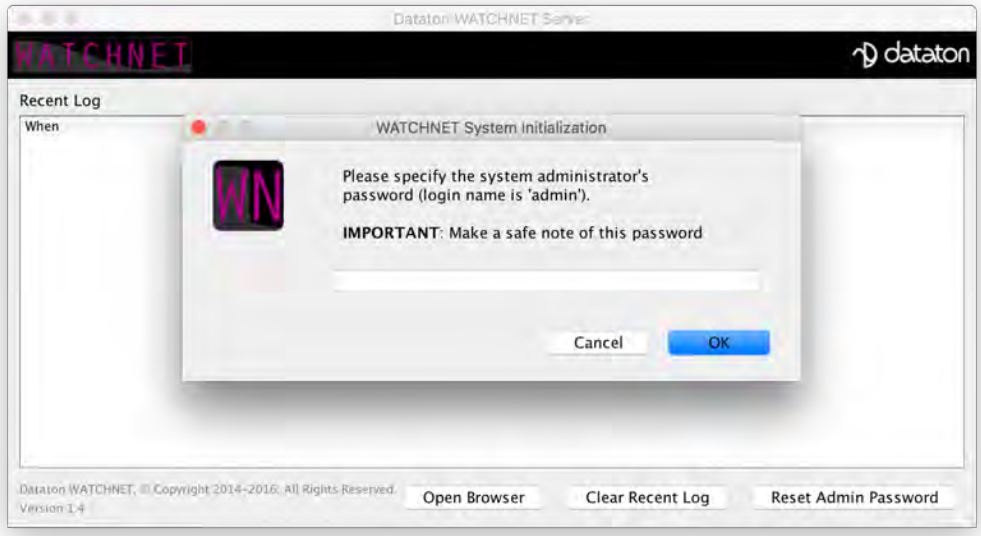
ВАЖНО: Убедитесь, что флажок “Hide” (Скрыть) не установлен, т.к. в этом случае после запуска окно сервера будет скрыто.

ЗАПУСК СЕРВЕРА

Когда компьютер полностью настроен и WATCHNET готов к запуску, подключите к компьютеру лицензионный ключ WATCHOUT 5 или ключ более поздней версии. Он должен оставаться подключенным, пока сервер работает.

ВАЖНО: Если лицензионный ключ будет отсоединен во время работы, сервер станет недоступным. Все подключенные устройства будут уведомлены об этом и переадресованы на страницу с сообщением о том, что сервер недоступен.

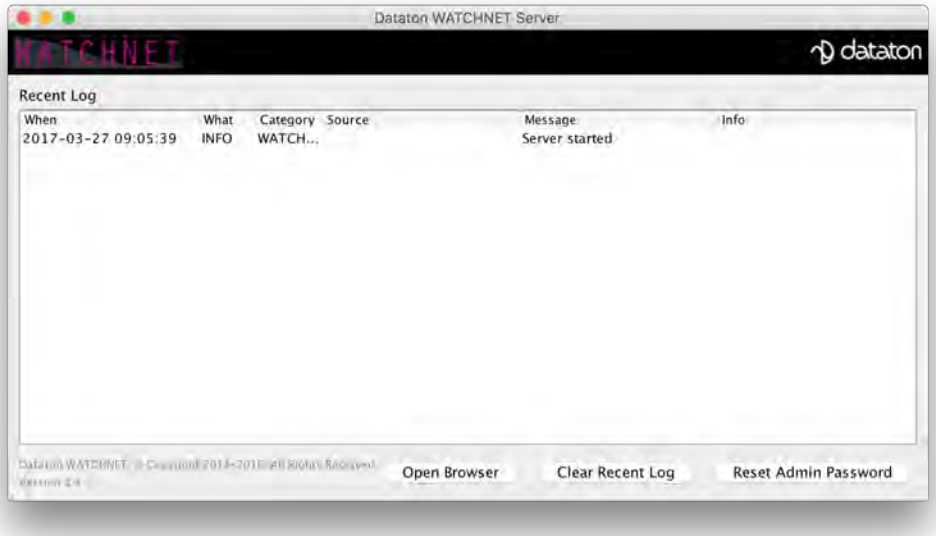
Если вы впервые запускаете сервер, вам будет предложено ввести пароль системного администратора.



Пароль администратора для первоначального запуска WATCHNET.

ВАЖНО: Пароль администратора - ключ ко всем функциям WATCHNET, он должен быть надёжным и безопасным.

После запуска сервера в информационном журнале появляется сообщение, что сервер теперь подключен к сети и установил соединения. Если во время запуска возникли ошибки, они будут перечислены в журнале.



Окно сервера WATCHNET после успешного запуска.

Во время работы системы в этом журнале будут появляться другие сообщения, особенно если произошла ошибка. Если сервер ведет себя не штатно, следует проверить журнал на наличие сообщений об ошибках. В окне журнала отображаются только самые последние сообщения, и он очищается при каждом перезапуске сервера или нажатии кнопки “Clear Recent Log” (Очистить последние записи в журнале). Чтобы просмотреть предыдущие записи в журнале, перейдите в папку “logs” (Журналы) в папке WATCHNET_Data, см. следующую главу “Обслуживание сервера”.

ОБСЛУЖИВАНИЕ СЕРВЕРА

Как и для любых важных данных, хранящихся на компьютерах, рекомендуется делать регулярные резервные копии. Все данные, относящиеся к WATCHNET, хранятся в папке WATCHNET_Data. Эта папка находится в домашнем (личном) каталоге текущего пользователя.

СОВЕТ: Убедитесь, что эта папка включена в ваши обычные резервные копии.

В папке WATCHNET_Data содержатся следующие элементы:

- Папка "logs" (Журналы), с архивом сообщений журнала. Сообщения сохраняются здесь, даже если они вручную удалены из окна журнала кнопкой "Clear Recent Log" (Очистить журнал).
- "public" (Общая) папка, содержащая изображения, видео и подобные ресурсы, используемые в панелях.
- Папка "shows" (Шоу), с пакетами WATCHOUT, загруженные через страницу "Presentation" (Презентация).
- Папка "temp" (временные), содержит данные, которые нужны серверу для временного хранения (например, частично загруженные файлы пакета, видео и изображения.
- Файл "Spec" содержит базу данных со всем контентом, созданным в WATCHNET.
- Файл "Cache" с данными, используемыми для оптимизации работы сервера.

Ключевым элементом в папке WATCHNET_Data является файл Spec. Если вы хотите увидеть результаты вашего программирования (за исключением всех изображений, видео, пакетов и т.д.), создайте копию этого файла.

ВАЖНО: Не перемещайте и не удаляйте файл Spec из папки WATCHNET_Data. Это приведет к сбросу всех ваших программ, и вам придется начать всё с нуля. Всегда создавайте резервную копию этого файла, чтобы защитить результаты своего программирования.

Чтобы сделать снимок текущего состояния сервера, включая все панели, сценарии, устройства и т.д., сохраните копию папки WATCHNET_Data под другим именем. Если вы захотите вернуться к этому снимку или создать панели и т.д. для клиента, выполните следующие шаги, чтобы восстановить WATCHNET из сохранённого состояния.

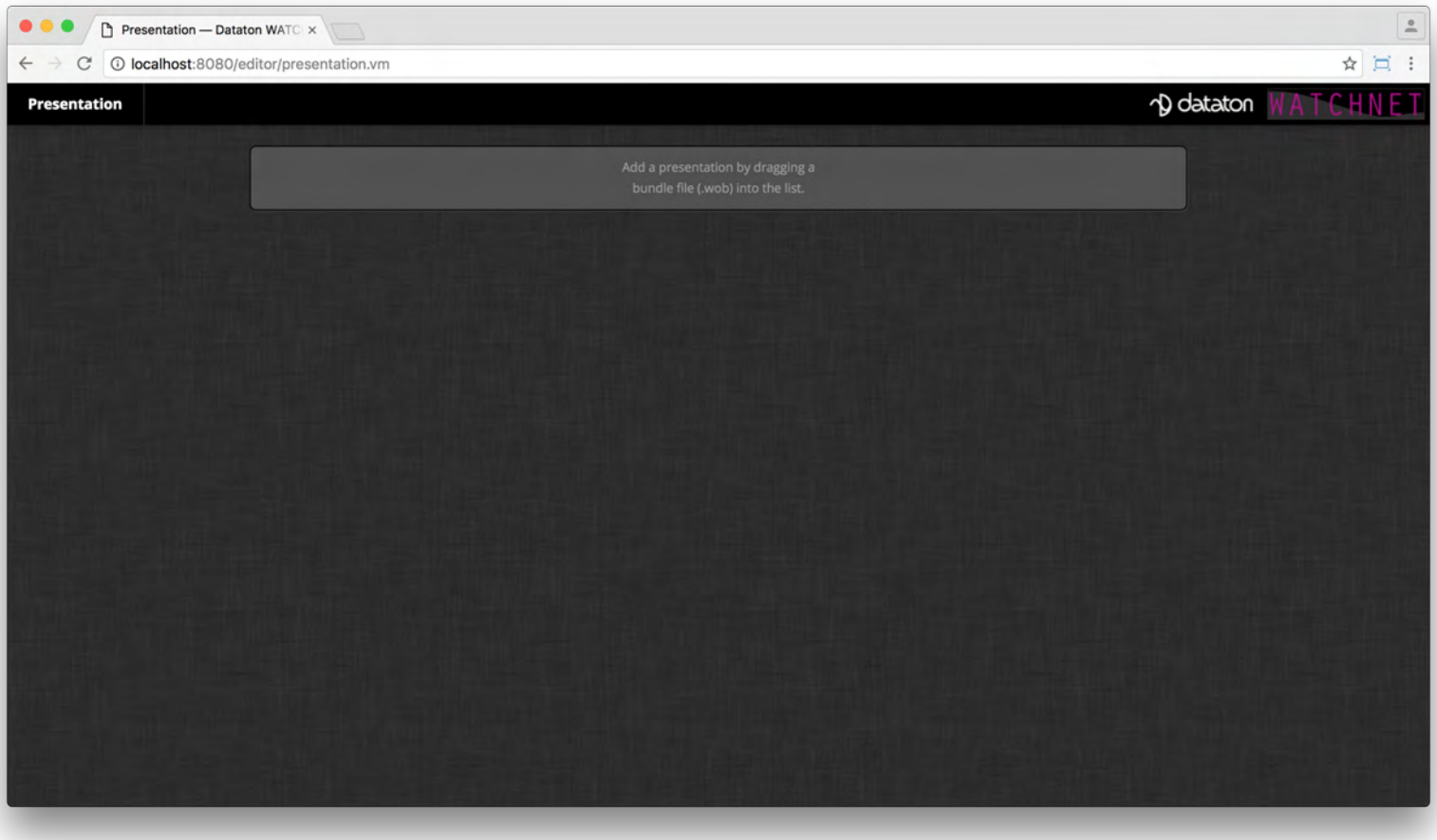
- Закройте сервер.
- Удалите или переименуйте текущую папку WATCHNET_Data.
- Переименуйте папку моментальных снимков, вновь дав ей имя WATCHNET_Data.
- Запустите сервер.

3. ПРОГРАММНЫЕ МОДУЛИ

В этом разделе более подробно описаны доступные программные модули. Доступ к модулям осуществляется либо с начальной страницы, либо через меню WATCHNET, расположенное в верхнем левом углу веб-страницы.

PRESENTATION (ПРЕЗЕНТАЦИЯ)

На странице Presentation отображаются все шоу, которые были загружены на сервер. Шоу, находящееся на сервере, может быть распределено кластеру дисплеев посредством сценария (скрипта). Это позволяет обновлять кластер новыми или пересмотренными шоу без использования продакшн-компьютера. Кроме того, поскольку распределение выполняется с помощью сценария, его можно планировать на тот момент, когда система находится в режиме ожидания.



Страница презентации WATCHNET.

Чтобы загрузить шоу на сервер, просто перетащите файл пакета в список доступных шоу. Пакет можно узнать по его расширению ".wob".

ЭКСПОРТ ПАКЕТА WATCHOUT

Есть два варианта экспорта пакетов: новый файл или переработанная версия ранее существовавшего пакета. WATCHNET распознает оба типа, и в случае пересмотренного файла показывает, что на сервере будет храниться последняя загруженная версия.

См. "Руководство пользователя WATCHOUT" для получения информации о том, как создать пакет WATCHOUT.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕЗЕНТАЦИЙ

Пакет, загруженный на сервер, может быть перенесен на любые подключенные кластеры дисплеев с помощью скрипта "Update Show" (Обновить шоу).

ПРИМЕЧАНИЕ. Чтобы шоу работало в кластере, имена всех дисплей-компьютеров, указанных в шоу, должны присутствовать в этом кластере. Имя кластера, указанное в настройках WATCHOUT, не используется. Это позволяет размещать шоу в любом подходящем кластере через WATCHNET до тех пор, пока совпадают имена компьютеров..

УДАЛЕНИЕ ПРЕЗЕНТАЦИЙ

Чтобы удалить пакет презентации с сервера, выберите его в списке и нажмите кнопку «минус» под списком. Это удаляет весь файл пакета, включая все его медиафайлы.

ПРИМЕЧАНИЕ. Удаление пакета презентаций с сервера не удаляет его с дисплей-компьютеров, на которые он уже был передан. При необходимости это придется делать отдельно.

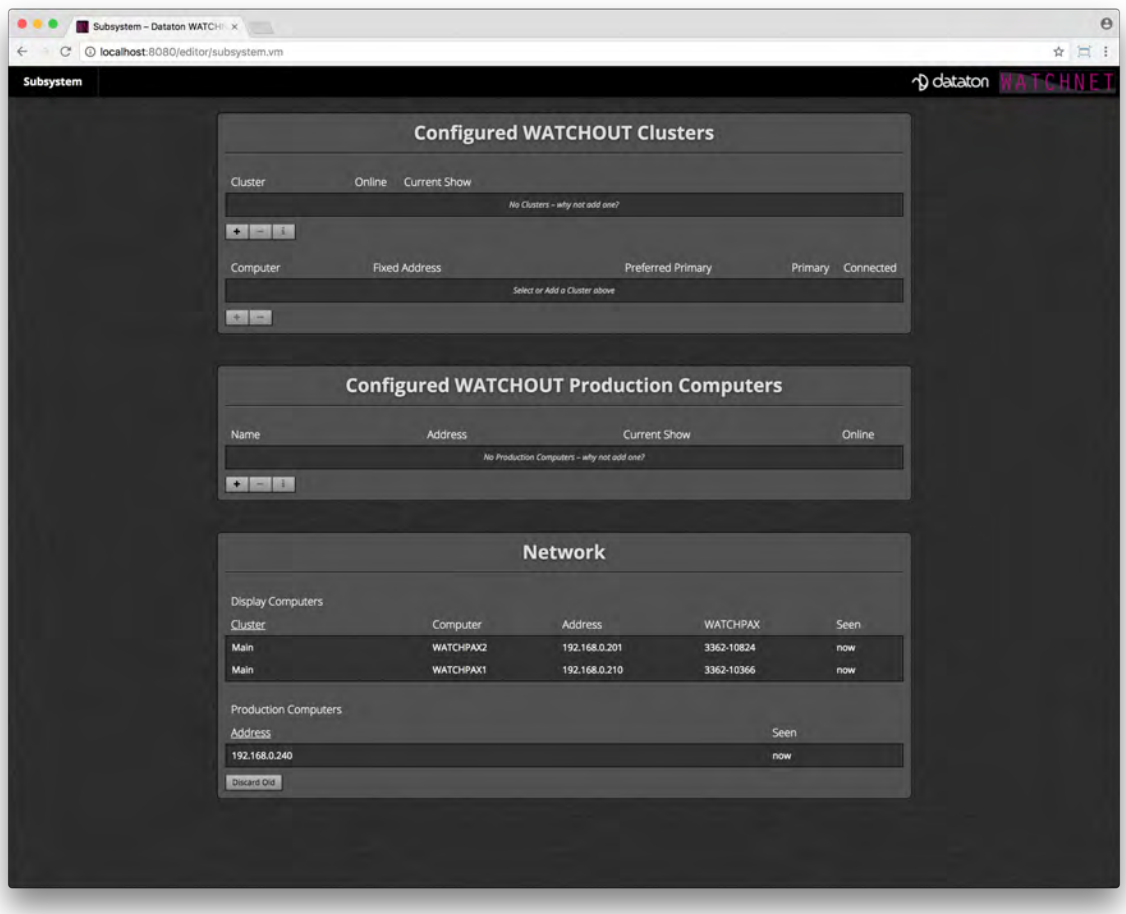
SUBSYSTEM (ПОДСИСТЕМА)

На странице подсистемы перечислены все сконфигурированные WATCHOUT “Production Computers” (Продакшн-компьютеры) и “Display Clusters” (Кластеры дисплеев) с их элементами. В списке Network отображается любой продакшн-компьютер или дисплей-компьютер, найденный в локальной сети, и некоторые базовые данные.

ВАЖНО: если продакшн-компьютеры работают с WATCHOUT версии 6.2 или более поздней, их можно найти только в локальной сети. Более того, продакшн-компьютер должен иметь опцию “UDP Production Computer Control”, расположенную в “Preferences” (Параметрах), разрешенных к открытию (более подробно о том, как включить эту опцию, см. в “Руководстве пользователя WATCHOUT”). Хотя очень удобно настраивать и контролировать продакшн-компьютеры с использованием более ранних версий WATCHOUT, они не будут отображаться в сетевом списке.

NETWORK (СЕТЬ)

В списке Network (Сеть) отображаются все обнаруженные в локальной сети продакшн-компьютеры и дисплей-компьютеры WATCHOUT вместе с информацией о них.
На приведенном ниже рисунке показан один продакшн-компьютер и два дисплей-компьютера WATCHPAX, обнаруженные в локальной сети.



Страница подсистемы WATCHNET.

Для любых обнаруженных дисплей-компьютеров в списке «Сеть» указаны следующие поля:

Claster (Кластер) –имя кластера, присвоенное дисплей-компьютеру (может быть пустым).

Computer (Компьютер) – имя компьютера, присвоенное дисплей-компьютеру (может быть пустым).

Address (Адрес)– текущий IP-адрес, назначенный для дисплей-компьютера. Он может быть с жёсткой кодировкой, если компьютер имеет фиксированный IP-адрес, или назначается динамически, если дисплей-компьютер использует динамический IP-адрес.

Serial (Серийный номер) – серийный номер WATCHPAX (только для WATCHPAX).

Seen (Просмотрен), когда дисплей-компьютер был в последнее время замечен в сети. Компьютеры остаются в этом списке на неопределенный срок, позволяя вам находить компьютеры, которые могли быть выключены или отсоединены. Чтобы удалить ненужные компьютеры из списка, нажмите кнопку “Discard Old” (Сбросить устаревшие).

ПРИМЕЧАНИЕ. Имя дисплей-компьютера или кластера, к которому он принадлежит, может быть изменено либо с помощью Network Window (сетевого окна) продакшн программного обеспечения WATCHOUT, либо просто двойным щелчком мыши на дисплей-компьютер в списке сети и введением нового имени или принадлежности к кластеру.

Для любых продакшн-компьютеров, в списке “Сеть” указаны следующие поля:

Address (Адрес) –IP-адрес, назначенный для продакшн-компьютера. Он может быть с жёсткой кодировкой, если компьютер имеет фиксированный или назначенный IP-адрес, или задается динамически, если продакшн-компьютер использует динамический IP-адрес.

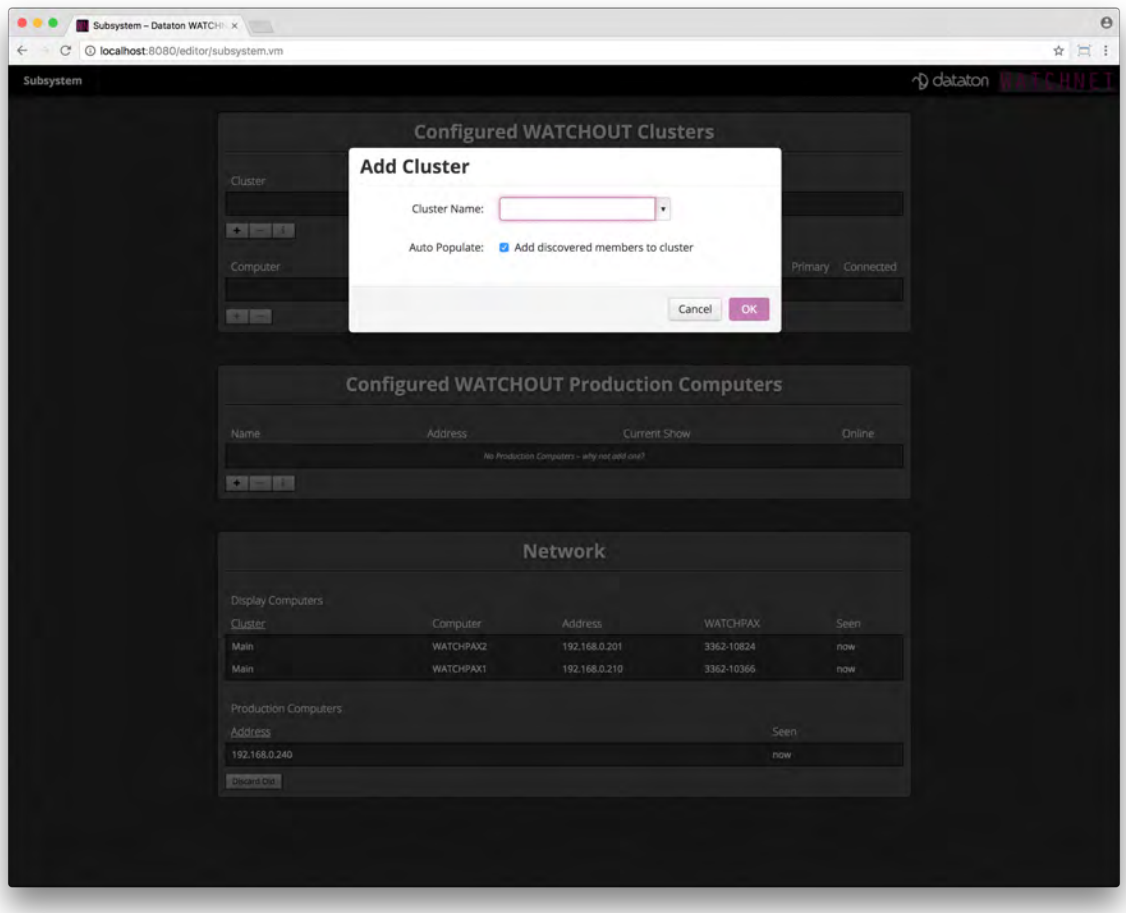
Seen (Просмотрен), когда продакшн-компьютер был в последнее время замечен в сети. Компьютеры остаются в этом списке сколь угодно долго, позволяя вам находить компьютеры, которые могли быть выключены или отсоединены. Компьютеры остаются в этом списке на неопределенный срок, позволяя вам находить компьютеры, которые могли быть выключены или отсоединены. Чтобы удалить ненужные компьютеры из списка, нажмите кнопку “Discard Old” (Сбросить устаревшие).

CONFIGURED WATCHOUT CLUSTERS (КОНФИГУРИРОВАННЫЕ КЛАСТЕРЫ WATCHOUT)

В этом разделе перечислены все настроенные на сервере кластеры и их компоненты.

Добавление кластера

Чтобы добавить кластер, нажмите кнопку «плюс» в списке настроенных кластеров. При этом откроется диалоговое окно “Add Cluster” (Добавить кластер).



Диалоговое окно добавления кластера.

Если дисплей-компьютерам, обнаруженным в локальной сети, уже назначено имя кластера, и это имя отличается от имени предварительно настроенного кластера, оно появится в раскрывающемся меню, связанном с полем Cluster Name (Имя кластера). Другой способ – нужное имя кластера может быть введено в это поле.

ВАЖНО: Невозможно определить кластер и продакшн-компьютер с тем же именем. Имена кластера и продакшн-компьютера не должны совпадать.

Добавление дисплей-компьютеров автозаполнением (Auto Populate)

Если установлен флажок Auto Populate (Автоматическое заполнение), любые дисплей-компьютеры в локальной сети с назначенным им именем кластера, который соответствует имени в поле Cluster Name (Имя кластера), будут автоматически добавляться в состав кластера. В качестве альтернативы, элементы кластера могут быть добавлены вручную после создания кластера.

Добавление компьютеров в кластер вручную

В настроенный кластер WATCHOUT дисплей-компьютеры могут быть добавлены вручную. Это полезно при предварительной настройке WATCHNET, до установки дисплей-компьютеров.

Чтобы добавить дисплей-компьютер в кластер, сначала выберите кластер из списка настроенных кластеров, а затем нажмите кнопку «плюс» в списке элементов кластера. Когда дисплей-компьютер добавляется вручную, его можно адресовать либо по имени, либо по фиксированному IP-адресу.

ВАЖНО: возможность обращения к дисплей-компьютеру по имени требует, чтобы компьютер с этим именем был виден в локальной сети. Некоторые конфигурации сети / маршрутизатора могут влиять на механизм автоматического обнаружения, мешая появлению дисплей-компьютеров в

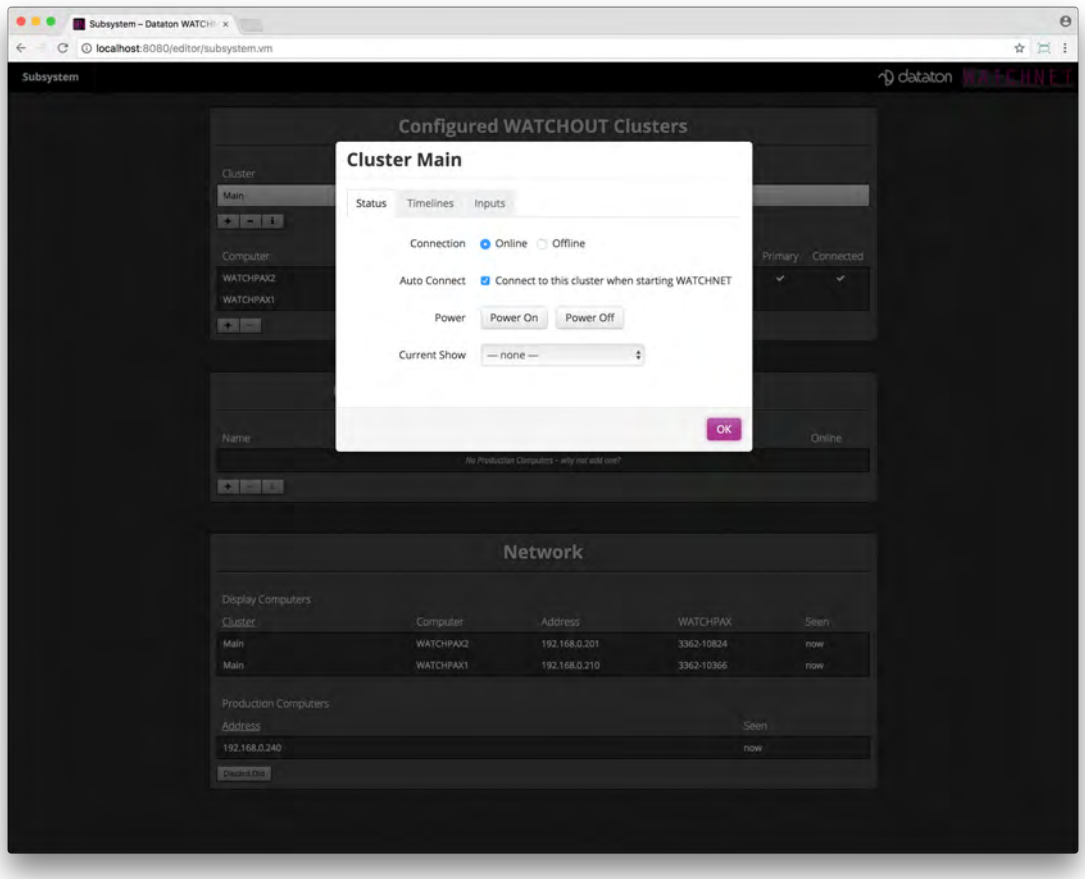
списке Сеть. В этом случае уязвимым дисплей-компьютерам должен быть назначен фиксированный IP-адрес. Затем его нужно ввести при добавлении элементов кластера.

И наконец, как только все дисплей-компьютеры добавлены как элементы кластера, можно назначить один из них “Preferred Primary” (Предпочтительно основным). Любой элемент может быть выбран в качестве предпочтительного основного. Если какой-либо элемент кластера не назначен в качестве основного, или если назначенный элемент недоступен (например, в автономном режиме или отключен), другой элемент кластера будет выбран в качестве основного.

ПРИМЕЧАНИЕ. В кластере, состоящем из нескольких дисплей-компьютеров, один из компьютеров будет действовать как ведущий группы, синхронизируя остальные. Если для точной синхронизации кластера не требуется аппаратная плата синхронизации, не имеет значения, какой компьютер служит ведущим устройством. Если используется аппаратная синхронизация, выберите компьютер, который будет работать как мастер аппаратной синхронизации (синхро-цепочки), как предпочтительно основной.

Информация о кластере

После того как кластер будет настроен, чтобы открыть его информационное диалоговое окно, выберите его в списке кластеров и нажмите кнопку информации или дважды щёлкните на кластер в списке.



Информационное диалоговое окно кластера.

Диалоговое окно, показанное выше, позволяет вручную подключаться и отключаться от кластера, загружать шоу, которое либо существует в кластере, либо было загружено на сервер, и включать или выключать дисплей-компьютеры в кластере. Также предоставляется информация о существующих временных шкалах и входах для текущего активного шоу.

ПРИМЕЧАНИЕ. Возможность включения дисплей-компьютеров в кластере из WATCHNET требует активации функции “Wake on LAN” на всех компьютерах. Этот параметр иногда можно найти в BIOS компьютера. У компьютеров Dataton WATCHPAX эта функция включена по умолчанию.

Удаление кластера

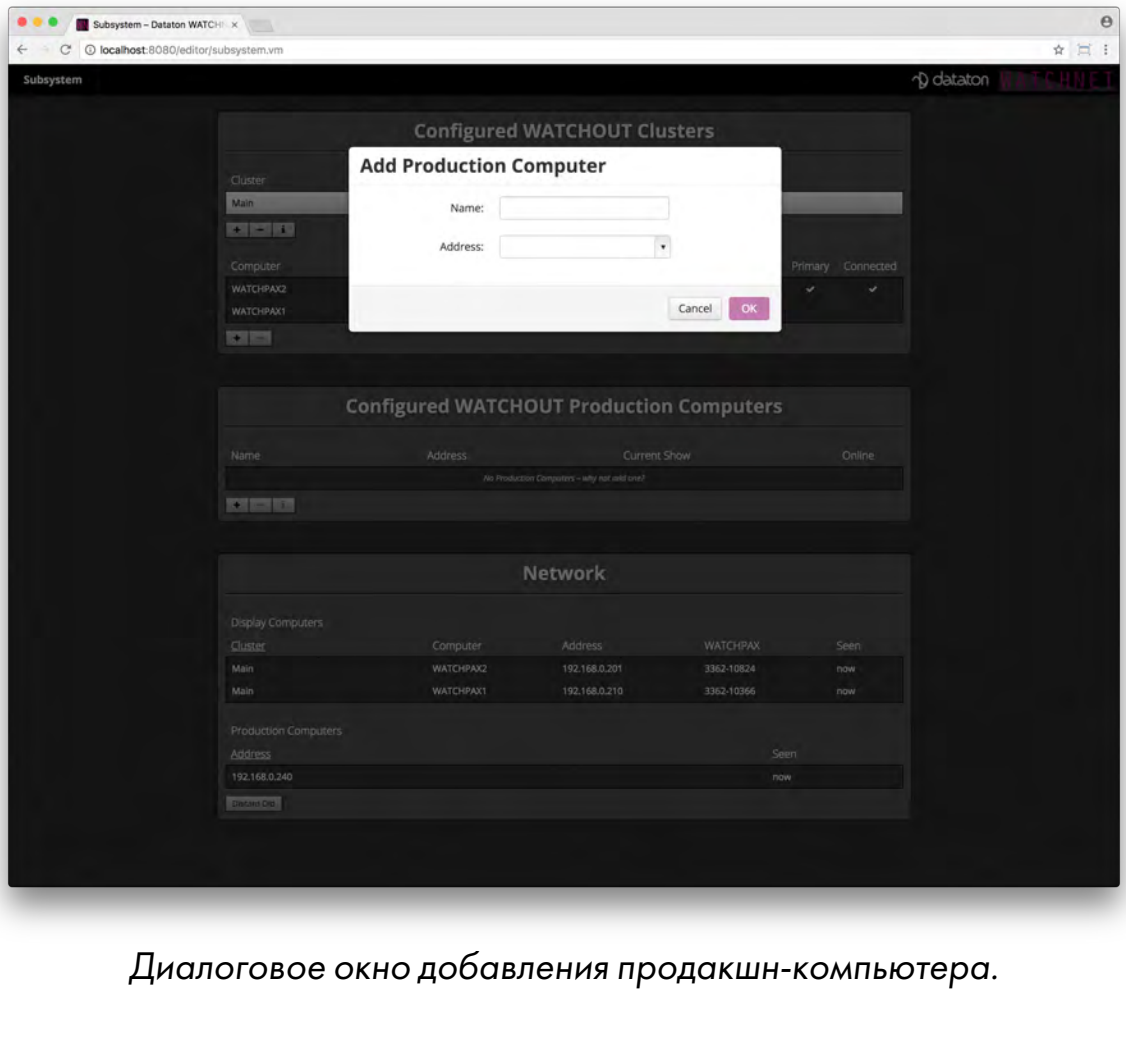
Сконфигурированный кластер можно удалить, выделив его и нажав кнопку «минус». Кластер и все его элементы будут удалены из системы, однако компьютеры остаются в списке “Сеть”.

СКОНФИГУРИРОВАННЫЕ ПРОДАКШН-КОМПЬЮТЕРЫ WATCHOUT

В этом разделе на сервере перечислены все сконфигурированные продакшн-компьютеры.

Добавление продакшн-компьютера

Чтобы добавить продакшн-компьютер, нажмите кнопку «плюс» в списке настроенных продакшн-компьютеров. При этом открывается диалоговое окно “Add Production Computer” (Добавить продакшн-компьютер).



Диалоговое окно добавления продакшн-компьютера.

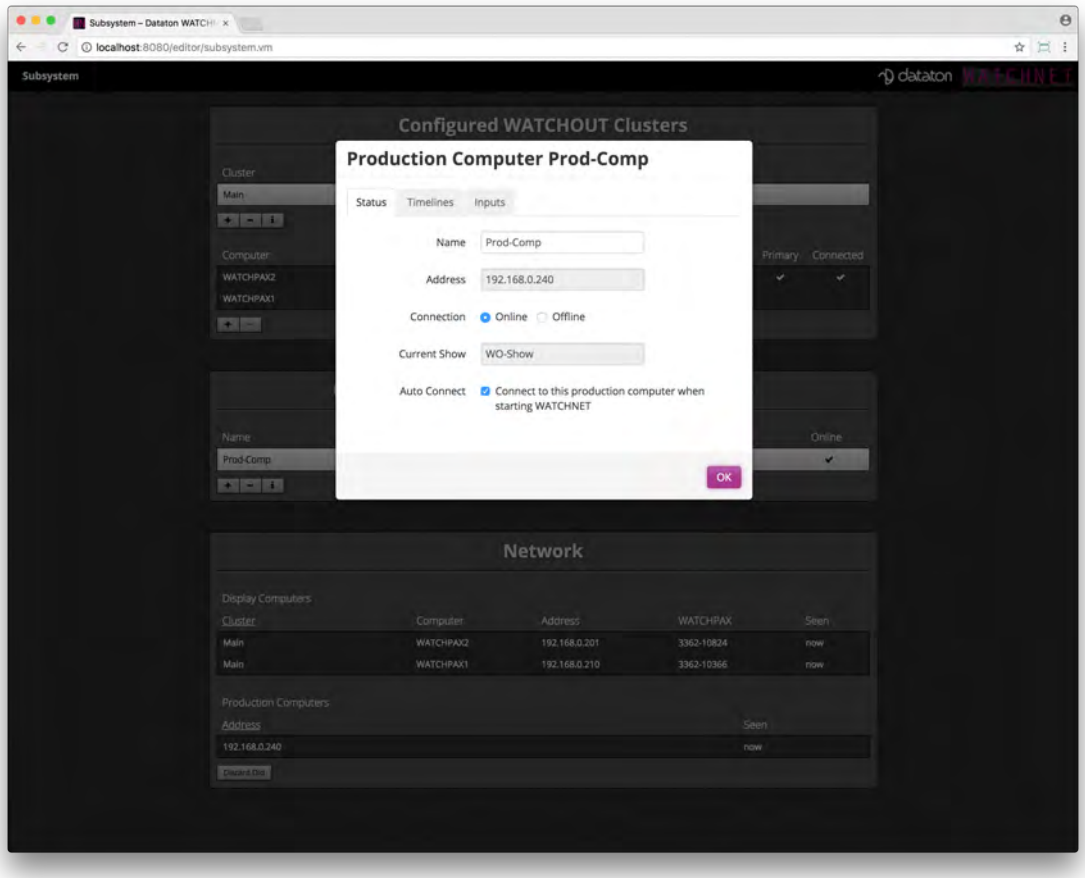
Если в локальной сети обнаружены продакшн-компьютеры, и их IP-адрес не совпадает с адресом уже настроенного продакшн-компьютера, этот IP-адрес появится в раскрывающемся меню, связанном с полем Address (Адрес).

ПРИМЕЧАНИЕ. Большинство функций WATCHOUT можно установить через WATCHNET, однако при управлении продакшн-компьютером некоторые из них недоступны: невозможно выгрузить активное шоу, загрузить новое шоу, обновить существующее шоу или включить / выключить продакшн-компьютер.

ВАЖНО: Невозможно определить кластер и продакшн-компьютер с тем же именем. Имена кластера и продакшн-компьютера не должны совпадать.

Информация о продакшн-компьютере

После того, как продакшн-компьютер будет настроен, чтобы открыть его информационное диалоговое окно, выберите его в списке настроенных продакшн-компьютеров и нажмите кнопку информации или дважды щёлкните на продакшн-компьютер в списке.



Информационное диалоговое окно продакшн-компьютера.

Диалоговое окно, показанное выше, позволяет вам вручную подключаться и отключаться от продакшн-компьютера, а также просматривать информацию о существующих временных шкалах и входах для текущего активного шоу.

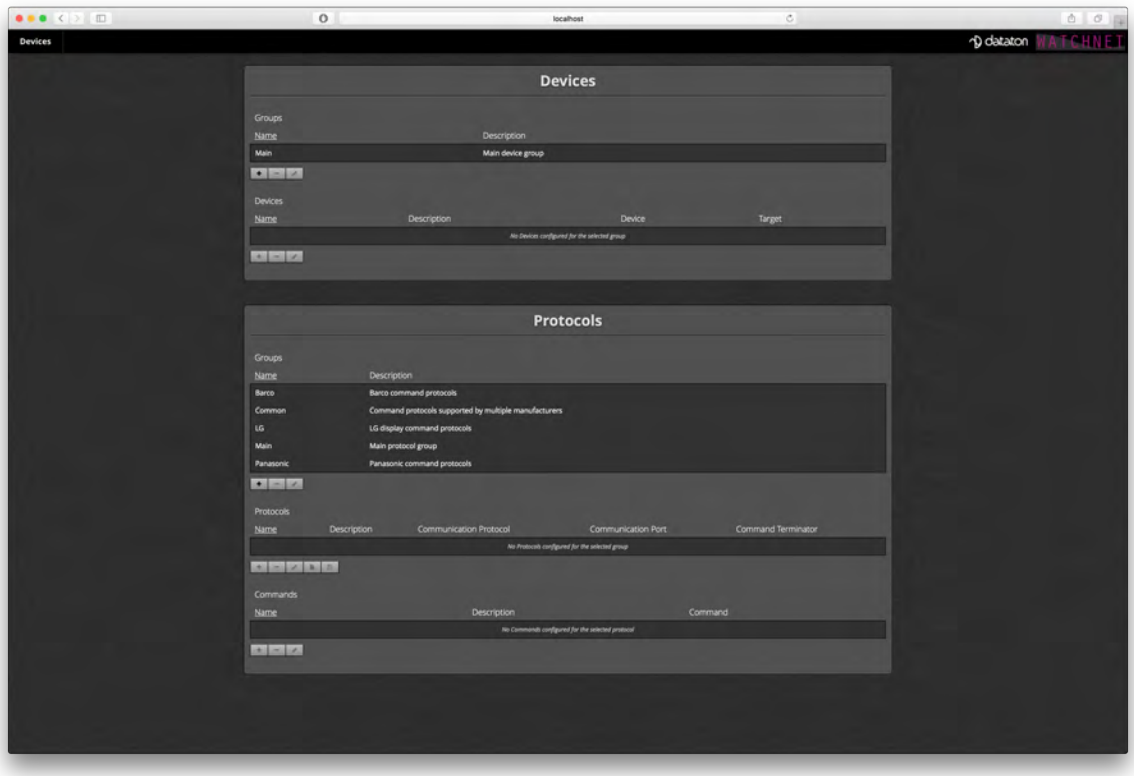
ВАЖНО: Чтобы иметь возможность подключаться к продакшн-компьютеру WATCHOUT и управлять им, в текущем активном шоу на продакшн-компьютере в “Preferences” (Параметрах) должна быть включена функция “TCP/IP Production Computer Control” (Управление TCP/IP продакшн-компьютера). Подробнее о том, как включить эту опцию – в “Руководстве пользователя WATCHOUT”.

Удаление продакшн-компьютера

Сконфигурированный продакшн-компьютер можно удалить, выделив его и нажав кнопку “минус”. Продакшн-компьютер будет удалён из системы, однако он останется в списке “Network” (Сеть).

DEVICES (УСТРОЙСТВА)

На странице Devices перечислены все устройства, протоколы и команды, определённые в системе. На этой странице вы также сможете редактировать или удалять существующие устройства, протоколы и команды, а также определять новые. Страница разделена на две категории: Устройства и Протоколы.



Страница устройств WATCHNET.

PROTOCOLS (ПРОТОКОЛЫ)

Протоколы определяют общие свойства конкретного бренда/модели устройства, такие как протокол связи, порт связи, терминатор (ограничитель) команд и доступные команды. При желании вы можете определить префикс IP-номера, который будет использоваться для всех созданных устройств, использующих протокол.

В этом разделе перечислены все доступные группы протоколов, протоколы и команды, определённые в системе.

Группы протоколов

Протоколы объединяют в группы с именами и с начальной группой Main (Основная). Суть группирования протоколов состоит в том, чтобы объединить протоколы с общими признаками, например, с принадлежностью к одному бренду.

Добавление группы протоколов

Добавьте новую группу, нажав кнопку «плюс» под списком групп протоколов. Доступны два свойства:

Name (Имя) – имя, присвоенное группе протоколов, должно быть уникальным.

Description (Описание) – краткое текстовое описание группы протоколов.

Редактирование группы протоколов
Выберите нужную группу протоколов из списка групп и нажмите кнопку “pen” (перо) или просто дважды щёлкните на нужную группу, чтобы изменить её свойства.

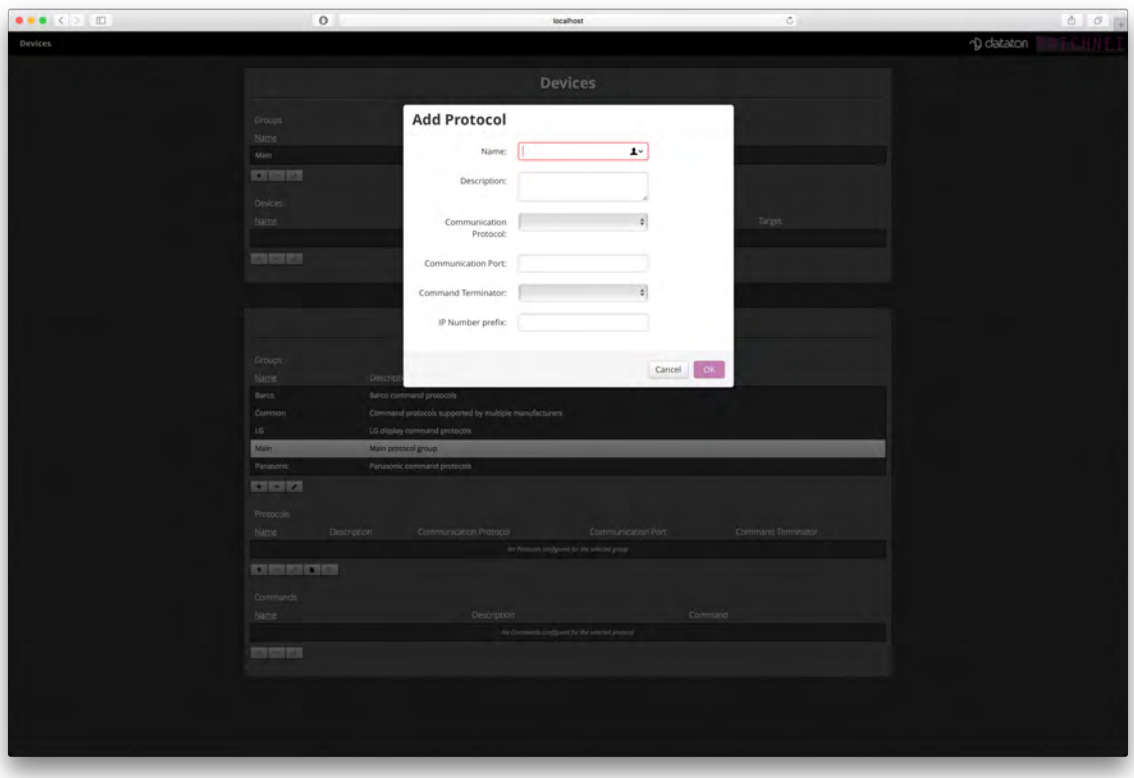
Удаление группы протоколов
Чтобы удалить группу протоколов, выберите её из списка групп и нажмите кнопку “минус”.

ВАЖНО: Удаление группы протоколов из системы безвозвратно удаляет все протоколы, принадлежащие этой группе, и все команды, определённые для этих протоколов.

Protocols (Протоколы)

В этом разделе перечислены протоколы, доступные в системе для выбранной группы протоколов.

Добавление протокола
Чтобы добавить протокол, сначала выберите группу протоколов, к которой он должен принадлежать, затем нажмите кнопку “плюс” под списком протоколов. Протокол может быть также импортирован из файла нажатием кнопки new file (новый файл).



Диалоговое окно добавления протокола.

Протоколы имеют четыре настройки:

Name (Имя) Идентифицирует протокол внутри группы; задаёт имя, которое описывает устройство (например, название модели и и т.п.).

Description (Описание) Краткое текстовое описание протокола.

Communication Protocol (Протокол соединения) Эта настройка определяет, какой протокол соединения используется, доступны TCP и UDP.

Communication Port (Порт соединения) Порт, задействованный для соединения.

IP Number prefix (Префикс IP номера) Дополнительный IP-номер, который будет использован при настройке устройств.

Command Terminator (Ограничитель, прерыватель команд) Задает ограничитель, используемый для разделения команд. Возможны варианты CRLF (возврат каретки + перевод строки), CR (возврат каретки), LF (перевод строки) и None (Нет).

ВАЖНО: Если в качестве ограничителя команд для устройства выбрано “None” (Нет), каждая из команд устройства должна заканчиваться ограничителем по вашему выбору. Если не завершить команду ограничителем, то WATCHNET может не связаться с устройством.

Редактирование протокола

Выберите протокол из списка и нажмите кнопку Pen (перо) или дважды щёлкните на протокол, чтобы изменить его настройки.

Удаление протокола

Чтобы удалить протокол, выделите его и нажмите кнопку “минус”. Протокол также может быть экспортирован в файл: сначала нужно его выделить, а затем нажать кнопку Save (Сохранить).

Встроенные протоколы

Система WATCHNET поставляется с несколькими встроенными протоколами, которые имеют предустановленную групповую принадлежность, имя и набор команд. Вы можете изменять эти протоколы, но следует учитывать, что любые изменения в имени или группе, связанные с этими протоколами, приведут к их дублированию. При каждом запуске сервера список стандартных протоколов перезаписывается.

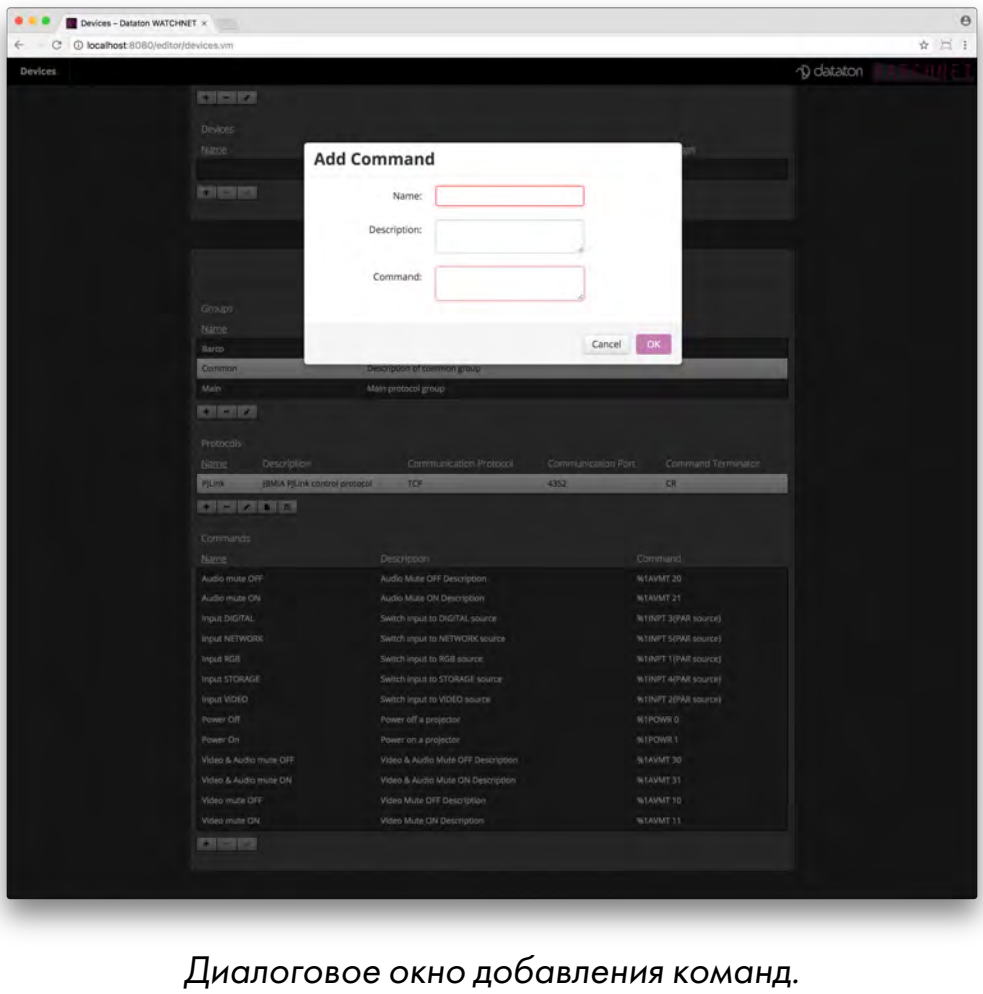
ВАЖНО: Большинство встроенных протоколов готово к использованию. Исключением является протокол PJLink, которому для всех команд необходим параметр “INPUT”. Информацию о том, как использовать параметры для внешних команд, см. далее.

Commands (Команды)

В этом разделе перечислены все доступные в системе команды для группы протоколов и отдельного протокола.

Добавление команд

Чтобы добавить новую команду, выберите соответствующий протокол и нажмите кнопку “плюс” под списком команд.



Диалоговое окно добавления команд.

Для команд доступны три следующие настройки:

Name (Имя) Имя, которое однозначно идентифицирует команду среди других команд, определённых для выбранного протокола. Задайте описательное имя для команды.

Description (Описание) Краткое текстовое описание команды.

Command (Команда) Поле определяет текстовое сообщение, которое может быть отправлено на любое устройство, обменивающееся по протоколу, к которому принадлежит эта команда.

ПРИМЕЧАНИЕ. Чтобы отправлять команды целым группам сконфигурированных устройств, требуемая команда должна существовать для всех устройств этой группы. Поэтому иногда нужно определять команды для протокола, даже если они не имеют никакого смысла.

СОВЕТ. Как и в WATCHOUT, можно отправлять шестнадцатеричные байты данных, используя префикс “$”, за которым следуют два символа, определяющие байт. Например, “$ 0D” отправит команду на возврат каретки. Можно смешивать текстовые сообщения с шестнадцатеричными байтами в любом порядке. Любое количество шестнадцатеричных байтов может быть отправлено, но каждая из двух последовательностей символов, определяющих байт, должна иметь префикс с символом “$”.

ВАЖНО: Команда также может определять параметры для “External Command” (Внешней команды). Параметр определяется путем ввода следующего шаблона в текстовое сообщение: “{PAR my_param}”. Параметр с именем “my_param” нужен при запуске команды во время выполнения скрипта.

Редактирование команд

Измените команду, выделив её в списке и нажав кнопку Pen (перо), или просто дважды щёлкните на эту команду.

Удаление команд

Удалите команду, выделив её в списке и нажав кнопку “минус”.

СКОНФИГУРИРОВАННЫЕ УСТРОЙСТВА

Элементы, перечисленные в разделе Устройства (devices), относятся к устройствам, соединённым по одному из конкретных протоколов, например, это может быть один из проекторов, используемых в шоу. В этом разделе перечислены все доступные группы устройств и устройства, сконфигурированные на сервере.

Device Groups (Группы устройств)

Подобно протоколам, устройства упорядочиваются в именованные группы с исходной группой Main (Основная). Идея групп состоит в том, чтобы группировать устройства по какому-либо общему значимому свойству, например, их местоположению.

Добавление группы устройств

Нажмите кнопку “плюс” под списком групп устройств, чтобы добавить новую группу.

Группы устройств имеют два свойства:

Name (Имя) Уникальное имя, присвоенное этой группе устройств.

Description (Описание) Краткое текстовое описание группы устройств.

Редактирование группы устройств

Отредактируйте существующую группу, выделив её в списке и нажав кнопку Pen (перо) или дважды щёлкнув на неё.

Удаление группы устройств

Группу устройств можно удалить, выделив её и нажав кнопку “минус”.

ВАЖНО: Удаление группы устройств из системы безвозвратно удаляет все устройства, принадлежащие этой группе.

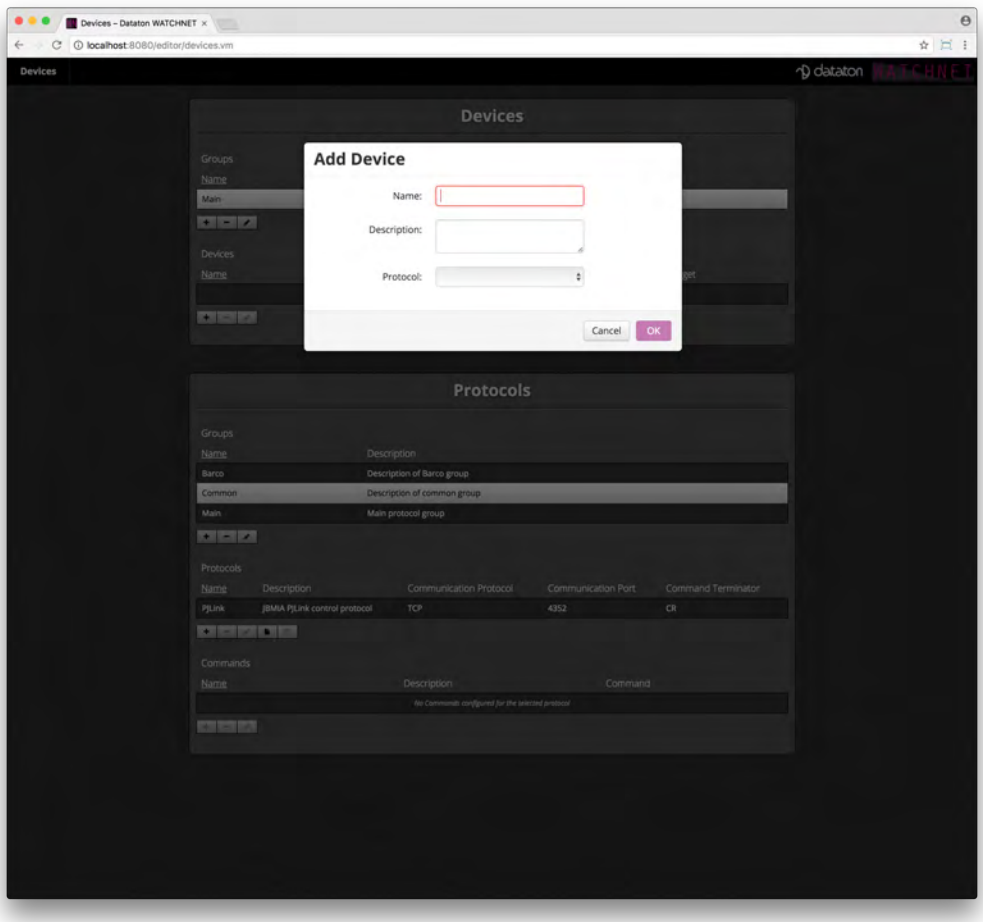
Devices (Устройства)

В этом разделе перечислены все доступные сконфигурированные устройства для выбранной группы устройств.

Добавление устройства

Создание и полная конфигурация устройства – двухэтапный процесс. Сначала устройство создают, затем настраивают, чтобы его можно было использовать.

Добавьте новое устройство, выбрав группу устройств, к которой оно должно принадлежать, затем нажмите кнопку “плюс” под списком устройств. Откроется диалоговое окно “Add Device” (Добавить устройство), см. ниже.



Диалоговое окно добавления устройства.

Для вновь созданного устройства доступны три настройки:

Name (Имя) Уникальное имя, присвоенное устройству.

Description (Описание) Краткое текстовое описание устройства.

Protocol (Протокол) Протокол, который будет использован для соединения с данным устройством.

ПРИМЕЧАНИЕ. Как только устройство будет создано, станет невозможно изменить протокол, используемый для связи с этим устройством. Для изменения протокола необходимо сначала удалить устройство, а затем снова добавить его, но уже с другим протоколом.

Редактирование/Конфигурирование устройства

Чтобы настроить вновь созданное устройство или изменить существующее устройство, выберите его в списке и нажмите кнопку Pen (перо) или дважды щёлкните на устройство, чтобы открыть

диалоговое окно “Device” (Устройство). Параметры, доступные для устройства, зависят от того, какой тип устройства создан (определяется по протоколу, используемому для соединения с устройством).

Помимо имени и описания (Name и Description), все устройства имеют следующие настройки:

IP Number - IP адрес устройства.

Port - порт, используемый для соединения с устройством.

Устройства, обменивающиеся данными по протоколу TCP, также имеют следующие настройки:

Keep Alive (Поддержка соединения) Выберите, следует ли поддерживать соединение активным между командами. Если флажок на этот параметр не установлен, соединение будет прерываться после отправки каждой команды и повторно устанавливаться перед отправкой следующей команды..

Устройства, использующие протокол UDP, имеют настройку “Broadcast”:

Broadcast (Широковещательная рассылка) Разрешить использовать широковещательную рассылку или отключить ее, чтобы отправлять команды отдельным устройствам.

Удаление устройства
Чтобы удалить устройство, нужно выделить его и нажать кнопку “минус”.

ВАЖНО: Если устройство удалено из системы, все сценарии с “External Command” (Внешней командой), ссылающиеся на это устройство, становятся недействительными и не выполняются до тех пор, пока команда не будет удалена.

SCRIPT (СЦЕНАРИЙ)

На странице Script (Сценарий) отображаются все доступные группы сценариев (скриптов), сценарии и действия сценариев в системе.

ГРУППЫ СЦЕНАРИЕВ

Сценарии упорядочиваются в именованные группы с начальной группой Main (Основная). Идея групп сценариев состоит в том, чтобы объединить сценарии, которые имеют общее свойство.

Добавление группы сценариев

Добавьте группу сценариев, нажав кнопку "плюс" под списком доступных групп сценариев. Появится диалоговое окно "Add Group" (Добавить группу). Группа сценариев имеет лишь одну настройку: имя.

Удаление группы сценариев

Удалите группу сценариев, выделив её в списке и нажав кнопку "минус" под списком.

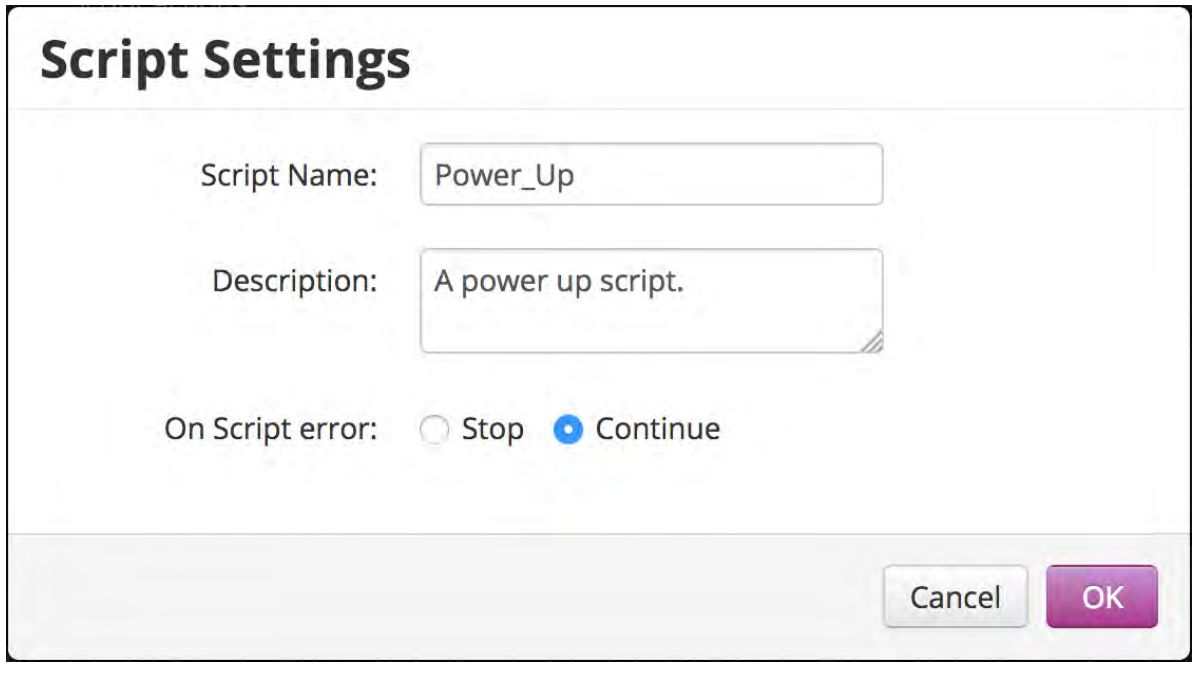
ВАЖНО: Удаление группы сценариев из системы безвозвратно удаляет все сценарии, принадлежащие этой группе.

СЦЕНАРИИ (СКРИПТЫ)

Сценарий определяет последовательность действий, которые должны выполняться WATCHNET.

Добавление сценария

Чтобы добавить сценарий, выберите нужную группу сценариев, а затем нажмите кнопку "плюс" в списке сценариев. Сценарий (включая все его действия и параметры) можно дублировать, выделив его в списке сценариев и нажав кнопку копирования.



Окно настроек сценария.

Сценарий имеет три свойства: имя, краткое текстовое описание и опцию остановки или продолжения после ошибки сценария.

ВАЖНО: Согласно сценарию выполняется некоторая последовательность действий, когда действие завершается, запускается другое. Если не будет выбрана опция продолжения после ошибки сценария, сценарий будет остановлен в случае неудачи, например, если не будет подключено нужное внешнее устройство. Чтобы сценарий не останавливался даже после сбоя, выберите опцию "Continue" (Продолжить).

Редактирование сценария
Чтобы отредактировать сценарий, выберите его из списка сценариев и нажмите кнопку пера или просто дважды щёлкните сценарий в списке.

Удаление сценария
Чтобы удалить сценарий, выделите его в списке сценариев и нажмите кнопку “минус”.

SCRIPT ACTIONS (ДЕЙСТВИЯ СЦЕНАРИЯ)
Когда сценарий выбран, его действия отображаются в центре страницы, и параметры, необходимые сценарию, показаны под списком действий.

Добавление действия
Чтобы добавить новое действие в сценарий, выберите сценарий и перетащите требуемое действие из списка доступных действий в список действий для сценария. Действие можно продублировать, выбрав его в списке действий сценария и нажав кнопку копирования.

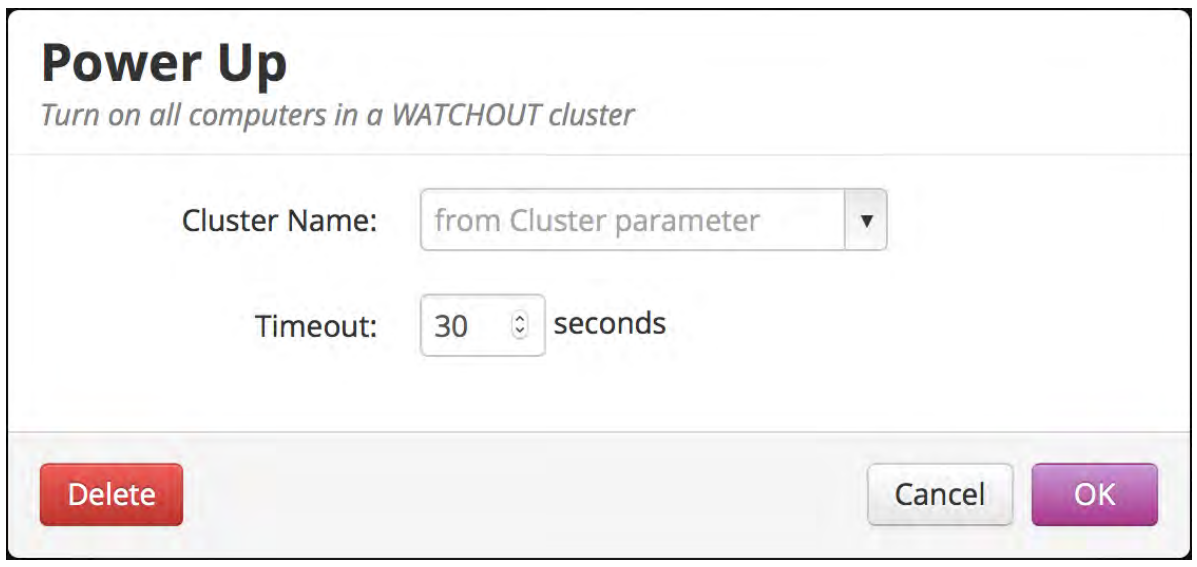
Наконец, измените сценарий, перетащив действия в список действий скрипта.

Редактирование действия
Выберите действие из списка действий сценария, затем нажмите кнопку “Перо” или дважды щёлкните на действие, чтобы изменить его настройки. Доступные конкретные параметры зависят от типа действия. Настройки для каждого из доступных действий описаны далее в разделе “Перечень действий сценария”.

Удаление действия
Чтобы удалить действие, выберите его в списке и нажмите на кнопку “минус” или воспользуйтесь кнопкой “Удалить” (delete) в меню спецификаций действия.

Перечень действий сценария
В этом разделе перечислены все доступные действия сценария WATCHNET и описаны их настройки.

Действие Power Up (Включение питания)
Действие Power Up включает все компьютеры в указанном кластере WATCHOUT.



Окно настроек действия Power Up (Включение питания).

Для этого действия есть две настройки: имя кластера и Timeout (Перерыв).

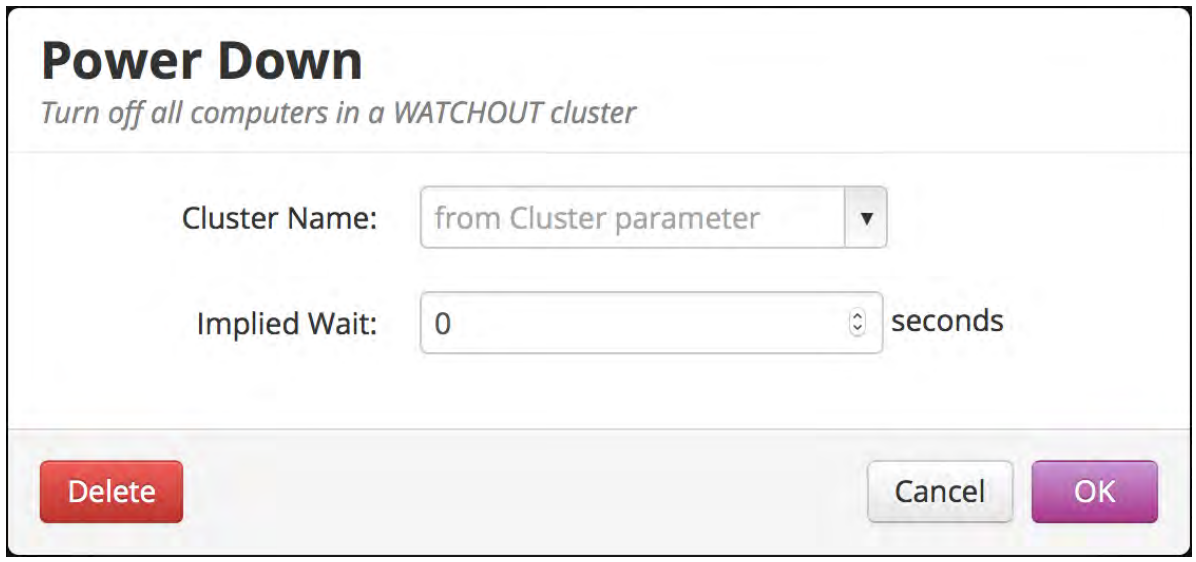
Cluster Name (Имя кластера) указывает имя кластера WATCHOUT, который нужно включить. Это имя должно совпадать с именем кластера, определенного в модуле “Subsystem (Подсистема)”.

WATCHNET будет задерживать выполнение последующих действий сценария до тех пор, пока все компьютеры в целевом кластере не включатся и не запустят WATCHOUT, или пока не истечёт время, заданное параметром **Timeout (Перерыв)**. Установите это значение на несколько секунд большим, чем ожидаемое время запуска самого медленного компьютера в кластере.

ВАЖНО: для этого действия необходимо активировать функцию “Wake On LAN” на всех дисплей-компьютерах WATCHOUT в кластере. WATCHNET должен быть соединён с компьютерами в кластере заранее, чтобы иметь возможность включить их.

Действие Power Down (Выключение питания)

Действие Power выключает все компьютеры в указанном кластере.



Окно настроек действия Power Down (Выключение питания).

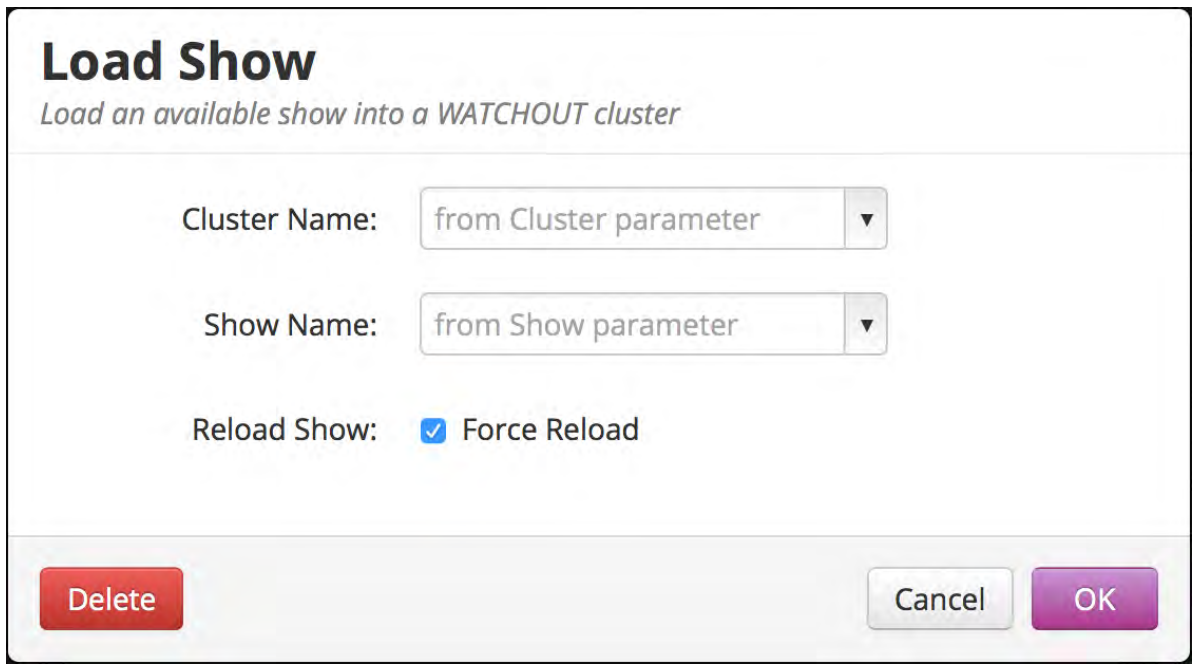
Для этого действия есть два параметра: Cluster Name (Имя кластера) и Implied Wait (Предполагаемое ожидание).

Cluster Name (Имя кластера) задаёт имя кластера WATCHOUT, который должен быть отключен, это имя должно совпадать с именем кластера, определенного в модуле “Subsystem (Подсистема)”.

Implied Wait (Предполагаемое ожидание) Параметр Implied Wait задерживает выполнение последующих действий сценария на заданное время.

Load Show (Загрузка шоу)

Load Show дает команды указанному кластеру дисплеев WATCHOUT для загрузки шоу.



Окно настроек для действия "Загрузка шоу".

Для этого действия есть три параметра: "Имя кластера", "Имя шоу" и "Обновить шоу":

Cluster Name (Имя кластера) Задает имя кластера WATCHOUT для загрузки шоу. Это имя должно совпадать с именем кластера, определенного в модуле "Subsystem (Подсистема)".

Show Name (Имя шоу) Соответствует названию загружаемого шоу. Хотя это шоу должно быть на всех компьютерах целевого кластера, его имя необязательно должно совпадать с именем шоу, хранящимся на сервере WATCHNET. Шоу, которые находятся только в кластере WATCHOUT, также могут быть загружены с помощью этой команды.

ПРИМЕЧАНИЕ. Выпадающее меню активно только в том случае, если целевой кластер указан и находится онлайн, поскольку эта информация получена из первичного кластера. Тем не менее, можно ввести имя шоу в это поле, даже если целевой кластер не указан или отключен.

ПРИМЕЧАНИЕ. Шоу, загруженное этим действием, не запускается автоматически. Используйте действие "Timeline Control (Управление временной шкалой)", чтобы запустить шоу после его загрузки.

Активируйте функцию **Force Reload (П ерезагрузить принудительно)**, чтобы заставить кластер дисплеев WATCHOUT загрузить шоу, даже если это шоу уже загружено в кластере. Это полезно, если шоу уже было загружено другими способами (например, с помощью продакшн WATCHOUT), и в этом случае шоу должно быть однозначно перезагружено программой WATCH-NET, чтобы установить контроль над всем кластером.

ВАЖНО: указанное шоу должно уже существовать и быть доступным на всех компьютерах целевого кластера. Чтобы загрузить новое шоу в кластер или обновить существующее, используйте действие "Update Show (Обновить шоу)".

Unload Show (Сбросить шоу)

Это действие сбрасывает любое активное шоу в целевом кластере дисплеев, на экране появляется логотип WATCHOUT.

ПРИМЕЧАНИЕ. Это действие только сбрасывает шоу из памяти; оно не удаляет шоу с дисплей-компьютеров.

Окно настроек действия Сбросить шоу.

Действие Unload Show (Сбросить шоу) имеет один параметр: Cluster Name (Имя кластера):

Cluster Name (Имя кластера) задаёт имя кластера WATCHOUT, который будет сбрасывать текущее шоу. Это имя должно совпадать с именем кластера, определённого в модуле "Subsystem (Подсистема)".

Update Show (Обновить шоу)

Это действие загружает или обновляет шоу в целевом кластере дисплеев WATCHOUT на основе самой последней версии пакета с указанным именем, хранящемся на сервере WATCHNET. Подробнее – в разделе "Presentation (Презентация)".

ПРИМЕЧАНИЕ. Обновление кластера с новым или отредактированным шоу может занять много времени, так как все новые и измененные мультимедийные файлы должны быть переданы по сети. Это действие задержит любые последующие действия сценария до тех пор, пока не будут обновлены все дисплей-компьютеры.

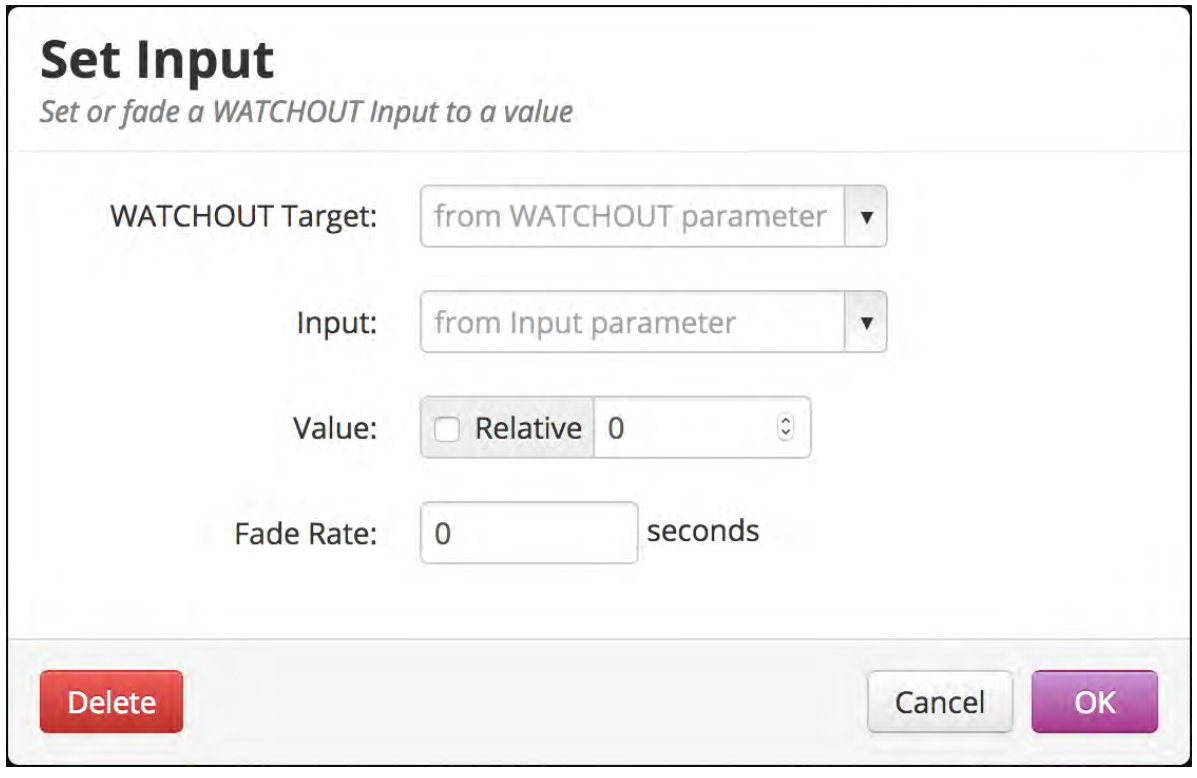
Действие Update Show (Обновить шоу) имеет две настройки: Cluster Name (Имя кластера) и Show Name (Имя шоу).

Cluster Name (Имя кластера) указывает имя кластера WATCHOUT для обновления шоу, оно должно совпадать с именем кластера, определенного в модуле "Subsystem (Подсистема)".

Show Name (Имя шоу) соответствует имени шоу, распространяемого в целевом кластере. Указанное имя должно соответствовать имени шоу, которое хранится на сервере WATCHNET.

Set Input (Задать вход)

Действие Set Input устанавливает или заменяет названный вход WATCHOUT на новое значение. Входы обычно используются в WATCHOUT для управления такими параметрами, как уровни громкости или освещения (через выход DMX-512 или аналогичный). Подробнее о том, как использовать входы, см. “Руководство пользователя WATCHOUT”.



Окно настроек действия Задать вход.

Это действие имеет четыре настройки: WATCHOUT Target, Input, Value и Fade Rate.

WATCHOUT Target указывает имя целевого кластера WATCHOUT или продакшн-компьютера и должно совпадать с именем кластера / продакшн-компьютера, определенного в модуле “Subsystem (Подсистема)”.

Input (Вход) соответствует имени входа, который вы хотите изменить. Если шоу WATCHOUT, которое содержит вход, загружено, а кластер WATCHOUT или продакшн-компьютер подключен к сети (онлайн), имя входа может быть выбрано из раскрывающегося списка. Имя входа также можно ввести в соответствующее поле.

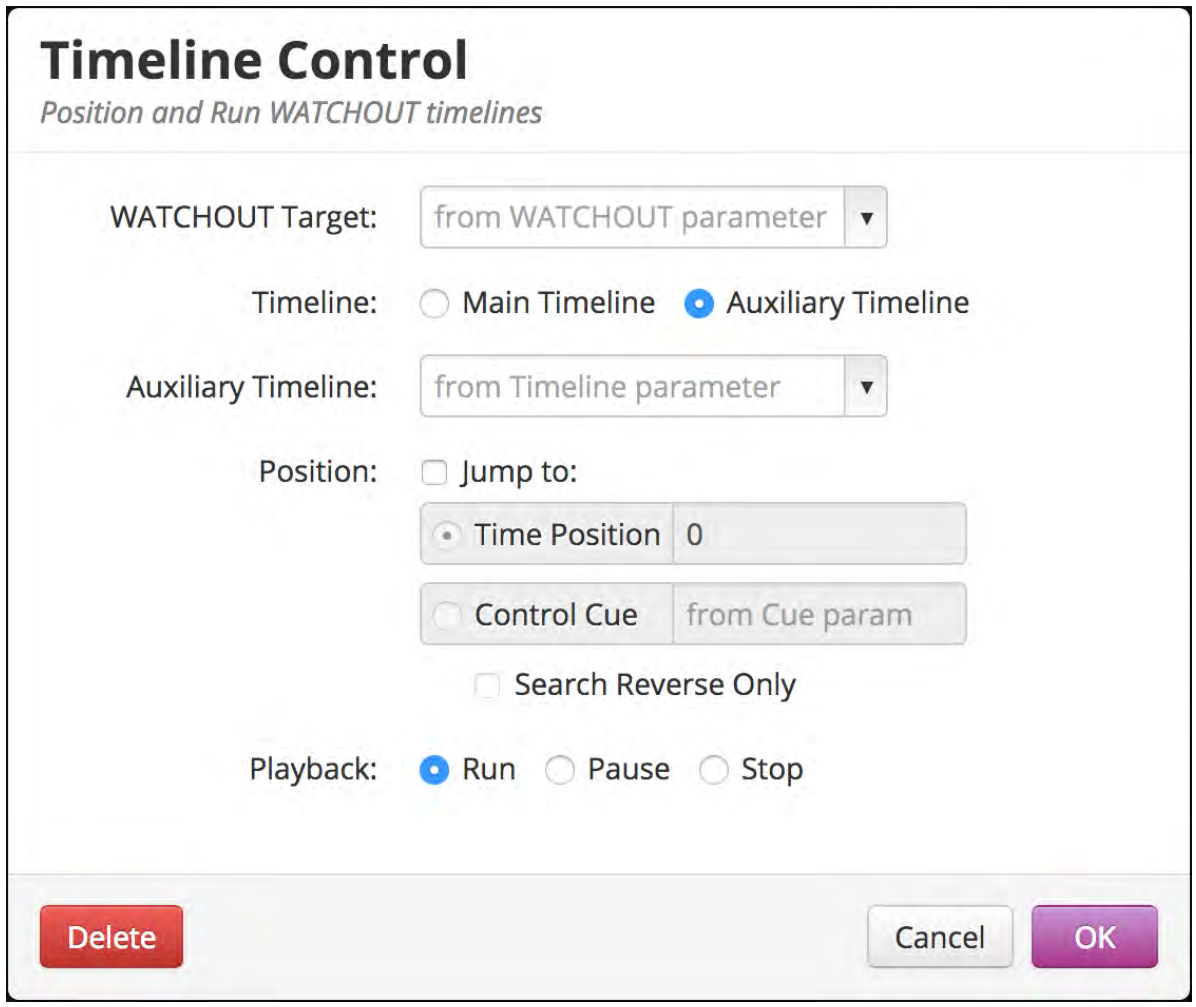
ПРИМЕЧАНИЕ. Имена входа чувствительны к регистру и должны быть записаны точно так же, как в WATCHOUT, чтобы действие работало.

Value (Значение) определяет числовое значение для входа. В большинстве случаев входные значения варьируются от 0 до 1 и выражены в долях (например, 0,5). В качестве альтернативы абсолютному значению вы можете выбрать “Relative” (Относительное) и ввести приращиваемое значение. Например, если вы хотите немного уменьшить значение для входа, выберите “Относительное” и введите “-0,05” в поле значений, чтобы уменьшить входное значение на 0,05.

Fade Rate (Скорость изменения), если это значение выше нуля, WATCHOUT достигает целевого значения входа в течение указанного времени. Например, чтобы постепенно увеличивать входное значение в течение 1,5 секунд, введите 1,5.

Timeline Control (Управление временной шкалой)

Действие Timeline Control подобно действию “Control Cue” (Управляющий сигнал) в WATCHOUT – оно говорит временным шкалам, что нужно делать.



Окно настроек действия Управление временной шкалой.

Для этого действия предусмотрено пять настроек: WATCHOUT Target (Цель), Timeline (Временная шкала), Auxiliary Timeline (Вспомогательная шкала), Position (Положение) и Playback (Воспроизведение).

WATCHOUT Target задает имя кластера WATCHOUT или продакшн-компьютера для управления временной шкалой. Это имя должно совпадать с именем кластера, определённог в модуле “Subsystem (Подсистема)”.

Timeline определяет, будет ли действие управлять основной временной шкалой или одной из дополнительных шкал.

Auxiliary Timeline (Дополнительная шкала) называет шкалу для управления (это действие неприменимо, если выбрана “Main Timeline” – Основная временная шкала). Если целевой кластер находится в режиме онлайн при соответствующем загруженном шоу, целевая дополнительная шкала может быть выбрана из раскрывающегося списка. В качестве альтернативы имя дополнительной шкалы можно ввести в это поле.

ПРИМЕЧАНИЕ. Имена шкал чувствительны к регистру и должны вводиться точно так, как они отображаются в окне задач (Task) WATCHOUT.

Position (Положение) определяет, что будет делать временная шкала. Если выбрано “Jump To” (Перейти к...), временная шкала перейдет к указанному положению во времени или к указанному управляющему сигналу.

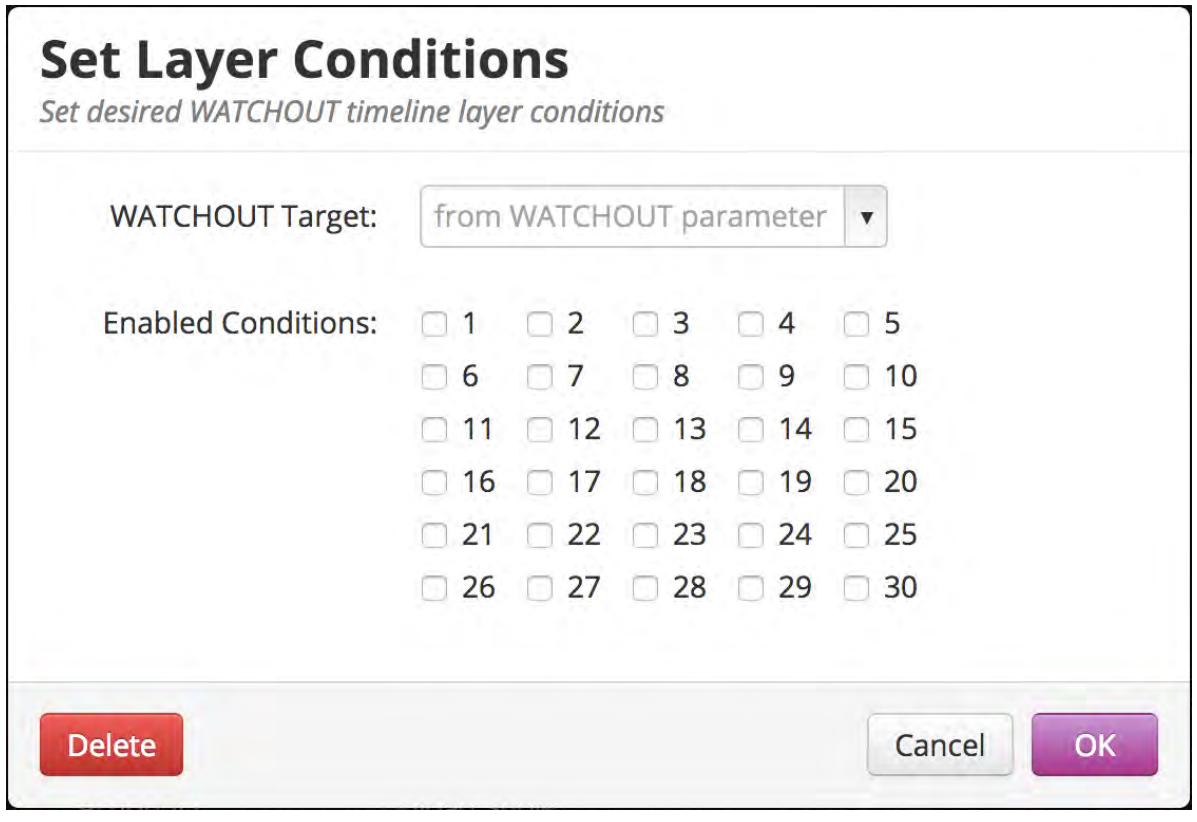
При поиске названного управляющего сигнала, WATCHOUT будет искать от текущего положения во времени и вперед, позволяя вам повторно использовать имя управляющего сигнала для инкрементного позиционирования (позиционирования в приращениях). Если выбрано “Search Reverse Only” (Искать только в обратном направлении), WATCHOUT будет производить поиск в обратном направлении от текущего положения во времени.

Playback (Воспроизведение) управляет тем, что будет делать временная шкала после достижения заданного положения.

ПРИМЕЧАНИЕ. Опция “Стоп” применяется только к дополнительным шкалам и отключает шкалу. Для основной временной шкалы опция “Стоп” имеет то же значение, что и “Пауза”, поскольку основная временная шкала всегда активна.

Задать условия слоя (Set Layer Conditions)

Это действие изменяет набор условий активированного слоя на целевом кластере WATCHOUT или продакшн-компьютере. Характеристики слоя используются в WATCHOUT для активирования или отключения контента в определенных слоях временной шкалы, таких как многоязычная звуковая дорожка или субтитры. Подробнее об условиях слоя – в “Руководстве пользователя WATCHOUT”.



Окно настроек действия Задать условия для слоя.

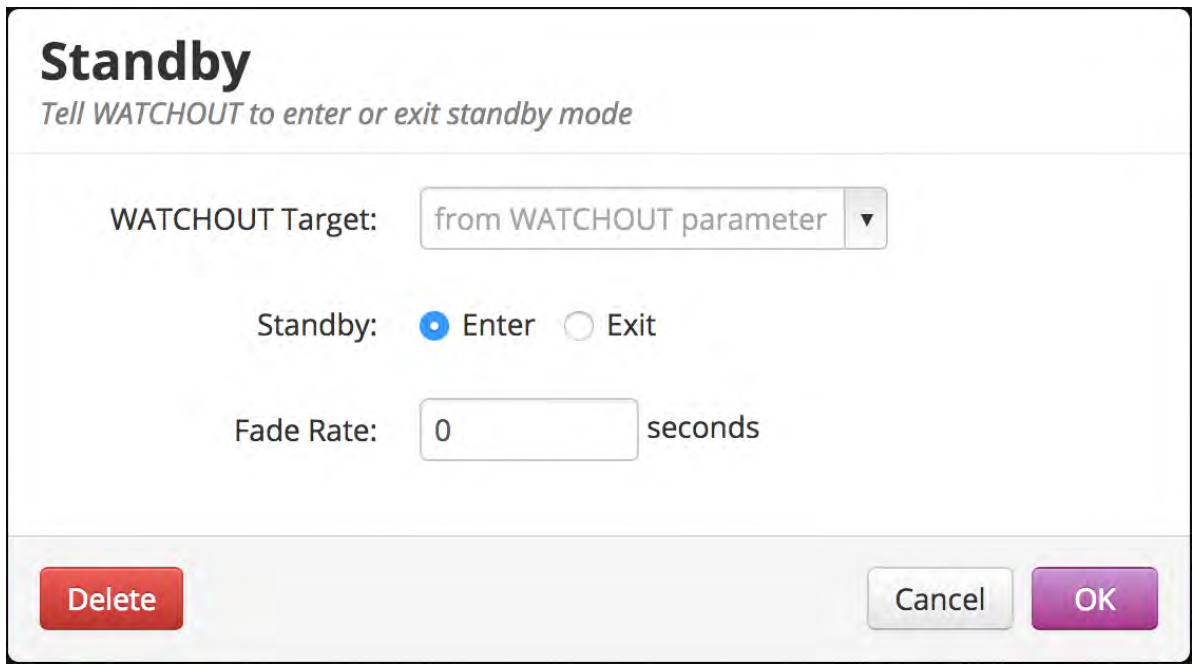
Это действие имеет две настройки: WATCHOUT Target и Enabled Conditions (Активированные условия).

WATCHOUT Target указывает имя кластера / продакшн-компьютера WATCHOUT для задания условий слоя, оно должно совпадать с именем кластера, определённогов модуле “Subsystem (Подсистема)”.

Enabled Conditions (Включенные условия) определяют, какие условия должны быть включены. Это влияет только на текущее активное шоу и остается в силе до тех пор, пока шоу загружается на кластер / продакшн-компьютер WATCHOUT.

Standby (Режим ожидания)

Эта действие задаёт вход в режим ожидания или выход из него с заданной дополнительной скоростью затухания для указанного кластера дисплеев WATCHOUT или продакшн-компьютера.



Окно настроек для действия Режиме ожидания для кластера.

Для этого действия есть три параметра: WATCHOUT Target, Standby (Режим ожидания) и Fade Rate (Скорость перехода).

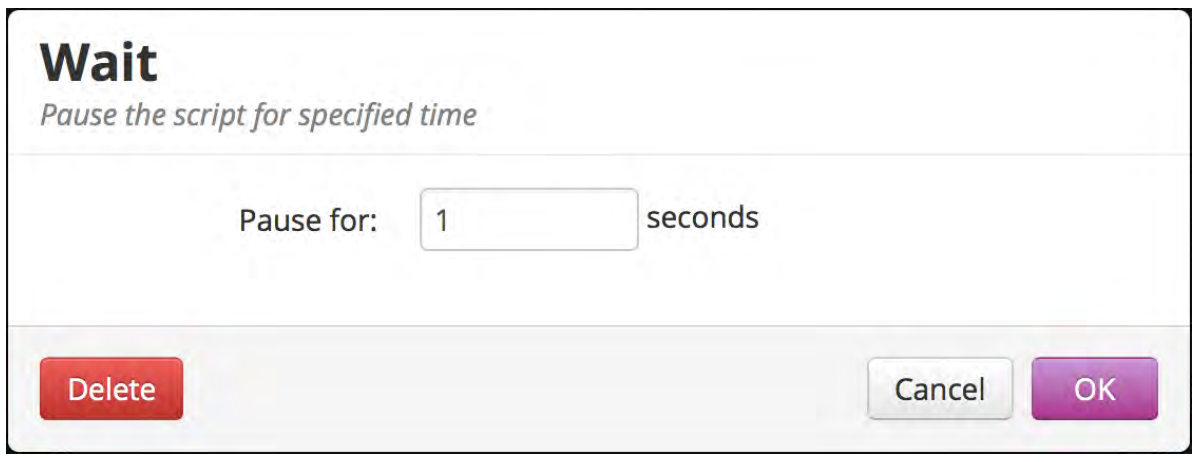
WATCHOUT Target указывает имя кластера WATCHOUT или продакшн-компьютера, который войдет режим ожидания или выйдет из него. Это имя должно совпадать с именем кластера, определенного в модуле "Subsystem (Подсистема)".

Standby (Режим ожидания) задаёт, следует входить в режим ожидания или выходить из него.

Fade Rate (Скорость перехода) это дополнительный период времени (в секундах), в течение которого произойдет вход/выход из режима ожидания. Оставьте "0" для отключения.

Wait (Задержка)

Действие Wait задерживает выполнение последующих действий сценария на определённое время. Используйте это действие, чтобы ввести задержку между действиями сценария.



Окно настроек для действия Wait (Задержка).

Действие имеет одну настройку: Pause For (Пауза длительностью...).

Pause For (Пауза длительностью) задает время задержки выполнения следующего действия.

Navigate (Перейти)

Действие Navigate дает команду панели WATCHNET для перехода на панель, раздел и страницу, или для перезагрузки текущей страницы.

Окно настроек для действия " Navigate" (Перейти).

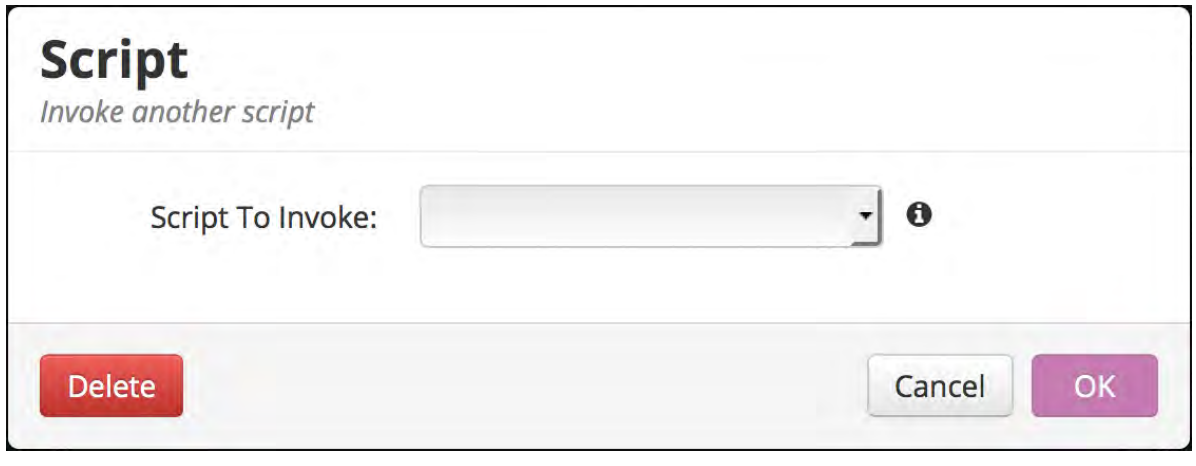
Это действие имеет одну настройку: Go To (Перейти к...).

Go To (Перейти к...) задаёт цель перехода для панели WATCHNET. Параметры "NextPage" (Следующая страница) и "PreviousPage" (Предыдущая страница) предлагают панели перейти на следующую / предыдущую страницу в текущем разделе. Опция "NamedPage" (Названная страница) предлагает панели перейти к определенной панели, разделу и странице, и, наконец, опция "ReloadPage" (Перезагрузить страницу), даёт панели команду перезагрузить текущую страницу.

СОВЕТ. Опция "NamedPage" полезна для быстрого перехода между различными панелями WATCHNET.

Script (Сценарий)

Действие "Script" выполняет другой сценарий WATCHNET, включая все его действия.



Окно настроек для действия "Сценарий".

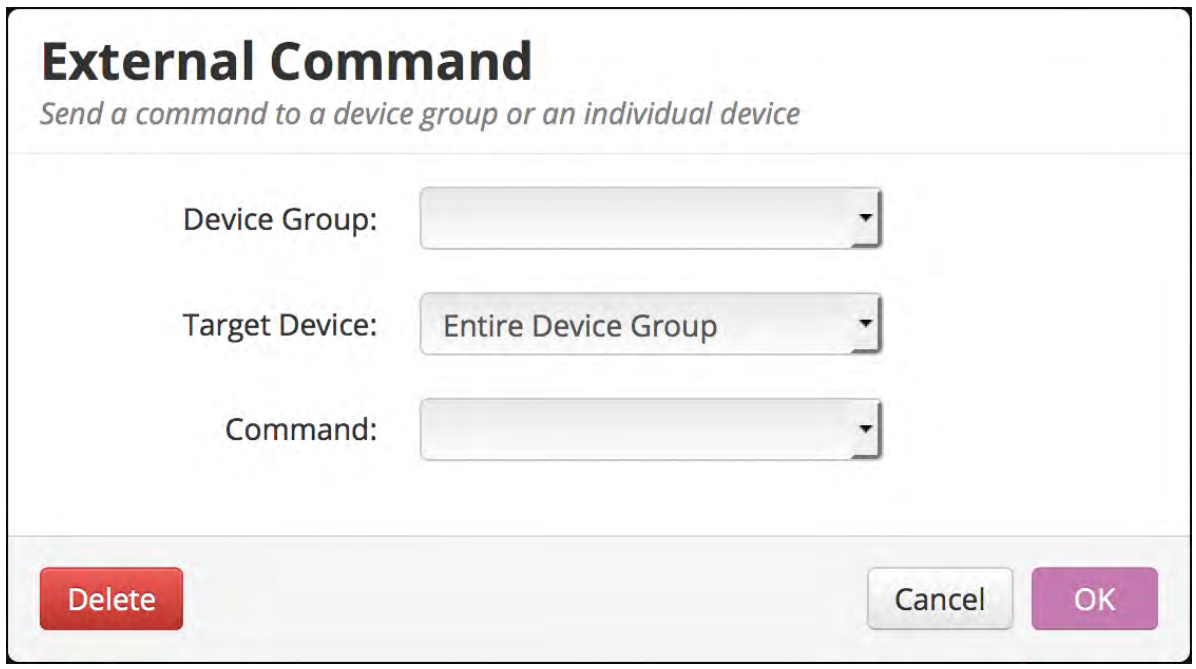
Действие "Script" имеет одну настройку: Script To Invoke (Вызываемый сценарий).

Script To Invoke (Вызываемый сценарий) устанавливает имя сценария, который будет вызван этим действием.

ПРИМЕЧАНИЕ. Когда другой сценарий вызывается действием сценария, все действия вызываемого сценария будут выполнены, а выполнение текущего сценария будет остановлено до завершения вызванного сценария.

External Command (Внешняя команда)

Действие Внешняя команда отправляет команду на внешнее устройство.



Окно настроек для действия External Command (Внешняя команда).

ПРИМЕЧАНИЕ. Внешняя команда может принять параметры, однако целевое внешнее устройство и группа устройств, а также команда, которая должна быть отправлена, должны быть определены в модуле "Devices (Устройства)", чтобы стало возможным их использование этим действием.

Действие External Command имеет три настройки: Device Group (Группа устройств), Target Device (Целевое устройство) и Command (Команда).

Device Group (Группа устройств) указывает группу, к которой относится целевое устройство.

Target Device (Целевое устройство) определяет, какое из устройств в выбранной группе получит команду.

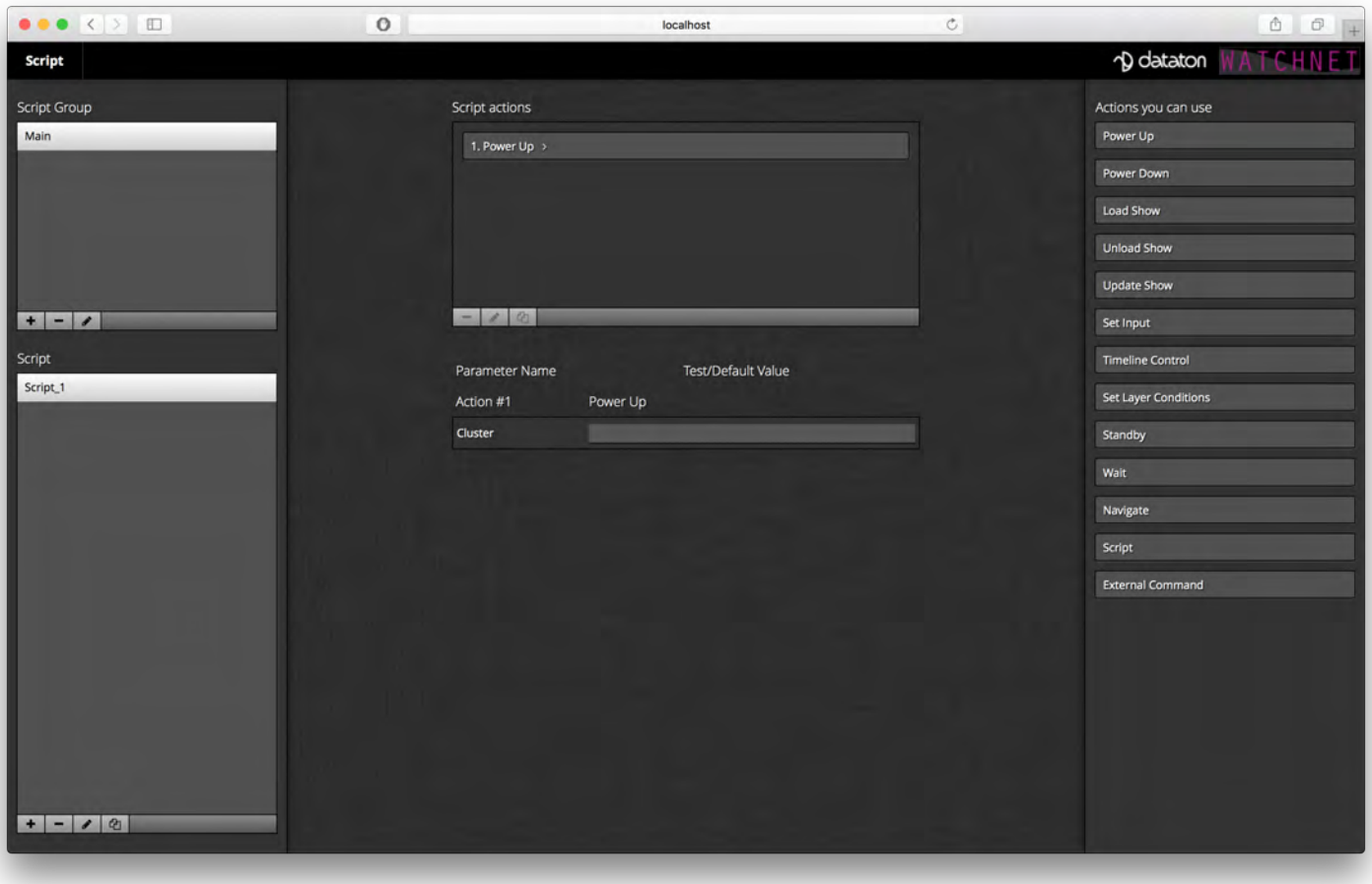
ПРИМЕЧАНИЕ. Выберите "Entire Device Group" (Вся группа устройств), чтобы отправить команду всем устройствам этой группы.

Команда, которую нужно отправить, определяется полем Command (Команда). Когда некое устройство выбрано в качестве целевого устройства, в раскрывающемся списке представлены все команды, доступные для этого устройства.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если в качестве целевого устройства выбрано "Entire Device Group" (Вся группа устройств), в раскрывающемся списке будут присутствовать только команды, которые существуют для всех устройств этой группы. Дополнительную информацию о том, как определять устройства, группы устройств и команды, см. в разделе "Devices (Устройства)".

НАСТРОЙКИ И ПАРАМЕТРЫ СЦЕНАРИЕВ

Некоторые настройки могут быть произведены сразу же при создании действия, или позже, при использовании параметров. Если параметр не задан, это означает, что параметр будет указан позже в качестве параметра сценария. Если поле имени кластера остается пустым, как в приведенном ниже примере, оно появится как параметр для первого действия сценария.



Действия и параметры сценария, показано только действие Power Up.

Рекомендуется, чтобы все настройки были указаны подробно в каждом действии сценария, пока вы учитесь использовать WATCHNET, поскольку так проще изучить программу. Для небольших систем, например имеющих дело с одним кластером WATCHOUT и несколькими внешними устройствами, этого, как правило, достаточно. Однако для более сложных систем такому подходу не хватает гибкости, поскольку каждый сценарий будет использоваться только для одного кластера / внешнего устройства, для которого он был создан.

Если действия сценария, предназначенного для одного кластера / устройства, должны быть продублированы для другого кластера / устройства, тогда сам сценарий должен быть продублирован, а настройка имени кластера изменится. Такое дублирование, как правило, затрудняет работу системы, поскольку изменения должны быть произведены в нескольких местах.

Лучший способ – оставить пустые поля в настройках действия. В этом случае значение полей указывается при вызове сценария, и этот одиночный сценарий можно затем использовать с большей гибкостью. Параметры сценария, например, “Cluster Name” (Имя кластера) задают либо кнопкой, либо по графику (Schedul), либо действием сценария. Подробнее см. “Кнопка (Button)”, “Schedule (График)” и “Script (Сценарий)”.

Для параметров могут быть заданы Тест/Значение по умолчанию (Test/Default values). Это можно использовать для проверки сценария при его редактировании или для ввода значения по умолчанию для параметра, который редко изменяется. Указание значения по умолчанию для параметра означает, что его значение не обязательно указывать при вызове сценария. Однако если значение для параметра указано при вызове сценария, то оно будет использовано вместо значения по умолчанию.

ВАЖНО: если для параметра не задано значение по умолчанию, а вызывающая команда сценария (Button - кнопка, Scheduled Event – событие по графику, Script Action - действие сценария) не указывает значения, то выполнение сценария будет неудачным. Ошибка будет зафиксирована в журнале WATCHNET.

ТЕСТИРОВАНИЕ СЦЕНАРИЯ

Сценарий можно протестировать непосредственно со страницы Script (сценарий), выделив его в списке сценариев и выбрав “Run Script” (Запуск сценария) из меню Script. Каждое действие сценария подсвечивается по мере его выполнения, что позволяет отслеживать ход выполнения сценария.

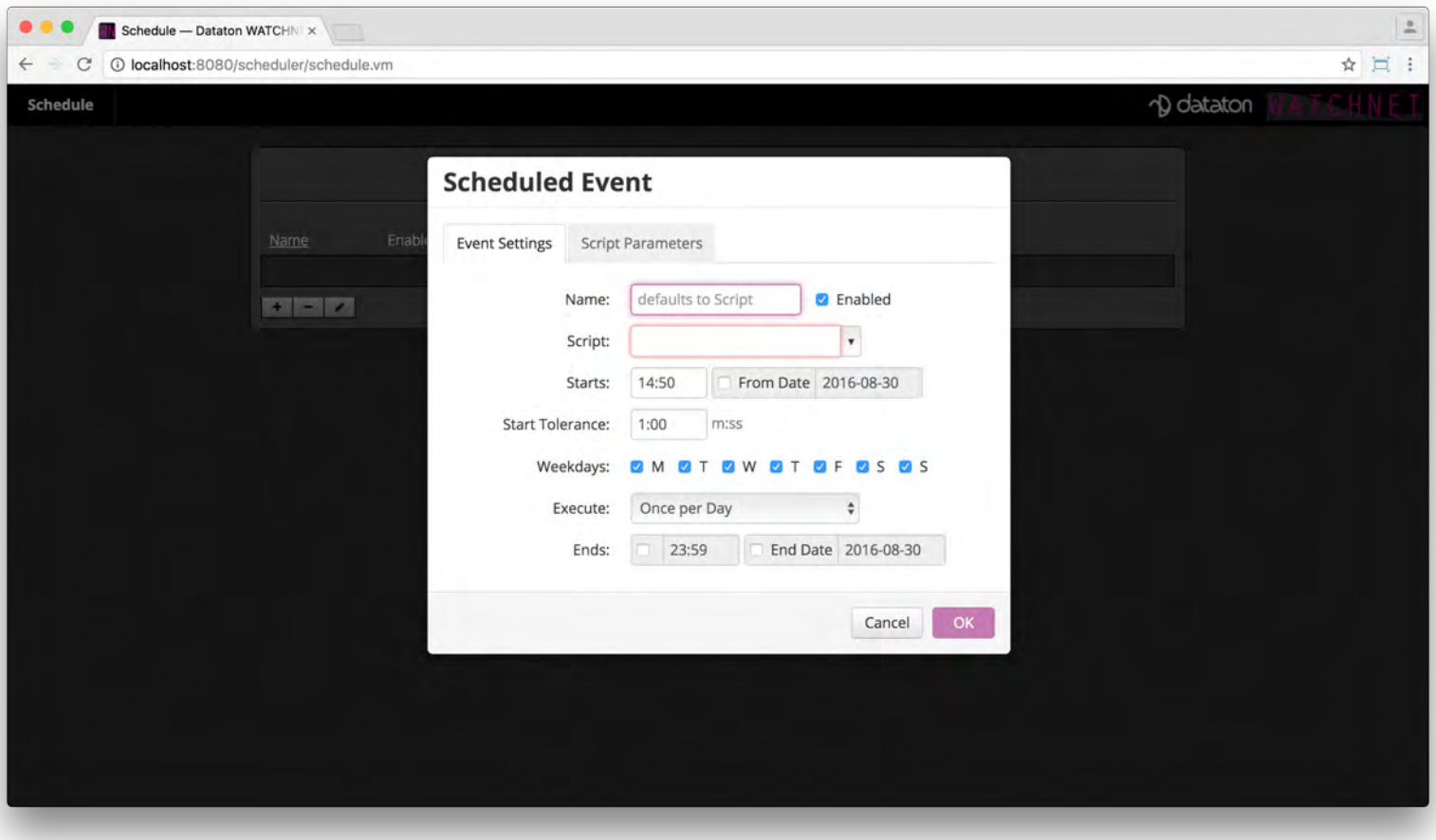
ПРИМЕЧАНИЕ. Чтобы проверить сценарий, для всех параметров должно быть задано Test / Default (Тест/По умолчанию).

SCHEDULE (ГРАФИК)

Страница графика содержит список всех событий, запланированных для выполнения сервером. Событие в WATCHNET автоматически запускает сценарий после выполнения некоторых условий.

Добавление события

Чтобы добавить событие в планировщик, нажмите кнопку «плюс" под списком событий, это вызовет диалоговое окно свойств событий, которое позволит назначить все свойства запланированного события.



Диалоговое окно Scheduled Event (запланированное событие).

Могут быть настроены следующие параметры:

Name (Имя) В этом поле можно указать описательное имя события. Если поле оставить пустым, по умолчанию событию будет присвоено имя соответствующего сценария.

Enabled (Активировано) Снимите этот флажок, чтобы остановить запланированное событие, но сохранить его в планировщике. Это полезно, если нужно временно отключить некоторые запланированные события.

SCRIPT (Сценарий) Задает сценарий, связанный с событием; это сценарий, который будет выполняться при выполнении условий. Сценарий задаётся его группой и его именем, написанными через слэш.

Starts (Начало) Укажите время начала события, часы и минуты в 24-часовом формате. Также может быть введена необязательная дата начала. Если значение задано, то запланированное выполнение не начнется до этого момента.

Start tolerance (Допуск для запуска) В некоторых случаях WATCHNET не может выполнить запланированное событие в указанное время. Например, когда целевой кластер занят обновлением шоу или выполнением другой долговременной операции. В этом случае WATCHNET

будет продолжать попытки до выполнения события или до тех пор, пока не будет превышен допуск для запуска.

ПРИМЕЧАНИЕ. Невозможность выполнить событие не влияет на будущие запланированные события: они будут выполнены, когда придёт их время.

Weekdays (Дни недели) Установите флажки на те дни недели, когда событие должно быть выполнено.

Execute (Выполнение) По умолчанию событие будет выполняться один раз в день в заданное время. Другие варианты выполнения:

- Once Only (Единожды): событие будет исполнено только один раз. После успешного выполнения событие будет помечено "done" (выполнено) и никогда не будет выполняться снова.
- Once per Day: (Один раз в день): Режим выполнения, заданный по умолчанию: событие выполняется один раз в день в заданное время.
- Repeatedly at Interval (Неоднократно, с интервалом): повторяет запланированное событие с заданным интервалом между указанным временем начала и окончания. Например, можно показывать шоу каждые тридцать минут.
- Run Continuously (Выполнять непрерывно): выполнять событие непрерывно между указанным временем начала и окончания. Как только выполнение завершится, оно будет перезапущено, если не будет достигнуто конечное время. Убедитесь, что для сценария назначено корректное время для исполнения, и если необходимо, добавьте команды Wait (Ожидание) в соответствующих местах сценария.

Ends (Окончание) Задаёт время окончания события в часах и минутах, в 24-часовом формате. В этот момент событие заканчивается ежедневно, а не только в день окончания (если он указан). При желании может быть введена дата окончания, после даты окончания запланированное событие больше не будет выполняться.

Script parameters (Параметры сценария)

Для сценария, выполняемого запланированным событием, могут потребоваться параметры. Если это так, то параметры будут перечислены на вкладке Script Parameters (Параметры сценария), где могут быть заданы их значения.

ВАЖНО: любые значения параметров сценария переопределяют значения, заданные по умолчанию. Если для параметра не задано значение по умолчанию, а другое значение не указано, выполнение сценария может стать неудачным. Отказ выполнения сценария будет зафиксирован в журнале WATCHNET.

Редактирование события

Чтобы изменить существующее событие, выделите его в списке событий и нажмите кнопку Pen (перо), или дважды щёлкните на это событие в списке.

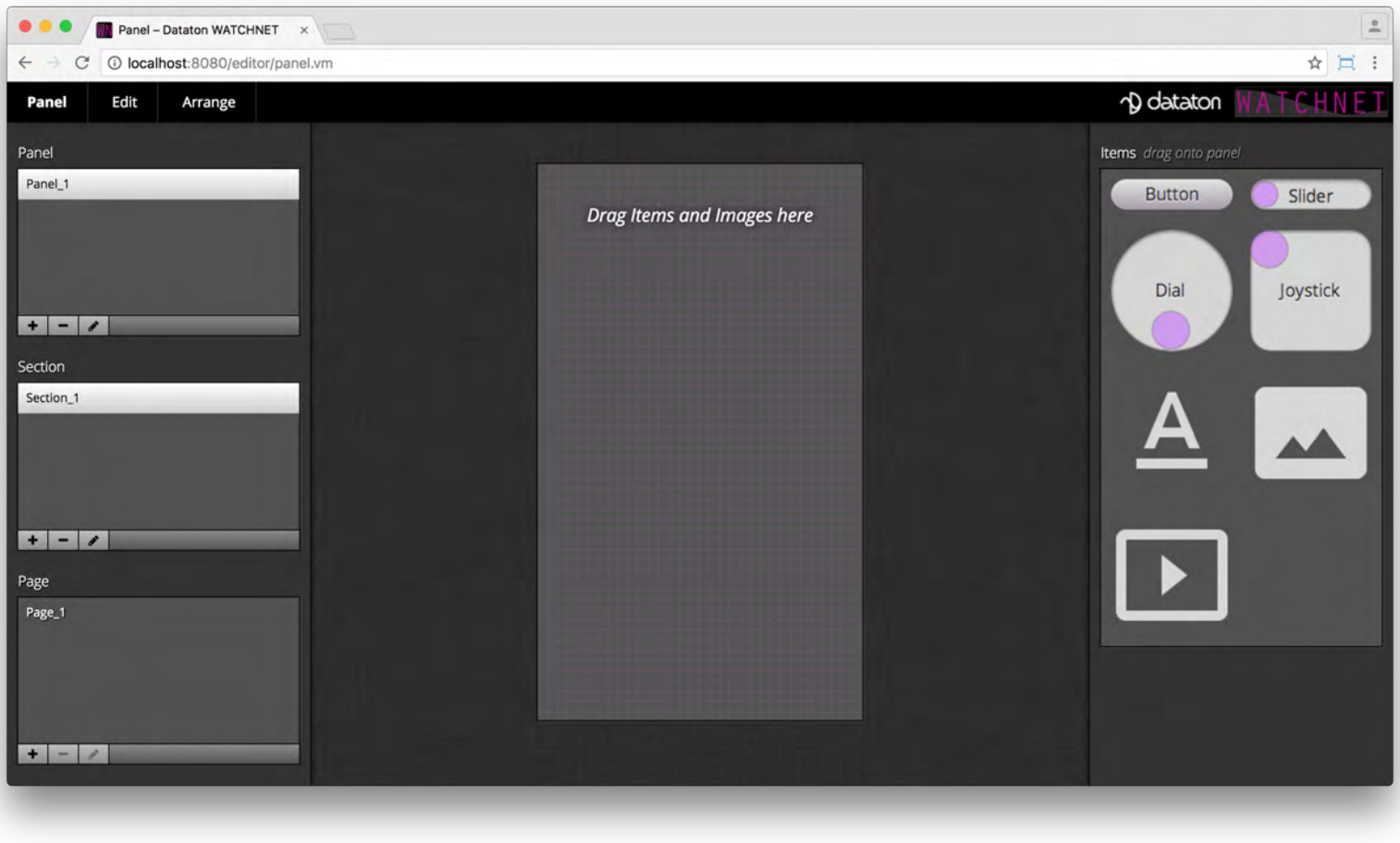
Удаление события

Чтобы удалить событие, нужно выделить его в списке событий и нажать кнопку "минус".

PANEL (ПАНЕЛЬ)

На странице Panel, как показано на рисунке, перечислены панели управления, которые в данный момент есть в системе, здесь можно создавать новые панели или редактировать существующие. Панели обеспечивают прямой интерактивный контроль над WATCHNET с помощью кнопок и других элементов панели. Взаимодействуя с панелями и их элементами, вы можете запускать сценарии или получать доступ к системным настройкам, таким как громкость текущей презентации WATCHOUT. Панель доступна через веб-браузер на компьютерах и на портативных устройствах, таких, как смартфоны или планшеты.

ВАЖНО: на мобильных устройствах можно сохранить панели WATCHNET на главном (домашнем) экране, представляя их в виде приложений, и запускать в “app mode” (режиме приложения), что открывает для пользователей дополнительные возможности. Фактически, некоторые функции не работают, если к серверу не обращаются в режиме “app mode”.



Страница панели WATCHNET.

Страница Panel разделена на три области: список панелей - слева, область редактирования - в центре, элементы - в правой части страницы.

Список панелей состоит из панелей (panels), разделов (sections) и страниц (pages), которые создаются или редактируются. Все доступные элементы панели хорошо видны справа, текущее содержание разделов и страниц отображается в области редактирования. В области редактирования также происходит редактирование вновь добавляемых элементов.

PANELS (ПАНЕЛИ)

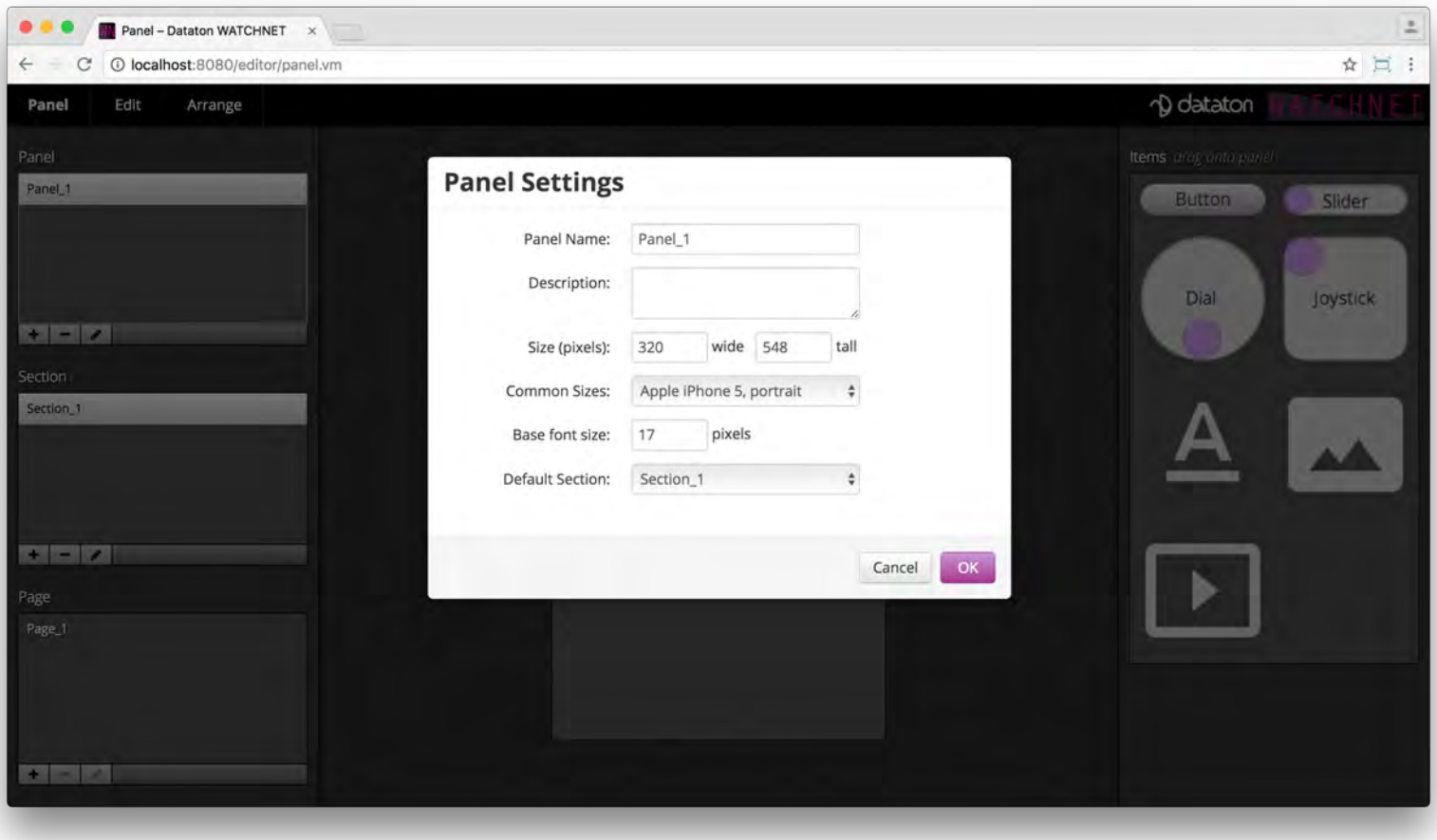
Панель в WATCHNET состоит из секций (разделов). Панель задаёт общие свойства, которые будут использованы для всех её разделов, такие, как размер (в пикселях) и базовый размер шрифта (также в пикселях).

Добавление панели

Панели предназначены для работы с заранее определенным размером экрана / окна. Это упрощает компоновку элементов, и вы работаете в режиме “что вижу, то и получается”.

ПРИМЕЧАНИЕ. Панель может использоваться на устройствах, с отличной от исходной платформой. И поскольку размер экрана/окна может не совпадать, текст и элементы панели могут отображаться слишком крупными или слишком мелкими.

Чтобы создать новую панель, нажмите кнопку “плюс” под списком доступных панелей, при этом откроется окно “Panel Settings” (Настройки панели).



Диалоговое окно настроек панели.

Окно панели имеет следующие настройки:

Panel Name (Имя панели) Это имя, которое будет использоваться для доступа к Панели. Поскольку это имя будет составлять часть URL-адреса при доступе к панели, оно не должно содержать пробелов и может состоять только из букв от “a” до “z”, цифр и нижнего подчеркивания.

Description (Описание) Краткое текстовое описание панели. Это описание появится на стартовой странице сервера рядом с именем панели.

Size and Common Sizes (Размер и распространенные размеры) Укажите размеры Панели в пикселях. Введите любой размер, который корректен для целевого устройства, или выберите нужный размер из раскрывающегося списка “Common Sizes” (Распространенные размеры).

ПРИМЕЧАНИЕ. Большинство устройств имеют некоторое вертикальное пространство, зарезервированное для строки состояния или аналогичных целей, что делает фактически используемые размеры экрана немного меньше его физического размера.

СОВЕТ. Из-за фиксированных размеров панель предназначена для работы только в горизонтальной или только в вертикальной ориентации. Поэтому при её размещении на целевом устройстве полезно использовать функцию “Lock Rotation” (Блокировка вращения).

Base Font Size (Размер базового шрифта) Из-за большого разброса плотности пикселей в устройствах разных производителей и моделей, размер текста, заданный по умолчанию, может оказаться слишком маленьким или слишком большим. Отрегулируйте этот параметр так, чтобы текст на кнопках и на других панелях вашего устройства был нужного размера.

ПРИМЕЧАНИЕ. Размер другого текста, например заголовков в текстовых элементах, будет скорректирован на основе этого базового размера шрифта.

Default Section (Раздел по умолчанию) Выберите, какой раздел (какая секция) появится по умолчанию, когда пользователь войдет в эту панель без указания раздела.

ПРИМЕЧАНИЕ. Этот параметр доступен только при редактировании существующей панели, а не при создании новой панели.

Редактирование панели

Чтобы отредактировать панель, выберите её из списка доступных панелей и нажмите кнопку Pen (перо) или просто дважды щёлкните на панель.

Удаление панели

Чтобы удалить панель, нужно выделить её в списке панелей и нажать кнопку “минус”.

ВАЖНО: Удаление панели также безвозвратно удаляет разделы и страницы, содержащиеся на этой панели, а также любые элементы панели, расположенные на этих разделах и страницах.

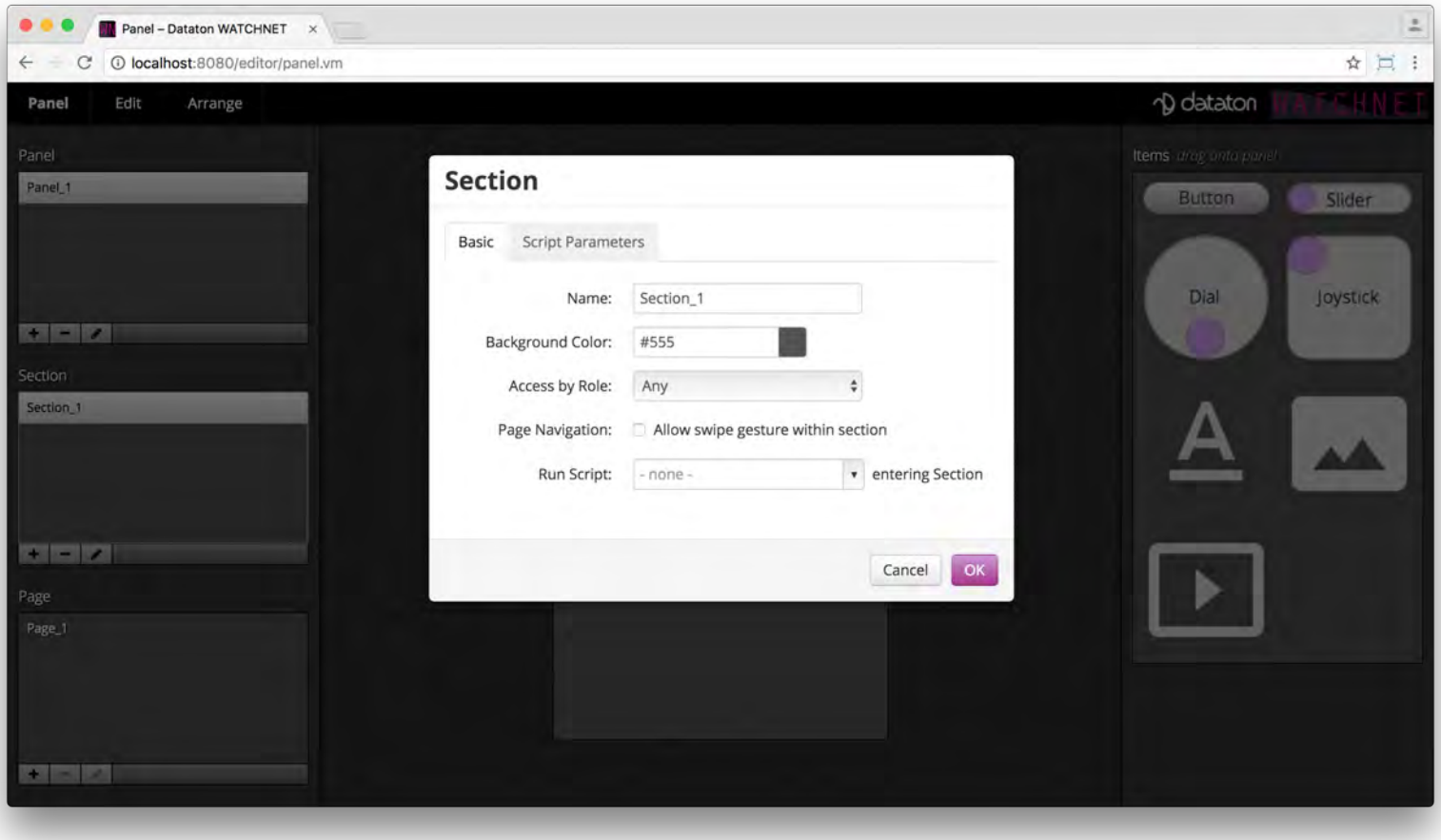
SECTIONS (РАЗДЕЛЫ)

Страницы в панелях WATCHNET сгруппированы по разделам. Раздел устанавливает общий фон для всех его страниц и может ограничить доступ к своим страницам некоторым пользователям в зависимости от их роли. Дополнительную информацию о пользователях и их ролях см. в разделе “User (Пользователь)”. Раздел также может запускать сценарий по мере его появления.

СОВЕТ. Любые элементы, вставленные в раздел, будут отображаться на всех его страницах, что упрощает добавление общих элементов, таких как кнопки навигации, фоновые изображения и текст.

Добавление раздела

Чтобы создать новый раздел, нажмите кнопку “плюс” под списком разделов.



Диалоговое окно раздела.

Для раздела могут быть заданы следующие свойства:

Name (Имя) Название раздела. Поскольку это имя используется как часть URL-адреса для доступа к панели, оно должно отвечать тем же требованиям, что и имена для панелей.

Background Color (Цвет фона) Цвет фона применяется для всех страниц в этом разделе. Укажите трех- или шестизначный шестнадцатеричный код цвета или щёлкните на образец цвета в палитре.

Access By Role (Доступ по роли) Ограничение доступа к страницам этого раздела для пользователей определенных ролей. Возможные следующие варианты:

- **Any (Любой)** Этот раздел не требует авторизации и может быть доступен каждому, кто может подключиться к той же сети, что и сервер WATCHNET.
- **Staff (Персонал)** Этот раздел требует логин для входа в систему и может быть доступен пользователям с ролью персонала. См. **“Роли пользователей”**.
- **Manager (Менеджер)** Этот раздел требует логин для входа в систему и может быть доступен пользователям с ролью менеджера. См. “Роли пользователей”.

Page Navigation (Навигация по страницам) Выберите “Allow Swipe gesture ... ” (Разрешить перелистывание), чтобы пользователи могли переходить к следующей/предыдущей странице в разделе горизонтальным перелистыванием.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если этот параметр не выбран, не забудьте обеспечить кнопки навигации для перехода на другие страницы.

Run Script (Запустить сценарий) Выберите сценарий, который будет выполняться при доступе к какой-либо странице этого раздела.

ПРИМЕЧАНИЕ. Можно указать сценарий, который будет выполняться на уровне страницы. Если сценарии выбраны как для раздела, так и для страницы, они оба будут выполнены.

Script Parameters (Параметры сценария) Для сценария, выбранного в разделе “Run Script” (Запуск сценария), могут потребоваться параметры. Если это так, то эти параметры отображаются на вкладке Script Parameter (Параметры сценария), где могут быть указаны их значения.

ВАЖНО: указанные значения параметров сценария переопределяют значения по умолчанию. Если для параметра не задано значение по умолчанию, а другое значение не указано, то выполнение сценария может завершиться неудачей. Отказ в выполнении сценария будет зафиксирован в журнале WATCHNET.

Editing a Section (Редактирование раздела)
Чтобы отредактировать раздел, выберите его из списка и нажмите кнопку Pen (перо) или дважды щёлкните на раздел в списке.

Removing a Section (Удаление раздела)
Чтобы удалить раздел, выберите его из списка разделов и нажмите кнопку “минус”.

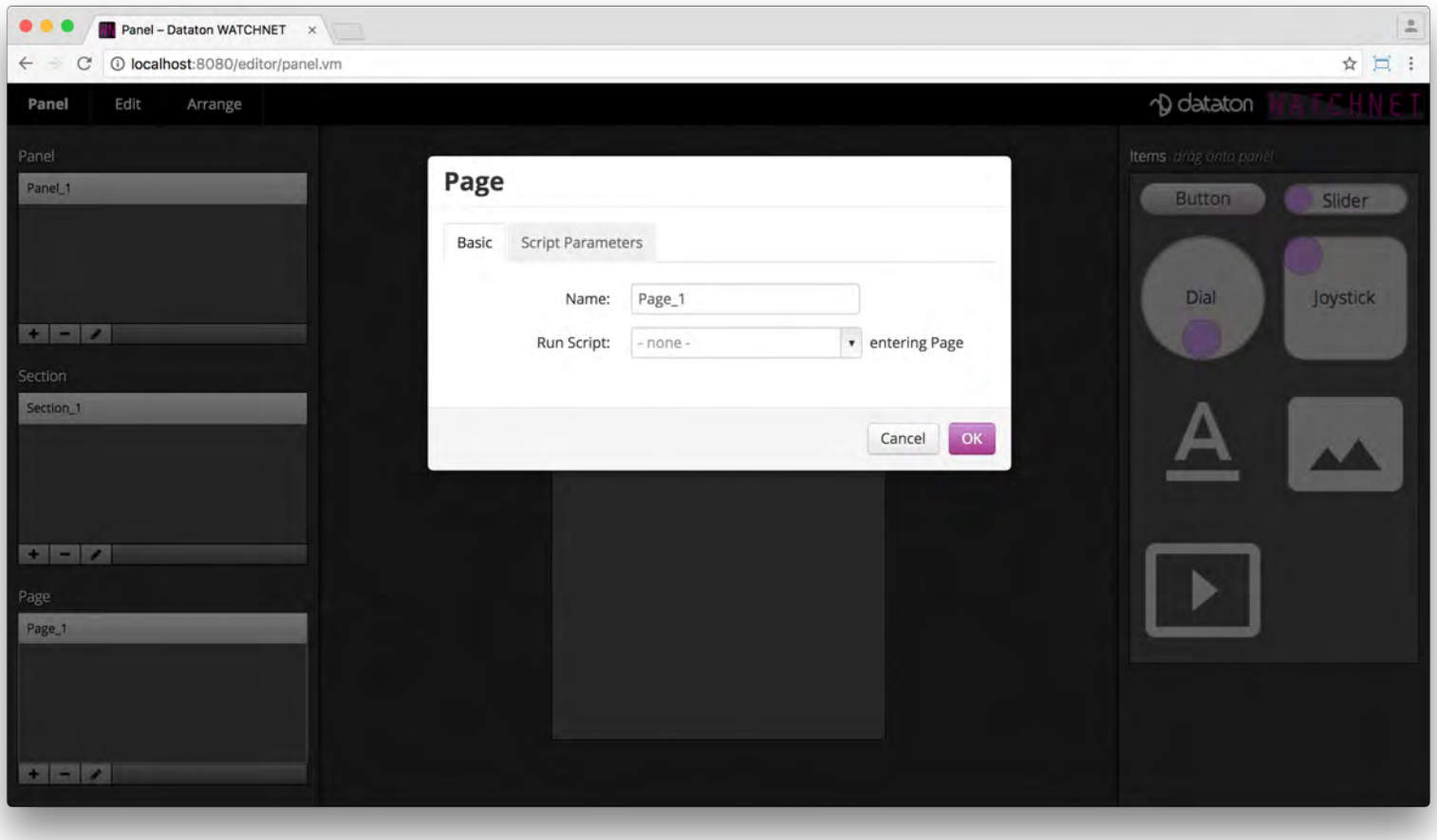
ВАЖНО: Удаление раздела также безвозвратно удаляет любые элементы панели и страницы, содержащиеся в этом разделе.

PAGES (СТРАНИЦЫ)

Страницы являются последними уровнями панели, они содержат элементы панели и могут запускать сценарий.

Добавление страницы

Чтобы создать новую страницу, нажмите кнопку «плюс" под списком страниц. При этом откроется окно настроек "Page" (Страница).



Диалоговое окно страницы.

Name (Имя) Имя страницы. Поскольку это имя может использоваться, как часть URL-адреса для доступа к панели, оно должно подчиняться тем же правилам, что и имена для панелей.

Run Script (Запуск сценария) Выберите сценарий, который будет выполняться при заходе на эту страницу.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если есть сценарий как секции, так и страницы, то они оба будут выполнены.

ВАЖНО: любые значения параметров сценария переопределяют значения по умолчанию для сценария. Если для параметра не задано значение по умолчанию, а другое значение не указано, то выполнение сценария может завершиться неудачей. Отказ в выполнении сценария будет зафиксирован в журнале WATCHNET.

Редактирование страницы

Чтобы отредактировать существующую страницу, выберите её из списка и нажмите кнопку Pen (перо), или дважды щёлкните на страницу в списке. Страницы в списке страниц также можно перетаскивать, чтобы изменить порядок отображения, это влияет на порядок доступа к страницам при переходе на следующую/предыдущую страницу, например, при прокручивании панели дисплея.

Удаление страницы

Страницу можно удалить, выделив её в списке страниц и нажав кнопку “минус”. Удаление страницы удаляет все элементы панели, содержащиеся на странице.

НАПОЛНЕНИЕ ПАНЕЛИ

Все действия пользователя на панели WATCHNET осуществляются посредством элементов панели. Существует две категории этих элементов: элементы управления и декоративные элементы. Элементы управления – это кнопки, движки, циферблаты и джойстики. Они взаимодействуют с кластером дисплеев WATCHOUT или продакшн-компьютером и сценариями вызова. Декоративные элементы – это текст, изображения и видео, и их функция является чисто визуальной.

Добавление элементов панели

Чтобы добавить кнопки и другие элементы панели на существующую панель, сначала выберите нужный раздел или страницу. Элемент добавляется к выбранному разделу или странице перетаскиванием его в область редактирования.

Редактирование элементов панели

Щёлкните на элемент, чтобы выделить его. Выделение обозначается синей пульсирующей рамкой вокруг элемента. Несколько элементов можно выделять одновременно, щёлкая на них и при нажатой клавише shift или заключая эти элементы в прямоугольник выделения.

Упорядочение элементов панели

Разместите выбранные элементы в нужном порядке, перетаскивая их мышью или с помощью клавиш навигации. Изменяйте размер элементов, перетаскивая мышкой уголки выделенных элементов. Можно вручную установить размер и положение элементов в пикселях, используя окно технических характеристик элемента, об этом – далее в этой главе, в разделе “Характеристики элементов”.

В меню Arrange (Упорядочение) предлагаются дополнительные возможности для выстраивания элементов:

Snap to Grid (Привязать к сетке) Включает сетку пикселей (десять на десять) для облегчения процесса позиционирования и выравнивания элементов панели. Отключите эту опцию для более точного (до пикселя) позиционирования /изменения размера элементов.

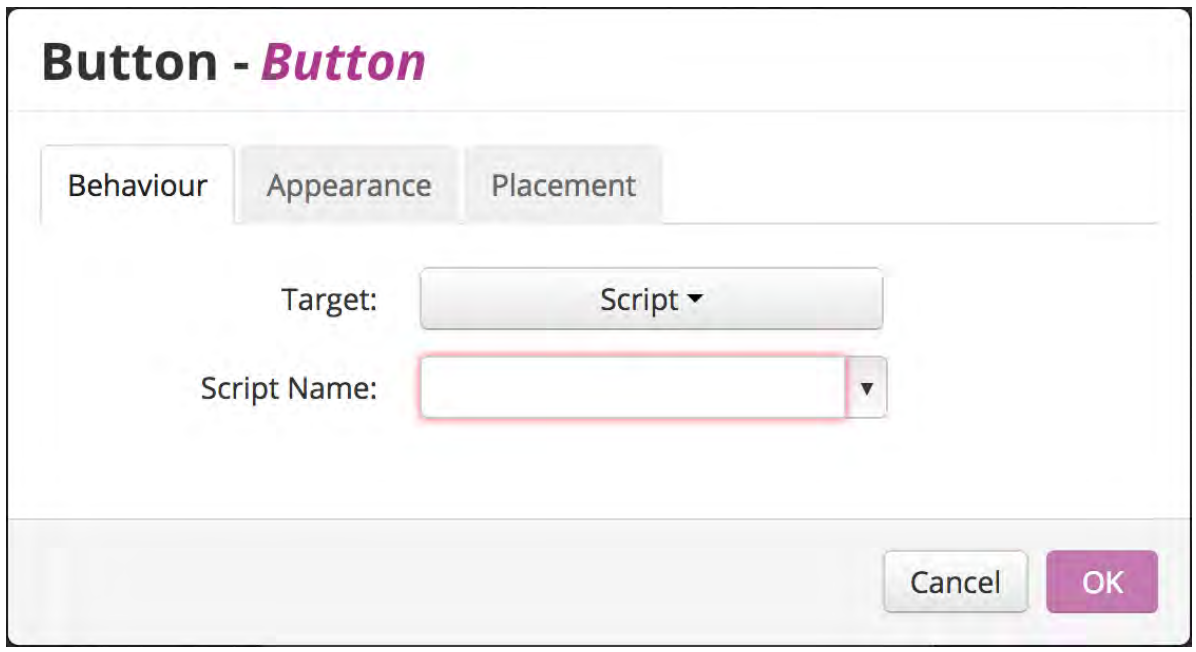
Bring to Front/Send to Back (На передний план/На задний план) Перемещает выбранные элементы на передний или на задний план. Используйте эту команду для перемещения всех выбранных элементов на передний или на задний план.

Bring Forward/Send Backward (Перенести вперёд/Отодвинуть назад) Перемещает выбранные элементы на один шаг вперед/назад при их выстраивании. Используйте эту команду для точного размещения элементов.

Характеристики элементов

Когда элемент добавлен на панель, в окне характеристик этого элемента можно изменять его поведение, размещение и внешний вид. С выделенным элементом выберите “Specifications”

(Характеристики) в меню Edit (Правка), нажмите Enter (Ввод) или просто дважды щёлкните на этот элемент, чтобы открыть окно характеристик.



Диалоговое окно характеристик элемента Кнопка.

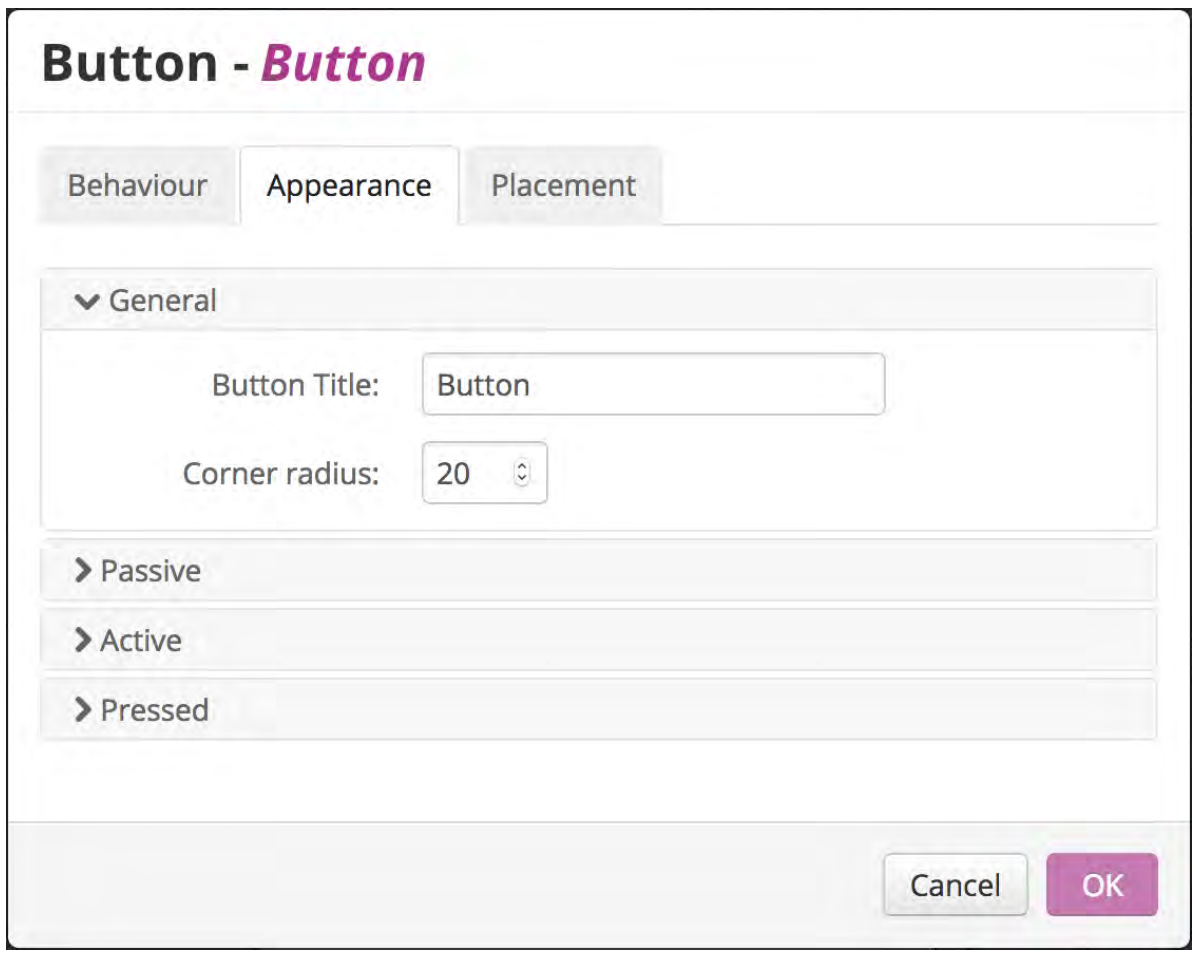
Окно характеристик, (см. на примере элемента Кнопка), обычно имеет три вкладки: Behavior (Поведение), Appearance (Внешний вид) и Placement (Размещение). Исключение - элементы текста и изображения, которые как статические элементы и не имеют настраиваемого поведения.

Одновременно можно отображать несколько окон характеристик для разных элементов. Окно характеристик также можно перемещать внутри страницы. Любые изменения, внесенные в элемент, обновляются в области редактирования и на любых подключенных устройствах в режиме реального времени, что позволяет быстро отслеживать результаты изменений.

Во вкладке **Behavior (Поведение)** содержатся параметры, относящиеся к целевым действиям элемента, например, что происходит, когда конечный пользователь взаимодействует с элементом через панель. Конкретные действия, доступные для элемента, зависят от того, какой тип элемента был создан, и от целевого действия этого элемента. Параметры поведения конкретного элемента описаны в разделе “Поведение элементов панели”.

Во вкладке **Appearance (Внешний вид)** “содержатся параметры, связанные с внешним видом элемента. Элемент может находиться в одном из двух состояний: “Passive” (Пассивном) и “Pressed” (Нажатом). Исключение составляют декоративные элементы Text (Текст), Image (Изображение) и Video (Видео), которые вообще не имеют состояний, и элемент Button (Кнопка), который имеет дополнительное состояние, Active (Активная). Три разных состояния являются взаимоисключающими, а текущим состоянием элементов управляет пользователь. Параметры внешнего вида, доступные для разных состояний, перечислены в разделе являются взаимоисключающими, а текущим состоянием элементов управляет пользователь. Параметры

внешнего вида, доступные для разных состояний, перечислены в разделе “Внешний вид элементов панели”.



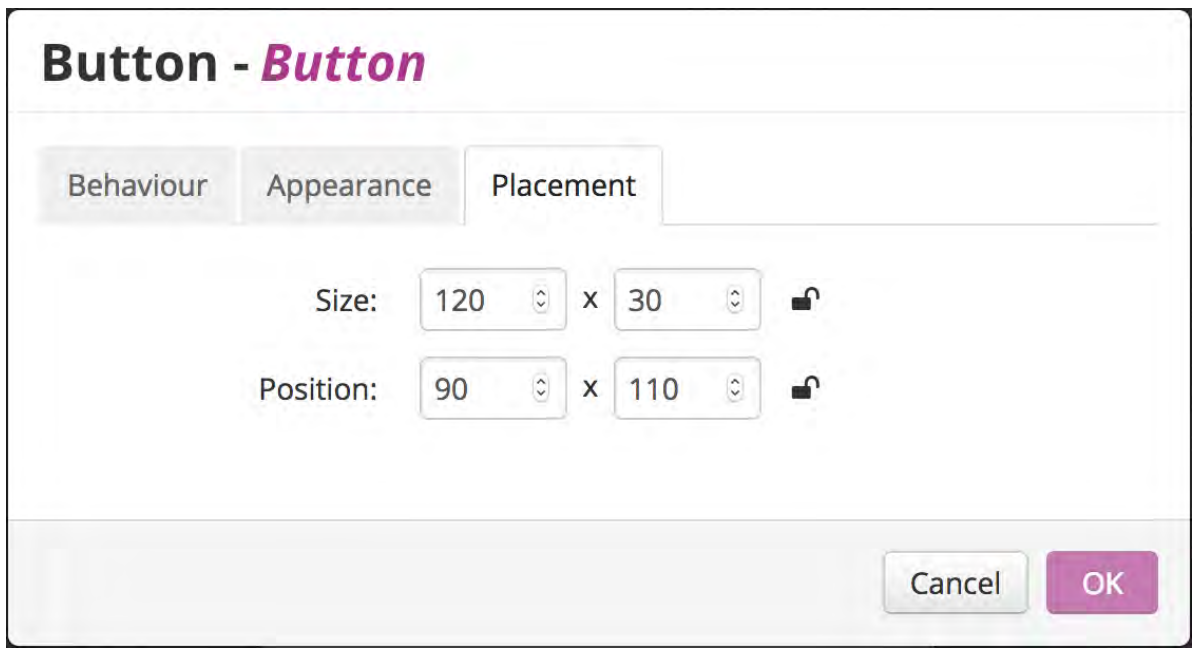
Вкладка Appearance (Внешний вид) диалогового окна характеристик элемента Кнопка.

Пассивное (Passive) состояние – это “нормальное” состояние элемента. Настройки внешнего вида для этого состояния остаются в силе до тех пор, пока пользователь не начнёт взаимодействовать с элементом.

Активное (Active) состояние присуще только элементу Кнопка и вступает в силу при воздействии на кнопку. Например, это может быть, когда действие кнопки состоит в том, чтобы воспроизвести временную шкалу WATCHOUT, и эта шкала в настоящее время воспроизводится, или если действие кнопки - это переход на определенную страницу или раздел, и эта страница или раздел отображаются в текущий момент на панели.

Состояние **Нажат (Pressed)** активируется всякий раз, когда пользователь взаимодействует с элементом, например, нажимает кнопку или изменяет значение при помощи ползунка, диска или джойстика. Разные состояния имеют одинаковые настройки внешнего вида, но внешний вид элемента устанавливается отдельно для каждого состояния. Существуют общие параметры внешнего вида для элемента, от которых зависит внешний вид элемента во всех состояниях.

На вкладке **Placement (Размещение)** задают размер и положение элемента. За исключением элемента Dial (Диск), на этой вкладке можно установить положение и размер элемента в координатах X и Y (в пикселях). Для диска размер определяется как диаметр, также в пикселях.



Вкладка Placement (Размещение) окна характеристик элемента Кнопка.

После того, как положение и размеры элемента будут определены, можно заблокировать положение и/или размер, чтобы предотвратить изменения, щёлкнув на значок замочка рядом с полями ввода. Элемент с заблокированным положением или размером, будет окружён красной пульсирующей рамкой, если его выделить в окне редактирования. Поле заблокированного свойства будет отключено для ввода, а замочек рядом с полем закроется.

Удаление элементов панели

Элементы панели можно удалять, выделив один или несколько элементов, а затем применить команду “Delete” (Удалить) в меню “Edit” (Правка).

ПОВЕДЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ПАНЕЛИ

Поведение элемента панели определяет, что происходит, когда пользователь взаимодействует с элементом. Все элементы панели, кроме текста и изображений, имеют настраиваемое поведение, а доступные параметры зависят от типа элемента.

Недоступные элементы

Элементы панели, которые непосредственно нацелены на свойства WATCHOUT, например, не через действия сценария, станут недоступными (неактивными), если целевой кластер или продакшн-компьютер не находятся в состоянии, в котором свойство может быть установлено. На приведенном ниже рисунке показана панель WATCHNET в нормальном состоянии – справа и в недоступном состоянии – слева.

Панель WATCHNET недоступна (слева) и в активном состоянии (справа).

Условия, при которых элемент становится недоступным, различны для кластера и продакшн-компьютера. В случае продакшн-компьютера элементы недоступны, если WATCHNET не подключён к компьютеру. Для кластеров они недоступны либо при отсутствии соединения, либо когда к кластеру подключён продакшн-компьютер. Исключением является элемент Button (Кнопка), который остаётся доступным при управлении загрузкой в кластере при любых обстоятельствах.

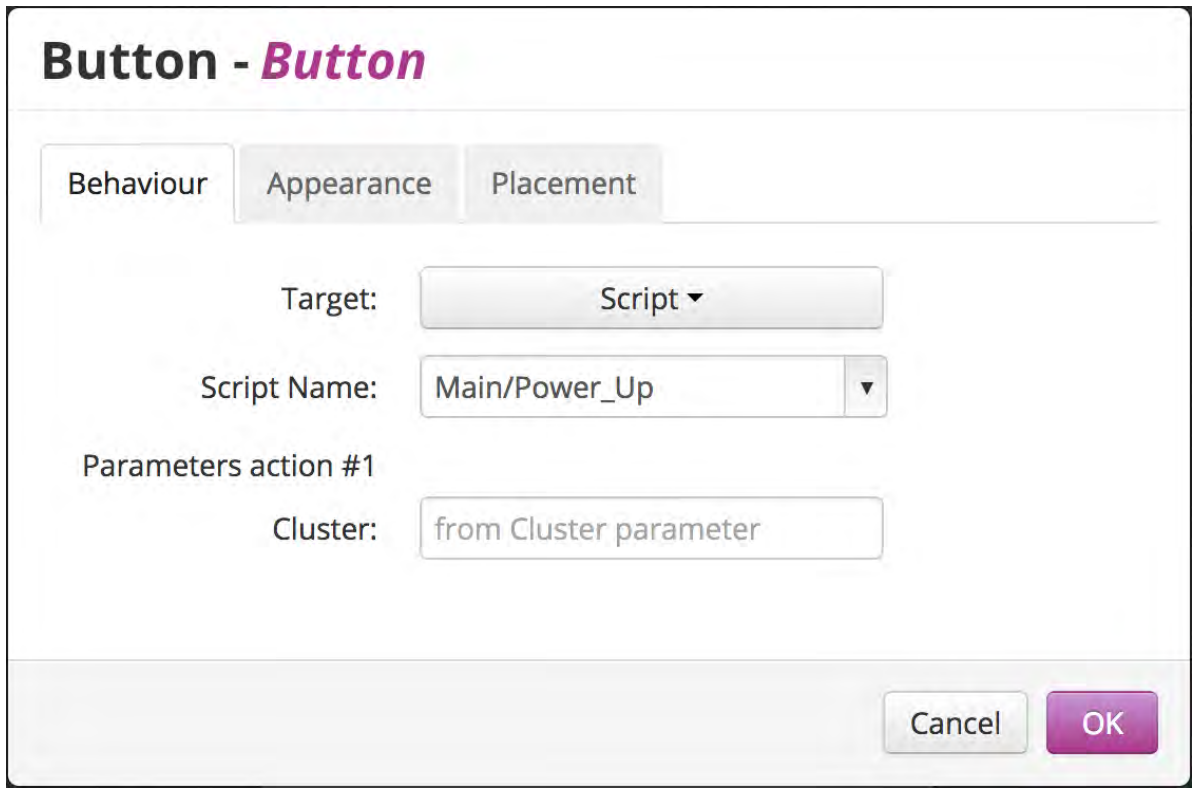
Кнопка (Button)

Кнопкой можно запускать сценарий, перемещаться между разделами и страницами или напрямую управлять некоторыми функциями WATCHOUT, такими как временные шкалы или входы. Задайте желаемый функционал кнопки, выбрав соответствующую “Цель” (Target) в раскрывающемся списке.

Script (Сценарий)

Если цель – это сценарий, то после нажатия кнопки будет выполняться сценарий. Сценарий, который необходимо выполнить, должен быть указан в поле “Script Name” (Имя сценария). Если какие-либо сценарии наличествуют в системе, они появляются в раскрывающемся списке, где сценарии упорядочены по группам.

СОВЕТ. Возможно также вручную ввести в поле “Script Name” (Имя сценария) сценарий, который будет выполнен. Сценарий должен быть указан с его группой и именем, разделенными слэшом, например: “Group_1/Script_1” .



Сценарий – цель, указанная во вкладке behavior (поведение) для элемента Кнопка.

Как показано на рисунке, параметры выбранного сценария будут отображаться под полем имени сценария. Любые значения параметров, указанные здесь, будут переопределять значения параметров сценария, заданные по умолчанию.

ВАЖНО: выполнение сценария завершится неудачей, если для параметра не задано значение, а сценарий не определяет значение по умолчанию для этого параметра. В случае неудачи запись об этом появится в журнале.

WATCHOUT

Если параметр Target задан для WATCHOUT, то кнопка может напрямую управлять определённым “хозяйством” указанного кластера или продакшн-компьютера, например, временными шкалами и входами. В случае управления кластером также возможно контролировать загрузку шоу. Управляемый инвентарь WATCHOUT определяется полем “Property” (Инвентарь).

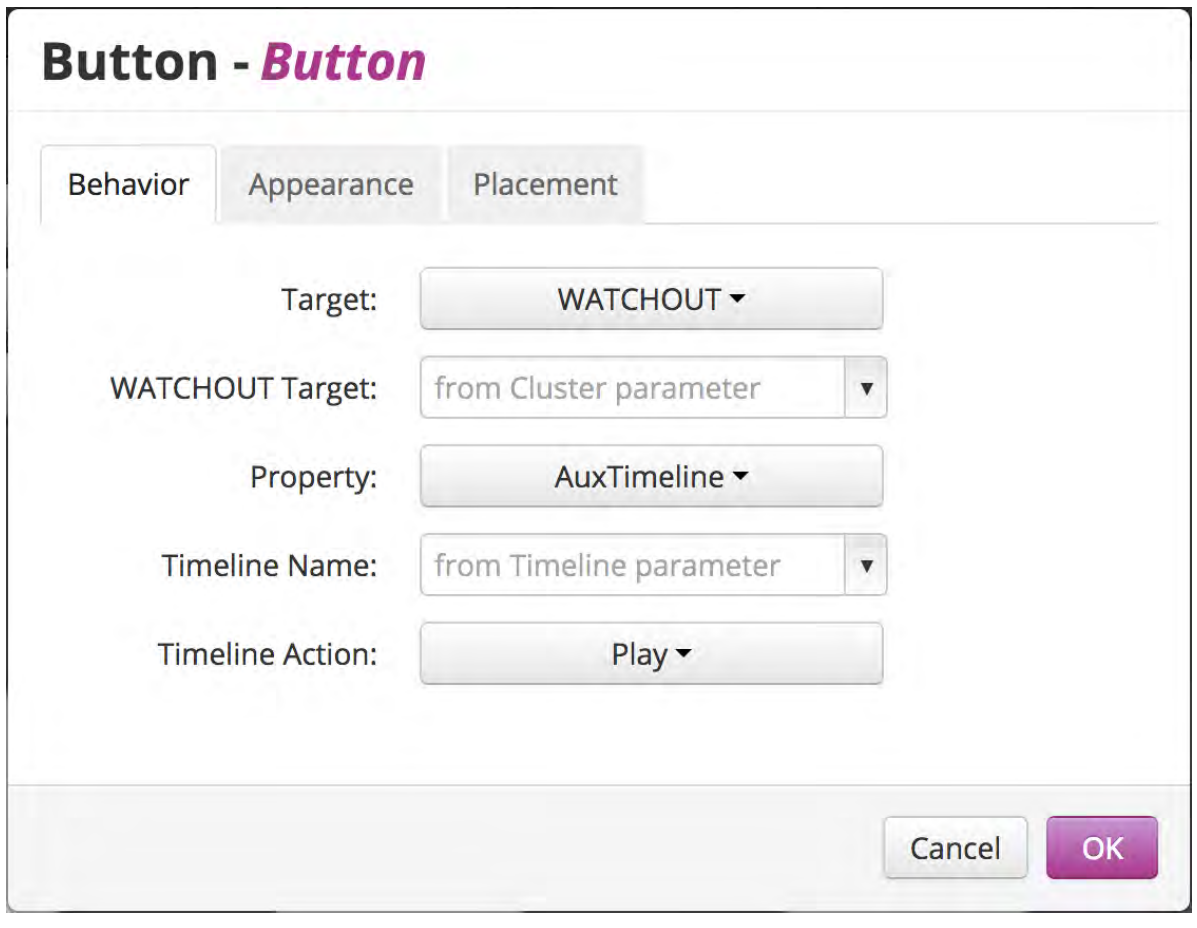
ПРИМЕЧАНИЕ. Имена инвентаря WATCHOUT, например имена входов и дополнительных временных шкал, получают от кластера / продакшн-компьютера. Для этого в поле WATCHOUT необходимо указать кластер или продакшн-компьютер, и на этом кластере /продакшн-компьютере должно быть загружено корректное шоу. Также можно ввести имя временной шкалы или входа в соответствующие поля. В этом случае убедитесь, что имена написаны точно так же, как они используются в шоу, которым нужно управлять. Имена чувствительны к регистру.

Вы можете управлять тремя разными вещами в WATCHOUT: основной временной шкалой, дополнительной шкалой и входом. Если контролируется кластер, то можно управлять шоу, используя ShowName (Имя шоу).

Main/Aux Timeline (Основная/Дополнительная временная шкала) Действие нацелено на основную временную шкалу или на одну из дополнительных временных шкал. Если в качестве

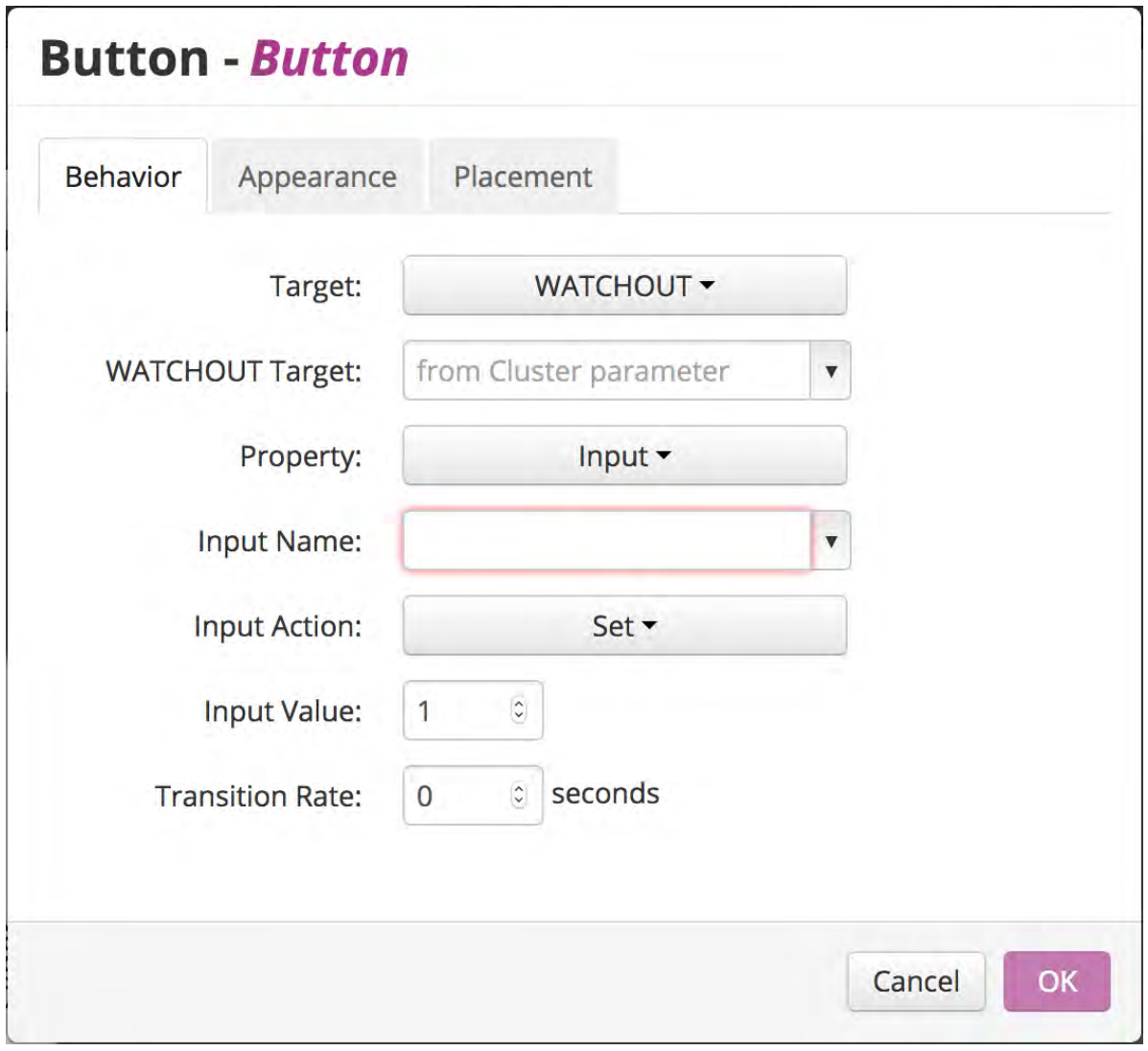
“Property” (Инвентаря). выбрана дополнительная шкала, необходимо указать её имя. Доступны следующие действия для временной шкалы:

- **TimePosition (Положение во времени)** Выдаёт команду временной шкале, что следует перейти к указанной позиции во времени. Кнопка будет активна, пока временная шкала находится в этом положении.
- **ControlCuePosition (Управление положением сигнала)** Выдаёт команду временной шкале, что следует перейти к указанной позиции во времени. Кнопка будет активна, пока временная шкала находится в этом положении.
- **Play (Воспроизведение)** Воспроизведение временной шкалы. Кнопка будет активна во время воспроизведения временной шкалы.
- **Pause (Пауза)** Пауза. Приостанавливает временную шкалу. Кнопка будет находиться в активном состоянии, пока временная шкала приостановлена.
- **TogglePlay (Переключение воспроизведения)** Воспроизведение временной шкалы, если она была приостановлена или остановлена. В противном случае – останавливает её. Кнопка активна во время воспроизведения временной шкалы.
- **Stop (Стоп)** Остановка временной шкалы, что делает её неактивной (эта опция применяется только к дополнительным временным шкалам).



Дополнительная временная шкала WATCHOUT указана как цель во вкладке behavior (поведение) для элемента Кнопка.

Input (Вход) Управляет входом WATCHOUT, который впоследствии может быть использован для управления параметрами сигналов, такими как яркость, громкость или положение. Необходимо указать три начальные настройки: “Input Name” (Имя входа), “Input Action” (Действие входа) и “Transition Rate” (Скорость перехода).



Поведение элемента Кнопка: цель – вход кластера.

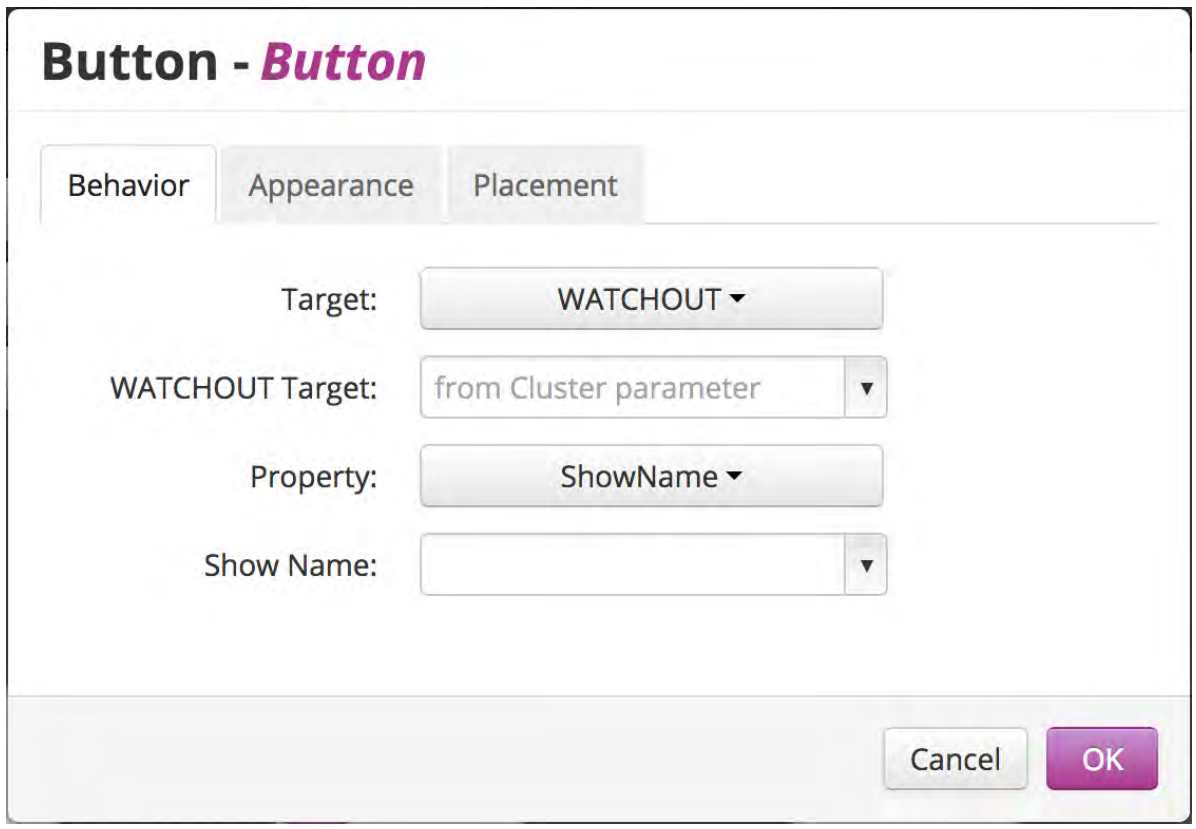
“Input Name” (Имя входа) указывает имя входа.

“Input Action” (Действие входа) определяет, что должно произойти со значением входа. Можно выбрать следующие действия входа:

- **Set (Задать)** Задаёт значение входа. Кнопка остаётся в активном состоянии, пока вход имеет это значение.
- **Increase/Decrease (Увеличить/Уменьшить)** Увеличивает или уменьшает входное значение на указанную величину. Это можно использовать, например, для создания кнопок, которые увеличивают/уменьшают громкость для работающего шоу.
- **Momentary (Переход)** Устанавливает значение для первого параметра, пока кнопка нажата, а когда кнопка отпущена, устанавливает значение для второго параметра.
- **Toggle (Переключение)** Устанавливает значение для первого параметра, если оно еще не имеет этого значения, в противном случае устанавливает его второе значение.

В поле “Transition Rate” (Скорость перехода) задают, сколько времени потребуется входу для достижения указанного значения, что позволяет не резко, а постепенно изменять значение входа.

ShowName (Имя шоу) Управляет тем, какие шоу загружены в кластер WATCHOUT. Загружаемое шоу указывают в поле Show Name (Имя шоу).



Поведение элемента Кнопка: цель - Имя Шоу для кластера.

ВАЖНО: свойство «ShowName» (Имя Шоу) недоступно при управлении продакшн-компьютером WATCHOUT, его можно использовать только при управлении кластером дисплеев.

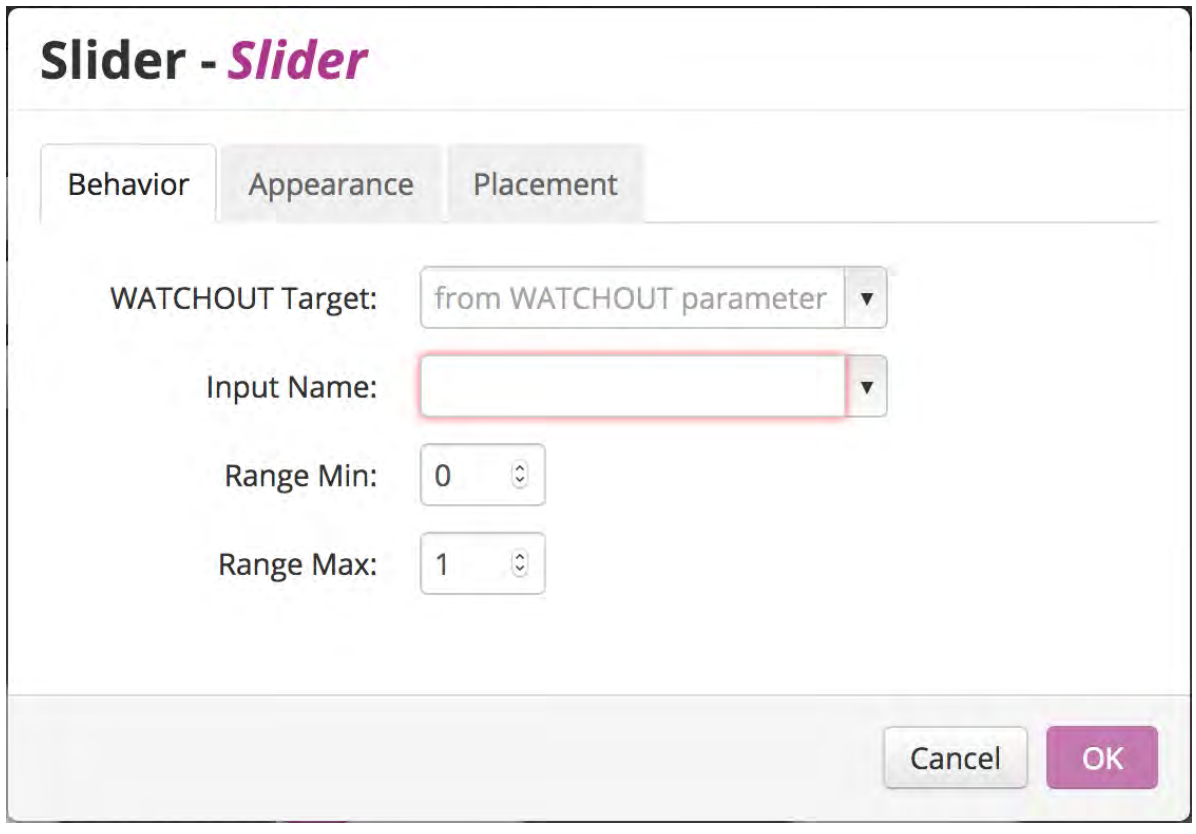
Panel (Панель)
Цель панели управляет самой панелью, это позволяет осуществлять навигацию между разделами и страницами. Место назначения задается полем “Go To” (Перейти...), доступны следующие параметры:

- **PreviousPage/NextPage (Предыдущая страница/Следующая страница)** Переход к предыдущей или следующей странице в текущем разделе.
- **NamedPage (Названная страница)** Переход на указанную страницу указанного раздела. Если страница не указана, произойдёт переход на первую страницу указанного раздела.
- **URL** Переход к любому URL. Это позволяет вам уйти с панели, чтобы отобразить другую веб-страницу, возможно не связанную с WATCHNET. Может также использоваться для загрузки другой панели в ваше устройство, если будет указан полный путь к панели.

Slider (Ползунок)
Slider напрямую управляет входом WATCHOUT, который впоследствии может быть использован для управления параметрами сигнала, такими как яркость, громкость или положение.

Чтобы ползунок работал, необходимо задать значения в полях “WATCHOUT Target ” (Цель WATCHOUT) и “Input Name ” (Имя входа). Если введено имя продакшн-компьютера или кластера (или выбрано из списка) и нужное шоу загружено в этот кластер или этот компьютер, имя входа может быть получено с самих этих дивайсов. В это поле также может быть введено имя входа. Обратите внимание, что имя входа должно быть записано точно так, как указано в шоу WATCHOUT, и что имена входов чувствительны к регистру. Также можно указать диапазон значений для входа (нижнюю и верхнюю границы значений).

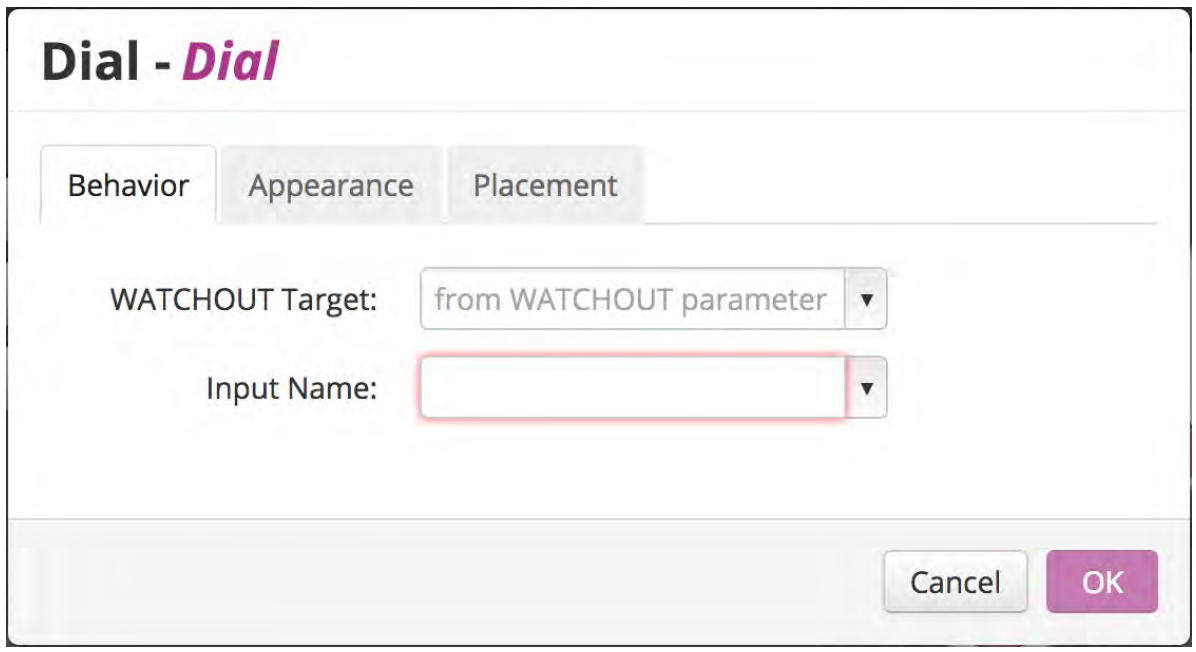
СОВЕТ. Поведение ползунка может быть инвертировано, если задать минимальный диапазон, который больше максимального значения. Например, минимальный диапазон 1 и максимальный диапазон 0.



Вкладка Behavior (Поведение) элемента Slider (Ползунок).

Dial (Диск)

Диск непосредственно управляет входом WATCHOUT и особенно полезен для управления входными значениями “endless” (не имеющими окончания), такими как угол поворота или цветовой оттенок. Такие значения нормируются в диапазоне от 0 до 1 в WATCHOUT, где 1 - полный оборот. В терминах угла поворота или цветового оттенка значения 0 и 1 эквивалентны. Диск всегда имеет значение в диапазоне от 0 до 1, и снова становится равным 0, когда совершает полный оборот.



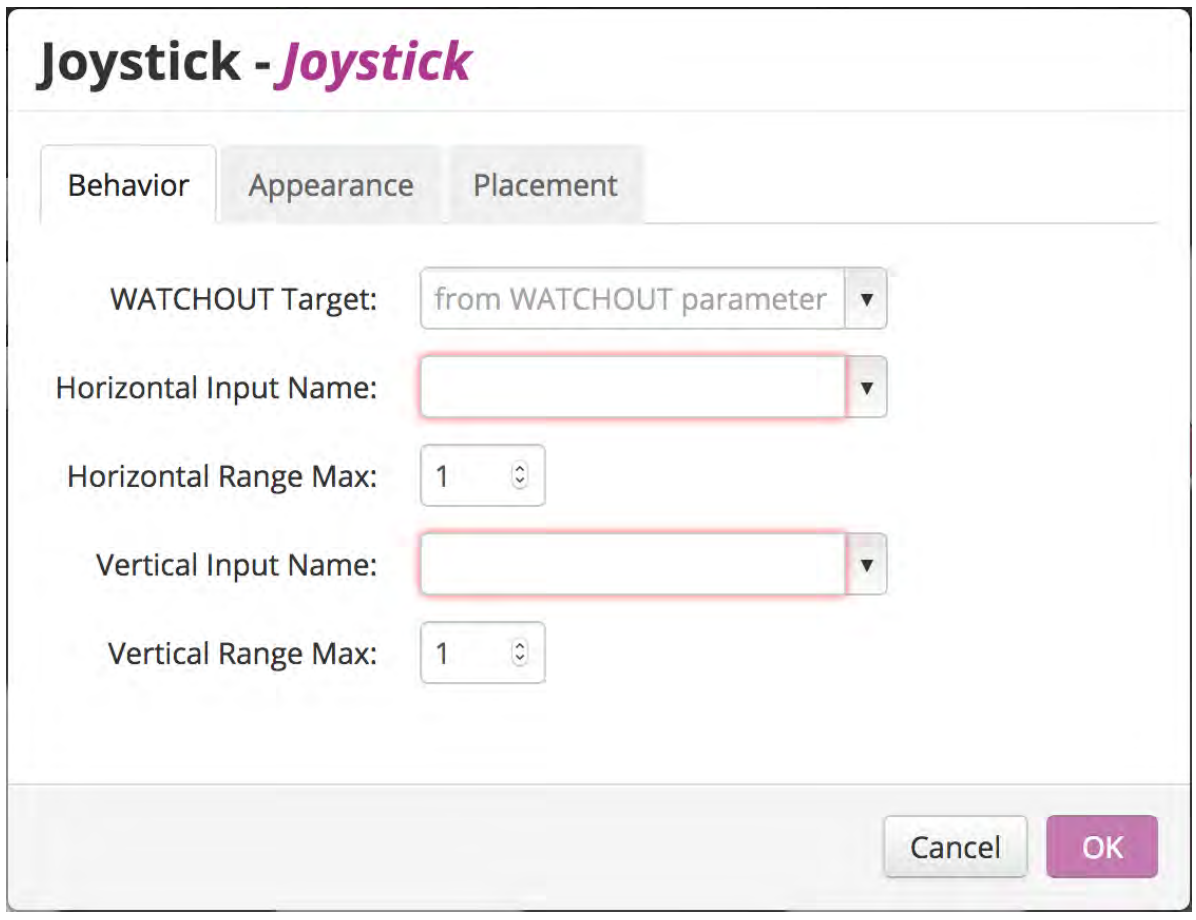
Вкладка Behavior (Поведение) элемента Dial (Диск).

Как и в случае ползунка, перед использованием диска необходимо задать допустимые значения для “WATCHOUT Target” (Цель WATCHOUT) и “Input Name” (Имя входа). После ввода или выбора правильного имени кластера или продакшн-компьютера и загрузки шоу WATCHOUT в раскрывающемся списке имён входов будут перечислены имена всех доступных входов для этого шоу.

Joystick (Джойстик)

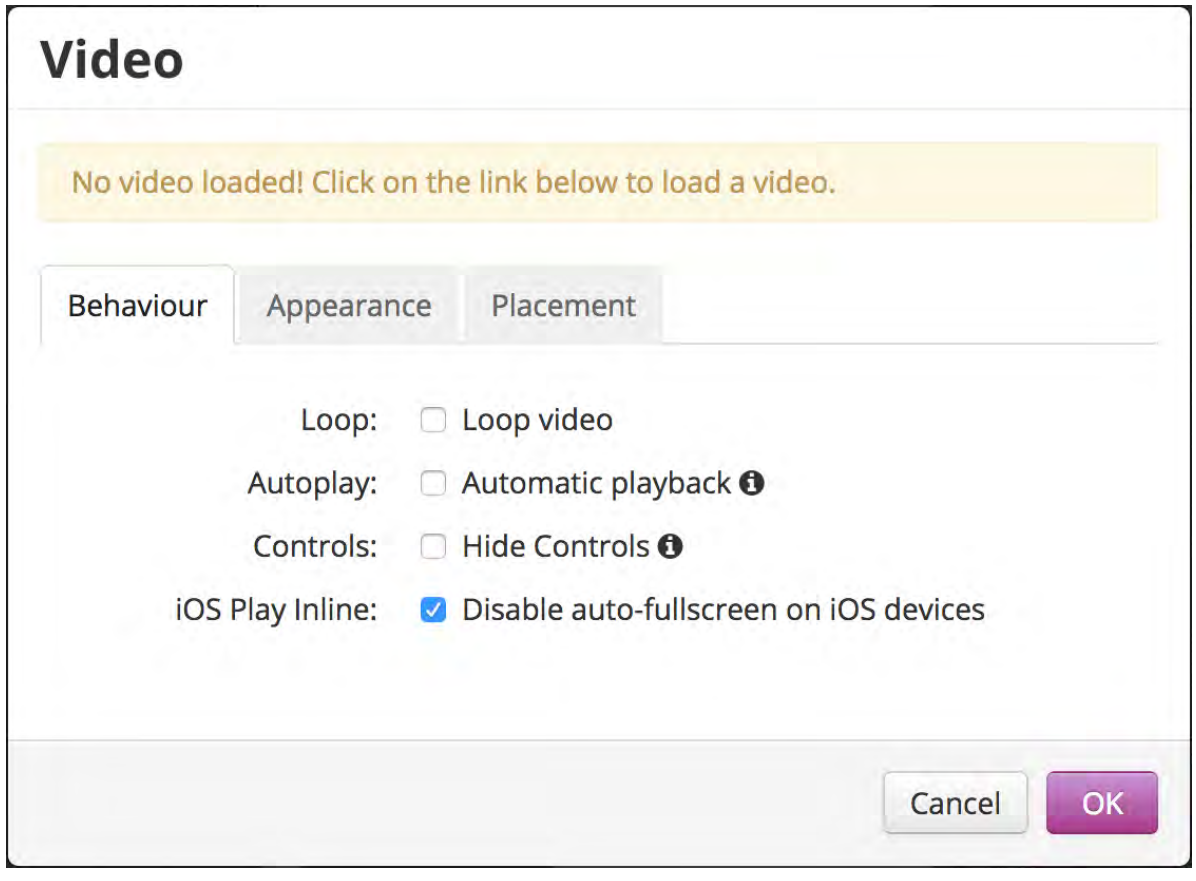
Джойстик напрямую управляет двумя входами WATCHOUT, работая, как двумерный ползунок, где одно входное значение управляется по горизонтали, а другое значение - по вертикали. Это делает джойстик особенно полезным для управления значениями, которые являются по сути двумерными, например, такими как положение или размер.

Так же, как для ползунка и для диска, для джойстика нужно ввести “WATCHOUT Target” (Цель WATCHOUT), “Horizontal Input Name” (Имя входа для горизонтали) и “Vertical Input Name” (Имя вода для вертикали). Также можно установить верхнюю границу входных значений (range max). Тогда входные значения будут находиться в диапазоне от 0 до выбранной верхней границы.



Вкладка Behavior (Поведение) для элемента Joystick (Джойстик).

Video (Видео)
Элемент Видео является единственным декоративным элементом, который имеет настройки поведения. Эти настройки определяют, как видео должно воспроизводиться на панели..



Вкладка Behavior (Поведение) элемента Видео.

Loop (Цикл) Задаёт, следует ли снова воспроизводить видео с начала, как только закончится его воспроизведение.

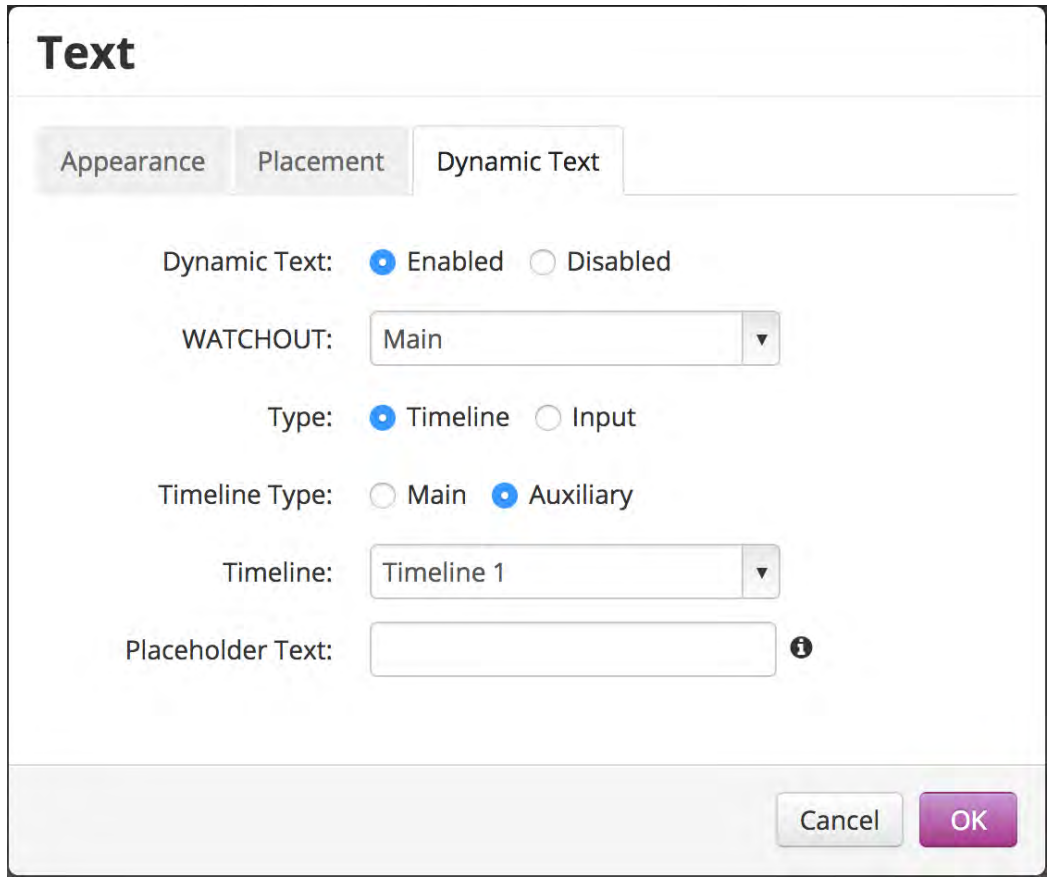
Autoplay (Автовоспроизведение) Задаёт, должно ли видео воспроизводиться сразу после открытия раздела или страницы, на которой это видео размещено.

Controls (Элементы управления) Задаёт, отображать или не показывать элементы управления видео, например, значки воспроизведения и паузы.

iOS Play Inline (Воспроизведение на устройствах iOS) Определяет, должно ли видео по умолчанию отображаться в полноэкранном режиме при воспроизведении на устройствах iOS, таких как iPhone или iPad.

Text (Текст)

Текстовый элемент используется для отображения информационного текста на панели / странице панели. Текст может быть статический (текст просто вводится в сам текстовый элемент) или динамический. Динамический текст позволяет отображать важные свойства текущей запущенной программы WATCHOUT вместо «обычного» текста на элементе.



Вкладка "Динамический Текст" для элемента Текст.

При включенном динамическом тексте можно отображать либо текущую временную позицию основной / дополнительной временной шкалы, либо значение любого входа WATCHOUT, которым управляет WATCHNET (например, через ползунок).

ПРИМЕЧАНИЕ. При управлении продакшн-компьютером, работающим с WATCHOUT версии 6.2 или выше, можно отображать значения входов в реальном времени, даже если входы не управляются напрямую через WATCHNET.

Когда текстовый элемент отображает текущее значение входа WATCHOUT, можно выбрать, показывать ли его значение "Raw" (Необработанное) или отображать его как "Percentage" (Проценты). При выборе "Raw" текст отобразит значение входа WATCHOUT трехзначным числом. Если выбрано значение «"Проценты», значение будет умножено на 100 и будет добавлен знак "%", например, входное значение 2,5 будет отображаться как "250%" без десятичных знаков.

ВАЖНО: Хотя можно отображать значения входов WATCHOUT, напрямую не управляемых WATCHNET, они не обновятся, если будут изменены извне, например, через внешний источник управления.

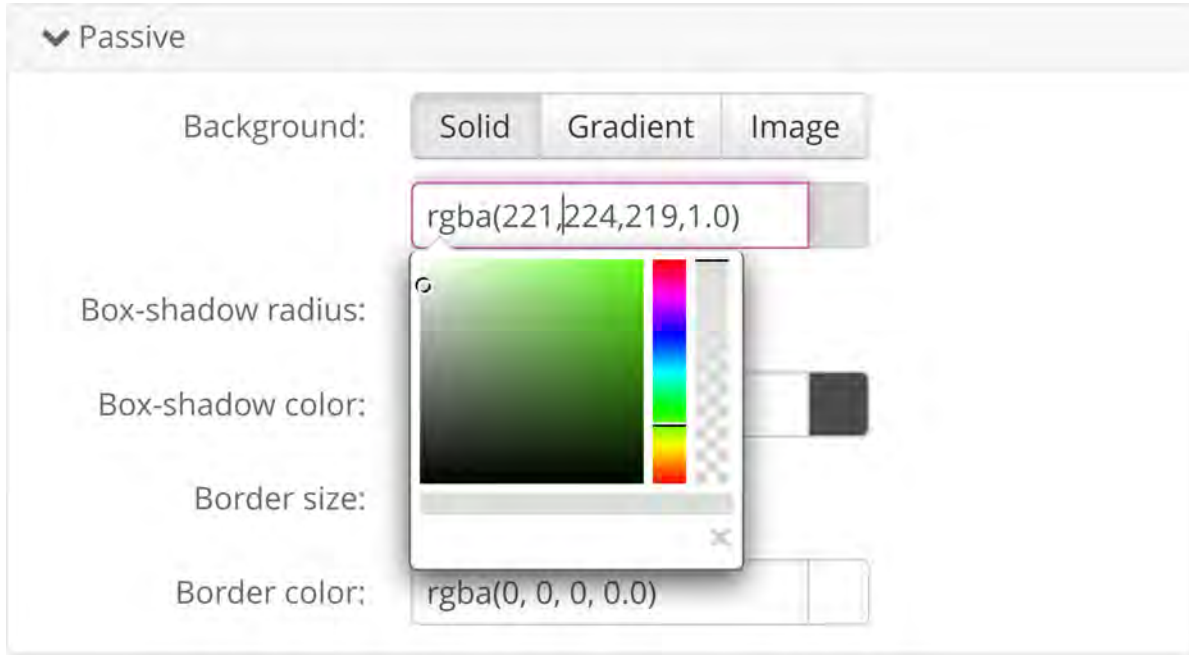
Если для параметра Тип временной шкалы (Timeline type) установлено значение "Auxiliary" (Дополнительная), то существует свойство, которое может быть установлено - "Placeholder Text" (Заполняющий текст). Этот текст будет отображаться вместо данных о положении во времени на шкале, когда временная шкала остановлена.

ВНЕШНИЙ ВИД ЭЛЕМЕНТОВ ПАНЕЛИ

Кнопки, ползунки, джойстики и диски могут иметь названия (надписи). Название элементам можно назначать в разделе General (Общие) на вкладке Appearance (Внешний вид). Если это поле оставить пустым, то название не будет отображаться на элементе.

Setting a Color (Настройки цвета)

Большинство элементов в WATCHNET, которые могут быть добавлены к панели, имеют один или несколько вариантов выбора цвета, например, цвета границ или цвета фона. Текущий цвет отображается в поле ввода как rgba (красный, зеленый, синий, альфа) и в образце цвета справа. Щёлкните на поле ввода или на образец цвета, чтобы открыть палитру цветов, как показано ниже..



Палитра для выбора цвета фона.

Выбор цвета позволяет выбрать цвет и альфа-канал. Выберите цвет, щёлкнув в области выбора основного цвета и альфа, используя вертикальный движок справа. Выбранный цвет появится на горизонтальной панели внизу палитры выбора цвета и в образце цвета рядом с полем ввода.

Цвет также можно копировать между полями, выделяя и копируя текст в одном поле ввода и вставляя его в другое поле.

Border (Рамка, обводка)

Можно настроить цвет границ элементов панели (кроме декоративных элементов). Элемент Кнопка имеет и настройку толщины границы.

СОВЕТ. Можно удалить границу элемента, не используя настройки размера границы. Установите альфа-значение цвета рамки на ноль, чтобы полностью убрать границу.

Background (Заливка)

Вы можете задавать заливку для всех элементов в WATCHNET, кроме декоративных элементов. Элемент Кнопка имеет разную окраску для каждого из своих состояний, тогда как ползунок, диск и джойстик имеют две настройки окраски – для Main Controller (Основного контроллера) и для Thumb (ползунка). Thumb - подвижная, меньшая часть контроллера, а Main Controller - поле, где движется Thumb.

Для заливки элемента и его ползунка доступны три режима: Solid color (сплошной цвет), Linear Gradient (линейный градиент) и Image (изображение). Текущий режим заливки (Background)

показывает, какая из трёх кнопок – Solid (сплошной), Gradient (градиент) или Image (изображение) активна.

Solid Color (Сплошной цвет) При выбранном режиме сплошного цвета вы можете выбирать только цвет и настройку альфа. Элемент будет отображаться в сплошном цвете и с указанием значения альфа.

Gradient (Градиент) Когда выбран режим градиента, необходимо выбрать два разных значения цвета и альфа. Результатом будет вертикальный линейный градиент, как по цвету, так и по значениям альфа от первого выбранного цвета (верхний) до второго выбранного цвета (нижний).

Image (Изображение) Выбор изображения для заливки подразумевает назначение двух параметров: изображения, которое будет наложено на элемент, и коэффициента непрозрачности, который будет применен к изображению. Непрозрачность изображения и значение альфа для цвета ведут себя одинаково: более низкое значение задает большую прозрачность.

Пользовательские настройки элемента

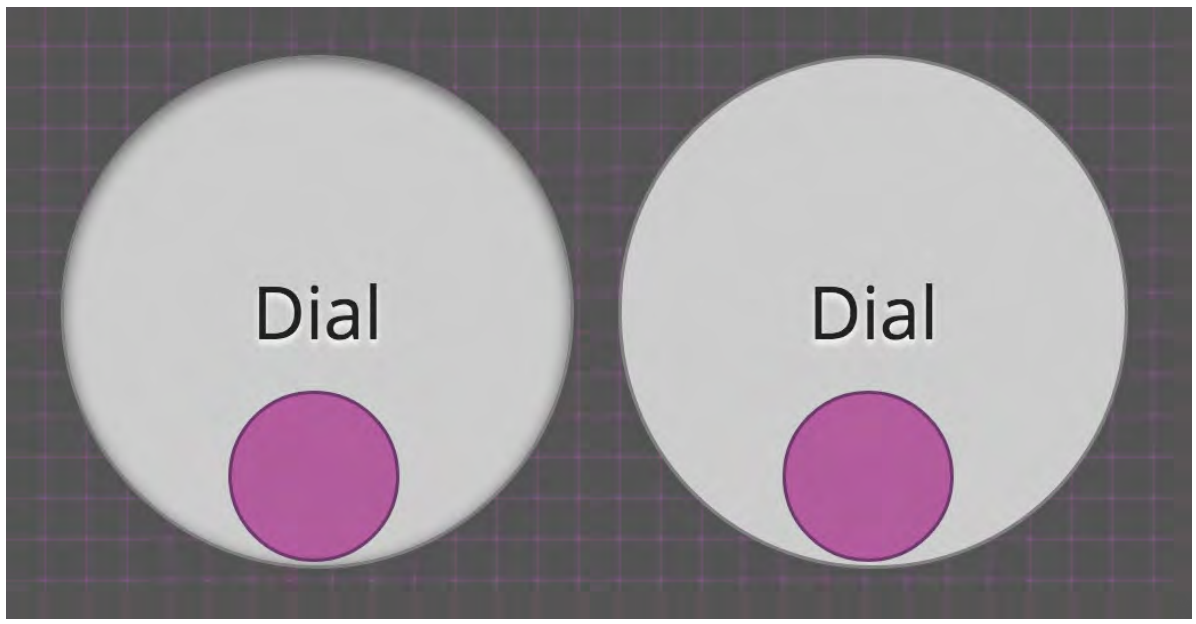
Button (Кнопка)

Радиус угла (Закругление) элемента кнопки можно установить в разделе General (Общие) на вкладке Appearance (Внешний вид). Регулируя размер кнопки и радиус угла, можно создать что угодно: от прямоугольной кнопки до абсолютно круглой.

Разные настройки радиуса угла для элемента Кнопка.

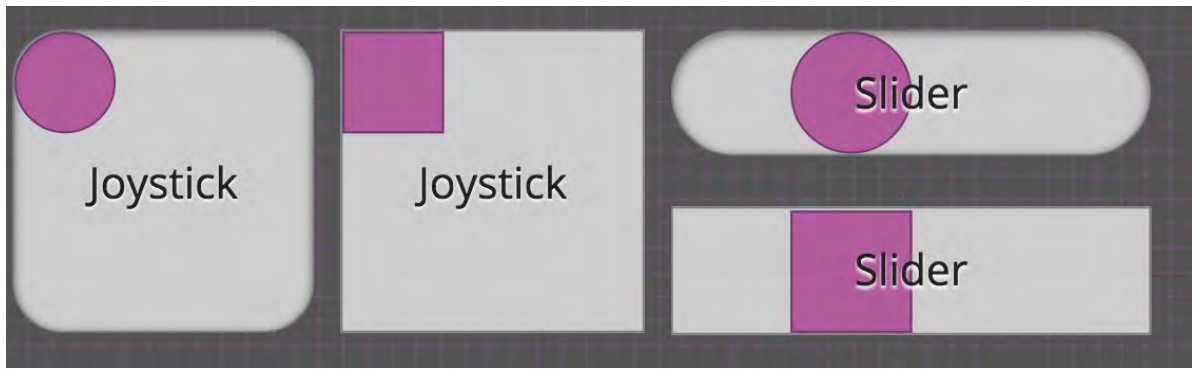
Если установить нулевое значение для радиуса угла, то кнопка будет прямоугольной; гладкие, закругленные углы получаются при увеличении радиуса угла. Задав большое значение радиуса угла и равные ширину и высоту кнопки, вы получите круглую кнопку.

Диск (Dial)
В разделе General (Общие) на вкладке Appearance (Внешний вид) для диска можно активировать или отключать затенение. На рисунке ниже показано, как затенение будет влиять на внешний вид диска. Для левого диска затенение включено, а для правого отключено.



Эффект затенения: включен (слева) и выключен (справа).

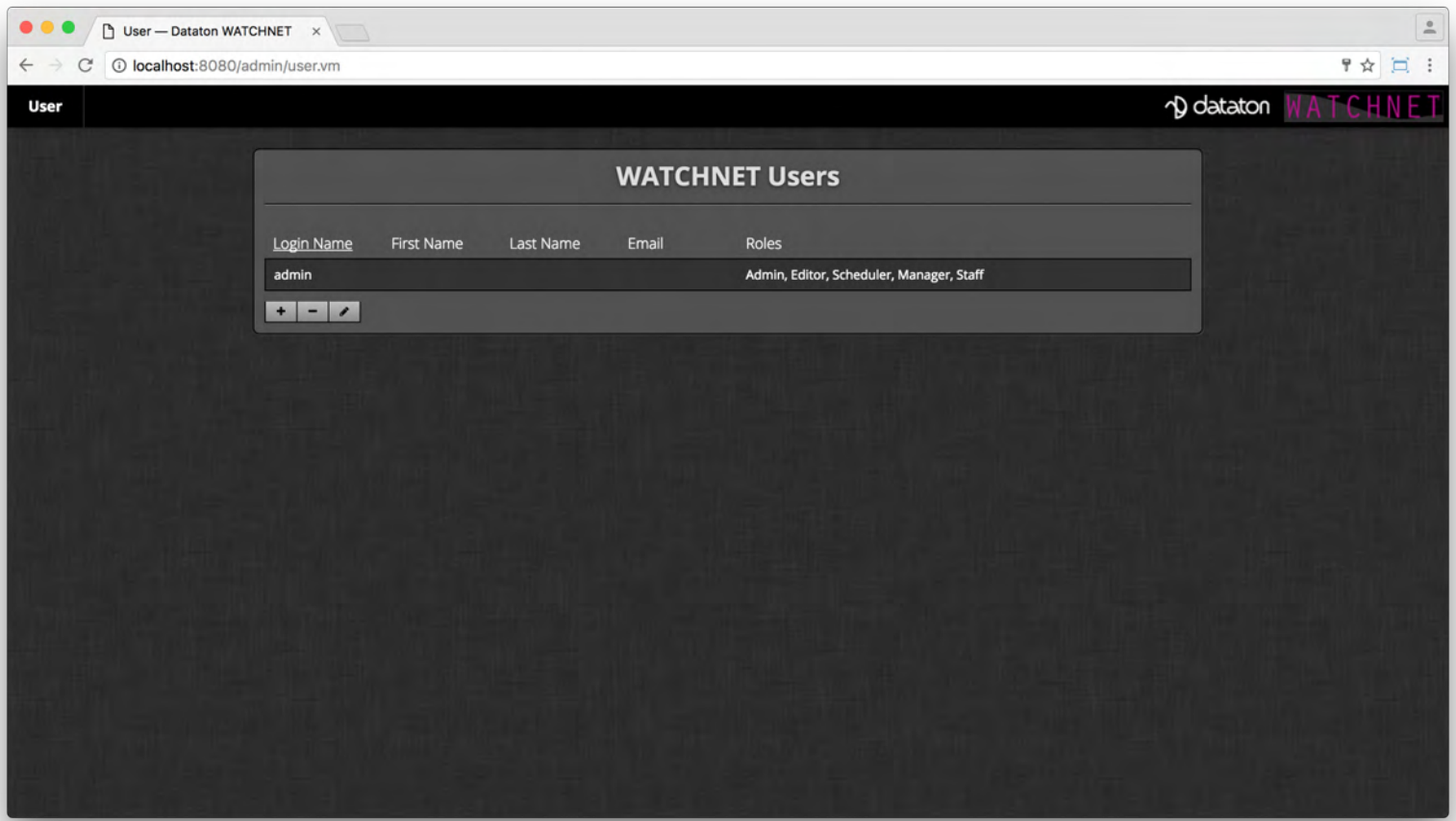
Ползунки и джойстики
Для ползунков и джойстиков, как и для дисков, можно включать и выключать скругление. В приведенном ниже примере левый джойстик имеет затенение и скругление, а для правого джойстика затенение и скругление отключены.
Верхний ползунок имеет затенение и скругление, а для движка, показанного внизу, затенение и скругление отключены.



Скругление и затенение для Джойстика и Ползунка.

USER (ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ)

На странице пользователя (см. рисунок ниже) перечислены все пользователи, которым разрешен доступ к серверу. Все страницы модуля, кроме начальной страницы, требуют входа пользователя в систему. Защитить панели WATCHNET можно, потребовав от пользователя войти в систему, чтобы просмотреть их.

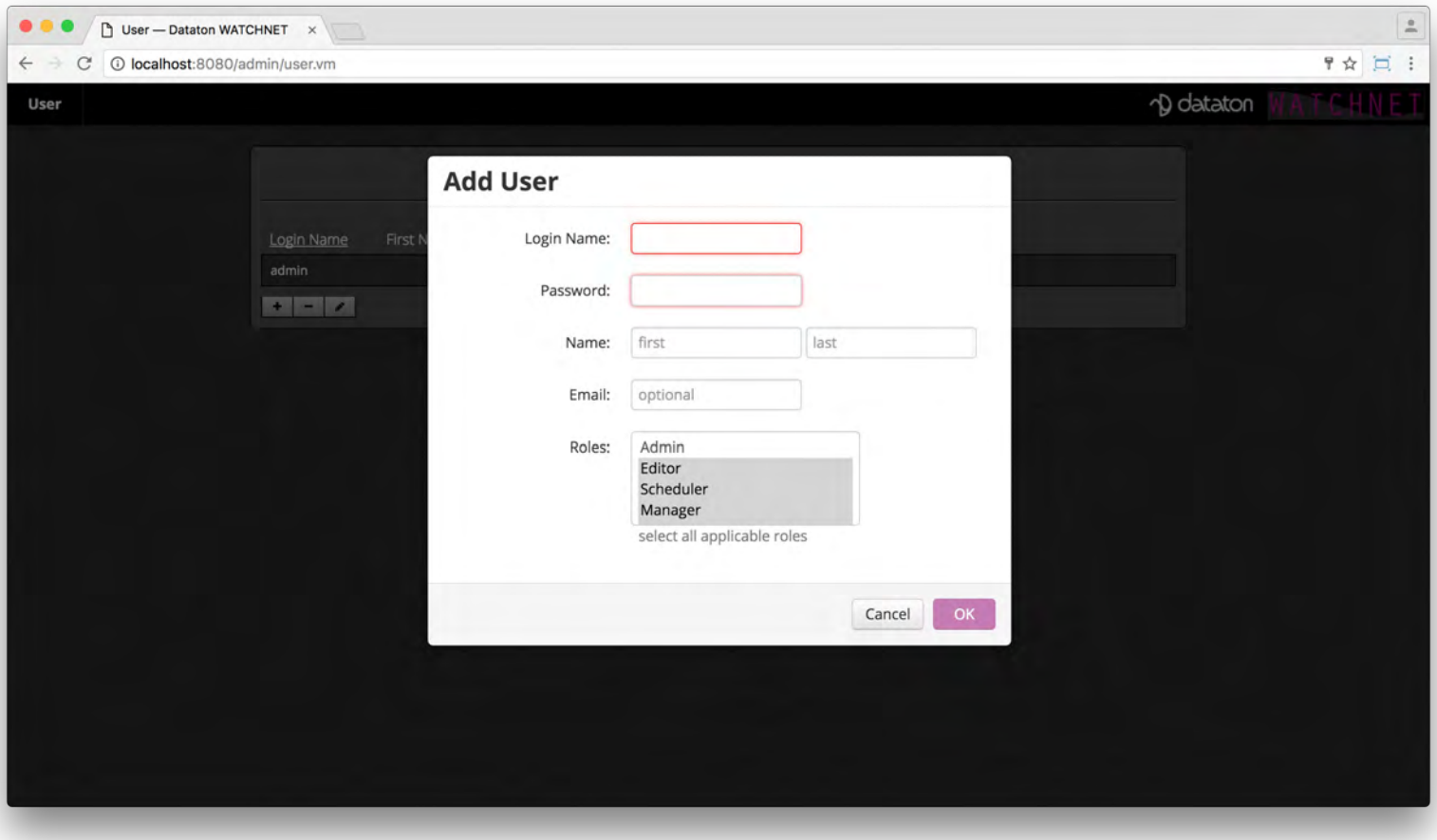


Страница пользователя WATCHNET.

УПРАВЛЕНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМИ

Добавить пользователя

Нового пользователя можно добавить нажатием кнопки “плюс” под списком пользователей. Появится диалоговое окно “Add User” (Добавить пользователя), см. рис. ниже.



Диалоговое окно Add User (добавить пользователя).

При конфигурировании профиля пользователя нужно заполнить следующие поля:

Login Name (Логин) Имя, используемое для идентификации пользователя при входе в систему.

Password (Пароль) Пароль, используемый для авторизации пользователя при входе в систему.

Name (Имя) Полное имя пользователя - имя и фамилия (необязательно).

Email Адрес электронной почты пользователя (необязательно).

Roles (Роли) Роли, доступные пользователю (см. далее). Выберите всё, что нужно.

Редактирование настроек пользователя

Выберите пользователя в списке пользователей и нажмите кнопку Pen (перо) или выделите пользователя двойным щелчком, чтобы отредактировать настройки для этого пользователя.

Удаление пользователя

Чтобы удалить пользователя, выберите его в списке и нажмите кнопку “минус”.

ПРИМЕЧАНИЕ. Невозможно удалить или переименовать пользователя категории “admin”.

РОЛИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

Роль пользователя определяет те компоненты WATCHNET, которые будут доступны пользователю с этой ролью. Обратите внимание, что пользователь может иметь несколько ролей. Множественные

роли могут быть назначены пользователю при нажатии Command / Control, достаточно выделить щелчком мыши нужные роли в списке.

Для пользователя могут быть установлены следующие роли:

Admin (Администратор) Доступ ко всем возможностям WATCHNET, включая возможность добавления и редактирования профилей пользователей и их паролей.

Editor (Редактор) Создание и редактирование сценариев (скриптов) и панелей.

Scheduler (Планировщик) Создание и редактирование графика событий.

Manager (Менеджер) Для ролей Менеджера и Персонала доступ к секциям панели ограничен.

Staff (Персонал) Для роли Персонал ограничен доступ к секциям панели.

ВНИМАНИЕ: администратор может выступать в любой роли, ему предоставлен доступ ко всем возможностям WATCHNET.