



# URVE MANAGER

Instrukcja Systemu

## Witaj w URVE Manager

URVE Manager to oprogramowanie, które umożliwia łatwe i szybkie a jednocześnie profesjonalne zarządzanie urządzeniami Digital Signage. Tworzenie zaawansowanych prezentacji multimedialnych i aktualizacja nośników cyfrowych jeszcze nigdy nie była tak łatwa i przyjemna.

Platforma URVE to kolejny krok ewolucyjny oprogramowania URVE. Dzięki zdobytemu doświadczeniu i specyficznym wymaganiom klientów, oprogramowania zostało wzbogacone o dodatkowe funkcje, zaś poprzednie możliwości zostały dopracowane i dostosowane pod kątem intuicyjnej nawigacji i obsługi.

Mamy nadzieję, iż nowa wersja platformy spełni Państwa oczekiwania, ułatwi współpracę z systemem i jednocześnie pozwoli na zwiększenie zysków i korzyści z rozwiązań Digital Signage.

## Kto powinien przeczytać instrukcję?

Niniejszą instrukcję powinny przeczytać wszystkie osoby, które zajmują się lub będą zajmowały się zarządzaniem urządzeniami Digital Signage, wyposażonymi w oprogramowanie URVE. Nie mniej jednak, program został stworzony według klasycznych konwencji programistycznych i wielu użytkowników będzie w stanie nauczyć się obsługi URVE Manager samodzielnie, w trakcie korzystania z programu.

## Nowi użytkownicy

Praca w obrębie platformy URVE obejmuje oprogramowanie URVE Player, URVE Manager oraz opcjonalnie URVE Server. Przy pomocy aplikacji można zarządzać pojedynczym monitorem lub siecią monitorów reklamowych, kontrolując zawartość emitowanych treści, ich kolejność, godziny wyświetleń oraz wiele innych parametrów.

## Użytkownicy poprzednich wersji

W stosunku do poprzedniej wersji w platformie URVE zostało wprowadzonych wiele istotnych zmian. Wśród najważniejszych należy wymienić możliwość zarządzania ułożeniem klipów na „wirtualnym” obrazie, przypisanie określonych właściwości do poszczególnych cech oraz zaawansowany ticker tekstowy.

Najlepszym sposobem, aby przekonać się, jak zaawansowane narzędzie do zarządzania urządzeniami Digital Signage oddajemy do użytku, jest przeczytanie niniejszej instrukcji oraz samodzielne sprawdzenie opcji programu.

Jeżeli pojawią się kwestie niewspomniane w instrukcji zapraszamy na stronę internetową [www.eveo.pl](http://www.eveo.pl), gdzie można odnaleźć dodatkowe materiały tekstowe oraz filmowe dotycząca pracy w obrębie programu. W przypadku zaawansowanych zagadnień prosimy o bezpośredni kontakt z działem technicznym:

E-mail: [serwis@eveo.pl](mailto:serwis@eveo.pl)

Tel: 500 026 696

Jeżeli w niniejszej instrukcji pojawią się braki lub błędy, będziemy wdzięczni za wszelkie zgłoszenia, zaś braki niezwłocznie usuniemy. Błędy i sugestie prosimy zgłaszać pod adresem [info@eveo.pl](mailto:info@eveo.pl).

## Czego się nauczysz?

- Tworzenie profilu
- Edycja i podgląd tworzonego profilu
- Aktualizacja playerów w sieci
- Dodawanie i edycja klipów
- Dodawanie oraz edycja tickerów tekstowych
- Zarządzanie kolejnością wyświetlanych materiałów multimedialnych
- Zmiana parametrów klipów

## Spis treści

Witaj w URVE Manager .....	2
Kto powinien przeczytać instrukcję? .....	3
Nowi użytkownicy .....	3
Użytkownicy poprzednich wersji .....	3
Czego się nauczysz? .....	3
Spis treści .....	4
Zanim rozpoczniesz .....	5
Co będzie potrzebne? .....	5
Wymagania Systemowe .....	6
Zalecenia dotyczące wymagań .....	6
PODSTAWY .....	7
Pierwsze uruchomienie .....	7
Rejestracja licencji .....	7
Wyrejestrowanie licencji .....	8
Interface programu .....	9
Paski .....	10
Panele .....	11
Menu .....	14
Tworzenie kanału (profilu) .....	15
Nowy kanał (profil) .....	15
Modyfikacja istniejącego kanału (profilu) .....	16
Klipy .....	17
Obsługiwane formaty klipów .....	17
Rodzaje klipów .....	18
Dodawanie klipów .....	20
Właściwości klipów .....	29
Zarządzanie obszarami .....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
Zarządzanie obszarami ekranu .....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
Harmonogram .....	37
Podgląd klipu oraz kanału (profilu) .....	38
Aktualizacja urządzeń .....	39
Słownik pojęć .....	40
Spis ilustracji .....	41

## Zanim rozpocznieasz

Przed rozpoczęciem nauki sugerujemy wydrukowanie instrukcji, tak aby ułatwić pracę podczas poznawania programu.

W trakcie korzystania z programu nie trzeba wykonać wszystkich ćwiczeń w czasie jednej sesji. W każdej chwili można zapisać postępy swojej pracy wybierając opcję *Zapisz (Save)* dostępną na pasku narzędzi lub w menu *Plik (File)*. Zapisany kanał (profil) można otworzyć poprzez opcję *Otwórz profil (Open profile)* dostępną w menu *Plik (File)*.

Zalecamy, aby w trakcie nauki wykonać wszystkie ćwiczenia opisane w instrukcji. Umożliwi to lepsze poznanie programu i późniejszą pracę z zaawansowanymi funkcjami URVE Manager.

## Co będzie potrzebne?

Aby wykonać wszystkie ćwiczenia przedstawione w instrukcji będą potrzebne:

- Pliki filmowe, audio, zdjęcia oraz pliki graficzne
- Komputer z dostępem do sieci LAN lub WLAN
- Aplikacja URVE Manager zainstalowana na komputerze
- Opcjonalnie zdalny player skonfigurowany do połączenia z URVE Manager (zdalny player nie jest wymagany, ponieważ w Aplikacji URVE Manager dostępny jest podgląd kanału (profilu)).

### UWAGA

Jeżeli wymagana jest konfiguracja komputera lub systemu URVE prosimy o zapoznanie się z dodatkowymi instrukcjami obejmującymi wybrane zagadnienia instalacyjne.

URVE Manager odpowiedzialny jest za dodawanie i zarządzanie przeznaczonymi do wyświetlania materiałami multimedialnymi. Wśród funkcjonalności aplikacji możemy odnaleźć:

- Tworzenie listy klipów
- Zarządzanie długością wyświetlania klipów
- Wskazanie kolejności odtwarzania
- Manipulowanie zawartością „pasków informacyjnych” – tickerów tekstowych
- Aktualizację kanałów (profilu) poszczególnych urządzeń
- Wyświetlanie stron WWW
- Podgląd profilu
- I wiele, wiele więcej...

URVE Player służy do interpretacji wprowadzonych zmian oraz poprawne wyświetlenie zadanych treści na urządzeniu docelowym.

Oba programy mogą współpracować ze sobą zarówno na jednym komputerze jak i zdalnie, poprzez połączenie LAN lub WAN.

URVE Server wykorzystywany jest w rozproszonych sieciach i służy do przesyłania informacji na playery.

## Wymagania Systemowe

Minimalne:

Intel 600 MHz lub platforma zgodna

128 MB RAM

50MB wolnego miejsca na dysku

PenDrive USB lub połączenie sieciowe

System operacyjny Windows XP lub Windows Vista lub wyżej

## Zalecenia dotyczące wymagań

Ze względu na możliwości wykorzystania interfejsu AERO, zalecamy wykorzystanie komputerów z zainstalowanym systemem operacyjnym Microsoft Windows Vista (Premium/Bussines/Ultimate) lub wyższe wraz z odpowiednimi parametrami sprzętowymi (wskazanymi przez producenta oprogramowania Microsoft) lub wyższy.

Ze względu na obsługę poszczególnych plików może być wymagany Media Player 9 lub odpowiednie kodeki. Zalecane kodeki dostępne są do pobrania na stronie [www.eveo.pl/](http://www.eveo.pl/)

### UWAGA

Aby efekty uzyskane podczas tworzenia Playlisty lub Profilu funkcjonowały także na urządzeniu docelowym należy upewnić się, co do zgodności parametrów sprzętowych, systemu operacyjnego oraz kodeków graficznych zarówno na komputerze odtwarzającym jak i zarządzającym.

### UWAGA

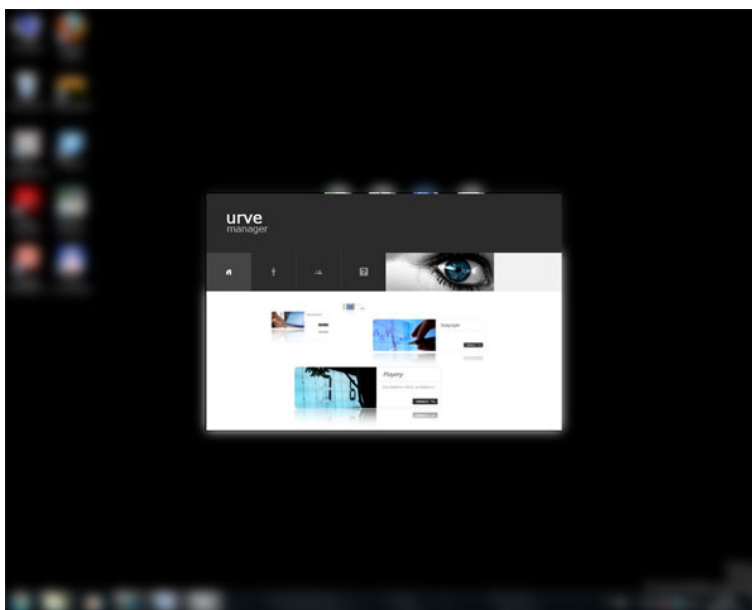
Podane wyżej wymagania są paramtrami minimalnymi do uruchomienia aplikacji URVE Manager. Parametry i wydajność playera oraz komputera zarządzającego powinny być zawsze dostosowane do przewidzianego contentu i jakości odtwarzanych materiałów multimedialnych.

## PODSTAWY

### Pierwsze uruchomienie

Podczas każdego uruchomienia systemu na ekranie może pojawić się następujący preloader.

**Rysunek 1 URVE Manager Preloader**



Preloader zniknie po uruchomieniu aplikacji i w zależności od prędkości komputera jego długość wyświetlania może się różnić.

### Rejestracja licencji

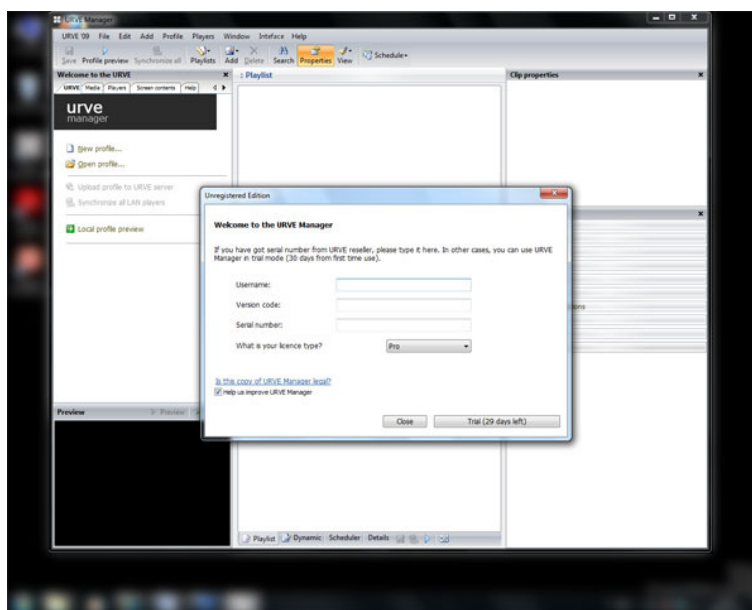
Jeżeli na danym komputerze jest to pierwsze uruchomienie URVE Manager, pojawi się okno dialogowe z prośbą o wpisanie numeru seryjnego. W odpowiednie pola należy wpisać dane umieszczone na naklejkach licencyjnych znajdujących się w pudełku wraz z nośnikiem CD.

Użytkownik / USER NAME

Wersja / VERSION CODE

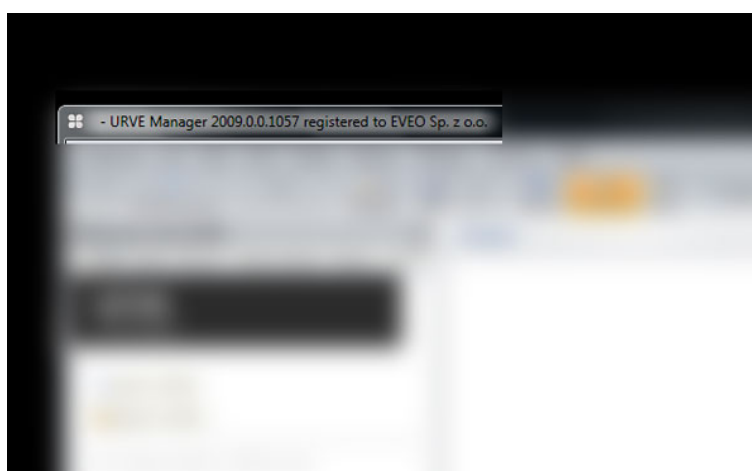
Numer seryjny / SERIAL NUMBER

## Rysunek 2 URVE Manager Rejestracja



Jeżeli okno dialogowe się nie pojawi można sprawdzić na jakie dane licencyjne został zarejestrowany program. Na pasku tytułowym programu wyświetla się VERSION CODE (Wersja), na który została zarejestrowana licencja.

## Rysunek 3 URVE Manager Licencja



## Wyrejestrowanie licencji

W przypadku błędnie zarejestrowanej licencji lub konieczności zmiany licencji (np. dokupienie kolejnych licencji) należy wybrać opcję dostępną w menu

*URVE '09 -> Wyrejestruj (URVE '09 -> Unregister)*

Po czym wyłączyć aplikację URVE Manager i uruchomić ją ponownie.

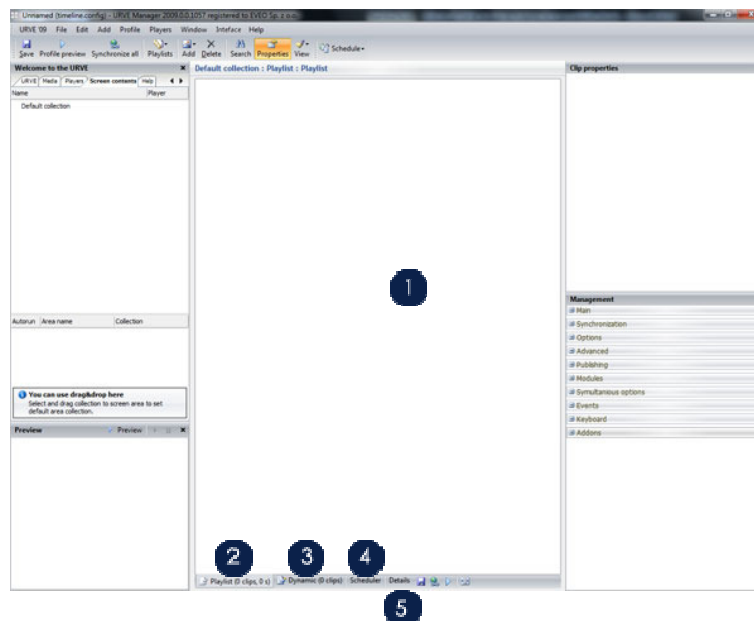
Proces ponownej rejestracji licencji pozostaje bez zmian.



## Interface programu

W trakcie nauki Użytkownik zapozna się z różnymi opcjami programu. Główne okno przedstawione poniżej jest podstawowym miejscem pracy. Z tego widoku można przejść do wszystkich opcji dostępnych w programie i zarządzać wszelkimi dostępnymi parametrami.

**Rysunek 4 URVE Manager Interface**



1 Obszar roboczy URVE Manager na którym zarządzamy klipami statycznymi (Playlist 2)

W dolnej części obszaru roboczego znajdują się zakładki, dzięki którym można przełączyć widok na listę klipów dynamicznych 3, harmonogram zdarzeń 4 oraz szczegóły playera. 5

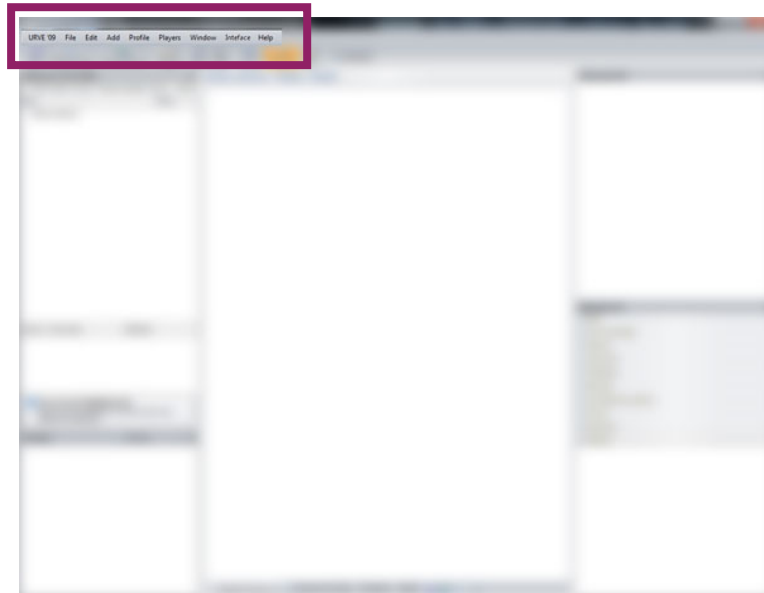
Domyślnie program uruchamia się na głównej playliście klipów statycznych.

Informacje, dotyczące funkcjonalności poszczególnych ikon zarówno w Menu jak i na paskach narzędzi w programie, pojawiają się po najechaniu wskaźnikiem myszki na odpowiedni punkt.

## Paski

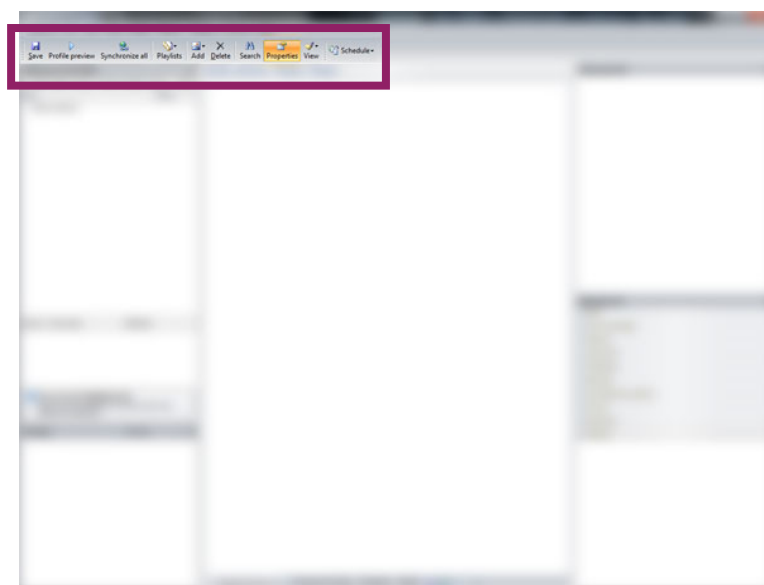
### Pasek menu

**Rysunek 5 Pasek Menu**



### Pasek narzędzi (Toolbar)

**Rysunek 6 Pasek narzędzi (Toolbar)**



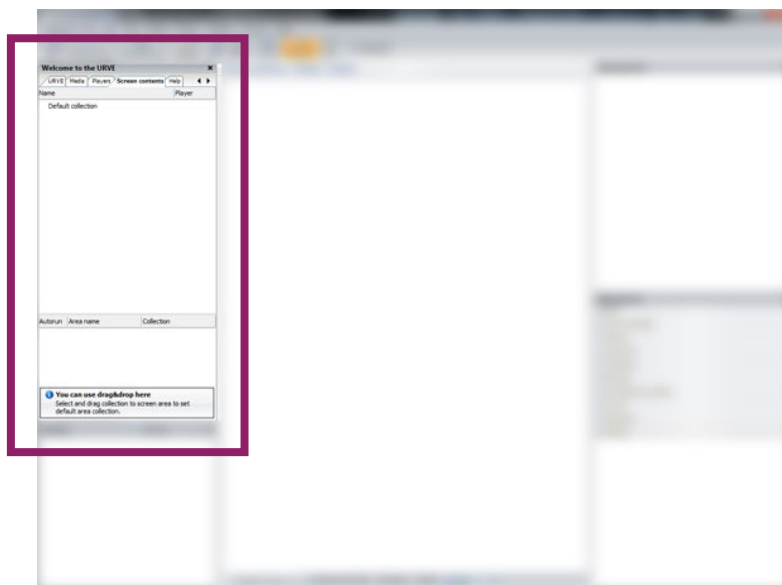
## Panele

Na szczególną uwagę zasługują także panele, w których przełączanie pomiędzy zakładkami umożliwia wykorzystanie nowych funkcji zawartych w programie.

### Panel powitalny (Welcome Panel)

Panel powitalny ma za zadanie ułatwić i przyspieszyć pracę z URVE Manager. Znajdują się tutaj podstawowe funkcje do stworzenia nowego profilu, otworzenia już istniejącego oraz aktualizacji urządzenia wyświetlającego. W górnej części panelu znajdują się zakładki, dzięki którym można uzyskać szybki dostęp do wybranych funkcji.

**Rysunek 7 Panel Powitalny**



Zakładka **URVE** ułatwia rozpoczęcie pracy w programem. Użytkownik odnajdzie tutaj funkcje umożliwiające założenie nowego profilu lub otwarcie już istniejącego, jak również opcje aktualizacji urządzeń w sieci.

Zakładka **Media** umożliwia szybkie zarządzanie plikami źródłowymi, które zostały dodane do programu. Dzięki możliwości przeglądania katalogów komputera ułatwia także dodawanie nowych klipów do Playlisty, przy pomocy funkcji Drag & Drop.

Zakładka **Players** prezentuje pełną listę urządzeń odtwarzających dostępnych w obrębie sieci LAN oraz zdalne playery.

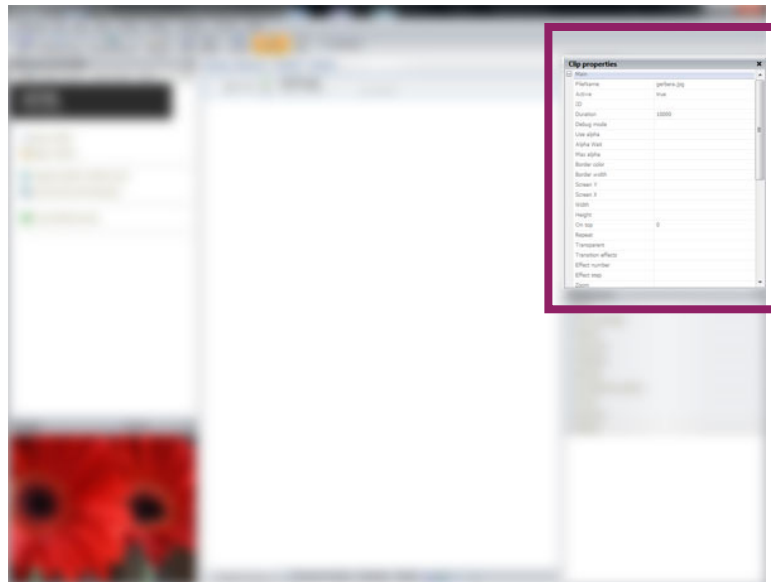
Zakładka **Screen Contents** umożliwia szybkie zarządzanie poszczególnymi kolekcjami i obszarami ekranu (więcej informacji dotyczącej tej kwestii znajdują się części ZAAWANSOWNE niniejszej instrukcji).

Zakładka **Help** umożliwia uzyskanie pomocy poprzez stronę WWW.

## Panel właściwości klipu (Clip properties)

W obrębie tego panelu znajdują się parametry służące do zarządzania właściwościami klipu oraz programowania zdarzeń związanych z klipem. W zależności od rodzaju pliku, panel może się różnić.

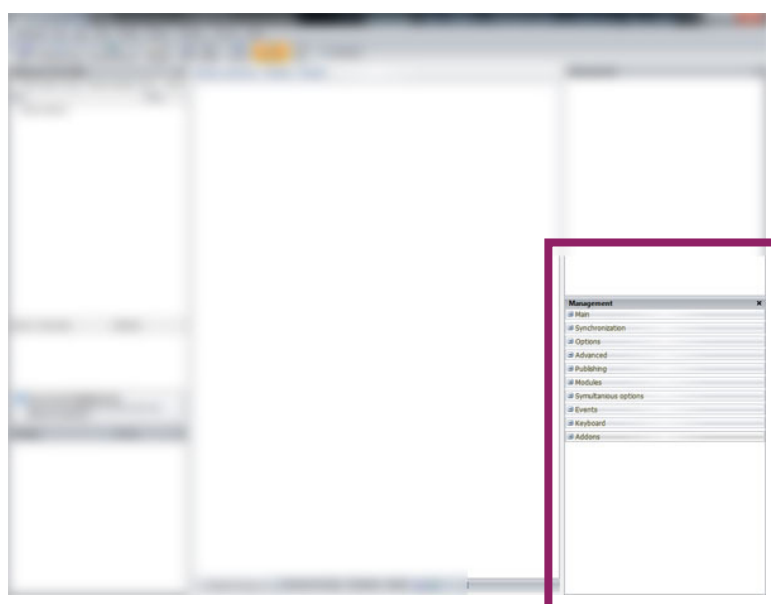
### Rysunek 8 Panel Właściwości



## Panel Management

Panel służący do zarządzania, aktualizacji i synchronizacji urządzeń wyświetlających jak również uruchamiania zaawansowanych funkcjonalności w URVE Manager.

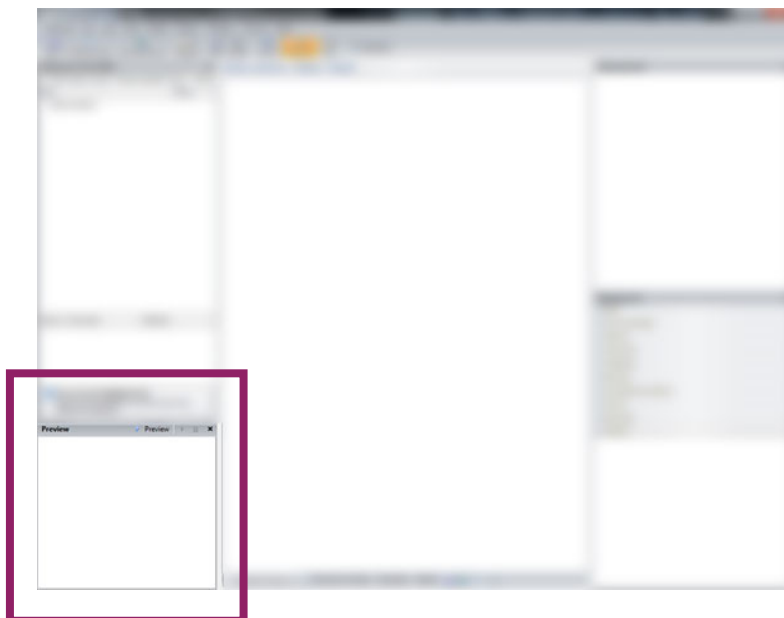
### Rysunek 9 Panel Zarządzania



### Panel Preview

Umożliwia podgląd aktualnie zaznaczonego klipu. W celu przyspieszenia pracy Managera zaleca się wyłączenie panelu.

**Rysunek 10 Panel Podglądu**

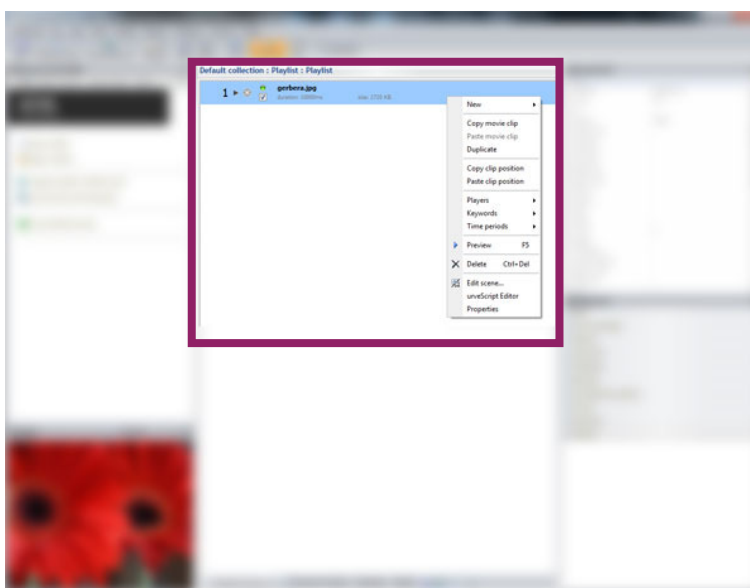


## Menu

### Menu kontekstowe

Po najechaniu kursorem na wybrany obszar lub klip i kliknięcie prawym przyciskiem myszki wywołujemy menu kontekstowe. Zawartość tego menu może różnić się w zależności od wskazanego obiektu. Przykład menu kontekstowego pliku jpg. Znajduje się poniżej.

**Rysunek 11 Menu kontekstowe**



## Tworzenie kanału (profilu)

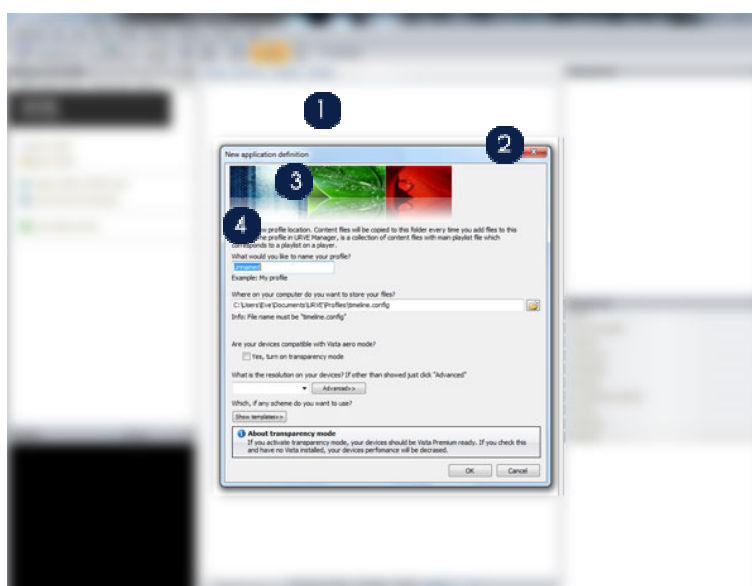
### Nowy kanał (profil)

Tworzenie nowego kanału (profilu) w URVE Manager może odbyć się na kilka sposobów:

1. *Menu Plik* → *Nowy profil* (*Menu File* → *New Profile*)
2. *Panel Powitalny* → *Nowy profil* (*Panel Welcome* → *New profile*)

W momencie utworzenia nowego kanału (profilu) otworzy się okienko kreatora w następującej postaci.

**Rysunek 12 Tworzenie nowego kanału**



Okno to umożliwia:

- 1 Nadanie nazwy nowo tworzonego kanału (profilu)
- 2 Wskazanie miejsca zapisania pliku timeline.config
- 3 Włączenie funkcji trybu przeźroczystości (dostępne dla systemu operacyjnego Vista Premium)
- 4 Wybranie rozdzielczości roboczej (pozostawienie tego parametru pustego, powoduje automatyczne ustawienie rozdzielczości, aktualnie funkcjonującej na komputerze z zainstalowanym URVE Manager)

### UWAGA

Wybranie jednej z opcji rozdzielczości nie jest równoznaczne z konfiguracją urządzenia wyświetlającego. Należy się upewnić, czy rozdzielczość, dla której tworzymy ustawienia w URVE Manager, jest zgodna z rozdzielczością ustawioną na urządzeniu z zainstalowanym URVE Player.

Po uzupełnieniu poszczególnych pól należy zatwierdzić zmiany przyciskiem „OK.”

## Modyfikacja istniejącego kanału (profilu)

W momencie, gdy zarządzamy zaawansowaną siecią urządzeń Digital Signage pomocne okazuje się zapisywanie różnych kanałów (profilu) i modyfikacja ich, gdy zajdzie taka konieczność. W tym celu do programu wbudowana została opcja otwierania już istniejących kanałów (profilu). Funkcja „Open profile” została dodana w:

1. *Menu plik -> Otwórz profil (Menu File -> Open profile)*
2. *Panel Welcome -> Zakładka URVE -> Otwórz profil (Panel Welcome -> Open Profile)*

### UWAGA

Nie należy zmieniać nazwy pliku kanału (timeline.config).

Aby zachować różne kanały (profile) należy zapisać je w osobnych katalogach.



## Klipy

Klipy to podstawowy składnik profilu tworzonego przez każdego Użytkownika. O sposobach dodawania klipów można dowiedzieć się w rozdziale Podstawy. Najbardziej popularne sposoby wykorzystania klipów przedstawimy w poniższym rozdziale. Zachęcamy jednak do samodzielnego tworzenia zaawansowanych profili gdyż jedynym ograniczeniem tego, co może być wyświetlane na monitorach, jest tylko nasza wyobraźnia.

## Obsługiwane formaty klipów

URVE Manager umożliwia odtwarzanie i prezentowanie klipów kilku formatów. Listę akceptowanych formatów prezentujemy poniżej.

- AVI;
- MP4;
- MPEG 1/2/4 (\*.mpg);
- RSS;
- RAW DV;
- MKV;
- VOB;
- HTML;
- Quick Time (\*.mov);
- RVMB;
- DivX (\*.DivX);
- Windows Media Video (\*.wmv), odtwarzanie strumienia video;
- obrazy statyczne (\*.jpg, \*.png, \*.bmp, \*.gif);
- pliki tekstowe (\*.txt);
- dokumenty (.pdf) z możliwością automatycznego skrolowania i skalowania
- prezentacje PowerPoint (\*.pps) - na komputerze zarządzającym musi być zainstalowany viewer, nie skaluje się do mniejszych okienek);
- prezentacje wektorowe flash (\*.swf), (\*.flv);
- pliki wykonywalne \*.exe;
- pliki dźwiękowe: Windows Media Audio (\*.wma), MP3 (audio), (\*.ogg), WAV

### UWAGA

Sposób dodania klipów specjalnych (np. PDF, EXE, źródło TV itp.) może nieznacznie różnić się od sposobu dodania standardowego klipu graficznego lub filmowego. Sposoby dodania klipów specjalnych zostaną opisane w dalszych częściach instrukcji lub są dostępne w osobnych plikach dostępnych na stronie [www.eveo.pl](http://www.eveo.pl).

## Rodzaje klipów

W Aplikacji URVE Manager wyróżniamy dwa podstawowe rodzaje klipów: statyczne oraz dynamiczne. Jako klipy statyczne określamy te klipy, które są wyświetlane kolejno po sobie i reprezentowane są w Managerze na zakładce Timeline. Jako Klipy dynamiczne określamy te klipy, które znajdują się na liście zakładki „Klipy dynamiczne” („Dynamic Clips”) i wywoływane są przez użytkownika na żądanie w określonym momencie trwania prezentacji klipów statycznych.

### UWAGA

Okno Właściwości klipu jest zawsze dostępne poprzez wybranie opcji Właściwości z menu kontekstowego danego klipu lub poprzez dwuklik myszką na wybranym pliku dodanym do URVE Manager.

### Klipy statyczne

To właśnie te klipy określają główną ścieżkę odtwarzania (Playlist) kanału (profilu) URVE. Stanowią niejako główny wątek odtwarzanych treści. Klipy statyczne mogą wywoływać klipy dynamiczne. Dzięki części Events widocznej w panelu Properties możemy kontrolować akcje klipów dynamicznych. Obsługa zdarzeń dostępna jest poprzez język URVE Script.

Podstawowe zdarzenia w języku URVE Script to:

- OnPlay – funkcja aktywowana w momencie rozpoczęcia odtwarzania klipu
- OnStop - funkcja aktywowana w momencie zakończenia odtwarzania klipu
- OnTouch - funkcja aktywowana w momencie „kliknięcia” obszaru na monitorze, wykorzystywana do zarządzania urządzeniami odtwarzającymi wyposażonymi w monitory, dotykowe
- OnMenuTouch -

W trakcie tych zdarzeń możemy wywołać następujące skrypty.

- MonitorOn - włącza monitor za pomocą komendy VESA
- MonitorOff - wyłącza monitor za pomocą komendy VESA
- Play [id] - odtwarza klip dynamiczny o podanym numerze ID (z listy klipów dynamicznych)
- PlayOnce [id] - odtwarza klip po pierwszym napotkaniu tej instrukcji w danym kanale (profilu). Wykorzystywany głównie podczas dodawania i zarządzania tickerem tekstowym
- Stop [id] - wyłącza odtwarzanie klipu uruchomionego wcześniej (działa zarówno dla klipów statycznych jak i dynamicznych)
- Wait [czas] – czeka z wykonaniem następnej komendy określony czas (w milisekundach)

Więcej skryptów dostępnych jest na stronie [www.eveo.pl](http://www.eveo.pl) w części Wsparcie.

### UWAGA

W URVE Manager podczas dodawania klipu dynamicznego, jeśli użytkownik nie nada ID klipu, numer ID zostanie automatycznie wygenerowany. Istnieje późniejsza możliwość zmiany numer ID w panelu Właściwości (Panel Properties).

### Klipy dynamiczne

Są to klipy, które pojawiają się w obszarze wyświetlania tylko na żądanie. Dodanie takiego klipu do programu URVE nie spowoduje jego wyświetlenia. Użytkownik sam musi określić, w którym momencie chce, aby dany klip dynamiczny został odtworzony. W celu ustalenia tych relacji wykorzystywany jest URVE Script opisany we wcześniejszej części instrukcji. Należy pamiętać, że każdy klip dynamiczny powinien mieć przypisany numer ID.

Klipy dynamiczne mogą zostać powiązane z wybranymi playlistami i obszarami.

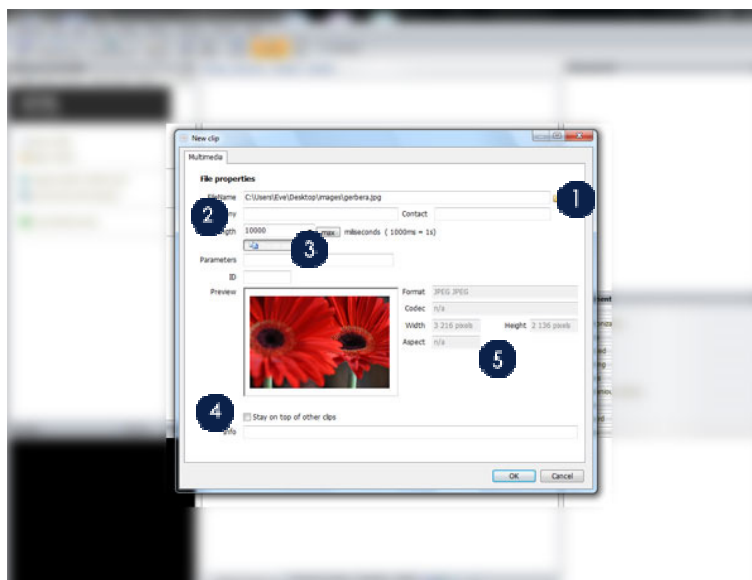
## Dodawanie klipów

Podobnie jak tworzenie nowego kanału (profilu), także dodawanie klipów do playlisty może odbywać się na kilka sposobów.

1. Klikając prawym przyciskiem myszki na obszarze roboczym, zostanie wywołane Menu kontekstowe, z którego należy wybrać *Dodaj klip (Add movie clip)*.
2. *Pasek narzędzi -> Dodaj (Toolbar -> Add)*
3. *Menu Dodaj -> Dodaj klip (Menu Add -> Add movie clip)*.
4. Poprzez funkcję "Drag & Drop", czyli przeciągnięcie pliku z folderu na obszar roboczy programu URVE Manager.

Każdy z wyżej wymienionych sposobów, spowoduje otworenie się nowego okna dialogowego w następującej postaci.

**Rysunek 13 Dodawanie klipu**



Okno to umożliwia:

- 1 Wskazanie lokalizacji folderu zawierającego plik
- 2 Dodanie informacji pomocniczych w postaci nazwy firmy („Company”), kontaktu („Contact”), komentarza („Info”), ID
- 3 Ustawienie długości trwania klipu („Length”)
- 4 Ustawienie, aby dany klip wyświetlał się zawsze „nad” pozostałymi
- 5 Program domyślnie wskazuje informacje o danym klipie takie jak rozdzielczość czy użyte codecki w przypadku plików filmowych

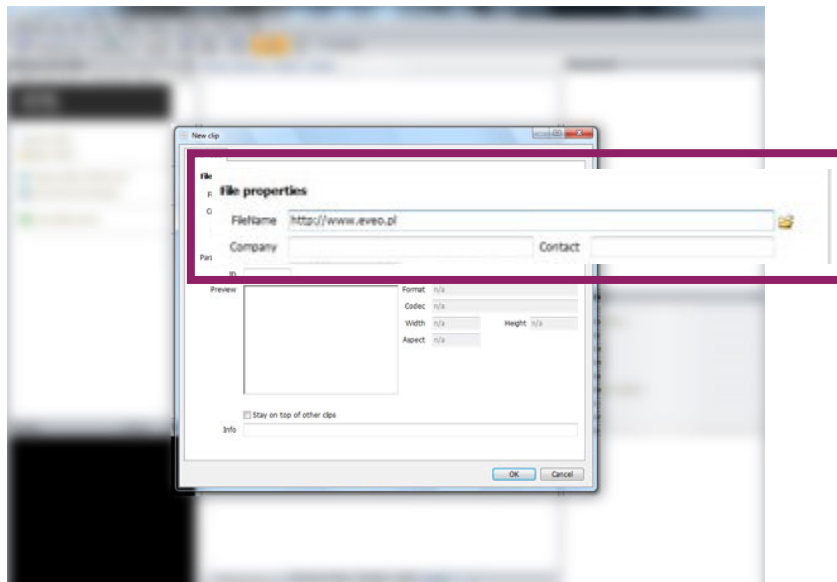
Po uzupełnieniu poszczególnych pól należy zatwierdzić zmiany przyciskiem „OK.”

## Dodawanie stron WWW

Aby dodać stronę WWW jako klip należy wybrać opcję dodania nowego klipu a następnie w ścieżce dostępu do pliku wpisać adres witryny poprzedzając go `http://` .

Przykład na rysunku.

**Rysunek 14 Klip WWW**

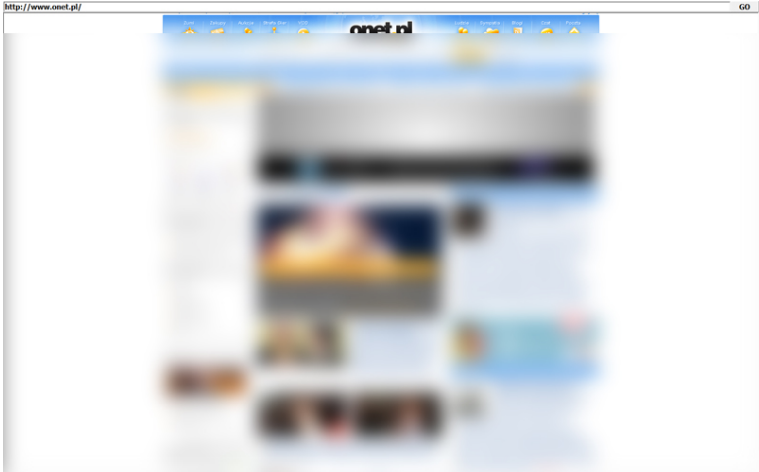


## Specjalne właściwości klipów typu strona WWW

## Zoom

Dostępne wartości: 0.1/0.2/0.3... gdzie 1 to 100%. Funkcja odpowiada za przybliżenie lub oddalenie



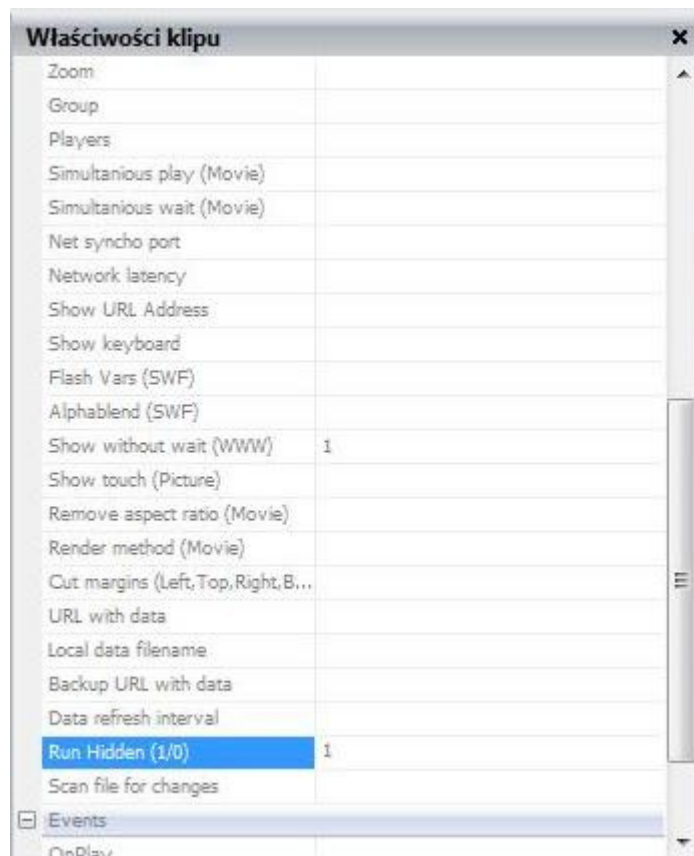
Show Address	URL	<p>Przyjmuje wartości 0 lub 1 gdzie 1 wyświetla adres otwieranej strony podobnie jak w przeglądarce WWW</p> 
Show keyboard		<p>Dostępne wartości 0 lub 1, gdzie 1 wyświetla klawiaturę, którą można wprowadzić tekst. Funkcja pomocna przy tworzeniu interfejsów dotykowych np. w infokioskach lub infomatach.</p> 
Show wait	without	<p>Dostępne wartości 0 lub 1, gdzie przy użyciu wartości 1 strona otwiera się bezpośrednio na ekranie, użycie wartości 0 powoduje oczekiwanie playera na załadowanie treści i wyświetlenie w pełni pobranej strony.</p>
URL with data		<p>Dostępne wartości 0 lub 1, gdzie użycie wartości 1 włącza pobieranie przez klipy zewnętrznej zawartości a następnie zapisanie jej w pliku stworzonym w katalogu</p>

		profilu, dzięki czemu można ograniczyć zapotrzebowanie na ciągłe synchronizowanie danych z zewnętrznym źródłem. Taki plik należy stworzyć w folderze z profilem.
Local Filename	data	Funkcja bezpośrednio połączona z wyżej wymienioną właściwością. Należy podać nazwę pliku w jakim zostaną zapisane zewnętrzne dane. Np.: dane.txt
Backup with data	URL	W przypadku wykorzystania systemów backupowych należy podać adres do źródła danych, które zostanie automatycznie użyte w przypadku braku połączenia z pierwszym.
Data interval	refresh	Częstotliwość odświeżania danych zapisanych w lokalnym pliku (patrz funkcja „ <i>Local data Filename</i> ”) podane w milisekundach domyślnie (60000 ms)
Run Hidden		Dostępne wartości 0 lub 1, opcja jest powiązana bezpośrednio z funkcją Add Treigger. Wybranie wartości 1 ładuje stronę WWW ale jej nie wyświetla.

## Dodawanie klipu Trigger

Klip Trigger używany jest w przypadku klipów typu WWW i służy do wyświetlania ich po wcześniejszym zmagazynowaniu w pamięci komputera.

Aby wykorzystać funkcje Trigger należy dodać klip typu strona WWW jako klip dynamiczny.



Następnie we właściwościach danego klipu w linii „Show without wait” wpisujemy 1 (ta opcja wyświetli stronę bez oczekiwania na załadowanie) oraz w linii „Run Hidden” wpisujemy 1 (ta opcja domyślnie ukryje klip).

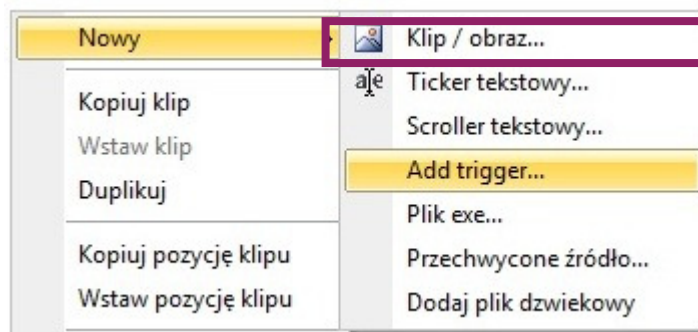


Należy również nadać numer ID klipu ponieważ będzie on niezbędny przy późniejszej konfiguracji.



Aby użyć funkcjonalności Trigger należy dodać ją poprzez menu kontekstowe klikając prawym przyciskiem myszki na obszarze podstawowej play listy (lista klipów statycznych).

**Rysunek 15 Dodawanie klipu Trigger**



## UWAGA

Trigger nie jest klipem zawierającym treść do wyświetlenia tylko „zdarzeniem” na playliście klipów, który określa czas trwania innego zdarzenia. Dodanie klipu typu Trigger spowoduje wyświetlenie treści zdefiniowanej przy pomocy URVE Script.

W celu zdefiniowania treści do wyświetlenia należy w Panelu Właściwości w części Zdarzenia (Events) użyć funkcji Show i Hide odpowiednio w momencie rozpoczęcia i zakończenia trwania Triggera.

Właściwości klipu	
Main	
Events	
OnPlay	Show 1814;
OnStop	Hide 1814;
OnTouch	
OnMenuTouch	

Show ID;  
Hide ID;  
Gdzie w miejsce ID wpisujemy numer ID wcześniej dodanego klipu.

## Dodawanie tickera tekstowego

Ticker tekstowy to specjalny rodzaj klipu, który umożliwia odtwarzanie tekstu w formie przewijanego paska tekstowego. Ticker może być uruchamiany na żądanie wraz z innym plikiem multimedialnym lub jednorazowo, automatycznie aktualizując treści w trakcie trwania całego programu.

**UWAGA**

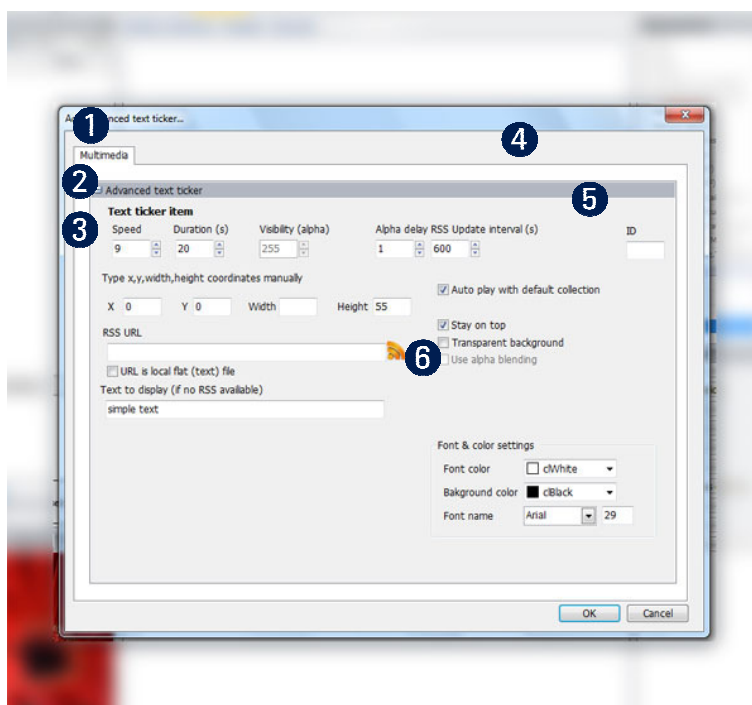
Ze względu na specjalne możliwości tickera należy zawsze dodawać go w zakładce klipów dynamicznych.

Aby dodać ticker należy przełączyć widok obszaru roboczego na zakładkę „Dynamiczne” a następnie:

1. Pasek narzędzi -> *Dodaj tiker tekstowy (Toolbar ->Add advanced text ticker...)*
2. Menu Dodaj -> *Dodaj tiker tekstowy (Menu Add ->Add advanced text ticker...)*
3. Menu kontekstowe na zakładce Dynamiczne -> *Dodaj tiker tekstowy” („Add advanced text ticker...”)*

Każda z tych czynności spowoduje otwarcie nowego okna dialogowego „Ticker tekstowy” („Advanced text ticker”).

**Rysunek 16 Dodawanie tickera tekstowego**



- 1 Parametry odpowiedzialne za prędkość przesuwania się tekstu. Parametry te są istotne w przypadku odtwarzania na ekranach LCD.

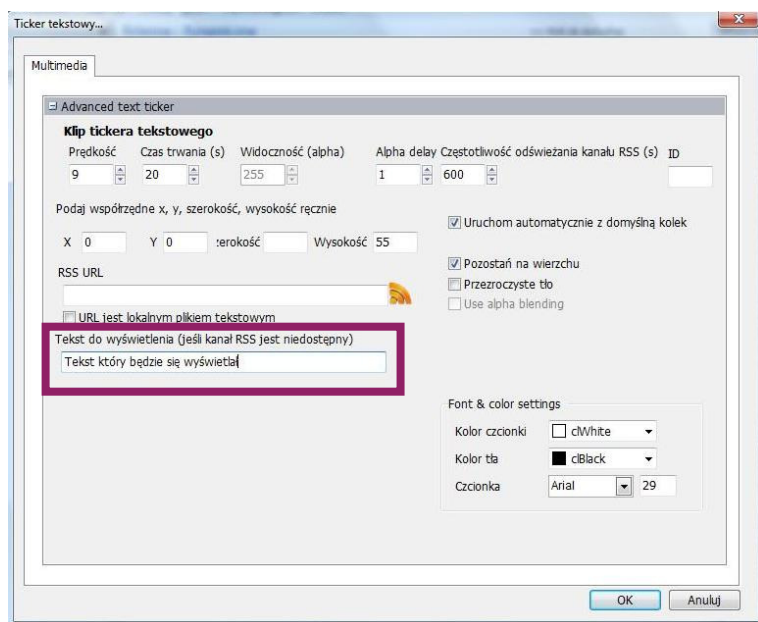
- 2 Współrzędne oraz wymiary tickera na ekranie
- 3 Źródło wyświetlanych danych, w zależności od wymagań może to być kanał RSS lub tekst wpisany odręcznie
- 4 Parametry odpowiedzialne za opóźnienie w pojawianiu się tickera na ekranie.
- 5 Właściwości tickera związane z jego uruchomieniem się oraz sposobem pojawienia
- 6 Właściwości wyświetlanych czcionek

Zmiany zatwierdzamy przyciskiem OK. Na ekranie pojawi się czarny obszar w którym możemy edytować graficznie ułożenie i wielkość tickera. Zmiana prezentacji graficznej automatycznie zmienia parametry wcześniej podane w oknie dodawania tickera.

Zmiany ustawień graficznych zatwierdzamy poprzez klawisz *Esc* lub poprzez wywołanie menu kontekstowego i wybranie opcji *Potwierdź (Done)*.

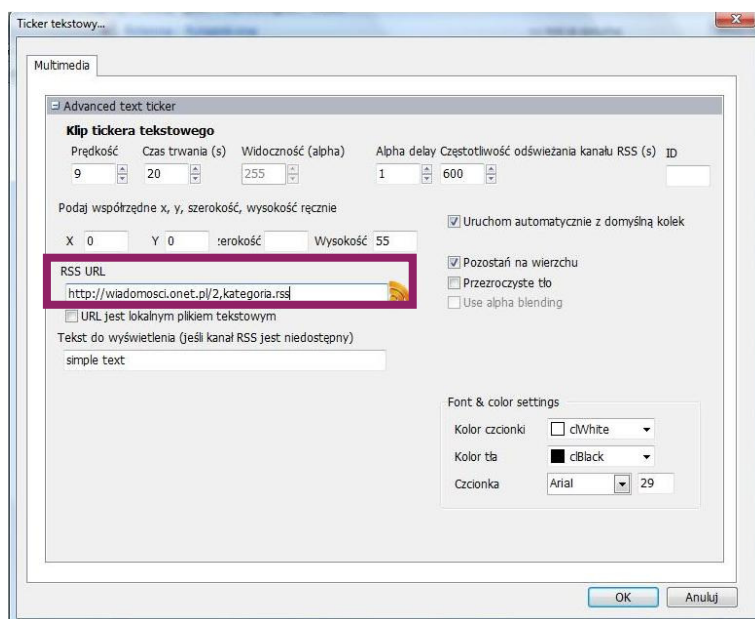
Ustawianie źródła wyświetlanych danych

### Wyświetlanie danych wprowadzonych manualnie



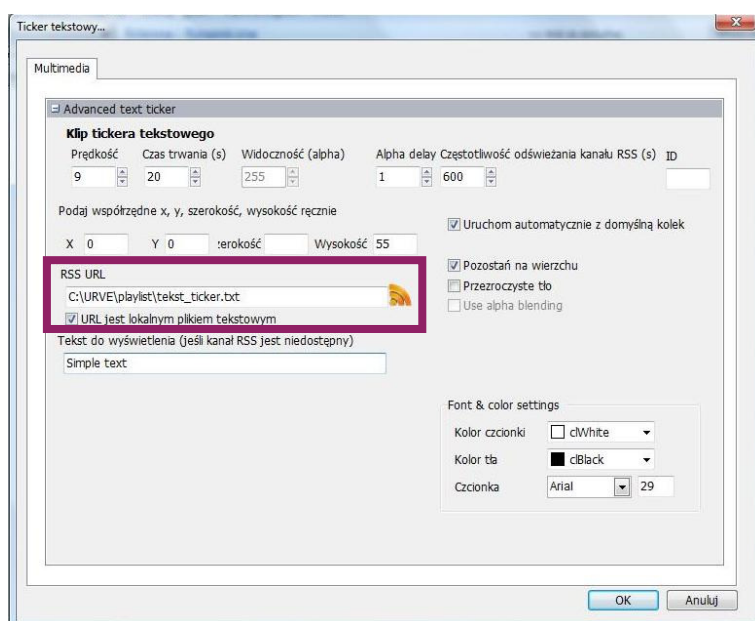
Po uruchomieniu ticker będzie wyświetlał dane wprowadzone w polu.

## Wyświetlanie danych ze źródła RSS



W polu należy wpisać adres kanału RSS z którego mają być pobierane dane. Po uruchomieniu ticker będzie wyświetlał wskazane źródło i automatycznie aktualizował treści. W przypadku braku połączenia z Internetem zostanie wyświetlony tekst wpisany manualnie.

## Wyświetlanie danych pobieranych z pliku txt



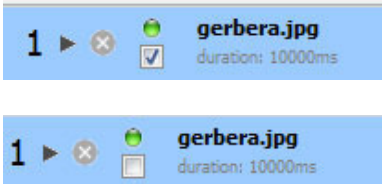
W polu adresu kanału RSS należy podać ścieżkę do pliku na dysku oraz należy zaznaczyć opcję „URL jest lokalnym plikiem tekstowym”. Dane muszą zostać zapisane w pliku \*.txt. Po uruchomieniu ticker będzie wyświetlał dane pobrane z pliku txt. W przypadku, gdy plik będzie pusty zostanie wyświetlony ticker bez tekstu.

Domyślnie ticker dodany zostaje w funkcję automatycznego uruchomienia w momencie uruchomienia domyślnej playlisty. W celu zmiany tych ustawień należy sprawdzić numer ID tickera (panel Właściwości) a następnie w panelu Zarządzanie przejść do części „Wydarzenia”. W wierszu OnAfterPlay będzie znajdował się wpis w postaci „PlayOnce [ID]”. Po usunięciu wpisu ticker nie będzie odtwarzał się przy uruchomieniu domyślnej playlisty.

Pozostałe właściwości tickera można zmieniać w panelu Właściwości.

## Właściwości klipów

Dodane klipy zawierają wiele wartości domyślnych. Aby dopasować profil do potrzeb Użytkownika mamy wiele możliwości manipulowania ich opcjami. W celu podglądu i modyfikacji właściwości danego klipu, należy wskazać i zaznaczyć odpowiedni plik z listy. Dostępne parametry modyfikacji widoczne są w Panelu Properties, którego poszczególne funkcje omówimy poniżej.

File name	Nazwa pliku, który jest źródłem klipu
Active	<p>W przypadku tej zmiennej dostępna jest tylko wartość True lub False. W przypadku zaznaczenia wartości True klip zostanie odtworzony w profilu, zaś w przypadku False, klip będzie widoczny tylko w programie URVE Manager, zostanie wysłany na serwer jednak ostatecznie nie będzie odtwarzany na urządzeniu docelowym. Wartość tej zmiennej jesteśmy w stanie zmienić także na obszarze roboczym Playlisty programu odznaczając lub zaznaczając Checkbox przy klipie. Możliwości przedstawiają rysunki poniżej.</p> 
ID	Niezbędny przy tworzeniu zaawansowanych profili z klipami dynamicznymi. Powinna być to liczba naturalna np 1. O wykorzystaniu i odwoływaniu się do ID klipu w dalszej części instrukcji.
Duration	<p>Czas wyświetlania klipu. Liczone od momentu wyświetlenia a nie załadowania klipu. Długość wyświetlanego klipu może być krótsza niż sam czas trwania materiału.</p> <p>Założmy, że dodany film trwa w rzeczywistości 30 sekund, jednak chcemy, aby została wyświetlona tylko połowa. Zatem czas trwania wynosi 30 000 milisekund - aby uzyskać zamierzony efekt – pokaz połowy klipu – wpisujemy wartość 15 000.</p>
Debug mode	
Use alpha	
Alpha Wait	
Max alpha	

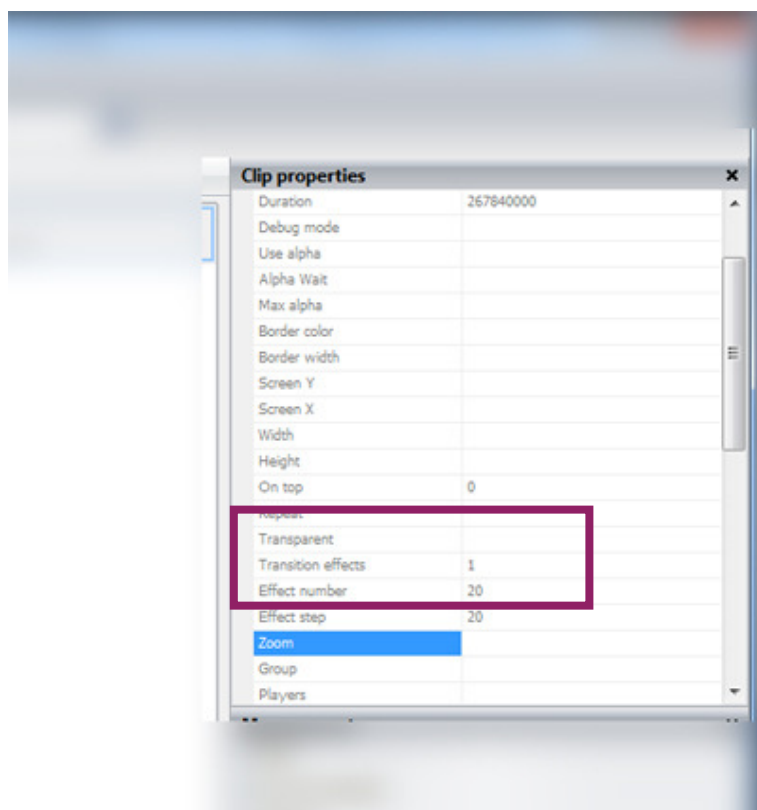
Border color	Parametr służący do określania koloru ramki, (jeśli takowa ma być zaznaczona wokół wskazanego klipu)
Border width	Parametr służący do określania szerokości ramki wokół klipu.
Screen Y	Współrzędna Y na ekranie
Screen X	Współrzędna X na ekranie
Width	Szerokość klipu.
Height	Wysokość klipu.
On top	Dostępne wartości dla tej zmiennej to, 0 – gdy klip będzie wyświetlał się pod innymi klipami lub 1 – gdy chcemy, aby klip odtwarzał się ponad pozostałymi klipami. Funkcja wykorzystywana głównie przy klipach dynamicznych oraz podczas zarządzania kolekcjami.
Repeat	Funkcja wykorzystywana do klipów, które mają być wyświetlane w nieskończoność, głównie służąca do zarządzania tickerami tekstowymi. Parametr ten NIE MOŻE być używany do klipów znajdujących się w zakładce timeline, gdyż w efekcie klip będzie się „nawarstwiał” mogąc powodować nieprawidłowości w funkcjonowaniu urządzenia wyświetlającego.
Transparent	Parametr używany TYLKO do zarządzania tickerami tekstowymi, umożliwia wyświetlanie tekstu na przezroczystym tle.
Transition effect	
Effect number	
Effect step	
Flash Vars	
Zoom	
Group	W tym parametrze należy określić grupę urządzeń, na których ma być wyświetlany klip. Brak wartości w polu (domyślne) powoduje wyświetlenie klipu na urządzeniach wszystkich grup. Nazwy grup należy podawać pooddzielane przecinkami (bez spacji). Na przykład grupa1,grupa2

Players	W tym parametrze należy wpisać nazwy urządzeń, na których ma być wyświetlany klip. Brak wartości w polu (domyślne) powoduje wyświetlenie klipu na wszystkich urządzeniach. Nazwy urządzeń należy podawać pooddzielane przecinkami (bez spacji). Na przykład urządzenie1,urządzenie2.
Simultaneous play (Movie)	
Simultaneous wait (Movie)	
Net synchro port	
Network latency	
Show URL adress	
Show keybord	
Flash Vars (SWF)	
Alphablend (SWF)	
Show without wait (WWW)	
Show touch (Picture)	
Remove aspect ratio (Movie)	
Render method (Movie)	
Cut margins (Left, Top, Right, Bottom)	

## Efekty przejść pomiędzy klipami

System URVE umożliwia stworzenie przejść pomiędzy klipami, zarówno w formie „przenikania się” klipu poprzedniego z następującym, jak i efektów graficznych (typu Power Point).

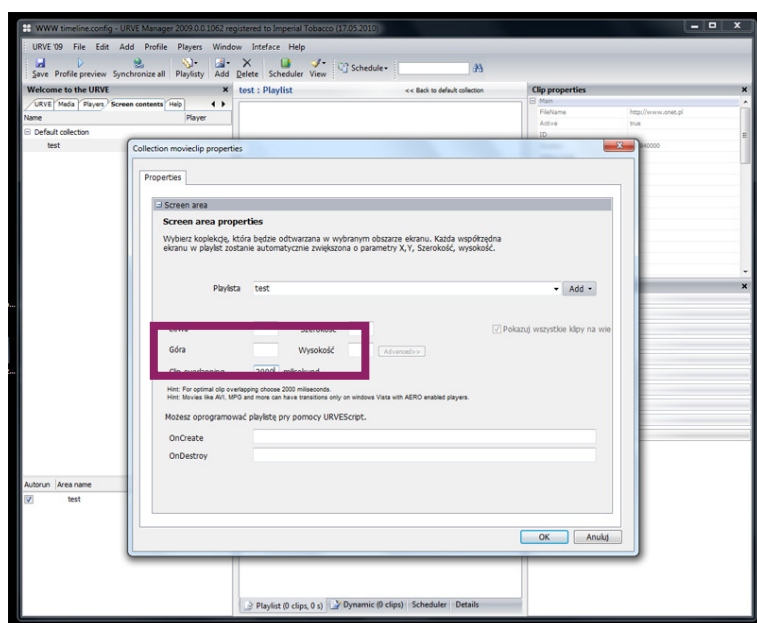
W systemie dostępne są 54 efekty przejść.



Aby uruchomić tę funkcjonalność w panelu „Właściwości” w prawym górnym rogu należy w opcji *Transition effects* ustawić wartość '1'.

*Effect number* w zakresie od 0 do 54 oraz *Effect Step* wartość od 0 do 100 gdzie 0 oznacza najkrótsze trwanie efektu zaś 100 najdłuższe.

W przypadku gdy opcja *Effect number* pozostanie pusta program zastosuje losowe efekty przejść.



Istnieje możliwość ustawienia efektu przenikania klipów dla całej playlisty. Aby uzyskać taki efekt należy we właściwościach wybranego obszaru ustawić wartość opóźnienia (wartość podawana w milisekundach). Przenikanie klipów zostanie wówczas zastosowane dla wszystkich klipów pojawiających się w danym obszarze.



**UWAGA**

W przypadku wykorzystania efektów przejść oraz przenikania się klipów należy upewnić się że parametry techniczne i wydajność playera odtwarzającego są wystarczające.

Efekty przenikania się klipów dostępne są na systemie operacyjnym Microsoft Vista lub wyżej.

## Zarządzanie obszarami

Dzięki funkcjonalności URVE Manger możliwe jest niezależne zarządzanie fragmentami ekranu poprzez wewnętrzne kolekcje. Korzystając z tej opcji można podzielić ekran na praktycznie dowolną liczbę mniejszych obszarów, z których każdy będzie miał niezależnie odtwarzającą się listę klipów statycznych oraz dynamicznym.

Zarządzanie obszarami odbywa się poprzez zakładkę „Zawartość ekranu” („Screen contents”) dostępną w Panelu Powitalnym (Welcome Panel). Po przełączeniu widoku na tą zakładkę możemy zobaczyć przestrzeń podzieloną na dwie części.

Rysunek 17 Panel Powitalny – Zawartość ekranu



W górnej części **1** znajduje się lista dostępnych playlist. Klikając na wybraną możemy edytować jej zawartość, klipy statyczne oraz dynamiczne, ich właściwości oraz harmonogram.

W dolnej części **2** znajduje się lista obszarów wraz z przypisanymi do nich playlistami.

Aby dodać nową playlistę należy prawym przyciskiem myszki kliknąć na odpowiednim obszarze (**1**) i z menu kontekstowego wybrać funkcję „Nowy”. Już na tym etapie możemy nadać nazwę a następnie dodać play listę poprzez opcję „Dodaj playlistę”.

Analogicznie dodajemy nowy obszar wywołując menu kontekstowe w części obszarów (**2**) wybierając funkcję *Nowy* -> *Dodaj obszar ekranu*.

Program automatycznie przypisze pierwszą dostępną playlistę do utworzonego obszaru oraz uaktywni obszar. Aby zmienić przypisaną playlistę należy przeciągnąć nazwę wybranej playlisty z części ❶ na nazwę wybranego obszaru.

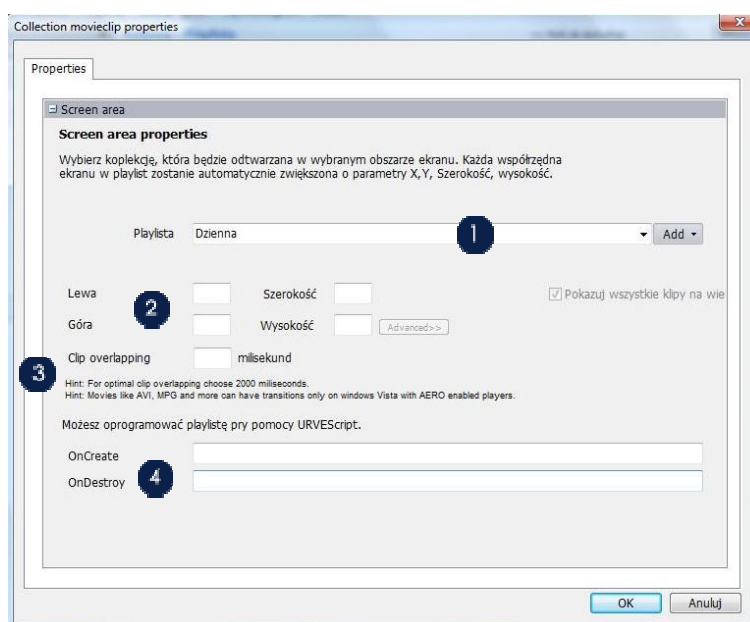
Poprzez check box znajdujący się po lewej stronie obszaru możemy zmienić czy dany obszar jest aktywny czy nie. Nieaktywny obszar nie będzie wyświetlany na ekranie.

Zarządzanie obszarami i przypisanymi play listami jest bardzo ważne w odniesieniu do harmonogramu. Przypisana playlista do danego obszaru oznacza iż będzie to domyślnie odtwarzana kolekcja, jednak w przypadku wykorzystania harmonogramu w danym obszarze mogą wyświetlać się różne playlisty.

Obszary mogą mieć dowolną wielkość oraz położenie na ekranie. Zarządzanie położeniem i rozdzielczością może odbywać się poprzez okno właściwości obszaru lub scenę graficzną.

Aby edytować właściwości obszaru należy wywołać menu kontekstowe poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszki na wybranym obszarze a następnie wybrać opcję „Właściwości”. Pojawi się okno dialogowe w następującej postaci.

**Rysunek 18 Okno właściwości obszaru**



- ❶ Pole playlista określa jaka playlista domyślnie będzie odtwarzana w danym obszarze
- ❷ Ustawienia współrzędnych oraz rozdzielczości obszaru
- ❸ Pole „Clip overlapping” określa długość efektu przejścia pomiędzy klipami znajdującymi się w kolekcji (więcej informacji w rozdziale „Efekty przejść pomiędzy klipami”).
- ❹ URVEscript umożliwia zaprogramowanie zdarzeń podczas rozpoczęcia i zakończenia odtwarzania obszaru.

Zmiany zatwierdzamy przyciskiem OK.

W celu edycji obszaru możemy wywołać również funkcję

1. *Menu Edit* → *Edytuj scenę*
2. *Menu kontekstowe* → *Edytuj scenę obszaru*

Wywołanie tej funkcji spowoduje przejście programu w tryb edycji ustawienia ekranu. Na czarnym tle pojawią się prostokąty, które można przesuwać oraz zmieniać ich obszar. Wprowadzone graficznie zmiany zatwierdzamy klawiszem „ESC” lub poprzez menu kontekstowe opcja „Done”.

## UWAGA

W lewym górnym rogu każdego obszaru na scenie graficznej znajduje się informacja o nazwie obszaru, przypisanej playliście oraz współrzędnych.

Nazwy poszczególnych kolekcji jak i obszarów można zmienić klikając na wybranej kolekcji (lub obszarze) prawym przyciskiem myszki po czym z wywołanego menu należy zaznaczyć opcję „Zezwól na zmianę nazwy”. Następnie poprzez naciśnięcie lewym przyciskiem myszki na wybranej play liście lub obszarze można dokonać zmiany nazwy.

## Harmonogram

Harmonogram zdarzeń umożliwia zarządzanie, która play lista (kolekcja) ma się wyświetlić w określonym czasie. Głównym założeniem systemu URVE jest, iż przez cały czas odtwarzana jest przynajmniej jedna kolekcja – jeżeli użytkownik nie ustawi inaczej będzie to kolekcja domyślna. Zatem aby zmienić wyświetlane treści należy zaznaczyć w zakładce „Harmonogram zdarzeń” o jakiej porze ma zostać zmieniona playlista w jakim obszarze.

Aby zobrazować sposób wykorzystania harmonogramu poniżej przedstawiona zostanie krok po kroku procedura ustalania harmonogramu dla ekranu LED, gdzie w dzień wyświetlana jest jedna playlista a w nocy druga.

Rozpoczynamy od stworzenia dwóch playlist (*Panel Powitalny -> Zakładka Zawartość Ekranu*). Ich nazwy ustawiamy zgodnie z własnymi preferencjami.

Następnie tworzymy obszar, który będzie odpowiadał części ekranu, na której chcemy aby wyświetlały się playlisty. W naszym przykładzie obszar ten będzie obejmował cały ekran.

Kolejnym etapem jest przypisanie odpowiedniej kolekcji do obszaru.

Założmy, że najważniejsze jest aby ekran wyświetlał o określonej godzinie konkretną play listę a przez pozostały czas prezentował czarny obszar.

Aby uzyskać taki efekt do kolekcji „Nocna” dodajemy jeden klip – czarne, jednolite tło. Po czym kolekcję „Nocna” przypisujemy do obszaru „Pelen\_ekran” (np. poprzez przeciągnięcie przy pomocy myszki playlisty „Nocna” na obszar „Pelen\_ekran”). Oznacza to, że w obszarze „Pelen\_ekran” będzie widoczne tylko czarne tło, które będzie odtwarzane domyślnie w trakcie pracy playera.

Do playlisty „Dzienna” dodajemy dowolne treści które chcielibyśmy wyświetlić.

Następnie przełączamy widok obszaru roboczego na zakładkę „Harmonogram”. We wskazany dzień oraz o wybranej godzinie należy prawym przyciskiem myszki wywołać menu kontekstowe a następnie wybrać opcję „Wstaw” i wybrać playlistę, którą chcemy danym momencie wyświetlić – w naszym przypadku „Dzienna”. Przy pomocy myszki możemy „złapać” krawędź dodanej playlisty i zwiększyć jej obszar na przedział czasowy, który nas interesuje.

Ostatnim etapem jest przypisanie play listy na harmonogramie do odpowiedniego obszaru. W tym celu należy prawym przyciskiem myszki nacisnąć na polu dodanej play listy i z menu kontekstowego wybrać „Właściwości”. Na ekranie pojawi się okno dialogowe w następującej postaci.

1. Możemy wpisać czas aktywności playlisty manualnie
2. Należy wybrać w jakim obszarze dana playlista powinna się wyświetlić. W omawianym przypadku playlista „Dzienna” ma się wyświetlić w obszarze „Pelen\_ekran”
3. Rozpoczęcie lub zakończenie odtwarzania danej playlist może wywoływać dowolne zdarzenie oprogramowane przy pomocy URVEScript

Zmiany zatwierdzamy przyciskiem OK

Tak przygotowany harmonogram oznacza, że w trakcie pracy playera odtwarzana będzie playlista „Nocna” zaś o wskazanej godzinie (w naszym przypadku od 8:00 do 9:00) odtwarzana będzie playlista „Dzienna”.

## Podgląd klipu oraz kanału (profilu)

Jedną z możliwości URVE Manager jest podgląd pojedynczego klipu jak i całego profilu. Dzięki temu Użytkownik może zobaczyć na urządzeniu lokalnym, w jaki sposób będzie odtwarzany film lub profil, na urządzeniu docelowym.

Podgląd klipu jest widoczny w oknie dodawania nowego klipu (New clip), ale także poprzez:

1. Pasek Główny → "Preview"
2. Menu Edit → "Preview"
3. Menu Podręczne → "Preview"

Podgląd pełnego profilu dostępny jest poprzez:

1. Menu Commands → "Local profile preview"

Podgląd pojedynczego klipu (z pominięciem podglądu w oknie „New clip”) może być anulowany przyciskiem „ESC” lub poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na ekranie i z wywołanego menu i późniejsze wybranie opcji „Close URVE Player”

## Aktualizacja urządzeń

Po zakończeniu tworzenia kanału (profilu), należy wysłać ustawienia na urządzenie odtwarzające, wyposażone w URVE Player. W zależności od rodzaju połączenia urządzeń (lub ich braku) należy wybrać jedną z wymienionych opcji.

### Urządzenia typu „Stand alone”

W przypadku, gdy urządzenie odtwarzające nie jest dostępne w sieci, w której znajduje się URVE Manager należy wykorzystać możliwość eksportu profilu na przenośny nośnik danych typu PEN Drive.

*Menu Plik → „Eksportuj kanał” (Menu File -> „Export profile...”)*

### Urządzenia połączone w sieci LAN

W przypadku, gdy urządzenia odtwarzające znajdują się w obrębie tej samej sieci LAN, co komputer z zainstalowanym URVE Manager, możemy wykorzystać następujące opcje w celu aktualizacji.

1. *Panel Powitalny → “Synchronize all LAN players”*
2. *Panel Powitalny → Zakładka Players → kliknięcie prawym przyciskiem myszki na wybranym playerze umożliwia opcję „Synchronize selected” lub „Synchronize all LAN players”*
3. *Panel Zarządzania → Zakładka Players → „Synchronize all LAN players”*

### Urządzenia w sieci rozproszonej – aktualizacja poprzez serwer

#### UWAGA

Przed przystąpieniem do aktualizacji należy się upewnić czy ustawienia konta na serwerze są poprawne.

Jeśli urządzenia znajdują się w rozproszonych lokalizacjach i aktualizacja odbywa się zdalnie przy pomocy serwera, możemy wywołać opcję w następujące sposoby:

1. *Menu File → „Upload profile...”*
2. *Panel Powitalny → „Upload profile to URVE server”*
3. *Panel Zarządzania → „Upload profile to URVE server”*

## Słownik pojęć

**Drag&Drop** – w dosłownym tłumaczeniu „przeciągnij i upuść” udogodnienie umożliwiające dodawanie nowych klipów poprzez przeciągnięcie ich z wybranego katalogu na obszar roboczy aplikacji URVE Manager

**Kanał (Profil)** - Zbiór Playlist w obrębie jednej sieci Digital Signage. Kanał (profil) umożliwia zarządzanie poszczególnymi Playlistami na przestrzeni czasu niezależnie od głównej Playlisty Profilu.

**Klip** – pojedynczy plik, który ma zostać wyświetlony - podstawowy obiekt w programie URVE Manager. Wyróżniamy klipy dynamiczne i statyczne. Wszelkie parametry i możliwości manipulacji klipami opisane są w dalszej części instrukcji.

**Player** – urządzenie podłączone do monitora odpowiedzialne za emisję treści

**Playlist(a)** - zbiór klipów oraz przypisanych do nich reguł

**Profil** – patrz „Kanał”

**Ticker tekstowy** – klip wyświetlający przesuwający się tekst

**Trigger** – klip specjalny określający długość wykonania innych zdarzeń w obrębie danego kanału (profilu). Trigger nie posiada treści do wyświetlenia

**URVE Manager** – aplikacja służąca do zarządzania wyświetlanymi treściami oraz ustalania harmonogramu ich prezentacji na zdalnych nośnikach

**URVE Player** – aplikacja instalowana na Playerze w celu ułatwienia zarządzania kontentem i parametrami wyświetlania

**URVE Server** – aplikacja odpowiedzialna za dystrybucję treści na player oraz gromadzenie statystyk. Wykorzystywana głównie w przypadku instalacji o charakterze komercyjnym lub w rozproszonych sieciach

**URVE Script** – język programowania platformy URVE umożliwiający zadawanie komand i poleceń do zdalnie odtwarzanych klipów

**Urządzenie docelowe** - urządzenie służące do odtwarzania przy pomocy URVE Player zapisanego i wysłanego na serwer (lub urządzenie) Profilu lub Playlisty



## Spis ilustracji

RYSUNEK 1 URVE MANAGER PRELOADER	7
RYSUNEK 2 URVE MANAGER REJESTRACJA	8
RYSUNEK 3 URVE MANAGER LICENCJA	8
RYSUNEK 4 URVE MANAGER INTERFACE	9
RYSUNEK 5 PASEK MENU	10
RYSUNEK 6 PASEK NARZĘDZI (TOOLBAR)	10
RYSUNEK 7 PANEL POWITALNY	11
RYSUNEK 8 PANEL WŁAŚCIWOŚCI	12
RYSUNEK 9 PANEL ZARZĄDZANIA	12
RYSUNEK 10 PANEL PODGLĄDU	13
RYSUNEK 11 MENU KONTEKSTOWE	14
RYSUNEK 12 TWORZENIE NOWEGO KANAŁU	15
RYSUNEK 13 DODAWANIE KLIPU	20
RYSUNEK 14 KLIP WWW	21
RYSUNEK 15 DODAWANIE KLIPU TRIGGER	25
RYSUNEK 16 DODAWANIE TICKERA TEKSTOWEGO	26
RYSUNEK 17 PANEL POWITALNY – ZAWARTOŚĆ EKRANU	34
RYSUNEK 18 OKNO WŁAŚCIWOŚCI OBSZARU	35