

Руководство пользователя  
портала ARGIN

версия 3.13

## Оглавление

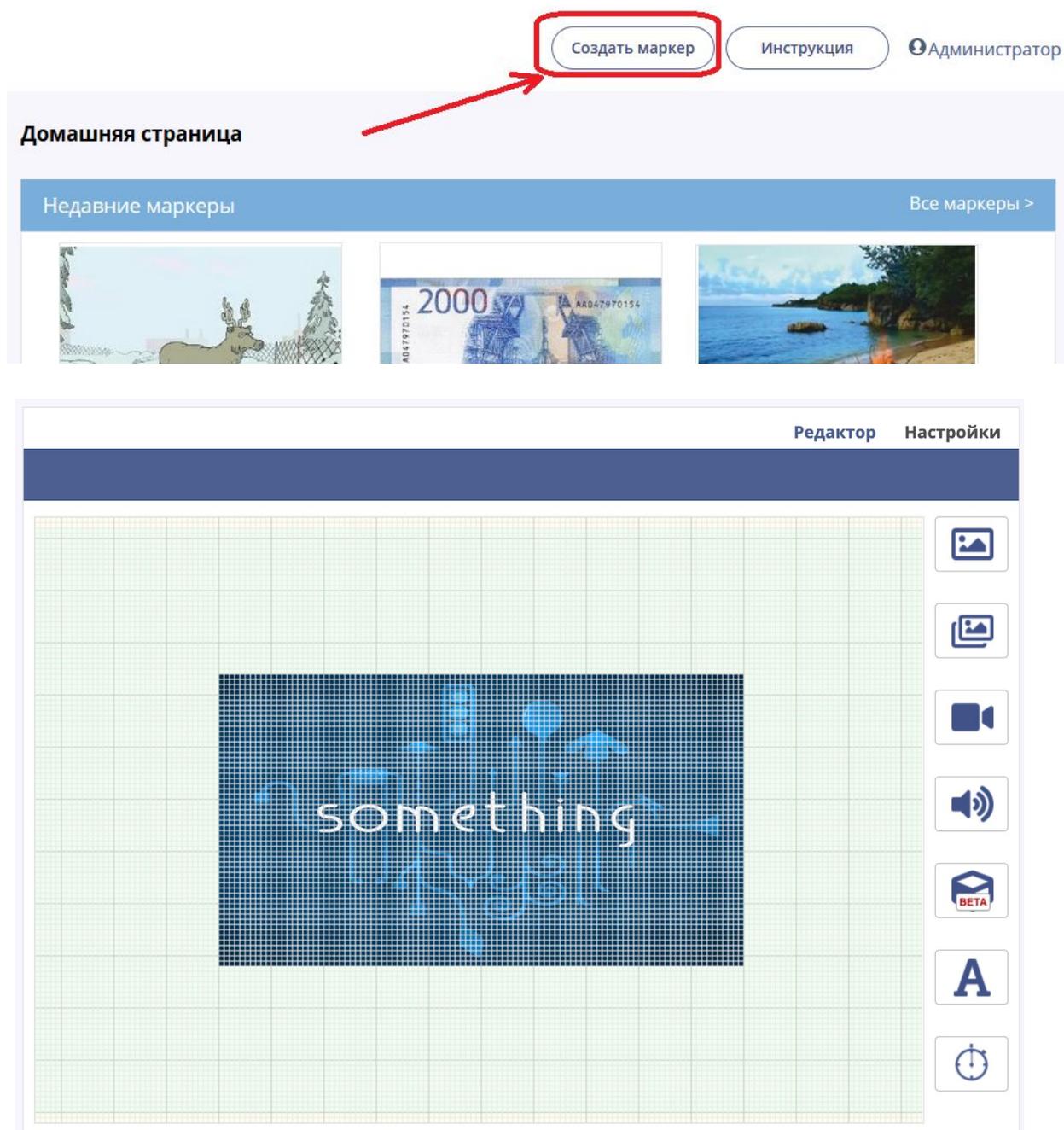
<b>Быстрый старт</b>	<b>4</b>
<b>Домашняя страница</b>	<b>7</b>
<b>Разделы</b>	<b>8</b>
Маркеры	8
Создание маркера	8
Цилиндрические маркеры	9
Список маркеров	11
Карточка маркера	13
Настройки контента на сцене	20
Добавление действия	22
Ограничения	23
Группа маркеров	24
Серийность маркера	26
Совместный доступ при работе с маркерами	28
Контент	29
Создание контента	29
Список контента	31
Карточка контента	32
Действия	33
Создание действия	33
Список действий	35
Карточка действия	36
Альбомы	37
Создание альбома	37
Push-уведомления	40
Локации	42
Статистика	45
Общая информация	45
Активность пользователей	45
Устройства	46
Маркеры	47
Карта	47
Контент	48

<b>Аккаунт</b>	<b>49</b>
Тарифы	49
Баланс	50
Маркеры	51
Контент	51
Тестирование через социальные сети	52
<b>Система поощрений</b>	<b>54</b>
<b>Рекомендации к маркерам</b>	<b>55</b>
Контрастность изображения	56
Гистограмма как способ определения рейтинга	61
Примеры пересечения маркеров и варианты их решений	62
Печатная продукция	64

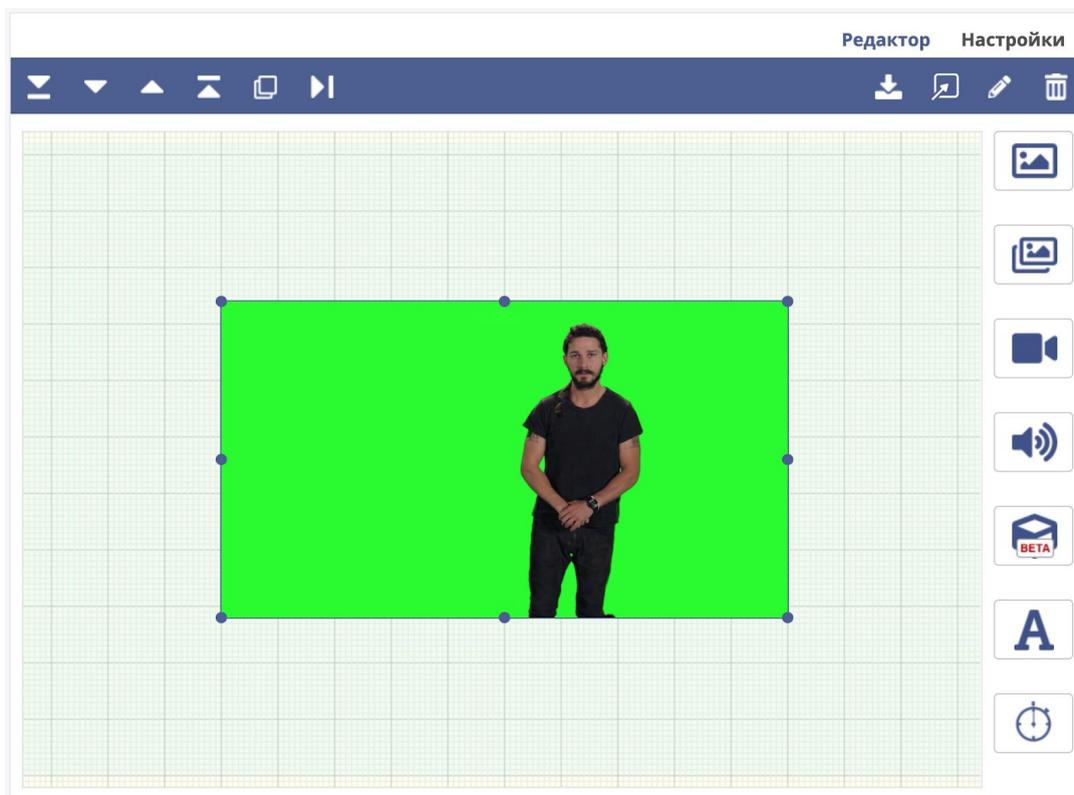
## Быстрый старт

Для того, чтобы создать маркер, необходимо выполнить несколько шагов:

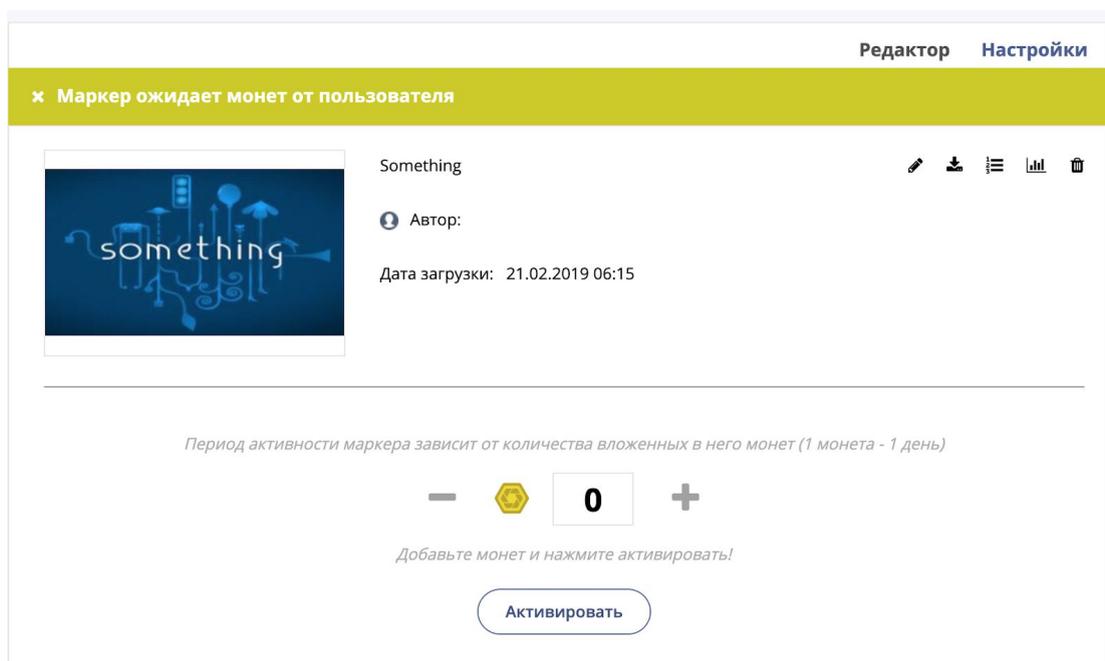
- 1) Нажать по кнопке “Создать маркер” в верхней части экрана и загрузить то изображение, которое Вы хотите в дальнейшем распознавать. После сохранения маркера, Вы автоматически окажетесь на сцене, где можно будет разместить свой контент;



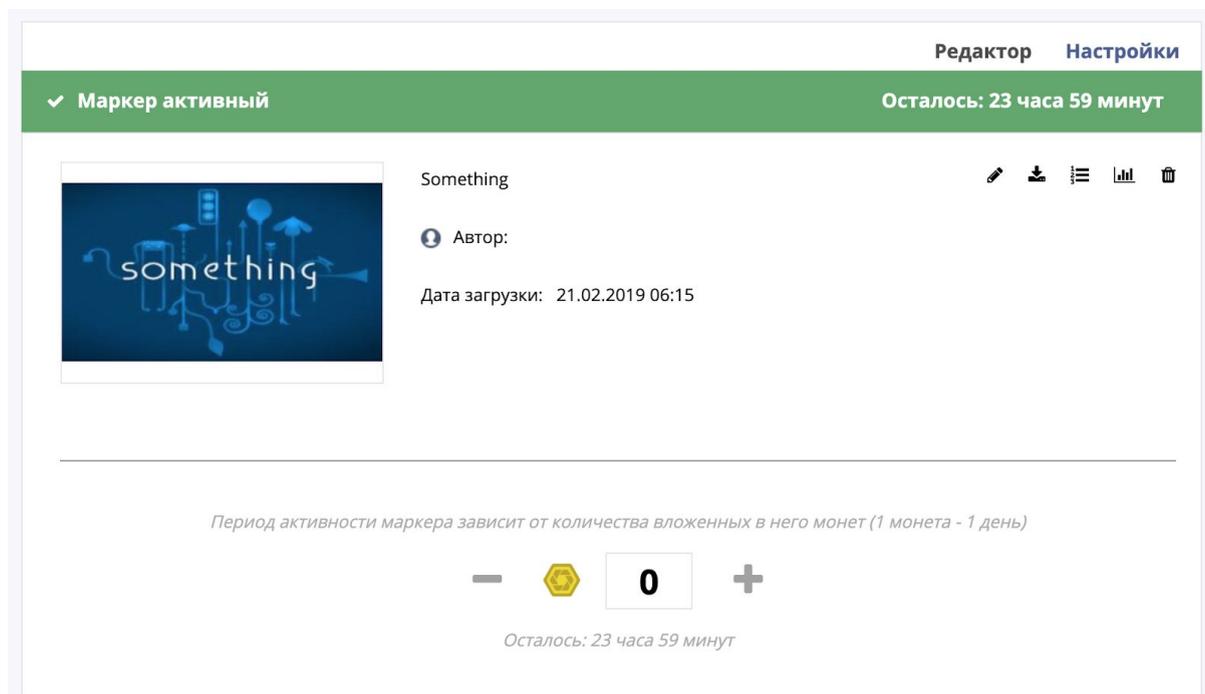
- 2) Добавить контент на сцену (создать новый, либо выбрать из ранее загруженных);



- 3) Перейти в карточку маркера, дождаться, пока маркер проверят модераторы и его статус изменится на “Ожидает монет”



4) Добавить монет в карточке маркера и нажать «Активировать»;



- 5) Подождать около минуты, пока данные с портала обновятся на серверах;
- 6) Зайти в мобильное приложение ARGIN, наблюдать за дополненной реальностью на маркере.

*Примечание:* все изменения, вносимые на портале, которые не требуют дополнительной проверки модератором, становятся доступными в приложение в течение минуты, и только после перезапуска мобильного приложения ARGIN.

# Домашняя страница

## Недавние маркеры

Здесь отображаются три последних маркера, в которых Вами производились какие-либо изменения.

## Статистика ([функция премиум аккаунта](#))

Отображается информация о Ваших самых популярных маркерах за день, неделю, месяц.

The screenshot shows the ARGIN web interface. At the top left is the ARGIN logo. To the right are buttons for 'Создать маркер' and 'Инструкция'. A left sidebar contains navigation links: 'Маркеры', 'Контент', 'Действия', 'Альбомы', 'Что нового', 'Аккаунт', 'Параметры аккаунта', 'Базовый', 'Приобрести подписку', and 'Баланс' (showing 4 coins). The main content area is titled 'Домашняя страница' and features a 'Недавние маркеры' section with three items:

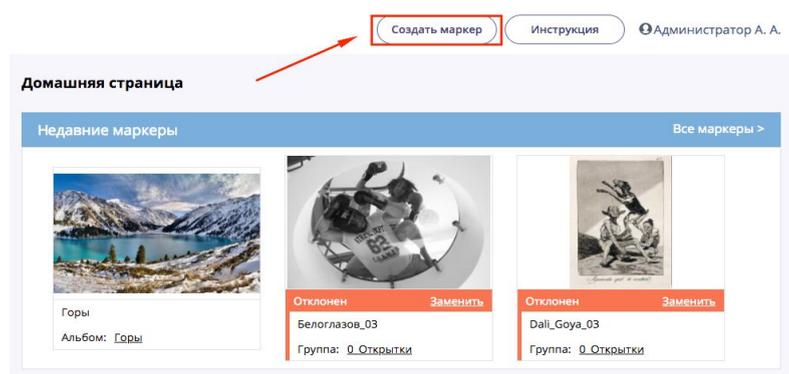
Image	Text	Group	Status
	JustDoItD	Группа: 0_Test cases	Отклонен
	Something	Группа: 0_Test cases	Осталось: < 1 дня
	Just Do It	Группа: 0_Test cases	Осталось: < 1 дня

# Разделы

## Маркеры

### Создание маркера

Отправная точка создания объекта дополненной реальности. Нажав на кнопку “Создать маркер”, находящейся в верхней части экрана, откроется форма создания маркера.



На этой форме необходимо указать название маркера, тип поверхности, на которой он будет находится (цилиндр или плоскость), ввести название его группы (или выбрать из существующих), а также загрузить сам маркер. Маркер - статичное изображение (открытка,

фотография, афиша, рекламный баннер и т.д.), которое будет распознаваться мобильным приложением ARGIN. Поле “описание” является необязательным и предназначено лишь для указания дополнительной информации.

### **Рекомендации к маркеру:**

- размер файла до 2 MB;
- формат: 8- или 24-bit PNG и JPG;
- изображение без прозрачного фона (если он есть, необходимо заменить на белый);
- по содержанию, в качестве маркера могут быть использованы статические изображения (эмблемы, надписи, открытки, плакаты, кружки, бутылки и т.д.);
- каждый маркер - уникальное изображение, он не должен содержать повторяющихся элементов, либо элементов пересекающихся с другими маркерами;
- чем больше мелких деталей, тем лучше;
- чем качественнее изображение, тем лучше оно будет распознаваться. Рекомендуется загружать изображения в исходном варианте. Плохо распознаются фотографии с обилием монотонного цвета, размытые фотографии, а также фото с недостаточным содержанием опорных элементов).

### **Цилиндрические маркеры**

К маркерам, предназначенным для распознавания на цилиндрических поверхностях существуют дополнительные требования.

1) При добавлении маркера на портал вам необходимо указать реальные размеры цилиндра в метрах

### Создание маркера

Название маркера

Цилиндр

Диаметр цилиндра

Высота цилиндра

Введите название группы или выберите из списка

Выберите файл(ы)

2) Отношение высоты цилиндра к длине окружности должно быть равно отношению высоты к ширине. В противном случае вам не получится загрузить маркер. Также, при загрузке маркера, отображается рекомендация по необходимому разрешению для изображения, при введенных высоте и диаметра цилиндра.

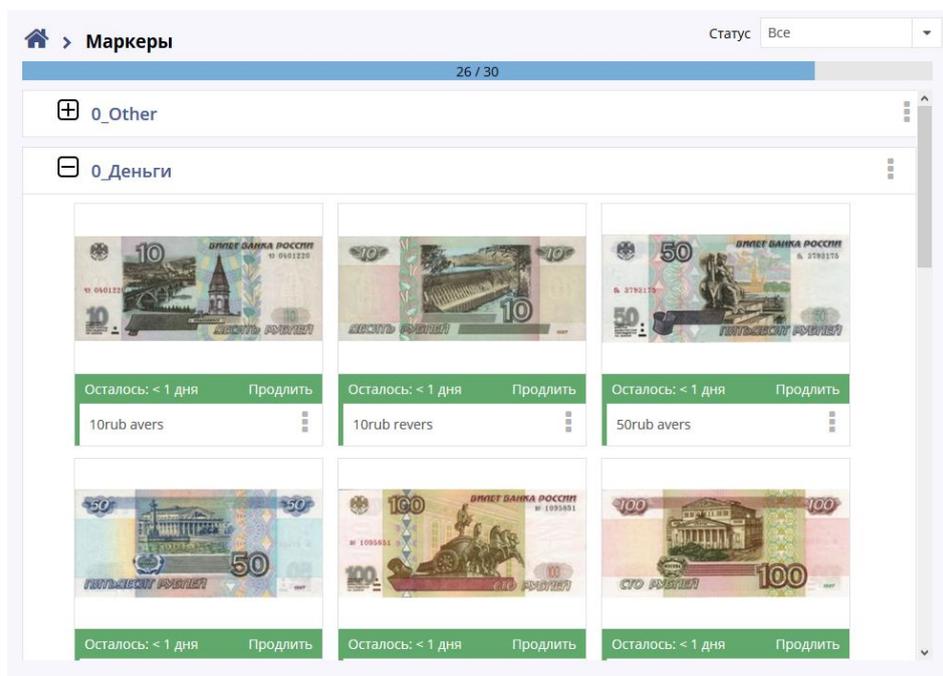
3) Если маркер не будет занимать всю поверхность цилиндра по длине - загружать его необходимо с пустым пространством.



Справа - как будет выглядеть маркер на бутылке, слева - то, каким его необходимо загружать на портал.

## Список маркеров

Все создаваемые маркеры располагаются именно здесь. Каждый маркер состоит в своей группе (альбоме). Группы сортируются между собой по названию.



В правом верхнем углу располагается фильтр, позволяющий вывести список маркеров относительно его статуса. В системе существует четыре статуса:

- Ожидает проверки (оранжевый) - маркер ожидает проверки модератора;
- Ожидает монет от пользователя (желтый) - маркер ожидает активации пользователем;
- Активный (зеленый) - маркер одобрен модератором и на данный момент функционирует в системе;
- Отклонен (красный) - маркер отклонен модератором (причина отправляется на email, указанный в профиле).

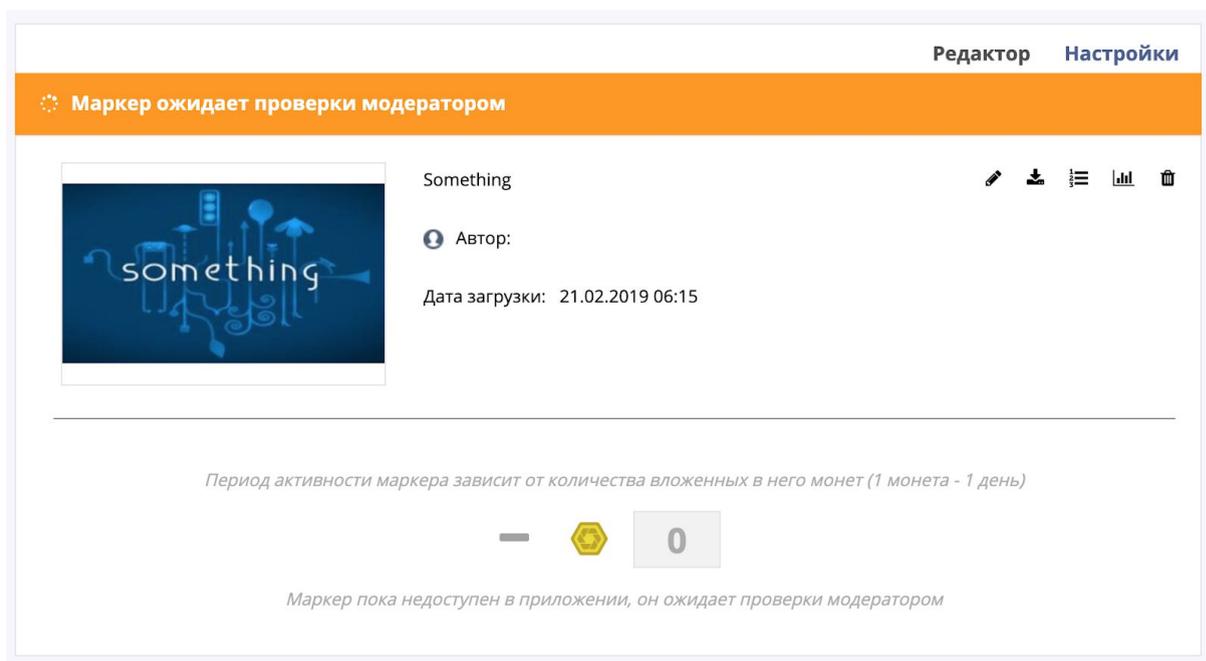
В списке маркеров, группы представлены в виде динамических областей, нажав по которым можно развернуть всю группу и увидеть ее маркеры. Нажав по названию группы, можно перейти в ее карточку (подробнее см. [Группа маркеров](#))

Над группой можно выполнить действия:

- редактирование;
- удаление;
- скачать все маркеры группы в виде архива;
- выставить параметр “Загружать группой” (при активном параметре, пользователь, распознавший хотя бы 1 маркер из группы будет сразу скачивать весь материал со всех маркеров этой группы).

## Карточка маркера

Нажав по изображению маркера можно перейти в его карточку.



Карточка состоит из двух вкладок: настройки и сцены.

### Вкладка настройки

В верхней части карточки обозначен текущий статус маркера и его краткое описание. Карточка разбита на две активных области:

#### 1) Информация

В данной области представлено изображение маркера, название, описание и автор. В правом верхнем углу размещены индикаторы со следующими функциями:

- редактирование;
- скачать маркер;
- удалить.

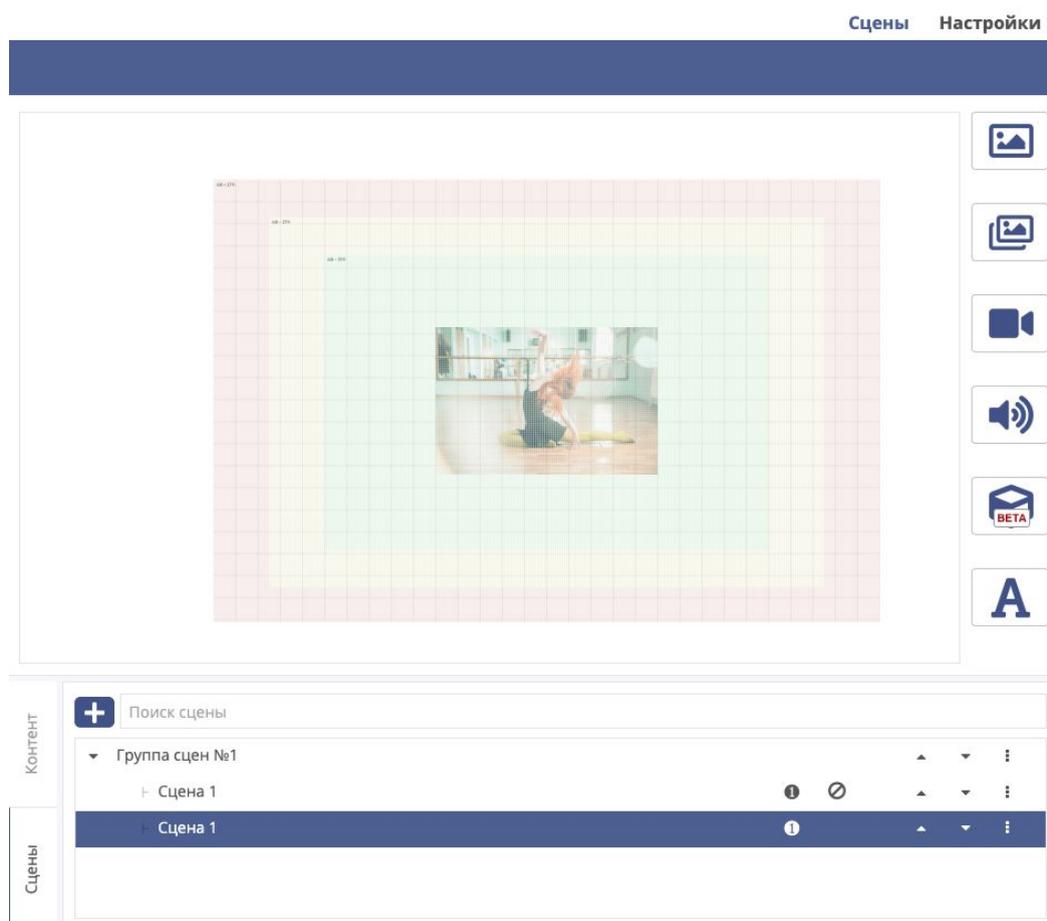
#### 2) Монеты

Для активации маркера в системе и появления его в приложении ARGIN, необходимо забросить одну или несколько монет в маркер.

1 монета - 1 день работы маркера. С помощью монет можно управлять тем, сколько дней будет активен один маркер. При внесении

одной монеты, она сгорает и активирует тем самым маркер на один день. Если внести в маркер две и более монет, то все монеты, кроме самой первой, можно вернуть обратно на счет.

## Вкладка сцены



Сцена - пространство, где располагается контент Вашего маркера.

Перемещение по сцене осуществляются с помощью зажатой левой или правой кнопки мыши. Приближать и отдалять сцену можно с помощью колеса мыши. Сцены можно обобщить сгруппировав.

На сцене существуют три области размещения контента, разного цвета. Зеленая - самая рекомендуемая область для размещения контента. Желтая допустимая область, но, маркер в этом случае будет плохо распознаваться. Красную область размещения лучше избегать.

Перемещение контента также осуществляются с помощью зажатой кнопки мыши, либо с помощью стрелок на клавиатуре.

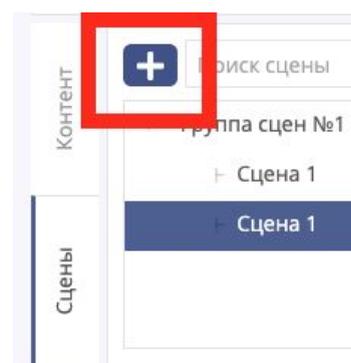
Дополнительно в нижней части экрана пиктограммами указаны состояния сцены и кнопки для взаимодействия



Первая иконка слева отображает наличие приоритета у сцены. Отображается если сцена отмечена как приоритетная. Вторая иконка отображается у стартовой сцены (сцена, с которой начинается проигрывание). Третья показывает наличие ограничений по месту/времени/дате у сцены. Четвертая показывает наличие у сцены анимации появления. Пятая и шестая иконки отвечают за перемещение сцены в списке выше и ниже соответственно. Крайняя справа - меню для редактирования параметров, копирования, перемещения или удаления сцены.

## Добавление сцен

К одному маркеру можно добавлять произвольное количество сцен. Переходы между сценами настраиваются во вкладке “Действия” у каждого типа контента.

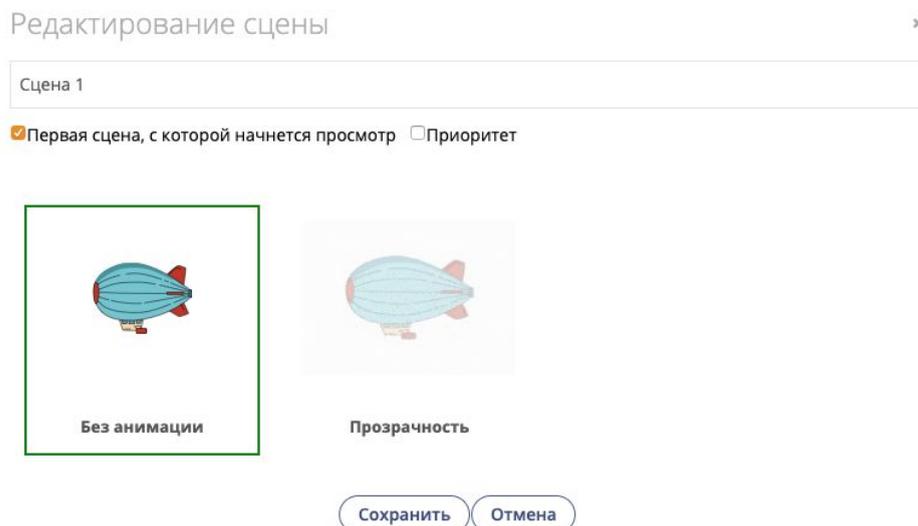


## Редактирование сцены

Чтобы редактировать сцену необходимо в выпадающем списке нажать “Редактировать”



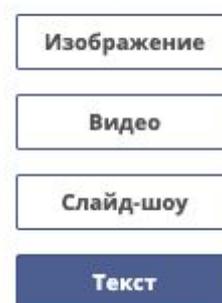
Откроется окно редактирования. Здесь вы можете изменить название, добавить анимацию, пометить сцену приоритетной



## Список контента

В настройках сцены отображается список текущего контента в рамках сцены. В каком порядке расположен контент в настройках сцены, в таком он и будет накладываться друг на друга. Если вы хотите поменять порядок, то перетащите контент используя drag-and-drop. Или поменяйте порядок с помощью кнопок взаимодействия с контентом в верхней части меню сцены.

### Список контента



## Способы добавления контента

Чтобы добавить контент на сцену, нажмите на боковой панели справа на иконку с необходимым "Контентом" (изображение, видео, текст и т.д.).

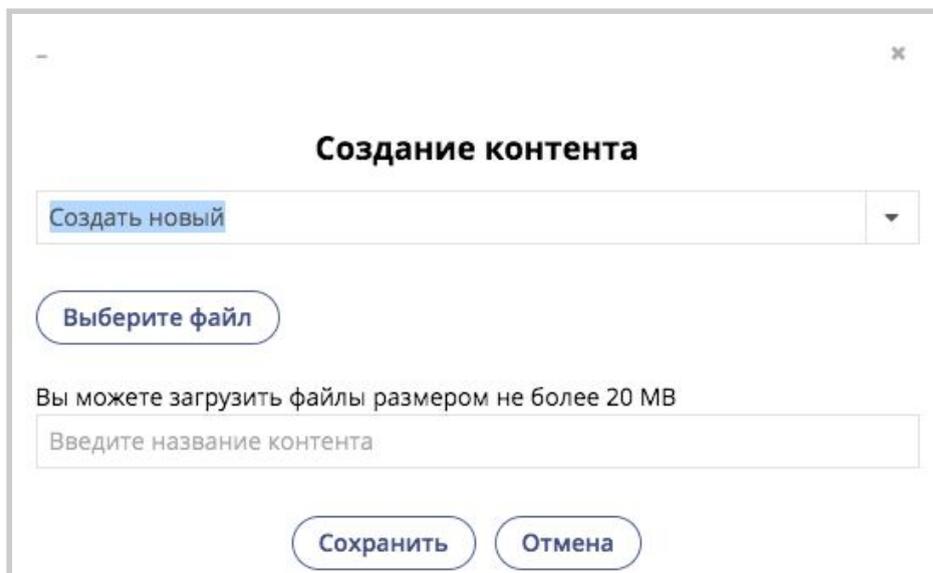
В появившемся окне в выпадающем списке выберите способ добавления контента:

- создать новый;
- выбрать существующий;
- внешний сервис.



### *Новый контент*

Если контент ранее не существовал в системе, то тогда необходимо создать его, выбрав “Создать новый”. Откроется форма создания контента, где нужно ввести всю необходимую информацию и нажать “Сохранить” (Подробнее об ограничениях на каждый тип контента см. [Создание контента](#))



### *Существующий контент*

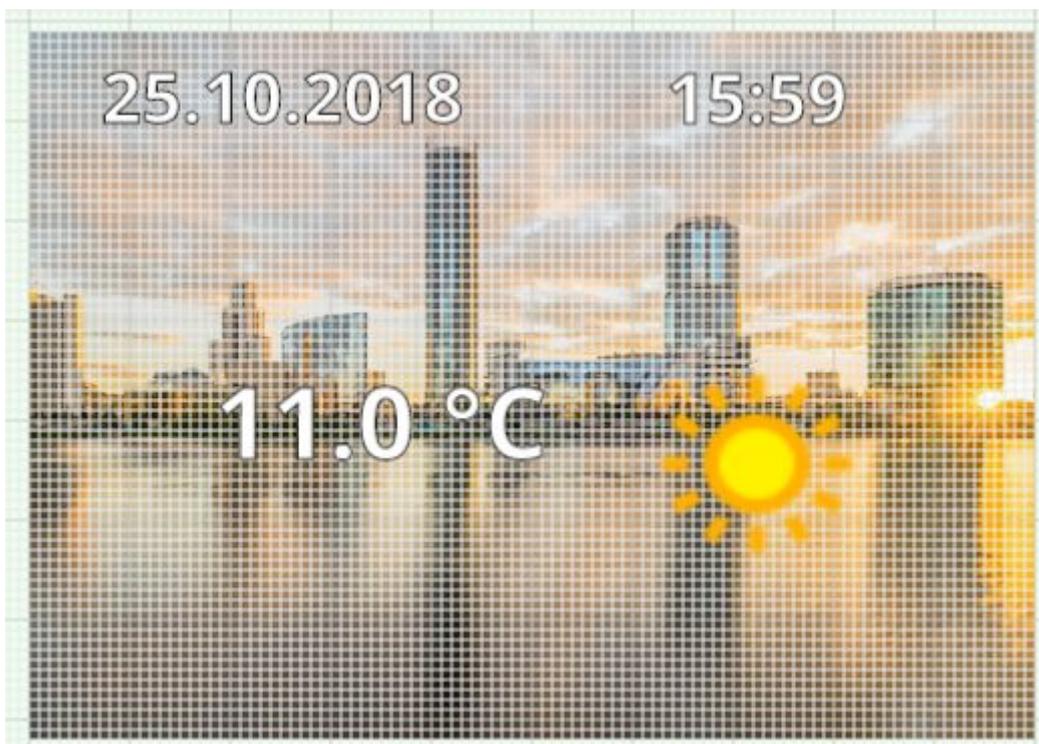
В появившемся окне в выпадающем списке выбрать контент по его названию, после чего нажать на кнопку "Сохранить".

### *Внешний сервис*

В зависимости от типа контента, есть возможность выбрать данный пункт при добавления контента. Данный способ позволяет получать различную динамическую информацию от внешних сервисов. В настоящий момент поддерживаются три внешних сервиса:

- погода (изображение/текст);
- валютный курс (изображение/текст);
- дата и время (текст).

Пример из двух таких внешних сервисов представлен на фото ниже.



При каждом наведении на маркер будут показываться актуальные значения по дате и времени, а также состояние погоды.

Расширить текущее количество внешних сервисов можно при направлении прямого обращения на почту [support@argin.ru](mailto:support@argin.ru)

## Функции контента

Созданный/выбранный контент сразу же появляется на сцене. На одну сцену можно добавить произвольное количество контента.

В верхнем меню сцены расположены кнопки взаимодействия с контентом.

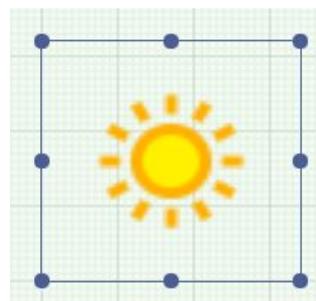


Контент всегда воспроизводится строго по слоям, если вы хотите изменить порядок слоев, то воспользуйтесь кнопками перемещения.

*Кнопки взаимодействия:*

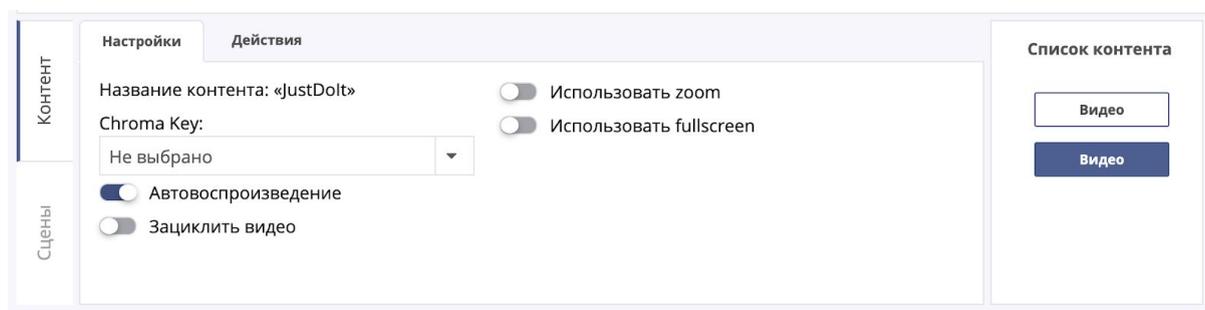
- переместить контента ниже всех;
- переместить контента на один слой вниз;
- переместить контента на один слой вверх;
- переместить контента выше всех;
- копировать контент;
- скачать контент;
- перейти в карточку контента
- редактировать контент;
- удалить контент.

Размер контента можно изменить, потянув за точки выделенного объекта.



## Настройки контента на сцене

В зависимости от типа контента, карточка может иметь разнообразный набор параметров, которые можно произвольно настраивать. Стандартно это три вкладки: настройки, действия, подсказки (только для слайдшоу).



### *Изображение*

#### **Вкладка настройки:**

- использовать fullscreen;
- использовать zoom.

#### **Вкладка действия:**

- тип события (по нажатию);
- выбор действия (Like/Dislike, переход по ссылке, эмоции, одиночный выбор, множественный выбор, сообщения, визитная карточка, переход на сцену).

### *Слайд-шоу*

#### **Вкладка настройки:**

- использовать fullscreen;
- использовать zoom;
- режим воспроизведения слайдов (по порядку / в случайном порядке).

#### **Вкладка действия:**

- тип события (по нажатию);

- выбор действия (Like/Dislike, переход по ссылке, эмоции, одиночный выбор, множественный выбор, сообщения, визитная карточка, переход на сцену).

**Вкладка подсказки:**

- настройка подсказки по контенту (заголовок, ссылка, описание).

*Звук*

**Вкладка настройки:**

- автовоспроизведение;
- зациклить звук.

**Вкладка действия:**

- тип события (по нажатию/по завершению);
- выбор действия (Like/Dislike, переход по ссылке, эмоции, одиночный выбор, множественный выбор, сообщения, визитная карточка, переход на сцену).

*Видео*

**Вкладка настройки:**

- автовоспроизведение;
- использовать fullscreen;
- использовать zoom;
- зациклить видео;
- использовать Chroma Key (зеленый/синий);

**Вкладка действия:**

- тип события (по нажатию/по завершению);
- выбор действия (Like/Dislike, переход по ссылке, эмоции, одиночный выбор, множественный выбор, сообщения, визитная карточка, переход на сцену).

*Таймер*

**Вкладка действия:**

- тип события (по нажатию);

- выбор действия (Like/Dislike, переход по ссылке, эмоции, одиночный выбор, множественный выбор, сообщения, визитная карточка, переход на сцену).

### *3D объекты*

#### **Вкладка настройки:**

- изменение масштаба;
- возможность вращения.

### *Текст*

#### **Вкладка настройки:**

- изменение шрифта, цвета, размера;
- изменение обводки (цвет и толщина);
- изменение фона (цвет и прозрачность).

#### **Вкладка действия:**

- тип события (по нажатию);
- выбор действия (Like/Dislike, переход по ссылке, эмоции, одиночный выбор, множественный выбор, сообщения, визитная карточка, переход на сцену).

## **Добавление действия**

Действие - специальный тип медиа-контента, который отыгрывается в зависимости от выбранного типа события.

The screenshot shows a software interface with three tabs: 'Настройки' (Settings), 'Действия' (Actions), and 'Подсказки' (Hints). The 'Действия' tab is active. Below the tabs, there is a label 'Тип события:' (Event type) followed by a dropdown menu currently showing 'Не выбрано' (None selected). To the right of the dropdown menu, there is a red square containing a white plus sign, which is highlighted with a red border.

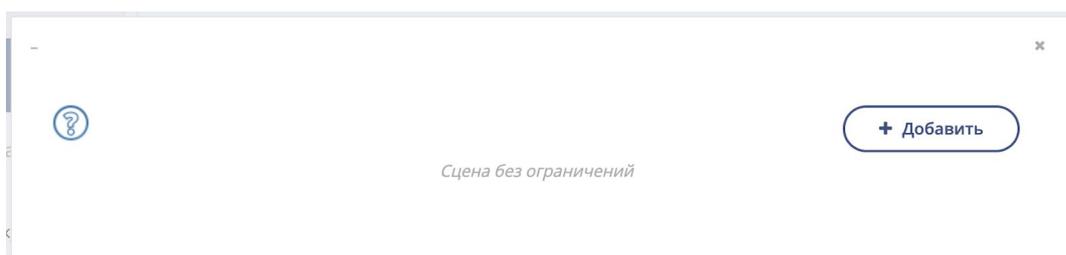
На вкладке действия при нажатии на “Плюс” появится окно создания действия, где нужно ввести всю необходимую информацию и нажать “Сохранить” (Подробнее см. [Создание действия](#)).

## Ограничения

Чтобы добавить ограничение к сцене, откройте настройку сцен и нажмите “Ограничения”



Откроется окно ограничений.



Далее нажмите на кнопку "Добавить", после этого появится группа ограничений.

A screenshot of a form titled "Группа ограничений «№1»". The form contains several input fields and a list of days:

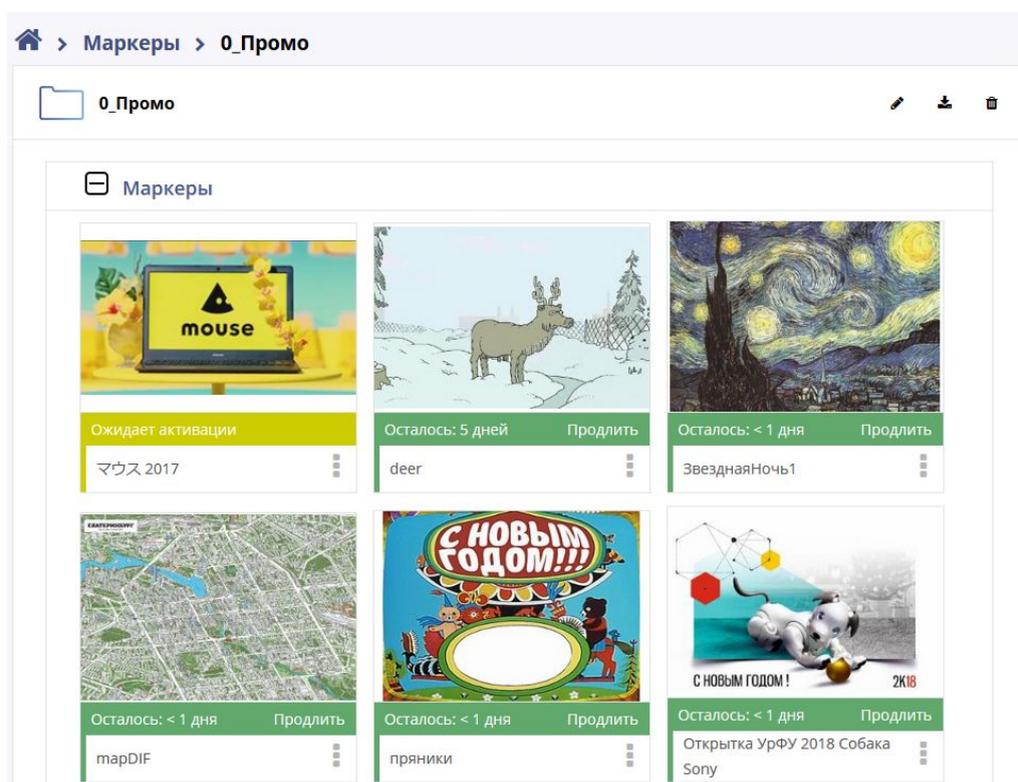
- Период показа:** A text box with the placeholder "Выберите даты" and a calendar icon.
- Временной интервал:** A text box with the placeholder "Выберите время" and a clock icon.
- Дни недели:** A row of seven buttons labeled "Пн", "Вт", "Ср", "Чт", "Пт", "Сб", and "Вс".
- Язык:** A text box with the placeholder "Выберите язык" and a flag icon.
- Локация:** A text box with the placeholder "Выберите локацию" and a location pin icon.
- Размер изображения:** A text box with the placeholder "Укажите размер" and a crosshair icon.

В группе ограничений можно задавать:

- период показа, чтобы определить по каким датам может воспроизводиться данная сцена;
- временной интервал, чтобы определить в какое время суток может воспроизводиться данная сцена;
- дни недели, чтобы ограничить воспроизведение по конкретным дням недели;
- язык ОС, выбранный на устройстве;
- локация, чтобы определить в каких зонах может воспроизводиться данная сцена;
- размер маркера (используется для серийных маркеров);

Для сцены можно задать произвольное количество ограничений, разной степени сложности.

## Группа маркеров



Оказаться в карточке группы маркеров можно двумя способами:

- 1) Нажать по названию группы в общем списке маркеров;

2) Перейти по ссылке на группу из карточки маркера.

В группе маркеров можно найти описание об ее авторе, а также посмотреть все маркеры находящиеся в самой группе.

Операции над группой маркеров стандартные:

- редактирование;
- удаление;
- скачать все маркеры группы.

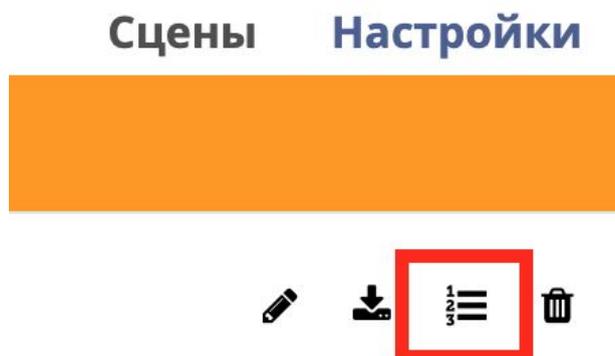
Также для группы можно посмотреть статистику ([функция премиум аккаунта](#)) нажав на кнопку в правом верхнем углу.



## Серийность маркера

Серийность маркера - возможность динамически менять контент на маркере в зависимости от серии (QR-кода на маркере). Это решение хорошо подходит для создания корпоративных визиток.

Перейдя в настройки маркера вы увидите кнопку “Серийность маркера”.



После нажатия на нее откроется окно, в котором можно добавить новую серию, отредактировать уже существующую, выбрать область для размещения QR-кода или загрузить исходное изображение.

Изменить область размещения серии    Загрузить оригинал    + Добавить

№	id	Название				
1	1555907876704	Серия #1	☰	☰	✎	✖
2	1555907876705	Серия #2	☰	☰	✎	✖
3	1555907876706	Серия #3	☰	☰	✎	✖
4	1555907876707	Серия #4	☰	☰	✎	✖
5	1555907876708	Серия #5	☰	☰	✎	✖
6	1555907876709	Серия #6	☰	☰	✎	✖
7	1555907876710	Серия #7	☰	☰	✎	✖
8	1555907876711	Серия #8	☰	☰	✎	✖
9	1555907876712	Серия #9	☰	☰	✎	✖
10	1555907876713	Серия #10	☰	☰	✎	✖

После нажатия кнопки “Добавить” откроется окно с покупкой серий.

#### Покупка серий маркера

<b>10 серий</b> 🟡 x 30 <input type="button" value="Оплатить"/>	<b>100 серий</b> 🟡 x 210 <input type="button" value="Оплатить"/>	<b>1000 серий</b> 🟡 x 1500 <input type="button" value="Оплатить"/>
---	---	---

После нажатия кнопки “Дополнительные параметры” откроется окно с настройкой параметров.

#### Добавление параметров

Параметры

№	Параметр	Значение	
1	Фамилия	Иванов	✗
2	Имя	Иван	✗
3	Отчество	Иванович	✗
4	Позвонить	12345678910	✗
5	Написать письмо	ivanich@ivan.com	✗
6	Переход по ссылке	http://ivanich.com	✗
7	Локализация	ru	✗
8	Размеры	40x40	✗

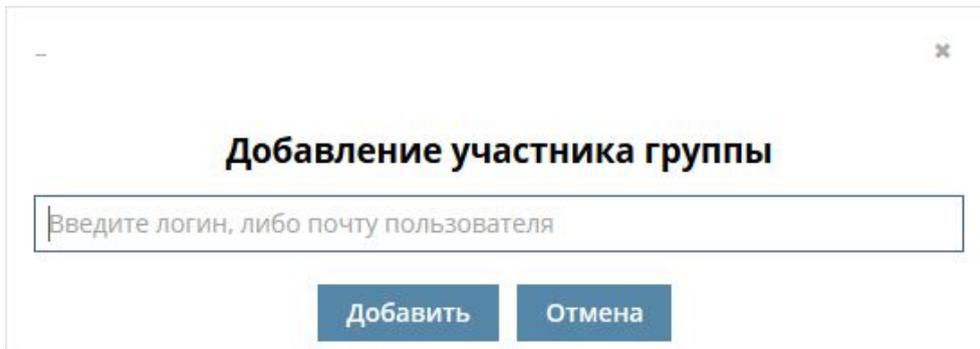
В этом окне вы можете добавить новые параметры, отредактировать или удалить существующие. И, после этого добавить их в качестве контента на сцену как текст:

#### Создание контента

- Фамилия
- Имя
- Отчество
- Позвонить
- Написать письмо

## Совместный доступ при работе с маркерами

Находясь в карточке группы маркеров, можно предоставить доступ на просмотр и редактирование ее маркеров другим пользователям ([функция премиум аккаунта](#)). Для этого, в блоке "Участники" нужно нажать на кнопку "Добавить". После чего ввести логин, либо почту пользователя зарегистрированного на портале.



Добавление участника группы

Введите логин, либо почту пользователя

Добавить Отмена

После добавления участника, ему придет об этом уведомление на почту и группа станет видна в его учетной записи.

Существуют две роли:

1) Обычный пользователь - видит все маркеры группы, но не может вносить в чужие свои изменения. Может создавать/редактировать/удалять свои маркеры в этой группе.

2) Администратор - имеет право приглашать новых пользователей в группу, изменять роли существующих, удалять их. Включает права обычного пользователя + может редактировать/удалять чужие маркеры.

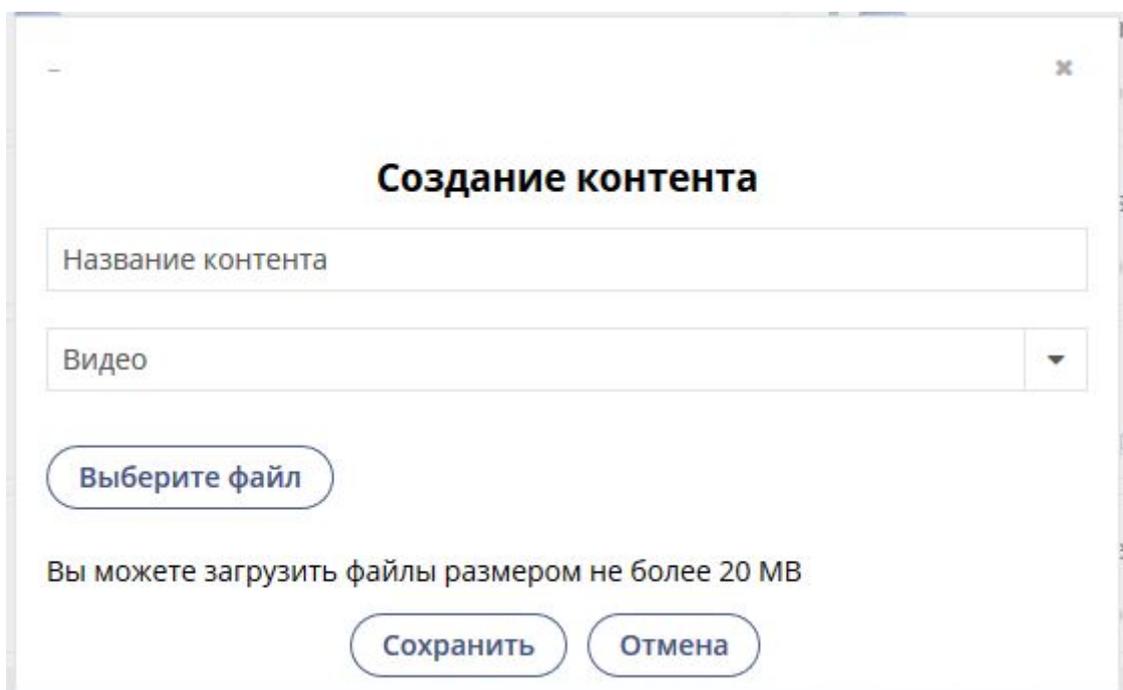
Администраторов в группе может быть несколько. При удалении пользователя из группы, все маркеры этого пользователя (находящиеся в этой группе) переходят в права администратора, который произвел удаление. При этом, весь контент/действия используемые в маркерах, остаются в собственность удаленного пользователя.

## Контент

### Создание контента

Контент важный элемент при создании маркера, это именно то, что Вы хотите показать на маркере и донести до своей аудитории.

Перейдя в раздел “Контент” и нажав на кнопку “Добавить”, откроется форма создания контента.



На этой форме необходимо указать название контента и его тип. В зависимости от типа контента необходимо загрузить один или несколько файлов. Для каждого типа контента присутствуют свои ограничения:

#### *Изображение*

- размер: до 300 КВ;
- формат: JPG, PNG;
- разрешение: не выше 4096.

#### *Слайд-шоу (набор изображений)*

- размер одного изображения: до 300 КВ;
- формат: JPG, PNG;
- разрешение: не выше 4096.

### *Видео*

- размер: до 20 МВ;
- формат: MP4;
- видео кодек: h264;
- аудио кодек: AAC;
- аудио битрейт: 128 kbit/s;
- частота аудио: 44100 Hz.

### *Аудио*

- размер: до 20 МВ;
- формат: MP3;
- аудио битрейт: 8-320 kbit/s;
- частота аудио: 44100 Hz.

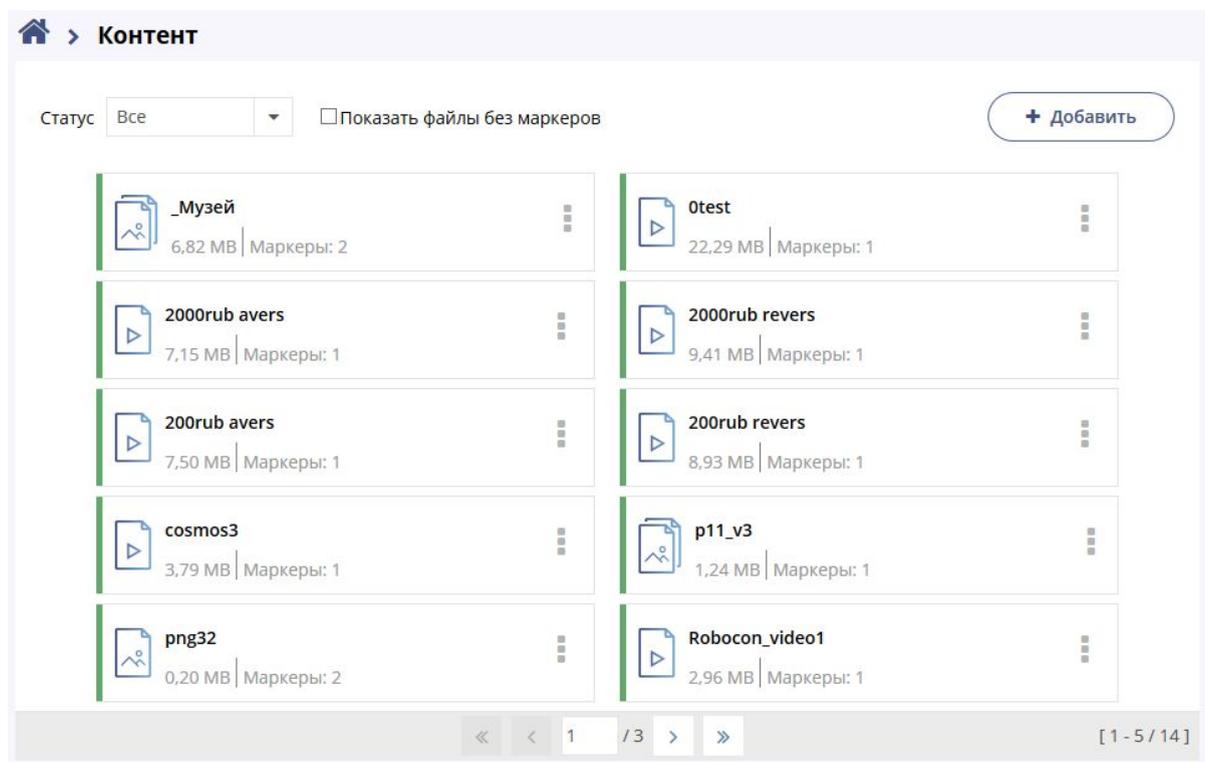
### *3D объекты*

- общий размер загружаемых файлов до 50 МВ;
- поддержка OBJ с возможностью редактирования на портале (размер/наклон/положение);
- поддержка DAE (COLLADA). Если есть анимация, то используется самая первая.

Контент, за исключением DAE (3D), проходит постмодерацию, поэтому после его добавления не нужно дожидаться проверки модератора.

## Список контента

Весь контент отсортирован по алфавиту. Список можно отфильтровать по статусу, либо показать контент непривязанный к каким-либо маркерам.



Для контента существует всего два статуса:

- Активный (зеленый) - контент одобрен модератором и на данный момент функционирует в системе;
- Ожидает модерации (желтый) - контент ожидает проверки модератором;
- Отклонен (красный) - контент отклонен модератором (причина отправляется на email, указанный в профиле).

Над каждым элементом списка можно выполнить действия:

- редактирование;
- скачивание;
- удаление.

## Карточка контента

Нажав по контенту можно перейти в его карточку. В карточке контента расположен список маркеров, в которых используется данный контент.

 **cosmos3** Активный    

---

**Список маркеров, в которых используется контент**

 Сцена 1

Осталось: < 1 дня

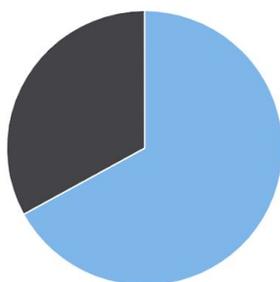
Raketa  
Группа: 0\_Промо

Здесь также, как из общего списка, можно выполнить операции редактирования, удаления контента и скачать его себе.

Дополнительно можно посмотреть статистику по контенту ([функция премиум аккаунта](#)) - просмотрен ли полностью, сколько раз, сколько уникальных пользователей просмотрело и т.д.

Общая информация Активность пользователей Устройства Карта

### Среднее время просмотра и показы



■ 67% Просмотрено не полностью  
■ 33% Просмотрено полностью

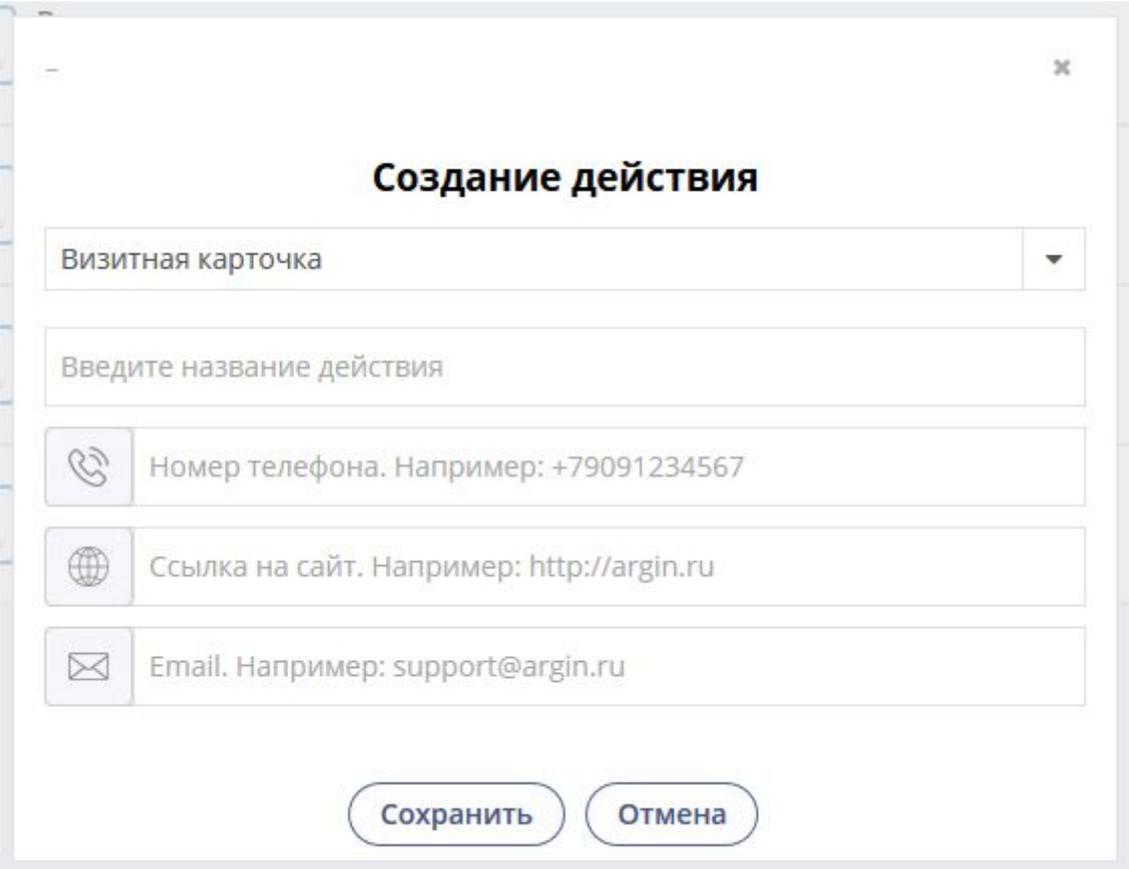
ср. время просмотра 00:00:02 (от 00:00:02) из 501 показов

## Действия

### Создание действия

Действие также немаловажный элемент при создании маркера, он позволяет заострить внимание на контенте, направить в нужное место после просмотра основного контента, а также собрать полезную статистическую информацию о пользователях.

Перейдя в раздел “Действия” и нажав на кнопку “Добавить”, откроется форма создания действия.



Создание действия

Визитная карточка

Введите название действия

Номер телефона. Например: +79091234567

Ссылка на сайт. Например: http://argin.ru

Email. Например: support@argin.ru

Сохранить Отмена

На этой форме необходимо указать название действия и его тип. В зависимости от типа действия необходимо заполнить всю необходимую информацию. В системе существует следующий список типов действий:

#### *Like / Dislike*

Самый простой способ получить обратную связь от пользователя. Узнать, понравился ли ему контент с Вашего маркера или нет. Два

варианта ответа: да/нет. Для создания такого опроса необходимо лишь ввести Ваш вопрос и нажать “Сохранить”

### *Эмоции*

Система опроса, схожая с типом “Like / Dislike”, только здесь присутствует три варианта ответа: плохо, нормально, отлично.

### *Одиночный выбор*

Если необходимо узнать от пользователя, какой из предложенных Вами вариантов он выберет, то достаточно создать такой тип. Вы указываете произвольные варианты ответов. Выбрать можно только один.

### *Множественный выбор*

Если необходимо узнать от пользователя, какие из предложенных Вами вариантов он выберет, то достаточно создать такой тип. Вы указываете произвольные варианты ответов. Выбрать можно один и более ответов.

### *Сообщения*

Если необходимо получить развернутый ответ от пользователя, либо развернуть диалог между ними, создать чат, достаточно лишь создать данный тип действия. У пользователя появляется поле для ввода, где он может написать произвольную информацию. Важный момент: такие ответы видны всем пользователям, которые распознают маркер.

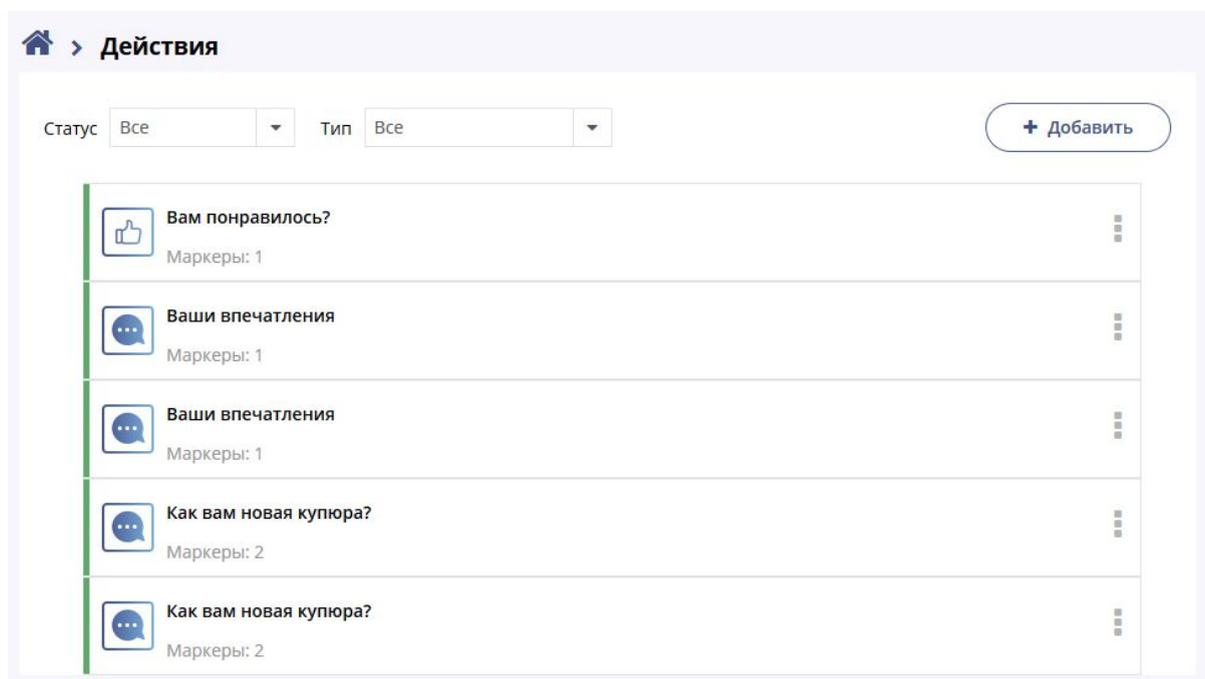
### *Визитная карточка*

Чтобы оставить контактную информацию о себе можно воспользоваться данным типом действия. При создании, произвольным образом, можно указать номер телефона, email и сайт. Должно быть указано хотя бы одно из полей.

Все действия проходят постмодерацию, поэтому после их добавления не нужно дожидаться проверки модератора.

## Список действий

Все действия отсортированы по алфавиту. Список можно отфильтровать по статусу, либо по типу.



Для действий существует всего два статуса:

- Активный (зеленый) - действие одобрено модератором и на данный момент функционирует в системе;
- Отклонен (красный) - действие отклонено модератором (причина отправляется на email, указанный в профиле).

Каждое действие можно редактировать и удалить из списка.

## Карточка действия

Нажав по действию можно перейти в его карточку. В карточке действия расположен список маркеров, в которых используется данное действие.

Если действие активно использует в маркере, то в карточке появится подробная статистическая информация по данному типу действия.

Здесь также, как из общего списка можно выполнить редактирование и удаление действия.

🏠 > Действия > Ваши впечатления

**Ваши впечатления** 1507116822457 **Активный** ✎ 🗑

🗨 Тип: Сообщения

**Сообщения пользователей**

2018-01-22 13:06:16	круто	⋮
2018-01-20 14:10:28	круто	⋮
2018-01-19 06:33:44	ничего себе	⋮
2018-01-17 19:07:41	Вау!	⋮
2018-01-17 07:02:56	круто	⋮

« < 6 / 27 > » [ 26 - 30 / 134 ]

 Публикация №1

topol

## Альбомы

Альбом - отдельная группа маркеров со своим названием и обложкой. Альбомы применяются в тех случаях, когда появляется необходимость в создании более долгосрочного набора маркеров, без деактивации. Такое решение применяется для свадебных альбомов, книг, музейных экспозиций и т.д.

### Создание альбома

Перейдя в раздел “Альбомы” и нажав на кнопку “Добавить”, откроется форма создания альбома.



Создание альбома

Название альбома

Выберите файл

Вы можете загрузить изображение в формате JPG или PNG, размером не более 1 MB

Сохранить Отмена

На этой форме необходимо указать название альбома и загрузить изображение (обложку альбома). Для изображения существуют ограничения:

- размер: до 1 MB;
- формат: JPG, PNG.

После добавления изображения необходимо нажать на кнопку "Сохранить".

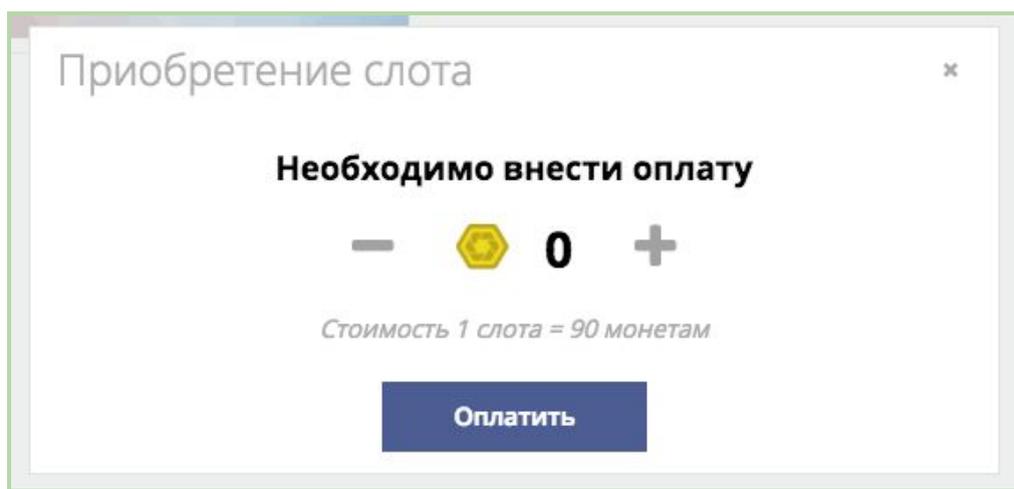
Над альбомом можно выполнить действия:

- редактирование;
- скачать (изображение альбомного маркера со штрихкодом альбома);
- удаление.

Нажав по изображению обложки альбома можно перейти в его карточку. Для размещения маркера в альбоме, необходимо приобрести слот (место под маркер). Для этого нужно нажать на поле со знаком “Плюс”.

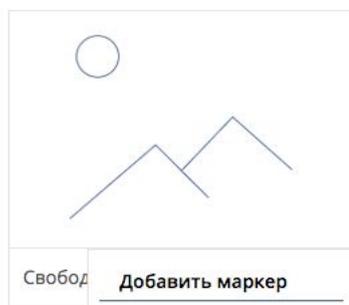


После нажатия откроется форма приобретения слота.

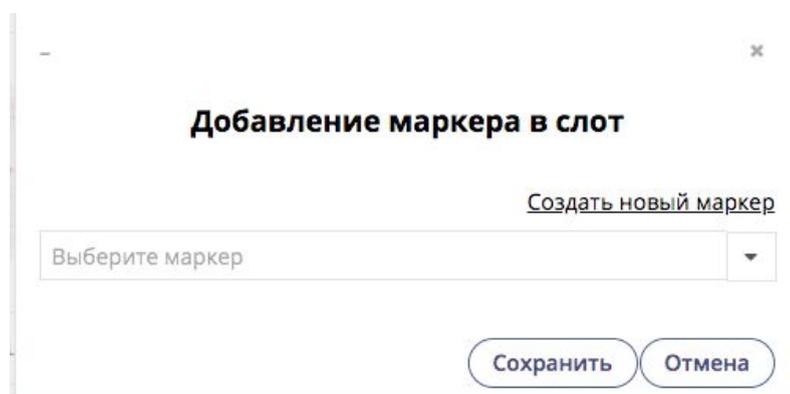


После оплаты слота появится ячейка со свободным местом под маркер. Нажав на динамическую область под изображением пустого слота,

появится возможность добавить маркер.



В открывшейся форме добавления маркера необходимо выбрать ранее созданный маркер или добавить новый.



Маркер становится активным в альбоме примерно через минуту после его добавления.

Для того, чтобы мобильное приложение могло распознавать маркеры альбома, необходимо привести хотя бы один раз на альбомный QR-code, после этого альбом сохранится в библиотеке мобильного приложения (раздел “Альбомы” в меню приложения).

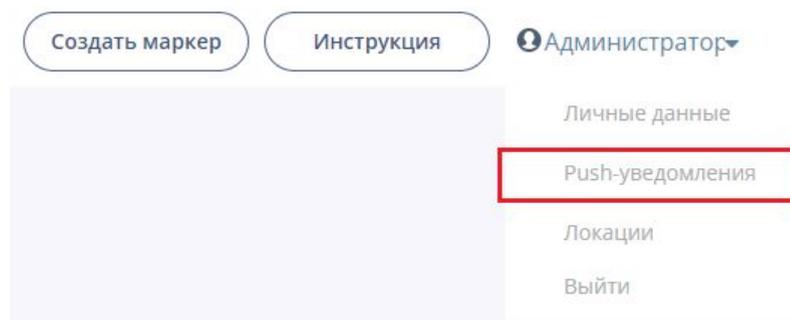
Активный альбом позволяет воспроизводить все маркеры внутри него, достаточно просто привести камеру на нужный маркер.

Автоматическое удаление базы альбома из мобильного приложения наступает через 1 день после его загрузки. Повторно скачать альбом можно напрямую из библиотеки, либо наведя на альбомный маркер со штрихкодом.

## Push-уведомления

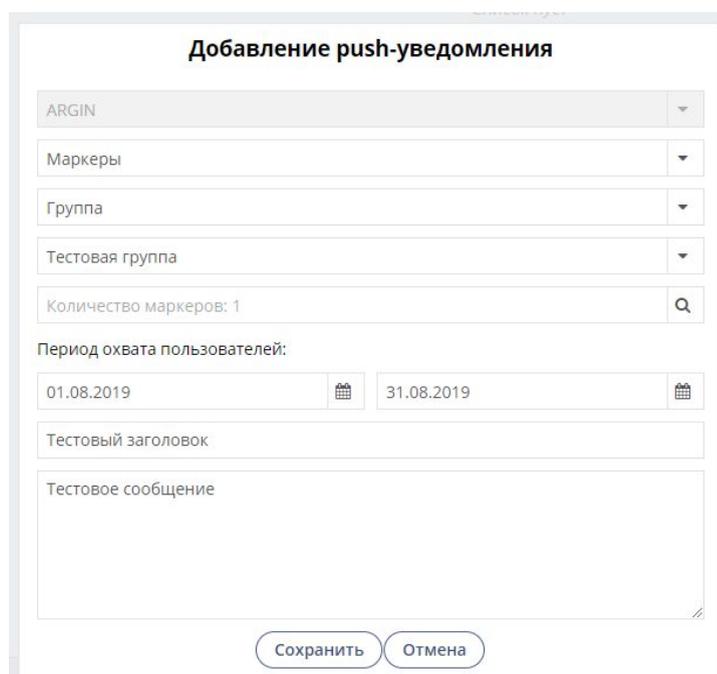
Данный раздел предназначен для отправки push-уведомлений пользователям приложения ARGIN.

Посмотреть текущий список, а также добавить новые push-уведомления можно, выбрав подпункт меню “Push-уведомлений” учетной записи.



По умолчанию в месяц доступно 3 push-уведомления для рассылки пользователям по маркеру. Каждое созданное уведомление проходит обязательную проверку модератором.

Чтобы создать push-уведомление, необходимо нажать в общем списке на кнопку “Добавить” и заполнить все обязательные поля появившейся формы. Пример заполненной формы выглядит так:



Важным параметром является “Период охвата пользователя”, он необходим для того, чтобы найти всех уникальных пользователей, которые хотя бы 1 раз, за заданный период времени, распознали хотя бы один из указанных маркеров.

Дата окончания периода не должна быть больше текущего дня, поскольку дальше сегодняшнего дня данных всё равно нет.

Доступно: 3 push-уведомления

+ Добавить

№	Заголовок	Сообщение	Получатель	Состояние	
1.	 <a href="#">Тестовый заголовок</a>	Тестовое сообщение	Тестовый маркер	Ожидает проверки	

После того, как уведомление сохранено, оно ожидает проверки модератором. Результат проверки будет отправлен на почту, по аналогии с другими событиями системы.

Push-уведомление, успешное прошедшее модерацию выглядит следующим образом:

Доступно: 3 push-уведомления

+ Добавить

№	Заголовок	Сообщение	Получатель	Состояние	
1.	 <a href="#">Тестовый заголовок</a>	Тестовое сообщение	Тестовый маркер	Активировать	

Для активации push-уведомления необходимо нажать на кнопку “Активировать”. После этого начнется отбор уникальных пользователей на заданный период времени и запустится сама отправка уведомления.

Рассылка происходит постепенно, за текущим прогрессом можно следить в колонке “Состояние”.

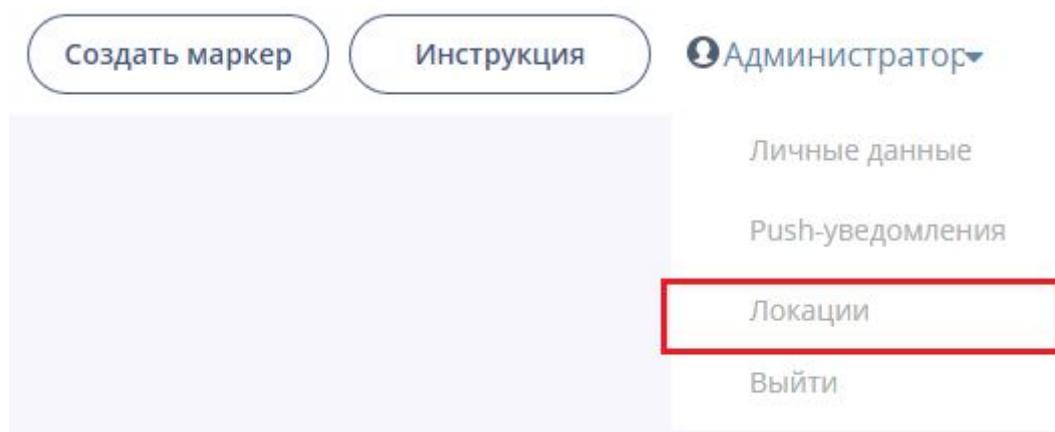
№	Заголовок	Сообщение	Получатель	Состояние	
1.	 <a href="#">Тестовый заголовок</a>	Тестовое сообщение	Тестовый маркер	Рассылка 10.0%	

## Локации

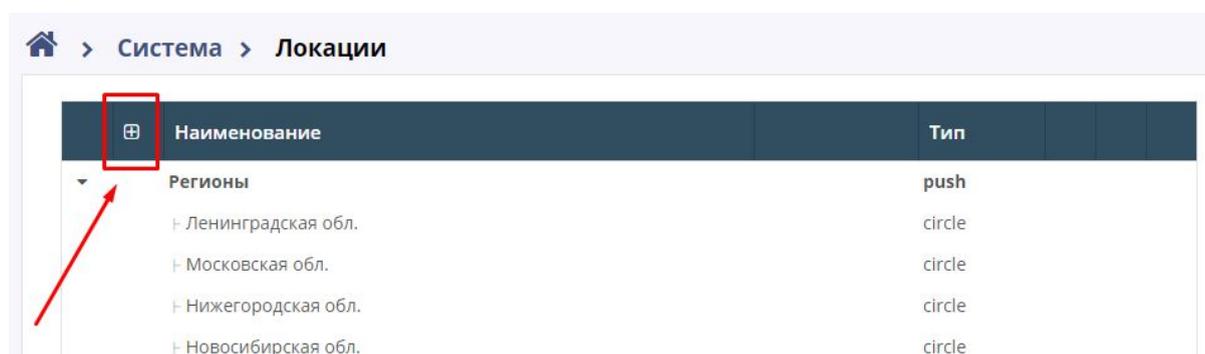
Локации предназначены для выполнения различной функциональности внутри портала:

- ограничение по локациям при настройке видимости отдельных сцен в редакторе сцен;
- группировка и отсеивание результатов при отправке push-уведомлений.

Посмотреть текущий список локаций, а также добавить новые можно, выбрав подпункт меню “Локации” учетной записи.



Справочник представляет из себя иерархический список с одним уровнем вложенности. По умолчанию здесь доступны только те локации, которые могут быть использованы для отправки push-уведомлений. Группу локаций для удобства можно свернуть.



Для созданию новой группы необходимо нажать на “+” в верхней части списка. Откроется форма, в которой нужно ввести произвольное название для группы.

### Добавление группы

Сохранить
Отмена

После сохранения данная группа появится в общем списке.

+	Наименование	Тип	
▶	Регионы	push	
▼	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 2px solid red; padding: 2px; margin-right: 5px;">+</div> <span>Тестовая группа</span> </div>	user	<span>✎</span> <span>🗑️</span>

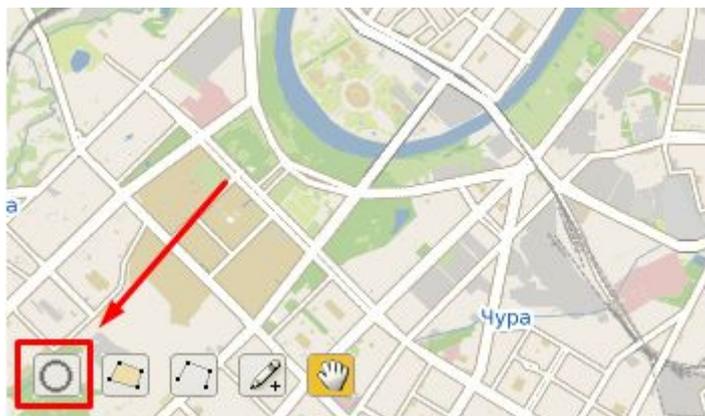
Аналогичным образом, нажав на “+” рядом с названием группы, можно добавить непосредственно саму локацию.

Откроется форма добавления локации с картой.

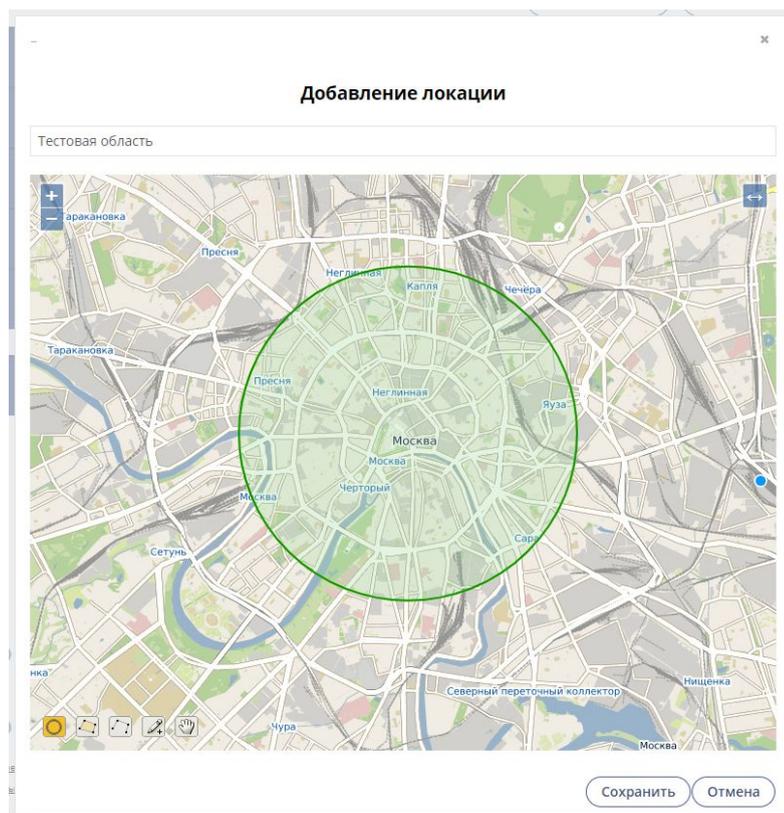
### Добавление локации

Сохранить
Отмена

Необходимо указать название для локации, а также задать саму область в виде окружности. Для этого в левом нижнем углу есть специальные кнопки.



Выберите окружность, а затем кликните по карте в той области, где хотите создать локацию. Результат должен выглядеть примерно так:

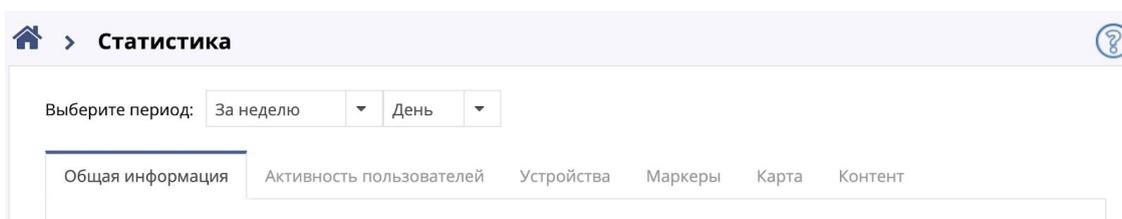


После нажатия на кнопку “Сохранить”, локация появится в общем списке и станет доступна для использования на портале.

## Статистика

В разделе “Статистика” ([функция премиум аккаунта](#)) можно получить информацию о том, кто смотрел Ваши маркеры и в какое время. Статистика также доступна в карточке каждого отдельного маркера и его группы.

Для каждого графика можно настроить период и вариант группировки.



### Общая информация

На данной вкладке отображается основная информация об активности маркеров. График “Просмотр контента” говорит о количестве просмотров и количестве уникальных пользователей просматривающих Ваши маркеры на заданный период времени.

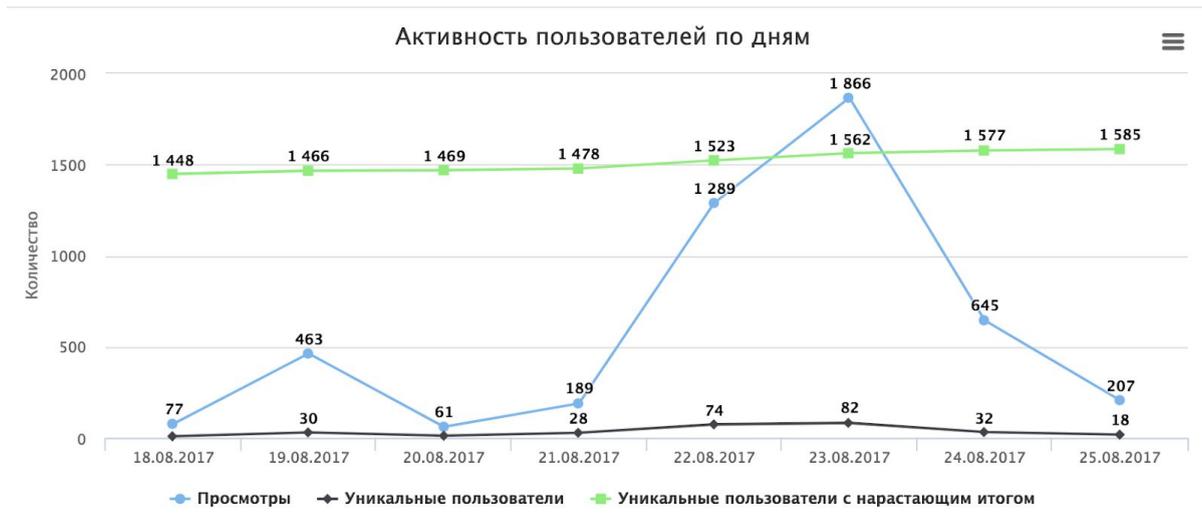


### Активность пользователей

Узнать об активности пользователей можно на одноименной вкладке. Здесь отображены следующие данные:

- уникальные пользователи;
- новые пользователей;

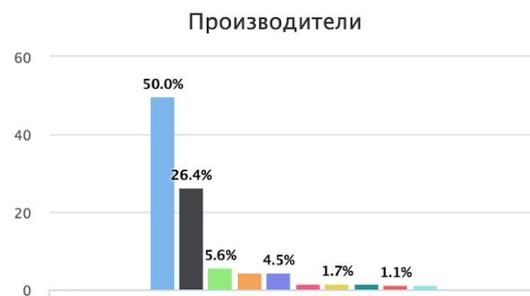
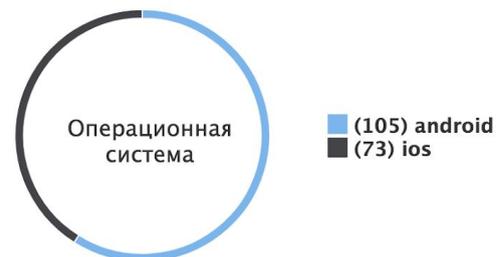
- кол-во просмотров по маркерам
- уникальные пользователи с нарастающим итогом, который отображает общее количество пользователей по всем маркерам.



## Устройства

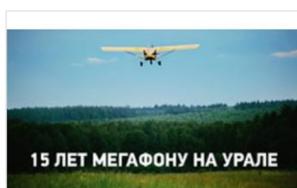
Топ устройств пользователей, соотношение их операционных систем и популярных производителей.

iPhone9,3	22
ZTE ZTE BLADE V7	16
iPhone8,1	11
Micromax Micromax Q415	10
iPhone7,2	7
ZTE BLADE V7	7
iPad2,2	6
samsung SM-T715	5
iPhone8,2	4
iPhone6,2	4
Micromax Q415	3
iPhone9,4	3
iPhone7,1	3
SM-G935F	3
Redmi Note 3	3
Redmi 4	3
LGE Nexus 5	2
iPad5,4	2
Xiaomi Redmi Note 3	2
samsung SM-J105H	2
samsung SM-G935F	2
Xiaomi Redmi 4	2



## Маркеры

Здесь отображается список Ваших самых популярных маркеров и краткая информация по ним.



15 ЛЕТ МЕГАФОНУ НА УРАЛЕ

блок1\_320

Группа: Megafon

38.52%  
Популярность маркера

Уникальных пользователей: 52  
Количество детектов: 921



блок3\_320

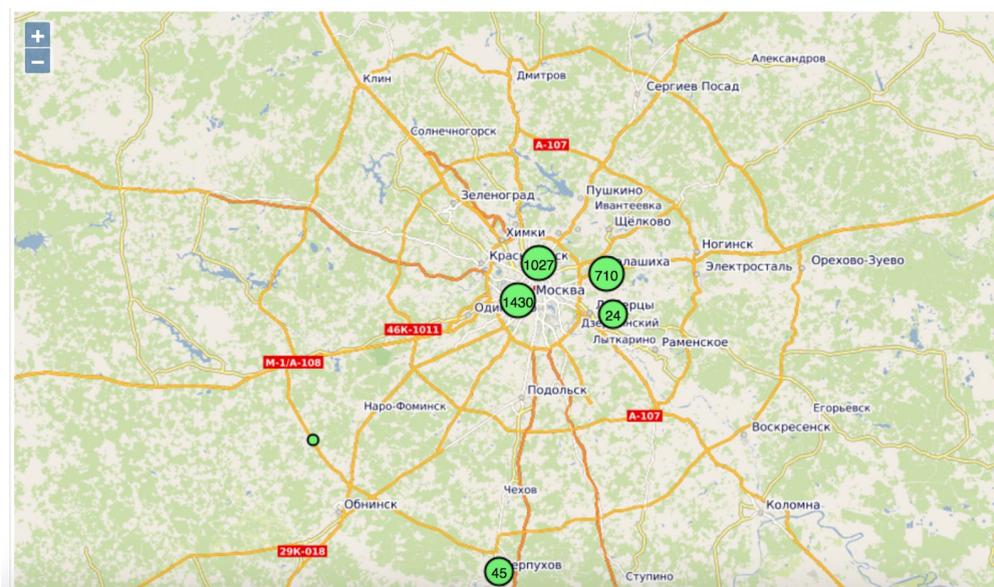
Группа: Megafon

37.04%  
Популярность маркера

Уникальных пользователей: 50  
Количество детектов: 203

## Карта

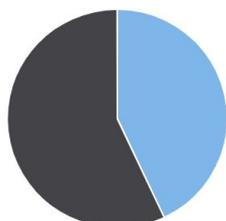
На данной вкладке можно увидеть активность Ваших маркеров по карте. Нажав на зеленую область, откроется окно с более подробной информацией в этой области.



## Контент

Здесь отображается статистика по типам контента. Сколько процентов просмотрено полностью и среднее время просмотра.

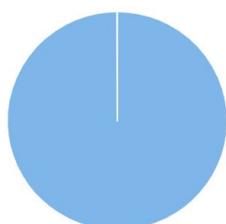
### Видео



■ 43% Просмотрено не полностью  
■ 57% Просмотрено полностью

Слайд-шоу: ср. время просмотра 00:00:09 из 3 детектов  
Изображение: ср. время просмотра 00:00:02 из 4 детектов  
Видео: ср. время просмотра 00:00:05 из 7 детектов

### Слайд-шоу



■ 100% Просмотрено не полностью  
■ 0% Просмотрено полностью

# Аккаунт

## Тарифы

В системе существует два тарифа:

### 1) базовый

После регистрации пользователя в системе, по умолчанию ему предоставляется стандартный набор функций портала, необходимых большинству пользователей:

- 5 маркер-слотов (с возможностью расширения);
- 100МВ хранимого места для контента (с возможностью расширения);
- Неограниченное создание локаций;
- Неограниченное создание действий.

### 2) премиум

При необходимости, пользователь может расширить стандартный набор функций, оформив подписку, и получить расширенный функционал:

- Доступ к статистике (общая, в рамках группы, в рамках маркера);
- Совместный доступ при работе с маркерами из разных аккаунтов;
- Помощь в сопровождении проекта/компании, индивидуальный подход к решению специфических задач;
- Участие в жизни ARGIN (комитет)

Приобрести премиум можно в разделе подписки.

## Подписка на премиум

	Базовый	Премиум
5 маркер-слотов (с возможностью расширения)	✓	✓
100MB хранимого места для контента (с возможностью расширения)	✓	✓
Неограниченное создание локаций	✓	✓
Неограниченное создание действий	✓	✓
Неограниченное создание вставок	✓	✓
Доступ к статистике (общая, в рамках группы, в рамках маркера)	—	✓
Совместный доступ при работе с маркерами из разных аккаунтов	—	✓
Сопровождение проекта/компании, индивидуальный подход к решению специфичных задач	—	✓
Участие в жизни проекта (комитет)	—	✓

1 месяц

 x 10

Оплатить

3 месяца

 x 30

Оплатить

12 месяцев

 x 120

Оплатить

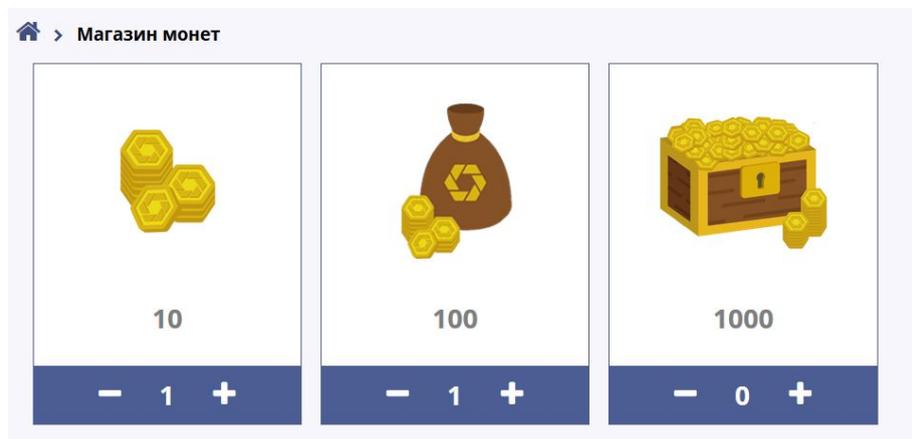
## Баланс

Монеты - важный атрибут портала, они необходимы в первую очередь для активации маркеров. 1 монета - 1 день работы маркера. Благодаря им можно точно знать сколько будет работать Ваш маркер. Монеты также позволяют:

- увеличивать маркер-слоты (место под размещение маркеров);
- увеличивать предельный лимит загружаемого контента;
- приобретать подписку на премиум-аккаунт с расширенными функциями.

В данном разделе можно приобрести монеты для своего личного аккаунта. Покупка монет осуществляется набором, по номиналам:

10/100/1000 монет. Чем больше монет приобретается, тем больше можно получить бонусных монет.



## Маркеры

Место под маркеры лимитировано, по умолчанию предоставляется 5 маркер-слотов (мест). Однако, этот предел можно увеличить, приобретая дополнительные маркер-слоты в магазине предметов.

## Контент

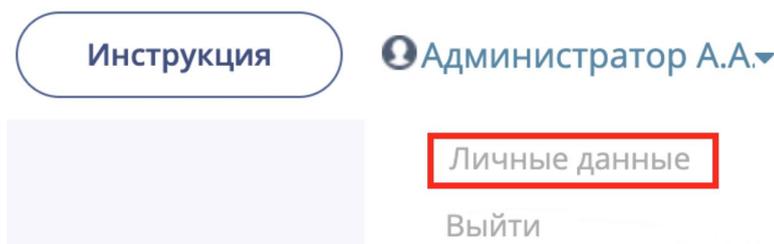
Место под контент лимитировано, по умолчанию предоставляется 100МВ свободного пространства. Однако, этот предел можно увеличить, приобретая дополнительный объем в магазине предметов.



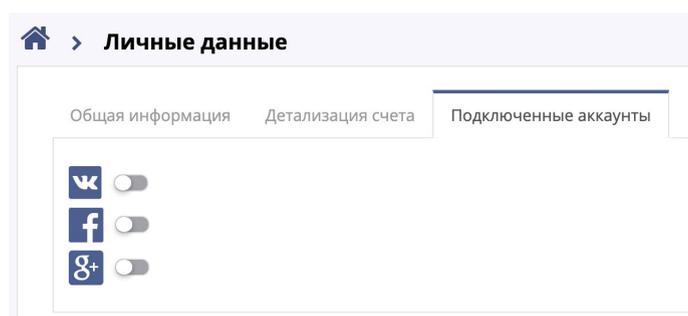
## Тестирование через социальные сети

Чтобы не тратить монеты на активацию маркера для проверки отображения сцен есть возможность тестирования неактивных маркеров при помощи соц.сетей.

Для этого вам необходимо зайти в свой профиль.

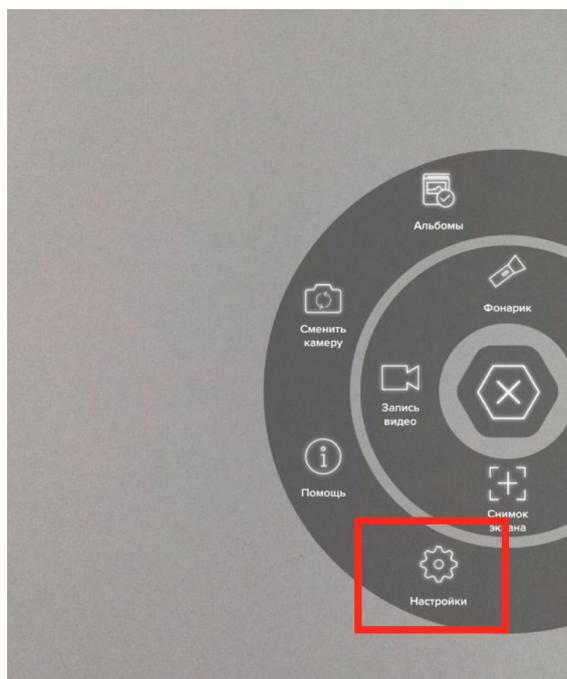


И авторизоваться в одной из соц. сетей.

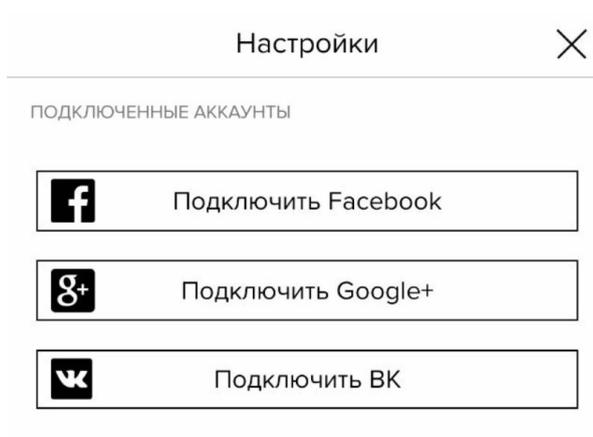


Далее аналогичные операции необходимо провести на мобильном устройстве, с которого вы будете тестировать маркеры.

Для этого необходимо запустить приложение и зайти в настройки.



Далее авторизоваться в той же соц.сети что и на портале.



После выполненных данных действий, устройство будет распознавать помимо активированных маркеров, еще и те, которые ожидают монет.

## Система поощрений

Для активных пользователей портала, владельцев самых популярных маркеров есть возможность получить новые приятные бонусы.

Мы постепенно вносим на портал всё больше интересных элементов геймификации, которые позволят пользователям развиваться и получать за это всё больше новых возможностей.

На портале появилась система поощрений, благодаря которой можно получить дополнительно:

- 1 монету - за самый популярный маркер дня;
- 3 монеты - за самый популярный маркер недели;
- 5 монет - за самый популярный маркер месяца.

Монеты начисляются тем, чей маркер набрал максимальное число уникальных пользователей среди всех пользователей портала, и тем, кто набрал больше всего суммарных просмотров с одного маркера.

Также 3 монеты можно получить просто за то, что Вы посетили портал хотя бы 1 раз за неделю.

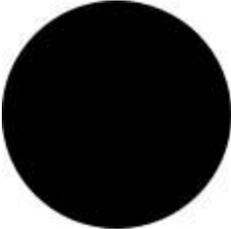
## Рекомендации к маркерам

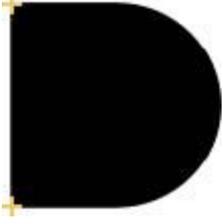
Для наилучшего распознавания ваше изображение должно обладать следующими свойствами: множество деталей (элементов), повышенная контрастность, четкость, хорошее качество.

Распознавание изображения основывается на простой функции, которая извлекает из маркера ключевые опорные “точки”, а затем сравнивает их с изображением, которое отображается через камеру вашего телефона в режиме реального времени.

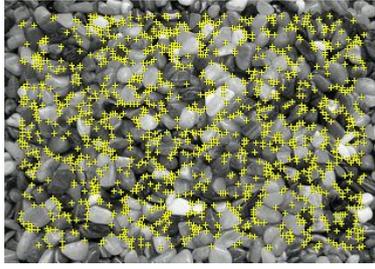
Рейтинг распознавания может варьироваться от 0 до 5 звезд для любого изображения. Чем выше оценка, тем лучше будет распознаваться Ваш маркер. Оценка 0 указывает на то, что маркер не распознается вообще. Для достижения наилучших результатов рейтинг должен быть 4 или 5 звезд.

Для более хорошего распознавания важны острые углы у элементов на маркере. Анализатор изображения показывает опорные точки в виде небольших желтых крестиков.

	Квадрат содержит четыре опорные точки
	Круг не содержит опорных точек

	<p>Этот объект содержит только две точки для каждого острого угла</p>
---	---

*Примеры изображений с разным количеством опорных точек:*

Загруженное изображение	Анализируемое изображение	Рейтинг распознавания
		<p>★ ★ ☆ ☆ ☆</p>
		<p>★ ★ ★ ★ ★</p>

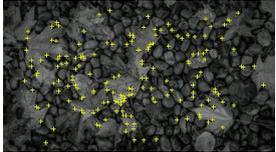
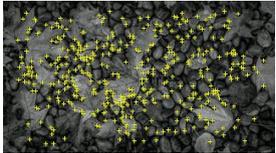
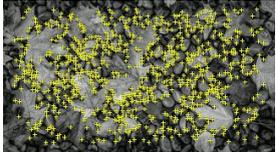
На первом изображении недостаточно элементов для высокого рейтинга. Плохое распределение опорных точек, они присутствуют лишь в некоторых областях этого изображения. Точки должны быть равномерно распределены по изображению. Также объектам на этом изображении нужны более четкие края или четко определенные формы, чтобы обеспечить лучший контраст.

### **Контрастность изображения**

Понять, насколько хороший или плохой контраст у вашего изображения без использования графических программ, бывает тяжело. Для повышения контраста изображения выберите изображение с более

подробными деталями. Круглые детали, размытые или сильно сжатые изображения часто не обеспечивают достаточного количества опорных точек.

Ниже приведен пример как с помощью улучшения контрастности и яркости меняется рейтинг распознавания маркера.

	Загруженное изображение	Анализируемое изображение	Рейтинг распознавания
Оригинальное изображение			★ ★ ☆ ☆ ☆
Улучшенный контраст			★ ★ ★ ★ ☆
Сильное улучшение контрастности			★ ★ ★ ★ ★

Еще один пример того, как улучшить контраст маркера, используя изображение с двумя слоями. На переднем плане несколько разноцветных листьев. Фон представляет собой текстурированную поверхность. Слои существуют только в нашем графическом редакторе.



На первый взгляд кажется, что исходное изображение имеет достаточно деталей для распознавания. Но к сожалению, при загрузке маркера мы получаем нулевой рейтинг. Последовательные улучшения позволяют повысить качество до пяти звезд, тем самым обеспечив хорошее распознавание объекта.

Загруженное изображение		Рейтинг распознавания
	<p>В исходном изображении фон и рисунок сливаются по цвету, присутствует монотонность</p>	<p>☆☆☆☆☆</p>
	<p>При изменении контрастности у рисунка, рейтинг улучшился всего лишь на одну звезду</p>	<p>★☆☆☆☆</p>

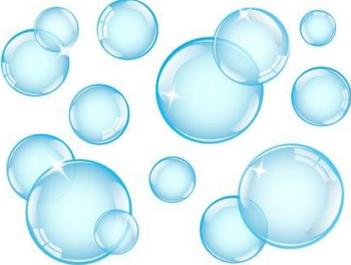
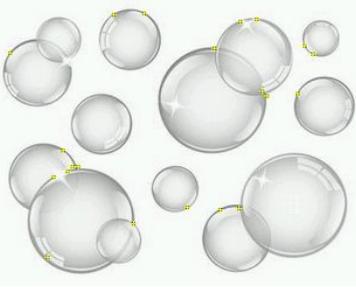
	При изменении фона на чуть более контрастный, еле видимый.	★ ★ ☆ ☆ ☆
	При изменении фона на более контрастный светлый фон рейтинг улучшается	★ ★ ★ ☆ ☆
	Здесь увеличена контрастность как переднего плана, так и самого фона.	★ ★ ★ ★ ☆
	Другим вариантом увеличения контраста является дальнейшее увеличение баланса переднего плана / фона.	★ ★ ★ ★ ★
	Для дальнейшего улучшения мы можем комбинировать эффекты. Здесь мы взяли вариант с четким передним планом и заменили фон на белый. Полный контраст дал превосходный результат.	★ ★ ★ ★ ★

### *Распределение деталей на изображении*

Чем более сбалансировано распределение деталей на изображении, тем лучше будет его распознавание в приложении.

### *Избегайте круглых органических форм в маркерах*

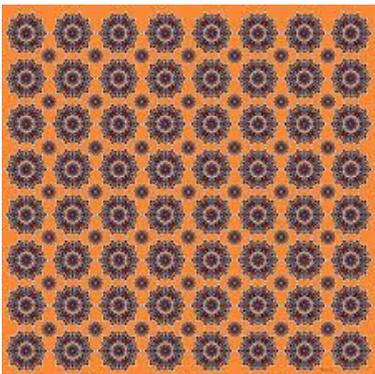
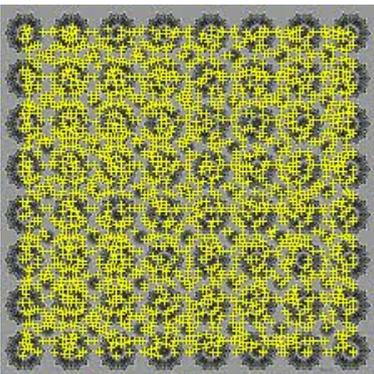
Как правило, органические формы с мягкими или круглыми деталями не обеспечивают достаточного количества опорных точек для распознавания.

Загруженное изображение	Анализируемое изображение	Рейтинг распознавания
		Рейтинг: ☆☆☆☆☆

На этом изображении слишком мало опорных точек, поскольку в нем отсутствуют элементы с острыми краями и высокой контрастностью.

*Избегайте повторяющихся деталей на маркере*

Хоть некоторые изображения содержат достаточно элементов и хороший контраст, повторяющиеся детали препятствуют распознаванию. Для достижения наилучших результатов выберите изображение без повторяющихся элементов. Изображение шахматной доски является отличным примером повторяющегося шаблона, который не может быть корректно распознан, поскольку повторяющиеся пары черно-белых квадратов выглядят одинаково и не могут быть различимы детектором.

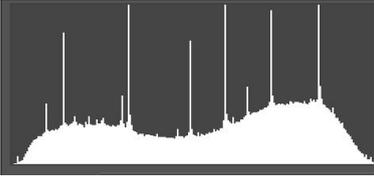
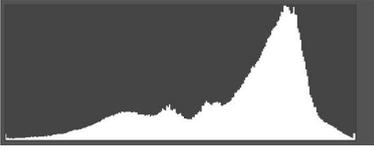
Загруженное изображение	Анализируемое изображение	Рейтинг распознавания
		Рейтинг: ☆☆☆☆☆

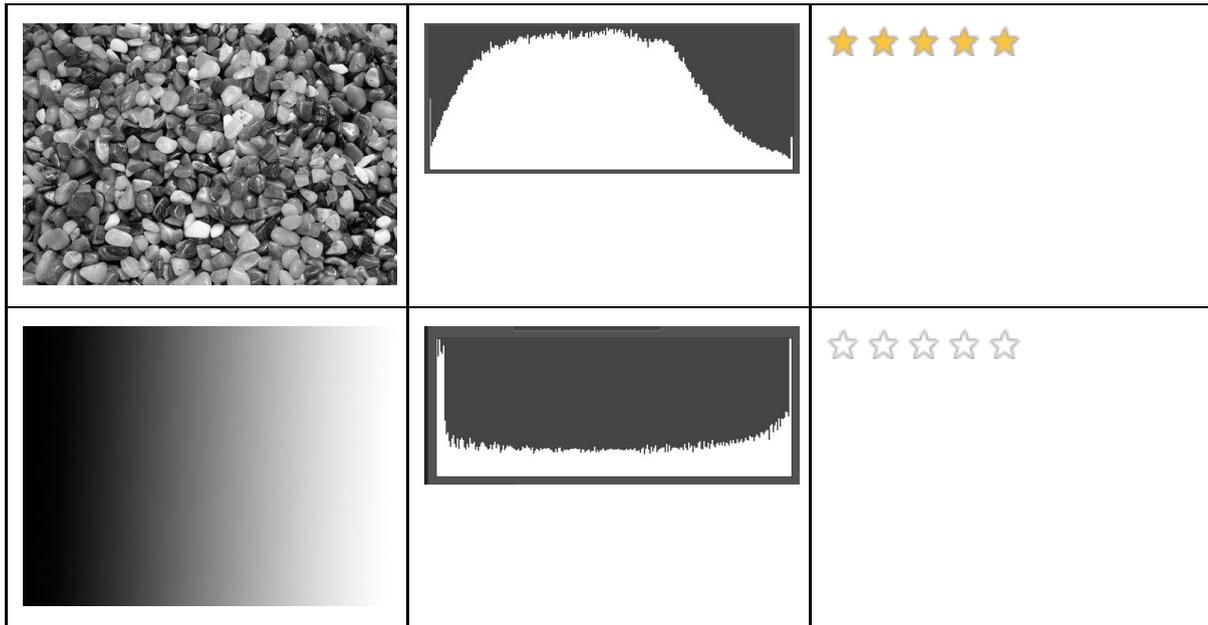
Это изображение не подходит для распознавания. Необходимо найти альтернативный вариант изображения или значительно изменить текущий.

## Гистограмма как способ определения рейтинга

Вы можете использовать гистограмму градации серого вашего изображения, чтобы оценить ее пригодность в качестве маркера. Гистограммы серого могут быть сгенерированы с использованием приложений для редактирования изображений, таких как GIMP или Adobe Photoshop.

Если изображение имеет низкий общий контраст и гистограмма изображения узкая и колючая, то вряд ли оно будет хорошим. Эти факторы указывают на то, что изображение не содержит достаточное количество опорных точек. Наоборот, если гистограмма является широкой и плоской, это является первым признаком того, что изображение содержит хорошее распределение опорных точек.

Загруженное черно-белое изображение	Гистограмма	Рейтинг распознавания
		★☆☆☆☆
		★★☆☆☆



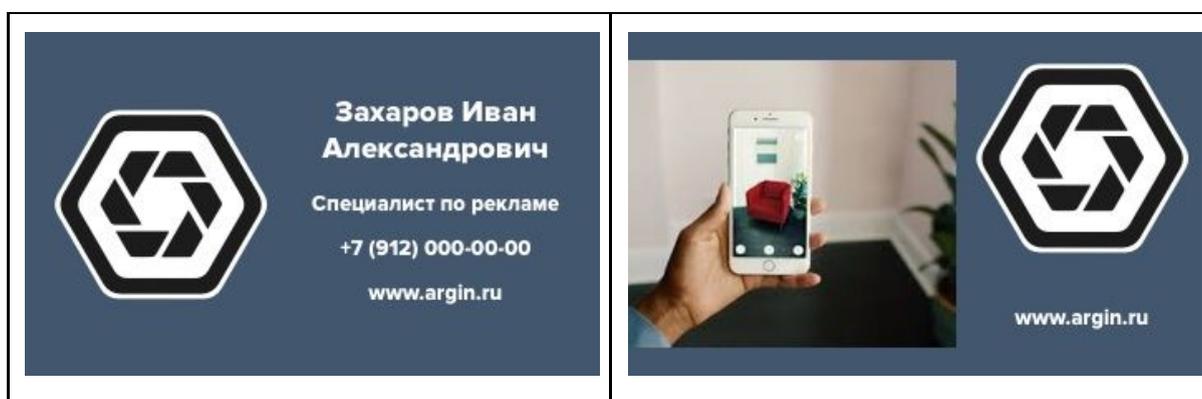
## Примеры пересечения маркеров и варианты их решений

При добавлении маркеров убедитесь, что ранее вы не добавили маркер с похожими элементами. Пересечений в элементах быть не должно. Например, вы добавили логотип компании в качестве маркера, следующим маркером добавили продукцию компании с таким же логотипом, при этом контент различается.



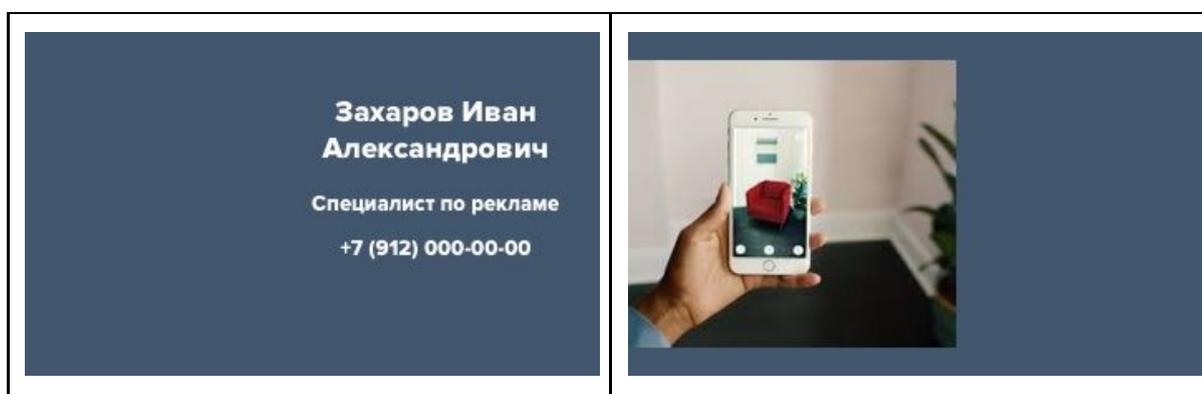
В данном случае надпись Jardin на двух маркерах одинаковая, поэтому при наведении на маркер загруженный контент будет работать нестабильно, из-за возникших пересечений.

Другой пример маркеров с разными размерами и практически идентичных по содержанию.



### *Пути решения*

Убираем все совпадающие элементы на маркерах и загружаем их на портал. При этом в печатной продукции менять ничего не нужно. В таком варианте конфликтов распознавания не будет, но при этом мы можете использовать рекламную продукцию компании для разных целей.



Или в качестве маркера оставляем только логотип компании, если контент будет одинаковым и логотип ни в какой продукции не меняется. Но в данном случае необходимо обратить внимание на размеры. Т.к.

загруженный контент будет проигрываться только в размере вашего логотипа. При загрузке маркера на портал можно немного увеличить поля вокруг логотипа.

## **Печатная продукция**

Используйте следующие рекомендации, чтобы получить максимальную распознавание маркеров. Элементы на изображении должны быть четкими с острыми углами.

Плотный материал, такой как картон, пластик или бумага, закрепленная на поверхности, лучше, чем простой печатный лист бумаги. Фокусирование на обычном листе бумаги может быть затруднено, из-за гибкости.

### *Ровная поверхность*

Качество распознавания может ухудшиться, если в качестве маркера используется не плоские объекты. При печати продукции для распознавания, убедитесь, что используемая бумага не сгибается, не сворачивается и не смята. Лучше использовать толстую бумагу при печати, например, 200-220 г/м.

Продукция, изготовленная из картона или другого плотного материала, как правило, будет лучше распознаваться. Страницы журналов имеют ровную поверхность и могут также хорошо распознаваться, но, к примеру, газета печатается на более тонкой бумаге и должна быть тщательно проверена перед использованием.

### *Чистота поверхности*

Печатная продукция на современных лазерных принтерах может быть глянцевой. При естественном освещении глянцевая поверхность не является проблемой. Но под определенными углами источники света (например, лампа, окно или солнце) могут создавать отражение, которое может покрыть большую часть исходной текстуры бумаги. Глянцевое отражение может создавать проблемы распознавания.