

Manuale utente RightBooth

Contenuto

Panoramica	25
Requisiti del programma.....	26
Installazione di RightBooth	27
RightBooth e codici prodotto.....	27
La finestra principale	28
Pubblica file di eventi.....	30
Il mago degli eventi.....	30
Scegli il tipo di evento	30
Definisci la tua schermata iniziale	30
Scegli l'orario di registrazione.....	30
Scegli di mostrare e ripetere le registrazioni video	30
Scegli il numero di foto.....	31
Scegli di mostrare e rifare le foto.....	31
Scegli di stampare le foto.....	31
Scegli di mostrare e rifare i messaggi di testo	31
Ringrazia i tuoi utenti.....	31
Scegli un metodo di input.....	31
Scegli lo sfondo.....	32
Scegli uno stile di pulsante.....	32
Scegli lo stile del testo.....	32
Scegli una lingua.....	32
Seleziona la tua attrezzatura.....	32
Seleziona una webcam	32
Seleziona un microfono	33
Completamento della procedura guidata.....	33
Eventi di gioco	33
Registrazione video	35
Registrazione di acquisizione foto.....	36
Registrazione del messaggio	37
Registrazione di domande e risposte	38
Eventi multi tipo.....	40
Registrazione video karaoke.....	41
Impostazione dell'attrezzatura per la registrazione del karaoke	41
Metodo 1 – Webcam e altoparlanti.....	41

Metodo 2 – Webcam e mixer	41
Metodo 3 – Fotocamera DSLR e altoparlanti	41
Terminare un evento	41
Creazione dei propri eventi - Panoramica	42
Impostazioni.....	42
Crea un evento	42
Progetta un evento.....	42
Modifica le schermate degli eventi	42
Progettare il layout di stampa.....	42
Impostazioni RightBooth.....	43
Impostazioni della fotocamera.....	43
Impostazioni principali della fotocamera	43
Impostazioni video della webcam	43
Impostazioni formato AVI	44
Impostazioni del formato WMV	45
Regolazioni video.....	46
Integrazione webcam e tester di registrazione video.....	46
Impostazioni audio della webcam	47
Livello di ingresso del microfono	48
Utilizzo di un secondo microfono per i video karaoke.....	48
Impostazioni foto webcam	48
Impostazioni della fotocamera DSLR.....	49
Impostazioni video DSLR.....	50
Impostazioni foto DSLR	51
Fotocamere wireless Canon	53
Pannello delle impostazioni CCAPI.....	53
Impostazioni della videocamera GoPro	53
Impostazioni video GoPro	53
Impostazioni foto GoPro.....	54
Strumenti della fotocamera per gli eroi.....	54
Impostazioni della stampante.....	57
Impostazioni di input utente.....	58
Input vocale.....	60
Tastiera su schermo	60
Impostazioni sovrapposizioni/ oggetti.....	62
Sostituzione dello sfondo.....	62
Impostazione	62
Impostazioni della fotocamera.....	63

Come funziona.....	63
Impostazioni.....	63
Allinea la fotocamera all'interno delle immagini sovrapposte	64
Allineamento sovrapposto.....	64
Immagine di supporto per il rilevamento del volto	65
Rilevamento del volto e allineamento degli oggetti di scena.....	65
Fotocamera Snap.....	66
Impostazioni di intelligenza artificiale	67
Testare gli effetti dell'IA	67
Metodo di rimozione dello sfondo	67
Scambio di volti	68
Impostazioni testo/ lingua.....	70
Lingua predefinita dell'evento	70
Modifica degli elementi di testo in eventi specifici	70
Lingua dell'applicazione.....	71
Impostazioni di sicurezza	71
manuale dell'evento.....	72
Rimozione di una password dimenticata.....	72
Codici di accesso.....	73
Impostazioni dei social media	73
Server di posta elettronica	73
Utilizzo di un account Gmail.....	74
Utilizzare SendGrid	74
Notifiche e-mail.....	74
Frequenza e-mail.....	75
Dimensioni del supporto	75
Foto	75
Video	75
Si applica a	76
Miniature.....	76
Indirizzo FTP	76
FTP - Scambio di volti AI	77
Telefono SMS.....	77
Server Web locale	78
Scegli la tua app per server web locale.....	78
Galleria web + Pagina web per il download dei file	78
Utilizzo dei propri modelli HTML per il download dei file.....	79
Messaggio di WhatsApp.....	79

Collegamento a un account WhatsApp diverso	80
di avvio/ arresto.....	80
Impostare	80
Il cane da guardia	81
Prestazione.....	81
Quando RightBooth si avvia	82
Scheda relè.....	83
Inizia l'evento.....	83
Fermare l'evento.....	83
Quando viene soddisfatta la regola Stop	83
cartelle /file.....	85
Gestione delle cartelle degli eventi	86
I nomi dei file includono	86
Copiare i file su altre unità e cartelle	87
Integrazione dell'archiviazione cloud	88
Cartella Attività e Pubblicazione	88
Consenti modifiche remote	88
Impostazioni di registro ed errore.....	88
Errori di acquisizione video e foto	90
Impostazioni varie	90
Post-elaborazione video	90
Impostazioni di conversione video	91
Convertire video in GIF.....	92
Post-elaborazione delle foto	92
Animazione fotografica	92
Testo in voce.....	92
Dati utente e file	93
Lettore video.....	93
Problemi con il lettore video	93
Posizione delle impostazioni di RightBooth	93
L' organizzatore dell'evento	95
Tipo di evento	95
Registrazione	95
Tipi di registrazione inclusi in questo evento	95
Flusso di lavoro per più tipi di registrazione.....	97
Menu	97
Voci del menu	97
Informazioni.....	97

Guarda la cartella	98
Stazione di condivisione	98
Cartella del server web locale	99
Struttura dell'evento	99
Inizio.....	99
Continua alla schermata successiva	100
Termini	101
Schermata Dettagli utente	101
Scegli Registrazione.....	102
Schermo verde	103
Immagine sovrapposta	103
Logo sovrapposto.....	104
Preparatevi.....	105
Conto alla rovescia	105
Scatta una foto	106
Foto AI.....	107
Scambio di volti.....	107
Sfondo AI.....	107
IA dei cartoni animati	108
Stili dei cartoni animati	109
Filtri fotografici.....	109
Miglioramenti	109
Miglioramenti video.....	110
Video di riferimento	110
Scegli i miglioramenti video.....	110
Effetti di segmenti di foto e flash	112
Pulsanti dello strumento Segmento video	112
Utilizzo di più file di segmenti video.....	112
Miglioramenti fotografici.....	113
Foto di prova di riferimento	113
Scegli i miglioramenti delle foto.....	113
Effetto Ken Burns	114
Opzioni comuni ai miglioramenti video e fotografici	114
Una parola sui tempi di elaborazione del miglioramento	114
Mostra e ripeti.....	114
File di posta elettronica.....	115
Video via e-mail	115
Invia foto via email	116

Messaggi di posta elettronica.....	116
File su telefono SMS	117
Video su SMS telefono.....	117
Foto su telefono SMS	117
Messaggi al telefono SMS	118
File su WhatsApp	118
Video su WhatsApp	118
Foto su WhatsApp	119
Stampa foto.....	119
Grazie.....	121
Monitor multipli	121
Associazione di più monitor	123
Varie.....	123
Comandi di registrazione video	124
Testo dell'evento.....	125
Il linguaggio dell'evento	125
Domande sull'evento.....	125
Ordine delle domande	126
Evento social media	127
E-mail dell'evento	127
Telefono SMS.....	128
Flusso di eventi.....	128
Al termine, inizia... ..	128
In caso di annullamento o interruzione, avvia... ..	128
Al timeout, inizia... ..	128
Opzioni del flusso degli eventi	129
Esecuzione di altre applicazioni o file dai menu	129
Modificare i file esternamente	129
File e cartelle degli eventi.....	129
Video	130
Conversione di file video - Considerazioni	130
Foto e miniature	130
Stampe.....	131
Fotocamera/stampante per eventi.....	133
Telecamera da utilizzare per la registrazione video	133
Macchina fotografica da utilizzare per scattare foto	133
Stampante da utilizzare	134
Sovrascrittura delle impostazioni della fotocamera e della stampante RightBooth per singoli eventi.....	134

L'editor dello schermo.....	134
La cassetta degli attrezzi dell'editor dello schermo.....	134
L'elenco dello schermo	135
Inizio.....	135
Browser multimediale	135
T e C	135
Dettagli utente	135
Menù dell'evento	135
Scegli la registrazione	135
Scegli lo schermo verde	135
Scegli sovrapposizione	135
Scegli karaoke.....	135
Preparatevi.....	135
Conto alla rovescia	135
Domanda.....	135
Risposta	136
Registra video	136
Registrare il karaoke.....	136
Scatta una foto	136
Scegli filtro.....	136
Digita il messaggio	136
Mostra video.....	136
Mostra foto	136
Mostra messaggio	136
Mostra risposta.....	136
Mostra karaoke.....	136
Stampa.....	136
Layout di stampa	136
Opzioni video.....	137
Opzioni foto	137
Opzioni messaggio	137
Copie di stampa	137
Indirizzo e-mail	137
Inviare e-mail.....	137
Numero di telefono	137
Invia al telefono	137
Numero WhatsApp	137
Invia a WhatsApp	137

Grazie.....	137
Cancellare	137
Occupato	137
Errore	138
Bloccato	138
Finito	138
Elenchi dello schermo del monitor aggiuntivo	138
Iniziazione.....	138
Video in corso.....	138
Foto in corso.....	138
Stampa in corso	138
Opzioni della casella degli strumenti dell'editor dello schermo	138
Domanda.....	140
Spostamento e ridimensionamento degli elementi dello schermo	140
Aggiungere elementi alle schermate	141
Schermo.....	141
Schermate condizionali	141
Schermate casuali	142
Pulsante	143
Telecamera	143
Orologio.....	143
Conto alla rovescia	144
Blocco da disegno	144
Strumenti di disegno.....	144
Accessori per il viso.....	144
Gioco.....	144
Immagine	145
Sequenza di immagini	145
Tastiera	145
Tastiera	145
Etichetta	145
Sequenza di etichette	145
Controllore multimediale.....	145
Layout di stampa	146
Codice QR.....	146
Video	147
Sequenza video.....	147
Misuratore di volume	147

Browser Web.....	147
File HTML	147
Sequenza del browser Web.....	148
Elementi aggiunti automaticamente	148
Casella di testo.....	148
Pulsante	148
Freccia	148
di testo e griglia di immagini	148
Il pulsante "Altro"	148
La visione dei media.....	149
Proprietà	150
Nome.....	150
Contenuto.....	150
Proprietà dell'azione	150
Fai clic su Azione	150
Proprietà chiave.....	156
Mostra azione	157
Proprietà animate	157
Proprietà di aspetto	157
Proprietà audio	159
Proprietà di sfondo	160
Proprietà di confine.....	161
Proprietà del pulsante.....	161
Proprietà della fotocamera.....	162
Proprietà dell'orologio	162
Proprietà del conto alla rovescia.....	162
Proprietà dello strumento di disegno.....	163
Proprietà GIF (animate).....	164
Proprietà della griglia.....	164
Proprietà della tastiera (e del tastierino numerico)	164
Proprietà di posizione/dimensione	165
Può spostare la proprietà	166
Proprietà del francobollo	166
Proprietà del controller multimediale.....	167
Proprietà dello schermo.....	167
Proprietà dell'ombra.....	167
Proprietà del testo	167
Proprietà del contorno del testo	168

Proprietà dello spazio di linea	168
Colori delle etichette e del conto alla rovescia.....	168
Colori del testo della tastiera	168
Proprietà di timeout	168
Cosa succede dopo che uno schermo si spegne	170
Modifica della schermata Timeout nelle schermate definite dall'utente.....	170
Valori di timeout predefiniti	170
Transizioni dello schermo	171
Proprietà video	171
Combinazioni di riproduzione e pausa	171
Proprietà del misuratore di volume	172
Proprietà del browser Web	172
URL dei siti Web consentiti e bloccati	173
Modifica del contenuto dell'articolo	175
Modifica del testo dell'etichetta.....	175
Come gli elementi con etichetta fissa ottengono il loro contenuto di testo.....	175
Modifica diretta del contenuto di testo di un elemento etichetta fissa.....	175
Etichette di testo definite dall'utente.....	175
del contenuto dell'elemento Immagine	176
GIF animata.....	177
Modifica del contenuto dell'elemento video	177
Modifica del contenuto dell'elemento del browser Web	177
Modifica del contenuto dell'elemento Sequenza.....	177
File di sequenza di immagini	178
File di sequenza video	178
File di sequenza di etichette	178
File di sequenza del browser	178
Opzioni sequenza.....	178
Modifica del contenuto dell'elemento della griglia.....	179
File griglia	179
Modifica del contenuto dell'elemento di visualizzazione multimediale	180
Formattazione degli elementi	181
Formattazione dello schermo	181
Formattazione dell'articolo.....	181
Modifica delle proprietà condivise	182
Allineamento degli elementi dello schermo	182
Scorciatoie da tastiera.....	183
Raggruppamento di elementi insieme	183

Catturare immagini di schermate di eventi	184
Creazione di più schermate.....	184
Creazione di più elementi etichetta	184
Copia di immagini da altre applicazioni nelle schermate degli eventi.....	184
Progettazione di schermate di domande e risposte	185
Il progettista del layout di stampa	185
Organizzatore di layout di stampa	186
Proprietà del layout di stampa.....	187
Aggiungere e rimuovere foto.....	188
Aggiunta di nuovi elementi al layout di stampa.....	188
più monitor.....	189
Selettore monitor.....	189
Aggiungere schermi ed elementi sui monitor aggiuntivi.....	189
Schermata Video in corso	189
Schermata Foto in corso	190
Schermata Stampa in corso	190
Riproduzione di eventi contenenti più schermi monitor.....	190
Diverse risoluzioni di visualizzazione del monitor	190
Considerazioni sulle prestazioni	191
Multicasting.....	191
Associazione di schermate di eventi su più monitor	191
Esecuzione di più istanze di RightBooth	192
Attività dell'evento.....	192
Convertire l'attività dei video	192
Attività di stampa delle foto	193
Attività di file di posta elettronica	193
Crea un'attività video da foto.....	194
Impostazioni	194
Attività dei file FTP	194
Gli strumenti di disegno	195
Aggiungere gli strumenti di disegno	195
Utilizzo degli strumenti di disegno	196
Il set di strumenti di disegno.....	196
Controllo delle apparecchiature periferiche con una scheda relè USB.....	197
Schede USB HID	197
Tavole Denkovi	197
Configurazione di Windows per funzionare con la scheda Denkovi.....	197
Utilizzo di una scheda relè USB in RightBooth	198

Controllo della tavola durante l'evento	198
Controllo di più schede relè USB HID	199
Comandi di azione aggiuntivi per schede relè USB HID	199
Utilizzo di una fotocamera DSLR collegata tramite un cavo USB.....	202
Il processo di acquisizione di video e foto	202
Impostazione	202
Configurazione della fotocamera DSLR.....	202
Fotocamere Canon	203
Fotocamere Nikon.....	203
Modalità file fotocamera DSLR.....	203
Impostazioni DSLR RightBooth	203
supportati Connessione tramite USB	204
Modelli di fotocamere Canon	204
Modelli di fotocamere Nikon	204
Risoluzione dei problemi	204
Utilizzo di una fotocamera DSLR Canon connessa in modalità wireless	205
Ottieni l'ultima API di controllo della fotocamera da Canon	205
Attivare la Camera Control API (CCAPI) sulla fotocamera	206
Crea una connessione Wi-Fi per la telecamera.....	208
Accedi all'API di controllo della telecamera e controlla le impostazioni di connessione RightBooth.....	211
Impostazione richiesta prima di ogni sessione con la telecamera	213
Riepilogo: Impostazione quotidiana.....	215
Problemi con l'utilizzo della fotocamera o con la connessione al WiFi della fotocamera?.....	215
Utilizzo di una videocamera GoPro con RightBooth.....	216
Utilizzo di un iPhone o di un telefono Android come webcam wireless in RightBooth	216
Utilizzo di una webcam, una DSLR e/o una videocamera GoPro insieme.....	216
Aggiungere file alla libreria multimediale.....	218
Aggiungere sfondi.....	218
Temi di sfondo.....	218
Aggiungere immagini	219
Nomi delle cartelle riservate	219
Sfondi	219
Pulsanti.....	219
Icane.....	219
Superficie di disegno.....	219
Emoji.....	219
Sovrapposizioni.....	219
Oggetti di scena.....	219

Aggiungere video	220
Aggiungere suoni	220
Aggiungere suoni di conto alla rovescia	220
Aggiungere pulsanti	221
Cartelle Giochi, Maschere e Schermate	222
Lingua dell'evento	223
Il selettore della lingua dell'evento	223
Utilizzo di variabili di testo	224
Esempio di variabile di testo	224
Ottenere le migliori registrazioni video della webcam sul tuo computer	240
Impostazioni video suggerite	240
Formato di registrazione	241
Formato WMV	241
Formato AVI	241
Scelta di un compressore video AVI	241
Scelta di un compressore audio AVI	242
Dimensioni del video della webcam	242
Fotogrammi al secondo (noto anche come: Frame Rate)	243
Tempo massimo di registrazione	243
Impostazioni audio suggerite	243
Microfono	243
Utilizzo di Snap Camera in RightBooth	244
Configurare le impostazioni della fotocamera Snap	244
Scegli gli obiettivi della tua Snap Camera	244
Impostazioni RightBooth per Snap Camera	244
Aggiungere l'interazione della fotocamera Snap a RightBooth	244
Accesso a video e foto in locale con codici QR	246
Opzioni di configurazione	246
1 - Accedi ai contenuti multimediali dall'interno del tuo evento di registrazione RightBooth utilizzando i codici QR	246
2 - Fornire un evento RightBooth Media Sharing Station sullo stesso computer dell'evento di registrazione video e foto	246
3 - Fornire un evento RightBooth Media Sharing Station su un secondo computer in rete	246
4 – Esegui una stazione di condivisione e un evento di registrazione contemporaneamente sullo stesso computer	246
sito Web della Galleria locale per la navigazione e il download di video e foto	248
Fornisci un codice QR al sito Web della Galleria	248
Creazione di una postazione di stampa e invio e-mail	248
Panoramica	248

Configurazione di RightBooth.....	248
Il processo	249
Controllo degli eventi tramite comandi vocali	251
Accesso alle funzionalità di RightBooth durante l'esecuzione di altre applicazioni	252
Confezionamento per eventi	253
Creazione di un pacchetto	253
Suggerimenti per le migliori pratiche	256
Caricamento dei file RightBooth sui siti di social media	258
Passaggio 1: ottenere un po' di spazio di archiviazione nel cloud	258
Passaggio 2: configurare RightBooth per l'archiviazione cloud.....	258
Passaggio 3: imposta l'automazione del servizio Web su Facebook	258
Invio di file a YouTube.....	259
Apportare modifiche remote agli eventi RightBooth	259
Imposta il file dell'evento host per le modifiche remote.....	260
Assegna un nome agli elementi dello schermo che devono essere modificati.....	260
Esecuzione di un aggiornamento remoto	260
Specificare un nome per la cartella degli eventi	261
Creazione di un DVD delle tue registrazioni.....	261
pagine	Error! Bookmark not defined. del server web locale
.....	99

Panoramica

RightBooth è un'applicazione che consente di progettare e ospitare molti tipi di esperienze di registrazione da utilizzare in eventi sociali e aziendali. Consente ai partecipanti all'evento di registrare video di alta qualità e ad alta definizione, scattare fotografie, inserire messaggi di testo, partecipare a quiz e sondaggi registrando risposte video, risposte di testo o rispondendo a domande a scelta multipla. Puoi anche consentire agli utenti di creare video karaoke mentre cantano insieme alle tracce karaoke.

Inoltre, è possibile utilizzare RightBooth per creare presentazioni informative, che possono essere presentate come slideshow passivi o come presentazioni interattive, utilizzando una gamma di elementi multimediali, tra cui testo, pulsanti, immagini, video, suoni, musica e pagine web.

Altre funzionalità includono la creazione di eventi di condivisione delle stazioni, la visualizzazione di eventi di cartelle e l'hosting di gallerie web.

Si noti che in tutta la presente documentazione (e all'interno del software stesso) faremo riferimento a una sessione di registrazione o a una sessione informativa come a un **evento**.

Requisiti del programma

Per utilizzare RightBooth avrai bisogno di quanto segue:

- Un computer desktop Windows (e monitor) oppure un laptop, notebook o tablet grafico con uno di questi sistemi operativi installato: Windows 10 o 11. Nota che RightBooth è progettato solo per Windows, non esiste una versione per i sistemi operativi Mac o Linux.
- Una risoluzione minima dello schermo di 1000 x 700 pixel.
- Una fotocamera. Se utilizzi RightBooth per registrare video o scattare foto, dovrai usare una fotocamera (webcam, DSLR o GoPro) collegata al computer tramite USB (o wireless). La maggior parte dei laptop/tablet ha già una webcam inserita nel coperchio. RightBooth supporta la maggior parte delle webcam, molte fotocamere DSLR Canon e Nikon e la maggior parte delle GoPro.
- Un microfono. La maggior parte delle webcam sono progettate con un microfono integrato, ma potresti voler collegare un microfono esterno al PC per una migliore qualità audio. Le fotocamere DSLR hanno un microfono integrato, ma potresti voler collegare un microfono migliore direttamente alla tua fotocamera DSLR. Fai riferimento alla documentazione della tua fotocamera DSLR per i dettagli.
- Un dispositivo di input utente. Una tastiera, un mouse, un touchscreen o un pulsante USB (o pulsanti) collegato al computer. Ciò consentirà agli utenti dell'evento RightBooth di interagire con il software.
- Una quantità ragionevole di spazio libero su disco rigido per archiviare i file video e foto creati da RightBooth. Nota che se hai poco spazio su disco rigido, è possibile configurare RightBooth per utilizzare un altro dispositivo di archiviazione (vedi più avanti).

Installazione di RightBooth

Esegui il programma di installazione di RightBooth. Devi leggere e accettare il contratto di licenza di RightBooth prima che il software possa essere installato.

Ti verrà quindi chiesto di selezionare una posizione di installazione. Per impostazione predefinita, il software verrà installato nella cartella **\Programmi\RightBooth** su Windows a 32 bit, o **\Programmi (x86)\RightBooth** su sistemi operativi Windows a 64 bit. Il processo di installazione inizierà quindi.

Durante l'installazione potrebbe essere richiesto di installare il pacchetto runtime Microsoft .Net Framework 4.6.2, necessario per eseguire RightBooth. Le versioni più recenti di Windows normalmente includono questo framework come parte del sistema operativo. Tuttavia, se necessario e previa accettazione, il Framework verrà scaricato e installato dal sito Web Microsoft, quindi assicurati che il tuo computer sia connesso a Internet durante il processo di installazione di RightBooth.

È installata anche la libreria multimediale RightBooth, che contiene oltre 1000 risorse utili che possono essere utilizzate nella progettazione dei tuoi eventi.

Una volta completata l'installazione, sul desktop del computer verrà posizionata un'icona di collegamento al programma.

RightBooth e codici prodotto

Quando acquisti RightBooth ti verrà inviato un codice prodotto via e-mail. **IMPORTANTE** : tutto quanto descritto di seguito richiede che il tuo computer sia connesso a Internet.

Aggiungere un codice prodotto

Fai clic sul pulsante **Codice prodotto** nella finestra principale di RightBooth e digita il tuo codice nelle caselle fornite. Se il codice è valido, apparirà un pulsante **Attiva che ti consentirà di attivare il software e rimuovere il messaggio di valutazione**.

Rimozione di un codice prodotto

Quando un codice viene attivato sul computer, puoi rimuoverlo di nuovo. Fai clic sul pulsante "Rimuovi codice" nella finestra principale di RightBooth per rimuovere il codice prodotto dal computer e riportare il software in modalità Valutazione. Il codice prodotto può ora essere utilizzato su un altro computer.

Spostamento di un codice prodotto su un altro computer

Puoi spostare un Codice Prodotto da un computer a un altro. Per farlo: rimuovi il codice dal primo computer, quindi aggiungi il codice al secondo computer come descritto sopra.

Verifica di un codice prodotto

In alcune situazioni potrebbe essere necessario verificare il tuo Codice Prodotto per assicurarti che sia valido e aggiornato. Fai clic sul pulsante 'Codice Prodotto' nella finestra principale di RightBooth, quindi fai clic sul pulsante **Verifica** .

Utilizzo consentito

Un Codice Prodotto può essere utilizzato solo su un computer. Se aggiungi lo stesso Codice Prodotto su più di un computer, riceverai un messaggio di avviso che indica che stai violando la licenza software RightBooth. Il messaggio di avviso può essere evitato rimuovendo il Codice Prodotto da tutti i tuoi computer

tranne uno. Se continui a utilizzare il codice su più di un computer, rischi che venga disattivato in modo permanente dal software Aire Valley (come descritto nel Contratto di licenza accettato).

Codici di aggiornamento e supporto del prodotto

Il software RightBooth viene aggiornato regolarmente con nuove funzionalità e correzioni di bug, che possono essere scaricate dal sito web di RightBooth non appena disponibili.

Ogni Codice Prodotto ha un "periodo di aggiornamento" consentito (normalmente 12 mesi) durante il quale tutti gli aggiornamenti software possono essere installati e utilizzati sul computer. Se il periodo di aggiornamento del Codice Prodotto scade (come indicato nella finestra principale di RightBooth), puoi continuare a utilizzare il software, ma nessun ulteriore aggiornamento funzionerà sul computer a meno che tu non acquisti un altro codice "Aggiornamento e supporto". I codici di aggiornamento e supporto possono essere ottenuti cliccando sul pulsante **Rinnova** nella finestra principale di RightBooth in qualsiasi momento dopo la fine del periodo di supporto corrente. Riceverai quindi un codice di aggiornamento che può essere inserito nel software (come descritto sopra) per fornirti un ulteriore periodo di aggiornamento e supporto sul computer.

Ogni codice di aggiornamento e supporto può essere utilizzato solo su un computer. Se desideri estendere il periodo di supporto su più di un computer, dovrai acquistare un codice di aggiornamento e supporto per ogni computer.

La finestra principale

Fai doppio clic sull'icona RightBooth sul desktop per avviare il software. Ti verrà quindi presentata la finestra principale contenente le seguenti opzioni:

Crea : questo creerà e compilerà un nuovo file evento. Puoi creare un evento usando Event Wizard (vedi più avanti) o scegliere da una selezione di tipi di evento predefiniti standard. Nota che se scegli di creare un evento Mirror Booth standard, sarà configurato per la modalità schermo verticale HD e conterrà grafica animata, ove applicabile.

Apri : consente di accedere alla finestra di dialogo Apri file, in cui è possibile sfogliare e aprire un file evento salvato in precedenza.

Salva : salva l'evento attualmente aperto come file utilizzando il nome mostrato nel pannello Evento corrente.

Salva con nome : ti porta alla finestra di dialogo Salva file, dove puoi sfogliare e salvare l'evento attualmente aperto, consentendoti facoltativamente di rinominare il file durante il processo.

Package – Ti porta alla schermata Package dove puoi creare e installare pacchetti di eventi. Vedi la sezione Event Packaging.

Evento corrente : questo pannello mostra il nome file dell'evento attualmente aperto in RightBooth.

Anteprima evento : qui vedrai una finestra di anteprima che mostra la schermata iniziale dell'evento corrente. Puoi usare i pulsanti della schermata **di anteprima** per visualizzare in anteprima tutte le schermate dell'evento. Puoi anche spuntare la casella di controllo "**Telecamera**" per vedere la vista live dalla telecamera all'interno della finestra di anteprima. Nota: spuntando questa opzione potresti aumentare il tempo necessario per caricare RightBooth.

File evento – Questo aprirà la cartella in cui si trovano i video, le foto e i messaggi registrati dell'evento corrente. Nota che per impostazione predefinita RightBooth memorizza tutti i tuoi eventi come file all'interno

della cartella: **My Documents\RightBooth7** e salva tutti i video, le foto e i messaggi come file all'interno di sottocartelle in questa posizione.

Tasks – Ti porta alla schermata Event Tasks, dove puoi rivedere e stampare i layout delle foto dell'evento, convertire in batch i video dell'evento in altri formati di file e inviare file via email agli utenti. **Vedi Event Tasks.**

Pubblica – Ti porta alla schermata Event Publisher. Vedi sezione: **Pubblica file evento** .

Progettazione : questo pulsante ti porta all'Event Designer, dove puoi decidere quali tipi di registrazione offrire nel tuo evento e quali schermate includere.

Modifica : questo pulsante ti porta all'editor delle schermate, dove puoi modificare tutte le schermate degli eventi e il loro contenuto.

 – Questo pulsante avvierà la riproduzione dell'evento attualmente aperto, consentendo agli utenti di registrare video, foto e messaggi.

Come fare – Clicca su questo link per accedere a una pagina web che fornisce risposte a molte domande frequenti, tra cui come utilizzare al meglio RightBooth e come ottenere ottime registrazioni video sul tuo computer.

? – Aprire il file della Guida di RightBooth.

 – Leggi il manuale utente RightBooth in formato PDF. Avrai bisogno di Adobe PDF Reader installato sul tuo computer.

Impostazioni – Qui troverai le impostazioni che si applicano in generale al programma RightBooth, impostazioni che influenzeranno tutti i tuoi eventi, tra cui proprietà di acquisizione video, audio e foto, selezione della stampante, istruzioni per l'evento, sicurezza e integrazione con i social media. Puoi anche testare le prestazioni di registrazione video della tua attrezzatura e configurare e testare le funzionalità Green screen e face detection.

Informazioni – Qui puoi vedere la versione corrente del tuo software, cercare una versione più recente del software, leggere la licenza per l'utente finale e inserire il codice di attivazione del prodotto. Puoi anche abilitare la funzione **Auto check for update** . Questa controllerà periodicamente il nostro sito Web per una versione più recente di RightBooth.

Exit – Esce dall'applicazione RightBooth. Ti verrà sempre chiesto di salvare qualsiasi file di evento non salvato.

Acquista : questo pulsante viene visualizzato quando il software è in esecuzione in modalità di valutazione e fornisce l'accesso a una pagina Web in cui è possibile acquistare RightBooth.

Ottieni l'ultima versione : questo pulsante verrà visualizzato se hai impostato la funzione **Controllo automatico** nella finestra Informazioni ed è disponibile per il download una versione più recente di RightBooth.

Codice prodotto : fare clic su questo pulsante per immettere un nuovo codice prodotto o un nuovo codice di aggiornamento e supporto nel software.

Rinnova : facendo clic su questo pulsante si accede a una pagina Web in cui è possibile acquistare codici di aggiornamento e supporto da inserire nel software.

Pubblica file di eventi

Questa funzionalità consente di pubblicare (ovvero copiare) tutti i video registrati e le foto catturate per un evento su un dispositivo di archiviazione rimovibile come una chiavetta USB, insieme a un'applicazione di visualizzazione (Viewer.Exe) che consentirà una facile visualizzazione dei file direttamente dal supporto. Ciò potrebbe essere utile se si desidera fornire a terze parti tutti i file registrati da un evento. Dopo la pubblicazione, aprire la cartella pubblicata in Windows Explorer e fare doppio clic sull'applicazione Viewer per visualizzare i file pubblicati. Viewer mostrerà le miniature di tutti i video e le immagini pubblicati. Facendo clic su una miniatura qualsiasi, il video o la foto selezionati verranno mostrati a schermo intero insieme ai pulsanti di navigazione per consentire di controllare la riproduzione del video e di esplorare gli altri file.

Fare clic sul pulsante "**Pubblica**" per visualizzare la finestra Event Publisher contenente le seguenti opzioni...

Colore o immagine di sfondo : consente di definire il colore o l'immagine di sfondo da utilizzare da parte dell'utente.

Colore dei controlli : consente di definire il colore delle icone che verranno visualizzate dal Visualizzatore per la navigazione dei file e il controllo della riproduzione video.

Pubblica file – Fai clic qui per avviare il processo di pubblicazione. Ti verrà chiesto di selezionare una cartella in cui verranno pubblicati i file e l'applicazione Viewer. Inserisci un dispositivo rimovibile e seleziona la cartella principale del dispositivo. Tutti i file verranno quindi copiati e durante il processo verranno create delle miniature.

Esci : fare clic qui per tornare alla finestra principale di RightBooth.

Il mago degli eventi

L'Event Wizard è accessibile dalla finestra principale di RightBooth cliccando sul pulsante Create. L'Event Wizard è progettato per guidarti attraverso una serie di passaggi nella creazione di un evento.

Scegli il tipo di evento

Questo passaggio ti consente di scegliere il tipo di evento che desideri creare.

Definisci la tua schermata iniziale

Questo passaggio consente di definire il testo che verrà visualizzato nella schermata iniziale dell'evento.

È anche possibile scegliere di visualizzare un messaggio scorrevole nella parte inferiore dello schermo.

Se l'evento è un evento di registrazione video, puoi scegliere di mostrare una sequenza video dei video attualmente registrati durante la riproduzione dell'evento.

Se l'evento è un evento di acquisizione di foto, puoi scegliere di mostrare una sequenza di foto delle foto attualmente acquisite durante la riproduzione dell'evento.

Scegli l'orario di registrazione

Se il tuo evento include la registrazione video, questo passaggio ti consente di selezionare il tempo massimo di registrazione video per ogni video che verrà registrato durante l'evento. Il tempo predefinito è 20 secondi, ma sei libero di modificarlo fino a un massimo di 9999 secondi.

Scegli di mostrare e ripetere le registrazioni video

Questo passaggio consente di decidere se riprodurre o meno i video registrati all'utente dopo averli realizzati.

Puoi anche decidere se consentire ai tuoi utenti di rifare i video se non sono soddisfatti del risultato.

Scegli il numero di foto

Se il tuo evento include l'acquisizione di foto, questo passaggio ti consente di selezionare il numero totale di foto che ciascun utente dovrà scattare, fino a un massimo di 10.

Scegli di mostrare e rifare le foto

Questo passaggio ti consente di decidere se mostrare le foto agli utenti dopo che sono state scattate.

Puoi anche decidere se consentire ai tuoi utenti di scattare nuovamente le foto se non sono soddisfatti del risultato.

Scegli di stampare le foto

Questo passaggio ti consente di decidere se includere la stampa di foto in un evento fotografico. Puoi selezionare la tua stampante, scegliere il numero di copie di stampa che saranno realizzate per ogni utente e anche scegliere un layout di stampa delle foto dalla RightBooth Media Library.

Scegli di mostrare e rifare i messaggi di testo

Se scegli di creare un evento tramite messaggio di testo, questo passaggio ti consente di decidere se mostrare il messaggio di testo agli utenti dopo che sono stati inseriti.

Puoi anche decidere se consentire agli utenti di riscrivere i messaggi di testo se non sono soddisfatti del risultato.

Ringrazia i tuoi utenti

Questo passaggio consente di decidere se includere una schermata **di ringraziamento** nell'evento, che verrà visualizzata dopo che l'utente avrà completato le registrazioni.

Scegli un metodo di input

Questo passaggio ti consente di scegliere come gli utenti interagiranno con l'evento. Puoi selezionare tra:

Premendo un singolo tasto sulla tastiera – Agli utenti verrà chiesto di premere un tasto specifico sulla tastiera durante l'evento (di default è la BARRA SPAZIATRICE), quindi dovrai dare loro accesso alla tastiera del computer. Il tasto della tastiera assegnato può essere modificato in Impostazioni (vedi più avanti).

Premere tasti diversi sulla tastiera : agli utenti verrà chiesto di premere determinati tasti per eseguire determinate azioni durante l'evento, quindi dovrai dare loro accesso alla tastiera del computer. I tasti della tastiera assegnati possono essere modificati in Impostazioni (vedi più avanti).

Mouse : agli utenti verrà chiesto di premere un pulsante del mouse durante l'evento, pertanto sarà necessario consentire loro di accedere al mouse del computer durante l'evento.

Touchscreen : agli utenti verrà chiesto di toccare lo schermo durante l'evento. Se hai un monitor touchscreen, potresti trovare utile selezionare questa opzione. I tuoi ospiti potranno quindi semplicemente visualizzare e interagire con RightBooth utilizzando il tuo monitor touchscreen e puoi nascondere la tastiera e il mouse del tuo computer fuori dalla vista.

Nota che questa fase verrà mostrata solo la prima volta che esegui la procedura guidata e la tua scelta diventerà il metodo di input predefinito per tutti gli eventi che crei. Puoi successivamente modificare questa scelta ed è anche possibile usare i pulsanti USB per interagire con l'evento. Per maggiori informazioni, vedi la sezione: **Impostazioni - Input utente** .

Scegli lo sfondo

In questo passaggio puoi scegliere un'immagine di sfondo, un colore o un video da utilizzare nell'evento.

Fare clic sul pulsante "Scegli un'immagine" per accedere alla libreria multimediale RightBooth, dove è possibile scegliere una delle immagini presenti nella libreria o trovarne una sul computer.

Fare clic sul pulsante "Scegli un colore di sfondo" per scegliere un colore uniforme per lo sfondo.

Fare clic sul pulsante "Scegli un video" per accedere alla libreria multimediale RightBooth, dove è possibile scegliere uno dei video presenti nella libreria o trovarne uno sul computer.

L'immagine o il file scelto verrà quindi utilizzato come sfondo su tutte le schermate del tuo evento. Nota che è possibile riprogettare le singole schermate dell'evento in un secondo momento. Per maggiori informazioni, vedi la sezione: **Event Designer** .

Scegli uno stile di pulsante

Questo passaggio ti consente di scegliere uno stile di pulsante da utilizzare nell'evento. Fai clic sul pulsante "Scegli uno stile di pulsante" per accedere alla libreria multimediale RightBooth, dove puoi scegliere tra decine di pulsanti. Il pulsante scelto verrà quindi utilizzato su tutte le schermate del tuo evento, ovunque sia richiesta una scelta da parte dell'utente dell'evento. Puoi anche scegliere lo stile dell'icona che apparirà sui pulsanti.

Puoi anche deselezionare l'opzione "Preferirei non avere pulsanti nelle schermate degli eventi" per escludere i pulsanti dall'evento.

Scegli lo stile del testo

Questo passaggio ti consente di scegliere lo stile del testo che verrà utilizzato per visualizzare il testo nell'evento. Puoi selezionare il font del testo, lo stile, il colore e l'ombra.

Puoi anche scegliere di aggiungere un bordo attorno a tutti i segnaposto per fotocamera, video e foto su tutte le schermate dell'evento. Il bordo verrà aggiunto nello stesso colore del testo.

Scegli una lingua

Questo passaggio ti consente di scegliere la lingua in cui desideri che vengano visualizzate le istruzioni dell'evento. Puoi anche aggiungere un titolo per l'evento che apparirà nella schermata di avvio dell'evento. Consulta le sezioni Lingue dell'evento.

Seleziona la tua attrezzatura

Per registrare video e scattare foto, RightBooth richiede che una fotocamera sia collegata al computer e questo passaggio ti consente di scegliere la fotocamera da utilizzare nell'evento corrente. Puoi scegliere tra una webcam, una Canon DSLR, una Nikon DSLR o una GoPro.

Se si sceglie l'opzione Nikon, sarà necessario selezionare anche il modello della fotocamera Nikon.

Se si sceglie l'opzione Webcam, è necessario scegliere anche un dispositivo webcam e un microfono, come descritto di seguito.

Seleziona una webcam

La procedura guidata eventi consente di scegliere una webcam dall'elenco a discesa.

Nota che alcuni computer (in particolare i portatili) potrebbero essere dotati di una webcam integrata, solitamente nella cornice del monitor. Tuttavia, non c'è nulla che ti impedisca di collegare un'altra webcam (migliore) allo stesso computer. RightBooth visualizzerà quindi entrambe le webcam nell'elenco a discesa in questa fase della procedura guidata, consentendoti di selezionare la webcam preferita.

Seleziona un microfono

Quando registri un video da una webcam devi anche selezionare un microfono per catturare l'audio. La maggior parte delle webcam è dotata di un microfono incorporato, quindi normalmente sceglierai il microfono appartenente alla webcam selezionata, anche se puoi collegare un altro microfono al tuo computer e selezionarlo nell'elenco a discesa in questo pannello.

Note:

- La telecamera scelta verrà utilizzata nell'evento corrente, ma potrà essere modificata in seguito nella sezione: **Event Designer →Telecamera/stampante dell'evento.**
- La prima volta che esegui la procedura guidata, la telecamera scelta diventerà anche la telecamera predefinita per l'applicazione. Puoi successivamente modificare questa impostazione predefinita, vedi la sezione: Impostazioni **telecamera RightBooth .→**

Completamento della procedura guidata

Se hai scelto di usare una webcam ed è la prima volta che esegui la procedura guidata, ti verrà richiesto di selezionare il metodo di integrazione della webcam prima di continuare. Per maggiori informazioni, consulta la sezione: **Impostazioni RightBooth →Impostazioni della telecamera →Integrazione webcam e Tester di registrazione video.**

Una volta completata la procedura guidata, verrà visualizzato il **pulsante Continue** che ti consentirà di procedere. RightBooth creerà quindi il tuo nuovo file evento e lo riprodurrà automaticamente, vedi la sezione successiva per i dettagli.

Eventi di gioco

Dopo aver creato o aperto un evento, puoi avviarne la riproduzione cliccando sul pulsante **Riproduci** nella finestra principale di RightBooth.

Gli eventi verranno sempre riprodotti a schermo intero e nasconderanno il desktop del computer. Puoi anche impedire agli utenti di accedere al resto del computer per la durata dell'evento, vedi **Impostazioni di sicurezza** .

Gli eventi comprendono una serie di schermate. Ogni schermata contiene uno o più elementi, tra cui immagini, testo, video, suoni e pulsanti interattivi. Gli utenti possono navigare tra le schermate seguendo le istruzioni sullo schermo per registrare video, foto e messaggi.

Questa sezione illustra il corso di un evento standard, come quelli creati dall'Event Wizard. Un evento standard normalmente comprende le seguenti schermate:

Schermata iniziale . Il sistema attende l'interazione dell'utente

Scegli la schermata di registrazione . L'utente può scegliere di registrare un video, una foto, un messaggio, rispondere a domande o fare karaoke

Schermata di preparazione . All'utente viene chiesto di prepararsi per la registrazione

Schermata del conto alla rovescia . All'utente viene mostrato un breve conto alla rovescia

Schermata di registrazione . L'utente registra un video, una foto, un messaggio, una risposta o un karaoke

Mostra schermo . L'utente guarda il video registrato, la foto, il messaggio, la risposta o il karaoke

Schermata di ringraziamento . L'utente viene ringraziato per il suo contributo

Il sistema torna quindi a visualizzare la **schermata Start** .

Quando un evento inizia per la prima volta, RightBooth normalmente mostra la **schermata iniziale** contenente l'immagine di sfondo scelta insieme a un feed di visualizzazione live della telecamera, il titolo dell'evento e un'istruzione all'utente per interagire con il sistema:



Nello screenshot di esempio sopra, l'evento è stato configurato per essere utilizzato con un touch screen.

Nelle sezioni seguenti descriveremo alcuni dei tipi di registrazione disponibili per l'inclusione in un evento, con le immagini degli screenshot che mostrano alcuni dei temi disponibili nella Libreria multimediale e anche alcune delle possibilità di layout dello schermo.

Registrazione video

Questa sezione descrive cosa succede se hai configurato il tuo evento per consentire agli utenti di registrare video. Negli screenshot seguenti l'evento è stato configurato per accettare l'input dell'utente da un mouse.

Dopo che l'utente fa clic con il mouse sulla schermata Start, verrà visualizzata la seguente schermata:



Quando l'utente clicca di nuovo il mouse, gli verrà mostrata una schermata **Get ready**, seguita da una **schermata Countdown** e poi inizierà la registrazione video. Durante la registrazione l'utente vedrà la seguente schermata che lo invita a parlare e gli mostra anche un countdown del tempo di registrazione rimanente:



L'utente può parlare per tutta la durata della registrazione o può interrompere la registrazione prima cliccando di nuovo con il mouse. Dopo che l'utente ha terminato la registrazione, il sistema riprodurrà il video:



Una volta terminata la riproduzione del video, il sistema mostrerà la schermata **di ringraziamento prima di tornare a mostrare la schermata di avvio**, consentendo all'utente successivo di effettuare un'altra registrazione. Tutti i file video registrati verranno automaticamente salvati nella cartella di archiviazione scelta e verrà assegnato loro un nome file comprendente la data e l'ora in cui sono stati effettuati, ad esempio la seguente registrazione video è stata effettuata il 4 gennaio 2020 alle 12:54:

2020-1-4-12-54-49-video.wmv

Registrazione di acquisizione foto

Questa sezione mostra un esempio di cosa accade se hai configurato l'evento per scattare foto di registrazione e, negli screenshot seguenti, RightBooth è stato configurato per accettare l'input dell'utente da un touchscreen.

Dopo che l'utente tocca la schermata iniziale, gli verrà presentata questa schermata:



Quando l'utente tocca di nuovo lo schermo, gli verrà mostrata la schermata **Get Ready** , seguita da una **schermata Countdown** , dopo la quale il sistema scatterà una foto. La foto verrà quindi mostrata all'utente per un breve periodo di tempo, seguita da una schermata **Thank You** , prima di tornare a mostrare la schermata Start.



Tutti i file delle foto verranno salvati automaticamente nella cartella di archiviazione scelta e verrà loro assegnato un nome file comprendente la data e l'ora in cui sono stati realizzati, ad esempio il seguente file fotografico è stato realizzato il 4 gennaio 2020 alle 12:54:

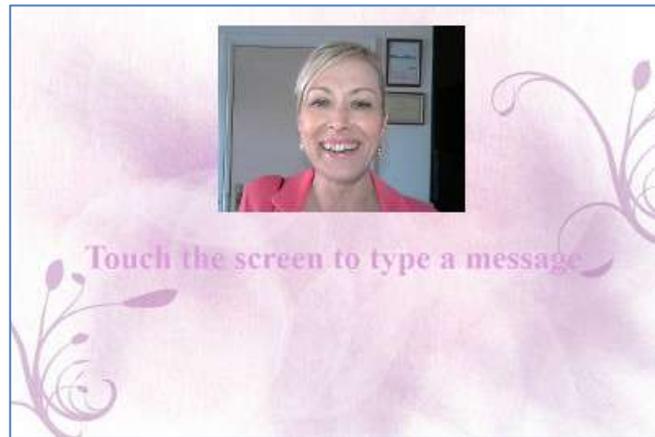
2020-1-4-12-54-49-foto.png

Tieni presente che se hai scelto di consentire agli utenti di scattare più di una foto, il processo sopra descritto verrà ripetuto per ogni foto prima di visualizzare la schermata **di ringraziamento** .

Registrazione del messaggio

Questa sezione mostra un esempio di cosa succede se hai configurato il tuo evento per consentire agli utenti di registrare messaggi. Negli screenshot seguenti, RightBooth è stato configurato per ricevere input utente da un touchscreen.

Dopo che l'utente tocca la schermata Start, gli verrà presentata questa schermata:



Quando l'utente tocca nuovamente lo schermo, gli verrà presentata la schermata di immissione del messaggio:



L'utente può quindi digitare un messaggio tramite la tastiera su schermo o quella fisica.

Toccando il pulsante **OK** il file del messaggio verrà salvato sul computer.

Toccando il pulsante **Annulla** si annulla l'inserimento del messaggio e il sistema torna alla schermata iniziale.

Tutti i file dei messaggi registrati verranno salvati automaticamente nella cartella di archiviazione scelta e verrà loro assegnato un nome file comprendente la data e l'ora in cui sono stati creati, ad esempio il seguente messaggio è stato creato il 4 gennaio 2020 alle 12:54:

2020-1-4-12-54-49 messaggio.txt

Registrazione di domande e risposte

Questa sezione mostra un esempio di cosa succede durante l'evento se hai impostato RightBooth per mostrare domande di testo con risposte video. Nota che sono disponibili altre combinazioni di Domanda e Risposta (vedi più avanti). Negli screenshot seguenti, RightBooth è stato configurato per ricevere input utente da un touchscreen.

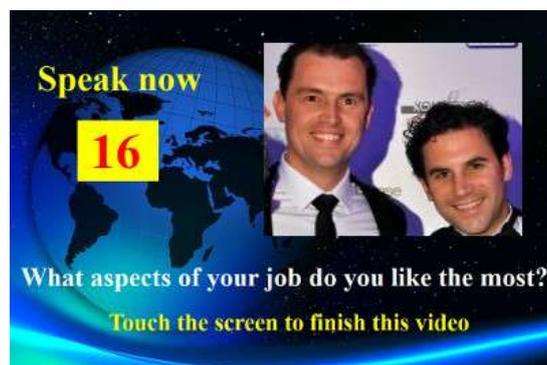
Dopo che l'utente tocca la schermata Start, gli verrà presentata questa schermata:



Nell'esempio seguente ci sono due domande di testo, ciascuna delle quali richiede una risposta video. Quando l'utente tocca di nuovo lo schermo, gli verrà presentata la prima domanda:



Quando l'utente ha letto la prima domanda e tocca di nuovo lo schermo, potrà registrare una risposta video alla prima domanda. La quantità di tempo consentita per ogni domanda è definita dal valore **Tempo massimo di registrazione** nelle impostazioni di Event Designer (vedere più avanti):



Quando l'utente tocca nuovamente lo schermo (o dopo che il tempo di registrazione è scomparso), gli verrà presentata la seconda domanda:



Quando l'utente tocca nuovamente lo schermo potrà registrare una risposta video alla seconda domanda:



Dopo aver risposto alla seconda domanda, il sistema tornerà alla schermata iniziale.

Tutti i file delle risposte video registrate verranno salvati nella cartella di archiviazione scelta e verrà automaticamente assegnato loro un nome file comprendente la data e l'ora in cui sono stati realizzati, ad esempio:

2020-1-4-12-54-49-risposta-1.wmv

2020-1-4-12-57-20-risposta-2.wmv

Si noti che è possibile definire una serie di domande per ogni evento; le domande possono essere di testo, video, a risposta multipla o combinazioni di tutti i tipi, ed è possibile definire l'ordine in cui verranno presentate all'utente (vedere più avanti).

Eventi multi tipo

Questa sezione mostra un esempio di cosa accade durante l'evento se si configura RightBooth per consentire agli utenti di scegliere tra una combinazione di registrazioni di video, foto, messaggi e domande e risposte.

Quando l'utente interagisce con il sistema nella schermata iniziale, verrà presentata questa schermata, in cui gli utenti possono selezionare uno dei quattro tipi di registrazione:



A questo punto l'utente vedrà i pulsanti corrispondenti alle opzioni di registrazione disponibili specificate nell'Event Designer. Nello screenshot qui sopra abbiamo impostato il sistema per consentire all'utente di scegliere tra registrazioni Video, Foto, Messaggi e Domande.

Quando un utente tocca il pulsante scelto, il sistema guiderà l'utente attraverso il processo di registrazione di un **video**, scatto di una **foto**, inserimento di un **messaggio** o risposta **a domande** (come descritto nelle sezioni precedenti). Nota che puoi anche includere l'opzione Karaoke in questo menu, se necessario (vedi la sezione successiva).

Tieni presente che se hai scelto di **non** mostrare i pulsanti di selezione (vedi più avanti la sezione: **Event Designer**), i pulsanti di selezione saranno nascosti, consentendoti di cliccare o toccare semplicemente l'elemento di testo appropriato per selezionare la tua scelta di registrazione.

Quando si riproduce un evento multi-tipo con l'opzione di input con un singolo tasto della tastiera (o l'opzione di input USB), sullo schermo appariranno delle frecce di testo che puntano alternativamente a ciascuna delle scelte disponibili sullo schermo. In questa modalità, l'utente può attendere che la sua scelta venga puntata dalle frecce, quindi può premere la barra spaziatrice (o il tasto specificato in Impostazioni) per selezionare la scelta. Nella schermata di esempio qui sotto, l'opzione selezionata è **Scatta una foto** :



Registrazione video karaoke

Un altro tipo di registrazione che ti consente di registrare video è la modalità Karaoke. È simile alla modalità di registrazione Video, con l'aggiunta di una schermata extra che appare prima dell'inizio della registrazione, che consente all'utente di selezionare un file karaoke che verrà riprodotto sullo schermo mentre si registra mentre canta.

Un file karaoke è un file video contenente sia il testo visibile della canzone sia la traccia audio strumentale. Il testo viene visualizzato a tempo con la traccia strumentale e apparirà sullo schermo mentre l'utente effettua la registrazione. La Media Library contiene una serie di file karaoke di esempio per il tuo utilizzo. Questi file sono stati forniti per la distribuzione con RightBooth da www.karaoke-version.com. Se hai bisogno di altri file karaoke, ti consigliamo di visitare il loro sito web.

Durante la registrazione di un video karaoke, gli utenti: (1) potranno vedersi cantare sullo schermo mentre il video viene registrato, (2) potranno ascoltare l'audio strumentale del video karaoke tramite altoparlanti (o cuffie) e (3) potranno seguire il testo del karaoke mentre appare sullo schermo durante la registrazione.

Impostazione dell'attrezzatura per la registrazione del karaoke

Esistono essenzialmente tre modi per impostare la registrazione del karaoke.

Metodo 1 – Webcam e altoparlanti

Consentire che la base strumentale del file karaoke venga riprodotta dal PC in una coppia di altoparlanti e consentire che questa musica venga catturata (insieme al canto dell'utente) dal microfono sulla webcam o da un microfono separato collegato all'ingresso microfono della scheda audio del PC. Ciò richiede di posizionare gli altoparlanti di fronte al microfono, possibilmente su entrambi i lati dell'utente, in modo che il microfono rilevi sia la voce dell'utente sia la base strumentale dagli altoparlanti.

Metodo 2 – Webcam e mixer

Potresti voler registrare una traccia strumentale pulita che viene mixata con la voce dell'utente. Per questo dovresti procurarti un mixer karaoke economico che ti permetterà di collegare uno o più microfoni e anche di prendere la linea dalla scheda audio del tuo PC (contenente il file karaoke strumentale), quindi collegare l'uscita dal mixer all'ingresso di linea (o ingresso microfono) della scheda audio del tuo PC. Questo audio mixato diventerà quindi la traccia audio nella registrazione video della webcam.

Utilizzando un mixer karaoke potrai impostare i livelli audio sia per il microfono che per la parte strumentale, e dovresti ottenere una qualità audio migliore rispetto al metodo 1. Sono disponibili molti mixer karaoke, a partire da soli \$20. Consulta il sito web RightBooth per maggiori dettagli. Se vuoi usare un microfono diverso quando registri video karaoke, puoi abilitarlo in Impostazioni audio.

Metodo 3 – Fotocamera DSLR e altoparlanti

Se hai configurato RightBooth per utilizzare una fotocamera DSLR per la registrazione di video, devi usare il microfono della fotocamera per tutte le registrazioni audio, quindi la musica di sottofondo del karaoke deve essere riprodotta dagli altoparlanti, consentendo al microfono della fotocamera di registrare la musica insieme alla tua voce.

Terminare un evento

Per impostazione predefinita, un evento 'in riproduzione' può essere interrotto premendo il tasto **Esc** sulla tastiera del computer. Ciò interromperà l'evento corrente e ti riporterà alla finestra principale di RightBooth.

Si noti che questa funzione può essere disattivata nelle **impostazioni di Sicurezza evento** (vedere più avanti) oppure è possibile scegliere di uscire dall'evento con un codice chiave, una serie di clic del mouse o tocchi su varie aree dello schermo.

Creazione dei propri eventi - Panoramica

Sebbene Event Wizard sia un ottimo modo per iniziare, presto vorrai passare alla progettazione e alla creazione di eventi personalizzati che utilizzino il resto delle funzionalità di RightBooth. Questa sezione fornisce una breve panoramica dei passaggi necessari per creare un evento personalizzato e rimanda ad altre sezioni di questo manuale per maggiori dettagli.

Impostazioni

Prima di creare i tuoi eventi, assicurati di aver configurato le impostazioni di RightBooth.

Queste impostazioni si applicheranno a tutti gli eventi che crei e includono: la configurazione di una webcam, di un microfono e di una fotocamera DSLR, la specifica delle opzioni di registrazione dei file video, la specifica delle dimensioni di acquisizione delle foto e dei tipi di file, la decisione sulla formulazione standard del testo dell'evento da utilizzare in tutti i tuoi eventi, come le traduzioni linguistiche o la riformulazione dei prompt (se necessario). Fai riferimento alla sezione **Impostazioni RightBooth** .

Crea un evento

È possibile avviare un nuovo evento facendo clic sul pulsante **Crea** nella finestra principale di RightBooth e scegliendo quindi di creare uno dei tipi di evento predefiniti standard oppure di creare un evento utilizzando la **procedura guidata Eventi**.

Progetta un evento

Per modificare il contenuto e la struttura del tuo evento, utilizza **Event Designer** , a cui puoi accedere dalla finestra principale cliccando sul pulsante Design.

Tra le altre cose, Event Designer ti consente di scegliere il tipo di evento, il tipo di registrazioni che possono essere effettuate nell'evento (ad esempio registrare video, foto, ecc.), quali schermate mostrare nell'evento (ad esempio schermata iniziale, schermata Termini e condizioni, schermata Revisione, ecc.), qualsiasi testo o formulazione specifica per l'evento e qualsiasi domanda che desideri includere nell'evento. Fai riferimento alla sezione **Event Designer** .

Modifica le schermate degli eventi

Quando crei un nuovo evento, tutte le schermate vengono create utilizzando un design e uno stile standard. Se vuoi modificare una qualsiasi delle schermate, usa **Screen Editor** . Puoi accedervi cliccando sul pulsante **Edit** nella finestra principale di RightBooth.

Tra le altre cose, Screen Editor ti consente di scegliere qualsiasi schermata nell'evento e quindi modificarne il contenuto, come posizione, dimensione, livello, colore e bordo di prompt di testo, immagini, sfondi e video. Puoi aggiungere la tua immagine e il tuo contenuto di testo a qualsiasi schermata. Puoi modificare la quantità di tempo in cui verrà visualizzata una schermata. Puoi aggiungere animazioni di transizione della schermata e animazioni di elementi. Puoi aggiungere elementi di conto alla rovescia, elementi di sequenza, clip video e audio e pagine Web. Puoi anche creare nuove schermate che contengono qualsiasi cosa tu voglia e queste possono essere facoltativamente impostate per apparire su un massimo di altri tre monitor collegati al tuo computer. Fai riferimento alla sezione: **Screen Editor**.

Progettare il layout di stampa

Se vuoi che le foto vengano stampate durante (o dopo) l'evento, dovrai progettare un Layout di stampa per l'evento. Questo è disponibile come schermata separata all'interno dello Screen Editor e fornisce strumenti per disporre le foto in vari modi e includere sovrapposizioni di testo e immagini sulle foto. Fai riferimento alla sezione: **Layout di stampa**.

Impostazioni RightBooth

Le Impostazioni RightBooth sono accessibili dalla finestra principale e si applicano in genere a tutti gli eventi creati. La finestra Impostazioni è suddivisa in un certo numero di categorie (schede) che sono spiegate nelle sezioni seguenti.

Impostazioni della fotocamera

Questa scheda fornisce una serie di sotto-schede che ti consentono di configurare le telecamere (webcam e/o DSLR) che utilizzerai nei tuoi eventi.

Impostazioni principali della fotocamera

Registra video usando la videocamera – Scegli una delle opzioni: Webcam, DSLR o GoPro. I video saranno registrati usando la videocamera scelta nei tuoi eventi*

Scatta foto con la fotocamera – Scegli una delle opzioni: Webcam, DSLR o GoPro. Le foto saranno scattate con la fotocamera scelta durante i tuoi eventi*

*Per impostazione predefinita, queste scelte di telecamera si applicano a tutti i tuoi eventi, ma puoi ignorarle per i singoli progetti di eventi. Consulta la sezione **Event Designer →Event camera/printer**.

Impostazioni video della webcam

La sotto-scheda Video Webcam consente di configurare fino a 4 webcam da utilizzare durante gli eventi.

Webcam 1 (richiesto) – Seleziona questa opzione per consentirti di assegnare e configurare la tua webcam principale. Questa webcam è quella che viene utilizzata quando scegli di registrare video e scattare foto nei tuoi eventi con una webcam.

Webcam opzionali 2, 3 e 4 : seleziona un numero per consentirti di assegnare e configurare altre webcam da utilizzare nei tuoi eventi. Le webcam aggiuntive vengono utilizzate per facilitare le funzionalità Picture in Picture, vedi: **Event Designer →Struttura dell'evento →Varie**.

Dispositivo - Questa casella combinata elencherà tutte le webcam collegate al tuo computer. Seleziona il dispositivo che vuoi assegnare al numero di webcam attualmente selezionato 1 - 4 (vedi sopra). Nota che puoi assegnare una webcam solo a un singolo numero di webcam. Quando assegni una webcam a un numero, questa verrà automaticamente rimossa da qualsiasi numero assegnato in precedenza.

X – Fare clic su questo pulsante per rimuovere il dispositivo webcam dal numero di webcam attualmente selezionato.

Impostazioni webcam – Fai clic su questo pulsante per accedere all'Utilità impostazioni per la webcam scelta. L'Utilità impostazioni è fornita dal produttore della webcam. Fai riferimento al manuale della webcam per ulteriori informazioni sull'Utilità impostazioni.

Mirror X : fai clic qui se desideri specchiare il feed live (in direzione orizzontale) proveniente dalla webcam. Ciò farà sì che tutte le registrazioni video e le acquisizioni fotografiche della webcam vengano salvate speculari. Potresti voler attivare questa impostazione se desideri mostrare le immagini e i loghi sovrapposti al video nel modo corretto sullo schermo, mostrando anche una vista webcam specchiata sullo schermo: Nota che per ottenere questo risultato dovrai anche disattivare la proprietà Flip X su tutti gli elementi della webcam nel design dell'evento. Consulta **The Screen Editor** per maggiori dettagli sulla proprietà Flip X.

Mirror Y – Fai clic qui se devi specchiare il feed live in direzione verticale. Ciò ha l'effetto di capovolgere il feed live e serve a gestire situazioni in cui alcune webcam (in genere sui laptop Asus) mostrano erroneamente un feed live capovolto. Idealmente, prima di ricorrere all'uso di questa impostazione, dovresti

cercare una soluzione dal provider della webcam, e di solito si risolve installando un driver webcam aggiornato.

Ruota di 90 ° : seleziona questa opzione per montare la webcam di 90 gradi in senso antiorario (guardando nell'obiettivo) in modo che fornisca un feed live con orientamento verticale al software.

Ruota di -90 : seleziona questa opzione per montare la webcam di 90 gradi in senso orario (guardando nell'obiettivo) in modo che fornisca un feed live con orientamento verticale al software.

Con una qualsiasi delle opzioni di rotazione sopra descritte potrai registrare video in modalità ritratto e scattare foto in modalità ritratto dalla webcam.

Mantieni file originali - Seleziona questa opzione per far sì che RightBooth memorizzi i video originali registrati dalla webcam, prima che RightBooth li modifichi. I file verranno salvati nella sottocartella: \Webcam all'interno della cartella di destinazione specificata per l'evento corrente (vedi **Impostazioni →File e cartelle**).

Formato di registrazione* - Puoi scegliere di registrare file video dalla webcam in formato **AVI** o **WMV** . Il formato predefinito è WMV. Quando selezionato, vedrai un pannello contenente le impostazioni relative al formato scelto (vedi sotto).

Converti in MP4 – Seleziona questa opzione se vuoi che le registrazioni video della tua webcam vengano convertite in formato MP4 subito dopo che il file AVI (o WMV) di origine è stato salvato sul disco. Quando è selezionata, ogni file video AVI (o WMV) verrà sostituito da un file MP4 nella cartella di output dell'evento. In altre parole, i tuoi video della webcam vengono effettivamente registrati nel formato MP4. Per ottenere la migliore qualità da questa funzione, dovresti registrare i tuoi video della webcam con alta qualità, quindi con AVI, scegli "Non compresso" e con WMV, scegli un bit rate video elevato.

Impostazioni di conversione : fai clic su questo pulsante per scegliere un'impostazione **di qualità e velocità** che verrà applicata alla conversione video MP4. Nota che queste impostazioni sono indipendenti da qualsiasi impostazione di conversione utilizzata in altre aree dell'app, ad esempio post-elaborazione video, miglioramenti video.

Impostazioni formato AVI

Queste impostazioni si applicano solo alla webcam numero 1 (ovvero la webcam di registrazione e acquisizione foto).

Flusso di dati : puoi scegliere tra le seguenti opzioni:

Default - Questa opzione consente a RightBooth di prendere l'output del flusso di dati raw predefinito dalla webcam. Con alcune webcam scoprirai che il flusso di dati predefinito può fornire risultati di registrazione ottimali.

Non compresso - Questa opzione assicura che i dati della webcam non siano compressi, offrendo la migliore qualità video. Ciò significa anche che i file video saranno grandi, richiedendo probabilmente alcuni gigabyte per ogni registrazione di 30 secondi. Inoltre, la registrazione di dati non compressi richiede più risorse del computer, quindi potresti dover ridurre le dimensioni della registrazione e/o i frame al secondo per evitare video a scatti. Nota che su alcune webcam, il flusso di dati predefinito è Non compresso.

Compresso - Questa opzione ti consentirà di selezionare i compressori video e audio per ridurre il flusso di dati della webcam, il che ridurrà anche la dimensione del file delle tue registrazioni video. Quando scegli Compresso vedrai le seguenti impostazioni aggiuntive:

Video compressor - Questa casella combinata elencherà tutti i compressori video installati sul tuo computer. Seleziona il compressore video che vuoi usare.

Compressore audio - Questa casella combinata elencherà tutti i compressori audio installati sul tuo computer. Seleziona il compressore audio che vuoi usare.

Impostazioni del compressore video e audio : fai clic su questi pulsanti per accedere alle impostazioni del compressore video o audio scelto. Si noti che le impostazioni del compressore sono fornite dai fornitori di ciascun codec elencato e pertanto sono al di fuori dell'ambito di questo manuale. Alcuni compressori non hanno impostazioni e, in tal caso, fare clic su questi pulsanti non farà nulla.

Impostazioni del formato WMV

Queste impostazioni si applicano solo alla webcam numero 1 (ovvero la webcam di registrazione e acquisizione foto).

Se si sceglie di registrare nel formato **WMV** , verranno visualizzate le seguenti impostazioni aggiuntive:

WMV 8 o WMV 9 - WMV 9 garantisce registrazioni di qualità migliore ma richiede una maggiore potenza di elaborazione, pertanto potrebbe essere necessario selezionare WMV8 sui PC più lenti.

Bit rate video - Questa impostazione definirà la quantità di dati registrati al secondo. Più alto è il valore, migliore sarà la qualità della registrazione. Ma un valore più alto richiederà anche più elaborazione e potrebbe introdurre effetti a scatti o a blocchi nelle registrazioni. Dovresti sperimentare con un intervallo di valori per trovare un valore che funzioni per te. Il valore predefinito di 3000 offre in genere un buon compromesso tra qualità e prestazioni.

Dimensioni video* - Questa casella combinata elencherà tutte le dimensioni di registrazione fornite dalla webcam scelta. Seleziona la dimensione di registrazione video richiesta dall'elenco. Una dimensione di registrazione maggiore migliorerà la qualità video e renderà i file video più grandi. Richiederà inoltre una maggiore potenza di elaborazione dal computer.

Tipo di dati* - Questa impostazione ti consente di scegliere un tipo di dati che verrà fornito dalla webcam. Tutte le webcam offrono diversi tipi di dati, ma ecco i tipi più comuni:

RGB24 - Formato dati non compresso.

H264 - Formato dati compresso.

MJPEG - Formato dati compresso.

YUY2 - Simile a RGB24.

Frequenza fotogrammi di registrazione* - Inserisci il numero di fotogrammi al secondo che desideri nelle tue registrazioni video. Scegliendo un valore di fotogrammi al secondo più alto migliorerai la qualità video e renderai i tuoi file video più grandi. Richiederà anche più potenza di elaborazione dal tuo computer.

Compensazione zoom hardware* – Alcune webcam (come la Logitech C920) potrebbero applicare un fattore di zoom alla visualizzazione live della telecamera durante il processo di registrazione video. Se riscontri questo effetto, puoi usare questa impostazione per applicare un fattore di zoom simile all'elemento telecamera Screen Editor quando la webcam non sta registrando video. Un esempio di quando ciò accade è quando si usa la Logitech C920 su Windows 7 e si registra sul flusso di dati predefinito usando il tipo di dati RGB24. In questo scenario puoi impostare la compensazione zoom hardware su 1,33 per far sì che l'anteprima live corrisponda all'anteprima di registrazione nell'elemento telecamera.

Ritaglia video - Seleziona questa opzione per applicare un'area di ritaglio alle dimensioni di registrazione video correnti. L'applicazione di un'area di ritaglio consente di limitare l'output video dalla webcam a un'area più piccola, specificata dai valori Larghezza e Altezza. L'area ritagliata verrà sempre posizionata centralmente rispetto al frame di input video, mascherando efficacemente le aree circostanti. Un esempio di

ritaglio è la registrazione di video di forma quadrata (ad esempio, aspect ratio 1:1). Ad esempio, se imposti le dimensioni di registrazione video a 960x720 pixel, puoi quindi impostare Larghezza e Altezza di ritaglio a 720x720. In questo modo, una piccola striscia di dati video di input verrà scartata lungo i bordi sinistro e destro della registrazione video.

Larghezza - Specifica la larghezza dell'area di ritaglio. Valori consentiti: 4 - larghezza della registrazione video.

Altezza - Specifica l'altezza dell'area di ritaglio. Valori consentiti: 2 - altezza della registrazione video.

La funzione di ritaglio può anche essere utile per abbinare i rapporti d'aspetto tra la webcam e una fotocamera DSLR se si prevede di utilizzare una webcam per la visualizzazione in tempo reale e una fotocamera DSLR per l'acquisizione di video e foto. Per maggiori informazioni, fare riferimento alla sezione **Utilizzo di una fotocamera DSLR in RightBooth** .

Sovrapposizioni canale alfa* – Se stai sovrapponendo immagini a video e foto nei tuoi eventi, puoi migliorare la fusione tra di essi selezionando questa impostazione. **ATTENZIONE:** su alcuni sistemi, quando questa impostazione è selezionata, potrebbe impedire il funzionamento dell'acquisizione di video e foto e vedrai solo un quadrato nero durante i tuoi eventi. Se ciò accade sul tuo sistema, disattiva questa impostazione.

* Queste impostazioni si applicano solo alla webcam numero 1 (ovvero la webcam di registrazione e acquisizione foto).

Regolazioni video

È possibile regolare l'esposizione, il guadagno, la luminosità, il contrasto, la tonalità, la saturazione e il bilanciamento del bianco.

Questi cursori mostrano il valore corrente di tutte queste impostazioni video della webcam. Le impostazioni video sono le stesse che troverete nel software del driver della webcam (accessibile dal pulsante **Impostazioni webcam** in alto).

Se desideri modificare uno qualsiasi di questi valori in RightBooth, devi spuntare la casella di controllo pertinente per apportare modifiche all'impostazione video associata. Ad esempio, se desideri modificare il valore Exposure, spunta la casella di controllo Exposure per consentirti di modificare il cursore Exposure.

Se non vuoi che RightBooth utilizzi queste impostazioni, deseleziona semplicemente ogni casella di controllo delle impostazioni video. RightBooth utilizzerà quindi le impostazioni prese dal software del driver della webcam.

Si noti che se si sceglie di modificare queste impostazioni in RightBooth, tutte le impostazioni di regolazione **automatica** presenti nel software del driver della webcam verranno automaticamente disattivate da RightBooth, ad esempio impostazioni quali **Esposizione automatica** e **Bilanciamento del bianco automatico** verranno disattivate.

Integrazione webcam e tester di registrazione video

Fare clic su questo pulsante per accedere al pannello Integrazione e test webcam.

Qui puoi scegliere il metodo di integrazione della webcam migliore per il tuo computer. Scegli tra:

- **Direct** - Il metodo Direct è il metodo consigliato per usare una webcam nei tuoi eventi. Nota che su alcune apparecchiature, questo metodo potrebbe causare il blocco della visualizzazione live della webcam. In questo caso, dovresti selezionare il metodo Indirect.
- **Indiretto** - Il metodo Indiretto può essere utilizzato se si verificano problemi con il metodo Diretto. Nota che questo metodo mostra la visualizzazione live a un frame rate leggermente ridotto, ma non influisce sul frame rate della registrazione video.

Il tester di registrazione consente di verificare le prestazioni di registrazione video del computer e della webcam con il metodo di integrazione selezionato e le impostazioni video e audio.

Fai clic sul pulsante **Registra un video di prova** e poi controlla i risultati. Devi puntare a impostazioni video che diano buone prestazioni di registrazione. Se la riproduzione non è fluida dovresti provare a ridurre le dimensioni di registrazione e/o i fotogrammi al secondo nelle impostazioni, quindi testare di nuovo per controllare i risultati.

Nota: è possibile testare la registrazione video da una fotocamera DSLR o GoPro nelle **Impostazioni DSLR** (in seguito).

Impostazioni audio della webcam

La scheda Webcam Audio consente di configurare un microfono da utilizzare durante la registrazione di video tramite webcam durante gli eventi. Se hai scelto di registrare video da una fotocamera DSLR, questa sezione non si applica e l'audio verrà registrato tramite il microfono della fotocamera DSLR.

Registra audio – Spunta questa opzione per registrare l'input audio dalla webcam. Se non è selezionata, il video della webcam verrà registrato senza traccia audio. Predefinito – spuntato.

Microfono - Questa casella combinata elencherà tutti i microfoni collegati al tuo computer. Seleziona il microfono che vuoi usare per registrare l'audio con il feed video della tua webcam durante l'evento. Nota che dovresti generalmente selezionare il microfono integrato nella webcam scelta.

Usa secondo microfono per video karaoke - Seleziona questa opzione per selezionare un microfono diverso da usare quando registri video karaoke. Potrebbe essere utile quando vuoi che i tuoi utenti tengano un microfono esterno mentre cantano.

Formato di input audio – Questa casella combinata elencherà tutti i formati di input audio disponibili dal microfono scelto. Il formato audio è normalmente definito da frequenza, bit e canali.

La frequenza è la frequenza di campionamento per l'audio mostrata in Hertz (Hz), e rappresenta il numero di campioni audio presi al secondo di registrazione. Più alto è il numero, migliore è la qualità dell'audio, ma aumenterà anche la quantità di dati audio da elaborare. Le frequenze tipiche sono le seguenti:

- 8000 Hz fornisce un audio di qualità telefonica.
- 16000 Hz garantisce un audio di qualità vocale.
- La frequenza di 32000 Hz garantisce un audio di qualità radiofonica.
- 44100 Hz fornisce un audio di qualità CD.
- 48000 Hz fornisce un audio di qualità DVD.

I bit possono essere impostati su 8 o 16. Questo definisce la risoluzione di ogni campione audio. Scegliendo 16 si raddoppierà la risoluzione audio che fornirà un suono più ricco, ma raddoppierà anche la quantità di dati audio da elaborare.

I canali possono essere impostati su registrazione mono o registrazione stereo. La registrazione stereo aumenterà la quantità di dati da elaborare.

Livello di ingresso del microfono

Imposta livello di ingresso audio : questa casella di controllo consente di impostare il livello di ingresso audio del microfono scelto. Se non si seleziona questa casella, il livello di ingresso audio del microfono verrà impostato dal sistema e/o dal driver della webcam. Il cursore di ingresso audio consente di modificare il livello di ingresso dal minimo al massimo. Dopo aver impostato il livello, utilizzare il Video Recording Tester per registrare/riprodurre un video per ascoltare i risultati.

Si prega di notare che alcuni microfoni possono essere sensibili al rumore di fondo e al rumore forte vicino al microfono, causando registrazioni audio distorte. Ciò è particolarmente evidente quando si utilizzano alcuni microfoni interni per webcam come il Logitech C920. Esistono due modi per ridurre al minimo la distorsione audio:

- Se stai utilizzando una webcam Logitech, prova a disattivare 'RightSound' nelle impostazioni della webcam. È stato dimostrato che questo aiuta a ridurre la sensibilità al rumore di fondo.
- Attiva l'impostazione del livello di ingresso audio e imposta il cursore audio a meno della metà.

Ricordatevi sempre di provare a registrare un video con suoni forti vicino al microfono nel luogo dell'evento e di regolare le impostazioni di ingresso audio fino a ottenere un livello di registrazione audio soddisfacente.

I due misuratori audio su questo pannello ti permetteranno di monitorare i livelli dei canali di ingresso audio sinistro e destro mentre modifichi il cursore del livello audio.

Livello di silenzio % - Questo valore consente di impostare una percentuale di livello audio che rappresenta la soglia di silenzio per le registrazioni video della webcam. I livelli di input audio inferiori alla percentuale scelta saranno classificati come silenziosi (o senza audio). Intervallo valido: 0 – 100. Vedere: Proprietà del misuratore del volume.

Regolazione sincronizzazione labiale : potresti scoprire che le registrazioni video della webcam soffrono di tracce video e audio leggermente fuori sincrono. Ciò può accadere quando si utilizzano webcam di scarsa qualità (ad esempio una webcam integrata in un laptop o tablet) e/o si utilizza un PC con specifiche basse, come un vecchio e più economico tablet Surface. Puoi utilizzare il regolatore di sincronizzazione labiale per applicare un offset alla traccia audio per correggere il problema. Seleziona questa opzione, quindi scegli il valore di offset richiesto, che può essere qualsiasi valore da -3 a +3 secondi. Ad esempio: aggiungendo -0,25 la traccia audio verrà spostata in modo che inizi 0,25 secondi prima del video. Questa impostazione verrà quindi applicata a ciascun video immediatamente dopo la registrazione. Utilizza il **pulsante Test** per consentirti di scegliere un video esistente, applicare la regolazione corrente e visualizzare il risultato.

Utilizzo di un secondo microfono per i video karaoke

Se attivi questa impostazione, potrai scegliere il microfono karaoke, specificare il formato di ingresso audio e impostare il livello di ingresso audio, il tutto indipendentemente dal primo microfono.

Ricorda che il primo microfono verrà utilizzato per registrare i messaggi video e le risposte video.

Durante l'evento RightBooth passerà automaticamente da un microfono all'altro quando necessario.

Impostazioni foto webcam

Questa sezione consente di configurare le foto scattate con la webcam.

Dimensioni foto - Questa casella combinata elenca tutte le dimensioni foto disponibili fornite dalla webcam scelta. Seleziona la dimensione di cattura foto richiesta da questo elenco. Una dimensione di cattura foto più grande migliorerà la qualità della foto.

Mantieni file originali - Seleziona questa opzione per far sì che RightBooth memorizzi le foto originali scattate dalla webcam prima che RightBooth le modifichi. I file verranno salvati nella sottocartella: **Webcam** all'interno della cartella di destinazione specificata per l'evento corrente (vedi **Impostazioni → File e cartelle**).

Ritaglia foto - Seleziona questa opzione per applicare un'area di ritaglio alle dimensioni di acquisizione foto correnti. L'applicazione di un'area di ritaglio consente di limitare l'input foto dalla webcam a un'area più piccola, specificata dai valori Larghezza e Altezza. L'area ritagliata verrà sempre posizionata centralmente rispetto al frame di input della webcam, rimuovendo di fatto le aree circostanti. Un buon esempio di utilizzo di questa opzione è quando si desidera creare foto con un rapporto di aspetto non supportato dalla webcam. In genere, tutte le webcam non sono progettate per mostrare frame video quadrati (con rapporto di aspetto 1:1), ma utilizzando il ritaglio è possibile ottenere questo risultato. Ad esempio, se si imposta la dimensione di acquisizione foto su 960x720 pixel, è possibile impostare Larghezza e Altezza di ritaglio su 720x720 per consentire di acquisire foto quadrate. In questo modo, una piccola striscia di dati di input verrà scartata lungo i bordi sinistro e destro della foto.

Larghezza - Specifica la larghezza dell'area di ritaglio. Valori consentiti: 4 - larghezza di acquisizione foto.

Altezza - Specifica l'altezza dell'area di ritaglio. Valori consentiti: 2 - altezza di acquisizione della foto.

Tipo di file - Seleziona il tipo di file immagine per le foto catturate dalla webcam. Scegli tra PNG, JPEG, GIF o BMP. PNG e BMP forniscono le foto di migliore qualità. JPEG produce le dimensioni di file più piccole. BMP produce le dimensioni di file più grandi. GIF produce foto con meno colori e dimensioni di file più piccole rispetto a PNG.

Qualità JPEG - Seleziona la qualità dell'immagine da usare quando salvi le foto JPEG dalla webcam. Un'impostazione di qualità inferiore produrrà dimensioni di file JPEG più piccole. Il valore può variare da 0 (qualità minima) a 100 (qualità massima).

Impostazioni della fotocamera DSLR

Questa sezione contiene le impostazioni relative all'utilizzo di una fotocamera DSLR per registrare video e scattare foto durante i tuoi eventi. Per informazioni dettagliate su come utilizzare la tua fotocamera digitale con RightBooth, fai riferimento alla sezione: **Utilizzo di una fotocamera digitale con RightBooth** .

Canon – Seleziona questa opzione se stai utilizzando una fotocamera DSLR Canon. La fotocamera può essere collegata tramite un cavo USB o in modalità wireless, a seconda del modello di fotocamera. Consulta la sezione: Fotocamere wireless Canon (di seguito).

Nikon – Seleziona questa opzione se stai utilizzando una fotocamera DSLR Nikon collegata tramite un cavo USB

Per un elenco dei modelli di fotocamera supportati da RightBooth, consultare la sezione: Fotocamere DSLR supportate.

Ruota di 90 °: seleziona questa opzione per montare la tua fotocamera DSLR a 90 gradi in senso antiorario (guardando nell'obiettivo) in modo che fornisca un orientamento verticale al software.

Ruota di -90 : seleziona questa opzione per montare la tua fotocamera DSLR di 90 gradi in senso orario (guardando nell'obiettivo) in modo che fornisca un orientamento verticale al software.

Con una qualsiasi delle opzioni di rotazione sopra descritte potrai registrare video e scattare foto di ritratti dalla fotocamera DSLR.

Stato : indica se la telecamera è stata rilevata da RightBooth.

Mirror X : seleziona questa opzione per specchiare il feed live (in direzione orizzontale) proveniente dalla fotocamera DSLR. In questo modo tutti i video e le foto verranno salvati specchiati. Potresti voler attivare questa impostazione per mostrare le immagini e i loghi sovrapposti al video nel modo corretto sullo schermo, mostrando anche un feed live specchiato sullo schermo: Nota che per ottenere questo risultato dovrai anche disattivare la proprietà Flip X su tutti gli elementi della fotocamera nel design dell'evento. Consulta **The Screen Editor** per maggiori dettagli sulla proprietà Flip X.

Mirror Y – Fai clic qui se devi specchiare il feed live in direzione verticale. Ciò ha l'effetto di capovolgere il feed live.

Elimina file dalla fotocamera (video, foto) – Per impostazione predefinita, queste impostazioni sono selezionate. Quando sono selezionate, RightBooth eliminerà ogni file video e/o foto dalla fotocamera dopo che è stato trasferito correttamente al PC. Ti consigliamo di lasciare selezionate queste impostazioni per ridurre la possibilità di esaurire lo spazio di archiviazione sulla memoria della fotocamera (ad esempio la scheda SD). Quando non sono selezionate, RightBooth lascerà i file sulla memoria della fotocamera dopo averli trasferiti al PC. Nota: queste impostazioni si applicano solo alle fotocamere DSLR Canon.

Usa Live view – Seleziona questa opzione per consentirti di usare la visualizzazione live della fotocamera DSLR negli elementi della fotocamera nelle schermate degli eventi RightBooth. Se non è selezionata, RightBooth utilizzerà per impostazione predefinita la visualizzazione live della webcam negli elementi della fotocamera. **Nota:** l'uso della visualizzazione live della DSLR causerà un consumo più rapido della batteria della fotocamera.

Disattiva per acquisizione foto : quando si utilizza una DSLR Canon con un flash esterno, è possibile che il flash non si attivi quando si scattano foto con RightBooth. Alcune unità flash esterne non si attiveranno se Live view è attivato durante l'acquisizione foto. Per evitare che si verifichi questo problema, seleziona questa opzione e RightBooth disattiverà Live view immediatamente prima di scattare la foto e la riattiverà immediatamente dopo che la foto è stata scattata.

Frame rate – Seleziona un frame rate per mostrare la visualizzazione live della fotocamera DSLR sulle schermate dell'evento. Nota: la funzionalità di visualizzazione live della fotocamera DSLR può essere piuttosto intensiva per la CPU, quindi potresti voler mantenere questo frame rate piuttosto basso. Valore predefinito: 8 fps. Se scopri che la visualizzazione live della fotocamera DSLR sta causando problemi, deseleziona l'opzione "Usa visualizzazione live".

Live view – Fai clic su questo pulsante per vedere il feed live view dalla fotocamera DSLR all'interno di una finestra di anteprima. Puoi alternare la live view tra le modalità video e foto.

Impostazioni video DSLR

Dimensioni di registrazione video : è importante impostare i valori pixel W e H in modo che corrispondano alle dimensioni di registrazione video predefinite impostate sulla fotocamera DSLR. Ad esempio, se la fotocamera è impostata per registrare video a una risoluzione di 1280x720, immettere W = 1280 e H = 720. Ciò garantirà che:

a) la visualizzazione live del video della fotocamera DSLR verrà mostrata con il rapporto di aspetto corretto sugli schermi dell'evento

b) tutte le funzioni di ritaglio e rotazione verranno applicate correttamente.

Ritaglia video : seleziona questa opzione per applicare un'area di ritaglio alle dimensioni di registrazione video DSLR correnti. L'area ritagliata verrà sempre posizionata centralmente rispetto alla visualizzazione della fotocamera DSLR, rimuovendo di fatto l'area circostante. Un buon esempio di utilizzo di questa opzione è quando desideri registrare video con un rapporto di aspetto non supportato dalla tua fotocamera DSLR. Molti modelli di fotocamere DSLR non sono progettati per registrare video quadrati (ad esempio con un rapporto di aspetto 1:1), ma utilizzando il ritaglio puoi ottenere questo risultato. Ad esempio, se la tua fotocamera è impostata per registrare video a 1920x1080, puoi quindi impostare la larghezza e l'altezza del ritaglio su 1080 x 1080 per consentirti di creare registrazioni video quadrate. Nota: il ritaglio video richiederà a RightBooth di elaborare ogni video dopo che è stato registrato, causando la visualizzazione della schermata dell'evento "Occupato" per tutta la durata.

ISO, Av, Tv e bilanciamento del bianco : seleziona le impostazioni richieste da utilizzare per la registrazione video. I valori verranno applicati solo se selezioni le caselle di controllo correlate. Nota: queste impostazioni sono attualmente disponibili solo per le fotocamere Canon.

Mantieni file originali - Seleziona questa opzione per far sì che RightBooth memorizzi i video originali trasferiti dalla fotocamera DSLR. I file verranno salvati nella sottocartella: \DSLR all'interno della cartella di destinazione specificata per l'evento corrente (vedi Impostazioni → File e cartelle).

Nota: questa impostazione si applica anche agli eventi della cartella Watch. In questo caso, i file verranno salvati nella sottocartella: \Original

Impostazioni foto DSLR

Riduci le dimensioni delle foto in RightBooth - Inserisci la larghezza e l'altezza delle foto (in pixel) che saranno utilizzate da RightBooth. Le fotocamere digitali possono catturare foto con dimensioni molto grandi. Foto eccessivamente grandi possono causare problemi di memoria con RightBooth, pertanto ti consigliamo vivamente di utilizzare valori di larghezza e altezza ridotti per ridurre i file delle tue foto digitali a dimensioni di elaborazione più gestibili. Suggeriamo che i file delle foto da utilizzare in RightBooth non siano più grandi di 3000 x 2000 pixel.

IMPORTANTE: i valori immessi nelle caselle W e H devono corrispondere al rapporto di aspetto delle dimensioni predefinite della foto sulla tua fotocamera DSLR. Ad esempio, se hai impostato la tua fotocamera DSLR per catturare foto con dimensioni di 3000 x 2000 pixel, puoi immettere valori come: W=2256, H=1504 o W=1500, H=1000 in RightBooth. Ciò garantirà che RightBooth elaborerà le foto con il rapporto di aspetto corretto, consentendo la visualizzazione live view delle foto della fotocamera DSLR correttamente e anche l'applicazione corretta di tutte le funzionalità di ritaglio, rotazione e sovrapposizione.

Ritaglia foto - Seleziona questa opzione per applicare un'area di ritaglio alle dimensioni di acquisizione foto ridotte della DSLR corrente (vedi sopra). L'applicazione di un'area di ritaglio consente di limitare l'input foto dalla DSLR a un'area più piccola. L'area ritagliata verrà sempre posizionata centralmente rispetto alla vista della fotocamera DSLR, rimuovendo di fatto l'area circostante. Un buon esempio di utilizzo di questa opzione è quando si desidera creare foto con un rapporto di aspetto non supportato dalla fotocamera DSLR. Molti modelli di fotocamere DSLR non sono progettati per acquisire foto quadrate (ad esempio con un rapporto di aspetto 1:1), ma utilizzando il ritaglio è possibile ottenere questo risultato. Ad esempio, se hai impostato Larghezza e Altezza ridotte su 2000 x 1500 pixel, puoi quindi impostare Larghezza e Altezza di ritaglio su 1500 x 1500 per consentire di acquisire foto quadrate dalla fotocamera DSLR.

Larghezza - Specifica la larghezza dell'area di ritaglio. Valori consentiti: 4 - larghezza massima di cattura.

Altezza - Specifica l'altezza dell'area di ritaglio. Valori consentiti: 2 - altezza massima di cattura.

Qualità JPEG - Puoi impostare la qualità delle foto della tua fotocamera da Bassa ad Alta. Impostando una qualità inferiore si ridurranno le dimensioni dei file delle foto e si miglioreranno le prestazioni di RightBooth. I valori possono variare da 0 (qualità più bassa) a 100 (qualità più alta).

IMPORTANTE. Assicurati che la tua fotocamera DSLR sia preimpostata per salvare le foto in formato JPG. NON preimpostarla per salvare in formato RAW.

ISO, Av, Tv e bilanciamento del bianco : seleziona le impostazioni richieste da utilizzare quando RightBooth ordina alla fotocamera di scattare una foto. I valori verranno applicati solo se selezioni le caselle di controllo correlate. Nota: queste impostazioni sono attualmente disponibili solo per le fotocamere Canon.

Live view ISO e Tv – Seleziona queste opzioni per forzare la fotocamera a usare diverse impostazioni ISO e Tv mentre la fotocamera mostra la live view nei tuoi eventi. Questo è utile quando vuoi che la live view sia più visibile in condizioni di scarsa illuminazione. Queste opzioni saranno normalmente applicate correttamente solo se hai impostato la fotocamera in modalità Tv. Questa impostazione è attualmente disponibile solo per le fotocamere Canon.

Live view con flash – Deseleziona questa opzione se stai utilizzando un'unità flash sulla tua fotocamera e questa non si attiva quando scatti foto in RightBooth. Alcune unità flash non Canon funzioneranno solo quando la live view è disattivata. Quando questa opzione è deselezionata, RightBooth disattiverà la live view immediatamente prima di scattare una foto, per poi riattivarla subito dopo.

Mantieni file originali - Seleziona questa opzione per far sì che RightBooth memorizzi le foto originali trasferite dalla fotocamera DSLR. I file verranno salvati nella sottocartella: **\DSLR** all'interno della cartella di destinazione specificata per l'evento corrente (vedi Impostazioni →File e cartelle).

Nota: questa impostazione si applica anche agli eventi della cartella Watch. In questo caso, i file verranno salvati nella sottocartella: **\Original**

Photo test – Consente di testare il processo di acquisizione delle foto DSLR. In caso di successo, il file della foto verrà trasferito dalla fotocamera al computer e verrà quindi visualizzato da RightBooth

Wait time for photo transfer (secs) – Questo ti consente di impostare il tempo che RightBooth attenderà per ogni foto da trasferire dalla tua fotocamera al computer. In genere non dovrebbe richiedere più di un paio di secondi, ma puoi specificare qualsiasi valore da 1 a 10 secondi. Se il file non viene trasferito entro il tempo di attesa, RightBooth mostrerà un messaggio di errore e potresti dover aumentare il tempo di attesa.

Test video – Consente di testare il processo di registrazione video DSLR. Dopo aver avviato il test video, questo pulsante lampeggerà in rosso durante la registrazione. Fare clic di nuovo su questo pulsante per interrompere il test video, il file video verrà quindi trasferito dalla fotocamera al computer e verrà quindi riprodotto in Media Player.

Tempo di attesa per il trasferimento video (% del tempo di registrazione) – Consente di impostare il tempo di attesa di RightBooth per il trasferimento di ogni video dalla videocamera al computer. Questo valore è specificato come percentuale del tempo di registrazione di ogni video e può essere impostato dall'1% al 500% del tempo di registrazione. Ad esempio, con questo valore impostato su 50, se un video registrato ha una durata di 20 secondi, RightBooth attenderà il 50% di 20 = 10 secondi per il completamento del trasferimento del file. Se il file non viene visualizzato entro il tempo di attesa, RightBooth visualizzerà un messaggio di errore e potrebbe essere necessario aumentare la percentuale del tempo di attesa.

Risposta dalla telecamera : questo pannello contiene informazioni sullo stato ogni volta che si esegue un test foto/video e può aiutare a identificare eventuali problemi con la configurazione/il processo.

Fotocamere wireless Canon

Se la tua fotocamera Canon è dotata di funzionalità wireless ed è adatta all'uso con Canon CCAPI, puoi utilizzarla in modalità wireless in RightBooth.

Wireless : seleziona questa opzione per utilizzare la tua fotocamera Canon wireless con RightBooth.

CCAPI – Fai clic su questo pulsante per accedere al pannello CCAPI e verificare che la tua telecamera wireless sia connessa a RightBooth. Vedi **Pannello impostazioni CCAPI** qui sotto.

Delete files from camera – Seleziona questa opzione per eliminare i file dalla scheda SD dopo ogni video registrato e ogni foto catturata. **IMPORTANTE**: ti consigliamo di lasciare questa opzione selezionata. Se non è selezionata, RightBooth sarà in grado di lavorare solo con un massimo di 100 file sulla scheda SD.

Pannello delle impostazioni CCAPI

Questo pannello consente di verificare che le impostazioni CCAPI siano corrette.

Indirizzo di connessione : controlla che questo indirizzo corrisponda a quello mostrato sulla tua fotocamera wireless Canon. Per maggiori dettagli, vedi la sezione: 'Utilizzo di una fotocamera DSLR Canon connessa in modalità wireless'

Check – Fai clic su questo pulsante per verificare che RightBooth stia comunicando con la tua telecamera. In tal caso, vedrai un elenco di comandi della telecamera restituiti dalla tua telecamera.

Impostazioni della videocamera GoPro

Questa sezione contiene le impostazioni relative all'utilizzo di una videocamera GoPro per registrare video e scattare foto durante i tuoi eventi. Per informazioni su come utilizzare la videocamera GoPro con RightBooth, consulta la sezione: **Utilizzo di una videocamera GoPro con RightBooth** .

Mirror X – Seleziona questa opzione per specchiare il feed della telecamera (in direzione orizzontale) proveniente dalla telecamera GoPro. In questo modo tutti i video e le foto verranno salvati specchiati.

Mirror Y – Seleziona questa opzione se devi specchiare il feed della telecamera in direzione verticale. Ciò ha l'effetto di capovolgere il feed.

Ruota di 90 ° : seleziona questa opzione per montare la tua fotocamera DSLR a 90 gradi in senso antiorario (guardando nell'obiettivo) in modo che fornisca un orientamento verticale al software.

Ruota di -90 : seleziona questa opzione per montare la tua fotocamera DSLR di 90 gradi in senso orario (guardando nell'obiettivo) in modo che fornisca un orientamento verticale al software.

Impostazioni video GoPro

Dimensioni di registrazione video : è importante impostare i valori pixel W e H in modo che corrispondano alle dimensioni di registrazione video predefinite impostate sulla videocamera GoPro. Ad esempio, se la videocamera è impostata per registrare video a una risoluzione di 1920x1080, immettere W = 1920 e H = 1080. Ciò garantirà che tutte le funzionalità di ritaglio e rotazione vengano applicate correttamente da RightBooth.

Ritaglia video : seleziona questa opzione per applicare un'area di ritaglio alle dimensioni di registrazione video GoPro correnti. L'area ritagliata verrà sempre posizionata centralmente rispetto alla visuale della

videocamera GoPro, rimuovendo di fatto l'area circostante. Un buon esempio di utilizzo è quando desideri registrare video con un rapporto di aspetto non supportato dalla tua GoPro. Ad esempio, se la tua videocamera è impostata per registrare video a 1920x1080, puoi impostare la larghezza e l'altezza di ritaglio su 1080 x 1080 per consentirti di creare registrazioni video quadrate. Nota: il ritaglio video richiederà a RightBooth di elaborare ogni video dopo che è stato registrato, causando la visualizzazione della schermata dell'evento "Occupato" per un breve periodo.

Mantieni file originali - Seleziona questa opzione per far sì che RightBooth memorizzi i video originali trasferiti dalla videocamera GoPro. I file verranno salvati nella sottocartella: \GoPro all'interno della cartella di destinazione specificata per l'evento corrente (vedi **Impostazioni →File e cartelle**).

Impostazioni foto GoPro

Riduci le dimensioni delle foto in RightBooth - Inserisci la larghezza e l'altezza delle foto (in pixel) che saranno utilizzate da RightBooth. Le videocamere GoPro possono catturare foto con dimensioni molto grandi. Foto eccessivamente grandi possono causare problemi di memoria con RightBooth, pertanto ti consigliamo vivamente di utilizzare valori di larghezza e altezza ridotti per ridurre i file delle tue foto digitali a dimensioni di elaborazione più gestibili. Suggeriamo che i file delle foto da utilizzare in RightBooth non siano più grandi di circa 2000 x 1500 pixel.

IMPORTANTE: i valori immessi nelle caselle W e H devono corrispondere al rapporto di aspetto delle dimensioni predefinite della foto sulla tua videocamera GoPro. Ad esempio, se hai impostato la tua videocamera GoPro per catturare foto con dimensioni 4000 x 3000, puoi immettere W = 2000, H = 1500 o (ancora meglio) W = 1000, H = 750 pixel in RightBooth. Ciò garantirà che RightBooth elaborerà le foto con il rapporto di aspetto corretto, consentendo alla visualizzazione live delle foto della videocamera GoPro di essere mostrata correttamente e che tutte le funzioni di ritaglio, rotazione e sovrapposizione saranno applicate correttamente.

Ritaglia foto - Seleziona questa opzione per applicare un'area di ritaglio alle dimensioni di acquisizione foto ridotte della GoPro corrente (vedi sopra). L'applicazione di un'area di ritaglio consente di limitare l'input foto dalla GoPro a un'area più piccola. L'area ritagliata verrà sempre posizionata centralmente rispetto alla visuale della videocamera GoPro, rimuovendo di fatto l'area circostante. Un buon esempio di utilizzo di questa opzione è quando si desidera creare foto con un rapporto di aspetto non supportato dalla videocamera GoPro. Ad esempio, se hai impostato Larghezza e Altezza ridotte su 2000 x 1500 pixel, puoi quindi impostare Larghezza e Altezza ritaglio su 1500 x 1500 per consentire di acquisire foto quadrate dalla videocamera GoPro.

Larghezza - Specifica la larghezza dell'area di ritaglio. Valori consentiti: 4 - larghezza massima di cattura.

Altezza - Specifica l'altezza dell'area di ritaglio. Valori consentiti: 2 - altezza massima di cattura.

Qualità JPEG - Puoi impostare la qualità delle foto della tua fotocamera da Bassa ad Alta. Impostando una qualità inferiore si ridurranno le dimensioni dei file delle foto e si miglioreranno le prestazioni di RightBooth. I valori possono variare da 0 (qualità più bassa) a 100 (qualità più alta).

Mantieni file originali - Seleziona questa opzione per far sì che RightBooth memorizzi le foto originali trasferite dalla videocamera GoPro. I file verranno salvati nella sottocartella: \GoPro all'interno della cartella di destinazione specificata per l'evento corrente (vedi **Impostazioni →File e cartelle**).

Strumenti della fotocamera per gli eroi

Questa sezione ti mostrerà se RightBooth ha rilevato la tua GoPro (tramite l'app Camera Tools for Heros). Se connesso, vedrai il nome della GoPro, il modello, la percentuale della batteria e il numero totale di file sulla scheda SD della GoPro. Per i dettagli completi, consulta la sezione: Utilizzo di una videocamera GoPro con RightBooth.

Opzioni di connessione

Bluetooth / WiFi : seleziona questa opzione se desideri che RightBooth controlli la GoPro tramite le sue connessioni Bluetooth e WiFi.

USB : seleziona questa opzione se desideri che RightBooth controlli la GoPro quando è collegata al computer tramite un cavo USB.

Controller della telecamera : seleziona questa opzione se desideri che RightBooth invii comandi all'app RB Camera Controller in esecuzione su un altro computer in rete, che a sua volta controllerà la GoPro.

- **Controlla** - Fai clic su questo pulsante per ottenere lo stato dell'app Camera Controller. Possibili valori di ritorno:
 - **Errore cartella** – La cartella Control condivisa non è accessibile. Controlla la tua rete.
 - **Errore app** : l'app Controller non risponde. Controlla l'app Controller.
 - **Errore GoPro** – La GoPro non è connessa al Controller. Controlla la GoPro.
 - **Pronto** : l'app Controller è pronta a ricevere comandi.
- **Riavvia** : fare clic su questo pulsante per riavviare il PC su cui è in esecuzione l'app Camera Controller.
- **Spegnimento** : fare clic su questo pulsante per spegnere il PC su cui è in esecuzione l'app Camera Controller.

Command server – Questo è l'indirizzo del Command Server come definito nell'app Camera Tools for Heros. Dovresti modificare questo indirizzo solo se cambi l'indirizzo nell'app Camera Tools.

Controlla : consente di aggiornare lo stato del nome della videocamera GoPro, la percentuale della batteria e il numero di file.

Tasto modalità video / Tasto modalità foto : questi valori sono necessari per una corretta comunicazione con la tua GoPro. Se scopri che RightBooth non riesce a comunicare con la tua GoPro, fai clic sul pulsante "Controlla" per consentire a RightBooth di provare a identificare i valori corretti della chiave modalità per la tua GoPro.

Sottomodalità video/Sottomodalità foto : usa queste caselle combinate per selezionare la sottomodalità richiesta per la registrazione video e l'acquisizione di foto. Queste sottomodalità variano tra i modelli GoPro. Ti consigliamo di scegliere le opzioni standard di **sottomodalità video** e **sottomodalità foto** , poiché ciò ridurrà la quantità di registrazione che la GoPro dovrà eseguire. Dopo aver scelto le tue sottomodalità, puoi usare entrambi i pulsanti " **Controlla modalità** " per verificare che RightBooth cambi correttamente la tua GoPro tra le sottomodalità scelte.

Impostazioni WiFi GoPro

Nota: queste impostazioni si applicano solo se si sceglie l'opzione di connessione BlueTooth/WiFi (vedere sopra).

Controlla WiFi : consente di controllare e riconnettersi alla rete WiFi GoPro.

Prima dell'uso : seleziona questa opzione per far sì che RightBooth controlli la connessione WiFi GoPro prima di ogni registrazione video e acquisizione di foto.

Dopo l'uso : seleziona questa opzione per far sì che RightBooth controlli la connessione WiFi GoPro dopo ogni registrazione video e acquisizione di foto.

Periodicamente : seleziona questa opzione per far sì che RightBooth controlli periodicamente la connessione WiFi GoPro, come definito dal numero di secondi immesso nella casella di testo.

Impostazioni della stampante

Questa sezione ti consente di configurare fino a quattro stampanti da utilizzare per la stampa delle tue foto e dei layout fotografici creati durante i tuoi eventi.

Stampante 1 – Seleziona la stampante principale che vuoi usare per la stampa delle foto durante i tuoi eventi. RightBooth prenderà quindi le impostazioni predefinite per la stampante scelta e visualizzerà il formato carta predefinito e la risoluzione di stampa per la tua conferma.

Se desideri modificare una qualsiasi delle impostazioni predefinite per la stampante scelta (ad esempio formato carta, risoluzione di stampa, ecc.), dovresti chiudere il software RightBooth e utilizzare il software fornito con la stampante per apportare le modifiche necessarie. Tutte le modifiche apportate alle impostazioni predefinite della stampante verranno utilizzate in RightBooth alla successiva esecuzione.

Usa più stampanti - Seleziona questa opzione se vuoi utilizzare due o più stampanti durante l'evento. Quando è selezionata, può essere utilizzata una delle seguenti impostazioni:

- **Failover** : seleziona questa opzione se desideri passare all'utilizzo di una delle altre stampanti se RightBooth rileva un problema con la stampante 1 durante l'evento. I problemi che RightBooth può rilevare sono:
 - stampante spenta o interruzione di corrente
 - toner scarso o nessun toner
 - problema di memoria della stampante
 - nessuna carta o inceppamento della carta
 - coperchio della stampante, sportello aperto o contenitore della carta pieno
 - lavoro di stampa bloccato
 - è richiesto l'intervento dell'utente

Nota: al momento non esiste alcun modo per rilevare le condizioni di cartuccia di inchiostro in esaurimento sulle stampanti multicolore. Questa è una limitazione di Windows, non di RightBooth.

- **Condividi lavori** - Seleziona questa opzione se desideri inviare lavori di stampa alle stampanti in base a un round robin durante l'evento. Ad esempio, se hai impostato RightBooth per utilizzare 2 stampanti e hai scelto di stampare 2 copie per ogni utente, la stampante 1 verrà utilizzata per stampare 2 copie per il primo utente, quindi la stampante 2 per stampare 2 copie per il secondo utente, quindi la stampante 1 per stampare 2 copie per il terzo utente, ecc.
- **Condividi copie** – Seleziona questa opzione se vuoi inviare copie di stampa alle stampanti in base a un round robin durante l'evento. Ad esempio, se hai impostato RightBooth per utilizzare 2 stampanti e hai scelto di stampare 2 copie per ogni utente, entrambe le stampanti saranno utilizzate contemporaneamente per stampare 1 copia per ogni utente.

Selezionando la condivisione della stampante si ridurrà il ritardo durante la stampa delle foto, poiché l'output di stampa viene condiviso equamente tra tutte le stampanti su base round-robin. Le opzioni di condivisione incorporano anche **Fail over** , per saltare qualsiasi stampante che potrebbe funzionare male durante l'evento.

- **Stampante 2, 3, 4** - Puoi selezionare fino a tre stampanti aggiuntive da utilizzare per la stampa di foto durante i tuoi eventi. Per assicurarti che il tuo layout di stampa si adatti a tutte le stampanti, dovresti impostare il formato carta predefinito per tutte le stampanti in modo che sia lo stesso, oppure cercare di assicurarti che i rapporti di aspetto della carta corrispondano. La modifica del formato carta predefinito per le tue stampanti si ottiene utilizzando il software fornito dai produttori delle stampanti. Idealmente tutte le stampanti dovrebbero essere della stessa marca e modello, ma questo non è strettamente necessario.

Qualità di stampa – Scegli una delle qualità di stampa: **Bassa** , **Media** o **Alta** . I valori equivalgono ai seguenti valori di stampa PPI (punti per pollice):

- Basso - 96 PPI
- Medio - 150 PPI
- Alto - 200 PPI
- Più alto - 3 00 PPI

Questa impostazione influisce anche sulla risoluzione di tutti i file di layout di stampa delle foto creati durante l'evento; vedere Opzioni di layout di stampa delle foto in Event Designer.

Esegui stampa in background : seleziona questa opzione per far sì che RightBooth invii file alla stampante come attività in background. Ciò consentirà a RightBooth di continuare immediatamente con l'evento dopo ogni sessione di acquisizione foto, interagendo anche con la stampante come attività in background secondaria. Questa funzionalità si applica anche quando si utilizza l'impostazione " **Stampa su file**" . Potresti voler utilizzare questa impostazione se la funzionalità di stampa causa lunghi ritardi durante l'evento.

Potresti scoprire che un numero eccessivo di lavori di stampa che si verificano durante l'evento può rallentare le prestazioni del programma. In questo caso, potresti preferire usare le funzionalità **Salva layout come immagine** o **Salva in attività evento** (vedi Struttura evento).

Numero massimo di stampe : seleziona questa impostazione per far sì che RightBooth impedisca ulteriori stampe quando il numero di stampe corrente ha raggiunto questo valore (vedi impostazione successiva). A questo punto, se gli utenti provano a eseguire una stampa, verrà visualizzato un messaggio di avviso che informa che questa funzionalità ha raggiunto il numero massimo di utilizzo e non verranno eseguite ulteriori stampe.

Conteggio stampe attuale : mostra il numero totale di stampe eseguite da RightBooth dall'ultima reimpostazione di questo valore. Il valore viene automaticamente incrementato ogni volta che RightBooth stampa un layout fotografico. Il valore del conteggio stampe attuale viene ricordato tra le sessioni. Fai clic sul pulsante **Reimposta** per reimpostare questo valore su 0.

Nota: il valore massimo del conteggio delle stampe si applica alla stampa combinata in tutti gli eventi riprodotti da RightBooth. Se vuoi impostare un conteggio massimo delle stampe per un evento specifico, vedi la sezione: Progettista eventi →Struttura eventi →Stampa foto.

Impostazioni di input utente

La scheda Input utente ti consente di scegliere il dispositivo di input utente per tutti i tuoi eventi. Il dispositivo scelto può quindi essere utilizzato per procedere attraverso le schermate degli eventi e per effettuare scelte su varie schermate degli eventi.

Singolo tasto della tastiera : selezionando questa opzione, gli utenti dovranno interagire con gli eventi premendo un tasto sulla tastiera del computer. Per impostazione predefinita, questo tasto è impostato come barra spaziatrice della tastiera, ma può essere modificato in un altro tasto dall'elenco dei **tasti** . Con questa modalità di input, sarà necessario consentire agli utenti di accedere alla tastiera fisica del computer durante gli eventi.

Elenco tasti : questa impostazione consente di scegliere un tasto della tastiera che può essere utilizzato per controllare gli eventi quando la modalità di input utente è impostata su **Singolo tasto della tastiera** o **USB pulsante** . Per impostazione predefinita il tasto di controllo è impostato su **Spazio** (ovvero la barra

spaziatrice sulla tastiera). Altri tasti validi che puoi usare sono la **funzione chiavi 1 – 12** , il **rotolo Tasto di blocco** o tasto **Pausa** .

Tasti multipli della tastiera : quando si sceglie questa opzione, durante l'evento verrà visualizzato anche ogni prompt di testo che accompagna un pulsante di scelta con il tasto associato necessario per selezionare l'opzione. I tasti associati alle varie azioni dei pulsanti sono elencati nella tabella "Tasto azione" (vedere di seguito).

Gancio tastiera – Come tutte le applicazioni Windows, la finestra eventi RightBooth accetterà solitamente l'input da tastiera solo se la finestra eventi ha il focus di input utente Windows, ovvero è l'app in primo piano corrente. Seleziona questa opzione per consentire l'accettazione dell'input da tastiera da parte della finestra eventi in riproduzione anche quando non ha il focus di input, ovvero quando un'altra app è l'app in primo piano.

Pulsante USB : agli utenti verrà chiesto di "**premere il pulsante**" durante gli eventi. Un pulsante USB è una periferica opzionale che si collega al computer tramite un cavo USB e può essere configurato per inviare una o più sequenze di tasti specifiche al computer. In questo modo, gli utenti dovranno semplicemente premere il pulsante USB per controllare le registrazioni e sarà quindi possibile nascondere la tastiera e il mouse del computer alla vista. Quando si utilizza la modalità di input "Pulsante USB", il pulsante USB deve essere configurato per inviare al computer il tasto della tastiera che corrisponde al tasto selezionato nella casella di riepilogo **Tasto** (vedere in precedenza), che per impostazione predefinita è la barra spaziatrice.

Pulsanti USB : agli utenti verrà chiesto di "**premere il pulsante**" su varie schermate durante l'evento. Questa modalità consente di controllare RightBooth con un numero di pulsanti USB collegati al computer. I pulsanti USB devono essere configurati per inviare i tasti della tastiera al computer che corrispondono ai tasti elencati nella tabella dei tasti Azione.

I pulsanti USB compatibili e a basso costo possono essere ottenuti qui: www.usbbutton.com . I dettagli su come configurare un pulsante USB per inviare caratteri della tastiera al computer sono forniti nel manuale utente del pulsante USB. Tuttavia, per configurare un pulsante USB in modo che funzioni con RightBooth, abbiamo incluso un file di configurazione del pulsante USB (**rightbooth.ubn**) con il nostro software. Questo file può essere trovato nella cartella di installazione del programma RightBooth e può essere caricato nell'utilità di configurazione del pulsante USB disponibile su www.usbbutton.com .

Mouse : selezionando questa opzione gli utenti dovranno interagire con gli eventi utilizzando il mouse del computer.

Touchscreen : selezionando questa opzione, gli utenti dovranno interagire con gli eventi tramite un monitor touchscreen. Puoi quindi nascondere la tastiera e il mouse del computer fuori dalla vista durante gli eventi.

Mouse hook : seleziona questa opzione per far sì che RightBooth riporti il cursore del mouse alla sua posizione precedente sul monitor principale dopo ogni input touch ricevuto su un touchscreen del monitor esteso. Questo può essere utile quando stai riproducendo un evento guidato dal mouse sul monitor principale e un evento guidato dal touchscreen in una seconda istanza di RightBooth su un monitor esteso. Può anche essere utile quando stai riproducendo un evento guidato dal touchscreen su un monitor esteso e hai anche bisogno di un input generale del mouse in altre applicazioni in esecuzione sul monitor principale.

Mouse come input secondario – Seleziona questa opzione per consentire che l'evento venga controllato dal mouse oltre al metodo di input scelto. Quindi, ad esempio, potresti avere Touchscreen + Mouse, o Singolo tasto tastiera + Mouse, ecc.

Input vocale

Queste impostazioni consentono di abilitare e testare il riconoscimento vocale come mezzo per controllare i tuoi eventi. Per i dettagli completi, consulta la sezione: Controllo degli eventi tramite comandi vocali.

Voce: seleziona questa opzione per controllare gli eventi di gioco tramite comandi vocali.

Fiducia : imposta questo valore su un valore compreso tra 0 e 100%. Questo è il livello che RightBooth utilizzerà per decidere se una parola o una frase pronunciata ha una corrispondenza accettabile con uno dei comandi definiti nelle schermate degli eventi.

Aggiungi alcune parole di prova – Usa questa casella di testo per inserire una o più parole (o frasi) con cui vuoi testare il motore di riconoscimento vocale, per vedere quale funziona meglio. Ogni parola (o frase) deve essere inserita su una riga separata nella casella di testo.

Test : fare clic su questo pulsante per avviare il test del motore di riconoscimento vocale rispetto alle parole immesse nella casella di testo (vedere sopra).

Tabella dei tasti azione : la tabella dei tasti azione consente di visualizzare e modificare i tasti della tastiera associati ai vari pulsanti e azioni che possono essere selezionati dall'utente durante l'evento. Per modificare un tasto azione, fare clic sull'elenco a discesa dell'azione scelta e quindi selezionare il tasto della tastiera richiesto. Le impostazioni predefinite dei tasti per tutte le azioni nella tabella sono state scelte in modo che non vi siano duplicazioni di tasti per le azioni che appaiono insieme nelle schermate degli eventi. Pertanto, se si modificano le assegnazioni dei tasti, è necessario assicurarsi che questa regola venga mantenuta.

Reimposta : fare clic su questo pulsante se si desidera ripristinare i valori predefiniti delle assegnazioni dei tasti azione.

PUNTI IMPORTANTI DA NOTARE

Se il tuo singolo tasto della tastiera o qualsiasi tasto azione è impostato su "**Spazio**", questo impedirà ai tuoi utenti di immettere uno spazio in qualsiasi casella di testo durante l'evento (ad esempio quando agli utenti viene richiesto di immettere il proprio nome o un messaggio). Quindi, se vuoi che gli utenti possano immettere uno spazio durante l'evento, dovresti modificare le assegnazioni dei tasti con un altro tasto.

Il metodo di input utente scelto modificherà vari prompt di testo visualizzati all'utente durante l'evento. Ad esempio, se hai scelto il mouse come metodo di input utente, i tuoi utenti vedranno prompt come "**Clicca il mouse per continuare**", mentre se hai scelto il touch screen, lo stesso prompt sarà "**Tocca lo schermo per continuare**".

Suono di input utente : seleziona questa opzione per far sì che venga riprodotto un "clic sonoro" ogni volta che viene ricevuto un input utente valido quando l'evento è in riproduzione. Utilizza il **pulsante Cambia** per selezionare il suono da riprodurre.

Tastiera su schermo

QWERTY – La tastiera su schermo RightBooth verrà visualizzata con un layout QWERTY quando richiesto sulle schermate degli eventi. Questa impostazione impedirà alla tastiera touch MS di apparire durante la riproduzione degli eventi (vedere di seguito).

AZERTY – La tastiera su schermo RightBooth verrà visualizzata con un layout AZERTY quando richiesto sulle schermate degli eventi. Questa impostazione impedirà alla tastiera touch MS di apparire durante la riproduzione degli eventi (vedere di seguito).

Tastiera MS Touch : seleziona questa opzione per nascondere la tastiera su schermo RightBooth in tutte le schermate degli eventi e mostrare invece la tastiera touch Microsoft ogni volta che un utente tocca una casella di testo in una qualsiasi schermata dell'evento. La tastiera MS Touch verrà mostrata solo se:

- i) stai eseguendo RightBooth su un dispositivo che non ha una tastiera fisica collegata (ad esempio un tablet Surface). E
- ii) il sistema è impostato per mostrare la tastiera touch. Vedi Impostazioni Windows →tastiera touch

ATTENZIONE : se si sceglie questa impostazione e le condizioni di cui sopra non sono soddisfatte, la tastiera MS Touch non verrà visualizzata E anche la tastiera su schermo RightBooth verrà nascosta.

Suono clic tasto – Seleziona questa opzione per far suonare un suono clic ogni volta che un tasto viene toccato sulla tastiera su schermo quando viene utilizzata per immettere testo durante l'evento. Il suono clic verrà riprodotto solo quando l'evento è in riproduzione e non in modalità progettazione. Usa **Cambia per** selezionare il suono da riprodurre.

Volume – Usa il **controllo Volume** per impostare il volume dell'input utente e dei suoni dei clic dei tasti. L'intervallo valido è 0 (muto) a 1 (volume massimo). Il valore predefinito è 0,5.

Impostazioni sovrapposizioni/ oggetti

La scheda Sovrapposizioni/Oggetti di scena consente di impostare RightBooth per la sostituzione dello sfondo in foto e video e anche per apportare modifiche ai vari allineamenti di video e immagini utilizzati durante gli eventi.

Sostituzione dello sfondo

Fai clic sul pulsante **Schermo verde** per accedere al pannello delle impostazioni Schermo verde che ti consente di configurare la funzionalità di sostituzione dello sfondo Schermo verde di RightBooth. Questa può quindi essere applicata alle registrazioni video e alle acquisizioni di foto create dai tuoi utenti quando includi la funzionalità Schermo verde nella tua struttura dell'evento. Se includi la funzionalità Schermo verde, lo sfondo verde catturato dalla telecamera verrà sostituito da un'immagine (o da un file video in riproduzione), selezionato dall'utente o selezionato automaticamente da RightBooth (vedi Event Designer).

Nota: la funzione schermo verde può essere utilizzata solo quando:

- scattare foto con una webcam o una fotocamera DSLR
- registrare video con una webcam.

Impostazione

Per ottenere i migliori risultati dovresti procurarti un telo di sfondo Green Screen professionale e un impianto di illuminazione diffusa da usare ai tuoi eventi. Per un esempio su come impostare Green Screen, visita la pagina "How To" del sito web RightBooth.

RightBooth richiede che una (o più) immagini di riferimento del tuo materiale Green Screen vengano scattate con la tua fotocamera prima dell'evento. A seconda delle tue esigenze, potresti dover catturare un'immagine di riferimento che verrà utilizzata per la cattura di foto tramite webcam, la registrazione di video tramite webcam e la cattura di foto DSLR. Puoi farlo come segue:

- Installa il computer, la telecamera e il materiale Green Screen nel luogo dell'evento.
- Posizionare il materiale verticalmente, in modo sicuro e uniforme davanti alla telecamera, in modo che riempia completamente l'area di visione dell'obiettivo.
- Assicuratevi che sia la telecamera sia il materiale siano fissati in posizione e non possano essere spostati dagli utenti.
- Illumina il materiale in modo uniforme, in modo che gli utenti non vi proiettino ombre (o ombre minime). Questo può essere ottenuto utilizzando un'illuminazione diffusa o un'illuminazione che non illumini direttamente il soggetto (vedi il sito web di Rightbooth per un esempio).
- Assicurarsi che le condizioni di illuminazione non cambino durante l'evento ed evitare la luce esterna e la luce solare .
- Ora visita la sezione Impostazioni schermo verde in RightBooth per catturare le tue immagini di riferimento come segue:
 1. Seleziona l'opzione della fotocamera richiesta: Esempio: **Schermo verde per l'acquisizione di foto tramite webcam**
 2. Assicurati che la telecamera non veda altro che il materiale Green Screen nel viewport dell'obiettivo, quindi fai clic sul pulsante: **Cattura immagine di riferimento.**
 3. Ripetere i passaggi 1 e 2 per catturare immagini di riferimento per le altre opzioni della fotocamera, se necessario. Queste sono: **registrazioni video webcam e/o cattura foto DSLR .**
- Per ogni opzione di telecamera, una volta ottenuta un'immagine di riferimento adatta del tessuto verde, è possibile fare clic sul pulsante **Test** per attivare la funzione di sostituzione dello schermo verde nel feed live e vedere come appare.
- Posizionati di fronte alla webcam e modifica le impostazioni **Filter** e **Edge Trim** finché non ottieni una sostituzione soddisfacente del materiale Green Screen con l'immagine di sfondo di prova

scelta. Puoi cliccare sul pulsante **Background** per selezionare un'immagine di sfondo di prova diversa.

Impostazioni della fotocamera

Per ottenere i migliori risultati con Green Screen, dovresti disattivare qualsiasi guadagno automatico, bilanciamento del bianco o impostazioni RightLight sulla tua webcam. Trarrai beneficio anche dalla disattivazione dell'impostazione di messa a fuoco automatica della webcam. Per farlo, vai alle **Impostazioni video della webcam RightBooth** e clicca sul pulsante **Impostazioni webcam** per visualizzare e modificare le impostazioni di qualità dell'immagine e di illuminazione della webcam.

Con una fotocamera DSLR dovresti usare messa a fuoco manuale, ISO fisso ed impostazioni di esposizione fisse.

Come funziona

Quando si utilizza Green Screen durante un evento, RightBooth esamina ogni fotogramma della telecamera (probabilmente fino a 30 fotogrammi al secondo) e confronta ogni pixel nel fotogramma con il pixel corrispondente nell'immagine di riferimento Green Screen (scattata in precedenza in Impostazioni). Se i valori dei pixel sono gli stessi, sostituirà il pixel nel fotogramma della telecamera con il pixel corrispondente dall'immagine di sfondo (o video) scelta dall'utente dell'evento. Le impostazioni di filtro e fusione (vedi più avanti) possono essere utilizzate per migliorare il processo di sostituzione del green screen. Tutto ciò avverrà in tempo reale sull'immagine live view della telecamera mostrata nel tuo evento e verrà applicato anche alle foto catturate e ai video registrati (solo webcam).

È importante ricordare che se le condizioni di illuminazione cambiano DOPO aver impostato le impostazioni Green Screen, la funzione di sostituzione Green Screen non funzionerà bene come quando è stata impostata per la prima volta. Pertanto, se le condizioni di illuminazione cambiano, dovresti sempre tornare al pannello Green Screen Settings, ricreare le immagini di riferimento e modificare le impostazioni Filter in modo appropriato.

Inoltre, dovresti ricordare che tutti i colori in primo piano che corrispondono al colore del materiale del Green Screen verranno sostituiti dall'immagine di sfondo (o dal video), quindi cerca di evitare abiti che corrispondono al colore del materiale del Green Screen.

Impostazioni

Schermo verde per registrazioni video tramite webcam : fai clic su questa opzione per acquisire un'immagine di riferimento del tuo materiale Schermo verde da utilizzare come sostituzione dello Schermo verde durante gli eventi di registrazione video tramite webcam.

Schermo verde per acquisizione di foto tramite webcam : fai clic su questa opzione per acquisire un'immagine di riferimento del tuo materiale Schermo verde da utilizzare come sostituzione dello Schermo verde durante gli eventi di acquisizione di foto tramite webcam.

Schermo verde per acquisizione di foto DSLR : fai clic su questa opzione per acquisire un'immagine di riferimento del tuo materiale Schermo verde da utilizzare nella sostituzione Schermo verde durante gli eventi di acquisizione di foto DSLR

Cattura immagine di riferimento : fai clic su questa opzione per catturare un'immagine di riferimento per registrazioni video o per l'acquisizione di foto.

Sfondo : fare clic qui per selezionare un'immagine di sfondo di prova dalla Libreria multimediale.

Test : attiva o disattiva la funzione di sostituzione dello schermo verde durante questo processo di test.

Filtro colore - Questo filtro modifica la gamma di colori utilizzata per la sostituzione del Green Screen. Più alto è il valore, più ampia sarà la gamma di colori che verranno sostituiti. Questo è il filtro più veloce, quindi

dovresti cercare di ottenere la sostituzione ottimale del Green Screen senza fare troppo affidamento sugli altri filtri.

Grossolana – Questa opzione farà sì che il filtro colore esamini metà dei pixel nel fotogramma, anziché tutti i pixel. Ciò ridurrà il tempo di elaborazione a scapito della qualità, ma potrebbe essere utile su computer più lenti. Nota: tutti gli altri filtri non possono essere utilizzati quando questa opzione è selezionata.

Edge filter - Questo filtro sostituirà i bordi di tutti gli oggetti in primo piano (ad esempio gli utenti) con l'immagine di sfondo (o video). Questo filtro può aiutare a rimuovere la foschia verde dai bordi degli oggetti in primo piano. Questo filtro è più lento del filtro colore e più veloce del filtro rumore.

Filtro rumore - Questo filtro identifica e sostituisce le aree dello sfondo Green Screen che sono isolate nel frame della webcam. Questo filtro richiede più tempo per essere applicato e può influenzare significativamente le prestazioni della cattura del frame. Pertanto, non dovresti usare questo filtro a meno che tu non riesca a ottenere buoni risultati Green Screen con gli altri filtri.

Filtro ombra - Questo filtro identifica e sostituisce le tonalità più scure dello sfondo Green Screen causate dalla proiezione di ombre sul materiale. Questo filtro è più lento del filtro colore e più veloce del filtro rumore.

In generale, più filtri applichi, più lento sarà il processo di sostituzione del Green Screen. Ti consigliamo di provare a ottenere buoni risultati utilizzando i filtri nel seguente ordine:

- Utilizzare il filtro colore, con tutti gli altri filtri impostati su 0. Quindi, se necessario:
- Utilizza il filtro bordi per rimuovere i bordi verdi. Quindi, se necessario:
- Utilizzare il filtro ombra se vengono proiettate ombre sul materiale. Quindi, se necessario:
- Utilizzare il filtro rumore per rimuovere il rumore dei pixel di fondo.

Allinea la fotocamera all'interno delle immagini sovrapposte

Ciò ti consentirà di definire dove apparirà il feed live della telecamera nelle immagini sovrapposte.

Allinea e testa – Fai clic qui per visualizzare e modificare la posizione del feed live della telecamera all'interno delle immagini sovrapposte. Vedi sotto.

Applica allineamenti durante la registrazione di video : seleziona questa opzione per far sì che vengano applicati allineamenti della telecamera quando effettui registrazioni video con sovrapposizioni. Si tratta di un processo che richiede molto tempo e che durante la registrazione video potrebbe influire negativamente sulle prestazioni del tuo sistema. In tal caso, dovresti disattivare questa funzione.

Applica allineamenti quando scatti foto : seleziona questa opzione per applicare gli allineamenti della fotocamera quando scatti foto con sovrapposizioni.

Allineamento sovrapposto

Il pannello di allineamento overlay consente di posizionare il feed live della telecamera in posizioni specifiche all'interno di ciascuna delle immagini overlay presenti nella cartella **Images\Overlays** della RightBooth Media Library. Questa funzionalità è utile quando si desidera che l'intero fotogramma della telecamera appaia in un'area più piccola dell'immagine overlay.

Pulsanti Sinistra, Destra, Sfoglia immagine sovrapposta : usa questi pulsanti per sfogliare e selezionare un'immagine sovrapposta dalla cartella Overlays. L'immagine scelta verrà quindi mostrata sullo schermo insieme alla posizione del feed della telecamera all'interno dell'immagine.

Align camera – Seleziona questa opzione per modificare la posizione del feed della telecamera all'interno dell'immagine di sovrapposizione attualmente selezionata. Se questa opzione non è selezionata, il feed della telecamera verrà impostato sulla stessa dimensione dell'immagine di sovrapposizione.

Quando selezioni questa opzione, ti verrà mostrato un contorno rosso con puntini rossi agli angoli, che indicano la posizione corrente del feed della telecamera all'interno dell'immagine sovrapposta. Puoi quindi fare clic e trascinare ciascuno dei puntini rossi per modificare la posizione del feed della telecamera.

Tieni presente che Rightbooth ricorderà la posizione di allineamento della telecamera per ciascuna delle tue immagini sovrapposte e imposterà automaticamente queste posizioni quando le immagini sovrapposte vengono selezionate per l'uso durante i tuoi eventi.

Si noti che gli allineamenti si applicano a:

- Registrazione video tramite webcam
- Cattura foto tramite webcam
- Acquisizione foto con fotocamera DSLR

Immagine di supporto per il rilevamento del volto

Align and test (Allinea e verifica) : fai clic qui per visualizzare e modificare l'allineamento degli oggetti di scena dell'immagine sui volti rilevati nel feed live della telecamera. Qui puoi anche configurare varie impostazioni di rilevamento dei volti.

IMPORTANTE: gli oggetti di scena delle immagini funzionano su webcam e feed live di fotocamere DSLR. Se si utilizza una fotocamera DSLR, gli oggetti di scena delle immagini si allineeranno correttamente solo se la fotocamera è configurata per scattare foto con un aspect ratio di 3:2.

Rilevamento del volto e allineamento degli oggetti di scena

Questo pannello consente di testare le funzionalità di rilevamento dei volti di RightBooth e di apportare modifiche alle dimensioni e alla posizione di ciascuno degli oggetti di scena dell'immagine, mentre tracciano automaticamente i volti nel feed live della telecamera.

Elenco prop : l'elenco prop mostra tutti i prop immagine disponibili dalla cartella **Images\Props** della libreria multimediale RightBooth. Usa la barra di scorrimento per scorrere le immagini. Puoi cliccare su qualsiasi prop per farlo apparire sui volti rilevati nella finestra di feed live della telecamera. Clicca sullo stesso prop una seconda volta per rimuoverlo dalla finestra di feed live. Mentre un prop è selezionato e visibile nella finestra di feed live, puoi usare i pulsanti di allineamento (vedi sotto) per modificarne la larghezza e la posizione rispetto ai volti rilevati. Tutti i prop sono posizionati centralmente sui volti rilevati nell'asse X. Puoi mostrare più di un prop nella finestra di feed live cliccando su altri prop in questo elenco.

Cancella : fai clic su questo pulsante per rimuovere tutti gli oggetti di scena visibili dalla finestra del feed live.

Frequenza di rilevamento : questa impostazione consente di impostare la frequenza dei fotogrammi della funzione di rilevamento del volto. Il rilevamento del volto è un'attività che richiede un uso intensivo del processore e può influire sulle prestazioni del feed live della telecamera. Se si verificano problemi di prestazioni quando si utilizza il rilevamento del volto, è possibile aumentare questo valore per ridurre il numero di volte in cui il rilevamento del volto si verifica ogni secondo. Questo valore è correlato alla frequenza dei fotogrammi del feed live, quindi ad esempio se si è impostato la frequenza dei fotogrammi della webcam a 20 fotogrammi al secondo e si imposta questo valore su 5, il rilevamento del volto avverrà ogni $\frac{1}{4}$ di secondo. Se si aumenta questo valore a 10, il rilevamento del volto avverrà ogni $\frac{1}{2}$ secondo. Per le fotocamere DSLR, questo valore dipende dalla frequenza dei fotogrammi del feed live DSLR.

Rileva il numero massimo di volti : scegli il numero massimo di volti che vuoi rilevare. Predefinito = 1.

Meno jitter – Seleziona questa opzione per ridurre la quantità di jitter che si verifica nel processo di rilevamento del volto. Impostando questa opzione si ridurrà anche il tempo di reazione del face tracking.

Pulsanti di allineamento degli oggetti di scena : utilizzare questi pulsanti per modificare le dimensioni e la posizione dell'immagine dell'oggetto di scena aggiunta più di recente dall'elenco degli oggetti di scena.

- **Pulsanti Sinistra / Destra / Su / Giù** : spostano l'elica nella direzione scelta rispetto al centro della/e faccia/e rilevata/e.
- **Pulsanti Più grande/Più piccolo** : aumentano/diminuiscono le dimensioni dell'oggetto in relazione alle dimensioni del/i volto/i rilevato/i.

Tutte le impostazioni di allineamento degli oggetti di scena vengono salvate automaticamente nella libreria multimediale RightBooth e verranno applicate automaticamente quando gli oggetti di scena vengono utilizzati con il rilevamento dei volti durante l'evento.

Fotocamera Snap

Totale lenti – Inserisci il numero totale di lenti preferite che hai aggiunto in Snap Camera. Minimo = 1. Massimo = 9. Le tue lenti Snap Camera devono essere dotate dei tasti di scelta rapida: **Num + 1** , **Num + 2** , a **Num + 9** rispettivamente.

Per maggiori dettagli, fare riferimento alla sezione: **Utilizzo di Snap Camera in RightBooth** .

Impostazioni di intelligenza artificiale

Le impostazioni di intelligenza artificiale (IA) si applicano agli eventi che utilizzano le funzionalità di acquisizione foto di RightBooth.

In questo pannello puoi scegliere, configurare e testare i tuoi provider di servizi di intelligenza artificiale preferiti per applicare vari effetti di intelligenza artificiale alle foto scattate durante gli eventi RightBooth.

Nella tabella sono elencati diversi provider supportati. Nota che questi provider sono tutti servizi web remoti, quindi se vuoi utilizzare questi servizi, il tuo computer dovrà essere connesso a Internet quando giochi ai tuoi eventi. Inoltre, per poter utilizzare i servizi di qualsiasi provider, dovrai acquisire una chiave API dal provider e aggiungerla alla tabella. Le istruzioni su come ottenere una chiave API sono disponibili sul sito Web di ciascun provider. Nota che si applicano costi per l'utilizzo delle funzionalità AI Service Provider, consulta i siti Web dei provider per i dettagli.

I seguenti effetti AI sono disponibili da uno o più dei fornitori elencati:

Rimuovi sfondo – Lo sfondo verrà rimosso dalla foto, lasciando le persone nella foto su uno sfondo trasparente. Nota: questa funzione **non** richiede uno sfondo con schermo verde.

Descrivi sfondo – Lo sfondo della foto verrà sostituito da un'immagine generata automaticamente dall'IA utilizzando una descrizione testuale fornita. Le persone nella foto verranno quindi posizionate sullo sfondo generato.

Fumetti : le persone nella foto verranno automaticamente sostituite da repliche di cartoni animati in vari stili.

Ritaglio testa : verranno considerate solo le teste delle persone nella foto. Questo viene utilizzato insieme all'effetto Cartoon, in modo che solo le teste delle persone vengano 'cartonate'.

Testare gli effetti dell'IA

Una volta ottenute le chiavi API dai provider, puoi testare gli effetti dell'IA.

Immagine di prova – Fai clic sul pulsante "Apri" per sfogliare e selezionare un'immagine di prova (foto) dal tuo computer. Puoi quindi fare clic sul pulsante "Test" appropriato nella tabella per il provider scelto. RightBooth quindi:

- caricare automaticamente la tua foto sul sito web del fornitore scelto.
- attendere che la foto venga elaborata e scaricata.
- mostra la foto modificata dall'IA.

Tempo di attesa – Inserisci il tempo di attesa affinché il fornitore del servizio restituisca la foto modificata. Di solito questo processo non richiede più di qualche secondo.

Usa immagini di anteprima di cutout.pro – Se stai usando il fornitore di servizi AI cutout.pro, puoi ridurre l'utilizzo del credito spuntando questa opzione. Al momento della scrittura, un'immagine di anteprima di cutout.pro utilizza 0,25 crediti per effetto AI (solitamente 1 credito) e restituirà un'immagine a risoluzione inferiore di circa: 500x500 pixel.

Metodo di rimozione dello sfondo

Questa sezione ti consente di scegliere un metodo di rimozione dello sfondo che verrà poi utilizzato in tutte le tue attività di rimozione dello sfondo fotografico RightBooth. Scegli tra:

- **Fornitore** : selezionando questa opzione RightBooth utilizzerà il fornitore "Rimuovi sfondo" selezionato nella tabella degli effetti fotografici AI.

- **PBR** – Seleziona questa opzione per usare l'app Photo Background Remover, che deve essere installata sul computer. PBR funziona localmente sul computer e non richiede Internet. Nota: questa app usa Microsoft Paint e funzionerà solo su Windows 11 (o versioni successive). Per maggiori informazioni, vedi: <https://www.rightbooth.com/pbr>
- **RBBGR** – Seleziona questa opzione per usare l'app RightBooth Background Remover, che deve essere installata sul computer. RBBGR funziona localmente sul computer e non richiede Internet. Questa app richiede Python e funzionerà su Windows 10 o 11. Per maggiori informazioni, vedi: <https://www.rightbooth.com/rbbgr>

Percorso : mostra il percorso dell'app PBR.EXE installata o dell'app RBBGR.BAT installata (a seconda del metodo di rimozione dello sfondo scelto).

Ottieni app : fai clic su questo pulsante per ottenere l'app di rimozione dello sfondo scelta.

Test : fai clic su questo pulsante per testare l'app di rimozione dello sfondo scelta.

Scambio di volti

Questa sezione consente di configurare le impostazioni di scambio dei volti da utilizzare negli eventi di acquisizione delle foto.

Per utilizzare RightBooth Face Swap è necessario abbonarsi ai seguenti servizi di intelligenza artificiale:

<https://api.market/store/magicapi/image-upload> - un servizio gratuito che consente a RightBooth di caricare foto e personaggi di face swap sul server temporaneo MagicAPI. Questi vengono poi utilizzati nel processo di swap quando selezioni l'opzione "Usa provider per l'archiviazione temporanea delle immagini" (vedi sotto).

<https://api.market/store/capix/faceswap> - il servizio di scambio di volti Capix.

<https://api.market/store/magicapi/faceswap> - il servizio di scambio volti MagicAPI.

Chiave API : inserisci la chiave API che puoi ottenere da <https://api.market/>

Provider - Attualmente ci sono due provider di servizi Face Swap tra cui scegliere: Capix e MagicAPI. Dopo aver scelto il provider, clicca sul pulsante Provider per visitare l'interfaccia del sito web del provider scelto, dove puoi abbonarti al servizio e anche acquistare crediti Face Swap. Nota: puoi anche abbonarti al piano Basic, dove riceverai 100 crediti Face Swap gratuiti al mese.

Entrambi : scegli questa opzione per far sì che RightBooth utilizzi entrambi i servizi di scambio di volti in modo alternato, il che significa che se sei abbonato solo per utilizzare crediti gratuiti da entrambi i provider, hai effettivamente 200 scambi di volti gratuiti al mese .

Utilizzare Provider per l'archiviazione temporanea delle immagini

Selezionato : RightBooth utilizzerà il servizio di caricamento MagicAPI (vedi sopra) per caricare e archiviare foto e immagini dei personaggi sul server MagicAPI prima che si verifichi ogni operazione di Face Swap. Quando è selezionato, non è necessario fornire e mantenere la propria directory di archiviazione immagini remota sul proprio sito FTP (vedi sotto). Potresti scoprire che l'utilizzo del servizio di caricamento supererà i problemi di accesso alle immagini sul tuo server (vedi di seguito).

Non selezionato : RightBooth caricherà le foto sul tuo server FTP prima che si verifichi ogni operazione Face Swap. RightBooth presumerà anche che le immagini del tuo personaggio siano già presenti sul tuo server FTP nella directory URL specificata (vedi di seguito). Pertanto dovresti caricare manualmente le immagini del tuo personaggio sul tuo server prima di testare o utilizzare

Face Swap nei tuoi eventi. Quando non selezionato (impostazione predefinita), dovrai impostare e configurare le impostazioni FTP di RightBooth per accedere alla tua posizione di archiviazione remota e specificare anche la tua cartella remota Face Swap. Vedi la sezione: Impostazioni → Social Media → FTP.

Nota : - Se si utilizza il servizio MagicAPI, è OBBLIGATORIO selezionare l'opzione di archiviazione temporanea.

Directory URL delle immagini dei tuoi personaggi – Inserisci l'URL della cartella indirizzabile al pubblico in cui sono archiviate le immagini dei tuoi personaggi face swap. Ad esempio, se la directory URL delle immagini dei tuoi personaggi è **<https://www.mywebsite.com/characters>** , inserisci questo indirizzo nella casella di testo. Le immagini in questa cartella devono essere accessibili al pubblico. Ad esempio, supponendo che tu abbia un file immagine personaggio: **batman.jpg** , devi essere in grado di visualizzare questa immagine inserendo quanto segue nella barra degli indirizzi di un browser web:

<https://miositoweb.com/characters/batman.jpg>

Nota: questa directory URL **non è obbligatoria** se hai scelto di **utilizzare il provider Face Swap per l'archiviazione temporanea delle immagini** (vedi sopra).

Immagine di prova : inserisci il nome file di un'immagine di un personaggio da utilizzare a scopo di test.

Se è selezionata l'**opzione Usa provider per archiviazione temporanea delle immagini** , questa immagine deve essere un'immagine locale archiviata sul computer. Questa verrà quindi caricata durante il test della funzionalità di scambio di volti. Devi immettere il percorso e il nome del file in questa casella di testo. Puoi utilizzare il **pulsante Sfoglia cartella** per selezionare un'immagine.

Se l'**opzione Usa provider per l'archiviazione temporanea delle immagini** non è selezionata, l'immagine deve essere presente nella directory URL remota (vedere sopra) e quindi sarà sufficiente immettere in questa casella di testo solo il nome del file e l'estensione dell'immagine, non la directory URL.

Test : fai clic su questo pulsante per testare la funzione di scambio volti.

I tutorial video sulla funzione Photo Face Swap possono essere trovati qui:

<https://www.rightbooth.com/faceswap.html>

Dopo aver configurato le impostazioni AI, puoi utilizzare le funzionalità di Photo AI nel flusso di eventi di acquisizione foto; vedi la sezione: Event Designer → Struttura dell'evento → Photo AI.

Impostazioni testo/ lingua

Questa scheda contiene la tabella di testo predefinita che consente di visualizzare e modificare le istruzioni di testo visualizzate per impostazione predefinita in tutti gli eventi.

Qui puoi anche scegliere la lingua che desideri impostare come predefinita per le istruzioni del tuo evento e anche la lingua in cui verrà visualizzata l'interfaccia utente dell'applicazione RightBooth.

Ogni volta che inizi un nuovo progetto di evento, ti verrà chiesto di scegliere una lingua per le istruzioni di testo dell'evento. Una delle opzioni sarà quella di scegliere "Default". Se scegli "Default", l'evento conterrà tutto il testo della tabella in questa sezione di Impostazioni. La tabella indica dove apparirà ogni elemento di testo durante l'evento e a cosa si riferisce. Queste istruzioni di testo predefinite si applicheranno quindi a **TUTTI** i file di evento che sono stati progettati per utilizzare la "Lingua predefinita". Quindi, se modifichi una di queste istruzioni o cambi la lingua predefinita (vedi sotto), dovresti rivisitare i file di evento per assicurarti che la nuova formulazione si adatti correttamente a tutte le schermate dell'evento.

Tutte le istruzioni di testo predefinite che possono apparire nei tuoi eventi sono elencate nella prima colonna della tabella. La seconda colonna della tabella può essere utilizzata per immettere la tua formulazione sostitutiva per una parte o tutto il testo nella colonna 1. Questa funzionalità è utile se hai bisogno di riformulare una parte o tutto il testo predefinito o anche di tradurre tutto il testo predefinito in una lingua che non è attualmente offerta da RightBooth. La terza colonna della tabella mostra una spiegazione di ogni istruzione di testo, spiegando dove e quando il testo appare nei tuoi eventi.

Lingua predefinita dell'evento

Qui puoi scegliere la lingua predefinita per tutti i file evento che crei. Noi (Aire Valley Software) continuiamo ad aggiungere a questo elenco e renderemo disponibili altre lingue nei futuri aggiornamenti del software. Se c'è una lingua che vorresti vedere elencata, contattaci con le tue esigenze.

Usa istruzioni di sostituzione – Spunta questa casella di controllo se vuoi che il programma usi le tue istruzioni di testo di sostituzione in tutti i tuoi eventi, altrimenti il programma userà il testo predefinito dalla prima colonna. Nota che se lasci vuote alcune delle caselle di testo di sostituzione, il software userà il testo predefinito dalla prima colonna per tutte le caselle di testo di sostituzione vuote.

IMPORTANTE: per evitare di confondere gli utenti, qualsiasi testo sostitutivo fornito **deve avere** lo stesso significato di base delle istruzioni di testo predefinite corrispondenti.

Testo di interruzione di riga

Tutte le caselle di testo delle istruzioni possono contenere testo con uno o più ritorni a capo per consentire l'aggiunta di più righe come testo sostitutivo.

RICORDA : gli elementi di testo predefiniti descritti sopra applicheranno il testo a TUTTI gli eventi che crei che sono stati progettati per usare la "Lingua predefinita". Quindi, ad esempio, se la tua lingua predefinita è l'inglese e modifichi l'istruzione predefinita: **"Tocca lo schermo per iniziare"** con la dicitura: **"Tocca lo schermo per iniziare la registrazione"** , questa istruzione riformulata apparirà nella schermata Start in TUTTI i tuoi eventi "Lingua predefinita" e in tutti i tuoi eventi "Lingua inglese" e, come tale, potrebbe essere necessario visitare nuovamente la schermata Start in tutti questi eventi per assicurarsi che il layout del testo sia OK.

Modifica degli elementi di testo in eventi specifici

Se vuoi modificare solo il testo in un file evento specifico senza influenzare nessuno degli altri eventi, puoi usare la tabella ' **Istruzioni evento**' nell'Event **Designer** e/o puoi modificare il testo di un elemento oggetto

etichetta specifico direttamente nello **Screen Editor dell'evento** . Per maggiori informazioni su come modificare elementi di testo specifici, consulta le sezioni: ' **Event Designer** ' e ' **Screen Editor** ' .

Lingua dell'applicazione

Qui puoi scegliere la lingua predefinita per l'interfaccia utente dell'applicazione RightBooth. Cambiando questa lingua, tutte le finestre, le finestre di dialogo, le impostazioni e i pannelli di controllo di Rightbooth verranno mostrati tradotti nella lingua scelta.

Se si sceglie una lingua diversa dall'inglese, la libreria multimediale RightBooth verrà automaticamente copiata e resa disponibile con i nomi delle cartelle tradotti.

Si noti che il manuale e il file della Guida di RightBooth rimarranno in inglese.

Al momento puoi scegliere tra inglese e spagnolo. Noi (Aire Valley Software) continueremo ad aggiungere a questo elenco e renderemo disponibili altre lingue nei futuri aggiornamenti del software. Se c'è una lingua che vorresti vedere elencata, contattaci con le tue esigenze.

Impostazioni di sicurezza

La scheda Sicurezza consente di aggiungere alcune funzionalità di sicurezza in stile chiosco al software RightBooth.

Password per Wizard, Setup e Help – Spunta questa casella di controllo per proteggere con password tutte le aree del programma, eccetto la funzione **Play event** . Quando è stata impostata una password, gli utenti non possono accedere a Event Wizard, Event Designer, Event File System, User Manual o Help System.

Nuova password e Conferma nuova password : inserisci la password scelta in queste caselle di testo. La tua password:

- può essere qualsiasi combinazione di caratteri
- può essere di qualsiasi lunghezza
- deve essere immesso in entrambe le caselle di testo affinché venga accettato come password corretta.

Nascondi automaticamente la barra delle applicazioni : scegli quando RightBooth nasconderà automaticamente la barra delle applicazioni di Windows. Puoi scegliere tra:

No , RightBooth non nasconde mai la barra delle applicazioni.

Sì , RightBooth nasconde sempre la barra delle applicazioni (impostazione predefinita).

Modifica : RightBooth nasconde la barra delle applicazioni solo quando si modificano le schermate degli eventi.

Riproduzione : RightBooth nasconde la barra delle applicazioni solo durante la riproduzione di eventi.

Modifica/riproduzione : RightBooth nasconde la barra delle applicazioni durante la modifica delle schermate degli eventi e la riproduzione degli eventi.

Nota: le schermate degli eventi sono automaticamente impostate per impostazione predefinita sulle stesse dimensioni del display del monitor. Se si sceglie di non nascondere la barra delle applicazioni, le schermate

degli eventi potrebbero non riempire completamente il display del monitor quando la barra delle applicazioni è visualizzata.

Impedisci tasti Alt-Tab, Ctrl-Esc, Alt-Esc e Win : seleziona questa opzione per impedire agli utenti di uscire dall'evento o di accedere al menu di avvio di Windows quando RightBooth sta riproducendo un evento.

Evento in primo piano : seleziona questa opzione per forzare la finestra dell'evento a rimanere in primo piano rispetto alle altre finestre.

Impedisci Task Manager : seleziona questa opzione per impedire agli utenti di accedere a Task Manager di Windows quando RightBooth sta riproducendo un evento.

manuale dell'evento

Premi il tasto 'Esc' – Seleziona questa opzione per interrompere un evento in riproduzione premendo il tasto 'Esc' sulla tastiera.

Pulsante destro del mouse : seleziona questa opzione per interrompere un evento in riproduzione premendo il pulsante destro del mouse.

Inserisci il codice a 4 cifre : seleziona questa opzione per consentirti di interrompere un evento in riproduzione immettendo il codice a 4 cifre specificato sulla tastiera in qualsiasi momento durante l'evento. Potresti preferire selezionare questa opzione per impedire ai tuoi utenti di abbandonare facilmente l'evento semplicemente premendo il tasto Esc. Puoi modificare il codice immettendo 4 cifre nella casella di testo associata.

Clic del mouse o tocco degli angoli – Seleziona questa opzione per consentirti di interrompere un evento in riproduzione cliccando con il mouse (o toccando lo schermo) negli angoli dello schermo in un ordine particolare. Ciò comporta quattro clic/tocchi consecutivi nel seguente ordine:

- primo clic/tocco nell'angolo in alto a sinistra
- secondo clic/tocco nell'angolo in alto a destra
- terzo clic/tocco nell'angolo in basso a sinistra
- quarto clic/tocco nell'angolo in basso a destra

Affinché questa funzionalità funzioni correttamente, i quattro clic/tocchi devono verificarsi nella sequenza di cui sopra senza che altri clic/tocchi intermedi si verifichino altrove durante il processo. Se si verifica un altro clic/tocco altrove durante questa sequenza, la sequenza verrà reimpostata e i quattro clic/tocchi dovranno essere immessi di nuovo utilizzando la sequenza di cui sopra.

Si prega di utilizzare queste impostazioni di sicurezza con cautela poiché sono progettate per:

- impedire modifiche alle impostazioni di RightBooth
- limitare l'accesso al software e al sistema operativo
- obbligare gli utenti a rimanere all'interno dell'evento.

Tieni presente che in alcune situazioni l'unico modo per chiudere il software RightBooth potrebbe essere quello di spegnere il sistema utilizzando la combinazione di tasti Ctrl-Alt-Canc di Windows.

Rimozione di una password dimenticata

La password è progettata per impedire ai tuoi utenti di accedere alle impostazioni dell'evento. Dovresti memorizzare la tua password e non salvarla sul computer.

Se dovessi dimenticare la password, puoi rimuovere la richiesta della password come segue:

- Chiudi RightBooth
- Esegui Blocco note di Windows
- Aprire il file: 'C:\Utenti\ **il tuo nome** \AppData\Local\RightBooth\Settings.txt'
- Elimina la riga: 'printerfontsmoothing=true'
- Salva il file
- Esegui di nuovo RightBooth per ottenere l'accesso completo al programma. Torna al Pannello di sicurezza e inserisci una nuova password o rimuovi quella esistente.

Codici di accesso

Questa sezione consente di generare e gestire un set di codici di accesso a 6 cifre che possono essere stampati e forniti agli utenti dell'evento per consentire loro di accedere ai tuoi eventi, stampare le loro foto e visualizzare selettivamente i loro file specifici. Ogni codice di accesso ha un conteggio di utilizzo che può essere modificato. Nota: l'elenco dei codici mostra tutti i codici generati con i relativi conteggi di utilizzo.

+ – Fai clic su questo pulsante per generare e aggiungere nuovi codici univoci all'elenco dei codici. Puoi creare fino a 1000 codici ogni volta che fai clic su questo pulsante.

-- Fare clic su questo pulsante per rimuovere i codici selezionati dall'elenco dei codici.

Copia : fare clic su questo pulsante per copiare i codici selezionati negli appunti di Windows.

Stampa - Fare clic su questo pulsante per stampare i codici selezionati.

Stampa QR : fare clic su questo pulsante per stampare i codici selezionati in formato codice QR.

Slider dimensione codice di accesso – Modifica il valore dello slider per modificare la dimensione dei codici di accesso stampati. Prima di stampare, puoi usare l'opzione Anteprima di stampa per vedere il risultato della modifica della dimensione.

I codici di accesso verranno formattati e disposti automaticamente sulla carta della stampante, per facilitarne il taglio e la separazione da distribuire agli utenti.

Per informazioni su come abilitare l'uso dei codici di accesso nel tuo evento, consulta la sezione "Inizio" e "Stampa foto" in Progettazione evento →Struttura evento.

Impostazioni dei social media

La scheda Social Media consente di configurare le impostazioni email e ftp di RightBooth che verranno utilizzate per inviare e caricare video, foto e messaggi degli utenti durante gli eventi. Consente di specificare se inviare notifiche email periodiche relative all'utilizzo dell'evento. Consente inoltre di decidere il formato e le dimensioni delle foto quando vengono inviate come allegati email.

Server di posta elettronica

Questa sezione consente di definire il server di posta elettronica tramite il quale RightBooth invierà tutte le email, comprese le notifiche e-mail e i file utente.

Da : questo è il nome che desideri venga visualizzato nel campo Da in qualsiasi notifica e-mail.

Host : inserisci l'indirizzo host del tuo server di posta elettronica.

Account : inserisci l'account e-mail da cui desideri che vengano inviate le e-mail.

Password : inserisci la password dell'account e-mail.

Numero di porta - Specifica il numero di porta da usare per inviare email. È impostato su 587, che di default è la porta richiesta per i client SMTP come Gmail.

Usa SSL : seleziona questa opzione per abilitare la crittografia Secure Socket Layer per le tue e-mail.

TLS 1.3 – Seleziona questa opzione per forzare l'email SSL a usare esclusivamente il protocollo TLS 1.3. Quando non è selezionata, l'email SSL può usare altri protocolli disponibili.

Utilizzo di un account Gmail

Ti consigliamo di usare un account Gmail per le tue email RightBooth. Per prima cosa, assicurati di avere un account Gmail valido, quindi usa i seguenti valori del server email:

Host : smtp.Gmail.com

Account : il tuo indirizzo Gmail (ad esempio johnsmith@gmail.com)

Numero di porta : 587

Utilizzo SSL : spuntato

Password : Inserisci la tua password Gmail. Se non viene accettata, potresti dover inserire una password per l'app Gmail. Puoi creare una password per l'app Gmail nel tuo account Google nella sezione: ' → **Password per app di sicurezza** '. La password per l'app deve essere per il tipo di app: 'Posta' sul tipo di dispositivo: 'Computer Windows'. Per maggiori informazioni su come ottenere una password per l'app Gmail, cerca su Internet '**password app gmail** '

Utilizzare SendGrid

Seleziona questa opzione per forzare RightBooth a utilizzare un account SendGrid per l'invio delle tue email.

Da : questo è il nome che desideri venga visualizzato nel campo Da di ogni email inviata.

Dominio : inserisci il nome di dominio SendGrid che hai configurato nel tuo account SendGrid.

Chiave API : inserisci la tua chiave API SendGrid.

Per maggiori dettagli su SendGrid e su come configurarlo, visita www.sendgrid.com

Notifiche e-mail

Questa funzionalità consente di configurare RightBooth per inviare periodicamente email di notifica durante un evento. È possibile ricevere notifiche sui conteggi di utilizzo e ogni volta che si verificano errori.

On - Seleziona questa opzione per abilitare le notifiche via email.

A - Inserisci l'indirizzo email del destinatario in questa casella di testo. Ogni indirizzo email deve essere digitato su una riga a parte. Ogni email di notifica verrà inviata a tutti i destinatari.

Oggetto - Inserisci il titolo dell'oggetto dell'e-mail. Il testo predefinito è Notifica evento RightBooth

Corpo - Inserisci il testo del corpo dell'e-mail. Il testo predefinito del corpo comprende le seguenti variabili di formulazione e testo:

Video: {TOTALVIDEOS}
Foto: {TOTALPHOTOS}
Messaggi: {TOTALMESSAGES}
Spazio su disco: {FREEDISKSPACE}
Utente: {NOME} {COGNOME} {INDIRIZZOEMAIL}

Errore: {RECENTERROR}

Per ulteriori informazioni sulle variabili di testo, vedere la sezione: **Utilizzo delle variabili di testo** .

Frequenza e-mail

Queste impostazioni consentono di decidere quando inviare notifiche via email.

Dopo ogni utente : seleziona questa opzione per inviare una notifica via email dopo che ogni utente ha creato un file durante l'evento.

Ogni x min - Spunta questa casella per inviare una notifica e-mail periodicamente durante l'evento. Il periodo è definito dal numero di minuti immessi nella casella di testo di accompagnamento.

E-mail in caso di errore : seleziona questa opzione per inviare una notifica e-mail ogni volta che si verifica un errore durante l'evento.

Allega registro errori : seleziona questa opzione per allegare il file di registro corrente a ciascuna notifica e-mail (vedi Registro).

Invia email di prova : puoi verificare che le impostazioni del tuo server di posta elettronica siano corrette cliccando su questo pulsante per inviare un'email di prova agli indirizzi email dei destinatari elencati nella casella di testo **A** :.

Email timeout – Questo è il numero di minuti che RightBooth attenderà per l'invio di ogni email. Intervallo: tra 1 e 30 minuti (predefinito 5 minuti). Se scopri che le email contenenti file di grandi dimensioni (ad esempio registrazioni video) non vengono inviate, dovresti aumentare questo valore.

Dimensioni del supporto

Se hai configurato il tuo evento per consentire agli utenti di ricevere i propri video o foto tramite allegati e-mail, SMS o WhatsApp (vedi Event Designer), potresti voler condividere file a bassa risoluzione per ridurre le dimensioni del file da allegare e-mail o da caricare.

Foto

Larghezza e altezza massime - Inserisci la larghezza e l'altezza massime delle foto condivise (in pixel). Se questi valori sono impostati su 0, le foto verranno condivise nelle loro dimensioni originali.

Invia foto come JPEG - Puoi condividere foto in formato JPEG. Ciò contribuirà a ridurre le dimensioni del file delle foto condivise.

Qualità JPEG : quando scegli di condividere le foto in formato JPEG, puoi impostare la qualità JPEG da Bassa ad Alta. Impostando una qualità inferiore si ridurranno le dimensioni dei file delle foto condivise. I valori possono variare da 0 (qualità minima) a 100 (qualità massima).

Ricorda: quando invii delle foto tramite e-mail, RightBooth ne invia una copia, pertanto queste impostazioni non influiscono sui file delle foto originali.

Video

Di default ogni video verrà automaticamente compresso nel formato MP4 e ridimensionato per non essere più grande di 400 x 300 pixel. Se vai in Conversion Settings puoi cambiare la dimensione e anche il frame rate e la qualità video, il che aiuta a ridurre la dimensione complessiva del file video che verrà inviato via email.

Anche in questo caso, RightBooth invierà una copia dei video via e-mail, pertanto queste impostazioni non influiranno sulle registrazioni video originali.

Si applica a

Utilizzare le caselle di controllo appropriate per scegliere di applicare il dimensionamento dei media per i vari servizi multimediali. Se si sceglie di non applicare il dimensionamento dei media, verranno utilizzate le foto e i video di dimensioni originali.

Miniature

Questa sezione consente di specificare la dimensione e la qualità delle miniature delle immagini create da RightBooth. Tutte le miniature delle immagini vengono salvate nel formato JPEG. Queste impostazioni si applicheranno a:

- Immagini in miniatura della galleria web per video e foto
- Miniature create durante la copia dei file e il caricamento dei file tramite FTP.

Larghezza e altezza massime : inserisci la larghezza e l'altezza massime delle miniature (in pixel).

Qualità JPEG - Imposta la qualità JPEG della miniatura. I valori possono variare da 0 (qualità minima) a 100 (qualità massima).

Indirizzo FTP

Questa sezione consente di specificare i dettagli e le impostazioni del proprio account FTP.

On – Seleziona questa impostazione per inizializzare la funzionalità FTP ogni volta che RightBooth inizia a funzionare. Questa opzione dovrebbe essere selezionata se si prevede di utilizzare le funzionalità FTP (o SFTP).

SFTP – Seleziona questa opzione se preferisci usare il protocollo di trasferimento file sicuro per caricare i tuoi file. La modifica di questa impostazione richiederà il riavvio di RightBooth affinché la modifica abbia effetto.

Host : inserisci l'indirizzo del tuo nome host FTP.

Cartella radice : inserisci il nome della cartella sul sito ftp che è la radice per tutti i caricamenti di file (e la creazione di cartelle) da parte di RightBooth. La cartella specificata deve esistere sul sito ftp e deve avere pieni diritti di accesso per le azioni di caricamento ftp. Lasciando vuoto questo campo, RightBooth utilizzerà la radice del sito ftp stesso. Nota: non inserire la parte <https://www> del percorso. Ad esempio, se la tua cartella si trova al seguente URL:

<https://www.miosito.com/foto>

dovresti inserire quanto segue nella casella di testo Cartella radice:

[ilmiosito.com/foto/](https://www.miosito.com/foto)

Nome utente : inserisci il nome utente per il tuo account FTP.

Password : inserisci la password per il tuo account FTP.

Numero di porta – Inserisci il numero di porta che verrà utilizzato per la comunicazione ftp. Normalmente è 21 per ftp e 221 per sftp.

Modalità passiva : seleziona questa opzione se desideri utilizzare FTP passivo.

Carica file durante gli eventi – Spunta questa opzione per far sì che qualsiasi azione di caricamento file ftp venga eseguita durante l'evento. Deseleziona questa opzione per aggiungere tutte le azioni di caricamento file ftp all'elenco di caricamento nella →sezione File FTP di RightBooth Tasks, consentendoti di caricare file dopo il termine dell'evento. Vedi sezione: Tasks.

Test – Fai clic su questo pulsante per selezionare un file da caricare per testare la tua connessione FTP e le impostazioni. Codici di errore che potrebbero essere visualizzati:

1 = Nome host vuoto
2 = Ricerca DNS non riuscita 3 = Timeout DNS 4 = Interrotto dall'applicazione 5 = Errore interno 6 = Timeout di connessione 7 = Connessione rifiutata (o non riuscita per qualche altro motivo)
100 = Errore interno dello schannel
101 = Impossibile creare le credenziali 102 = Impossibile inviare il messaggio iniziale al proxy.
103 = Handshake non riuscito. 104 = Impossibile ottenere il certificato remoto. 300 = Operazione asincrona in corso 301 = Errore di accesso.

FTP - Scambio di volti AI

Queste impostazioni AI sono necessarie solo se hai scelto di **non** usare Face Swap Provider per archiviare immagini temporanee. Vedi la sezione **Photo AI** e **Settings AI** .

Sottocartella di lavoro AI : inserisci il nome di una sottocartella che desideri venga utilizzata per caricare le foto (scattate da RightBooth) che verranno utilizzate dalla funzione AI Face Swap.

Directory URL della sottocartella di lavoro AI – Inserisci l'indirizzo URL pubblico della sottocartella di lavoro AI (sopra). Questo è l'URL accessibile al pubblico che verrà utilizzato dal fornitore del servizio AI Face Swap per accedere alle foto scattate da RightBooth che vengono caricate durante qualsiasi flusso di lavoro Face Swap. Se lasci vuota questa casella di testo, RightBooth utilizzerà la directory URL delle immagini dei tuoi personaggi e quindi presumerà che tu stia caricando le tue foto di face swap nella directory URL delle immagini dei tuoi personaggi.

Telefono SMS

Se vuoi consentire agli utenti dell'evento di inviare file ai telefoni, devi inserire un elenco di dettagli del provider di servizi mobili. Questi comprendono un nome del provider, il numero di cifre nei numeri di cellulare che normalmente è 10 e devi anche specificare l'indirizzo email del gateway SMS offerto da ciascun provider di servizi.

Spiegazione

Molti provider di servizi mobili offrono una funzionalità che consente di inviare un'e-mail al loro indirizzo gateway e il provider inoltrerà automaticamente tale e-mail come messaggio di testo al numero di cellulare che è preceduto nell'indirizzo e-mail. Quindi, ad esempio, supponiamo che il tuo telefono cellulare sia sulla rete AT&T, potresti inviare un'e-mail a yournumber@mms.att.net e il tuo telefono riceverà quindi l'e-mail come messaggio di testo. Quindi l'idea in RightBooth è di offrire ai tuoi utenti un elenco di provider di servizi di rete dopo che hanno registrato un video o scattato foto. L'utente sceglierà quindi il proprio provider, inserirà il proprio numero di cellulare e RightBooth invierà i file tramite e-mail all'indirizzo gateway del provider. L'utente riceverà quindi i propri file come messaggio di testo sul proprio telefono.

Quindi, da dove prendi questi indirizzi gateway? Non tutti i provider offrono questa funzionalità, ma molti sì, ed è sicuramente comune negli USA, in Canada e in molti altri paesi. Le informazioni sono disponibili su Internet e puoi anche contattare provider specifici e chiedere il loro indirizzo gateway SMS e-mail.

Per una spiegazione completa su come utilizzare le funzionalità e-mail e SMS telefonici in RightBooth, guarda i video di formazione sui social media all'indirizzo:

<https://www.rightbooth.com/training-videos.html>

Server Web locale

Questa sezione ti consente di immettere le impostazioni relative all'app del server web locale e di fornire i dettagli della tua connessione di rete WiFi per tutti i codici QR WiFi utilizzati nei tuoi eventi. Per maggiori informazioni su tutto questo, consulta la sezione **Accesso a video e foto in locale con codici QR**

Scegli la tua app per server web locale

WampServer – Seleziona questa opzione se hai scelto di usare (e hai installato) WampServer come server web locale. Di default, WampServer si installa in c:\wamp64 e la cartella del server web locale è **c:\wamp64\www**. Normalmente non dovresti aver bisogno di modificare questa impostazione.

Xampp – Seleziona questa opzione se hai scelto di usare (e hai installato) Xampp come server web locale. Di default, Xampp si installa in c:\xampp e la cartella del server web locale è **c:\xampp\htdocs**. Normalmente non dovresti aver bisogno di modificare questa impostazione.

Indirizzo IPv4 : consente di specificare con quale metodo ci si collega a un router privato, che verrà utilizzato con la configurazione del server Web locale. Ciò consentirà a RightBooth di rilevare e utilizzare automaticamente l'indirizzo IPv4 corretto in tutti i codici QR di condivisione multimediale sulle schermate dell'evento.

- **Ethernet.** Seleziona questa opzione se sei connesso al router tramite un cavo Ethernet.
- **WiFi.** Seleziona questa opzione se sei connesso al router tramite il WiFi del tuo computer.
- **Altro.** Seleziona questa opzione se hai problemi con il rilevamento automatico IPv4 delle altre due opzioni. Con questa opzione puoi inserire un indirizzo IPv4 specifico da usare da RightBooth

Rete WiFi per codice QR – Inserisci il Nome (SSID), la Password e il Tipo di crittografia della rete WiFi del tuo router privato. Questi valori saranno utilizzati per generare i codici QR WiFi sulle schermate del tuo evento, che consentono agli utenti del tuo evento di connettersi alla tua rete privata.

Galleria web + Pagina web per il download dei file

Questa sezione consente di personalizzare la galleria web e le pagine web di download che gli utenti visualizzeranno quando scansionano i codici QR nell'evento Stazione di condivisione.

Titolo della pagina: inserisci il titolo che verrà utilizzato come titolo della pagina web sia per la pagina web della galleria che per le singole pagine di download.

Banner – Seleziona un'immagine che apparirà in cima alle pagine web della galleria. Per risultati migliori, questa immagine dovrebbe essere 720 x 100 pixel. Se deselezioni questa opzione, verrà utilizzato il banner predefinito RightBooth.

Richiesta galleria : inserisci il testo che apparirà nella parte superiore della pagina web della galleria, sopra le miniature.

Dimensioni di visualizzazione dell'immagine : scegli le dimensioni di visualizzazione (larghezza in pixel) per le miniature delle immagini nella galleria.

Testo del pulsante Download – Questo testo apparirà sul pulsante Download che appare nelle pagine web di download. Massimo 20 caratteri.

Includi pulsante "Contatto" : seleziona questa opzione per includere un pulsante "Contatto" nelle pagine web di download.

Numero di telefono: - Inserisci un numero di telefono da utilizzare nel pulsante Contatto.

Testo del pulsante – Questo testo apparirà sul pulsante Contatto. Massimo 20 caratteri.

Ordina per – Scegli di ordinare e visualizzare i file della galleria in ordine di data crescente o decrescente. Crescente mostrerà prima i file più vecchi. Decrescente mostrerà prima i file più nuovi.

Utilizzo dei propri modelli HTML per il download dei file

Utilizza i tuoi modelli HTML : seleziona questa opzione se desideri utilizzare i tuoi modelli HTML anziché i modelli integrati di RightBooth.

IMPORTANTE. NON utilizzare questa funzionalità se non si è esperti nella creazione di pagine web HTML.

Video : fai clic su questo pulsante per definire il tuo modello HTML per il download dei video.

Foto : fai clic su questo pulsante per definire il tuo modello HTML per il download delle foto.

Nota: i tuoi file modello html per video e foto sono inizialmente impostati per essere una copia dei file modello integrati di RightBooth. Quando modifichi e salvi i tuoi file modello html, sovrascrivi semplicemente i file, non modificare il percorso o i nomi dei file. I file devono essere salvati con codifica UTF-8.

I file modello possono contenere i seguenti marcatori di testo, che RightBooth cercherà e sostituirà con il seguente testo durante la creazione delle pagine web di download specifiche del file:

RBSTI : questo marcatore di testo è sostituito dal testo del titolo della pagina tratto dal →server web locale delle impostazioni di RightBooth.

RBSFI - questo marcatore di testo viene sostituito dal nome del file attuale della foto o del video che l'utente ha selezionato in RightBooth. DEVI avere questo marcatore di testo da qualche parte nel tuo modello html.

Marcatori di testo opzionali:

RBSDO : questo marcatore di testo è sostituito dal testo del pulsante Download tratto dal →server web locale delle impostazioni di RightBooth.

RBSTE : questo marcatore di testo viene sostituito dal numero di telefono preso dalle impostazioni →del server web locale di RightBooth.

RBSTB : questo marcatore di testo è sostituito dal testo del pulsante del telefono tratto dal →server web locale delle impostazioni di RightBooth.

Messaggio di WhatsApp

Questa sezione ti consente di collegare RightBooth a un account WhatsApp (tramite l'interfaccia del browser web di WhatsApp). Ciò consentirà agli utenti dei tuoi eventi di inviare file ai loro account WhatsApp tramite l'account WhatsApp RightBooth collegato.

Scegli il browser host

WhatsApp web è ospitato all'interno di un browser web sulle schermate degli eventi WhatsApp di RightBooth. Puoi scegliere tra:

RightBooth – WhatsApp Web sarà ospitato nel browser Web integrato RightBooth. Questo fornisce la scelta migliore per progettare la schermata dell'evento WhatsApp perché il browser viene renderizzato direttamente all'interno del layout dello schermo. Questo browser fornisce il supporto completo per il caricamento di foto su WhatsApp come file di foto, ma supporta solo il caricamento di video come file di documenti e quindi il destinatario non vede le anteprime video nella sua chat WhatsApp.

Microsoft Edge – WhatsApp Web sarà ospitato nel browser Web Microsoft Edge. Questo browser si troverà in cima alla schermata dell'evento WhatsApp di RightBooth, nascondendo efficacemente qualsiasi

altro contenuto dello schermo in cui potresti averlo posizionato, quindi devi assicurarti che il browser non oscuri alcun altro contenuto sulla schermata dell'evento. Questo browser fornisce supporto completo per il caricamento di foto e video su WhatsApp, quindi il destinatario vedrà le anteprime corrette di tutti i file nella sua chat WhatsApp.

Dispositivo collegato WhatsApp : fai clic su questo pulsante per creare un collegamento WhatsApp per RightBooth. La prima volta che utilizzi questa funzionalità, ti verrà mostrato un codice QR che dovrai quindi scansionare utilizzando l'opzione "Dispositivi collegati" in un'app WhatsApp in esecuzione su un dispositivo mobile. Dopo aver eseguito correttamente la scansione del QR da un dispositivo mobile, RightBooth verrà quindi collegato in modo permanente all'account WhatsApp utilizzato sul dispositivo mobile.

Codice Paese – Inserisci il codice Paese richiesto per il numero di cellulare dell'account WhatsApp collegato. Per impostazione predefinita, questo codice verrà incluso anche quando gli utenti inseriscono il numero di cellulare del loro account WhatsApp durante l'evento (vedi di seguito). Nota che potresti lasciare questa opzione vuota. Fai clic sull'icona "Aiuto" accanto al pulsante per maggiori informazioni.

Includi la casella di testo Codice Paese nella schermata dell'evento 'Numero WhatsApp' – Spunta questa casella di controllo per mostrare la casella di testo Codice Paese nella schermata dell'evento 'Numero WhatsApp'. Ciò consentirà agli utenti che non risiedono nel Paese predefinito (sopra) di inserire il loro numero WhatsApp completamente definito.

Numero di cellulare : inserisci il numero di cellulare dell'account WhatsApp collegato. Questo è necessario per consentire a RightBooth di aprire automaticamente l'account collegato durante i tuoi eventi.

Testo del messaggio : inserisci il testo facoltativo che desideri venga incluso in ogni messaggio WhatsApp inviato da RightBooth.

Aggiungi tutti i file evento con un'azione di trascinamento/rilascio : seleziona questa opzione per consentire agli utenti di trascinare e rilasciare tutti i loro file nel feed del loro account WhatsApp utilizzando un'unica azione di trascinamento/rilascio. Quando non è selezionata (impostazione predefinita), i file possono essere trascinati singolarmente e selettivamente.

Collegamento a un account WhatsApp diverso

Per collegare un account WhatsApp diverso: sul tuo dispositivo mobile attualmente collegato, seleziona l'opzione di menu "Dispositivi collegati", quindi seleziona il tuo dispositivo collegato dall'elenco e scegli: Disconnetti. Questo rimuoverà il collegamento corrente e ti consentirà di collegare RightBooth a un account WhatsApp / numero di cellulare diverso.

di avvio/ arresto

Questa scheda ti consente di decidere come iniziare a giocare al tuo evento, per quanto tempo i tuoi eventi possono continuare a essere riprodotti e cosa succede quando viene soddisfatta la regola di arresto specificata.

Impostare

Usa tema bianco – RightBooth normalmente funziona con i colori predefiniti dell'interfaccia utente: 'Testo bianco su sfondo grigio scuro'. Scegli questa opzione per passare al tema 'Testo nero su sfondo bianco'.

Caselle degli strumenti in primo piano : seleziona questa opzione per consentire a tutte le caselle degli strumenti nell'editor dello schermo di spostarsi in primo piano nella pila delle caselle degli strumenti quando passi il mouse su di esse.

Consenti schermate evento trasparenti : seleziona questa opzione per consentire la progettazione di schermate evento con sfondi trasparenti. Quando è selezionata, qualsiasi schermata evento con uno sfondo trasparente mostrerà le finestre sottostanti di altre applicazioni dietro il contenuto della schermata evento. Ciò ti consente di sovrapporre il contenuto della schermata evento RightBooth (ad esempio pulsanti, immagini, ecc.) ad altre applicazioni. Consulta la sezione: Accesso alle funzionalità RightBooth durante l'esecuzione di altre applicazioni

Browser display delay – Imposta questa opzione per nascondere gli elementi del browser web durante la loro inizializzazione. Ciò impedirà agli utenti di vedere un breve 'accumulo' di pagine web quando si spostano tra diverse schermate di eventi contenenti elementi del browser web.

Impedisci la riproduzione di eventi con alimentazione a batteria – Seleziona questa opzione per impedire la riproduzione di eventi quando il computer funziona con alimentazione a batteria. In questa modalità il computer deve essere alimentato dall'adattatore di rete.

Il cane da guardia

Watchdog – Seleziona questa opzione per abilitare la funzionalità Watchdog. Se modifichi questa impostazione, dovrai chiudere RightBooth e riavviarlo affinché questa impostazione abbia effetto.

Watchdog è un'applicazione separata che verrà avviata automaticamente quando avvia RightBooth. Watchdog verrà eseguito in background e controllerà periodicamente l'applicazione RightBooth per vedere se è ancora in esecuzione. Se RightBooth smette di funzionare per qualsiasi motivo (diverso dalla chiusura manuale dell'applicazione), Watchdog caricherà automaticamente ed eseguirà nuovamente RightBooth. Se chiudi RightBooth con uno dei normali metodi manuali, anche il programma Watchdog verrà chiuso contemporaneamente.

Watchdog nasconde il desktop – Seleziona questa opzione se vuoi che l'applicazione Watchdog nasconda completamente (o mascheri) il desktop dalla vista sovrapponendolo a un rettangolo nero pieno a schermo intero. RightBooth verrà quindi visualizzato sopra questa schermata nera. Se non è selezionata, Watchdog non nasconderà il desktop mentre è in esecuzione.

Prestazione

Anteprima evento : seleziona questa opzione per mostrare la finestra di anteprima dell'evento nella schermata principale di RightBooth. Deselezionando questa impostazione si migliorerà la velocità di caricamento dell'app a scapito della mancata visualizzazione dell'anteprima dell'evento.

Cambio rapido dello schermo : seleziona questa opzione per ridurre il tempo impiegato per passare da una finestra RightBooth all'altra. Deselezionala se riscontri problemi nel passaggio da una finestra RightBooth all'altra.

Migliora il tempo di avvio della telecamera : seleziona questa opzione per ridurre il tempo impiegato per avviare e arrestare la/le telecamera/e. Deselezionala se riscontri problemi con l'inizializzazione della telecamera.

Mantieni la telecamera accesa dove possibile : seleziona questa opzione per forzare la telecamera a rimanere accesa e per evitare che venga avviata e arrestata quando possibile durante la riproduzione degli eventi. Ciò potrebbe comportare prestazioni più rapide quando ci si sposta tra le schermate degli eventi. Nota che in alcune configurazioni la telecamera dovrà essere avviata e arrestata, ad esempio quando l'app commuta la telecamera tra le modalità di registrazione video e di acquisizione foto durante l'evento. Se necessario, ciò avverrà automaticamente durante l'evento. Selezionando questa opzione è possibile impedire che determinati prompt di sovrapposizione di inizializzazione vengano visualizzati ripetutamente sulla telecamera o sull'uscita video della scheda di acquisizione. Nota: con questa opzione selezionata, la visualizzazione live della telecamera potrebbe rimanere accesa in modo permanente durante l'evento anche quando non viene utilizzata, quindi utilizza questa impostazione con cautela.

Ignora ritardi blocco file – Quando questa opzione è selezionata RightBooth salverà i suoi file e non aspetterà che il sistema operativo abbia terminato il processo di scrittura. Se riscontri problemi con file (foto e video) che non vengono salvati correttamente durante l'evento, deseleziona questa impostazione.

Usa un'app separata per le gif animate : di default RightBooth creerà le gif animate da solo. Se riscontri problemi con la creazione di gif animate, prova a spuntare questa impostazione. La creazione di gif animate verrà quindi eseguita da un'app separata in background.

Rendering hardware quando si utilizza il desktop esteso : deseleziona questa impostazione se vedi artefatti di blocco quando i video vengono riprodotti su schermate di eventi mostrate su monitor desktop estesi.

I display aggiuntivi utilizzano il rendering della schermata principale : seleziona questa impostazione se vedi artefatti visivi quando mostri schermate di eventi su monitor desktop estesi.

Controlla Internet : seleziona questa impostazione per far sì che RightBooth monitori la connessione Internet. RightBooth mostrerà quindi un messaggio di errore se la connessione Internet viene persa. Nota: l'uso di questa impostazione può causare ritardi durante l'invio di e-mail, caricamenti FTP e chiamate al servizio AI.

Visualizzazione live più rapida : seleziona questa impostazione per dare la massima priorità alla visualizzazione live della telecamera inviata al sistema da webcam e fotocamere DSLR.

Quando RightBooth si avvia

Tempo di attesa : seleziona questa opzione per far caricare RightBooth e quindi attendere il periodo di tempo specificato prima di continuare a funzionare. In alcune situazioni in cui RightBooth è impostato per avviarsi automaticamente all'avvio di Windows, potresti scoprire che RightBooth non riesce a connettersi a un dispositivo esterno (come una fotocamera DSLR o una stampante) perché il dispositivo esterno non ha terminato l'inizializzazione quando RightBooth tenta di connettersi. In questa situazione, puoi usare questa impostazione Tempo di attesa per consentire agli altri dispositivi di inicializzarsi prima che RightBooth venga eseguito.

Mostra finestra principale : per impostazione predefinita, quando esegui RightBooth, ti verrà mostrata la finestra principale di RightBooth.

Riproduci l'evento corrente - Se vuoi che RightBooth ignori la finestra principale e inizi immediatamente a riprodurre l'evento aperto più di recente, seleziona questa opzione. Quindi, ogni volta che avvii RightBooth, riprodurrà automaticamente l'evento.

Mostra stazione di stampa : se desideri che RightBooth mostri la stazione di stampa (come descritto in Attività), seleziona questa opzione.

Recupero automatico dei file : seleziona questa opzione per consentire a RightBooth di recuperare il tuo precedente lavoro di progettazione in caso di arresto anomalo imprevisto dell'applicazione.

Avvia un'altra istanza : seleziona questa opzione se desideri che l'istanza corrente di RightBooth esegua un'altra istanza. Ad esempio, quando questa opzione è selezionata nelle impostazioni della prima istanza di RightBooth, quando la prima istanza di RightBooth viene avviata, inizierà automaticamente anche a eseguire una seconda istanza di RightBooth.

Scheda relè

Avvia scheda relè Denkovi : seleziona questa opzione se utilizzi una scheda relè Denkovi per controllare apparecchiature elettriche commutate (come luci e motori) durante l'evento.

Canali – Inserisci il numero di canali sulla scheda relè scelta. Le schede relè hanno in genere 1, 2, 4, 8 o 16 canali.

Avvia scheda relè USB HID : seleziona questa opzione se utilizzi una o più schede relè USB HID per controllare apparecchiature elettriche commutate.

Test – Fai clic su questo pulsante per testare la/le scheda/e relè selezionata/e. Puoi usare la casella di testo accanto al pulsante "Test" per immettere la condizione di ciascuno dei canali, quindi fai clic sul pulsante Test per assicurarti che la condizione scelta sia applicata correttamente alla/e scheda/e.

Per ulteriori informazioni, vedere la sezione: **Controllo delle apparecchiature periferiche con una scheda relè USB** .

Inizia l'evento

Puoi scegliere quando consentire agli ospiti di iniziare a utilizzare l'evento.

Immediatamente : seleziona questa opzione per consentire che il tuo evento venga utilizzato e con cui si interagisca non appena inizia la riproduzione.

A un orario specifico - Seleziona questa opzione per impedire agli utenti di interagire con l'evento fino al raggiungimento dell'orario e della data specificati. Quando è selezionata, l'evento verrà riprodotto, ma ogni volta che un utente interagisce con lo schermo, RightBooth visualizzerà brevemente un messaggio contenente l'orario e la data in cui l'evento può essere utilizzato.

Fermare l'evento

Puoi scegliere di interrompere automaticamente un evento "in gioco" utilizzando una delle seguenti regole:

Mai : seleziona questa opzione per consentire al tuo evento di continuare a svolgersi all'infinito.

Dopo il numero totale di utenti : seleziona questa opzione affinché RightBooth conteggi il numero totale di persone che hanno utilizzato l'evento (ovvero il numero di interazioni dell'utente con l'evento) e quindi interrompa l'evento quando viene raggiunto il numero di utenti specificato.

Dopo il tempo trascorso - Seleziona questa opzione per far sì che RightBooth monitori il tempo totale di riproduzione dell'evento e quindi interrompa l'evento dopo che è stato raggiunto il numero di minuti specificato. Il tempo di riproduzione verrà automaticamente impostato su zero quando l'evento viene avviato.

A un'ora specifica : seleziona questa opzione per far sì che RightBooth interrompa l'evento quando vengono raggiunti l'ora e la data specificate.

Quando viene soddisfatta la regola Stop

Se hai scelto di interrompere l'evento (sopra), puoi anche forzare il computer a eseguire una delle seguenti azioni quando viene soddisfatta la regola di arresto:

Mostra schermata 'Finito' - Verrà visualizzata la schermata **Finito** dell'evento e non saranno più consentite interazioni utente. Puoi comunque uscire manualmente dall'evento tramite il metodo scelto nelle impostazioni di sicurezza. Per informazioni sulla schermata Finito, consulta Screen Editor.

Riavvia app ed evento - RightBooth verrà chiuso, ricaricato e l'evento verrà riavviato. Ciò potrebbe essere utile in situazioni in cui le risorse del computer vengono gradualmente consumate o se si nota che le prestazioni di RightBooth peggiorano nel tempo. Questa opzione richiede anche l'uso del programma Watchdog (vedere sotto) e verrà automaticamente attivata se si sceglie questa regola di arresto.

Chiudi app : RightBooth verrà chiuso.

Riavvia PC : il computer verrà spento e riavviato.

Spegni PC : il computer verrà spento e non riavviato.

cartelle /file

La scheda Cartelle/File consente di scegliere dove salvare i file creati durante l'evento e se copiarli in altre cartelle, ad esempio in una cartella di archiviazione cloud locale.

Cartella per il salvataggio dei file : questa casella di testo mostra la cartella corrente in cui verranno salvati i file creati durante l'evento.

Aggiungi sottocartelle nome evento – Se selezionata, RightBooth creerà automaticamente una sottocartella con lo stesso nome del tuo file evento all'interno della 'cartella per salvare i file' specificata. Questa sottocartella verrà quindi utilizzata per salvare i file creati dall'evento e ti aiuterà a posizionare automaticamente i file di eventi diversi in cartelle diverse. Se questa opzione non è selezionata, tutti i file di tutti gli eventi verranno salvati nella stessa 'cartella per salvare i file'.

Aggiungi sottocartelle data – Se selezionata, RightBooth creerà automaticamente una sottocartella con il nome della data corrente all'interno della 'cartella per il salvataggio dei file' specificata. Se selezioni anche l'opzione 'sottocartelle nome evento', le sottocartelle data verranno create all'interno delle sottocartelle nome evento.

Switchover – Imposta l'ora in cui verrà creata e utilizzata una nuova sottocartella data quando è selezionata l'opzione "Aggiungi sottocartelle data" (sopra). Puoi impostare questa ora ovunque tra 00:00 (mezzanotte) e 12:00 mezzogiorno. Ciò farà sì che RB continui a utilizzare la sottocartella data precedente fino al raggiungimento dell'ora specificata il giorno successivo. Ciò sarà utile se stai eseguendo un evento dopo mezzanotte e vuoi che tutti i file di output dell'evento vengano salvati nella stessa sottocartella data.

Usa cartella registrazioni RightBooth - Fai clic su questo pulsante per usare la cartella predefinita RightBooth per archiviare i file di registrazione. Normalmente è: **My Documents\RightBooth7**

Apri cartella : fare clic su questo pulsante per visualizzare il contenuto della cartella scelta in Esplora risorse di Windows.

 - Fare clic su questo pulsante per scegliere una cartella in cui salvare i file creati durante l'evento.

Registra file video direttamente in questa cartella - Seleziona questa opzione per salvare immediatamente i file nella cartella scelta. Se la posizione di archiviazione scelta è su un'unità rimovibile come un'unità flash USB o un disco rigido esterno, potresti scoprire che la velocità di scrittura del dispositivo scelto non è abbastanza veloce per gestire lo streaming diretto dei file di RightBooth durante la registrazione video. In questo caso, potresti riscontrare scarse prestazioni del programma quando provi a registrare video. Per superare questo problema, puoi deselezionare questa opzione . Deselezionando questa opzione, RightBooth utilizzerà l'unità C: per lo streaming temporaneo dei file durante la registrazione video e il file verrà quindi spostato nella cartella scelta al termine.

Elabora video in background - Seleziona questa opzione se vuoi che i video registrati vengano elaborati mostrando all'utente una schermata Occupato. Se non stai registrando file video direttamente nella cartella di destinazione (vedi sopra), ogni video verrà spostato nella cartella al termine della registrazione. A seconda delle dimensioni del file video e della velocità del dispositivo di archiviazione, questo processo potrebbe richiedere del tempo. Quando questa impostazione non è selezionata, durante l'evento all'utente verrà presentata la schermata Occupato mentre il video viene spostato (vedi Screen Editor). Se questa impostazione è selezionata, all'utente non verrà presentata la schermata Occupato, il video verrà spostato come attività in background e l'utente potrà immediatamente continuare a utilizzare il sistema. Tieni presente che quando questa impostazione è selezionata, potrebbero esserci occasioni in cui è in corso una nuova registrazione mentre è ancora in corso un precedente trasferimento di file in background e ciò potrebbe influire sulle prestazioni della nuova registrazione. Pertanto, controlla le prestazioni del tuo sistema quando utilizzi questa impostazione.

Questa impostazione si applica anche quando si copiano i video nella cartella di archiviazione cloud (vedere sotto) e quando si convertono i video in MP4 o MOV (vedere Impostazioni video).

Nota: questa impostazione non si applica ai video trasferiti da una fotocamera DSLR al computer. La schermata Busy verrà sempre visualizzata durante gli eventi quando i file video vengono trasferiti.

Gestione delle cartelle degli eventi

I nomi dei file includono

Di default, a tutti i file registrati verrà assegnato automaticamente un nome file comprendente la data e l'ora in cui sono stati realizzati, il tipo di registrazione e un numero di sessione. Ad esempio, la seguente registrazione video è stata realizzata il 4 gennaio 2020 alle 12:54:

2020-1-4-12-54-49-video.wmv

Tuttavia, è possibile modificare questo nome con le seguenti impostazioni:

data e ora – Se selezionata, tutti i nomi dei file includeranno la data e l'ora in cui sono stati creati.

tipo di registrazione – Se selezionato, tutti i nomi file includeranno il tipo di registrazione. Ad esempio, le registrazioni video avranno la parola **video** aggiunta al nome file.

numero di sessione – Se selezionato, i file di foto e i file di risposta includeranno il numero della foto corrente o della risposta corrente per la sessione utente corrente. Ad esempio, se il tuo evento richiede 3 foto per utente, i file di foto di ogni utente avranno i numeri 1, 2 e 3 aggiunti al nome del file.

event name – Se selezionato, tutti i nomi file creati durante l'evento includeranno anche il nome file dell'evento stesso. Nell'esempio precedente, se il nome file dell'evento corrente è JanesBirthday, il nome file del video sarebbe:

Janescompleanno-2020-1-4-12-54-49-video.wmv

nome utente – Se selezionato, se hai scelto di catturare i nomi utente durante l'evento, il nome utente verrà incluso in tutti i nomi file creati dagli utenti durante l'evento. Nell'esempio precedente, se il nome utente corrente è John Smith, il nome file sarebbe:

2020-1-4-12-54-49-video-john-smith.wmv

Se entrambe le impostazioni precedenti sono selezionate, il nome file di esempio sarà:

Janescompleanno-2020-1-4-12-54-49-video-john-smith.wmv

Nome casuale – Se selezionato, tutti i nomi file creati durante l'evento includeranno 8 caratteri alfanumerici generati casualmente. Ad esempio, se questa è l'unica opzione Nome file selezionata, genereresti nomi file come questo:

4rix39wt.wmv

Incremento del numero: se selezionata, tutti i nomi file includeranno un numero univoco alla fine del nome file, delimitato dal carattere '*'.
*'

Codice di accesso – Se selezionato, tutti i nomi file includeranno il codice di accesso corrente, così come immesso dall'utente corrente nella schermata Start dell'evento. Se la funzionalità del codice di accesso non è stata attivata nell'evento corrente, questa opzione del nome file verrà ignorata.

Numero istanza - Se selezionato, tutti i nomi file includeranno il numero di istanza RightBooth corrente. Ad esempio, se l'evento è attualmente in riproduzione nell'istanza RightBooth 2, ogni nome file includerà il testo: 'rb2'.

IMPORTANTE. Alcune combinazioni delle impostazioni "Includi nomi file" di cui sopra potrebbero far sì che i file degli utenti più recenti abbiano lo stesso nome file dei file degli utenti precedenti e quindi alcuni file verranno sovrascritti durante l'evento. Quando modifichi queste impostazioni, controlla che i nomi file risultanti siano quelli che ti aspetti per la tua configurazione. Ad esempio, se stai scattando 1 foto per utente e stai anche catturando nomi utente durante l'evento, potresti tranquillamente deselezionare le opzioni **data/ora**, **tipo di registrazione** e **numero tipo di registrazione** sapendo che ogni foto catturata verrebbe salvata con un nome utente univoco. Tuttavia, se hai modificato l'evento per scattare 2 (o più) foto per utente, dovresti almeno includere l'opzione **numero tipo di registrazione** per garantire che tutte le foto di ogni utente abbiano nomi file univoci.

Copiare i file su altre unità e cartelle

Questa sezione ti consente di scegliere una o più unità o cartelle in cui effettuare copie di vari file creati durante gli eventi RightBooth. Puoi selezionare fino a dieci unità/cartelle diverse per copiare i file.

Aggiungi : fare clic su questo pulsante per scegliere un'unità locale o di rete e/o una cartella da aggiungere all'elenco.

Aggiungi FTP – Fai clic su questo pulsante per immettere un nome di cartella ftp nell'elenco. Questo nome verrà utilizzato come **sottocartella** all'interno della **cartella Root** specificata in RightBooth Settings → Social media → FTP. Se lasci questa voce vuota, RightBooth punterà **solo alla cartella Root**. Quando carichi file, se questo nome di sottocartella non esiste all'interno della cartella Root sul sito ftp (specificato in Settings), la sottocartella verrà creata automaticamente all'interno della cartella Root quando il primo file viene caricato durante l'evento.

Rimuovi : fare clic sul pulsante per rimuovere le cartelle attualmente evidenziate dall'elenco.

Per ogni cartella che aggiungi all'elenco, puoi scegliere di selezionare le seguenti opzioni:

- **Foto**: i file delle foto scattate durante l'evento verranno copiati nella cartella
- **Thumbs** - i file delle miniature delle foto catturate saranno copiati nella cartella. I file delle miniature sono creati come immagini JPG, non più grandi di 160 x 120 pixel.
- **Stampe**: i file di layout di stampa delle foto generati verranno copiati nella cartella
- **Video**: i file video registrati verranno copiati nella cartella
- **Testo** : i file dei messaggi verranno copiati nella cartella
- **Dettagli utente + e-mail**: i nomi utente, gli indirizzi e-mail e le informazioni del file di posta elettronica verranno copiati
- **Numeri delle foto** – Questa opzione è usata insieme alle opzioni Foto e Miniature (sopra). Se vuoi copiare foto specifiche o miniature di foto, inserisci i numeri delle foto in questa casella di testo separati da virgole, punti e virgola o spazi. Esempio: **1,3** – questo farà sì che la prima e la terza foto vengano copiate, ma non la seconda. Se questa casella di testo è lasciata vuota, allora tutte le foto e/o le miniature verranno copiate.
- **GIF WMV**: i file di animazione creati durante l'evento verranno copiati nella cartella.

Un esempio di situazione in cui questa funzionalità potrebbe essere utile è quando hai collegato una o più unità esterne al computer (ad esempio chiavette USB) e alla fine dell'evento vuoi che queste unità contengano copie di tutti i file registrati durante l'evento.

Un altro esempio: hai una cartella che deve essere usata come Stazione di stampa e invio e-mail. Vedi la sezione **Creazione di una Stazione di stampa e invio e-mail**.

Nota: queste impostazioni di copia file si applicheranno a tutti i file evento. Tuttavia, se hai bisogno di definire e utilizzare la copia file specifica per un particolare file evento, puoi sovrascrivere queste impostazioni in Event Designer. Consulta la sezione: Event Designer →Event file copy.

Integrazione dell'archiviazione cloud

Utilizzando la funzionalità "**Copia file su altre unità e cartelle**" (vedi prima), puoi configurare RightBooth per copiare automaticamente determinati file in una cartella di archiviazione cloud locale. I provider di archiviazione cloud come DropBox, Google Drive e Microsoft OneDrive di solito creano una cartella sul tuo computer che funge da gateway per il tuo spazio di archiviazione cloud gratuito. Quando i file vengono aggiunti a questa cartella, vengono automaticamente caricati nell'archiviazione cloud dove possono essere resi disponibili per la visualizzazione pubblica su Internet e anche trasferiti su altri siti di social media come Facebook e YouTube (utilizzando servizi Web gratuiti come IFTTT), vedi la sezione: **Caricamento di file RightBooth sui siti di social media**.

Cartella Attività e Pubblicazione

Seleziona questa opzione per consentire alle funzionalità RightBooth Tasks e Publish di lavorare con i file evento che si trovano nella cartella specificata tramite il pulsante Change associato. Selezionando questa opzione, RightBooth potrà essere utilizzato come stazione di stampa e invio e-mail. Consulta la sezione **Creazione di una stazione di stampa e invio e-mail**.

Se non è selezionata, le funzionalità Tasks e Publish funzioneranno con i file che si trovano nella cartella associata all'evento attualmente aperto. Di solito dovresti selezionare questa opzione solo se stai configurando RightBooth come stazione di stampa e invio e-mail.

Consenti modifiche remote

Seleziona questa opzione per consentire a RightBooth di rispondere alle richieste di modifica degli eventi archiviate nei file contenuti nella cartella specificata tramite il pulsante       .
Consulta la sezione: **Apportare modifiche remote agli eventi RightBooth**.

Impostazioni di registro ed errore

Se RightBooth riscontra un errore grave durante la riproduzione di un evento, catturerà il messaggio di errore e lo aggiungerà alla casella di testo in questa scheda.

Mostra messaggio di avviso se si verificano errori durante l'evento – Seleziona questa opzione per far sì che il software visualizzi un messaggio di avviso durante l'evento se rileva errori gravi. Può essere utile per identificare eventuali problemi che potresti avere con la configurazione o l'hardware.

Il messaggio di errore apparirà in una finestra sopra la schermata dell'evento con la seguente formulazione predefinita:

C'è un problema con questo sistema.

Per favore, chiedi assistenza

Questo messaggio può essere personalizzato con la formulazione che preferisci nella tabella Event Instruction (vedi prima). Ad esempio, potresti fornire un numero di telefono di contatto per l'assistenza tecnica.

Mostra pulsante Riavvia – Spunta questa opzione per mostrare un pulsante Riavvia nella finestra Messaggio di errore se si verificano errori durante l'evento E hai scelto l'opzione per mostrare un messaggio di avviso (vedi prima). Quando questa opzione è spuntata, l'utente sarà in grado di riavviare il software cliccando (o toccando) il pulsante Riavvia quando il pulsante appare sullo schermo. Cliccando sul pulsante si verificherà la seguente sequenza di eventi:

- le impostazioni **Evento di avvio** e **Watchdog** verranno attivate automaticamente (vedere Impostazioni **di avvio e arresto e Impostazioni di sicurezza**).
- l'evento corrente verrà interrotto e il software RightBooth verrà chiuso.
- verrà eseguito il programma Watchdog.
- il programma Watchdog eseguirà una nuova istanza del software Rightbooth.
- RightBooth aprirà immediatamente un nuovo evento.

La funzione di riavvio può essere utile se si sono verificati problemi durante un evento che possono essere risolti riavviando il software, ad esempio una perdita temporanea della connessione con la webcam.

Registra messaggi di errore : seleziona questa opzione per visualizzare tutti i messaggi di errore nel registro.

Registra messaggi di avviso : seleziona questa opzione per visualizzare tutti i messaggi di avviso nel registro.

Messaggi informativi del registro : seleziona questa opzione per visualizzare tutti i messaggi informativi nel registro.

Se riscontri problemi durante la riproduzione di un evento, ti consigliamo di procedere come segue:

- seleziona tutte le opzioni del messaggio di registro
- suonare un evento
- prova a registrare alcuni videoclip
- tornare a questo pannello per visualizzare il file di registro.

Pulsante Copia - Usa questo pulsante per copiare il testo del Log corrente negli appunti di Windows. Noi (Aire Valley Software) potremmo chiederti una copia del testo del tuo log se dovessimo mai aver bisogno di fornirti supporto tecnico.

Tieni presente che il contenuto della casella di testo del registro verrà cancellato ogni volta che giochi a un evento.

Debug – Seleziona questa opzione per far sì che RightBooth generi informazioni di debug. Le informazioni di debug saranno scritte nel file: debug.txt. Puoi accedere a questo file andando in Impostazioni →Varie e cliccando sul pulsante: 'Posizione impostazioni'.

Questa opzione dovrebbe essere selezionata solo se hai bisogno di generare informazioni per il supporto tecnico. Altrimenti, lascia questa opzione deselezionata.

 – Fare clic su questo pulsante per visualizzare il file di debug.

Errori di acquisizione video e foto

Queste impostazioni consentono di scegliere cosa accade se una registrazione video o l'acquisizione di una foto non riesce durante il flusso di lavoro dell'evento.

Usa segnaposto – Seleziona questa opzione per usare il segnaposto standard al posto del video o della foto non riusciti. Il segnaposto apparirà nelle schermate degli eventi e nel layout di stampa delle foto. Deseleziona questa opzione per nascondere il segnaposto e non mostrare nulla.

Usa la 'Schermata di errore' – Spunta questa opzione per mostrare la schermata di errore dell'evento se una registrazione video o un'acquisizione di foto fallisce per qualsiasi motivo. Gli errori potrebbero includere errori di trasferimento file o errori di comunicazione della fotocamera. Quando non è spuntata (impostazione predefinita), se si verifica un errore, RightBooth mostrerà un messaggio di avviso rosso, chiedendo all'utente di cercare assistenza.

Riprova – Può essere impostato su:

No, RightBooth non tenterà di correggere il problema.

Sì, RightBooth riproverà a registrare il video o ad acquisire la foto.

Trasferimento WiFi: se l'errore è un errore di timeout del trasferimento WiFi, RightBooth riproverà a trasferire il file.

Nota: le opzioni di nuovo tentativo si applicano solo se è selezionata l'opzione "Usa la schermata di errore" (sopra).

Numero di tentativi: immetti il numero di tentativi di ripetizione per ogni video o foto non riusciti.

Abbandona sessione – Seleziona questa opzione per far sì che la sessione corrente venga abbandonata quando si verifica un errore di acquisizione video o foto. Ciò causerà la fine immediata della sessione dell'utente corrente e il ritorno dell'evento all'inizio. Nota: la sessione verrà abbandonata dopo che sono state utilizzate le impostazioni della schermata Errore e tutti i tentativi di ripetizione sono falliti (sopra).

Impostazioni varie

Post-elaborazione video

La post-elaborazione video può essere applicata a ogni file video dopo che la registrazione è terminata. Se imposti le impostazioni di post-elaborazione, queste si applicheranno a tutti i video registrati con webcam e fotocamere DSLR e causeranno un ritardo dopo che ogni registrazione è terminata, durante il quale verrà visualizzata all'utente la schermata dell'evento "Occupato".

Ridimensiona (valori massimi) – Seleziona questa opzione per ridimensionare ogni video dopo la registrazione. L'etichetta mostra i valori di larghezza e altezza del ridimensionamento video corrente (W, H) che possono essere modificati nel pannello delle impostazioni di conversione (vedi sotto). Se il valore di larghezza o altezza è zero, i video registrati **non** verranno ridimensionati. Se i valori di larghezza e altezza sono entrambi maggiori di zero, ciò causerà il ridimensionamento di ogni file video registrato (dopo il termine della registrazione) in modo che la sua larghezza e altezza non siano maggiori dei valori di ridimensionamento.

Converti in: MP4 o MOV - Fai clic su una di queste opzioni se desideri che ogni file video registrato venga convertito nel formato scelto al termine della registrazione.

Punti da notare:

- I video ridimensionati manterranno sempre il loro aspect ratio entro i limiti dei valori Resize specificati. Ad esempio, se i valori Resize sono W=800 e H=800 e un file video è registrato a 1920x1080 pixel, verrà ridimensionato a 800x450 pixel.
- Le dimensioni dei video possono essere ridimensionate solo più piccole rispetto alle dimensioni della registrazione, non più grandi.
- Se selezioni i valori di ridimensionamento ma non selezioni MP4 o MOV, i video ridimensionati manterranno lo stesso formato in cui sono stati registrati (ad esempio AVI, WMV, ecc.).
- Se non vuoi effettuare alcuna post-elaborazione video, deseleziona tutte le impostazioni: Ridimensiona, MP4 e MOV.

Crea miniature – Seleziona questa opzione per far sì che RightBooth crei miniature da un fotogramma video che si trova a metà della registrazione. Questa miniatura viene creata e utilizzata solo quando i tuoi video vengono copiati in una cartella RightBooth Sharing Station Event Watch. Consulta le sezioni su Sharing Station.

Luminosità : seleziona questa opzione per applicare il valore di luminosità scelto a ciascun video registrato.

Contrasto : seleziona questa opzione per applicare il valore di contrasto scelto a ciascun video registrato.

Saturazione : seleziona questa opzione per applicare il valore di saturazione scelto a ciascun video registrato.

Impostazioni di conversione : fare clic su questo pulsante per accedere alle impostazioni di conversione da utilizzare nella post-elaborazione, vedere la sezione successiva.

Impostazioni di conversione video

Ridimensiona : seleziona questa casella di controllo per far sì che RightBooth ridimensioni i tuoi video utilizzando i valori di Larghezza e Altezza (vedi di seguito).

Larghezza : inserisci la larghezza massima richiesta per tutti i video post-elaborati.

Altezza : inserisci l'altezza massima richiesta per i video post-elaborati.

Frame rate : seleziona il frame rate richiesto per i video post-elaborati.

Qualità – Imposta questo cursore per scegliere la qualità video preferita. Un valore più basso creerà file video più piccoli con una qualità inferiore. Un valore più alto creerà file video più grandi, con una qualità più alta e richiederà più tempo per crearli. Più basso = Peggior qualità possibile. Più alto = Migliore qualità possibile.

Velocità – Imposta questo cursore per modificare il tempo impiegato per elaborare il video. Un valore più basso aumenterà il tempo impiegato e ridurrà la dimensione del file. Un valore più alto ridurrà il tempo impiegato e aumenterà la dimensione del file.

Dovresti sperimentare con i cursori Qualità e Velocità per trovare la combinazione ottimale per le tue esigenze di elaborazione video.

Svuota la cache : fai clic su questo pulsante per rimuovere tutti i video, le foto e i file audio precedentemente memorizzati nella cache da RightBooth. Nota: la memorizzazione nella cache dei file avviene quando RightBooth crea file di supporto per il miglioramento video da utilizzare nel processo di miglioramento video. Ad esempio, se includi un video Outro, RightBooth convertirà il video Outro in un formato adatto al riutilizzo e lo memorizzerà nella cache.

Test : fai clic su questo pulsante per testare le impostazioni di post-elaborazione video scelte utilizzando qualsiasi video preregistrato selezionato dal tuo computer

Convertire video in GIF

Queste impostazioni saranno utilizzate se scegli di creare gif animate da video registrati dagli utenti del tuo evento. Consulta la sezione: Progettazione dell'evento →Tipo di evento →Crea animazione.

Frame rate – Scegli il frame rate per la GIF animata. Valore predefinito: 10 frame al secondo. Nota: frame rate più alti creano file più grandi.

Larghezza – Scegli la larghezza in pixel per la GIF animata. Valore predefinito: 320. Nota: valori più grandi creano file più grandi.

Post-elaborazione delle foto

Queste impostazioni ti consentono di applicare filtri fotografici comunemente usati a tutte le foto scattate da RightBooth. Puoi scegliere tra:

- **Luminosità** e **contrasto** . I valori possono essere impostati nell'intervallo da -100 a +100
- **Nitidezza** . I valori possono essere impostati nell'intervallo da 1 a 30
- **Gamma** . I valori possono essere impostati nell'intervallo da 8 a 23

Test : fai clic su questo pulsante per selezionare e visualizzare un'immagine che puoi utilizzare per testare le impostazioni di post-elaborazione delle foto.

Animazione fotografica

Queste impostazioni saranno utilizzate se scegli di creare animazioni da set di foto catturati dagli utenti dell'evento. Consulta la sezione: Progettazione dell'evento →Tipo di evento →Crea animazione.

GIF – Seleziona questa opzione per creare file GIF animati dalle foto del tuo evento.

WMV – Seleziona questa opzione per creare file video WMV dalle foto del tuo evento.

Dimensione foto % - Le animazioni saranno create in una dimensione percentuale delle foto catturate. Per impostazione predefinita, questo valore è impostato al 50%. Potresti voler impostare questo valore più basso per ridurre le dimensioni del file di animazione.

Ritardo (sec) – Questo è il tempo per cui desideri che ogni foto venga visualizzata nell'animazione. Predefinito: 0,4 secondi.

256 colori – Seleziona questa opzione per ridurre il numero di colori utilizzati nell'animazione a 256. Ciò contribuirà a ridurre le dimensioni del file se scegli di creare file GIF animati, ma ridurrà anche la qualità delle foto all'interno del file.

Mostra schermata Busy (Mostra schermata Busy) – Spunta questa opzione per mostrare la **schermata Busy (Mostra schermata Busy)** mentre vengono create le animazioni. Può essere utile su computer lenti per fornire feedback agli utenti.

Testo in voce

Queste impostazioni consentono di scegliere una voce Windows e una velocità vocale da utilizzare con l'azione RightBooth **Speak** (vedere Azioni).

Voce – Scegli una voce dall'elenco. Nota: puoi aggiungere altre voci al sistema in Impostazioni di Windows →Ora e lingua →Voce →Aggiungi voci. Se aggiungi altre voci al sistema, dovrai riavviare RightBooth per vederle in questo elenco.

Velocità – Scegli un valore che influenzi la velocità con cui vengono pronunciate le parole. Valore predefinito: 1.

Test : inserisci le parole nella casella di testo e fai clic sul pulsante **Test** per ascoltarle pronunciate dalla voce selezionata.

Dati utente e file

I dettagli dell'utente, i dati di registrazione dei file e le risposte alle domande vengono salvati nel file UserDetails.txt nella cartella di output scelta.

I dati vengono salvati in un formato delimitato da campi, adatto per l'importazione in qualsiasi applicazione di foglio di calcolo.

Qui puoi selezionare:

Delimitatore dati - Scegli come delimitare i dati nel file di testo. Scegli di usare un carattere **Virgola** o **Tab** come delimitatore dati.

Includi dati anonimi - Seleziona questa opzione per includere dati anonimi nel file User Details. Se questa impostazione non è selezionata, i dettagli utente, le risposte e i nomi file associati verranno salvati solo se hai scelto di acquisire User Names o Email address.

Ottieni potenza del segnale WiFi – Seleziona questa opzione per far sì che RightBooth ottenga periodicamente la potenza del segnale della connessione di rete WiFi corrente del tuo computer. Questo può quindi essere mostrato nei tuoi eventi usando la variabile di testo 'WIFISTRENGTH'. Vedi la sezione: Variabili di testo.

Lettores video

Questa sezione ti consente di scegliere un lettore video che verrà utilizzato da RightBooth per riprodurre i video sugli schermi dei tuoi eventi.

Windows Media Player – Scegli questa opzione per usare il lettore multimediale Windows standard. Questa è l'opzione predefinita.

Lettores RightBooth : seleziona questa opzione per utilizzare il lettore video integrato in RightBooth.

Problemi con il lettore video

Su alcuni computer potresti riscontrare problemi con la riproduzione video sulle schermate dell'evento, come il video che non appare o mostra artefatti di movimento, interruzioni o pixel. Se riscontri problemi con la riproduzione video, prova quanto segue:

- Utilizzare un lettore video diverso (vedere sopra).
- Installa i filtri LAV sul tuo computer. Per farlo, clicca sul pulsante 'LAVfilters' per scaricare il programma di installazione di LAVFilters sul tuo computer. Una volta scaricato, esegui il programma di installazione di LAVFilters per installare LAVFilters sul tuo computer. In alternativa, visita: <https://github.com/Nevcairiel/LAVFilters/releases> per ottenere l'ultima versione di LAVfilters.

Posizione delle impostazioni di RightBooth

Le impostazioni di RightBooth sono memorizzate nel file '**settings . txt**' che si trova nella cartella RightBooth Program Data. Puoi copiare questo file e trasferirlo ad altri computer per replicare le impostazioni RightBooth da te scelte. Per aiutarti a localizzare questo file di impostazioni, clicca sul pulsante '**Settings location**' per aprire la cartella delle impostazioni in Windows Explorer.

Noi (Aire Valley Software) potremmo chiederti il file delle impostazioni se dovessimo fornirti supporto tecnico.

Reimposta impostazioni : fai clic su questo pulsante per rimuovere il file Settings.txt e ripristinare RightBooth alle sue condizioni originali post-installazione la prossima volta che esegui il programma.

L' organizzatore dell'evento

L'Event Designer è accessibile dalla schermata principale ed è dove crei la struttura e il design del tuo evento attualmente aperto. Le modifiche apportate nell'Event Designer si applicheranno solo all'evento attualmente aperto, pertanto ogni evento può avere la propria struttura, impostazioni e design.

Event Designer comprende una serie di impostazioni specifiche per gli eventi, che vengono ora spiegate nelle sezioni (schede) seguenti.

Tipo di evento

I tuoi eventi possono essere di uno dei seguenti tipi:

Registrazione

Questo tipo di evento consente agli utenti di eseguire una combinazione di registrazioni video, scatti di foto, inserimento di messaggi e risposte a domande.

Tipi di registrazione inclusi in questo evento

Questo pannello verrà visualizzato dopo aver selezionato il tipo di evento **Registrazione** .

Utilizza le caselle di controllo per selezionare il tipo di registrazione che i tuoi ospiti possono effettuare durante un evento di registrazione. Puoi selezionare qualsiasi combinazione di tipi Video, Foto, Messaggio, Domande e Karaoke.

Video

Seleziona questa opzione per includere la registrazione video nel tuo evento.

Tempo minimo di registrazione - Inserisci il tempo minimo di registrazione video (in secondi) in questa casella di testo. Questo è il tempo che l'utente deve impiegare per registrare il proprio video prima di poter annullare la registrazione o interromperla prima del tempo massimo di registrazione. Questo valore deve essere di almeno 1 secondo e si applica a tutte le registrazioni video, comprese le risposte video e i video karaoke.

Tempo massimo di registrazione - Inserisci il tempo massimo di registrazione video (in secondi) in questa casella di testo. Può essere qualsiasi valore da 2 a 9999 secondi. Questo valore viene applicato alla funzione di registrazione video ed è anche il valore iniziale dato a tutte le nuove domande (aggiunte alla Tabella delle domande) che richiedono una risposta video (vedi più avanti). Nota che il tempo di registrazione per ogni risposta video a una domanda può essere modificato indipendentemente utilizzando le Proprietà conto alla rovescia nell'Editor schermo (vedi più avanti). Nota inoltre che la lunghezza di una registrazione video Karaoke è regolata dalla lunghezza del video musicale/lirico karaoke scelto (vedi Evento Karaoke).

Consenti l'input sullo schermo per interrompere la registrazione : deseleziona questa opzione se non vuoi che i tuoi utenti possano interrompere una registrazione video prima che sia stato raggiunto il tempo massimo di registrazione.

Crea GIF animate : seleziona questa opzione per creare GIF animate aggiuntive dalle tue registrazioni video. Nota che questa opzione creerà file GIF molto grandi se le tue registrazioni video hanno una lunga durata. Si consiglia di mantenere il tempo di registrazione video a meno di 10 secondi se stai convertendo i video in GIF animate. Consulta le impostazioni "Converti video in GIF" in Impostazioni →varie di RightBooth.

Foto

Seleziona questa opzione per includere la cattura delle foto nel tuo evento.

Conteggio foto evento – Questa casella di testo consente di specificare quante foto verranno catturate ogni volta che un utente sceglie di scattare foto durante una sessione evento. Il conteggio minimo di foto è 1. Il conteggio massimo di foto è 10.

Override del layout di stampa : seleziona questa casella per consentire a qualsiasi layout di stampa (scelto dall'utente durante una sessione di evento) di definire il numero di foto che verranno scattate durante quella sessione. Ciò sostituirà il valore "Conteggio foto evento" per la sessione corrente. Se non viene scelto un file di layout di stampa, la sessione utilizzerà per impostazione predefinita il valore "Conteggio foto evento".

Registra la sessione : seleziona questa opzione se desideri che RightBooth registri un video di ogni sessione di acquisizione foto. Quando è selezionata, verrà registrato un video di ogni utente mentre vengono scattate le foto. Ad esempio, se hai scelto di scattare 3 foto, il video registrato coprirà il periodo di tempo che inizia da quando l'utente si sta preparando per la prima foto e termina dopo che è stata scattata la terza foto. Nota che tutti i miglioramenti video e le impostazioni di post-elaborazione video verranno applicati al video registrato.

Nota: questa opzione si applica solo quando si utilizza una webcam. Nota inoltre che le foto verranno catturate alle dimensioni specificate in Impostazioni →Telecamere →Video webcam →Dimensioni video.

Crea animazione GIF/WMV – Seleziona questa opzione per creare un'animazione aggiuntiva dal set di foto scattate da ogni utente. Le animazioni saranno create solo se il conteggio delle foto dell'evento è impostato su più di 1 foto. Consulta le impostazioni di animazione in Impostazioni RightBooth →Varie

Boomerang – Seleziona questa opzione per salvare l'animazione come animazione boomerang. Ciò farà sì che il set di foto venga aggiunto all'animazione due volte, una volta in ordine crescente e poi di nuovo in ordine decrescente. Ciò farà sì che l'animazione risultante riproduca le foto avanti e indietro ripetutamente. Le animazioni boomerang verranno create solo se l'opzione "Crea animazione" è selezionata E il conteggio delle foto dell'evento è impostato su più di 2 foto.

Messaggi

Seleziona questa opzione per includere la digitazione di messaggi di testo nel tuo evento.

Domande

Seleziona questa opzione per includere domande e risposte nel tuo evento.

Consenti l'input sullo schermo per interrompere la registrazione : deseleziona questa opzione se non vuoi che i tuoi utenti possano interrompere la registrazione di un video prima che sia stato raggiunto il tempo massimo di registrazione.

Il karaoke

Seleziona questa opzione per includere le registrazioni video del karaoke nel tuo evento.

Consenti input sullo schermo per interrompere il karaoke : deseleziona questa opzione se non vuoi che i tuoi utenti possano interrompere una registrazione karaoke prima che la riproduzione della traccia video karaoke sia completata.

Riproduci solo : seleziona questa opzione se desideri che gli utenti eseguano il brano karaoke scelto, ma che la loro esibizione non venga registrata da RightBooth.

Copia file da DSLR/GoPro a PC – Tutti i video e le foto scattate con una DSLR o una GoPro vengono solitamente copiati sul PC durante l'evento e poi RightBooth mostrerà ed elaborerà i file. Ma se ti trovi in una situazione in cui vuoi solo che i video e le foto vengano salvati sulla scheda SD della fotocamera e non trasferiti sul PC, allora deseleziona questa opzione.

Nota: con GoPro, se selezioni questa opzione, eviterai che RightBooth riceva dati dalla GoPro tramite la connessione WiFi GoPro.

Flusso di lavoro per più tipi di registrazione

Questo pannello verrà visualizzato se hai scelto di includere più di un tipo di registrazione nell'evento.

L'utente sceglie il tipo di registrazione : seleziona questa opzione per consentire agli utenti di scegliere uno dei tipi di registrazione da un menu quando l'evento viene riprodotto. Ciò causerà l'inclusione della schermata "Scegli registrazione" nello Screen Designer.

Tipi di registrazione mostrati in sequenza : seleziona questa opzione per presentare i tipi di registrazione all'utente in una sequenza predefinita quando l'evento viene riprodotto. La sequenza viene mostrata nell'elenco delle sequenze e l'ordine può essere modificato selezionando una voce nell'elenco e quindi utilizzando i pulsanti Su/Giù. Quando questa opzione è selezionata, normalmente non sarà necessario includere la schermata "Scegli registrazione" nel design dell'evento, ma se decidi di includerla, la schermata verrà mostrata prima dell'inizio di ogni tipo di registrazione. Consulta la sezione: Struttura dell'evento → Scegli registrazione.

Menu

Questo tipo di evento consente di creare un menu sullo schermo che contiene collegamenti ad altri eventi, file o applicazioni sul computer. Un evento menu fornirà agli utenti la schermata Event Menu (vedere Screen Editor), da cui possono selezionare un evento, un file o un'applicazione che desiderano riprodurre. Per ulteriori informazioni sugli eventi Menu, vedere la sezione Event Flow.

Quando selezioni questo tipo di evento, verrà visualizzato il pannello Menu items, dove puoi definire le voci di menu da includere. La schermata Event Menu verrà anche aggiunta allo Screen Editor, dove puoi progettare l'aspetto del tuo menu.

Voci del menu

Totale voci di menu - Inserisci il numero totale di voci di menu che desideri. Il valore può variare da 2 a 10.

Applicazione o file da aprire - Questo elenco consente di aggiungere un'applicazione, un file o un altro evento RightBooth a ciascuna voce di menu. Fare clic sulle voci nell'elenco per cercare un'applicazione, un file o un evento RightBooth per ciascuna voce di menu.

Argomenti della riga di comando - Questo elenco consente di aggiungere argomenti della riga di comando facoltativi alle applicazioni aggiunte nell'elenco delle applicazioni (sopra). Gli argomenti della riga di comando sono al di fuori dell'ambito di questo manuale, quindi se l'applicazione scelta richiede argomenti della riga di comando, è necessario fare riferimento alla documentazione specifica dell'applicazione per maggiori dettagli. Si noti che gli argomenti della riga di comando non sono richiesti per i file o i file di eventi RightBooth.

Informazioni

Questo tipo di evento consente di creare un evento che visualizzerà una sequenza di schermate informative agli utenti dell'evento. Quando si crea un nuovo evento informativo, inizialmente non conterrà alcuna schermata dell'evento, quindi sarà necessario utilizzare Screen Editor per aggiungere schermate a questo evento. Gli eventi informativi possono essere utilizzati per presentare agli utenti il proprio testo, immagine, video, audio e contenuto Web e questo può far parte di un Event Flow (vedere più avanti).

Gli eventi informativi non includono menu o tipologie di registrazione.

Interrompibile - Seleziona questa opzione se desideri che gli utenti possano interrompere un evento informativo mentre è in riproduzione. Un evento informativo può essere interrotto utilizzando il metodo di input utente corrente (vedi Input utente). Quando un evento informativo viene interrotto, RightBooth inizierà a riprodurre l'evento specificato in Event Flow (vedi più avanti). Se questa opzione non è selezionata, l'utente può interagire con qualsiasi elemento nelle schermate degli eventi a cui sono assegnate azioni di clic.

Guarda la cartella

Questo tipo di evento consente di configurare RightBooth in modo che monitori una cartella per l'aspetto di file video e file di foto creati da altre istanze di RightBooth o da altre applicazioni. L'evento watch folder può quindi essere progettato per elaborare questi video e/o foto creati esternamente come se fossero stati creati da RightBooth stesso.

Quando un evento watch folder è in riproduzione, attenderà che nuovi file appaiano nella watch folder. Ogni volta che un nuovo file viene inserito (copiato o spostato) nella watch folder, RightBooth lo rimuoverà dalla watch folder, elaborerà il file (come definito dalle impostazioni e dai parametri dell'evento) e lo inserirà nella cartella di output dell'evento. Nota che in questa modalità, alcune delle schermate dell'evento non sono incluse nell'Event Design. Vedi Event Structure.

Controlla cartella : usa il pulsante **Apri cartella** per scegliere la cartella che l'evento monitorerà per verificare la comparsa di file video e foto.

Prima i file più vecchi : seleziona questa opzione per far sì che i file più vecchi nella cartella di controllo vengano elaborati prima dei file più recenti.

Watch Canon (WiFi) – Seleziona questa opzione per consentire a un evento Watch folder di monitorare una fotocamera DSLR Canon connessa in modalità wireless per nuovi video e foto che compaiono sulla scheda SD della fotocamera. Ciò consente quindi di utilizzare manualmente la fotocamera per scattare video e scattare foto nel raggio di portata WiFi del computer dell'evento Watch folder. Ogni volta che l'evento Watch folder rileva un nuovo file sulla scheda SD Canon, il file verrà automaticamente trasferito all'evento Watch folder e quindi elaborato di conseguenza.

Watch time – Inserisci il tempo dell'intervallo di controllo in secondi. Questo è il tempo tra i controlli successivi del contenuto della scheda SD della fotocamera Canon per la presenza di nuovi file.

Reimposta – RightBooth mantiene un elenco di tutti i file trasferiti al computer con la funzione Watch Canon. Questo elenco impedisce a RightBooth di trasferire lo stesso file più volte dalla fotocamera. Puoi cliccare sul pulsante 'Reimposta' per rimuovere questo elenco e quindi RightBooth inizierà a trasferire di nuovo tutti i file.

Mantieni nomi file sorgente – Seleziona questa opzione se vuoi che i video e le foto elaborati/di output abbiano gli stessi nomi file dei file originali inseriti nella cartella di controllo. Nota che selezionando questa opzione verranno sovrascritte le impostazioni di denominazione file RightBooth scelte (vedi sezione: Impostazioni →Cartelle/file →I nomi file includono). Se selezioni questa opzione, tieni presente che se un file presente nella cartella di controllo ha lo stesso nome file di un file elaborato in precedenza, RightBooth sovrascriverà il file elaborato in precedenza con il nuovo file nella cartella di output.

Stazione di condivisione

Questo tipo di evento consente di configurare RightBooth come Media Sharing Station. Monitora anche una cartella (la cartella del server web locale) per l'arrivo di video e foto. Consentirà quindi agli utenti di sfogliare

i video e le foto, quindi di scansionare i codici QR sullo schermo per scaricare il file selezionato sui loro telefoni cellulari. L'evento Sharing Station può anche essere utilizzato per inviare file tramite e-mail e stampare foto. L'evento Sharing Station è progettato per essere utilizzato insieme all'app del server web locale scelta, WampServer o Xampp.

Il modo più semplice per creare un evento Sharing Station è cliccare sul pulsante "Crea" nella schermata principale di RightBooth, quindi scegliere l'opzione Sharing Station e seguire tutti i passaggi della procedura guidata dell'evento.

Per i dettagli completi su come impostare e utilizzare un evento Sharing Station insieme all'app del server web locale scelta, vedere la sezione: **Accesso a video e foto in locale con codici QR**

Cartella del server web locale

Utilizzare il pulsante **Apri cartella** per scegliere la cartella del server web locale che l'evento monitorerà per verificare la presenza di file video e foto.

Prima i file più vecchi : seleziona questa opzione per far sì che i file più vecchi nella cartella del server web locale vengano elaborati e visualizzati prima dei file più recenti.

Includi sottocartelle – Seleziona questa opzione per far sì che l'evento della stazione di condivisione mostri tutte le sottocartelle nella cartella del server web locale che contengono altri file video e foto. Gli utenti dell'evento possono quindi navigare nelle sottocartelle per visualizzare e accedere ai file.

Mostra solo file con codice di accesso : seleziona questa opzione per far sì che l'evento della stazione di condivisione mostri solo i file i cui nomi contengono il codice di accesso attualmente immesso.

Riproduci ridotto a icona : seleziona questa opzione se vuoi che l'evento venga ridotto a icona nella barra delle applicazioni di Windows quando viene riprodotto. Potrebbe essere utile se l'evento è stato progettato per un funzionamento automatico (non interattivo), come un evento di cartella di controllo automatico che non vuoi che appaia sullo schermo mentre è in funzione. Nota: quando è ridotto a icona, puoi riportare l'evento a schermo intero facendo clic sull'icona dell'evento sulla barra delle applicazioni.

Consenti modifiche remote – Seleziona questa opzione se vuoi che l'evento sia influenzato da modifiche remote. Per informazioni complete, fai riferimento alla sezione **Apportare modifiche remote agli eventi RightBooth** .

Struttura dell'evento

Ciascuno dei tuoi eventi comprende un certo numero di schermate ed elementi che saranno presentati ai tuoi utenti in un certo ordine. Ogni schermata ha una funzione particolare che potresti voler includere nel tuo evento. Tutte le schermate selezionate saranno quindi rese disponibili per la progettazione e il layout tramite Screen Editor (vedi più avanti). Utilizza l'elenco in questo pannello per selezionare le schermate che desideri includere nel tuo evento.

Inizio

Includi schermata iniziale : seleziona questa casella per includere la schermata iniziale. La schermata iniziale è la prima schermata che verrà visualizzata in un evento e normalmente sarà la schermata visualizzata se il sistema va in timeout o se un utente annulla la sessione. La schermata iniziale per impostazione predefinita visualizzerà un messaggio di testo di benvenuto, il feed della telecamera in diretta e un'etichetta di testo che invita l'utente a interagire con il sistema . Se non selezioni questa casella, la schermata iniziale non verrà visualizzata e il sistema visualizzerà la schermata successiva per il tuo evento. A seconda delle tue scelte di progettazione, la schermata logica successiva potrebbe essere la schermata

Termini e condizioni , la schermata **Dettagli utente** , la schermata **Scegli registrazione** o un'altra schermata di tua creazione, vedi **Aggiungi elementi - Schermata**.

Reimposta Snap Camera – Seleziona questa opzione per reimpostare l'interazione di Snap Camera ogni volta che viene visualizzata la schermata Start. Snap Camera verrà reimpostata per disattivare le lenti di Snap Camera e impostare la selezione iniziale delle lenti sul tasto di scelta rapida: **Num + 1**. Per maggiori dettagli, fare riferimento alla sezione: **Utilizzo di Snap Camera in RightBooth** .

Reimposta gli stati Mostra/Nascondi degli elementi : seleziona questa opzione per reimpostare gli stati di visibilità iniziali di tutti gli elementi su tutte le schermate nell'evento. Consulta le azioni Mostra e Nascondi nella sezione: Altre azioni degli elementi.

Continua alla schermata successiva

Le opzioni in questa sezione consentono di aggiungere regole che specificano come gli utenti possono procedere oltre la schermata iniziale per accedere al resto delle funzionalità dell'evento.

Conteggio rilevamento volti : seleziona questa opzione se desideri che RightBooth mostri in modo permanente la schermata Start finché non rileva un certo numero di volti nel feed della telecamera live. Utilizza la casella di testo per immettere un numero di volti da 1 a 4. Ad esempio, con questa impostazione su 2, quando due persone si siedono di fronte alla telecamera, RightBooth sbloccherà automaticamente il sistema e mostrerà la schermata successiva nel tuo evento. Nota: questa funzionalità funzionerà solo se la schermata Start ha un elemento telecamera incluso nel design, non deve essere visibile ma deve essere incluso.

Pressione tasti tastiera – Seleziona questa opzione se desideri che RightBooth mostri in modo permanente la schermata Start finché non rileva una determinata pressione di un tasto sulla tastiera del computer o da altri prodotti periferici progettati per generare eventi di pressione tasti, come Stealth Switch 3. Utilizza la casella di testo per immettere qualsiasi carattere stampabile (ad esempio az, 0-9, \$, %, ecc.) che desideri utilizzare per procedere oltre la schermata Start. Questa funzionalità facilita l'utilizzo di meccanismi a gettoni per consentire l'implementazione di una funzionalità di "utilizzo a pagamento" per i tuoi eventi RightBooth. Oltre a un singolo carattere, puoi anche immettere il seguente testo per vari altri tasti della tastiera:

- **Invio** – Il tasto Invio
- **Spazio** – La barra spaziatrice
- **F1** – Il tasto funzione F1
- **F2** – Il tasto funzione F2
- ...
- **F12** – Il tasto funzione F12

Codice di accesso – Seleziona questa opzione se vuoi obbligare gli utenti del tuo evento a inserire un codice di 6 cifre per poter utilizzare il tuo evento. I codici di accesso possono essere generati in RightBooth Settings →Security.

Codice di accesso QR : seleziona questa opzione se vuoi che gli utenti del tuo evento appoggino un codice di accesso QR visibile (ad esempio stampato) davanti all'obiettivo di una fotocamera, per poter utilizzare l'evento. La fotocamera può essere una webcam o una DSLR, come specificato in Impostazioni →telecamere RightBooth. I codici di accesso QR possono essere generati in Impostazioni →sicurezza RightBooth.

Indirizzo e-mail QR : seleziona questa opzione se vuoi che gli utenti del tuo evento posizionino un indirizzo e-mail QR visibile (ad esempio stampato) davanti all'obiettivo di una fotocamera, per poter utilizzare l'evento. Il codice QR può comprendere qualsiasi indirizzo e-mail QR codificato valido. Nota: i

codici degli indirizzi e-mail QR possono essere generati utilizzando qualsiasi generatore di codici QR di terze parti (cerca su Internet "generatore di codici QR").

Fotocamera : utilizzare questa impostazione per consentire l'utilizzo della fotocamera **predefinita** (come definita nelle Impostazioni) per la scansione del codice di accesso QR o per forzare l'utilizzo di una **webcam** per questa funzione.

I codici di accesso QR possono essere generati nelle Impostazioni → di sicurezza di RightBooth.

Termini

Utilizzando Notepad (o simili) puoi scrivere i tuoi termini e condizioni e salvarli come file di testo sul tuo computer. Puoi quindi fare riferimento a questo file di testo all'interno di RightBooth come segue:

Includi la schermata Termini e condizioni nell'evento : seleziona questa opzione per visualizzare una schermata Termini e condizioni ai tuoi utenti durante l'evento. Ciò ti consente di presentare agli utenti i tuoi termini e condizioni in merito al loro utilizzo del sistema. Gli utenti dovranno accettare i tuoi termini prima di poter procedere oltre la schermata Termini e condizioni.

 – Fai clic su questo pulsante per individuare e selezionare il file di testo dei termini e delle condizioni. Il nome del file di testo selezionato e il percorso verranno quindi visualizzati su questo pannello e il suo contenuto di testo verrà visualizzato nella schermata dell'evento Termini e condizioni.

Schermata Dettagli utente

Includi questa schermata se desideri ottenere dati personali dagli utenti del tuo evento.

Nome , Cognome, Email, Telefono, Data di nascita : seleziona una qualsiasi di queste opzioni per visualizzare la **schermata Dettagli utente** ai tuoi utenti durante l'evento. La schermata Dettagli utente richiederà quindi ai tuoi utenti di immettere i dettagli selezionati prima di poter continuare con l'evento.

Facoltativo : usa queste opzioni per rendere facoltativi per l'utente uno o più dettagli utente selezionati. Se non è selezionato, durante l'evento gli utenti devono inserire i propri dettagli per procedere oltre la schermata Dettagli utente. Se selezionato, gli utenti possono semplicemente fare clic sul pulsante OK nella schermata Dettagli utente per procedere senza dover inserire i propri dettagli.

Se hai scelto di raccogliere i dettagli dell'utente, ogni volta che un utente effettua una registrazione (un video, una foto o un messaggio), i seguenti dettagli verranno registrati e aggiunti al file **UserDetails.txt** situato nella cartella di output scelta:

Data di registrazione, Ora di registrazione, Nome, Cognome, Email utente, Telefono, Data di nascita, Nome file registrato

I dati dei dettagli utente saranno salvati in formato CSV (valori separati da virgole), che è adatto per il caricamento in un'applicazione di fogli di calcolo come Microsoft Excel. Ecco un esempio del contenuto di un tipico file UserDetails.txt:

```
25/05/2020, 14:14:50, Jack Smith, jacksmith@gmail.com, video-25-05-2020-14-14-50.wmv  
25/05/2020, 14:15:24, John Smith ,johnsmith@gmail.com, photo-25-05-2020-14-15-24.png  
25/05/2020, 14:15:32, Jill Smith, jillsmith@gmail.com , photo-25-05-2020-14-15-32.png
```

Raccogli i dettagli dell'utente nella schermata Messaggio: Nome, Cognome : quando una di queste opzioni è selezionata, agli utenti verrà chiesto di immettere il proprio nome (per accompagnare il

messaggio), durante una sessione di evento Messaggio. Tuttavia, se hai già incluso il loro nome nella schermata Dettagli utente, puoi deselezionare queste opzioni per evitare che l'utente debba immettere il proprio nome due volte.

Includi elenco di selezione e-mail : seleziona questa opzione per includere la funzionalità dell'elenco di selezione e-mail nel tuo evento di gioco. Durante l'evento RightBooth memorizzerà un elenco di tutti gli indirizzi e-mail inseriti dagli utenti. Quindi, ogni volta che un utente inizia a digitare il proprio indirizzo e-mail, RightBooth mostrerà tutti gli indirizzi e-mail corrispondenti dall'elenco, consentendo all'utente di sceglierne uno. Questa funzionalità è ideale per gli utenti che tornano per riutilizzare l'evento. Nota: dovresti testare questa funzionalità per assicurarti che l'elenco di selezione non oscuri nessuno degli altri elementi interattivi nella schermata dell'evento.

Compilazione automatica e-mail : seleziona questa opzione per far sì che RightBooth inserisca automaticamente l'indirizzo e-mail dell'utente nella casella di testo nella schermata dell'evento Indirizzo e-mail quando l'evento è in riproduzione.

Compilazione automatica del numero di telefono : seleziona questa opzione per fare in modo che RightBooth inserisca automaticamente il numero di telefono dell'utente nella casella di testo nella schermata dell'evento Numero di telefono quando l'evento è in riproduzione.

Scegli Registrazione

Includi la schermata "Scegli registrazione" nell'evento : seleziona questa opzione per includere la schermata "Scegli registrazione". Nota che questa schermata è obbligatoria quando consenti ai tuoi utenti di scegliere un tipo di registrazione (vedi sezione: Flusso di lavoro per più tipi di registrazione).

Se il tuo evento comprende solo un tipo di registrazione (ad esempio foto), questa schermata è facoltativa. Se scegli di includere questa schermata con un singolo tipo di registrazione, verrà mostrata come schermata di informazioni aggiuntive all'interno del flusso dell'evento, dopo la schermata "Avvia" e prima della schermata "Preparati".

Se il tuo evento comprende una sequenza di tipi di registrazione, allora questa schermata è facoltativa. Se scegli di includere questa schermata, verrà mostrata come schermata di informazioni aggiuntive all'interno del flusso dell'evento, prima dell'inizio di ciascuno dei tipi di registrazione nell'evento.

Schermo verde

Questa sezione consente di includere la funzionalità Green Screen nei tuoi eventi di registrazione video e di acquisizione di foto.

Includi schermo verde durante la registrazione dei video : questa impostazione ti consente di scegliere come incorporare la funzionalità Schermo verde nelle tue registrazioni video:

No , la funzionalità Green Screen non sarà inclusa nell'evento per la registrazione video.

Sì, automaticamente : la funzionalità Green Screen sarà inclusa e RightBooth selezionerà automaticamente un file di sfondo dall'elenco dei **file prima che ogni video venga registrato.**

Chiedi all'utente - La schermata 'Green Screen' apparirà nell'evento e agli utenti verranno mostrati tutti i file nell'elenco File. Verrà quindi chiesto loro di selezionare un file prima che ogni video venga registrato.

Includi schermo verde quando scatti foto : questa impostazione ti consente di scegliere come incorporare la funzionalità Schermo verde nelle tue foto:

No , la funzionalità Green Screen non sarà inclusa nell'evento per l'acquisizione delle foto.

Sì, automaticamente : la funzionalità Green Screen sarà inclusa e RightBooth selezionerà automaticamente un file di sfondo dall'elenco dei **file prima che venga scattata ogni foto.**

Chiedi all'utente - La schermata "Green Screen" apparirà nell'evento e agli utenti verranno mostrati tutti i file nell'elenco File. Verrà quindi chiesto loro di selezionare un file prima che ogni foto venga scattata.

Mostra schermo verde nel feed della telecamera in diretta : seleziona questa opzione per far sì che RightBooth sostituisca automaticamente lo sfondo nel feed della telecamera in diretta sullo schermo.

Scegli i file Green Screen : fai clic su questo pulsante per visualizzare il pannello di selezione Green Screen, dove puoi creare un elenco di file immagine e/o video che verranno utilizzati come sostituti di Green Screen durante l'evento, quando gli utenti registrano video o scattano foto.

Per maggiori dettagli vedere la sezione: Modifica del contenuto dell'elemento → Modifica del contenuto dell'elemento della griglia.

Nota: le opzioni dello schermo verde **non sono valide** se si utilizza una fotocamera DSLR o una GoPro per registrare video durante gli eventi.

Immagine sovrapposta

Questa sezione ti consente di includere funzionalità di sovrapposizione delle immagini nei tuoi eventi.

Includi durante la registrazione dei video : questa impostazione consente di scegliere come incorporare la funzionalità di sovrapposizione delle immagini nelle registrazioni video: l'immagine sovrapposta verrà aggiunta a:

- la registrazione video in diretta quando si utilizza una webcam.
- il file video (dopo il completamento della registrazione) se hai scelto di includere Video Enhancements. Questo vale per tutti i tipi di fotocamera: webcam, DSLR e GoPro.

No , la funzione di sovrapposizione delle immagini non sarà inclusa nell'evento per la registrazione video.

Si, automaticamente : la funzionalità di sovrapposizione delle immagini sarà inclusa e le immagini verranno selezionate automaticamente dall'elenco **dei file** dall'applicazione, prima che ogni video venga registrato.

Chiedi all'utente : nell'evento verrà visualizzata la schermata "Immagine sovrapposta" e agli utenti verrà chiesto di scegliere un'immagine prima che ogni video venga registrato.

Includi durante la registrazione delle foto : questa impostazione ti consente di scegliere come incorporare la funzione di sovrapposizione delle immagini nelle tue acquisizioni fotografiche:

No , la funzionalità di sovrapposizione delle immagini non sarà inclusa nell'evento per l'acquisizione delle foto.

Si, automaticamente : la funzionalità di sovrapposizione delle immagini sarà inclusa e le immagini verranno selezionate automaticamente dall'elenco **dei file** dall'applicazione, prima che ogni foto venga acquisita.

Chiedi all'utente : nell'evento verrà visualizzata la schermata "Immagine sovrapposta" e agli utenti verrà chiesto di scegliere un'immagine prima che ogni foto venga scattata.

Scegli i file di immagini sovrapposte : fai clic su questo pulsante per visualizzare il pannello Immagini sovrapposte, dove puoi creare un elenco di immagini dalla Libreria multimediale da sovrapporre alle tue registrazioni video e/o alle tue foto acquisite durante l'evento.

Per maggiori dettagli vedere la sezione: Modifica del contenuto dell'elemento → Modifica del contenuto dell'elemento della griglia.

Nota: le opzioni di sovrapposizione delle immagini **non si applicano** quando si utilizza una fotocamera DSLR o una fotocamera GoPro per registrare video nei propri eventi. Se si desidera sovrapporre un'immagine alle registrazioni video DSLR o GoPro, utilizzare le funzionalità di miglioramento video.

Logo sovrapposto

Le proprietà del logo si applicano a tutti gli elementi della telecamera nel tuo evento. Utilizzando le proprietà del logo puoi posizionare un'immagine (ad esempio il logo di un'azienda) su tutti i file video registrati e le foto create durante l'evento. Nota che (a differenza di tutte le altre proprietà) le proprietà del logo si applicano a tutti gli elementi della telecamera su tutte le schermate, non sono specifiche per la schermata.

Includi durante la registrazione dei video : seleziona questa opzione per aggiungere un logo ai tuoi video.

Includi quando scatti foto : seleziona questa opzione per aggiungere un logo alle tue foto.

Posizione - Seleziona la posizione scelta per il logo sui file registrati. Scegli tra:

In alto a sinistra - Il logo è posizionato nell'angolo in alto a sinistra.

In alto : il logo è centrato orizzontalmente lungo il bordo superiore.

In alto a destra - Il logo è posizionato nell'angolo in alto a destra.

Sinistra : il logo è centrato verticalmente lungo il bordo sinistro.

Centro - Il logo è posizionato al centro.

Destra - Il logo è centrato verticalmente lungo il bordo destro.

In basso a sinistra - Il logo è posizionato nell'angolo in basso a sinistra.

In basso - Il logo è centrato lungo il bordo inferiore.

In basso a destra - Il logo è posizionato nell'angolo in basso a destra.

Scegli un'immagine per il logo : fai clic qui per selezionare un file immagine da utilizzare per il logo.

Size % - Fai clic qui per modificare la dimensione del logo. Questo valore rappresenta la dimensione del logo come percentuale della larghezza delle registrazioni video e delle acquisizioni fotografiche. Ad esempio, se la dimensione video corrente è 800 x 600 pixel, impostando **Size = 50** il logo verrà ridimensionato in modo che la sua larghezza sia 400 pixel.

Nota: le opzioni di sovrapposizione del logo **non si applicano** quando si utilizza una fotocamera DSLR o una GoPro per registrare video nei propri eventi. Se si desidera sovrapporre un logo alle registrazioni video DSLR o GoPro, utilizzare le funzionalità di miglioramento video.

Preparatevi

Includi la schermata "Preparati" nell'evento - Seleziona questa opzione per includere la schermata "Preparati" nell'evento. Se selezionata, questa schermata apparirà dopo che l'utente ha selezionato un tipo di evento e prima che venga visualizzata la schermata Conto alla rovescia.

Quando la schermata 'Get ready' è inclusa nell'evento, puoi facoltativamente selezionare con quale tipo di registrazione evento verrà mostrata. Ciò si ottiene utilizzando le proprietà 'Show with' per la schermata 'Get ready' nello Screen Editor. Se scatti più foto, puoi anche facoltativamente scegliere quali numeri di foto mostreranno questa schermata utilizzando la proprietà 'Show with photo'. Consulta Screen Editor →Properties →Appearance.

Avvia la registrazione dei video nella schermata "Preparati" - Se selezioni questa opzione, l'inizializzazione della registrazione video inizierà quando viene visualizzata la schermata " **Preparati** ". Se non selezioni questa opzione, l'inizializzazione inizierà quando viene visualizzata la schermata **Registra video** (impostazione predefinita). Con alcune telecamere e apparecchiature, potresti scoprire che il tuo sistema impiega alcuni secondi per inizializzare la registrazione video, il che può far sì che gli utenti inizino a parlare prima che il video venga catturato sul disco. Per evitare ciò, seleziona questa opzione in modo che la registrazione video venga inizializzata prima che la schermata **Registra video** venga visualizzata all'utente.

Conto alla rovescia

Includi la schermata Countdown nell'evento – Seleziona questa opzione per includere la schermata 'Countdown' nell'evento. Se selezionata, questa schermata apparirà prima che l'utente inizi la registrazione dell'evento (ad esempio video o foto)

Quando la schermata 'Countdown' è inclusa nell'evento, puoi facoltativamente selezionare con quale tipo di registrazione evento verrà mostrata. Ciò si ottiene utilizzando le proprietà 'Show with' per la schermata 'Countdown' nello Screen Editor. Se scatti più foto, puoi anche facoltativamente scegliere quali numeri di foto mostreranno questa schermata utilizzando la proprietà 'Show with photo'. Consulta Screen Editor →Properties →Appearance.

Nota: il valore del conto alla rovescia è definito nella voce Conto alla rovescia nella schermata Conto alla rovescia. Vedere la sezione: Screen Designer.

Valore del conto alla rovescia per ogni foto – Se hai scelto di mostrare la schermata Conto alla rovescia per le foto, allora per impostazione predefinita, a ogni foto verrà assegnato lo stesso valore di inizio del conto alla rovescia, come definito nella voce Conto alla rovescia nella schermata Conto alla rovescia. Ma se desideri avere un valore di inizio del conto alla rovescia diverso per ciascuna delle foto, seleziona

questa opzione e fornisci i valori di inizio del conto alla rovescia numerici (in secondi) nella casella di testo di accompagnamento.

I valori del conto alla rovescia devono essere separati da virgole, punti e virgola o spazi, ad esempio:

5,3,3 - Alla prima foto viene dato un conto alla rovescia di 5 secondi. Alla seconda e alla terza foto viene dato un conto alla rovescia di 3 secondi ciascuna.

Nota: se nella casella di testo sono presenti meno valori di conto alla rovescia rispetto al numero di foto presenti nell'evento, alle foto rimanenti verrà assegnato il valore di conto alla rovescia definito nella voce Conto alla rovescia nella schermata Conto alla rovescia.

Scatta una foto

Questa sezione consente di applicare varie funzionalità alla schermata Scatta foto, che verranno visualizzate ogni volta che si scatta una foto.

Ritardo di acquisizione foto : consente di aggiungere un ritardo di acquisizione foto alla schermata "Scatta foto". Si tratta del tempo che RightBooth attenderà prima di acquisire una foto dopo la visualizzazione della schermata. Per impostazione predefinita, il ritardo di acquisizione è di 0,5 secondi per gli eventi foto standard, al fine di mostrare brevemente il prompt di testo "Sorriso", ed è di 1,5 secondi per gli eventi mirror booth, per consentire la visualizzazione dell'animazione mirror booth "Scatta foto" prima di acquisire una foto.

Un motivo per cui potresti voler modificare questo valore per un file evento specifico è quando hai aggiunto un video di riproduzione più lungo (o GIF animata) alla schermata "Scatta foto" e desideri sincronizzare l'acquisizione della foto con un punto specifico nel file video di riproduzione (o GIF animata). Ad esempio, potresti riprodurre un video che informa l'utente di "Sorridere", il che avviene a 3 secondi nel video, nel qual caso dovresti impostare questo ritardo di acquisizione della foto a qualcosa come 3,5 secondi per forzare l'acquisizione a verificarsi leggermente dopo il prompt "Sorridere" che appare nel video.

NOTA : se imposti il ritardo di acquisizione foto a un valore maggiore del timeout dello schermo 'Scatta foto', il timeout dello schermo 'Scatta foto' verrà automaticamente impostato sullo stesso ritardo di acquisizione foto. Per maggiori informazioni sui timeout dello schermo, vedi la sezione: Proprietà: Proprietà timeout.

Includi "effetto flash sullo schermo" : seleziona questa opzione per far sì che lo schermo lampeggi brevemente in bianco quando viene scattata ogni foto, in modo da imitare il flash della fotocamera.

Live view – Questa impostazione consente di scegliere cosa accade con l'elemento live view della fotocamera per il tempo rimanente dopo che la foto è stata catturata nella schermata Take photo. Le opzioni sono:

Live : l'elemento della telecamera continua a mostrare feedback in tempo reale.

Freeze : la fotocamera mostra la cornice della foto catturata.

Nero : l'elemento della fotocamera mostra un'immagine nera.

Sostituisci una foto : quando questa impostazione è selezionata e durante un evento di gioco, RightBooth sostituirà automaticamente una delle foto scattate da ciascun utente con un'immagine da un elenco predefinito di immagini.

Scegli immagini – Fai clic su questo pulsante per selezionare una o più immagini che saranno utilizzate come sostituzioni di foto. RightBooth selezionerà una foto a caso da questo set ogni volta che è richiesta una sostituzione di foto.

Prima foto : verrà sostituita la prima foto del set di foto di ciascun utente.

Ultima foto : verrà sostituita l'ultima foto del set di foto di ciascun utente.

Includi una schermata "Riprendi foto" : seleziona questa opzione per includere una schermata "Riprendi foto" nel flusso di eventi. Questa schermata verrà posizionata subito dopo la schermata "Scatta foto" nell'elenco delle schermate. In alcuni casi potresti scoprire che l'acquisizione di una foto non è stata completata a causa di fattori al di fuori del controllo di RightBooth, ad esempio, una fotocamera DSLR potrebbe non riuscire a scattare una foto nel tempo specificato a causa di problemi con la messa a fuoco automatica. La condizione predefinita in questa situazione è che RightBooth mostri un messaggio di avviso rosso che indica l'errore. Se selezioni questa opzione, ogni volta che si verifica un errore di acquisizione della foto, RightBooth mostrerà invece all'utente la schermata "Riprendi foto" e tenterà quindi di scattare di nuovo la foto.

Numero di tentativi : imposta il numero di tentativi che verranno utilizzati per ripetere ogni foto in caso di errore nell'acquisizione.

Foto AI

Questa sezione consente di includere e applicare effetti fotografici generati dall'IA alle foto scattate nei tuoi eventi di acquisizione foto. Nota: per poter utilizzare Photo AI, devi prima configurare le impostazioni AI Service Providers. Consulta la sezione: RightBooth Settings →AI.

Scambio di volti

Questa sezione ti consente di includere AI photo face swap nel tuo flusso di eventi di acquisizione foto. Ciò consente di posizionare un singolo volto in ogni foto sull'immagine di un'altra persona o personaggio.

Le opzioni sono:

No , lo scambio di volti non sarà incluso nell'evento di acquisizione delle foto.

Sì, automaticamente : lo scambio di volti avverrà automaticamente dopo ogni scatto. RightBooth selezionerà un'immagine del personaggio dall'elenco delle immagini fornito (vedere sotto).

Chiedi all'utente : dopo aver scattato ogni foto, all'utente verrà presentata la schermata dell'evento " **Face swap AI** ", in cui verranno mostrati i personaggi dall'elenco Immagini (sotto) e verrà chiesto di scegliere un personaggio per il processo di face swap.

Elenco immagini : fai clic su questo pulsante per selezionare una o più immagini di personaggi dal tuo computer che verranno utilizzate per il processo di scambio dei volti.

Sfondo AI

Questa sezione ti consente di includere la sostituzione dello sfondo fotografico AI nel tuo flusso di eventi. Puoi scegliere tra due metodi di sostituzione dello sfondo AI:

Immagine : seleziona questa opzione per sostituire automaticamente lo sfondo della foto con un'immagine presente sul tuo computer.

Elenco immagini : fare clic su questo pulsante per selezionare una o più immagini dal computer che verranno utilizzate per la sostituzione dello sfondo della foto.

Descrizione del testo : seleziona questa opzione per sostituire lo sfondo della foto con un'immagine generata automaticamente dall'intelligenza artificiale a partire da una descrizione del testo fornita.

Descrizioni di testo automatiche – Inserisci una o più descrizioni di sfondo da utilizzare quando Background AI è impostato su "Sì, automaticamente" (vedi sotto). Ogni riga di testo viene utilizzata come descrizione di testo separata.

Casuale : seleziona questa opzione per far sì che RightBooth selezioni casualmente una descrizione di testo dalle descrizioni di testo automatiche.

Le opzioni per la sostituzione dello sfondo delle foto sono:

No , la sostituzione dello sfondo non sarà inclusa nell'evento di acquisizione delle foto.

Sì, automaticamente : la sostituzione dello sfondo avverrà automaticamente dopo ogni scatto.

- Se hai scelto Sostituzione sfondo **immagine** , RightBooth selezionerà automaticamente un'immagine di sfondo dall'elenco Immagini fornito (vedi sopra).
- Se hai scelto Sostituzione sfondo **descrizione testo** , RightBooth selezionerà automaticamente una descrizione testo di sfondo dall'elenco fornito (vedi sopra).

Chiedi all'utente : dopo aver scattato ogni foto, all'utente verranno presentate le seguenti opzioni per la sostituzione dello sfondo:

- Se hai scelto la sostituzione dello sfondo **dell'immagine** , nell'evento sarà inclusa la schermata dell'evento " **Immagine di sfondo AI** ", in cui agli utenti verrà chiesto di scegliere un'immagine di sfondo per la loro foto.
- Se hai scelto la sostituzione dello sfondo **con descrizione del testo** , nell'evento sarà inclusa la schermata dell'evento " **Testo di sfondo AI** ", in cui agli utenti verrà chiesto di inserire un testo che descriva lo sfondo che desiderano nella loro foto, ad esempio: "su una spiaggia al tramonto".

IA dei cartoni animati

Nota: questa funzionalità è attualmente fornita dal fornitore del servizio AI: cutout.pro.

Questa sezione ti consente di includere la sostituzione dei cartoni animati AI nel tuo flusso di eventi e sostituirà le persone con i loro equivalenti dei cartoni animati. Le tue opzioni sono:

No , la sostituzione del cartone animato non sarà inclusa nell'evento di acquisizione delle foto.

Sì, automaticamente : la sostituzione dei cartoni animati avverrà automaticamente dopo ogni scatto.

- **Casuale** : seleziona questa opzione per far sì che RightBooth scelga casualmente uno stile cartoon tra gli stili inclusi (vedi sotto).

Chiedi all'utente : nell'evento sarà inclusa la schermata dell'evento " **Cartoon AI** ", in cui, dopo aver scattato ogni foto, all'utente verrà chiesto di scegliere uno stile sostitutivo del cartone animato tra quelli inclusi (vedere sotto).

Solo testa : seleziona questa opzione per far sì che RightBooth sostituisca solo le teste delle persone con i loro equivalenti nei cartoni animati.

Stili dei cartoni animati

Viene fornita una selezione di stili cartoon. Seleziona gli stili che vuoi includere nell'evento. Sposta il mouse sui nomi degli stili per vedere lo stile cartoon associato

Filtri fotografici

Questa sezione consente di includere la funzionalità filtro foto nei tuoi eventi di acquisizione foto. Includendo filtri foto, gli utenti possono modificare l'aspetto di ogni foto dopo che è stata scattata.

Includi filtri fotografici : seleziona questa opzione per includere la schermata "Filtri fotografici" nel caso in cui agli utenti venga chiesto di scegliere un filtro da applicare a ciascuna foto dopo che è stata scattata.

Si, automaticamente – Seleziona questa opzione per far sì che RightBooth applichi automaticamente uno dei filtri scelti a caso a ogni foto scattata. Con questa opzione selezionata, la schermata dell'evento 'Scegli filtro' non sarà inclusa nell'evento.

Chiedi all'utente : seleziona questa opzione se vuoi consentire agli utenti dell'evento di scegliere un filtro fotografico dopo ogni scatto. Con questa opzione selezionata, la schermata "Scegli filtro evento" verrà inclusa nell'evento.

Elenco filtri: scegli i filtri che desideri includere nell'evento. I filtri scelti saranno mostrati per la selezione nella schermata "Scegli filtri" e saranno utilizzati anche se è richiesta la selezione automatica.

Miglioramenti

In questa sezione puoi selezionare combinazioni di miglioramenti che possono essere applicati ai video registrati e alle foto catturate. Vedrai due schede: ' **Video** ' per accedere ai miglioramenti video e ' **Foto** ' per accedere ai miglioramenti foto.

Miglioramenti video

Aggiungi miglioramenti : seleziona questa opzione per applicare miglioramenti video alle tue registrazioni video.

Video di riferimento

 - Fai clic su questo pulsante per scegliere un video di riferimento per testare i tuoi miglioramenti video e anche per scegliere un colore di sostituzione dello schermo verde opzionale nei tuoi video registrati. Nota: la sostituzione dello schermo verde è necessaria solo se hai scelto di includere il miglioramento del video/immagine di sfondo (vedi sotto) . Per ottenere risultati ottimali, usa prima RightBooth per registrare un video (senza miglioramenti), uno che contenga un colore di sfondo che vorresti rendere trasparente (come il colore di un telo dello schermo verde). Quindi, su questo pannello, scegli il tuo file video registrato in modo che possa essere utilizzato sia come video di riferimento per la selezione del colore sia per il test del miglioramento video.

... Fai clic su questo pulsante per selezionare un colore dal file video di riferimento che verrà reso trasparente quando un video o un'immagine di sfondo viene incluso nei miglioramenti video.

Scegli i miglioramenti video

Puoi scegliere di includere qualsiasi combinazione dei seguenti miglioramenti video:

Fotogramma video : seleziona questa opzione per includere un fotogramma dal video sorgente che verrà aggiunto come immagine statica all'inizio del video migliorato.

% - Inserisci un numero compreso tra 0 e 100 che specifichi la posizione all'interno del video sorgente da cui verrà scattata l'immagine statica. 0 = l'inizio del video, 100 = la fine del video. Esempio: 50 = l'immagine verrà scattata dal centro del video sorgente

Secondi : inserisci un numero che specifica per quanto tempo verrà visualizzata l'immagine statica all'inizio del video migliorato.

 - **Video/immagine introduttiva** - Scegli un file video o un file immagine che verrà aggiunto all'inizio della registrazione video migliorata. Se scegli un file immagine, potrai specificare la durata di tempo per cui il file immagine apparirà all'inizio del tuo video migliorato.

Nota: se scegli di includere il miglioramento dello sfondo o i miglioramenti della sovrapposizione (vedi sotto), questi non verranno applicati al video/immagine introduttiva.

Transizione : scegli un effetto di transizione che verrà applicato tra il video introduttivo (o l'immagine) e il video registrato.

 - **Sfondo** - Scegli un file video o un file immagine che verrà aggiunto e riprodotto dietro il video registrato nel video migliorato. Se scegli questa opzione, dovresti anche selezionare un colore dai tuoi video registrati, un colore che verrà reso trasparente in modo che il video (o l'immagine) di sfondo sia visibile nel video migliorato (vedi sotto).

 - **Video sovrapposto** : scegli un file video che verrà aggiunto e riprodotto sopra il video registrato nel video migliorato.

... Fare clic su questo pulsante per selezionare un colore dal file video sovrapposto che verrà reso trasparente, in modo che il video registrato sia visibile dietro il video sovrapposto nel video migliorato.

 - **Immagine sovrapposta** - Scegli un file immagine che verrà aggiunto e visualizzato sopra il video registrato. Se scegli questa opzione, dovresti scegliere un'immagine che contenga colori trasparenti (ad

esempio un file PNG a 32 bit con un canale alfa) in modo che il video registrato sia visibile nel video migliorato.

 - **Video/immagine di outro** - Scegli un file video o un file immagine che verrà aggiunto alla fine della registrazione video migliorata. Se scegli un file immagine, potrai specificare la durata di tempo per cui il file immagine apparirà alla fine del tuo video migliorato.

Nota: se scegli di includere i miglioramenti dello sfondo o della sovrapposizione (vedi sopra), questi non verranno applicati al video (o all'immagine) di outro.

Transizione : scegli un effetto di transizione che verrà applicato tra il video registrato e il video (o l'immagine) di chiusura.

 - **Audio** - Scegli un file audio che verrà aggiunto al video migliorato. Il file audio sostituirà tutti gli altri file audio di qualsiasi altro file video utilizzato nella creazione del video migliorato. Se scegli di non aggiungere un file audio, l'audio della registrazione video originale (se presente) verrà utilizzato nel video migliorato (ma solo se NON viene utilizzato il miglioramento dei segmenti video). Quando scegli un file audio avrai la possibilità di aggiungere più di un file audio all'elenco dei file audio. Se l'elenco dei file contiene più di un file audio, RightBooth sceglierà un file audio diverso dall'elenco ogni volta che viene eseguito un miglioramento video. Il file audio verrà scelto in sequenza o in modo casuale se l'opzione " **Casuale**" è selezionata nel pannello Elenco file.

Segmenti video : seleziona questa opzione e inserisci uno o più segmenti video facoltativi nella tabella, che verranno poi riprodotti in sequenza nel video migliorato. Ogni segmento video è definito come segue:

- **< Percentuale di inizio segmento** - La posizione di inizio all'interno del video registrato. Questo è un numero da 0 a 100, dove 0 è l'inizio del video registrato e 100 è la fine del video registrato. Esempi: 25 è un quarto del video, 50 è metà del video, ecc. Sono consentite percentuali frazionarie.
- **> Percentuale di arresto del segmento** - La posizione di arresto all'interno del video registrato. Questa obbedisce alle stesse regole della percentuale di avvio del segmento.
- **Velocità del segmento** - Questo è un numero che definisce la velocità di riproduzione del segmento. L'intervallo consentito è da 0,1 a 10. Esempi: 1 = velocità normale. 0,5 = metà velocità. 2 = Due volte la velocità normale ecc. Sono consentiti valori di velocità frazionari.
- **Segment Effect** – Consente di applicare un effetto video al segmento. Scegli dall'elenco degli effetti.
- **Segment Colour** – Consente di cambiare il colore del segmento video. Scegli dall'elenco dei colori.
- **Transizione** – Scegli un effetto di transizione che verrà applicato tra ciascuno dei segmenti video. Nota: se uno qualsiasi dei segmenti dura meno di un secondo, la transizione NON verrà applicata a nessuno dei segmenti video. Gli effetti di transizione possono essere utilizzati solo quando non si utilizza il miglioramento video 'Fast mode'.

Nota: se la percentuale di inizio del segmento specificata è maggiore della percentuale di fine del segmento, il segmento verrà riprodotto al contrario all'interno del video migliorato.

Esempi di segmenti video:

<	>	Velocità	Spiegazione
0	25	1	Riproduci il primo quarto del video registrato alla velocità originale registrata
75	50	5	Riproduci il terzo quarto del video registrato al contrario a una velocità 5 volte superiore a quella registrata
90	100	0,25	Riproduci l'ultimo 10% del video registrato a un quarto della velocità registrata

Se non si forniscono segmenti video, nel video migliorato verrà utilizzato il video registrato completo.

Effetti di segmenti di foto e flash

Se si sceglie uno degli effetti del segmento Foto, la foto viene definita come segue:

- **< Inizio segmento** - Posizione all'interno del video registrato che definisce il fotogramma da utilizzare come foto.
- **>| Segment stop** – Questo valore specifica per quanto tempo vuoi che la foto venga visualizzata nel video migliorato. Intervallo valido da 0,1 a 4 secondi.

Nota: le opzioni Velocità segmento e Colore non si applicano agli effetti fotografici.

Pulsanti dello strumento Segmento video

+ Fai clic su questo pulsante per aggiungere un nuovo segmento all'elenco dei segmenti

Cestino : fare clic su questo pulsante per rimuovere le righe del segmento selezionato dall'elenco.

↑ - Fare clic su questo pulsante per spostare le righe del segmento selezionato verso l'alto nell'elenco.

↓ - Fare clic su questo pulsante per spostare le righe del segmento selezionato verso l'alto nell'elenco.

Apri : fare clic su questo pulsante per aprire un file di elenco dei segmenti salvato in precedenza.

Salva / Salva con nome : fare clic su questi pulsanti per salvare l'elenco dei segmenti corrente in un file.

Puoi selezionare le righe di segmenti cliccando con il mouse nella cella più a sinistra della riga. Seleziona più righe tenendo premuto il tasto Ctrl sulla tastiera mentre clicchi nelle celle più a sinistra delle righe che desideri selezionare.

Utilizzo di più file di segmenti video

Se scegli di usare i segmenti video, RightBooth utilizzerà di default i segmenti video attualmente definiti nella tabella dei segmenti video. Ciò significa che a ogni video migliorato saranno assegnati gli stessi segmenti video. Se vuoi che RightBooth utilizzi segmenti video diversi per ogni video migliorato, seleziona l'opzione " **File** " . Ciò ti consentirà di scegliere e aggiungere uno o più file di segmenti video nel pannello Elenco file segmenti. Se l'Elenco file contiene più di un file di segmenti video, RightBooth sceglierà un file di segmenti diverso dall'elenco ogni volta che viene eseguito un miglioramento video, consentendo a ciascuno dei tuoi video di essere migliorato con segmenti video diversi. Il file di segmenti video verrà scelto in sequenza o in modo casuale se l'opzione " **Casuale** " è selezionata nel pannello Elenco file.

Si noti che il video migliorato è soggetto anche alle impostazioni di post-elaborazione video RightBooth presenti in:

Impostazioni RightBooth →Varie →Post-elaborazione video

Miglioramenti fotografici

Aggiungi miglioramenti : seleziona questa opzione per applicare miglioramenti alle tue foto e per creare un file video contenente una sequenza di foto migliorata.

Foto di prova di riferimento

 - Fai clic su questo pulsante per scegliere una o più immagini di riferimento per testare i tuoi miglioramenti fotografici. Per ottenere risultati ottimali, usa prima RightBooth per catturare alcune foto, quindi su questo pannello scegli le foto catturate per il test di miglioramento fotografico.

Scegli i miglioramenti delle foto

Puoi scegliere di includere qualsiasi combinazione dei seguenti miglioramenti fotografici:

Fotogramma video : seleziona questa opzione per includere un fotogramma dalla sequenza fotografica finale che verrà aggiunto come immagine statica all'inizio del file video.

% - Inserisci un numero compreso tra 0 e 100 che specifichi la posizione all'interno della sequenza fotografica da cui verrà scattata l'immagine statica. 0 = l'inizio della sequenza fotografica, 100 = la fine della sequenza fotografica. Esempio: 50 = l'immagine verrà scattata dal centro della sequenza fotografica.

Secondi : immettere un numero che specifica per quanto tempo verrà visualizzata l'immagine statica all'inizio del file video.

 - **Video/immagine introduttiva** - Scegli un file video o un file immagine che verrà aggiunto all'inizio della sequenza di foto. Se scegli un file immagine, potrai specificare la durata di tempo per cui il file immagine apparirà.

Nota: se scegli di includere i miglioramenti Overlay (vedi sotto), questi non verranno applicati al video/immagine introduttiva.

Transizione : scegli un effetto di transizione che verrà applicato tra la fine del video introduttivo (o dell'immagine) e l'inizio della sequenza di foto.

 - **Video sovrapposto** : scegli un file video che verrà aggiunto e riprodotto sopra la sequenza di foto.

... Fare clic su questo pulsante per selezionare un colore dal file video sovrapposto che verrà reso trasparente in modo che la sequenza di foto sia visibile dietro il video sovrapposto.

 - **Immagine sovrapposta** - Scegli un file immagine che verrà aggiunto e visualizzato sopra la sequenza di foto. Se scegli questa opzione, dovresti scegliere un'immagine che contenga colori trasparenti (ad esempio un file PNG a 32 bit con un canale alfa) in modo che la sequenza di foto sia visibile nel video finale.

 - **Video/immagine di outro** - Scegli un file video o un file immagine che verrà aggiunto alla fine della sequenza di foto. Se scegli un file immagine, potrai specificare la durata di tempo per cui il file immagine apparirà.

Nota: se scegli di includere i miglioramenti Overlay (vedi sopra), questi non verranno applicati al video (o all'immagine) di outro.

Transizione : scegli un effetto di transizione che verrà applicato tra la fine della sequenza di foto e l'inizio del video finale (o dell'immagine).

 - **Audio** - Scegli un file audio che verrà aggiunto al video finale. Il file audio sostituirà tutti gli altri file audio di qualsiasi altro file video utilizzato per creare il video finale. Quando scegli un file audio avrai la

possibilità di aggiungere più di un file audio all'Elenco file audio. Se l'Elenco file contiene più di un file audio, RightBooth sceglierà un file audio diverso dall'elenco ogni volta che viene eseguito un miglioramento video. Il file audio verrà scelto in sequenza o in modo casuale se l'opzione " **Casuale**" è selezionata nel pannello Elenco file.

Effetto Ken Burns

Seleziona questa opzione per creare una sequenza di foto con effetto Ken Burns.

Dissolvenza : seleziona questa opzione per aggiungere un effetto dissolvenza tra ogni foto nella sequenza.

Velocità : inserisci la velocità degli effetti di panoramica e zoom di Ken Burns.

Schermata Occupato : seleziona questa opzione per visualizzare la schermata Occupato mentre vengono creati i miglioramenti delle foto durante l'evento di gioco.

Opzioni comuni ai miglioramenti video e fotografici

Ricodifica – Seleziona questa opzione se stai includendo video con frame rate superiori a 60 fps (in particolare 120 fps) e vuoi che i tuoi video vengano riprodotti senza problemi su tutti i dispositivi mobili. Nota: alcuni dispositivi mobili possono iniziare a ricodificare video a 120 fps o persino riprodurre sezioni con frame rate errato. Questa opzione previene il problema ricodificando il video finale a un frame rate ottimizzato di 30 fps. Nota: questo processo aggiunge più tempo al processo di miglioramento complessivo.

Modalità veloce : seleziona questa opzione per far sì che RightBooth utilizzi un metodo più veloce di elaborazione dei miglioramenti. Questa opzione può ridurre il tempo necessario per eseguire i tuoi miglioramenti fino al 50%. Nota che i miglioramenti di transizione non sono disponibili con la "Modalità veloce".

Test : fai clic su questo pulsante per visualizzare i risultati dei miglioramenti selezionati.

Report – Seleziona questa opzione per visualizzare un report dell'ultimo Test. Il report mostra quanto tempo ci vuole per eseguire ciascuno dei miglioramenti scelti.

Mostra video : fai clic su questo pulsante per riprodurre il video di prova creato più di recente.

Impostazioni di conversione – Fai clic su questo pulsante per aprire il pannello delle impostazioni di conversione video. Questo pannello ti consente di modificare varie impostazioni di conversione video che influenzeranno la velocità del miglioramento video e il tempo impiegato. Per maggiori informazioni, vedi: Impostazioni RightBooth → Impostazioni di conversione varie →

Una parola sui tempi di elaborazione del miglioramento

Il tempo impiegato per migliorare un video dipende da molti fattori: tra cui la lunghezza del video sorgente, il frame rate, la dimensione del frame, le impostazioni di conversione e la scelta di miglioramenti e segmenti. Utilizza la funzione **Test** per verificare quali miglioramenti richiedono più tempo e scegli la configurazione di conseguenza.

Mostra e ripeti

Questa sezione consente di decidere se mostrare agli utenti i video, le foto e i messaggi registrati al termine della sessione.

Video – Seleziona questa opzione per far sì che ogni video registrato venga riprodotto all'utente dopo che la registrazione è stata effettuata. Quando questa opzione non è selezionata, i video registrati non verranno

mostrati all'utente e il sistema passerà alla schermata dell'evento successivo, come la schermata di ringraziamento.

Foto – Seleziona questa opzione per far sì che ogni foto venga mostrata all'utente dopo che è stata scattata. Quando questa opzione non è selezionata, le foto non verranno mostrate all'utente e il sistema passerà alla schermata dell'evento successivo.

Messaggi – Seleziona questa opzione per far sì che ogni messaggio venga mostrato all'utente dopo che è stato inserito. Quando questa opzione non è selezionata, i messaggi non verranno mostrati all'utente e il sistema passerà alla schermata dell'evento successivo.

Risposte – Seleziona questa opzione per far sì che ogni risposta video o messaggio registrata venga mostrata all'utente. Quando questa opzione non è selezionata, le risposte non verranno mostrate all'utente e il sistema passerà alla schermata dell'evento successivo.

Video karaoke – Seleziona questa opzione per far sì che ogni video karaoke registrato venga riprodotto all'utente dopo che la registrazione è stata effettuata. Quando questa opzione non è selezionata, i video registrati non verranno mostrati all'utente e il sistema passerà alla schermata dell'evento successivo.

Consenti all'utente di rifare – Per ognuno dei cinque tipi di file (sopra) hai anche la possibilità di consentire all'utente di rifare il file. Spuntando l'opzione corrispondente al file scelto, i pulsanti **Rifai** e **Mantieni** appariranno nelle schermate **Mostra** durante l'evento. Ciò consentirà all'utente di ricreare il video, la foto o il messaggio creati più di recente se non è soddisfatto del risultato.

Numero di tentativi: - Inserisci il numero di volte in cui un utente può ripetere un file specifico. L'intervallo valido è 1 – 10.

File di posta elettronica

Questa sezione consente di inviare foto, messaggi e file video (creati dagli utenti durante l'evento) tramite e-mail (come allegati) all'indirizzo di posta elettronica dell'utente.

Video via e-mail

Questa sezione consente di scegliere come inviare i video tramite e-mail durante l'evento.

No - I video non verranno inviati automaticamente tramite e-mail durante l'evento. Puoi comunque offrire **Chiedi all'utente** (sotto) se questa opzione è impostata.

Sì, automaticamente : i video verranno inviati automaticamente tramite e-mail, senza offrire all'utente questa possibilità.

Successivamente : i file e-mail verranno creati e salvati nella cartella dell'evento corrente durante l'evento. Questi file possono quindi essere inviati tramite e-mail in un secondo momento, ad esempio dopo che l'evento è terminato, utilizzando la funzionalità E-mail disponibile in Attività. Vedere Attività. Questa funzionalità consentirà inoltre di inviare video tramite e-mail da una RightBooth Emailing Station. Vedere la sezione: **Creazione e stampa e postazione di invio e-mail**.

Chiedi all'utente - All'utente verrà chiesto se desidera inviare i propri video via email. Questa opzione aggiungerà la schermata **Opzioni video** all'evento.

Ask Count – Inserisci il numero di volte in cui all'utente sarà consentito di scegliere di inviare i propri video tramite e-mail nella schermata **Opzioni video** . Intervallo consentito: da 0 a 99. Se il valore è impostato su 0, all'utente verrà comunque offerta la possibilità di inviare i propri video tramite e-mail finché non sceglierà l'opzione **Finished** nella schermata **Opzioni video** . Vedi Screen Editor .

Invia foto via email

Questa sezione ti consente di scegliere come inviare le foto via email durante l'evento.

No - Le foto non verranno inviate via email. Puoi comunque offrire **Chiedi all'utente** (sotto) se questa opzione è impostata.

Si, automaticamente : le foto verranno inviate automaticamente via email, senza che l'utente possa scegliere se inviarle o meno.

Successivamente : i file e-mail delle foto verranno creati e salvati nella cartella dell'evento corrente durante l'evento. Questi file possono quindi essere inviati tramite e-mail in un secondo momento, ad esempio dopo che l'evento è terminato, utilizzando la funzionalità E-mail disponibile in Attività. Vedere Attività. Questa funzionalità consentirà inoltre di inviare le foto tramite e-mail da una RightBooth Emailing Station. Vedere la sezione: **Creazione e stampa e postazione di invio tramite e-mail**.

Chiedi all'utente - All'utente verrà chiesto se desidera inviare le proprie foto via email. Questa opzione aggiungerà la schermata **Opzioni foto** all'evento.

Ask Count – Inserisci il numero di volte in cui all'utente sarà consentito di scegliere di inviare le proprie foto tramite e-mail nella schermata **Opzioni foto** . Intervallo consentito: da 0 a 99. Se il valore è impostato su 0, all'utente verrà comunque offerta la possibilità di inviare le foto tramite e-mail finché non sceglierà l'opzione **Finished** nella schermata **Opzioni foto** . Vedere Screen Editor .

Includi GIF/WMV animato : seleziona questa opzione per includere il file GIF (o WMV) animato nell'e-mail.

Includi il layout di stampa : seleziona questa opzione per includere il layout di stampa della foto nell'e-mail.

Includi la sessione video – Seleziona questa opzione per includere la sessione video nell'e-mail. Vedi Tipo di evento →Foto →Registra la sessione.

Non includere le foto : seleziona questa opzione per escludere le singole foto dall'email.

Messaggi di posta elettronica

Questa impostazione consente di scegliere come inviare i messaggi e-mail durante l'evento.

No - I messaggi non verranno inviati tramite e-mail. Puoi comunque offrire di **chiedere all'utente** (sotto) se questa opzione è impostata.

Si, automaticamente : i messaggi verranno inviati automaticamente via email, senza offrire all'utente questa possibilità.

Successivamente : i file di posta elettronica dei messaggi verranno creati e salvati nella cartella dell'evento corrente durante l'evento. Questi file possono quindi essere inviati tramite posta elettronica in un secondo momento, ad esempio dopo la fine dell'evento, utilizzando la funzionalità di posta elettronica disponibile in Attività. Vedere Attività. Questa funzionalità consentirà inoltre di inviare tramite posta elettronica i file di messaggio da una stazione di posta elettronica RightBooth. Vedere la sezione: **Creazione e stampa e stazione di posta elettronica**.

Chiedi all'utente - All'utente verrà chiesto se desidera inviare il suo messaggio via email. Questa opzione aggiungerà la schermata **Opzioni messaggio** all'evento.

Ask Count – Inserisci il numero di volte in cui all'utente sarà consentito di scegliere di inviare il suo messaggio tramite e-mail nella schermata **Opzioni messaggio** . Intervallo consentito: da 0 a 99. Se il valore è impostato su 0, all'utente verrà offerta l'opzione di inviare il suo messaggio tramite e-mail finché non sceglierà l'opzione **Finished** nella schermata **Opzioni messaggio** . Vedere Screen Editor .

Nota 1:

Se includi l'opzione per inviare foto, messaggi o video tramite e-mail nell'evento e hai anche scelto di non includere l'impostazione **E-mail** nella schermata Dettagli utente, la schermata **Indirizzo e-mail** verrà aggiunta all'evento e verrà visualizzata a ciascun utente, chiedendogli di immettere un indirizzo e-mail prima di poter inviare qualsiasi file.

Nota 2:

Se scegli di inviare video via email, tieni presente che alcuni server di posta elettronica pongono un limite alle dimensioni dei file che possono essere allegati a un'email, pertanto in alcune situazioni potresti scoprire che le email con allegati video non vengono recapitate correttamente. Consulta Impostazioni → Social Media → Dimensioni dei media.

File su telefono SMS

Queste impostazioni consentono di inviare foto, messaggi e file video (creati dagli utenti durante l'evento) a un telefono cellulare tramite l'indirizzo e-mail del gateway SMS di un operatore di telefonia mobile.

Video su SMS telefono

Questa sezione consente di scegliere come inviare i video durante l'evento.

No - I video non verranno inviati automaticamente durante l'evento. Puoi comunque offrire **Chiedi all'utente** (sotto) se questa opzione è impostata.

Si, automaticamente : i video verranno inviati automaticamente senza offrire all'utente questa possibilità.

Successivamente : i file e-mail verranno creati e salvati nella cartella dell'evento corrente durante l'evento. Questi file possono quindi essere inviati in un secondo momento, ad esempio dopo che l'evento è terminato, utilizzando la funzionalità e-mail disponibile in Attività. Vedere Attività. Questa funzionalità consentirà anche di inviare video da una stazione di posta elettronica RightBooth. Vedere la sezione: **Creazione e stampa e stazione di posta elettronica**.

Chiedi all'utente - L'utente potrà scegliere di inviare il proprio video a un telefono. Questa opzione aggiungerà la schermata **Opzioni video** all'evento.

Ask Count – Inserisci il numero di volte in cui all'utente sarà consentito di scegliere di inviare il proprio video a un telefono nella schermata **Opzioni video** . Intervallo consentito: da 0 a 99. Se il valore è impostato su 0, all'utente verrà comunque offerta la possibilità di inviare il proprio video finché non sceglierà l'opzione **Finished** nella schermata **Opzioni video** . Vedi Screen Editor .

Foto su telefono SMS

Questa sezione ti consente di scegliere come inviare le foto durante l'evento.

No - Le foto non verranno inviate. Puoi comunque offrire **Chiedi all'utente** (sotto) se questa opzione è impostata.

Si, automaticamente : le foto verranno inviate automaticamente senza offrire all'utente questa possibilità.

Successivamente : i file delle foto verranno creati e salvati nella cartella dell'evento corrente durante l'evento. Questi file possono essere inviati in un secondo momento, ad esempio dopo che l'evento è terminato, utilizzando la funzionalità Email disponibile in Attività. Vedere Attività. Questa funzionalità consentirà inoltre di inviare le foto tramite email da una RightBooth Emailing Station. Vedere la sezione: **Creazione e stampa di una stazione di invio tramite email**.

Chiedi all'utente - L'utente potrà scegliere di inviare le proprie foto a un telefono. Questa opzione aggiungerà la schermata **Opzioni foto** all'evento.

Ask Count – Inserisci il numero di volte in cui all'utente sarà consentito di scegliere di inviare le proprie foto nella schermata **Opzioni foto** . Intervallo consentito: da 0 a 99. Se il valore è impostato su 0, all'utente verrà offerta l'opzione di inviare foto finché non sceglierà l'opzione **Finished** nella schermata **Opzioni foto** . Vedere Screen Editor .

Includi GIF/WMV animato : seleziona questa opzione per includere il file GIF (o WMV) animato nei file inviati al telefono.

Includi il layout di stampa : seleziona questa opzione per includere il layout di stampa della foto nei file inviati al telefono.

Includi la sessione video – Seleziona questa opzione per includere la sessione video nei file inviati al telefono. Vedi Tipo di evento →Foto →Registra la sessione.

Non includere le foto : seleziona questa opzione per escludere le singole foto dai file inviati al telefono.

Messaggi al telefono SMS

Questa impostazione consente di scegliere come inviare messaggi durante l'evento.

No - I messaggi non verranno inviati. Puoi comunque offrire di **chiedere all'utente** (sotto) se questa opzione è impostata.

Si , automaticamente : i messaggi verranno inviati automaticamente senza offrire all'utente questa possibilità.

Successivamente : i file dei messaggi verranno creati e salvati nella cartella dell'evento corrente durante l'evento. Questi file possono essere inviati in un secondo momento, ad esempio dopo la fine dell'evento, utilizzando la funzionalità Email disponibile in Attività. Vedere Attività. Questa funzionalità consentirà inoltre di inviare i file dei messaggi tramite email da una RightBooth Emailing Station. Vedere la sezione: **Creazione e stampa di una stazione di invio email.**

Chiedi all'utente - L'utente potrà scegliere di inviare il suo messaggio a un telefono. Questa opzione aggiungerà la schermata **Opzioni video** all'evento.

Ask Count – Inserisci il numero di volte in cui all'utente sarà consentito di scegliere di inviare il suo messaggio nella schermata **Opzioni messaggio** . Intervallo consentito: da 0 a 99. Se il valore è impostato su 0, all'utente verrà offerta l'opzione di inviare il suo messaggio finché non sceglierà l'opzione **Finished** nella schermata **Opzioni messaggio** . Vedere Screen Editor .

Nota: se scegli di inviare video, tieni presente che alcune reti impongono un limite alle dimensioni dei file che possono essere inviati, pertanto in alcune situazioni potresti scoprire che i file video non vengono recapitati correttamente. Consulta Impostazioni →Social Media →Dimensioni dei media.

File su WhatsApp

Questa sezione consente di inviare file di foto e video (creati dagli utenti durante l'evento) a un account WhatsApp.

Video su WhatsApp

Questa sezione consente di scegliere come inviare i video durante l'evento.

No - I video non verranno inviati automaticamente durante l'evento. Puoi comunque offrire **Chiedi all'utente** (sotto) se questa opzione è impostata.

Si, automaticamente : i video verranno inviati automaticamente senza offrire all'utente questa possibilità.

Chiedi all'utente - L'utente potrà scegliere di inviare il proprio video a un account WhatsApp. Questa opzione aggiungerà la schermata **Opzioni video** all'evento.

Ask Count – Inserisci il numero di volte in cui all'utente sarà consentito di scegliere di inviare il proprio video nella schermata **Opzioni video** . Intervallo consentito: da 0 a 99. Se il valore è impostato su 0, all'utente verrà comunque offerta la possibilità di inviare il proprio video finché non sceglierà l' opzione **Finished** nella schermata **Opzioni video** . Vedi Screen Editor .

Foto su WhatsApp

Questa sezione ti consente di scegliere come inviare le foto durante l'evento.

No - Le foto non verranno inviate. Puoi comunque offrire **Chiedi all'utente** (sotto) se questa opzione è impostata.

Sì, automaticamente : le foto verranno inviate automaticamente senza offrire all'utente questa possibilità.

Chiedi all'utente - L'utente potrà scegliere di inviare le proprie foto a un account WhatsApp. Questa opzione aggiungerà la schermata **Opzioni foto** all'evento.

Ask Count – Inserisci il numero di volte in cui all'utente sarà consentito di scegliere di inviare le proprie foto nella schermata **Opzioni foto** . Intervallo consentito: da 0 a 99. Se il valore è impostato su 0, all'utente verrà offerta l'opzione di inviare foto finché non sceglierà l' opzione **Finished** nella schermata **Opzioni foto** . Vedere Screen Editor .

Includi GIF/WMV animato : seleziona questa opzione per includere il file GIF (o WMV) animato nei file resi disponibili per l'invio a WhatsApp.

Includi il layout di stampa : seleziona questa opzione per includere il layout di stampa della foto nei file resi disponibili per l'invio a WhatsApp.

Includi la sessione video – Seleziona questa opzione per includere la sessione video nei file resi disponibili per l'invio a WhatsApp. Vedi Tipo di evento →Foto →Registra la sessione.

Non includere le foto : seleziona questa opzione per escludere le singole foto dai file resi disponibili per l'invio a WhatsApp.

Salva numeri – Seleziona questa opzione per salvare tutti i numeri inseriti dagli utenti dell'evento nel file **WhatsApp.txt** all'interno della cartella di output scelta.

Stampa foto

Questa sezione ti consente di scegliere di consentire ai tuoi utenti di stampare le loro foto. Se scegli di consentire la stampa delle foto, durante l'evento la stampa delle foto avverrà dopo che ogni utente avrà scattato la sua foto (o le sue foto). Le foto saranno disposte e stampate in base al tuo layout di stampa (vedi Layout di stampa).

No – Seleziona questa opzione se non vuoi che gli utenti stampino le foto. Puoi comunque offrire **Chiedi all'utente** (sotto) se questa opzione è impostata.

Sì, automaticamente : seleziona questa opzione se desideri che le foto vengano stampate automaticamente dopo che ogni utente ha scattato la propria.

Copie - Inserisci il numero di copie che verranno stampate per ciascun utente quando l'opzione Stampa foto è impostata su **Sì, automaticamente** . Intervallo consentito: da 1 a 10.

Chiedi all'utente – Seleziona questa opzione se vuoi che ai tuoi utenti venga data la possibilità di stampare le loro foto. Questa opzione aggiungerà quindi la schermata **Opzioni foto** all'evento. Vedi Editor schermo .

Ask Count – Inserisci il numero di volte in cui all'utente sarà consentito di scegliere di stampare le proprie foto nella schermata **Photo Options** . Intervallo consentito: da 0 a 99. Se il valore è impostato su 0, all'utente verrà offerta l'opzione di stampare le foto finché non sceglierà l'opzione **Finished** nella schermata **Photo options** . Vedere Screen Editor .

Includi la schermata "Stampa copie" – Seleziona questa opzione per includere la schermata **Stampa copie** nel tuo evento. È utile se vuoi consentire ai tuoi utenti di scegliere quante copie di stampa desiderano stampare dopo aver scelto di stampare le loro foto nella schermata Opzioni foto. Questa schermata mostrerà all'utente un numero di opzioni "Stampa copia" come definito dall'impostazione **Scelte totali** e **Numero di copie per ogni** elenco di scelta (sotto). Questa schermata apparirà solo se è selezionata anche l'opzione **Chiedi all'utente (vedi sopra)**.

Scelte totali – Inserisci il numero totale di scelte 'Stampa copie' che presenterai ai tuoi utenti nella schermata Stampa copie (sopra). Intervallo 1-10.

Numero di copie per ogni scelta – Questo elenco consente di definire il numero di copie di stampa da assegnare a ogni scelta nella schermata Print copies (Copie di stampa). Fare clic su ogni elemento nell'elenco per specificare il numero di copie richieste. L'intervallo è 1 – 99.

Nota: se selezioni **Stampa foto: Sì** e selezioni anche **Chiedi all'utente** , durante l'evento le foto di ogni utente verranno stampate automaticamente e verrà poi mostrata la schermata **Stampa foto**, che consentirà loro di scegliere di effettuare altre stampe.

La stampa richiede un codice di accesso : seleziona questa opzione se vuoi obbligare gli utenti dell'evento a immettere un codice di accesso per consentire loro di stampare le foto. I codici di accesso possono essere creati e stampati in RightBooth Settings → Security.

Salvare il layout di stampa come file immagine – Seleziona questa opzione per salvare il layout di stampa delle foto di ogni utente (durante l'evento) come file immagine nella cartella degli eventi correnti, utilizzando il formato file immagine specificato in Impostazioni foto. Nota che questa funzione funzionerà solo se hai progettato un layout di stampa per l'evento. Nota inoltre che questa funzione è indipendente dall'effettivo processo di stampa fisica, in altre parole puoi selezionare questa funzione anche se hai scelto di non consentire la stampa durante l'evento.

Questa opzione può essere utilizzata per creare file adatti alla stampa in un secondo momento (dopo l'evento) utilizzando il software della propria stampante.

Salva in Attività evento – Questa opzione può essere utilizzata in aggiunta all'opzione precedente per consentire la visualizzazione e la stampa di tutti i file immagine del layout di stampa delle foto dopo l'evento utilizzando la funzionalità Attività evento di RightBooth (vedere Attività evento: **Layout di stampa**). Nota: selezionando questa opzione RightBooth salverà automaticamente i file immagine del layout di stampa (vedere l'opzione precedente).

Se si sta impostando una RightBooth Printing Station per questo evento, questa opzione deve essere selezionata. Vedere la sezione **Creazione di una stazione di stampa e invio e-mail**.

Valore massimo per l'azione "Stampa più copie": - Utilizza questo per impostare un valore che limiterà la quantità di copie che l'utente può immettere quando l'azione "Stampa più copie" viene utilizzata nella progettazione dell'evento.

Numero massimo di stampe : seleziona questa impostazione per far sì che RightBooth impedisca ulteriori stampe quando il numero di stampe corrente ha raggiunto questo valore (vedi impostazione successiva). A questo punto, se gli utenti provano a eseguire una stampa, verrà visualizzato un messaggio di avviso che informa che questa funzionalità ha raggiunto il numero massimo di utilizzo e non verranno eseguite ulteriori stampe.

Conteggio stampe attuale : mostra il numero totale di stampe eseguite utilizzando l'evento attuale dall'ultima reimpostazione di questo valore. Il valore viene automaticamente incrementato ogni volta che RightBooth stampa un layout di foto nell'evento attuale. Il valore del conteggio stampe attuale viene ricordato tra le sessioni. Fai clic sul pulsante **Reimposta** per reimpostare questo valore su 0.

Nota: il valore del conteggio massimo di stampe si applica solo al file di eventi corrente e sostituisce il conteggio massimo di stampe che può essere specificato in Impostazioni. Vedere la sezione: Impostazioni → Stampanti.

Grazie

Includi la schermata "Grazie" - Seleziona questa opzione per visualizzare la schermata "**Grazie**" agli utenti dopo che hanno registrato un file evento. Quando la schermata "Grazie" è inclusa nell'evento, puoi facoltativamente selezionare con quale tipo di registrazione evento verrà mostrata. Ciò si ottiene utilizzando le proprietà "Mostra con" per la schermata "Grazie" nello Screen Editor. Consulta Aspetto → delle proprietà dello Screen Editor →.

Opzione per andare di nuovo : se hai scelto di includere la schermata Dettagli utente, puoi scegliere di includere il prompt Vai di nuovo nella schermata "Grazie". Quindi, quando è in riproduzione un evento di registrazione multi-tipo, se l'utente sceglie di "Andare di nuovo", eviterà la necessità di immettere i dettagli utente una seconda volta. Seleziona questa opzione per far sì che la schermata **Grazie** mostri anche un prompt **Vai di nuovo? e i pulsanti Sì/No** . Questa impostazione è applicabile solo se hai scelto di includere la schermata Dettagli utente nel tuo evento. Se selezioni "Opzione per andare di nuovo", se l'utente sceglie "Sì", può riutilizzare l'evento di nuovo senza dover visitare la schermata Start o immettere nuovamente i propri dettagli utente.

Monitor multipli

Questa sezione consente di configurare e utilizzare fino a 4 monitor collegati al computer in una disposizione desktop estesa. Utilizzando questa disposizione, RightBooth consentirà di aggiungere schermate di eventi su ciascuno dei monitor aggiuntivi nello Screen Editor.

Per prima cosa, assicurati che i monitor siano collegati a una scheda grafica multi-head sul tuo PC e di averli disposti come in una configurazione desktop estesa (per istruzioni, consulta le impostazioni di visualizzazione di Windows).

Ora puoi scegliere quali schermate dell'evento RightBooth visualizzare su ciascuno dei tuoi monitor.

Schermate del monitor 1. In mostra : inserisci il numero del monitor su cui vuoi mostrare le schermate interattive dell'evento principale. Questo monitor è normalmente il Monitor 1. Se stai utilizzando un monitor touchscreen per l'interazione con RightBooth, assicurati che le schermate dell'evento principale siano impostate per essere visualizzate sul monitor touchscreen.

Sizeable (Dimensionabile) – Seleziona questa opzione per consentirti di modificare le dimensioni e la posizione della finestra dell'evento principale mentre utilizzi Screen Editor o mentre riproduci l'evento. Se non è selezionata, la finestra dell'evento rimarrà sempre a schermo intero (impostazione predefinita).

Posizione : scegli in quale area del monitor desideri posizionare l'evento. Predefinito: ingrandito: l'evento riempirà completamente il monitor.

Monitor 2 screens – Seleziona questa opzione per usare un secondo monitor nel tuo evento RightBooth. L'opzione Monitor 2 sarà quindi disponibile all'interno dello Screen Editor per scopi di modifica e le schermate dell'evento 'Monitor 2' appariranno sul secondo monitor quando l'evento è in riproduzione.

Monitor 2 schermate. On display – Inserisci il numero del monitor su cui vuoi mostrare le schermate dell'evento 'Monitor 2'.

Schermate abbinare al Monitor 1 – Seleziona questa opzione per consentire la visualizzazione di tutte le schermate evento sul Monitor 2 che hanno lo stesso nome di una schermata evento del Monitor 1 ogni volta che viene visualizzata la schermata evento del Monitor 1. Consulta 'Associazione di più schermate monitor' (di seguito).

Schermata Video in corso : seleziona questa opzione per includere la schermata **Video in corso** sul secondo monitor.

Schermata Foto in corso : seleziona questa opzione per includere la schermata **Foto in corso** sul secondo monitor.

Schermata Stampa in corso : selezionare questa opzione per includere la schermata **Stampa in corso** sul secondo monitor.

Monitor 3 screens – Seleziona questa opzione per usare un secondo monitor nel tuo evento RightBooth. L'opzione Monitor 3 sarà quindi disponibile all'interno dello Screen Editor per scopi di modifica e le schermate dell'evento 'Monitor 3' appariranno sul terzo monitor quando l'evento è in riproduzione.

Monitor 3 schermate. On display – Inserisci il numero del monitor su cui vuoi mostrare le schermate dell'evento 'Monitor 3'.

Schermate abbinare al Monitor 1 – Seleziona questa opzione per consentire la visualizzazione di tutte le schermate evento sul Monitor 3 che hanno lo stesso nome di una schermata evento del Monitor 1 ogni volta che viene visualizzata la schermata evento del Monitor 1. Consulta 'Associazione di più schermate monitor' (di seguito).

Schermata Video in corso : seleziona questa opzione per includere la schermata **Video in corso** sul terzo monitor.

Schermata Foto in corso : seleziona questa opzione per includere la schermata **Foto in corso** sul terzo monitor.

Schermata Stampa in corso : seleziona questa opzione per includere la schermata **Stampa in corso** sul terzo monitor.

Monitor 4 screens – Seleziona questa opzione per usare un secondo monitor nel tuo evento RightBooth. L'opzione Monitor 4 sarà quindi disponibile all'interno dello Screen Editor per scopi di modifica e le schermate dell'evento 'Monitor 4' appariranno sul quarto monitor quando l'evento è in riproduzione.

Monitor 4 schermate. On display – Inserisci il numero del monitor su cui vuoi mostrare le schermate dell'evento 'Monitor 4'.

Schermate abbinare al Monitor 1 – Seleziona questa opzione per consentire la visualizzazione di tutte le schermate evento sul Monitor 4 che hanno lo stesso nome di una schermata evento del Monitor 1 ogni volta che viene visualizzata la schermata evento del Monitor 1. Consulta 'Associazione di più schermate monitor' (di seguito).

Schermata Video in corso : seleziona questa opzione per includere la schermata **Video in corso** sul quarto monitor.

Schermata Foto in corso : seleziona questa opzione per includere la schermata **Foto in corso** sul quarto monitor.

Schermata Stampa in corso : selezionare questa opzione per includere la schermata **Stampa in corso** sul quarto monitor.

Associazione di più monitor

Ogni volta che si aggiunge una schermata a un elenco di schermate di eventi del Monitor esteso (Monitor 2, 3 o 4), se si assegna alla schermata lo stesso nome di una schermata del Monitor 1, al nome della schermata del Monitor esteso verrà automaticamente aggiunto il numero della schermata.

Ad esempio, se aggiungi la schermata " **Mostra foto** " all'elenco delle schermate del Monitor 2, verrà automaticamente denominata " **Mostra foto (2)** ". Ora, affinché avvenga l'associazione delle schermate, se selezioni l'opzione: "Schermate associate al Monitor 1", quando l'evento è in riproduzione, ogni volta che la schermata dell'evento " **Mostra foto** " appare sul Monitor 1, la schermata dell'evento " **Mostra foto (2)** " apparirà automaticamente sul Monitor 2.

Varie

Includi pulsanti nelle schermate degli eventi : seleziona questa opzione se vuoi che i pulsanti interattivi appaiano durante l'evento ogni volta che l'utente deve prendere una decisione. Se questa opzione non è selezionata, l'utente vedrà solo i messaggi di testo di selezione e non i pulsanti.

Includi la schermata "Conferma annullamento" - Seleziona questa opzione per includere la schermata **di conferma annullamento** durante l'evento. Quindi, ogni volta che un utente fa clic su un pulsante Annulla in una qualsiasi schermata, gli verrà presentata la schermata di conferma annullamento. Questa schermata chiederà all'utente se è sicuro di voler annullare, consentendogli di selezionare **Sì** o **No**. **Se** l'utente seleziona **Sì**, il sistema aprirà l'evento definito nel Flusso eventi. Se l'utente seleziona **No**, il sistema passerà alla schermata visualizzata prima della schermata di conferma annullamento.

Se la schermata di conferma Annulla non è inclusa nell'evento, ogni volta che un utente fa clic su un pulsante Annulla, la sessione verrà immediatamente annullata senza chiedere conferma all'utente.

Mostra attesa durante il caricamento dell'evento successivo : alcuni file di eventi possono richiedere molto tempo per essere aperti se contengono molte immagini e video nelle schermate degli eventi. Seleziona questa opzione per far sì che RightBooth mostri un'icona di attesa all'utente mentre carica un evento che richiede molto tempo.

Il video sullo schermo continua a essere riprodotto senza riavviarsi quando viene mostrato su schermate consecutive : se riproduci un file video come sfondo di una schermata di evento, il video verrà riprodotto dall'inizio ogni volta che viene mostrata la schermata. Seleziona questa opzione se stai utilizzando lo stesso file video su schermate di evento consecutive e vuoi che il video continui a essere riprodotto senza riavviarsi quando passi da una schermata all'altra.

L'audio dello schermo continua a essere riprodotto senza riavviarsi quando viene utilizzato su schermate consecutive : se riproduci un file audio su una schermata evento, l'audio verrà riprodotto

dall'inizio ogni volta che viene visualizzata la schermata. Seleziona questa opzione se stai utilizzando lo stesso file audio su schermate evento consecutive e desideri che l'audio continui a essere riprodotto senza riavviarsi quando passi da una schermata all'altra.

Numero massimo di volte in cui a ogni utente può essere mostrata ogni schermata "Opzioni" - Inserisci l'importo nella casella di testo. Esempio: stai fornendo sia le opzioni di stampa fotografica che di invio e-mail fotografico nella schermata evento "Opzioni foto", ma vuoi consentire a ogni utente di utilizzare solo una delle opzioni, non entrambe. Per fare ciò, inserisci "1" in questa casella di testo. Quindi la schermata "Opzioni foto" apparirà solo una volta per utente, consentendogli di scegliere solo una delle opzioni. Questa funzionalità si applica anche alle schermate evento "Opzioni video" e "Opzioni messaggio". Nota: inserendo "0" in questa casella di testo questa funzionalità verrà ignorata.

Picture in picture: seleziona questa opzione per attivare la funzione "picture in picture" (PIP) che ti consente di registrare video PIP e catturare foto PIP durante i tuoi eventi. Funziona prendendo i feed della webcam dai numeri di webcam 2, 3 e/o 4 e unendoli alla webcam numero 1 in tempo reale. Quando è selezionata, l'evento mostrerà PIP sulla webcam 1 per tutta la durata dell'evento. Nota che per utilizzare questa funzione devi collegare più webcam al tuo computer e configurarle nelle impostazioni video di RightBooth. Nota: questa funzione si applica solo alle webcam, non alle fotocamere DSLR.

Frecce di selezione layout: usa i tasti freccia su e giù per scegliere la combinazione di layout PIP che preferisci. Nota che layout diversi richiedono più webcam di altri, fino a un massimo di 4 webcam. Nota anche che il layout scelto obbedirà alle impostazioni di rotazione webcam che applichi a tutte le webcam nelle impostazioni video di RightBooth.

Colore dietro le schermate degli eventi : scegli un colore che verrà mostrato dietro le schermate degli eventi. Questo colore riempirà il display e sarà visibile se aggiungi una transizione della schermata degli eventi che riduce le dimensioni della schermata degli eventi durante l'animazione della transizione.

Comandi di registrazione video

Utilizzare queste impostazioni per consentire a più istanze di RightBooth di registrare video contemporaneamente utilizzando più telecamere.

Ignora : RightBooth ignorerà i comandi di registrazione video, impostazione predefinita.

Invia – RightBooth invierà i comandi di avvio e arresto della registrazione video a tutte le altre istanze di RightBooth in esecuzione.

Ricevi : RightBooth ascolterà e reagirà ai comandi di registrazione video inviati da altre istanze di RightBooth.

Per una spiegazione completa su come utilizzare correttamente questa funzionalità, consultare il seguente articolo del blog:

<https://www.rightbooth.com/blog/record-multiple-videos-simultaneamente>

Testo dell'evento

La tabella di testo dell'evento consente di visualizzare e/o modificare istruzioni di testo specifiche per l'evento attualmente aperto.

La prima colonna della tabella mostra le istruzioni di testo che saranno utilizzate durante l'evento. Questo testo sarà mostrato nella lingua attualmente selezionata nella casella combinata Lingua evento, vedi sotto.

Tuttavia, se desideri modificare una qualsiasi delle istruzioni di testo specificamente per l'evento attualmente aperto, inserisci semplicemente il testo riformulato nella casella di testo corrispondente nella colonna **Testo sostitutivo**.

Nota che qualsiasi testo tu inserisca in questa tabella verrà applicato solo al file evento attualmente aperto e queste modifiche verranno salvate anche con il file evento. Le modifiche in questa tabella non influenzeranno alcun testo in nessuno degli altri file evento.

È inoltre possibile modificare queste istruzioni di testo specifiche direttamente all'interno dello Screen Editor quando si modificano gli elementi dell'etichetta dello schermo (vedere la sezione: **Modifica degli elementi dell'etichetta**).

Il linguaggio dell'evento

La casella combinata può essere utilizzata per scegliere la lingua per le istruzioni di testo dell'evento nel file evento attualmente aperto. Se imposti questa opzione su "Default", il file evento prenderà le istruzioni di testo dalla "Lingua evento predefinita" nelle Impostazioni RightBooth. Se imposti questa opzione su una lingua specifica, il file evento manterrà le istruzioni nella lingua scelta e non sarà influenzato dalle modifiche alla lingua predefinita dell'evento nelle Impostazioni.

Domande sull'evento

Il pannello Domande consente di creare una serie di domande che verranno presentate agli utenti durante un evento Domanda.

Quando crei un nuovo evento, la tabella Domande sarà vuota. Puoi cliccare sul pulsante + per aggiungere righe nella tabella. Ogni riga nella tabella rappresenta una singola domanda che apparirà ai tuoi utenti durante l'evento.

Ogni domanda è definita dalle proprietà nelle seguenti colonne della tabella:

ID - Questa colonna mostra l'ID domanda per ogni domanda. Si tratta di un valore numerico che è garantito essere univoco per ogni domanda nel file evento. Nota che questi numeri potrebbero non essere consecutivi o crescenti, specialmente se riordini le domande dopo averle create.

Testo della domanda : inserisci il testo della domanda per ciascuna delle tue domande di testo in questa colonna.

Video della domanda : se vuoi riprodurre un video per una domanda, clicca sulla cella appropriata per selezionare un file video preregistrato dal tuo computer.

Tipo di domanda : fai clic su questa casella combinata per scegliere il tipo di ciascuna domanda:

Testo – Quando viene mostrata la domanda, sullo schermo verrà visualizzato il testo della domanda specificata.

Video – Quando viene mostrata la domanda, il file video specificato verrà riprodotto sullo schermo.

Entrambi – Quando viene mostrata la domanda, sullo schermo verranno visualizzati sia il testo della domanda specificata che il file video.

Tipo di risposta : fare clic su questa casella combinata per definire il tipo di risposta richiesta per ciascuna domanda:

Testo : è necessario rispondere alla domanda inserendo un messaggio di testo.

Video – La domanda deve essere risolta registrando un video.

Chiedi – I pulsanti di opzione verranno visualizzati nella schermata della domanda per consentire all'utente di scegliere se rispondere alla domanda con un messaggio di testo o registrando un video.

Multi - La domanda comprenderà un certo numero di risposte che verranno mostrate all'utente, tra le quali dovrà selezionarne una.

Risposte multiple - Fai clic in questa cella per accedere al pannello dell'editor Multi Answer, dove puoi aggiungere fino a 10 risposte di testo alla domanda Multi choice. Si applica al tipo di risposta: **Multi** .

Multi branch - Fai clic in questa cella per accedere al pannello dell'editor Multi Answer, dove puoi aggiungere una regola di diramazione a ogni risposta a scelta multipla. Si applica al tipo di risposta: **Multi** . Ogni risposta a scelta multipla può avere uno dei seguenti valori di diramazione:

- **Successivo** - La domanda successiva elencata nella griglia delle domande verrà mostrata all'utente dopo aver selezionato la risposta
- **Completato** : all'utente non verranno mostrate altre domande dopo aver selezionato la domanda a cui rispondere.
- **ID domanda** : la domanda con l'ID corrispondente verrà mostrata all'utente dopo che avrà selezionato la risposta.

Risposta corretta – Quando inserisci le risposte nel pannello dell'editor Multi Answer, puoi anche scegliere di rendere la domanda una domanda a punteggio spuntando la casella di controllo sotto la colonna 'Corretta' che corrisponde alla risposta corretta. Nota che specificare una risposta corretta è facoltativo.

Salta - Spunta questa casella di controllo per rendere la domanda associata una domanda facoltativa. Durante l'evento, quando all'utente viene mostrata una domanda facoltativa, verrà visualizzato anche il pulsante/etichetta **Salta** , che consente all'utente di saltare la domanda senza rispondere.

Branch - Fai clic qui per selezionare una regola di branch per la domanda. Le impostazioni di branch possono essere una delle seguenti:

- **Successivo** - La domanda successiva elencata nella griglia delle domande verrà mostrata all'utente dopo che avrà risposto alla domanda
- **Completato** : dopo aver inserito la domanda, all'utente non verranno più mostrate domande.
- **ID domanda** : la domanda con l'ID corrispondente verrà mostrata all'utente dopo che avrà risposto alla domanda.

Questa opzione non si applica al tipo di risposta: Multi poiché ha le sue impostazioni Multi ramo (vedi sopra).

In ognuno dei tuoi eventi puoi definire un numero qualsiasi di domande con qualsiasi combinazione di tipi di domanda, tipi di risposta e opzioni di salto.

Ordine delle domande

L'ordine delle domande nella tabella è l'ordine in cui saranno normalmente presentate all'utente durante l'evento. Tuttavia, con un uso attento delle domande a scelta multipla e delle opzioni Branch, puoi creare percorsi unici attraverso il set di domande che si verificheranno come risultato delle risposte fornite da ciascun utente. Puoi anche scegliere di mostrare le domande in un ordine casuale (vedi sotto).

È possibile utilizzare i comandi standard della tastiera di Windows Copia e Incolla per copiare il testo da altre fonti di testo nelle celle della colonna di testo Domanda.

Nella parte superiore del pannello Domande sono disponibili i seguenti elementi:

+ Fai clic su questo pulsante per aggiungere altre domande alla tabella. Verrà visualizzato il pannello di immissione Domande in cui puoi digitare una o più domande da aggiungere alla tabella. Nota: ogni domanda nella tabella ha il suo design dello schermo, disponibile nello Screen Editor. Prima di aggiungere nuove domande alla tabella, se selezioni prima una riga di domanda esistente e poi utilizzi questo pulsante + , a tutte le domande appena aggiunte verrà assegnato lo stesso design dello schermo della domanda selezionata.

- Fai clic su questo pulsante per rimuovere la domanda (o le domande) attualmente selezionate dalla tabella. Per selezionare una o più domande, fai clic con il mouse nella cella della colonna più a sinistra della tabella e l'intera riga verrà selezionata (evidenziata in blu), consentendone la successiva eliminazione. Per selezionare più di una domanda, fai clic e trascina il mouse nella colonna più a sinistra della tabella.

↑ ↓ – Questi pulsanti consentono di modificare l'ordine delle domande nella tabella. Per prima cosa, seleziona una riga (o più righe) come descritto sopra, quindi fai clic sul pulsante freccia appropriato per spostare la/le domanda/e attualmente selezionata/e verso l'alto o verso il basso nella tabella.

Ordine casuale : spunta questa casella di controllo per far sì che le domande vengano mostrate a ogni utente in un ordine casuale univoco. Se spuntata, quando l'evento viene riprodotto, la prima domanda verrà selezionata a caso dall'insieme completo di domande nella tabella. Quindi, se la condizione Branch per la risposta scelta è "Next", la domanda successiva verrà scelta a caso. Nessuna domanda verrà mostrata più di una volta a ogni utente.

Importo – Inserisci il numero di domande che desideri vengano mostrate a ogni utente. Questo valore può essere particolarmente utile in combinazione con l'impostazione Ordine casuale, in cui desideri mostrare un diverso sottoinsieme di domande a ogni utente. Nota: inserendo '0', il valore Importo verrà ignorato.

Vedere anche: Progettazione di schermate di domande (più avanti).

Evento social media

Questa scheda consente di aggiungere dettagli specifici dell'evento per e-mail e messaggi SMS telefonici inviati durante l'evento. Le impostazioni in questa sezione vengono utilizzate in combinazione con le impostazioni scelte in:

Progettista di eventi →Struttura dell'evento Invia →file via email e

Progettista di eventi →Struttura dell'evento →Invia file al telefono

E-mail dell'evento

Invia all'indirizzo e-mail dell'utente : seleziona questa opzione per inviare tramite e-mail i video, le foto e i messaggi di un utente dell'evento all'indirizzo e-mail inserito nella schermata Dettagli utente (o nella schermata "Indirizzo e-mail") durante l'evento.

A - Usa questa casella di testo per inserire uno o più indirizzi email a cui vuoi che vengano inviati tutti i video, le foto e i messaggi. Gli indirizzi che aggiungi in questa casella sono indipendenti (e aggiuntivi) da "Invia all'indirizzo email dell'utente" e ti consentono di inviare automaticamente i file degli utenti ad altri indirizzi email. Ogni indirizzo email deve essere aggiunto su una riga separata nella casella di testo.

Ad esempio, durante un ricevimento di nozze, oltre a far sì che ogni utente riceva le proprie foto, gli sposi potrebbero voler ricevere tutte le foto scattate da tutti gli utenti; in questo esempio, dovresti inserire gli indirizzi email di entrambi gli sposi in questa casella di testo.

Oggetto : inserisci il titolo dell'oggetto dell'email.

Corpo : inserisci il testo del corpo dell'e-mail.

Invia email di prova a : fai clic su questo pulsante per inviare un'email di prova all'indirizzo email inserito nella casella di testo.

Telefono SMS

Oggetto : inserisci l'oggetto che apparirà nel messaggio di testo SMS inviato a ciascun telefono utilizzato nell'evento.

Corpo : inserisci il testo del corpo del messaggio SMS inviato a ciascun telefono utilizzato nell'evento.

Flusso di eventi

Event flow è una potente funzionalità che ti consente di collegare gli eventi senza soluzione di continuità quando vengono riprodotti. Ecco alcune delle cose che puoi fare usando event flow:

- crea la tua sequenza di eventi
- creare un ciclo ciclico di eventi
- creare navigazioni di eventi
- creare rami di eventi informativi
- torna indietro agli eventi precedenti
- fare in modo che un singolo evento si ripeta all'infinito
- definire cosa succede quando gli utenti annullano o interrompono un evento
- definire cosa succede quando il sistema va in timeout a causa dell'inattività dell'utente
- creare un menu per eseguire altre applicazioni o aprire altri file sul computer.

Ogni evento contiene le seguenti regole del flusso degli eventi...

Al termine, inizia...

Scegli quale evento avviare dopo che un utente ha completato l'evento corrente. Un evento solitamente si completa dopo che a ogni utente è stata mostrata l'ultima schermata dell'evento, che solitamente è la schermata **di ringraziamento dell'evento** . Puoi scegliere una qualsiasi delle opzioni del flusso dell'evento (vedi sotto).

In caso di annullamento o interruzione, avvia...

Scegli quale evento avviare quando un utente annulla o interrompe l'evento corrente. Puoi scegliere una qualsiasi delle opzioni del flusso di eventi (vedi sotto).

Al timeout, inizia...

Scegli quale evento avviare quando una qualsiasi schermata nell'evento corrente (che richiede l'input dell'utente) raggiunge il suo valore di timeout predefinito a causa dell'inattività dell'utente, come nel caso in cui un utente si allontana dal sistema a metà sessione. Puoi scegliere una qualsiasi delle opzioni del flusso di eventi (vedi di seguito).

Opzioni del flusso degli eventi

questo evento - RightBooth riavvierà l'evento corrente. Questa è l'opzione predefinita per tutte le regole del flusso di eventi.

primo evento - RightBooth avvierà il primo evento utilizzato nella sessione. Il primo evento nella sessione è il primo evento che avvia dopo aver eseguito l'applicazione RightBooth.

evento precedente - RightBooth inizierà a riprodurre l'evento che era in esecuzione prima dell'evento corrente.

evento successivo - RightBooth inizierà a riprodurre l'evento definito nell'etichetta evento associata.

 - Fare clic su questo pulsante per selezionare un evento che verrà avviato dall'opzione del flusso di **eventi successivo**.

Esecuzione di altre applicazioni o file dai menu

Se si sceglie di eseguire altre applicazioni o di aprire altri file da un menu Rightbooth, il menu rimarrà aperto dietro l'applicazione (o il file) scelta finché l'applicazione non viene chiusa. Si noti che in questa situazione potrebbe essere necessario modificare la proprietà Timeout dello schermo del menu su **Mai**, vedere **Timeout dello schermo**.

Modificare i file esternamente

Questa sezione consente di inviare video registrati e/o foto acquisite a una cartella di controllo esterna per consentire a qualsiasi altra applicazione (con capacità di cartella di controllo) di elaborare i video e/o le foto e restituirli al tuo evento per continuare con il flusso dell'evento. Quando questa funzionalità è attivata, subito dopo ogni video registrato o ogni foto scattata, RightBooth copierà il file nella cartella di controllo esterna specificata. L'evento attenderà quindi per un periodo di tempo specificato, durante il quale monitorerà la cartella di controllo di ritorno specificata per l'arrivo del video o della foto modificata. Dopo aver ricevuto il file modificato, RightBooth continuerà con il flusso dell'evento utilizzando il file modificato.

Video : seleziona questa opzione se desideri che i video registrati vengano elaborati esternamente.

Foto : seleziona questa opzione se desideri che le foto acquisite vengano elaborate esternamente.

Cartella di controllo esterna – Scegli una cartella sul tuo computer in cui RightBooth copierà i file per l'elaborazione esterna. Dovresti assicurarti che l'applicazione che stai utilizzando per l'elaborazione esterna sia impostata per controllare la stessa cartella esterna.

Return watch folder – Scegli una cartella sul tuo computer che RightBooth monitorerà per l'arrivo di file modificati esternamente. Dovresti assicurarti che l'applicazione che stai utilizzando per l'elaborazione esterna possa inviare il file modificato nella stessa cartella di ritorno.

Tempo di attesa : imposta il tempo di attesa di RightBooth per l'arrivo di ciascun file modificato esternamente.

Mostra schermata 'Busy' – Seleziona questa opzione per far sì che RightBooth mostri la schermata dell'evento 'Busy' mentre attende l'arrivo di ogni file modificato esternamente. Se non è selezionata, RightBooth si fermerà alla schermata 'Record video' o 'Take photo' finché non arriva il file modificato.

File e cartelle degli eventi

Scegli quando eseguire azioni di copia dei file

Questa sezione consente di scegliere in quale punto del flusso di eventi verranno eseguite le azioni di copia dei file.

Video

Scegli tra:

Dopo la creazione : i video e i video karaoke verranno copiati o caricati immediatamente dopo la registrazione del video e dopo l'applicazione di eventuali miglioramenti video e conversioni di file.

Schermata 'Mostra' – I video e i video karaoke verranno copiati o caricati quando appare la schermata 'Mostra video' (o quando appare la schermata 'Mostra karaoke'). Se questa scelta è selezionata ma non includi la schermata Mostra video nel tuo evento, le azioni di copia file **non verranno** eseguite sui video. Inoltre, vedi 'Considerazione' di seguito.

Schermata "Opzioni" – I video e i video karaoke verranno copiati o caricati quando viene visualizzata la schermata "Opzioni video". Se questa scelta è selezionata ma non includi la schermata Opzioni video nel tuo evento, le azioni di copia file **non verranno** eseguite sui video.

Dopo il completamento : i video e i video karaoke verranno copiati o caricati quando l'utente corrente avrà terminato la sessione di registrazione video corrente. Ciò accadrà quando il flusso di eventi procede oltre le schermate delle opzioni video nell'elenco delle schermate dell'editor dello schermo.

Conversione di file video - Considerazioni

Si consideri la seguente configurazione di progettazione dell'evento:

- stai utilizzando una webcam per registrare video WMV (o AVI) E
- hai configurato il tuo evento per copiare i video E
- non stai applicando alcun miglioramento video E
- stai convertendo i tuoi video registrati in formato MP4 (vedi Impostazioni →Varie)

Con questa configurazione, il video non verrà convertito finché il flusso di eventi non supera la schermata "Mostra video", quindi dovresti evitare di selezionare le opzioni di copia file: "Dopo la creazione" o "Mostra schermata", altrimenti RightBooth copierà il file video nel suo formato di registrazione originale (ad esempio WMV). Quindi, con questa configurazione, seleziona la "Schermata opzioni" o l'opzione di copia file "Dopo il completamento" per garantire che RightBooth copi i file MP4.

Foto e miniature

Scegli tra:

Dopo la creazione : le foto verranno copiate o caricate immediatamente dopo che ciascuna foto è stata scattata.

Schermata 'Mostra' – Le foto saranno copiate o caricate quando appare la schermata 'Mostra foto'. Se questa scelta è selezionata ma non includi la schermata Mostra foto nel tuo evento, le azioni di copia file **non saranno** eseguite sulle foto.

Schermata 'Opzioni' – Le foto saranno copiate o caricate quando appare la schermata 'Opzioni foto'. Se questa scelta è selezionata ma non includi la schermata Opzioni foto nel tuo evento, le azioni di copia file **non saranno** eseguite sulle foto.

Dopo il completamento : le foto verranno copiate o caricate quando l'utente corrente avrà terminato la sessione di acquisizione foto corrente. Ciò accadrà quando il flusso di eventi procede oltre la schermata Opzioni foto nell'elenco Schermata editor schermo.

Stampe

Scegli tra:

Dopo la creazione : i layout di stampa verranno copiati o caricati immediatamente dopo la creazione del layout.

Schermata 'Mostra' e 'Schermata Opzioni' : i layout di stampa verranno copiati o caricati quando viene visualizzata la schermata 'Opzioni foto'. Se una di queste opzioni è selezionata ma non includi la schermata Opzioni foto nel tuo evento, le azioni di copia file **non verranno** eseguite sui layout di stampa.

Dopo il completamento : i layout di stampa verranno copiati o caricati quando l'utente corrente avrà terminato la sessione di acquisizione foto corrente. Ciò accadrà quando il flusso di eventi procede oltre la schermata Opzioni foto nell'elenco Schermata editor schermo.

Sostituisci le azioni di Copia file (nelle impostazioni della cartella RightBooth) con azioni di Copia file specifiche dell'evento : seleziona questa casella di controllo per aggiungere una o più unità o cartelle in cui effettuare copie di vari file creati quando viene riprodotto questo evento. Puoi selezionare fino a dieci unità/cartelle diverse per copiare i file da questo evento.

questa opzione, si sovrascrivono di fatto tutte le azioni generali di copia file (definite nelle impostazioni Cartelle/File di RightBooth) per questo file evento.

Se non è selezionata, RightBooth utilizzerà le azioni generali di copia dei file nelle Impostazioni cartelle/file di RightBooth.

Se si seleziona questa casella di controllo ma successivamente non si aggiunge alcuna azione di copia file, RightBooth non eseguirà alcuna copia file durante la riproduzione di questo evento.

Vedere anche la sezione: Impostazioni →Cartelle/File.

Aggiungi : fare clic su questo pulsante per scegliere un'unità e/o una cartella da aggiungere all'elenco.

Aggiungi FTP – Fai clic su questo pulsante per immettere un nome di cartella ftp nell'elenco. Questo nome di cartella verrà aggiunto alla **cartella Root ftp** specificata in RightBooth Settings →Social media →FTP. Lascia questa voce vuota per indirizzare la **cartella Root** . Quando carichi file, se questo nome di cartella non esiste sul sito ftp, verrà creato automaticamente all'interno della cartella Root.

Rimuovi : fare clic sul pulsante per rimuovere le cartelle attualmente evidenziate dall'elenco.

Per ogni cartella che aggiungi all'elenco, puoi scegliere di selezionare le seguenti opzioni:

- **Foto**: le foto scattate durante l'evento verranno copiate nella cartella
- **Thumbs** - le miniature delle foto catturate saranno copiate nella cartella. I file delle miniature sono creati come immagini JPG, non più grandi di 160 x 120 pixel.
- **Stampe**: i layout di stampa delle foto generati verranno copiati nella cartella
- **Video**: i video registrati verranno copiati nella cartella
- **Testo** : i file dei messaggi digitati verranno copiati nella cartella
- **Dettagli utente + e-mail**: i nomi utente, gli indirizzi e-mail e le informazioni del file di posta elettronica verranno copiati
- **Numeri delle foto** – Questa opzione è usata insieme alle opzioni Foto e Miniature (sopra). Se vuoi copiare foto specifiche o miniature di foto, inserisci i numeri delle foto in questa casella di

testo separati da virgole, punti e virgola o spazi. Esempio: **1,3** – questo farà sì che la prima e la terza foto vengano copiate, ma non la seconda. Se questa casella di testo è lasciata vuota, allora tutte le foto e/o le miniature verranno copiate.

- **GIF WMV:** le animazioni create durante l'evento verranno copiate nella cartella.

Un esempio di situazione in cui questa funzionalità potrebbe essere utile è quando hai collegato una o più unità esterne al computer (ad esempio chiavette USB) e vuoi che queste unità contengano copie di tutti i file registrati durante l'evento.

Un altro esempio: hai una cartella che deve essere usata come Stazione di stampa e invio e-mail. Vedi la sezione **Creazione di una Stazione di stampa e invio e-mail**.

Fotocamera/stampante per eventi

Telecamera da utilizzare per la registrazione video

Utilizzare questa impostazione per scegliere quale telecamera verrà utilizzata per registrare i video quando viene riprodotto questo specifico evento.

Come specificato nelle impostazioni di RightBooth : seleziona questa opzione per usare la telecamera specificata nelle impostazioni di RightBooth per registrare video in questo evento. Questa è l'opzione predefinita per tutti gli eventi.

Webcam : seleziona questa opzione per forzare l'evento a utilizzare la webcam per la registrazione dei video.

Fotocamera DSLR : seleziona questa opzione per forzare l'evento a utilizzare la fotocamera DSLR per la registrazione dei video.

Videocamera GoPro : seleziona questa opzione per forzare l'evento a utilizzare la videocamera GoPro per la registrazione dei video.

Crop webcam videos – Seleziona questa opzione per applicare il ritaglio specifico dell'evento al feed live della webcam e anche ai video registrati con la webcam in questo evento. I valori di ritaglio devono essere inseriti nelle caselle di testo W e H di accompagnamento.

Crop DSLR videos (Ritaglia video DSLR) : seleziona questa opzione per applicare il ritaglio specifico dell'evento ai video registrati con la fotocamera DSLR in questo evento. I valori di ritaglio devono essere inseriti nelle caselle di testo W e H associate.

Crop GoPro videos (Ritaglia video GoPro) : seleziona questa opzione per applicare il ritaglio specifico dell'evento ai video registrati con la videocamera GoPro in questo evento. I valori di ritaglio devono essere inseriti nelle caselle di testo W e H associate.

IMPORTANTE: se le impostazioni di ritaglio sopra indicate sono abilitate, verranno utilizzati questi valori di ritaglio al posto di quelli definiti nelle impostazioni principali di RightBooth.

Macchina fotografica da utilizzare per scattare foto

Utilizza questa impostazione per scegliere quale fotocamera verrà utilizzata per scattare le foto quando viene riprodotto questo evento.

Come specificato nelle impostazioni di RightBooth : seleziona questa opzione per usare la fotocamera specificata nelle impostazioni di RightBooth per scattare foto in questo evento. Questa è l'opzione predefinita.

Webcam : seleziona questa opzione per forzare l'evento a utilizzare la webcam per scattare foto.

Fotocamera DSLR : seleziona questa opzione per forzare l'evento a utilizzare la fotocamera DSLR per scattare foto.

Videocamera GoPro : seleziona questa opzione per forzare l'evento a utilizzare la fotocamera DSLR per scattare foto.

Crop webcam photos (Ritaglia foto webcam) : seleziona questa opzione per applicare il ritaglio specifico dell'evento al feed live della webcam e anche alle foto scattate con la webcam in questo evento. I valori di ritaglio devono essere inseriti nelle caselle di testo W e H di accompagnamento.

Crop DSLR photos (Ritaglia foto DSLR): seleziona questa opzione per applicare il ritaglio specifico dell'evento alle foto scattate con la fotocamera DSLR in questo evento. I valori di ritaglio devono essere inseriti nelle caselle di testo W e H associate.

Crop GoPro photos (Ritaglia foto GoPro): seleziona questa opzione per applicare il ritaglio specifico dell'evento alle foto scattate con la videocamera GoPro in questo evento. I valori di ritaglio devono essere inseriti nelle caselle di testo W e H associate.

IMPORTANTE: se le impostazioni di ritaglio sopra indicate sono abilitate, verranno utilizzati questi valori di ritaglio al posto di quelli definiti nelle impostazioni principali di RightBooth.

Stampante da utilizzare

Utilizza questa impostazione per scegliere quale stampante verrà utilizzata per stampare le foto quando viene riprodotto questo evento.

Da Impostazioni – Seleziona questa opzione per usare la stampante specificata nelle impostazioni della stampante RightBooth. Questa è l'opzione predefinita.

Scegli una stampante : seleziona questa opzione per poter scegliere una stampante specifica dall'elenco delle stampanti.

Sovrascrittura delle impostazioni della fotocamera e della stampante RightBooth per singoli eventi

Ogni volta che crei un nuovo evento, le relative opzioni Fotocamera evento e Stampante vengono automaticamente impostate per utilizzare i dispositivi specificati nelle Impostazioni.

Per questo motivo, di solito non dovrai modificare le opzioni Event Camera/Printer in nessuno dei tuoi eventi. Tuttavia, se ad esempio vuoi che un particolare design di evento utilizzi sempre la webcam, allora spunta le opzioni Event Camera 'Webcam' per forzare l'evento a utilizzare sempre la webcam indipendentemente dalla configurazione della tua telecamera nelle impostazioni di RightBooth.

L'editor dello schermo

Si accede allo Screen Editor dal pulsante Edit screens nella finestra principale di RightBooth e consente di progettare l'aspetto e il layout di tutte le schermate dell'evento e degli elementi della schermata che hai incluso nell'evento. Consente inoltre di progettare il layout di stampa delle foto.

Inizialmente, lo Screen Editor visualizzerà la prima schermata del tuo evento insieme alla casella degli strumenti dello Screen Editor.

La cassetta degli attrezzi dell'editor dello schermo

Questa casella degli strumenti mostra un elenco di tutte le schermate che hai scelto di includere nel design dell'evento (vedi Struttura dell'evento). Puoi cliccare su qualsiasi nome di schermata nell'elenco per visualizzarne il contenuto. Puoi quindi progettare e disporre tutti gli elementi sulla schermata, tra cui fotocamera, etichette di testo, immagini, video, ecc.

L'elenco dello schermo

Questo è un elenco di schermate disponibili a seconda delle scelte effettuate nell'Event Designer. È possibile apportare modifiche di progettazione a tutte queste schermate, aggiungendo, modificando e rimuovendo contenuti, ma si noti che in alcune schermate sono richiesti determinati elementi per il corretto funzionamento che non sarà possibile rimuovere.

Inizio

Mostra l'anteprima in tempo reale della telecamera e un messaggio introduttivo.

Browser multimediale

Questa schermata viene automaticamente inclusa quando il tipo di evento è impostato su 'Sharing station'. Mostra le miniature di tutti i video e le foto contenuti nella cartella Watch di Sharing Station. Il browser aggiornerà automaticamente i suoi contenuti ogni volta che nuovi file appariranno nella cartella Watch.

T e C

Visualizza il testo dei termini e delle condizioni insieme ai pulsanti OK e Annulla.

Dettagli utente

Mostra le caselle di testo per il nome e l'indirizzo e-mail e la tastiera su schermo per consentire agli utenti di immettere i propri dati nel sistema.

Menù dell'evento

Mostra le tue scelte di evento (e i pulsanti) dall'Event Designer, quando il tipo di evento è impostato su "Menu"

Scegli la registrazione

Mostra le scelte di registrazione (e i pulsanti) che possono essere effettuate dall'utente. Le scelte in questa schermata sono prese dai tipi di registrazione selezionati nell'Event Designer. Se è selezionato un solo tipo di registrazione, questa schermata fungerà da schermata informativa per il tipo di registrazione.

Scegli lo schermo verde

Mostra le immagini (e i video) di sfondo dello schermo verde tra cui gli utenti possono scegliere quando si include la funzione "Chiedi all'utente" dello schermo verde, insieme a un pulsante OK.

Scegli sovrapposizione

Mostra le immagini sovrapposte tra cui gli utenti possono scegliere quando si include la funzione di sovrapposizione delle immagini "Chiedi all'utente", insieme a un pulsante OK.

Scegli karaoke

Mostra i nomi dei file karaoke tra cui gli utenti possono scegliere quando si include la funzione karaoke "Chiedi all'utente", insieme a un pulsante OK.

Preparatevi

Mostra l'anteprima in tempo reale della telecamera e un messaggio introduttivo "Preparati".

Conto alla rovescia

Mostra l'anteprima in tempo reale della telecamera e una sequenza di testo con conto alla rovescia.

Domanda

Mostra la domanda corrente in un evento Domanda. Ogni schermata di domanda ha il suo layout di schermata, che può includere una domanda di testo o una domanda di file video.

Risposta

Mostra la schermata di risposta corrente in un evento Domanda. Ogni schermata di risposta ha il suo layout di schermo, che può includere un elemento di immissione testo, una tastiera su schermo e l'elemento della fotocamera.

Registra video

Mostra l'elemento della telecamera in diretta durante la registrazione video, insieme a una sequenza di etichette per il conto alla rovescia.

Registrazione il karaoke

Mostra l'elemento della telecamera in diretta durante la registrazione video del karaoke, insieme a un elemento video che riproduce il testo del file karaoke scelto e la base musicale.

Scatta una foto

Mostra l'elemento della telecamera in diretta e l'elemento dell'etichetta 'Sorriso'.

Scegli filtro

Mostra la foto più recente insieme a una serie di filtri fotografici tra cui gli utenti possono scegliere quando si include la funzione del filtro fotografico "Chiedi all'utente", insieme a un pulsante OK.

Digita il messaggio

Mostra un elemento di immissione di testo e una tastiera su schermo per consentire agli utenti di immettere il loro messaggio.

Mostra video

Mostra un elemento video che riproduce il video registrato più di recente. Se l'opzione 'Redo video' è impostata nell'Event designer, questa schermata mostra anche i pulsanti Redo e Keep.

Mostra foto

Mostra un elemento immagine contenente la foto scattata più di recente e le miniature di tutte le altre foto nel set di foto. Se l'opzione 'Redo photo' è impostata nel designer dell'evento, questa schermata mostra anche i pulsanti Redo e Keep.

Mostra messaggio

Mostra un elemento etichetta contenente il messaggio inserito più di recente. Se l'opzione 'Redo message' è impostata nell'Event designer, questa schermata mostra anche i pulsanti Redo e Keep.

Mostra risposta

Mostra la risposta video o testuale registrata più di recente in un evento Domanda. Se l'opzione 'Ripeti risposte alle domande' è impostata nel progettista dell'evento, questa schermata mostra anche i pulsanti Ripeti e Mantieni.

Mostra karaoke

Mostra un elemento video che riproduce il video karaoke registrato più di recente. Se l'opzione 'Redo karaoke' è impostata nell'Event designer, questa schermata mostra anche i pulsanti Redo e Keep.

Stampa

Mostra un'immagine della stampante ogni volta che è in corso la stampa di una foto.

Layout di stampa

Mostra il layout di stampa della foto corrente per scopi di progettazione. Questa schermata non appare quando l'evento è in riproduzione.

Opzioni video

Mostra tutte le opzioni video scelte nell'Event Designer per consentire agli utenti di effettuare la propria scelta.

Opzioni foto

Mostra tutte le opzioni foto che hai scelto nell'Event Designer per consentire agli utenti di fare la loro scelta. Nota che per impostazione predefinita questa schermata mostrerà sempre un elemento Immagine anteprima di stampa indipendentemente dal fatto che tu abbia scelto di stampare le foto nell'evento. Se non stai includendo la stampa nel tuo evento, puoi semplicemente rimuovere questo elemento dalla schermata Opzioni foto nell'editor di schermata.

Opzioni messaggio

Mostra tutte le opzioni di messaggio che hai scelto nell'Event Designer per consentire agli utenti di effettuare la loro scelta.

Copie di stampa

Mostra le opzioni di stampa delle copie che hai scelto in Event Designer per consentire agli utenti di scegliere quante copie stampare quando stampano le loro foto.

Indirizzo e-mail

Mostra la casella di immissione del testo dell'indirizzo e-mail e la tastiera su schermo per consentire agli utenti di immettere il proprio indirizzo e-mail quando richiesto dal software.

Inviare e-mail

Mostra un'immagine di invio ogni volta che un'e-mail è in fase di invio.

Numero di telefono

Mostra l'elenco dei fornitori di servizi di telefonia mobile (preso dalle Impostazioni dei social media), la casella di immissione del testo per il numero di telefono/cellulare e la voce Tastiera sullo schermo.

Invia al telefono

Mostra un'immagine "Invio al telefono" ogni volta che i file vengono inviati a un telefono cellulare.

Numero WhatsApp

Mostra la casella di immissione del testo per il numero di telefono/cellulare e la voce Tastiera sullo schermo per consentire agli utenti di immettere il numero di cellulare del proprio account WhatsApp.

Invia a WhatsApp

Mostra la finestra di WhatsApp in cui gli utenti possono trascinare i propri video e foto RightBooth per caricarli sul proprio account WhatsApp.

Grazie

Mostra un elemento etichetta 'Grazie' alla fine di ogni sessione evento dell'utente. Mostrerà anche i pulsanti 'Riprova' Sì/No se necessario.

Cancellare

Mostra l'elemento etichetta 'Annulla conferma' e i pulsanti Sì/No ogni volta che l'utente sceglie un pulsante Annulla in qualsiasi altra schermata. Questa schermata apparirà solo se 'Annulla conferma' è selezionato in Event Designer.

Occupato

Mostra un'etichetta "Occupato" e un'animazione ogni volta che RightBooth esegue un'attività lunga, come la conversione di un video registrato in un formato diverso.

Errore

Mostra un'etichetta con messaggio di errore se RightBooth riscontra un errore imprevisto.

Bloccato

Mostra la schermata Bloccato quando l'evento è bloccato e attende che venga soddisfatta la condizione di Avvio. Vedere Impostazioni Avvio/Arresto.

Finito

Mostra la schermata 'Finito' ogni volta che viene soddisfatta una condizione di Stop dell'evento. Vedere Impostazioni Start/Stop.

Elenchi dello schermo del monitor aggiuntivo

Le schermate seguenti verranno visualizzate su un secondo, terzo o quarto monitor e saranno valide solo se l'evento include i monitor aggiuntivi nell'Event Designer.

Inizia n

Questa è la prima schermata visualizzata all'inizio dell'evento. Ad esempio, la schermata 'Start 2' verrà visualizzata sul secondo monitor.

Video in corso

Questa schermata verrà visualizzata ogni volta che RightBooth registra un video, quando l'opzione "Video in progress" è selezionata nell'Event Designer. È utile se si desidera assicurarsi che non si verifichi alcuna attività intensiva del processore sul secondo (o terzo) monitor (ad esempio la riproduzione di un elemento video) durante la registrazione video.

Foto in corso

Questa schermata verrà visualizzata ogni volta che RightBooth cattura una foto, quando l'opzione "Foto in corso" è selezionata nell'Event Designer.

Stampa in corso

Questa schermata verrà visualizzata ogni volta che è in corso la stampa di una foto in RightBooth, quando è visualizzato il messaggio "Stampa in corso".

Opzioni della casella degli strumenti dell'editor dello schermo

La casella degli strumenti dell'Editor dello schermo fornisce le seguenti opzioni:

Tema – Fai clic su questo pulsante per aprire la cartella degli sfondi nella Libreria multimediale, dove puoi selezionare un tema che verrà applicato a tutte le schermate dell'evento. Ogni tema applicherà uno sfondo, un colore del testo e uno stile del pulsante a tutte le schermate dell'evento.

Carica – Fai clic su questo pulsante per caricare un file salvato in precedenza:

- progettazione del layout di stampa, durante la visualizzazione della schermata Layout di stampa
- progettazione dello schermo, durante la visualizzazione di una qualsiasi delle altre schermate dell'evento
- set di elementi. Gli elementi scelti verranno aggiunti alla schermata corrente

Salva : fai clic su questo pulsante per salvare il design della schermata corrente, il layout di stampa corrente o il set di elementi attualmente selezionato in un file nella tua libreria multimediale.

Selettore monitor : consente di scegliere di progettare schermate di eventi che verranno visualizzate sui monitor da 1 a 4 se...

- monitor aggiuntivi sono collegati al computer

- monitor aggiuntivi sono abilitati in RightBooth Event Designer →Struttura dell'evento
→Monitor multipli.

Nota che se hai abilitato monitor aggiuntivi, le modifiche al tema apportate mentre lavori su una schermata Monitor 1 saranno applicate solo alle schermate Monitor 1. Analogamente, le modifiche al tema apportate mentre lavori su una schermata Monitor 2 saranno applicate solo alle schermate Monitor 2.

Zoom - Aumenta o diminuisci le dimensioni dello schermo per scopi di modifica. Puoi ingrandire lo schermo per un controllo più preciso sul posizionamento degli elementi. Quando lo schermo non si adatta al monitor del computer, appariranno barre di scorrimento verticali e orizzontali che ti consentiranno di spostarti sullo schermo. La dimensione minima dello zoom è 0,1. La dimensione massima dello zoom è 10. Ogni volta che il mouse è posizionato sullo schermo, puoi anche usare la rotellina di scorrimento del mouse per modificare il valore dello zoom.

Opacità della casella degli strumenti : utilizzare questa opzione per modificare l'opacità di tutte le caselle degli strumenti dell'editor dello schermo per consentire una maggiore visibilità della schermata degli eventi sottostante.

Sposta indietro - Fai clic su questo pulsante per spostare l'elemento selezionato più indietro nell'ordine di visualizzazione degli elementi. Ogni clic sul pulsante sposterà l'elemento indietro di una posizione nell'ordine di visualizzazione finché non verrà visualizzato dietro tutti gli altri elementi sullo schermo.

Sposta avanti - Fai clic su questo pulsante per spostare l'elemento selezionato più avanti nell'ordine di visualizzazione degli elementi. Ogni clic sul pulsante sposterà l'elemento in avanti di una posizione nell'ordine di visualizzazione finché non verrà visualizzato in cima a tutti gli altri elementi sullo schermo.

Tieni presente che qualsiasi elemento può essere posizionato sopra qualsiasi altro elemento, quindi, ad esempio, puoi posizionare testo e immagini su elementi video e fotocamere.

Annulla - Fai clic qui per annullare le modifiche apportate allo schermo. La maggior parte delle azioni può essere annullata, inclusi lo spostamento e il ridimensionamento degli elementi e la modifica delle loro proprietà. Ogni schermo mantiene la propria cronologia di annullamenti/ripristini indipendente e illimitata.

Ripristina : fai clic qui per ripristinare le operazioni di annullamento.

Cestino : fai clic qui per eliminare gli elementi della schermata attualmente selezionati. Puoi anche usare il Cestino per eliminare le schermate che hai aggiunto manualmente all'evento se non è attualmente selezionato alcun elemento della schermata (vedi Aggiungi schermata).

Taglia - Fai clic qui per tagliare gli elementi attualmente selezionati dalla schermata. Puoi anche usarlo per tagliare le schermate che hai aggiunto manualmente all'evento se non sono attualmente selezionati elementi della schermata.

Copia - Fai clic qui per copiare gli elementi della schermata attualmente selezionati. Puoi anche usarlo per copiare le schermate che hai aggiunto manualmente all'evento se non sono attualmente selezionati elementi della schermata.

IMPORTANTE. Utilizzando le funzioni Taglia e Copia, gli elementi verranno posizionati nella clipboard privata di RightBooth. NON verranno posizionati nella clipboard di Windows.

Tieni presente che alcuni elementi essenziali dello schermo non possono essere tagliati, copiati o eliminati e verrai informato ogni volta che proverai a farlo.

Incolla - Fai clic qui per incollare gli elementi tagliati o copiati in precedenza nella schermata corrente nello stesso evento o in un evento diverso. Gli elementi verranno incollati nella stessa posizione da cui sono stati

tagliati o copiati. Puoi anche incollare una schermata copiata in precedenza nello stesso evento o in un evento diverso, a quel punto ti verrà chiesto di nominare la schermata incollata prima che venga aggiunta all'elenco delle schermate.

Nota che questa funzione incolla solo gli elementi dagli appunti privati di RightBooth. Non incolla gli elementi dagli appunti di Windows. Per incollare le immagini dagli appunti di Windows, vedi la sezione:

Copiare le immagini da altre applicazioni nelle schermate degli eventi

Aggiungi elementi - Fai clic qui per mostrare o nascondere la casella degli strumenti Aggiungi elementi. Consulta **Aggiunta di elementi** .

Proprietà - Fai clic qui per mostrare o nascondere la casella degli strumenti Proprietà. Vedi **Proprietà** .

Formattatore - Fai clic qui per mostrare o nascondere la casella degli strumenti Formattatore elemento. Consulta **Formattazione degli elementi**.

Transizioni : fai clic qui per abilitare o disabilitare le transizioni delle schermate durante la modifica delle schermate dell'evento.

Tooltip degli elementi : fai clic qui per mostrare o nascondere i tooltip che appariranno quando passi il mouse su vari elementi nella schermata dell'evento. Il tooltip mostrerà il percorso e il nome file delle risorse degli elementi, come file di immagini e video.

Browser di prova – Se non è selezionato, gli elementi del browser nella schermata dell'evento possono essere spostati, dimensionati e progettati. Se è selezionato, puoi interagire con il contenuto della pagina web del browser e ti verrà anche mostrata un'icona nella casella degli strumenti Screen Editor che può essere utilizzata per testare le funzionalità di trascinamento/rilascio sulla pagina web.

Domanda



Avanzatore di domande e risposte : fai clic su questo controllo su/giù per scorrere le domande definite nella tabella Domande di Event Designer (vedi prima). Ciò ti consente di visualizzare e modificare tutte le schermate delle domande e delle risposte che appariranno durante l'evento. Questo controllo verrà visualizzato nella casella degli strumenti solo quando hai incluso domande nel tuo evento e stai visualizzando la schermata Domanda o Risposta nell'Editor di schermate. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione sulla **progettazione delle schermate delle domande** (più avanti).

Video : questa opzione consente di visualizzare e modificare il layout di una schermata di risposta video.

Testo - Questa opzione consente di visualizzare e modificare il layout di una schermata di risposta testuale.

Pulsanti ordine schermata : fai clic su questi pulsanti per modificare la posizione di qualsiasi schermata definita dall'utente nell'elenco. Consulta **Aggiunta di elementi: schermata** (più avanti).

Esci : fare clic qui per uscire dall'editor dello schermo.

Spostamento e ridimensionamento degli elementi dello schermo

Qualsiasi elemento dello schermo (ad esempio un'etichetta di testo) può essere spostato facendo clic sull'elemento e trascinandolo in una nuova posizione sullo schermo.

Per dimensionare un elemento, prima clicca sull'elemento per selezionarlo. Verranno quindi visualizzate le caselle di dimensione, il cerchio di rotazione e il rettangolo di selezione attorno all'elemento. Clicca e

trascina una qualsiasi casella di dimensione per modificare le dimensioni dell'elemento. Clicca e trascina il cerchio di rotazione per ruotare l'elemento.

Quando si ridimensiona un elemento etichetta di testo, il contenuto del testo verrà suddiviso in più parole entro la larghezza dell'etichetta, pertanto potrebbe essere necessario modificare l'altezza dell'etichetta per visualizzare tutto il testo suddiviso in più parole.

Puoi selezionare più di un elemento dello schermo tenendo premuto il tasto Ctrl o il tasto Shift della tastiera, quindi cliccando con il mouse su ogni elemento dello schermo a turno per aggiungerlo alla selezione. Mentre lo fai puoi deselegionare un elemento selezionato cliccandoci di nuovo. Una volta che hai una selezione di elementi puoi rilasciare il tasto della tastiera. Ora puoi trascinare qualsiasi elemento selezionato per spostare tutti gli elementi insieme, ridimensionando o ruotando un elemento si ridimensioneranno e ruoteranno tutti gli elementi selezionati. Puoi anche cambiare le proprietà di tutti gli elementi selezionati usando la casella degli strumenti Proprietà (vedi più avanti).

Puoi anche selezionare più di un elemento dello schermo trascinando un rettangolo di selezione attorno agli elementi che desideri selezionare. Puoi avviare il rettangolo di selezione cliccando con il mouse in un punto qualsiasi dello sfondo dello schermo e quindi trascinando un rettangolo in modo che intersechi gli elementi che desideri selezionare.

È anche possibile utilizzare i tasti freccia della tastiera per spostare gli elementi selezionati verso l'alto, verso il basso, verso sinistra e verso destra con incrementi di 1 pixel, oppure di 10 pixel se si tiene premuto il tasto Ctrl mentre si premono i tasti freccia.

Per rimuovere la selezione, è sufficiente fare clic con il mouse in un punto qualsiasi dello sfondo dello schermo.

Aggiungere elementi alle schermate

Fai clic sulla casella di controllo **Aggiungi elementi** nella casella degli strumenti Screen Editor per visualizzare la **casella degli strumenti Aggiungi elementi**. Questa casella degli strumenti fornisce un pulsante per aggiungere nuove schermate vuote all'evento e fornisce anche un elenco di pulsanti per aggiungere vari nuovi elementi alla schermata corrente.

Schermo

Fai clic qui per aggiungere una nuova schermata vuota al tuo evento. Ti verrà chiesto di fornire un nome per la nuova schermata, che deve essere diverso da tutti gli altri nomi mostrati nell'elenco delle schermate. La tua nuova schermata può quindi avere elementi (video, testo, contenuto del browser Web, ecc.) aggiunti e progettati per soddisfare le tue esigenze.

Puoi usare i pulsanti freccia Su/Giù nella Main Toolbox per spostare la tua schermata in alto o in basso nell'elenco delle schermate. Per impostazione predefinita, una schermata appena aggiunta verrà posizionata in cima all'elenco delle schermate e, se non la sposti, diventerà la prima schermata ad apparire ogni volta che giochi all'evento. Tuttavia, cambiando la posizione nell'elenco, verrà determinato quando verrà mostrata durante l'evento. Ad esempio, spostando la schermata in basso nell'elenco in modo che venga posizionata prima della schermata Grazie, la schermata verrà visualizzata prima della schermata Grazie quando giochi all'evento. Puoi anche rendere le tue schermate condizionali.

Schermate condizionali

L'elenco delle schermate contiene una riga di separazione come segue: _____

Le schermate che compaiono nell'elenco sopra questa riga fanno parte del normale flusso di eventi, ad esempio: Inizio →Preparati →Registra →Mostra →Grazie.

Le schermate che appaiono sotto questa riga verranno mostrate solo in circostanze speciali durante l'evento. Ad esempio, la schermata Busy apparirà solo quando si verifica un'attività che richiede molto tempo, come quando si trasferiscono file video da una fotocamera DSLR.

Schermate casuali

Come detto in precedenza, puoi aggiungere le tue nuove schermate all'evento e posizionarle all'interno del normale flusso dell'evento sopra la linea di separazione. Ma puoi anche spostarle sotto la linea di separazione, dove possono essere trattate come schermate mostrate casualmente. Lo spiegheremo tramite un esempio.

Supponiamo di avere un evento molto semplice che consente a ogni utente di registrare un video. L'elenco della schermata dell'evento appare così:

Inizio
Preparatevi
Conto alla rovescia
Registra video
Grazie
Vedi anche:
Occupato
Errore
Finito

Supponiamo di voler mostrare una schermata pubblicitaria dopo la schermata iniziale, quindi creiamo una nuova schermata contenente il nostro annuncio, la chiamiamo "Annuncio" e la posizioniamo nell'elenco come segue:

Inizio
Annuncio pubblicitario
Preparatevi
Conto alla rovescia
Registra video
Grazie
Vedi anche:
Occupato
Errore
Finito

Ora, ogni volta che si utilizza il sistema, dopo la schermata iniziale verrà visualizzata la schermata Pubblicità.

Supponiamo ora di voler mostrare uno dei tre annunci pubblicitari a caso dopo la schermata Start. Crea altre due schermate e chiamale Advert#2 e Advert#3 e spostale ovunque sotto la linea di separazione come segue:

Inizio
Annuncio pubblicitario
Preparatevi
Conto alla rovescia
Registra video
Grazie
Vedi anche:
Annuncio n. 2
Annuncio n. 3
Occupato
Errore
Finito

Ora, ogni volta che l'evento inizia a essere riprodotto, RightBooth selezionerà casualmente una delle schermate Advert e la mostrerà dopo la schermata Start. Tutto questo funziona perché le tre schermate

iniziano con lo stesso nome (Advert) e le due schermate Advert aggiuntive hanno anche il carattere '#' incluso immediatamente dopo il loro nome, e le schermate sono posizionate sotto la linea di separazione.

Puoi usare questa funzione di denominazione in più di un posto. Qui mostriamo una pubblicità casuale dopo la schermata Start, poi un'altra pubblicità casuale prima della schermata Thank you:

Inizio
Annuncio pubblicitario
Preparatevi
Conto alla rovescia
Registra video
Annuncio pubblicitario
Grazie
Vedi anche:
Annuncio n. 2
Annuncio n. 3
Occupato
Errore
Finito

E infine ecco un altro esempio in cui utilizziamo due serie di schermate casuali, una per la pubblicità casuale e una per mostrare un **messaggio casuale** dopo che l'utente ha registrato il suo video:

Inizio
Annuncio pubblicitario
Preparatevi
Conto alla rovescia
Registra video
Messaggio
Grazie
Vedi anche:
Annuncio n. 2
Annuncio n. 3
Messaggio#Ciao
Messaggio n. 18
Messaggio#Boo
Occupato
Errore
Finito

Punti da notare:

- 1) Puoi creare schermate casuali solo a partire dalle schermate appena aggiunte.
- 2) Quando assegni un nome alle tue schermate casuali puoi usare qualsiasi carattere dopo il carattere '#' (come mostrato nell'ultimo esempio sopra).

Pulsante

Puoi aggiungere pulsanti alle schermate quando vuoi includere varie azioni di clic che normalmente non sono disponibili per impostazione predefinita. Vedi Azione di clic.

Telecamera

Un elemento telecamera viene utilizzato per mostrare il feed live corrente dalla webcam o dalla fotocamera DSLR scelta. Un elemento telecamera normalmente mostrerà il feed live dalla fotocamera predefinita per l'evento. Tuttavia è possibile modificare l'elemento per mostrare il feed da una webcam specifica (da 1 a 4) o dalla fotocamera DSLR. Per mostrare il feed live dalla webcam 2, 3 o 4 è necessario aver precedentemente configurato RightBooth per l'uso di più webcam, vedere Impostazioni video webcam. È possibile avere fino a 4 elementi telecamera per schermata. Nota: RightBooth può mostrare il feed live da fotocamere DSLR Canon compatibili, vedere Impostazioni DSLR RightBooth.

Orologio

Un elemento orologio visualizzerà l'ora corrente.

Conto alla rovescia

Un elemento di conto alla rovescia viene utilizzato per mostrare un conto alla rovescia numerico ai tuoi utenti. Questo elemento viene aggiunto automaticamente alle schermate Conto alla rovescia e Registra video, ma puoi aggiungerlo ad altre schermate.

Blocco da disegno

Un elemento del blocco da disegno consente di fornire un'area su cui gli utenti possono scrivere e disegnare, ad esempio per firmare il proprio nome. Questo può essere utilizzato in combinazione con gli Strumenti di disegno per fornire diversi colori e larghezze di disegno. Il contenuto del Blocco da disegno verrà quindi salvato come immagine nella cartella eventi alla fine di ogni sessione evento e verrà automaticamente cancellato per l'inizio della sessione evento successiva. Puoi anche includere l'elemento Blocco da disegno nei tuoi progetti di Layout di stampa fotografica in modo che i disegni dei tuoi utenti siano inclusi quando le foto vengono stampate. Puoi aggiungere 1 elemento Blocco da disegno per schermata.

Tutte le immagini registrate sul tuo blocco da disegno verranno automaticamente salvate nella cartella di archiviazione scelta in formato PNG e verrà loro assegnato un nome file comprendente la data e l'ora in cui sono state realizzate, ad esempio la seguente immagine del blocco da disegno è stata realizzata il 4 gennaio 2020 alle 12:54:

2020-1-4-12-54-49-disegno.png

Strumenti di disegno

Verrà aggiunta una cassetta degli attrezzi di strumenti di disegno alla schermata corrente. Se sullo schermo è presente un elemento della telecamera, questa cassetta degli attrezzi consente di disegnare sul feed live della telecamera durante l'evento. Se sullo schermo è presente la foto scattata più di recente (ad esempio nella schermata Mostra foto), questa cassetta degli attrezzi consente di disegnare sulle foto scattate durante l'evento. Gli strumenti di disegno possono essere utilizzati anche con l'elemento Drawing Pad (vedere più avanti). È possibile aggiungere 1 elemento di strumento di disegno per schermata. Vedere **The Strumenti di disegno** per ulteriori informazioni.

Accessori per il viso

Un elemento di supporto per il viso può essere aggiunto a qualsiasi schermata per consentirti di aggiungere supporti ai volti che appaiono nel feed della telecamera in diretta quando l'evento è in corso o per aggiungere supporti ai volti nelle foto acquisite. Un elemento di supporto per il viso è essenzialmente una griglia di immagini interattiva che può contenere un numero qualsiasi di immagini di supporti per il viso disposte in un layout di riga e colonna. Quando inizialmente aggiunto a una schermata, l'elemento di supporto per il viso sarà vuoto di supporti, ma puoi quindi popolarlo facendo doppio clic sull'elemento di supporto per il viso (nella schermata dell'evento) e quindi scegliendo i supporti dalla libreria multimediale RightBooth. Quindi, quando l'evento è in corso, puoi toccare o fare clic sui supporti per farli apparire automaticamente sui volti nel feed o nella foto. Puoi aggiungere 1 elemento di supporto per il viso per schermata.

Gioco

Un elemento di gioco può essere aggiunto a qualsiasi schermata. La libreria multimediale RightBooth contiene una serie di link a giochi interattivi online progettati per input tramite mouse o touchscreen e adatti all'uso su schermate di eventi. Per accedere ai giochi, fai clic sul pulsante Gioco, quindi scegli un gioco dalla selezione mostrata. Il gioco verrà quindi aggiunto alla schermata dell'evento in un elemento del browser Web di dimensioni corrette. Quando ci si trova nell'editor di schermate, il gioco può essere ridimensionato e posizionato. Quando l'evento è in riproduzione, il gioco può essere giocato anche quando

appare sullo schermo. Nota: è necessario disporre di una connessione Internet valida per poter vedere e giocare ai giochi interattivi.

Immagine

Un elemento immagine viene utilizzato per visualizzare un file immagine, un GIF animato recente (o WMV), una foto recente, un recente contributo al blocco da disegno, un layout di stampa di una foto recente o un codice QR. I file immagine possono provenire da qualsiasi punto del computer o dalla libreria multimediale RightBooth.

Sequenza di immagini

Un elemento sequenza immagini viene utilizzato per mostrare una sequenza animata di immagini o gif animate dal computer.

Tastiera

L'elemento tastiera viene aggiunto automaticamente a varie schermate di eventi ogni volta che crei un nuovo evento, come la schermata Dettagli utente. Tuttavia, è anche possibile aggiungere un elemento tastiera a una qualsiasi/tutte le altre schermate del tuo evento. Ad esempio, l'elemento tastiera può essere utile nelle schermate in cui hai scelto di includere un elemento Browser Web e stai riproducendo il tuo evento tramite un touchscreen. Ciò consentirà quindi di utilizzare la tastiera su schermo per immettere caratteri in qualsiasi campo di immissione di testo che appare sulle pagine Web all'interno del browser o per immettere caratteri nella casella di testo dell'indirizzo del browser Web.

Se non vuoi mostrare l'elemento tastiera su alcune schermate, puoi rimuoverlo dalle schermate scelte utilizzando Screen Editor. Puoi aggiungere 1 elemento tastiera per schermata.

Tastiera

Il tastierino numerico viene aggiunto automaticamente alla schermata dell'evento "Numero di telefono" ogni volta che crei un nuovo evento. Il tastierino numerico può essere aggiunto a qualsiasi schermata dell'evento e può essere utilizzato per immettere numeri in qualsiasi casella di testo e in qualsiasi elemento del browser Web. Puoi aggiungere 1 elemento del tastierino numerico per schermata.

Etichetta

Un elemento etichetta viene utilizzato per mostrare istruzioni di testo e messaggi utente.

Sequenza di etichette

Un elemento sequenza etichette viene utilizzato per mostrare una sequenza animata di elementi di testo.

Controllore multimediale

Un elemento controller multimediale può essere aggiunto a qualsiasi schermata di evento e fornisce una gamma di funzioni per controllare i video (elementi video o elementi sequenza video) che si trovano sulla stessa schermata. Può anche controllare il file audio in riproduzione (l'audio della schermata o un file audio avviato con l'azione "Riproduci audio"). Per impostazione predefinita, il controller multimediale indirizzerà le sue funzioni al primo video aggiunto sulla schermata, il secondo controller multimediale indirizzerà le sue funzioni al secondo video aggiunto sulla schermata.

Se si desidera che un elemento del controller multimediale controlli un video specifico, aggiungere un nome all'elemento video richiesto (o all'elemento della sequenza video) utilizzando la proprietà Nome, quindi specificare lo stesso nome nella proprietà "Media" del controller multimediale (con distinzione tra maiuscole e minuscole).

Se si desidera che un elemento del controller multimediale controlli il file audio in riproduzione, selezionare l'icona Altoparlante nella parte superiore del pannello Proprietà controller (nell'editor dello schermo).

Layout di stampa

L'elemento layout di stampa può essere aggiunto a qualsiasi schermata per consentire all'utente di scegliere un layout di stampa da utilizzare per la stampa di foto. L'elemento layout di stampa è essenzialmente una griglia di immagini interattiva che può contenere un numero qualsiasi di layout di stampa che hai precedentemente progettato e salvato nella tua libreria di layout di stampa. Vedi la sezione: Il Print Layout Designer.

Quando inizialmente aggiunto a una schermata, l'elemento layout di stampa non conterrà alcun layout, ma puoi quindi popolarlo facendo doppio clic sull'elemento (nella schermata dell'evento) e quindi scegliendo i layout dalla sezione Layout di stampa della libreria RightBooth Media. Quindi, quando l'evento è in riproduzione, puoi toccare o fare clic su qualsiasi layout per renderlo il layout scelto per la stampa delle foto. Nota che se un utente sceglie un layout di stampa, questo sovrascriverà il design del layout di stampa predefinito definito nella schermata "Layout di stampa" dell'evento. Puoi aggiungere 1 elemento layout di stampa per schermata.

Codice QR

Un elemento codice QR può essere utilizzato per mostrare un codice QR che rappresenta qualsiasi testo immesso come contenuto nella casella di modifica del testo dell'elemento.

Quando inizialmente aggiunto a una schermata, ti verrà chiesto di inserire il testo per il codice QR. Puoi anche scegliere uno dei seguenti tipi di codice QR:

- **Testo** . Un codice QR con testo libero a tua scelta.
- **Testo + Foto attuale**. Il codice QR generato sarà il contenuto del testo più il nome file della foto dell'evento attuale.
- **Testo + Foto 1 – 10**. Il codice QR generato sarà il contenuto del testo più il nome del file di una delle foto più recenti (da 1 a 10)
- **Testo + Layout di stampa** . Il codice QR generato sarà il contenuto del testo più il nome file del layout di stampa creato più di recente
- **Testo + GIF** . Il codice QR generato sarà il contenuto del testo più il nome del file della GIF animata creata più di recente
- **Testo + Video** . Il codice QR generato sarà il contenuto del testo più il nome del file del video o karaoke registrato più di recente.
- **Connettiti al WiFi** : verrà generato un codice QR WiFi utilizzando i parametri immessi nelle impostazioni di RightBooth →Social media →Server web locale, consentendo agli utenti di scansionare il codice per far sì che il proprio telefono cellulare si unisca alla rete WiFi specificata.
- **Pagina web della galleria** : questo genererà un codice QR che consente agli utenti con un dispositivo mobile di scansionare il codice per accedere alla pagina web della galleria della stazione di condivisione: rbgallery.php. Questa funzionalità richiede che l'app del server web locale sia in esecuzione sul computer.
- **Pagina web della galleria personale** : questo genererà un codice QR che consente agli utenti con un dispositivo mobile di scansionare il codice per accedere alla pagina web della galleria della stazione di condivisione: rbgallery.php modificato per mostrare solo foto e video applicabili al codice di accesso attualmente inserito (se presente). Questa funzionalità richiede che l'app del server web locale sia in esecuzione sul computer.
- **Testo + elemento sequenza** – Il codice QR generato sarà il contenuto del testo più il nome file del video o della foto corrente che viene visualizzato in un elemento sequenza video (o elemento sequenza foto) nella schermata dell'evento. Nota che l'elemento codice QR verrà aggiornato automaticamente ogni volta che l'elemento sequenza visualizza un altro video (o foto).

Un elemento codice QR può anche essere utilizzato insieme alla funzionalità di caricamento FTP RightBooth per mostrare ai tuoi utenti i codici che rappresentano il percorso e il nome file dei file caricati nelle cartelle sui siti Web. Gli utenti possono quindi scansionare questi codici con i loro telefoni cellulari per accedere ai file sul sito Web. Ad esempio, se il tuo evento è un evento di acquisizione singola di foto e lo hai configurato per caricare le foto su **mysite.com/photos** , potresti aggiungere un elemento codice QR alla schermata **Mostra foto** e impostare **https://www.mysite.com/photos** come contenuto del testo del codice QR e scegliere **Foto 1** come nome file recente.

Un elemento codice QR può anche essere utilizzato insieme alla funzionalità RightBooth Sharing Station per mostrare ai tuoi utenti i codici che rappresentano il percorso e il nome file dei file disponibili nella cartella del server web locale. Gli utenti possono quindi scansionare questi codici con i loro telefoni cellulari per accedere ai file direttamente dal tuo computer tramite il server web locale. Per i dettagli su come utilizzare i codici QR con una RightBooth Sharing Station e come impostare un server web locale, consulta la sezione: **Utilizzo di un evento Media Sharing Station per accedere a video e foto tramite codici QR**

Video

Un elemento video viene utilizzato per riprodurre un file video. Può trattarsi di un file video specifico dal tuo computer, dalla Libreria multimediale o di un file video recente registrato dagli utenti dell'evento. Nota: usa questi elementi con parsimonia perché sono affamati di CPU e cerca di evitare di usarli nella schermata "Registra video".

Sequenza video

Un elemento sequenza video viene utilizzato per mostrare una sequenza animata di elementi video. Nota: utilizzare gli elementi sequenza video con parsimonia poiché sono affamati di CPU e cercare di evitare di utilizzarne uno nella schermata **Registra video** .

Misuratore di volume

È possibile aggiungere un elemento misuratore del volume alla schermata **Registra video** per mostrare agli utenti il livello del volume di ingresso audio corrente durante ogni registrazione video tramite webcam. Nota: questo elemento al momento si applica solo alle registrazioni video tramite webcam.

Browser Web

Un elemento del browser Web viene utilizzato per mostrare il contenuto della pagina Web nella schermata corrente. Puoi includere fino a quattro elementi del browser in ogni schermata del tuo evento e possono essere impostati per mostrare una pagina Web specifica (ad esempio www.google.com). Per modificare questo indirizzo, fai doppio clic sull'elemento del browser Web (nella schermata dell'evento) o facendo clic sul pulsante **Contenuto** nel pannello delle proprietà del browser Web a cui si accede dalla casella degli strumenti Proprietà nell'editor di schermate (vedi più avanti).

Ogni browser può essere impostato come passivo (nessuna interazione utente consentita) o interattivo in modo che gli utenti possano cliccarci sopra o toccarlo per navigare sul web. In modalità interattiva accetterà anche l'input digitato da una tastiera fisica e/o dalla tastiera su schermo RightBooth. Per maggiori informazioni, fare riferimento alla sezione **Proprietà del browser web** .

RightBooth utilizza il browser web Chromium Open Source, da cui è sviluppato Google Chrome.

File HTML

Oltre a visualizzare le pagine web di Internet, la voce Web Browser può essere utilizzata anche per visualizzare le pagine web locali che possono contenere file locali supportati dal browser Chrome. Ad esempio, puoi utilizzare la voce Web Browser per visualizzare un documento PDF archiviato sul tuo computer. Ciò richiederà la creazione di un file wrapper HTML di base contenente un semplice riferimento incorporato al tuo documento PDF locale, come in questo esempio:

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html>  
<embed src="c:\pdf\document.pdf" width="800px" height="2100px" />  
</corpo>  
</html>
```

Puoi quindi salvare questo file HTML localmente sul tuo computer e impostarlo come Contenuto per l'elemento RightBooth Web Browser di una delle tue schermate dell'evento, il che a sua volta causerebbe la visualizzazione del file document.pdf da parte del browser web ogni volta che la schermata viene mostrata durante l'evento. Per accedere ai file HTML locali, fai doppio clic su qualsiasi elemento del browser web e quindi fai clic su ' **H**tml pulsante "**f**ile" nel pannello Contenuto.

Sequenza del browser Web

Un elemento sequenza del browser Web viene utilizzato per mostrare una sequenza animata di elementi del browser Web. Nota: utilizzare questo elemento con parsimonia poiché consuma molta CPU e cercare di evitare di utilizzarne uno nella schermata "Registra video".

Elementi aggiunti automaticamente

Gli elementi seguenti vengono aggiunti automaticamente a varie schermate quando necessario.

Casella di testo

Durante l'evento, in varie schermate verranno visualizzati elementi della casella di testo per ottenere nomi utente, indirizzi e-mail, messaggi utente, risposte di testo, numeri di telefono e conteggi delle stampe.

Pulsante

Gli elementi pulsante vengono utilizzati per fornire scelte che possono essere effettuate su varie schermate durante l'evento, tra cui: 'Registra video', 'Annulla' e 'Avanti'. Ogni elemento pulsante è accompagnato da un elemento etichetta che descrive l'azione che il pulsante eseguirà quando selezionato dall'utente. Nota: puoi anche aggiungere altri pulsanti alle schermate che possono eseguire varie azioni di clic.

Freccia

L'elemento freccia viene utilizzato per evidenziare le scelte sullo schermo quando la modalità di input utente è impostata su "Singolo tasto tastiera" o "Pulsante USB" (vedere Impostazioni). L'elemento freccia è una coppia di immagini freccia che indicheranno a turno ciascuna scelta sullo schermo, consentendo agli utenti di premere il singolo tasto tastiera o il singolo pulsante USB quando le frecce puntano alla scelta richiesta.

di testo e griglia di immagini

Gli elementi della griglia vengono utilizzati per visualizzare un set di nomi di file o immagini tra cui l'utente può scegliere durante l'evento. Una griglia di testo viene utilizzata per visualizzare i nomi di file dei video karaoke. Una griglia di immagini viene utilizzata per visualizzare le scelte di sfondo Green Screen, le scelte di sovrapposizione delle immagini, le scelte di filtro fotografico e le scelte di oggetti di scena per il viso.

Il pulsante "Altro"

Il pulsante **Altro** apparirà automaticamente in queste schermate se il numero totale di file aggiunti a un elenco di file di elementi della griglia Testo o Immagine è maggiore del conteggio **Righe x Colonne della griglia** .

Ad esempio, nella schermata **Scegli karaoke** se aggiungi 20 file karaoke all'elenco dei file karaoke e imposti le righe su 5 e le colonne su 2, quando viene visualizzata la schermata "Scegli karaoke", la griglia mostrerà i primi 10 file nell'elenco insieme a un pulsante Altro. Facendo clic sul pulsante Altro verranno quindi visualizzati i file karaoke 11-20 e facendo nuovamente clic verranno visualizzati nuovamente i file 1-10.

La visione dei media

La voce Media view apparirà automaticamente nella schermata Media Browser. Visualizzerà le miniature dei video e delle foto contenuti nella cartella Sharing Station Watch e ti consentirà di selezionare uno dei file da visualizzare nella schermata Show video (o Show photo). (vedi Event Type)

Proprietà

Ogni schermata e tutti i suoi elementi possono essere progettati e modificati utilizzando la Properties Toolbox, che può essere visualizzata cliccando sulla **casella di controllo Properties** nella **Screen Editor** toolbox. Con la Properties Toolbox visualizzata, puoi cliccare sullo sfondo della schermata per visualizzare le proprietà della schermata, oppure cliccare su uno o più elementi della schermata per visualizzare le proprietà degli elementi scelti.

Ogni elemento ha un set diverso di proprietà che puoi modificare cliccando su varie caselle di controllo, pulsanti di scelta ed elenchi. Qui descriviamo tutte le proprietà disponibili e indichiamo a quali elementi si applicano.

Nome

Fai clic su questo pulsante per immettere un nome facoltativo per l'elemento. La proprietà name può essere utilizzata con varie azioni e funzionalità di RightBooth.

Contenuto

Fare clic su questo pulsante per accedere alle proprietà del contenuto per vari elementi.

Proprietà dell'azione

Le proprietà di azione possono essere applicate agli elementi nelle schermate degli eventi e anche alle schermate stesse. Ogni elemento (o schermata) può avere un'azione "Click" e/o un'azione "Show" (vedere le sezioni successive). È possibile visualizzare, selezionare e modificare le due azioni utilizzando le schede mostrate nella sezione Azione del pannello Proprietà. Quando a un elemento è stata assegnata un'azione Click o un'azione Show, ciò verrà indicato con un asterisco "*" nella scheda azione corrispondente.

Fai clic su Azione

Quando a un elemento (o schermata) è stata assegnata un'azione Click, l'azione verrà eseguita quando l'elemento (o la schermata) viene cliccato o toccato durante l'evento. Puoi scegliere di aggiungere una qualsiasi delle seguenti azioni ' **Click** ' agli elementi:

Niente – Non verrà eseguita alcuna azione. Questa è l'azione predefinita per tutti gli elementi della schermata aggiunti manualmente.

Start – RightBooth mostrerà la schermata Start. Nota: se si utilizza questa azione su una schermata di registrazione video, verrà annullata la sessione di registrazione corrente.

Avanti – RightBooth mostrerà la schermata dell'evento successivo.

Indietro – RightBooth tornerà alla schermata che era visualizzata prima della schermata corrente. Nota: se si utilizza questa azione su una schermata di registrazione video, verrà annullata la sessione di registrazione corrente.

Skip – RightBooth mostrerà la schermata dell'evento successivo, consentendoti di ignorare qualsiasi input richiesto sullo schermo. Ad esempio, se includi questa azione nella schermata User Details, puoi consentire agli utenti di continuare senza richiedere loro di immettere i propri dettagli utente.

Altro : RightBooth mostrerà il contenuto dell'elemento successivo in un elemento della griglia se nella griglia non ci sono abbastanza righe e colonne per mostrare tutto il contenuto dell'elemento.

Precedente – RightBooth mostrerà il contenuto dell'elemento precedente in un elemento della griglia se nella griglia non ci sono abbastanza righe e colonne per mostrare tutto il contenuto dell'elemento.

OK – RightBooth mostrerà la schermata dell'evento successivo, a condizione che siano soddisfatte le condizioni di input della schermata corrente.

Annulla – RightBooth annullerà la schermata corrente e tornerà a mostrare la schermata Start. Nota: se utilizzi questa azione su una schermata di registrazione video, annullerà la sessione di registrazione corrente.

Riproduci evento – RightBooth aprirà e riprodurrà un altro file evento come specificato nel parametro azione. Nota: se si utilizza questa azione su una schermata di registrazione video, verrà annullata la sessione di registrazione corrente.

Mostra schermo – RightBooth mostrerà un altro schermo nell'evento come specificato nel parametro azione. Inserisci il nome dello schermo nella casella di testo del parametro azione. Puoi anche aggiungere i seguenti parametri facoltativi:

/reset (o /r) – Questo fornisce un modo per reimpostare l'evento quando si utilizza l'azione 'Mostra schermata' per spostare il flusso dell'evento su qualsiasi schermata che si trovi in cima (o vicino) all'elenco delle schermate dell'evento. Quando l'evento viene reimpostato, tutti gli oggetti di scena, le sovrapposizioni e le immagini dello schermo verde selezionati in precedenza vengono rimossi dal feed della telecamera live e il numero del conteggio delle foto viene reimpostato su 1.

Nota che RightBooth reimposterà automaticamente un evento dopo che la sequenza di eventi è stata completata e quando si torna alla schermata Start. Tuttavia, se stai fornendo un'azione Show screen per consentire agli utenti di tornare all'inizio dell'evento prima che il normale processo di evento venga completato, puoi usare questo parametro per forzare la reimpostazione dell'evento.

/resetp – Questo ripristinerà la foto corrente allo stato in cui si trovava quando è stata mostrata nella schermata **Mostra foto** . Potresti voler usare questo parametro se (dopo essere andato oltre la schermata 'Mostra foto' nel flusso di eventi) hai successivamente modificato la foto corrente tramite un'azione 'Esegui programma' (ad esempio eseguendo un droplet di Photoshop sulla foto) e ora vuoi riportare l'utente a una schermata che mostra la foto originale non modificata.

/rps – Questo fa sì che RightBooth rimuova tutti i timbri immagine aggiunti in precedenza dal layout di stampa corrente. Questo potrebbe essere utile quando si porta l'utente a una schermata che gli consente di aggiungere timbri al layout di stampa e si desidera mostrargli un layout senza timbri.

/redo – Ciò fa sì che RightBooth reimposti il numero di acquisizione foto corrente a 1 se l'evento è attualmente coinvolto nel processo di acquisizione foto, il che consente quindi di scattare nuovamente tutte le foto. RightBooth reimposterà automaticamente il numero di acquisizione foto a 1 alla fine della sequenza di eventi, consentendo all'utente successivo di acquisire un nuovo set di foto. Tuttavia, se si desidera consentire a un utente di scattare nuovamente tutte le foto a metà della sequenza di acquisizione, è possibile aggiungere questo parametro a un'azione Mostra schermata e riportare l'utente all'inizio del processo di acquisizione foto, ad esempio alla schermata Preparati o alla schermata Conto alla rovescia.

/redo1 – Ciò fa sì che RightBooth riduca di uno il numero di foto catturate correntemente se l'evento è attualmente coinvolto in un processo di cattura foto e pertanto consente di creare i propri pulsanti redo per la foto attualmente catturata. Questo parametro dovrebbe essere utilizzato solo quando si crea un'azione "Mostra schermata" che sposterà il flusso di eventi da una schermata che appare dopo la schermata "Scatta foto" a una schermata che appare prima della schermata "Scatta foto", assicurando che RightBooth mantenga il numero di conteggio foto corrente corretto.

Esempi di parametri di visualizzazione dello schermo:

Start /reset Riporta l'evento alla schermata Start e reimposta la sessione dell'evento

Conto alla rovescia/Ripristina Riporta l'evento alla schermata Conto alla rovescia e reimposta il numero di foto scattate a 1, consentendo all'utente di scattare nuovamente tutte le foto.

Nota: se si utilizza l'azione Mostra schermo su una schermata di registrazione video, la sessione di registrazione corrente verrà annullata.

Lingua – Questo farà sì che tutto il testo dell'evento venga visualizzato in un'altra lingua. Quando questa azione è selezionata, potrai anche specificare la lingua da un elenco a discesa.

Riduci a icona : questa opzione riduce la finestra dell'evento alla barra delle applicazioni di Windows durante la riproduzione.

Stop – Questo interromperà la riproduzione dell'evento e tornerà alla finestra principale di RightBooth.
Nota: se il metodo Event Stop è impostato su 'codice a 4 cifre' (vedi Impostazioni → Sicurezza), sarà necessario immettere questo codice per interrompere l'evento.

Esci : si comporta come l'azione Stop, ma chiude anche l'app RightBooth.

Ristampa foto : questa azione fornirà un accesso immediato al pannello Stampa foto delle attività evento per consentire agli utenti di ristampare i layout delle foto direttamente da un evento in gioco.

Riordina foto : questa azione cambierà l'ordine delle foto inserite nel layout di stampa. Ad esempio, se il tuo layout di stampa contiene un segnaposto grande e due piccoli, questa azione consentirà ai tuoi utenti di scegliere quale delle loro tre foto apparirà nel segnaposto più grande. Questa azione è meglio utilizzata su qualsiasi schermata contenente l'anteprima del layout di stampa, come la schermata Opzioni foto.

Imposta canali relay – Imposta i canali di una scheda relay USB collegata su valori specificati. I valori possono essere immessi nella seconda casella di testo che appare quando si sceglie questa azione. Vedere la sezione: **Controllo delle apparecchiature periferiche con una scheda relay USB** .

Esegui azioni del programma

Esegui programma – Invia un comando a Windows per eseguire il programma, lo script o il file batch specificato. Digita il comando nella seconda casella di testo che appare quando scegli questa azione. Ad esempio, il seguente comando eseguirà il programma: 'myapp.exe' che risiede nella cartella 'c:\test'

c:\test\miaapp.exe

Esegui programma ingrandito – Come 'Esegui programma', ma esegue il programma in modalità ingrandita.

Esegui programma nascosto – Come 'Esegui programma', ma esegue il programma senza mostrarlo.

Specificare i parametri della riga di comando

Se desideri fornire parametri della riga di comando come parte delle azioni del programma Esegui, devi racchiudere il comando tra virgolette doppie e quindi aggiungere i parametri del comando dopo la seconda virgoletta. Ad esempio, per passare il parametro della riga di comando '01' a myapp.exe, digita la seguente azione:

“c:\prova\miaapp.exe” 01

Se ci sono uno o più caratteri spazio nel percorso o nel nome dell'app, allora devi anche racchiudere il comando tra virgolette doppie. In questo esempio l'app si trova nella cartella: **Program files (x86)\Example** che contiene un carattere spazio, quindi devi racchiuderlo tra virgolette:

“c:\programmi (x86)\esempio\myapp.exe”

Se ci sono parametri della riga di comando che contengono spazi, puoi racchiudere ogni parametro tra virgolette doppie. Esempio:

“c:\program files (x86)\example\myapp.exe” 01 “il mio secondo parametro” 27

Parametri RightBooth

I seguenti parametri possono essere inclusi nei parametri della riga di comando di qualsiasi azione del programma Esegui (sopra).

rb:photo – Aggiungendo questo parametro RightBooth sostituirà questo parametro con il percorso e il nome file della foto scattata più di recente. Ciò consente di passare la foto corrente come parametro della riga di comando al programma specificato.

rb:wait – Aggiungendo questo parametro RightBooth attenderà che il programma in esecuzione si sia fermato e sia stato chiuso. Si noti che l'utilizzo di questo parametro causerà la mancata risposta di RightBooth mentre il programma avviato continua a funzionare, quindi utilizzare con cautela.

rb:next – Aggiungendo questo parametro RightBooth passerà alla schermata dell'evento successivo contemporaneamente all'esecuzione del programma specificato. Se questo parametro viene utilizzato in combinazione con il parametro rb:wait, RightBooth passerà alla schermata successiva solo dopo che il programma in esecuzione si è arrestato.

Esempi:

“c:\test\myapp.exe” rb:wait – Esegui l'applicazione myapp.exe e attendi che sia completata prima che gli utenti possano interagire nuovamente con RightBooth.

“c:\test\myapp.exe” rb:next – Esegue l'applicazione myapp.exe e consente a RightBooth di passare immediatamente alla schermata successiva per l'interazione dell'utente.

“c:\test\myapp.exe” rb:wait rb:next – Esegui l'applicazione myapp.exe e attendi che sia completata prima che gli utenti possano interagire con la schermata dell'evento successivo in RightBooth.

Si noti che i parametri RightBooth non verranno passati all'applicazione in esecuzione, quindi possono essere liberamente definiti e utilizzati in combinazione con qualsiasi parametro specifico dell'applicazione.

Esempio:

“c:\test\myapp.exe” 01 rb:next – Myapp riceverà il parametro '01'. RightBooth riceverà il parametro 'rb:next'.

Azioni di stampa

Stampa più copie – Questa azione consentirà all'utente di aumentare il numero di copie di stampa delle foto di 1 ogni volta che l'azione viene selezionata. Se la schermata dell'evento ha una o più voci di etichetta che contengono la variabile di testo {CURRENT PRINT COPIES}, l'etichetta mostrerà automaticamente il nuovo valore di copia di stampa. Vedere la sezione **Variabili di testo** per maggiori dettagli.

Stampa meno copie – Questa azione consentirà all'utente di diminuire il numero di copie di stampa delle foto di 1 ogni volta che l'azione viene selezionata. Se la schermata dell'evento ha una o più voci di etichetta che contengono la variabile di testo {CURRENT PRINT COPIES}, l'etichetta mostrerà automaticamente il nuovo valore di copia di stampa. Vedere la sezione **Variabili di testo** per maggiori dettagli.

Pressione tasto – Questa azione invierà una o più pressioni di tasti della tastiera al buffer di input della tastiera di Windows. Quando selezioni questa azione, sarai in grado di scegliere una combinazione di 1-4 tasti da un elenco di identificatori di tasti della tastiera.

Lo troverai utile se vuoi che RightBooth generi una particolare combinazione di tasti quando l'utente clicca o tocca un elemento sullo schermo. Questa funzionalità ti consentirà anche di far rispondere altre applicazioni se hanno installato una funzionalità di tasti di scelta rapida. Ad esempio, l'app Bandicam Screen Recorder può essere normalmente impostata per avviare e interrompere la registrazione premendo il tasto F12. Quindi potresti fare in modo che ciò accada durante un evento RightBooth assegnando l'azione **di pressione del tasto** a un elemento dello schermo come un pulsante e quindi scegliendo il tasto: **F12** dall'elenco dei tasti.

Esempi:

HOME = Premere il tasto 'Home'.

NUMPAD2 = Premere il tasto '2' sul tastierino numerico.

CONTROL + MENU + VK_F = Premi la combinazione di tasti Ctrl - Alt - F

Per una spiegazione di tutti gli identificatori dei tasti della tastiera disponibili, vedere qui:

<https://learn.microsoft.com/en-gb/windows/win32/inputdev/virtual-key-codes?redirectedfrom=MSDN>

Tipo contenuto – Questa azione invierà il contenuto del testo nel buffer di input della tastiera di Windows. Se all'azione è assegnato del testo di azione, il testo dell'azione verrà inviato all'input della tastiera di Windows. Se l'azione è associata a un elemento etichetta e l'azione non contiene alcun testo di azione, il contenuto del testo dell'elemento etichetta verrà inviato all'input della tastiera di Windows.

Azioni della fotocamera Snap

Attivazione della fotocamera : questa azione attiva l'obiettivo della fotocamera Snap corrente in modo che venga visualizzato nell'elemento webcam RightBooth.

Disattivazione della fotocamera Snap : questa azione disattiverà l'obiettivo della fotocamera Snap corrente in modo che nessun obiettivo della fotocamera Snap venga visualizzato nell'elemento webcam RightBooth.

Attiva/disattiva Snap Camera : questa azione attiva e disattiva l'obiettivo Snap Camera corrente dall'elemento webcam RightBooth.

Snap Camera +1 – Questa azione mostrerà il prossimo effetto lente preferito (dal set di lenti definito in Snap Camera) all'interno dell'elemento webcam RightBooth.

Snap Camera -1 – Questa azione mostrerà l'effetto lente preferito precedente (dal set di lenti definito in Snap Camera) all'interno dell'elemento webcam RightBooth.

IMPORTANTE: per garantire che le azioni di RightBooth Snap Camera possano accendere e spegnere correttamente gli obiettivi, devi assicurarti che Snap Camera non stia mostrando alcun obiettivo prima di avviare la riproduzione dell'evento RightBooth.

Per maggiori dettagli, fare riferimento alla sezione: **Utilizzo di Snap Camera in RightBooth** .

Desktop successivo – Questa azione invierà la seguente combinazione di tasti a Windows: **Ctrl – Tasto Win – Freccia destra** . Ciò farà sì che Windows passi al desktop virtuale successivo, se presente.

Desktop precedente – Questa azione emetterà la seguente combinazione di tasti a Windows: **Ctrl – Tasto Win – Freccia sinistra** . Ciò farà sì che Windows passi al desktop virtuale precedente, se presente.

Passare a un altro desktop virtuale può essere utile quando vuoi consentire agli utenti dell'evento di accedere a un'applicazione che stai eseguendo sull'altro desktop. Ma così facendo, l'evento in riproduzione verrà nascosto dopo che l'azione si è verificata, quindi se vuoi fornire un mezzo per consentire agli utenti di tornare al desktop dell'evento in riproduzione, puoi inoltre eseguire l'app DesktopSwitch (installata insieme a RightBooth), sull'altro desktop virtuale:

C:\Programmi (x86)\RightBooth\DesktopSwitch.exe

Quando è in esecuzione, l'app DesktopSwitch rimarrà visualizzata in cima a tutte le altre applicazioni sul desktop e visualizzerà una freccia che, se cliccata (o toccata), riporterà il sistema al desktop contenente l'evento RightBooth in riproduzione. Facendo clic con il pulsante destro del mouse sull'app DesktopSwitch verranno fornite le seguenti opzioni:

Modalità desktop successiva/precedente : consente di attivare/disattivare la modalità di cambio desktop che verrà attivata quando l'utente tocca la freccia.

Mostra/Nascondi barra dei sottotitoli : consente di alternare lo stato di visibilità della barra dei sottotitoli di DesktopSwitch. Può essere utile per spostare e ridimensionare l'app DesktopSwitch in una posizione adatta sul desktop e quindi nascondere la barra dei sottotitoli per impedire agli utenti di spostare o chiudere l'app.

Numero WhatsApp : consente di immettere un numero di telefono dell'account WhatsApp nel parametro azione. Quindi, quando l'evento è in riproduzione, se questa azione è selezionata, RightBooth sposterà automaticamente l'evento sulla schermata "Invia a WhatsApp" e si collegherà all'account WhatsApp associato al numero di telefono nel parametro azione. Nota che questa azione verrà eseguita correttamente solo se utilizzata su una schermata evento che viene visualizzata dopo che è stato registrato un video o è stata scattata una foto.

File su Android : questa azione tenterà di trasferire un file o più file (definiti nel parametro azione) su un dispositivo mobile Android (ad esempio un telefono Android) tramite un cavo USB. Quando si verifica questa azione, RightBooth chiederà all'utente di collegare un dispositivo Android a un cavo USB e attenderà che il dispositivo venga collegato. Se un dispositivo viene quindi collegato e riconosciuto correttamente, RightBooth copierà i file nella cartella DCIM sul dispositivo. Il parametro azione deve contenere il percorso completo e il nome file per tutti i file che verranno copiati. Il parametro azione può contenere una o più variabili di testo PATHxxx, vedere la sezione: Variabili di testo. Ad esempio, se il parametro azione contiene la variabile di testo {PATHPHOTOFILENAME1}, RightBooth copierà la prima foto dell'utente sul dispositivo Android.

Ottieni video WiFi : questa azione farà sì che RightBooth ritrasferisca il video registrato più di recente tramite un collegamento WiFi. Dopo una registrazione video tramite WiFi (DSLR o videocamere GoPro), se il file video non riesce a essere trasferito sul PC, puoi aggiungere questa azione a un pulsante in una schermata successiva per far sì che RightBooth torni al processo di trasferimento file per ripetere il trasferimento.

Aggiorna browser : questa azione farà sì che un browser web nella schermata dell'evento corrente ricarichi la sua pagina web attualmente ospitata. Potrebbe essere utile includerla se il browser web non

riesce a connettersi a una pagina web al primo tentativo, ad esempio nella schermata dell'evento "File su WhatsApp".

Speak – Questa azione farà sì che RightBooth legga il testo immesso nella casella di testo del parametro di azione di accompagnamento quando l'evento è in riproduzione (ovvero non durante la modifica). RightBooth utilizzerà la voce di sistema selezionata in Impostazioni →Varie.

Se questa azione viene aggiunta a un elemento Etichetta (o a un elemento Sequenza etichette) e si lascia vuota la casella di testo del parametro azione, RightBooth pronuncerà il testo attualmente visualizzato nell'elemento.

Questa azione può essere un'azione "Click", ovvero il testo verrà pronunciato solo se l'elemento viene cliccato o toccato, oppure un'azione "Show", ovvero il testo verrà pronunciato solo nel momento in cui l'elemento viene mostrato. Può essere utile se si desidera effettuare annunci vocali quando vengono mostrate schermate di eventi particolari.

Riproduci audio – Questa azione riprodurrà il file audio scelto durante la riproduzione dell'evento. È possibile riprodurre un solo file audio alla volta. Un file audio in riproduzione verrà interrotto se l'utente passa a un'altra schermata dell'evento.

Altre azioni dell'articolo

Tutte le azioni 'Altro elemento' consentono di modificare lo stato visibile di altri elementi nella schermata corrente e in tutte le altre schermate dell'evento. Queste azioni accettano un parametro di azione che comprende i nomi di altri elementi che si desidera influenzare. È possibile aggiungere più nomi di elementi separati da virgole.

Mostra elementi – Consente di immettere i nomi di altri elementi che verranno mostrati quando questa azione viene attivata. Quando selezionato, tutti gli elementi che non sono attualmente visibili, che hanno un nome di elemento corrispondente, verranno mostrati.

Nascondi elementi – Consente di immettere i nomi di altri elementi che saranno nascosti quando questa azione viene attivata. Quando selezionato, tutti gli elementi attualmente visibili che hanno un nome di elemento corrispondente saranno nascosti.

Mostra/Nascondi elementi – Consente di immettere i nomi di altri elementi il cui stato visibile verrà attivato quando questa azione viene attivata. Quando selezionato, tutti gli elementi attualmente visibili che hanno un nome di elemento corrispondente verranno nascosti e tutti gli elementi attualmente nascosti verranno mostrati. Selezionando successivamente questa azione verrà attivato lo stato di visibilità di tutti gli elementi corrispondenti.

Elementi sequenza successivi : consente di immettere i nomi degli elementi sequenza che mostreranno l'elemento successivo nella sequenza quando viene attivata questa azione.

Proprietà chiave

Ciò consente di assegnare un tasto funzione della tastiera (F1 – F12) all'azione di clic di qualsiasi elemento dello schermo definito dall'utente. Quindi, durante la modalità di riproduzione, se lo schermo mostra un elemento definito dall'utente, premendo il tasto funzione associato verrà eseguita l'azione dell'elemento. È possibile utilizzare la proprietà Key per garantire che RightBooth esegua sempre azioni dei tasti funzione (se definiti) indipendentemente dalla modalità di input utente scelta in Impostazioni, il che significa che è possibile combinare input touchscreen/mouse con input dei tasti funzione se la progettazione hardware richiede questa combinazione di modalità di input utente.

Nota: il valore predefinito per la proprietà Chiave di tutti gli elementi dello schermo definiti dall'utente è Non assegnato (-), il che significa che le relative azioni non verranno attivate dalla pressione dei tasti funzione.

Mostra azione

Oltre a un'azione "Click", a ogni elemento e schermata può essere assegnata un'azione secondaria "Show". Questa azione si verificherà ogni volta che l'elemento o la schermata vengono mostrati durante l'evento. Le azioni "Show" possono essere un sottoinsieme specifico delle azioni "Click". Le azioni non consentite saranno visualizzate in grigio.

Proprietà animate

Salvo diversa indicazione, le proprietà di animazione si applicano a tutti gli elementi, comprese le transizioni dello schermo.

Tipo di animazione : seleziona il tipo di animazione richiesta per l'elemento. Con gli elementi schermo, gli elementi sequenza e gli elementi conto alla rovescia, ci sono circa 40 tipi di animazione tra cui scegliere, che ti consentono di creare transizioni animate tra il contenuto (o gli schermi). Per tutti gli altri tipi di elemento, puoi applicare animazioni Blink e Fade.

In - Modifica la "dimensione in arrivo" del contenuto. Alcune animazioni utilizzano la proprietà In per modificare la dimensione del contenuto in arrivo durante l'animazione. Ad esempio, con l'animazione Shrink/Grow, questa proprietà ti consentirà di scegliere quanto piccolo deve essere l'inizio del contenuto in arrivo. I valori possono variare da 0 a 1. 0 = più piccolo, 1 = più grande.

Out - Modifica la "dimensione in uscita" del contenuto. Alcune animazioni utilizzano la proprietà Out per modificare la dimensione del contenuto in uscita durante l'animazione. Ad esempio, con l'animazione Shrink/Grow, questa proprietà ti consentirà di scegliere quanto piccolo rendere il contenuto in uscita. I valori possono variare da 0 a 1. 0 = più piccolo, 1 = più grande.

Velocità - Modifica la velocità dell'animazione. Valore in secondi.

Pausa - Modifica il tempo di pausa tra animazioni successive nella sequenza. Valore in secondi. Non si applica alle transizioni di schermata.

Con gli elementi di sequenza video, impostando il valore Pausa su 0, il video corrente verrà riprodotto fino alla fine prima che venga avviata l'animazione e venga riprodotto il video successivo nella sequenza.

Dissolvenza in entrata - Modifica il valore di "opacità in entrata" del contenuto. Quando selezionato, il contenuto in entrata passerà da invisibile a completamente visibile nel corso dell'animazione.

Dissolvenza in uscita - Modifica il valore di "opacità in uscita" del contenuto. Quando è selezionato, il contenuto in uscita passerà da visibile a completamente invisibile nel corso dell'animazione.

Proprietà di aspetto

Capovolgi X : capovolge (o specchia) l'oggetto in direzione orizzontale.

Si applica a tutti gli oggetti. Con lo schermo, questa proprietà si applica all'immagine dello schermo e allo sfondo video.

Capovolgi Y : capovolge (o inverte) l'oggetto in direzione verticale.

Si applica a tutti gli elementi. Con lo schermo, questa proprietà si applica all'immagine dello schermo e allo sfondo video.

Opacità - Modifica la quantità di opacità dell'oggetto, in altre parole, quanto puoi vedere attraverso l'oggetto. Il valore varia da 0 (invisibile) a 1 (completamente visibile).

Si applica a tutti gli elementi. Con lo schermo, questa proprietà si applica all'immagine dello schermo e allo sfondo video.

Fade - Aggiunge un effetto di dissolvenza all'elemento. Alcuni effetti di dissolvenza ti consentiranno anche di applicare un valore di dissolvenza all'effetto. Il valore di dissolvenza può variare da 0 (dissolvenza minima) a 100 (dissolvenza massima).

Si applica a tutti gli elementi. Con lo schermo, questa proprietà si applica all'immagine dello schermo e allo sfondo video.

Filtro - Aggiunge un filtro immagine a un elemento immagine e/o all'immagine di sfondo dello schermo. Sono disponibili i seguenti filtri per la selezione:

- Originale – All'immagine non è stato applicato alcun filtro
- Scala di grigi: l'immagine viene convertita in tonalità di grigio
- Rosso – Viene mostrato il canale rosso, i canali blu e verde vengono rimossi
- Verde – Viene mostrato il canale verde, i canali rosso e blu vengono rimossi
- Blu – Viene mostrato il canale blu, i canali rosso e verde vengono rimossi
- Seppia – L'immagine viene convertita in tonalità di seppia marrone
- Negativo – L'immagine viene mostrata con un effetto negativo fotografico
- RGB swap 1 / swap 2 – I canali rosso, verde e blu vengono scambiati in vari modi
- Scambio RB: i canali rosso e blu vengono scambiati
- Scambio BG: i canali blu e verde vengono scambiati
- Scambio RG: i canali rosso e verde vengono scambiati
- Incisione sottile / Incisione spessa – I bordi della foto sono mostrati in bianco su nero
- Matita nera – La foto è mostrata con una matita nera (o colorata) disegnata a mano su sfondo bianco
- Goffratura – La foto è mostrata con un effetto in rilievo grigio
- Pittura a olio – La foto è realizzata in modo da apparire come se fosse dipinta a olio
- Fumetto – La foto è realizzata in modo da apparire come un semplice fumetto colorato
- Gelo leggero / Gelo intenso – La foto è mostrata con un effetto gelo
- Mosaico piccolo / Mosaico grande – La foto è mostrata con un effetto di piastrelle quadrate a mosaico
- Rimuovi rosso / verde / blu – La foto viene mostrata con il colore puro scelto reso trasparente. Un esempio di colore puro: Verde R=0, G=255, B=0. Nota: questo filtro può essere applicato solo a file di immagini PNG a 32 bit.

Nota che alcuni filtri immagine possono richiedere molto tempo per essere applicati (in particolare Oil paint e Cartoon) e quindi possono influire sulle prestazioni dell'evento. Se un filtro impiega più di 2 secondi per essere applicato a un'immagine, RightBooth ti avviserà del ritardo. I ritardi dei filtri possono essere ridotti al minimo riducendo le dimensioni del file immagine che hai scelto di includere nel tuo evento o scegliendo un filtro che non richieda molto tempo.

Si applica a Schermo, Immagine.

Nota che i filtri possono essere applicati anche a ogni foto dopo che sono state scattate durante l'evento. Per fare questo dovresti includere la schermata Filtri foto, vedi **Event Designer – Struttura evento – Filtri foto**.

Mostra – Spunta questa casella di controllo per mostrare l'elemento quando viene mostrata la schermata. Deseleziona per nascondere l'elemento quando viene mostrata la schermata.

Mostra con – Questi pulsanti rappresentano i cinque tipi di evento che possono essere inclusi in un evento di registrazione RightBooth (Vedi sezione: Event Designer - Tipo di evento). Puoi cliccare sui pulsanti per alternare lo stato di evidenziazione di ciascuno. Quando evidenziato (grigio chiaro):

- l'elemento (o la schermata) selezionato verrà visualizzato quando si verifica il tipo di registrazione associato.

Se non evidenziato (grigio scuro):

- l'elemento selezionato sullo schermo verrà nascosto quando è in corso il tipo di registrazione associato.
- la schermata selezionata verrà ignorata nel flusso di eventi quando si verifica il tipo di registrazione associato.

Si applica a tutti gli elementi della schermata, a tutte le schermate definite dall'utente e alle schermate predefinite specifiche: Conto alla rovescia, Preparati e Grazie.

Mostra con foto – Inserisci uno o più numeri nella casella di testo, separati da virgole o spazi. Quando l'evento è in riproduzione e ogni foto viene scattata, se questa proprietà contiene il numero della foto corrente, verrà mostrato l'elemento associato, altrimenti verrà nascosto.

Ad esempio, se l'evento è progettato per catturare 3 foto, impostando questa proprietà su **1** l'elemento associato verrà visualizzato quando RightBooth scatta la prima foto e nascosto quando scatta le foto 2 e 3. Impostando la proprietà su **2,3** l'elemento verrà nascosto per la prima foto ma visualizzato per la seconda e la terza.

Nota: lasciare questa proprietà vuota (valore predefinito) per consentire la visualizzazione dell'elemento associato quando si scattano tutte le foto.

Si applica a tutti gli elementi della schermata, alle schermate definite dall'utente e alle seguenti schermate:

Scegli green screen, Scegli sovrapposizione, Immagine di sfondo AI, Testo di sfondo AI, Fumetto AI, Scegli filtro, Preparati, Conto alla rovescia, Mostra foto

Mostra con schermo – Questa opzione è disponibile solo con gli elementi che si trovano nelle schermate degli eventi del monitor esteso. Se desideri che l'elemento appaia solo quando una schermata specifica viene visualizzata sul monitor principale, inserisci il nome della schermata nella casella di testo.

Evidenzia – Seleziona questa opzione per far sì che l'elemento mostri un colore di sfondo evidenziato quando l'utente tocca o clicca sull'elemento. Utilizza il rettangolo Colore per scegliere il colore di evidenziazione.

Proprietà audio

Le proprietà audio si applicano solo agli elementi Schermo.

Audio : attiva o disattiva l'audio dello schermo.

Test - Riproduci il file audio scelto.

File – Questo mostrerà il pannello '**Definisci file**' dove puoi inserire il percorso e il nome file dell'audio da riprodurre. Inoltre, puoi modificare manualmente la casella di testo del percorso e del nome file per includere una o più variabili di testo RightBooth, che saranno sostituite dal testo corrispondente quando l'evento è in riproduzione. Nella finestra di dialogo 'Definisci file' puoi anche specificare un 'File audio di fallback'. Questo audio verrà riprodotto quando non è possibile trovare il 'File audio definito'.

Nota: se vuoi rimuovere il nome file attualmente specificato dalle proprietà audio dello schermo, clicca sul pulsante "File" e cancella le caselle di testo del file audio nel pannello "Definisci file". Questo potrebbe essere necessario se l'audio continua a essere riprodotto a causa dell'opzione di progettazione dell'evento: "L'audio dello schermo continua a essere riprodotto quando utilizzato su schermi consecutivi"

Vol - Modifica il volume della traccia audio dello schermo. Intervallo di valori da 0 a 1. 0 = nessun audio. 1 = volume massimo.

Velocità - Modifica la velocità di riproduzione dell'audio. Intervallo di valori da 0,01 a 30. Esempio 0,5 = metà velocità, 1 = velocità normale, 2 = due volte la velocità normale.

Ripeti : seleziona questa opzione per ripetere la riproduzione dell'audio in loop.

Ritardo : inserisci il numero di secondi di ritardo che desideri prima che venga riprodotta la ripetizione dell'audio.

Proprietà di sfondo

Queste proprietà consentono di aggiungere uno stile di sfondo ai propri elementi e di modificare lo stile di sfondo dello schermo.

Sfondo - Attiva o disattiva lo sfondo dell'elemento. Non disponibile per Schermo poiché lo sfondo è sempre attivo.

Sono disponibili i seguenti tipi di sfondo selezionabili:

Un colore : applica all'elemento uno sfondo di un solo colore, definito da Colour1.

Sfumatura : applica uno sfondo colorato sfumato all'elemento, definito da Colore1 e Colore2.

Immagine  - Aggiungere un'immagine come sfondo dell'elemento.

Video  - Aggiungi un video sullo sfondo. Si applica solo a Schermo.

Colore1 - Seleziona il colore singolo per lo sfondo **monocolore** .

Colore2 - Seleziona il secondo colore per lo sfondo **sfumato** .

Pendenza Tipo - Se lo sfondo è di tipo: Sfumatura, questo elenco consente di scegliere il tipo di sfumatura da applicare allo sfondo.

Adatta - Scegli il modo in cui l'immagine di sfondo scelta si adatterà all'area di sfondo dell'elemento (o dello schermo). Le opzioni di adattamento si applicano anche al video di sfondo. Opzioni disponibili:

Dimensioni originali – L'immagine scelta verrà centrata sullo schermo senza alcuna scala applicata. Se l'immagine è più piccola dello schermo, l'area scoperta verrà riempita con il colore di sfondo corrente Colour1.

Size to fit - L'immagine scelta verrà ridimensionata proporzionalmente finché la sua larghezza o altezza non corrisponderanno alla larghezza o altezza dello sfondo dell'elemento. Ciò potrebbe causare la visualizzazione di parte dello sfondo Colour1 dell'elemento.

Dimensioni da riempire - L'immagine scelta verrà ridimensionata proporzionalmente fino a riempire completamente l'area di sfondo dell'elemento. Ciò potrebbe causare il ritaglio di parte dell'immagine e la sua mancata visualizzazione.

Stretch to fill – L'immagine scelta verrà allungata per riempire completamente lo schermo. Non sarà visibile alcun colore di sfondo.

Tile – L'immagine scelta verrà affiancata per riempire completamente lo schermo. Non sarà visibile alcun colore di sfondo.

Angolo + - Ruota l'immagine di sfondo o il video con incrementi di 90 gradi.

Proprietà di confine

Le proprietà del bordo si applicano a tutti gli elementi, ad eccezione degli elementi Schermo.

Bordo : attiva o disattiva il bordo dell'elemento.

Spessore - Inserisci lo spessore del bordo. I valori sono in pixel.

Sono disponibili i seguenti tipi di bordo:

Un colore : applica un bordo di un solo colore all'elemento, definito da Colore1.

Sfumatura : applica un bordo colorato sfumato all'elemento, definito da Colore1 e Colore2.

Immagine : aggiungi un'immagine come bordo dell'elemento.

Colore1 - Seleziona il colore singolo per il bordo **monocolore** .

Colore2 - Seleziona il secondo colore per il bordo **sfumato** .

Pendenza Tipo - Quando il bordo è di tipo: **Sfumatura** , questo elenco consente di scegliere il tipo di sfumatura da applicare al bordo.

Clip - Attiva o disattiva il ritaglio del bordo dell'elemento. Quando è attivato (impostazione predefinita), le parti di contenuto che non rientrano nel bordo dell'elemento non verranno mostrate. Quando è disattivato, tutte le parti di contenuto ritagliate che si estendono oltre il bordo dell'elemento saranno visibili. Per comprendere appieno questa proprietà, apri la schermata Countdown, seleziona l'elemento Countdown e sperimenta l'attivazione e la disattivazione della sua proprietà Clip.

Giustificazione testo - Fai clic su queste 9 opzioni per scegliere come giustificare il contenuto di testo all'interno di un elemento di testo o etichetta. Per impostazione predefinita, il contenuto di testo è posizionato centralmente all'interno degli elementi etichetta, ma queste opzioni consentono di posizionarlo anche in alto a sinistra, in alto al centro, in alto a destra, a sinistra, al centro, a destra, in basso a sinistra, in basso al centro o in basso a destra. Con gli elementi di testo, il contenuto di testo è impostato per impostazione predefinita in alto a sinistra ed è possibile utilizzare solo le opzioni in alto a sinistra, in alto al centro o in alto a destra.

Corners - Modifica il raggio degli angoli del bordo dell'oggetto. Questa proprietà si applica anche all'oggetto Clip, quindi è possibile dare a qualsiasi oggetto angoli arrotondati. I valori sono in pixel. Un valore di 0 dà angoli dritti.

Margine - Modifica la distanza tra il contenuto di un elemento e il suo bordo. I valori sono in pixel.

Proprietà del pulsante

Le proprietà dei pulsanti si applicano agli elementi Pulsante.

Immagine  - Mostra la cartella **Button** nella Media Library dove puoi scegliere un'immagine diversa per l'elemento. Se selezioni un pulsante dalla cartella Media Library Buttons, il pulsante selezionato verrà evidenziato o animato quando il pulsante viene cliccato o toccato. Se selezioni un'immagine da un'altra parte del tuo computer, puoi animare o evidenziare questa immagine fornendo una seconda immagine nella stessa cartella dell'immagine scelta. La seconda immagine deve avere lo stesso nome file della seconda immagine con l'aggiunta della lettera "d" alla fine del nome file. Ad esempio, supponiamo che tu scelga l'immagine c:\pictures\mybutton.png come immagine del pulsante. Se hai anche un'altra immagine denominata c:\pictures\mybuttond.png, questa immagine apparirà ogni volta che interagisci con il pulsante.

Icona - Seleziona il colore dell'icona visualizzata sull'elemento pulsante. L'icona si applica solo alle immagini dei pulsanti selezionate dalla cartella Pulsanti della libreria multimediale.

Proprietà della fotocamera

Le proprietà della fotocamera si applicano agli elementi della fotocamera.

Fotocamera: seleziona tra le seguenti opzioni:

- **Predefinito** : l'elemento della telecamera mostrerà il feed live dalla telecamera appropriata.
 - Se hai progettato l'evento per registrare video o scattare foto tramite webcam, la voce telecamera mostrerà il feed live della Webcam 1.
 - Se hai progettato il tuo evento per registrare video DSLR o catturare foto DSLR e hai scelto l'opzione Canon nelle impostazioni DSLR di RightBooth, la voce fotocamera mostrerà il feed live dalla tua fotocamera Canon.
 - Se hai progettato il tuo evento per registrare video DSLR o catturare foto DSLR e hai scelto l'opzione Nikon/Altro nelle impostazioni DSLR di RightBooth, la voce fotocamera mostrerà il feed live dalla Webcam 1. Nota: al momento è possibile mostrare il feed live solo dalle fotocamere DSLR Canon in RightBooth.
- **Webcam da 1 a 4** – L'elemento telecamera mostrerà il feed live dalla webcam associata. Consulta Impostazioni video per maggiori dettagli su come configurare più di 1 webcam nei tuoi eventi.

DSLR – La voce fotocamera mostrerà il feed live da una fotocamera DSLR Canon.

Proprietà dell'orologio

Le proprietà dell'orologio si applicano agli elementi Orologio.

24 ore - Attiva o disattiva il formato dell'orologio a 24 ore.

Secondi - Attiva o disattiva la visualizzazione dei secondi.

AM/PM - Accende o spegne l'indicatore AM/PM.

Proprietà del conto alla rovescia

Le proprietà del conto alla rovescia si applicano agli elementi del conto alla rovescia.

Valore conteggio - Imposta il numero di conteggio per l'elemento del conto alla rovescia. Ogni elemento del conto alla rovescia può avere il suo valore di conteggio, consentendoti di specificare un valore di conteggio diverso per ogni schermata di risposta video nel tuo evento. Nota che se una schermata contiene più di un elemento del conto alla rovescia e la schermata è stata impostata su Timeout On Countdown, la schermata scadrà quando uno degli elementi del conto alla rovescia completa il suo conteggio.

↑ - Selezionare questa opzione per far sì che l'elemento Conto alla rovescia conti da 1 al valore Conteggio anziché contare alla rovescia fino a zero.

Tipo di contatore : scegli il tipo di contatore da visualizzare:

- **Numerico** : il contatore visualizzerà i numeri.
- **Barra di avanzamento** – Il contatore visualizzerà una barra di avanzamento. Nota: alcune proprietà non sono disponibili con questa opzione.

Suono - Scegli un suono che verrà riprodotto ogni volta che cambia il valore del conto alla rovescia. Nota che se selezioni un suono vocale, questo verrà riprodotto solo quando il valore del conto alla rovescia cambia a 10 o meno.

0:0 – Scegli un formato di visualizzazione per il numero del conto alla rovescia. Sono disponibili i seguenti formati:

s – Il conto alla rovescia viene visualizzato come un numero non formattato. Esempio: un conto alla rovescia di 65 secondi verrà visualizzato come 1:5. Questa è l'impostazione predefinita.

m:s – Il conto alla rovescia è visualizzato in minuti e secondi senza zeri iniziali. Esempio: un conto alla rovescia di 65 secondi sarà visualizzato come 1:5.

m:ss – Il conto alla rovescia è visualizzato in minuti e secondi con uno zero iniziale sui secondi (quando richiesto). Esempio: un conto alla rovescia di 65 secondi sarà visualizzato come 1:05.

mm:ss – Il conto alla rovescia è visualizzato in minuti e secondi con uno zero iniziale sia sui minuti che sui secondi (quando richiesto). Esempio: un conto alla rovescia di 65 secondi sarà visualizzato come 01:05.

Vol - Modifica il volume del suono del conto alla rovescia. Intervallo di valori da 0 a 1. 0 = nessun audio. 1 = volume massimo.

Proprietà dello strumento di disegno

Le proprietà degli Strumenti di disegno si applicano alla voce Strumenti di disegno nella casella degli strumenti.

Layout - Imposta questo per specificare come gli strumenti di disegno sono disposti sullo schermo. Le opzioni sono:

- 16 x 1 - Visualizza 1 riga di 16 strumenti
- 1 x 16 - Visualizza 1 colonna di 16 strumenti
- 8 x 2 - Visualizza 2 righe di 8 strumenti
- 2 x 8 - Visualizza 2 colonne di 8 strumenti
- 4 x 4 - Visualizza 4 righe di 4 strumenti

Colore : utilizzare questa opzione per impostare il colore delle icone degli strumenti di disegno sullo schermo.

Penne – Seleziona questa opzione per includere gli strumenti penna nella casella degli strumenti. Utilizza la casella a discesa associata per scegliere quale penna verrà inizialmente selezionata quando la casella degli strumenti viene visualizzata durante l'evento.

Lines – Seleziona questa opzione per includere i selettori di larghezza della linea nella Toolbox. Utilizza la casella a discesa associata per scegliere quale larghezza della linea verrà inizialmente selezionata quando la toolbox viene mostrata durante l'evento.

Annulla : seleziona questa opzione per includere lo strumento Annulla nella casella degli strumenti.

Cestino : selezionare questa opzione per includere lo strumento Cestino nella casella degli strumenti.

Colori – Seleziona questa opzione per includere i selettori di colore nella Toolbox. Utilizza la casella a discesa associata per scegliere quale colore verrà inizialmente selezionato quando la toolbox viene mostrata durante l'evento.

Proprietà GIF (animate)

Le proprietà GIF si applicano agli elementi immagine e agli elementi sequenza immagini che visualizzano GIF animate.

Velocità - Modifica la velocità di riproduzione della gif animata. Intervallo di valori: da 0,01 a 30. Esempio: 0,5 = metà velocità, 1 = velocità normale, 2 = il doppio della velocità normale.

Nascondi alla fine - Spunta per nascondere la gif dopo che è finita la riproduzione. Deseleziona per lasciare che la gif mostri il fotogramma finale dopo che è finita la riproduzione.

Ripeti : seleziona questa opzione per ripetere la riproduzione in loop della gif animata.

Delay - Inserisci il numero di secondi di ritardo che desideri prima che la gif animata venga riprodotta di nuovo. Questo può essere utilizzato in combinazione con **Repeat** e **Hide at end** per far sì che la gif venga riprodotta e poi nascosta per un periodo di tempo prima di essere riprodotta di nuovo.

Proprietà della griglia

Tutte le proprietà della griglia si applicano agli elementi della griglia Immagine e agli elementi della griglia Etichetta. Le griglie sono incluse di default nelle schermate **Scegli schermo verde**, **Scegli sovrapposizione** , **Scegli karaoke** e **Filtri foto** .

Righe : immettere il numero di righe richieste per visualizzare il contenuto della griglia.

Cols - Inserisci il numero di colonne richieste per visualizzare il contenuto della griglia.

Gap - Inserisci la quantità di spazio tra il contenuto della griglia. Valore in pixel

Immagine  - Mostra la cartella Bordi e cornici nella Libreria multimediale, dove puoi selezionare un'immagine da utilizzare come cornice per ogni elemento di contenuto nella griglia.

Cornice - Attiva o disattiva l'immagine della cornice

Spessore cornice - Modifica lo spessore della cornice. Questo può essere utilizzato per garantire che l'immagine della cornice selezionata si adatti correttamente al contenuto della griglia.

Allunga le immagini : allunga il contenuto dell'immagine per adattarlo alle dimensioni delle celle della griglia.

Colore selettore - Fai clic sul rettangolo colorato per selezionare il colore del rettangolo selettore griglia. Ogni volta che fai clic su un elemento di contenuto griglia, il rettangolo selettore griglia viene posizionato attorno all'elemento di contenuto selezionato per indicare la selezione.

Spessore del selettore : modifica lo spessore del rettangolo del selettore della griglia.

Proprietà della tastiera (e del tastierino numerico)

Pulsanti – Seleziona questa opzione per mostrare i pulsanti dietro tutto il testo della tastiera. Deseleziona per mostrare solo il testo.

Spazio : utilizzalo per modificare la spaziatura tra tutti i pulsanti.

Round – Seleziona questa opzione per mostrare pulsanti rotondi o contorni rotondi. Deseleziona per mostrare pulsanti quadrati o contorni

Outline – Seleziona questa opzione per usare lo stile del pulsante outline. Deseleziona per usare lo stile del pulsante solid.

Proprietà di posizione/dimensione

Attiva/disattiva clic: fare clic su questo pulsante per attivare/disattivare lo stato Clic degli elementi attualmente selezionati.

Quando un elemento ha il clic abilitato (l'icona del mouse è visualizzata sul pulsante), l'elemento accetterà un clic del mouse (o un tocco) mentre l'evento è in riproduzione. Ciò significa che l'elemento elaborerà qualsiasi azione di clic impostata su di esso.

Quando un elemento non ha il clic abilitato (l'icona del mouse è visualizzata sul pulsante con una "x"), l'elemento ignorerà un clic del mouse (o un tocco) mentre l'evento è in riproduzione. Invece l'elemento passerà il clic del mouse (o il tocco) a qualsiasi altro elemento posizionato dietro di esso.

Predefinito: il clic è abilitato.

Blocca – Fai clic su questo pulsante per attivare/disattivare lo stato di blocco degli elementi attualmente selezionati. Quando gli elementi sono bloccati, possono ancora essere selezionati e le loro proprietà possono essere modificate, ma non possono essere spostati, ridimensionati o ruotati, né tramite contatto diretto né tramite i rettangoli di prelievo del marquee.

X e Y - Modificano la posizione dell'elemento sullo schermo. X è la posizione del bordo sinistro dell'elemento dal bordo sinistro dello schermo e Y è la posizione del bordo superiore dell'elemento dal bordo superiore dello schermo, entrambe misurate in pixel. Puoi spostare gli elementi in modo che siano posizionati parzialmente o completamente fuori dallo schermo. Gli elementi che posizioni completamente fuori dallo schermo non saranno visibili quando lo schermo viene mostrato durante l'evento.

Si applica a tutti gli elementi eccetto: **Schermo, Freccia, Layout di stampa**

W e H - Modificano le dimensioni dell'elemento. W è la larghezza dell'elemento e H è l'altezza dell'elemento misurata in pixel. Puoi ridimensionare gli elementi in modo che siano più grandi dello schermo, la dimensione minima per qualsiasi elemento è di 10 pixel sia in larghezza che in altezza.

Puoi anche usare questi valori per modificare le dimensioni della schermata dell'evento attualmente selezionata, se necessario. Ricorda, indipendentemente dalle dimensioni, le schermate dell'evento saranno sempre ridimensionate per adattarsi al monitor durante l'evento. Idealmente, le schermate dell'evento dovrebbero essere tutte delle stesse dimensioni del display del monitor.

Si applica a tutti gli elementi eccetto: **Freccia, Tastiera**

Scala - Modifica la scala dell'oggetto. Per impostazione predefinita, tutti gli oggetti sono ridimensionati a 1, ma questo valore può essere aumentato o diminuito. Quando ridimensioni un oggetto, ogni aspetto dell'oggetto verrà ridimensionato, inclusi testo, immagine, bordo e ombra. Nota: gli oggetti con la loro proprietà Timbro selezionata saranno forzati ad avere una Scala di 1.

Si applica a tutti gli elementi tranne Schermo.

Angolo - Modifica l'angolo dell'oggetto. Il valore è in gradi, con incremento in senso orario.

Si applica a tutti gli elementi eccetto Schermo, Freccia.

Auto – Alcuni file di immagini fotografiche contengono metadati Rotate che definiscono l'angolazione in cui è stata catturata la foto, quindi ad esempio una fotocamera DSLR tenuta a 90 gradi per catturare foto di ritratti potrebbe salvare la foto con i metadati Rotate impostati a 90 gradi o 270 gradi a seconda del modo in cui è stata tenuta la fotocamera e anche a seconda che la fotocamera sia configurata per salvare i metadati

Rotate nella foto catturata. Seleziona questa opzione per far sì che RightBooth includa qualsiasi angolo dei metadati Rotate quando visualizza una foto su una schermata di evento.

Si applica agli elementi Immagine e Sequenza di immagini.

Può spostare la proprietà

Si applica a tutti gli elementi tranne Schermo.

Seleziona questa opzione per consentire all'utente di spostare (trascinare) l'oggetto sullo schermo durante l'evento. Nota che l'oggetto verrà riposizionato nella posizione originale sullo schermo ogni volta che viene mostrata la schermata dell'evento.

Proprietà del francobollo

Si applica a tutti gli elementi tranne Schermo.

Un elemento la cui proprietà Timbro è selezionata verrà automaticamente aggiunto (sovrapposto) a una foto acquisita se:

- a) l'oggetto è posizionato sopra un oggetto della fotocamera su qualsiasi schermata dell'evento prima che la foto venga scattata, oppure
- b) l'oggetto viene posizionato sopra la foto dopo che è stata scattata e viene mostrato all'utente.

Quando si progettano schermate in Screen Designer, se gli elementi Timbro vengono posizionati su un elemento della fotocamera in una qualsiasi schermata che appare prima della schermata "Scatta foto", tali elementi verranno aggiunti automaticamente a ogni foto scattata durante l'evento.

Quando si progettano schermate in Screen Designer, se gli elementi Timbro vengono posizionati su un elemento "segnaposto foto" in una qualsiasi schermata visualizzata dopo la schermata "Scatta foto", tali elementi verranno aggiunti automaticamente a ogni foto scattata durante l'evento.

In alternativa, nello Screen Designer, gli elementi Timbro che hanno anche la proprietà 'Can move' spuntata possono essere inizialmente posizionati lontano dall'elemento fotocamera o dall'elemento 'photo placeholder'. Quindi, quando l'evento è in riproduzione, gli utenti possono facoltativamente trascinare gli elementi 'Add to photo' sull'elemento fotocamera (o sul photo placeholder) per decorare le loro foto.

Questa funzione può essere utilizzata anche in combinazione con gli Strumenti di disegno per consentire agli utenti di "firmare con inchiostro" le proprie foto e/o di "apporre un timbro" sulle proprie foto durante l'evento.

Inoltre, durante la riproduzione dell'evento:

- l'elemento Drawing Pad può accettare elementi timbrati che vengono trascinati su di esso. E questi elementi saranno quindi inclusi nell'immagine del drawing pad insieme a qualsiasi tratto di inchiostro da disegno eseguito dagli utenti.
- Il layout di stampa della foto può accettare elementi timbrati che vengono trascinati su di esso nella schermata 'Opzioni foto'. Questi elementi saranno quindi aggiunti all'immagine di stampa della foto.
- Qualsiasi elemento immagine (su qualsiasi schermata) che visualizza il layout di stampa della foto può accettare elementi timbrati che vengono trascinati su di esso. Questi elementi saranno quindi aggiunti all'immagine di stampa della foto.

IMPORTANTE : se si prevede di aggiungere timbri a una foto, una macchina fotografica, un blocco da disegno o un elemento di layout di stampa, l'elemento DEVE non essere ruotato (ovvero deve avere un angolo di 0 gradi), altrimenti gli elementi del timbro non verranno aggiunti nelle posizioni corrette.

Non è possibile modificare il valore della proprietà Scala degli elementi timbro: verrà impostato su 1 (impostazione predefinita).

Nota: se si imposta la proprietà Timbro su un elemento Video, l'elemento Video verrà utilizzato come Timbro solo se si seleziona anche la proprietà Rimozione sfondo (vedere la sezione Rimozione sfondo).

Proprietà del controller multimediale

Icona altoparlante – Per impostazione predefinita, un elemento Media controller controllerà un elemento video o sequenza video nella schermata dell'evento. In alternativa, se desideri che un Media controller controlli qualsiasi audio in riproduzione, seleziona la casella di controllo Speaker icon.

Media - Se si desidera che un elemento del controller multimediale controlli un video specifico, aggiungere un nome all'elemento video richiesto (o all'elemento della sequenza video) utilizzando la proprietà Nome dell'elemento video, quindi specificare lo stesso nome nella proprietà "Media" del controller multimediale (facendo attenzione alle maiuscole e alle minuscole).

Proprietà dello schermo

Codice di accesso – Se aggiungi un codice di accesso a una schermata, questo impedirà che la schermata venga mostrata (mentre l'evento è in corso), finché non verrà inserito il codice di accesso corretto nel pannello pop-up del codice di accesso, che apparirà automaticamente. Il codice di accesso deve essere un codice numerico composto da un massimo di 6 cifre.

Proprietà dell'ombra

Le proprietà Ombra si applicano a tutti gli elementi tranne Schermo.

Ombra : attiva o disattiva l'ombra dell'oggetto.

Colore : fare clic sul selettore colore per scegliere un colore per l'ombra.

Angolo - Modifica l'angolo dell'ombra. Il valore è in gradi, con incremento in senso orario.

Profondità - Modifica la profondità dell'ombra. Questa è la distanza tra l'oggetto e l'ombra misurata in pixel.

Blur - Modifica l'effetto di sfocatura dell'ombra. Un valore più alto crea un'ombra più sfocata.

Proprietà del testo

Le proprietà del testo si applicano agli elementi Label, Label Sequence, Label Grid e Countdown. Le proprietà del testo si applicano anche a tutti i tasti della tastiera per l'elemento tastiera su schermo.

Grassetto : attiva o disattiva la proprietà grassetto del testo.

Corsivo : attiva o disattiva la proprietà Corsivo del testo.

Dimensione - Modifica la dimensione del carattere del testo.

Carattere : seleziona un nome di carattere per il testo.

Proprietà del contorno del testo

Le proprietà del contorno si applicano agli elementi Etichetta, Sequenza etichetta e Conto alla rovescia

Contorno : seleziona questa opzione per applicare un contorno a tutti i caratteri del testo.

Colore : fare clic sul selettore colore per scegliere un colore per il contorno.

Larghezza : seleziona una larghezza per il contorno.

Proprietà dello spazio di linea

Si applica agli elementi Etichetta e Sequenza etichette.

Abilita – Spunta questa casella di controllo per consentirti di impostare uno spazio di riga specifico. Quando non è abilitato, RightBooth utilizzerà lo spazio di riga predefinito per il font del testo.

Line space – Usalo per impostare lo spazio tra le righe. Questo valore si applica solo se è impostata la casella di controllo Enable.

Colori delle etichette e del conto alla rovescia

Sono disponibili i seguenti tipi di colore del carattere:

Un colore : seleziona il primo pulsante di scelta per applicare un singolo colore al testo, definito dalla casella Colore1.

Sfumatura : seleziona il secondo pulsante di scelta per applicare un colore sfumato al testo, definito dalle caselle Colore1 e Colore2.

Colore1 - Seleziona il colore singolo per il testo **Monocolore** .

Colore2 - Seleziona il secondo colore per il testo **sfumato** .

Tipo di sfumatura : quando il tipo di colore (sopra) è impostato su **Sfumatura** , questo elenco consente di scegliere il tipo di sfumatura da applicare al testo.

Colori del testo della tastiera

Con la voce tastiera, la casella Colore1 definisce il colore dei caratteri su tutti i tasti della tastiera, mentre la casella Colore2 definisce il colore di sfondo di tutti i tasti della tastiera.

Proprietà di timeout

Le proprietà di timeout si applicano agli elementi Screen. Queste proprietà consentono di definire se e quando uno screen scadrà dopo un periodo in cui non c'è stata alcuna interazione dell'utente con l'evento. Qui puoi anche aggiungere vari pulsanti di navigazione opzionali allo screen.

Tipo di timeout : imposta il tipo di timeout dello schermo su uno dei seguenti:

Mai - La schermata non scadrà mai. Durante l'evento, quando una schermata impostata su Timeout =Mai viene visualizzata, non scadrà mai, l'utente deve avere un modo per andare oltre la schermata. Ad esempio, se imposti la schermata "Termini e condizioni" in modo che non scada mai, verrà visualizzata in modo permanente a meno che un utente non selezioni il pulsante OK o Annulla.

Tempo di visualizzazione : lo schermo verrà visualizzato per il numero di secondi immesso nella casella di testo  .

Video sullo schermo - Lo schermo si spegnerà dopo che un video di sfondo dello schermo avrà terminato la riproduzione. Se lo schermo non ha uno sfondo video, lo schermo non si spegnerà mai.

Audio sullo schermo - Lo schermo scadrà dopo che l'audio dello schermo avrà terminato la riproduzione. Se non ci sono elementi audio sullo schermo, lo schermo non scadrà mai.

Su elemento video - Lo schermo scadrà dopo che un elemento video ha terminato la riproduzione. Se non ci sono elementi video sullo schermo, lo schermo non scadrà mai. Se ci sono più elementi video sullo schermo, lo schermo scadrà dopo che il primo elemento video ha terminato la riproduzione. Nota: questo vale anche per il primo video in un elemento Video Sequence.

Al conto alla rovescia - Lo schermo scadrà dopo che un elemento del conto alla rovescia ha terminato la riproduzione. Se non ci sono elementi del conto alla rovescia sullo schermo, lo schermo non scadrà mai. Se ci sono più di un elemento del conto alla rovescia sullo schermo, lo schermo scadrà dopo che il primo elemento del conto alla rovescia ha terminato la riproduzione.

Su animazione GIF - Lo schermo scadrà dopo che un'immagine GIF animata ha terminato di visualizzare tutti i frame nel file GIF. Se non ci sono immagini GIF animate sullo schermo, lo schermo non scadrà mai. Se ci sono più immagini GIF animate sullo schermo, lo schermo scadrà dopo che la prima GIF animata è stata completata. Nota: questo vale anche per la prima GIF animata in un elemento Sequenza immagini (se ce ne sono incluse nella sequenza).

 - La quantità di tempo in cui lo schermo verrà visualizzato durante l'evento, quando il tipo di timeout è impostato su **Tempo di visualizzazione**

 - Questa casella di testo mostra cosa accadrà se lo schermo va in timeout. Vedere la sezione successiva.

Annulla - Includi un pulsante Annulla sullo schermo. Durante l'evento, selezionando un pulsante Annulla, il sistema passerà all'evento specificato nella sezione **"On cancel"** del **flusso di eventi** (vedi Event Designer). Se hai scelto di includere la schermata di conferma dell'annullamento, cliccando sul pulsante Annulla verrà visualizzata la schermata di conferma dell'annullamento.

Indietro - Includi un pulsante Indietro sullo schermo. Durante l'evento, selezionando un pulsante Indietro l'utente tornerà alla schermata in cui si trovava prima della schermata corrente. RightBooth ricorderà la cronologia di navigazione della schermata, quindi cliccando sui pulsanti Indietro successivi l'utente tornerà alle schermate precedenti.

Avanti - Includi un pulsante Avanti sullo schermo. Durante l'evento, selezionando un pulsante Avanti, l'utente verrà portato alla schermata logica successiva nell'evento. Punti da notare:

- Se si include il pulsante Avanti in una schermata che ha un'azione Avanti (ad esempio la schermata Start), questo impedirà all'utente di selezionare la schermata stessa per continuare, ovvero dovrà selezionare il pulsante Avanti per continuare.
- Se si include il pulsante Avanti in una schermata di domande a scelta multipla, l'utente può modificare la risposta se necessario prima di selezionare il pulsante Avanti per continuare.

OK - Un pulsante OK può essere incluso facoltativamente in varie schermate, tra cui le schermate Scegli sovrapposizione, Scegli schermo verde e Scegli karaoke. Ciò è reso disponibile tramite un'opzione "OK" nella casella degli strumenti delle proprietà della schermata. Se il pulsante OK è incluso in una schermata, quando l'evento è in riproduzione, gli utenti devono selezionare un elemento dalla griglia, quindi fare clic sul pulsante OK per continuare alla schermata successiva nell'evento. Se il pulsante OK non è incluso in una

schermata, gli utenti selezionano semplicemente un elemento della griglia per continuare alla schermata successiva nell'evento.

Si prega di notare che i pulsanti Annulla, Indietro, Avanti e OK sono disponibili solo in determinate schermate.

Cosa succede dopo che uno schermo si spegne

Gli eventi RightBooth comprendono una serie di schermate di eventi predefinite. Se una delle seguenti schermate predefinite scade, RightBooth passerà alla visualizzazione della schermata logica successiva nell'evento:

Preparati, Conto alla rovescia, Scatta foto, Mostra video, Mostra foto, Mostra risposta, Mostra messaggio, Mostra karaoke, Invio e-mail, Stampa, Errore e tutte le schermate definite dall'utente.

Ad esempio, quando la schermata "Preparati" scade, RightBooth mostrerà la schermata "Conto alla rovescia".

Se una qualsiasi schermata diversa da quelle menzionate sopra scade, RightBooth caricherà e riprodurrà l'evento che è stato definito come evento Timeout nella sezione Event Flow dell'Event Designer (vedere la sezione: Event flow). Per impostazione predefinita, la proprietà Timeout event flow è impostata su "This event", il che significa che RightBooth riprodurrà l'evento corrente dall'inizio. Quindi, ad esempio, se un utente abbandona il sistema a metà strada mentre sta immettendo il proprio nome nella schermata User details, quando la schermata User details scade, RightBooth tornerà a mostrare di nuovo la schermata Start.

Modifica della schermata Timeout nelle schermate definite dall'utente

Per impostazione predefinita, ogni schermata definita dall'utente che viene aggiunta all'evento verrà impostata per il timeout alla "**Schermata successiva**" nell'evento, ovvero la schermata successiva nell'elenco delle schermate. È possibile modificare questo comportamento facendo clic nella →casella di testo e immettendo il nome della schermata dell'evento che si desidera visualizzare dopo il timeout di una schermata definita dall'utente.

Nota 1: se lasci →vuota la casella di testo, quando una schermata definita dall'utente scade, RightBooth mostrerà automaticamente la 'Schermata successiva' nell'elenco eventi. Se non ci sono più schermate nell'elenco eventi, RightBooth inizierà a riprodurre l'evento definito in: 'Al completamento Avvio' nella sezione Flusso eventi dell'Event Designer (vedi sezione: Flusso eventi).

Nota 2: è possibile immettere il parametro riservato: **/flow** nella →casella di testo per forzare il timeout della schermata definita dall'utente in base all'evento definito come evento Timeout nella sezione Flusso eventi dell'Event Designer (vedere la sezione: Flusso eventi).

Valori di timeout predefiniti

Ogni volta che crei un nuovo evento, alle schermate dell'evento verranno assegnati vari valori di timeout predefiniti, che potrai poi modificare liberamente in base alle tue esigenze.

Esempi includono:

- Schermata iniziale: 60 secondi
- Schermata di preparazione: 2 secondi
- Scatta foto sullo schermo: 2 secondi per gli eventi standard, 3 secondi per gli eventi con cabina specchio
- Schermata di ringraziamento: 4 secondi

Transizioni dello schermo

Quando aggiungi un'animazione a una schermata, a un elemento di sequenza o a un elemento di conto alla rovescia, l'animazione fungerà da transizione tra schermate, tra contenuto di sequenza e tra numeri di conto alla rovescia rispettivamente. Le transizioni di schermata si verificheranno ogni volta che lasci la schermata corrente e passi a un'altra schermata. Dopo aver scelto un'animazione di schermata, puoi testarla semplicemente cliccando su una schermata diversa nell'elenco delle schermate e osservando la transizione. Nota che ogni schermata può avere un'animazione diversa e quindi una transizione diversa.

Se preferisci non vedere le transizioni dello schermo quando progetti le tue schermate, deseleziona la casella di controllo **Transizioni** nella casella degli strumenti Screen Editor. Questa impostazione non influirà sulle impostazioni di animazione scelte e le transizioni continueranno a verificarsi quando riproduci l'evento.

Proprietà video

Tutte le proprietà video si applicano agli sfondi video e agli elementi video dello schermo.

Velocità - Modifica la velocità di riproduzione del video. Intervallo di valori da 0,01 a 30. Esempio 0,5 = metà velocità, 1 = velocità normale, 2 = due volte la velocità normale.

Vol - Modifica il volume della traccia audio del video. Intervallo di valori da 0 a 1. 0 = nessun audio. 1 = volume massimo.

Nascondi alla fine - Spunta per nascondere il video dopo che è terminato. Deseleziona per lasciare che il video mostri il fotogramma finale dopo che è terminato.

Ripeti : seleziona questa opzione per ripetere la riproduzione del video in loop.

Delay - Inserisci il numero di secondi di ritardo che desideri prima che venga riprodotto il video ripetuto. Questo può essere utilizzato in combinazione con **Repeat** e **Hide at end** per far sì che un video venga riprodotto e poi nascosto per un periodo di tempo prima di essere riprodotto.

Riproduci – Seleziona questa opzione per avviare la riproduzione del video non appena viene visualizzato l'elemento video

Riproduci/Pausa: seleziona questa opzione per consentire all'utente di alternare lo stato di riproduzione/pausa del video cliccando/toccando ripetutamente l'elemento video.

Combinazioni di riproduzione e pausa

- Riproduci **selezionato** , Riproduci/Pausa **non selezionato** : il video verrà riprodotto automaticamente e non potrà essere messo in pausa in modo interattivo. Questa è l'impostazione predefinita per tutti i video.
- Riproduci **selezionato** , Riproduci/Pausa **selezionato** : il video verrà riprodotto automaticamente e può essere riprodotto/messo in pausa in modo interattivo.
- Riproduci **non selezionato** , Riproduci/Pausa **selezionato** : il video verrà inizialmente visualizzato in pausa e potrà essere riprodotto/messo in pausa in modo interattivo.
- Riproduci **deselezionato** , Riproduci/Pausa **deselezionato** : il video verrà visualizzato in pausa e non potrà essere modificato in modo interattivo, mostrando di fatto un fotogramma fisso permanente.

Rimozione sfondo : seleziona questa opzione per rimuovere al volo tutti i pixel verdi (o neri) dai fotogrammi video. Ciò farà sì che il video abbia uno sfondo trasparente (canale alfa), il che può essere utile

quando si progettano schermate e anche per scopi di composizione delle immagini all'interno delle foto quando il video è impostato come elemento Timbro (vedi Proprietà Timbro).

IMPORTANTE: gli elementi video impostati come elementi Timbro verranno aggiunti alle registrazioni video solo se è selezionata anche l'opzione Rimozione sfondo.

Proprietà dello strumento di rimozione dello sfondo : fare clic sul riquadro colorato dello strumento di rimozione dello sfondo per accedere alla casella degli strumenti dello strumento di rimozione dello sfondo (vedere di seguito).

Strumenti per la rimozione dello sfondo

Selettore verde o nero: scegli il colore trasparente per il video, verde o nero.

No – Scegli questa opzione se non vuoi che nessun pixel nel video venga reso trasparente. Potrebbe essere utile se vuoi usare il video come elemento Timbro a pieno formato nelle tue acquisizioni fotografiche e/o registrazioni video, ovvero se non vuoi rimuovere alcun colore dal video.

Soglia : regola questa impostazione per ottenere la corrispondenza migliore per il verde (o il nero) nel video.

Frame rate – Regola questo per modificare la quantità di elaborazione della CPU richiesta per la funzione di rimozione dello sfondo. Frame rate più bassi ridurranno il requisito della CPU. Intervallo valido: 1 – 30.

Edge blend – Seleziona questa opzione per migliorare ulteriormente la sostituzione del colore attorno ai bordi ritagliati nel video. Nota: questo si applica solo al colore verde.

Proprietà del misuratore di volume

Le proprietà del misuratore del volume si applicano all'elemento misuratore del volume che può essere posizionato nella schermata "Registra video".

Silenzio = Interrompi – Seleziona questa opzione per far sì che il misuratore del volume interrompa la registrazione video della webcam se viene rilevato un periodo di silenzio audio in qualsiasi momento durante il processo di registrazione video.

Avvio silenzioso : seleziona questa opzione per impedire che la registrazione video venga interrotta automaticamente se la proprietà "Silenzio = Interrompi" è selezionata E la registrazione video inizia con il silenzio. Se selezionata, RightBooth verificherà solo un periodo di silenzio una volta che il primo livello audio viene rilevato dopo l'inizio della registrazione. Se non selezionata, RightBooth verificherà immediatamente il silenzio dall'inizio della registrazione, il che potrebbe portare all'interruzione immediata della registrazione se il periodo di silenzio specificato è molto breve E non vengono rilevati suoni all'inizio della registrazione.

Silence period – Inserisci un valore che rappresenta un periodo di tempo per la funzionalità di rilevamento del silenzio audio. Intervallo valido: 0,1 – 3 secondi.

Proprietà del browser Web

Le proprietà del browser Web si applicano agli elementi del browser Web.

Sfogliata – Consente di impostare l'estensione della navigazione consentita all'interno dell'elemento del browser su una delle seguenti:

Web – È consentito navigare ovunque sul web

Sito web : è consentito navigare ovunque sul sito web definito nella proprietà del contenuto del browser web.

Pagina web : è consentito navigare ovunque sulla pagina web definita nella proprietà del contenuto del browser web.

URL dei siti Web consentiti e bloccati

Se si desidera controllare ulteriormente quali siti possono essere generalmente visitati, è possibile creare due file di testo contenenti un elenco di URL, formattati con un URL per riga.

Urlblock.txt – Questo file dovrebbe contenere tutti gli URL che non vuoi che gli utenti visitino.

UrlAllow.txt – Questo file dovrebbe contenere tutti gli URL che consenti agli utenti di visitare.

Questi file devono essere salvati nella cartella dati dell'applicazione locale dell'utente corrente per RightBooth.

Per esempio:

C:\Utenti\nome_utente\AppData\Local\RightBooth

Il contenuto di questi file viene esaminato ogni volta che si tenta di navigare in un'altra posizione, sia cliccando sui link del browser sia inserendo un URL nella barra di navigazione. RightBooth utilizzerà un processo in 2 fasi per decidere se ogni URL richiesto può essere consentito:

- 1) prima confronta l'url richiesto con qualsiasi url contenuto nel file urlblock.txt. Se il file non esiste, RightBooth procederà al passaggio 2. Se il file esiste e viene trovata una corrispondenza, la navigazione verrà impedita, altrimenti procederà al passaggio 2.
- 2) Se l'URL richiesto non è bloccato dal passaggio 1, verrà confrontato con tutti gli URL nel file urlallow.txt. Se il file non esiste, l'URL richiesto sarà consentito. Se il file esiste, l'URL richiesto sarà consentito solo se viene trovata una corrispondenza nel file urlallow.

Pulsanti – Seleziona questa opzione per mostrare i pulsanti di navigazione Avanti e Indietro nella parte superiore dell'elemento del browser. Ciò consentirà agli utenti di navigare nella cronologia di navigazione.

Barra degli indirizzi – Spunta questa casella per mostrare la barra degli indirizzi in cima all'elemento del browser. Può essere utilizzata per immettere gli URL dei siti Web con la tastiera fisica o la tastiera su schermo. Premendo il tasto Invio, il browser navigherà all'URL immesso.

Input utente – Seleziona questa opzione per consentire all'elemento del browser web di accettare l'input utente dal mouse e dalla tastiera. Se non è selezionata, il browser web mostrerà la pagina web definita passivamente solo in modalità di visualizzazione.

Barre di scorrimento – Seleziona questa opzione per consentire la visualizzazione delle barre di scorrimento se il contenuto della pagina Web si estende oltre i bordi destro e inferiore della finestra dell'elemento del browser Web. Se non è selezionata, le barre di scorrimento non verranno visualizzate.

Crop – Seleziona questa opzione per applicare i valori di ritaglio ai bordi del browser web. Ciò consente di rimuovere parti della pagina web del browser dalla vista. Tutti i valori di ritaglio sono in pixel.

L – Immettere un valore che definisce la quantità di ritaglio da applicare al bordo sinistro della pagina Web.

T – Immettere un valore che definisce la quantità di ritaglio da applicare al bordo superiore della pagina Web.

R – Immettere un valore che definisca la quantità di ritaglio da applicare al bordo destro della pagina Web.

B – Inserisci un valore che definisca la quantità di ritaglio da applicare al bordo inferiore della pagina web.

Modifica del contenuto dell'articolo

La maggior parte degli elementi dello schermo contiene contenuto. Ad esempio, gli elementi etichetta contengono testo, gli elementi immagine contengono file immagine e un elemento sequenza video contiene un elenco di file video da visualizzare uno dopo l'altro. Puoi modificare il contenuto degli elementi mentre sei nello Screen Editor. Questa sezione spiega come modificare il contenuto di ciascun elemento.

Modifica del testo dell'etichetta

Gli elementi etichetta visualizzeranno istruzioni di testo appropriate per la schermata corrente. Esistono due tipi di elementi etichetta, elementi fissi ed elementi definiti dall'utente. Gli elementi etichetta fissi sono quelli che vengono aggiunti automaticamente alle schermate dal software RightBooth. Queste etichette sono necessarie per spiegare le funzionalità della schermata e pertanto alcune di queste non possono essere rimosse dalla schermata. Possono tuttavia essere nascoste spostandole fuori dall'area visibile della schermata nell'editor della schermata. Le etichette definite dall'utente sono quelle che aggiungi manualmente alla schermata utilizzando la casella degli strumenti Aggiungi elemento e possono essere rimosse, copiate e incollate a seconda delle necessità.

Come gli elementi con etichetta fissa ottengono il loro contenuto di testo

Gli elementi etichetta fissa prendono il loro contenuto di testo da voci predefinite nella tabella Istruzioni evento (vedere Event Designer). Ogni elemento etichetta fissa ha un collegamento interno a una riga specifica nella tabella Istruzioni evento. Il software esamina prima la riga associata nella tabella Istruzioni evento. Se hai fornito testo sostitutivo nella seconda riga di colonna associata di questa tabella, l'elemento etichetta fissa utilizzerà questa voce per il suo contenuto. Tuttavia, se questa voce è vuota, l'elemento etichetta utilizzerà il testo dalla voce di riga nella prima colonna, che a sua volta viene presa dalla tabella Istruzioni evento predefinite in Impostazioni (vedere Impostazioni RightBooth). Utilizzando questo approccio a due livelli, la maggior parte delle etichette fisse nei tuoi eventi prenderà il loro contenuto di testo dalla tabella Istruzioni evento predefinite in Impostazioni, ma tutte le modifiche apportate a etichette specifiche verranno archiviate e prese dalla tabella Istruzioni evento in Event Designer.

Modifica diretta del contenuto di testo di un elemento etichetta fissa

È possibile modificare il testo di un elemento etichetta fisso facendo doppio clic su un'etichetta di testo per visualizzare l' **Editor di testo** .

L'editor di testo ti fornirà una spiegazione del contesto dell'etichetta e ti consentirà di modificare direttamente il contenuto di testo dell'etichetta. Questo contenuto di testo modificato si applicherà solo al file evento attualmente caricato e tutte le modifiche saranno archiviate nella seconda colonna della tabella Istruzioni dell'evento all'interno di Event Designer. Queste modifiche di testo non saranno applicate alla tabella Testo istruzione evento predefinito in Impostazioni e pertanto non influenzeranno nessuno degli altri file evento.

Se si modifica il contenuto del testo di un'etichetta, è necessario assicurarsi che il contenuto riformulato rappresenti accuratamente il contesto mostrato nell'editor di testo.

Poiché le etichette fisse prendono il loro contenuto dalla tabella Istruzioni evento, se in seguito si modifica la lingua dell'evento, tutte le etichette fisse verranno automaticamente tradotte e visualizzate nella lingua scelta.

Etichette di testo definite dall'utente

Quando aggiungi un nuovo elemento etichetta a una schermata, inizialmente non conterrà alcun testo. Basta fare doppio clic sull'elemento per immettere il testo nella nuova etichetta. Le etichette definite dall'utente non sono in alcun modo legate alla tabella Istruzioni evento e non cambieranno se decidi di cambiare la lingua del file evento.

Le etichette di testo possono contenere (e spesso lo fanno) variabili di testo, in qualsiasi combinazione. Per maggiori informazioni, vedere la sezione **Utilizzo delle variabili di testo** (più avanti).

del contenuto dell'elemento Immagine

Quando selezioni un elemento immagine, viene visualizzato un pulsante **Contenuto** nella casella degli strumenti Proprietà. Fai clic su questo per accedere alla Libreria multimediale immagini, dove puoi scegliere un'immagine per il contenuto dell'elemento. Puoi anche fare doppio clic su un elemento immagine per modificarne il contenuto.

Con un elemento immagine puoi anche selezionare il tipo di contenuto che verrà visualizzato. Il selettore del tipo di contenuto apparirà in cima alla casella degli strumenti Proprietà immagine. Puoi scegliere tra i seguenti tipi:

File immagine : mostra un file immagine scelto dalla Libreria multimediale immagini o da un'altra posizione sul computer.

Foto più recente : mostra la foto scattata più di recente. Questo contenuto cambierà ogni volta che viene scattata una nuova foto durante l'evento. Inoltre, questo contenuto cambierà ogni volta che viene applicato un nuovo effetto durante il flusso dell'evento, ad esempio, se l'utente seleziona un personaggio di scambio di volti, l'acquisizione della foto più recente mostrerà l'immagine di scambio di volti risultante.

Foto 1 - 10 - Mostra il numero di foto corrispondente x dalle foto scattate più di recente. Il contenuto cambierà ogni volta che verrà scattata una nuova serie di foto durante l'evento. Il loro contenuto mostrerà anche tutti gli effetti che sono stati applicati durante il flusso dell'evento. Questi elementi immagine fungono da segnaposto per le foto durante l'evento. Sono automaticamente inclusi nella schermata Mostra foto e nella schermata Layout di stampa. Se modifichi il numero di foto nel tuo evento (vedi Event Designer →Event Type), dovresti aggiungere o rimuovere i segnaposto per le foto in queste schermate di conseguenza. Per maggiori informazioni, vedi: **Layout di stampa: aggiunta e rimozione di foto**

Layout di stampa - Mostra il layout di stampa delle foto comprendente le foto scattate più di recente. Questo layout cambierà ogni volta che viene scattata una nuova serie di foto durante l'evento.

Latest drawing pad – Mostra i contenuti del drawing pad creati più di recente. Può essere utile quando vuoi includere i contenuti del drawing pad in un layout di stampa fotografica.

Ultima animazione – Mostra il file gif animato creato più di recente, contenente il set di foto scattate dall'utente corrente. Vedi Event Designer →Tipo di evento →Crea animazione GIF/WMV.

Codice QR – Mostra un codice QR del testo inserito tramite il pulsante Contenuto. Il pulsante Contenuto verrà visualizzato nella casella degli strumenti Proprietà immagine quando scegli questa opzione. Il tuo testo può anche includere una qualsiasi delle variabili Testo RightBooth.

Miniatura video : mostra l'immagine in miniatura del video selezionato più di recente dalla griglia di visualizzazione multimediale nella schermata degli eventi del browser multimediale

Definisci file – Quando scegli questa opzione puoi cliccare sul pulsante '**Contenuto**' per visualizzare la finestra di dialogo '**Definisci file**'. Lì puoi inserire il percorso e il nome file dell'immagine da visualizzare. Inoltre, puoi modificare manualmente la casella di testo del percorso e del nome file per includere una o più variabili di testo RightBooth, che saranno sostituite dal testo corrispondente quando l'evento è in riproduzione. Nella finestra di dialogo 'Definisci file' puoi anche specificare un 'File immagine di fallback'. Questa immagine verrà visualizzata quando non è possibile trovare il 'File immagine definito'.

Immagine di scambio volti : mostra l'immagine di scambio volti scelta durante il flusso di lavoro dell'evento.

GIF animata

Gli elementi immagine supportano l'utilizzo di file GIF animati come contenuto e la Libreria multimediale immagini contiene un'ampia gamma di GIF animate che puoi includere nei tuoi eventi.

Modifica del contenuto dell'elemento video

Quando selezioni un elemento video, viene visualizzato un pulsante **Contenuto** nella casella degli strumenti Proprietà video. Fai clic su questo per andare alla cartella Video sul tuo computer, dove puoi scegliere un video per il contenuto dell'elemento. Puoi anche fare doppio clic su un elemento video per modificarne il contenuto.

Con un elemento video puoi anche selezionare il tipo di contenuto che visualizzerà. Il selettore del tipo di contenuto apparirà in cima alla casella degli strumenti Proprietà video. Puoi scegliere tra i seguenti tipi:

File video - La voce video mostrerà il file video scelto dalla Libreria multimediale o dal computer.

Video corrente - L'elemento video mostrerà il file video attualmente registrato. Questo contenuto cambierà ogni volta che viene registrato un nuovo video, o dopo che il file è stato migliorato video o se l'utente sceglie di registrare nuovamente il video.

Ultima animazione - L'elemento immagine video mostrerà il file gif animato creato più di recente, contenente il set di foto scattate dall'utente corrente. Vedere Event Designer →Tipo di evento →Crea animazione GIF/WMV.

Video precedente - L'elemento video mostrerà il file video registrato dall'utente precedente. Il riferimento al file video precedente verrà aggiornato ogni volta che l'utente successivo inizierà a registrare un video, ma tieni presente che l'elemento video non verrà aggiornato per mostrare il video precedente finché l'elemento video non verrà riprodotto o aggiornato a causa di un cambio di schermata di evento o di un timeout della schermata.

Karaoke attuale : l'elemento video riprodurrà il file video karaoke scelto più di recente, selezionato nella schermata dell'evento "Scegli karaoke".

Definisci file - Quando scegli questa opzione puoi cliccare sul pulsante '**Contenuto**' per visualizzare la finestra di dialogo '**Definisci file**'. Lì puoi inserire il percorso e il nome file del video da riprodurre. Inoltre, puoi modificare manualmente la casella di testo del percorso e del nome file per includere una o più variabili di testo RightBooth, che saranno sostituite dal testo corrispondente quando l'evento è in riproduzione. Nella finestra di dialogo 'Definisci file' puoi anche specificare un 'File video di fallback'. Questo video verrà riprodotto quando non è possibile trovare il 'File video definito'.

Modifica del contenuto dell'elemento del browser Web

Quando selezioni un elemento del browser Web, viene visualizzato un pulsante **Contenuto** nella casella degli strumenti Proprietà browser Web. Fai clic su questo per visualizzare l'editor di testo in cui puoi immettere qualsiasi URL di sito Web valido (ad esempio www.rightbooth.com) o qualsiasi file HTML locale (ad esempio c:\website\index.html). Ciò farà sì che l'elemento del browser Web visualizzi la pagina Web specificata ogni volta che la schermata viene visualizzata durante l'evento. Puoi anche fare doppio clic su un elemento del browser Web per accedere all'editor di testo. Questo contenuto ti consente di definire la pagina iniziale per il browser, gli utenti possono quindi interagire con il browser per navigare verso altri siti Web e pagine (se consentito). Consulta **Aggiunta di elementi - Browser Web** per ulteriori informazioni.

Modifica del contenuto dell'elemento Sequenza

Quando selezioni un elemento Sequenza immagini, Sequenza video, Sequenza etichette o Sequenza browser, viene visualizzato un pulsante **Contenuto** nella casella degli strumenti Proprietà sequenza. Fai

clic su questo per accedere alla finestra File sequenza, in cui puoi scegliere un elenco di file da includere come contenuto nell'elemento. Puoi anche fare doppio clic su un elemento sequenza per accedere alla finestra File sequenza, che consente di definire l'elenco di file che appariranno nell'elemento sequenza.

File di sequenza di immagini

Mostra immagini da:

Elenco file - Selezionare questa opzione per far sì che l'elemento sequenza immagini visualizzi le immagini dall'elenco dei file immagine aggiunti all'elenco file.

evento - Seleziona questa opzione per far sì che l'elemento sequenza immagini mostri le foto scattate dagli utenti durante l'evento.

cartella – Seleziona questa opzione per far sì che l'elemento sequenza immagini mostri i file immagine che si trovano nella cartella Windows scelta.

Includi layout di stampa – Quando hai scelto di mostrare immagini dall'evento o da una **cartella**, puoi anche scegliere come gestire le immagini del layout di stampa che sono presenti anche nella cartella scelta. Scegli tra:

No – Non includere immagini di layout di stampa nella sequenza.

Si – Includi tutte le immagini del layout di stampa nella sequenza (impostazione predefinita).

Esclusivo : includi nella sequenza solo le immagini del layout di stampa.

File di sequenza video

Mostra video da:

Elenco file - Seleziona questa opzione per far sì che l'elemento della sequenza video riproduca i video dall'elenco dei file video aggiunti all'elenco dei file.

evento - Selezionare questa opzione per far sì che l'elemento della sequenza video riproduca i video registrati dagli utenti durante l'evento.

cartella – Seleziona questa opzione per far sì che l'elemento della sequenza video riproduca i file video che si trovano nella cartella Windows scelta.

File di sequenza di etichette

Mostra testo da:

Elenco file - Seleziona questa opzione per far sì che l'elemento sequenza etichette mostri il testo tratto da ciascun file nell'elenco dei file di testo aggiunti all'elenco file.

evento - Selezionare questa opzione per far sì che l'elemento sequenza etichette mostri i messaggi immessi dagli utenti durante l'evento.

Elenco di testo : selezionare questa opzione per far sì che l'elemento sequenza etichetta mostri la sequenza delle righe di testo immesse nella casella di testo.

cartella – Selezionare questa opzione per far sì che l'elemento sequenza etichetta mostri il testo tratto dai file di testo che si trovano nella cartella Windows scelta.

File di sequenza del browser

Mostra contenuto da:

Elenco file : seleziona questa opzione per far sì che la sequenza del browser mostri i file dall'elenco dei file HTML e/o PDF locali che aggiungi all'elenco dei file.

Elenco di testo : seleziona questa opzione per far sì che la sequenza del browser mostri le pagine Web dagli URL delle pagine Web immessi nella casella di testo.

Opzioni sequenza

Ordine casuale - Seleziona questa opzione per far sì che gli elementi della sequenza vengano mostrati in ordine casuale. Se non è selezionata, i file verranno mostrati nell'ordine in cui vengono aggiunti all'elenco

dei file (quando si sceglie 'l'elenco dei file') e i file degli eventi verranno mostrati in ordine ordinato (quando si sceglie 'l'evento').

Avvio video casuale : seleziona questa opzione per riprodurre ogni video a partire da una posizione casuale all'interno del file video. Si applica solo agli elementi della sequenza video.

Mostra solo 1 : seleziona questa opzione per mostrare solo 1 elemento dall'elenco ogni volta che viene visualizzata la schermata.

Reimposta elenco per iniziare – Spunta questa opzione per far sì che la sequenza reimposti la visualizzazione del primo elemento nell'elenco ogni volta che viene visualizzata la schermata dell'evento o ogni volta che cambia il numero di file nella cartella associata. Può essere utile se stai utilizzando l'elemento della sequenza per guardare una cartella per l'arrivo di nuovi video registrati o foto acquisite.

Nota: se selezioni: "Mostra solo 1" e deselezioni: "Reimposta elenco all'inizio", il primo elemento nell'elenco verrà visualizzato quando la schermata viene visualizzata per la prima volta, il secondo elemento verrà visualizzato quando la schermata viene visualizzata successivamente, quindi il terzo elemento verrà visualizzato quando la schermata viene visualizzata successivamente, ecc.

Aggiungi - Fai clic per aggiungere file all'elenco dei file. Ciò ti consentirà di cercare i file sul tuo computer.

Rimuovi : fare clic per rimuovere i file selezionati dall'elenco dei file.

Frecce su/giù : utilizzare questi pulsanti per modificare la posizione di qualsiasi elemento selezionato nell'elenco dei file.

Modifica – Spunta questa casella di controllo per consentirti di modificare il contenuto dell'elenco dei file. Quando modifichi l'elenco dei file puoi anche digitare manualmente i riferimenti dei file. Puoi anche aggiungere qualsiasi variabile di testo relativa al contenuto del file dell'evento. Ad esempio:

Immissione delle seguenti variabili di testo in un elenco di file di sequenza di immagini:

```
{NOMEFILEWAPFACESPATHCORRENTE}  
{NOMEFILEFOTOCURRENTPATH}
```

Ciò farà sì che l'elemento della sequenza di immagini mostri ripetutamente il file del carattere di scambio di volti selezionato più di recente, seguito dal file della foto con il volto scambiato più di recente.

Nota: quando si modifica l'elenco dei file, è necessario assicurarsi che ogni riga contenga un solo riferimento al file.

Modifica del contenuto dell'elemento della griglia

Quando selezioni una griglia Green Screen, una griglia Image overlay o una griglia Karaoke file, un pulsante **Content** viene visualizzato nella parte superiore della casella degli strumenti Grid Properties. Fai clic su questo per accedere alla finestra Files, dove puoi scegliere un elenco di file da includere come contenuto nella griglia. Puoi anche fare doppio clic su un elemento della griglia per accedere alla finestra Files.

File griglia

Questa finestra consente di definire l'elenco dei file che verranno visualizzati durante l'evento O che verranno utilizzati da RightBooth per la selezione automatica dei file, ove opportuno.

Le seguenti opzioni saranno disponibili per le griglie Overlay, Green screen e Karaoke:

Aggiungi - Fai clic per aggiungere file all'elenco dei file.

Rimuovi : fare clic per rimuovere i file selezionati dall'elenco dei file.

Le seguenti opzioni saranno disponibili per Overlay e Griglie schermo verde, ma si applicheranno solo se selezioni "Sì" nelle opzioni Overlay e Schermo verde all'interno di Event Designer. Vedi sezioni: Event Designer →Struttura evento →Scegli schermo schermo ed Event Designer →Struttura evento →Scegli overlay.

Ordine casuale - Seleziona questa opzione per far sì che RightBooth selezioni casualmente gli elementi dall'elenco dei file ogni volta che è richiesta un'immagine di sovrapposizione o di schermo verde durante l'evento. Se deselezioni questa opzione, RightBooth sceglierà l'elemento successivo in sequenza dall'elenco ogni volta che è richiesta un'immagine durante l'evento.

Uguale per tutte le foto : seleziona questa opzione per far sì che l'immagine di sovrapposizione o schermo verde scelta venga utilizzata per tutte le foto scattate in un evento di acquisizione foto, quindi se l'evento è progettato per scattare 3 foto, tutte e 3 le foto utilizzeranno la stessa immagine di sovrapposizione o immagine schermo verde (selezionata automaticamente). Se deselezioni questa opzione, RightBooth sceglierà un'immagine diversa per ogni foto scattata e, a seconda dell'impostazione precedente, l'immagine verrà selezionata in modo casuale o sequenziale.

Modifica del contenuto dell'elemento di visualizzazione multimediale

Quando selezioni una griglia di visualizzazione Media, un pulsante **Contenuto** viene visualizzato nella parte superiore della casella degli strumenti Proprietà. Fai clic su questo per accedere a un pannello in cui puoi modificare le seguenti proprietà:

Mostra video : seleziona questa casella di controllo per includere le miniature dei video nella visualizzazione.

Mostra foto : seleziona questa casella di controllo per includere le miniature delle foto nella vista.

Mostra nomi file : seleziona questa casella di controllo per includere i nomi file nella vista.

Ordina per : scegli se visualizzare i file in ordine crescente o decrescente in base alla data.

Reimposta visualizzazione : usa questa impostazione per specificare quali miniature la visualizzazione Media mostrerà ogni volta che viene visitata la schermata evento del browser Media. Scegli tra:

- **No** – La vista mostrerà sempre il contenuto visualizzato più di recente, ovvero le miniature visualizzate quando è stato utilizzato in precedenza l'elemento Vista multimediale.
- **Sì** – La vista verrà sempre reimpostata per mostrare l'inizio del contenuto. Questa è l'impostazione predefinita.
- **Sessione evento** : la visualizzazione verrà reimpostata per mostrare l'inizio del contenuto dopo il completamento di ogni sessione evento, ovvero dopo il completamento della sessione e il ritorno all'inizio del flusso dell'evento.

Formattazione degli elementi

Fai clic sulla casella di controllo Formattatore per visualizzare la **casella degli strumenti Formattatore** . Ciò consente di formattare più elementi (e schermate) copiando le proprietà da un elemento (o schermata) e quindi applicandole ad altri elementi nella stessa schermata o ad altri elementi in tutte le schermate.

Nota che se hai abilitato monitor aggiuntivi, le modifiche al formato apportate mentre lavori su uno schermo Monitor 1 saranno applicate solo agli schermi Monitor 1. Analogamente, le modifiche al formato apportate mentre lavori su uno schermo Monitor 2 saranno applicate solo agli schermi Monitor 2.

Formattazione dello schermo

Stesse dimensioni dello schermo : fai clic su questo pulsante per modificare la larghezza e l'altezza di tutti gli schermi del tuo evento in modo che corrispondano alla larghezza e all'altezza dello schermo corrente su cui stai lavorando. Lo troverai utile se hai modificato le dimensioni del display del tuo monitor e gli schermi del tuo evento non riempiono più l'intero monitor a causa di una modifica del rapporto di aspetto tra il monitor e il design dell'evento. Se ciò accade, modifica semplicemente le proprietà di larghezza e altezza di uno degli schermi del tuo evento, quindi fai clic su questo pulsante per applicare le stesse dimensioni a tutti gli altri schermi dell'evento.

Aggiungi sfondo a: 'tutte le schermate' - Fai clic qui per copiare le proprietà dello sfondo della schermata corrente e applicarle a tutte le schermate.

Formattazione dell'articolo

Spiegheremo la formattazione degli elementi tramite un esempio...

Supponiamo che tu abbia modificato lo stile di un pulsante in una delle schermate dell'evento cambiando le sue proprietà di immagine, icona, dimensione o ombra. Ora vuoi che tutti i pulsanti nell'evento abbiano la stessa dimensione e lo stesso stile. Puoi farlo come segue:

- assicurati che il pulsante che hai modificato sia selezionato sullo schermo.
- nella casella degli strumenti Formatter, fare clic sul pulsante: **stesse dimensioni su: 'tutti gli schermi'**.
- Ora torna alla schermata in cui hai modificato il pulsante originale e selezionalo nuovamente.
- nella casella degli strumenti Formatter, fare clic sul pulsante per **lo stesso design su: 'tutte le schermate'**.

Ora noterai che tutti i pulsanti su tutte le schermate avranno le stesse dimensioni e lo stesso design del pulsante modificato in origine.

Durante la formattazione, è importante ricordare di selezionare prima un elemento, apportarvi modifiche e quindi (mentre l'elemento è selezionato) utilizzare la casella degli strumenti Formattatore per applicare le sue proprietà a tutti gli elementi dello stesso tipo (nella schermata corrente o in tutte le schermate).

In tutte le descrizioni seguenti, verranno modificati solo gli elementi che corrispondono al tipo dell'elemento selezionato; ad esempio, se è stato selezionato un elemento fotocamera, solo gli elementi fotocamera saranno interessati dal formattatore.

Gli stessi elementi hanno le stesse dimensioni su: 'questa schermata' - Fai clic qui per ridimensionare gli stessi elementi nella schermata corrente in modo che corrispondano alle dimensioni dell'elemento selezionato.

Gli stessi elementi hanno le stesse dimensioni su: "tutti gli schermi" : fai clic qui per ridimensionare gli stessi elementi su tutti gli schermi in modo che corrispondano alle dimensioni dell'elemento selezionato.

Gli stessi elementi hanno la stessa posizione su: "questa schermata" : fai clic qui per posizionare gli stessi elementi nella schermata corrente nella stessa posizione e angolazione dell'elemento selezionato.

Gli stessi elementi hanno la stessa posizione su: tutti gli schermi : fai clic qui per posizionare gli stessi elementi su tutti gli schermi nella stessa posizione e angolazione dell'elemento selezionato.

Gli stessi elementi hanno lo stesso design su: " questa schermata" : fai clic qui per assegnare agli stessi elementi nella schermata corrente le stesse proprietà di design dell'elemento selezionato.

Gli stessi elementi hanno lo stesso design su: "tutte le schermate" : fai clic qui per assegnare agli stessi elementi su tutte le schermate le stesse proprietà di design dell'elemento selezionato.

Gli stessi elementi hanno lo stesso 'nome' di font su: 'questa schermata' – Seleziona la casella di controllo **Nome** , quindi fai clic su questo pulsante per assegnare agli stessi elementi nella schermata corrente lo stesso nome di font dell'elemento selezionato.

Gli stessi elementi hanno lo stesso 'nome' di font su: 'tutte le schermate' – Seleziona la casella di controllo **Nome** , quindi fai clic su questo pulsante per assegnare agli stessi elementi su tutte le schermate lo stesso nome di font dell'elemento selezionato.

Gli stessi elementi hanno la stessa 'dimensione' del carattere su: 'questa schermata' – Seleziona la casella di controllo **Dimensione** , quindi fai clic su questo pulsante per fare in modo che gli stessi elementi nella schermata corrente abbiano la stessa dimensione del carattere dell'elemento selezionato.

Gli stessi elementi hanno la stessa 'dimensione' del carattere su: 'tutte le schermate' – Seleziona la casella di controllo **Dimensione** , quindi fai clic su questo pulsante per fare in modo che gli stessi elementi su tutte le schermate abbiano la stessa dimensione del carattere dell'elemento selezionato.

Gli stessi elementi hanno le stesse 'proprietà' del font su: 'questa schermata' – Seleziona la casella di controllo **Proprietà** , quindi fai clic su questo pulsante per fare in modo che agli stessi elementi nella schermata corrente vengano assegnate le stesse proprietà del font dell'elemento selezionato (esclusi nome e dimensione del font).

Gli stessi elementi hanno le stesse 'proprietà' del font su: 'tutte le schermate' – Seleziona la casella di controllo **Proprietà** , quindi fai clic su questo pulsante per assegnare agli stessi elementi su tutte le schermate le stesse proprietà del font dell'elemento selezionato (esclusi nome e dimensione del font).

Modifica delle proprietà condivise

È possibile modificare le proprietà condivise di più di un elemento contemporaneamente. Seleziona più di un elemento sullo schermo e nota che la Property Toolbox ora mostra **Shared Properties** , in altre parole mostra tutte quelle proprietà che sono comuni agli elementi selezionati.

Se ora modifichi una qualsiasi proprietà, questa verrà applicata a tutti gli elementi selezionati. Ad esempio, seleziona tutti gli elementi sullo schermo, quindi modifica la proprietà Flip X per far sì che tutti gli elementi vengano capovolti.

Allineamento degli elementi dello schermo

Puoi allineare uno o tutti gli elementi su una schermata. Per prima cosa seleziona almeno un elemento sulla schermata, quindi fai clic con il pulsante destro del mouse su un elemento selezionato per visualizzare un menu a comparsa contenente le seguenti opzioni:

Centra sullo schermo orizzontalmente : posiziona l'elemento al centro dello schermo.

Centra verticalmente sullo schermo : posiziona l'elemento centralmente sullo schermo.

Allinea a sinistra : allinea il bordo sinistro di tutti gli elementi selezionati.

Allinea X al centro : centralizza orizzontalmente tutti gli elementi selezionati.

Allinea a destra : allinea il bordo destro di tutti gli elementi selezionati.

Allinea in alto : allinea il bordo superiore di tutti gli elementi selezionati.

Allinea Y al centro : centralizza verticalmente tutti gli elementi selezionati.

Allinea in basso : allinea il bordo inferiore di tutti gli elementi selezionati.

Allinea larghezza : imposta la stessa larghezza per tutti gli elementi selezionati.

Allinea altezza : imposta tutti gli elementi selezionati alla stessa altezza.

Scorciatoie da tastiera

Durante la modifica dello schermo sono disponibili le seguenti scorciatoie da tastiera:

Ctrl-C – Copia gli elementi dello schermo attualmente selezionati.

Ctrl-X – Taglia gli elementi dello schermo attualmente selezionati.

Ctrl-V – Incolla gli elementi dello schermo copiati in precedenza.

Nota: le azioni Taglia, Copia e Incolla sono disponibili anche facendo clic con il pulsante destro del mouse sull'elemento o sullo schermo per accedere al menu a comparsa.

Del – Elimina gli elementi della schermata attualmente selezionati. Nota che alcuni elementi della schermata sono richiesti su varie schermate e pertanto non possono essere eliminati.

Tasto Maiusc + clic sinistro del mouse o

Tasto Alt + clic sinistro del mouse o

Tasto Ctrl + clic sinistro del mouse : aggiunge (o rimuove) l'elemento selezionato sullo schermo alla (o dalla) selezione corrente.

F1 – Mostra il file della Guida.

F4 – Attiva/disattiva lo stato di visibilità della casella degli strumenti Proprietà.

Alt F4 – Chiude l'editor dello schermo.

Raggruppamento di elementi insieme

Puoi selezionare uno o più elementi sullo schermo e poi raggrupparli insieme in modo che si comportino come un unico elemento. Per fare ciò, usa il mouse per trascinare un rettangolo di selezione attorno agli elementi che vuoi raggruppare, quindi fai clic con il pulsante destro del mouse su uno degli elementi selezionati e scegli '**Raggruppa elementi**' dal menu a comparsa. Gli elementi si sposteranno e si ridimensioneranno insieme e tutte le proprietà che applichi a uno degli elementi verranno applicate anche agli altri elementi nel gruppo. Puoi separare gli elementi facendo clic con il pulsante destro del mouse su qualsiasi elemento nel gruppo, quindi scegliendo '**Separa gli elementi**' dal menu a comparsa.

Catturare immagini di schermate di eventi

Puoi catturare un'immagine di una qualsiasi delle tue schermate di eventi, salvandola come file JPG o PNG. Quando l'immagine della schermata viene salvata, tutti gli elementi sulla schermata di eventi scelta verranno catturati e salvati inclusi nell'immagine. Questa funzionalità è quindi utile se desideri utilizzare Screen Editor come strumento di progettazione grafica per creare i tuoi progetti di immagini composti da più elementi posizionati sullo schermo.

Per catturare una schermata di evento, mostra la schermata scelta nello Screen Editor, quindi fai clic con il pulsante destro del mouse sullo sfondo della schermata (non fare clic con il pulsante destro del mouse su un elemento della schermata). Vedrai quindi il seguente menu a comparsa:

Cattura schermata : fai clic su questa voce di menu per visualizzare una finestra di dialogo Salva file, che ti chiederà di salvare la schermata dell'evento corrente come immagine nella sezione Sfondi della libreria multimediale RightBooth.

Creazione di più schermate

Potresti voler creare molte copie di una particolare schermata definita dall'utente come punto di partenza per apportare modifiche al design, dove ogni copia è identica alla schermata originale. Per fare ciò, mostra la schermata scelta nello Screen Editor, quindi fai clic con il pulsante destro del mouse sullo sfondo della schermata (non fare clic con il pulsante destro del mouse su un elemento della schermata). Vedrai quindi il seguente menu a comparsa:

Crea più schermate – Fai clic qui per visualizzare una finestra di dialogo in cui puoi digitare una o più righe di testo, con ogni riga che rappresenta il nome di una nuova schermata. Quindi fai clic su OK per creare automaticamente nuove schermate nell'evento.

Creazione di più elementi etichetta

Potrebbe essere necessario creare più copie di una determinata etichetta, in modo che ogni etichetta contenga una parola o una frase diversa ma sia simile all'etichetta originale per tutti gli altri aspetti, come stile del carattere, colori, ombreggiatura, ecc.

Per creare copie di un elemento etichetta, fare clic con il pulsante destro del mouse sull'elemento etichetta e dal menu a comparsa scegliere:

Crea più etichette – Fai clic qui per visualizzare una finestra di dialogo in cui puoi digitare una o più righe di testo. Quindi fai clic su OK per creare automaticamente elementi etichetta per ciascuna riga di testo.

Copia di immagini da altre applicazioni nelle schermate degli eventi

Puoi copiare immagini da altre applicazioni nelle schermate dell'evento. Per prima cosa, nell'altra applicazione, copia l'immagine negli appunti di Windows. Quindi nell'editor dello schermo RightBooth, fai clic con il pulsante destro del mouse su una qualsiasi schermata dell'evento e scegli l'opzione "Crea/Incolla immagine degli appunti" dal menu a comparsa. Ti verrà quindi chiesto di salvare l'immagine degli appunti nella libreria immagini RightBooth all'interno della cartella "Generale". Dopo aver salvato il file, l'immagine verrà aggiunta alla schermata dell'evento. Importante: quando richiesto, assicurati di salvare l'immagine degli appunti nella libreria multimediale utilizzando un nome file univoco. Ciò eviterà la possibilità di sovrascrivere un'immagine esistente che potrebbe essere già utilizzata altrove (ad esempio all'interno di un altro file evento).

Tieni presente che una volta aggiunta un'immagine dagli appunti a una schermata evento, se desideri aggiungerla ad altre schermate evento, dovresti utilizzare le funzionalità interne Copia/Incolla di RightBooth

(disponibili nella casella degli strumenti dell'editor dello schermo) anziché ripetere l'operazione di incollamento dagli appunti di Windows.

Progettazione di schermate di domande e risposte

Tutte le domande in un evento sono accessibili dalla schermata Domanda (nell'Elenco schermate nella Designer Toolbox) e ogni domanda può avere il proprio design e layout della schermata. Allo stesso modo, tutte le risposte in un evento sono accessibili dalla schermata Risposta (nell'Elenco schermate nella Designer Toolbox) e ogni risposta può avere il proprio design della schermata, layout e valori di conto alla rovescia (per le risposte video).

Se il tuo evento contiene più di una domanda (vedi la sezione "Domanda" nell'Event Designer), noterai un selettore di domande mostrato nella Screen Editor Toolbox:  che appare ogni volta che modifichi le schermate Domanda o Risposta. Puoi usare questo selettore per navigare nel tuo set di domande e risposte, consentendoti di accedere al design e al layout di ciascuna.

Come descritto nella sezione Domanda Event Designer (vedi in precedenza), ogni domanda può essere definita come uno dei seguenti tipi: domanda **di testo**, domanda **video** o **entrambe**. Se il tipo di domanda corrente è **Testo**, la schermata Domanda mostrerà l'elemento etichetta domanda. Se il tipo di domanda corrente è **Video**, la schermata Domanda mostrerà l'elemento lettore video. E se il tipo di domanda corrente è **Entrambi**, verranno mostrati l'elemento etichetta domanda E l'elemento lettore video. Se il Tipo di risposta per la domanda corrente è **Chiedi**, la schermata della domanda corrente mostrerà anche i pulsanti di selezione Video e Testo, così l'utente può scegliere come rispondere alla domanda durante l'evento. Se il Tipo di risposta per la domanda corrente è **Multi**, la schermata della domanda corrente mostrerà anche tutto il testo e i pulsanti di risposta a scelta multipla per consentire all'utente di effettuare una selezione durante l'evento.

Le tue risposte possono essere di uno dei seguenti tipi: una risposta **di testo**, una risposta **video**, **Chiedi** o **Multi**. Se il tipo di risposta corrente è **Testo**, la schermata Risposta mostrerà gli elementi richiesti per immettere una risposta di testo. Se il tipo di risposta corrente è **Video**, la schermata Risposta mostrerà gli elementi richiesti per registrare una risposta video. Se il tipo di risposta corrente è **Chiedi**, la casella degli strumenti dell'editor dello schermo fornirà ulteriori opzioni per alternare il layout della schermata Risposta tra Testo e Video, per consentirti di progettare entrambi. Se il tipo di risposta per la domanda corrente è **Multi**, la schermata di risposta non sarà richiesta per la domanda corrente (e non verrà mostrata all'utente durante l'evento), questo perché durante l'evento l'utente risponderà a una domanda a scelta multipla utilizzando uno dei pulsanti a scelta multipla mostrati nella schermata della domanda.

Eventuali modifiche apportate al testo della domanda o ai file video verranno visualizzate anche nella tabella Domande nell'Event Designer (vedere in precedenza).

Il progettista del layout di stampa

Il layout di stampa del tuo evento è disponibile nella schermata Layout di stampa nell'editor dello schermo, quando scegli di includere la stampa nell'evento corrente

La schermata Print Layout ti mostrerà un set di elementi immagine contenenti segnaposto foto numerati che puoi dimensionare e posizionare sul design di stampa. C'è un segnaposto per ciascuna delle foto che hai definito nel tuo evento.

Il Designer ti consente la massima flessibilità nel modo in cui organizzi i segnaposto delle tue foto e puoi anche aggiungere le tue etichette e immagini per migliorare ulteriormente il design del layout di stampa. La casella degli strumenti Properties può essere utilizzata per progettare gli elementi di sfondo, foto, immagine ed etichetta, quindi ti consigliamo di familiarizzare con lo Screen Editor, poiché si applica anche al tuo Print Layout.

Per impostazione predefinita, la schermata Layout di stampa è impostata su un massimo di 2000 x 2000 pixel. Questi valori sono utilizzati esclusivamente per consentirti di progettare il layout di stampa e non influenzano la risoluzione della pagina effettivamente stampata.

Quando si lavora sulla schermata Layout di stampa, la casella degli strumenti dell'editor dello schermo fornisce i seguenti pulsanti:

Disponi - Fare clic qui per accedere a Organizzatore layout di stampa (vedere sotto).

Carica : fare clic su questo pulsante per scegliere un file di layout di stampa predefinito dalla libreria multimediale RightBooth.

Salva : fai clic su questo pulsante per salvare il layout di stampa corrente nella libreria multimediale RightBooth.

Stampa di prova : fare clic qui per stampare una pagina di prova del layout corrente.

Organizzatore di layout di stampa

Questo fornisce un modo rapido e semplice per disporre le foto sulla pagina della stampante in una griglia utilizzando le seguenti opzioni:

Righe - Modifica il numero delle righe nella griglia.

Colonne : modifica il numero di colonne nella griglia.

Riga ordine - Seleziona questa opzione per disporre le foto nella griglia partendo dall'alto a sinistra verso l'alto a destra e procedendo verso il basso sullo schermo. Deseleziona questa opzione per disporre le foto nella griglia partendo dall'alto a sinistra verso il basso a destra, procedendo verso il basso sullo schermo.

Gap - Modifica lo spazio tra ogni foto. Il valore è in pixel

Margine - Modifica il margine attorno all'immagine fotografica. Il valore è in pixel. Nota che questo margine si applica alle foto così come sono posizionate sul layout e non deve essere confuso con i margini della carta della stampante. Il modo migliore per pensarci è che il design del layout della tua foto sarà trattato come un'unica immagine composita quando verrà stampato, quindi questi margini sono ciò che appare sull'immagine composita. I margini della tua stampante possono essere impostati usando il software fornito con la tua stampante.

Grande foto 1 - Seleziona per aggiungere una prima foto grande in una delle posizioni: Sinistra, Destra, In alto o In basso della griglia. Se hai scelto di avere una prima foto grande, la foto n. 1 non farà parte del layout della griglia, ma verrà posizionata accanto alla griglia, che conterrà le foto dalla 2 in poi.

Duplicato layout - Seleziona questa opzione per duplicare il layout scelto sullo schermo, orizzontalmente o verticalmente. Quando selezionato, tutte le foto nel layout saranno duplicate sullo schermo, inclusa la prima foto grande.

Quando sei soddisfatto del layout, fai clic sul pulsante OK per tornare a Layout Designer oppure fai clic sul pulsante Annulla per annullare le modifiche apportate al layout.

Proprietà del layout di stampa

Fai clic sulla casella di controllo Proprietà nella casella degli strumenti Screen Editor per visualizzare la casella degli strumenti Proprietà. Nota: facendo clic in un punto qualsiasi dello sfondo del design verranno visualizzate le proprietà del design per il tuo layout.

Dimensioni del design : fai clic sulla casella combinata per scegliere una dimensione per il design del layout di stampa. Puoi scegliere da un elenco di formati di carta per stampante comunemente utilizzati oppure puoi impostare una dimensione personalizzata (in pollici). Nota che la scelta della dimensione del design è indipendente dalla scelta del formato della carta per stampante (vedi sotto). Il punto da ricordare è che se vuoi che il tuo design riempi completamente la carta quando viene stampato, assicurati che il rapporto di aspetto delle dimensioni del design (ad esempio la sua larghezza divisa per la sua altezza) corrisponda al rapporto di aspetto della tua carta (di nuovo larghezza divisa per altezza). Se in questo elenco non è presente una dimensione di disegno comune che corrisponda esattamente alle proporzioni della carta per stampante che intendi utilizzare, puoi selezionare **Personalizzato** dall'elenco, quindi modificare le proprietà L e A (sotto) in modo che corrispondano alle proporzioni della carta (vedi sotto).

Nota: se il tuo design e le proporzioni della carta non corrispondono, RightBooth stamperà il tuo design sulla carta in una dimensione 'best fit', posizionata centralmente sulla carta. Ciò potrebbe comportare la stampa automatica orizzontale o verticale (vedi sotto).

L' & H – Questi valori ti consentono di inserire le tue dimensioni personalizzate per il design del layout di stampa. Nota che questi valori W e H devono essere in pollici. Se vuoi che il tuo design riempi la carta, assicurati che siano impostati sulle stesse dimensioni della carta. Ad esempio, se le dimensioni della carta della stampante sono 4,13 x 6,15 pollici, inserisci 4,13 in W e 6,15 in H.

Swap – Seleziona questa opzione per scambiare la Larghezza e l'Altezza della dimensione del Design scelta. Ad esempio, se hai scelto la dimensione del design: '8,3 x 11,7 A4', la dimensione non scambiata è W = 8,3, H = 11,7 e la dimensione scambiata sarà W = 11,7, H = 8,3 (pollici). Nota che se scambi la dimensione del design, potresti dover riposizionare i segnaposto delle foto o altri contenuti che potrebbero trovarsi al di fuori dei nuovi confini del design.

I design non scambiati saranno normalmente stampati in modalità Portrait e i design scambiati saranno stampati in modalità Landscape. Detto questo, RightBooth adatterà sempre il tuo design alla carta in modo che venga stampato alla sua massima dimensione possibile senza alcuna distorsione dell'aspetto, e questo potrebbe o meno comportare la rotazione del design sulla carta scelta (vedi di seguito).

Formato carta stampante : questa opzione ti consente di scegliere un formato carta su cui stampare il tuo progetto. La casella combinata elenca tutti i formati carta forniti dalla tua stampante attuale (vedi: Impostazioni - Stampanti). Per impostazione predefinita, RightBooth stamperà i tuoi progetti sulla carta predefinita della tua stampante (come definito nell'applicazione di configurazione della tua stampante). Tuttavia, se la tua stampante fornisce più di un formato carta, come più vassoi carta con formati diversi o una funzione di ghigliottina per tagliare la carta da 4x6 pollici in due strisce da 2x6 pollici, potresti voler impostare il tuo progetto in modo che abbia come target un formato carta specifico sulla tua stampante.

Copie predefinite – Seleziona questa opzione per specificare il numero di copie del layout che verranno stampate quando il layout viene scelto per essere stampato durante l'evento. Questo valore sovrascriverà qualsiasi valore 'Stampa copie' precedentemente scelto impostato durante l'evento.

Note:

- Le dimensioni del progetto scelto, i formati della carta e le copie predefinite vengono sempre salvati insieme ai progetti.

- Quando si stampa un design, se RightBooth non riesce a trovare un formato di carta corrispondente sulla stampante di destinazione, il design verrà stampato sulla carta predefinita della stampante. Ciò può verificarsi ad esempio se si cambiano le stampanti.

Aspetto e **Sfondo** sono descritte nella sezione: **Editor dello schermo** .

Aggiungere e rimuovere foto

Quando crei un nuovo evento, la schermata Layout di stampa includerà automaticamente lo stesso numero di elementi immagine del conteggio foto evento (vedi Event Designer →Event Type). Se esamini la proprietà Contenuto degli elementi immagine nella schermata Layout di stampa, vedrai che sono impostati su "Cattura foto 1", "Cattura foto 2", ecc. Ciò consente agli elementi immagine di fungere da segnaposto foto e mostreranno correttamente le foto catturate più di recente ogni volta che l'evento viene utilizzato. Se in seguito decidi di modificare il numero di foto nel tuo evento, dovrai anche modificare manualmente i segnaposto foto nella schermata Layout di stampa. Questo può essere fatto in uno dei seguenti modi:

- 1) Utilizzare lo strumento Print Layout Arranger (vedere sopra).
- 2) Carica un layout di stampa adatto dalla libreria multimediale RightBooth.
- 3) Aggiungere manualmente (o rimuovere) segnaposto per foto nel design. Ad esempio, se si aumenta il numero di foto dell'evento da 4 a 5, è possibile aggiungere un nuovo elemento immagine alla schermata Layout di stampa e quindi impostare il suo Contenuto su " **Cattura foto 5** ". Se si riduce il numero di foto nel proprio evento, si dovrebbero anche eliminare gli elementi immagine ridondanti dalla schermata Layout di stampa.

Aggiunta di nuovi elementi al layout di stampa

Fai clic sulla casella di controllo Aggiungi elementi nella casella degli strumenti Screen Editor per visualizzare la casella degli strumenti Aggiungi elementi. Ciò ti consente di aggiungere nuovi elementi Immagine ed Etichetta al layout di stampa.

Tutte le proprietà Immagine ed Etichetta disponibili sono descritte nella sezione: **Editor dello schermo** .

Se vuoi includere il contenuto dell'elemento Draw Pad nel layout di stampa, puoi aggiungere un elemento Image e impostare la sua proprietà Content su: **Latest drawing pad** (vedi prima). Ciò consentirà di includere e stampare con le foto il contenuto del drawing pad creato più di recente.

più monitor

RightBooth può utilizzare fino a 4 monitor collegati al computer per visualizzare schermate indipendenti rispetto alle schermate dell'evento principale (che verranno visualizzate sul monitor principale).

Questo potrebbe essere utile in situazioni in cui si desidera mostrare schermate informative contenenti video, immagini e sequenze di testo a un pubblico diverso mentre gli utenti stanno registrando video e foto sul monitor principale. Ad esempio, il monitor principale potrebbe essere ospitato all'interno di una cabina con un secondo monitor all'esterno della cabina che mostra una presentazione di diapositive di attrazione ai passanti.

Per utilizzare le funzionalità multi-monitor, i tuoi monitor devono essere configurati per fornire un desktop Windows esteso. I dettagli su come farlo sono al di fuori dello scopo di questo manuale, ma i dettagli completi sono disponibili nelle Impostazioni schermo di Windows.

Quando hai più di un monitor collegato e funzionante come desktop esteso, attiva la funzionalità **Multiple monitors** in RightBooth, che si trova nella scheda Event Structure dell'Event Designer. Con questa funzionalità attivata, visita Screen Editor per accedere alle funzionalità aggiuntive di progettazione dello schermo del monitor.

Selettore monitor

Se Screen Editor rileva correttamente i tuoi monitor aggiuntivi e hai abilitato più monitor in Event Designer, la **casella combinata Monitor selector** verrà mostrata nella parte superiore della Screen Editor Toolbox. Se non vedi il Monitor selector, dovrai chiudere RightBooth e controllare le impostazioni di visualizzazione di Windows.

Se ora selezioni **2** nel selettore Monitor, l'intera interfaccia Screen Editor passerà al secondo monitor e vedrai l'elenco delle schermate Monitor 2 che conterrà la schermata predefinita: **Start 2**. Questa è la prima schermata che verrà visualizzata sul secondo monitor quando riproduci l'evento. Se hai anche scelto di includere **Monitor 2** Le schermate **in corso** (vedere Struttura evento in Event Designer) saranno incluse anche nell'elenco delle schermate Monitor 2.

Le stesse regole si applicano ai selettori Monitor 3 e 4, dove è possibile progettare schermi Monitor 3 e 4.

Ora puoi utilizzare il selettore Monitor per passare da una schermata di modifica degli eventi a un'altra su ciascun monitor.

Aggiungere schermi ed elementi sui monitor aggiuntivi

Puoi usare la casella degli strumenti Aggiungi elementi per aggiungere una nuova schermata agli elenchi di schermate Monitor 2, 3 e 4. Puoi aggiungere tutte le schermate che desideri agli elenchi di schermate monitor aggiuntive.

Puoi aggiungere qualsiasi elemento nella casella degli strumenti Aggiungi elementi su una qualsiasi delle schermate Monitor 2, 3 e 4. Ad esempio, puoi aggiungere elementi di testo, immagine, video e sequenza browser che possono essere impostati per mostrare sequenze di materiale registrato dagli utenti su Monitor 1. Tutte le funzionalità di progettazione e le proprietà degli elementi sono disponibili per le schermate monitor aggiuntive e tieni presente che le transizioni di schermata non sono attualmente supportate sulle schermate monitor aggiuntive.

Schermata Video in corso

Quando questa schermata facoltativa è inclusa per una qualsiasi (o tutte) le schermate del monitor aggiuntive (vedere Event Designer), verrà mostrata sul monitor associato ogni volta che un utente registra

un video sul Monitor 1. Potresti voler includere questa schermata per migliorare le prestazioni di registrazione video sul Monitor 1. Se includi questa schermata, potresti volerla mantenere libera da elementi dello schermo che richiedono un uso intensivo del processore, come elementi video e sequenza, poiché ciò aiuterà il computer a concentrarsi sull'attività di registrazione video sul Monitor 1.

Tuttavia, se la tua attrezzatura è sufficientemente potente, puoi aggiungere una telecamera a questa schermata per mostrare il processo di registrazione video in azione.

Schermata Foto in corso

Se questa schermata opzionale è inclusa in uno (o in tutti) gli schermi monitor aggiuntivi (vedere Event Designer), verrà visualizzata sul monitor associato ogni volta che un utente scatta foto sul Monitor 1.

Se aggiungi elementi immagine a questa schermata e imposti le relative proprietà Contenuto su **Ultima acquisizione foto** o su uno dei valori di **Acquisizione foto** (1-10), gli elementi immagine visualizzeranno le foto su questa schermata così come vengono scattate.

Puoi anche scegliere di aggiungere un elemento fotocamera a questa schermata, in modo da poter osservare gli utenti mentre si preparano a scattare le loro foto.

Schermata Stampa in corso

Se questa schermata opzionale è inclusa in uno (o in tutti) gli schermi monitor aggiuntivi (vedere Event Designer), verrà visualizzata sul monitor associato ogni volta che viene stampato un layout fotografico.

Se aggiungi un'immagine a questa schermata e imposti la sua proprietà Contenuto su **Layout di stampa**, l'immagine visualizzerà il layout di stampa più recente durante la stampa.

Una volta completata la registrazione video in corso, il processo di acquisizione foto o la stampa delle foto, l'elenco definito delle schermate degli eventi dei Monitor 2, 3 e 4 inizierà a essere visualizzato nuovamente.

Riproduzione di eventi contenenti più schermi monitor

Quando riproduci un evento contenente più schermi monitor, questi schermi verranno visualizzati automaticamente indipendentemente dagli schermi visualizzati sul primo monitor. Quando ogni schermo multi monitor scade, passerà alla visualizzazione dello schermo successivo nell'elenco monitor. Quando tutti gli schermi multi monitor sono stati visualizzati, RightBooth ripeterà la visualizzazione di nuovo.

Ogni evento può contenere il proprio set di schermate monitor 2, 3 e 4 che appariranno quando l'evento è in riproduzione. Quindi, se si utilizza Event flow, potrebbe essere necessario aggiungere schermate monitor aggiuntive in tutti i file evento che si intende mostrare.

Diverse risoluzioni di visualizzazione del monitor

Per ottenere i migliori risultati, il tuo monitor aggiuntivo dovrebbe essere impostato (utilizzando le impostazioni di visualizzazione di Windows) in modo che le sue risoluzioni di visualizzazione corrispondano a quelle del tuo monitor principale. Tuttavia, con alcune configurazioni di apparecchiature, potresti scoprire che ciò non è possibile e i tuoi monitor aggiuntivi potrebbero dover avere risoluzioni diverse da quelle del tuo monitor principale.

In questo caso, dovrai controllare le proprietà **Larghezza** e **Altezza** (nella casella degli strumenti Proprietà schermo) per ciascuna delle schermate degli eventi del monitor aggiuntivo per assicurarti che siano impostate in modo da essere uguali alla larghezza e all'altezza della risoluzione di visualizzazione del monitor aggiuntivo. In caso contrario, le schermate del monitor aggiuntivo potrebbero non essere visualizzate correttamente.

Considerazioni sulle prestazioni

Si prega di notare che la visualizzazione di schermate su monitor aggiuntivi può influire sulle prestazioni delle schermate sul primo monitor. Per questo motivo, consigliamo di includere sempre le schermate "in corso". Inoltre, consigliamo di ridurre al minimo l'uso di elementi di schermata ad uso intensivo del processore, come elementi video e sequenza.

Multicasting

Un'altra funzionalità disponibile sugli schermi del Monitor 1 è il multicast. Il multicast è utile quando vuoi mostrare l'attività del Monitor 1 su altri monitor collegati al tuo sistema. Considera la situazione in cui hai una stanza contenente una registrazione video RightBooth impostata. Fuori dalla stanza c'è un secondo monitor che può essere utilizzato per mostrare la registrazione in corso all'interno della stanza. In questa situazione potresti semplicemente applicare la proprietà Multicast alla schermata "Registra video" sul Monitor 1. Quindi ogni volta che viene effettuata una registrazione all'interno della stanza, il Monitor 2 mostrerà anche questa schermata all'esterno della stanza. Nota che le schermate Multicast avranno sempre la priorità su qualsiasi altra schermata che potrebbe essere visualizzata sui Monitor 2, 3 e 4, comprese le schermate "In corso". Puoi anche scegliere di eseguire il multicast delle schermate del Monitor 1 contemporaneamente su tutti gli altri monitor.

Per ulteriori informazioni sul multicast, vedere la sezione **Proprietà dello schermo** .

Associazione di schermate di eventi su più monitor

L'associazione degli schermi consente di far comparire automaticamente le schermate degli eventi sui monitor 2, 3 e/o 4 ogni volta che specifiche schermate degli eventi vengono visualizzate sul monitor 1.

Quando aggiungi una nuova schermata evento sui monitor 2, 3 o 4 puoi assegnarle lo stesso nome di qualsiasi schermata evento sul monitor 1. In questo caso, al nome della schermata verrà automaticamente aggiunto il numero del monitor indicato tra parentesi.

Ad esempio, se aggiungi una nuova schermata evento sul Monitor 3 e la chiami: " **Grazie**", la schermata evento verrà automaticamente aggiunta con il nome: " **Grazie (3)** " nell'elenco delle schermate del Monitor 3.

Proseguendo con questo esempio, se si abilita **l'associazione dello schermo del Monitor 3** (vedere la sezione **Struttura dell'evento →Monitor multipli**), quando l'evento viene riprodotto, ogni volta che il Monitor 1 mostra la schermata dell'evento di ringraziamento, il Monitor 3 mostrerà automaticamente la schermata dell'evento 'Grazie (3)'.

Esecuzione di più istanze di RightBooth

Puoi eseguire fino a 4 istanze di RightBooth sullo stesso computer. Avvia semplicemente RightBooth in esecuzione facendo doppio clic sull'icona del desktop e, mentre è in esecuzione, avvia nuovamente RightBooth in esecuzione facendo nuovamente doppio clic sull'icona del desktop. Ora troverai 2 istanze di RightBooth, con la seconda istanza identificata con un '2' nell'angolo in alto a destra della finestra principale.

Ogni istanza di RightBooth:

- può essere utilizzato per aprire e riprodurre il proprio file di eventi
- mantiene le proprie impostazioni
- funziona in modo totalmente indipendente dalle altre istanze in esecuzione
- richiede un proprio codice prodotto.

Puoi usare questa funzionalità per eseguire diversi eventi RightBooth su monitor diversi quando hai le Impostazioni di visualizzazione di Windows configurate come desktop esteso e hai due o più monitor collegati. I dettagli su come ottenere questo risultato sono descritti nel documento PDF Opzione 4, che puoi trovare qui:

<https://www.rightbooth.com/shareqr.html>

Attività dell'evento

Per accedere alla finestra Attività evento, fare clic sul pulsante Attività nella finestra principale di RightBooth.

Convertire l'attività dei video

Potresti trovare utile convertire tutti i video degli eventi registrati in formato MP4 o MOV. Questa sezione elencherà tutti i video creati per l'evento attualmente caricato e ti consentirà di convertirli in batch in uno di questi formati. Puoi selezionare le seguenti opzioni per la conversione:

Converti video in - Seleziona per convertire i file in formato MOV o MP4.

Impostazioni di conversione – Fai clic su questo pulsante per applicare le impostazioni di conversione video. Consulta la sezione: **Impostazioni di conversione video** .

Converti - Fai clic su questo pulsante per avviare il processo di conversione video. Durante la conversione, questo pulsante ti consentirà di **Annullare** la conversione.

Il processo di conversione:

- fai una copia di ciascuno dei video AVI o WMV registrati durante l'evento scelto.
- convertirli nel formato richiesto.
- salvare i file convertiti nella stessa cartella dell'originale.

I file video originali non saranno interessati dal processo di conversione.

Attività di stampa delle foto

Questo pannello mostrerà un elenco di tutte le foto (o layout di stampa delle foto) che sono state create dagli utenti dell'evento attualmente caricato, o dalla cartella Tasks & Publish attualmente specificata. Puoi selezionare, visualizzare e stampare ogni foto o layout. Ciò è utile se hai bisogno di stampare a un certo punto dopo che un evento è terminato o se stai usando RightBooth come stazione di stampa.

Nota: se vuoi stampare i layout delle foto, questa funzione richiede che tu abbia precedentemente impostato l'opzione " **Salva in attività evento**" prima di riprodurre il tuo file evento. Vedi la sezione: Struttura evento: **Stampa foto** .

Foto : seleziona questa opzione per visualizzare tutte le foto scattate durante la riproduzione del file evento attualmente caricato e/o per visualizzare tutte le immagini nella cartella Attività e pubblicazione attualmente specificata (vedi Impostazioni →cartelle/file).

Layout di stampa delle foto : seleziona questa opzione per visualizzare tutti i layout di stampa delle foto salvati durante la riproduzione del file evento attualmente caricato oppure per visualizzare tutti i layout di stampa delle foto nella cartella Attività e pubblicazione attualmente specificata (vedi Impostazioni →cartelle/file).

Miniature – Spunta questa casella di controllo per passare dalla visualizzazione di un elenco di nomi file alla visualizzazione di un set di miniature. Fai clic su qualsiasi elemento nell'elenco o fai clic su qualsiasi miniatura per visualizzare un'immagine più grande dell'elemento selezionato, pronta per la stampa.

Nota che quando sei in modalità miniatura puoi cliccare con il tasto destro su qualsiasi miniatura per cambiare il numero di colonne che saranno usate per visualizzare le miniature. Puoi scegliere un valore da 1 a 4.

Copie - Specificare il numero di copie richieste (intervallo da 1 a 99).

Scala di grigi : stampa l'elemento attualmente selezionato in bianco e nero (scala di grigi).

Stampa : fare clic su questo pulsante per stampare l'elemento attualmente selezionato.



Fai clic su questa icona per scegliere un'immagine dalla Libreria multimediale. L'immagine verrà quindi utilizzata per decorare lo sfondo della schermata di selezione del Layout di stampa.



Fare clic su questa icona per passare alla modalità a schermo intero (e viceversa).

Attività di file di posta elettronica

Questo pannello elencherà tutti i file email creati durante l'evento. Puoi quindi selezionare uno o più file email dall'elenco e inviarli agli utenti associati all'evento come processo batch.

I file e-mail verranno creati se si sceglie l'opzione " **Più tardi** " per video, foto o messaggi nella sezione File e-mail di Event Designer →Event Structure →. Durante l'evento, i file e-mail verranno creati anche se le e-mail non vengono inviate a causa di problemi con la rete o la connessione Internet.

Tutte le email : fai clic qui per visualizzare l'elenco completo dei file email creati durante l'evento.

Email "Cose da fare" : fai clic qui per visualizzare solo i file email che non sono stati inviati durante l'evento.

Invia e-mail : fai clic qui per inviare tramite e-mail i file (selezionati nell'elenco) agli utenti destinatari come processo batch.

Indirizzi e-mail : fare clic su questo pulsante per aprire un file di testo contenente tutti gli indirizzi e-mail dall'elenco delle attività.

Rimuovi : fare clic su questo pulsante per rimuovere tutte le email selezionate dall'elenco.

Crea un'attività video da foto

Questo pannello ti consentirà di creare un video da tutte le foto scattate durante l'evento. È anche un ottimo modo per creare un video time-lapse da una serie di fotogrammi catturati tramite RightBooth.

Basta cliccare sul **pulsante Crea** per creare il video. Una volta creato, il video verrà salvato con il nome file photos.mp4 e salvato nella cartella dell'evento corrente.

Fare clic sul pulsante **Impostazioni** per visualizzare e modificare le impostazioni di conversione delle foto...

Impostazioni

Seleziona una delle seguenti opzioni:

Larghezza – Inserisci la larghezza richiesta del video in pixel. Può essere lasciato a 0.

Altezza – Inserisci l'altezza richiesta del video in pixel. Può essere lasciata a 0.

Tempo di visualizzazione dell'immagine in secondi : inserisci la quantità di tempo per cui desideri che ciascuna foto venga visualizzata durante la riproduzione del video.

Esempio 1: Impostando questo valore su 4, ogni foto verrà mostrata per 4 secondi.

Esempio 2: Impostando questo valore su 0,04 nel video risultante verranno visualizzate 25 foto al secondo, il che può essere utile se si sta creando un video time-lapse.

Qualità – Imposta questo cursore per scegliere la qualità video preferita. Un valore più basso creerà file video più piccoli con una qualità inferiore. Un valore più alto creerà video con file video più grandi e una qualità più alta.

Attività dei file FTP

Questo pannello elencherà tutti i file evento creati durante l'evento che sono stati designati per essere caricati su un account ftp. Puoi selezionare uno o più file dall'elenco e poi caricarli sull'account (definito nelle impostazioni dei social media) come processo batch.

Carica file: fai clic su questo pulsante per caricare tutti i file selezionati sull'account FTP.

Rimuovi: fare clic su questo pulsante per rimuovere tutti i file selezionati dall'elenco.

Gli strumenti di disegno

Gli Strumenti di disegno consentono di disegnare e scrivere su una varietà di altri elementi dello schermo che possono apparire durante lo svolgimento dell'evento. Possono essere utilizzati per disegnare su:

- il feed live della telecamera sullo schermo (visualizzato dall'elemento telecamera).
- la foto più recente dopo che è stata catturata.
- il blocco da disegno.

Questa funzionalità è utile se vuoi che i tuoi utenti aggiungano nomi, messaggi o disegni alle registrazioni video, alle foto o al blocco da disegno.

Aggiungere gli strumenti di disegno

Gli strumenti di disegno possono essere aggiunti a qualsiasi schermata dell'evento, ma sono rilevanti solo per le schermate che contengono uno o più elementi della fotocamera, la foto scattata più di recente o l'elemento Blocco da disegno.

- Se vengono aggiunti strumenti di disegno alle schermate che compaiono prima della schermata "Registra video" (come la schermata Start o la schermata Choices), è possibile disegnare sulla finestra del video in diretta prima di avviare una registrazione video. I disegni rimarranno quindi sul video durante la registrazione effettiva e verranno catturati nel file video*.
- Se vengono aggiunti strumenti di disegno alle schermate che compaiono prima della schermata "Scatta foto" (come la schermata Start o la schermata Choices), allora puoi disegnare sulla finestra live prima di catturare le foto. I disegni saranno poi aggiunti all'immagine della foto dopo che è stata scattata.
- Se gli strumenti di disegno vengono aggiunti alla schermata "Registra video", è possibile disegnare sulla finestra del video in diretta durante la registrazione*. I disegni verranno quindi acquisiti nel file video in tempo reale durante la registrazione*.
- Se gli strumenti di disegno vengono aggiunti a una schermata che mostra l'ultima immagine fotografica scattata (ad esempio la schermata Mostra foto), è possibile disegnare sulla foto e fare in modo che i disegni vengano aggiunti automaticamente all'immagine fotografica.
- Se gli strumenti di disegno vengono aggiunti a una schermata contenente l'elemento Pagina di disegno, è possibile utilizzarli per disegnare direttamente nella tela del Blocco da disegno.

*Nota: al momento gli strumenti di disegno non consentono di disegnare su registrazioni video effettuate con una fotocamera DSLR.

Per aggiungere gli strumenti di disegno:

Nello Screen Editor seleziona una schermata dall'Elenco schermate. Quindi mostra la casella degli strumenti 'Aggiungi elementi' e clicca sul pulsante 'Strumenti di disegno' per aggiungere gli strumenti alla schermata scelta.

Si noti che quando si aggiungono strumenti di disegno a una schermata, le proprietà Capovolgimento X e Y degli elementi della telecamera vengono automaticamente disattivate e non possono essere attivate.

È possibile utilizzare le proprietà dello strumento di disegno per modificare il layout degli strumenti, decidere quali strumenti visualizzare e impostare penne, colori e larghezza della linea predefiniti (vedere la sezione Editor dello schermo - **Proprietà**).

Utilizzo degli strumenti di disegno

Quando l'evento è in riproduzione, gli strumenti di disegno appariranno su ogni schermata in cui li hai aggiunti. Puoi quindi usare gli strumenti per disegnare sugli elementi descritti in precedenza (se sono disponibili sullo schermo). Se ci sono due o più elementi della telecamera sullo schermo, puoi disegnare su uno qualsiasi degli elementi della telecamera e tutti i disegni verranno automaticamente mostrati su tutti gli elementi della telecamera.

Tutti i disegni aggiunti all'elemento fotocamera verranno salvati nei file video registrati o nei file fotografici acquisiti.

Tutti i disegni aggiunti al blocco da disegno verranno salvati in un file immagine dopo ogni sessione dell'evento.

Al termine di ogni sessione dell'evento, tutti i disegni verranno automaticamente rimossi dalla visuale della telecamera e dal blocco da disegno, consentendo all'utente successivo di iniziare a disegnare su una "tabula rasa".

Gli strumenti di disegno sono attivi solo mentre l'evento è in riproduzione. Quando progetti le tue schermate puoi spostare e dimensionare gli strumenti nel punto richiesto nello Screen Editor, ma non puoi disegnare sopra l'elemento della telecamera o nel blocco da disegno in modalità progettazione.

Il set di strumenti di disegno

Gli strumenti di disegno comprendono:

Strumento Penna : consente di disegnare linee continue utilizzando il mouse o il touch screen, nel colore e nello spessore correnti.

Strumento pennarello - Consente di disegnare linee semi-trasparenti usando il mouse o il touch screen, nel colore e nella larghezza della linea correnti. Questo strumento funziona in modo efficace come un pennarello (o evidenziatore) standard.

Strumento Annulla - Consente di annullare la linea disegnata più di recente. È possibile fare clic ripetutamente su questo strumento per rimuovere più di una linea. È anche possibile annullare un utilizzo recente dello Strumento Cestino, riportando tutte le linee rimosse in precedenza nella finestra video.

Strumento Cestino : consente di rimuovere tutte le linee disegnate per liberare la finestra video.

Strumenti di larghezza linea : questi 4 strumenti consentono di selezionare la larghezza di tutte le linee disegnate successivamente.

Strumenti colore linea : questi 8 strumenti consentono di selezionare il colore di tutte le linee disegnate successivamente.

È possibile controllare quali strumenti rendere disponibili e quali strumenti impostare come predefiniti utilizzando le **Proprietà dello strumento di disegno** (vedere in precedenza).

Controllo delle apparecchiature periferiche con una scheda relè USB

Utilizzando una scheda relè USB, RightBooth può controllare qualsiasi dispositivo elettrico che abbia la capacità di essere acceso o spento, come una lampadina a LED, una lampadina di rete, un motore o una ventola. La scheda relè si collega al computer tramite un cavo USB. È quindi possibile collegare fino a 8 dispositivi alle connessioni relè della scheda e utilizzare RightBooth per accendere o spegnere questi dispositivi in vari momenti durante l'evento.

RightBooth fornisce supporto per due tipi di schede relè USB: schede USB HID e schede Denkovi.

Schede USB HID

Queste schede non richiedono alcuna configurazione. Basta collegarle a una porta USB libera e sei pronto per iniziare a controllarle in RightBooth. Ci sono molte schede USB HID sul mercato e sono molto convenienti. Ma ricorda che il relè HID deve essere del tipo "programmabile", altrimenti non verrà rilevato da RightBooth. Inserisci "**relè USB HID programmabile**" su eBay per vedere una selezione. Al momento in cui scrivo (ottobre 2019) ecco un fornitore tipico:

https://www.ebay.co.uk/itm/152464651505?ul_noapp=true

Tieni presente che RightBooth consente di collegare e controllare più di una scheda USB HID.

Tavole Denkovi

Le schede Denkovi richiedono che un driver di dispositivo Denkovi sia installato sul computer prima di poter essere utilizzate in RightBooth. RightBooth può controllare solo una scheda Denkovi.

IMPORTANTE

Si prega di notare che RightBooth attualmente fornisce supporto solo per le seguenti schede Denkovi:

<http://denkovi.com/usb-relay-board-four-channels-for-home-automation>

<http://denkovi.com/usb-eight-channel-relay-board-for-automation>

Si prega di notare che entrambe queste schede sono schede denkovi versione 1. Sono progettate per utilizzare il chip: FT245RL

RightBooth al momento funziona solo con le schede denkovi v1. Non supporta le schede denkovi v2.

Configurazione di Windows per funzionare con la scheda Denkovi

Prima di poter utilizzare una scheda Denkovi con RightBooth, è necessario configurare il sistema operativo come segue.

Assicurati che il tuo PC sia acceso e connesso a Internet.

Quindi collega la scheda Denkovi a una porta USB libera. Windows eseguirà automaticamente le seguenti azioni:

- Identificare la scheda come un dispositivo FIFO USB FT245R
- Cerca un driver di dispositivo in Windows Update
- Scarica il driver del dispositivo (0,9 Mb) dal sito Web di Microsoft
- Installare due driver di dispositivo:
 - Convertitore seriale USB

- Porta seriale USB (COM3)

Se questo processo ha esito positivo, verrà visualizzata una finestra di dialogo di Windows che indica "Il dispositivo è pronto per l'uso".

È possibile verificare che l'installazione del driver sia riuscita controllando che il **convertitore seriale USB** sia presente nell'elenco nella sezione Controller Universal Serial Bus di Windows --> Gestione dispositivi.

Utilizzo di una scheda relè USB in RightBooth

Si prega di notare che non forniamo dettagli su come collegare i dispositivi elettrici alla scheda relè scelta. Per i dettagli su come farlo, fare riferimento alla documentazione fornita con la scheda relè, oppure visitare il sito Web di denkovi o consultare un elettricista qualificato. Ulteriori informazioni sono disponibili anche su www.rightbooth.com/how-to.html

- Esegui RightBooth.
- Nelle Impostazioni di RightBooth --> Avvia/Arresta, seleziona l'opzione:
 - ' **Inizio Scheda relè Denkovi** ' o
 - ' **Avvia la scheda relè USB HID** '
- Se si utilizza una scheda Denkovi, è necessario immettere il numero di canali per la scheda relè nella casella di testo **Canali** .

Prova della scheda

Utilizzare la casella di testo vicino al pulsante Test per impostare una condizione di commutazione per tutti i canali. Ciò si ottiene immettendo un carattere per ogni canale nella casella di testo. Ad esempio, la condizione predefinita per una scheda relè a 4 canali è **0000** (tutto spento). Altri esempi: **1000** - il primo interruttore è acceso, gli altri 3 sono spenti. **1101** - il primo, il secondo e il quarto interruttore sono accesi.

Controllo della tavola durante l'evento

Per controllare i canali relè hai due possibilità.

- 1) È possibile far sì che i canali cambino ogni volta che viene visualizzata una schermata di evento scelta utilizzando l'azione **Mostra** : ' **Imposta canali relay** ' OPPURE
- 2) Puoi aggiungere l'azione **Click** : ' **Imposta canali relay** ' a qualsiasi elemento su qualsiasi schermata. Ciò consentirà all'utente di cambiare canale quando clicca (o tocca) l'elemento.

Esempio 1 - Accendere l'interruttore del canale 1 (su un relè a 4 canali) quando viene visualizzata la schermata "Preparati"

- Accedere alla schermata **Preparati** nell'Editor dello schermo.
- Mostra le **proprietà dello schermo**
- Nella parte inferiore del pannello Proprietà schermo, imposta Azione su "**Mostra**" , quindi seleziona: "**Imposta canali relay** " dall'elenco delle azioni.
- Nella casella di testo **Azione** , immettere ' **1000** '

Si potrebbe quindi fare lo stesso nella schermata di ringraziamento, questa volta immettendo " **0000** " per disattivare nuovamente il canale 1 una volta terminata la registrazione.

Esempio 2 – Consentire all'utente di cambiare canale

Se vuoi che l'utente possa cambiare canale:

- Aggiungi un pulsante (o un elemento di testo o un'immagine) alla schermata dell'evento scelto.
- Mostra le proprietà del pulsante.
- Imposta l' **azione** su "**Fai clic**" e scegli l'azione: " **Imposta**" **canali di ritrasmissione** '.
- Nella casella di testo **Azione** , seleziona lo schema di commutazione canale desiderato, ad esempio: **0011** - Disattiva i canali 1 e 2, attiva i canali 3 e 4.

I caratteri che puoi usare per i comandi del canale sono:

- 0** – disattiva un canale
- 1** – accendere un canale
- T** - commuta un canale allo stato opposto a quello attuale. Quindi: se è acceso, sarà spento e viceversa.
- U** - lascia il canale inalterato

Altri esempi di azioni del canale:

- 1010** – **Accende** i canali 1 e 3. **Spegne** i canali 2 e 4 .
- 1U1U** – Attiva i canali 1 e 3. **I** canali 2 e 4 rimangono inalterati
- TT00** - Attiva/disattiva i canali 1 e 2. Disattiva i canali 3 e 4

Controllo di più schede relè USB HID

RightBooth può controllare più di una scheda relè USB HID, a condizione che ogni scheda segnali un identificatore di modello diverso a RightBooth. Di solito scoprirai che una scheda relè a 1 canale ha un identificatore diverso da una scheda a 2 canali o da una scheda a 3 canali, ecc. Quindi, se vuoi usare più di una scheda USB HID in RightBooth, assicurati che ogni scheda che usi abbia un numero di canali diverso.

Si prega di notare che RightBooth rileverà e funzionerà solo con schede relè HID "programmabili", quindi assicuratevi di procurarvi schede programmabili al momento dell'acquisto. Al momento in cui scrivo, ecco un tipico fornitore di relè HID programmabili:

https://www.ebay.co.uk/itm/152464651505?ul_noapp=true

Collega tutte le schede alle porte USB del computer. In RightBooth Settings --> Start/Stop, l'identificativo del modello per ogni scheda verrà mostrato nel pannello.

Per controllare ciascuna scheda è necessario immettere l'identificativo del modello seguito da uno o più spazi e quindi le condizioni di commutazione richieste (come descritto sopra).

Per spiegare come controllare le schede, supponiamo che tu abbia una scheda relè a 1 canale e una scheda relè a 2 canali collegate al computer. Nelle impostazioni di RightBooth, gli identificatori della scheda sono mostrati rispettivamente come **HURTM** e **B6105H** . Ecco alcuni esempi di azioni di canale:

HURTM 1 - Accende il canale 1 sulla scheda relè a 1 canale.

B6105H 01 – Spegner il canale 1 e accendere il canale 2 sulla scheda relè a 2 canali

HURTM 0 B6105H TT – Disattiva il canale 1 sulla scheda relè a 1 canale e attiva entrambi i canali sulla scheda relè a 2 canali.

Si noti che è possibile utilizzare anche più comandi di cambio scheda nelle azioni degli eventi RightBooth.

Comandi di azione aggiuntivi per schede relè USB HID

Se si utilizzano una o più schede relè USB HID, è possibile inviare alle schede più di un set di comandi di commutazione separati da ritardi (periodi di attesa) utilizzando il comando W (Wait):

W – Attende un periodo di tempo prima che venga emesso il comando di azione successivo. Il periodo di tempo è definito in millisecondi e deve apparire dopo la W nel testo dell'azione, separato da uno o più caratteri spazio.

Puoi anche usare il comando R (Ripeti):

R – Ripete tutti i comandi precedentemente inviati alla scheda tramite il testo dell'azione del canale corrente.

Per spiegare come utilizzare questi comandi di azione aggiuntivi, descriveremo alcuni esempi.

Esempi di schede singole

11 W 1500 01 W 2000 00

Accendere immediatamente i canali 1 e 2, attendere 1,5 secondi, quindi spegnere il canale 1, attendere altri 2 secondi, quindi spegnere il canale 2.

1W 500 0W 500 R

Accendere il canale 1 per mezzo secondo, quindi spegnerlo per mezzo secondo, quindi ripetere. Ciò farà sì che l'interruttore si accenda e si spenga ogni secondo indefinitamente. Questa azione continuerà finché la scheda non riceve un altro comando di azione.

Esempi di schede multiple

HUR™ 1 W 1000 0 B6105H 11 W 2000 00

Scheda HURTM: accendere il canale 1 per 1 secondo, quindi spegnerlo.

Scheda B6105H: accendere entrambi i canali per 2 secondi, quindi spegnerli entrambi.

Si noti che con comandi di schede multiple come questo, tutte le schede agiscono in modo indipendente e in parallelo tra loro. Quindi nell'esempio precedente, tutti i canali su entrambe le schede vengono accesi all'inizio, quindi HURTM viene spento dopo un secondo e B6105H si spegne dopo che è trascorso un altro secondo.

HUR™ 1 W 1000 0 B6105H W 1000 11 W 1000 00

Il canale 1 viene acceso per 1 secondo sulla scheda HURTM. Poi viene spento.

La scheda B6105H non fa nulla per il primo secondo, poi entrambi i canali vengono accesi per 1 secondo e poi entrambi vengono spenti.

Questo comando attiva effettivamente il singolo canale su HURTM per 1 secondo, seguito immediatamente da entrambi i canali su B6105H per 1 secondo.

Modello HURTM 1 W 1000 0 W 1000 R B6105H W 1000 11 W 1000 00 R

Il canale 1 viene acceso per 1 secondo sulla scheda HURTM. Viene poi spento per 1 secondo. Quindi viene ripetuto indefinitamente.

La scheda B6105H non fa nulla per il primo secondo, poi entrambi i canali vengono accesi per 1 secondo e poi entrambi vengono spenti per 1 secondo. Quindi viene ripetuto indefinitamente.

Questo comando è sostanzialmente uguale al precedente, con la differenza che entrambe le schede ripetono le loro azioni.

Utilizzo di una fotocamera DSLR collegata tramite un cavo USB

Questa sezione spiega come configurare RightBooth per utilizzare una fotocamera DSLR collegata tramite un cavo USB per registrare video e scattare foto in RightBooth.

RightBooth offre un controllo completamente integrato per numerose fotocamere DSLR Canon e Nikon e può anche mostrare il feed live view della fotocamera scelta sugli schermi dell'evento.

IMPORTANTE: se riscontri problemi nel far funzionare la tua fotocamera DSLR in RightBooth, potrebbe essere che un'altra applicazione sul tuo PC sia già connessa alla fotocamera e ne impedisca l'uso da parte di RightBooth. Una di queste applicazioni è Canon EOS Utility che a volte può aprirsi automaticamente e prendere il controllo della tua fotocamera. EOS Utility potrebbe essere visibile sulla barra delle applicazioni di Windows e, in tal caso, dovrebbe essere chiusa prima di eseguire RightBooth.

Il processo di acquisizione di video e foto

Questa sezione spiega cosa succede durante un evento quando RightBooth è impostato per utilizzare una fotocamera DSLR.

Ogni volta che deve essere effettuata una registrazione video, RightBooth invia un comando "Avvia registrazione" alla fotocamera DSLR per avviare la registrazione di un video sul suo supporto di memorizzazione interno. Quando la registrazione video è completa, RightBooth invia un comando "Interrompi registrazione" alla fotocamera DSLR. La fotocamera trasferirà quindi (copierà) il file video dal dispositivo di memorizzazione della fotocamera (ad esempio la scheda SD) a una cartella sul computer. Durante questo periodo, RightBooth visualizzerà la schermata **Busy** e attenderà il completamento del trasferimento del file video, dopodiché RightBooth continuerà con la schermata dell'evento successivo.

Il processo è lo stesso quando si catturano le foto, con RightBooth che invia un comando "Scatta foto" alla fotocamera. Poiché il tempo di trasferimento per una singola foto è piuttosto breve, RightBooth non visualizza la schermata **Busy** e dopo che ogni foto è stata copiata dalla fotocamera al computer, RightBooth continuerà con la schermata dell'evento successivo.

Impostazione

IMPORTANTE: quando si utilizza la fotocamera con RightBooth, assicurarsi che la batteria della fotocamera sia carica o che la fotocamera sia collegata a una fonte di alimentazione permanente. Si noti che se la fotocamera si scarica, RightBooth potrebbe comportarsi in modo inaspettato o sembrare bloccato quando si tenta di scattare foto o registrare video.

Configurazione della fotocamera DSLR

- Collegare la fotocamera al computer tramite un cavo USB; se disponibile, utilizzare una porta USB3 del computer.
- Assicurati che la fotocamera sia accesa e impostata per una cattura ottimale delle foto tramite il menu della fotocamera. Assicurati che tutti i parametri richiesti per foto e video (ad esempio Esposizione, Messa a fuoco, Apertura, Bilanciamento del bianco, ecc.) siano impostati manualmente sulla fotocamera come richiesto.
- Ti consigliamo di impostare la fotocamera su Messa a fuoco manuale prima di usare RightBooth. Sebbene non sia strettamente necessario, impedirà a RightBooth di andare potenzialmente in timeout nella schermata Scatta foto mentre la fotocamera impiega del tempo a mettere a fuoco il soggetto. Nota che il timeout della schermata Scatta foto è impostato di default su 2 secondi. Se

vuoi usare Messa a fuoco automatica e la fotocamera impiega più di 2 secondi per mettere a fuoco, puoi sempre aumentare il valore di timeout della schermata Scatta foto in modo appropriato.

Fotocamere Canon

- Se si desidera solo scattare foto, è possibile impostare la ghiera delle modalità principali su una delle seguenti modalità: **M, Av, Tv, P, Auto o Auto (senza flash)**.
- Se si desidera scattare foto E registrare video, impostare la ghiera delle modalità principali su una delle seguenti modalità: **M, Av, Tv o P**.
- **IMPORTANTE:** la modalità Tv può impiegare molto tempo per generare le foto. Prova a usare la modalità Av.
- Se il tuo modello Canon ha un interruttore Live Mode, impostalo su Camera (non Movie). Ciò consentirà a RightBooth di cambiare la modalità tra registrazione video e acquisizione foto a seconda delle necessità. Ciò garantirà anche che l'immagine Live View visualizzata in RightBooth corrisponda esattamente alle registrazioni video e alle acquisizioni foto.
- Potrebbe essere necessario applicare la funzione Bilanciamento del bianco personalizzato Canon (nel menu integrato della fotocamera) sia alla modalità di acquisizione foto che a quella di registrazione video per evitare che l'impostazione del bilanciamento del bianco venga applicata in modo errato in RightBooth.

Fotocamere Nikon

- Impostare la ghiera della modalità principale sulla modalità desiderata.
- Se vuoi solo scattare foto durante l'evento, imposta l'interruttore Nikon Live Mode su Photo. Ciò garantirà che l'immagine Live view che appare in RightBooth corrisponda esattamente alle foto catturate.
- Se vuoi registrare video E scattare foto durante l'evento, imposta l'interruttore Nikon Live Mode su Video. Nota che in questa modalità l'immagine Live view che appare in RightBooth corrisponderà esattamente alle registrazioni video ma (a seconda del modello) potrebbe non corrispondere esattamente alle acquisizioni fotografiche.

Modalità file fotocamera DSLR

Per l'acquisizione delle foto, RightBooth presuppone che le foto vengano acquisite in formato JPEG, quindi devi assicurarti che la tua fotocamera sia impostata per salvare file di foto JPEG, non selezionare il formato RAW. Inoltre, per prestazioni migliori seleziona una dimensione di acquisizione delle foto con risoluzione inferiore. Fai riferimento alla documentazione della tua fotocamera per maggiori dettagli.

Per la registrazione video, RightBooth presuppone che i video vengano registrati in formato file MP4 o MOV, quindi assicurati che la tua videocamera sia impostata per registrare video in uno di questi formati.

Impostazioni DSLR RightBooth

Per maggiori dettagli su come selezionare una fotocamera Canon o Nikon e su come abilitare l'interazione di RightBooth con la tua fotocamera, leggi la sezione **Impostazioni DSLR**.

Ti consigliamo vivamente di ridurre le dimensioni delle foto scattate dalla tua fotocamera per evitare problemi di memoria che potrebbero verificarsi a causa dell'elaborazione di molti file di immagini di grandi dimensioni da parte di RightBooth. La sezione **Impostazioni DSLR** spiega come fare.

supportati Connessione tramite USB

I seguenti modelli di fotocamera potrebbero funzionare in RightBooth. Nota che non abbiamo testato tutti i modelli mostrati di seguito, ma abbiamo utilizzato i kit di sviluppo software ufficiali dei produttori e tutte le fotocamere elencate sono dichiarate come pienamente supportate.

Ti invitiamo a provare il tuo modello con RightBooth e a farci sapere se funziona.

Modelli di fotocamere Canon

EOS-1D X Mark III, EOS M200, EOS M6 Mark II, EOS 90D, PowerShot G7X Mark III, PowerShot G5X Mark II, EOS Kiss X10 / EOS Rebel SL3 / EOS 250D / EOS 200D II, EOS RP, PowerShot SX70 HS

Fotocamera digitale EOS R, EOS Kiss M / EOS M50, EOS Kiss X90 / EOS REBEL T7 / EOS 2000D / EOS 1500D, EOS REBEL T100/EOS 4000D / EOS 3000D, EOS 6D Mark II, EOS Kiss X9 / EOS Rebel SL2 / EOS 200D

Fotocamera digitale EOS Kiss X9i / EOS Rebel T7i / EOS 800D, EOS 9000D / EOS 77D, EOS 5D Mark IV, EOS-1D X Mark II, EOS 80D, EOS Kiss X80 / EOS Rebel T6 / EOS 1300D, EOS 5DS, EOS 5DS R

EOS 8000D / EOS REBEL T6s/EOS 760D, EOS Kiss X8i / EOS REBEL T6i / EOS 750D, EOS 7D Mark II, EOS Kiss X70/EOS 1200D/EOS REBEL T5/EOS Hi, EOS 7 0D

EOS Kiss X7 / EOS 100D / EOS REBEL SL1, EOS Kiss X7i / EOS 700D / EOS REBEL T5i, EOS-1D C, EOS 6D, EOS Kiss X6i / EOS 650D / EOS REBEL T4i, EOS-1D X, EOS 5D Mark III

Fotocamera digitale EOS Kiss X50 / EOS REBEL T3 / EOS 1100D, Fotocamera digitale EOS Kiss X5 / EOS REBEL T3i / EOS 600D, EOS 60D, Fotocamera digitale EOS Kiss X4 / EOS REBEL T2i / EOS 550D, Fotocamera digitale EOS-1D Mark IV, Fotocamera digitale EOS 7D

Fotocamera digitale EOS Kiss X3 / EOS REBEL T1i / EOS 500D, EOS 5D Mark II, EOS 50D, EOS DIGITAL REBEL XS / 1000D/ KISS F, EOS DIGITAL REBEL Xsi / 450D / Kiss X2, EOS-1Ds Mark III, EOS 40D, EOS-1D Mark III

EOS R6 Mark II, EOS R8, EOS R7, EOS R10, EOS R50, EOS R100, Zoom Powershot

Modelli di fotocamere Nikon

1V3, D3, D3S, D3X, D4, D4S, D5, D6, D40, D60, D80, D90, D200, D300, D300S

Modelli disponibili: D500, D600, D610, D700, D750, D780, D800, D810, D810A, D850

Modelli disponibili: D5000, D5100, D5200, D5300, D5500, D5600, D7000, D7100, D7200, D7500

DF, Z6, Z7, Z50

Risoluzione dei problemi

Se riscontri problemi nel far funzionare il tuo modello di fotocamera in RightBooth, ti invitiamo a sperimentare diverse combinazioni delle impostazioni della tua fotocamera e delle impostazioni DSLR RightBooth prima di contattarci. Prova:

- modifica della ghiera delle modalità principali della fotocamera
- modificando l'interruttore di visualizzazione live della telecamera (se disponibile)
- utilizzando la messa a fuoco manuale (non automatica)
- assicurandoti di avere abbastanza spazio libero sulla scheda SD

- riducendo le dimensioni/qualità di acquisizione delle foto e le dimensioni/qualità di registrazione video.

Utilizzo di una fotocamera DSLR Canon connessa in modalità wireless

Molti dei passaggi mostrati in questa sezione si riferiscono al modello di fotocamera Canon EOS M50 Mark II. Se si utilizza un modello di fotocamera Canon wireless diverso, i passaggi (e le immagini del menu) potrebbero differire leggermente da quelli mostrati.

Nota: solitamente è necessario eseguire i passaggi di configurazione una sola volta.

Ottieni l'ultima API di controllo della fotocamera da Canon

La prima cosa che devi fare è attivare la funzione Camera Control API (CCAPI) sulla tua fotocamera. Per ragioni sconosciute, Canon ha deciso che questa funzione non è disponibile di default su tutte le fotocamere wireless che vende. L'unico modo per attivare la CCAPI è ottenere gli strumenti di sviluppo CCAPI che contengono un'app (lo strumento CCAPI Activation) che puoi usare per attivare la CCAPI sulla tua fotocamera. Per ottenere questo strumento devi:

- Registrati e unisciti al Canon Developer Program gratuito tramite il Canon Developer Portal. Canon fornisce diversi siti Web Developer Portal mirati a varie regioni del mondo, quindi dovresti scegliere il portale specifico per la tua regione. Al momento in cui scrivo, questi siti Web sono:

Europa: <https://developers.canon-europe.com/s/>

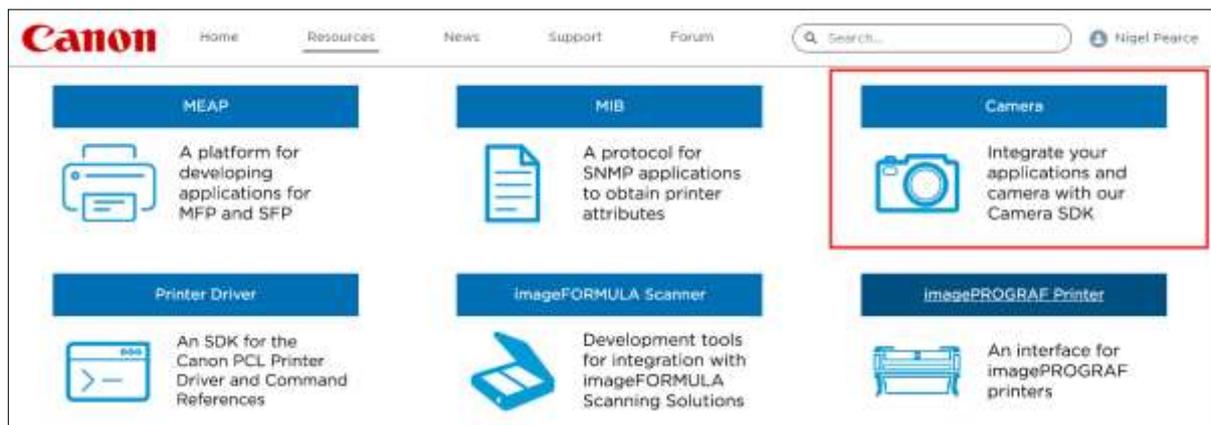
Stati Uniti: https://develo_percommunity.usa.canon.com

Asia: <https://asia.canon/en/campaign/developerresources/camera>

Medio Oriente: <https://en.canon-me.com/business/imaging-solutions/sdk/>

Nota: potrebbero esserci altre regioni.

- Una volta che ti sei iscritto al Canon Developer Program, devi richiedere l'accesso ai Camera SDK. Questo screenshot è tratto dal Portale europeo:



- Una volta che Canon ti avrà concesso l'accesso agli SDK della fotocamera (riceverai un'e-mail di conferma), potrai accedere e scaricare l'ultima versione del CCAPI dal Portale per sviluppatori:

By downloading your chosen file you agree to the **Licence Agreement** of that file.
Please read the Licence Agreement carefully to understand your legal rights and obligations.

CCAPI EDSDK for macOS EDSDK for Windows

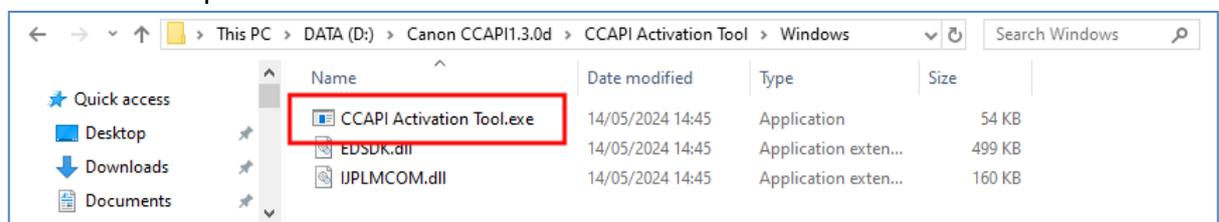
Title	Description	Size	Resource Type	Version	Date (DD/MM/YYYY)	Download
CCAPI1.10h	CCAPI version 1.1.0h	12 MB	SDK	1.1.0h	25/07/2022	Download
EDSDKv131520M	EDSDK version 13.15.20 for macOS	7 MB	SDK	13.15.20	25/07/2022	Download
EDSDKv131520W	EDSDK version 13.15.20 for Windows	8 MB	SDK	13.15.20	25/07/2022	Download
CCAPI1.10g	CCAPI version 1.1.0g	9 MB	SDK	1.1.0g	24/06/2022	Download
EDSDKv131510W	EDSDK version 13.15.10 for Windows	7 MB	SDK	13.15.10	24/06/2022	Download
EDSDKv131510M	EDSDK version 13.15.10 for macOS	7 MB	SDK	13.15.10	24/06/2022	Download
CCAPI1.10f	CCAPI version 1.1.0f	13 MB	SDK	1.1.0f	08/02/2022	Download
EDSDKv131440W	EDSDK version 13.14.40 for Windows	7 MB	SDK	13.14.40	08/02/2022	Download
EDSDKv131440M	EDSDK version 13.14.40 for macOS	6 MB	SDK	13.14.40	08/02/2022	Download
CCAPI1.10e	CCAPI version 1.1.0e	13 MB	SDK	1.1.0e	14/12/2021	Download

- Scarica e salva le cartelle e i file CCAPI sul tuo computer.

Attivare la Camera Control API (CCAPI) sulla fotocamera

Dopo aver ottenuto gli ultimi file CCAPI sul tuo computer, puoi attivare la Camera Control API sulla tua fotocamera come segue:

- Collega la tua fotocamera Canon wireless al PC tramite un cavo USB.
- Accendi la fotocamera.
- Assicurarsi che la fotocamera sia riconosciuta da Windows.
- Assicurarsi che il PC sia connesso a Internet.
- Assicurarsi che RightBooth NON sia in esecuzione.
- Esegui lo 'Strumento di attivazione CCAPI', che troverai nella sottocartella Windows della CCAPI come mostrato in questa schermata:



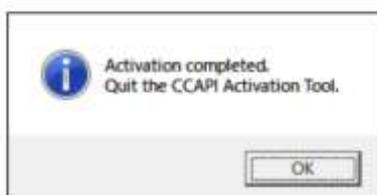
- Quando lo strumento di attivazione CCAPI è in esecuzione, fare clic sul pulsante " **Esegui attivazione** " :



- Accetta i termini e le condizioni e clicca su Avanti:



- Se tutto è a posto, il processo di attivazione CCAPI verrà completato:



- Ora la tua fotocamera avrà l'opzione API di controllo della fotocamera attivata e pronta per l'uso.

Tieni presente che una volta attivata l'API Camera Control sulla tua fotocamera, non sarà più necessario eseguire questo passaggio.

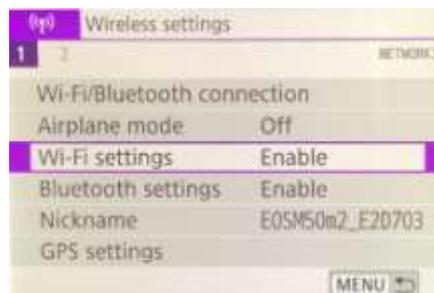
Crea una connessione Wi-Fi per la telecamera

Ora puoi usare l'opzione API Controllo fotocamera sulla tua fotocamera per creare una connessione WiFi tra la tua fotocamera e il tuo computer. Questo si fa come segue:

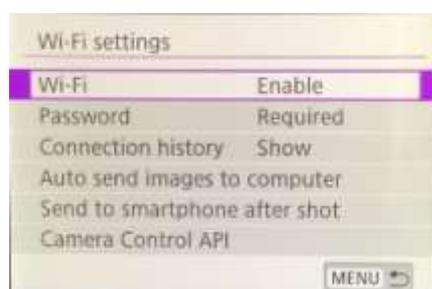
- Assicurati che la tua fotocamera **NON sia collegato** al PC. Non è più necessario utilizzare un cavo USB.
- Accendi la fotocamera e accedi al menu integrato.
- Nel menu della fotocamera, seleziona " **Impostazioni wireless**" ...



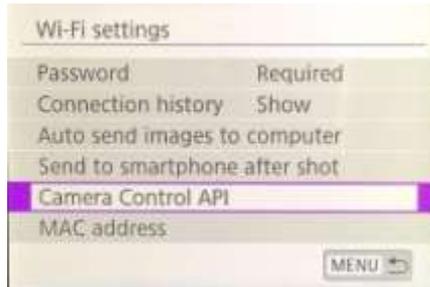
- Nel sottomenu, seleziona " **Impostazioni Wi-Fi**" ...



- Nel sottomenu, abilitare il WiFi...

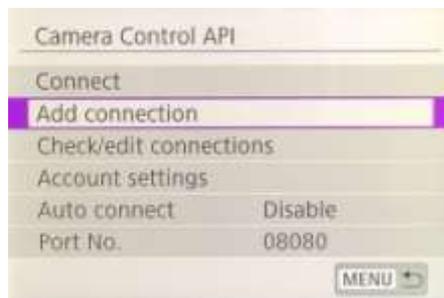


- Scegli la nuova opzione: ' **Camera Control API** ' . Nota che questa opzione di menu apparirà solo se hai attivato con successo la CCAPI (come descritto nelle sezioni precedenti)...

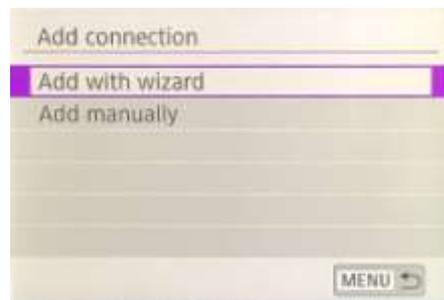


Nota: su alcuni modelli Canon come EOS R50, l'opzione Camera Control API potrebbe essere trovata nel sottomenu: **Connessione avanzata**. Inoltre, nel sottomenu Camera Control API potrebbero esserci due opzioni di connessione porta: HTTP e HTTPS. In questo caso, devi disabilitare l'opzione HTTPS (nel menu) per forzare l'opzione HTTP a diventare l'unico metodo di connessione disponibile sulla fotocamera.

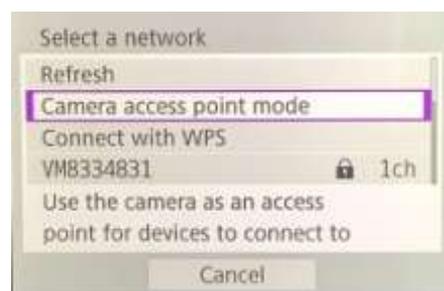
- Nel sottomenu, seleziona " **Aggiungi connessione**"...



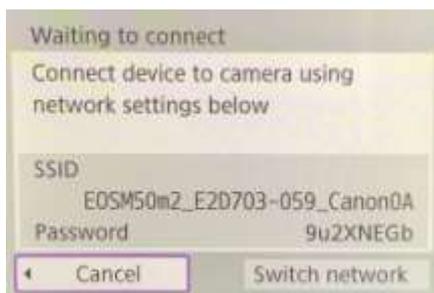
- Nel sottomenu, seleziona " **Aggiungi con procedura guidata**"...



- Nel sottomenu, seleziona " **Modalità punto di accesso telecamera**"...



La telecamera ora trasmetterà la sua rete WiFi e mostrerà un SSID e una password per la connessione wireless. Esempio:



- Sul computer, apri il pannello Connessioni di rete dalla barra delle applicazioni di Windows e connessi alla rete WiFi della fotocamera utilizzando la password visualizzata sulla fotocamera...



Quando il PC è connesso al WiFi della telecamera, quest'ultima visualizzerà automaticamente un **URL dell'indirizzo di connessione** per l'API di controllo della telecamera...



L'indirizzo è probabilmente il seguente URL:

http://192.168.1.2:8080/ccapi

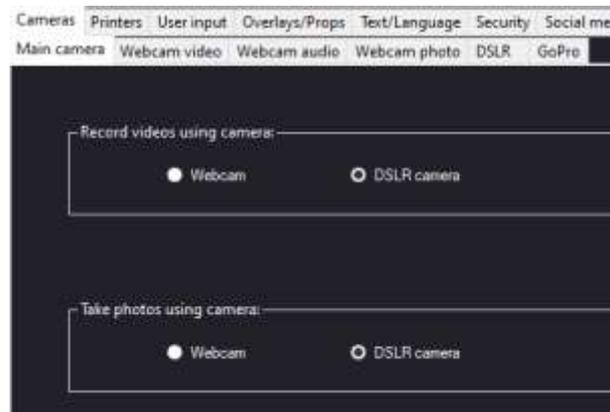
Prendi nota di questo indirizzo perché potresti doverlo controllare più avanti in RightBooth. Nota che questo indirizzo rimarrà lo stesso tra tutte le sessioni della telecamera successive.

IMPORTANTE: se questo indirizzo è un indirizzo **https**, è necessario disattivare la modalità HTTPS sulla telecamera (come descritto in precedenza).

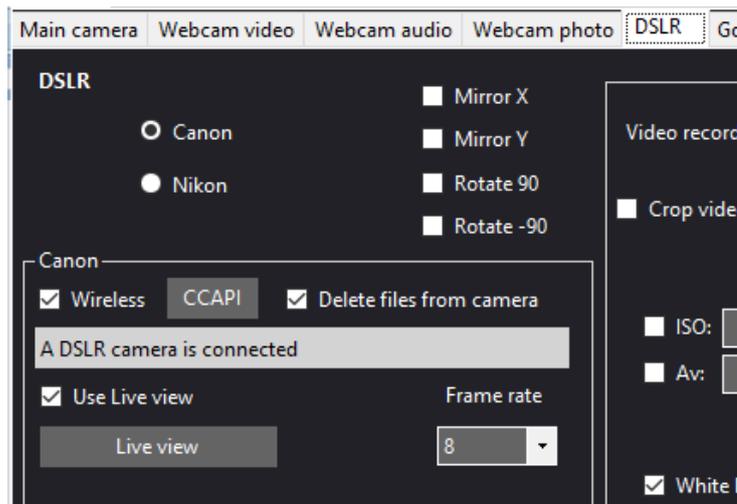
Accedi all'API di controllo della telecamera e controlla le impostazioni di connessione RightBooth

La tua fotocamera è ora in attesa che un'altra app (nel nostro caso RightBooth) si connetta e acceda alla Camera Control API, quindi...

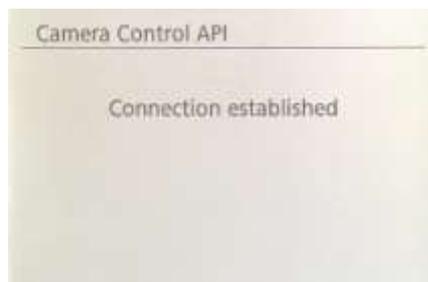
- Esegui RightBooth.
- Nella schermata principale, fare clic sul pulsante " **Impostazioni** " .
- Nella scheda **Fotocamera** → **principale** , seleziona l'opzione " **Fotocamera DSLR** " sia per i video che per le foto:



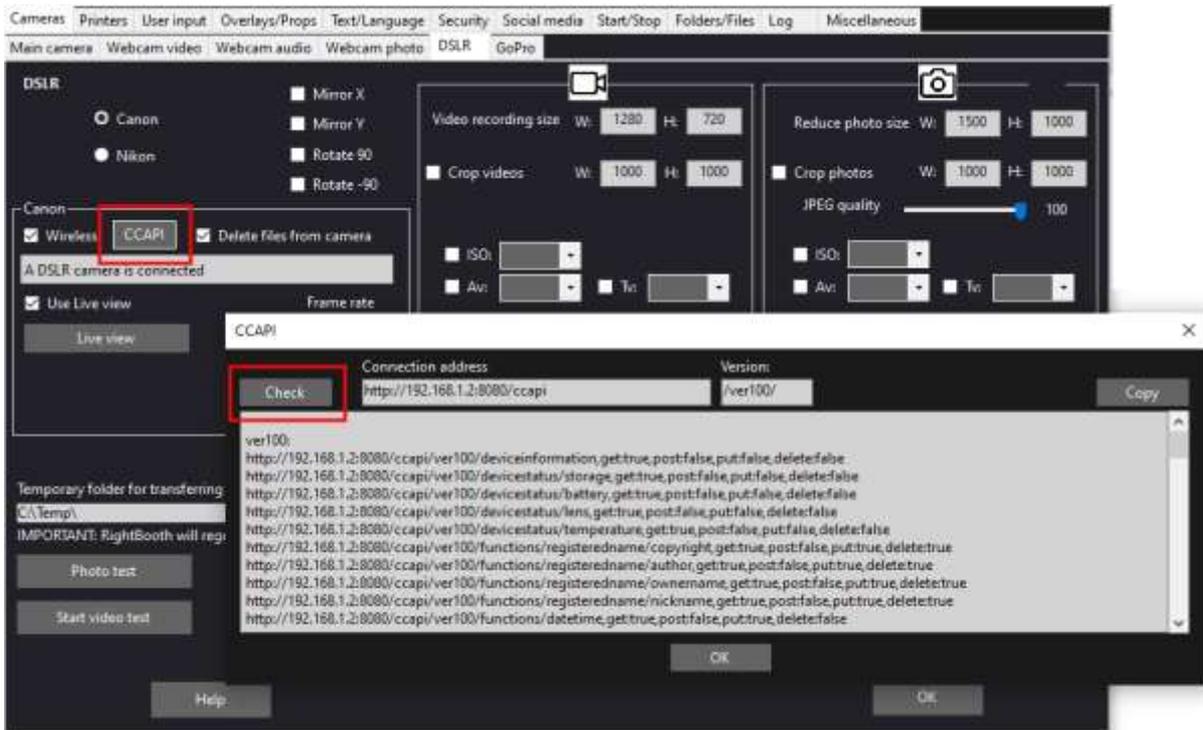
- Poi, vai alla sezione **Fotocamere** → **DSLR** . Spunta l'opzione ' **Canon** ' e spunta anche la casella di controllo ' **Wireless** ' :



- La tua fotocamera ora mostrerà automaticamente: " **Connessione stabilita** " ...



- Ora in RightBooth, fare clic sul pulsante ' **CCAPI** ' .
- Nel pannello CCAPI, assicurati che l' **URL dell'indirizzo di connessione** corrisponda a quello mostrato sulla telecamera. Se non corrisponde, digita l'indirizzo corretto nella casella di testo.
- Fare clic sul pulsante " **Controlla** " .
- RightBooth visualizzerà quindi un elenco dei comandi disponibili sulla fotocamera:



Ora tutto è configurato correttamente per utilizzare la telecamera wireless in RightBooth.

Impostazione richiesta prima di ogni sessione con la telecamera

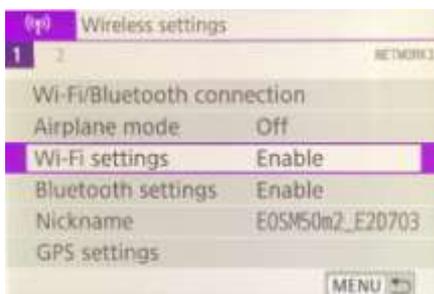
Questi passaggi sono necessari ogni volta che accendi il PC o la fotocamera e intendi utilizzare la fotocamera per una sessione wireless in RightBooth.

Nota: questa sezione presuppone che sia già stata eseguita la configurazione una tantum nelle sezioni da 1.1 a 1.4 (sopra).

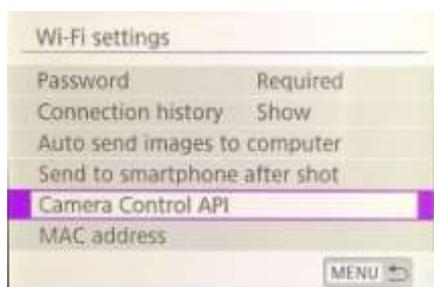
- Assicurati che la tua fotocamera **NON sia collegata** al PC. Non usare un cavo USB.
- Accendi il PC.
- Accendi la fotocamera e accedi al menu integrato.
- Nel menu della fotocamera, seleziona " **Impostazioni wireless**"...



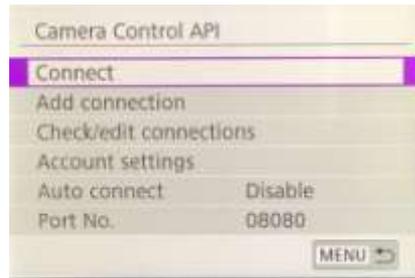
- Nel sottomenu, seleziona " **Impostazioni Wi-Fi**"...



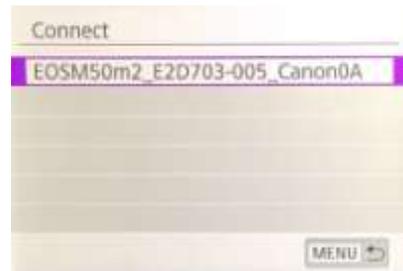
- Nel sottomenu, seleziona: ' **API Controllo Camera**'...



- Nel sottomenu, seleziona: '**Connetti**'...



- Nel sottomenu vedrai ora la connessione WiFi configurata in precedenza (come creata nella Sezione 1.3). Seleziona questa connessione...



Ora la telecamera trasmetterà la sua rete WiFi.

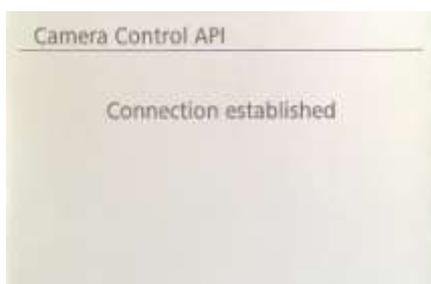
- Sul tuo computer, apri il pannello Connessioni di rete dalla barra delle applicazioni di Windows e connettiti alla rete WiFi della telecamera. Non dovresti dover reinserire la password...



Una volta connessa, la telecamera visualizzerà nuovamente l'indirizzo di connessione per il Camera Control A PI...



- Mentre la tua fotocamera è in attesa di una connessione, esegui RightBooth. Quando RightBooth inizia a funzionare, si collegherà automaticamente alla fotocamera e la fotocamera mostrerà il messaggio " **Connessione stabilita** " :



Nota: questa connessione automatica da parte di RightBooth avverrà solo se RightBooth è stato precedentemente configurato per utilizzare una fotocamera Canon wireless (come descritto nella sezione 1.4).

Ora sei pronto per utilizzare la tua telecamera wireless nei tuoi eventi di registrazione video e acquisizione foto RightBooth.

Riepilogo: Impostazione quotidiana

- Accendi il tuo PC
- Accendi la tua fotocamera
- Nel menu Fotocamera, seleziona la rete WiFi CCAPI salvata
- La telecamera ora trasmette la sua rete WiFi CCAPI
- Nel pannello Reti PC, connettersi alla rete WiFi CCAPI
- Esegui RightBooth
- RightBooth si connette automaticamente alla rete WiFi CCAPI
- La telecamera mostra "Connessione stabilita"
- RightBooth ora può utilizzare la fotocamera in modalità wireless

Problemi con l'utilizzo della fotocamera o con la connessione al WiFi della fotocamera?

Prova quanto segue:

- Assicurati che la tua fotocamera abbia il firmware più recente.
- Assicuratevi che la batteria della vostra macchina fotografica sia ben carica.
- Assicurati di utilizzare una scheda SD compatibile nella tua fotocamera.
- Riformattare la scheda SD in modo che non contenga alcun file .
- Spegnerla fotocamera, rimuovere la batteria, attendere qualche istante, reinserire la batteria e riaccenderla.
- Imposta la data e l'ora corrette sulla tua fotocamera.
- Assicurati che il tuo PC, laptop o tablet **NON sia** impostato per spegnersi o entrare in modalità Sospensione, poiché ciò causerebbe l'interruzione delle connessioni.
- Assicurati che il firewall del tuo PC non sia abilitato O in alternativa aggiungi RightBooth.exe all'elenco delle esenzioni dell'app Firewall.
- Assicurati che non ci siano altre applicazioni in esecuzione che stanno tentando automaticamente di passare a una rete WiFi diversa. Ad esempio, se hai un browser Web in esecuzione (come Google Chrome) e hai un account Gmail aperto in una scheda del browser, Gmail proverà a cambiare il tuo PC per utilizzare una rete che ha accesso a Internet, il che causerà quindi problemi con la connessione WiFi della tua fotocamera.
- Nelle impostazioni DSLR di RightBooth, aumenta il **tempo di attesa per le foto a 8 secondi** e aumenta il **tempo di attesa per i video a 400** .

Utilizzo di una videocamera GoPro con RightBooth

È possibile utilizzare una telecamera GoPro con RightBooth in diverse configurazioni.

I dettagli completi e la documentazione sulle opzioni disponibili sono disponibili sul sito web RightBooth qui:

<https://www.rightbooth.com/gopro-options.html>

Utilizzo di un iPhone o di un telefono Android come webcam wireless in RightBooth

È possibile collegare un iPhone o un telefono Android al computer tramite WiFi e farlo apparire in RightBooth come una webcam. Questo ti dà la possibilità di registrare video e foto direttamente dalla fotocamera del telefono. I dettagli completi su come farlo sono disponibili in questa pagina web:

<https://www.rightbooth.com/blog/use-a-mobile-phone-camera-as-a-wireless-webcam-in-rightbooth>

Utilizzo di una webcam, una DSLR e/o una videocamera GoPro insieme

È possibile utilizzare una webcam, una DSLR e una GoPro insieme nei tuoi eventi. Ad esempio, potresti utilizzare una webcam per registrare video e una DSLR per scattare foto (o viceversa).

Utilizzare le Impostazioni della telecamera principale (vedere Impostazioni RightBooth) e/o le Impostazioni della telecamera dell'evento (vedere Event Designer) per specificare la telecamera che verrà utilizzata per la registrazione video e quella che verrà utilizzata per scattare foto.

Aggiungere file alla libreria multimediale

La libreria multimediale RightBooth si trova nella sottocartella: **\RightBooth7 Library nella cartella Public Documents** del tuo computer . Il percorso completo di questa cartella è normalmente:

C:\Utenti\Pubblico\Documenti pubblici\Libreria RightBooth7

La Media Library comprende una serie di sottocartelle utilizzate da RightBooth. Puoi aggiungere il tuo materiale alla libreria per utilizzarlo nei tuoi eventi, inclusi sfondi, video, suoni e immagini. Puoi anche creare nuove sottocartelle per contenere il tuo materiale, in una qualsiasi delle cartelle della Media Library.

Aggiungere sfondi

Aggiungi i tuoi sfondi in una qualsiasi delle sottocartelle in questa posizione:

Libreria RightBooth7\Immagini\Sfondi

La sottocartella **Green Screen** è riservata alle immagini che verranno utilizzate con la funzionalità di sostituzione dello sfondo Green Screen per video e foto di RightBooth.

Le immagini di sfondo possono essere in uno qualsiasi dei seguenti formati di file: **BMP, DIB, RLE, JPG, GIF, PNG, TIF**

Ti consigliamo di creare i file delle immagini di sfondo in modo che non siano più grandi della risoluzione HD (1920 x 1080). Ciò contribuirà a ridurre l'utilizzo della memoria del computer e del processore durante gli eventi. Per questo motivo, tutti i file di sfondo forniti con RightBooth Media Library sono stati progettati per essere 960 x 640 pixel, il che fornisce un buon equilibrio tra qualità dell'immagine, rapporto di visualizzazione del monitor, dimensioni del file e requisiti di memoria.

Temi di sfondo

Ai file nella cartella Backgrounds possono essere assegnati nomi file che definiscono un RightBooth Theme. Un tema comprende un'immagine di sfondo, un colore del testo, uno stile di pulsante e un set di icone di pulsante. I nomi file di sfondo a tema sono definiti come segue:

NOME # COLORE_TESTO # NOME_PULSANTE # ICONA_CARTELLA #

Dove...

- **NOME** può essere qualsiasi combinazione di caratteri validi
- **TEXT_COLOUR** è il colore da utilizzare per tutti i prompt di testo nell'evento.
- **BUTTON_NAME** è il nome del pulsante da utilizzare dalla cartella: **\Immagini\Pulsanti** .
- **ICON_FOLDER** è una cartella situata nella sottocartella: **\Images\Buttons\Icons** .

Cerca nelle sottocartelle contenute in **\Immagini\Sfondi** per vedere esempi di nomi di file di sfondi a tema.

Aggiungere immagini

Puoi aggiungere le tue immagini in una qualsiasi delle cartelle presenti in questa posizione:

Libreria RightBooth7\Immagini

Puoi anche creare nuove cartelle e salvare le immagini al loro interno.

A meno che non specificato di seguito, le immagini possono essere in uno qualsiasi dei seguenti formati di file: **BMP, DIB, RLE, JPG, GIF, PNG, TIF**. Consigliamo di creare file di immagini non più grandi della risoluzione di visualizzazione del monitor. Ad esempio, se il monitor ha una dimensione di 1920 x 1080, le immagini non devono essere più grandi di questi valori. Ciò contribuirà a ridurre l'utilizzo della memoria del computer e del processore durante gli eventi.

Nomi delle cartelle riservate

I seguenti nomi di cartelle nella cartella Immagini sono riservati all'uso in RightBooth e non devono essere eliminati o rinominati.

Sfondi

Pulsanti

Icone

Queste cartelle (e tutte le sottocartelle contenute) sono riservate alle immagini che saranno utilizzate come temi RightBooth, sfondi dello schermo e pulsanti. Vedere la sezione precedente.

Superficie di disegno

Questa cartella è necessaria quando si scelgono le immagini di sfondo per l'elemento Blocco da disegno.

Emoji

Questa cartella è necessaria per popolare la tastiera su schermo con immagini emoji.

Sovrapposizioni

La sottocartella **Overlays** è riservata alle immagini che verranno utilizzate con la funzionalità di sovrapposizione di video e foto di RightBooth. I file in questa cartella devono essere in formato .PNG a 32 bit e avere un livello trasparente, altrimenti non appariranno correttamente nell'evento.

Oggetti di scena

La sottocartella **Props** è riservata alle immagini che verranno utilizzate per la sovrapposizione sui volti rilevati nel feed live. I file in questa cartella devono essere in formato PNG a 32 bit e avere un livello trasparente. Idealmente, ogni immagine prop non dovrebbe essere più grande di 300x300 pixel, poiché ciò contribuirà a mantenere bassi i requisiti di memoria. Anche il modo in cui i file vengono denominati nella cartella è importante. I file devono avere la seguente convenzione di denominazione:

LAYER_NUMBER # CATEGORY_NAME # CATEGORY_NUMBER.PNG

Dove:

- **LAYER_NUMBER** è un numero che rappresenta l'ordine del layer di sovrapposizione per le immagini quando vengono posizionate sui volti rilevati. Un prop con un numero di layer basso verrà posizionato prima di un prop con un numero di layer più alto. Ad esempio, il file prop **050#glasses.png** verrà posizionato sopra il file **000#face.png**, in altre parole i prop glasses appariranno sopra i prop faces.
- **CATEGORY_NAME** ti consente di raggruppare i tuoi prop in categorie. I volti rilevati possono avere un prop sovrapposto da ciascuna delle tue categorie. Durante l'evento, se un utente sceglie un prop da una categoria che è già in uso sui volti rilevati, RightBooth scambierà automaticamente i prop.

Ad esempio, se un utente ha scelto un prop con il **cappello CATEGORY_NAME** nel suo nome file, scegliendo un altro prop **cappello**, i cappelli verranno scambiati sui volti rilevati.

- **CATEGORY_NUMBER** è un numero che consente di definire più di un file prop all'interno di ogni nome di categoria. Ad esempio: 050#glasses#1.png, 050#glasses#2.png, 050#glasses#3.png, ecc.

Ogni file di immagine dell'oggetto di scena in questa cartella è accompagnato da un file di testo contenente dati che definiscono dove verrà posizionato l'oggetto di scena rispetto ai volti rilevati nel feed live.

Aggiungere video

Puoi aggiungere i tuoi video in una qualsiasi delle cartelle presenti in questa posizione:

Libreria RightBooth7\Video

La sottocartella **\ Karaoke** è riservata ai video che verranno utilizzati con la funzione karaoke di RightBooth; tutti i video karaoke ottenuti dovranno essere salvati in questa sottocartella.

I video possono essere in uno qualsiasi dei seguenti formati di file: **AVI, MPV, MP4, WMV**

Aggiungere suoni

Puoi aggiungere i tuoi suoni in una qualsiasi delle cartelle presenti in questa posizione:

Libreria RightBooth7\Audio

I file audio possono essere in uno qualsiasi dei seguenti formati di file: **WAV, WMA, MP3, MID**

Aggiungere suoni di conto alla rovescia

La sottocartella Audio **Countdown** è riservata ai suoni che possono essere utilizzati con gli elementi Countdown. Per farlo, inserisci i file .WAV scelti nella cartella: **RightBooth7 Library\Audio\Countdown** . Se vuoi utilizzare i tuoi file vocali parlati per il countdown, crea una nuova sottocartella nella cartella Countdown, assicurandoti che il nome della sottocartella inizi con la parola singola **voice** (ad esempio **voice german**). Quindi aggiungi un file .WAV separato in questa cartella per ogni numero parlato, chiamandoli rispettivamente 1.wav, 2.wav, 3.wav e 4.wav. Assicurati che qualsiasi file tu utilizzi non duri più di $\frac{3}{4}$ di secondo.

Aggiungere pulsanti

La sottocartella riservata **Images\Buttons** contiene immagini di pulsanti interattivi che possono essere utilizzate in RightBooth. Puoi aggiungere i tuoi design di pulsanti in questa cartella. Ogni pulsante nella libreria comprende due immagini, un'immagine **non selezionata** e un'immagine **selezionata**. Ecco un esempio di un pulsante che spediamo con RightBooth:



Immagine del pulsante non selezionato



Immagine del pulsante selezionato

Nota come l'immagine selezionata fa sembrare il pulsante premuto. Puoi progettare le immagini dei pulsanti come preferisci, l'immagine non selezionata può essere uguale a quella selezionata, oppure puoi farla sembrare evidenziata o premuta, come nell'esempio sopra.

Una volta progettate le due immagini, devi posizionarle nelle seguenti cartelle della libreria RightBooth:

- L' immagine **non selezionata** viene inserita nella cartella: **\RightBooth7 Library\Images\Buttons**
- L' immagine **selezionata** viene inserita nella cartella: **\RightBooth7 Library\Images\Buttons\Down**

Il formato file per le immagini dei pulsanti deve essere PNG. Se vuoi che il tuo pulsante sembri "**premuto**", devi progettare l'immagine verso il basso in modo che si muova solo nella direzione Y verso il basso.

Devi dare alle immagini dei pulsanti un nome file che RightBooth può usare per aiutare a posizionare qualsiasi icona che potrebbe essere posizionata su di esse durante l'evento...

Nome file del pulsante

Il nome file del pulsante deve usare la seguente convenzione di denominazione se vuoi che le icone dei pulsanti appaiano su di essi durante l'evento:

BUTTON_NAME # ICON_CENTRE_Y_UNPRESSED # ICON_WIDTH # ICON_CENTRE_Y_EXTRA_PRESSED # .PNG

dove ...

- **BUTTON_NAME** può essere qualsiasi combinazione di caratteri validi
- **ICON_CENTER_Y_UNPRESSED** è la posizione centrale in cui verrà posizionata l'icona del pulsante sull'immagine del pulsante, espressa in percentuale dell'altezza del pulsante, misurata dalla parte superiore del pulsante.
- **ICON_WIDTH** è la larghezza (e l'altezza) dell'icona come percentuale della larghezza del pulsante.
- **ICON_CENTRE_Y_EXTRA_PRESSED** è la quantità aggiuntiva di cui l'immagine dell'icona si sposterà verso il basso quando il pulsante viene premuto. Di nuovo come percentuale dell'altezza del pulsante.

Prendendo come esempio il pulsante mostrato sopra, il nome file per questo pulsante è: **B4#40#50#5#.png**

Ciò significa...

- il nome del pulsante è **B4** .
- il centro dell'icona del pulsante sarà posizionato **al 40%** in basso rispetto all'altezza del pulsante. Nota: le icone sono sempre posizionate centralmente rispetto alla larghezza del pulsante.
- la larghezza e l'altezza dell'icona sono pari **al 50%** della larghezza del pulsante.
- quando il pulsante viene mostrato premuto, l'icona verrà mostrata un altro **5%** più in basso rispetto all'altezza del pulsante, in questo esempio verrà posizionata **al 45%** in basso rispetto all'alto.

Se non vuoi che l'icona cambi posizione quando il pulsante viene premuto, imposta l'ultimo parametro su 0, ad esempio vedi pulsante: **B1#50#60#0#.png**

Ricorda che entrambe le immagini dei pulsanti devono avere lo stesso nome file, il che è possibile perché si trovano in cartelle diverse.

Nuove icone dei pulsanti

Se vuoi progettare e utilizzare il tuo set di icone dei pulsanti all'interno di RightBooth, devi creare un nuovo set di file PNG delle icone e posizzarli in una nuova sottocartella all'interno della cartella della libreria delle icone di RightBooth:

Libreria \RightBooth7\Immagini\Icane

Ad esempio , crea una cartella: `\RightBooth7 Library\Images\Icons\ My Icons`

La cartella **My Icons** deve quindi contenere un set di icone con gli stessi nomi delle altre icone trovate nelle altre cartelle di icone, ad esempio `back.png`, `next.png`, `ok.png`, ecc.

Tutti i file di icone devono essere file PNG. La larghezza e l'altezza dell'immagine dell'icona DEVONO essere quadrate, ad esempio 150x150 pixel.

Cartelle Giochi, Maschere e Schermate

Le cartelle della Libreria multimediale di livello superiore: **Giochi** , **Maschere** e **Schermate** sono riservate all'uso in RightBooth.

Lingua dell'evento

I file degli eventi contengono un set di istruzioni standard che vengono mostrate agli utenti quando l'evento viene modificato o riprodotto. Le istruzioni includono testo come "Tocca lo schermo per iniziare" o "Premi un tasto per continuare".

RightBooth offre queste istruzioni tradotte in diverse lingue, note come "lingue degli eventi", e puoi scegliere una lingua diversa (o la stessa) per ciascuno dei tuoi eventi.

RightBooth mantiene una lingua predefinita per gli eventi in Impostazioni. Di solito è impostata su Inglese, ma se lavori principalmente in una lingua diversa puoi cambiarla con la tua lingua preferita. Consulta la sezione Impostazioni – Istruzioni per gli eventi per maggiori informazioni.

Il selettore della lingua dell'evento

Ogni volta che crei un nuovo file evento, ti verrà mostrato il Selettore lingua evento e ti verrà chiesto di scegliere una lingua per le istruzioni che verranno visualizzate nelle schermate dell'evento quando modifichi e riproduci l'evento.

Selezionando "Predefinito", il file evento mostrerà le istruzioni nella lingua attualmente selezionata nelle impostazioni di RightBooth.

Ciò significa che ogni volta che si modifica la lingua predefinita nelle Impostazioni, anche la lingua delle istruzioni in questo file evento verrà modificata di conseguenza.

Se scegli una lingua specifica da questo elenco, le istruzioni nel file evento verranno sempre visualizzate nella lingua scelta e non verranno modificate se cambi la lingua predefinita nelle impostazioni.

Se la tua lingua non è elencata, puoi facilmente tradurre tutte le istruzioni dell'evento all'interno di RightBooth Settings nella lingua che preferisci. In alternativa, contattaci con la tua richiesta di lingua e la aggiungeremo per te.

Nei futuri aggiornamenti del software RightBooth saranno disponibili altre lingue per gli eventi.

Se cambi idea sulla lingua scelta per l'evento dopo aver creato il file evento, puoi scegliere una lingua diversa nella scheda Istruzioni evento dell'Event Designer.

Per ulteriori informazioni sulle lingue degli eventi e sulle istruzioni degli eventi, fare riferimento alle Istruzioni degli eventi nelle sezioni: Impostazioni e Progettista eventi.

Utilizzo di variabili di testo

RightBooth fornisce un set di **variabili di testo** (o parole chiave predefinite) che possono essere incluse nelle istruzioni dell'evento, all'interno delle tabelle di istruzioni, nel contenuto dell'elemento etichetta (su qualsiasi schermata dell'evento, incluso il layout di stampa) e nel corpo del testo di qualsiasi e-mail inviata da RightBooth. Quando RightBooth trova una variabile di testo in uno di questi posti, sostituirà la variabile con le corrispondenti informazioni testuali o numeriche.

IMPORTANTE: le variabili di testo sono sempre racchiuse tra una coppia di parentesi graffe: **{ }** note anche come parentesi graffe. Affinché RightBooth riconosca una variabile di testo, **DEVE** essere racchiusa tra parentesi graffe e non da nessun altro tipo di parentesi.

Esempio di variabile di testo

Ecco una tipica variabile di testo: **{FIRSTNAME}**

Se includi questa variabile in qualsiasi punto del contenuto di un elemento etichetta (in qualsiasi schermata evento) o nel testo di un campo corpo e-mail, quando il tuo evento è in riproduzione, questa variabile verrà sostituita dal nome dell'utente corrente (come immesso nella schermata Dettagli utente). Quindi, ad esempio, se volessi ringraziare personalmente ogni utente nella schermata "Grazie", potresti aggiungere un nuovo elemento Etichetta alla schermata "Grazie" e immettere il seguente testo per il contenuto dell'etichetta:

Grazie {FIRSTNAME} per il tuo contributo

Quindi, se l'utente "John Smith" inserisce il suo nome nella schermata Dettagli utente, verrà ringraziato nella schermata "Grazie" in questo modo:

Grazie John per il tuo contributo

Ecco il set completo delle variabili di testo disponibili per il tuo utilizzo, insieme ai loro significati e alle loro sostituzioni.

{CHIAVE SINGOLA}

Sostituito dal nome del tasto Singolo della tastiera scelto nelle Impostazioni di input utente. È utile quando si desidera informare gli utenti su quale tasto premere quando si è configurato RightBooth per ricevere l'input utente da un singolo tasto della tastiera. L'esempio seguente presuppone che il singolo tasto della tastiera sia stato definito come tasto **Spazio** .

Contenuto dell'elemento etichetta: premere il tasto {SINGLEKEY} per continuare
L'elemento etichetta mostra: Premi il tasto Spazio per continuare

{CHIAVE AZIONE}

Sostituito dal nome del tasto azione associato alle varie azioni evento elencate nelle impostazioni Input utente. Questa variabile può essere sostituita correttamente solo quando è inclusa in qualsiasi elemento etichetta evento che contiene un'istruzione azione, ovvero qualsiasi etichetta che accompagna qualsiasi pulsante azione su qualsiasi schermata evento. L'esempio seguente presuppone che il tasto F1 sia assegnato alla registrazione di video.

Etichetta il contenuto dell'elemento: premi {ACTIONKEY} per registrare un video
L'elemento etichetta mostra: Premi F1 per registrare un video

{FOTO ATTUALE}

Sostituito dal numero della foto corrente nel set di foto scattate da un utente. Il seguente esempio presuppone che l'utente stia guardando la sua seconda foto:

Contenuto dell'etichetta: Questa è la foto numero {CURRENTPHOTO}

L'etichetta mostra: Questa è la foto numero 2

{CONTEGGIO FOTO}

Sostituito dal numero di foto definito nella scheda **Tipo** dell'Event Designer.

L'esempio seguente presuppone che l'evento consenta a ciascun utente di scattare quattro foto e che l'utente stia per scattare la terza foto:

Contenuto dell'etichetta: Preparati a scattare una foto {CURRENTPHOTO} di {PHOTOCOUNT}

L'etichetta mostra: Preparati a scattare la foto 3 di 4

{DOMANDA ATTUALE}

Sostituito dal numero della domanda corrente nel set corrente di domande a cui un utente sta rispondendo nell'evento. L'esempio seguente presuppone che l'utente stia rispondendo alla sua seconda domanda.

Contenuto dell'etichetta: Numero domanda {CURRENTQUESTION}

L'elemento etichetta mostra: Domanda numero 2

{CONTEGGIODOMANDE}

Sostituito dal numero di domande definite per l'evento (vedere la scheda Domanda dell'Event Designer).

L'esempio seguente presuppone che l'evento includa quattro domande e che l'utente stia rivedendo la propria risposta alla terza domanda

Contenuto dell'elemento etichetta: Questa è la risposta {CURRENTQUESTION} di {QUESTIONCOUNT}

L'etichetta mostra: Questa è la risposta 3 di 4

{TOTALI VIDEO}

Sostituito dal numero totale di file video contenuti nella cartella eventi per l'evento attualmente in riproduzione. L'esempio seguente presuppone che siano stati registrati 12 file video.

Contenuto dell'elemento etichetta: Totale video registrati finora: (TOTALVIDEOS)

L'etichetta mostra: Totale video registrati finora: 12

{FOTO TOTALI}

Sostituito dal numero totale di file di foto contenuti nella cartella eventi per l'evento attualmente in riproduzione. L'esempio seguente presuppone che siano stati catturati 23 file di foto.

Contenuto dell'elemento etichetta: Totale foto scattate: (TOTALPHOTOS)

L'etichetta mostra: Numero totale di foto scattate: 23

{MESSAGGI TOTALI}

Sostituito dal numero totale di file di messaggi contenuti nella cartella eventi per l'evento attualmente in riproduzione. L'esempio seguente presuppone che siano stati creati 4 messaggi.

Etichetta contenuto elemento: Totale messaggi: (TOTALMESSAGES)

L'etichetta mostra: Messaggi totali: 4

{DIMENSIONE TOTALE DEL FILE}

Sostituito dalla dimensione totale di tutti i file registrati (video, foto e messaggi) nella cartella dell'evento in riproduzione. L'esempio seguente presuppone che ci siano 4,25 Gigabyte di file

Contenuto dell'elemento etichetta: Ci sono {TOTALFILESIZE} file registrati finora

L'etichetta mostra: Finora sono stati registrati 4,25 GB di file

{SPAZIOLIBERO}

Sostituito dallo spazio libero sul disco rigido rimanente sul disco rigido in cui vengono salvati i file evento. L'esempio seguente presuppone che ci siano 37 Gigabyte di spazio su disco.

Contenuto dell'elemento etichetta: Spazio libero su disco: {FREEDISKSPACE}

L'elemento etichetta mostra: Spazio libero su disco: 37 Gb

{UTENTI CONSENTITI}

Sostituito dal numero di utenti totali definito nelle impostazioni di avvio e arresto. L'esempio seguente presuppone che il numero totale di utenti sia 150.

Etichetta contenuto elemento: Questo sistema consente contributi da parte di {ALLOWEDUSERS} utenti

L'elemento etichetta mostra: Questo sistema consente contributi da 150 utenti

{CONTEGGIO UTENTI}

Sostituito dal numero attuale di utenti che hanno utilizzato l'evento da quando è iniziato. L'esempio seguente presuppone che 39 utenti abbiano utilizzato l'evento.

Contenuto dell'elemento etichetta: Sei l'utente numero {USERCOUNT} di {ALLOWEDUSERS}

L'etichetta mostra: Sei l'utente numero 39 di 150

{UTENTI RIMANENTI}

Sostituito dal valore importo `ALLOWEDUSERS - USERCOUNT` per mostrare quanti utenti autorizzati rimangono. In seguito agli esempi precedenti:

Contenuto dell'elemento etichetta: Altri {USERSREMAINING} utenti possono utilizzare questo sistema

L'elemento etichetta mostra: Altri 111 utenti possono utilizzare questo sistema

{STOPEVENTYEAR}

Sostituito dall'anno di arresto definito nelle impostazioni di avvio e arresto. Vedere più avanti per un esempio.

{STOPEVENTMONTH}

Sostituito dal mese di stop definito nelle impostazioni Start e Stop. Vedere più avanti per un esempio.

{STOPEVENTDAY}

Sostituito dal giorno di arresto definito nelle impostazioni di avvio e arresto. Vedere più avanti per un esempio.

{STOPEVENTHOUR}

Sostituito dall'ora di arresto definita nelle impostazioni di avvio e arresto. Vedere più avanti per un esempio.

{MINUTO EVENTO DI ARRESTO}

Sostituito dal minuto di stop definito nelle impostazioni di Avvio e Stop.

Contenuto dell'elemento etichetta: Questo evento terminerà alle {STOPEVENTHOUR}:{STOPEVENTMINUTE} il {STOPEVENTDAY}/{STOPEVENTMONTH}/{STOPEVENTYEAR}
L'elemento etichetta mostra: Questo evento terminerà alle 11:30 del 27/03/2020

{TEMPOEVENTO CONSENTITO}

Sostituito dal numero 'Dopo il tempo trascorso' definito nelle impostazioni di Avvio e Arresto. L'esempio seguente presuppone un valore di 120.

Contenuto dell'elemento etichetta: Questo evento continuerà per un totale di {ALLOWEDEVENNTIME} minuti

L'elemento etichetta mostra: Questo evento continuerà per un totale di 120 minuti

{EVENTOTIMERUNNING}

Sostituito dal tempo totale di riproduzione (esecuzione) dell'evento. L'esempio seguente presuppone che l'evento sia in esecuzione da 45 minuti.

Contenuto dell'elemento etichetta: Questo evento è attivo da {EVENTTIMERUNNING} minuti
L'elemento etichetta mostra: Questo evento è attivo da 45 minuti

{EVENTTIMEREMAINING}

Sostituito dal valore ALLOWEDEVENNTIME - EVENTTIMERUNNING per mostrare quanti utenti autorizzati rimangono. In seguito agli esempi precedenti:

Contenuto dell'elemento etichetta: Questo evento verrà riprodotto per altri {EVENTTIMEREMAINING} minuti

L'etichetta mostra: Questo evento verrà riprodotto per altri 75 minuti

{NOME DI BATTESIMO}

Sostituito dal nome dell'utente dell'evento corrente (il nome immesso nella schermata Dettagli utente). Esempio nome John:

Etichetta contenuto elemento: Grazie {FIRSTNAME} per il tuo contributo

L'etichetta mostra: Grazie John per il tuo contributo

{COGNOME}

Sostituito dal cognome dell'utente dell'evento corrente (il nome immesso nella schermata Dettagli utente). Esempio nome Smith:

Contenuto dell'elemento etichetta: Il nome utente corrente è {FIRSTNAME} {LASTNAME}

L'elemento etichetta mostra: Il nome utente corrente è John Smith

{INDIRIZZO E-MAIL}

Sostituito dall'indirizzo email dell'utente dell'evento corrente (l'indirizzo inserito nella schermata Dettagli utente). Esempio di nome jsmith@gmail.com:

Contenuto dell'etichetta: L'indirizzo email di {FIRSTNAME} {LASTNAME} è {EMAILADDRESS}

L'elemento etichetta mostra: L'indirizzo email di John Smith è jsmith@gmail.com

{ERRORE RECENTE}

Sostituito dal messaggio di errore più recente che si è verificato nell'evento. L'errore di esempio è un problema di inizializzazione della webcam

Contenuto dell'elemento etichetta: si è verificato il seguente errore: {RECENTERROR}

L'elemento etichetta mostra: Si è verificato il seguente errore: Webcam non inizializzata

{NOMEFILESTAMPA}

Sostituito dal nome del layout di stampa corrente e può essere utilizzato all'interno di un elemento etichetta nella schermata Layout stampante per aggiungere un riferimento file al supporto stampato. Vedere anche: {PATHPRINTLAYOUTFILENAME}

{ATTUALE}

Sostituito dal numero dell'ora corrente del computer.

{MINUTO ATTUALE}

Sostituito dal numero dei minuti correnti del computer.

{SECONDO CORRENTE}

Sostituito dal secondo numero attuale del computer.

{NOMEGIORNATACORRENTE}

Sostituito dal nome del giorno corrente del computer, ad esempio lunedì

{NUMEROGIORNOCORRENTE}

Sostituito dal numero del giorno del mese corrente del computer.

{CURRENTMONTHNAME}

Sostituito dal nome del mese corrente del computer, ad esempio ottobre

{NUMEROMESECORRENTE}

Sostituito dal numero del mese corrente del computer.

{NUMERO DI GUADAGNI ATTUALI}

Sostituito dal numero dell'anno corrente del computer.

{VIDEOREGISTRAZIONE CONSENTITA}

Sostituito dal numero del video Redo di Event Designer.

{FOTOGRAFIA CONSENTITA}

Sostituito dal numero della foto Ripeti dell'Event Designer.

{CONSENTITOMESSAGGIO}

Sostituito dal numero del messaggio Redo di Event Designer.

{CONSENTITARISPOSTA}

Sostituito dal numero di risposta Ripeti dell'Event Designer.

{KARAOKEREDO CONSENTITO}

Sostituito dal numero Redo karaoke dell'Event Designer.

Contenuto dell'elemento etichetta: Puoi registrare nuovamente questo karaoke fino a {ALLOWEDKARAOKEREDO} volte

L'etichetta mostra: Puoi registrare nuovamente questo karaoke fino a 4 volte

{ATTUALE}

Sostituito dal numero di volte in cui la registrazione corrente è stata rifatta. Questo valore si applica a tutti i tipi di registrazione.

Etichetta il contenuto dell'articolo: Hai risposto a questa domanda {CURRENTREDO} volte

L'elemento etichetta mostra: Hai risposto a questa domanda 3 volte

{RIMANENDO}

Sostituito dal numero di volte di ripetizione rimanenti per la registrazione corrente. Questo valore si applica a tutti i tipi di registrazione.

Etichetta contenuto elemento: Puoi registrare nuovamente il tuo video oltre {REDOREMAINING} volte

L'elemento etichetta mostra: Puoi registrare nuovamente il tuo video oltre 2 volte

{CONSENTICONTOCHIESTASTAMPA FOTO}

Sostituito dal numero " **Chiedi all'utente** " dalla sezione " **Stampa foto** " della " **Struttura evento** ". Vedere Event Designer.

{CONSENTIRESTAURAZIONEFOTOGRAFICA}

Sostituito dal numero di stampe fotografiche rimanenti consentite per ciascun utente.

{CONSENTICONTEGGIOVIDEOEMAIL}

Sostituito dal numero " **Chiedi all'utente** " dalla sezione " **Invia file tramite e-mail** " della " **Struttura evento** ". Vedere Event Designer.

{CONSENTIREVIDEOEMAILSCRIVERE}

Sostituito dal numero di email video rimanenti consentite per ciascun utente.

{ALLOWPHOTOEMAILASKCOUNT}

Sostituito dal numero " **Chiedi all'utente** " dalla sezione " **Invia file tramite e-mail** " della " **Struttura evento** ". Vedere Event Designer.

{CONSENTIPHOTOEMAILSCRESENTI}

Sostituito dal numero di email con foto rimanenti consentite per ciascun utente.

{ALLOWMESSAGEEMAILASKCOUNT}

Sostituito dal numero " **Chiedi all'utente** " dalla sezione " **Invia file tramite e-mail** " della " **Struttura evento** ". Vedere Event Designer.

{CONSENTIMESSAGGIOEMAILASKREMAINING}

Sostituito dal numero di messaggi email rimanenti consentiti per ciascun utente.

{CONSENTICONTOCHIEDIVIDEOTELEFONO}

Sostituito dal numero " **Chiedi all'utente** " dalla sezione " **File da inviare al telefono tramite SMS** " della " **Struttura evento** ". Vedere Event Designer.

{CONSENTIREI VIDEOPHONEASKREMAINING}

Sostituito dal numero di video 'Invia al telefono' consentiti rimanenti per ciascun utente.

{CONSENTIRECONTEGGIOFOTOFONO}

Sostituito dal numero " **Chiedi all'utente** " dalla sezione " **File da inviare al telefono tramite SMS** " della " **Struttura evento** ". Vedere Event Designer.

{CONSENTIREI I RIMANENTI FOTOFONO}

Sostituito dal numero di foto consentite "Invia al telefono" rimanenti per ciascun utente.

{CONSENTICONTENUTODICHIARAZIONETELEFONO}

Sostituito dal numero " **Chiedi all'utente** " dalla sezione " **File da inviare al telefono tramite SMS** " della " **Struttura evento** ". Vedere Event Designer.

{CONSENTIREMESSAGGIOTELEFONOASKREMAINING}

Sostituito dal numero di messaggi "Invia al telefono" consentiti rimanenti per ciascun utente.

{NOMI DEI FOTOFI}

Sostituiti dai nomi file di tutti i file foto scattati dall'utente corrente . I nomi file sono separati da virgole.

{NOMEFILE FOTO}

Sostituito dal nome file di una foto scattata dall'utente corrente . Sostituisci 'x' con il numero della foto. Ad esempio, la variabile {PHOTOFILENAME3} verrà sostituita dal nome file della terza foto scattata dall'utente corrente. L'intervallo valido per x è da 1 a 10. Vedi anche: {PATHPHOTOFILENAMEx}

{NOMEFILE VIDEO}

Sostituito dal nome file del video registrato dall'utente corrente . Vedere anche; {PATHVIDEOFILENAME}

{ NOME GIFFILE }

Sostituito dal nome file della gif animata creata dall'utente corrente . Vedere anche: (PATHGIFFILENAME)

{ COPIE DI STAMPA CORRENTI }

Sostituito dal numero di copie di stampa delle foto attualmente impostato nell'evento. Ogni elemento etichetta contenente questo testo variabile verrà automaticamente aggiornato con il nuovo valore ogni volta che un utente esegue l'azione di clic: 'Stampa più copie' o 'Stampa meno copie'. Vedere **Proprietà azione** .

{ CONTEGGIO MASSIMO DI IMPRONTE }

Sostituito dal valore massimo del conteggio delle stampe che è possibile definire nelle impostazioni della stampante RightBooth.

{ CONTEGGIO STAMPE CORRENTE }

Sostituito dal valore del conteggio di stampa corrente come mostrato in RightBooth Printer Settings. Questo valore verrà incrementato ogni volta che si verifica una stampa durante l'evento. A differenza di {APPPRINTCOUNT} (vedi più avanti), questo valore non viene reimpostato ogni volta che l'app viene eseguita.

{ CONTEGGIO STAMPE RIMANENTI }

Sostituito dal numero di stampe rimanenti consentite ed è il valore di MAXIMUMPRINTCOUNT - CURRENTPRINTCOUNT.

{ CONTEGGIO VIDEO APP }

Sostituito dal numero totale di video registrati dall'esecuzione dell'applicazione RightBooth. Questo valore verrà reimpostato ogni volta che esegui l'app.

{ CONTEGGIO FOTO APP }

Sostituito dal numero totale di foto scattate dall'esecuzione dell'applicazione RightBooth. Questo valore verrà reimpostato ogni volta che esegui l'app.

{ CONTO APP GIF }

Sostituito dal numero totale di gif animate create dall'esecuzione dell'applicazione RightBooth. Questo valore verrà reimpostato ogni volta che esegui l'app.

{ CONTEGGIO MESSAGGI APP }

Sostituito dal numero totale di messaggi creati dall'esecuzione dell'applicazione RightBooth. Questo valore verrà reimpostato ogni volta che esegui l'app.

{ CONTEGGIO RISPOSTE }

Sostituito dal numero totale di risposte fornite dall'esecuzione dell'applicazione RightBooth. Questo valore verrà reimpostato ogni volta che esegui l'app.

{ CONTEGGIO APP KARAOKE }

Sostituito dal numero totale di video karaoke registrati dall'esecuzione dell'applicazione RightBooth. Questo valore verrà reimpostato ogni volta che esegui l'app.

{CONTEGGIO STAMPE APP}

Sostituito dal numero totale di stampe fotografiche effettuate dall'esecuzione dell'applicazione RightBooth. Questo valore verrà reimpostato ogni volta che esegui l'app.

{IPSERVER WEB}

Sostituito dall'indirizzo IPv4 del server specificato nelle impostazioni di RightBooth → Social Media → Server Web locale .

{ROOT DEL SERVER WEB}

Sostituita dalla cartella radice del server specificata nelle impostazioni di RightBooth → Social Media → Server Web locale .

{DATAMEDIA}

Sostituito dalla data di creazione del file scelto nella voce Visualizzazione multimediale nella schermata del browser multimediale .

{TEMPO MEDIA}

Sostituito dall'ora di creazione del file scelto nella voce Visualizzazione multimediale nella schermata del browser multimediale .

{NOMEFILEEVENTO}

Sostituito dal nome file dell'evento attualmente in esecuzione.

{PCBATTERIA}

Sostituito dal livello della batteria del portatile o del tablet. Il valore è compreso tra 0 e 100.

{CANONBATTERIA}

Sostituito dal livello della batteria della fotocamera Canon attualmente connessa . Il valore è compreso tra 0 e 100.

{GOPROBATTERIA}

Sostituito dal livello della batteria della videocamera GoPro attualmente connessa . Il valore è compreso tra 0 e 100.

{WIFISTRENGTH}

Sostituito dalla percentuale di potenza del segnale della connessione di rete WiFi attuale del tuo computer . Il valore è compreso tra 0 e 100.

Note: se il tuo computer non è connesso a una rete WiFi, questa variabile verrà visualizzata come '??'. Questa variabile funzionerà solo se hai scelto l'opzione 'Ottieni potenza segnale WiFi' nella → sezione Varie delle Impostazioni RightBooth.

{CONTENUTOAPPLICAZIONEVIDEO}

Sostituito dal numero del video " **Chiedi all'utente** " dalla sezione " **File su WhatsApp** " della " **Struttura evento** ". Vedere Event Designer.

{CONSENTIRE CHE I VIDEO SIANO RIMANENTI}

Sostituito dal numero di video WhatsApp che ciascun utente può inviare.

{CONTENUTO FOTOWHATSAPPASK}

Sostituito dal numero della foto " **Chiedi all'utente** " dalla sezione " **File su WhatsApp** " della " **Struttura evento** ". Vedere Event Designer.

{CONSENTI FOTOWHATSAPPASKREMAINING}

Sostituito dal numero di foto WhatsApp che ciascun utente può inviare.

{PERCORSONOMEFILEVIDEO}

Sostituito dal percorso completo e dal nome file del video registrato dall'utente corrente .

{NOMEFILEFOTOCURRENTPATH}

Sostituito dal percorso completo e dal nome file della foto attualmente acquisita nella sessione dell'evento.

{PERCORSONOMEFILE FOTOx}

Sostituito dal percorso completo e dal nome file di una foto scattata dall'utente corrente . Sostituisci 'x' con il numero della foto. Ad esempio, la variabile {PATHPHOTONAME3} verrà sostituita dal percorso e dal nome file della terza foto scattata dall'utente corrente. L'intervallo valido per x è da 1 a 10.

{PERCORSOSTAMPANOMEFILELAYOUT}

Sostituito dal percorso completo e dal nome file del file di layout di stampa corrente.

{NOMEFILEGIFTAPATH}

Sostituito dal percorso completo e dal nome file della gif animata creata dall'utente corrente .

{GOPROWIFI}

Sostituito dalla parola 'OK' se il WiFi GoPro funziona correttamente, altrimenti visualizza '??'.

{NOMEFILEWAPFACESPATHCORRENTE}

Sostituito dal percorso completo e dal nome file dell'immagine di scambio volti attualmente selezionata nella sessione dell'evento.

{PATHFACESWAPFILENAMEx}

Sostituito dal percorso completo e dal nome file di un'immagine di scambio di volti selezionata dall'utente corrente . Sostituisci 'x' con il numero della foto. Ad esempio, la variabile {PATHFACESWAPFILENAME3} verrà sostituita dal percorso e dal nome file della terza immagine di scambio di volti selezionata dall'utente corrente. L'intervallo valido per x è compreso tra 1 e 10.

{CURRENTORIGINALPATHPHOTOFILENAME}

Sostituito dal percorso completo e dal nome file della foto originale più recente, non modificata, catturata dalla fotocamera, quindi prima di applicare effetti o miglioramenti . Nota: affinché questa variabile di testo sia valida, è necessario spuntare l'impostazione della fotocamera pertinente: 'Mantieni file originali' (vedere Impostazioni della fotocamera).

{PERCORSO ORIGINALEFOTOFILENAME x }

Sostituito dal percorso completo e dal nome file di una foto originale non modificata catturata dalla fotocamera dall'utente corrente . Sostituisci ' x ' con il numero della foto.

Ad esempio, la variabile {ORIGINALPATHPHOTOFILENAME3} verrà sostituita dal percorso e dal nome file della terza foto originale catturata dall'utente corrente. L'intervallo valido per x è da 1 a 10.

Ottenere le migliori registrazioni video della webcam sul tuo computer

Se utilizzi una webcam per registrare un video, RightBooth è progettato per prendere il feed live dalla webcam e registrarlo direttamente sul tuo disco rigido in tempo reale. Questo processo richiede molte risorse del tuo computer e la qualità dei file video registrati dipende da molti fattori, alcuni dei quali possono essere modificati nelle Impostazioni video webcam di RightBooth e nelle Impostazioni audio webcam.

Impostazioni video suggerite

Ti consigliamo di provare prima a registrare il video utilizzando le impostazioni iniziali del dispositivo video e audio RightBooth, predefinite come segue:

- Formato di registrazione: **AVI**
- Flusso di dati: **predefinito**
- Dimensioni di registrazione: **640 x 480**
- Tipo di dati: **RGB24**
- Fotogrammi al secondo: **15**

Queste impostazioni sono state scelte per offrire un buon equilibrio tra prestazioni del computer e qualità video. Con queste impostazioni, usa il test di registrazione video per registrare alcuni video e controlla quanto segue:

- durante le registrazioni la finestra di anteprima video rimane fluida e non si ferma o si blocca?
- durante la riproduzione del video registrato, l'audio corrisponde al video, ovvero l'audio è sincronizzato con il video per tutta la registrazione?
- La percentuale di frame persi è bassa?

Se la risposta a queste domande è Sì, allora il tuo computer è in grado di registrare video di qualità superiore. Se la risposta a una qualsiasi domanda è No, allora potresti aver superato le capacità del tuo computer e potresti dover ridurre la qualità della registrazione video.

Tieni a mente queste domande mentre spieghiamo le modifiche che possono essere apportate alle impostazioni video e audio e, mentre sperimenti con queste impostazioni, assicurati di attivare l'impostazione: **'Mostra messaggio di avviso se si verificano errori durante l'evento'** . Questo ti informerà di eventuali problemi riscontrati durante la registrazione video durante l'evento.

Formato di registrazione

Attualmente RightBooth consente di registrare file video in uno dei due formati: AVI e WMV.

Punti da notare:

- I file video AVI tendono a essere molto più grandi dei file WMV e pertanto la loro produzione può richiedere una potenza di elaborazione maggiore.
- A seconda del codec AVI scelto (vedere sotto), la registrazione in formato AVI può produrre una qualità migliore rispetto a quella in formato WMV.

Formato WMV

Il formato WMV è un formato video compresso. Inizia registrando in formato WMV utilizzando l'impostazione WMV 9 e il bit rate video a 6000. Se riscontri problemi, prova a registrare con l'impostazione WMV 8.

Se scopri che RightBooth funziona bene quando registri video WMV usando queste impostazioni, prova ad aumentare il bit rate video per ottenere una migliore qualità WMV. Prova anche ad aumentare i valori delle dimensioni di registrazione e dei fotogrammi al secondo.

Se RightBooth funziona bene durante la registrazione di file WMV, potresti provare a passare alla registrazione nel formato AVI per migliorare ulteriormente la qualità.

Formato AVI

Inizia registrando AVI utilizzando Flusso dati: **predefinito** e Tipo dati: **RGB24** o **YUY2** .

Se questa soluzione funziona bene, potresti riuscire ad aumentare la dimensione della registrazione e il frame rate.

Se hai difficoltà a ottenere registrazioni video AVI fluide, potresti provare a selezionare la compressione video e audio.

Per prima cosa seleziona Flusso dati: compresso. Potrai quindi selezionare un compressore video e audio.

Scelta di un compressore video AVI

I compressori video sono prodotti di terze parti progettati per fornire una qualche forma di compressione dei dati durante la registrazione di video AVI. Ogni compressore video funziona in modo diverso e fornisce diversi livelli di prestazioni, compressione e qualità. Quindi dovrai sperimentare per trovare il compressore che ti dia risultati soddisfacenti con la tua attrezzatura.

Prova a selezionare ogni compressore a turno, quindi prova a registrare alcuni file video per vedere cosa succede. Inoltre, con ogni compressore, prova diverse dimensioni di registrazione video e frame rate.

Abbiamo scoperto che il **DV Video Encoder** funziona bene su molte macchine, ma tieni presente che il DV Video Encoder crea sempre file di dimensioni fisse di 720x480 pixel, quindi questo compressore ridimensiona l'input video mentre registra sul disco. Per questo motivo potresti scoprire che il video risultante è leggermente allungato, quindi quando usi questo compressore dovresti provare a impostare una dimensione di registrazione video che corrisponda il più possibile a 720x480 pixel.

Potresti anche provare a usare il compressore **Microsoft Video 1**. Si tratta di un compressore consolidato che offre una qualità di registrazione ragionevole senza imporre alcuna restrizione sulla dimensione della registrazione.

La migliore qualità video in assoluto si ottiene senza compressione (**flusso di dati = non compresso**). Questo crea video di alta qualità (di nuovo senza restrizioni di dimensione), ma i file che genera possono essere estremamente grandi. Per questo motivo potresti scoprire che il tuo computer fa fatica a creare file AVI non compressi a causa delle richieste poste sulla CPU e sul disco rigido. Ma provalo e, se la tua attrezzatura è abbastanza potente, otterrai grandi risultati.

Scelta di un compressore audio AVI

La scelta di un compressore audio può influire sulle prestazioni del computer e sulla qualità dei file.

Abbiamo scoperto che il compressore **PCM** funziona bene su molte macchine. Questo formato crea dati audio non compressi all'interno del file video. La maggior parte degli altri compressori audio elencati normalmente comprime i dati audio in vari modi, richiedendo più tempo di elaborazione che potrebbe influire sulle prestazioni del sistema e sulla sincronizzazione labiale durante la registrazione video.

Se riscontri problemi di prestazioni, potresti scoprire di ottenere risultati migliori riducendo i valori **Hertz** , **Bit** e **Canali** nelle impostazioni Audio, poiché ciò comporterà una riduzione dei requisiti di elaborazione audio del tuo sistema.

Dimensioni del video della webcam

Se scopri che RightBooth funziona bene con un set particolare di impostazioni video e audio, prendi in considerazione di aumentare le dimensioni di registrazione video. Per impostazione predefinita, RightBooth registrerà i video a una risoluzione di 640x480 pixel. Ciò significa che il video è largo 640 pixel e alto 480 pixel.

Le dimensioni di registrazione video disponibili nelle impostazioni dipendono dalle capacità della webcam. Le webcam integrate nella maggior parte dei laptop tendono a offrire dimensioni di registrazione limitate, così come le webcam esterne più vecchie ed economiche, mentre le webcam più recenti possono offrire dimensioni di registrazione fino a 1920 x 1080 pixel (risoluzione Full HD).

Prova ad aumentare la dimensione di registrazione video e poi crea alcuni video. Continua a controllare le prestazioni del PC e la qualità del file video. In questo modo puoi determinare la dimensione massima di registrazione che il tuo computer è in grado di elaborare.

Alcune webcam forniranno opzioni di formato pixel elencate insieme alle dimensioni di registrazione in RightBooth, ad esempio:

- 640x480 RGB, 24 bit
- 640x480 I420, 12 bit

Nell'esempio sopra, le dimensioni di registrazione video sono le stesse, ma i formati dei pixel sono diversi: il formato a 24 bit comporta in genere un maggiore utilizzo delle risorse del computer durante la registrazione e un aumento della qualità video e delle dimensioni del file rispetto al formato a 12 bit.

Fotogrammi al secondo (noto anche come: Frame Rate)

L'impostazione "fotogrammi al secondo" si applica solo quando si seleziona il formato di registrazione AVI.

Se si abbassa il frame rate, si ridurranno i requisiti di elaborazione del computer, il che potrebbe consentire di aumentare le dimensioni della registrazione video senza influire sulle prestazioni del computer. Tuttavia, è bene tenere presente che molte webcam sono ottimizzate per registrare video a 30 frame al secondo, quindi ridurre il frame rate potrebbe non essere sempre utile.

Potresti anche scoprire che impostare il frame rate su un valore che sia un divisore di 30 potrebbe aiutare a migliorare le prestazioni, ad esempio: prova a impostare il frame rate su 10 o 15.

Tempo massimo di registrazione

Infine, aumentando il tempo massimo di registrazione il computer creerà file video più grandi, il che potrebbe causare occasionali blocchi dell'anteprima video durante la registrazione a causa dello streaming prolungato dei file sul disco rigido.

Impostazioni audio suggerite

Formato di input audio

Questa impostazione audio RightBooth consente di scegliere la qualità dell'audio che viene trasmesso al software dal microfono. Vedere la sezione: **Impostazioni audio** .

È possibile ottenere risultati di registrazione migliori se ci si assicura che il formato di input audio scelto corrisponda a quello predefinito dei microfoni sul computer.

Microfono

Quando si registra un video tramite webcam, nelle impostazioni di RightBooth normalmente si seleziona il microfono della webcam per la registrazione dell'audio.

Tuttavia alcuni microfoni per webcam possono creare problemi con i suoni periferici, per cui potrebbe essere opportuno utilizzare un microfono diverso, indipendente dalla webcam.

La maggior parte (se non tutti) dei computer ha schede audio integrate e solitamente forniscono un ingresso microfono situato sul case del computer. In tal caso, prova a procurarti un microfono esterno, collegandolo a questo ingresso microfono e quindi selezionandolo nella casella combinata Microfono dell'impostazione RightBooth Audio.

In conclusione, non esiste una risposta semplice per trovare le impostazioni di registrazione video e audio ottimali senza sperimentare. Ricordati di iniziare con impostazioni di registrazione di bassa qualità e bassa risoluzione e di passare gradualmente a qualità e risoluzioni più elevate fino a raggiungere le impostazioni ottimali per la tua attrezzatura.

Utilizzo di Snap Camera in RightBooth

Snap Camera è un'app di Snap Inc che consente di applicare effetti lente alle webcam live, come quelle presenti nella popolare app SnapChat. Questi effetti possono quindi essere visualizzati durante la riproduzione del tuo evento RightBooth, consentendo ai tuoi utenti di selezionarli e applicarli alle loro acquisizioni fotografiche e registrazioni video RightBooth. Ecco come:

Scarica e installa Snap Camera. I dettagli sono disponibili nel seguente video tutorial:

Italiano: <https://youtu.be/WvD9d1-iVUw>

Configurare le impostazioni della fotocamera Snap

Esegui Snap Camera. Nelle impostazioni di Snap Camera:

- Scegli la tua webcam
- Imposta il tasto di scelta rapida "Attiva/disattiva lente" su "Num + 0"

Scegli gli obiettivi della tua Snap Camera

Ora scegli i tuoi obiettivi Snap Camera preferiti e imposta i loro tasti di scelta rapida su Num + 1, Num + 2, Num + 3, ecc. Nota che RightBooth può controllare fino a 9 obiettivi Snap Camera (ad esempio, il tasto di scelta rapida massimo è Num + 9).

IMPORTANTE. Mantieni l'app Snap Camera in esecuzione per consentirle di funzionare all'interno di RightBooth.

Impostazioni RightBooth per Snap Camera

- Nelle impostazioni video di RightBooth, seleziona la webcam: **Snap Camera Virtual Device**
- Nelle impostazioni "Sovrapposizioni e oggetti di scena" di RightBooth, imposta il valore **Totale obiettivi Snap Camera** sul numero di obiettivi preferiti che hai definito nell'app Snap Camera.

Aggiungere l'interazione della fotocamera Snap a RightBooth

Apri l'evento RightBooth in cui desideri utilizzare le lenti Snap Camera.

In Event Design → Event Structure → Start, seleziona l'opzione: **Reimposta Snap Camera**. In questo modo farai sì che le lenti di Snap Camera vengano rimosse dalla webcam ogni volta che l'evento mostra la schermata Start. Questo è utile per consentirti di cancellare l'attività di Snap Camera dell'utente precedente.

Ora puoi aggiungere varie **azioni Snap Camera** a qualsiasi elemento della schermata evento (come pulsanti o immagini) per consentire agli utenti di mostrare/nascondere e selezionare uno qualsiasi dei tuoi set di lenti preferite. Per maggiori informazioni sulle azioni Snap Camera disponibili in RightBooth, consulta la sezione: Proprietà azione, Azione clic.

Nota che puoi scegliere di aggiungere azioni dell'obiettivo Snap Camera su qualsiasi schermata nell'evento e questo ti dà molta flessibilità di progettazione. Esempi di alcune delle cose che puoi fare:

- Consenti agli utenti di selezionare un obiettivo Snap Camera prima di acquisire ogni foto RightBooth.
- Consenti agli utenti di selezionare un obiettivo Snap Camera prima che ogni video RightBooth venga registrato.
- Consenti agli utenti di cambiare gli obiettivi della Snap Camera durante la registrazione di un video RightBooth.

REGOLE IMPORTANTI:

- 1) Avviare sempre l'app Snap Camera prima di avviare l'app RightBooth.
- 2) Assicurati sempre che Snap Camera sia in esecuzione quando vuoi utilizzarla in RightBooth.
- 3) Prima di riprodurre l'evento, assicurati che Snap Camera non stia mostrando alcun obiettivo.
- 4) Non utilizzare l'app Snap Camera o i tasti di scelta rapida della tastiera per selezionare gli obiettivi durante la riproduzione dell'evento.

Accesso a video e foto in locale con codici QR

L'avete visto tutti... Gli ospiti usano una cabina fotografica per scattare una foto (o registrare un video), poi vengono mostrati loro un paio di codici QR, puntano i loro cellulari verso lo schermo, scansionano i codici e 'Voilà!', le loro foto e i loro video vengono trasferiti magicamente dalla cabina direttamente al loro telefono. E tutto questo viene fatto senza richiedere alcuna connettività Internet.

A volte tutto questo viene fatto direttamente nella cabina alla fine di ogni sessione di registrazione. Altre volte gli utenti possono visitare un secondo computer/monitor (comunemente denominato Sharing Station) per visualizzare e accedere alle proprie registrazioni, indipendentemente dal computer di registrazione della cabina.

Opzioni di configurazione

RightBooth ti offre una scelta di quattro configurazioni per consentire agli utenti di accedere ai propri video e foto localmente tramite la scansione di codici QR. La chiave per fornire questa funzionalità è installare ed eseguire un server web locale sullo stesso computer in cui si trovano i video e le foto. Per questo, ti consigliamo di utilizzare WampServer o Xampp. I dettagli completi su come installare e configurare queste app sono spiegati nei tutorial PDF disponibili dal link mostrato di seguito.

1 - Accedi ai contenuti multimediali dall'interno del tuo evento di registrazione RightBooth utilizzando i codici QR

In questo modo puoi offrire agli utenti del tuo computer di registrazione l'opportunità unica di scaricare i loro video e le loro foto sui loro dispositivi mobili (tramite la scansione del codice QR) subito dopo aver registrato i loro file.

2 - Fornire un evento RightBooth Media Sharing Station sullo stesso computer dell'evento di registrazione video e foto

Ciò consente agli utenti di tornare al computer di registrazione in qualsiasi momento e di fornire loro l'accesso a un evento Sharing Station per consentire loro di cercare video e foto e di scaricarli sul loro dispositivo mobile tramite la scansione del codice QR.

3 - Fornire un evento RightBooth Media Sharing Station su un secondo computer in rete

Ciò ti consente di configurare un secondo computer che funge da Media Sharing Station dedicata per i tuoi utenti, indipendente dal (ma in rete con) il tuo computer di registrazione. Gli utenti possono visitare la Sharing Station, cercare i loro video e foto e scaricarli sul loro dispositivo mobile tramite la scansione del codice QR.

4 – Esegui una stazione di condivisione e un evento di registrazione contemporaneamente sullo stesso computer

Ciò consente di configurare il computer con un desktop esteso Windows e 2 monitor, quindi eseguire 2 istanze di RightBooth, una su ciascun monitor, ciascuna delle quali riproduce contemporaneamente un file evento diverso.

Tutte e quattro le configurazioni sono spiegate in dettaglio nei tutorial PDF passo dopo passo, disponibili per la visualizzazione e il download da questa pagina web:

<https://www.rightbooth.com/shar egr .html>

sito Web della Galleria locale per la navigazione e il download di video e foto

Quando si apre un evento RightBooth Sharing Station, RightBooth creerà e gestirà automaticamente un sito Web Gallery locale a cui è possibile accedere tramite qualsiasi browser Web di qualsiasi dispositivo connesso al server Web locale.

Il sito web Gallery comprende una pagina web: **rbgallery.php** che viene salvata nella cartella del server web locale dell'evento della stazione di condivisione. La pagina web Gallery visualizzerà le miniature di tutti i video e le foto presenti nella cartella del server web locale. Ogni miniatura conterrà un collegamento a una pagina web di download individuale per il file scelto. Le pagine web Gallery vengono costantemente mantenute mentre l'evento della stazione di condivisione è in esecuzione e la Gallery può essere visualizzata e utilizzata indipendentemente dall'evento della stazione di condivisione stessa.

Fornisci un codice QR al sito Web della Galleria

Se desideri mostrare agli utenti un codice QR che possono scansionare per accedere al sito web della Galleria...

- Aggiungi un codice QR RightBooth a una qualsiasi schermata dell'evento della tua stazione di condivisione.
 - o Nel pannello dei contenuti del codice QR, imposta il tipo di codice QR su " **Pagina web della galleria** " per visualizzare la galleria completa oppure impostalo su " **Pagina web della galleria personale** " se desideri che l'utente acceda alla galleria correlata al codice di accesso immesso.

Creazione di una postazione di stampa e invio e-mail

RightBooth può essere configurato per stampare le foto degli utenti e inviare video, foto e messaggi via e-mail. Ciò avviene normalmente su un singolo computer, mentre l'evento è in corso e dopo che ogni utente ha terminato di usare il sistema. Ma potresti trovare più comodo impostare un secondo computer che funga da postazione di stampa e/o postazione di posta elettronica. Ciò consente al computer principale di concentrarsi sulla riproduzione dell'evento e sulla creazione di file, mentre il secondo computer diventa responsabile della stampa delle foto e/o dell'invio di file via e-mail indipendentemente dal primo computer.

Panoramica

Avrai bisogno di due computer, entrambi con RightBooth in esecuzione. Il computer 1 riprodurrà l'evento. Il computer 2 stamperà le foto e/o invierà file tramite e-mail. Entrambi i computer richiederanno l'accesso a una cartella condivisa in cui saranno archiviati i video, le foto e i messaggi dell'evento. Ci sono diversi modi per farlo, tra cui:

- Collegare i due computer a una rete (la stessa rete) e configurarli entrambi in modo che abbiano accesso illimitato a una cartella condivisa su uno dei due computer.
- Collegare entrambi i computer a Internet e configurarli in modo che abbiano accesso illimitato alla stessa cartella di archiviazione cloud remota, ad esempio una cartella Google Drive, OneDrive o DropBox.

Esistono numerosi articoli su Internet che descrivono come realizzare la condivisione di cartelle e la connettività tra due computer.

Configurazione di RightBooth

Sul computer 1

- Nelle impostazioni di RightBooth →Cartelle/File, aggiungi la cartella condivisa scelta all'elenco delle cartelle nella sezione: **Copia file su altre unità e cartelle**
- Seleziona tutte le opzioni di copia dei file nella cartella condivisa: Foto, Immagini, Stampe, Video, Testo, Dettagli utente + Email

Se l'evento è impostato per creare layout di stampa, per impedire al Computer 1 di eseguire la stampa di foto:

- Guarda in RightBooth Event Designer →Struttura dell'evento →Stampa foto
- Imposta: Stampa **le foto scattate durante l'evento** su **No**.
- Deseleziona: **Chiedi all'utente**
- Seleziona: **Salva in Attività evento** : in questo modo il Computer 1 creerà file di layout di stampa che verranno poi copiati nella cartella condivisa per consentire al Computer 2 di elaborarli.

Se l'evento è impostato per inviare e-mail agli utenti, per impedire al Computer 1 di inviare e-mail:

- Imposta: **Invia i video dell'evento tramite e-mail** a: **Più tardi**
- Imposta: **Invia le foto dell'evento tramite e-mail** a: **Più tardi**
- Imposta: **Invia i messaggi dell'evento tramite e-mail** a: **Più tardi**
- Assicurati che tutte le opzioni **Chiedi all'utente siano deselezionate**

Ora, quando viene riprodotto l'evento, i file utente e le istruzioni per l'invio tramite e-mail verranno copiati nella cartella condivisa, per consentire al computer 2 di elaborarli.

Sul computer 2

Nelle →cartelle/file delle impostazioni di RightBooth:

- Spunta: **Imposta attività e cartella Pubblica**
- Fare clic su **Cambia pulsante** per individuare e aggiungere la tua cartella condivisa

Ciò farà sì che RightBooth sul Computer 2 monitori la cartella condivisa, in attesa dei file evento creati dal Computer 1.

Il processo

Sul computer 1

Esegui RightBooth e riproduci l'evento. Ogni volta che un utente crea un file, RightBooth copierà il file nella cartella condivisa.

Sul computer 2

Esegui RightBooth e fai clic sul pulsante Tasks (nella finestra principale) per accedere alla finestra Tasks. RightBooth ora monitorerà la cartella condivisa alla ricerca di nuovi file utente creati sul computer 1. I nuovi layout di stampa delle foto e/o i file di posta elettronica appariranno quindi elencati nella finestra Tasks non appena appariranno nella cartella condivisa. E i file potranno quindi essere stampati e/o inviati tramite posta elettronica a tua discrezione.

Controllo degli eventi tramite comandi vocali

Puoi configurare RightBooth in modo che accetti comandi vocali per controllare l'evento in riproduzione. Per attivare i comandi vocali, nelle impostazioni di input utente di RightBooth seleziona l'opzione: Voce. Quindi, oltre al metodo di input utente scelto (ad esempio mouse o touchscreen), i comandi vocali saranno abilitati anche per tutti i tuoi eventi. Per maggiori dettagli, vedi la sezione: Impostazioni RightBooth → Impostazioni di input utente → Input vocale.

Ora devi assicurarti che il tuo evento sia progettato per i comandi vocali come segue:

Nell'editor di schermata, in ogni schermata evento in cui desideri il controllo tramite comando vocale, aggiungi uno o più elementi etichetta. Digita la parola o la frase negli elementi etichetta che desideri vengano utilizzati come comando vocale. Quindi aggiungi un'azione di clic appropriata sull'elemento etichetta.

Ad esempio, se desideri che RightBooth passi dalla schermata iniziale alla schermata successiva dell'evento dicendo "Inizia ora":

- Aggiungere un'etichetta alla schermata Start.
- Inserisci il testo: "Inizia ora" come contenuto per l'elemento etichetta.
- Mostra le proprietà dell'elemento etichetta e imposta la sua azione Clic su 'Schermata successiva'.

Per impostazione predefinita, alcune schermate di eventi hanno elementi etichetta con azioni di clic predefinite e sono quindi automaticamente abilitate ad accettare comandi vocali. Esempi includono:

Schermata "Scegli registrazione": "Registra un video", "Scatta una foto", "Registra un karaoke", ecc.

Schermate "Opzioni video" e "Opzioni foto": "Ripristina", "Terminata", "Stampa", "Annulla", "Indietro", "Avanti", ecc.

Tieni presente che puoi modificare il contenuto di qualsiasi elemento dell'etichetta su qualsiasi schermata per fornire le tue parole o frasi preferite come comandi vocali.

Quando pronunci i tuoi comandi, il riconoscimento vocale RightBooth prende l'input parlato dal dispositivo di input del microfono predefinito di Windows, quindi devi assicurarti di avere un microfono funzionante collegato al tuo sistema. Questo può essere configurato in Impostazioni di Windows nella sezione: → Suono di sistema.

Per ulteriori informazioni, vedere i seguenti articoli:

<https://www.rightbooth.com/blog/use-voice-commands-for-hands-free-control-of-your-events>

<https://www.rightbooth.com/blog/improving-voice-recognition-consistency>

Accesso alle funzionalità di RightBooth durante l'esecuzione di altre applicazioni

È possibile visualizzare e interagire direttamente con il contenuto della schermata degli eventi di RightBooth mentre si utilizzano altre applicazioni Windows. Ad esempio: si sta mostrando una presentazione di Powerpoint a schermo intero e si ha bisogno di poter utilizzare RightBooth per scattare una foto o registrare un video in qualsiasi momento durante la presentazione. Utilizzando la funzionalità di sfondo trasparente di RightBooth è possibile visualizzare i pulsanti della schermata degli eventi in modo permanente sulla presentazione di Powerpoint, e questi consentiranno di accedere alle funzionalità di RightBooth senza dover uscire (o cambiare attività) dalla presentazione di Powerpoint.

Per raggiungere questo obiettivo:

- Nelle impostazioni di RightBooth →Avvia/Arresta →configurazione →seleziona l'opzione: Consenti schermate di eventi trasparenti
- Nelle impostazioni →di sicurezza di RightBooth →seleziona l'opzione: Evento in alto

Dovrai riavviare RightBooth affinché queste impostazioni vengano applicate. Ora devi fornire uno sfondo trasparente a una (o più) delle tue schermate di eventi. Supponiamo che tu abbia un evento che consente agli utenti di scegliere di registrare un video o scattare una foto. L'evento ha una schermata Start che verrà modificata per avere uno sfondo trasparente come segue:

- Esegui RightBooth. Nella schermata principale, fai clic su "Modifica" per andare allo Screen Editor
- Nella casella degli strumenti dell'Editor dello schermo, fare clic su Proprietà per visualizzare le Proprietà dello schermo
- Nella casella degli strumenti Proprietà schermo, seleziona il pulsante di scelta Sfondo monocolori.
- Fare clic sulla casella del singolo colore di sfondo per visualizzare il pannello Selettore colore
- Utilizzare il cursore "A" nel pannello Selettore colore per impostare il valore del canale alfa del colore di sfondo su 0 (completamente trasparente).

Ora scoprirai che le applicazioni sottostanti sono visibili e con cui è possibile interagire. Ora puoi spostare il contenuto nella schermata Start in una posizione adatta per la sovrapposizione all'applicazione sottostante.

Ora quando esegui l'evento RightBooth, il contenuto della schermata Start verrà visualizzato su qualsiasi altra applicazione in esecuzione o sul desktop e se clicchi sul contenuto della schermata Start ti verranno mostrate le schermate dell'evento RightBooth successive come di consueto. Quindi, dopo aver catturato una foto o registrato un video, RightBooth tornerà a mostrare di nuovo la schermata Start trasparente, consentendoti di continuare a interagire con l'applicazione sottostante.

Confezionamento per eventi

RightBooth è dotato di un **Event Packager** che ti fornisce un modo semplice per distribuire i tuoi file di eventi ad altri computer o ad altri utenti che eseguono RightBooth.

L'Event Packager prenderà un file di eventi esistente, insieme a tutti i file di contenuto a cui fa riferimento e quindi creerà un singolo pacchetto (file) che contiene tutti i file necessari per riprodurre l'evento su un altro computer che esegue RightBooth.

Troverai l'Event Packager utile per i seguenti scopi:

- Trasferisci i tuoi eventi e contenuti su un altro computer che esegue RightBooth.
- Eseguire il backup degli eventi e dei contenuti.
- Distribuire i tuoi eventi e contenuti (gratuitamente o commercialmente) ad altri utenti RightBooth. Vedi Disclaimer qui sotto.

Creazione di un pacchetto

- In RightBooth, apri il file dell'evento che desideri impacchettare.
- Nella finestra principale di RightBooth, fare clic sul **pulsante Pacchetto**.
- Nella finestra Package, opzionalmente scegli di includere il file RightBooth Settings all'interno del pacchetto. Quindi fai clic sul **pulsante Create**, scegli un nome file per il tuo pacchetto e RightBooth creerà il file del pacchetto.
- Normalmente il file del pacchetto verrà salvato nella cartella: **\Documents\RightBooth7\Package** con estensione file: **.rbep**, ma puoi scegliere qualsiasi altra posizione, incluso il salvataggio su un'unità USB esterna.

Punti da notare:

- Un pacchetto è un singolo file che contiene molti altri file.
- Quando si crea un pacchetto, RightBooth aggiungerà al pacchetto il file dell'evento attualmente aperto insieme a tutti i file di contenuto a cui fa riferimento: immagini, video, animazioni, suoni, file HTML e di testo.
- Se il file evento confezionato contiene riferimenti ad altri file evento, anche gli altri file evento verranno aggiunti allo stesso pacchetto insieme a tutti i file di contenuto e gli eventi a cui fanno riferimento.
- Questo processo continua finché tutti i file evento referenziati non sono stati aggiunti al pacchetto. Nota: i file evento referenziati includono quelli specificati in qualsiasi **sezione del flusso evento**, in qualsiasi **opzione del menu evento** e in qualsiasi **azione 'Riproduci evento'** definita in qualsiasi elemento della schermata evento o schermata evento.

RICORDA: un pacchetto può contenere più file di eventi e molto contenuto, quindi potrebbe finire per essere un file molto grande.

Installazione di un pacchetto

Nota: i pacchetti possono essere installati utilizzando qualsiasi edizione di RightBooth.

- Esegui RightBooth.
- Nella finestra principale di RightBooth, fare clic sul **pulsante Pacchetto**.
- Nella finestra Pacchetto, fare clic sul **pulsante Installa**, scegliere il file del pacchetto e RightBooth decomprimerà e installerà tutti i file compressi sul computer.

Quando si installa un pacchetto su un computer di destinazione (o anche sul computer di origine):

- Tutti i file degli eventi nel pacchetto verranno decompressi e posizionati nella cartella degli eventi dell'utente corrente: **documents\righthooth7**
- Tutti i file di contenuto referenziati (immagini, video, animazioni, suoni, file HTML e di testo) verranno inseriti nella **libreria RightBooth Media**, normalmente **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library** .
- Se un file a cui si fa riferimento proviene dalla libreria multimediale RightBooth sul computer di origine, verrà inserito nella **stessa cartella** della libreria multimediale RightBooth sul computer di destinazione.
- Se un file referenziato proviene da un'altra cartella del computer di origine, verrà inserito nella libreria multimediale RightBooth nella sottocartella:
Pacchetto\nome_pacchetto. dove **nome_pacchetto** è il nome file utilizzato per creare il pacchetto.
- Se il pacchetto contiene un file Impostazioni, al destinatario verrà chiesto se desidera installare anche le impostazioni sul dispositivo. Ciò sovrascriverà le impostazioni RightBooth correnti sul dispositivo. Ciò potrebbe causare errori in alcune impostazioni, come il nome della webcam, il nome della stampante e il percorso della cartella per salvare i file degli eventi, quindi dopo aver installato il pacchetto dovresti visitare Impostazioni RightBooth e controllare Fotocamere, Stampanti e Cartelle/File per la pertinenza.

Ecco un esempio per spiegare cosa succede:

- Hai un file evento denominato **videorecorder**
- Questo file evento include l'immagine: **c:\images\myphoto.jpg**
- Si crea un pacchetto da questo file evento, chiamandolo **videorecorderpack**

Quando questo pacchetto è installato:

- Il file dell'evento **del videorecorder** viene decompresso dal file videorecorderpack e posizionato nella cartella di destinazione: **documents\righthooth7**
- Il file **myphoto.jpg** viene decompresso dal file videorecorderpack e posizionato nella cartella di destinazione: **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Package\videorecorderpack**
- Il file evento del videoregistratore installato viene quindi modificato sul computer di destinazione, in modo che tutti i riferimenti ai file di contenuto all'interno del file evento puntino alle nuove posizioni dei file installati.

IMPORTANTE : quando un pacchetto viene installato, tutti i file nel pacchetto che sono già presenti sul computer di destinazione verranno sovrascritti. **Nota: all'utente verrà data la possibilità di annullare l'installazione prima di continuare.**

Per questo motivo, se stai pianificando di distribuire il tuo pacchetto ad altri utenti RightBooth, dovresti dare ai tuoi file evento inclusi nomi piuttosto univoci prima di creare un pacchetto che li contenga. Dovresti anche dare al tuo file pacchetto un nome file univoco.

Tieni presente che se installi il pacchetto sullo stesso computer su cui è stato creato originariamente, i file evento di origine verranno modificati e sovrascritti (come descritto in precedenza). Quindi, se hai intenzione di testare il programma di installazione del pacchetto sullo stesso computer, potresti voler fare una copia di backup dei tuoi file evento originali prima di installare il pacchetto. O ancora meglio, testa sempre il tuo programma di installazione del pacchetto su un computer diverso.

Suggerimenti per le migliori pratiche

Se si prevede di distribuire un pacchetto ad altri utenti RightBooth, potrebbe essere consigliabile:

- Assegna ai file evento e al file pacchetto nomi piuttosto univoci per ridurre il rischio di sovrascrivere i file evento e i file pacchetto di qualsiasi utente destinatario che hanno lo stesso nome file.
- Prima di progettare qualsiasi evento che intendi organizzare, prendi l'abitudine di creare le tue sottocartelle esclusive all'interno della libreria multimediale RightBooth e inserisci tutte le tue immagini, video, animazioni, file audio, HTML e di testo al loro interno, ovvero tutti i file di contenuti personali che intendi utilizzare nei progetti dei tuoi eventi.
- quindi quando progetti i file del tuo evento, anziché includere file da posizioni e cartelle casuali sul tuo computer, pianifica sempre di includere TUTTI i file di contenuto a cui fai riferimento dalla libreria multimediale RightBooth.

Ecco un esempio:

Diciamo che gestisci un'attività di fornitura di supporti fotografici **Snaporama** (nome inventato!) e hai intenzione di distribuire i tuoi pacchetti RightBooth ad altri utenti. Ecco alcuni suggerimenti per organizzare il tuo approccio unico al packaging:

- Crea la cartella: **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Images\Snaporama** . Inserisci tutti i tuoi file immagine (ad esempio quelli che intendi usare nei design del tuo evento) in questa cartella. Nota che puoi creare e usare ulteriori sottocartelle all'interno di questa cartella se lo desideri.
- Crea la cartella: **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Videos\Snaporama** . Inserisci tutti i tuoi file video e di animazione (ad esempio quelli che intendi usare nei design del tuo evento) in questa cartella. Nota che puoi creare e usare ulteriori sottocartelle all'interno di questa cartella se lo desideri.
- Crea la cartella: **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Snaporama** . Inserisci tutti gli altri file che intendi usare nei tuoi eventi in questa cartella. Ad esempio, file di testo, clip audio, file html, ecc. Nota che puoi creare e usare altre sottocartelle in questa cartella se lo desideri.
- Quando salvi i tuoi file evento, assicurati che vengano salvati con nomi file piuttosto univoci. Nel nostro esempio potresti scegliere di includere il nome della tua attività nei nomi file evento. Quindi, diciamo che crei un pacchetto che contiene due eventi: un evento questionario e un evento acquisizione foto, potresti nominare i file evento: **Snaporama-questionnaire.rbe** e **Snaporama-photo-capture.rbe**
- Quando salvi il tuo file di pacchetto, assicurati che venga salvato con un nome file abbastanza univoco. Nel nostro esempio potresti chiamare il file di pacchetto: **Snaporama-questionnaire-and-photos.rbep**

Ricorda: assegnando ai file questo nome ridurrai la probabilità di sovrascrivere i file presenti nella Libreria multimediale sul computer del destinatario.

Disclaimer

Se stai pianificando di distribuire i tuoi progetti di eventi ad altri utenti RightBooth, allora i tuoi eventi dovrebbero includere solo contenuti che sai essere liberamente distribuibili, in altre parole, è materiale di tua proprietà, è libero da copyright o ha il permesso del creatore del contenuto di essere distribuito liberamente. Ti verrà richiesto di accettare di assumerti la piena responsabilità per i tuoi pacchetti prima di

crearli e Aire Valley Software non sarà ritenuta responsabile, tenuta a rispondere o tenuta a rispondere per eventuali problemi derivanti dalla tua decisione di distribuire materiale protetto da copyright.

Invio di file a WhatsApp

RightBooth interagisce con l'interfaccia del browser web di WhatsApp per consentire agli utenti di inviare file di eventi a qualsiasi account WhatsApp.

Per prima cosa, devi creare un dispositivo collegato a WhatsApp per RightBooth (vedi Impostazioni → Social Media → WhatsApp).

Dopo aver configurato un dispositivo collegato a WhatsApp, la voce del browser web RightBooth mostrerà l'account WhatsApp collegato nelle schermate degli eventi "Invia a WhatsApp" ogni volta che hai scelto di includere l'opzione "Invia a WhatsApp" nei tuoi eventi.

Per maggiori informazioni su come progettare il tuo evento per utilizzare la funzionalità WhatsApp, fai riferimento ai video di formazione RightBooth all'indirizzo: <https://www.rightbooth.com/training-videos.html>

Caricamento dei file RightBooth sui siti di social media

Utilizzando le impostazioni "Copia file" di RightBooth e gli strumenti di automazione dei servizi Web esterni è possibile pubblicare i file creati da RightBooth su siti di social media come Facebook e YouTube in modo che possano essere visualizzati immediatamente dai partecipanti all'evento tramite i loro dispositivi personali (ad esempio telefoni e tablet). Qui spieghiamo come utilizzare l'archiviazione cloud e uno strumento di automazione dei servizi Web per pubblicare i file RightBooth su un account Facebook.

Passaggio 1: ottenere un po' di spazio di archiviazione nel cloud

Ci sono ormai molte aziende che offrono spazio di archiviazione gratuito basato sul Web per salvare file su server Internet remoti a cui è possibile accedere pubblicamente tramite vari browser Web e app Web. Al momento in cui scrivo, DropBox (www.dropbox.com) offre 2 GB di spazio di archiviazione gratuito, Google Drive (www.drive.google.com) 15 GB e Microsoft Onedrive (www.onedrive.live.com) 15 GB.

Basta creare un account con uno (o più) di questi provider per ottenere il tuo spazio di archiviazione cloud gratuito e assicurarti di installare l'app client del provider. Ciò creerà una cartella locale sul tuo disco rigido che è sincronizzata con la tua cartella di archiviazione cloud. Quindi, qualsiasi file che copi nella tua cartella di archiviazione cloud locale verrà automaticamente caricato nella cartella di archiviazione cloud associata.

Passaggio 2: configurare RightBooth per l'archiviazione cloud

È possibile impostare RightBooth in modo che ogni volta che viene creato un nuovo file evento, una copia di esso venga aggiunta alla cartella di archiviazione cloud locale e quindi caricata automaticamente nella posizione di archiviazione cloud associata sul Web. Vedere la sezione **Impostazioni cartella di output** per informazioni su come configurare RightBooth per copiare i file in una cartella di archiviazione cloud locale.

Passaggio 3: imposta l'automazione del servizio Web su Facebook

Sono disponibili numerosi servizi web gratuiti che consentono di connettere tra loro diversi servizi web per svolgere diverse attività, come ad esempio copiare file da una cartella di archiviazione cloud a un account Facebook o YouTube.

Uno di questi servizi è IFTTT (www.ifttt.com), un'abbreviazione di **If This Then That** . Crea un account IFTTT gratuito, quindi utilizzando la semplice interfaccia fornita sul sito IFTTT, crea una ricetta personale per copiare i file dalla cartella di archiviazione cloud scelta alla cartella Foto in un account Facebook scelto.

Il risultato finale sarà un semplice processo di automazione in due fasi che copierà ogni file caricato sul cloud nella cartella Foto di un utente di Facebook.

Una volta configurati, i file creati in un evento RightBooth saranno automaticamente:

- copiato nella cartella di archiviazione locale di DropBox
- caricato nella cartella cloud pubblica di DropBox
- copiati nella cartella Foto dell'account Facebook designato, dove potranno essere visualizzati dai partecipanti all'evento.

Invio di file a YouTube

IFTTT al momento non supporta l'invio di file a YouTube. Se hai bisogno di questa funzionalità, allora considera l'approccio sopra e nel passaggio 3 usa il servizio di automazione alternativo **zapier**, disponibile su <https://zapier.com>

Apportare modifiche remote agli eventi RightBooth

Utilizzando le funzionalità Remote Changes in RightBooth, l'app può monitorare una specifica cartella "changes" sul computer alla ricerca di un "file changes". Si tratta di un file di testo contenente le "istruzioni di modifica" che faranno sì che RightBooth apporti modifiche di contenuto al file evento in riproduzione. La cartella changes può anche contenere file di immagini e video nuovi o aggiornati, che RightBooth può essere istruito a visualizzare all'interno del file evento in riproduzione.

Quindi la funzionalità Modifiche remote ti fornisce un sistema flessibile per aggiornare i tuoi eventi con nuovi contenuti "al volo". E se la "cartella delle modifiche" designata è una cartella di archiviazione cloud condivisa come una cartella di Google Drive, diventa possibile modificare i tuoi eventi di gioco da una posizione remota.

Spiegheremo come farlo tramite un esempio.

Gestisci un'attività di noleggio di sale per feste e hai diverse sale in varie località in tutto il paese che possono essere prenotate per eventi come compleanni e anniversari. In ciascuna delle tue località hai RightBooth in esecuzione su una cabina video installata in modo permanente, che consente agli ospiti della festa di registrare messaggi video e foto per l'ospite.

Ti piace rendere gli eventi RightBooth più personalizzati, quindi modifichi sempre l'evento per includere il nome e una foto dell'ospite della festa. Ad esempio, per una prenotazione specifica in una delle tue sedi hai un file evento chiamato "ospite". In questo file evento, modifichi la schermata Start aggiungendo un elemento etichetta che afferma:

"Benvenuti alla festa di pensionamento di John!!"

E puoi anche includere una foto di John nella schermata Start contenuta in un elemento immagine.

La settimana successiva, la stessa location è prenotata per il 40° compleanno di Jill. Ora scopri che devi recarti fisicamente nella tua location e modificare il file evento RightBooth, cambiando il messaggio dell'elemento etichetta e sostituendo l'elemento immagine di John con un'immagine di Jill. Tuttavia, esiste un modo più semplice per apportare queste modifiche senza dover recarsi nelle tue location, utilizzando la funzionalità RightBooth Remote Changes.

Proseguendo con il nostro esempio, nella posizione dell'host, esegui quanto segue:

- Imposta RightBooth per modifiche remote
- Visita la sezione Cartelle/File delle Impostazioni di RightBooth.

- Selezionare l'opzione: ' **Consenti modifiche remote** ' .
- Utilizzare il pulsante  per individuare una cartella sul sistema che verrà utilizzata per l'aggiornamento remoto di istruzioni e file. Come accennato, se si sceglie una cartella che è una cartella di archiviazione cloud locale, sarà quindi possibile modificare il contenuto di questa cartella in remoto utilizzando lo stesso account di archiviazione cloud e, pertanto, sarà possibile influenzare l'evento RightBooth in remoto.

Imposta il file dell'evento host per le modifiche remote

- Aprire il file dell'evento host.
- In RightBooth, vai nella sezione Event Design e guarda la scheda Event type. Qui, spunta l'opzione: Allow remote changes. Ciò consentirà al file evento scelto di accettare modifiche remote.

Assegna un nome agli elementi dello schermo che devono essere modificati

Continuando con il nostro esempio, nella schermata Start dell'evento host, seleziona l'elemento etichetta contenente il messaggio personale. Mostra la casella degli strumenti Proprietà e aggiungi un nome per l'elemento etichetta utilizzando la proprietà Nome. In questo esempio chiameremo l'elemento etichetta: 'event-message' .

Di nuovo nella schermata Start, seleziona l'elemento immagine che contiene l'elemento immagine personale e dagli anche un nome. Questa volta lo chiameremo: 'event-image' .

Ora il sistema è pronto per accettare modifiche remote.

Esecuzione di un aggiornamento remoto

Dalla tua posizione di casa ora vuoi modificare l'evento remoto da **John** a **Jill** .

Ottieni una foto di Jill (nel nostro esempio: jill.png) e metti questo file nella tua cartella di archiviazione cloud locale. Il file verrà quindi caricato automaticamente sul cloud e scaricato nella cartella di archiviazione cloud sul sistema nella tua posizione remota.

Esegui NotePad e digita le seguenti righe:

```
Event-message=Benvenuti alla festa del 40° compleanno di Jill!  
Immagine-evento=jill.png
```

Ora salva questo file nella cartella di archiviazione cloud locale utilizzando il nome file riservato: **rb6changes.txt** .

Questo file verrà poi trasferito sul tuo sistema remoto, sempre grazie al software del servizio cloud da te scelto.

Sul sistema remoto, quando esegui RightBooth e riproduci l'evento, prima di mostrare la schermata Start dell'evento, RightBooth aprirà automaticamente il file rb6changes.txt e quindi eseguirà le sostituzioni di contenuto specificate per qualsiasi elemento di testo, immagine e video denominato nell'evento. E poiché RightBooth torna periodicamente (o scade) alla schermata Start durante la sessione di riproduzione, continuerà a modificare il contenuto dell'evento ogni volta che modifichi il file rb6changes.txt.

Se hai diverse sedi remote e vuoi modificare contenuti di eventi diversi in ogni sede, per evitare qualsiasi confusione configura semplicemente RightBooth in ogni sede per monitorare una sottocartella diversa nella cartella di archiviazione cloud condivisa. In questo modo, ogni cartella può avere il suo file rb6change.txt.

Specificare un nome per la cartella degli eventi

Potresti voler modificare la cartella in cui l'evento remoto RightBooth salverà tutte le foto e i video degli utenti. Per farlo devi aggiungere un'altra riga nel file rb6change.txt con la frase chiave:

nome-cartella-evento

seguito dal nome della cartella richiesta. Quindi continuando con il nostro esempio potresti aggiungere qualcosa del genere:

nome-cartella-evento=jills40birthday

Ora tutte le foto e i video di Jill verranno salvati in una cartella separata sul tuo sistema remoto e non verranno mescolati con i file di John.

Nota: non dimenticare di utilizzare il carattere '=' in tutte le definizioni di contenuto all'interno del file rb6change.txt.

Creazione di un DVD delle tue registrazioni

Sono disponibili numerose applicazioni che ti consentono di prendere le tue registrazioni e creare un file di filmato adatto alla masterizzazione su DVD, inclusa la creazione di un menu DVD interattivo. Eccone solo alcune da considerare:

MAGIX Video deluxe

<https://www.magix.com/gb/video/movie-edit-pro/>

Stile DVD

<http://www.dvdstyler.org/it/>

Autore di DVD WinX

<https://www.winxdvd.com/dvd-autore/>

Filmato in DVD

<http://www.dvdflick.net>

VideoPad Editor video – NCH Software

<http://www.nchsoftware.com/videopad/>