

# Manual do usuário RightBooth

## Conteúdo

Visão geral .....	14
Requisitos do programa.....	15
Instalando o RightBooth .....	16
RightBooth e códigos de produtos.....	16
A janela principal .....	17
Publicar arquivos de eventos.....	19
O Assistente de Eventos .....	19
Escolha o seu tipo de evento .....	19
Defina sua tela inicial .....	19
Escolha o seu tempo de gravação .....	19
Escolha mostrar e refazer gravações de vídeo .....	19
Escolha a contagem de fotos .....	20
Escolha mostrar e refazer fotos .....	20
Escolha imprimir fotos.....	20
Escolha mostrar e refazer mensagens de texto .....	20
Agradeça aos seus usuários .....	20
Escolha um método de entrada .....	20
Escolha o fundo .....	21
Escolha um estilo de botão .....	21
Escolha o estilo do texto .....	21
Escolha um idioma.....	21
Selecione seu equipamento .....	21
Selecione uma webcam.....	21
Selecione um microfone .....	22
Concluindo o Assistente.....	22
Eventos de jogo.....	22
Gravação de vídeo.....	24
Captura de foto Gravação .....	25
Gravação de mensagens .....	26
Gravação de perguntas e respostas .....	27
Eventos de vários tipos .....	29
Gravação de vídeo de karaokê .....	30
Configurando seu equipamento para gravação de karaokê.....	30
Método 1 – Webcam e alto-falantes .....	30

Método 2 – Webcam e mixer .....	30
Método 3 – Câmera DSLR e alto-falantes.....	30
Terminando um evento .....	30
Criando seus próprios eventos - Visão geral .....	31
Configurações.....	31
Criar um evento .....	31
Crie um evento.....	31
Editar as telas de eventos .....	31
Projetar o layout de impressão.....	31
Configurações do RightBooth .....	32
Configurações da câmera .....	32
Configurações principais da câmera.....	32
Configurações de vídeo da webcam.....	32
Configurações do formato AVI .....	33
Configurações do formato WMV .....	34
Ajustes de vídeo .....	35
Testador de integração de webcam e gravação de vídeo .....	35
Configurações de áudio da webcam.....	36
Nível de entrada do microfone .....	37
Usando um segundo microfone para vídeos de karaokê.....	37
Configurações de fotos da webcam.....	38
Configurações da câmera DSLR .....	38
Configurações de vídeo DSLR.....	39
Configurações de fotos DSLR.....	40
Câmeras sem fio Canon .....	42
Painel de configurações do CCAPI .....	42
Configurações da câmera GoPro .....	42
Configurações de vídeo GoPro .....	42
Configurações de fotos GoPro .....	43
Ferramentas de câmera para heróis .....	43
Configurações da impressora .....	46
Configurações de entrada do usuário .....	47
Entrada de voz .....	49
Teclado na tela.....	49
Sobreposições/ Configurações de adereços .....	51
Substituição de fundo .....	51
Configurando .....	51
Configurações da câmera .....	52

Como funciona.....	52
Configurações.....	52
Alinhe a câmera dentro das imagens de sobreposição.....	53
Alinhamento de sobreposição.....	53
Adereços de imagem para detecção de rosto.....	54
Detecção de rosto e alinhamento de adereços.....	54
Câmera Snap.....	55
Configurações de inteligência artificial.....	56
Testando efeitos de IA.....	56
Método de remoção de fundo.....	56
Troca de rosto.....	57
de texto/ idioma.....	59
Idioma padrão do evento.....	59
Alterando itens de texto em eventos específicos.....	60
Idioma do aplicativo.....	60
Configurações de segurança.....	60
Encerrando o evento manualmente.....	61
Removendo uma senha esquecida.....	61
Códigos de acesso.....	62
Configurações de mídia social.....	62
Servidor de e-mail.....	62
Usando uma conta do Gmail.....	63
Usar SendGrid.....	63
Notificações por e-mail.....	63
Frequência de e-mail.....	64
Tamanho da mídia.....	64
Fotos.....	64
Vídeos.....	64
Aplica-se a.....	65
Miniaturas.....	65
FTP.....	65
FTP - Troca de rosto de IA.....	66
SMS de telefone.....	66
Servidor Web Local.....	67
Escolha seu aplicativo de servidor web local.....	67
Galeria da Web + Página da Web para download de arquivos.....	67
Usando seus próprios modelos HTML para download de arquivos.....	68
O que você acha do WhatsApp?.....	68

Vinculando a uma conta diferente do WhatsApp.....	69
Configurações de início/ parada.....	69
Configurar .....	70
O cão de guarda .....	70
Desempenho .....	70
Quando o RightBooth começa.....	71
Placa de relé.....	72
Iniciar o evento .....	72
Pare o evento .....	72
Quando a regra Stop for atendida .....	73
de pastas /arquivos.....	74
Gerenciando pastas de eventos .....	75
Os nomes dos arquivos incluem.....	75
Copiar arquivos para outras unidades e pastas.....	76
Integração de armazenamento em nuvem .....	77
Pasta Tarefas e Publicação .....	77
Permitir alterações remotas.....	77
Configurações de log e erro .....	77
Erros de captura de vídeo e foto.....	79
Configurações diversas.....	79
Pós-processamento de vídeo .....	79
Configurações de conversão de vídeo.....	80
Converter vídeo em GIF .....	81
Pós-processamento de fotos .....	81
Animação fotográfica.....	81
Texto para fala .....	81
Dados do usuário e do arquivo .....	82
Reprodutor de vídeo.....	82
Problemas com o player de vídeo .....	82
Localização das configurações do RightBooth .....	82
O Designer de Eventos.....	84
Tipo de evento .....	84
Gravação.....	84
Tipos de gravação incluídos neste evento .....	84
Fluxo de trabalho para vários tipos de gravação .....	86
Menu .....	86
Itens do menu .....	86
Informação .....	86

Pasta de observação.....	87
Estação de compartilhamento .....	87
Pasta do servidor web local .....	88
Estrutura do evento.....	88
Começar.....	88
Continuar para a próxima tela.....	89
Termos.....	90
Tela de detalhes do usuário .....	90
Escolha Gravação .....	91
Tela verde .....	92
Sobreposição de imagem .....	92
Logotipo de sobreposição.....	93
Prepare-se.....	94
Contagem regressiva .....	94
Tirar foto.....	95
Foto IA.....	96
Troca de rosto.....	96
Fundo IA .....	96
Desenho animado IA .....	97
Estilos de desenho animado .....	97
Filtros de fotos.....	97
Melhorias.....	98
Melhorias de vídeo .....	99
Vídeo de referência.....	99
Escolha aprimoramentos de vídeo .....	99
Efeitos de segmento de foto e foto em flash .....	101
Botões de ferramentas de segmento de vídeo .....	101
Usando vários arquivos de segmento de vídeo.....	101
Melhorias de fotos .....	103
Fotos de teste de referência.....	103
Escolha melhorias de fotos .....	103
Efeito Ken Burns .....	104
Opções comuns para aprimoramentos de vídeo e foto.....	104
Uma palavra sobre os tempos de processamento de aprimoramento.....	104
Mostrar e refazer .....	104
Arquivos de e-mail.....	105
Vídeos por e-mail.....	105
Enviar fotos por e-mail .....	106

Mensagens de e-mail.....	106
Arquivos para SMS de telefone .....	107
Vídeos para SMS de telefone .....	107
Fotos para SMS do telefone .....	107
Mensagens para telefone SMS .....	108
Arquivos para WhatsApp.....	108
Vídeos para WhatsApp .....	109
Fotos para WhatsApp .....	109
Imprimir fotos.....	109
Obrigado .....	111
Vários monitores .....	111
Emparelhamento de tela de vários monitores.....	113
Variado.....	113
Comandos de gravação de vídeo .....	114
Texto do evento .....	115
O idioma do evento .....	115
Perguntas sobre o evento .....	115
Ordem das perguntas.....	116
Mídias sociais do evento.....	117
E-mail do evento .....	117
SMS de telefone.....	118
Fluxo de eventos.....	118
Após a conclusão, comece.....	118
Ao cancelar ou interromper, inicie... ..	118
No tempo limite, comece... ..	118
Opções de fluxo de eventos .....	119
Executando outros aplicativos ou arquivos de menus .....	119
Modificar arquivos externamente.....	119
Arquivos e pastas de eventos .....	120
Vídeos .....	120
Conversão de arquivo de vídeo - Consideração .....	120
Fotos e miniaturas.....	120
Impressões.....	121
Câmera/impressora de eventos .....	123
Câmera a ser usada para gravação de vídeo .....	123
Câmera a ser usada para tirar fotos .....	123
Impressora a ser utilizada.....	124
Substituindo as configurações da câmera e da impressora RightBooth para eventos individuais .....	124

O editor de tela.....	124
A caixa de ferramentas do editor de tela.....	124
A lista de telas.....	124
Começar.....	125
Navegador de mídia.....	125
T e C.....	125
Detalhes do usuário.....	125
Menu do evento.....	125
Escolha a gravação.....	125
Escolha tela verde.....	125
Escolha sobreposição.....	125
Escolha karaoke.....	125
Prepare-se.....	125
Contagem regressiva.....	125
Pergunta.....	125
Responder.....	125
Gravar vídeo.....	125
Gravar karaokê.....	126
Tirar foto.....	126
Escolha o filtro.....	126
Digite a mensagem.....	126
Mostrar vídeo.....	126
Mostrar foto.....	126
Mostrar mensagem.....	126
Mostrar resposta.....	126
Mostrar karaokê.....	126
Impressão.....	126
Layout de impressão.....	126
Opções de vídeo.....	126
Opções de fotos.....	126
Opções de mensagem.....	127
Imprimir cópias.....	127
Endereço de email.....	127
Enviando e-mail.....	127
Número de telefone.....	127
Enviar para telefone.....	127
Número do WhatsApp.....	127
Enviar para WhatsApp.....	127

Obrigado .....	127
Cancelar .....	127
Ocupado.....	127
Erro .....	127
Bloqueado .....	127
Finalizado .....	127
Listas de telas de monitores adicionais .....	128
Começar n.....	128
Vídeo em andamento .....	128
Foto em andamento .....	128
Impressão em andamento .....	128
Opções da caixa de ferramentas do editor de tela .....	128
Pergunta.....	130
Movendo e dimensionando itens da tela .....	130
Adicionando itens às telas .....	131
Tela .....	131
Telas condicionais .....	131
Telas aleatórias.....	131
Botão.....	133
Câmera .....	133
Relógio .....	133
Contagem regressiva .....	133
Bloco de desenho.....	133
Ferramentas de desenho.....	134
Adereços faciais .....	134
Jogo .....	134
Imagem .....	134
Sequência de imagens .....	134
Teclado .....	134
Teclado .....	135
Rótulo.....	135
Sequência de rótulos.....	135
Controlador de mídia .....	135
Layouts de impressão .....	135
Código QR.....	135
Vídeo.....	136
Sequência de vídeo.....	137
Medidor de volume .....	137

Navegador da web .....	137
Arquivos HTML .....	137
Sequência do navegador da Web.....	137
Itens adicionados automaticamente .....	137
Caixa de texto .....	138
Botão.....	138
Seta.....	138
de texto e grade de imagem .....	138
O botão 'Mais'.....	138
A visão da mídia .....	138
Propriedades .....	139
Nome.....	139
Contente.....	139
Propriedades de ação .....	139
Ação de clique .....	139
Propriedade chave.....	145
Mostrar ação.....	146
Propriedades animadas.....	146
Propriedades de aparência.....	146
Propriedades de áudio .....	148
Propriedades de fundo .....	149
Propriedades de fronteira .....	149
Propriedades do botão .....	150
Propriedades da câmera .....	150
Propriedades do relógio.....	151
Propriedades de contagem regressiva .....	151
Propriedades da ferramenta de desenho.....	152
Propriedades GIF (animado) .....	152
Propriedades da grade .....	153
Propriedades do teclado (e Keypad).....	153
Propriedades de localização/tamanho .....	153
Pode mover propriedade.....	154
Propriedade do Selo .....	155
Propriedades do controlador de mídia .....	156
Propriedades da tela .....	156
Propriedades da sombra .....	156
Propriedades do texto .....	156
Propriedades do contorno do texto.....	156

Propriedades do espaço de linha .....	157
Cores de rótulo e contagem regressiva.....	157
Cores de texto do teclado .....	157
Propriedades de tempo limite .....	157
O que acontece depois que uma tela expira .....	158
Alterando a tela de tempo limite em telas definidas pelo usuário .....	159
Valores de tempo limite padrão.....	159
Transições de tela .....	159
Propriedades do vídeo .....	159
Combinações de reprodução e pausa.....	160
Propriedades do medidor de volume .....	161
Propriedades do navegador da Web .....	161
URLs de sites permitidos e bloqueados.....	161
Alterando o conteúdo do item .....	163
Editando texto do rótulo .....	163
Como os itens de rótulo fixo obtêm seu conteúdo de texto.....	163
Edição direta do conteúdo de texto de um item de rótulo fixo.....	163
Rótulos de texto definidos pelo usuário .....	163
Alterando o conteúdo do item de imagem.....	164
GIF animado.....	165
Alterando o conteúdo do item de vídeo.....	165
Alterando o conteúdo do item do navegador da Web.....	165
Alterando o conteúdo do item de sequência .....	166
Arquivos de sequência de imagens .....	166
Arquivos de sequência de vídeo.....	166
Arquivos de sequência de rótulos.....	166
Arquivos de sequência do navegador.....	166
Opções de sequência.....	167
Alterando o conteúdo do item da grade .....	167
Arquivos de grade .....	168
Alterando o conteúdo do item de visualização de mídia.....	168
Formatando itens .....	170
Formatação de tela.....	170
Formatação de itens.....	170
Alterando Propriedades Compartilhadas.....	171
Alinhando itens da tela.....	171
Atalhos de teclado .....	172
Agrupando itens juntos .....	172

Capturando imagens de telas de eventos .....	173
Criando várias telas .....	173
Criando vários itens de rótulo.....	173
Copiando imagens de outros aplicativos para telas de eventos .....	173
Projetando telas de perguntas e respostas .....	174
O Designer de Layout de Impressão .....	174
Organizador de Layout de Impressão .....	175
Propriedades do Layout de Impressão.....	176
Adicionar e remover fotos .....	177
Adicionando novos itens ao layout de impressão.....	177
Usando vários monitores .....	178
Seletor de monitor.....	178
Adicionando telas e itens em seus monitores adicionais.....	178
Tela de vídeo em andamento.....	178
Tela de foto em andamento .....	179
Tela de impressão em andamento.....	179
Reproduzindo eventos contendo várias telas de monitor .....	179
Diferentes resoluções de exibição de monitor .....	179
Considerações sobre desempenho.....	180
Multidifusão.....	180
Emparelhando telas de eventos em vários monitores .....	180
Executando múltiplas instâncias do RightBooth .....	181
Tarefas do evento.....	181
Tarefa de conversão de vídeos.....	181
Tarefa de impressão de fotos.....	182
Tarefa de arquivos de e-mail.....	182
Tarefa Criar vídeo a partir de fotos.....	183
Configurações .....	183
Tarefa de arquivos FTP .....	183
As ferramentas de desenho.....	184
Adicionando as ferramentas de desenho .....	184
Usando as ferramentas de desenho .....	185
O conjunto de ferramentas de desenho .....	185
Controlando Equipamentos Periféricos com uma Placa de Relé USB .....	186
Placas USB HID.....	186
Placas Denkovi .....	186
Configurando o Windows para trabalhar com o Denkovi Board .....	186
Usando uma placa de relé USB no RightBooth.....	187

Controlando o tabuleiro durante o evento.....	187
Controlando várias placas de relé USB HID .....	188
Comandos de ação adicionais para placas de relé USB HID .....	188
Usando uma câmera DSLR conectada por um cabo USB.....	191
O processo de captura de vídeo e foto .....	191
Configurando .....	191
Configuração da câmera DSLR .....	191
Câmeras Canon.....	192
Câmeras Nikon .....	192
Modos de arquivo de câmera DSLR .....	192
Configurações DSLR RightBooth .....	192
compatíveis Conectar por USB .....	193
Modelos de câmeras Canon.....	193
Modelos de câmeras Nikon .....	193
Solução de problemas .....	193
Usando uma câmera Canon DSLR conectada sem fio.....	194
Obtenha a mais recente API de controle de câmera da Canon.....	194
Ative a API de controle de câmera (CCAPI) na câmera .....	195
Crie uma conexão Wi-Fi da câmera .....	197
Acesse a API de controle da câmera e verifique as configurações de conexão do RightBooth.....	200
Configuração necessária antes de cada sessão de câmera.....	202
Resumo: Configuração diária.....	204
Problemas com o uso da câmera ou com a conexão WiFi da câmera? .....	204
Usando uma câmera GoPro com RightBooth .....	205
Usando um iPhone ou telefone Android como uma webcam sem fio no RightBooth .....	205
Usando uma webcam, uma DSLR e/ou uma câmera GoPro juntas.....	205
Adicionando arquivos à biblioteca de mídia .....	206
Adicionando fundos .....	206
Temas de fundo .....	206
Adicionando imagens.....	207
Nomes de pastas reservadas .....	207
Fundos.....	207
Botões .....	207
Ícones .....	207
Superfície de desenho .....	207
Emojis.....	207
Sobreposições.....	207
Adereços.....	207

Adicionando vídeos.....	208
Adicionando sons.....	208
Adicionando sons de contagem regressiva.....	208
Adicionando botões .....	209
Pastas Jogos, Máscaras e Telas .....	210
Idioma do evento.....	211
O seletor de idioma do evento .....	211
Usando Variáveis de Texto.....	212
Exemplo de variável de texto .....	212
Obtendo as melhores gravações de vídeo da webcam no seu computador .....	227
Configurações de vídeo sugeridas.....	227
Formato de gravação.....	228
Formato WMV .....	228
Formato AVI .....	228
Escolhendo um compressor de vídeo AVI .....	228
Escolhendo um compressor de áudio AVI .....	229
Tamanho do vídeo da webcam.....	229
Quadros por segundo (também conhecido como: taxa de quadros).....	230
Tempo máximo de gravação .....	230
Configurações de áudio sugeridas.....	230
Microfone .....	230
Usando Snap Camera no RightBooth.....	231
Configurar as configurações da câmera Snap .....	231
Escolha as lentes da sua câmera Snap .....	231
Configurações do RightBooth para Snap Camera.....	231
Adicionando interação com câmera Snap ao RightBooth.....	231
Acessando vídeos e fotos localmente com códigos QR.....	233
Opções de configuração .....	233
1 - Acesse a mídia de dentro do seu evento de gravação do RightBooth usando códigos QR .....	233
2 - Forneça um evento RightBooth Media Sharing Station no mesmo computador que seu evento de gravação de vídeo e foto .....	233
3 - Forneça um evento RightBooth Media Sharing Station em um segundo computador em rede.....	233
4 – Execute uma estação de compartilhamento e um evento de gravação ao mesmo tempo no mesmo computador .....	233
Usando o site da The Local Gallery para navegação e download de vídeos e fotos.....	235
Forneça um código QR para o site da Galeria .....	235
Criando uma estação de impressão e envio de e-mail .....	235
Visão geral.....	235

Configurando o RightBooth.....	236
O Processo.....	236
Controlando eventos usando comandos de voz.....	238
Acessando os recursos do RightBooth ao executar outros aplicativos.....	239
Embalagem para eventos.....	240
Criando um pacote.....	240
Sugestões para Melhores Práticas.....	243
Carregando arquivos RightBooth para sites de mídia social.....	245
Etapa 1 - Obtenha algum armazenamento na nuvem.....	245
Etapa 2 - Configurar o RightBooth para armazenamento em nuvem.....	245
Etapa 3 - Configurar automação de serviço da Web para o Facebook.....	245
Enviando arquivos para o YouTube.....	246
Fazendo alterações remotas em eventos do RightBooth.....	246
Configure seu arquivo de evento de host para alterações remotas.....	247
Nomeie os itens da tela que devem ser alterados.....	247
Executando uma atualização remota.....	247
Especificando um nome de pasta de eventos.....	248
Criando um DVD de suas gravações.....	248

## Visão geral

RightBooth é um aplicativo que permite que você crie e hospede muitos tipos de experiências de gravação para uso em eventos sociais e empresariais. Ele permite que os participantes do evento gravem vídeos de alta qualidade e alta definição, tirem fotos, insiram mensagens de texto, participem de questionários e pesquisas gravando respostas em vídeo, respostas em texto ou respondendo a perguntas de múltipla escolha. Você também pode permitir que os usuários criem vídeos de karaokê enquanto cantam junto com as faixas de karaokê.

Além disso, você pode usar o RightBooth para criar apresentações informativas, que podem ser apresentadas como uma apresentação de slides passiva ou interativa, usando uma variedade de elementos de mídia avançada, incluindo texto, botões, imagens, vídeos, som, música e páginas da web.

Outros recursos incluem a criação de eventos de estação de compartilhamento, eventos de pasta de observação e hospedagem de galerias da web.

Observe que ao longo desta documentação (e dentro do próprio software) nos referiremos a uma sessão de gravação ou a uma sessão de informação como um **evento**.

## Requisitos do programa

Para usar o RightBooth você precisará do seguinte:

- Um computador desktop Windows (e monitor) ou um laptop, notebook ou tablet gráfico com um destes sistemas operacionais instalados: Windows 10 ou 11. Observe que o RightBooth foi projetado apenas para Windows, não há versão para sistemas operacionais Mac ou Linux.
- Uma resolução mínima de tela de 1000 x 700 pixels.
- Uma câmera. Se você estiver usando o RightBooth para gravar vídeos ou capturar fotos, precisará usar uma câmera (webcam, DSLR ou GoPro) conectada ao seu computador por USB (ou sem fio). A maioria dos laptops/tablets já tem uma webcam instalada na tampa. O RightBooth fornece suporte para a maioria das webcams, muitas câmeras DSLR Canon e Nikon e a maioria das GoPros.
- Um microfone. A maioria das webcams é projetada com um microfone integrado, mas você pode querer conectar um microfone externo ao PC para melhorar a qualidade do áudio. Câmeras DSLR têm um microfone integrado, mas você pode querer conectar um microfone melhor diretamente à sua câmera DSLR. Consulte a documentação da sua câmera DSLR para obter detalhes.
- Um dispositivo de entrada do usuário. Um teclado, um mouse, uma tela sensível ao toque ou um botão (ou botões) USB conectado ao seu computador. Isso permitirá que os usuários do seu evento RightBooth interajam com o software.
- Uma quantidade razoável de espaço livre no disco rígido para armazenar os arquivos de vídeo e foto criados pelo RightBooth. Observe que se você estiver com pouco espaço no disco rígido, é possível configurar o RightBooth para usar outro dispositivo de armazenamento (veja mais adiante).

## Instalando o RightBooth

Execute o programa RightBooth Setup. Você deve ler e aceitar o acordo de licença do RightBooth antes que o software possa ser instalado.

Você será então solicitado a selecionar um local de instalação. Por padrão, o software será instalado na pasta **\Program Files\RightBooth** no Windows 32 bits, ou **\Program Files (x86)\RightBooth** em sistemas operacionais Windows 64 bits. O processo de instalação começará então.

Durante a instalação, você pode ser solicitado a instalar o pacote de tempo de execução do Microsoft .Net Framework 4.6.2, que é necessário para executar o RightBooth. Versões mais recentes do Windows normalmente incluem esse framework como parte do sistema operacional. No entanto, se necessário, e mediante sua aceitação, o Framework será baixado e instalado do site da Microsoft, portanto, certifique-se de que seu computador esteja conectado à Internet durante o processo de instalação do RightBooth.

A Biblioteca de Mídia RightBooth também está instalada e contém mais de 1000 recursos úteis que podem ser usados no design do seu evento.

Quando a instalação estiver concluída, um ícone de atalho do programa será colocado na área de trabalho do seu computador.

## RightBooth e códigos de produtos

Ao comprar o RightBooth, você receberá um Código de Produto por e-mail. **IMPORTANTE** – Tudo descrito abaixo requer que seu computador esteja conectado à Internet.

### Adicionando um código de produto

Clique no botão **Product code** na janela principal do RightBooth e digite seu código nas caixas fornecidas. Se o código for válido, um botão **Activate** aparecerá permitindo que você ative o software e remova a mensagem Evaluation.

### Removendo um código de produto

Quando um código é ativado no computador, você pode removê-lo novamente. Clique no botão 'Remover código' na janela principal do RightBooth para remover o código do produto do computador e colocar o software de volta no modo de avaliação. O código do produto agora pode ser usado em outro computador.

### Movendo um código de produto para outro computador

Você pode mover um Product Code de um computador para outro. Para fazer isso: remova o código do primeiro computador e adicione o código ao segundo computador, conforme descrito acima.

### Verificando um código de produto

Em algumas situações, pode ser necessário verificar seu Código de Produto para garantir que ele seja válido e atualizado. Clique no botão 'Código do produto' na janela principal do RightBooth e, em seguida, clique no botão **Verificar** .

### Uso permitido

Um Código de Produto só pode ser usado em um computador. Se você adicionar o mesmo Código de Produto em mais de um computador, receberá uma mensagem de aviso informando que você está violando a Licença de Software RightBooth. A mensagem de aviso pode ser evitada removendo o Código

de Produto de todos os seus computadores, exceto um. Se você continuar a usar o código em mais de um computador, corre o risco de ele ser desativado permanentemente pelo software Aire Valley (conforme descrito no Contrato de Licença aceito).

### **Atualização de produtos e códigos de suporte**

O software RightBooth é atualizado regularmente com novos recursos e correções de bugs, e eles podem ser baixados do site RightBooth assim que estiverem disponíveis.

Cada Código de Produto tem um 'período de atualização' permitido (normalmente 12 meses) durante o qual todas as atualizações de software podem ser instaladas e usadas no computador. Se o período de atualização do Código de Produto expirar (conforme indicado na janela principal do RightBooth), você pode continuar a usar o software, mas nenhuma atualização adicional funcionará no computador, a menos que você compre outro código de 'Atualização e Suporte'. Os códigos de Atualização e Suporte podem ser obtidos clicando no botão **Renovar** na janela principal do RightBooth a qualquer momento após o término do período de suporte atual. Você receberá um código de Atualização que pode ser inserido no software (conforme descrito acima) para fornecer a você um período adicional de Atualização e Suporte no computador.

Cada Update and Support Code pode ser usado somente em um computador. Se você quiser estender o período de suporte em mais de um computador, precisará comprar um Update and Support Code para cada computador.

## **A janela principal**

Clique duas vezes no ícone do RightBooth na área de trabalho para iniciar o software. Você verá a janela principal contendo as seguintes opções:

**Criar** – Isso construirá e criará um novo arquivo de evento. Você pode criar um evento usando o Event Wizard (veja mais adiante) ou escolher entre uma seleção de tipos de eventos padrão. Observe que se você escolher criar um evento Mirror Booth padrão, ele será configurado para o modo de tela retrato HD e conterá gráficos animados quando aplicável.

**Abrir** – Leva você para a caixa de diálogo Abrir arquivo, onde você pode navegar e abrir um arquivo de evento salvo anteriormente.

**Salvar** – Salva o evento aberto no momento como um arquivo usando o nome mostrado no painel Evento atual.

**Salvar como** – Leva você para a caixa de diálogo Salvar arquivo, onde você pode navegar e salvar seu evento aberto no momento, permitindo que você renomeie o arquivo no processo.

**Pacote** – Leva você para a tela Pacote, onde você pode criar e instalar pacotes de eventos. Veja a seção Pacote de Eventos.

**Evento atual** - Este painel mostra o nome do arquivo do evento que está aberto no RightBooth.

**Prévia do evento** – Aqui você verá uma janela de pré-visualização mostrando a tela inicial do evento atual. Você pode usar os botões da tela de **pré-visualização** para pré-visualizar todas as telas do evento. Você também pode marcar a caixa de seleção '**Câmera**' para ver a visualização ao vivo da câmera dentro da janela de pré-visualização. Nota: marcar esta opção pode aumentar o tempo necessário para carregar o RightBooth.

**Arquivos de eventos** – Isso abrirá a pasta onde os vídeos, fotos e mensagens gravados do evento atual estão localizados. Observe que, por padrão, o RightBooth armazena todos os seus eventos como arquivos

dentro da pasta: **Meus Documentos\RightBooth7** e salva todos os vídeos, fotos e mensagens como arquivos dentro de subpastas neste local.

**Tasks** – Leva você para a tela Event Tasks, onde você pode revisar e imprimir layouts de fotos de eventos, converter em lote vídeos de eventos para outros formatos de arquivo e enviar arquivos por e-mail para usuários. **Veja Event Tasks.**

**Publicar** – Leva você para a tela do Event Publisher. Veja a seção: **Publicar arquivos de eventos** .

**Design** – Este botão leva você ao Event Designer, onde você pode decidir quais tipos de gravação oferecer em seu evento e quais telas incluir.

**Editar** – Este botão leva você ao Editor de tela, onde você pode editar todas as telas de eventos e seu conteúdo.

 – Este botão iniciará a reprodução do evento aberto no momento, permitindo que os usuários gravem vídeos, fotos e mensagens.

**Como fazer** – Clique neste link para acessar uma página da web que fornece respostas para muitas perguntas frequentes, incluindo como aproveitar ao máximo o RightBooth e como obter ótimas gravações de vídeo no seu computador.

**?** – Abra o arquivo de ajuda do RightBooth.

 – Leia o manual do usuário do RightBooth em formato PDF. Você precisará do Adobe PDF Reader instalado no seu computador.

**Configurações** – Aqui você encontrará configurações que se aplicam geralmente ao programa RightBooth, configurações que afetarão todos os seus eventos, incluindo propriedades de captura de vídeo, áudio e foto, seleção de impressora, instruções de evento, segurança e integração de mídia social. Você também pode testar o desempenho de gravação de vídeo do seu equipamento e configurar e testar os recursos de tela verde e detecção de rosto.

**Sobre** – Aqui você pode ver a versão atual do seu software, verificar se há uma versão mais recente do software, ler a licença do usuário final e inserir o código de ativação do seu produto. Você também pode habilitar o recurso **Verificação automática de atualização** . Isso verificará periodicamente nosso site para uma versão mais recente do RightBooth.

**Sair** – Sai do aplicativo RightBooth. Você sempre será solicitado a salvar qualquer arquivo de evento não salvo.

**Comprar** – Este botão aparece quando o software está sendo executado no modo de avaliação e fornece acesso a uma página da web onde você pode comprar o RightBooth.

**Obter a versão mais recente** - Este botão será exibido se você tiver definido o recurso **Verificação automática** na janela Sobre e houver uma versão mais recente do RightBooth disponível para download.

**Código do produto** – Clique neste botão para permitir que você insira um novo código de produto ou um novo código de atualização e suporte no software.

**Renovar** – Clique neste botão para acessar uma página da web onde você pode comprar códigos de atualização e suporte para entrar no software.

## Publicar arquivos de eventos

Este recurso permite que você publique (ou seja, copie) todos os vídeos gravados e fotos capturadas para um evento em um dispositivo de armazenamento removível, como um pendrive USB, junto com um aplicativo visualizador (Viewer.Exe) que permitirá a visualização fácil dos arquivos diretamente da mídia. Isso pode ser útil se você quiser fornecer a terceiros todos os arquivos gravados de um evento. Após a publicação, abra a pasta publicada no Windows Explorer e clique duas vezes no aplicativo Visualizador para visualizar os arquivos publicados. O Visualizador mostrará miniaturas de todos os vídeos e imagens publicados. Clicar em qualquer miniatura mostrará o vídeo ou foto selecionado em tela cheia, juntamente com botões de navegação para permitir que você controle a reprodução do vídeo e navegue pelos outros arquivos.

Clique no botão "**Publicar**" para mostrar a janela do Event Publisher contendo as seguintes opções...

**de fundo ou imagem** – Permite definir a cor de fundo ou a imagem de fundo a ser usada pelo visualizador.

**Controles de cor** – Isso permite que você defina a cor dos ícones que serão exibidos pelo Visualizador para navegação de arquivos e controle de reprodução de vídeo.

**Publicar arquivos** – Clique aqui para iniciar o processo de publicação. Você será solicitado a selecionar uma pasta na qual os arquivos e o aplicativo Viewer serão publicados. Insira um dispositivo removível e selecione a pasta raiz do dispositivo. Todos os arquivos serão copiados e miniaturas serão criadas durante o processo.

**Sair** – Clique aqui para retornar à janela principal do RightBooth.

## O Assistente de Eventos

O Event Wizard é acessado a partir da janela principal do RightBooth clicando no botão Create. O Wizard foi projetado para guiá-lo por uma série de etapas na criação de um evento.

### Escolha o seu tipo de evento

Esta etapa permite que você escolha o tipo de evento que deseja criar.

### Defina sua tela inicial

Esta etapa permite que você defina o texto que aparecerá na tela inicial do evento.

Você também pode optar por exibir uma mensagem de vídeo rolando na parte inferior da tela.

Se o evento for uma gravação de vídeo, você pode escolher mostrar uma sequência de vídeos gravados no momento quando o evento for reproduzido.

Se o evento for de captura de fotos, você pode escolher mostrar uma sequência de fotos capturadas no momento quando o evento for reproduzido.

### Escolha o seu tempo de gravação

Se seu evento incluir gravação de vídeo, esta etapa permite que você selecione o tempo máximo de gravação de vídeo para cada vídeo que será gravado durante o evento. O tempo padrão é 20 segundos, mas você tem liberdade para alterar isso até um máximo de 9999 segundos.

### Escolha mostrar e refazer gravações de vídeo

Esta etapa permite que você decida se deseja reproduzir os vídeos gravados para o usuário depois que eles foram feitos.

Você também pode decidir se permite que seus usuários refaçam os vídeos caso não fiquem satisfeitos com os resultados.

### Escolha a contagem de fotos

Se o seu evento incluir captura de fotos, esta etapa permite que você selecione o número total de fotos que cada usuário deverá tirar, até um máximo de 10.

### Escolha mostrar e refazer fotos

Esta etapa permite que você decida se deseja mostrar as fotos aos usuários depois que elas forem tiradas.

Você também pode decidir se permite que seus usuários tirem fotos novamente caso não fiquem satisfeitos com os resultados.

### Escolha imprimir fotos

Esta etapa permite que você decida se deseja incluir a impressão de fotos em um evento fotográfico. Você pode selecionar sua impressora, escolher o número de cópias de impressora que serão feitas para cada usuário e também escolher um layout de impressão de fotos da RightBooth Media Library.

### Escolha mostrar e refazer mensagens de texto

Se você optar por criar um evento de mensagem de texto, esta etapa permitirá que você decida se deseja mostrar a mensagem de texto aos usuários depois que eles forem inseridos.

Você também pode decidir se permite que seus usuários digitem novamente as mensagens de texto caso não fiquem satisfeitos com o resultado.

### Agradeça aos seus usuários

Esta etapa permite que você decida se deseja incluir uma tela **de agradecimento** no evento, que será exibida após o usuário concluir suas gravações.

### Escolha um método de entrada

Esta etapa permite que você escolha como os usuários irão interagir com o evento. Você pode selecionar entre:

**Pressionando uma única tecla no teclado** – Os usuários serão solicitados a pressionar uma tecla específica no teclado durante o evento (o padrão é a BARRA DE ESPAÇO), então você precisará dar a eles acesso ao teclado do computador. A tecla de teclado atribuída pode ser alterada em Configurações (veja mais adiante).

**Pressionando diferentes teclas no teclado** – Os usuários serão solicitados a pressionar certas teclas para executar certas ações durante o evento, então você precisará dar a eles acesso ao teclado do computador. As teclas de teclado atribuídas podem ser alteradas em Configurações (veja mais adiante).

**Mouse** – Os usuários serão solicitados a pressionar um botão do mouse durante o evento, então você precisará dar a eles acesso ao mouse do computador durante o evento.

**Tela sensível ao toque** – Os usuários serão solicitados a tocar na tela durante o evento. Se você tiver um monitor com tela sensível ao toque, pode ser útil selecionar esta opção. Seus convidados podem então simplesmente visualizar e interagir com o RightBooth usando seu monitor com tela sensível ao toque e você pode esconder o teclado e o mouse do seu computador fora de vista.

Note que este estágio só será mostrado na primeira vez que você executar o Wizard e sua escolha se tornará o método de entrada padrão para todos os eventos que você criar. Você pode alterar esta escolha posteriormente e também é possível usar botões USB para interagir com o evento. Para mais informações, veja a seção: **Configurações - Entrada do usuário**.

## Escolha o fundo

Esta etapa permite que você escolha uma imagem de fundo, cor ou vídeo para usar no evento.

Clique no botão "Escolher uma imagem" para acessar a Biblioteca de mídia do RightBooth, onde você pode escolher uma das imagens na Biblioteca ou encontrar uma imagem no seu computador.

Clique no botão "Escolher uma cor de fundo" para escolher uma cor sólida para o fundo.

Clique no botão "Escolher um vídeo" para acessar a Biblioteca de mídia do RightBooth, onde você pode escolher um dos vídeos na Biblioteca ou encontrar um vídeo no seu computador.

A imagem ou arquivo escolhido será então usado como plano de fundo em todas as telas do seu evento. Note que é possível redesenhar telas de eventos individuais mais tarde. Para mais informações, veja a seção: **Event Designer**.

## Escolha um estilo de botão

Esta etapa permite que você escolha um estilo de botão para usar no evento. Clique no botão 'Choose a button style' para acessar a RightBooth Media Library, onde você pode escolher entre dezenas de botões. O botão escolhido será usado em todas as telas do seu evento, onde quer que uma escolha seja necessária para ser feita pelo usuário do evento. Você também pode escolher o estilo de ícone que aparecerá nos botões.

Você também pode desmarcar a opção "Prefiro não ter botões nas telas de eventos" para excluir botões do evento.

## Escolha o estilo do texto

Esta etapa permite que você escolha o estilo de texto que será usado para exibir texto no evento. Você pode selecionar a fonte, o estilo, a cor e a sombra do texto.

Você também pode escolher adicionar uma borda ao redor de todos os placeholders de câmera, vídeo e foto em todas as telas do seu evento. A borda será adicionada na mesma cor do seu texto.

## Escolha um idioma

Esta etapa permite que você escolha em qual idioma você gostaria que as instruções do evento fossem mostradas. Você também pode adicionar um título para o evento que aparecerá na tela inicial do evento. Veja as seções Idiomas do evento.

## Selecione seu equipamento

Para gravar vídeos e tirar fotos, o RightBooth requer que uma câmera esteja conectada ao seu computador e esta etapa permite que você escolha a câmera a ser usada no evento atual. Você pode escolher entre uma webcam, uma Canon DSLR, uma Nikon DSLR ou uma GoPro.

Se você escolher a opção Nikon, também precisará selecionar o modelo da câmera Nikon.

Se você escolher a opção Webcam, você também deverá escolher um dispositivo de webcam e um microfone, conforme descrito a seguir.

## Selecione uma webcam

O Assistente de Eventos permite que você escolha uma webcam na lista suspensa.

Observe que alguns computadores (especialmente laptops) podem ser equipados com uma webcam integrada, geralmente no painel do monitor. No entanto, não há nada que impeça você de conectar outra webcam (melhor) ao mesmo computador. O RightBooth exibirá as duas webcams na lista suspensa neste estágio do Assistente, permitindo que você selecione sua webcam preferida.

## Selecione um microfone

Ao gravar vídeo de uma webcam, você também precisa selecionar um microfone para capturar o som. A maioria das webcams vem equipada com um microfone embutido, então você normalmente escolherá o microfone pertencente à sua webcam selecionada, embora você possa conectar outro microfone ao seu computador e selecioná-lo na lista suspensa neste painel.

Notas:

- A câmera escolhida será usada no evento atual, mas poderá ser alterada posteriormente na seção: **Designer → de eventos Câmera/impressora do evento.**
- Na primeira vez que você executar o Wizard, sua câmera escolhida também se tornará a câmera padrão para o aplicativo. Você pode alterar esse padrão posteriormente, veja a seção: **Configurações do RightBooth → Câmera.**

## Concluindo o Assistente

Se você escolheu usar uma webcam e é a primeira vez que você executa o Wizard, será necessário selecionar o método de integração da webcam antes de continuar. Para mais informações, veja a seção: **Configurações do RightBooth → Configurações da câmera → Integração da webcam e Testador de gravação de vídeo.**

Quando o assistente for concluído, o **botão Continue** será exibido, permitindo que você prossiga. O RightBooth criará seu novo arquivo de evento e o reproduzirá automaticamente, veja a próxima seção para detalhes.

## Eventos de jogo

Depois de criar ou abrir um evento, você pode iniciá-lo clicando no botão **Reproduzir** na janela principal do RightBooth.

Os eventos sempre serão reproduzidos em tela cheia e ocultarão a área de trabalho do computador. Você também pode impedir que os usuários tenham acesso ao restante do computador durante o evento. Consulte **Configurações de segurança** .

Eventos compreendem uma série de telas. Cada tela contém um ou mais itens, incluindo imagens, texto, vídeo, som e botões interativos. Os usuários podem navegar pelas telas seguindo os prompts na tela para permitir que gravem vídeos, fotos e mensagens.

Esta seção discute o curso de um evento padrão, como aqueles criados pelo Event Wizard. Um evento padrão normalmente compreende as seguintes telas:

**Tela inicial** . O sistema aguarda a interação do usuário

**Escolha a tela de gravação** . O usuário pode escolher gravar um vídeo, foto, mensagem, responder perguntas ou karaokê

**Tela Prepare-se** . O usuário é solicitado a se preparar para a gravação

**Tela de contagem regressiva** . Uma curta contagem regressiva é mostrada ao usuário

**Tela de gravação** . O usuário grava um vídeo, uma foto, uma mensagem, uma resposta ou um karaokê

**Mostrar tela** . O usuário assiste ao seu vídeo gravado, foto, mensagem, resposta ou karaokê

**Tela de agradecimento** . O usuário é agradecido por sua contribuição

O sistema então retorna a mostrar a **tela inicial** .

Quando um evento começa, o RightBooth normalmente mostra a **tela inicial** contendo a imagem de fundo escolhida, juntamente com uma exibição ao vivo da câmera, o título do evento e uma instrução para o usuário interagir com o sistema:



Na captura de tela de exemplo acima, o evento foi configurado para ser usado com uma tela sensível ao toque.

Nas seções a seguir, descreveremos alguns dos tipos de gravação disponíveis para inclusão em um evento, com as imagens de captura de tela mostrando alguns dos temas disponíveis na Biblioteca de mídia e também algumas das possibilidades de layout de tela.

## Gravação de vídeo

Esta seção descreve o que acontece se você tiver configurado seu evento para permitir que os usuários gravem vídeos. Nas capturas de tela a seguir, o evento foi configurado para receber a entrada do usuário de um mouse.

Após o usuário clicar com o mouse na tela inicial, será apresentada a seguinte tela:



Quando o usuário clicar no mouse novamente, será mostrada uma tela **Prepare-se**, seguida por uma **tela Contagem regressiva** e então a gravação do vídeo começará. Durante a gravação, o usuário verá a seguinte tela que o solicita a falar e também mostra uma contagem regressiva do tempo restante de gravação:



O usuário pode falar durante toda a duração da gravação ou pode parar a gravação antes clicando com o mouse novamente. Após o usuário terminar a gravação, o sistema reproduzirá o vídeo:



Após o término da reprodução do vídeo, o sistema mostrará a tela **de agradecimento** antes de retornar à tela **inicial**, permitindo que o próximo usuário faça outra gravação. Todos os seus arquivos de vídeo gravados serão salvos automaticamente na pasta de armazenamento escolhida e receberão um nome de arquivo contendo a data e a hora em que foram feitos, por exemplo, a seguinte gravação de vídeo foi feita em 4 de janeiro de 2020 às 12h54:

**2020-1-4-12-54-49-vídeo.wmv**

## Captura de foto Gravação

Esta seção mostra um exemplo do que acontece se você configurou seu evento para tirar fotos gravadas e, nas capturas de tela a seguir, o RightBooth foi configurado para receber informações do usuário em uma tela sensível ao toque.

Após o usuário tocar na tela inicial, será apresentada a seguinte tela:



Quando o usuário tocar na tela novamente, será mostrada a tela **Get Ready** , seguida por uma tela **Countdown** , após a qual o sistema tirará uma foto. A foto será então exibida ao usuário por um curto período de tempo, seguida por uma tela **Thank You** , antes de retornar para mostrar a tela Start.



Todos os arquivos de fotos serão salvos automaticamente na pasta de armazenamento escolhida e receberão um nome de arquivo contendo a data e a hora em que foram feitos. Por exemplo, o seguinte arquivo de foto foi feito em 4 de janeiro de 2020 às 12h54:

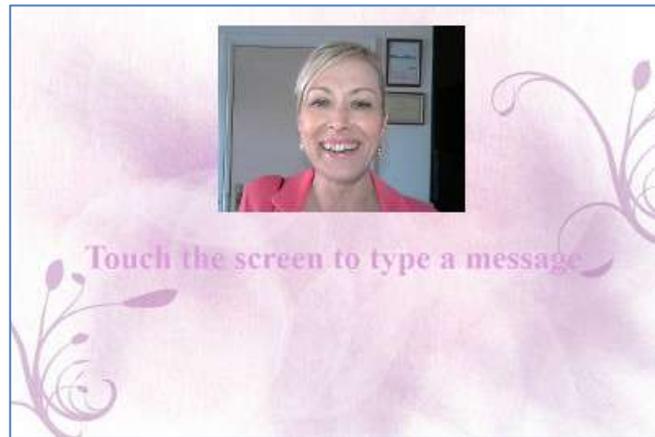
**2020-1-4-12-54-49-foto.png**

Observe que se você tiver escolhido permitir que os usuários tirem mais de uma foto, o processo acima será repetido para cada foto antes de mostrar a tela **de agradecimento** .

## Gravação de mensagens

Esta seção mostra um exemplo do que acontece se você tiver configurado seu evento para permitir que os usuários gravem mensagens. Nas capturas de tela a seguir, o RightBooth foi configurado para receber a entrada do usuário de uma tela sensível ao toque.

Após o usuário tocar na tela Iniciar, será apresentada a seguinte tela:



Quando o usuário tocar na tela novamente, será apresentada a tela de entrada de mensagens:



O usuário pode então digitar uma mensagem com o teclado na tela ou o teclado físico.

Tocar no botão **OK** salvará o arquivo de mensagem no computador.

Tocar no botão **Cancelar** cancelará a entrada da mensagem e retornará o sistema à tela inicial.

Todos os arquivos de mensagens gravadas serão salvos automaticamente na pasta de armazenamento escolhida e receberão um nome de arquivo contendo a data e a hora em que foram criados. Por exemplo, a seguinte mensagem foi criada em 4 de janeiro de 2020 às 12h54:

**2020-1-4-12-54-49 mensagem.txt**

## Gravação de perguntas e respostas

Esta seção mostra um exemplo do que acontece durante o evento se você tiver configurado o RightBooth para mostrar perguntas de texto com respostas em vídeo. Observe que outras combinações de perguntas e respostas estão disponíveis (veja mais adiante). Nas capturas de tela a seguir, o RightBooth foi configurado para receber a entrada do usuário de uma tela sensível ao toque.

Após o usuário tocar na tela Iniciar, será apresentada a seguinte tela:



No exemplo a seguir, há duas perguntas de texto, cada uma exigindo uma resposta em vídeo. Quando o usuário tocar na tela novamente, será apresentada a primeira pergunta:



Quando o usuário tiver lido a primeira pergunta e tocar na tela novamente, ele poderá gravar uma resposta em vídeo para a primeira pergunta. A quantidade de tempo permitida para cada pergunta é definida pelo valor **Maximum recording time** nas configurações do Event Designer (veja mais adiante):



Quando o usuário tocar na tela novamente (ou após o tempo de gravação ter sido contado até zero), será apresentada a segunda pergunta:



Quando o usuário tocar na tela novamente, ele poderá gravar uma resposta em vídeo para a segunda pergunta:



Após a segunda pergunta ser respondida, o sistema retornará à tela inicial.

Todos os arquivos de resposta em vídeo gravados serão salvos na pasta de armazenamento escolhida e receberão automaticamente um nome de arquivo contendo a data e a hora em que foram feitos, por exemplo:

**2020-1-4-12-54-49-resposta-1.wmv**

**2020-1-4-12-57-20-resposta-2.wmv**

Observe que é possível definir um conjunto de perguntas para cada evento. As perguntas podem ser de texto, de vídeo, de múltipla escolha ou combinações de todos os tipos, e você pode definir a ordem em que elas serão apresentadas ao usuário (veja mais adiante).

## Eventos de vários tipos

Esta seção mostra um exemplo do que acontece durante o evento se você configurar o RightBooth para permitir que os usuários escolham entre uma combinação de gravações de vídeo, foto, mensagem e perguntas e respostas.

Quando o usuário interage com o sistema na tela inicial, ele verá esta tela, onde poderá selecionar um dos quatro tipos de gravação:



Neste ponto, o usuário verá botões correspondentes às opções de gravação disponíveis especificadas no Event Designer. Na captura de tela acima, configuramos o sistema para permitir que o usuário escolha entre gravações de Vídeo, Foto, Mensagem e Pergunta.

Quando um usuário toca no botão escolhido, o sistema o levará pelo processo de gravar um **Vídeo**, tirar uma **Foto**, inserir uma **Mensagem** ou responder **Perguntas** (conforme descrito nas seções anteriores). Observe que você também pode incluir a opção Karaokê neste menu, se necessário (veja a próxima seção).

Observe que se você tiver escolhido **não** mostrar os botões de seleção (veja a seção: **Designer de eventos** mais adiante), os botões de seleção ficarão ocultos, permitindo que você simplesmente clique ou toque no item de texto apropriado para selecionar sua escolha de gravação.

Ao reproduzir um evento multitempo com a opção de entrada de tecla única do teclado (ou a opção de entrada USB), setas de texto aparecerão na tela, apontando alternadamente para cada uma das opções de tela disponíveis. Neste modo, o usuário pode esperar que sua escolha seja apontada pelas setas e, então, pode pressionar a Barra de espaço (ou a tecla especificada em Configurações) para selecionar a escolha. Na captura de tela de exemplo abaixo, a opção selecionada é **Tirar uma foto** :



## Gravação de vídeo de karaokê

Outro tipo de gravação que permite gravar vídeos é o modo Karaokê. Ele é semelhante ao modo de gravação de vídeo, com a adição de uma tela extra que aparece antes do início da gravação, o que permite ao usuário selecionar um arquivo de karaokê que será reproduzido na tela enquanto ele se grava cantando.

Um arquivo de karaokê é um arquivo de vídeo que contém tanto a letra da música visível quanto a faixa de áudio instrumental. A letra é exibida no tempo com o instrumental e aparecerá na tela enquanto o usuário faz sua gravação. A Biblioteca de Mídia contém vários arquivos de karaokê de exemplo para seu uso. Esses arquivos foram fornecidos para distribuição com o RightBooth de [www.karaoke-version.com](http://www.karaoke-version.com). Se você precisar de mais arquivos de karaokê, recomendamos que visite o site deles.

Durante uma gravação de vídeo de karaokê, os usuários: (1) verão a si mesmos cantando na tela enquanto o vídeo está sendo gravado, (2) ouvirão o áudio instrumental do vídeo de karaokê por meio de alto-falantes (ou fones de ouvido) e (3) seguirão as letras do karaokê conforme aparecem na tela durante a gravação.

## Configurando seu equipamento para gravação de karaokê

Existem basicamente três maneiras de configurar uma gravação de karaokê.

### *Método 1 – Webcam e alto-falantes*

Permita que o instrumental do arquivo de karaokê seja tocado do PC em um par de alto-falantes e permita que essa música seja capturada (junto com o canto do usuário) pelo microfone na webcam ou um microfone separado conectado à entrada de microfone da placa de som do PC. Isso requer que você posicione os alto-falantes na frente do microfone, possivelmente em ambos os lados do usuário, para que o microfone capte tanto a voz do usuário quanto o instrumental dos alto-falantes.

### *Método 2 – Webcam e mixer*

Você pode desejar gravar uma trilha instrumental limpa que seja mixada com a voz do usuário. Para isso, você deve obter uma unidade de mixer de karaokê barata que permitirá que você conecte um ou mais microfones e também retire a linha da placa de som do seu PC (contendo o arquivo instrumental de karaokê), então conecte a saída do mixer à entrada de linha (ou entrada de microfone) da placa de som do seu PC. Este áudio mixado se tornará a trilha de áudio na gravação de vídeo da webcam.

Usar um mixer de karaokê permitirá que você defina os níveis de áudio para o microfone e o instrumental, e deve fornecer um som de melhor qualidade do que o método 1. Há muitos mixers de karaokê disponíveis, por apenas US\$ 20. Consulte o site da RightBooth para obter mais detalhes. Se quiser usar um microfone diferente ao gravar vídeos de karaokê, você pode habilitar isso em Configurações de áudio.

### *Método 3 – Câmera DSLR e alto-falantes*

Se você configurou o RightBooth para usar uma câmera DSLR para gravar vídeos, deverá usar o microfone da câmera para todas as gravações de áudio, de modo que a música de fundo do karaokê deverá ser tocada nos alto-falantes, permitindo que o microfone da câmera grave a música junto com sua voz cantada.

## Terminando um evento

Por padrão, um evento 'playing' pode ser parado pressionando a tecla **Escape** no teclado do computador. Isso parará o evento atual e retornará você para a janela principal do RightBooth.

Observe que esse recurso pode ser evitado nas **configurações de Segurança de Eventos** (veja mais adiante) ou, alternativamente, você pode optar por sair do evento com um código de tecla, uma série de cliques do mouse ou toques em várias áreas da tela.

## Criando seus próprios eventos - Visão geral

Embora o Event Wizard seja uma ótima maneira de começar, em breve você vai querer progredir para projetar e criar seus próprios eventos que fazem uso do restante dos recursos do RightBooth. Esta seção fornece uma breve visão geral das etapas envolvidas na criação do seu próprio evento e o remete a outras seções deste manual para mais detalhes.

### Configurações

Antes de criar seus próprios eventos, você deve primeiro certificar-se de ter configurado as configurações do RightBooth.

Essas configurações serão aplicadas a todos os eventos que você criar e incluem: configurar uma webcam, microfone e câmera DSLR, especificar opções de gravação de arquivo de vídeo, especificar tamanhos de captura de fotos e tipos de arquivo, decidir sobre a redação padrão do texto do evento a ser usada em todos os seus eventos, como traduções de idiomas ou reformulação de prompts (se necessário). Consulte a seção **Configurações do RightBooth** .

### Criar um evento

Você pode iniciar um novo evento clicando no botão **Criar** na janela principal do RightBooth e escolhendo criar um dos tipos de eventos padrão ou criar um evento usando o **Assistente de Eventos**.

### Crie um evento

Para alterar o conteúdo e a estrutura do seu evento, use o **Designer de Eventos** , acessado na janela principal clicando no botão Design.

Entre outras coisas, o Event Designer permite que você escolha o tipo de evento, o tipo de gravações que podem ser feitas no evento (por exemplo, gravar vídeos, fotos, etc.), quais telas mostrar no evento (por exemplo, tela inicial, tela de Termos e Condições, tela de Revisão, etc.), qualquer texto ou redação específica para o evento e quaisquer perguntas que você queira incluir no evento. Consulte a seção **Event Designer** .

### Editar as telas de eventos

Quando você cria um novo evento, todas as telas são criadas usando um design e estilo padrão. Se você quiser alterar qualquer uma das telas, use o **Screen Editor** . Isso pode ser acessado clicando no botão **Edit** na janela principal do RightBooth.

Entre outras coisas, o Screen Editor permite que você escolha qualquer tela no evento e então altere seu conteúdo, como posição, tamanho, camada, cor e borda de prompts de texto, imagens, planos de fundo e vídeo. Você pode adicionar sua própria imagem e conteúdo de texto a qualquer tela. Você pode alterar a quantidade de tempo que uma tela será mostrada. Você pode adicionar animações de transição de tela e animações de itens. Você pode adicionar itens de contagem regressiva, itens de sequência, clipes de vídeo e áudio e páginas da web. Você também pode criar novas telas que contenham qualquer coisa que você goste, e estas podem ser opcionalmente definidas para aparecer em até três outros monitores conectados ao seu computador. Consulte a seção: **Screen Editor**.

### Projetar o layout de impressão

Se você quiser que as fotos sejam impressas durante (ou depois) do evento, você vai querer criar um Layout de Impressão para o evento. Isso está disponível como uma tela separada dentro do Editor de Tela e fornece ferramentas para dispor fotos de várias maneiras e incluir sobreposições de texto e imagem nas fotos. Consulte a seção: **Layout de Impressão**.

## Configurações do RightBooth

As Configurações do RightBooth são acessadas a partir da janela Principal e se aplicam geralmente a todos os eventos que você cria. A janela Configurações é dividida em várias categorias (guias) que são explicadas nas seções a seguir.

### Configurações da câmera

Esta aba fornece um conjunto de subabas que permitem que você configure suas câmeras (webcams e/ou DSLR) que você usará em seus eventos.

#### Configurações principais da câmera

**Grave vídeos usando a câmera** – Escolha uma das opções: Webcam, DSLR ou GoPro. Os vídeos serão gravados usando a câmera escolhida em seus eventos\*

**Tire fotos usando a câmera** – Escolha uma das opções: Webcam, DSLR ou GoPro. As fotos serão tiradas usando a câmera escolhida em seus eventos\*

\*Por padrão, essas escolhas de câmera se aplicam a todos os seus eventos, mas você pode substituir essas escolhas para designs de eventos individuais. Veja a seção **Event Designer → Câmera/impressora de eventos**.

#### Configurações de vídeo da webcam

A subguia Vídeo da webcam permite que você configure até 4 webcams para uso durante os eventos.

**Webcam 1 (obrigatório)** – Selecione isto para permitir que você atribua e configure sua webcam principal. Esta webcam é a que é usada quando você escolhe gravar vídeos e tirar fotos em seus eventos com uma webcam.

**Webcams opcionais 2, 3 e 4** – Selecione um número para permitir que você atribua e configure outras webcams para uso em seus eventos. Webcams adicionais são usadas para facilitar os recursos Picture in Picture, veja: **Event Designer → Estrutura do evento → Diversos**.

**Dispositivo** - Esta caixa de combinação listará todas as webcams que estão conectadas ao seu computador. Selecione o dispositivo que você deseja atribuir ao número de webcam selecionado atualmente 1 – 4 (veja acima). Observe que você só pode atribuir uma webcam a um único número de webcam. Quando você atribui uma webcam a um número, ela será automaticamente removida de qualquer número atribuído anteriormente.

**X** – Clique neste botão para remover o dispositivo de webcam do número de webcam selecionado no momento.

**Configurações da webcam** – Clique neste botão para levá-lo ao Utilitário de configurações da webcam escolhida. O Utilitário de configurações é fornecido pelo fabricante da webcam. Consulte o manual da sua webcam para obter mais informações sobre o Utilitário de configurações.

**Espelhar X** – Clique aqui se desejar espelhar o feed ao vivo (na direção horizontal) vindo da webcam. Isso fará com que todas as gravações de vídeo da webcam e capturas de fotos sejam salvas espelhadas. Você pode querer ativar esta configuração se quiser mostrar imagens de sobreposição de vídeo e logotipos da maneira correta na tela, ao mesmo tempo em que mostra uma visualização de webcam espelhada na tela: Observe que para conseguir isso, você também precisará desativar a propriedade Flip X em todos os itens de câmera da webcam no design do seu evento. Veja **The Screen Editor** para mais detalhes sobre a propriedade Flip X.

**Mirror Y** – Clique aqui se precisar espelhar o feed ao vivo na direção vertical. Isso tem o efeito de inverter o feed ao vivo e serve para situações em que certas webcams (normalmente em laptops Asus) estão mostrando incorretamente um feed ao vivo de cabeça para baixo. O ideal é que, antes de recorrer a essa configuração, você procure uma solução com o fornecedor da webcam, e isso geralmente é resolvido instalando um driver de webcam atualizado.

**Girar 90** – Marque esta opção para permitir que você monte sua webcam 90 graus no sentido anti-horário (enquanto você olha para a lente) para que ela forneça uma orientação Retrato ao vivo no software.

**Girar -90** – Marque esta opção para permitir que você monte sua webcam 90 graus no sentido horário (enquanto você olha para a lente) para que ela forneça uma orientação Retrato ao vivo no software.

Com qualquer uma das opções de rotação acima, você poderá gravar vídeos de retrato e capturar fotos de retrato da webcam.

**Manter arquivos originais** - Marque esta opção para fazer com que o RightBooth armazene os vídeos originais gravados pela webcam, antes de o RightBooth modificá-los. Os arquivos serão salvos na subpasta: \Webcam dentro da pasta de destino que foi especificada para o evento atual (veja **Configurações → Arquivos e Pastas** ).

**Formato de gravação\*** - Você pode escolher gravar arquivos de vídeo da webcam no formato **AVI** ou **WMV** . O formato padrão é WMV. Quando selecionado, você verá um painel contendo configurações relacionadas ao seu formato escolhido (veja abaixo).

**Converter para MP4** – Marque esta opção se quiser que suas gravações de vídeo da webcam sejam convertidas para o formato MP4 imediatamente após o arquivo AVI (ou WMV) de origem ter sido salvo no disco. Quando marcada, cada arquivo de vídeo AVI (ou WMV) será substituído por um arquivo MP4 na pasta de saída do evento. Em outras palavras, seus vídeos da webcam são efetivamente gravados no formato MP4. Para obter a melhor qualidade deste recurso, você deve gravar seus vídeos da webcam com alta qualidade, então com AVI, escolha 'Descompactado' e com WMV, escolha uma alta taxa de bits de vídeo.

**Configurações de conversão** – Clique neste botão para escolher uma configuração de **Qualidade** e **Velocidade** que será aplicada à conversão de vídeo MP4. Observe que essas configurações são independentes de quaisquer configurações de conversão usadas em outras áreas do aplicativo, por exemplo, pós-processamento de vídeo, aprimoramentos de vídeo.

### **Configurações do formato AVI**

Essas configurações se aplicam somente à webcam número 1 (ou seja, a webcam de gravação e captura de fotos).

**Fluxo de dados** - Você pode escolher entre as seguintes opções:

**Padrão** - Esta opção permite que o RightBooth pegue a saída de fluxo de dados brutos padrão da webcam. Com certas webcams, você descobrirá que o fluxo de dados padrão pode fornecer resultados de gravação ideais.

**Descompactado** - Esta opção garantirá que os dados da webcam sejam descompactados, proporcionando a melhor qualidade de vídeo. Isso também significa que os arquivos de vídeo serão grandes, possivelmente exigindo alguns gigabytes para cada gravação de 30 segundos. Além disso, a gravação de dados descompactados requer mais recursos do computador, então você pode descobrir que precisa reduzir o tamanho da gravação e/ou quadros por segundo para evitar vídeos irregulares. Observe que em certas webcams, o fluxo de dados padrão é Descompactado.

**Comprimido** - Esta opção permitirá que você selecione compressores de vídeo e áudio para reduzir o fluxo de dados da webcam, o que também reduzirá o tamanho do arquivo de suas gravações de vídeo. Ao escolher Comprimido, você verá as seguintes configurações adicionais:

**Compressor de vídeo** - Esta caixa de combinação listará todos os compressores de vídeo instalados no seu computador. Selecione o compressor de vídeo que você deseja usar.

**Compressor de áudio** - Esta caixa de combinação listará todos os compressores de áudio instalados no seu computador. Selecione o compressor de áudio que você deseja usar.

**Configurações do compressor de vídeo e áudio** – Clique nestes botões para acessar as configurações do compressor de vídeo ou áudio escolhido. Observe que as configurações do compressor são fornecidas pelos fornecedores de cada codec listado e, portanto, estão fora do escopo deste manual. Alguns compressores não têm configurações e, se tiverem, clicar nestes botões não fará nada.

### **Configurações do formato WMV**

Essas configurações se aplicam somente à webcam número 1 (ou seja, a webcam de gravação e captura de fotos).

Se você optar por gravar no formato **WMV**, verá as seguintes configurações adicionais:

**WMV 8 ou WMV 9** - O WMV 9 oferece gravações de melhor qualidade, mas requer mais poder de processamento, então talvez seja necessário selecionar WMV8 em PCs mais lentos.

**Taxa de bits de vídeo** - Esta configuração definirá a quantidade de dados que são gravados por segundo. Quanto maior o valor, melhor a qualidade da gravação. Mas um valor mais alto também exigirá mais processamento e pode introduzir efeitos irregulares ou bloqueados nas gravações. Você deve experimentar uma variedade de valores para encontrar um valor que funcione para você. O valor padrão de 3000 normalmente oferece um bom compromisso entre qualidade e desempenho.

**Tamanho do vídeo\*** - Esta caixa de combinação listará todos os tamanhos de gravação que sua webcam escolhida fornece. Selecione o tamanho de gravação de vídeo necessário na lista. Um tamanho de gravação maior melhorará a qualidade do seu vídeo e tornará seus arquivos de vídeo maiores. Também exigirá mais poder de processamento do seu computador.

**Tipo de dados\*** - Esta configuração permite que você escolha um tipo de dados que será entregue pela webcam. Todas as webcams oferecem diferentes tipos de dados, mas aqui estão os tipos mais comuns:

RGB24 - Um formato de dados não compactado.

H264 - Um formato de dados compactados.

MJPEG - Um formato de dados compactados.

YUY2 - Semelhante ao RGB24.

**Taxa de quadros de gravação\*** - Insira o número de quadros por segundo que você gostaria em suas gravações de vídeo. Escolher um valor maior de quadros por segundo melhorará a qualidade do seu vídeo e tornará seus arquivos de vídeo maiores. Também exigirá mais poder de processamento do seu computador.

**Compensação de zoom de hardware\*** – Algumas webcams (como a Logitech C920) podem aplicar um fator de zoom à visualização ao vivo da câmera durante o processo de gravação de vídeo. Se você sentir esse efeito, pode usar esta configuração para aplicar um fator de zoom semelhante ao item de câmera do Screen Editor quando a webcam não estiver gravando vídeo. Um exemplo de quando isso acontece é usar a Logitech C920 no Windows 7 e gravar no fluxo de dados Padrão usando o tipo de dados RGB24. Neste cenário, você pode definir a Compensação de zoom de hardware para 1,33 para fazer com que a visualização ao vivo corresponda à visualização de gravação no item da câmera.

**Cortar vídeos** - Marque esta opção para permitir que você aplique uma área de corte ao tamanho atual da gravação de vídeo. Aplicar uma área de corte permite que você restrinja a saída de vídeo da webcam a uma área menor, especificada pelos valores de Largura e Altura. A área cortada sempre será colocada centralmente sobre o quadro de entrada de vídeo, mascarando efetivamente as áreas ao redor. Um exemplo de corte é gravar vídeos em formato quadrado (ou seja, proporção de aspecto 1:1). Por exemplo, se você definir o tamanho da gravação de vídeo para 960x720 pixels, poderá definir a Largura e Altura do Corte para 720x720. Isso fará com que uma pequena faixa dos dados de vídeo de entrada seja descartada nas bordas esquerda e direita da gravação de vídeo.

**Width** - Especifica a largura da área de corte. Valores permitidos: 4 - largura da gravação de vídeo.

**Altura** - Especifica a altura da área de corte. Valores permitidos: 2 - altura da gravação de vídeo.

O recurso de corte também pode ser útil para combinar proporções de aspecto entre a webcam e uma câmera DSLR se você estiver planejando usar uma webcam para visualização ao vivo e uma câmera DSLR para captura de vídeo e foto. Para obter mais informações, consulte a seção **Usando uma câmera DSLR no RightBooth**.

**Sobreposições de canal alfa\*** – Se você estiver sobrepondo imagens em vídeos e fotos em seus eventos, você pode melhorar a mistura entre eles marcando esta configuração. **CUIDADO:** Em alguns sistemas, quando esta configuração está marcada, ela pode impedir que a captura de vídeo e foto funcione e você verá apenas um quadrado preto durante seus eventos. Se isso acontecer em seu sistema, desative esta configuração.

\* Essas configurações se aplicam somente à webcam número 1 (ou seja, a webcam de gravação e captura de fotos).

### **Ajustes de vídeo**

É possível fazer ajustes em Exposição, Ganho, Brilho, Contraste, Matiz, Saturação e Balanço de Branco.

Esses controles deslizantes mostram o valor atual de todas essas configurações de vídeo da webcam. As configurações de vídeo são as mesmas que você encontrará no software do driver da webcam (acessível no botão **Webcam Settings** acima).

Se você deseja alterar qualquer um desses valores dentro do RightBooth, você deve marcar a caixa de seleção relevante para fazer alterações na configuração de vídeo associada. Por exemplo, se você deseja alterar o valor de Exposição, marque a caixa de seleção Exposição para permitir que você altere o controle deslizante Exposição.

Se você não quiser que o RightBooth use essas configurações, basta desmarcar cada caixa de seleção de configuração de vídeo. O RightBooth usará as configurações tiradas do software do driver da webcam.

Observe que se você optar por alterar essas configurações no RightBooth, todas as configurações de ajuste **automático** encontradas no software do driver da webcam serão desativadas automaticamente pelo RightBooth, por exemplo, configurações como **Exposição Automática** e **Balanço de Branco Automático** serão desativadas.

### **Testador de integração de webcam e gravação de vídeo**

Clique neste botão para acessar o painel Integração e Testador de Webcam.

Aqui você pode escolher o melhor método de integração de webcam para seu computador. Escolha entre:

- **Direto** - O método Direto é a maneira recomendada de usar uma webcam em seus eventos. Observe que, em alguns equipamentos, esse método pode fazer com que a visualização ao vivo da webcam fique congelada. Se esse for o caso, você deve selecionar o método Indireto.
- **Indireto** - O método Indireto pode ser usado se você estiver tendo problemas com o método Direto. Note que esse método mostra a visualização ao vivo em uma taxa de quadros ligeiramente reduzida, mas não afeta a taxa de quadros da gravação de vídeo.

O Testador de Gravação permite que você verifique o desempenho de gravação de vídeo do seu computador e webcam com o método de integração selecionado e as configurações de vídeo e áudio.

Clique no botão **Gravar um vídeo de teste** e então verifique os resultados. Você precisa mirar em configurações de vídeo que ofereçam bom desempenho de gravação. Se a reprodução não for fluente, você deve tentar reduzir o tamanho da gravação e/ou os quadros por segundo nas configurações e então testar novamente para verificar os resultados.

Observação: é possível testar a gravação de vídeo de uma câmera DSLR ou GoPro nas **Configurações da DSLR** (mais tarde).

### Configurações de áudio da webcam

A aba Webcam Audio permite que você configure um microfone para uso ao gravar vídeos usando uma webcam durante os eventos. Se você escolheu gravar vídeo de uma câmera DSLR, então esta seção não se aplica, e o áudio será gravado usando o microfone da câmera DSLR.

**Gravar áudio** – Marque para gravar a entrada de áudio da webcam. Quando desmarcado, o vídeo da webcam será gravado sem uma trilha de áudio. Padrão – marcado.

**Microfone** - Esta caixa de combinação listará todos os microfones conectados ao seu computador. Selecione o microfone que você deseja usar para gravar áudio com o feed de vídeo da sua webcam durante o evento. Observe que você deve geralmente selecionar o microfone que está integrado à sua webcam escolhida.

**Usar segundo microfone para vídeos de karaokê** - Marque isso para permitir que você selecione um microfone diferente para usar ao gravar vídeos de karaokê. Isso pode ser útil quando você quiser que seus usuários segurem um microfone externo ao cantar.

**Formato de entrada de áudio** – Esta caixa de combinação listará todos os formatos de entrada de áudio disponíveis do seu microfone escolhido. O formato de áudio é normalmente definido por frequência, bits e canais.

**Frequência** é a taxa de amostragem para o áudio mostrado em Hertz (Hz), e isso representa o número de amostras de áudio tiradas por segundo de gravação. Quanto maior o número, melhor a qualidade do áudio, mas também aumentará a quantidade de dados de áudio a serem processados. As taxas típicas são as seguintes:

- 8000 Hz proporciona áudio com qualidade de telefone.
- 16000 Hz proporciona áudio com qualidade de voz.
- 32000 Hz proporciona áudio com qualidade de rádio.
- 44100 Hz fornece áudio com qualidade de CD.
- 48000 Hz fornece áudio com qualidade de DVD.

**Bits** podem ser definidos como 8 ou 16. Isso define a resolução de cada amostra de áudio. Escolher 16 dobrará a resolução de áudio, o que fornecerá um som mais rico, mas também dobrará a quantidade de dados de áudio a serem processados.

**Os canais** podem ser definidos para gravação mono ou estéreo. A gravação estéreo aumentará a quantidade de dados a serem processados.

### **Nível de entrada do microfone**

**Definir nível de entrada de áudio** – Esta caixa de seleção permite que você defina o nível de entrada de áudio do seu microfone escolhido. Se você deixar isso desmarcado, o nível de entrada de áudio do seu microfone será definido pelo sistema e/ou pelo driver da webcam. O controle deslizante de entrada de áudio permite que você altere o nível de entrada do mínimo para o máximo. Após definir o nível, use o Testador de Gravação de Vídeo para gravar/reproduzir um vídeo para ouvir os resultados.

Esteja ciente de que alguns microfones podem ser sensíveis a ruídos de fundo e a ruídos altos próximos ao microfone, o que leva a gravações de áudio distorcidas. Isso é particularmente perceptível ao usar certos microfones internos de webcam, como o Logitech C920. Há duas maneiras de ajudar a minimizar a distorção de áudio:

- Se você estiver usando uma webcam Logitech, tente desligar o 'RightSound' nas configurações da webcam. Foi demonstrado que isso ajuda a reduzir a sensibilidade ao ruído de fundo.
- Ative a configuração de nível de entrada de áudio e ajuste o controle deslizante de áudio para menos da metade.

Lembre-se sempre de tentar gravar um vídeo com sons altos perto do microfone no local do seu evento e ajustar as configurações de entrada de áudio até obter um nível de gravação de áudio satisfatório.

Os dois medidores de áudio neste painel permitirão que você monitore os níveis dos canais de entrada de áudio esquerdo e direito enquanto você altera o controle deslizante de nível de áudio.

**Nível de silêncio %** - Este valor permite que você defina uma porcentagem de nível de áudio que representa o limite de silêncio para gravações de vídeo de webcam. Níveis de entrada de áudio que são menores que a porcentagem escolhida serão classificados como silenciosos (ou sem áudio). Faixa válida: 0 – 100. Veja: Propriedades do medidor de volume.

**Ajuste de sincronização labial** – Você pode perceber que suas gravações de vídeo da webcam sofrem com as trilhas de vídeo e áudio ficando ligeiramente fora de sincronia. Isso pode acontecer ao usar webcams de baixa qualidade (por exemplo, uma webcam integrada em um laptop ou tablet) e/ou usar um PC de baixa especificação, como um tablet Surface mais antigo e barato. Você pode usar o ajustador de sincronização labial para aplicar um deslocamento à trilha de áudio para corrigir o problema. Marque esta opção e escolha o valor de deslocamento necessário, que pode ser qualquer valor de -3 a +3 segundos. Por exemplo: adicionar -0,25 fará com que a trilha de áudio seja deslocada para que comece 0,25 segundos antes do vídeo. Esta configuração será então aplicada a cada vídeo imediatamente após sua gravação. Use o **botão Test** para permitir que você escolha um vídeo existente, aplique o ajuste atual e visualize o resultado.

### **Usando um segundo microfone para vídeos de karaokê**

Se você habilitar esta configuração, poderá escolher o microfone de karaokê, especificar seu formato de entrada de áudio e definir seu nível de entrada de áudio, tudo independentemente do primeiro microfone.

Lembre-se, o primeiro microfone será usado para gravar mensagens de vídeo e respostas em vídeo.

Durante o evento, o RightBooth alternará automaticamente entre os dois microfones quando necessário.

## Configurações de fotos da webcam

Esta seção permite que você configure fotos capturadas com a webcam.

**Tamanho da foto** - Esta caixa de combinação lista todos os tamanhos de fotos disponíveis que sua webcam escolhida fornece. Selecione o tamanho de captura de foto necessário nesta lista. Um tamanho de captura de foto maior melhorará a qualidade da sua foto.

**Manter arquivos originais** - Marque esta opção para fazer com que o RightBooth armazene as fotos originais tiradas pela webcam antes de o RightBooth modificá-las. Os arquivos serão salvos na subpasta: **Webcam** dentro da pasta de destino que foi especificada para o evento atual (veja **Configurações → Arquivos e Pastas** ).

**Cortar fotos** - Marque esta opção para permitir que você aplique uma área de corte ao tamanho de captura de foto atual. Aplicar uma área de corte permite que você restrinja a entrada de fotos da webcam a uma área menor, especificada pelos valores de Largura e Altura. A área cortada sempre será colocada centralmente sobre o quadro de entrada da webcam, removendo efetivamente as áreas ao redor. Um bom exemplo de uso disso é quando você deseja criar fotos com uma proporção de aspecto que não é suportada pela sua webcam. Geralmente, todas as webcams não são projetadas para mostrar quadros de vídeo quadrados (tendo a proporção de aspecto 1:1), mas usando o corte você pode conseguir isso. Por exemplo, se você definir o tamanho de captura da foto para 960x720 pixels, você pode definir a Largura e Altura do Corte para 720x720 para permitir que você capture fotos quadradas. Fazer isso fará com que uma pequena faixa dos dados de entrada seja descartada nas bordas esquerda e direita da foto.

**Width** - Especifica a largura da área de corte. Valores permitidos: 4 - largura de captura da foto.

**Altura** - Especifica a altura da área de corte. Valores permitidos: 2 - altura de captura da foto.

**Tipo de arquivo** - Selecione o tipo de arquivo de imagem para fotos capturadas da webcam. Escolha entre PNG, JPEG, GIF ou BMP. PNG e BMP fornecem as fotos de melhor qualidade. JPEG produz os menores tamanhos de arquivo. BMP produz os maiores tamanhos de arquivo. GIF produz fotos com menos cores e tamanhos de arquivo menores do que PNG.

**Qualidade JPEG** - Selecione a qualidade da imagem a ser usada ao salvar fotos JPEG da webcam. Uma configuração de qualidade mais baixa produzirá tamanhos de arquivo JPEG menores. O valor pode variar de 0 (qualidade mais baixa) a 100 (qualidade mais alta).

## Configurações da câmera DSLR

Esta seção contém configurações relacionadas ao uso de uma câmera DSLR para gravar vídeos e tirar fotos durante seus eventos. Para obter informações detalhadas sobre como usar sua câmera digital com o RightBooth, consulte a seção: **Usando uma câmera digital com o RightBooth** .

**Canon** – Marque esta opção se estiver usando uma câmera Canon DSLR. A câmera pode ser conectada por um cabo USB ou conectada sem fio, dependendo do modelo da câmera. Veja a seção: Câmeras Canon sem fio (abaixo).

**Nikon** – Marque esta opção se estiver usando uma câmera DSLR Nikon conectada por um cabo USB

Para obter uma lista dos modelos de câmeras suportados pelo RightBooth, consulte a seção: Câmeras DSLR suportadas.

**Girar 90** – Marque esta opção para permitir que você monte sua câmera DSLR em 90 graus no sentido anti-horário (enquanto você olha para a lente) para que ela forneça uma orientação Retrato no software.

**Girar -90** – Marque esta opção para permitir que você monte sua câmera DSLR 90 graus no sentido horário (enquanto você olha para a lente) para que ela forneça uma orientação Retrato no software.

Com qualquer uma das opções de rotação acima, você poderá gravar vídeos de retrato e capturar fotos de retrato com a câmera DSLR.

**Status** – Indica se sua câmera foi detectada pelo RightBooth.

**Mirror X** – Marque esta opção para espelhar o feed ao vivo (na direção horizontal) vindo da câmera DSLR. Isso fará com que todos os vídeos e fotos sejam salvos espelhados. Você pode querer ativar esta configuração para mostrar imagens de sobreposição de vídeo e logotipos da maneira correta na tela, ao mesmo tempo em que mostra um feed ao vivo espelhado na tela: Observe que para conseguir isso, você também precisará desativar a propriedade Flip X em todos os itens da câmera no design do seu evento. Veja **The Screen Editor** para mais detalhes sobre a propriedade Flip X.

**Mirror Y** – Clique aqui se precisar espelhar o feed ao vivo em uma direção vertical. Isso tem o efeito de virar o feed ao vivo de cabeça para baixo.

**Excluir arquivos da câmera (vídeos, fotos)** – Por padrão, essas configurações são marcadas. Quando marcadas, o RightBooth excluirá cada arquivo de vídeo e/ou foto da câmera após ele ter sido transferido com sucesso para o PC. Recomendamos que você deixe essas configurações marcadas para reduzir a chance de ficar sem espaço de armazenamento na memória da câmera (por exemplo, o cartão SD). Quando desmarcadas, o RightBooth deixará os arquivos no armazenamento da câmera após transferi-los para o PC. Observação: essas configurações se aplicam apenas a câmeras Canon DSLR.

**Usar visualização ao vivo** – Marque esta opção para permitir que você use a visualização ao vivo da câmera DSLR nos itens de câmera nas telas de eventos do RightBooth. Se não estiver marcada, o RightBooth usará como padrão a visualização ao vivo da webcam nos itens de câmera. **Observação:** usar a visualização ao vivo da DSLR fará com que a bateria da câmera seja drenada mais rapidamente.

**Desligar para captura de fotos** – Ao usar uma Canon DSLR com um flash externo, você pode descobrir que o Flash não dispara ao tirar fotos com o RightBooth. Algumas unidades de flash externo não disparam se a visualização ao vivo estiver ligada durante a captura da foto. Para evitar que esse problema aconteça, marque esta opção e o RightBooth desligará a visualização ao vivo imediatamente antes de tirar a foto e a ligará novamente imediatamente após a foto ter sido tirada.

**Taxa de quadros** – Selecione uma taxa de quadros para mostrar a visualização ao vivo da câmera DSLR nas telas do seu evento. Observação: o recurso de visualização ao vivo da câmera DSLR pode exigir bastante da CPU, então você pode querer manter essa taxa de quadros bem baixa. Valor padrão: 8 fps. Se você achar que a visualização ao vivo da DSLR está causando problemas, desmarque a opção 'Usar visualização ao vivo'.

**Live view** – Clique neste botão para ver o feed de visualização ao vivo da câmera DSLR dentro de uma janela de pré-visualização. Você pode alternar a visualização ao vivo entre os modos de vídeo e foto.

### **Configurações de vídeo DSLR**

**Tamanho da gravação de vídeo** – É importante que você defina os valores de pixel W e H para que eles correspondam ao tamanho de gravação de vídeo predefinido definido na câmera DSLR. Por exemplo, se sua câmera estiver configurada para gravar vídeos em resolução de 1280x720, insira W = 1280 e H = 720. Isso garantirá que:

- a) a visualização ao vivo do vídeo da câmera DSLR será exibida na proporção correta nas telas do seu evento

b) todos os recursos de corte e rotação serão aplicados corretamente.

**Cortar vídeos** - Marque esta opção para permitir que você aplique uma área de corte ao tamanho atual da gravação de vídeo DSLR. A área cortada sempre será colocada centralmente sobre a visualização da câmera DSLR, removendo efetivamente a área ao redor. Um bom exemplo de uso disso é quando você deseja gravar vídeos com uma proporção de tela que não é suportada pela sua câmera DSLR. Muitos modelos de câmeras DSLR não são projetados para gravar vídeos quadrados (ou seja, com proporção de tela 1:1), mas usando o corte você pode conseguir isso. Por exemplo, se sua câmera estiver configurada para gravar vídeo em 1920x1080, você pode então definir a Largura e Altura do Corte para 1080 x 1080 para permitir que você crie gravações de vídeo quadradas. Nota: O corte de vídeo exigirá que o RightBooth processe cada vídeo após ele ter sido gravado, fazendo com que a tela de evento "Ocupado" apareça durante a duração.

**ISO, Av, Tv e balanço de branco** – Selecione as configurações necessárias para serem usadas na gravação de vídeo. Os valores só serão aplicados se você marcar as caixas de seleção relacionadas. Observação: essas configurações estão disponíveis atualmente apenas para câmeras Canon.

**Manter arquivos originais** - Marque esta opção para fazer com que o RightBooth armazene os vídeos originais transferidos da câmera DSLR. Os arquivos serão salvos na subpasta: \DSLR dentro da pasta de destino que foi especificada para o evento atual (veja Configurações → Arquivos e Pastas).

Nota: Esta configuração também se aplica aos eventos da pasta Watch. Neste caso, os arquivos serão salvos na subpasta: \Original

### Configurações de fotos DSLR

**Reduzir tamanho da foto no RightBooth** - Insira a largura e a altura das fotos (em pixels) que serão usadas pelo RightBooth. Câmeras digitais podem capturar fotos com dimensões muito grandes. Fotos excessivamente grandes podem causar problemas de memória com o RightBooth, portanto, recomendamos fortemente que você use valores reduzidos de largura e altura para reduzir seus arquivos de fotos digitais a tamanhos de processamento mais gerenciáveis. Sugerimos que os arquivos de fotos para uso no RightBooth não sejam maiores que 3000 x 2000 pixels.

**IMPORTANTE:** Os valores que você inserir nas caixas W e H devem corresponder à proporção do tamanho da foto predefinida na sua câmera DSLR. Por exemplo, se você tiver configurado sua câmera DSLR para capturar fotos no tamanho 3000 x 2000 pixels, você pode inserir valores como: W=2256, H=1504 ou W=1500, H=1000 no RightBooth. Isso garantirá que o RightBooth processará as fotos na proporção correta, permitindo que a visualização ao vivo da foto da câmera DSLR seja mostrada corretamente e também que todos os recursos de corte, rotação e sobreposição sejam aplicados corretamente.

**Cortar fotos** - Marque esta opção para permitir que você aplique uma área de corte ao tamanho de captura de foto reduzida da DSLR atual (veja acima). Aplicar uma área de corte permite que você restrinja a entrada de fotos da DSLR a uma área menor. A área cortada sempre será colocada centralmente sobre a visualização da câmera DSLR, removendo efetivamente a área ao redor. Um bom exemplo de uso disso é quando você deseja criar fotos com uma proporção de aspecto que não é suportada pela sua câmera DSLR. Muitos modelos de câmeras DSLR não são projetados para capturar fotos quadradas (ou seja, tendo a proporção de aspecto 1:1), mas usando o corte você pode conseguir isso. Por exemplo, se você definiu a Largura e Altura Reduzidas para 2000 x 1500 pixels, você pode então definir a Largura e Altura do Corte para 1500 x 1500 para permitir que você capture fotos quadradas da sua câmera DSLR.

**Width** - Especifica a largura da área de corte. Valores permitidos: 4 - largura máxima de captura.

**Altura** - Especifica a altura da área de corte. Valores permitidos: 2 - altura máxima de captura.

**Qualidade JPEG** - Você pode definir a qualidade das fotos da sua câmera de Baixa para Alta. Definir uma qualidade mais baixa reduzirá os tamanhos dos arquivos de fotos e ajudará a melhorar o desempenho do RightBooth. Os valores podem variar de 0 (qualidade mais baixa) a 100 (qualidade mais alta).

**IMPORTANTE.** Certifique-se de que sua câmera DSLR esteja predefinida para salvar fotos no formato JPG. NÃO predefinida para salvar no formato RAW.

**ISO, Av, Tv e balanço de branco** – Selecione as configurações necessárias para serem usadas quando o RightBooth instruir a câmera a tirar uma foto. Os valores só serão aplicados se você marcar as caixas de seleção relacionadas. Observação: essas configurações estão disponíveis atualmente apenas para câmeras Canon.

**Visualização ao vivo ISO e Tv** – Marque essas opções para forçar a câmera a usar diferentes configurações de ISO e Tv enquanto a câmera estiver mostrando a visualização ao vivo em seus eventos. Isso é útil quando você quer que a visualização ao vivo seja mais visível em condições de pouca luz. Essas opções normalmente só serão aplicadas corretamente se você tiver definido sua câmera no modo Tv. Essa configuração está disponível atualmente apenas para câmeras Canon.

**Visualização ao vivo com flash** – Desmarque esta opção se estiver usando uma unidade de flash na sua câmera e ela não estiver disparando ao tirar fotos no RightBooth. Algumas unidades de flash não Canon só funcionarão quando a visualização ao vivo estiver desligada. Quando esta opção estiver desmarcada, o RightBooth desligará a visualização ao vivo imediatamente antes de tirar uma foto e a ligará novamente imediatamente depois.

**Manter arquivos originais** - Marque esta opção para fazer com que o RightBooth armazene as fotos originais transferidas da câmera DSLR. Os arquivos serão salvos na subpasta: **\DSLR** dentro da pasta de destino que foi especificada para o evento atual (veja Configurações → Arquivos e Pastas).

Nota: Esta configuração também se aplica aos eventos da pasta Watch. Neste caso, os arquivos serão salvos na subpasta: **\Original**

**Teste de foto** – Permite que você teste o processo de captura de fotos DSLR. Se for bem-sucedido, o arquivo de foto será transferido da câmera para o computador e será exibido pelo RightBooth

**Tempo de espera para transferência de fotos (segs)** – Isso permite que você defina o tempo que o RightBooth esperará para que cada foto seja transferida da sua câmera para o computador. Normalmente, isso não deve levar mais do que alguns segundos, mas você pode especificar qualquer valor de 1 a 10 segundos. Se o arquivo não for transferido dentro do tempo de espera, o RightBooth mostrará uma mensagem de erro e você pode precisar aumentar o tempo de espera.

**Teste de vídeo** – Permite testar o processo de gravação de vídeo DSLR. Após iniciar o teste de vídeo, este botão piscará em vermelho durante a gravação. Clique neste botão novamente para parar o teste de vídeo, o arquivo de vídeo será então transferido da câmera para o computador e será reproduzido no Media Player.

**Tempo de espera para transferência de vídeo (% do tempo de gravação)** – Isso permite que você defina o tempo que o RightBooth esperará para que cada vídeo seja transferido da sua câmera para o computador. Este valor é especificado como uma porcentagem do tempo de gravação de cada vídeo e pode ser definido de 1% a 500% do tempo de gravação. Por exemplo, com este valor definido como 50, se um vídeo gravado tiver uma duração de 20 segundos, o Rightbooth esperará 50% de 20 = 10 segundos para que a transferência do arquivo seja concluída. Se o arquivo não aparecer dentro do tempo de espera, o RightBooth mostrará uma mensagem de erro e você pode precisar aumentar a porcentagem do tempo de espera.

**Resposta da câmera** – Este painel contém informações de status sempre que você realiza um teste de foto/vídeo e pode ajudar a identificar quaisquer problemas com a configuração/processo.

### **Câmeras sem fio Canon**

Se sua câmera Canon tiver recursos sem fio e for adequada para uso com o Canon CCAPI, você poderá usar a câmera sem fio no RightBooth.

**Sem fio** – Marque esta opção para usar sua câmera Canon sem fio com o RightBooth.

**CCAPI** – Clique neste botão para acessar o painel CCAPI e verificar se sua câmera sem fio está conectada ao RightBooth. Veja **Painel de Configurações CCAPI** abaixo.

**Excluir arquivos da câmera** – Marque esta opção para excluir os arquivos do cartão SD depois que cada vídeo for gravado e cada foto for capturada. **IMPORTANTE:** Recomendamos que você deixe esta opção marcada. Quando desmarcada, o RightBooth só poderá trabalhar com até 100 arquivos no cartão SD.

### **Painel de configurações do CCAPI**

Este painel permite que você verifique se suas configurações de CCAPI estão corretas.

**Endereço de conexão** – Verifique se este endereço corresponde ao exibido na sua câmera sem fio Canon. Para mais detalhes, veja a seção: 'Usando uma câmera Canon DSLR conectada sem fio'

**Check** – Clique neste botão para verificar se o RightBooth está se comunicando com sua câmera. Se estiver, você verá uma lista de comandos de câmera retornados de sua câmera.

### **Configurações da câmera GoPro**

Esta seção contém configurações relacionadas ao uso de uma câmera GoPro para gravar vídeos e tirar fotos durante seus eventos. Para obter informações sobre como usar sua câmera GoPro com o RightBooth, consulte a seção: **Usando uma câmera GoPro com o RightBooth** .

**Espelhar X** – Marque esta opção para espelhar o feed da câmera (na direção horizontal) vindo da câmera GoPro. Isso fará com que todos os vídeos e fotos sejam salvos espelhados.

**Mirror Y** – Marque esta opção se precisar espelhar o feed da câmera em uma direção vertical. Isso tem o efeito de inverter o feed de cabeça para baixo.

**Girar 90** – Marque esta opção para permitir que você monte sua câmera DSLR em 90 graus no sentido anti-horário (enquanto você olha para a lente) para que ela forneça uma orientação Retrato no software.

**Girar -90** – Marque esta opção para permitir que você monte sua câmera DSLR 90 graus no sentido horário (enquanto você olha para a lente) para que ela forneça uma orientação Retrato no software.

### **Configurações de vídeo GoPro**

**Tamanho da gravação de vídeo** – É importante que você defina os valores de pixel W e H para que eles correspondam ao tamanho de gravação de vídeo predefinido definido na câmera GoPro. Por exemplo, se sua câmera estiver configurada para gravar vídeos em resolução 1920x1080, insira W = 1920 e H = 10800. Isso garantirá que todos os recursos de corte e rotação sejam aplicados corretamente pelo RightBooth.

**Cortar vídeos** - Marque esta opção para permitir que você aplique uma área de corte ao tamanho atual da gravação de vídeo GoPro. A área cortada sempre será colocada centralmente sobre a visualização da câmera GoPro, removendo efetivamente a área ao redor. Um bom exemplo de uso disso é quando você

deseja gravar vídeos com uma proporção de tela que não é suportada pela sua GoPro. Por exemplo, se sua câmera estiver configurada para gravar vídeo em 1920x1080, você pode então definir a Largura e Altura do Corte para 1080 x 1080 para permitir que você crie gravações de vídeo quadradas. Nota: O corte de vídeo exigirá que o RightBooth processe cada vídeo após ele ter sido gravado, fazendo com que a tela de evento "Ocupado" apareça por um curto período.

**Manter arquivos originais** - Marque esta opção para fazer com que o RightBooth armazene os vídeos originais transferidos da câmera GoPro. Os arquivos serão salvos na subpasta: \GoPro dentro da pasta de destino que foi especificada para o evento atual (veja **Configurações → Arquivos e Pastas** ).

### **Configurações de fotos GoPro**

**Reduza o tamanho da foto no RightBooth** - Insira a largura e a altura das fotos (em pixels) que serão usadas pelo RightBooth. Câmeras GoPro podem capturar fotos com dimensões muito grandes. Fotos excessivamente grandes podem causar problemas de memória com o RightBooth, portanto, recomendamos fortemente que você use valores reduzidos de largura e altura para reduzir seus arquivos de fotos digitais a tamanhos de processamento mais gerenciáveis. Sugerimos que os arquivos de fotos para uso no RightBooth não sejam maiores do que aproximadamente 2000 x 1500 pixels.

**IMPORTANTE:** Os valores que você inserir nas caixas W e H devem corresponder à proporção do tamanho da foto predefinida na sua câmera GoPro. Por exemplo, se você tiver configurado sua câmera GoPro para capturar fotos no tamanho 4000 x 3000, você pode inserir W = 2000, H = 1500 ou (melhor ainda) W = 1000, H = 750 pixels no RightBooth. Isso garantirá que o RightBooth processará as fotos na proporção correta, permitindo que a visualização ao vivo da foto da câmera GoPro seja mostrada corretamente e também que todos os recursos de corte, rotação e sobreposição sejam aplicados corretamente.

**Cortar fotos** - Marque esta opção para permitir que você aplique uma área de corte ao tamanho atual de captura de foto reduzida da GoPro (veja acima). Aplicar uma área de corte permite que você restrinja a entrada de fotos da GoPro a uma área menor. A área cortada sempre será colocada centralmente sobre a visualização da câmera GoPro, removendo efetivamente a área ao redor. Um bom exemplo de uso disso é quando você deseja criar fotos com uma proporção que não é suportada pela sua câmera GoPro. Por exemplo, se você tiver definido a Largura e Altura reduzidas para 2000 x 1500 pixels, você pode então definir a Largura e Altura do corte para 1500 x 1500 para permitir que você capture fotos quadradas da sua câmera GoPro.

**Width** - Especifica a largura da área de corte. Valores permitidos: 4 - largura máxima de captura.

**Altura** - Especifica a altura da área de corte. Valores permitidos: 2 - altura máxima de captura.

**Qualidade JPEG** - Você pode definir a qualidade das fotos da sua câmera de Baixa para Alta. Definir uma qualidade mais baixa reduzirá os tamanhos dos arquivos de fotos e ajudará a melhorar o desempenho do RightBooth. Os valores podem variar de 0 (qualidade mais baixa) a 100 (qualidade mais alta).

**Manter arquivos originais** - Marque esta opção para fazer com que o RightBooth armazene as fotos originais transferidas da câmera GoPro. Os arquivos serão salvos na subpasta: \GoPro dentro da pasta de destino que foi especificada para o evento atual (veja **Configurações → Arquivos e Pastas** ).

### **Ferramentas de câmera para heróis**

Esta seção mostrará se o RightBooth detectou sua GoPro (por meio do aplicativo Camera Tools for Heros). Se conectado, você verá o nome da GoPro, o modelo, a porcentagem da bateria e o número total de arquivos no cartão SD da GoPro. Para obter detalhes completos, consulte a seção: Usando uma câmera GoPro com o RightBooth.

### **Opções de conexão**

**Bluetooth / WiFi** – Marque esta opção se quiser que o RightBooth controle a GoPro por suas conexões Bluetooth e WiFi.

**USB** – Marque esta opção se quiser que o RightBooth controle a GoPro quando ela estiver conectada ao computador por um cabo USB.

**Controlador de câmera** – Marque esta opção se quiser que o RightBooth envie comandos para o aplicativo RB Camera Controller em execução em outro computador em rede, que por sua vez controlará a GoPro.

- **Check** - Clique neste botão para obter o status do Camera Controller App. Valores de retorno possíveis:
  - **Erro de pasta** – A pasta de controle compartilhada não está acessível. Verifique sua rede.
  - **Erro de aplicativo** – O aplicativo Controller não está respondendo. Verifique o aplicativo Controller.
  - **Erro GoPro** – A GoPro não está conectada ao Controlador. Verifique a GoPro.
  - **Pronto** – O aplicativo Controller está pronto para receber comandos.
- **Reiniciar** – Clique neste botão para reiniciar o PC no qual o aplicativo Camera Controller está sendo executado.
- Desligar – Clique neste botão para **desligar** o PC no qual o aplicativo Camera Controller está sendo executado.

**Servidor de comando** – Este é o endereço do Servidor de comando conforme definido no aplicativo Camera Tools for Heros. Você só deve modificar este endereço se alterar o endereço no aplicativo Camera Tools.

**Verificar** – Isso permite que você atualize o status do nome da câmera GoPro, a porcentagem da bateria e a contagem de arquivos.

**Tecla de modo de vídeo / Tecla de modo de foto** – Esses valores são necessários para a comunicação correta com sua GoPro. Se você estiver descobrindo que o RightBooth não consegue se comunicar com sua GoPro, clique no botão 'Check' para deixar que o RightBooth tente identificar os valores corretos da tecla de modo para sua GoPro.

**Submodo de vídeo / Submodo de foto** – Use essas caixas de combinação para selecionar o submodo necessário para gravação de vídeo e captura de fotos. Esses submodos variam entre os modelos GoPro. Recomendamos que você escolha as opções de **submodo de vídeo padrão** e **submodo de foto**, pois isso reduzirá a quantidade de gravação que a GoPro precisará executar. Quando tiver escolhido seus submodos, você pode usar os dois botões '**Verificar modo**' para verificar se o RightBooth alterna corretamente sua GoPro entre os submodos escolhidos.

## **Configurações de WiFi GoPro**

Observação: essas configurações só se aplicam se você escolher a opção de conexão Bluetooth/WiFi (veja acima).

**Verificar WiFi** – Isso permite que você verifique e reconecte-se à rede WiFi da GoPro.

**Antes de usar** – Marque esta opção para que o RightBooth verifique a conexão WiFi da GoPro antes de cada gravação de vídeo e captura de foto.

**Após o uso** – Marque esta opção para que o RightBooth verifique a conexão WiFi da GoPro após cada gravação de vídeo e captura de foto.

**Periodicamente** – Marque esta opção para que o RightBooth verifique a conexão WiFi da GoPro periodicamente, conforme definido pelo número de segundos inserido na caixa de texto.

## Configurações da impressora

Esta seção permite que você configure até quatro impressoras para serem usadas na impressão de suas fotos e layouts de fotos criados durante seus eventos.

**Impressora 1** – Selecione a impressora principal que você deseja usar para impressão de fotos durante seus eventos. O RightBooth então pegará as configurações padrão para sua impressora escolhida e exibirá o tamanho de papel padrão e a resolução de impressão para sua confirmação.

Se você desejar alterar qualquer uma das configurações padrão para sua impressora escolhida (como tamanho do papel, resolução de impressão, etc.), você deve fechar o software RightBooth e usar o software fornecido com sua impressora para fazer as alterações necessárias. Quaisquer alterações que você fizer nas configurações padrão da sua impressora serão usadas no RightBooth quando ele for executado novamente.

**Usar várias impressoras** - Marque esta opção se quiser usar duas ou mais impressoras durante o evento. Quando marcada, uma das seguintes configurações pode ser usada:

- **Fail over** - marque esta opção se desejar alternar para usar uma das outras impressoras se o RightBooth detectar um problema com a Impressora 1 durante o evento. Os problemas que o RightBooth pode detectar são:
  - impressora desligada ou falha de energia
  - pouco toner ou nenhum toner
  - problema de memória da impressora
  - sem papel ou atolamento de papel
  - tampa da impressora, porta aberta ou compartimento de papel cheio
  - trabalho de impressão bloqueado
  - intervenção do usuário necessária

Nota: Atualmente, não há como detectar condições de cartucho de tinta baixa em impressoras multicoloridas. Esta é uma limitação do Windows, não do RightBooth.

- **Compartilhar trabalhos** - Marque esta opção se desejar enviar trabalhos de impressão para impressoras em uma base round robin durante o evento. Por exemplo, se você configurou o RightBooth para usar 2 impressoras e escolheu imprimir 2 cópias para cada usuário, a impressora 1 será usada para imprimir 2 cópias para o primeiro usuário, então a impressora 2 para imprimir 2 cópias para o segundo usuário, então a impressora 1 para imprimir 2 cópias para o terceiro usuário, etc.
- **Compartilhar cópias** – Marque esta opção se quiser enviar cópias impressas para impressoras em rodízio durante o evento. Por exemplo, se você configurou o RightBooth para usar 2 impressoras e escolheu imprimir 2 cópias para cada usuário, ambas as impressoras serão usadas simultaneamente para imprimir 1 cópia para cada usuário.

Selecionar o compartilhamento de impressora ajudará a reduzir o atraso ao imprimir fotos, pois a saída de impressão é compartilhada uniformemente entre todas as impressoras em uma base round-robin. As opções de compartilhamento também incorporam **Fail over** , para pular qualquer impressora que possa apresentar mau funcionamento durante o evento.

- **Impressora 2, 3, 4** - Você pode selecionar até três impressoras adicionais para usar na impressão de fotos durante seus eventos. Para garantir que seu layout de impressão se ajuste a todas as impressoras, você deve definir o tamanho de papel padrão para todas as impressoras como o mesmo, ou tentar garantir que as proporções do papel correspondam. A alteração do tamanho de papel padrão para suas impressoras é obtida usando o software fornecido pelos fabricantes das impressoras. O ideal é que todas as impressoras sejam da mesma marca e modelo, mas isso não é estritamente necessário.

**Qualidade de impressão** – Escolha uma das qualidades de impressão: **Baixa** , **Média** ou **Alta** . Os valores equivalem aos seguintes valores de impressão PPI (pontos por polegada):

- Baixo - 96 PPI
- Médio - 150 PPI
- Alto - 200 PPI
- Mais alto - 3,00 PPI

Essa configuração também afeta a resolução de quaisquer arquivos de layout de impressão de fotos criados durante o evento. Consulte Opções de layout de impressão de fotos no Designer de eventos.

**Executar impressão em segundo plano** – Marque esta opção para fazer com que o RightBooth envie arquivos para a impressora como uma tarefa em segundo plano. Isso permitirá que o RightBooth continue imediatamente com o evento após cada sessão de captura de fotos, enquanto também interage com a impressora como uma tarefa secundária em segundo plano. Este recurso também se aplica ao usar a configuração ' **Imprimir para arquivo** ' . Você pode querer usar esta configuração se o recurso de impressão causar longos atrasos durante seu evento.

Você pode descobrir que trabalhos de impressão excessivos ocorrendo durante o evento podem fazer com que o desempenho do programa fique lento. Se esse for o caso, você pode preferir usar os recursos **Salvar layout como imagem** ou **Salvar em Tarefas de Evento** (veja Estrutura de Evento).

**Contagem máxima de impressão** – Marque esta configuração para fazer com que o RightBooth impeça impressões futuras quando a contagem de impressão atual atingir este valor (veja a próxima configuração). Neste ponto, se os usuários tentarem executar qualquer impressão, será exibida uma mensagem de aviso informando que este recurso atingiu sua contagem máxima de uso e nenhuma impressão futura ocorrerá.

**Contagem de impressão atual** – Mostra o número total de impressões realizadas pelo RightBooth desde a última redefinição deste valor. O valor é incrementado automaticamente sempre que o RightBooth imprime um layout de foto. O valor da contagem de impressão atual é lembrado entre as sessões. Clique no botão **Redefinir** para redefinir este valor de volta para 0.

Nota: O valor máximo de contagem de impressões se aplica à impressão combinada em todos os eventos reproduzidos pelo RightBooth. Se você quiser definir uma contagem máxima de impressões para um evento específico, consulte a seção: Designer de eventos →Estrutura do evento →Imprimir fotos.

## Configurações de entrada do usuário

A aba User Input permite que você escolha o dispositivo de entrada do usuário para todos os seus eventos. O dispositivo escolhido pode então ser usado para progredir pelas telas de eventos e fazer escolhas em várias telas de eventos.

**Tecla única do teclado** – Selecionar esta opção exigirá que os usuários interajam com os eventos pressionando uma tecla no teclado do computador. Por padrão, esta tecla é definida como a barra de espaço do teclado, mas isso pode ser alterado para outra tecla da **lista de teclas** . Com este modo de entrada, você precisará dar aos usuários acesso ao teclado físico do computador durante os eventos.

**Lista de teclas** – Esta configuração permite que você escolha uma tecla do teclado que pode ser usada para controlar seus eventos quando o modo de entrada do usuário estiver definido como **Tecla de teclado única** ou **USB botão** . Por padrão, a tecla de controle é definida como **Espaço** (ou seja, a barra de espaço no seu teclado). Outras teclas válidas que você pode usar são a **função chaves 1 – 12** , o **Pergaminho Tecla de bloqueio** ou tecla **de pausa** .

**Teclas múltiplas do teclado** – Quando esta opção é escolhida, então durante o evento cada prompt de texto que acompanha um botão de escolha também será mostrado com a tecla associada necessária para selecionar a opção. As teclas que são associadas com as várias ações do botão são listadas na tabela 'Tecla de Ação' (veja abaixo).

**Keyboard hook** – Como todos os aplicativos do Windows, a janela de eventos RightBooth geralmente só aceitará entrada de teclado se a janela de eventos tiver o foco de entrada do usuário do Windows, ou seja, for o aplicativo em primeiro plano atual. Selecione esta opção para também permitir que a entrada de teclado seja aceita pela janela de eventos em execução quando ela não tiver o foco de entrada, ou seja, quando outro aplicativo for o aplicativo em primeiro plano.

**Botão USB** – Os usuários serão solicitados a '**pressionar o botão**' durante os eventos. Um botão USB é um dispositivo periférico opcional que se conecta ao seu computador por meio de um cabo USB e pode ser configurado para enviar um ou mais toques de tecla específicos para o computador. Ao fazer isso, seus usuários simplesmente precisariam pressionar o botão USB para controlar as gravações e você pode então esconder o teclado e o mouse do seu computador fora de vista. Ao usar o modo de entrada 'Botão USB', seu botão USB deve ser configurado para enviar a tecla do teclado para o computador que corresponde à tecla que você selecionou na caixa de listagem de **teclas** (veja anteriormente), que por padrão é o Espaço (barra de espaço).

**Botões USB** – Os usuários serão solicitados a '**pressionar botão**' em várias telas durante o evento. Este modo permite que você controle o RightBooth com vários botões USB conectados ao seu computador. Os botões USB devem ser configurados para enviar teclas do teclado para o computador que correspondam às teclas listadas na tabela de teclas de ação.

Botões USB compatíveis e de baixo custo podem ser obtidos aqui: [www.usbbutton.com](http://www.usbbutton.com) Detalhes sobre como configurar um botão USB para enviar caracteres do teclado para o computador são fornecidos no manual do usuário do botão USB. No entanto, para configurar um botão USB para que ele funcione com o RightBooth, incluímos um arquivo de configuração de botão USB ( **rightbooth.ubn**) com nosso software. Este arquivo pode ser encontrado na pasta de instalação do programa RightBooth e pode ser carregado no utilitário de configuração do botão USB disponível em [www.usbbutton.com](http://www.usbbutton.com).

**Mouse** – Selecionar esta opção exigirá que os usuários interajam com os eventos usando o mouse do computador.

**Tela sensível ao toque** – Selecionar esta opção exigirá que os usuários interajam com os eventos usando um monitor de tela sensível ao toque. Você pode então esconder o teclado e o mouse do seu computador fora da vista durante os eventos.

**Mouse hook** – Marque esta opção para fazer com que o RightBooth retorne o cursor do mouse para sua posição anterior no monitor primário após cada entrada de toque ser recebida em uma tela de toque de monitor estendido. Isso pode ser útil quando você estiver reproduzindo um evento controlado pelo mouse no monitor primário e um evento controlado pela tela de toque em uma segunda instância do RightBooth em um monitor estendido. Também pode ser útil quando você estiver reproduzindo um evento controlado pela tela de toque em um monitor estendido e também precisar de entrada geral do mouse em outros aplicativos em execução no monitor primário.

**Mouse como entrada secundária** – Selecione esta opção para permitir que o evento seja controlado pelo mouse, além do seu método de entrada escolhido. Então, por exemplo, você pode ter Touchscreen + Mouse, ou Single Keyboard key + Mouse, etc.

## Entrada de voz

Essas configurações permitem que você habilite e teste o reconhecimento de voz como um meio de controlar seus eventos. Para detalhes completos, veja a seção: Controlando Eventos Usando Comandos de Voz.

**Voz** – Marque esta opção para permitir que você controle seus eventos de jogo usando comandos falados.

**Confiança** – Defina isso para um valor entre 0 e 100%. Este é o nível que o RightBooth usará para decidir se uma palavra ou frase falada tem uma correspondência aceitável com um dos comandos que foram definidos em suas telas de evento.

**Adicione algumas palavras de teste** – Use esta caixa de texto para inserir uma ou mais palavras (ou frases) que você gostaria de testar o mecanismo de reconhecimento de voz, para ver qual funciona melhor. Cada palavra (ou frase) deve ser inserida em uma linha separada na caixa de texto.

**Testar** – Clique neste botão para começar a testar o mecanismo de reconhecimento de voz em relação às palavras inseridas na caixa de texto (veja acima).

**Tabela de teclas de ação** – A tabela de teclas de ação permite que você visualize e altere as teclas do teclado que estão associadas aos vários botões e ações que podem ser selecionados pelo usuário durante o evento. Para alterar uma tecla de ação, clique na lista suspensa da ação escolhida e selecione a tecla do teclado necessária. As configurações de tecla padrão para todas as ações na tabela foram escolhidas para que não haja duplicação de teclas para ações que aparecem juntas nas telas de eventos. Portanto, se você alterar qualquer atribuição de tecla, deverá garantir que esta regra seja mantida.

**Redefinir** - Clique neste botão se desejar redefinir as atribuições das teclas de ação para seus valores padrão.

## PONTOS IMPORTANTES A SEREM OBSERVADOS

Se sua tecla única do teclado ou qualquer tecla de ação estiver definida como '**Espaço**', isso impedirá que seus usuários insiram um caractere de espaço em qualquer caixa de entrada de texto durante o evento (como quando os usuários são solicitados a inserir seus nomes ou uma mensagem). Então, se você quiser que os usuários possam inserir um caractere de espaço durante o evento, você deve alterar as atribuições de tecla para outra tecla.

O método de entrada do usuário escolhido alterará vários prompts de texto exibidos ao usuário durante o evento. Por exemplo, se você escolheu o mouse como o método de entrada do usuário, seus usuários verão prompts como '**Clique no mouse para continuar**', enquanto que se você escolheu a tela de toque, o mesmo prompt será '**Toque na tela para continuar**'.

**Som de entrada do usuário** – Selecione esta opção para fazer com que um 'som de clique' seja reproduzido sempre que uma entrada de usuário válida for recebida quando o evento estiver sendo reproduzido. Use o botão **Alterar botão** para selecionar o som que será reproduzido.

## Teclado na tela

**QWERTY** – O item de teclado na tela RightBooth será exibido com um layout QWERTY quando necessário nas telas do seu evento. Esta configuração impedirá que o teclado de toque MS apareça ao reproduzir seus eventos (veja abaixo).

**AZERTY** – O teclado na tela do RightBooth será exibido com um layout AZERTY quando necessário nas telas do seu evento. Esta configuração impedirá que o teclado de toque MS apareça ao reproduzir seus eventos (veja abaixo).

**Teclado MS Touch** – Marque esta opção para ocultar o teclado na tela do RightBooth em todas as telas de eventos e, em vez disso, mostrar o teclado Microsoft Touch sempre que um usuário tocar em uma caixa de texto em qualquer tela de evento. O teclado MS Touch só mostrará aplicar se:

- i) você está executando o RightBooth em um dispositivo que não tem um teclado físico conectado (por exemplo, um tablet Surface). E
- ii) o sistema está configurado para mostrar o teclado de toque. Veja as Configurações do Windows →teclado de toque

**AVISO** : se você escolher esta configuração e as condições acima não forem atendidas, o teclado MS Touch não será exibido E o teclado na tela do RightBooth também ficará oculto.

**Som de clique de tecla** – Selecione esta opção para fazer com que um som de clique seja reproduzido sempre que uma tecla for tocada no teclado na tela quando for usada para inserir texto durante o evento. O som de clique será reproduzido somente quando o evento estiver sendo reproduzido, e não no modo de design. Use o botão **Alterar botão** para selecionar o som que será reproduzido.

**Volume** – Use o **controle Volume** para definir o volume da entrada do usuário e dos sons de clique de tecla. O intervalo válido é de 0 (mudo) a 1 (volume máximo). O valor padrão é 0,5.

## Sobreposições/ Configurações de adereços

A aba Sobreposições/Adereços permite que você configure o RightBooth para substituição de fundo em fotos e vídeos e também faça ajustes em vários alinhamentos de vídeo e imagem usados durante seus eventos.

### Substituição de fundo

Clique no botão **Tela verde** para acessar o painel de configurações Tela verde que permite que você configure o recurso de substituição de plano de fundo Tela verde do RightBooth. Isso pode ser aplicado a gravações de vídeo e capturas de fotos criadas por seus usuários quando você inclui o recurso Tela verde na sua Estrutura de evento. Se você incluir o recurso Tela verde, o plano de fundo verde capturado pela câmera será substituído por uma imagem (ou um arquivo de vídeo em execução), selecionado pelo usuário ou automaticamente selecionado pelo RightBooth (consulte o Designer de evento).

Observação: o recurso de tela verde só pode ser usado quando:

- tirando fotos com uma webcam ou uma câmera DSLR
- gravar vídeos com uma webcam.

### Configurando

Para melhores resultados, você deve obter um pano de fundo profissional Green Screen e um equipamento de iluminação difusa para usar em seus eventos. Para um exemplo de como configurar para Green Screen, visite a página 'How To' do site RightBooth.

O RightBooth exige que uma (ou mais) imagens de referência do seu material Green Screen sejam tiradas com sua câmera antes do evento. Dependendo dos seus requisitos, você pode precisar capturar uma imagem de referência que será usada para captura de fotos com webcam, gravação de vídeo com webcam e captura de fotos com DSLR. Você pode fazer isso da seguinte maneira:

- Configure seu computador, câmera e material de tela verde no local do seu evento.
- Posicione o material verticalmente, de forma segura e uniforme na frente da câmera, de modo que ele preencha completamente a janela de visualização da lente.
- Certifique-se de que tanto a câmera quanto o material estejam fixos na posição e não possam ser movidos pelos usuários.
- Ilumine o material uniformemente, de forma que os usuários não projetem sombras nele (ou sombras mínimas). Isso pode ser obtido usando iluminação difusa ou iluminação que não incida diretamente no assunto (veja o site Rightbooth para um exemplo).
- Certifique-se de que as condições de iluminação não mudarão durante o evento e evite luz externa e luz solar .
- Agora visite a seção Configurações de Tela Verde no RightBooth para capturar sua(s) imagem(ns) de referência da seguinte maneira:
  1. Selecione a opção de câmera necessária: Exemplo: **Tela verde para captura de fotos da webcam**
  2. Certifique-se de que a câmera não esteja vendo nada além do material da Tela Verde na janela de visualização da lente e clique no botão: **Capturar imagem de referência.**
  3. Repita os passos 1 e 2 para capturar imagens de referência para as outras opções de câmera, se necessário. São elas: **gravações de vídeo de webcam** e/ou **captura de fotos DSLR** .
- Para cada opção de câmera, depois de ter uma imagem de referência adequada do pano verde, você pode clicar no botão **Teste** para ativar o recurso de substituição da Tela Verde na transmissão ao vivo para ver como fica.

- Fique em frente à webcam e altere as configurações de **Filter** e **Edge Trim** até obter uma substituição satisfatória do material Green Screen com a imagem de fundo de teste escolhida. Você pode clicar no botão **Background** para selecionar uma imagem de fundo de teste diferente.

### Configurações da câmera

Para obter melhores resultados com Green Screen, você deve desligar qualquer ganho automático, balanço de branco ou configurações RightLight na sua webcam. Você também se beneficiará ao desligar a configuração de foco automático da webcam. Para fazer isso, vá para RightBooth **Webcam Video Settings** e clique no botão **Webcam settings** para visualizar e alterar a qualidade da imagem e as configurações de iluminação da sua webcam.

Com uma câmera DSLR, você deve usar foco manual, ISO fixo e configurações de exposição fixa.

### Como funciona

Quando a Tela Verde está sendo usada durante o evento, o RightBooth examina cada quadro da câmera (possivelmente até 30 quadros por segundo) e compara cada pixel no quadro com o pixel correspondente na imagem de Tela Verde de referência (obtida anteriormente em Configurações). Se os valores de pixel forem os mesmos, ele substituirá o pixel no quadro da câmera pelo pixel correspondente da imagem de fundo (ou vídeo) escolhida pelo usuário do evento. As configurações de filtro e mesclagem (veja mais adiante) podem ser usadas para ajudar a melhorar o processo de substituição da tela verde. Tudo isso acontecerá em tempo real na imagem de visualização ao vivo da câmera mostrada no seu evento e também será aplicado às fotos capturadas e aos vídeos gravados (somente webcam).

É importante lembrar que se as condições de iluminação mudarem DEPOIS de você ter configurado suas configurações de Tela Verde, então o recurso de substituição de Tela Verde não funcionará tão bem quanto quando foi configurado pela primeira vez. Portanto, se as condições de iluminação mudarem, você deve sempre retornar ao painel Configurações de Tela Verde, recriar suas imagens de referência e alterar as configurações de Filtro apropriadamente.

Além disso, você deve se lembrar de que quaisquer cores no primeiro plano que combinem com a cor do material da Tela Verde serão substituídas pela imagem de fundo (ou vídeo), então tente evitar roupas que combinem com a cor do material da Tela Verde.

### Configurações

**Tela verde para gravações de vídeo de webcam** - Clique nesta opção para permitir que você capture uma imagem de referência do seu material de Tela Verde para uso na substituição da Tela Verde durante eventos de gravação de vídeo de webcam.

**Tela verde para captura de fotos pela webcam** - Clique nesta opção para permitir que você capture uma imagem de referência do seu material de Tela Verde para uso na substituição da Tela Verde durante eventos de captura de fotos pela webcam.

**Tela verde para captura de fotos DSLR** - Clique nesta opção para permitir que você capture uma imagem de referência do seu material de tela verde para uso na substituição da tela verde durante eventos de captura de fotos DSLR

**Capturar imagem de referência** - Clique nesta opção para capturar uma imagem de referência para gravações de vídeo ou captura de fotos.

**Plano de fundo** - Clique aqui para selecionar uma imagem de plano de fundo de teste na Biblioteca de mídia.

**Teste** - Isso liga ou desliga o recurso de substituição da Tela Verde durante o processo de teste.

**Filtro de cor** - Este filtro altera a gama de cores usadas para a substituição da Tela Verde. Quanto maior o valor, maior a gama de cores que serão substituídas. Este é o filtro mais rápido, então você deve tentar obter a substituição ideal da Tela Verde sem depender muito dos outros filtros.

**Grosso** – Esta opção fará com que o filtro de cor examine metade dos pixels no quadro, em vez de todos os pixels. Isso fará com que o tempo de processamento seja reduzido com um pequeno custo de qualidade, mas você pode achar isso útil em computadores mais lentos. Nota: Todos os outros filtros não podem ser usados quando esta opção estiver marcada.

**Filtro de borda** - Este filtro substituirá as bordas de todos os objetos em primeiro plano (ou seja, usuários) pela imagem de fundo (ou vídeo). Este filtro pode ajudar a remover a névoa verde das bordas de objetos em primeiro plano. Este filtro é mais lento que o filtro de cor e mais rápido que o filtro de ruído.

**Filtro de ruído** - Este filtro identifica e substitui áreas de fundo de Tela Verde que são isoladas no quadro da webcam. Este filtro requer mais tempo para ser aplicado e pode afetar significativamente o desempenho da captura de quadros. Portanto, você não deve usar este filtro a menos que não consiga bons resultados de Tela Verde com os outros filtros.

**Filtro de sombra** - Este filtro identifica e substitui tons mais escuros do fundo da Tela Verde causados pela projeção de sombra no material. Este filtro é mais lento que o filtro de cor e mais rápido que o filtro de ruído.

Em geral, quanto mais filtros você aplicar, mais lento será o processo de substituição da Tela Verde. Sugerimos que você tente obter bons resultados usando os filtros na seguinte ordem:

- Use o filtro de cor, com todos os outros filtros definidos como 0. Então, se necessário:
- Use o filtro de borda para remover bordas verdes. Então, se necessário:
- Use o filtro de sombra se sombras estiverem sendo projetadas no material. Então, se necessário:
- Use o filtro de ruído para remover o ruído de pixel de fundo.

### **Alinhe a câmera dentro das imagens de sobreposição**

Isso permitirá que você defina onde a transmissão ao vivo da câmera aparecerá nas imagens de sobreposição.

**Alinhar e testar** – Clique aqui para visualizar e alterar a posição do feed ao vivo da câmera dentro de suas imagens de sobreposição. Veja abaixo.

**Aplicar alinhamentos ao gravar vídeos** – Marque esta opção para fazer com que quaisquer alinhamentos de câmera sejam aplicados quando você fizer gravações de vídeo com sobreposições. Este é um processo demorado que durante a gravação de vídeo pode afetar negativamente o desempenho do seu sistema. Se for o caso, você deve desativar este recurso.

**Aplicar alinhamentos ao tirar fotos** - Marque esta opção para que os alinhamentos da câmera sejam aplicados quando você capturar fotos com sobreposições.

### **Alinhamento de sobreposição**

O painel de alinhamento de sobreposição permite que você coloque o feed ao vivo da câmera em locais específicos dentro de cada uma das imagens de sobreposição encontradas na pasta **Imagens\Overlays** da RightBooth Media Library. Esse recurso é útil quando você quer que o quadro completo da câmera apareça em uma área menor da imagem de sobreposição.

**Botões de sobreposição de imagem Esquerda, Direita, Navegar** – Use esses botões para navegar e selecionar uma imagem de sobreposição da pasta Sobreposições. A imagem escolhida será então mostrada na tela junto com a posição do feed da câmera dentro da imagem.

**Alinhar câmera** – Marque esta opção para permitir que você altere a posição do feed da câmera dentro da imagem de sobreposição selecionada no momento. Se esta opção não estiver marcada, o feed da câmera será definido para o mesmo tamanho da imagem de sobreposição.

Ao marcar esta opção, será mostrado um contorno vermelho com pontos vermelhos nos cantos, que indicam a posição atual do feed da câmera dentro da imagem de sobreposição. Você pode então clicar e arrastar cada um dos pontos vermelhos para alterar a posição do feed da câmera.

Observe que o Rightbooth lembrará da posição de alinhamento da câmera para cada uma das suas imagens de sobreposição e definirá automaticamente essas posições quando as imagens de sobreposição forem selecionadas para uso durante seus eventos.

Observe que os alinhamentos se aplicam a:

- Gravação de vídeo da webcam
- Captura de foto por webcam
- Captura de fotos com câmera DSLR

### Adereços de imagem para detecção de rosto

**Alinhar e testar** – Clique aqui para visualizar e alterar o alinhamento de adereços de imagem em rostos que são detectados no feed ao vivo da câmera. Aqui você também pode configurar várias configurações de detecção de rosto.

**IMPORTANTE:** Os adereços de imagem funcionam em feeds ao vivo de webcam e câmera DSLR. Se estiver usando uma câmera DSLR, os adereços de imagem só se alinharão corretamente se a câmera estiver configurada para tirar fotos com uma proporção de 3:2.

### Detecção de rosto e alinhamento de adereços

Este painel permite que você teste os recursos de detecção de rosto do RightBooth e também faça modificações no tamanho e na posição de cada um dos elementos da imagem, pois eles rastreiam rostos automaticamente no feed ao vivo da câmera.

**Lista de adereços** – A lista de adereços mostra todos os adereços de imagem disponíveis na pasta **\\images\Props\** da RightBooth Media Library. Use a barra de rolagem para rolar pelas imagens. Você pode clicar em qualquer adereço para que ele apareça sobre os rostos detectados na janela de transmissão ao vivo da câmera. Clique no mesmo adereço uma segunda vez para removê-lo da janela de transmissão ao vivo. Enquanto um adereço estiver selecionado e visível na janela de transmissão ao vivo, você pode usar os botões de alinhamento (veja abaixo) para alterar sua largura e posição em relação aos rostos detectados. Todos os adereços são colocados centralmente sobre os rostos detectados no eixo X. Você pode mostrar mais de um adereço na janela de transmissão ao vivo clicando em outros adereços nesta lista.

**Limpar** – Clique neste botão para remover todos os adereços visíveis da janela de transmissão ao vivo.

**Taxa de detecção** – Esta configuração permite que você defina a taxa de quadros da função de detecção de rosto. A detecção de rosto é uma atividade intensiva do processador e pode afetar o desempenho da transmissão ao vivo da câmera. Se você tiver problemas de desempenho ao usar a detecção de rosto, poderá aumentar este valor para reduzir o número de vezes que a detecção de rosto ocorre a cada segundo. Este valor está relacionado à taxa de quadros da transmissão ao vivo, então, por exemplo, se você tiver definido a taxa de quadros da webcam para 20 quadros por segundo e definir este valor para 5, a detecção de rosto ocorrerá a cada  $\frac{1}{4}$  de segundo. Se você aumentar este valor para 10, a detecção de rosto ocorrerá a cada  $\frac{1}{2}$  segundo. Para câmeras DSLR, este valor depende da taxa de quadros da transmissão ao vivo da DSLR.

**Detectar o máximo de faces** – Escolha o número máximo de faces que você quer detectar. Padrão = 1.

**Menos jitter** – Marque esta opção para reduzir a quantidade de jitter que acontece no processo de detecção de rosto. Definir esta opção também reduzirá o tempo de reação do rastreamento de rosto.

**Botões de alinhamento de adereços** – Use esses botões para alterar o tamanho e a posição da imagem de adereço mais recentemente adicionada da Lista de adereços.

- **Botões Esquerda / Direita / Cima / Baixo** – move o suporte na direção escolhida em relação ao centro do(s) rosto(s) detectado(s).
- **Botões Maior/Menor** – aumenta/diminui o tamanho do suporte em relação ao tamanho do(s) rosto(s) detectado(s).

Todas as configurações de alinhamento de adereços são salvas automaticamente na Biblioteca de mídia do RightBooth e serão aplicadas automaticamente quando os adereços forem usados com detecção de rosto durante o evento.

### **Câmera Snap**

**Total de lentes** – Insira o número total de lentes favoritas que você adicionou na Snap Camera. Mínimo = 1. Máximo = 9. As lentes da sua Snap Camera devem receber as teclas de atalho: **Num + 1** , **Num + 2** , a **Num + 9** respectivamente.

Para mais detalhes, consulte a seção: **Usando o Snap Camera no RightBooth** .

## Configurações de inteligência artificial

As configurações de Inteligência Artificial (IA) se aplicam a eventos que usam recursos de captura de fotos do RightBooth.

Neste painel, você pode escolher, configurar e testar seus provedores de serviços de IA preferidos para aplicar vários efeitos de IA às fotos capturadas em seus eventos RightBooth.

Há vários provedores suportados listados na tabela. Observe que esses provedores são todos serviços remotos da web, então se você quiser usar esses serviços, precisará que seu computador esteja conectado à Internet ao reproduzir seus eventos. Além disso, para poder usar os serviços de qualquer provedor, você precisará adquirir uma chave de API do provedor e adicioná-la à tabela. Instruções sobre como obter uma chave de API estão disponíveis no site de cada provedor. Observe que há cobranças para usar os recursos do Provedor de Serviços de IA. Consulte os sites do Provedor para obter detalhes.

Os seguintes efeitos de IA estão disponíveis em um ou mais dos provedores listados:

**Remover fundo** – O fundo será removido da foto, deixando as pessoas na foto em um fundo transparente. Nota: este recurso **não** requer um fundo de tela verde.

**Descrever plano de fundo** – O plano de fundo da foto será substituído por uma imagem gerada automaticamente pela IA usando uma descrição textual fornecida. As pessoas na foto serão então colocadas no plano de fundo gerado.

**Desenho animado** – As pessoas na foto serão automaticamente substituídas por réplicas de desenhos animados em vários estilos de desenho animado.

**Recorte de cabeça** – Somente cabeças de pessoas na foto serão consideradas. Isso é usado em conjunto com o efeito Cartoon, para que somente cabeças de pessoas sejam 'cartoonizadas'.

### Testando efeitos de IA

Depois de obter sua(s) chave(s) de API dos provedores, você pode testar o(s) efeito(s) de IA.

**Imagem de teste** – Clique no botão 'Abrir' para navegar e selecionar uma imagem de teste (foto) do seu computador. Você pode então clicar no botão 'Teste' apropriado na tabela para o seu provedor escolhido. O RightBooth irá então:

- carregue automaticamente sua foto no site do provedor escolhido.
- aguarde o processamento e o download da foto.
- mostrar a foto modificada pela IA.

**Tempo de espera** – Insira o tempo de espera para que o provedor de serviços retorne a foto modificada. Normalmente, esse processo não leva mais do que alguns segundos.

**Use cutout.pro preview images** – Se você estiver usando o provedor de serviços de IA cutout.pro, você pode reduzir seu uso de créditos marcando esta opção. No momento da escrita, uma imagem de pré-visualização do cutout.pro usa 0,25 créditos por efeito de IA (geralmente 1 crédito) e retornará uma imagem de resolução mais baixa de aprox: 500x500 pixels.

### Método de remoção de fundo

Esta seção permite que você escolha um método de remoção de fundo que será usado em todas as suas atividades de remoção de fundo de fotos do RightBooth. Escolha entre:

- **Provedor** – Selecionar esta opção fará com que o RightBooth use o provedor 'Remover fundo' marcado na tabela de efeitos fotográficos de IA.

- **PBR** – Selecione esta opção para usar o Photo Background Remover App, que deve ser instalado no computador. O PBR é executado localmente no computador e não requer a Internet. Observação: este aplicativo usa o Microsoft Paint e só funcionará no Windows 11 (ou posterior). Para obter mais informações, consulte: <https://www.rightbooth.com/pbr>
- **RBBGR** – Selecione esta opção para usar o aplicativo RightBooth Background Remover, que deve ser instalado no computador. O RBBGR roda localmente no computador e não requer a Internet. Este aplicativo requer Python e funcionará no Windows 10 ou 11. Para obter mais informações, consulte: <https://www.rightbooth.com/rbbgr>

**Caminho** – Mostra o caminho para o aplicativo PBR.EXE instalado ou o aplicativo RBBGR.BAT instalado (dependendo do método de remoção de fundo escolhido).

**Obter aplicativo** – Clique neste botão para obter o aplicativo de remoção de fundo escolhido.

**Testar** – Clique neste botão para testar o aplicativo de remoção de fundo escolhido.

## Troca de rosto

Esta seção permite que você configure as configurações de troca de rosto para uso em seus eventos de captura de fotos.

Para usar o RightBooth Face Swap, você deve assinar os seguintes serviços de IA:

<https://api.market/store/magicapi/image-upload> - um serviço gratuito para permitir que fotos e personagens de troca de rosto sejam carregados pelo RightBooth para o servidor temporário MagicAPI. Eles são então usados no processo de troca quando você marca a opção 'Usar provedor para armazenamento temporário de imagens' (veja abaixo).

<https://api.market/store/capix/faceswap> - o serviço de troca de rosto da Capix.

<https://api.market/store/magicapi/faceswap> - o serviço de troca de rosto da MagicAPI.

**Chave API** – Insira a chave API que você pode obter em <https://api.market/>

**Provedor** - Atualmente, há dois provedores de serviços de Face Swap para escolher: Capix e MagicAPI. Após escolher seu provedor, clique no botão Provedor para visitar a interface do site do provedor escolhido, onde você pode assinar o serviço e também comprar créditos de Face swap. Observação: você também pode assinar o plano Básico, onde receberá 100 créditos de Face swaps gratuitos por mês.

**Ambos** – Escolha esta opção para fazer com que o RightBooth use ambos os serviços de troca de rosto alternadamente, o que significa que se você estiver apenas inscrito para usar créditos gratuitos de ambos os provedores, você terá efetivamente 200 trocas de rosto gratuitas por mês .

## Use o provedor para armazenamento temporário de imagens

**Marcado** – RightBooth usará o MagicAPI Upload Service (veja acima) para carregar e armazenar fotos e imagens de personagens no servidor MagicAPI antes de cada operação de Face Swap ocorrer. Quando marcado, não é necessário fornecer e manter seu próprio diretório de armazenamento remoto de imagens em seu próprio site FTP (veja abaixo). Você pode descobrir que usar o Upload Service superará problemas de acesso a imagens em seu próprio servidor (veja a seguir).

**Desmarcado** – RightBooth fará upload de fotos para seu próprio servidor FTP antes de cada operação de Face Swap ocorrer. O RightBooth também assumirá que as imagens de seus personagens já estão presentes em seu servidor FTP no diretório de URL especificado (veja a

seguir). Portanto, você deve fazer upload manualmente de suas imagens de personagens para seu servidor antes de testar ou usar o Face Swap em seus eventos. Quando desmarcado (o padrão), você precisará configurar e configurar as configurações de FTP do RightBooth para acessar seu próprio local de armazenamento remoto e também especificar sua pasta de Face swap remota. Veja a seção: Configurações → Mídias sociais → FTP.

**Observação** : - Se você estiver usando o serviço MagicAPI, DEVE marcar a opção de armazenamento temporário.

**Diretório de URL das imagens dos seus personagens** – Insira a URL da pasta publicamente endereçável onde as imagens dos seus personagens de troca de rosto estão armazenadas. Por exemplo, se o diretório de URL da imagem do seu personagem for <https://www.mywebsite.com/characters> , insira este endereço na caixa de texto. As imagens nesta pasta devem ser acessíveis publicamente. Por exemplo, supondo que você tenha um arquivo de imagem de personagem: **batman.jpg** , você deve ser capaz de visualizar esta imagem inserindo o seguinte na barra de endereços de um navegador da web:

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

**Observação:** este diretório de URL não é necessário se você tiver escolhido **usar o Face Swap Provider para armazenamento temporário de imagens** (veja acima).

**Imagem de teste** – Insira o nome do arquivo de uma imagem de personagem para usar para fins de teste.

Se **Usar Provedor para armazenamento temporário de imagem** estiver marcado, esta imagem deve ser uma imagem local armazenada no computador. Ela será carregada ao testar o recurso de troca de face. Você deve inserir o caminho do arquivo e o nome do arquivo nesta caixa de texto. Você pode usar o **botão Navegar na Pasta** para selecionar uma imagem.

Se **Usar provedor para armazenamento temporário de imagens** não estiver marcado, esta imagem deverá estar presente no diretório de URL remoto (veja acima) e então você só precisará inserir o nome do arquivo de imagem e a extensão, e não o diretório de URL, nesta caixa de texto.

**Testar** – Clique neste botão para testar o recurso de troca de rosto.

Tutoriais em vídeo sobre o recurso Photo Face Swap podem ser encontrados aqui:

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

Depois de configurar as configurações do AI, você pode usar os recursos do Photo AI no fluxo de eventos de captura de fotos. Consulte a seção: Event Designer → Estrutura do evento → Photo AI.

## de texto/ idioma

Esta aba contém a tabela de texto padrão que permite que você visualize e altere as instruções de texto que são exibidas por padrão em todos os seus eventos.

Aqui você também pode escolher qual idioma deseja definir como padrão para as instruções do seu evento e também escolher o idioma em que a interface do usuário do aplicativo RightBooth será exibida.

Sempre que você iniciar um novo design de evento, será solicitado que você escolha um idioma para as instruções de texto do evento. Uma das opções será escolher 'Padrão'. Se você escolher 'Padrão', o evento conterá todo o texto da tabela nesta seção de Configurações. A tabela indica onde cada item de texto aparecerá durante o evento e a que ele se relaciona. Essas instruções de texto padrão serão aplicadas a **TODOS** os seus arquivos de evento que foram projetados para usar o 'Idioma padrão'. Portanto, se você alterar qualquer uma dessas instruções ou alterar o idioma padrão (veja abaixo), você deve visitar seus arquivos de evento para garantir que o novo texto se encaixe corretamente em todas as suas telas de evento.

Todas as instruções de texto padrão que podem aparecer em seus eventos são mostradas listadas na primeira coluna da tabela. A segunda coluna da tabela pode ser usada para inserir sua própria redação de substituição para qualquer ou todo o texto na coluna 1. Esse recurso é útil se você precisar reformular parte ou todo o texto padrão ou até mesmo traduzir todo o texto padrão para um idioma que não é oferecido atualmente pelo RightBooth. A terceira coluna da tabela mostra uma explicação de cada instrução de texto, explicando onde e quando o texto aparece em seus eventos.

### Idioma padrão do evento

Aqui você pode escolher o idioma padrão para todos os arquivos de eventos que você criar. Nós (Aire Valley Software) continuamos a adicionar a esta lista e disponibilizaremos mais idiomas em futuras atualizações do software. Se houver um idioma que você gostaria de ver listado, entre em contato conosco com suas necessidades.

**Usar instruções de substituição** – Marque esta caixa de seleção se quiser que o programa use suas instruções de texto de substituição em todos os seus eventos, caso contrário, o programa usará o texto padrão da primeira coluna. Observe que se você deixar algumas das caixas de texto de substituição em branco, o software usará o texto padrão da primeira coluna para todas as caixas de texto de substituição vazias.

**IMPORTANTE:** Para evitar confundir seus usuários, qualquer texto de substituição fornecido **deve ter** o mesmo significado básico da instrução de texto padrão correspondente.

### Texto de quebra de linha

Todas as suas caixas de texto de instruções podem conter texto com um ou mais retornos de carro para permitir a adição de várias linhas como texto de substituição.

**LEMBRE-SE** : Os itens de texto padrão descritos acima aplicarão o texto a TODOS os eventos que você criar que foram projetados para usar o 'Idioma padrão'. Então, por exemplo, se seu idioma padrão for inglês e você alterar a instrução padrão: **'Toque na tela para iniciar'** com o texto: **'Toque na tela para iniciar sua gravação'**, essa instrução reformulada aparecerá na tela inicial em TODOS os seus eventos de 'Idioma padrão' e todos os seus eventos de 'Idioma inglês' e, como tal, pode exigir que você visite novamente a tela inicial em todos esses eventos para garantir que o layout do texto esteja OK.

## Alterando itens de texto em eventos específicos

Se você quiser apenas alterar o texto em um arquivo de evento específico sem afetar nenhum dos seus outros eventos, você pode usar a tabela ' **Instruções de Evento**' no **Designer de Eventos** e/ou você pode editar o texto de um item de objeto de rótulo específico diretamente no **Editor de Tela do evento** . Para mais informações sobre como alterar itens de texto específicos, veja as seções: ' **Designer de Eventos** ' e ' **Editor de Tela** ' .

## Idioma do aplicativo

Aqui você pode escolher o idioma padrão para a interface de usuário do aplicativo RightBooth. Alterar isso fará com que todas as janelas, caixas de diálogo, configurações e painéis de controle do Rightbooth sejam exibidos traduzidos para o idioma escolhido.

Se você escolher um idioma diferente do inglês, a Biblioteca de mídia do RightBooth será copiada automaticamente e disponibilizada com nomes de pastas traduzidos.

Observe que o manual e o arquivo de Ajuda do RightBooth permanecerão em inglês.

Atualmente, você pode escolher entre inglês e espanhol. Nós (Aire Valley Software) continuaremos a adicionar a esta lista e disponibilizaremos mais idiomas em futuras atualizações do software. Se houver um idioma que você gostaria de ver listado, entre em contato conosco com suas necessidades.

## Configurações de segurança

A aba Segurança permite que você adicione alguns recursos de segurança no estilo quiosque ao software RightBooth.

**Senha para Wizard, Setup e Help** – Marque esta caixa de seleção para proteger com senha todas as áreas do programa, exceto a função **Play event** . Quando uma senha tiver sido definida, os usuários não poderão entrar no Event Wizard, Event Designer, Event File System, User Manual ou Help System.

**Nova senha e Confirmar nova senha** – insira sua senha escolhida nessas caixas de texto. Sua senha:

- pode ser qualquer combinação de caracteres
- pode ter qualquer comprimento
- deve ser inserido em ambas as caixas de texto para que seja aceito como uma senha correta.

**Auto hide Taskbar** – Escolha quando o RightBooth irá ocultar automaticamente a Barra de Tarefas do Windows. Você pode escolher entre:

**Não** – o RightBooth nunca oculta a Barra de Tarefas.

**Sim** – O RightBooth sempre oculta a Barra de Tarefas. (padrão).

**Edição** – O RightBooth só oculta a Barra de Tarefas ao editar telas de eventos.

**Reproduzindo** – O RightBooth só oculta a Barra de Tarefas ao reproduzir eventos.

**Edição/reprodução** - O RightBooth oculta a barra de tarefas ao editar telas de eventos e reproduzir eventos.

Nota: As telas de eventos são automaticamente padronizadas para serem do mesmo tamanho que a tela do seu monitor. Se você escolher não ocultar a Barra de Tarefas, suas telas de eventos podem não preencher completamente a tela do monitor quando a Barra de Tarefas estiver sendo exibida.

**Impedir Alt-Tab, Ctrl-Esc, Alt-Esc e tecla Win** – Marque esta opção para impedir que os usuários alternem tarefas fora do evento ou consigam acessar o menu Iniciar do Windows quando o RightBooth estiver reproduzindo um evento.

**Evento no topo** – Marque esta opção para forçar a janela do evento a ficar no topo das outras janelas.

**Impedir Gerenciador de Tarefas** – Marque esta opção para impedir que usuários tenham acesso ao Gerenciador de Tarefas do Windows quando o RightBooth estiver reproduzindo um evento.

### Encerrando o evento manualmente

**Pressione a tecla 'Esc'** – Selecione esta opção para permitir que você pare um evento de reprodução pressionando a tecla 'Esc' no teclado.

**Botão direito do mouse** – Selecione esta opção para permitir que você pare um evento de reprodução pressionando o botão direito do mouse.

**Insira o código de 4 dígitos** – Selecione esta opção para permitir que você pare um evento de jogo inserindo o código de 4 dígitos especificado no seu teclado a qualquer momento durante o evento. Você pode preferir selecionar esta opção para evitar que seus usuários saiam facilmente do evento simplesmente pressionando a tecla Esc. Você pode alterar o código inserindo quaisquer 4 dígitos na caixa de texto associada.

**Clique do mouse ou toque nos cantos** – Selecione esta opção para permitir que você pare um evento de jogo clicando com o mouse (ou tocando na tela) nos cantos da tela em uma ordem específica. Isso envolve quatro cliques/toques consecutivos na seguinte ordem:

- primeiro clique/toque no canto superior esquerdo
- segundo clique/toque no canto superior direito
- terceiro clique/toque no canto superior esquerdo
- quarto clique/toque no canto superior direito

Para que esse recurso funcione corretamente, os quatro cliques/toques devem ocorrer na sequência acima, sem outros cliques/toques intermediários acontecendo em outro lugar durante o processo. Se qualquer outro clique/toque ocorrer em outro lugar durante essa sequência, a sequência será reiniciada e os quatro cliques/toques devem ser inseridos novamente usando a sequência acima.

Use essas configurações de segurança com cuidado, pois elas foram projetadas para:

- impedir alterações nas configurações do RightBooth
- restringir o acesso ao software e ao sistema operacional
- forçar os usuários a permanecerem dentro do evento.

Observe que, em algumas situações, a única maneira de fechar o software RightBooth pode ser desligar o sistema usando a combinação de teclas Ctrl-Alt-Delete do Windows.

### Removendo uma senha esquecida

A senha é projetada para evitar que seus usuários tenham acesso às configurações do evento. Você deve memorizar sua senha e não salvá-la no computador.

Caso você esqueça sua senha, você pode remover a exigência de senha da seguinte maneira:

- Fechar RightBooth
- Execute o Bloco de Notas do Windows
- Abra o arquivo: 'C:\Usuários\**seu nome**\AppData\Local\RightBooth\Settings.txt'
- Exclua a linha: 'printerfontsmoothing=true'

- Salvar o arquivo
- Execute o RightBooth novamente para obter acesso total ao programa. Volte para o Painel de Segurança e insira uma nova senha ou remova a senha existente.

## Códigos de acesso

Esta seção permite que você gere e gerencie um conjunto de códigos de acesso de 6 dígitos que podem ser impressos e fornecidos aos usuários do seu evento para permitir que eles acessem seus eventos, imprimam suas fotos e visualizem seletivamente seus arquivos específicos. Cada código de acesso tem uma contagem de uso que pode ser alterada. Nota: A lista de códigos mostra todos os códigos gerados com suas contagens de uso associadas.

**+** – Clique neste botão para gerar e adicionar novos códigos exclusivos na lista de códigos. Você pode criar até 1000 códigos cada vez que clicar neste botão.

**--** – Clique neste botão para remover os códigos selecionados da lista de códigos.

**Copiar** – Clique neste botão para copiar os códigos selecionados para a área de transferência do Windows.

**Imprimir** - Clique neste botão para imprimir os códigos selecionados.

**Imprimir QR** – Clique neste botão para imprimir códigos selecionados no formato de código QR.

**Controle deslizante de tamanho do código de acesso** – Altere o valor do controle deslizante para alterar o tamanho dos códigos de acesso impressos. Antes de imprimir, você pode usar a opção Visualização de impressão para ver o resultado da alteração do tamanho.

Os códigos de acesso serão formatados e organizados automaticamente no papel da impressora para facilitar o corte e a separação dos códigos para distribuição aos usuários.

Para obter informações sobre como habilitar o uso de códigos de acesso em seu evento, consulte a seção 'Iniciar' e 'Imprimir fotos' em →Estrutura do evento Design de eventos.

## Configurações de mídia social

A aba Mídias Sociais permite que você configure as configurações de e-mail e FTP do RightBooth que serão usadas para enviar e carregar vídeos, fotos e mensagens de usuários durante eventos. Ela permite que você especifique se ele envia notificações periódicas por e-mail relacionadas ao uso do evento. Ela também permite que você decida o formato e o tamanho das fotos quando enviadas como anexos de e-mail.

### Servidor de e-mail

Esta seção permite que você defina o servidor de e-mail através do qual o RightBooth enviará todos os e-mails, incluindo notificações por e-mail e arquivos de usuários.

**De** - Este é o nome que você gostaria que aparecesse no campo De em qualquer notificação de e-mail.

**Host** - Insira o endereço do host do seu servidor de e-mail.

**Conta** - Insira a conta de e-mail da qual você deseja que os e-mails sejam enviados.

**Senha** - Digite a senha da conta de e-mail.

**Número da porta** - Especifique o número da porta a ser usada para enviar e-mails. Isso é definido como 587, que por padrão é a porta necessária para clientes SMTP, como o Gmail.

**Usar SSL** - Marque esta opção para habilitar a criptografia Secure Socket Layer para seus e-mails.

TLS 1.3 – Marque esta opção para forçar o e-mail SSL a usar exclusivamente o protocolo TLS 1.3. Quando desmarcado, o e-mail SSL pode usar outros protocolos disponíveis.

### **Usando uma conta do Gmail**

Recomendamos usar uma conta do Gmail para seus e-mails do RightBooth. Primeiro, certifique-se de ter uma conta do Gmail válida e, em seguida, use os seguintes valores do Servidor de E-mail:

**Anfitrião** : smtp.Gmail.com

**Conta** : seu endereço do Gmail (por exemplo, johnsmith@gmail.com)

**Número da porta** : 587

**Usar SSL** : Marcado

**Senha** : Insira sua senha do Gmail. Se ela não for aceita, talvez seja necessário inserir uma senha do aplicativo Gmail. Uma senha do aplicativo Gmail pode ser criada em sua conta do Google na seção: '**→Senhas de aplicativos de segurança**'. A senha do aplicativo deve ser para o tipo de aplicativo: 'Mail' no tipo de dispositivo: 'Computador Windows'. Para obter mais informações sobre como obter uma senha do aplicativo Gmail, pesquise na Internet por '**senha do aplicativo Gmail**'

### **Usar SendGrid**

Marque esta opção para forçar o RightBooth a usar uma conta SendGrid para enviar seus e-mails.

**De** - Este é o nome que você gostaria que aparecesse no campo De em cada e-mail enviado.

**Domínio** – Insira o nome de domínio do SendGrid que você configurou na sua conta do SendGrid.

**Chave de API** – Insira sua chave de API do SendGrid.

Para mais detalhes sobre o SendGrid e como configurá-lo, visite [www.sendgrid.com](http://www.sendgrid.com)

### **Notificações por e-mail**

Este recurso permite que você configure o RightBooth para enviar e-mails de notificação periodicamente durante um evento. Você pode ser notificado sobre contagens de uso e sempre que ocorrerem erros.

**Ativado** - Marque esta opção para habilitar notificações por e-mail.

**Para** - Insira o(s) endereço(s) de e-mail do destinatário nesta caixa de texto. Cada endereço de e-mail deve ser digitado em sua própria linha. Cada e-mail de notificação será enviado a todos os destinatários.

**Assunto** - Insira o título do assunto do e-mail. O texto padrão é RightBooth Event Notification

**Corpo** - Insira o texto do corpo do e-mail. O texto padrão do Corpo compreende as seguintes variáveis de texto e redação:

Vídeos: {TOTALVIDEOS}  
Fotos: {TOTALPHOTOS}  
Mensagens: {TOTALMESSAGES}  
Espaço em disco: {FREEDISKSPACE}  
Usuário: {PRIMEIRO NOME} {SOBRENOME} {ENDEREÇO DE E-MAIL}  
Erro: {RECENTERROR}

Para mais informações sobre variáveis de texto, consulte a seção: **Usando variáveis de texto** .

### Frequência de e-mail

Essas configurações permitem que você decida quando enviar notificações por e-mail.

**Após cada usuário** - Marque esta opção para enviar uma notificação por e-mail após cada usuário criar um arquivo durante o evento.

**A cada x minutos** - Marque esta opção para enviar uma notificação por e-mail periodicamente durante o evento. O período é definido pelo número de minutos inserido na caixa de texto que o acompanha.

**Enviar e-mail em caso de erro** - Marque esta opção para enviar uma notificação por e-mail sempre que ocorrer um erro durante o evento.

**Anexar log de erros** - Marque esta opção para anexar o arquivo de log atual a cada notificação de e-mail (consulte Log).

**Enviar e-mail de teste** - Você pode verificar se as configurações do seu servidor de e-mail estão corretas clicando neste botão para enviar um e-mail de teste para os endereços de e-mail dos destinatários listados na caixa de texto **Para:**.

**Tempo limite de e-mail** – Este é o número de minutos que o RightBooth aguardará para que cada e-mail seja enviado. Intervalo: entre 1 e 30 minutos (padrão 5 minutos). Se você perceber que e-mails contendo arquivos grandes (por exemplo, gravações de vídeo) não estão sendo enviados, você deve aumentar este valor.

### Tamanho da mídia

Se você configurou seu evento para permitir que os usuários recebam seus vídeos ou fotos por meio de anexo de e-mail, SMS ou WhatsApp (consulte o Designer de eventos), talvez você queira compartilhar arquivos de resolução mais baixa para reduzir o tamanho do arquivo para anexo de e-mail ou upload.

### Fotos

**Largura e altura máximas** - Insira a largura e altura máximas das fotos compartilhadas (em pixels). Se esses valores forem definidos como 0, as fotos serão compartilhadas em seus tamanhos originais.

**Enviar fotos como JPEGs** - Você pode compartilhar fotos no formato JPEG. Isso ajudará a reduzir o tamanho do arquivo das fotos compartilhadas.

**Qualidade JPEG** - ao escolher compartilhar fotos no formato JPEG, você pode definir a qualidade JPEG de Baixa para Alta. Definir uma qualidade mais baixa reduzirá os tamanhos dos arquivos de fotos compartilhados. Os valores podem variar de 0 (qualidade mais baixa) a 100 (qualidade mais alta).

Lembre-se: quando você envia fotos por e-mail, o RightBooth está enviando uma cópia das fotos; portanto, essas configurações não afetam os arquivos de fotos originais.

### Vídeos

Por padrão, cada vídeo será automaticamente compactado para o formato MP4 e também redimensionado para não ser maior que 400 x 300 pixels. Se você for em Conversion Settings, poderá alterar o tamanho e também a taxa de quadros e a qualidade do vídeo, o que ajuda a reduzir o tamanho geral do arquivo de vídeo que será enviado por e-mail.

Novamente, o RightBooth enviará uma cópia dos vídeos por e-mail, portanto essas configurações não afetam as gravações de vídeo originais.

## **Aplica-se a**

Use as caixas de seleção apropriadas para escolher aplicar o dimensionamento de mídia para os vários serviços de mídia. Se você escolher não aplicar o dimensionamento de mídia, as fotos e vídeos do tamanho original serão usados.

## **Miniaturas**

Esta seção permite que você especifique o tamanho e a qualidade das miniaturas de imagem criadas pelo RightBooth. Todas as imagens em miniatura são salvas no formato JPEG. Essas configurações serão aplicadas a:

- Imagens em miniatura da galeria da Web para vídeos e fotos
- Miniaturas criadas ao copiar arquivos e enviar arquivos por FTP.

**Largura e altura máximas** - Insira a largura e altura máximas das miniaturas (em pixels).

**Qualidade JPEG** - Defina a qualidade JPEG da miniatura. Os valores podem variar de 0 (qualidade mais baixa) a 100 (qualidade mais alta).

## **FTP**

Esta seção permite que você especifique os detalhes e as configurações da sua conta FTP.

**On** – Marque esta configuração para fazer com que a funcionalidade FTP seja inicializada sempre que o RightBooth começar a ser executado. Isso deve ser marcado se você estiver planejando usar os recursos FTP (ou SFTP).

**SFTP** – Marque esta opção se você preferir usar o protocolo de transferência segura de arquivos para carregar seus arquivos. Alterar esta configuração exigirá que você reinicie o RightBooth para que a alteração tenha efeito.

**Host** – Digite o endereço do seu host ftp.

**Pasta raiz** – Insira o nome da pasta no site ftp que é a raiz para todos os uploads de arquivos (e criação de pastas) pelo RightBooth. A pasta especificada deve existir no site ftp e deve ter direitos de acesso total para ações de upload ftp. Deixar isso em branco fará com que o RightBooth use a raiz do próprio site ftp. Nota: Não insira a parte <https://www> do caminho. Por exemplo, se sua pasta estiver na seguinte url:

**`https://www.mysite.com/photos`**

você digitaria o seguinte na caixa de texto Pasta raiz:

**`meusite.com/fotos/`**

**Nome de usuário** – Digite o nome de usuário para sua conta ftp.

**Senha** – Digite a senha da sua conta ftp.

**Número da porta** – Insira o número da porta que será usada para comunicação ftp. Normalmente é 21 para ftp e 221 para sftp.

**Modo Passivo** – Marque esta opção se quiser usar FTP Passivo.

**Carregar arquivos durante eventos** – Marque isso para fazer com que quaisquer ações de carregamento de arquivo ftp ocorram enquanto o evento estiver sendo reproduzido. Desmarque isso para adicionar todas as ações de carregamento de arquivo ftp à 'lista de upload' na → seção Arquivos FTP do RightBooth Tasks, permitindo que você carregue arquivos após o término do evento. Veja a seção: Tarefas.

**Test** – Clique neste botão para permitir que você selecione um arquivo para carregar para permitir que você teste sua conexão FTP e configurações. Códigos de erro que podem ser exibidos:

1 = Nome do host vazio  
2 = Falha na pesquisa de DNS 3 = Tempo limite de DNS 4 = Abortado pelo aplicativo 5 = Falha interna 6 = Tempo limite de conexão esgotado 7 = Conexão rejeitada (ou falhou por algum outro motivo)  
100 = Erro interno do schannel.  
101 = Falha ao criar credenciais. 102 = Falha ao enviar mensagem inicial ao proxy. 103 = Falha no handshake. 104 = Falha ao obter certificado remoto. 300 = Operação assíncrona em andamento. 301 = Falha de login.

### FTP - Troca de rosto de IA

Essas configurações de IA são necessárias somente se você tiver escolhido **não** usar o Face Swap Provider para armazenar imagens temporárias. Veja a seção **Photo AI** e **Settings AI** .

**Subpasta de trabalho de IA** – Insira um nome de subpasta que você gostaria de usar para carregar fotos (tiradas pelo RightBooth) que serão usadas pelo recurso AI Face Swap.

**Diretório de URL da sua subpasta de trabalho de IA** – Insira o endereço de URL público da subpasta de trabalho de IA (acima). Este é o URL publicamente acessível que será usado pelo provedor de serviços de troca de rosto de IA para acessar as fotos tiradas pelo RightBooth que são carregadas durante qualquer fluxo de trabalho de troca de rosto. Se você deixar esta caixa de texto em branco, o RightBooth usará o diretório de URL das imagens do seu personagem e, portanto, presumirá que você está carregando suas fotos de troca de rosto para o diretório de URL das imagens do seu personagem.

### SMS de telefone

Se você quiser permitir que usuários de eventos enviem arquivos para telefones, você precisa inserir uma lista de detalhes do provedor de serviços móveis. Eles compreendem um nome de provedor, o número de dígitos nos números de celular que normalmente é 10 e você também precisa especificar o endereço de e-mail do SMS Gateway que é oferecido por cada provedor de serviços.

### Explicação

Muitas operadoras de telefonia móvel oferecem um recurso que permite que você envie um e-mail para o endereço de gateway delas e a operadora encaminhará automaticamente esse e-mail como uma mensagem de texto para o número de celular prefixado no endereço de e-mail. Então, por exemplo, digamos que seu celular esteja na rede AT&T, você pode enviar um e-mail para [yournumber@mms.att.net](mailto:yournumber@mms.att.net) e seu telefone receberá o e-mail como uma mensagem de texto. Então, a ideia no RightBooth é oferecer aos seus usuários uma lista de operadoras de rede depois que eles gravarem um vídeo ou tirem fotos. O usuário escolherá sua operadora, digitará seu número de celular e o RightBooth enviará os arquivos por e-mail para o endereço de gateway da operadora. O usuário receberá seus arquivos como uma mensagem de texto em seu telefone.

Então, de onde você obtém esses endereços de gateway? Nem todos os provedores oferecem esse recurso, mas muitos oferecem, e certamente é comum nos EUA, Canadá e muitos outros países. As informações estão disponíveis na Internet e você também pode entrar em contato com provedores específicos e pedir o endereço de gateway de e-mail SMS deles.

Para uma explicação completa sobre como usar os recursos de e-mail e SMS no RightBooth, assista aos vídeos de treinamento em mídias sociais em:

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

## Servidor Web Local

Esta seção permite que você insira configurações relacionadas ao aplicativo do servidor web local e forneça os detalhes da sua conexão de rede WiFi para quaisquer códigos QR WiFi usados em seus eventos. Para obter mais informações sobre tudo isso, consulte a seção **Acessando vídeos e fotos localmente com códigos QR**

### Escolha seu aplicativo de servidor web local

**WampServer** – Selecione esta opção se você escolheu usar (e instalou) o WampServer como seu servidor web local. Por padrão, o WampServer instala em `c:\wamp64` e a pasta do servidor web local é `c:\wamp64\www\`. Normalmente, você não precisa alterar isso.

**Xampp** – Selecione esta opção se você escolheu usar (e instalou) o Xampp como seu servidor web local. Por padrão, o Xampp instala em `c:\xampp` e a pasta do servidor web local é `c:\xampp\htdocs\`. Normalmente, você não precisa alterar isso.

**Endereço IPv4** – Isso permite que você especifique por qual método você está se conectando a um roteador privado, que será usado com sua configuração de servidor web local. Isso permitirá que o RightBooth detecte e use automaticamente o endereço IPv4 correto em todos os QR codes de compartilhamento de mídia em suas telas de eventos.

- **Ethernet.** Marque esta opção se você estiver conectado ao seu roteador por meio de um cabo Ethernet.
- **WiFi.** Marque esta opção se você estiver conectado ao seu roteador através do WiFi do seu computador.
- **Outro.** Marque esta opção se você estiver tendo problemas com a detecção automática de IPv4 das outras duas opções. Com esta opção você pode inserir um endereço IPv4 específico para ser usado pelo RightBooth

**Rede WiFi para código QR** – Insira o Nome (SSID), a Senha e o tipo de Criptografia da rede WiFi do seu roteador privado. Esses valores serão usados para gerar os códigos QR WiFi nas telas do seu evento, que permitem que os usuários do seu evento se conectem à sua rede privada.

### Galeria da Web + Página da Web para download de arquivos

Esta seção permite que você personalize a galeria da web e as páginas da web de download que os usuários verão ao escanear os códigos QR no evento Sharing Station.

**Título da página** – Insira o título que será usado como título da página da web para a página da galeria e para as páginas de download individuais.

**Banner** – Selecione uma imagem que aparecerá no topo das páginas da web da galeria. Para melhores resultados, essa imagem deve ter 720 x 100 pixels. Se você desmarcar essa opção, o banner padrão do RightBooth será usado.

**Prompt da galeria** – Insira o texto que aparecerá na parte superior da página da web da galeria, acima das miniaturas.

**Tamanho de exibição da imagem** – Escolha o tamanho de exibição (a largura em pixels) para as miniaturas de imagem na galeria.

**Texto do botão de download** – Este texto aparecerá no botão de Download que aparece nas páginas da web de download. Máximo de 20 caracteres.

**Incluir botão 'Contato'** – Marque esta opção para incluir um botão de contato nas páginas da web de download.

**Número de telefone:** - Insira um número de telefone para usar no botão Contato.

**Texto do botão** – Este texto aparecerá no botão Contato. Máximo de 20 caracteres.

**Classificar por** – Escolha classificar e exibir os arquivos da galeria por ordem de data Ascendente ou Descendente. Ascendente mostrará os arquivos mais antigos primeiro. Descendente mostrará os arquivos mais novos primeiro.

### **Usando seus próprios modelos HTML para download de arquivos**

**Use seus próprios modelos HTML** – Marque esta opção se quiser usar seus próprios modelos HTML, em vez de usar os modelos integrados do RightBooth.

**IMPORTANTE.** NÃO use esse recurso se você não tiver conhecimento sobre criação de páginas da web em HTML.

**Vídeos** – Clique neste botão para permitir que você defina seu próprio modelo HTML para download de vídeos.

**Fotos** – Clique neste botão para permitir que você defina seu próprio modelo HTML para download de fotos.

Nota: Seus próprios arquivos de modelo HTML de vídeo e foto são inicialmente definidos para serem uma cópia dos arquivos de modelo internos do RightBooth. Ao editar e salvar seus próprios arquivos de modelo HTML, simplesmente substitua os arquivos, não altere o caminho ou os nomes dos arquivos. Os arquivos devem ser salvos com codificação UTF-8.

Os arquivos de modelo podem conter os seguintes marcadores de texto, que o RightBooth procurará e substituirá pelo seguinte texto ao criar as páginas da web de download específicas do arquivo:

**RBSTI** - este marcador de texto é substituído pelo texto do título da página obtido nas configurações do RightBooth →no servidor web local.

**RBSFI** - este marcador de texto é substituído pelo nome do arquivo de foto ou vídeo atual que o usuário selecionou no RightBooth. Você DEVE ter este marcador de texto em algum lugar no seu modelo html.

Marcadores de texto opcionais:

**RBSDO** – este marcador de texto é substituído pelo texto do botão Download retirado do →servidor web local do RightBooth Settings.

**RBSTE** - este marcador de texto é substituído pelo número de telefone obtido nas configurações →do servidor web local do RightBooth.

**RBSTB** - este marcador de texto é substituído pelo texto do botão de telefone obtido do →servidor web local das configurações do RightBooth.

### **O que você acha do WhatsApp?**

Esta seção permite que você vincule o RightBooth a uma conta do WhatsApp (por meio da interface do navegador da web do WhatsApp). Isso permitirá que os usuários dos seus eventos enviem arquivos para suas contas do WhatsApp por meio da conta do RightBooth WhatsApp vinculada.

### **Escolha o navegador host**

O WhatApp web é hospedado em um navegador da web nas telas de eventos do RightBooth WhatsApp. Você pode escolher entre:

**RightBooth** – O WhatsApp web será hospedado no navegador web integrado RightBooth. Isso fornece a melhor escolha para projetar a tela de eventos do WhatsApp porque o navegador é renderizado diretamente dentro do layout da tela. Este navegador fornece suporte total para carregar fotos no WhatsApp como arquivos de fotos, mas ele suporta apenas carregar vídeos como arquivos de documentos e, portanto, o destinatário não vê as prévias de vídeo em seu bate-papo do WhatsApp.

**Microsoft Edge** – O WhatsApp Web será hospedado no navegador Microsoft Edge. Este navegador ficará em cima da tela de eventos do RightBooth WhatsApp, efetivamente ocultando qualquer outro conteúdo de tela que você possa ter posicionado, então você precisa ter certeza de que o navegador não obscureça nenhum outro conteúdo na tela do seu evento. Este navegador fornece suporte total para carregar fotos e vídeos no WhatsApp, para que o destinatário veja as visualizações corretas de todos os arquivos em seu bate-papo do WhatsApp.

**Dispositivo vinculado ao WhatsApp** – Clique neste botão para criar um link do WhatsApp para o RightBooth. Na primeira vez que você usar este recurso, será exibido um código QR que você deverá escanear usando a opção "Dispositivos vinculados" em um aplicativo do WhatsApp que esteja sendo executado em um dispositivo móvel. Após a digitalização bem-sucedida do QR de um dispositivo móvel, o RightBooth será permanentemente vinculado à conta do WhatsApp que é usada no dispositivo móvel.

**Código do país** – Insira o código do país necessário para o número de celular da conta do WhatsApp vinculada. Por padrão, esse código também será incluído quando os usuários inserirem o número de celular da conta do WhatsApp durante o evento (veja a seguir). Observe que você pode deixar essa opção em branco. Clique no ícone "Ajuda" ao lado do botão para obter mais informações.

**Incluir a caixa de texto do código do país na tela do evento 'Número do WhatsApp'** – Marque esta caixa de seleção para mostrar a caixa de texto do código do país na tela do evento 'Número do WhatsApp'. Isso permitirá que usuários que não residem no país padrão (acima) insiram seu número do WhatsApp totalmente definido.

**Número de celular** – Insira o número de celular da conta do WhatsApp vinculada. Isso é necessário para permitir que o RightBooth abra automaticamente a conta vinculada durante seus eventos.

**Texto da mensagem** – Insira o texto opcional que você gostaria de incluir em cada mensagem do WhatsApp enviada pelo RightBooth.

**Adicione todos os arquivos de eventos com uma ação de Arrastar/Soltar** – Marque esta opção para permitir que os usuários arrastem e soltem todos os seus arquivos no feed da conta do WhatsApp usando uma única ação de arrastar/soltar. Quando desmarcado (padrão), os arquivos podem ser arrastados individual e seletivamente.

#### **Vinculando a uma conta diferente do WhatsApp**

Para vincular a uma conta diferente do WhatsApp: no seu dispositivo móvel vinculado no momento, selecione a opção de menu 'Dispositivos vinculados', depois selecione seu dispositivo vinculado na lista e escolha: Sair. Isso removerá o link atual e permitirá que você conecte o RightBooth a uma conta/número de celular diferente do WhatsApp.

## **Configurações de início/ parada**

Esta aba permite que você decida como começar a reproduzir seu evento, por quanto tempo seus eventos podem continuar sendo reproduzidos e o que acontece quando a regra de Parar especificada for atendida.

## Configurar

**Use White Theme** – O RightBooth normalmente roda com as cores padrão da interface do usuário: 'Texto branco em fundo cinza escuro'. Escolha esta opção para alternar para o tema 'Texto preto em fundo branco'.

**Caixas de ferramentas para a frente** – Marque esta opção para permitir que todas as caixas de ferramentas no Editor de tela sejam movidas para a frente da pilha de caixas de ferramentas conforme você move o mouse sobre elas.

**Permitir telas de eventos transparentes** – Marque esta opção para permitir a criação de telas de eventos com fundos transparentes. Quando marcada, qualquer tela de evento com um fundo transparente mostrará as janelas subjacentes de outros aplicativos por trás do conteúdo da tela de eventos. Isso fornece a você a capacidade de sobrepor o conteúdo da tela de eventos do RightBooth (por exemplo, botões, imagens, etc.) em outros aplicativos. Veja a seção: Acessando os recursos do RightBooth ao executar outros aplicativos

**Atraso de exibição do navegador** – Defina esta opção para ocultar itens do navegador da web enquanto eles estão inicializando. Isso impedirá que os usuários vejam uma breve 'construção' da página da web ao mover entre diferentes telas de eventos contendo itens do navegador da web.

**Impedir a reprodução de eventos com energia da bateria** – Marque esta opção para impedir a reprodução de eventos quando o computador estiver funcionando com energia da bateria. Neste modo, o computador deve ser alimentado pelo adaptador de rede elétrica.

## O cão de guarda

**Watchdog** – Marque esta opção para habilitar o recurso Watchdog. Se você alterar esta configuração, precisará fechar o RightBooth e reiniciá-lo para que esta configuração entre em vigor.

O Watchdog é um aplicativo separado que será iniciado automaticamente quando você iniciar o RightBooth. O Watchdog será executado em segundo plano e verificará periodicamente o aplicativo RightBooth para ver se ele ainda está em execução. Se o RightBooth parar de executar por qualquer motivo (exceto fechar o aplicativo manualmente), o Watchdog carregará e executará o RightBooth novamente automaticamente. Se você fechar o RightBooth por qualquer um dos métodos manuais normais, o programa Watchdog também será fechado ao mesmo tempo.

**Watchdog oculta a área de trabalho** – Marque esta opção se você quiser que o aplicativo Watchdog oculte (ou mascare) totalmente a área de trabalho da visualização, sobrepondo a área de trabalho com um retângulo preto sólido em tela cheia. O RightBooth será exibido em cima desta tela preta. Quando desmarcado, o Watchdog não ocultará a área de trabalho enquanto estiver em execução.

## Desempenho

**Prévia do evento** – Marque esta opção para mostrar a janela de pré-visualização do evento na tela principal do RightBooth. Desmarcar esta configuração melhorará a velocidade de carregamento do aplicativo ao custo de não ver uma pré-visualização do evento.

**Troca rápida de tela** – Marque esta opção para reduzir o tempo gasto para alternar entre diferentes janelas do RightBooth. Desmarque esta opção se estiver tendo problemas para alternar entre janelas do RightBooth.

**Melhorar o tempo de início da câmera** – Marque esta opção para reduzir o tempo necessário para iniciar e parar a(s) câmera(s). Desmarque esta opção se estiver tendo problemas com a inicialização da câmera.

**Mantenha a câmera ligada sempre que possível** – Marque esta opção para forçar a câmera a permanecer ligada e evitar que ela seja iniciada e parada sempre que possível durante a reprodução de seus eventos. Isso pode resultar em um desempenho mais rápido ao mover entre as telas do evento.

Observe que em algumas configurações a câmera precisará ser iniciada e parada, por exemplo, quando o aplicativo alterna a câmera entre os modos de gravação de vídeo e captura de fotos durante o evento. Se isso for necessário, acontecerá automaticamente durante o evento. Marcar esta opção pode impedir que certos prompts de sobreposição de inicialização apareçam repetidamente na saída de vídeo da sua câmera ou placa de captura. Observação: com esta opção marcada, a visualização ao vivo da câmera pode permanecer ligada permanentemente durante o evento, mesmo quando não estiver sendo usada, portanto, use esta configuração com cuidado.

**Ignorar atrasos de bloqueio de arquivo** – Quando esta opção estiver marcada, o RightBooth salvará seus arquivos e não esperará até que o sistema operacional tenha concluído o processo de gravação. Se você tiver problemas com arquivos (fotos e vídeos) não sendo salvos corretamente durante o evento, desmarque esta configuração.

**Use um aplicativo separado para gifs animados** – Por padrão, o RightBooth criará gifs animados ele mesmo. Se você tiver problemas com a criação de gifs animados, tente marcar esta configuração. A criação de gifs animados será então realizada por um aplicativo separado em segundo plano.

**Renderização de hardware ao usar a área de trabalho estendida** – Desmarque esta configuração se estiver vendo artefatos de congelamento quando vídeos são reproduzidos em telas de eventos que são mostradas em monitores de área de trabalho estendida.

**Exibições adicionais usam renderizador de tela principal** – Marque esta configuração se estiver vendo artefatos visuais ao mostrar telas de eventos em monitores de desktop estendidos.

**Check Internet** – Marque esta configuração para que o RightBooth monitore a conexão com a Internet. O RightBooth mostrará uma mensagem de erro se a conexão com a Internet for perdida. Observação: o uso desta configuração pode causar atrasos ao enviar e-mails, uploads de FTP e chamadas de serviço de IA.

**Visualização ao vivo mais rápida** – Marque esta configuração para dar a máxima prioridade à visualização ao vivo da câmera que é enviada ao sistema por webcams e câmeras DSLR.

### Quando o RightBooth começa

**Tempo de espera** – Marque esta opção para fazer com que o RightBooth carregue e aguarde o tempo especificado antes de continuar a execução. Em algumas situações, quando o RightBooth está definido para iniciar automaticamente quando o Windows inicia, você pode descobrir que o RightBooth falha ao se conectar a um dispositivo externo (como uma câmera DSLR ou impressora) devido ao fato de que o dispositivo externo não concluiu a inicialização quando o RightBooth tenta se conectar a ele. Nessa situação, você pode usar esta configuração de Tempo de espera para permitir que seus outros dispositivos inicializem antes que o RightBooth seja executado.

**Mostrar janela principal** – Por padrão, quando você executa o RightBooth, ele mostra a janela principal do RightBooth.

**Reproduzir o evento atual** - Se você quiser que o RightBooth ignore a janela principal e comece a reproduzir imediatamente o evento aberto mais recentemente, marque esta opção. Então, cada vez que você iniciar o RightBooth, ele reproduzirá o evento automaticamente.

**Mostrar Estação de Impressão** – Se você quiser que o RightBooth mostre a Estação de Impressão (conforme descrito em Tarefas), marque esta opção.

**Recuperar arquivos automaticamente** – Marque esta opção para permitir que o RightBooth recupere seu trabalho de design anterior no caso de uma falha inesperada do aplicativo.

**Iniciar outra instância** – Marque esta opção se você quiser que a instância atual do RightBooth execute outra instância. Por exemplo, quando esta opção estiver marcada nas configurações da primeira instância do RightBooth, quando a primeira instância do RightBooth for iniciada, ela também começará a executar automaticamente uma segunda instância do RightBooth.

#### **Placa de relé**

**Iniciar placa de relé Denkovi** – Marque esta opção se estiver usando uma placa de relé Denkovi para controlar equipamentos elétricos comutados (como luzes e motores) durante seu evento.

**Canais** – Insira o número de canais na sua placa de relé escolhida. Placas de relé geralmente têm 1, 2, 4, 8 ou 16 canais.

**Iniciar placa de relé USB HID** – Marque esta opção se estiver usando uma ou mais placas de relé USB HID para controlar equipamentos elétricos comutados.

**Test** – Clique neste botão para testar sua(s) placa(s) de relé selecionada(s). Você pode usar a caixa de texto ao lado do botão 'Test' para inserir a condição de cada um dos canais e, em seguida, clicar no botão Test para certificar-se de que sua condição escolhida seja aplicada corretamente à(s) placa(s).

Para obter mais informações, consulte a seção: **Controlando equipamentos periféricos com uma placa de relé USB** .

#### **Iniciar o evento**

Você pode escolher quando permitir que os convidados comecem a usar o evento.

**Imediatamente** - Marque esta opção para permitir que seu evento seja usado e interagido assim que começar a ser reproduzido.

**Em horário específico** - Marque esta opção para impedir que os usuários interajam com o evento até que o horário e a data especificados sejam atingidos. Quando marcado, o evento será reproduzido, mas cada vez que um usuário interagir com a tela, o RightBooth exibirá brevemente uma mensagem contendo o horário e a data em que o evento pode ser usado.

#### **Pare o evento**

Você pode escolher parar automaticamente um evento 'em execução' usando uma das seguintes regras:

**Nunca** - Marque esta opção para permitir que seu evento continue acontecendo indefinidamente.

**Após o total de usuários** - Marque esta opção para que o RightBooth conte o número total de pessoas que usaram o evento (ou seja, o número de interações do usuário no evento) e, em seguida, interrompa o evento quando a contagem de usuários especificada for atingida.

**Após o tempo decorrido** - Marque esta opção para que o RightBooth monitore o tempo total que o evento está sendo reproduzido e então pare o evento após o número especificado de minutos ter sido atingido. O tempo de reprodução será automaticamente definido como zero quando o evento for iniciado.

**Em horário específico** - Marque esta opção para que o RightBooth interrompa o evento quando a hora e a data especificadas forem atingidas.

### Quando a regra Stop for atendida

Se você tiver escolhido interromper o evento (acima), também poderá forçar o computador a executar uma das seguintes ações quando a regra Parar for atendida:

**Mostrar tela 'Concluído' - A tela Concluído** do evento será exibida e nenhuma outra interação do usuário será permitida. Você ainda pode sair manualmente do evento pelo método escolhido nas configurações de Segurança. Para obter informações sobre a tela Concluído, consulte o Editor de Tela.

**Reiniciar aplicativo e evento** - O RightBooth será fechado, recarregado e o evento será reiniciado. Isso pode ser útil em situações em que os recursos do computador são gradualmente consumidos ou se o desempenho do RightBooth for visto degradando ao longo do tempo. Esta opção também requer o uso do programa Watchdog (veja abaixo) e será automaticamente ativado se esta regra Stop for escolhida.

**Fechar aplicativo** – O RightBooth será fechado.

**Reiniciar o PC** - O computador será desligado e reiniciado.

**Desligar o PC** - O computador será desligado e não reiniciado.

## de pastas /arquivos

A aba Pastas/Arquivos permite que você escolha onde salvar os arquivos criados durante o evento e se deseja copiar os arquivos para outras pastas, como uma pasta de armazenamento em nuvem local.

**Pasta para salvar arquivos** - Esta caixa de texto mostra a pasta atual na qual os arquivos criados durante o evento serão salvos.

**Adicionar subpastas de nome de evento** – Quando marcada, o RightBooth criará automaticamente uma subpasta com o mesmo nome do seu arquivo de evento dentro da 'pasta para salvar arquivos' especificada. Esta subpasta será então usada para salvar arquivos criados pelo evento e ajudará você a colocar automaticamente arquivos de eventos diferentes em pastas diferentes. Se esta opção não estiver marcada, todos os arquivos de todos os eventos serão salvos na mesma 'pasta para salvar arquivos'.

**Adicionar subpastas de data** – Quando marcado, o RightBooth criará automaticamente uma subpasta com o nome da data atual dentro da 'pasta para salvar arquivos' especificada. Se você também marcar a opção 'subpastas de nome de evento', as subpastas de data serão criadas dentro das subpastas de nome de evento.

**Switchover** – Defina o horário em que uma nova subpasta de data será criada e usada quando a opção 'Adicionar subpastas de data' estiver marcada (acima). Você pode definir esse horário em qualquer lugar entre 00:00 (meia-noite) e 12:00 meio-dia. Isso fará com que o RB continue usando a subpasta de data anterior até que o horário especificado seja atingido no dia seguinte. Isso será útil se você estiver executando um evento depois da meia-noite e quiser que todos os arquivos de saída do evento sejam salvos na mesma subpasta de data.

**Use a pasta de gravações RightBooth** - Clique neste botão para usar a pasta padrão RightBooth para armazenar arquivos de gravação. Normalmente é: **Meus Documentos\RightBooth7**

**Abrir pasta** - Clique neste botão para visualizar o conteúdo da pasta escolhida no Windows Explorer.

 - Clique neste botão para escolher uma pasta para salvar os arquivos criados durante o evento.

**Grave arquivos de vídeo diretamente nesta pasta** - Marque esta opção para que os arquivos sejam salvos imediatamente na pasta escolhida. Se o local de armazenamento escolhido for uma unidade removível, como uma unidade flash USB ou um disco rígido externo, você pode descobrir que a velocidade de gravação do dispositivo escolhido não é rápida o suficiente para lidar com o streaming direto de arquivos do RightBooth durante a gravação de vídeo. Se for esse o caso, você pode ter um desempenho ruim do programa ao tentar gravar vídeos. Para superar esse problema, você pode desmarcar esta opção. Ao desmarcar esta opção, o RightBooth usará a unidade C: para streaming temporário de arquivos durante a gravação de vídeo, e o arquivo será movido para a pasta escolhida após a conclusão.

**Processar vídeos em segundo plano** - Marque esta opção se quiser que os vídeos gravados sejam processados com a exibição de uma tela Ocupado para o usuário. Se você não estiver gravando arquivos de vídeo diretamente para a pasta de destino (veja acima), cada vídeo será movido para a pasta após a conclusão da gravação. Dependendo do tamanho do arquivo de vídeo e da velocidade do dispositivo de armazenamento, esse processo pode levar algum tempo. Quando esta configuração não estiver marcada, durante o evento, o usuário verá a tela Ocupado enquanto o vídeo estiver sendo movido (veja Editor de Tela). Se esta configuração estiver marcada, o usuário não verá a tela Ocupado, o vídeo será movido como uma tarefa em segundo plano e o usuário poderá continuar usando o sistema imediatamente. Você deve observar que quando esta configuração estiver marcada, pode haver ocasiões em que uma nova gravação esteja ocorrendo enquanto uma transferência de arquivo em segundo plano anterior ainda estiver ocorrendo e isso pode afetar o desempenho da nova gravação. Portanto, verifique o desempenho do seu sistema ao usar esta configuração.

Esta configuração também se aplica ao copiar vídeos para a pasta de armazenamento em nuvem (veja abaixo) e ao converter vídeos para MP4 ou MOV (veja Configurações de vídeo).

Nota: Esta configuração não se aplica a vídeos transferidos de uma câmera DSLR para seu computador. A tela Busy sempre será exibida durante seus eventos quando os arquivos de vídeo estiverem sendo transferidos.

## Gerenciando pastas de eventos

### Os nomes dos arquivos incluem

Por padrão, todos os seus arquivos gravados receberão automaticamente um nome de arquivo contendo a data e a hora em que foram feitos, o tipo de gravação e um número de sessão. Por exemplo, a seguinte gravação de vídeo foi feita em 4 de janeiro de 2020 às 12:54 pm:

**2020-1-4-12-54-49-vídeo.wmv**

No entanto, você pode afetar esse nome com as seguintes configurações:

**data e hora** – Quando marcada, todos os nomes de arquivo incluirão a data e a hora em que foram criados.

**tipo de gravação** – Quando marcado, todos os nomes de arquivo incluirão o tipo de gravação. Por exemplo, gravações de vídeo terão a palavra **vídeo** adicionada ao nome do arquivo.

**número da sessão** – Quando marcado, os arquivos de foto e de resposta incluirão o número da foto atual ou da resposta atual para a sessão do usuário atual. Por exemplo, se seu evento tirar 3 fotos por usuário, os arquivos de foto de cada usuário terão os números 1, 2 e 3 adicionados ao nome do arquivo.

**nome do evento** – Quando marcado, todos os nomes de arquivo criados durante o evento também incluirão o nome do arquivo do próprio evento. No exemplo acima, se o nome do arquivo do evento atual for JanesBirthday, o nome do arquivo do vídeo seria:

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

**nome de usuário** – Quando marcado, se você tiver escolhido capturar nomes de usuários durante o evento, então o nome de usuário será incluído em todos os nomes de arquivo criados pelos usuários durante o evento. No exemplo acima, se o nome de usuário atual for John Smith, o nome de arquivo seria:

**2020-1-4-12-54-49-vídeo-john-smith.wmv**

Se ambas as configurações anteriores estiverem marcadas, o nome do arquivo de exemplo seria:

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

**Nome aleatório** – Quando marcado, todos os nomes de arquivo criados durante o evento incluirão 8 caracteres alfanuméricos gerados aleatoriamente. Por exemplo, se esta for a única opção Filename marcada, você geraria nomes de arquivo como este:

**4rix39wt.wmv**

**Incremento de número** – Quando marcada, todos os nomes de arquivo incluirão um número exclusivo no final do nome do arquivo, delimitado pelo caractere '\*'.  
\*1

**Código de acesso** – Quando marcado, todos os nomes de arquivo incluirão o código de acesso atual, conforme inserido pelo usuário atual na tela Iniciar do evento. Se o recurso de código de acesso não tiver sido ativado no evento atual, então esta opção de nome de arquivo será ignorada.

**Número da instância** - Quando marcado, todos os nomes de arquivo incluirão o número da instância atual do RightBooth. Por exemplo, se o evento estiver sendo reproduzido na instância 2 do RightBooth, cada nome de arquivo incluirá o texto: 'rb2'.

**IMPORTANTE.** Certas combinações das configurações 'Incluir nomes de arquivo' acima podem fazer com que os arquivos de usuários mais novos tenham o mesmo nome de arquivo que os arquivos de usuários anteriores e, portanto, farão com que alguns arquivos sejam substituídos durante o evento. Ao alterar essas configurações, verifique se os nomes de arquivo resultantes são os que você espera para sua configuração. Por exemplo, se você estiver tirando 1 foto por usuário e também estiver capturando nomes de usuários durante o evento, você pode desmarcar com segurança as **opções data/hora**, **tipo de gravação** e **número do tipo de gravação**, sabendo que cada foto capturada seria salva com um nome de usuário exclusivo. No entanto, se você alterou o evento para tirar 2 (ou mais) fotos por usuário, você teria pelo menos que incluir a opção **de número do tipo de gravação** para garantir que todas as fotos de cada usuário tivessem nomes de arquivo exclusivos.

### Copiar arquivos para outras unidades e pastas

Esta seção permite que você escolha uma ou mais unidades ou pastas nas quais fazer cópias de vários arquivos que são criados durante seus eventos RightBooth. Você pode selecionar até dez unidades/pastas diferentes para copiar arquivos.

**Adicionar** – Clique neste botão para escolher uma unidade local ou de rede e/ou uma pasta para adicionar à lista.

**Adicionar FTP** – Clique neste botão para inserir um nome de pasta ftp na lista. Este nome será usado como uma **subpasta** dentro da **pasta Raiz** que é especificada em Configurações do RightBooth → Mídia social → FTP. Se você deixar esta entrada em branco, o RightBooth direcionará **somente a pasta Raiz**. Ao carregar arquivos, se este nome de subpasta não existir dentro da pasta Raiz no site ftp (especificado em Configurações), então a subpasta será automaticamente criada dentro da pasta Raiz quando o primeiro arquivo for carregado durante o evento.

**Remover** – Clique no botão para remover as pastas atualmente destacadas da lista.

Para cada pasta que você adicionar à lista, você pode escolher marcar as seguintes opções:

- **Fotos** – os arquivos de fotos tiradas durante o evento serão copiados para a pasta
- **Thumbs** - arquivos de miniaturas de fotos das fotos capturadas serão copiados para a pasta. Arquivos de miniaturas são criados como imagem JPG, não maiores que 160 x 120 pixels.
- **Impressões** - os arquivos de layout de impressão de fotos gerados serão copiados para a pasta
- **Vídeos** - os arquivos de vídeo gravados serão copiados para a pasta
- **de texto** serão copiados para a pasta
- **Detalhes do usuário + e-mails** – nomes de usuários, endereços de e-mail e informações do arquivo de e-mail serão copiados
- **Números de fotos** – Esta opção é usada em conjunto com as opções Fotos e Miniaturas (acima). Se você quiser copiar fotos específicas ou miniaturas de fotos, insira os números das fotos nesta caixa de texto separados por vírgulas, ponto e vírgula ou espaços. Exemplo: **1,3** – isso fará com que a primeira e a terceira foto sejam copiadas, mas não a segunda. Se esta caixa de texto for deixada vazia, todas as fotos e/ou miniaturas serão copiadas.
- **GIF WMV** – arquivos de animação criados durante o evento serão copiados para a pasta.

Um exemplo de situação em que esse recurso pode ser útil é quando você conecta uma ou mais unidades externas ao computador (como pendrives) e, no final do evento, você precisa que essas unidades contenham cópias de todos os arquivos que foram gravados durante o evento.

Outro exemplo: você tem uma pasta que deve ser usada como uma Estação de Impressão e Envio de E-mail. Veja a seção **Criando uma Estação de Impressão e Envio de E-mail**.

**Nota:** Essas configurações de cópia de arquivo serão aplicadas a todos os seus arquivos de evento. No entanto, se você precisar definir e usar a cópia de arquivo que é específica para um arquivo de evento em particular, você pode substituir essas configurações no Event Designer. Veja a seção: →Cópia de arquivo de evento do Event Designer.

### Integração de armazenamento em nuvem

Usando o recurso ' **Copiar arquivos para outras unidades e pastas**' (veja anteriormente), você pode configurar o RightBooth para copiar automaticamente certos arquivos para uma pasta de armazenamento em nuvem local. Provedores de armazenamento em nuvem, como DropBox, Google Drive e Microsoft OneDrive, geralmente criam uma pasta no seu computador que atua como um gateway para seu espaço de armazenamento em nuvem gratuito. Quando os arquivos são adicionados a essa pasta, eles são automaticamente carregados para o armazenamento em nuvem, onde podem ser disponibilizados para visualização pública pela Internet e também transferidos para outros sites de mídia social, como Facebook e YouTube (usando serviços da web gratuitos, como IFTTT), consulte a seção: **Carregando arquivos do RightBooth para sites de mídia social**.

### Pasta Tarefas e Publicação

Marque esta opção para permitir que os recursos Tarefas e Publicação do RightBooth funcionem com arquivos de eventos que estão localizados na pasta que você especificar usando o botão Alterar associado. Marcar esta opção permitirá que o RightBooth seja usado como uma Estação de Impressão e Envio de E-mail. Veja a seção **Criando uma Estação de Impressão e Envio de E-mail**.

Quando desmarcado, os recursos Tarefas e Publicar funcionarão com arquivos localizados na pasta associada ao evento aberto no momento. Normalmente, você só deve marcar esta opção se estiver configurando o RightBooth como uma Estação de Impressão e E-mail.

### Permitir alterações remotas

Marque esta opção para permitir que o RightBooth responda a solicitações de alteração de evento que são armazenadas em arquivos contidos na pasta que você especificar usando o botão       . Veja a seção: **Fazendo alterações remotas em eventos do RightBooth**.

### Configurações de log e erro

Se o RightBooth encontrar um erro grave durante a reprodução de um evento, ele capturará a mensagem de erro e a adicionará à caixa de texto nesta guia.

**Mostrar mensagem de aviso se ocorrerem erros durante o evento** – Marque esta opção para que o software exiba uma mensagem de aviso durante o evento se detectar algum erro sério. Isso pode ser útil para ajudar a identificar quaisquer problemas que você possa ter com a configuração ou o hardware.

A mensagem de erro aparecerá em uma janela sobre a tela de eventos com o seguinte texto padrão:

**Há um problema com este sistema.**

## Por favor, procure ajuda

Esta mensagem pode ser personalizada com a redação de sua escolha dentro da tabela Event Instruction (veja anteriormente). Por exemplo, você pode fornecer um número de telefone de contato para assistência técnica.

**Mostrar botão Reiniciar** – Marque esta opção para mostrar um botão Reiniciar na janela de mensagem de erro se ocorrerem erros durante o evento E você tiver escolhido a opção de mostrar uma mensagem de aviso (veja anteriormente). Quando esta opção estiver marcada, o usuário poderá reiniciar o software clicando (ou tocando) no botão Reiniciar quando o botão aparecer na tela. Clicar no botão causará a seguinte sequência de eventos:

- as configurações de **Evento de Início** e **Watchdog** serão ativadas automaticamente (consulte Configurações de **Início e Parada e Configurações de Segurança** ).
- o evento atual será interrompido e o software RightBooth será fechado.
- o programa Watchdog será executado.
- o programa Watchdog executará uma nova instância do software Rightbooth.
- O RightBooth abrirá imediatamente um novo evento.

O recurso de reinicialização pode ser útil se ocorrerem problemas durante um evento que podem ser resolvidos reiniciando o software, por exemplo, uma perda temporária de conexão com a webcam.

**Registrar mensagens de erro** – Marque esta opção para que todas as mensagens de erro sejam exibidas no Log.

**Mensagens de aviso de log** – Marque esta opção para que todas as mensagens de aviso sejam exibidas no Log.

**Mensagens de informação do log** – Marque esta opção para que todas as mensagens de informação sejam exibidas no Log.

Se você estiver tendo problemas ao jogar um evento, sugerimos que faça o seguinte:

- marque todas as opções de mensagem de log
- jogar um evento
- tente gravar alguns vídeos
- retorne a este painel para visualizar o arquivo de log.

**Botão Copiar** - Use este botão para copiar o texto do Log atual para a área de transferência do Windows. Nós (Aire Valley Software) podemos pedir uma cópia do seu texto de log se precisarmos fornecer suporte técnico.

Observe que o conteúdo da caixa de texto Log será limpo toda vez que você jogar um evento.

**Debug** – Marque isso para fazer com que o RightBooth gere informações de depuração. As informações de depuração serão escritas no arquivo: debug.txt. Você pode acessar esse arquivo indo em Settings →Miscellaneous e clicando no botão: 'Settings location'.

Esta opção só deve ser marcada se você precisar gerar informações para suporte técnico. Caso contrário, deixe esta opção desmarcada.

 – Clique neste botão para visualizar o arquivo de depuração.

## Erros de captura de vídeo e foto

Essas configurações permitem que você escolha o que acontece se uma gravação de vídeo ou captura de foto falhar durante o fluxo de trabalho do evento.

**Usar marcadores de posição** – Marque esta opção para usar o marcador de posição padrão no lugar do vídeo ou foto com falha. O marcador de posição aparecerá nas telas de eventos e no layout de impressão de fotos. Desmarque esta opção para ocultar o marcador de posição e não mostrar nada.

**Use a 'Tela de erro'** – Marque esta opção para mostrar a tela de erro do evento se uma gravação de vídeo ou captura de foto falhar por qualquer motivo. Erros podem incluir erros de transferência de arquivo ou erros de comunicação da câmera. Quando não marcado (o padrão), se ocorrer um erro, o RightBooth mostrará uma mensagem de aviso vermelha, pedindo ao usuário para procurar assistência.

**Repetir** – Isso pode ser definido como:

**Não** – A RightBooth não tentará corrigir o problema.

**Sim** - O RightBooth tentará gravar o vídeo ou capturar a foto novamente.

**Transferir WiFi** – Se o erro for um erro de tempo limite de transferência WiFi, o RightBooth tentará transferir o arquivo novamente.

Observação: as opções de nova tentativa só se aplicam se a opção "Usar a tela de erro" (acima) estiver selecionada.

**Nº de tentativas** – Insira o número de tentativas de repetição para cada vídeo ou foto com falha.

**Abandonar sessão** – Marque esta opção para fazer com que a sessão atual seja abandonada quando ocorrer um erro de captura de vídeo ou foto. Isso fará com que a sessão do usuário atual termine imediatamente e o evento retorne ao início. Observação: a sessão será abandonada após qualquer configuração de tela de erro ter sido usada e qualquer tentativa de nova tentativa tiver falhado (acima).

## Configurações diversas

### Pós-processamento de vídeo

O pós-processamento de vídeo pode ser aplicado a cada arquivo de vídeo após o término da gravação. Se você definir as configurações de pós-processamento, elas serão aplicadas a todos os vídeos gravados com webcams e câmeras DSLR e causarão um atraso após o término de cada gravação, durante o qual a tela de evento "Ocupado" será exibida ao usuário.

**Redimensionar (valores máximos)** – Marque esta opção para que cada vídeo seja redimensionado após a gravação. O rótulo mostra os valores atuais de Largura e Altura do redimensionamento do vídeo (L, A), que podem ser alterados no painel Configurações de conversão (veja abaixo). Se o valor de Largura ou Altura for zero, os vídeos gravados **não** serão redimensionados. Se os valores de Largura e Altura forem maiores que zero, isso fará com que cada arquivo de vídeo gravado seja redimensionado (após o término da gravação) para que sua largura e altura não sejam maiores que os valores de Redimensionamento.

**Converter para: MP4 ou MOV** - Clique em uma dessas opções se quiser que cada arquivo de vídeo gravado seja convertido para o formato escolhido após o término da gravação.

Pontos a serem observados:

- Os vídeos redimensionados sempre manterão sua proporção dentro dos limites dos valores de Redimensionamento especificados. Por exemplo, se os valores de Redimensionamento

forem W=800 e H=800 e um arquivo de vídeo for gravado em 1920x1080 pixels, ele será redimensionado para 800x450 pixels.

- Os vídeos só podem ser redimensionados para um tamanho menor que o gravado, não maior.
- Se você selecionar valores de redimensionamento, mas não selecionar MP4 ou MOV, os vídeos redimensionados permanecerão no mesmo formato em que foram gravados (por exemplo, AVI, WMV, etc.).
- Se você não quiser fazer nenhum pós-processamento de vídeo, desmarque todas as configurações: Redimensionar, MP4 e MOV.

**Criar miniaturas** – Marque esta opção para fazer com que o RightBooth crie miniaturas de um quadro de vídeo que esteja no meio da gravação. Esta miniatura só é criada e usada quando seus vídeos são copiados para qualquer pasta RightBooth Sharing Station Event Watch. Veja as seções sobre Sharing Station.

**Brilho** – Marque esta opção para aplicar o valor de brilho escolhido a cada vídeo gravado.

**Contraste** – Marque esta opção para aplicar o valor de contraste escolhido a cada vídeo gravado.

**Saturação** – Marque esta opção para aplicar o valor de saturação escolhido a cada vídeo gravado.

**Configurações de conversão** – Clique neste botão para acessar as configurações de conversão para uso no pós-processamento, veja a próxima seção.

### Configurações de conversão de vídeo

**Redimensionar** – Marque esta caixa de seleção para que o RightBooth redimensione seus vídeos usando os valores de Largura e Altura (veja a seguir).

**Largura** - Insira a largura máxima necessária de todos os vídeos pós-processados.

**Altura** - Insira a altura máxima necessária para os vídeos pós-processados.

**Taxa de quadros** - Selecione a taxa de quadros necessária para vídeos pós-processados.

**Qualidade** – Defina este controle deslizante para escolher sua qualidade de vídeo preferida. Um valor menor criará arquivos de vídeo menores com menos qualidade. Um valor maior criará arquivos de vídeo maiores, com qualidade maior e levará mais tempo para criá-los. Menor = Pior qualidade possível. Maior = melhor qualidade possível.

**Velocidade** – Defina este controle deslizante para alterar o tempo que leva para processar o vídeo. Um valor menor aumentará o tempo e reduzirá o tamanho do arquivo. Um valor maior reduzirá o tempo e aumentará o tamanho do arquivo.

Você deve experimentar os controles deslizantes de Qualidade e Velocidade para encontrar a combinação ideal para suas necessidades de processamento de vídeo.

**Esvaziar o cache** – Clique neste botão para remover todos os vídeos, fotos e arquivos de áudio que foram armazenados em cache anteriormente pelo RightBooth. Observação: o cache de arquivos ocorre quando o RightBooth cria arquivos de suporte de aprimoramento de vídeo para uso no processo de aprimoramento de vídeo. Por exemplo, se você incluir um vídeo Outro, o RightBooth converterá o vídeo Outro em um formato adequado para reutilização e o armazenará no cache.

**Testar** – Clique neste botão para permitir que você teste as configurações de pós-processamento de vídeo escolhidas usando qualquer vídeo pré-gravado selecionado do seu computador

## Converter vídeo em GIF

Essas configurações serão usadas se você escolher fazer gifs animados de vídeos gravados pelos usuários do seu evento. Veja a seção: Design de Evento →Tipo de Evento →Fazer animação.

**Taxa de quadros** – Escolha a taxa de quadros para o GIF animado. Valor padrão: 10 quadros por segundo. Nota: Taxas de quadros mais altas criam arquivos maiores.

**Width** – Escolha a largura em pixels para o GIF animado. Valor padrão: 320. Nota: Valores maiores criam arquivos maiores.

## Pós-processamento de fotos

Essas configurações permitem que você aplique filtros de fotos comumente usados a todas as fotos tiradas pelo RightBooth. Você pode escolher entre:

- **Brilho e contraste** . Os valores podem ser definidos no intervalo de -100 a +100
- **Afiar** . Os valores podem ser definidos no intervalo de 1 a 30
- **Gama** . Os valores podem ser definidos no intervalo de 8 a 23

**Testar** – Clique neste botão para selecionar e visualizar uma imagem que você pode usar para testar as configurações de pós-processamento da sua foto.

## Animação fotográfica

Essas configurações serão usadas se você escolher fazer animações a partir de conjuntos de fotos capturados pelos usuários do seu evento. Veja a seção: Design de Evento →Tipo de Evento →Fazer animação.

**GIF** – Marque esta opção para criar arquivos GIF animados a partir das fotos do seu evento.

**WMV** – Marque esta opção para criar arquivos de vídeo WMV a partir das fotos do seu evento.

**Tamanho da foto %** - As animações serão criadas em um tamanho percentual das fotos capturadas. Por padrão, esse valor é definido como 50%. Você pode querer definir esse valor mais baixo para reduzir os tamanhos dos arquivos de animação.

**Delay (segs)** – Esta é a quantidade de tempo que você gostaria que cada foto fosse exibida na animação. Padrão: 0,4 segundos.

**256 cores** – Marque esta opção para reduzir o número de cores usadas na animação para 256. Isso ajudará a reduzir o tamanho do arquivo se você optar por criar arquivos GIF animados, mas também reduzirá a qualidade das fotos dentro do arquivo.

**Mostrar tela Ocupada** – Marque esta opção para mostrar a **tela Ocupada** enquanto as animações estão sendo criadas. Isso pode ser útil em computadores mais lentos para fornecer feedback aos usuários.

## Texto para fala

Essas configurações permitem que você escolha uma voz do Windows e uma velocidade de voz para uso pela ação RightBooth **Speak** (consulte Ações).

**Voz** – Escolha uma voz da lista. Nota: Você pode adicionar mais vozes ao sistema em Configurações do Windows →Hora e idioma →Fala →Adicionar vozes. Se você adicionar mais vozes ao sistema, precisará reiniciar o RightBooth para vê-las nesta lista.

**Speed** – Escolha um valor que afeta a rapidez com que as palavras são ditas. Valor padrão: 1.

**Teste** – Insira palavras na caixa de texto e clique no botão **Testar** para ouvi-las faladas pela voz selecionada.

## Dados do usuário e do arquivo

Detalhes do usuário, dados de gravação de arquivo e respostas de perguntas são armazenados no arquivo UserDetails.txt dentro da pasta de saída escolhida.

Os dados são salvos em formato delimitado por campo, adequado para importação em qualquer aplicativo de planilha.

Aqui você pode selecionar:

**Delimitador de dados** - Escolha como os dados são delimitados no arquivo de texto. Escolha usar um caractere de **vírgula** ou **tabulação** como delimitador de dados.

**Incluir dados anônimos** - Marque esta opção para incluir dados anônimos no arquivo de Detalhes do Usuário. Se esta configuração não estiver marcada, os detalhes do usuário, respostas e nomes de arquivos associados serão salvos somente se você escolher capturar Nomes de Usuário ou Endereços de E-mail.

**Obter intensidade do sinal WiFi** – Marque esta opção para fazer com que o RightBooth obtenha periodicamente a intensidade do sinal da conexão de rede WiFi atual do seu computador. Isso pode ser exibido em seus eventos usando a Variável de Texto 'WIFISTRENGTH'. Veja a seção: Variáveis de texto.

## Reprodutor de vídeo

Esta seção permite que você escolha um player de vídeo que será usado pelo RightBooth para reproduzir vídeos nas telas do seu evento.

**Windows media player** – Escolha esta opção para usar o Windows media player padrão. Esta é a opção padrão.

**Reprodutor RightBooth** – Escolha esta opção para usar o reprodutor de vídeo integrado ao RightBooth.

## Problemas com o player de vídeo

Em alguns computadores, você pode encontrar problemas com a reprodução de vídeo nas telas de eventos, como o vídeo não aparecer ou mostrar artefatos de movimento, quebra ou pixelização. Se você tiver problemas com a reprodução de vídeo, tente o seguinte:

- Use um player de vídeo diferente (veja acima).
- Instale filtros LAV no seu computador. Para fazer isso, clique no botão 'LAVfilters' para baixar o instalador LAVFilters para o seu computador. Depois de baixado, execute o instalador LAVFilters para instalar os LAVFilters no seu computador. Como alternativa, visite: <https://github.com/Nevcairiel/LAVFilters/releases> para obter a versão mais recente do LAVfilters.

## Localização das configurações do RightBooth

As configurações do RightBooth são armazenadas no arquivo '**settings . txt**' que está localizado na sua pasta RightBooth Program Data. Você pode copiar este arquivo e transferi-lo para outros computadores para replicar suas configurações RightBooth escolhidas. Para ajudar a localizar este arquivo de configurações, clique no botão '**Settings location**' para abrir a pasta de configurações no Windows Explorer.

Nós (Aire Valley Software) podemos solicitar seu arquivo de configurações se precisarmos fornecer suporte técnico.

***Redefinir configurações*** – clique neste botão para remover o arquivo Settings.txt e redefinir o RightBooth de volta à sua condição original pós-instalação na próxima vez que você executar o programa.

## O Designer de Eventos

O Event Designer é acessado a partir da tela principal e é onde você cria a estrutura e o design do seu evento atualmente aberto. As alterações feitas no Event Designer serão aplicadas somente ao evento atualmente aberto, portanto, cada evento pode ter sua própria estrutura, configurações e design.

O Event Designer compreende uma série de configurações específicas de eventos que agora são explicadas nas seções (guias) a seguir.

### Tipo de evento

Seus eventos podem ser um dos seguintes tipos de eventos:

#### Gravação

Este tipo de evento permite que os usuários realizem uma combinação de gravação de vídeos, captura de fotos, inserção de mensagens e resposta a perguntas.

#### *Tipos de gravação incluídos neste evento*

Este painel será exibido quando você selecionar o tipo de evento **Gravação**.

Use as caixas de seleção para selecionar que tipo de gravações seus convidados podem fazer durante um evento de Gravação. Você pode selecionar qualquer combinação de tipos de Vídeo, Foto, Mensagem, Perguntas e Karaokê.

#### Vídeo

Marque esta opção para incluir gravação de vídeo no seu evento.

**Tempo mínimo de gravação** - Insira o tempo mínimo de gravação de vídeo (em segundos) nesta caixa de texto. Este é o tempo que o usuário deve gravar seu vídeo antes de poder cancelar a gravação ou pará-la antes do Tempo máximo de gravação. Este valor deve ser de pelo menos 1 segundo e se aplica a todas as gravações de vídeo, incluindo respostas em vídeo e vídeos de karaokê.

**Tempo máximo de gravação** - Insira o tempo máximo de gravação de vídeo (em segundos) nesta caixa de texto. Pode ser qualquer valor de 2 a 9999 segundos. Este valor é aplicado ao recurso de gravação de vídeo e também é o valor inicial dado a todas as novas perguntas (adicionadas à Tabela de perguntas) que exigem uma resposta em vídeo (veja mais adiante). Observe que o tempo de gravação para cada resposta em vídeo a uma pergunta pode ser alterado independentemente usando as Propriedades de contagem regressiva no Editor de tela (veja mais adiante). Observe também que a duração de uma gravação de vídeo de karaokê é governada pela duração do vídeo de música/letra de karaokê escolhido (veja o evento Karaokê).

**Permitir que a entrada na tela pare a gravação** – Desmarque esta opção se não quiser que seus usuários consigam parar a gravação de um vídeo antes que o tempo máximo de gravação seja atingido.

**Criar GIF de animação** – Marque esta opção para criar adicionalmente GIFs animados a partir de suas gravações de vídeo. Observe que esta opção criará arquivos GIF muito grandes se suas gravações de vídeo tiverem uma longa duração. É recomendável que você mantenha o tempo de gravação do vídeo em menos de 10 segundos se estiver convertendo os vídeos para GIFs animados. Veja as configurações de 'Converter vídeo para GIF' em Configurações → Diversas do RightBooth.

#### Foto

Marque esta opção para incluir a captura de fotos no seu evento.

**Contagem de fotos do evento** – Esta caixa de texto permite que você especifique quantas fotos serão capturadas cada vez que um usuário escolher tirar fotos durante uma sessão de evento. A contagem mínima de fotos é 1. A contagem máxima de fotos é 10.

**Substituição do layout de impressão** – Marque esta caixa para permitir que qualquer layout de impressão (que seja escolhido pelo usuário durante uma sessão de evento) defina o número de fotos que serão tiradas durante essa sessão. Isso substituirá o valor de 'Contagem de fotos do evento' para a sessão atual. Se um arquivo de layout de impressão não for escolhido, a sessão usará o valor de 'Contagem de fotos do evento' por padrão.

**Gravar a sessão** – Marque esta opção se você quiser que o RightBooth grave um vídeo de cada sessão de captura de fotos. Quando marcada, um vídeo será gravado de cada usuário enquanto eles tiram suas fotos. Por exemplo, se você escolheu tirar 3 fotos, o vídeo gravado cobrirá o período de tempo começando quando o usuário está se preparando para a primeira foto e terminando após a terceira foto ter sido tirada. Observe que quaisquer aprimoramentos de vídeo e configurações de pós-processamento de vídeo serão aplicados ao vídeo gravado.

Nota: Esta opção só se aplica ao usar uma webcam. Observe também que as fotos serão capturadas no tamanho especificado em Configurações → Câmeras → Webcam vídeo → Tamanho do vídeo.

**Criar animação GIF/WMV** – Marque esta opção para criar adicionalmente uma animação a partir do conjunto de fotos tiradas por cada usuário. As animações serão criadas somente se a contagem de fotos do evento for definida para mais de 1 foto. Veja Configurações de animação em Configurações do RightBooth → Diversos

**Boomerang** – Marque esta opção para salvar a animação como uma animação bumerangue. Isso fará com que o conjunto de fotos seja adicionado à animação duas vezes, uma vez em ordem crescente e outra vez em ordem decrescente. Isso fará com que a animação resultante reproduza as fotos para frente e para trás repetidamente. As animações Boomerang só serão criadas se a opção 'Criar animação' estiver marcada E a contagem de fotos do evento estiver definida para mais de 2 fotos.

#### Mensagens

Marque esta opção para incluir a digitação de mensagens de texto no seu evento.

#### Questões

Marque esta opção para incluir perguntas e respostas no seu evento.

**Permitir que a entrada na tela pare a gravação** – Desmarque esta opção se não quiser que seus usuários consigam parar uma resposta de gravação de vídeo antes que o tempo máximo de gravação seja atingido.

#### Karaokê

Marque esta opção para incluir gravações de vídeo de karaokê em seu evento.

**Permitir que a entrada na tela pare o karaokê** – Desmarque esta opção se não quiser que seus usuários consigam parar uma gravação de karaokê antes que a faixa de vídeo do karaokê termine de ser reproduzida.

**Somente reproduzir** – Marque esta opção se quiser que os usuários executem a música de karaokê escolhida, mas não que sua apresentação seja gravada pelo RightBooth.

**Copiar arquivos da DSLR/GoPro para o PC** – Todos os vídeos e fotos tirados com uma câmera DSLR ou GoPro são geralmente copiados para o PC durante o evento e então o RightBooth mostrará e processará os arquivos. Mas se você tiver uma situação em que deseja que apenas vídeos e fotos sejam salvos no cartão SD da câmera e não transferidos para o PC, desmarque esta opção.

Observação: com a GoPro, se você marcar esta opção, o RightBooth não precisará receber dados da GoPro pela conexão WiFi da GoPro.

## Fluxo de trabalho para vários tipos de gravação

Este painel aparecerá se você tiver escolhido incluir mais de um tipo de gravação no evento.

**O usuário escolhe o tipo de gravação** – Marque esta opção para permitir que seus usuários escolham um dos tipos de gravação de um menu quando o evento for reproduzido. Isso fará com que a tela 'Escolher gravação' seja incluída no Screen Designer.

**Tipos de gravação mostrados em sequência** – Marque esta opção para apresentar os tipos de gravação ao usuário em uma sequência predefinida quando o evento for reproduzido. A sequência é mostrada na lista de sequências e a ordem pode ser alterada selecionando uma entrada na lista e, em seguida, usando os botões Para cima/Para baixo. Quando esta opção estiver marcada, você normalmente não precisará incluir a tela 'Escolher gravação' no design do seu evento, mas se decidir incluí-la, a tela será mostrada antes de cada tipo de gravação começar. Veja a seção: Estrutura do evento → Escolher gravação.

## Menu

Este tipo de evento permite que você crie um menu na tela que contém links para outros eventos, arquivos ou aplicativos no seu computador. Um evento de menu fornecerá aos usuários a tela Event Menu (veja Screen Editor), da qual eles podem selecionar um evento, arquivo ou aplicativo que gostariam de reproduzir. Para mais informações sobre eventos de Menu, veja a seção Event Flow.

Ao selecionar esse tipo de evento, o painel Menu items será exibido, onde você pode definir os itens de menu a serem incluídos. A tela Event Menu também será adicionada ao Screen Editor, onde você pode criar a aparência do seu menu.

### Itens do menu

**Total de itens do menu** - Insira o número total de itens do menu que você precisa. O valor pode variar de 2 a 10.

**Aplicativo ou arquivo para abrir** - Esta lista permite que você adicione um aplicativo, um arquivo ou outro evento RightBooth a cada um dos itens do menu. Clique nas entradas na lista para procurar um aplicativo, arquivo ou evento RightBooth para cada item do menu.

**Argumentos de linha de comando** - Esta lista permite que você adicione argumentos de linha de comando opcionais a aplicativos adicionados na lista de aplicativos (acima). Os argumentos de linha de comando estão fora do escopo deste manual, portanto, se o aplicativo escolhido exigir argumentos de linha de comando, você deve consultar a documentação específica do aplicativo para obter mais detalhes. Observe que os argumentos de linha de comando não são necessários para arquivos ou arquivos de eventos do RightBooth.

## Informação

Este tipo de evento permite que você crie um evento que exibirá uma sequência de telas de informações para os usuários do evento. Quando você cria um novo evento de informações, ele inicialmente não conterá nenhuma tela de evento, então você precisará usar o Screen Editor para adicionar telas a este evento. Eventos de informações podem ser usados para apresentar seu próprio texto, imagem, vídeo, áudio e conteúdo da web para os usuários e isso pode formar parte de um Fluxo de Eventos (veja mais adiante).

Eventos informativos não incluem menus ou tipos de gravação.

**Interrompível** - Marque esta opção se você quiser que os usuários possam interromper um evento de informação enquanto ele estiver sendo reproduzido. Um evento de informação pode ser interrompido usando o método de entrada do Usuário atual (consulte Entrada do Usuário). Quando um evento de

informação é interrompido, o RightBooth começará a reproduzir o evento que você especificou no Fluxo de Eventos (consulte mais adiante). Se esta opção não estiver marcada, o usuário poderá interagir com quaisquer itens nas telas de eventos que tenham ações de clique atribuídas a eles.

### Pasta de observação

Este tipo de evento permite que o RightBooth seja configurado para monitorar uma pasta quanto à aparência de arquivos de vídeo e arquivos de foto que são criados por outras instâncias do RightBooth ou por outros aplicativos. O evento watch folder pode então ser projetado para processar esses vídeos e/ou fotos criados externamente como se fossem criados pelo próprio RightBooth.

Quando um evento de pasta de observação estiver sendo reproduzido, ele aguardará que novos arquivos apareçam na pasta de observação. Sempre que um novo arquivo for colocado (copiado ou movido) na pasta de observação, o RightBooth o removerá da pasta de observação, processará o arquivo (conforme definido pelas configurações e parâmetros do evento) e o colocará na pasta de saída do evento. Observe que, neste modo, algumas das telas de evento não estão incluídas no Design do Evento. Veja Estrutura do Evento.

**Pasta de observação** – Use o botão **Abrir pasta** para escolher a pasta que o evento monitorará para a aparência de arquivos de vídeo e arquivos de foto.

**Arquivos mais antigos primeiro** – Marque esta opção para que os arquivos mais antigos na pasta de monitoramento sejam processados antes dos arquivos mais novos.

**Watch Canon (WiFi)** – Marque esta opção para permitir que um evento Watch folder monitore uma câmera Canon DSLR conectada sem fio para novos vídeos e fotos que aparecem no cartão SD da câmera. Isso permite que a câmera seja usada manualmente para tirar vídeos e fotos dentro do alcance do WiFi do computador do evento Watch folder. Cada vez que o evento Watch folder detecta um novo arquivo no cartão SD da Canon, o arquivo será automaticamente transferido para o evento Watch folder e então processado adequadamente.

**Watch time** – Insira o tempo de intervalo de observação em segundos. Esta é a quantidade de tempo entre verificações sucessivas do conteúdo do cartão SD da câmera Canon para a presença de novos arquivos.

**Redefinir** – O RightBooth mantém uma lista de todos os arquivos que ele transferiu para o computador com o recurso Watch Canon. Esta lista impede que o RightBooth transfira o mesmo arquivo várias vezes da câmera. Você pode clicar no botão 'Redefinir' para remover esta lista e então o RightBooth começará a transferir todos os arquivos novamente.

**Manter nomes de arquivo de origem** – Marque esta opção se quiser que os vídeos e fotos processados/de saída tenham os mesmos nomes de arquivo dos arquivos originais colocados na pasta de observação. Observe que marcar esta opção substituirá suas configurações de nomeação de arquivo RightBooth escolhidas (consulte a seção: Configurações →Pastas/arquivos →Nomes de arquivo incluem). Se você escolher esta opção, esteja ciente de que se qualquer arquivo que apareça na pasta de observação tiver o mesmo nome de arquivo de um arquivo processado anteriormente, o RightBooth substituirá o arquivo processado anteriormente pelo novo arquivo na pasta de saída.

### Estação de compartilhamento

Este tipo de evento permite que o RightBooth seja configurado como uma Media Sharing Station. Ele também monitora uma pasta (a pasta do servidor web local) para a chegada de vídeos e fotos. Ele

permitirá que os usuários naveguem pelos vídeos e fotos e, em seguida, escaneiem os códigos QR na tela para baixar o arquivo selecionado para seus celulares. O evento Sharing Station também pode ser usado para enviar arquivos por e-mail e imprimir fotos. O evento Sharing Station foi projetado para ser usado em conjunto com o aplicativo do servidor web local escolhido, WampServer ou Xampp.

A maneira mais fácil de criar um evento da Estação de Compartilhamento é clicar no botão "Criar" na tela principal do RightBooth, escolher a opção Estação de Compartilhamento e seguir todos os passos no Assistente de Eventos.

Para obter detalhes completos sobre como configurar e usar um evento do Sharing Station em conjunto com o aplicativo de servidor web local escolhido, consulte a seção: **Acessando vídeos e fotos localmente com códigos QR**

### **Pasta do servidor web local**

Use o botão **Abrir pasta** para escolher a pasta do servidor web local que o evento monitorará quanto à aparência dos arquivos de vídeo e de foto.

**Arquivos mais antigos primeiro** – Marque esta opção para que os arquivos mais antigos na pasta do servidor web local sejam processados e exibidos antes dos arquivos mais novos.

**Incluir subpastas** – Marque esta opção para fazer com que o evento da estação de compartilhamento mostre quaisquer subpastas na pasta do servidor web local que contenham mais arquivos de vídeo e foto. Os usuários do evento podem então navegar nas subpastas para visualizar e acessar os arquivos.

**Mostrar apenas arquivos de código de acesso** – Marque esta opção para fazer com que o evento da estação de compartilhamento mostre apenas arquivos que tenham nomes de arquivo contendo o código de acesso inserido no momento.

**Reproduzir minimizado** – Marque esta opção se quiser que o evento seja minimizado para a barra de tarefas do Windows quando for reproduzido. Isso pode ser útil se o evento tiver sido projetado para operação automática (não interativa), como um evento de pasta de observação automática que você não quer que apareça na tela enquanto ele estiver funcionando. Observação: quando minimizado, você pode trazer o evento de volta para tela cheia clicando no ícone do evento na barra de tarefas.

**Permitir alterações remotas** – Marque esta opção se quiser que o evento seja afetado por alterações remotas. Para obter informações completas, consulte a seção **Making Remote Changes to RightBooth Events** .

## **Estrutura do evento**

Cada um dos seus eventos compreende uma série de telas e itens que serão apresentados aos seus usuários em uma determinada ordem. Cada tela tem uma função específica que você pode querer incluir no seu evento. Todas as suas telas selecionadas serão disponibilizadas para design e layout usando o Screen Editor (veja mais adiante). Use a lista neste painel para selecionar as telas que você quer incluir no seu evento.

### **Começar**

**Incluir a tela inicial** – Marque esta caixa para incluir a tela inicial. A tela inicial é a primeira tela que será exibida em um evento e normalmente será a tela que será exibida se o sistema atingir o tempo limite ou se algum usuário cancelar sua sessão. A tela inicial por padrão exibirá uma mensagem de texto de boas-vindas, o feed da câmera ao vivo e um rótulo de texto solicitando que o usuário interaja com o sistema . Se você não marcar esta caixa, a tela inicial não será exibida e o sistema exibirá a próxima tela para seu evento. Dependendo de suas escolhas de design, a próxima tela lógica pode ser a tela **Termos e**

**Condições** , a tela **Detalhes do Usuário** , a tela **Escolher gravação** ou outra tela de sua própria criação, consulte Adicionar Itens - Tela.

**Redefinir Snap Camera** – Marque esta opção para redefinir a interação do Snap Camera sempre que a tela inicial for exibida. O Snap Camera será redefinido para desligar as lentes do Snap Camera e definir a seleção inicial de lentes de volta para a tecla de atalho: **Num + 1** . Para mais detalhes, consulte a seção: **Usando o Snap Camera no RightBooth** .

**Redefinir item Mostrar/Ocultar estados** – Marque isto para redefinir os estados de visibilidade inicial de todos os itens em todas as telas no evento. Veja as ações Mostrar e Ocultar na seção: Outras ações de itens.

### **Continuar para a próxima tela**

As opções nesta seção permitem que você adicione regras que especificam como os usuários podem avançar além da tela inicial para obter acesso ao restante da funcionalidade do evento.

**Contagem de detecção de rostos** – Marque esta opção se quiser que o RightBooth mostre permanentemente a tela inicial até que detecte um certo número de rostos no feed da câmera ao vivo. Use a caixa de texto para inserir um número de rostos de 1 a 4. Por exemplo, com esta opção definida como 2, quando duas pessoas se sentam na frente da câmera, o RightBooth desbloqueará automaticamente o sistema e mostrará a próxima tela do seu evento. Observação: este recurso só funcionará se a tela inicial tiver um item de câmera incluído no design, ele não precisa estar visível, mas deve ser incluído.

**Pressionamento de tecla do teclado** – Marque esta opção se você quiser que o RightBooth mostre permanentemente a tela inicial até que ele detecte um certo pressionamento de tecla no teclado do computador, ou de outros produtos periféricos que são projetados para gerar eventos de pressionamento de tecla, como o Stealth Switch 3. Use a caixa de texto para inserir qualquer caractere imprimível (por exemplo, az, 0-9, \$, %, etc.) que você deseja usar para progredir além da tela inicial. Este recurso facilita o uso de mecanismos de moedas para permitir a implementação de um recurso de 'uso pago' para seus eventos RightBooth. Além de um único caractere, você também pode inserir o seguinte texto para várias outras teclas do teclado:

- **Enter** – A tecla Enter
- **Espaço** – A barra de espaço
- **F1** – A tecla de função F1
- **F2** – A tecla de função F2
- ...
- **F12** – A tecla de função F12

**Código de acesso** – Marque esta opção se quiser forçar os usuários do seu evento a digitar um código de 6 dígitos para usar seu evento. Os códigos de acesso podem ser gerados em Configurações de →Segurança do RightBooth.

**Código de acesso QR** – Marque esta opção se quiser exigir que os usuários do seu evento coloquem um código de acesso QR visível (por exemplo, impresso) na frente de uma lente de câmera, para usar o evento. A câmera pode ser uma webcam ou uma DSLR, conforme especificado em RightBooth Settings →Cameras. Os códigos de acesso QR podem ser gerados em RightBooth Settings →Security.

**Endereço de e-mail QR** – Marque esta opção se quiser exigir que os usuários do seu evento coloquem um endereço de e-mail QR visível (por exemplo, impresso) na frente de uma lente de câmera, para usar o evento. O código QR pode compreender qualquer endereço de e-mail codificado QR válido. Observação: os códigos de endereço de e-mail QR podem ser gerados usando qualquer gerador de código QR de terceiros (pesquise na Internet por 'gerador de código QR').

**Câmera** – Use esta configuração para permitir que a câmera **padrão** (conforme definido em Configurações) seja usada para escanear o código de acesso QR ou para forçar o uso de uma **webcam** para este recurso.

Códigos de acesso QR podem ser gerados em Configurações de →Segurança do RightBooth.

## Termos

Usando o Notepad (ou similar), você pode escrever seus próprios termos e condições e salvá-los como um arquivo de texto no seu computador. Você pode então fazer referência a esse arquivo de texto dentro do RightBooth da seguinte forma:

**Incluir a tela de Termos e Condições no evento** – Marque esta opção para que uma tela de Termos e Condições seja exibida para seus usuários durante o evento. Isso permite que você apresente aos usuários seus termos e condições em relação ao uso do sistema. Os usuários precisarão aceitar seus termos antes de poderem prosseguir além da tela de Termos e Condições.

 – Clique neste botão para localizar e selecionar seu arquivo de texto de termos e condições. O nome e o caminho do arquivo de texto selecionado serão exibidos neste painel e seu conteúdo de texto será exibido na tela de evento de Termos e Condições.

## Tela de detalhes do usuário

Inclua esta tela se desejar obter detalhes pessoais dos usuários do seu evento.

**Primeiro nome , Último nome, E-mail, Telefone, Data de nascimento** – Marque qualquer uma dessas opções para que a **tela Detalhes do usuário** seja exibida para seus usuários durante o evento. A tela Detalhes do usuário exigirá que seus usuários insiram os detalhes selecionados antes de poderem continuar com o evento.

**Opcional** – Use essas opções para tornar um ou mais detalhes de usuário selecionados opcionais para o usuário. Se não estiver marcado, durante o evento seus usuários devem inserir seus detalhes para progredir além da tela Detalhes do Usuário. Se estiver marcado, os usuários podem simplesmente clicar no botão OK na tela Detalhes do Usuário para progredir sem precisar inserir seus detalhes.

Quando você escolher coletar detalhes do usuário, cada vez que um usuário fizer uma gravação (um vídeo, uma foto ou uma mensagem), os seguintes detalhes serão registrados e anexados ao arquivo **UserDetails.txt** localizado na Pasta de Saída escolhida:

***Data da gravação, Hora da gravação, Nome, Sobrenome, E-mail do usuário, Telefone, Data de nascimento, Nome do arquivo gravado***

Os dados de detalhes do usuário serão salvos no formato CSV (valores separados por vírgula), que é adequado para carregar em um aplicativo de planilha, como o Microsoft Excel. Aqui está um exemplo do conteúdo de um arquivo UserDetails.txt típico:

*25/05/2020, 14:14:50, Jack Smith ,jacksmith@gmail.com, vídeo-25-05-2020-14-14-50.wmv  
25/05/2020, 14:15:24, John Smith, johnsmith@gmail.com, foto-25-05-2020-14-15-24.png  
25/05/2020, 14:15:32, Jill Smith, jillsmith@gmail.com , foto-25-05-2020-14-15-32.png*

**Coletar detalhes do usuário na tela de Mensagem: Nome, Sobrenome** – Quando qualquer uma dessas opções estiver marcada, os usuários serão solicitados a inserir seus nomes (para acompanhar suas

mensagens), durante uma sessão de evento de Mensagem. No entanto, se você já tiver incluído seus nomes na tela de Detalhes do Usuário, você pode desmarcar essas opções para evitar que o usuário tenha que inserir seus nomes duas vezes.

***Incluir lista de seleção de e-mail*** – Marque esta opção para incluir o recurso de lista de seleção de e-mail no seu evento de jogo. Durante o evento, o RightBooth armazenará uma lista de todos os endereços de e-mail inseridos pelos usuários. Então, cada vez que um usuário começar a digitar seu endereço de e-mail, o RightBooth mostrará todos os endereços de e-mail correspondentes da lista, permitindo que o usuário escolha um. Este recurso é ideal para usuários que retornam para reutilizar o evento. Observação: você deve testar este recurso para garantir que a lista de seleção não obscureça nenhum dos outros itens interativos na tela do evento.

***Preenchimento automático de e-mail*** – Marque esta opção para que o RightBooth insira automaticamente o endereço de e-mail do usuário na caixa de texto na tela do evento Endereço de e-mail quando o evento estiver sendo reproduzido.

***Preenchimento automático de telefone*** – Marque esta opção para fazer com que o RightBooth insira automaticamente o número de telefone do usuário na caixa de texto na tela do evento Número de telefone quando o evento estiver sendo reproduzido.

## **Escolha Gravação**

***Incluir a tela 'Escolher gravação' no evento*** – Marque esta opção para incluir a tela 'Escolher gravação'. Observe que esta tela é obrigatória quando você permite que seus usuários escolham um tipo de gravação (Veja a seção: Fluxo de trabalho para vários tipos de gravação).

Se seu evento compreender apenas um tipo de gravação (por exemplo, fotos), então esta tela é opcional. Se você escolher incluir esta tela com um único tipo de gravação, ela será mostrada como uma tela de informações adicionais dentro do fluxo do evento, após a tela 'Start' e antes da tela 'Get ready'.

Se seu evento compreender uma sequência de tipos de gravação, então esta tela também é opcional. Se você escolher incluir esta tela, ela será mostrada como uma tela de informação adicional dentro do fluxo do evento, antes do início de cada um dos tipos de gravação no evento.

## Tela verde

Esta seção permite que você inclua o recurso Tela Verde em seus eventos de gravação de vídeo e captura de fotos.

**Incluir tela verde ao gravar vídeos** - Esta configuração permite que você escolha como incorporar o recurso Tela Verde em suas gravações de vídeo:

**Não** - O recurso Tela Verde não será incluído no evento para gravação de vídeo.

**Sim, automaticamente** - O recurso Tela Verde será incluído e um arquivo de fundo será selecionado automaticamente na lista de **Arquivos** pelo RightBooth antes de cada vídeo ser gravado.

**Pergunte ao usuário** - A tela 'Tela Verde' aparecerá no evento e os usuários verão todos os arquivos na lista de Arquivos. Eles serão então solicitados a selecionar um arquivo antes que cada vídeo seja gravado.

**Incluir tela verde ao tirar fotos** - Esta configuração permite que você escolha como incorporar o recurso Tela Verde em suas capturas de fotos:

**Não** - O recurso Tela Verde não será incluído no evento para captura de fotos.

**Sim, automaticamente** - O recurso Tela Verde será incluído e um arquivo de fundo será selecionado automaticamente na lista de **Arquivos** pelo RightBooth antes de cada foto ser tirada.

**Pergunte ao usuário** - A tela 'Tela Verde' aparecerá no evento e os usuários verão todos os arquivos na lista de Arquivos. Eles serão então solicitados a selecionar um arquivo antes de cada foto ser tirada.

**Mostrar tela verde no feed da câmera ao vivo** – Marque esta opção para que o RightBooth substitua automaticamente o fundo no feed da câmera ao vivo na tela.

**Escolher arquivos de tela verde** - Clique neste botão para exibir o painel de seleção de Tela Verde, onde você pode criar uma lista de arquivos de imagem e/ou vídeo que serão usados como substituições de Tela Verde durante o evento quando seus usuários gravarem vídeos ou tirarem fotos.

Para mais detalhes, consulte a seção: Alterando o conteúdo do item → Alterando o conteúdo do item da grade.

**Observação:** as opções de tela verde **não se aplicam** ao usar uma câmera DSLR ou GoPro para gravar vídeos em seus eventos.

## Sobreposição de imagem

Esta seção permite que você inclua recursos de sobreposição de imagens em seus eventos.

**Incluir ao gravar vídeos** - Esta configuração permite que você escolha como incorporar o recurso de sobreposição de imagem em suas gravações de vídeo: A imagem de sobreposição será adicionada a:

- a gravação de vídeo ao vivo ao usar uma webcam.
- o arquivo de vídeo (após a conclusão da gravação) se você tiver escolhido incluir Video Enhancements. Isso se aplica a todos os tipos de câmera: webcam, DSLR e GoPro.

**Não** - O recurso de sobreposição de imagem não será incluído no evento para gravação de vídeo.

**Sim, automaticamente** - O recurso de sobreposição de imagem será incluído e as imagens serão selecionadas automaticamente na lista **de arquivos** pelo aplicativo, antes de cada vídeo ser gravado.

**Pergunte ao usuário** - A tela 'Imagem de sobreposição' aparecerá no evento e os usuários serão solicitados a escolher uma imagem antes de cada vídeo ser gravado.

**Incluir ao gravar fotos** - Esta configuração permite que você escolha como incorporar o recurso de sobreposição de imagem em suas capturas de fotos:

**Não** - O recurso de sobreposição de imagem não será incluído no evento para captura de fotos.

**Sim, automaticamente** - O recurso de sobreposição de imagens será incluído e as imagens serão selecionadas automaticamente na lista **de arquivos** pelo aplicativo, antes de cada foto ser capturada.

**Pergunte ao usuário** - A tela 'Sobrepor imagem' aparecerá no evento e os usuários serão solicitados a escolher uma imagem antes de cada foto ser capturada.

**Escolher arquivos de imagem de sobreposição** - Clique neste botão para exibir o painel de imagens de sobreposição, onde você pode criar uma lista de imagens da Biblioteca de mídia para serem sobrepostas em suas gravações de vídeo e/ou capturas de fotos durante o evento.

Para mais detalhes, consulte a seção: Alterando o conteúdo do item →Alterando o conteúdo do item da grade.

**Observação:** as opções de sobreposição de imagem **não se aplicam** ao usar uma câmera DSLR ou GoPro para gravar vídeos em seus eventos. Se você quiser sobrepor uma imagem em gravações de vídeo DSLR ou GoPro, use os recursos de Aprimoramento de vídeo.

### Logotipo de sobreposição

As propriedades do logotipo se aplicam a todos os itens de câmera no seu evento. Usando as propriedades do logotipo, você pode colocar uma imagem (como um logotipo da empresa) sobre todos os arquivos de vídeo gravados e fotos criadas durante o evento. Observe que (ao contrário de todas as outras propriedades) as propriedades do logotipo se aplicam a todos os itens de câmera em todas as telas, elas não são específicas da tela.

**Incluir ao gravar vídeos** – Marque esta opção para adicionar um logotipo aos seus vídeos.

**Incluir ao tirar fotos** – Marque esta opção para adicionar um logotipo às suas fotos.

**Posição** - Selecione a posição escolhida para o logotipo nos arquivos gravados. Escolha entre:

**Canto superior esquerdo** - O logotipo é colocado no canto superior esquerdo.

**Superior** - O logotipo é centralizado horizontalmente ao longo da borda superior.

**Canto superior direito** - O logotipo é colocado no canto superior direito.

**Esquerda** - O logotipo é centralizado verticalmente na borda esquerda.

**Meio** - O logotipo é colocado no meio.

**Direita** - O logotipo é centralizado verticalmente na borda direita.

**Inferior esquerdo** - O logotipo é colocado no canto inferior esquerdo.

**Inferior** - O logotipo é centralizado na borda inferior.

**Canto inferior direito** - O logotipo é colocado no canto inferior direito.

**Escolha uma imagem de logotipo** - Clique aqui para selecionar um arquivo de imagem a ser usado no logotipo.

**Tamanho %** - Clique aqui para alterar o tamanho do logotipo. Este valor representa o tamanho do logotipo como uma porcentagem da largura das gravações de vídeo e capturas de fotos. Por exemplo, se o

tamanho atual do vídeo for 800 x 600 pixels, então definir **Tamanho = 50** fará com que o logotipo seja dimensionado para que sua largura seja de 400 pixels.

**Observação:** as opções de sobreposição de logotipo **não se aplicam** ao usar uma câmera DSLR ou GoPro para gravar vídeos em seus eventos. Se você quiser sobrepor um logotipo em gravações de vídeo DSLR ou GoPro, use os recursos de Aprimoramento de vídeo.

## Prepare-se

**Incluir a tela 'Prepare-se' no evento** - Marque esta opção para incluir a tela 'Prepare-se' no evento. Se marcada, esta tela aparecerá após o usuário selecionar um tipo de evento e antes da tela Contagem regressiva ser exibida.

Quando a tela 'Prepare-se' é incluída no evento, você pode, opcionalmente, selecionar com qual tipo de gravação de evento ela será mostrada. Isso é obtido usando as propriedades 'Mostrar com' para a tela 'Prepare-se' no Editor de Tela. Se estiver tirando várias fotos, você também pode, opcionalmente, escolher quais números de fotos mostrarão esta tela usando a propriedade 'Mostrar com foto'. Veja →Propriedades do Editor de Tela →Aparência.

**Iniciar gravação de vídeos na tela 'Prepare-se'** – Se você marcar esta opção, a inicialização da gravação de vídeo começará quando a tela '**Prepare-se**' for exibida. Quando esta opção não estiver marcada, a inicialização começará quando a tela **Gravar vídeo** for exibida (a configuração padrão). Com algumas câmeras e equipamentos, você pode descobrir que seu sistema pode levar alguns segundos para inicializar a gravação de vídeo, o que pode fazer com que os usuários comecem a falar antes que o vídeo seja capturado no disco. Para evitar isso, marque esta opção para que a gravação de vídeo seja inicializada antes que a tela **Gravar vídeo** seja exibida ao usuário.

## Contagem regressiva

**Incluir a tela de contagem regressiva no evento** – Marque esta opção para incluir a tela 'Contagem regressiva' no evento. Se marcada, esta tela aparecerá antes do usuário iniciar a gravação do evento (por exemplo, vídeo ou foto)

Quando a tela 'Contagem regressiva' é incluída no evento, você pode, opcionalmente, selecionar com qual tipo de gravação de evento ela será mostrada. Isso é obtido usando as propriedades 'Mostrar com' para a tela 'Contagem regressiva' no Editor de tela. Se estiver tirando várias fotos, você também pode, opcionalmente, escolher quais números de fotos mostrarão esta tela usando a propriedade 'Mostrar com foto'. Veja →Propriedades do Editor de tela →Aparência.

Nota: O valor da contagem regressiva é definido no item Contagem regressiva na tela Contagem regressiva. Veja a seção: Screen Designer.

**Valor de contagem regressiva para cada foto** – Se você escolheu mostrar a tela Contagem regressiva para fotos, então, por padrão, cada foto receberá o mesmo valor inicial de contagem regressiva, conforme definido no item Contagem regressiva na tela Contagem regressiva. Mas se você quiser ter um valor inicial de contagem regressiva diferente para cada uma das fotos, marque esta opção e forneça os valores iniciais de contagem regressiva numérica (em segundos) na caixa de texto que a acompanha.

Os valores da contagem regressiva devem ser separados por vírgulas, ponto e vírgula ou espaços, por exemplo:

**5,3,3** - A primeira foto recebe uma contagem regressiva de 5 segundos. A segunda e a terceira fotos recebem uma contagem regressiva de 3 segundos cada.

Observação: se houver menos valores de contagem regressiva na caixa de texto do que o número de fotos no evento, as fotos restantes receberão o valor de contagem regressiva definido no item Contagem regressiva na tela Contagem regressiva.

## Tirar foto

Esta seção permite que você aplique vários recursos na tela Tirar foto, que serão exibidos sempre que uma foto for tirada.

**Atraso na captura de fotos** – Isso permite que você adicione um tempo de atraso na captura de fotos à tela 'Tirar foto'. Esse é o tempo que o RightBooth esperará antes de capturar uma foto após a tela ser exibida. Por padrão, o atraso na captura é de 0,5 segundos para eventos de fotos padrão para mostrar brevemente o prompt de texto 'Sorriso', e é de 1,5 segundos para eventos de cabine de espelho para permitir a exibição da animação da cabine de espelho 'Tirar foto' antes de capturar uma foto.

Um motivo pelo qual você pode querer alterar esse valor para um arquivo de evento específico é quando você adicionou um vídeo de reprodução mais longo (ou GIF animado) à tela 'Tirar foto' e deseja sincronizar a captura da foto com um ponto específico no arquivo de vídeo de reprodução (ou GIF animado). Por exemplo, você pode estar reproduzindo um vídeo que informa ao usuário para 'Sorrir', o que ocorre em 3 segundos no vídeo, nesse caso você deve definir esse atraso de captura de foto para algo como 3,5 segundos para forçar a captura a ocorrer um pouco depois do prompt 'Sorrir' que aparece no vídeo.

**NOTA** : Se você definir o tempo de atraso da captura de fotos para um valor maior que o tempo limite da tela 'Tirar foto', então o tempo limite da tela 'Tirar foto' será automaticamente definido para ser o mesmo que o atraso da captura de fotos. Para mais informações sobre tempos limite de tela, veja a seção: Propriedades: Propriedades de tempo limite.

**Incluir efeito de flash na tela** - Marque esta opção para fazer a tela piscar em branco brevemente quando cada foto for capturada, para imitar o flash da câmera.

**Visualização ao vivo** – Esta configuração permite que você escolha o que acontece com o item de visualização ao vivo da câmera durante o tempo restante após a foto ter sido capturada na tela Tirar foto. As opções são:

**Ao vivo** – o item da câmera continua mostrando feedback ao vivo.

**Congelar** – o item da câmera mostra o quadro da foto capturado.

**Preto** – o item da câmera mostra uma imagem preta.

**Substituir uma foto** – Quando esta configuração estiver marcada e durante um evento de jogo, o RightBooth substituirá automaticamente uma das fotos tiradas por cada usuário por uma imagem de uma lista predefinida de imagens.

**Escolher imagens** – Clique neste botão para permitir que você selecione uma ou mais imagens que serão usadas como substituições de fotos. O RightBooth selecionará uma foto aleatoriamente deste conjunto sempre que uma substituição de foto for necessária.

**Primeira foto** – A primeira foto no conjunto de fotos de cada usuário será substituída.

**Última foto** – A última foto no conjunto de fotos de cada usuário será substituída.

**Incluir uma tela 'Retirar foto'** – Marque esta opção para incluir uma tela 'Retirar foto' no fluxo de eventos. Esta tela será colocada imediatamente após a tela 'Tirar foto' na lista de telas. Em alguns casos, você pode descobrir que uma captura de foto não é concluída devido a fatores fora do controle do RightBooth, por

exemplo, uma câmera DSLR pode falhar em tirar uma foto no tempo especificado devido a problemas com o foco automático. A condição padrão nesta situação é que o RightBooth mostre uma mensagem de aviso vermelha indicando a falha. Se você marcar esta opção, cada vez que houver uma falha na captura de foto, o RightBooth mostrará ao usuário a tela 'Retirar foto' e tentará tirar a foto novamente.

**Nº de tentativas** – Defina o número de tentativas que serão usadas para refazer cada foto no caso de falha na captura de uma foto.

### Foto IA

Esta seção permite que você inclua e aplique efeitos fotográficos gerados por IA a fotos tiradas em seus eventos de captura de fotos. Observação: para poder usar o Photo AI, você deve primeiro configurar as configurações do AI Service Providers. Veja a seção: RightBooth Settings → AI.

### Troca de rosto

Esta seção permite que você inclua troca de rosto de foto de IA no seu fluxo de evento de captura de fotos. Isso permite que um único rosto em cada foto seja colocado na imagem de outra pessoa ou personagem.

As opções são:

**Não** – A troca de rosto não será incluída no evento de captura de fotos.

**Sim, automaticamente** – A troca de rostos acontecerá automaticamente após cada foto ser tirada. O RightBooth selecionará uma imagem de personagem da lista de imagens fornecida (veja abaixo).

**Pergunte ao usuário** – Após cada foto ser tirada, o usuário verá a tela do evento ' **Face swap AI** ', onde os personagens da lista de imagens (abaixo) serão mostrados e será solicitado que ele escolha um personagem para o processo de troca de rosto.

**Lista de imagens** – Clique neste botão para selecionar uma ou mais imagens de personagens do seu computador que serão usadas no processo de troca de rosto.

### Fundo IA

Esta seção permite que você inclua substituição de fundo de foto de IA no seu fluxo de eventos. Você pode escolher entre dois métodos de substituição de fundo de IA:

**Imagem** – Marque esta opção para que o fundo da foto seja substituído automaticamente por uma imagem localizada no seu computador.

**Lista de imagens** – Clique neste botão para selecionar uma ou mais imagens do seu computador que serão usadas para substituir o fundo da foto.

**Descrição do texto** – Marque esta opção para que o fundo da foto seja substituído por uma imagem gerada automaticamente pela IA a partir de uma descrição de texto fornecida.

**Descrições de texto automáticas** – Insira uma ou mais descrições de plano de fundo para serem usadas quando o Background AI estiver definido como 'Sim, automaticamente' (veja abaixo). Cada linha de texto é usada como uma descrição de texto separada.

**Aleatório** – Marque esta opção para fazer com que o RightBooth selecione aleatoriamente uma descrição de texto das descrições de texto automáticas.

As opções de substituição de fundo de foto são:

**Não** – A substituição do fundo não será incluída no evento de captura de fotos.

**Sim, automaticamente** – A substituição do fundo acontecerá automaticamente após cada foto ser tirada.

- Se você escolheu Substituição de fundo **de imagem**, o RightBooth selecionará automaticamente uma imagem de fundo da lista de imagens fornecida (veja acima).
- Se você escolheu Substituição de plano de fundo **de descrição de texto**, o RightBooth selecionará automaticamente uma descrição de texto de plano de fundo da lista fornecida (veja acima).

**Pergunte ao usuário** – Após cada foto ser tirada, o usuário verá opções de substituição de fundo da seguinte forma:

- Se você escolheu Substituição de fundo de **imagem**, a tela de evento ' **Imagem de fundo AI** ' será incluída no evento, onde os usuários serão solicitados a escolher uma imagem de fundo para sua foto.
- Se você escolheu Substituição de fundo **de descrição de texto**, a tela de evento ' **Texto de fundo AI** ' será incluída no evento, onde os usuários serão solicitados a inserir um texto que descreva o fundo que desejam em suas fotos, por exemplo: '**em uma praia ao pôr do sol**'

### **Desenho animado IA**

Observação: atualmente, esse recurso é fornecido pelo provedor de serviços de IA: cutout.pro.

Esta seção permite que você inclua substituição de desenho animado de IA no seu fluxo de eventos e substituirá pessoas por seus equivalentes de desenho animado. Suas opções são:

**Não** – A substituição do desenho animado não será incluída no evento de captura de fotos.

**Sim, automaticamente** – A substituição do desenho animado acontecerá automaticamente após cada foto ser tirada.

- **Aleatório** – Marque esta opção para que o RightBooth escolha aleatoriamente um estilo de desenho animado entre os estilos incluídos (veja abaixo).

**Pergunte ao usuário** – A tela de evento ' **Cartoon AI** ' será incluída no evento, onde após cada foto ser tirada, o usuário será solicitado a escolher um estilo de substituição de desenho animado entre os estilos incluídos (veja abaixo).

**Somente cabeça** – Marque esta opção para que o RightBooth substitua apenas as cabeças das pessoas pelo seu equivalente em desenho animado.

### **Estilos de desenho animado**

Uma seleção de estilos de desenho animado é fornecida. Marque os estilos que você deseja incluir no evento. Mova o mouse sobre os nomes dos estilos para ver o estilo de desenho animado associado

### **Filtros de fotos**

Esta seção permite que você inclua o recurso de filtro de foto dentro dos seus eventos de captura de foto. Ao incluir filtros de foto, os usuários podem alterar a aparência de cada foto depois que ela foi tirada.

**Incluir filtros de fotos** - Marque esta opção para incluir a tela "Filtros de fotos" no evento em que os usuários serão solicitados a escolher um filtro a ser aplicado a cada foto depois que ela for tirada.

**Sim, automaticamente** – Marque esta opção para fazer com que o RightBooth aplique automaticamente um dos filtros escolhidos aleatoriamente a cada foto tirada. Com esta opção selecionada, a tela de evento 'Choose filter' não será incluída no evento.

**Ask the user** – Marque esta opção se quiser permitir que os usuários do evento escolham um filtro de foto após cada foto ser tirada. Com esta opção selecionada, a tela 'Choose filter event' será incluída no evento.

**Lista de filtros** – Escolha os filtros que você gostaria de incluir no evento. Os filtros escolhidos serão mostrados para seleção na tela 'Escolher filtros' e também serão usados se a seleção automática for necessária.

## Melhorias

Nesta seção, você pode selecionar combinações de aprimoramentos que podem ser aplicados a vídeos gravados e a fotos capturadas. Você verá duas guias: ' **Vídeos** ' para acessar os aprimoramentos de Vídeo e ' **Fotos** ' para acessar os aprimoramentos de Foto.

## Melhorias de vídeo

**Adicionar melhorias** – Marque esta opção para aplicar melhorias de vídeo às suas gravações de vídeo.

### Vídeo de referência

 - Clique neste botão para escolher um vídeo de referência para testar seus aprimoramentos de vídeo e também para escolher uma cor de substituição de tela verde opcional em seus vídeos gravados. Nota: A substituição de tela verde só é necessária se você tiver escolhido incluir o aprimoramento de vídeo/imagem de fundo (veja abaixo) . Para melhores resultados, primeiro use o RightBooth para gravar um vídeo (sem nenhum aprimoramento), um que contenha uma cor de fundo que você gostaria de tornar transparente (como a cor de um pano de tela verde). Então, neste painel, escolha seu arquivo de vídeo gravado para que ele possa ser usado como o vídeo de referência para a seleção de cores e também para seu teste de aprimoramento de vídeo.

... Clique neste botão para selecionar uma cor do seu arquivo de vídeo de referência que ficará transparente quando um vídeo ou imagem de fundo for incluído nos seus aprimoramentos de vídeo.

### Escolha aprimoramentos de vídeo

Você pode escolher incluir qualquer combinação dos seguintes aprimoramentos de vídeo:

**Quadro de vídeo** – Marque esta opção para incluir um quadro do vídeo de origem que será adicionado como uma imagem estática no início do vídeo aprimorado.

% - Insira um número entre 0 e 100 que especifica a posição dentro do vídeo de origem de onde a imagem estática será tirada. 0 = o início do vídeo, 100 = o fim do vídeo. Exemplo: 50 = a imagem será tirada do meio do vídeo de origem

**Segundos** – Insira um número que especifica por quanto tempo a imagem estática será exibida no início do vídeo aprimorado.

 - **Vídeo/imagem de introdução** - Escolha um arquivo de vídeo ou um arquivo de imagem que será adicionado ao início da gravação de vídeo aprimorada. Se você escolher um arquivo de imagem, poderá especificar o tempo que o arquivo de imagem aparecerá no início do seu vídeo aprimorado.

Observação: se você optar por incluir o aprimoramento de fundo ou os aprimoramentos de sobreposição (veja abaixo), eles não serão aplicados ao vídeo/imagem de introdução.

**Transição** – Escolha um efeito de transição que será aplicado entre o vídeo de introdução (ou imagem) e o vídeo gravado.

 - **Plano de fundo** - Escolha um arquivo de vídeo ou um arquivo de imagem que será adicionado e reproduzido atrás do vídeo gravado no vídeo aprimorado. Se você escolher esta opção, então você também deve selecionar uma cor dos seus vídeos gravados, uma cor que será tornada transparente para que o vídeo de fundo (ou imagem) fique visível no vídeo aprimorado (veja abaixo).

 - **Sobreposição de vídeo** - Escolha um arquivo de vídeo que será adicionado e reproduzido sobre o vídeo gravado no vídeo aprimorado.

... Clique neste botão para selecionar uma cor do arquivo de vídeo de sobreposição que ficará transparente para que o vídeo gravado fique visível atrás do vídeo de sobreposição no vídeo aprimorado.

 - **Imagem de sobreposição** - Escolha um arquivo de imagem que será adicionado e exibido em cima do vídeo gravado. Se você escolher esta opção, então você deve escolher uma imagem que contenha cores transparentes (por exemplo, um arquivo PNG de 32 bits com um canal alfa) para que o vídeo gravado fique visível no vídeo aprimorado.

 - **Outro vídeo/imagem** - Escolha um arquivo de vídeo ou um arquivo de imagem que será adicionado ao final da gravação de vídeo aprimorada. Se você escolher um arquivo de imagem, poderá especificar o tempo que o arquivo de imagem aparecerá no final do seu vídeo aprimorado.

Observação: se você optar por incluir o aprimoramento de fundo ou os aprimoramentos de sobreposição (veja acima), eles não serão aplicados ao vídeo de encerramento (ou imagem).

**Transição** – Escolha um efeito de transição que será aplicado entre o vídeo gravado e o vídeo de encerramento (ou imagem).

 - **Áudio** - Escolha um arquivo de áudio que será adicionado ao vídeo aprimorado. O arquivo de áudio substituirá todos os outros áudios de quaisquer outros arquivos de vídeo usados na criação do vídeo aprimorado. Se você optar por não adicionar um arquivo de áudio, o áudio da gravação de vídeo original (se houver) será usado no vídeo aprimorado (mas somente se o aprimoramento de segmentos de vídeo NÃO for usado). Ao escolher um arquivo de áudio, você terá a opção de adicionar mais de um arquivo de áudio à Lista de arquivos de áudio. Se a Lista de arquivos contiver mais de um arquivo de áudio, o RightBooth escolherá um arquivo de áudio diferente da lista sempre que um aprimoramento de vídeo for executado. O arquivo de áudio será escolhido sequencialmente ou aleatoriamente se a opção '**Aleatório**' estiver marcada no painel Lista de arquivos.

**Segmentos de vídeo** – Marque isso e insira um ou mais segmentos de vídeo opcionais na tabela, que serão reproduzidos em sequência no vídeo aprimorado. Cada segmento de vídeo é definido da seguinte forma:

- **< Porcentagem de início do segmento** - A posição inicial dentro do vídeo gravado. Este é um número de 0 a 100, onde 0 é o início do vídeo gravado e 100 é o fim do vídeo gravado. Exemplos: 25 é um quarto do caminho através do vídeo, 50 é metade do caminho através do vídeo, etc. Porcentagens fracionárias são permitidas.
- **> Porcentagem de parada do segmento** - A posição de parada dentro do vídeo gravado. Isso obedece às mesmas regras da porcentagem de início do segmento.
- **Velocidade do segmento** - Este é um número que define a velocidade de reprodução do segmento. O intervalo permitido é de 0,1 a 10. Exemplos: 1 = velocidade normal. 0,5 = metade da velocidade. 2 = Duas vezes a velocidade normal etc. Valores de velocidade fracionária são permitidos.
- **Efeito de Segmento** – Permite aplicar um efeito de vídeo ao segmento. Escolha na lista de efeitos.
- **Cor do segmento** – Permite que você altere a cor do segmento de vídeo. Escolha na lista de cores.
- **Transição** – Escolha um efeito de transição que será aplicado entre cada um dos segmentos de vídeo. Nota: Se algum dos segmentos tiver menos de um segundo de duração, a transição NÃO será aplicada a nenhum dos segmentos de vídeo. Os efeitos de transição só podem ser usados quando não estiver usando o aprimoramento de vídeo 'Modo rápido'.

Observação: se a porcentagem de início do segmento especificada for maior que a porcentagem de término do segmento, o segmento será reproduzido ao contrário no vídeo aprimorado.

Exemplos de segmentos de vídeo:

<	>	Velocidade	Explicação
0	25	1	Reproduza o primeiro quarto do vídeo gravado na velocidade original gravada
75	50	5	Reproduza o terceiro quarto do vídeo gravado ao contrário, em velocidade 5 vezes maior que a gravada
90	100	0,25	Reproduza os últimos 10% do vídeo gravado a um quarto da velocidade gravada

Se você não fornecer nenhum segmento de vídeo, o vídeo completo gravado será usado no vídeo aprimorado.

### **Efeitos de segmento de foto e foto em flash**

Se você escolher qualquer um dos efeitos do segmento Foto, a foto será definida da seguinte maneira:

- **< Início do segmento** - A posição dentro do vídeo gravado que define o quadro a ser usado como foto.
- **>| Parada de segmento** – Este valor especifica por quanto tempo você quer que a foto seja exibida dentro do vídeo aprimorado. Intervalo válido de 0,1 a 4 segundos.

Observação: as opções Velocidade do segmento e Cor não se aplicam a efeitos fotográficos.

### **Botões de ferramentas de segmento de vídeo**

+ Clique neste botão para adicionar um novo segmento à lista de segmentos

**Bin** – Clique neste botão para remover as linhas de segmento selecionadas da lista.

↑ - Clique neste botão para mover as linhas de segmentos selecionados para cima na lista.

↓ - Clique neste botão para mover as linhas de segmentos selecionados para cima na lista.

**Abrir** – Clique neste botão para abrir um arquivo de lista de segmentos salvo anteriormente.

**Salvar / Salvar como** – Clique nestes botões para salvar a lista de segmentos atual em um arquivo.

Você pode selecionar linhas de segmento clicando com o mouse na célula mais à esquerda da linha. Selecione várias linhas mantendo pressionada a tecla Ctrl no teclado enquanto clica nas células mais à esquerda das linhas que deseja selecionar.

### **Usando vários arquivos de segmento de vídeo**

Se você escolher usar segmentos de vídeo, por padrão o RightBooth usará os segmentos de vídeo que estão atualmente definidos na tabela de segmentos de vídeo. Isso significa que cada vídeo aprimorado receberá os mesmos segmentos de vídeo. Se você quiser que o RightBooth use segmentos de vídeo diferentes para cada vídeo aprimorado, marque a opção '**Arquivos**'. Isso permitirá que você escolha e adicione um ou mais arquivos de segmento de vídeo no painel Lista de arquivos de segmento. Se a Lista de arquivos contiver mais de um arquivo de segmento de vídeo, o RightBooth escolherá um arquivo de segmento diferente da lista sempre que um aprimoramento de vídeo for executado, permitindo que cada um dos seus vídeos seja aprimorado com diferentes segmentos de vídeo. O arquivo de segmento de vídeo será escolhido sequencialmente ou aleatoriamente se a opção '**Aleatório**' estiver marcada no painel Lista de arquivos.

Observe que o vídeo aprimorado também está sujeito às configurações de pós-processamento de vídeo do RightBooth encontradas em:

**Configurações do RightBooth → Diversos → Pós-processamento de vídeo**



## Melhorias de fotos

**Adicionar melhorias** – Marque esta opção para aplicar melhorias às suas fotos e criar um arquivo de vídeo contendo uma sequência de fotos aprimorada.

### Fotos de teste de referência

 - Clique neste botão para escolher uma ou mais imagens de referência para testar seus aprimoramentos de fotos. Para melhores resultados, primeiro use o RightBooth para capturar algumas fotos, então neste painel escolha as fotos capturadas para seu teste de aprimoramento de fotos.

### Escolha melhorias de fotos

Você pode escolher incluir qualquer combinação dos seguintes aprimoramentos de fotos:

**Quadro de vídeo** – Marque esta opção para incluir um quadro da sequência final de fotos que será adicionado como uma imagem estática no início do arquivo de vídeo.

**%** - Insira um número entre 0 e 100 que especifica a posição dentro da sequência de fotos de onde a imagem estática será tirada. 0 = o início da sequência de fotos, 100 = o fim da sequência de fotos.  
Exemplo: 50 = a imagem será tirada do meio da sequência de fotos.

**Segundos** – Insira um número que especifica por quanto tempo a imagem estática será exibida no início do arquivo de vídeo.

 - **Vídeo/imagem de introdução** - Escolha um arquivo de vídeo ou um arquivo de imagem que será adicionado ao início da sequência de fotos. Se você escolher um arquivo de imagem, poderá especificar o tempo que o arquivo de imagem aparecerá.

Observação: se você optar por incluir os aprimoramentos de sobreposição (veja abaixo), eles não serão aplicados ao vídeo/imagem de introdução.

**Transição** – Escolha um efeito de transição que será aplicado entre o final do vídeo de introdução (ou imagem) e o início da sequência de fotos.

 - **Sobreposição de vídeo** - Escolha um arquivo de vídeo que será adicionado e reproduzido sobre a sequência de fotos.

... Clique neste botão para selecionar uma cor do arquivo de vídeo de sobreposição que ficará transparente para que a sequência de fotos fique visível atrás do vídeo de sobreposição.

 - **Imagem de sobreposição** - Escolha um arquivo de imagem que será adicionado e exibido em cima da sequência de fotos. Se você escolher esta opção, então você deve escolher uma imagem que contenha cores transparentes (por exemplo, um arquivo PNG de 32 bits com um canal alfa) para que a sequência de fotos fique visível no vídeo final.

 - **Outro vídeo/imagem** - Escolha um arquivo de vídeo ou um arquivo de imagem que será adicionado ao final da sequência de fotos. Se você escolher um arquivo de imagem, poderá especificar o tempo que o arquivo de imagem aparecerá.

Observação: se você optar por incluir os aprimoramentos de sobreposição (veja acima), eles não serão aplicados ao vídeo de encerramento (ou imagem).

**Transição** – Escolha um efeito de transição que será aplicado entre o final da sequência de fotos e o início do vídeo de encerramento (ou imagem).

 - **Áudio** - Escolha um arquivo de áudio que será adicionado ao vídeo final. O arquivo de áudio substituirá todos os outros áudios de quaisquer outros arquivos de vídeo usados na criação do vídeo final. Ao escolher um arquivo de áudio, você terá a opção de adicionar mais de um arquivo de áudio à Lista de Arquivos de Áudio. Se a Lista de Arquivos contiver mais de um arquivo de áudio, o RightBooth escolherá um arquivo de áudio diferente da lista sempre que um aprimoramento de vídeo for executado. O arquivo de áudio será escolhido sequencialmente ou aleatoriamente se a opção '**Aleatório**' estiver marcada no painel Lista de Arquivos.

### Efeito Ken Burns

Marque esta opção para criar uma sequência de fotos com efeito Ken Burns.

**Desvanecer** – Marque esta opção para adicionar um efeito de desvanecimento entre cada foto na sequência.

**Velocidade** – Insira a velocidade dos efeitos de panorâmica e zoom de Ken Burns.

**Tela ocupada** – Marque esta opção para mostrar a tela ocupada enquanto os aprimoramentos de fotos estão sendo criados durante o evento de reprodução.

### Opções comuns para aprimoramentos de vídeo e foto

**Recodificar** – Marque esta opção se estiver incluindo vídeos em taxas de quadros maiores que 60 fps (especialmente 120 fps) e quiser que seus vídeos sejam reproduzidos sem problemas em todos os dispositivos móveis. Observação: alguns dispositivos móveis podem começar a recodificar vídeos de 120 fps ou até mesmo reproduzir seções na taxa de quadros errada. Esta opção evita o problema recodificando o vídeo final para 30 fps otimizados. Observação: este processo adiciona mais tempo ao processo geral de aprimoramento.

**Modo rápido** – Marque esta opção para fazer o RightBooth usar um método mais rápido de processamento de aprimoramento. Esta opção pode reduzir o tempo que leva para executar seus aprimoramentos em até 50%. Observe que os aprimoramentos de transição não estão disponíveis com o 'Modo rápido'.

**Testar** – Clique neste botão para ver os resultados dos aprimoramentos selecionados.

**Relatório** – Marque para ver um relatório do último Teste. O relatório mostra quanto tempo leva para executar cada um dos seus aprimoramentos escolhidos.

**Mostrar vídeo** – Clique neste botão para reproduzir o vídeo de teste criado mais recentemente.

**Configurações de conversão** – Clique neste botão para abrir o painel de configurações de conversão de vídeo. Este painel permite que você altere várias configurações de conversão de vídeo que afetarão a velocidade do aprimoramento do vídeo e o tempo gasto. Para obter mais informações, consulte: Configurações do RightBooth → Diversos → Configurações de conversão

### Uma palavra sobre os tempos de processamento de aprimoramento

O tempo necessário para aprimorar um vídeo depende de muitos fatores: incluindo a duração do vídeo de origem, a taxa de quadros, o tamanho do quadro, as configurações de conversão e sua escolha de aprimoramentos e segmentos. Use o recurso **Testar** para verificar quais aprimoramentos estão demorando mais tempo e escolha sua configuração de acordo.

### Mostrar e refazer

Esta seção permite que você decida se deseja mostrar aos usuários os vídeos, fotos e mensagens gravados após a conclusão.

**Vídeos** – Marque esta opção para que cada vídeo gravado seja reproduzido para o usuário após a gravação ter sido feita. Quando esta opção não estiver marcada, os vídeos gravados não serão mostrados ao usuário e o sistema avançará para a próxima tela de evento, como a tela de agradecimento.

**Fotos** – Marque esta opção para que cada foto seja mostrada ao usuário depois de tirada. Quando esta opção não estiver marcada, as fotos não serão mostradas ao usuário e o sistema avançará para a próxima tela de evento.

**Mensagens** – Marque esta opção para que cada mensagem seja mostrada ao usuário após ter sido inserida. Quando esta opção não estiver marcada, as mensagens não serão mostradas ao usuário e o sistema avançará para a próxima tela de evento.

**Respostas** – Marque esta opção para que cada resposta de vídeo ou mensagem gravada seja mostrada ao usuário. Quando esta opção não estiver marcada, as respostas não serão mostradas ao usuário e o sistema avançará para a próxima tela de evento.

**Vídeos de karaokê** – Marque esta opção para que cada vídeo de karaokê gravado seja reproduzido para o usuário após a gravação ter sido feita. Quando esta opção não estiver marcada, os vídeos gravados não serão exibidos para o usuário e o sistema avançará para a próxima tela de evento.

**Permitir que o usuário refaça** – Para cada um dos cinco tipos de arquivo (acima), você também tem a opção de permitir que o usuário refaça o arquivo. Marcar a opção correspondente ao arquivo escolhido fará com que os botões **Refazer** e **Manter** apareçam nas telas **Mostrar** durante o evento. Isso permitirá que o usuário recrie seu vídeo, foto ou mensagem mais recentemente criados, caso não esteja satisfeito com o resultado.

**No of attempts:** - Insira o número de vezes que um usuário pode Refazer um arquivo específico. O intervalo válido é de 1 a 10.

### Arquivos de e-mail

Esta seção permite que fotos, mensagens e arquivos de vídeo (criados pelos usuários durante o evento) sejam enviados por e-mail (como anexos de arquivo) para o endereço de e-mail dos usuários.

### Vídeos por e-mail

Esta seção permite que você escolha como enviar vídeos por e-mail durante o evento.

**Não** - Os vídeos não serão enviados por e-mail automaticamente durante o evento. Você ainda pode oferecer **Ask the User** (abaixo) se esta opção estiver definida.

**Sim, automaticamente** - Os vídeos serão enviados automaticamente por e-mail, sem oferecer essa opção ao usuário.

**Mais tarde** – Arquivos de e-mail serão criados e salvos na pasta do evento atual durante o evento. Esses arquivos podem ser enviados por e-mail mais tarde, por exemplo, após o término do evento usando o recurso de e-mail disponível em Tarefas. Veja Tarefas. Esse recurso também permitirá que vídeos sejam enviados por e-mail de uma Estação de e-mail RightBooth. Veja a seção: **Criação e impressão e Estação de e-mail**.

**Pergunte ao usuário** - O usuário será perguntado se deseja enviar seus vídeos por e-mail. Esta opção adicionará a tela **Opções de vídeo** ao evento.

**Ask Count** – Insira o número de vezes que o usuário poderá escolher enviar seus vídeos por e-mail na tela **Opções de vídeo** . Intervalo permitido: 0 a 99. Se o valor for definido como 0, o usuário continuará a

ter a opção de enviar seus vídeos por e-mail até escolher a opção **Concluído** na tela **Opções de vídeo** .  
Veja Editor de tela .

### **Enviar fotos por e-mail**

Esta seção permite que você escolha como enviar fotos por e-mail durante o evento.

**Não** - As fotos não serão enviadas por e-mail. Você ainda pode oferecer **Ask the User** (abaixo) se esta opção estiver definida.

**Sim, automaticamente** - As fotos serão enviadas por e-mail automaticamente, sem oferecer essa opção ao usuário.

**Mais tarde** – Arquivos de e-mail de fotos serão criados e salvos na pasta do evento atual durante o evento. Esses arquivos podem ser enviados por e-mail mais tarde, por exemplo, após o término do evento, usando o recurso de e-mail disponível em Tarefas. Veja Tarefas. Esse recurso também permitirá que fotos sejam enviadas por e-mail de uma Estação de e-mail RightBooth. Veja a seção: **Criação e impressão e Estação de e-mail**.

**Pergunte ao usuário** - O usuário será perguntado se deseja enviar suas fotos por e-mail. Esta opção adicionará a tela **Opções de foto** ao evento.

**Ask Count** – Insira o número de vezes que o usuário poderá escolher enviar suas fotos por e-mail na tela **Photo options** . Intervalo permitido: 0 a 99. Se o valor for definido como 0, o usuário continuará a ter a opção de enviar fotos por e-mail até escolher a opção **Finished** na tela **Photo options** . Veja Screen Editor .

**Incluir o GIF/WMV animado** – Marque esta opção para incluir o arquivo GIF (ou WMV) animado no e-mail.

**Incluir o layout de impressão** – Marque esta opção para incluir o layout de impressão da foto no e-mail.

**Incluir a sessão de vídeo** – Marque para incluir a sessão de vídeo no e-mail. Veja Tipo de evento →Fotos →Grave a sessão.

**Não incluir as fotos** – Marque esta opção para excluir as fotos individuais do e-mail.

### **Mensagens de e-mail**

Esta configuração permite que você escolha como enviar mensagens por e-mail durante o evento.

**Não** - As mensagens não serão enviadas por e-mail. Você ainda pode oferecer **Ask the User** (abaixo) se esta opção estiver definida.

**Sim, automaticamente** - As mensagens serão enviadas por e-mail automaticamente, sem oferecer essa opção ao usuário.

**Mais tarde** – Os arquivos de e-mail de mensagem serão criados e salvos na pasta do evento atual durante o evento. Esses arquivos podem ser enviados por e-mail mais tarde, por exemplo, após o término do evento, usando o recurso de e-mail disponível em Tarefas. Veja Tarefas. Esse recurso também permitirá que os arquivos de mensagem sejam enviados por e-mail de uma Estação de e-mail RightBooth. Veja a seção: **Criação e impressão e Estação de e-mail**.

**Pergunte ao usuário** - O usuário será perguntado se deseja enviar sua mensagem por e-mail. Esta opção adicionará a tela **de opções de mensagem** ao evento.

**Ask Count** – Insira o número de vezes que o usuário poderá escolher enviar sua mensagem por e-mail na tela **Message options** . Intervalo permitido: 0 a 99. Se o valor for definido como 0, o usuário continuará a

ter a opção de enviar sua mensagem por e-mail até escolher a opção **Finished** na tela **Message options** .  
Veja Screen Editor .

#### **Nota 1:**

Se você incluir a opção de enviar fotos, mensagens ou vídeos por e-mail no evento e também tiver escolhido não incluir a configuração **de e-mail** na tela Detalhes do usuário, a tela **Endereço de e-mail** será adicionada ao evento e será exibida para cada usuário, solicitando que ele insira um endereço de e-mail antes que qualquer arquivo possa ser enviado por e-mail.

#### **Nota 2:**

Se você escolher enviar vídeos por e-mail, esteja ciente de que alguns servidores de e-mail colocam um limite no tamanho dos arquivos que podem ser anexados a um e-mail, portanto, em algumas situações, você pode descobrir que e-mails com anexos de vídeo não são entregues com sucesso. Veja Configurações → Mídias sociais → Tamanho da mídia.

#### **Arquivos para SMS de telefone**

Essas configurações permitem que fotos, mensagens e arquivos de vídeo (criados pelos usuários durante o evento) sejam enviados para um telefone celular por meio do endereço de e-mail do gateway de SMS de uma operadora de telefonia móvel.

#### **Vídeos para SMS de telefone**

Esta seção permite que você escolha como enviar vídeos durante o evento.

**Não** - Os vídeos não serão enviados automaticamente durante o evento. Você ainda pode oferecer **Ask the User** (abaixo) se esta opção estiver definida.

**Sim, automaticamente** - Os vídeos serão enviados automaticamente, sem oferecer essa opção ao usuário.

**Mais tarde** – Arquivos de e-mail serão criados e salvos na pasta do evento atual durante o evento. Esses arquivos podem ser enviados mais tarde, por exemplo, após o término do evento, usando o recurso de e-mail disponível em Tarefas. Veja Tarefas. Esse recurso também permitirá que vídeos sejam enviados de uma Estação de e-mail RightBooth. Veja a seção: **Criação e impressão e Estação de e-mail**.

**Pergunte ao usuário** - O usuário poderá escolher enviar seu vídeo para um telefone. Esta opção adicionará a tela **Opções de vídeo** ao evento.

**Ask Count** – Insira o número de vezes que o usuário poderá escolher enviar seu vídeo para um telefone na tela **Opções de vídeo** . Intervalo permitido: 0 a 99. Se o valor for definido como 0, o usuário continuará a ter a opção de enviar seu vídeo até escolher a opção **Concluído** na tela **Opções de vídeo** . Veja Editor de tela .

#### **Fotos para SMS do telefone**

Esta seção permite que você escolha como enviar fotos durante o evento.

**Não** - Fotos não serão enviadas. Você ainda pode oferecer **Ask the User** (abaixo) se esta opção estiver definida.

**Sim, automaticamente** - As fotos serão enviadas automaticamente, sem oferecer essa opção ao usuário.

**Mais tarde** – Os arquivos de fotos serão criados e salvos na pasta do evento atual durante o evento. Esses arquivos podem ser enviados mais tarde, por exemplo, após o término do evento, usando o recurso de e-mail disponível em Tarefas. Veja Tarefas. Esse recurso também permitirá que as fotos sejam

enviadas por e-mail de uma Estação de e-mail RightBooth. Veja a seção: **Criação e impressão e Estação de e-mail**.

**Pergunte ao usuário** - O usuário poderá escolher enviar suas fotos para um telefone. Esta opção adicionará a tela **Opções de foto** ao evento.

**Ask Count** – Insira o número de vezes que o usuário poderá escolher enviar suas fotos na tela **Photo options** . Intervalo permitido: 0 a 99. Se o valor for definido como 0, o usuário continuará a ter a opção de enviar fotos até escolher a opção **Finished** na tela **Photo options** . Veja Screen Editor .

**Incluir o GIF/WMV animado** – Marque esta opção para incluir o arquivo GIF (ou WMV) animado nos arquivos enviados para o telefone.

**Incluir o layout de impressão** – Marque esta opção para incluir o layout de impressão da foto nos arquivos enviados para o telefone.

**Incluir a sessão de vídeo** – Marque esta opção para incluir a sessão de vídeo nos arquivos que são enviados para o telefone. Veja Tipo de evento →Fotos →Grave a sessão.

**Não incluir as fotos** – Marque esta opção para excluir as fotos individuais dos arquivos que são enviados para o telefone.

### **Mensagens para telefone SMS**

Esta configuração permite que você escolha como enviar mensagens durante o evento.

**Não** - As mensagens não serão enviadas. Você ainda pode oferecer **Ask the User** (abaixo) se esta opção estiver definida.

**Sim , automaticamente** - As mensagens serão enviadas automaticamente, sem oferecer essa opção ao usuário.

**Mais tarde** – Os arquivos de mensagem serão criados e salvos na pasta do evento atual durante o evento. Esses arquivos podem ser enviados mais tarde, por exemplo, após o término do evento, usando o recurso de e-mail disponível em Tarefas. Veja Tarefas. Esse recurso também permitirá que os arquivos de mensagem sejam enviados por e-mail de uma Estação de e-mail RightBooth. Veja a seção: **Criação e impressão e Estação de e-mail**.

**Ask the user** - O usuário poderá escolher enviar sua mensagem para um telefone. Esta opção adicionará a tela **Video options** ao evento.

**Ask Count** – Insira o número de vezes que o usuário poderá escolher enviar sua mensagem na tela **Message options** . Intervalo permitido: 0 a 99. Se o valor for definido como 0, o usuário continuará a ter a opção de enviar sua mensagem até escolher a opção **Finished** na tela **Message options** . Veja Screen Editor .

**Nota** - Se você escolher enviar vídeos, esteja ciente de que algumas redes colocam um limite no tamanho dos arquivos que podem ser enviados, portanto, em algumas situações, você pode descobrir que os arquivos de vídeo não são entregues com sucesso. Veja Configurações →Mídias sociais →Tamanho da mídia.

### **Arquivos para WhatsApp**

Esta seção permite que arquivos de fotos e vídeos (criados pelos usuários durante o evento) sejam enviados para uma conta do WhatsApp.

## Vídeos para WhatsApp

Esta seção permite que você escolha como enviar vídeos durante o evento.

**Não** - Os vídeos não serão enviados automaticamente durante o evento. Você ainda pode oferecer **Ask the User** (abaixo) se esta opção estiver definida.

**Sim, automaticamente** - Os vídeos serão enviados automaticamente, sem oferecer essa opção ao usuário.

**Ask the user** - O usuário poderá escolher enviar seu vídeo para uma conta do WhatsApp. Esta opção adicionará a tela **Video options** ao evento.

**Ask Count** – Insira o número de vezes que o usuário poderá escolher enviar seu vídeo na tela **Opções de vídeo** . Intervalo permitido: 0 a 99. Se o valor for definido como 0, o usuário continuará a ter a opção de enviar seu vídeo até escolher a opção **Concluído** na tela **Opções de vídeo** . Veja Editor de tela .

## Fotos para WhatsApp

Esta seção permite que você escolha como enviar fotos durante o evento.

**Não** - Fotos não serão enviadas. Você ainda pode oferecer **Ask the User** (abaixo) se esta opção estiver definida.

**Sim, automaticamente** - As fotos serão enviadas automaticamente, sem oferecer essa opção ao usuário.

**Ask the user** - O usuário poderá escolher enviar suas fotos para uma conta do WhatsApp. Esta opção adicionará a tela **Photo options** ao evento.

**Ask Count** – Insira o número de vezes que o usuário poderá escolher enviar suas fotos na tela **Photo options** . Intervalo permitido: 0 a 99. Se o valor for definido como 0, o usuário continuará a ter a opção de enviar fotos até escolher a opção **Finished** na tela **Photo options** . Veja Screen Editor .

**Incluir o GIF/WMV animado** – Marque esta opção para incluir o arquivo GIF (ou WMV) animado nos arquivos disponibilizados para envio ao WhatsApp.

**Incluir o layout de impressão** – Marque esta opção para incluir o layout de impressão da foto nos arquivos que são disponibilizados para envio ao WhatsApp.

**Incluir a sessão de vídeo** – Marque esta opção para incluir a sessão de vídeo nos arquivos que são disponibilizados para envio ao WhatsApp. Veja Tipo de evento →Fotos →Grave a sessão.

**Não incluir as fotos** – Marque esta opção para excluir as fotos individuais dos arquivos que são disponibilizados para envio ao WhatsApp.

**Salvar números** – Marque esta opção para salvar todos os números inseridos pelos usuários do evento no arquivo **WhatsApp.txt** dentro da pasta de saída escolhida.

## Imprimir fotos

Esta seção permite que você escolha permitir que seus usuários imprimam suas fotos. Se você escolher permitir a impressão de fotos, então durante o evento a impressão de fotos ocorrerá após cada usuário ter sua foto (ou fotos) tirada. As fotos serão organizadas e impressas de acordo com seu design de layout de impressão (veja Layout de impressão).

**Não** – Marque esta opção se não quiser que os usuários imprimam fotos. Você ainda pode oferecer **Perguntar ao Usuário** (abaixo) se esta opção estiver definida.

**Sim, automaticamente** – Marque esta opção se quiser que as fotos sejam impressas automaticamente depois que cada usuário tirar suas fotos.

**Cópias** - Insira o número de cópias que serão impressas para cada usuário quando a opção Imprimir foto estiver definida como **Sim, automaticamente** . Intervalo permitido: 1 a 10.

**Pergunte ao usuário** – Marque esta opção se quiser que seus usuários tenham a opção de imprimir suas fotos. Esta opção adicionará a tela **Opções de foto** ao evento. Veja Editor de tela .

**Ask Count** – Insira o número de vezes que o usuário poderá escolher imprimir suas fotos na tela **Photo Options** . Intervalo permitido: 0 a 99. Se o valor for definido como 0, o usuário continuará a ter a opção de imprimir fotos até escolher a opção **Finished** na tela **Photo options** . Veja Screen Editor .

**Incluir a tela 'Imprimir cópias'** – Marque esta opção para incluir a tela **Imprimir cópias** no seu evento. Isso é útil se você quiser permitir que seus usuários escolham quantas cópias impressas eles gostariam de imprimir depois de terem escolhido imprimir suas fotos na tela Opções de fotos. Esta tela mostrará uma série de opções de 'Imprimir cópias' para o usuário, conforme definido pela configuração **Total choices** e **Número de cópias para cada** lista de escolha (abaixo). Esta tela só aparecerá se a opção **Ask the user** também estiver marcada (veja acima).

**Total choices** – Insira o número total de escolhas de 'Imprimir cópias' que você apresentará aos seus usuários na tela Imprimir cópias (acima). Faixa de 1 a 10.

**Número de cópias para cada opção** – Esta lista permite que você defina o número de cópias impressas a serem atribuídas a cada opção na tela Imprimir cópias. Clique em cada item na lista para especificar o número de cópias necessárias. O intervalo é de 1 a 99.

Observação: se você selecionar **Imprimir fotos: Sim** e também marcar **Perguntar ao usuário** , durante o evento, as fotos de cada usuário serão impressas automaticamente e a tela **Imprimir fotos será exibida** , permitindo que eles escolham fazer mais impressões.

**A impressão requer um código de acesso** – Marque esta opção se quiser forçar os usuários do seu evento a digitar um código de acesso para permitir que eles imprimam suas fotos. Os códigos de acesso podem ser criados e impressos em Configurações de →Segurança do RightBooth.

**Salvar o layout de impressão como um arquivo de imagem** – Marque esta opção para salvar o layout de impressão de fotos de cada usuário (durante o evento) como um arquivo de imagem na pasta de eventos atual, usando o formato de arquivo de imagem especificado em Configurações de Fotos. Observe que este recurso só funcionará se você tiver projetado um layout de impressão para o evento. Observe também que este recurso é independente do processo de impressão física real, em outras palavras, você pode selecionar este recurso mesmo se tiver escolhido não permitir a impressão durante o evento.

Esta opção pode ser usada para criar arquivos adequados para impressão posterior (após o evento) usando seu próprio software de impressora.

**Salvar em tarefas de eventos** – Esta opção pode ser usada em adição à opção anterior para permitir que todos os arquivos de imagem de layout de impressão de fotos sejam visualizados e impressos após o evento usando o recurso Event Tasks do RightBooth (veja Event Tasks: **Printing Layouts** ). Nota: Selecionar esta opção fará com que o RightBooth salve automaticamente os arquivos de imagem de layout de impressão (veja a opção anterior).

Se você estiver configurando uma RightBooth Printing Station para este evento, então esta opção deve ser marcada. Veja a seção **Criando uma Printing and Emailing Station**.

**Valor máximo para a ação 'Imprimir mais cópias':** - Use isto para definir um valor que limitará a quantidade de cópias que o usuário pode inserir quando a ação 'Imprimir mais cópias' estiver sendo usada no design do seu evento.

**Contagem máxima de impressão** – Marque esta configuração para fazer com que o RightBooth impeça impressões futuras quando a contagem de impressão atual atingir este valor (veja a próxima configuração). Neste ponto, se os usuários tentarem executar qualquer impressão, será exibida uma mensagem de aviso informando que este recurso atingiu sua contagem máxima de uso e nenhuma impressão futura ocorrerá.

**Contagem de impressão atual** – Isso mostra o número total de impressões realizadas usando o evento atual desde que esse valor foi redefinido pela última vez. O valor é incrementado automaticamente toda vez que o RightBooth imprime um layout de foto no evento atual. O valor da contagem de impressão atual é lembrado entre as sessões. Clique no botão **Redefinir** para redefinir esse valor de volta para 0.

Nota: O valor máximo de contagem de impressão se aplica somente ao arquivo de evento atual e substitui a contagem máxima de impressão que pode ser especificada em Configurações. Veja a seção: Configurações → Impressoras.

## Obrigado

**Incluir a tela 'Obrigado'** - Marque esta opção para que a tela '**Obrigado**' seja exibida aos usuários após eles terem gravado um arquivo de evento. Quando a tela 'Obrigado' é incluída no evento, você pode, opcionalmente, selecionar com qual tipo de gravação de evento ela será mostrada. Isso é obtido usando as propriedades 'Mostrar com' para a tela 'Obrigado' no Editor de Tela. Veja → Propriedades do Editor de Tela → Aparência.

**Opção para ir novamente** – Se você selecionou incluir a tela Detalhes do usuário, então você pode escolher incluir o prompt Ir novamente na tela 'Obrigado'. Então, quando um evento de gravação multitypo estiver sendo reproduzido, se o usuário escolher 'Ir novamente', isso evitará a necessidade de inserir os detalhes do usuário uma segunda vez. Marque esta opção para que a tela **Obrigado** também mostre um prompt **Ir novamente?** e botões **Sim/Não**. Esta configuração só é aplicável se você tiver escolhido incluir a tela Detalhes do usuário em seu evento. Se você marcar 'Opção para ir novamente', então se o usuário escolher 'Sim', ele poderá reutilizar o evento novamente sem ter que visitar a tela Iniciar ou inserir novamente seus detalhes de usuário.

## Vários monitores

Esta seção permite que você configure e use até 4 monitores conectados ao seu computador em um arranjo de desktop estendido. Usando esse arranjo, o RightBooth permitirá a você a opção de adicionar telas de eventos em cada um dos monitores adicionais no Screen Editor.

Primeiro, certifique-se de que seus monitores estejam conectados a uma placa de vídeo multi-head no seu PC e que você os tenha organizado como na configuração de área de trabalho estendida (consulte as configurações de exibição do Windows para obter instruções).

Agora você pode escolher quais telas de eventos do RightBooth exibir em cada um dos seus monitores.

**Telas do monitor 1. Em exibição** – Insira o número do monitor no qual você deseja mostrar as telas interativas do evento principal. Este monitor normalmente é o Monitor 1. Se você estiver usando um

monitor touchscreen para interação com o RightBooth, certifique-se de que as telas do evento principal estejam definidas para mostrar no monitor touchscreen.

**Sizeable** – Selecione esta opção para permitir que você altere o tamanho e a posição da janela principal do evento enquanto usa o Screen Editor ou enquanto reproduz o evento. Se isso não for selecionado, a janela do evento sempre permanecerá em tela cheia (o padrão).

**Posição** – Escolha em qual área do monitor você gostaria que o evento fosse posicionado. Padrão: Maximizado - o evento preencherá completamente o monitor.

**Monitor 2 telas** – Marque esta opção para usar um segundo monitor no seu evento RightBooth. A opção Monitor 2 estará disponível no Screen Editor para fins de edição, e as telas do seu evento 'Monitor 2' aparecerão no segundo monitor quando o evento estiver sendo reproduzido.

**Telas do monitor 2. Em exibição** – Insira o número do monitor no qual você deseja mostrar as telas de evento 'Monitor 2'.

**Telas pareadas com o Monitor 1** – Marque esta opção para permitir que qualquer tela de evento no Monitor 2 que tenha o mesmo nome de uma tela de evento do Monitor 1 seja exibida sempre que a tela de evento do Monitor 1 for exibida. Veja 'Emparelhamento de telas de múltiplos monitores' (abaixo).

**Tela de vídeo em andamento** - Marque esta opção para incluir a tela de **vídeo em andamento** no segundo monitor.

**Tela Foto em andamento** - Marque esta opção para incluir a tela **Foto em andamento** no segundo monitor.

**Tela de impressão em andamento** - Marque esta opção para incluir a tela de **impressão em andamento** no segundo monitor.

**Monitor 3 telas** – Marque esta opção para usar um segundo monitor no seu evento RightBooth. A opção Monitor 3 estará disponível no Screen Editor para fins de edição, e as telas do seu evento 'Monitor 3' aparecerão no terceiro monitor quando o evento estiver sendo reproduzido.

**Monitorar 3 telas. Em exibição** – Insira o número do monitor no qual você deseja mostrar as telas de evento 'Monitor 3'.

**Telas pareadas com o Monitor 1** – Marque esta opção para permitir que qualquer tela de evento no Monitor 3 que tenha o mesmo nome de uma tela de evento do Monitor 1 seja exibida sempre que a tela de evento do Monitor 1 for exibida. Veja 'Emparelhamento de telas de múltiplos monitores' (abaixo).

**de vídeo em andamento** - Marque esta opção para incluir a tela de **vídeo em andamento** no terceiro monitor.

**Tela Foto em andamento** - Marque esta opção para incluir a tela **Foto em andamento** no terceiro monitor.

**Tela de impressão em andamento** - Marque esta opção para incluir a tela de **impressão em andamento** no terceiro monitor.

**Monitor 4 telas** – Marque esta opção para usar um segundo monitor no seu evento RightBooth. A opção Monitor 4 estará disponível no Screen Editor para fins de edição, e as telas do seu evento 'Monitor 4' aparecerão no quarto monitor quando o evento estiver sendo reproduzido.

**Monitorar 4 telas. Em exibição** – Insira o número do monitor no qual você deseja mostrar as telas de evento 'Monitor 4'.

**Telas pareadas com o Monitor 1** – Marque esta opção para permitir que qualquer tela de evento no Monitor 4 que tenha o mesmo nome de uma tela de evento do Monitor 1 seja exibida sempre que a tela de evento do Monitor 1 for exibida. Veja 'Emparelhamento de telas de múltiplos monitores' (abaixo).

**Tela de vídeo em andamento** - Marque esta opção para incluir a tela de **vídeo em andamento** no quarto monitor.

**Tela Foto em andamento** - Marque esta opção para incluir a tela **Foto em andamento** no quarto monitor.

**Tela de impressão em andamento** - Marque esta opção para incluir a tela de **impressão em andamento** no quarto monitor.

### Emparelhamento de tela de vários monitores

Sempre que você adicionar uma tela a uma lista de telas de eventos do Monitor estendida (Monitores 2, 3 ou 4), se você der à tela o mesmo nome de uma tela no Monitor 1, o nome da tela do Monitor estendida será automaticamente anexado ao número da tela.

Por exemplo, se você adicionar a tela ' **Mostrar foto** ' à lista de telas do Monitor 2, ela será automaticamente nomeada ' **Mostrar foto (2)** '. Agora, para que o pareamento de telas ocorra, se você marcar a opção: 'Telas pareadas com o Monitor 1', quando o evento estiver sendo reproduzido, cada vez que a tela do evento ' **Mostrar foto**' aparecer no Monitor 1, a tela do evento ' **Mostrar foto (2)** ' aparecerá automaticamente no Monitor 2.

### Variado

**Incluir botões nas telas de eventos** – Marque esta opção se quiser que botões interativos apareçam durante o evento sempre que uma decisão tiver que ser tomada pelo usuário. Se esta opção não estiver marcada, o usuário verá apenas as mensagens de texto de seleção e não os botões.

**Incluir a tela 'Confirmação de cancelamento'** - Marque esta opção para incluir a tela **de confirmação de cancelamento** durante o evento. Então, sempre que um usuário clicar em qualquer botão Cancelar em qualquer tela, ele verá a tela de confirmação de cancelamento. Esta tela perguntará ao usuário se ele tem certeza de que deseja cancelar, permitindo que ele selecione **Sim** ou **Não** . Se o usuário selecionar **Sim**, o sistema abrirá o evento definido no Fluxo de eventos. Se o usuário selecionar **Não**, o sistema moverá para a tela que estava sendo exibida antes da tela de confirmação de cancelamento.

Se a tela de confirmação de Cancelamento não estiver incluída no evento, sempre que um usuário clicar em qualquer botão Cancelar, a sessão será imediatamente cancelada, sem solicitar confirmação ao usuário.

**Mostrar espera ao carregar o próximo evento** – Alguns arquivos de eventos podem levar muito tempo para abrir se contiverem muitas imagens e vídeos nas telas de eventos. Marque esta opção para fazer com que o RightBooth mostre um ícone de espera para o usuário enquanto carrega um evento demorado.

**O vídeo da tela continua sendo reproduzido sem reiniciar quando exibido em telas consecutivas** – Se você reproduzir um arquivo de vídeo como plano de fundo de uma tela de evento, o vídeo será reproduzido do início sempre que a tela for exibida. Marque esta opção se estiver usando o mesmo arquivo de vídeo em telas de eventos consecutivas e quiser que o vídeo continue sendo reproduzido sem reiniciar conforme você passa de uma tela para a outra.

**O áudio da tela continua tocando sem reiniciar quando usado em telas consecutivas** – Se você tocar um arquivo de áudio em uma tela de evento, o áudio será reproduzido do início sempre que a tela for exibida. Marque esta opção se estiver usando o mesmo arquivo de áudio em telas de eventos

consecutivas e quiser que o áudio continue tocando sem reiniciar conforme você passa de uma tela para a outra.

**Número máximo de vezes que cada usuário pode ver cada tela 'Opções'** – Insira a quantidade na caixa de texto. Exemplo: Você está fornecendo as opções de impressão de foto e e-mail de foto na tela de evento 'Opções de foto', mas deseja permitir que cada usuário use apenas uma das opções, não ambas. Para fazer isso, insira '1' nesta caixa de texto. Então a tela 'Opções de foto' aparecerá apenas uma vez por usuário, permitindo que eles escolham apenas uma das opções. Este recurso também se aplica às telas de evento 'Opções de vídeo' e 'Opções de mensagem'. Observação: inserir '0' nesta caixa de texto fará com que este recurso seja ignorado.

**Picture in picture** – Marque esta opção para ativar o recurso 'picture in picture' (PIP) para permitir que você grave vídeos PIP e capture fotos PIP durante seus eventos. Isso funciona pegando os feeds da webcam dos números 2, 3 e/ou 4 e mesclando-os na webcam número 1 em tempo real. Quando marcado, o evento mostrará PIP na webcam 1 durante todo o evento. Observe que, para usar este recurso, você deve conectar várias webcams ao seu computador e configurá-las nas configurações de vídeo do RightBooth. Observação: este recurso se aplica apenas a webcams, não a câmeras DSLR.

**Setas do seletor de layout** – Use as teclas de seta para cima e para baixo para escolher sua combinação de layout PIP preferida. Observe que layouts diferentes exigem mais webcams do que outros, até um máximo de 4 webcams. Observe também que seu layout escolhido também obedecerá às configurações de rotação de webcam que você aplicar a todas as webcams nas configurações de vídeo do RightBooth.

**Cor atrás das telas de eventos** – Escolha uma cor que será mostrada atrás das telas de eventos. Essa cor preencherá a tela e será vista se você adicionar uma transição de tela de evento que reduza o tamanho da tela de evento durante a animação de transição.

#### **Comandos de gravação de vídeo**

Use essas configurações para permitir que várias instâncias do RightBooth gravem vídeos simultaneamente usando várias câmeras.

**Ignorar** – O RightBooth ignorará os comandos de gravação de vídeo, o padrão.

**Enviar** – O RightBooth enviará comandos de Iniciar e Parar gravação de vídeo para todas as outras instâncias em execução do RightBooth.

**Receber** – O RightBooth ouvirá e reagirá aos comandos de gravação de vídeo enviados de outras instâncias do RightBooth.

Veja o seguinte artigo do blog para uma explicação completa sobre como usar corretamente esse recurso:

<https://www.rightbooth.com/blog/record-multiple-videos-simultaneously>

## Texto do evento

A tabela de texto do evento permite que você visualize e/ou altere instruções de texto específicas para o evento aberto no momento.

A primeira coluna da tabela mostra as instruções de texto que serão usadas durante o evento. Este texto será mostrado no idioma que está selecionado no momento na caixa de combinação Event language, veja abaixo.

Entretanto, se você desejar alterar qualquer uma das instruções de texto especificamente para o evento aberto no momento, basta inserir o texto reformulado na caixa de texto correspondente na coluna **Texto de substituição**.

Observe que qualquer texto que você inserir nesta tabela será aplicado somente ao arquivo de evento aberto no momento e essas alterações também serão salvas com o arquivo de evento. As alterações nesta tabela não afetarão nenhum texto em nenhum dos seus outros arquivos de evento.

Você também pode alterar essas instruções de texto específicas diretamente no Editor de Tela ao editar itens de rótulo de tela (consulte a seção: **Editando Itens de Rótulo**).

## O idioma do evento

A caixa de combinação pode ser usada para escolher o idioma para as instruções de texto do evento no arquivo de evento aberto no momento. Se você definir isso como 'Padrão', o arquivo de evento pegará as instruções de texto do 'Idioma de evento padrão' nas Configurações do RightBooth. Se você definir isso como um idioma específico, o arquivo de evento manterá as instruções no idioma escolhido e não será afetado por alterações no idioma de evento padrão nas Configurações.

## Perguntas sobre o evento

O painel Perguntas permite que você crie um conjunto de perguntas que serão apresentadas aos seus usuários durante um evento de pergunta.

Ao criar um novo evento, a tabela Questions estará vazia. Você pode clicar no botão + para adicionar linhas à tabela. Cada linha na tabela representa uma única pergunta que aparecerá para seus usuários durante o evento.

Cada questão é definida por propriedades nas seguintes colunas da tabela:

**ID** - Esta coluna mostra o ID da pergunta para cada pergunta. Este é um valor numérico que é garantido como único para cada pergunta no arquivo de eventos. Observe que esses números podem não ser consecutivos ou ascendentes, especialmente se você reordenar as perguntas após criá-las.

**Texto da pergunta** – Insira o texto da pergunta para cada uma das suas perguntas de texto nesta coluna.

**Vídeo da pergunta** – Se você quiser reproduzir um vídeo para qualquer pergunta, clique na célula apropriada para selecionar um arquivo de vídeo pré-gravado do seu computador.

**Tipo de pergunta** – Clique nesta caixa de combinação para escolher o tipo de cada pergunta:

**Texto** – Quando a pergunta for exibida, o texto da pergunta especificada será exibido na tela.

**Vídeo** – Quando a pergunta for exibida, o arquivo de vídeo especificado será reproduzido na tela.

**Ambos** – Quando a pergunta for exibida, o texto da pergunta e o arquivo de vídeo especificados serão exibidos na tela.

**Tipo de resposta** – Clique nesta caixa de combinação para definir o tipo de resposta necessária para cada pergunta:

**Texto** – A pergunta deve ser respondida digitando uma mensagem de texto.

**Vídeo** – A pergunta deve ser respondida gravando um vídeo.

**Perguntar** – Botões de opção serão exibidos na tela de perguntas para permitir que o usuário escolha se deseja responder à pergunta com uma mensagem de texto ou gravando um vídeo.

**Multi** - A pergunta será composta por uma série de respostas que serão exibidas ao usuário, das quais uma deverá ser selecionada.

**Respostas múltiplas** - Clique nesta célula para acessar o painel do editor de Respostas múltiplas, onde você pode adicionar até 10 respostas de texto à pergunta de múltipla escolha. Aplica-se ao tipo de resposta: **Multi** .

**Ramificação múltipla** - Clique nesta célula para acessar o painel do editor de Resposta múltipla, onde você pode adicionar uma regra de ramificação a cada resposta de múltipla escolha. Aplica-se ao tipo de resposta: **Multi** . Cada resposta de múltipla escolha pode ter um dos seguintes valores de ramificação:

- **Próximo** - A próxima pergunta listada na Grade de Perguntas será mostrada ao usuário depois que ele selecionar a resposta
- **Concluído** - Nenhuma outra pergunta será mostrada ao usuário após ele selecionar a pergunta de resposta.
- **ID da pergunta** - A pergunta com o ID correspondente será mostrada ao usuário depois que ele selecionar a resposta.

**Resposta correta** – Ao inserir respostas no painel do editor Multi Answer, você também pode escolher tornar a pergunta uma pergunta de pontuação marcando a caixa de seleção sob a coluna 'Correct' que corresponde à resposta correta. Observe que especificar uma resposta correta é opcional.

**Pular** - Marque esta caixa de seleção para tornar a pergunta associada uma pergunta opcional. Durante o evento quando uma pergunta opcional é exibida para o usuário, o botão/rótulo **Pular** também será exibido, permitindo que o usuário pule a pergunta sem respondê-la.

**Branch** - Clique aqui para selecionar uma regra de branch para a pergunta. As configurações de branch podem ser uma das seguintes:

- **Próximo** - A próxima pergunta listada na Grade de Perguntas será mostrada ao usuário depois que ele responder à pergunta
- **Concluído** - Nenhuma outra pergunta será mostrada ao usuário após ele ter inserido a pergunta.
- **ID da pergunta** - A pergunta com o ID correspondente será mostrada ao usuário depois que ele responder à pergunta.

Esta opção não se aplica ao Tipo de Resposta: Múltiplo, pois ele tem suas próprias configurações de ramificação Múltipla (veja acima).

Em cada um dos seus eventos, você pode definir qualquer número de perguntas com qualquer combinação de tipos de perguntas, tipos de respostas e opções de pular.

### Ordem das perguntas

A ordem das perguntas na tabela é a ordem em que elas normalmente serão apresentadas ao usuário durante o evento. No entanto, com o uso cuidadoso das perguntas de múltipla escolha e das opções Branch, você pode criar caminhos exclusivos pelo conjunto de perguntas que ocorrerão como resultado das respostas fornecidas por cada usuário. Você também pode escolher mostrar as perguntas em uma ordem aleatória (veja abaixo).

Você pode usar os comandos de teclado padrão do Windows Copiar e Colar para copiar texto de outras fontes de texto para as células da coluna Texto da pergunta.

Os seguintes elementos estão disponíveis na parte superior do painel Perguntas:

+ Clique neste botão para adicionar mais perguntas à tabela. Isso mostrará o painel de entrada Perguntas, onde você pode digitar uma ou mais perguntas para adicionar à tabela. Observação: cada pergunta na tabela tem seu próprio design de tela, disponível no Editor de Tela. Antes de adicionar novas perguntas à tabela, se você primeiro selecionar uma linha de pergunta existente e, em seguida, usar este botão + , todas as perguntas recém-adicionadas receberão o mesmo design de tela da pergunta selecionada.

- Clique neste botão para remover a pergunta (ou perguntas) selecionada atualmente da tabela. Para selecionar uma ou mais perguntas, clique com o mouse na célula da coluna da tabela mais à esquerda da pergunta, e a linha inteira será selecionada (destacada em azul), permitindo sua exclusão subsequente. Para selecionar mais de uma pergunta, clique e arraste o mouse na coluna da tabela mais à esquerda.

↑ ↓ – Esses botões permitem que você altere a ordem das perguntas na tabela. Primeiro, selecione qualquer linha (ou linhas) conforme descrito acima, depois clique no botão de seta apropriado para mover a(s) pergunta(s) selecionada(s) para cima ou para baixo na tabela.

**Ordem aleatória** – Marque esta caixa de seleção para que as perguntas sejam mostradas a cada usuário em uma ordem aleatória única. Se marcada, quando o evento for reproduzido, a primeira pergunta será selecionada aleatoriamente do conjunto completo de perguntas na tabela. Então, se a condição de Ramificação para a resposta escolhida for 'Próximo', a próxima pergunta será escolhida aleatoriamente. Nenhuma pergunta será mostrada mais de uma vez para cada usuário.

**Quantidade** – Insira o número de perguntas que você gostaria que cada usuário exibisse. Este valor pode ser particularmente útil em combinação com a configuração Ordem aleatória, onde você deseja mostrar um subconjunto diferente de perguntas para cada usuário. Nota: Inserir '0' faz com que o valor Quantidade seja ignorado.

Veja também: Projetando telas de perguntas (mais adiante).

## Mídias sociais do evento

Esta aba permite que você adicione detalhes específicos do evento para e-mails e mensagens SMS do telefone enviadas durante o evento. As configurações nesta seção são usadas em combinação com as configurações que você escolher em:

**Designer de eventos** → **Estrutura do evento** → **Arquivos de e-mail e**

**Designer de eventos** → **Estrutura do evento** → **Enviar arquivos para o telefone**

## E-mail do evento

**Enviar para endereço de e-mail do usuário** - Marque esta opção para enviar vídeos, fotos e mensagens de um usuário do evento para o endereço de e-mail inserido na tela Detalhes do usuário (ou na tela "Endereço de e-mail") durante o evento.

**Para** - Use esta caixa de texto para inserir um ou mais endereços de e-mail para os quais você gostaria que todos os vídeos, fotos e mensagens fossem enviados. Os endereços que você adiciona nesta caixa são independentes de (e adicionais a) 'Enviar para endereço de e-mail do usuário' e permite que você

envie automaticamente arquivos de usuários para outros endereços de e-mail. Cada endereço de e-mail deve ser adicionado em uma linha separada na caixa de texto.

Por exemplo, em um evento de recepção de casamento, além de cada usuário receber suas próprias fotos, os noivos podem querer receber todas as fotos tiradas por todos os usuários. Então, neste exemplo, você digitaria os endereços de e-mail dos noivos nesta caixa de texto.

**Assunto** - Insira o título do assunto do e-mail.

**Corpo** - Insira o texto do corpo do e-mail.

**Enviar e-mail de teste para** - Clique neste botão para enviar um e-mail de teste para o endereço de e-mail inserido na caixa de texto.

### SMS de telefone

**Assunto** - Insira o título do assunto que aparecerá na mensagem de texto SMS enviada para cada telefone usado no evento.

**Corpo** - Insira o texto do corpo da mensagem SMS enviada para cada telefone usado no evento.

### Fluxo de eventos

O fluxo de eventos é um recurso poderoso que permite que você conecte eventos perfeitamente enquanto eles estão sendo reproduzidos. Algumas das coisas que você pode fazer usando o fluxo de eventos:

- crie sua própria sequência de eventos
- criar um ciclo cíclico de eventos
- criar navegações de eventos
- criar ramificações de eventos de informação
- retornar aos eventos anteriores
- fazer um único evento repetir indefinidamente
- definir o que acontece quando os usuários cancelam ou interrompem um evento
- define o que acontece quando o sistema expira devido à inatividade do usuário
- crie um menu para executar outros aplicativos ou abrir outros arquivos no seu computador.

Cada evento contém as seguintes regras de fluxo de eventos...

#### Após a conclusão, comece...

Escolha qual evento iniciar a reprodução após um usuário concluir o evento atual. Um evento normalmente é concluído após cada usuário ter visto a última tela do evento, que geralmente é a tela de **agradecimento do evento**. Você pode escolher qualquer uma das opções de fluxo de eventos (veja abaixo).

#### Ao cancelar ou interromper, inicie...

Escolha qual evento iniciar a reprodução quando um usuário cancelar ou interromper o evento atual. Você pode escolher qualquer uma das opções de fluxo de evento (veja abaixo).

#### No tempo limite, comece...

Escolha qual evento iniciar a reprodução quando qualquer tela no evento atual (que requer entrada do usuário) atingir seu valor de tempo limite predefinido devido à inatividade do usuário, como na situação em que um usuário sai do sistema no meio da sessão. Você pode escolher qualquer uma das opções de fluxo de eventos (veja a seguir).

## Opções de fluxo de eventos

**este evento** - RightBooth reiniciará o evento atual. Esta é a opção padrão para todas as regras de fluxo de eventos.

**primeiro evento** - RightBooth iniciará o primeiro evento usado na sessão. O primeiro evento na sessão é o primeiro evento que você inicia após executar o aplicativo RightBooth.

**evento anterior** - O RightBooth começará a reproduzir o evento que estava sendo reproduzido antes do evento atual.

**próximo evento** - O RightBooth começará a reproduzir o evento definido no rótulo do evento associado.

 - Clique neste botão para selecionar um evento que será iniciado pela **próxima** opção de fluxo de eventos.

## Executando outros aplicativos ou arquivos de menus

Se você escolher executar outros aplicativos ou abrir outros arquivos de um Rightbooth Menu, o menu permanecerá aberto atrás do aplicativo (ou arquivo) escolhido até que o aplicativo seja fechado. Observe que, nessa situação, você pode querer alterar a propriedade Timeout da tela do menu para **Never**, veja **Screen Timeout**.

## Modificar arquivos externamente

Esta seção permite que você envie vídeos gravados e/ou fotos capturadas para uma pasta de observação externa para permitir que qualquer outro aplicativo (com recursos de pasta de observação) processe os vídeos e/ou fotos e os retorne ao seu evento para continuar com o fluxo do evento. Quando esse recurso é ativado, imediatamente após cada vídeo ser gravado ou foto ser tirada, o RightBooth copiará o arquivo para a pasta de observação externa especificada. O evento aguardará um período de tempo especificado, durante o qual monitorará a pasta de observação Return especificada para a chegada do vídeo ou foto modificados. Ao receber o arquivo modificado, o RightBooth continuará com o fluxo do evento usando o arquivo modificado.

**Vídeos** – Marque esta opção se quiser que seus vídeos gravados sejam processados externamente.

**Fotos** – Marque esta opção se quiser que suas fotos capturadas sejam processadas externamente.

**Pasta de observação externa** – Escolha uma pasta no seu computador para a qual o RightBooth copiará os arquivos para processamento externo. Você deve certificar-se de que o aplicativo que você está usando para processamento externo esteja configurado para observar a mesma pasta externa.

**Pasta de observação de retorno** – Escolha uma pasta no seu computador que o RightBooth monitorará para a chegada de arquivos modificados externamente. Você deve certificar-se de que o aplicativo que você está usando para processamento externo pode enviar o arquivo modificado para a mesma pasta de retorno.

**Tempo de espera** – Defina a quantidade de tempo que o RightBooth aguardará a chegada de cada arquivo modificado externamente.

**Mostrar tela 'Ocupado'** – Marque esta opção para fazer com que o RightBooth mostre a tela de evento 'Ocupado' enquanto aguarda a chegada de cada arquivo modificado externamente. Se não estiver marcado, o RightBooth pausará na tela 'Gravar vídeo' ou 'Tirar foto' até que o arquivo modificado chegue.

## Arquivos e pastas de eventos

### Escolha quando executar ações de cópia de arquivo

Esta seção permite que você escolha em que ponto do fluxo de eventos quaisquer ações de cópia de arquivo ocorrerão.

#### Vídeos

Escolha entre:

**Após a criação** – Os vídeos e vídeos de karaokê serão copiados ou carregados imediatamente após a gravação do vídeo e após quaisquer aprimoramentos de vídeo e conversões de arquivo terem sido aplicados.

**Tela 'Mostrar'** – Vídeos e vídeos de karaokê serão copiados ou carregados quando a tela 'Mostrar vídeo' aparecer (ou quando a tela 'Mostrar karaokê' aparecer). Se esta opção for selecionada, mas você não incluir a tela Mostrar vídeo em seu evento, as ações de cópia de arquivo **não serão** executadas em vídeos. Além disso, veja 'Consideração' abaixo.

**Tela 'Opções'** – Vídeos e vídeos de karaokê serão copiados ou carregados quando a tela 'Opções de vídeo' aparecer. Se essa opção for selecionada, mas você não incluir a tela Opções de vídeo no seu evento, as ações de cópia de arquivo **não** serão executadas em vídeos.

**Após a conclusão** – Vídeos e vídeos de karaokê serão copiados ou carregados quando o usuário atual tiver terminado sua sessão de gravação de vídeo atual. Isso acontecerá quando o fluxo de eventos prosseguir além das telas de opções de vídeo na lista de telas do Editor de tela.

#### Conversão de arquivo de vídeo - Consideração

Considere a seguinte configuração de design de evento:

- você está usando uma webcam para gravar vídeos WMV (ou AVI) E
- você configurou seu evento para copiar vídeos E
- você não está aplicando nenhum aprimoramento de vídeo E
- você está convertendo seus vídeos gravados para o formato MP4 (veja Configurações →Diversos)

Com esta configuração, o vídeo não será convertido até que o fluxo do evento passe da tela 'Mostrar vídeo', então você deve evitar selecionar as opções de cópia de arquivo: 'Após criar' ou 'Mostrar tela', caso contrário o RightBooth copiará o arquivo de vídeo em seu formato gravado originalmente (por exemplo, WMV). Então, com esta configuração, selecione a opção de cópia de arquivo 'Tela de opções' ou 'Após a conclusão' para garantir que o RightBooth copie os arquivos MP4.

#### Fotos e miniaturas

Escolha entre:

**Após a criação** – As fotos serão copiadas ou carregadas imediatamente após cada foto ter sido tirada.

**Tela 'Mostrar'** – As fotos serão copiadas ou carregadas quando a tela 'Mostrar foto' aparecer. Se essa opção for selecionada, mas você não incluir a tela Mostrar foto no seu evento, as ações de cópia de arquivo **não serão** executadas nas fotos.

**Tela 'Opções'** – As fotos serão copiadas ou carregadas quando a tela 'Opções de fotos' aparecer. Se essa opção for selecionada, mas você não incluir a tela Opções de fotos no seu evento, as ações de cópia de arquivo **não serão** executadas nas fotos.

**Após a conclusão** – As fotos serão copiadas ou carregadas quando o usuário atual tiver terminado sua sessão atual de captura de fotos. Isso acontecerá quando o fluxo de eventos prosseguir além da tela de opções de fotos na lista de telas do Editor de tela.

## Impressões

Escolha entre:

**Após a criação** – Os layouts de impressão serão copiados ou carregados imediatamente após a criação do layout.

**Tela 'Mostrar' e 'Tela de opções'** – Os layouts de impressão serão copiados ou carregados quando a tela 'Opções de foto' aparecer. Se qualquer uma dessas opções for selecionada, mas você não incluir a tela Opções de foto no seu evento, as ações de cópia de arquivo **não serão** executadas em layouts de impressão.

**Após a conclusão** – Os layouts de impressão serão copiados ou carregados quando o usuário atual tiver terminado sua sessão de captura de fotos atual. Isso acontecerá quando o fluxo de eventos prosseguir além da tela de opções de foto na lista de telas do Editor de tela.

**Substitua as ações de Cópia de Arquivo (nas configurações de Pasta do RightBooth) por ações de Cópia de Arquivo específicas do evento** – Marque esta caixa de seleção para permitir que você adicione uma ou mais unidades ou pastas nas quais fazer cópias de vários arquivos que são criados quando este evento é reproduzido. Você pode selecionar até dez unidades/pastas diferentes para copiar arquivos deste evento.

Quando marcada, você estará efetivamente substituindo quaisquer ações gerais de cópia de arquivo (definidas nas Configurações de Pastas/Arquivos do RightBooth) para este arquivo de evento.

Quando desmarcado, o RightBooth usará as ações gerais de cópia de arquivo nas Configurações de Pastas/Arquivos do RightBooth.

Se você marcar esta caixa de seleção, mas posteriormente não adicionar nenhuma ação de cópia de arquivo, o RightBooth não executará nenhuma cópia de arquivo enquanto este evento estiver sendo reproduzido.

Veja também a seção: Configurações →Pastas/Arquivos.

**Adicionar** – Clique neste botão para escolher uma unidade e/ou uma pasta para adicionar à lista.

**Adicionar FTP** – Clique neste botão para inserir um nome de pasta ftp na lista. Este nome de pasta será anexado à **pasta raiz ftp** especificada em Configurações do RightBooth →Mídia social →FTP. Deixe esta entrada em branco para direcionar a **pasta raiz** . Ao carregar arquivos, se este nome de pasta não existir no site ftp, ele será criado automaticamente dentro da pasta raiz.

**Remover** – Clique no botão para remover as pastas atualmente destacadas da lista.

Para cada pasta que você adicionar à lista, você pode escolher marcar as seguintes opções:

- **Fotos** – as fotos capturadas durante o evento serão copiadas para a pasta
- **Thumbs** - miniaturas de fotos das fotos capturadas serão copiadas para a pasta. Arquivos de miniaturas são criados como imagem JPG, não maiores que 160 x 120 pixels.
- **Impressões** - os layouts de impressão de fotos gerados serão copiados para a pasta

- **Vídeos** - os vídeos gravados serão copiados para a pasta
- **Arquivos de mensagens digitadas** serão copiados para a pasta
- **Detalhes do usuário + e-mails** – nomes de usuários, endereços de e-mail e informações do arquivo de e-mail serão copiados
- **Números de fotos** – Esta opção é usada em conjunto com as opções Fotos e Miniaturas (acima). Se você quiser copiar fotos específicas ou miniaturas de fotos, insira os números das fotos nesta caixa de texto separados por vírgulas, ponto e vírgula ou espaços. Exemplo: **1,3** – isso fará com que a primeira e a terceira foto sejam copiadas, mas não a segunda. Se esta caixa de texto for deixada vazia, todas as fotos e/ou miniaturas serão copiadas.
- **GIF WMV** – animações criadas durante o evento serão copiadas para a pasta.

Um exemplo de situação em que esse recurso pode ser útil é quando você conectou uma ou mais unidades externas ao computador (como pen drives) e precisa que essas unidades contenham cópias de todos os arquivos que foram gravados durante o evento.

Outro exemplo: você tem uma pasta que deve ser usada como uma Estação de Impressão e Envio de E-mail. Veja a seção **Criando uma Estação de Impressão e Envio de E-mail**.

## Câmera/impressora de eventos

### Câmera a ser usada para gravação de vídeo

Use esta configuração para escolher qual câmera será usada para gravar vídeos quando este evento específico for reproduzido.

**Conforme especificado em RightBooth Settings** – Marque esta opção para usar a câmera especificada em RightBooth settings para gravar vídeos neste evento. Esta é a opção padrão para todos os eventos.

**Webcam** – Marque esta opção para forçar este evento a usar a webcam para gravar vídeos.

**Câmera DSLR** – Marque esta opção para forçar este evento a usar a câmera DSLR para gravar vídeos.

**Câmera GoPro** – Marque esta opção para forçar este evento a usar a câmera GoPro para gravar vídeos.

**Cortar vídeos da webcam** – Marque esta opção para aplicar o corte específico do evento ao feed ao vivo da webcam e também aos vídeos gravados com a webcam neste evento. Os valores de corte devem ser inseridos nas caixas de texto W e H que o acompanham.

**Cortar vídeos DSLR** – Marque esta opção para aplicar corte específico do evento a vídeos gravados com a câmera DSLR neste evento. Os valores de corte devem ser inseridos nas caixas de texto W e H que os acompanham.

**Cortar vídeos GoPro** – Marque esta opção para aplicar cortes específicos do evento a vídeos gravados com a câmera GoPro neste evento. Os valores de corte devem ser inseridos nas caixas de texto W e H que os acompanham.

**IMPORTANTE:** se as configurações de corte acima estiverem habilitadas, esses valores de corte serão usados em vez de quaisquer valores de corte definidos nas configurações principais do RightBooth.

### Câmera a ser usada para tirar fotos

Use esta configuração para escolher qual câmera será usada para tirar fotos quando este evento for reproduzido.

**Conforme especificado em RightBooth Settings** – Marque esta opção para usar a câmera especificada em RightBooth settings para tirar fotos neste evento. Esta é a opção padrão.

**Webcam** – Marque esta opção para forçar este evento a usar a webcam para tirar fotos.

**Câmera DSLR** – Marque esta opção para forçar este evento a usar a câmera DSLR para tirar fotos.

**Câmera GoPro** – Marque esta opção para forçar este evento a usar a câmera DSLR para tirar fotos.

**Cortar fotos da webcam** – Marque esta opção para aplicar o corte específico do evento ao feed ao vivo da webcam e também às fotos tiradas com a webcam neste evento. Os valores de corte devem ser inseridos nas caixas de texto W e H que o acompanham.

**Cortar fotos DSLR** – Marque esta opção para aplicar corte específico do evento às fotos tiradas com a câmera DSLR neste evento. Os valores de corte devem ser inseridos nas caixas de texto W e H que o acompanham.

**Cortar fotos GoPro** – Marque esta opção para aplicar corte específico do evento às fotos tiradas com a câmera GoPro neste evento. Os valores de corte devem ser inseridos nas caixas de texto W e H que o acompanham.

**IMPORTANTE:** se as configurações de corte acima estiverem habilitadas, esses valores de corte serão usados em vez de quaisquer valores de corte definidos nas configurações principais do RightBooth.

### **Impressora a ser utilizada**

Use esta configuração para escolher qual impressora será usada para imprimir fotos quando este evento for reproduzido.

**Em Configurações** – Marque esta opção para usar a impressora especificada nas configurações da RightBooth Printer. Esta é a opção padrão.

**Escolha uma impressora** – Marque esta opção para permitir que você escolha uma impressora específica na lista de impressoras.

## **Substituindo as configurações da câmera e da impressora RightBooth para eventos individuais**

Cada vez que você cria um novo evento, as opções de Câmera e Impressora do Evento são automaticamente definidas para usar os dispositivos especificados nas Configurações.

Por esse motivo, você normalmente não precisará modificar as opções de Câmera/Impressora de Eventos em nenhum dos seus eventos. No entanto, se, por exemplo, você quiser que um design de evento em particular sempre use a webcam, marque as opções de Câmera de Eventos 'Webcam' para forçar o evento a sempre usar a webcam, independentemente da configuração da sua câmera nas configurações do RightBooth.

## **O editor de tela**

O Screen Editor é acessado a partir do botão Edit screens na janela principal do RightBooth e permite que você crie a aparência e o layout de todas as telas de eventos e itens de tela que você incluiu no evento. Ele também permite que você crie o layout de impressão de fotos.

O Editor de Tela exibirá inicialmente a primeira tela do seu evento junto com a Caixa de Ferramentas do Editor de Tela.

## **A caixa de ferramentas do editor de tela**

Esta caixa de ferramentas exibe uma lista de todas as telas que você escolheu incluir no design do seu evento (veja Estrutura do Evento). Você pode clicar em qualquer nome de tela na lista para visualizar o conteúdo dessa tela. Você pode então projetar e dispor todos os itens na tela, incluindo câmera, rótulos de texto, imagens, vídeo, etc.

## **A lista de telas**

Esta é uma lista de telas que estão disponíveis dependendo das escolhas que você fizer no Event Designer. Você pode fazer alterações de design em todas essas telas, adicionando, modificando e removendo conteúdo, mas observe que em algumas telas certos itens são necessários para a operação correta, os quais você será impedido de remover.

## **Começar**

Mostra a pré-visualização ao vivo da câmera e uma mensagem introdutória.

## **Navegador de mídia**

Esta tela é incluída automaticamente quando o tipo de evento é definido como 'Sharing station'. Ela mostra miniaturas de todos os vídeos e fotos contidos na pasta Sharing Station Watch. O navegador atualizará automaticamente seu conteúdo sempre que novos arquivos aparecerem na pasta Watch.

## **T e C**

Exibe o texto dos seus termos e condições junto com um botão OK e Cancelar.

## **Detalhes do usuário**

Exibe caixas de texto com nome e endereço de e-mail e o teclado na tela para permitir que os usuários insiram seus dados no sistema.

## **Menu do evento**

Mostra suas opções de eventos (e botões) do Designer de Eventos, quando o tipo de evento é definido como 'Menu'

## **Escolha a gravação**

Mostra as escolhas de gravação (e botões) que podem ser feitas pelo usuário. As escolhas nesta tela são tiradas dos tipos de gravação selecionados no Event Designer. Se apenas um tipo de gravação for selecionado, esta tela atuará como uma tela de informações para o tipo de gravação.

## **Escolha tela verde**

Mostra as imagens de fundo da tela verde (e vídeos) que os usuários podem selecionar ao incluir o recurso de tela verde "Perguntar ao usuário", juntamente com um botão OK.

## **Escolha sobreposição**

Mostra as imagens de sobreposição que os usuários podem selecionar ao incluir o recurso de sobreposição de imagem "Perguntar ao usuário", juntamente com um botão OK.

## **Escolha karaoke**

Mostra os nomes dos arquivos de karaokê que os usuários podem selecionar ao incluir o recurso "Perguntar ao usuário" do karaokê, juntamente com um botão OK.

## **Prepare-se**

Mostra a prévia ao vivo da câmera e uma mensagem introdutória "Prepare-se".

## **Contagem regressiva**

Mostra a pré-visualização ao vivo da câmera e um item de sequência de texto de contagem regressiva.

## **Pergunta**

Mostra a pergunta atual em um evento Question. Cada tela de pergunta tem seu próprio layout de tela, que pode incluir uma pergunta de texto ou uma pergunta de arquivo de vídeo.

## **Responder**

Mostra a tela de resposta atual em um evento Question. Cada tela de resposta tem seu próprio layout de tela, que pode incluir um item de entrada de texto, teclado na tela e o item de câmera.

## **Gravar vídeo**

Mostra o item da câmera ao vivo durante a gravação de vídeo, juntamente com um item de sequência de rótulo de contagem regressiva.

### **Gravar karaokê**

Mostra o item da câmera ao vivo durante a gravação do vídeo de karaokê, junto com um item de vídeo que reproduz a letra do arquivo de karaokê escolhido e a trilha de apoio.

### **Tirar foto**

Mostra o item da câmera ao vivo e o item do rótulo "Sorriso".

### **Escolha o filtro**

Mostra a foto mais recente junto com um conjunto de filtros de fotos que os usuários podem selecionar ao incluir o recurso de filtro de fotos "Perguntar ao usuário", junto com um botão OK.

### **Digite a mensagem**

Mostra um item de entrada de texto e um teclado na tela para permitir que os usuários insiram suas mensagens.

### **Mostrar vídeo**

Mostra um item de vídeo reproduzindo o vídeo gravado mais recentemente. Se a opção 'Refazer vídeo' estiver definida no Event designer, esta tela também mostra os botões Refazer e Manter.

### **Mostrar foto**

Mostra um item de imagem contendo a foto tirada mais recentemente e imagens em miniatura de todas as outras fotos no conjunto de fotos. Se a opção 'Refazer foto' estiver definida no designer de eventos, esta tela também mostrará os botões Refazer e Manter.

### **Mostrar mensagem**

Mostra um item de rótulo contendo a mensagem inserida mais recentemente. Se a opção 'Refazer mensagem' estiver definida no Event designer, esta tela também mostra os botões Refazer e Manter.

### **Mostrar resposta**

Mostra a resposta de vídeo ou texto mais recentemente gravada em um evento de Pergunta. Se a opção 'Refazer respostas de Pergunta' estiver definida no designer de Eventos, esta tela também mostrará os botões Refazer e Manter.

### **Mostrar karaokê**

Mostra um item de vídeo reproduzindo o vídeo de karaokê gravado mais recentemente. Se a opção 'Refazer karaokê' estiver definida no Event designer, esta tela também mostra os botões Refazer e Manter.

### **Impressão**

Exibe uma imagem da impressora sempre que a impressão de fotos estiver em andamento.

### **Layout de impressão**

Mostra o layout atual de impressão de fotos para fins de design. Esta tela não aparece quando o evento está sendo reproduzido.

### **Opções de vídeo**

Mostra todas as opções de vídeo que você escolheu no Event Designer para permitir que os usuários façam suas escolhas.

### **Opções de fotos**

Mostra todas as opções de foto que você escolheu no Event Designer para permitir que os usuários façam suas escolhas. Observe que, por padrão, esta tela sempre mostrará um item Print preview image, independentemente de você ter escolhido imprimir fotos no evento. Se você não estiver incluindo impressão em seu evento, você pode simplesmente remover este item da tela Photo options no Screen editor.

### **Opções de mensagem**

Mostra todas as opções de mensagem que você escolheu no Designer de Eventos para permitir que os usuários façam suas escolhas.

### **Imprimir cópias**

Mostra as opções de cópias impressas que você escolheu no Event Designer para permitir que os usuários escolham quantas cópias impressas farão ao imprimir suas fotos.

### **Endereço de email**

Mostra a caixa de entrada de texto do endereço de e-mail e o teclado na tela para permitir que os usuários insiram seus endereços de e-mail quando exigido pelo software.

### **Enviando e-mail**

Exibe uma imagem de e-mail sempre que um e-mail está sendo enviado.

### **Número de telefone**

Mostra a lista de operadoras de telefonia móvel (obtida nas Configurações de mídia social), a caixa de entrada de texto do número de telefone/celular e o item Teclado na tela.

### **Enviar para telefone**

Exibe uma imagem de "enviando para telefone" sempre que os arquivos são enviados para um telefone celular.

### **Número do WhatsApp**

Mostra a caixa de entrada de texto do número de telefone/celular e o item Teclado na tela para permitir que os usuários insiram o número de celular de sua conta do WhatsApp.

### **Enviar para WhatsApp**

Mostra a janela do WhatsApp para a qual os usuários podem arrastar seus vídeos e fotos do RightBooth para enviar para sua conta do WhatsApp.

### **Obrigado**

Mostra um item de rótulo 'Obrigado' no final de cada sessão de evento do usuário. Ele também mostrará os botões 'Ir novamente' Sim/Não, se necessário.

### **Cancelar**

Mostra o item de rótulo 'Cancelar confirmação' e os botões Sim/Não sempre que o usuário escolher um botão Cancelar em qualquer outra tela. Esta tela só aparecerá se 'Cancelar confirmação' estiver selecionado no Event Designer.

### **Ocupado**

Exibe um item de rótulo "Ocupado" e uma animação sempre que o RightBooth estiver executando uma tarefa longa, como converter um vídeo gravado para um formato diferente.

### **Erro**

Exibe um item de rótulo de mensagem de erro se o RightBooth encontrar um erro inesperado.

### **Bloqueado**

Mostra a tela Locked quando o evento está bloqueado e aguardando que a condição Start seja atendida. Veja Start/Stop Settings.

### **Finalizado**

Mostra a tela 'Finished' sempre que uma condição Stop de evento for atendida. Veja Start/Stop Settings.

## Listas de telas de monitores adicionais

As telas a seguir serão exibidas em um segundo, terceiro ou quarto monitor e só serão aplicadas se o evento incluir monitores adicionais no Event Designer.

### Começar n

Esta é a primeira tela a ser exibida no início do evento. Por exemplo, a tela 'Start 2' será mostrada no segundo monitor.

### Vídeo em andamento

Esta tela será exibida sempre que um vídeo estiver sendo gravado pelo RightBooth, quando a opção 'Vídeo em andamento' for selecionada no Event Designer. Isso é útil se você quiser garantir que nenhuma atividade intensiva do processador esteja acontecendo no segundo (ou terceiro) monitor (como reproduzir um item de vídeo) durante a gravação de vídeo.

### Foto em andamento

Esta tela será exibida sempre que uma foto estiver sendo capturada pelo RightBooth, quando a opção "Foto em andamento" estiver selecionada no Designer de Eventos.

### Impressão em andamento

Esta tela será exibida sempre que a impressão de fotos estiver acontecendo no RightBooth, quando a mensagem 'Impressão em andamento' estiver sendo exibida.

## Opções da caixa de ferramentas do editor de tela

A caixa de ferramentas do Editor de tela fornece as seguintes opções:

**Tema** – Clique neste botão para abrir a pasta de fundos na Biblioteca de Mídia, onde você pode selecionar um tema que será aplicado a todas as telas do seu evento. Cada tema aplicará um fundo, cor de texto e estilo de botão a todas as telas do seu evento.

**Carregar** – Clique neste botão para carregar um salvo anteriormente:

- design de layout de impressão, ao visualizar a tela de layout de impressão
- design de tela, enquanto visualiza qualquer uma das outras telas de eventos
- conjunto de itens. Os itens escolhidos serão adicionados à tela atual

**Salvar** – Clique neste botão para salvar o design da tela atual, o layout de impressão atual ou o conjunto de itens selecionados no momento em um arquivo na sua Biblioteca de mídia.

**Seletor de monitor** – Permite que você escolha projetar telas de eventos que aparecerão nos monitores 1 a 4 se...

- monitores adicionais são conectados ao computador
- monitores adicionais são habilitados no RightBooth Event Designer →Estrutura do evento →Vários monitores.

Observe que se você tiver habilitado monitores adicionais, as alterações de tema feitas ao trabalhar em uma tela do Monitor 1 serão aplicadas somente às telas do Monitor 1. Da mesma forma, as alterações de tema feitas ao trabalhar em uma tela do Monitor 2 serão aplicadas somente às telas do Monitor 2.

**Zoom** - Aumente ou diminua o tamanho da tela para fins de edição. Você pode aumentar o zoom na tela para um controle mais preciso sobre o posicionamento dos itens. Quando a tela não couber no monitor do seu computador, barras de rolagem verticais e horizontais aparecerão permitindo que você percorra a tela. O tamanho mínimo do zoom é 0,1. O tamanho máximo do zoom é 10. Sempre que o mouse estiver

posicionado sobre a tela, você também pode usar a roda de rolagem do mouse para alterar o valor do zoom.

**Opacidade da caixa de ferramentas** – Use isso para alterar a opacidade de todas as caixas de ferramentas do Editor de tela para permitir mais visibilidade da tela de evento subjacente.

**Mover para trás** - Clique neste botão para mover o item selecionado mais para trás na ordem de exibição do item. Cada clique no botão moverá o item para trás em uma posição na ordem de exibição até que ele seja finalmente exibido atrás de todos os outros itens na tela.

**Mover para frente** - Clique neste botão para mover o item selecionado mais para frente na ordem de exibição do item. Cada clique no botão moverá o item para frente em uma posição na ordem de exibição até que ele seja finalmente exibido em cima de todos os outros itens na tela.

Observe que qualquer item pode ser colocado em cima de qualquer outro item, por exemplo, você pode colocar texto e imagens em itens de vídeo e câmera.

**Desfazer** - Clique aqui para desfazer suas edições de tela. A maioria das ações pode ser desfeita, incluindo mover e dimensionar itens e alterar suas propriedades. Cada tela mantém seu próprio histórico de desfazer/refazer independente e ilimitado.

**Refazer** - Clique aqui para refazer suas operações de desfazer.

**Bin** - Clique aqui para excluir os itens de tela selecionados no momento. Você também pode usar o Bin para excluir telas que você adicionou manualmente ao evento se nenhum item de tela estiver selecionado no momento (veja Adicionar tela).

**Cortar** - Clique aqui para cortar o(s) item(ns) selecionado(s) atualmente da tela. Você também pode usar isto para cortar telas que você adicionou manualmente ao evento se nenhum item de tela estiver selecionado atualmente.

**Copiar** - Clique aqui para copiar os itens de tela selecionados no momento. Você também pode usar isso para copiar telas que você adicionou manualmente ao evento se nenhum item de tela estiver selecionado no momento.

IMPORTANTE. Usar os recursos Cortar e Copiar colocará os itens na área de transferência privada do RightBooth. Ele NÃO coloca os itens na área de transferência do Windows.

Observe que certos itens essenciais da tela não podem ser cortados, copiados ou excluídos e você será informado sempre que tentar fazer isso.

**Colar** - Clique aqui para colar itens previamente cortados ou copiados na tela atual no mesmo evento ou em um evento diferente. Os itens serão colados no mesmo local de onde foram cortados ou copiados. Você também pode colar uma tela previamente copiada no mesmo evento ou em um evento diferente, e nesse ponto você será solicitado a nomear a tela colada antes que ela seja adicionada à lista de telas.

Observe que esse recurso cola apenas itens da área de transferência privada do RightBooth. Ele não cola itens da área de transferência do Windows. Para colar imagens da área de transferência do Windows, consulte a seção: **Copiando imagens de outros aplicativos para telas de eventos**

**Adicionar itens** - Clique aqui para mostrar ou ocultar a caixa de ferramentas Adicionar itens. Veja **Adicionar itens** .

**Propriedades** - Clique aqui para mostrar ou ocultar a caixa de ferramentas Propriedades. Veja **Propriedades** .

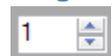
**Formatter** - Clique aqui para mostrar ou ocultar a caixa de ferramentas do formatador de itens. Veja **Formatando itens**.

**Transições** – Clique aqui para habilitar ou desabilitar quaisquer transições de tela ao editar suas telas de eventos.

**Dicas de ferramentas de itens** – Clique aqui para mostrar ou ocultar dicas de ferramentas que aparecerão quando você passar o mouse sobre vários itens na tela do evento. A dica de ferramenta mostrará o caminho e o nome do arquivo de ativos de itens, como arquivos de imagem e vídeo.

**Testar navegador** – Quando não marcado, os itens do navegador na tela de eventos podem ser movidos, dimensionados e projetados. Quando marcado, você pode interagir com o conteúdo da página da web do navegador e também será mostrado um ícone na caixa de ferramentas do Screen Editor que pode ser usado para testar recursos de arrastar/soltar na página da web.

## Pergunta



**Avanço de perguntas e respostas** – Clique neste controle para cima/baixo para alternar entre as perguntas definidas na tabela Event Designer Questions (veja anteriormente). Isso permite que você visualize e edite todas as telas de perguntas e respostas que aparecerão durante o evento. Este controle só será exibido na caixa de ferramentas quando você tiver incluído perguntas em seu evento e estiver visualizando a tela Question ou Answer no Screen Editor. Para obter mais informações, consulte a seção **Designing Question Screens** (mais adiante).

**Vídeo** - Esta opção permite que você visualize e edite o layout de uma tela de resposta em vídeo.

**Texto** - Esta opção permite visualizar e editar o layout de uma tela de resposta de texto.

**Botões de ordem de tela** - Clique nestes botões para alterar a posição de qualquer tela definida pelo usuário na lista. Veja **Adicionando Itens: Tela** (mais adiante).

**Sair** – Clique aqui para sair do Editor de Tela.

## Movendo e dimensionando itens da tela

Qualquer item da tela (como um rótulo de texto) pode ser movido clicando e arrastando o item para um novo local na tela.

Para dimensionar um item, primeiro clique no item para selecioná-lo. Isso exibirá as caixas de tamanho, o círculo de rotação e o retângulo de seleção ao redor do item. Clique e arraste qualquer caixa de tamanho para alterar o tamanho do item. Clique e arraste o círculo de rotação para girar o item.

Ao dimensionar um item de rótulo de texto, o conteúdo do texto será quebrado dentro da largura do rótulo. Portanto, pode ser necessário alterar a altura do rótulo para ver todo o texto quebrado.

Você pode selecionar mais de um item de tela pressionando e segurando a tecla Ctrl do teclado ou a tecla Shift, e então clicando com o mouse em cada item de tela para adicioná-lo à seleção. Enquanto faz isso, você pode desmarcar um item selecionado clicando nele novamente. Depois de ter uma seleção de itens, você pode soltar a tecla do teclado. Agora você pode arrastar qualquer item selecionado para mover todos os itens juntos, dimensionar ou girar um item dimensionará e girará todos os itens selecionados. Você também pode alterar as propriedades de todos os itens selecionados usando a caixa de ferramentas Propriedades (veja mais adiante).

Você também pode selecionar mais de um item de tela arrastando um retângulo de letreiro ao redor dos itens que deseja selecionar. Você pode iniciar o retângulo de letreiro clicando com o mouse em qualquer lugar no fundo da tela e então arrastando um retângulo para que ele intersecte com os itens que deseja selecionar.

Você também pode usar as setas do teclado para mover os itens selecionados para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita em incrementos de 1 pixel, ou em incrementos de 10 pixels se você mantiver a tecla Ctrl pressionada enquanto pressiona as setas.

Para remover a seleção, basta clicar com o mouse em qualquer lugar no fundo da tela.

## Adicionando itens às telas

Clique na caixa de seleção **Adicionar itens** na caixa de ferramentas do Editor de Tela para mostrar a **caixa de ferramentas Adicionar itens**. Esta caixa de ferramentas fornece um botão para adicionar novas telas em branco ao evento e também fornece uma lista de botões para adicionar vários novos itens à tela atual.

### Tela

Clique aqui para adicionar uma nova tela em branco ao seu evento. Você será solicitado a fornecer um nome para a nova tela, que deve ser diferente de todos os outros nomes mostrados na lista de telas. Sua nova tela pode então ter itens (vídeos, texto, conteúdo do navegador da web, etc.) adicionados a ela e projetados para atender às suas necessidades.

Você pode usar os botões de seta para cima/baixo na caixa de ferramentas principal para mover sua tela para cima ou para baixo na lista de telas. Por padrão, uma tela recém-adicionada será colocada no topo da lista de telas e, se você não movê-la, ela se tornará a primeira tela a aparecer sempre que você reproduzir o evento. Mas alterar a posição na lista determinará quando ela será exibida durante o evento. Por exemplo, mover a tela para baixo na lista para que ela seja colocada antes da tela de agradecimento fará com que a tela seja exibida antes da tela de agradecimento quando você reproduzir o evento. Você também pode tornar suas telas condicionais.

### Telas condicionais

A Lista de Telas contém uma linha separadora como a seguir: \_\_\_\_\_

As telas que aparecem na lista acima desta linha fazem parte do fluxo normal de eventos, por exemplo: Iniciar →Preparar- →se Gravar →Mostrar →Obrigado.

As telas que aparecem abaixo desta linha só serão mostradas em circunstâncias especiais durante o evento. Por exemplo, a tela Busy só aparecerá quando uma 'atividade demorada' estiver ocorrendo, como ao transferir arquivos de vídeo de uma câmera DSLR.

### Telas aleatórias

Conforme mencionado anteriormente, você pode adicionar suas próprias telas novas no evento e posicioná-las dentro do fluxo normal do evento acima da linha separadora. Mas você também pode movê-las abaixo da linha separadora, onde elas podem ser tratadas como telas mostradas aleatoriamente. Explicaremos isso por meio de um exemplo.

Vamos supor que temos um evento muito simples que permite que cada usuário grave um vídeo. A lista de telas de eventos se parece com isso:

*Começar*  
*Prepare-se*  
*Contagem regressiva*

Gravar vídeo  
Obrigado

---

Ocupado  
Erro  
Finalizado

Digamos que agora queremos mostrar uma tela de publicidade depois da tela inicial, então criamos uma nova tela contendo nosso anúncio, a chamamos de 'Anúncio' e a posicionamos na lista da seguinte forma:

Começar  
**Anúncio**  
Prepare-se  
Contagem regressiva  
Gravar vídeo  
Obrigado

---

Ocupado  
Erro  
Finalizado

Agora, toda vez que o sistema for usado, a tela de anúncios será exibida após a tela inicial.

Vamos agora supor que queremos mostrar um de três anúncios aleatoriamente após a tela inicial. Crie mais duas telas e nomeie-as Advert#2 e Advert#3 e mova-as para qualquer lugar abaixo da linha separadora, como segue:

Começar  
**Anúncio**  
Prepare-se  
Contagem regressiva  
Gravar vídeo  
Obrigado

---

**Anúncio#2**  
**Anúncio#3**  
Ocupado  
Erro  
Finalizado

Agora, cada vez que o evento começa a ser reproduzido, o RightBooth selecionará aleatoriamente uma das telas Advert e a mostrará após a tela Start. Tudo isso funciona porque as três telas começam com o mesmo nome (Advert) e as duas telas Advert adicionais também têm o caractere '#' incluído imediatamente após seus nomes, e as telas são colocadas abaixo da linha separadora.

Você pode usar esse recurso de nomeação em mais de um lugar. Aqui mostramos um anúncio aleatório após a tela inicial, depois outro anúncio aleatório antes da tela de agradecimento:

Começar  
**Anúncio**  
Prepare-se  
Contagem regressiva  
Gravar vídeo  
**Anúncio**  
Obrigado

---

**Anúncio#2**  
**Anúncio#3**  
Ocupado  
Erro  
Finalizado

E, finalmente, aqui está outro exemplo em que usamos dois conjuntos de telas aleatórias, um conjunto para o anúncio aleatório e um conjunto para mostrar uma **mensagem aleatória** depois que o usuário gravou seu vídeo:

*Começar*  
*Anúncio*  
*Prepare-se*  
*Contagem regressiva*  
*Gravar vídeo*  
**Mensagem**  
*Obrigado*

---

*Anúncio#2*  
*Anúncio#3*  
**Mensagem#Oi**  
**Mensagem#18**  
**Mensagem#Boo**  
*Ocupado*  
*Erro*  
*Finalizado*

Pontos a serem observados:

- 1) Você só pode criar telas aleatórias a partir de telas recém-adicionadas.
- 2) Ao nomear suas telas aleatórias, você pode usar qualquer caractere após o caractere '#' (como mostrado no último exemplo acima).

## Botão

Você pode adicionar botões a telas quando quiser incluir várias ações de clique que normalmente não estão disponíveis por padrão. Veja Ação de clique.

## Câmera

Um item de câmera é usado para mostrar o feed ao vivo atual da sua webcam ou câmera DSLR escolhida. Um item de câmera normalmente mostrará o feed ao vivo da câmera padrão para o evento. No entanto, é possível alterar o item para mostrar o feed de uma webcam específica (1 a 4) ou da câmera DSLR. Mostrar o feed ao vivo da webcam 2, 3 ou 4 requer que você tenha configurado previamente o RightBooth para uso de múltiplas webcams, veja Configurações de vídeo da webcam. Você pode ter até 4 itens de câmera por tela. Nota: O RightBooth pode mostrar o feed ao vivo de câmeras DSLR Canon compatíveis, veja Configurações DSLR do RightBooth.

## Relógio

Um item de relógio exibirá a hora atual.

## Contagem regressiva

Um item de contagem regressiva é usado para exibir uma contagem regressiva numérica para seus usuários. Este item é adicionado automaticamente às telas Contagem regressiva e Gravar vídeo, mas você pode adicioná-lo a outras telas.

## Bloco de desenho

Um item de bloco de desenho permite que você forneça uma área na qual seus usuários podem escrever e desenhar, por exemplo, para assinar seus nomes. Isso pode ser usado em combinação com as Ferramentas de Desenho para fornecer diferentes cores e larguras de desenho. O conteúdo do Bloco de Desenho será salvo como uma imagem na pasta de eventos no final de cada sessão de evento e será automaticamente limpo para o início da próxima sessão de evento. Você também pode incluir o item Bloco de Desenho em seus designs de Layout de Impressão de Fotos para que os desenhos de seus usuários sejam incluídos quando as fotos forem impressas. Você pode adicionar 1 item de bloco de desenho por tela.

Todas as imagens do seu bloco de desenho gravadas serão salvas automaticamente na pasta de armazenamento escolhida no formato PNG e receberão um nome de arquivo contendo a data e a hora em que foram feitas. Por exemplo, a seguinte imagem do bloco de desenho foi feita em 4 de janeiro de 2020 às 12h54:

**2020-1-4-12-54-49-desenho.png**

### Ferramentas de desenho

Uma caixa de ferramentas de desenho será adicionada à tela atual. Se um item de câmera estiver na tela, esta caixa de ferramentas permite que você desenhe sobre o feed ao vivo da câmera durante o evento. Se a foto tirada mais recentemente estiver na tela (como na tela Mostrar foto), esta caixa de ferramentas permite que você desenhe nas fotos tiradas durante o evento. As ferramentas de desenho também podem ser usadas com o item Bloco de Desenho (veja mais adiante). Você pode adicionar 1 item de ferramenta de desenho por tela. Veja **o Ferramentas de desenho** para mais informações.

### Adereços faciais

Um item de suporte facial pode ser adicionado a qualquer tela para permitir que você adicione suportes a rostos que aparecem no feed da câmera ao vivo quando o evento está sendo reproduzido ou para adicionar suportes a rostos em fotos capturadas. Um item de suporte facial é essencialmente uma grade de imagem interativa que pode conter qualquer número de imagens de suporte facial organizadas em um layout de linha e coluna. Quando adicionado inicialmente a uma tela, o item de suporte facial estará vazio de suportes, mas você pode preenchê-lo clicando duas vezes no item de suporte facial (na tela do evento) e escolhendo suportes na biblioteca RightBooth Media. Então, quando o evento estiver sendo reproduzido, você pode tocar ou clicar em suportes para que eles apareçam automaticamente em rostos no feed ou na foto. Você pode adicionar 1 item de suporte facial por tela.

### Jogo

Um item de jogo pode ser adicionado a qualquer tela. A RightBooth Media Library contém vários links para jogos interativos on-line que são projetados para entrada de mouse ou touchscreen e que são adequados para uso em telas de eventos. Para acessar os jogos, clique no botão Jogo e escolha um jogo da seleção mostrada. O jogo será adicionado à tela do evento em um item do navegador da web de tamanho correto. Quando estiver no Screen Editor, o jogo pode ser dimensionado e posicionado. Quando o evento estiver sendo reproduzido, o jogo também poderá ser reproduzido quando aparecer na tela. Observação: você deve ter uma conexão de Internet válida para poder ver e jogar os jogos interativos.

### Imagem

Um item de imagem é usado para exibir um arquivo de imagem, um GIF animado recente (ou WMV), uma foto recente, uma contribuição recente de bloco de desenho, um layout de impressão de foto recente ou um código QR. Arquivos de imagem podem vir de qualquer lugar no seu computador ou da RightBooth Media Library.

### Sequência de imagens

Um item de sequência de imagens é usado para mostrar uma sequência animada de imagens ou gifs animados do seu computador.

### Teclado

O item de teclado é adicionado automaticamente a várias telas de eventos sempre que você cria um novo evento, como a tela Detalhes do usuário. No entanto, também é possível adicionar um item de teclado a qualquer/todas as outras telas do seu evento. Por exemplo, o item de teclado pode ser útil em telas onde você escolheu incluir um item do navegador da Web e está reproduzindo seu evento usando uma tela sensível ao toque. Isso permitirá que o teclado na tela seja usado para inserir caracteres em quaisquer

campos de entrada de texto que apareçam em páginas da Web dentro do navegador ou para inserir caracteres na caixa de texto de endereço do navegador da Web.

Se você não quiser mostrar o item de teclado em certas telas, você pode removê-lo das telas escolhidas usando o Screen Editor. Você pode adicionar 1 item de teclado por tela.

### Teclado

O teclado é adicionado automaticamente à tela de evento 'Número de telefone' sempre que você cria um novo evento. O teclado pode ser adicionado a qualquer tela de evento e pode ser usado para inserir entrada numérica em qualquer caixa de texto e qualquer item do navegador da web. Você pode adicionar 1 item de teclado por tela.

### Rótulo

Um item de rótulo é usado para mostrar instruções de texto e mensagens do usuário.

### Sequência de rótulos

Um item de sequência de rótulos é usado para mostrar uma sequência animada de itens de texto.

### Controlador de mídia

Um item de controlador de mídia pode ser adicionado a qualquer tela de evento e fornece uma gama de funções para controlar vídeos (itens de vídeo ou itens de sequência de vídeo) que estão na mesma tela. Ele também pode controlar o arquivo de áudio que está sendo reproduzido no momento (o áudio da tela ou um arquivo de áudio iniciado com a ação 'Reproduzir áudio'). Por padrão, o controlador de mídia direcionará suas funções para o primeiro vídeo que for adicionado na tela, o segundo controlador de mídia direcionará suas funções para o segundo vídeo que for adicionado na tela.

Se você quiser que um item de controlador de mídia controle um vídeo específico, adicione um nome ao item de vídeo necessário (ou item de sequência de vídeo) usando a propriedade Nome e, em seguida, especifique esse mesmo nome na propriedade 'Mídia' do controlador de mídia (com distinção entre maiúsculas e minúsculas).

Se você quiser que um item de controlador de mídia controle o arquivo de áudio que está sendo reproduzido no momento, marque o ícone Alto-falante na parte superior do painel Propriedades do controlador (no editor de tela).

### Layouts de impressão

O item de layouts de impressão pode ser adicionado a qualquer tela para permitir que o usuário escolha um layout de impressão para usar na impressão de fotos. O item de layouts de impressão é essencialmente uma grade de imagens interativa que pode conter qualquer número de layouts de impressão que você tenha projetado anteriormente e salvo em sua biblioteca de layouts de impressão. Veja a seção: O Designer de Layout de Impressão.

Quando adicionado inicialmente a uma tela, o item de layouts de impressão não conterá nenhum layout, mas você pode preenchê-lo clicando duas vezes no item (na tela do evento) e escolhendo layouts na seção Layouts de impressão da biblioteca RightBooth Media. Então, quando o evento estiver sendo reproduzido, você pode tocar ou clicar em qualquer layout para torná-lo o layout escolhido para impressão de fotos. Observe que se um usuário escolher um layout de impressão, isso substituirá o design de layout de impressão padrão definido na tela 'Layout de impressão' do evento. Você pode adicionar 1 item de layout de impressão por tela.

### Código QR

Um item de código QR pode ser usado para mostrar um código QR que representa qualquer texto que você inserir como conteúdo na caixa de entrada de edição de texto do item.

Quando adicionado inicialmente a uma tela, você será solicitado a inserir o texto para o código QR. Você também pode escolher um dos seguintes tipos de código QR:

- **Texto** . Um código QR de texto de formato livre de sua escolha.
- **Texto + Foto atual**. O código QR gerado será o conteúdo do texto mais o nome do arquivo da foto do evento atual.
- **Texto + Foto 1 – 10**. O código QR gerado será o conteúdo do texto mais o nome do arquivo de uma das fotos capturadas mais recentemente (1 a 10)
- **Texto + Layout de impressão** . O código QR gerado será o conteúdo do texto mais o nome do arquivo do layout de impressão criado mais recentemente
- **Texto + GIF** . O código QR gerado será o conteúdo do texto mais o nome do arquivo do GIF animado criado mais recentemente
- **Texto + Vídeo** . O código QR gerado será o conteúdo do texto mais o nome do arquivo do vídeo ou karaokê mais recentemente gravado.
- **Conectar ao WiFi** – Isso gerará um código QR WiFi usando os parâmetros inseridos em Configurações do RightBooth →Mídia social →Servidor web local, permitindo que os usuários escaneiem o código para que seus celulares se conectem à rede WiFi especificada.
- **Página da web da galeria** – Isso gerará um código QR que permite que usuários com um dispositivo móvel escaneiem o código para acessar a página da web da galeria da estação de compartilhamento: rbgallery.php. Este recurso requer que o aplicativo do servidor web local esteja em execução no computador.
- **Página da web da galeria pessoal** – Isso gerará um código QR que permite que usuários com um dispositivo móvel escaneiem o código para acessar a página da web da galeria da estação de compartilhamento: rbgallery.php modificado para mostrar apenas fotos e vídeos que são aplicáveis ao código de acesso inserido no momento (se houver). Este recurso requer que o aplicativo do servidor web local esteja em execução no computador.
- **Texto + Item de sequência** – O código QR gerado será o conteúdo do texto mais o nome do arquivo do vídeo ou foto atual que está sendo exibido em um item de sequência de vídeo (ou item de sequência de foto) na tela do evento. Observe que o item de código QR será atualizado automaticamente cada vez que o item de sequência exibir outro vídeo (ou foto).

Um item de código QR também pode ser usado em conjunto com o recurso de upload FTP do RightBooth para mostrar aos seus usuários códigos que representam o caminho e o nome do arquivo de arquivos que são carregados em pastas em sites. Os usuários podem então escanear esses códigos com seus celulares para obter acesso aos arquivos no site. Por exemplo, se seu evento for um evento de captura única de fotos e você o tiver configurado para carregar fotos para **mysite.com/photos** , você pode adicionar um item de código QR à tela **Mostrar foto** e definir **https://www.mysite.com/photos** como o conteúdo do texto do código QR e escolher **Foto 1** como o nome do arquivo recente.

Um item de código QR também pode ser usado em conjunto com o recurso RightBooth Sharing Station para mostrar aos seus usuários códigos que representam o caminho e o nome dos arquivos disponíveis na pasta do servidor web local. Os usuários podem então escanear esses códigos com seus celulares para obter acesso aos arquivos diretamente do seu computador por meio do servidor web local. Para obter detalhes sobre como usar códigos QR com um RightBooth Sharing Station e como configurar um servidor web local, consulte a seção: **Usando um evento do Media Sharing Station para acessar vídeos e fotos por meio de códigos QR**

## Vídeo

Um item de vídeo é usado para reproduzir um arquivo de vídeo. Pode ser um arquivo de vídeo específico do seu computador, da Biblioteca de Mídia ou um arquivo de vídeo recente gravado pelos usuários do seu evento. Nota: Use esses itens com moderação, pois eles consomem muita CPU e tente evitar usá-los na tela 'Gravar vídeo'.

## Sequência de vídeo

Um item de sequência de vídeo é usado para mostrar uma sequência animada de itens de vídeo. Nota: Use itens de sequência de vídeo com moderação, pois eles consomem muita CPU e tente evitar usar um na tela **Gravar vídeo** .

## Medidor de volume

Um item de medidor de volume pode ser adicionado à tela **Gravar vídeo** para mostrar aos usuários o nível de volume de entrada de áudio atual durante cada gravação de vídeo da webcam. Nota: Este item atualmente se aplica somente a gravações de vídeo da webcam.

## Navegador da web

Um item do navegador da web é usado para mostrar o conteúdo da página da web na tela atual. Você pode incluir até quatro itens do navegador em cada tela do seu evento, e eles podem ser configurados para mostrar uma página da web específica (por exemplo, [www.google.com](http://www.google.com)). Para alterar esse endereço, clique duas vezes no item do navegador da web (na tela do evento) ou clicando no botão **Conteúdo** no painel de propriedades do navegador da web, que é acessado a partir da Caixa de ferramentas Propriedades no Editor de tela (veja mais adiante).

Cada navegador pode ser configurado para ser passivo (nenhuma interação do usuário permitida) ou interativo para que os usuários possam clicar ou tocar nele para navegar na web. No modo interativo, ele também aceitará entrada digitada de um teclado físico e/ou do teclado na tela do RightBooth. Consulte a seção **Propriedades do navegador da Web** para obter mais informações.

O RightBooth usa o navegador Chromium Open Source, a partir do qual o Google Chrome foi desenvolvido.

## Arquivos HTML

Além de exibir páginas da web da Internet, o item Web Browser também pode ser usado para exibir páginas da web locais que podem conter arquivos locais suportados pelo Chrome Browser. Por exemplo, você pode usar o item Web Browser para exibir um documento PDF armazenado no seu computador. Isso exigirá que você crie um arquivo wrapper HTML básico contendo uma referência de incorporação simples para seu documento PDF local, como neste exemplo:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<incorporar src="c:\pdf\document.pdf" largura="800px" altura="2100px" />
</corpo>
</html>
```

Você pode então salvar este arquivo HTML localmente no seu computador e defini-lo como Conteúdo para o item RightBooth Web Browser de uma das telas do seu evento, o que por sua vez faria com que o navegador da web exibisse o arquivo document.pdf sempre que a tela fosse mostrada durante o evento. Para acessar arquivos HTML locais, clique duas vezes em qualquer item do navegador da web e clique em ' **Html** botão **'arquivo'** no painel Conteúdo.

## Sequência do navegador da Web

Um item de sequência do navegador da Web é usado para mostrar uma sequência animada de itens do navegador da Web. Nota: Use este item com moderação, pois eles consomem muita CPU e tente evitar usar qualquer um na tela 'Gravar vídeo'.

## Itens adicionados automaticamente

Os seguintes itens são adicionados automaticamente a várias telas quando necessários.

## Caixa de texto

Itens de caixa de texto aparecerão em várias telas para obter nomes de usuários, endereços de e-mail, mensagens de usuários, respostas de texto, números de telefone e contagens de impressões durante o evento.

## Botão

Os itens de botão são usados para fornecer escolhas que podem ser feitas em várias telas durante o evento, incluindo: 'Gravar vídeo', 'Cancelar' e 'Avançar'. Cada item de botão é acompanhado por um item de rótulo que descreve a ação que o botão executará quando selecionado pelo usuário. Nota: Você também pode adicionar outros botões às telas que podem executar várias ações de clique.

## Seta

O item de seta é usado para destacar as opções de tela quando o modo de entrada do usuário está definido como 'Tecla de teclado única' ou 'Botão USB' (consulte Configurações). O item de seta é um par de imagens de seta que apontará para cada opção de tela por vez, permitindo que os usuários pressionem a tecla de teclado única ou o botão USB único quando as setas apontarem para a opção necessária.

## de texto e grade de imagem

Itens de grade são usados para exibir um conjunto de nomes de arquivos ou imagens dos quais o usuário pode escolher durante o evento. Uma grade de texto é usada para exibir nomes de arquivos de vídeo de karaokê. Uma grade de imagem é usada para exibir opções de fundo de tela verde, opções de sobreposição de imagem, opções de filtro de foto e opções de suporte de rosto.

## O botão 'Mais'

O botão **Mais** aparecerá automaticamente nessas telas se o número total de arquivos adicionados a uma lista de itens da grade de Texto ou Imagem for maior que a contagem de **Linhas x Colunas da grade** .

Por exemplo, na tela **Choose karaoke** , se você adicionar 20 arquivos de karaokê à lista de arquivos de karaokê e definir as Linhas como 5 e as Colunas como 2, quando a tela 'Choose Karaoke' for exibida, a grade mostrará os primeiros 10 arquivos na lista junto com um botão More. Clicar no botão More mostrará os arquivos de karaokê 11-20, e clicar nele novamente mostrará os arquivos 1-10 novamente.

## A visão da mídia

O item de visualização de mídia aparecerá automaticamente na tela do Media Browser. Ele exibirá miniaturas dos vídeos e fotos contidos na pasta Sharing Station Watch e permitirá que você selecione um dos arquivos para visualizar na tela Show video (ou Show photo). (veja Event Type)

## Propriedades

Cada tela e todos os seus itens podem ser projetados e modificados usando a Properties Toolbox, que pode ser exibida clicando na **caixa de seleção Properties** na caixa de ferramentas **Screen Editor**. Com a Properties Toolbox sendo exibida, você pode clicar no plano de fundo da tela para exibir as propriedades da tela ou clicar em qualquer item(ns) da tela para exibir as propriedades do(s) item(ns) escolhido(s).

Cada item tem um conjunto diferente de propriedades que você pode alterar clicando em várias caixas de seleção, botões de rádio e listas. Aqui descrevemos todas as propriedades disponíveis e indicamos a quais itens elas se aplicam.

### Nome

Clique neste botão para inserir um nome opcional para o item. A propriedade name pode ser usada com várias ações e recursos do RightBooth.

### Contente

Clique neste botão para acessar as propriedades de conteúdo de vários itens.

## Propriedades de ação

Propriedades de ação podem ser aplicadas a itens em suas telas de eventos e também às próprias telas. Cada item (ou tela) pode ter uma ação 'Clique' e/ou uma ação 'Mostrar' (veja as próximas seções). Você pode visualizar, selecionar e modificar as duas ações usando as guias mostradas na seção Ação do painel Propriedades. Quando um item recebeu uma ação Clique ou uma ação Mostrar, isso será indicado com um caractere asterisco '\*' aparecendo na guia de ação correspondente.

### Ação de clique

Quando um item (ou tela) recebeu uma ação de Clique, a ação será realizada quando o item (ou tela) for clicado ou tocado durante o evento. Você pode escolher adicionar qualquer uma das seguintes ações de 'Clique' aos itens:

**Nada** – Nenhuma ação ocorrerá. Esta é a ação padrão para todos os itens de tela adicionados manualmente.

**Iniciar** – O RightBooth mostrará a tela Iniciar. Nota: Se você usar esta ação em uma tela de gravação de vídeo, ela cancelará a sessão de gravação atual.

**Próximo** – O RightBooth mostrará a próxima tela de evento.

**Voltar** – O RightBooth retornará à tela que estava sendo exibida antes da tela atual. Nota: Se você usar esta ação em uma tela de gravação de vídeo, ela cancelará a sessão de gravação atual.

**Pular** – O RightBooth mostrará a próxima tela de evento, permitindo que você ignore qualquer entrada necessária na tela. Por exemplo, se você incluir essa ação na tela Detalhes do Usuário, poderá permitir que os usuários continuem sem exigir que eles insiram seus detalhes de usuário.

**Mais** – O RightBooth mostrará o próximo conteúdo do item em um item da grade se não houver linhas e colunas suficientes na grade para mostrar todo o conteúdo do item.

**Anterior** – O RightBooth mostrará o conteúdo do item anterior em um item da grade se não houver linhas e colunas suficientes na grade para mostrar todo o conteúdo do item.

**OK** – O RightBooth mostrará a próxima tela de evento, desde que as condições de entrada da tela atual sejam atendidas.

**Cancelar** – O RightBooth cancelará a tela atual e retornará para mostrar a tela inicial. Nota: Se você usar esta ação em uma tela de gravação de vídeo, ela cancelará a sessão de gravação atual.

**Reproduzir Evento** – O RightBooth abrirá e reproduzirá outro arquivo de evento conforme especificado no parâmetro action. Nota: Se você usar esta ação em uma tela de gravação de vídeo, ela cancelará a sessão de gravação atual.

**Mostrar tela** – O RightBooth mostrará outra tela no evento, conforme especificado no parâmetro de ação. Insira o nome da tela na caixa de texto do parâmetro de ação. Você também pode adicionar os seguintes parâmetros opcionais:

**/reset** (ou **/r**) – Isso fornece uma maneira de redefinir o evento ao usar a ação 'Mostrar tela' para mover o fluxo do evento para qualquer tela que esteja no (ou próximo) topo da lista de telas do evento. Quando o evento é redefinido, todos os adereços, sobreposições e imagens de tela verde selecionados anteriormente são removidos do feed da câmera ao vivo, e o número de contagem de fotos é redefinido de volta para 1.

Observe que o RightBooth redefinirá automaticamente um evento após a sequência de eventos ser concluída e ao retornar à tela inicial. No entanto, se você estiver fornecendo uma ação Mostrar tela para permitir que os usuários retornem ao início do evento antes que o processo normal do evento seja concluído, você pode usar este parâmetro para forçar a redefinição do evento.

**/resetp** – Isso redefinirá a foto atual de volta ao estado em que estava quando mostrada na tela **Show photo**. Você pode querer usar este parâmetro se (após progredir além da tela 'Show photo' no fluxo de eventos) você tiver modificado a foto atual posteriormente por meio de uma ação 'Run Program' (por exemplo, executando um droplet do Photoshop na foto) e agora quiser retornar o usuário a uma tela que exibe a foto original não modificada.

**/rps** – Isso faz com que o RightBooth remova quaisquer carimbos de imagem adicionados anteriormente do layout de impressão atual. Isso pode ser útil quando você está levando o usuário para uma tela que permite que ele adicione carimbos ao layout de impressão e você quer mostrar a ele um layout sem carimbo.

**/redo** – Isso faz com que o RightBooth redefina o número de captura de fotos atual para 1 se o evento estiver atualmente envolvido no processo de captura de fotos, o que permite que todas as fotos sejam tiradas novamente. O RightBooth redefinirá automaticamente o número de captura de fotos de volta para 1 no final da sequência de eventos, permitindo que o próximo usuário capture um novo conjunto de fotos. No entanto, se você quiser permitir que um usuário tire todas as suas fotos novamente no meio da sequência de captura, você pode adicionar este parâmetro a uma ação Mostrar tela e levar o usuário de volta ao início do processo de captura de fotos, como a tela Prepare-se ou a tela Contagem regressiva.

**/redo1** – Isso faz com que o RightBooth reduza o número atual de captura de fotos em um se o evento estiver atualmente envolvido em um processo de captura de fotos e, portanto, permite que você crie seus próprios botões de refazer para a foto capturada no momento. Este parâmetro deve ser usado somente ao criar uma ação 'Mostrar tela' que moverá o fluxo de eventos de uma tela que aparece após a tela 'Tirar foto' para uma tela que aparece antes da tela 'Tirar foto', garantindo que o RightBooth mantenha o número correto de contagem de fotos atual.

Exemplos de parâmetros da tela de exibição:

**Iniciar/redefinir** Leva o evento de volta à tela inicial e redefine a sessão do evento

**Contagem regressiva /refazer** Leva o evento de volta para a tela Contagem regressiva e redefine o número de capturas de fotos para 1, permitindo que o usuário tire todas as suas fotos novamente.

Observação: se você usar a ação Mostrar tela em uma tela de gravação de vídeo, a sessão de gravação atual será cancelada.

**Idioma** – Isso fará com que todo o texto do evento seja exibido em outro idioma. Quando essa ação for selecionada, você também poderá especificar o idioma em uma lista suspensa.

**Minimizar** – Isso fará com que a janela do evento seja minimizada na Barra de Tarefas do Windows enquanto estiver sendo reproduzida.

**Parar** – Isso interromperá a reprodução do evento e retornará à janela principal do RightBooth. Observação: se o método Parar evento estiver definido como 'código de 4 dígitos' (consulte Configurações →Segurança), será necessário inserir esse código para interromper o evento.

**Sair** – Isso se comporta como a ação Parar, mas também fechará o aplicativo RightBooth.

**Reimprimir fotos** – Esta ação fornecerá acesso imediato ao painel Imprimir fotos das tarefas do evento para permitir que os usuários reimprimam layouts de fotos diretamente de um evento de jogo.

**Reordenar fotos** – Esta ação alterará a ordem das fotos colocadas no layout de impressão. Por exemplo, se seu layout de impressão contiver um placeholder de foto grande e dois pequenos, esta ação permitirá que seus usuários escolham qual de suas três fotos aparecerá no placeholder maior. Esta ação é melhor usada em qualquer tela que contenha a pré-visualização do layout de impressão, como a tela de opções de foto.

**Definir canais de retransmissão** – Define os canais de uma placa de retransmissão USB conectada para valores especificados. Os valores podem ser inseridos na segunda caixa de texto que aparece quando você escolhe esta ação. Veja a seção: **Controlando Equipamentos Periféricos com uma Placa de Retransmissão USB** .

Executar ações do programa

**Executar programa** – Emite um comando para o Windows executar o programa, script ou arquivo em lote especificado. Digite o comando na segunda caixa de texto que aparece quando você escolhe esta ação. Por exemplo, o comando a seguir executará o programa: 'myapp.exe' que reside na pasta 'c:\test'

***c:\test\meuaplicativo.exe***

**Executar programa maximizado** – Como 'Executar programa', mas executa o programa no modo maximizado.

**Executar programa oculto** – Como 'Executar programa', mas executa o programa sem mostrá-lo.

Especificando parâmetros de linha de comando

Se você deseja fornecer parâmetros de linha de comando como parte das ações do programa Executar, você deve colocar o comando entre aspas duplas e então adicionar os parâmetros de comando após a segunda aspa. Por exemplo, para passar o parâmetro de linha de comando '01' para myapp.exe, digite a seguinte ação:

***“c:\test\meuaplicativo.exe” 01***

Se houver um ou mais caracteres de espaço no caminho ou no nome do aplicativo, você também deve colocar o comando entre aspas duplas. Neste exemplo, o aplicativo está localizado na pasta: **Program files (x86)\Example\** que contém um caractere de espaço, então você deve colocá-lo entre aspas:

**“c:\arquivos de programas (x86)\exemplo\meuaplicativo.exe”**

Se houver algum parâmetro de linha de comando que tenha espaços, você pode colocar cada parâmetro entre aspas duplas. Exemplo:

**“c:\program files (x86)\example\myapp.exe” 01 “meu segundo parâmetro” 27**

### Parâmetros RightBooth

Os seguintes parâmetros podem ser incluídos nos parâmetros da linha de comando de qualquer ação do programa Executar (acima).

**rb:photo** – Adicionar este parâmetro fará com que o RightBooth substitua este parâmetro pelo caminho e nome do arquivo da foto tirada mais recentemente. Então isso permite que você passe a foto atual como um parâmetro de linha de comando para o programa especificado.

**rb:wait** – Adicionar este parâmetro fará com que o RightBooth espere até que o programa em execução tenha parado e sido fechado. Observe que usar este parâmetro fará com que o RightBooth pare de responder enquanto o programa iniciado continua a ser executado, então use com cautela.

**rb:next** – Adicionar este parâmetro fará com que o RightBooth avance para a próxima tela de evento ao mesmo tempo em que executa o programa especificado. Se este parâmetro for usado em combinação com o parâmetro rb:wait, o RightBooth só avançará para a próxima tela após o programa em execução ter parado.

Exemplos:

**“c:\test\myapp.exe” rb:wait** – Execute o aplicativo myapp.exe e aguarde até que ele seja concluído antes que os usuários possam interagir com o RightBooth novamente.

**“c:\test\myapp.exe” rb:next** – Execute o aplicativo myapp.exe e permita que o RightBooth avance imediatamente para a próxima tela para interação do usuário.

**“c:\test\myapp.exe” rb:wait rb:next** – Execute o aplicativo myapp.exe e aguarde até que ele seja concluído antes que os usuários possam interagir com a próxima tela de evento no RightBooth.

Observe que os parâmetros RightBooth não serão passados para o aplicativo em execução, portanto, eles podem ser livremente definidos e usados em combinação com quaisquer parâmetros específicos do aplicativo. Exemplo:

**“c:\test\myapp.exe” 01 rb:next** – Myapp receberá o parâmetro '01'. RightBooth receberá o parâmetro 'rb:next'.

### Ações de impressão

**Imprimir mais cópias** – Esta ação permitirá que o usuário aumente o número de cópias de impressão de fotos em 1 cada vez que a ação for selecionada. Se a tela de eventos tiver um item(ns) de rótulo que contenha a variável de texto {CURRENT PRINT COPIES}, o rótulo mostrará automaticamente o novo valor de cópia de impressão. Veja a seção **Variáveis de texto** para mais detalhes.

**Imprimir menos cópias** – Esta ação permitirá que o usuário diminua o número de cópias de impressão de fotos em 1 cada vez que a ação for selecionada. Se a tela de eventos tiver um item(ns) de rótulo que contenha a variável de texto {CURRENT PRINT COPIES}, o rótulo mostrará automaticamente o novo valor de cópia de impressão. Veja a seção **Variáveis de texto** para mais detalhes.

**Pressionamento de tecla** – Esta ação enviará um ou mais pressionamentos de tecla do teclado para o buffer de entrada do teclado do Windows. Ao selecionar esta ação, você poderá escolher uma combinação de 1 a 4 teclas de uma lista de identificadores de tecla do teclado.

Você achará isso útil se quiser que o RightBooth gere uma combinação de teclas específica quando o usuário clicar ou tocar em um item na tela. Esse recurso também permitirá que você faça com que outros aplicativos respondam se eles tiverem instalado um recurso de tecla de atalho. Por exemplo, o aplicativo Bandicam Screen Recorder normalmente pode ser configurado para iniciar e parar a gravação pressionando a tecla F12. Então você pode fazer isso acontecer durante um evento RightBooth atribuindo a ação **Key press** a um item da tela, como um botão, e então escolhendo a tecla: **F12** na lista de teclas.

Exemplos:

HOME = Pressione a tecla 'Home'.

NUMPAD2 = Pressione a tecla '2' no teclado numérico.

CONTROL + MENU + VK\_F = Pressione a combinação de teclas Ctrl - Alt - F

Para uma explicação de todos os identificadores de teclas do teclado disponíveis, veja aqui:

<https://learn.microsoft.com/en-gb/windows/win32/inputdev/virtual-key-codes?redirectedfrom=MSDN>

**Conteúdo do tipo** – Esta ação enviará conteúdo de texto para o buffer de entrada do teclado do Windows. Se a ação tiver algum texto de ação atribuído a ela, o texto da ação será enviado para a entrada do teclado do Windows. Se a ação estiver anexada a um item de rótulo e a ação não contiver texto de ação, o conteúdo de texto do item de rótulo será enviado para a entrada do teclado do Windows.

#### Ações da câmera Snap

**Snap Camera On** – Esta ação ligará a lente Snap Camera atual para que ela seja exibida no item de webcam do RightBooth.

**Desligar câmera Snap** – Esta ação desligará a lente da câmera Snap atual para que nenhuma lente da câmera Snap seja exibida no item da webcam RightBooth.

**Ligar/desligar câmera Snap** – Esta ação ligará e desligará a lente atual da câmera Snap no item da webcam RightBooth.

**Snap Camera +1** – Esta ação mostrará o próximo efeito de lente favorito (do conjunto de lentes que você definiu no Snap Camera) dentro do item de webcam RightBooth.

**Snap Camera -1** – Esta ação mostrará o efeito de lente favorito anterior (do conjunto de lentes que você definiu no Snap Camera) dentro do item de webcam RightBooth.

**IMPORTANTE:** Para garantir que as ações da Snap Camera do RightBooth possam ligar e desligar as lentes corretamente, você deve certificar-se de que a Snap Camera não esteja mostrando nenhuma lente antes de iniciar a reprodução do seu evento RightBooth.

Para mais detalhes, consulte a seção: **Usando o Snap Camera no RightBooth** .

#### Ações da área de trabalho virtual do Windows

**Próxima área de trabalho** – Esta ação emitirá a seguinte combinação de teclas para o Windows: **Ctrl – Tecla Win** – Seta para a direita. Isso fará com que o Windows alterne para a próxima área de trabalho virtual, se houver uma.

**Área de trabalho anterior** – Esta ação emitirá a seguinte combinação de teclas para o Windows: **Ctrl – Tecla Win – Seta para a esquerda** . Isso fará com que o Windows alterne para a área de trabalho virtual anterior, se houver uma.

Alternar para outra área de trabalho virtual pode ser útil quando você deseja permitir que os usuários do seu evento acessem um aplicativo que você está executando na outra área de trabalho. Mas ao fazer isso, o evento de reprodução ficará oculto após a ação ocorrer, portanto, se você deseja fornecer um meio para os usuários retornarem à área de trabalho do evento de reprodução, você pode adicionalmente executar o aplicativo DesktopSwitch (instalado junto com o RightBooth), na outra área de trabalho virtual:

***C:\Arquivos de programas (x86)\RightBooth\DesktopSwitch.exe***

Ao executar, o aplicativo DesktopSwitch permanecerá sendo exibido no topo de todos os outros aplicativos na área de trabalho e exibirá uma seta que, quando clicada (ou tocada), alternará o sistema de volta para a área de trabalho que contém o evento RightBooth em execução no momento. Clicar com o botão direito no aplicativo DesktopSwitch fornecerá as seguintes opções:

**Modo de área de trabalho seguinte/anterior** – Permite alternar o modo de alternância da área de trabalho que será emitido quando o usuário tocar na seta.

**Mostrar/Ocultar barra de legenda** – Permite alternar o estado de visibilidade da barra de legenda do DesktopSwitch. Isso pode ser útil para permitir que você mova e dimensione o aplicativo DesktopSwitch em uma posição adequada na área de trabalho e, em seguida, ocultar a barra de legenda para impedir que os usuários movam ou fechem o aplicativo.

**Número do WhatsApp** – Permite que você insira um número de telefone da conta do WhatsApp no parâmetro de ação. Então, quando o evento estiver sendo reproduzido, se essa ação for selecionada, o RightBooth moverá automaticamente o evento para a tela "Enviar para o WhatsApp" e se conectará à conta do WhatsApp que está associada ao número de telefone no parâmetro de ação. Observe que essa ação só será executada corretamente se for usada em uma tela de evento que é mostrada após um vídeo ter sido gravado ou uma foto ter sido tirada.

**Arquivos para Android** – Esta ação tentará transferir um arquivo, ou arquivos (definidos no parâmetro action) para um dispositivo móvel Android (como um telefone Android) por um cabo USB. Quando esta ação ocorrer, o RightBooth solicitará que o usuário conecte um dispositivo Android a um cabo USB e aguardará que o dispositivo seja conectado. Se um dispositivo for conectado e reconhecido com sucesso, o RightBooth copiará os arquivos para a pasta DCIM no dispositivo. O parâmetro action deve conter o caminho totalmente qualificado e o nome do arquivo para todos os arquivos que serão copiados. O parâmetro action pode conter uma ou mais variáveis de texto PATHxxx, consulte a seção: Variáveis de texto. Por exemplo, se o parâmetro action contiver a variável de texto {PATHPHOTOFILENAME1}, o RightBooth copiará a primeira foto do usuário para o dispositivo Android.

**Obter vídeo WiFi** – Esta ação fará com que o RightBooth transfira novamente o vídeo gravado mais recentemente por um link WiFi. Após uma gravação de vídeo por WiFi (câmeras DSLR ou GoPro), se o arquivo de vídeo não for transferido para o PC, você pode adicionar esta ação a um botão em uma tela subsequente para fazer com que o RightBooth retorne ao processo de transferência de arquivo para repetir a transferência.

**Atualizar navegador** – Esta ação fará com que um navegador da web na tela de evento atual recarregue sua página da web hospedada no momento. Isso pode ser útil para incluir se o navegador da web falhar em se conectar a uma página da web na primeira tentativa, por exemplo, na tela de evento 'Arquivos para WhatsApp'.

**Falar** – Esta ação fará com que o RightBooth fale o texto que é inserido na caixa de texto do parâmetro de ação que o acompanha quando o evento estiver sendo reproduzido (ou seja, não durante a edição). O RightBooth usará a voz do Sistema que você selecionar em Configurações → Diversos.

Se esta ação for adicionada a um item de Rótulo (ou a um item de Sequência de Rótulos) e você deixar a caixa de texto do parâmetro de ação vazia, o RightBooth falará o texto que está sendo exibido no item.

Esta ação pode ser uma ação 'Clique', significando que o texto só será falado se o item for clicado ou tocado, ou uma ação 'Mostrar', significando que o texto só será falado no momento em que o item for mostrado. Isso pode ser útil se você quiser fazer anúncios vocais quando telas de eventos específicos forem mostradas.

**Reproduzir áudio** – Esta ação reproduzirá o arquivo de áudio escolhido durante a reprodução do evento. Apenas um arquivo de áudio pode ser reproduzido por vez. Um arquivo de áudio em reprodução será interrompido se o usuário navegar para outra tela de evento.

#### Outras ações de itens

Todas as ações 'Other Item' permitem que você altere o estado visível de outros itens na tela atual e em todas as outras telas no evento. Essas ações aceitam um parâmetro de ação que compreende os nomes de outros itens que você deseja afetar. Você pode adicionar vários nomes de itens separados por vírgulas.

**Mostrar itens** – Permite que você insira os nomes de outros itens que serão mostrados quando esta ação for acionada. Quando selecionado, quaisquer itens que não estejam visíveis no momento, que tenham um nome de item correspondente, serão mostrados.

**Ocultar itens** – Permite que você insira os nomes de outros itens que serão ocultados quando esta ação for acionada. Quando selecionado, quaisquer itens que estejam visíveis no momento, que tenham um nome de item correspondente, serão ocultados.

**Mostrar/Ocultar itens** – Permite que você insira os nomes de outros itens que terão seu estado visível alternado quando esta ação for acionada. Quando selecionado, todos os itens que estão visíveis no momento, que têm um nome de item correspondente, serão ocultados e todos os itens ocultos no momento serão mostrados. Selecionar esta ação sucessivamente alternará o estado de visibilidade de todos os itens correspondentes.

**Próximos itens de sequência** – Permite que você insira os nomes dos itens de sequência que mostrarão o próximo item na sequência quando esta ação for acionada.

#### Propriedade chave

Isso permite que você atribua uma tecla de função do teclado ( F1 – F12 ) à ação de clique de qualquer item de tela definido pelo usuário. Então, durante o modo Play, se a tela estiver mostrando um item definido pelo usuário, pressionar a tecla de função associada fará com que a ação do item seja executada. Você pode usar a propriedade Key para garantir que o RightBooth sempre executará ações de tecla de função (se definido) independentemente do modo User Input escolhido em Settings, o que significa que você pode misturar entradas de touchscreen/mouse com entradas de tecla de função se o design do seu hardware exigir essa combinação de modos de entrada do usuário.

Observação: o valor padrão para a propriedade Chave de todos os itens de tela definidos pelo usuário é não atribuído (-), o que significa que suas ações não serão acionadas por pressionamentos de teclas de função.

## Mostrar ação

Além de uma ação 'Clique', cada item e tela pode receber uma ação secundária 'Mostrar'. Essa ação ocorrerá sempre que o item ou tela for mostrado durante o evento. As ações 'Mostrar' podem ser um subconjunto específico das ações 'Clique'. As ações que não são permitidas ficarão esmaecidas.

## Propriedades animadas

Salvo indicação em contrário, as propriedades animadas se aplicam a todos os itens, incluindo transições de tela.

**Tipo de animação** - Selecione o tipo de animação necessária no item. Com itens de tela, itens de sequência e itens de contagem regressiva, há quase 40 tipos de animação para escolher, o que permite que você crie transições animadas entre o conteúdo (ou as telas). Para todos os outros tipos de itens, você pode aplicar animações Blink e Fade.

**In** - Altera o 'tamanho de entrada' do conteúdo. Certas animações usam a propriedade In para alterar o tamanho do conteúdo de entrada durante a animação. Por exemplo, com a animação Shrink/Grow, essa propriedade permitirá que você escolha o quão pequeno deve ser o início do conteúdo de entrada. Os valores podem variar de 0 a 1. 0 = menor, 1 = maior.

**Out** - Altera o 'tamanho de saída' do conteúdo. Certas animações usam a propriedade Out para alterar o tamanho do conteúdo de saída durante a animação. Por exemplo, com a animação Shrink/Grow, essa propriedade permitirá que você escolha o quão pequeno será o conteúdo de saída. Os valores podem variar de 0 a 1. 0 = menor, 1 = maior.

**Speed** - Altera a velocidade da animação. Valor em segundos.

**Pausa** - Altera o tempo de pausa entre animações sucessivas na sequência. Valor em segundos. Não se aplica a transições de tela.

Com itens de sequência de vídeo, definir o valor de Pausa como 0 fará com que o vídeo atual seja reproduzido até o final antes que a animação ocorra e o próximo vídeo na sequência seja reproduzido.

**Fade in** - Altera o valor de 'opacidade de entrada' do conteúdo. Quando marcado, o conteúdo de entrada irá desaparecer de invisível para totalmente visível ao longo da animação.

**Fade out** - Altere o valor de 'opacidade de saída' do conteúdo. Quando marcado, o conteúdo de saída desaparecerá de visível para totalmente invisível ao longo da animação.

## Propriedades de aparência

**Flip X** - Inverte (ou espelha) o item na direção horizontal.

Aplica-se a todos os objetos. Com a tela, essa propriedade se aplica à imagem da tela e ao fundo do vídeo.

**Flip Y** - Inverte (ou gira) o item na direção vertical.

Aplica-se a todos os itens. Com a tela, essa propriedade se aplica à imagem da tela e ao fundo do vídeo.

**Opacidade** - Altere a quantidade de opacidade do item, em outras palavras, o quanto você pode ver através do item. O valor varia de 0 (invisível) a 1 (totalmente visível).

Aplica-se a todos os itens. Com a tela, essa propriedade se aplica à imagem da tela e ao fundo do vídeo.

**Fade** - Adiciona um efeito de fade ao item. Certos efeitos de fade também permitirão que você aplique um valor de fade ao efeito. O valor de fade pode variar de 0 (fade mínimo) a 100 (fade máximo).

Aplica-se a todos os itens. Com a tela, essa propriedade se aplica à imagem da tela e ao fundo do vídeo.

**Filtro** - Adicione um filtro de imagem a um item de imagem e/ou à imagem de fundo da tela. Os seguintes filtros estão disponíveis para seleção:

- Original – A imagem não tem filtro aplicado a ela
- Tons de cinza – A imagem é convertida em tons de cinza
- Vermelho – O canal vermelho é mostrado, os canais azul e verde são removidos
- Verde – O canal verde é mostrado, os canais vermelho e azul são removidos
- Azul – O canal azul é mostrado, os canais vermelho e verde são removidos
- Sépia – A imagem é convertida em tons de sépia marrom
- Negativo – A imagem é mostrada com efeito negativo fotográfico
- Troca RGB 1 / troca 2 – Os canais vermelho, verde e azul são trocados de várias maneiras
- Troca de RB – Os canais vermelho e azul são trocados
- Troca de BG – Os canais azul e verde são trocados
- Troca RG – Os canais vermelho e verde são trocados
- Gravura fina / Gravura espessa – As bordas da foto são mostradas em branco sobre preto
- Lápis preto – A foto é mostrada em um lápis preto (ou colorido) desenhado à mão sobre fundo branco
- Relevo – A foto é mostrada com um efeito de relevo cinza
- Tinta a óleo – A foto é feita para parecer pintada a óleo
- Desenho animado – A foto é feita para parecer um desenho animado colorido simples
- Geada leve / Geada forte – A foto é mostrada com um efeito de geada
- Mosaico pequeno / Mosaico grande – A foto é mostrada com um efeito de mosaico quadrado
- Remover vermelho/verde/azul – A foto é mostrada com a cor pura escolhida sendo tornada transparente. Um exemplo de cor pura: Verde R=0, G=255, B=0. Nota: Este filtro só pode ser aplicado a arquivos de imagem PNG de 32 bits.

Observe que alguns filtros de imagem podem levar muito tempo para serem aplicados (especialmente tinta a óleo e desenho animado) e, portanto, podem afetar o desempenho do evento. Se um filtro levar mais de 2 segundos para ser aplicado a uma imagem, o RightBooth avisará sobre o atraso. Os atrasos do filtro podem ser minimizados reduzindo o tamanho do arquivo de imagem que você escolheu incluir no seu evento ou escolhendo um filtro que não seja demorado.

Aplica-se a Tela, Imagem.

Note que os filtros também podem ser aplicados a cada foto depois que elas são capturadas durante o evento. Para fazer isso, você deve incluir a tela Photo Filters, veja **Event Designer – Event Structure – Photo Filters** .

**Show** – Marque esta caixa de seleção para mostrar o item quando a tela for mostrada. Desmarque para ocultar o item quando a tela for mostrada.

**Mostrar com** – Esses botões representam os cinco tipos de eventos que podem ser incluídos em um evento de gravação do RightBooth (consulte a seção: Designer de eventos - Tipo de evento). Você pode clicar nos botões para alternar o estado de destaque de cada um. Quando destacado (cinza claro):

- o item de tela selecionado (ou tela) será exibido quando o tipo de gravação associado estiver ocorrendo.

Quando não destacado (cinza escuro):

- o item de tela selecionado ficará oculto quando o tipo de gravação associado estiver ocorrendo.

- a tela selecionada será ignorada no fluxo de eventos quando o tipo de gravação associado estiver ocorrendo.

Aplica-se a todos os itens de tela, todas as telas definidas pelo usuário e as telas predefinidas específicas: Contagem regressiva, Prepare-se e Obrigado.

**Mostrar com foto** – Insira um ou mais números na caixa de texto, separados por vírgulas ou caracteres de espaço. Quando o evento estiver sendo reproduzido e cada foto estiver sendo tirada, se esta propriedade contiver o número da foto atual, o item associado será mostrado, caso contrário, ele será ocultado.

Por exemplo, se seu evento for projetado para capturar 3 fotos, definir essa propriedade como **1** fará com que o item associado seja exibido quando o RightBooth tirar a primeira foto e oculto quando tirar as fotos 2 e 3. Definir a propriedade como **2,3** fará com que o item seja oculto na primeira foto, mas exibido na segunda e na terceira.

Observação: deixe esta propriedade vazia (o valor padrão) para permitir que o item associado seja exibido ao tirar todas as fotos.

Aplica-se a todos os itens de tela, às telas definidas pelo usuário e às seguintes telas:

Escolha tela verde, Escolha sobreposição, Imagem de fundo AI, Texto de fundo AI, Desenho animado AI, Escolha filtro, Prepare-se, Contagem regressiva, Mostrar foto

**Mostrar com tela** – Esta opção só está disponível com itens que estão em telas de eventos de monitor estendido. Se você quiser que o item apareça somente quando uma tela específica estiver sendo exibida no monitor primário, insira o nome da tela na caixa de texto.

**Destaque** – Marque esta opção para fazer com que o item mostre uma cor de fundo destacada quando o usuário tocar ou clicar no item. Use o retângulo Color para escolher a cor de destaque.

### Propriedades de áudio

As propriedades de áudio se aplicam somente aos itens de tela.

**Áudio** - Ligue ou desligue o áudio da tela.

**Teste** - Reproduza o arquivo de áudio escolhido.

**Arquivo** – Isso mostrará o painel '**Definir arquivo**', onde você pode inserir o caminho e o nome do arquivo de áudio a ser reproduzido. Além disso, você pode editar manualmente a caixa de texto do caminho e do nome do arquivo para incluir uma ou mais variáveis de texto do RightBooth, que serão substituídas pelo texto correspondente quando o evento estiver sendo reproduzido. Na caixa de diálogo 'Definir arquivo', você também pode especificar um 'Arquivo de áudio de fallback'. Este áudio será reproduzido quando o 'Arquivo de áudio definido' não puder ser localizado.

Nota: Se você quiser remover o nome de arquivo especificado atualmente das propriedades de Áudio da tela, clique no botão 'Arquivo' e limpe as caixas de texto do arquivo de áudio no painel 'Definir arquivo'. Isso pode ser necessário se o áudio continuar a tocar devido à opção Design de evento: 'O áudio da tela continua tocando quando usado em telas consecutivas'

**Volume** - Altera o volume da trilha de áudio da tela. Faixa de valores de 0 a 1. 0 = sem áudio. 1 = volume máximo.

**Velocidade** - Altera a velocidade de reprodução do áudio. Faixa de valores de .01 a 30. Exemplo 0,5 = metade da velocidade, 1 = velocidade normal, 2 = duas vezes a velocidade normal.

**Repetir** - Marque para fazer com que o áudio seja reproduzido repetidamente.

**Atraso** - Insira o número de segundos de atraso que você deseja antes que o áudio seja repetido.

## Propriedades de fundo

Essas propriedades permitem que você adicione um estilo de fundo aos seus itens e altere o estilo de fundo da tela.

**Background** - Ativa ou desativa o fundo do item. Não disponível para Screen, pois o fundo está permanentemente ativado.

Os seguintes tipos de fundo estão disponíveis para seleção:

**Uma cor** - Aplique uma única cor de fundo ao item, definida por Cor1.

**Gradiente** - Aplique um fundo de cor gradiente ao item, definido por Cor1 e Cor2.

**Imagem**  - Adicione uma imagem como plano de fundo do item.

**Vídeo**  - Adicione um vídeo no fundo. Aplica-se somente à Tela.

**Cor1** - Escolha uma única cor para o fundo **de uma cor** .

**Cor2** - Escolha a segunda cor para o fundo **Gradiente** .

**Gradiente Tipo** - Quando o tipo de fundo é: Gradiente, esta lista permite que você escolha o tipo de gradiente a ser aplicado ao fundo.

**Fit** - Escolha a maneira como a imagem de fundo escolhida se encaixará na área de fundo do item (ou da Tela). As opções de ajuste também se aplicam ao vídeo de fundo. Opções disponíveis:

**Tamanho original** – A imagem escolhida será centralizada na tela sem nenhuma escala aplicada. Se a imagem for menor que a tela, então a área descoberta será preenchida com o fundo atual Colour1.

**Tamanho para ajustar** - A imagem escolhida será dimensionada proporcionalmente até que sua largura ou altura corresponda à largura ou altura do plano de fundo do item. Isso pode fazer com que parte da Cor1 do plano de fundo do item permaneça aparecendo.

**Tamanho para preencher** - A imagem escolhida será dimensionada proporcionalmente até preencher completamente a área de fundo do item. Isso pode fazer com que parte da imagem seja cortada e não mostrada.

**Esticar para preencher** – A imagem escolhida será esticada para preencher completamente a tela. Nenhuma cor de fundo ficará visível.

**Tile** – A imagem escolhida será tiled para preencher completamente a tela. Nenhuma cor de fundo será visível.

**Ângulo +** - Gira a imagem de fundo ou o vídeo em incrementos de 90 graus.

## Propriedades de fronteira

As propriedades da borda se aplicam a todos os itens, exceto itens de tela.

**Borda** - Ativa ou desativa a borda do item.

**Thickness** - Insira a espessura da borda. Os valores estão em pixels.

Os seguintes tipos de bordas estão disponíveis para seleção:

**Uma cor** - Aplique uma única borda de cor ao item, definida por Cor1.

**Gradiente** - Aplique uma borda de cor gradiente ao item, definida por Cor1 e Cor2.

**Imagem** - Adicione uma imagem como borda do item.

**Cor1** - Escolha uma única cor para a borda **de uma cor** .

**Cor2** - Escolha a segunda cor para a borda **do Gradiente** .

**Gradiente Tipo** - Quando a borda é do tipo: **Gradiente** , esta lista permite que você escolha o tipo de gradiente a ser aplicado à borda.

**Clip** - Ative ou desative o recorte de borda do item. Quando ativado (padrão), partes do conteúdo que não se encaixam dentro da borda do item não serão mostradas. Quando desativado, quaisquer partes recortadas do conteúdo que se estendam para fora da borda do item serão visíveis. Para entender completamente essa propriedade, abra a tela Contagem regressiva, selecione o item Contagem regressiva e experimente ativar e desativar sua propriedade Clip.

**Justificar texto** - Clique nessas 9 opções para escolher como o conteúdo do texto é justificado dentro de um item de texto ou rótulo. Por padrão, o conteúdo do texto é colocado centralmente dentro dos itens de rótulo, mas essas opções permitem que você também o coloque no Topo esquerdo, Topo central, Topo direito, Esquerda, Central, Direita, Inferior esquerdo, Inferior central ou Inferior direito. Com itens de texto, o conteúdo do texto é definido como padrão no Topo esquerdo e só é possível usar as opções Topo esquerdo, Topo central ou Topo direito.

**Corners** - Altera o raio dos cantos da borda do item. Esta propriedade também se aplica ao item Clip, portanto é possível dar a qualquer item cantos arredondados. Os valores estão em pixels. Um valor de 0 dá cantos retos.

**Margem** - Altera a distância entre o conteúdo de um item e sua borda. Os valores estão em pixels.

### Propriedades do botão

As propriedades do botão se aplicam aos itens do botão.

**Imagem**  - Exiba a pasta **Botão** na Biblioteca de Mídia, onde você pode escolher uma imagem de botão diferente para o item. Se você selecionar um botão da pasta Botões da Biblioteca de Mídia, o botão selecionado será destacado ou animado quando o botão for clicado ou tocado. Se você selecionar uma imagem de outro lugar no seu computador, você pode fazer essa imagem ser animada ou destacada fornecendo uma segunda imagem na mesma pasta que a imagem escolhida. A segunda imagem deve ter o mesmo nome de arquivo que a segunda imagem com a adição da letra 'd' no final do nome do arquivo. Por exemplo, suponha que você escolha a imagem c:\pictures\mybutton.png como sua imagem de botão. Se você também tiver outra imagem chamada c:\pictures\mybuttond.png, essa imagem aparecerá sempre que você interagir com o botão.

**Ícone** - Selecione a cor do ícone exibido no item de botão. O ícone se aplica somente a imagens de botão selecionadas na pasta Botões da Biblioteca de Mídia.

### Propriedades da câmera

As propriedades da câmera se aplicam aos itens da câmera.

**Câmera** – Selecione entre as seguintes opções:

- **Padrão** – O item da câmera mostrará a transmissão ao vivo da câmera apropriada.
  - Se você projetou seu evento para gravar vídeos da webcam ou capturar fotos da webcam, o item da câmera mostrará a transmissão ao vivo da Webcam 1.

- Se você projetou seu evento para gravar vídeos DSLR ou capturar fotos DSLR e escolheu a opção Canon nas configurações DSLR do RightBooth, o item da câmera mostrará a transmissão ao vivo da sua câmera Canon.
- Se você projetou seu evento para gravar vídeos DSLR ou capturar fotos DSLR e escolheu a opção Nikon/Outros nas configurações DSLR do RightBooth, o item da câmera mostrará a transmissão ao vivo da Webcam 1. Observação: atualmente, só é possível mostrar a transmissão ao vivo de câmeras DSLR Canon no RightBooth.
- **Webcam 1 a 4** – O item câmera mostrará o feed ao vivo da webcam associada. Veja Configurações de vídeo para mais detalhes sobre como configurar mais de 1 webcam em seus eventos.

**DSLR** – O item câmera mostrará a transmissão ao vivo de uma câmera DSLR Canon.

### Propriedades do relógio

Propriedades do relógio se aplicam aos itens do relógio.

**24 horas** - Ative ou desative o formato de relógio de 24 horas.

**Segundos** - Ativa ou desativa a exibição dos segundos.

**AM/PM** - Ligue ou desligue o indicador AM/PM.

### Propriedades de contagem regressiva

Propriedades de contagem regressiva se aplicam a itens de contagem regressiva.

**Valor de contagem** - Defina o número de contagem para o item de contagem regressiva. Cada item de contagem regressiva pode ter seu próprio valor de contagem, permitindo que você especifique um valor de contagem diferente para cada tela de resposta de vídeo em seu evento. Observe que se uma tela contiver mais de um item de contagem regressiva e a tela tiver sido definida como Tempo limite na contagem regressiva, a tela atingirá o tempo limite quando qualquer um dos itens de contagem regressiva concluir sua contagem.

⬆ - Marque esta opção para fazer com que o item Contagem regressiva faça a contagem progressiva de 1 até o valor da Contagem, em vez de fazer a contagem regressiva até zero.

**Tipo de contador** – Escolha o tipo de contador a ser exibido:

- **Numérico** – O contador exibirá números.
- **Barra de progresso** – O contador exibirá uma barra de progresso. Nota: Algumas propriedades não estão disponíveis com esta opção.

**Som** - Escolha um som que será reproduzido sempre que o valor da contagem regressiva mudar. Observe que se você selecionar um som de voz, ele só será reproduzido quando o valor da contagem regressiva mudar para 10 ou menos.

**0:0** – Escolha um formato de exibição para o número da contagem regressiva. Os seguintes formatos estão disponíveis:

**s** – A contagem regressiva é mostrada como um número não formatado. . Exemplo: Uma contagem regressiva de 65 segundos será mostrada como 1:5. Esta é a configuração padrão.

**m:s** – A contagem regressiva é exibida em minutos e segundos sem zeros à esquerda. Exemplo: Uma contagem regressiva de 65 segundos será exibida como 1:5.

**m:ss** – A contagem regressiva é exibida em minutos e segundos com um zero à esquerda nos segundos (quando necessário). Exemplo: Uma contagem regressiva de 65 segundos será exibida como 1:05.

**mm:ss** – A contagem regressiva é exibida em minutos e segundos com um zero à esquerda em ambos os minutos e segundos (quando necessário). Exemplo: Uma contagem regressiva de 65 segundos será exibida como 01:05.

**Vol** - Altera o volume do som da contagem regressiva. Faixa de valores de 0 a 1. 0 = sem áudio. 1 = volume máximo.

### Propriedades da ferramenta de desenho

As propriedades das Ferramentas de Desenho se aplicam ao item Caixa de Ferramentas de Desenho.

**Layout** - Defina isso para especificar como as ferramentas de desenho são organizadas na tela. As opções são:

- 16 x 1 - Exibe 1 linha de 16 ferramentas
- 1 x 16 - Exibe 1 coluna de 16 ferramentas
- 8 x 2 - Exibe 2 linhas de 8 ferramentas
- 2 x 8 - Exibe 2 colunas de 8 ferramentas
- 4 x 4 - Exibe 4 linhas de 4 ferramentas

**Cor** - Use isso para definir a cor dos ícones da ferramenta de desenho na tela.

**Canetas** – Marque esta opção para incluir as ferramentas de caneta na Caixa de ferramentas. Use a caixa suspensa associada para escolher qual caneta será selecionada inicialmente quando a caixa de ferramentas for mostrada durante o evento.

**Linhas** – Marque esta opção para incluir os seletores de largura de linha na Caixa de ferramentas. Use a caixa suspensa associada para escolher qual largura de linha será selecionada inicialmente quando a caixa de ferramentas for mostrada durante o evento.

**Desfazer** – Marque esta opção para incluir a ferramenta Desfazer na Caixa de Ferramentas.

**Bin** – Marque esta opção para incluir a ferramenta Bin na Caixa de ferramentas.

**Cores** – Marque esta opção para incluir os seletores de cores na Toolbox. Use a caixa suspensa associada para escolher qual cor será selecionada inicialmente quando a toolbox for mostrada durante o evento.

### Propriedades GIF (animado)

As propriedades GIF se aplicam a itens de imagem e itens de sequência de imagens que exibem GIFs animados.

**Velocidade** - Altera a velocidade de reprodução do gif animado. Faixa de valores de .01 a 30. Exemplo 0,5 = metade da velocidade, 1 = velocidade normal, 2 = duas vezes a velocidade normal.

**Ocultar no final** - Marque para ocultar o gif depois que ele terminar de tocar. Desmarque para deixar o gif exibindo o quadro final depois que ele terminar de tocar.

**Repetir** - Marque para fazer com que o gif animado seja reproduzido repetidamente.

**Delay** - Insira o número de segundos de atraso que você gostaria antes que a repetição do gif animado seja reproduzida. Isso pode ser usado em combinação com **Repeat** e **Hide at end** para fazer com que o gif seja reproduzido e então ocultado por um período de tempo antes de ser reproduzido novamente.

### Propriedades da grade

Todas as propriedades da grade se aplicam aos itens da grade Image e Label. As grades são incluídas por padrão nas telas **Choose Green Screen**, **Choose Overlay**, **Choose Karaoke** e **Photo Filters**.

**Linhas** - Insira o número de linhas necessárias ao exibir o conteúdo da grade.

**Colunas** - Insira o número de colunas necessárias ao exibir o conteúdo da grade.

**Lacuna** - Insira a quantidade de lacuna entre o conteúdo da grade. Valor em pixels

**Imagem**  - Mostra a pasta Bordas e Molduras na Biblioteca de Mídia, onde você pode selecionar uma imagem para usar como moldura para cada item de conteúdo na grade.

**Moldura** - Ativa ou desativa a imagem da moldura

**Espessura do quadro** - Altere a espessura do quadro. Isso pode ser usado para garantir que a imagem do quadro selecionado se ajuste corretamente ao redor do conteúdo da grade.

**Esticar imagens** - Esticar o conteúdo da imagem para ajustá-la aos tamanhos das células da grade.

**Cor do seletor** - Clique no retângulo de cor para selecionar a cor do retângulo seletor de grade. Sempre que você clica em um item de conteúdo de grade, o retângulo seletor de grade é colocado ao redor do item de conteúdo selecionado para indicar a seleção.

**Espessura do seletor** - Altera a espessura do retângulo do seletor de grade.

### Propriedades do teclado (e Keypad)

**Botões** – Marque para mostrar botões atrás de todo o texto do teclado. Desmarque para mostrar somente texto.

**Espaço** – Use isso para alterar o espaçamento entre todos os botões.

**Redondo** – Marque para mostrar botões redondos ou contornos redondos. Desmarque para mostrar botões quadrados ou contornos

**Outline** – Marque para usar o estilo de botão outline. Desmarque para usar o estilo de botão sólido.

### Propriedades de localização/tamanho

**Clicar em Alternar** – Clique neste botão para alternar o estado de clique do(s) item(ns) selecionado(s) no momento.

Quando um item tem o Click habilitado (o ícone do mouse está sendo exibido no botão), o item aceitará um clique do mouse (ou um toque) enquanto o evento estiver sendo reproduzido. Isso significa que o item processará qualquer ação de clique definida nele.

Quando um item não tem o Click habilitado (o ícone do mouse está sendo exibido no botão com um 'x'), o item ignorará um clique do mouse (ou um toque) enquanto o evento estiver sendo reproduzido. Em vez disso, o item passará o clique do mouse (ou toque) para qualquer outro item que esteja posicionado atrás dele.

Padrão: o clique está habilitado.

**Lock** – Clique neste botão para alternar o estado de bloqueio do(s) item(ns) selecionado(s) no momento. Quando os itens estão bloqueados, eles ainda podem ser selecionados e ter suas propriedades alteradas, mas não podem ser movidos, dimensionados ou girados, seja por contato direto ou usando os retângulos de captura do letreiro.

**X e Y** - Alteram a localização do item na tela. X é a posição da borda esquerda do item a partir da borda esquerda da tela e Y é a posição da borda superior do item a partir da borda superior da tela, ambas medidas em pixels. Você pode mover itens para que eles sejam posicionados parcial ou completamente fora da tela. Itens que você coloca completamente fora da tela não ficarão visíveis quando a tela for mostrada durante o evento.

Aplica-se a todos os itens, exceto: **Tela, Seta , Layout de impressão**

**W e H** - Altere o tamanho do item. W é a largura do item e H é a altura do item medida em pixels. Você pode redimensionar itens para que fiquem maiores que a tela, o menor tamanho para qualquer item é 10 pixels em largura e altura.

Você também pode usar esses valores para alterar o tamanho da tela de evento selecionada no momento, se necessário. Lembre-se, independentemente do tamanho, as telas de evento sempre serão dimensionadas para caber no monitor durante o evento. O ideal é que todas as telas de evento tenham o mesmo tamanho que o tamanho da tela do seu monitor.

Aplica-se a todos os itens, exceto: **Seta, Teclado**

**Escala** - Altere a escala do item. Por padrão, todos os itens são dimensionados em 1, mas isso pode ser aumentado ou diminuído. Quando você dimensiona um item, todos os aspectos do item serão dimensionados, incluindo texto, imagem, borda e sombra. Nota: Itens com a propriedade Stamp marcada serão forçados a ter uma Escala de 1.

Aplica-se a todos os itens, exceto Tela.

**Ângulo** - Altera o ângulo do item. O valor é graus, aumentando no sentido horário.

Aplica-se a todos os itens, exceto Tela e Seta.

**Automático** – Alguns arquivos de imagem de foto contêm metadados de Rotação que definem o ângulo em que a foto foi capturada, então, por exemplo, uma câmera DSLR segurada a 90 graus para capturar fotos de retrato pode salvar a foto com os metadados de Rotação definidos para 90 graus ou 270 graus, dependendo de qual direção a câmera foi segurada, e também dependendo se a câmera está configurada para salvar metadados de Rotação na foto capturada. Marque esta opção para fazer com que o RightBooth inclua qualquer ângulo de metadados de Rotação ao exibir uma foto em uma tela de evento.

Aplica-se a itens de Imagem e Sequência de imagens.

**Pode mover propriedade**

Aplica-se a todos os itens, exceto Tela.

Marque isto para permitir que o item seja movido (arrastado) pela tela pelo usuário durante o evento. Note que o item será colocado de volta na posição de tela originalmente projetada toda vez que a tela do evento for mostrada.

### **Propriedade do Selo**

Aplica-se a todos os itens, exceto Tela.

Um item cuja propriedade Carimbo estiver marcada será automaticamente adicionado (sobreposto) a uma foto capturada se:

- a) o item é posicionado sobre um item da câmera em qualquer tela de evento antes da foto ser tirada, ou
- b) o item é posicionado sobre a foto depois que ela foi tirada e está sendo exibido ao usuário.

Ao projetar telas no Designer de Tela, se itens de Carimbo forem posicionados sobre qualquer item de câmera em qualquer tela que apareça antes da tela "Tirar foto", esses itens serão adicionados automaticamente a todas as fotos capturadas durante o evento.

Ao criar telas no Designer de Telas, se os itens de Carimbo forem posicionados sobre qualquer item de "espaço reservado para foto" em qualquer tela que apareça após a tela "Tirar foto", esses itens serão adicionados automaticamente a todas as fotos capturadas durante o evento.

Alternativamente, no Screen Designer, os itens Stamp que também têm a propriedade 'Can move' marcada podem ser inicialmente posicionados longe do item de câmera ou do item 'photo placeholder'. Então, quando o evento estiver sendo reproduzido, os usuários podem opcionalmente arrastar os itens 'Add to photo' sobre o item de câmera (ou o item photo placeholder) para decorar suas fotos.

Esse recurso também pode ser usado em combinação com as Ferramentas de Desenho para permitir que os usuários "assinem a tinta" suas fotos e/ou "carimbem os itens" durante o evento.

Além disso, ao jogar o evento:

- o item Drawing Pad pode aceitar itens carimbados que são arrastados sobre ele. E esses itens serão então incluídos na imagem do drawing pad junto com quaisquer traços de tinta de desenho feitos pelos usuários.
- O layout de impressão de fotos pode aceitar itens carimbados que são arrastados sobre ele na tela 'Opções de fotos'. Esses itens serão então adicionados à imagem de impressão de fotos.
- Qualquer item de imagem (em qualquer tela) que esteja exibindo o layout de impressão de foto pode aceitar itens carimbados que são arrastados sobre ele. Esses itens serão então adicionados à imagem de impressão de foto.

**IMPORTANTE** : Se você planeja adicionar carimbos a uma foto, câmera, bloco de desenho ou item de layout de impressão, o item DEVE estar sem rotação (ou seja, deve ter um ângulo de 0 grau), caso contrário, os itens de carimbo não serão adicionados nas posições corretas.

Os itens de carimbo não podem ter o valor da propriedade Escala alterado, ele será fixado em 1 (o padrão).

Observação: se você definir a propriedade Carimbo em um item de Vídeo, o item de vídeo só será usado como Carimbo se você também marcar a propriedade Removedor de fundo (consulte a seção Removedor de fundo).

## Propriedades do controlador de mídia

**Ícone de alto-falante** – Por padrão, um item de controlador de mídia controlará um item de vídeo ou sequência de vídeo na tela do evento. Alternativamente, se você quiser que um controlador de mídia controle qualquer áudio em execução no momento, marque a caixa de seleção Ícone de alto-falante.

**Mídia** - Se você quiser que um item do controlador de mídia controle um vídeo específico, adicione um nome ao item de vídeo necessário (ou item de sequência de vídeo) usando a propriedade Nome do item de vídeo e, em seguida, especifique esse mesmo nome na propriedade 'Mídia' do controlador de mídia (com distinção entre maiúsculas e minúsculas).

## Propriedades da tela

**Código de acesso** – Se você adicionar um código de acesso a uma tela, isso impedirá que a tela seja mostrada (enquanto o evento estiver sendo reproduzido), até que o código de acesso correto seja inserido no painel de código de acesso pop-up, que aparecerá automaticamente. O código de acesso deve ser um código numérico contendo até 6 dígitos.

## Propriedades da sombra

As propriedades de sombra se aplicam a todos os itens, exceto Tela.

**Sombra** - Ativa ou desativa a sombra do item.

**Cor** - Clique no seletor de cores para escolher uma cor para a sombra.

**Ângulo** - Altera o ângulo da sombra. O valor é graus, aumentando no sentido horário.

**Depth** - Altera a profundidade da sombra. Esta é a distância entre o item e a sombra medida em pixels.

**Blur** - Altera o efeito de desfoque da sombra. Um valor maior cria uma sombra mais desfocada.

## Propriedades do texto

Propriedades de texto se aplicam a itens Label, Label Sequence, Label Grid e Countdown. Propriedades de texto também se aplicam a todas as teclas do teclado para o item de teclado na tela.

**Negrito** - Ativa ou desativa a propriedade de negrito do texto.

**Itálico** - Ativa ou desativa a propriedade Itálico do texto.

**Tamanho** - Altera o tamanho da fonte do texto.

**Fonte** - Selecione um nome de fonte para o texto.

## Propriedades do contorno do texto

As propriedades do contorno se aplicam aos itens Rótulo, Sequência de rótulos e Contagem regressiva

**Contorno** – Marque esta opção para aplicar um contorno a todos os caracteres do texto.

**Cor** – Clique no seletor de cores para escolher uma cor para o contorno.

**Largura** – Escolha uma largura para o contorno.

### Propriedades do espaço de linha

Aplica-se aos itens de Rótulo e Sequência de rótulos.

**Habilitar** – Marque esta caixa de seleção para permitir que você defina um espaçamento de linha específico. Quando não habilitado, o RightBooth usará o espaçamento de linha padrão para a fonte do texto.

**Espaço entre linhas** – Use isto para definir o espaço entre linhas. Este valor só se aplica se a caixa de seleção Enable estiver definida.

### Cores de rótulo e contagem regressiva

Os seguintes tipos de cores de fonte estão disponíveis:

**Uma cor** - Marque o primeiro botão de opção para aplicar uma única cor ao texto, definida pela caixa Cor1.

**Gradiente** - Marque o segundo botão de opção para aplicar uma cor de gradiente ao texto, definida pelas caixas Cor1 e Cor2.

**Cor1** - Escolha uma única cor para o texto **de uma cor** .

**Cor2** - Escolha a segunda cor para o texto **Gradiente** .

**Tipo de gradiente** - Quando o tipo de cor (acima) é definido como **Gradiente** , esta lista permite que você escolha o tipo de gradiente a ser aplicado ao texto.

### Cores de texto do teclado

Com o item teclado, a caixa Cor1 define a cor dos caracteres em todas as teclas do teclado, e a caixa Cor2 define a cor de fundo de todas as teclas do teclado.

### Propriedades de tempo limite

Propriedades de tempo limite se aplicam a itens de Tela. Essas propriedades permitem que você defina se e quando uma tela terá tempo limite após um período em que não houve interação do usuário com o evento. Aqui você também pode adicionar vários botões de navegação opcionais à tela.

**Tipo de tempo limite** - Defina o tipo de tempo limite da tela para um dos seguintes:

**Nunca** - A tela nunca expirará. Durante o evento, quando uma tela definida como Tempo limite = Nunca estiver sendo exibida, ela nunca expirará, o usuário deve ter algum meio de progredir além da tela. Por exemplo, se você definir a tela 'Termos e Condições' para nunca expirar, ela será exibida permanentemente, a menos que o usuário selecione o botão OK ou Cancelar.

**Tempo de exibição** - A tela será exibida pelo número de segundos inserido na caixa de texto  .

**Vídeo na tela** - A tela irá expirar após um vídeo de fundo de tela terminar de ser reproduzido. Se a tela não tiver um fundo de vídeo, a tela nunca irá expirar.

**Áudio na tela** - A tela irá expirar após o áudio da tela terminar de ser reproduzido. Se não houver itens de áudio na tela, a tela nunca irá expirar.

**No item de vídeo** - A tela irá expirar após um item de vídeo terminar de ser reproduzido. Se não houver itens de vídeo na tela, a tela nunca irá expirar. Se houver mais de um item de vídeo na tela,

a tela irá expirar após o primeiro item de vídeo terminar de ser reproduzido. Nota: Isso também se aplica ao primeiro vídeo em um item de Sequência de Vídeo.

**Em contagem regressiva** - A tela irá expirar após um item de contagem regressiva terminar de ser reproduzido. Se não houver itens de contagem regressiva na tela, a tela nunca irá expirar. Se houver mais de um item de contagem regressiva na tela, a tela irá expirar após o primeiro item de contagem regressiva terminar de ser reproduzido.

**Sobre animação GIF** - A tela irá expirar após uma imagem GIF animada terminar de exibir todos os quadros no arquivo GIF. Se não houver imagens GIF animadas na tela, a tela nunca irá expirar. Se houver mais de uma imagem GIF animada na tela, a tela irá expirar após o primeiro GIF animado ser concluído. Nota: Isso também se aplica ao primeiro GIF animado em um item de Sequência de Imagens (se algum estiver incluído na sequência).

 - A quantidade de tempo que a tela será exibida durante o evento, quando o tipo de tempo limite estiver definido como **Tempo de exibição**

 - Esta caixa de texto mostra o que acontecerá se a tela expirar. Veja a próxima seção.

**Cancelar** - Incluir um botão Cancelar na tela. Durante o evento, selecionar um botão Cancelar fará com que o sistema vá para o evento especificado na seção '**On cancel**' do **Event Flow** (veja Event Designer). Se você escolheu incluir a tela Cancel Confirmation, clicar no botão Cancel mostrará a tela Cancel Confirmation.

**Voltar** - Incluir um botão Voltar na tela. Durante o evento, selecionar um botão Voltar retornará o usuário à tela em que ele estava antes da tela atual. O RightBooth lembrará do histórico de navegação da tela, então clicar em botões Voltar sucessivos levará o usuário de volta às telas anteriores.

**Próximo** - Incluir um botão Próximo na tela. Durante o evento, selecionar um botão Próximo levará o usuário para a próxima tela lógica no evento. Pontos a serem observados:

- Se você incluir o botão Avançar em uma tela que tenha uma ação Avançar (como a tela Iniciar), isso impedirá que o usuário selecione a tela para continuar, ou seja, ele deve selecionar o botão Avançar para continuar.
- Se você incluir o botão Avançar em uma tela de pergunta de múltipla escolha, isso permitirá que o usuário altere sua resposta, se necessário, antes de selecionar o botão Avançar para continuar.

**OK** - Um botão OK pode ser incluído opcionalmente em várias telas, incluindo as telas Choose overlay, Choose green screen e Choose karaoke. Isso é disponibilizado por meio de uma opção 'OK' na caixa de ferramentas Screen properties. Se o botão OK estiver incluído em uma tela, quando o evento estiver sendo reproduzido, os usuários devem selecionar um item da grade e clicar no botão OK para continuar na próxima tela do evento. Se o botão OK não estiver incluído em uma tela, os usuários simplesmente selecionam um item da grade para continuar na próxima tela do evento.

Observe que os botões Cancelar, Voltar, Avançar e OK só estão disponíveis para inclusão em determinadas telas.

### **O que acontece depois que uma tela expira**

Os eventos do RightBooth compreendem uma série de telas de eventos predefinidas. Se qualquer uma das seguintes telas predefinidas expirar, o RightBooth continuará mostrando a próxima tela lógica no evento:

**Prepare-se, Contagem regressiva, Tirar foto, Mostrar vídeo, Mostrar foto, Mostrar resposta, Mostrar mensagem, Mostrar karaokê, Enviar e-mail, Imprimir, Erro e todas as telas definidas pelo usuário.**

Por exemplo, quando a tela "Prepare-se" expira, o RightBooth mostrará a tela "Contagem regressiva".

Se qualquer tela diferente das mencionadas acima expirar, o RightBooth carregará e reproduzirá o evento que foi definido como o evento Timeout dentro da seção Event Flow do Event Designer (veja a seção: Fluxo de eventos). Por padrão, a propriedade Timeout event flow é definida como 'This event', o que significa que o RightBooth reproduzirá novamente o evento atual desde o início. Então, por exemplo, se um usuário sair do sistema no meio do caminho digitando seu nome na tela User details, quando a tela User details expirar, o RightBooth retornará para mostrar a tela Start novamente.

### **Alterando a tela de tempo limite em telas definidas pelo usuário**

Por padrão, cada tela definida pelo usuário que é adicionada ao evento será definida para tempo limite para a '**Próxima tela**' no evento, sendo esta a tela que está próxima na lista de telas. Você pode alterar esse comportamento clicando na →caixa de texto e inserindo o nome da tela do evento que você gostaria de mostrar após o tempo limite de uma tela definida pelo usuário.

Nota 1: Se você deixar a →caixa de texto vazia, quando uma tela definida pelo usuário expirar, o RightBooth mostrará automaticamente a 'Próxima tela' na lista de eventos. Se não houver mais telas na lista de eventos, o RightBooth começará a reproduzir o evento definido em: 'Ao concluir Iniciar' dentro da seção Fluxo de Eventos do Designer de Eventos (consulte a seção: Fluxo de eventos).

Nota 2: Você pode inserir o parâmetro reservado: **/flow** na →caixa de texto para forçar a tela definida pelo usuário a expirar para qualquer evento definido como Tempo limite na seção Fluxo de eventos do Designer de eventos (consulte a seção: Fluxo de eventos).

### **Valores de tempo limite padrão**

Cada vez que você cria um novo evento, as telas de eventos receberão vários valores de tempo limite padrão que você poderá alterar conforme suas necessidades.

Exemplos incluem:

- Tela inicial: 60 segundos
- Tela de preparação: 2 segundos
- Tela para tirar fotos: 2 segundos para eventos padrão, 3 segundos para eventos com cabine de espelho
- Tela de agradecimento: 4 segundos

### **Transições de tela**

Quando você adiciona uma animação a uma tela, a um item de sequência ou a um item de contagem regressiva, a animação atuará como uma transição entre telas, entre o conteúdo da sequência e entre os números de contagem regressiva, respectivamente. As transições de tela ocorrerão sempre que você sair da tela atual e mudar para outra tela. Depois de escolher uma animação de tela, você pode testá-la simplesmente clicando em uma tela diferente na lista de telas e observar a transição ocorrer. Observe que cada tela pode ter uma animação diferente e, portanto, uma transição diferente.

Se você preferir não ver transições de tela ao projetar suas telas, desmarque a caixa de seleção **Transições** na caixa de ferramentas do Editor de Tela. Esta configuração não afetará suas configurações de animação escolhidas, e suas transições continuarão a ocorrer quando você reproduzir o evento.

### **Propriedades do vídeo**

Todas as propriedades de vídeo se aplicam aos fundos de tela e itens de vídeo.

**Velocidade** - Altera a velocidade de reprodução do vídeo. Faixa de valores de .01 a 30. Exemplo 0,5 = metade da velocidade, 1 = velocidade normal, 2 = duas vezes a velocidade normal.

**Vol** - Altera o volume da trilha de áudio do vídeo. Faixa de valores de 0 a 1. 0 = sem áudio. 1 = volume máximo.

**Ocultar no final** - Marque para ocultar o vídeo após ele terminar de ser reproduzido. Desmarque para deixar o vídeo exibindo o quadro final após ele terminar de ser reproduzido.

**Repetir** - Marque para fazer com que o vídeo seja reproduzido repetidamente.

**Atraso** - Insira o número de segundos de atraso que você gostaria antes que o vídeo seja reproduzido repetidamente. Isso pode ser usado em combinação com **Repetir** e **Ocultar no final** para fazer com que um vídeo seja reproduzido e então ocultado por um período de tempo antes de ser reproduzido novamente.

Reproduzir – Marque esta opção para iniciar a reprodução do vídeo assim que o item de vídeo for exibido

Reproduzir/Pausar – Marque esta opção para permitir que o usuário alterne o estado de reprodução/pausa do vídeo clicando/tocando repetidamente no item de vídeo.

### **Combinações de reprodução e pausa**

- Reproduzir **marcado** , Reproduzir/Pausar **desmarcado** – O vídeo será reproduzido automaticamente e não poderá ser pausado interativamente. Esta é a configuração padrão para todos os vídeos.
- Reproduzir **marcado** , Reproduzir/Pausar **marcado** – O vídeo será reproduzido automaticamente e pode ser reproduzido/pausado interativamente.
- Reproduzir **desmarcado** , Reproduzir/Pausar **marcado** – O vídeo será inicialmente exibido em pausa e poderá ser reproduzido/pausado interativamente.
- Reproduzir **desmarcado** , Reproduzir/Pausar **desmarcado** – O vídeo será exibido em pausa e não poderá ser alterado interativamente, mostrando efetivamente um quadro estático permanente.

**Removedor de fundo** – Marque esta opção para fazer com que todos os pixels verdes (ou pretos) sejam removidos dos quadros do vídeo, imediatamente. Isso fará com que o vídeo tenha um fundo transparente (canal alfa), o que pode ser útil ao projetar telas e também para fins de composição de imagem em fotos quando o vídeo estiver definido como um item Stamp (consulte a propriedade Stamp).

IMPORTANTE – Itens de vídeo definidos como itens de carimbo só serão adicionados às gravações de vídeo se a opção Removedor de fundo também estiver marcada.

**Propriedades do removedor de fundo** - Clique no quadrado de cor do removedor de fundo para acessar a caixa de ferramentas do Removedor de Fundo (veja a seguir).

### **Caixa de ferramentas de remoção de fundo**

**Seletor verde ou preto** – Escolha verde ou preto para ser a cor transparente do vídeo.

**Não** – Escolha esta opção se não quiser que nenhum pixel no vídeo fique transparente. Isso pode ser útil se você quiser usar o vídeo como um item de carimbo de quadro inteiro dentro de suas capturas de fotos e/ou gravações de vídeo, ou seja, você não quer remover nenhuma cor do vídeo.

**Limiar** – Ajuste esta configuração para obter a melhor correspondência para o verde (ou preto) no vídeo.

**Taxa de quadros** – Ajuste isso para alterar a quantidade de processamento de CPU necessária para o recurso de remoção de fundo. Taxas de quadros mais baixas reduzirão a necessidade de CPU. Faixa válida: 1 – 30.

**Mesclagem de bordas** – Marque isso para melhorar ainda mais a substituição de cores ao redor das bordas cortadas no vídeo. Observação: isso se aplica somente à cor Verde.

### Propriedades do medidor de volume

As propriedades do medidor de volume se aplicam ao item medidor de volume que pode ser colocado na tela 'Gravar vídeo'.

**Silêncio = Parar** – Marque esta opção para que o medidor de volume pare a gravação do vídeo da webcam se um período de silêncio de áudio for detectado em qualquer momento durante o processo de gravação do vídeo.

**Início silencioso** – Marque esta opção para evitar que a gravação de vídeo seja interrompida automaticamente se a propriedade 'Silêncio = Parar' estiver marcada E a gravação de vídeo começar com silêncio. Quando marcada, o RightBooth verificará apenas um período de silêncio quando o primeiro nível de áudio for detectado após o início da gravação. Se desmarcada, o RightBooth verificará imediatamente o silêncio desde o início da gravação, o que pode levar à interrupção imediata da gravação se o período de Silêncio especificado for muito curto E não houver sons detectados no início da gravação.

**Período de silêncio** – Insira um valor que representa um período de tempo para o recurso de detecção de silêncio de áudio. Intervalo válido: 0,1 – 3 segundos.

### Propriedades do navegador da Web

As propriedades do navegador da Web se aplicam aos itens do navegador da Web.

**Navegar** – Isso permite que você defina a extensão da navegação permitida dentro do item do navegador para um dos seguintes:

**Web** – Você tem permissão para navegar em qualquer lugar na web

**Site** – Você tem permissão para navegar em qualquer lugar do site definido na propriedade de conteúdo do navegador da web.

**Página da Web** – Você pode navegar em qualquer lugar da página da Web definida na propriedade de conteúdo do navegador da Web.

### URLs de sites permitidos e bloqueados

Se você deseja controlar ainda mais quais sites podem ser navegados, você pode criar dois arquivos de texto contendo uma lista de URLs, formatados com uma URL por linha.

**Urlblock.txt** – Este arquivo deve conter todas as URLs que você não deseja que os usuários visitem.

**UrlAllow.txt** – Este arquivo deve conter todas as URLs que você está permitindo que os usuários visitem.

Esses arquivos devem ser salvos na pasta de dados do aplicativo local do usuário atual para o RightBooth.

Por exemplo:

O conteúdo desses arquivos é examinado cada vez que você tenta navegar para outro local, seja clicando em links do navegador ou inserindo uma url na barra de navegação. O RightBooth usará um processo de 2 etapas para decidir se cada url solicitada pode ser permitida:

- 1) primeiro ele compara sua url solicitada com quaisquer urls contidas no arquivo urlblock.txt. Se o arquivo não existir, o RightBooth prosseguirá para a etapa 2. Se o arquivo existir e uma correspondência for encontrada, a navegação será impedida, caso contrário, ele processará para a etapa 2.
- 2) Se a sua url solicitada não for bloqueada pela etapa 1, ela será comparada com todas as urls no arquivo urlallow.txt. Se o arquivo não existir, a url solicitada será permitida. Se o arquivo existir, a url solicitada só será permitida se uma correspondência for encontrada no arquivo urlallow.

**Botões** – Marque isto para mostrar os botões de navegação Forward e Backward no topo do item do navegador. Isso permitirá que os usuários naveguem pelo histórico de navegação.

**Barra de endereços** – Marque esta opção para mostrar a Barra de endereços na parte superior do item do navegador. Ela pode ser usada para inserir URLs de sites com o teclado físico ou o teclado na tela. Pressionar a tecla Enter fará com que o navegador navegue até a URL inserida.

**Entrada do usuário** – Marque esta opção para permitir que o item do navegador da web aceite a entrada do usuário do mouse e do teclado. Quando não estiver marcado, o navegador da web mostrará a página da web definida passivamente apenas no modo de visualização.

**Barras de rolagem** – Marque esta opção para permitir que barras de rolagem apareçam se o conteúdo da página da web se estender além das bordas direita e inferior da janela do item do navegador da web. Se desmarcado, as barras de rolagem não serão mostradas.

**Crop** – Marque esta opção para aplicar valores de corte às bordas do navegador da web. Isso permite que você remova partes da página da web do navegador da visualização. Todos os valores de corte estão em pixels.

**L** – Insira um valor que defina a quantidade de corte a ser aplicada à borda esquerda da página da web.

**T** – Insira um valor que defina a quantidade de corte a ser aplicada na borda superior da página da web.

**R** – Insira um valor que defina a quantidade de corte a ser aplicada à borda direita da página da web.

**B** – Insira um valor que defina a quantidade de corte a ser aplicada na borda inferior da página da web.

## Alterando o conteúdo do item

A maioria dos itens de tela contém conteúdo. Por exemplo, itens de rótulo contêm texto, itens de imagem contêm arquivos de imagem e um item de sequência de vídeo contém uma lista de arquivos de vídeo para exibir um após o outro. Você pode alterar o conteúdo dos itens enquanto estiver no Editor de Tela. Esta seção explica como editar o conteúdo de cada item.

### Editando texto do rótulo

Os itens de rótulo exibirão instruções de texto apropriadas para a tela atual. Existem dois tipos de itens de rótulo, itens fixos e itens definidos pelo usuário. Os itens de rótulo fixo são aqueles que são adicionados automaticamente às telas pelo software RightBooth. Esses rótulos são necessários para explicar os recursos da tela e, portanto, alguns deles não podem ser removidos da tela. No entanto, eles podem ser ocultados movendo-os para fora da área visível da tela no Editor de Tela. Os rótulos definidos pelo usuário são aqueles que você adiciona manualmente à tela usando a caixa de ferramentas Adicionar item e podem ser removidos, copiados e colados conforme necessário.

### Como os itens de rótulo fixo obtêm seu conteúdo de texto

Itens de rótulo fixo pegam seu conteúdo de texto de entradas predefinidas na tabela Instruções de Evento (veja Designer de Eventos). Cada item de rótulo fixo tem um link interno para uma linha específica na tabela Instruções de Evento. O software primeiro olha para a linha associada na tabela Instruções de Evento. Se você tiver fornecido texto de substituição na segunda linha de coluna associada desta tabela, o item de rótulo fixo usará esta entrada para seu conteúdo. No entanto, se esta entrada estiver vazia, então o item de rótulo usará o texto da entrada de linha na primeira coluna, que por sua vez é pega da tabela Instruções de Evento Padrão em Configurações (veja Configurações do RightBooth). Usando esta abordagem de duas camadas, a maioria dos rótulos fixos em seus eventos pegará seu conteúdo de texto da tabela Instruções de Evento Padrão em Configurações, mas quaisquer alterações que você fizer em rótulos específicos serão armazenadas e pegadas da Tabela Instruções de Evento dentro do Designer de Eventos.

### Edição direta do conteúdo de texto de um item de rótulo fixo

Você pode alterar o texto de um item de rótulo fixo clicando duas vezes em um rótulo de texto para mostrar o **Editor de Texto**.

O Editor de Texto fornecerá uma explicação do contexto do rótulo e permitirá que você modifique diretamente o conteúdo do texto do rótulo. Este conteúdo de texto modificado será aplicado somente ao arquivo de evento carregado no momento e quaisquer modificações serão armazenadas na segunda coluna da tabela Instruction do evento dentro do Event Designer. Essas alterações de texto não serão aplicadas à tabela Default Event Instruction Text em Settings e, portanto, não afetarão nenhum dos seus outros arquivos de evento.

Se você modificar qualquer conteúdo de texto do rótulo, certifique-se de que o conteúdo reformulado represente com precisão o contexto mostrado no Editor de Texto.

Como os rótulos fixos obtêm seu conteúdo da tabela Instruções do Evento, se você alterar posteriormente o idioma do evento, todos os rótulos fixos serão traduzidos automaticamente e exibidos no idioma escolhido.

### Rótulos de texto definidos pelo usuário

Quando você adiciona um novo item de rótulo a uma tela, ele inicialmente não conterá texto algum. Basta clicar duas vezes no item para inserir texto no novo rótulo. Os rótulos definidos pelo usuário não são vinculados à tabela Event Instructions de forma alguma e não serão alterados se você decidir alterar o idioma do arquivo de evento.

Os rótulos de texto podem (e frequentemente o fazem) conter variáveis de texto, em qualquer combinação. Para mais informações, veja a seção **Using Text Variables** (mais adiante).

## Alterando o conteúdo do item de imagem

Quando você seleciona um item de imagem, um botão **Conteúdo** é exibido na caixa de ferramentas Propriedades. Clique aqui para ir para a Biblioteca de Mídia de Imagem, onde você pode escolher uma imagem para o conteúdo do item. Você também pode clicar duas vezes em um item de imagem para alterar seu conteúdo.

Com um item de imagem, você também pode selecionar o tipo de conteúdo que ele exibirá. O seletor de tipo de conteúdo aparecerá no topo da caixa de ferramentas Image Properties. Você pode escolher entre os seguintes tipos:

**Arquivo de imagem** - Exibe um arquivo de imagem escolhido na Biblioteca de mídia de imagens ou em outro lugar no seu computador.

**Última foto** - Mostra a foto tirada mais recentemente. Este conteúdo mudará cada vez que uma nova foto for tirada durante o evento. Além disso, este conteúdo mudará cada vez que um novo efeito for aplicado a ele durante o fluxo do evento, por exemplo, se o usuário selecionar um personagem de troca de rosto, a captura de Última foto mostrará a imagem de troca de rosto resultante.

**Foto 1 - 10** - Mostra o número da foto correspondente x das fotos tiradas mais recentemente. O conteúdo mudará cada vez que um novo conjunto de fotos for tirado durante o evento. O conteúdo delas também mostrará quaisquer efeitos que tenham sido aplicados a elas durante o fluxo do evento. Esses itens de imagem agem como marcadores de posição de foto durante o evento. Eles são incluídos automaticamente na tela Mostrar foto e na tela Layout de impressão. Se você alterar o número de fotos no seu evento (consulte →Tipo de evento do Event Designer), você deve adicionar ou remover marcadores de posição de foto nessas telas de acordo. Para obter mais informações, consulte: **Layout de impressão: Adicionar e remover fotos**

**Layout de impressão** - Mostra o layout de impressão de fotos contendo as fotos tiradas mais recentemente. Este layout mudará cada vez que um novo conjunto de fotos for tirado durante o evento.

**Último bloco de desenho** – Mostra o conteúdo do bloco de desenho criado mais recentemente. Isso pode ser útil quando você deseja incluir o conteúdo do bloco de desenho em um layout de impressão de fotos.

**Última animação** – Mostra o arquivo gif animado criado mais recentemente, contendo o conjunto de fotos tiradas pelo usuário atual. Veja Event Designer →Tipo de evento →Criar animação GIF/WMV.

**Código QR** – Exibe um código QR do texto que é inserido usando o botão Conteúdo. O botão Conteúdo será exibido na caixa de ferramentas Propriedades da Imagem quando você escolher esta opção. Seu texto também pode incluir qualquer uma das variáveis RightBooth Text.

**Miniatura do vídeo** – Mostra a imagem em miniatura do vídeo que foi selecionado mais recentemente na grade de visualização de mídia na tela de eventos do navegador de mídia

**Definir arquivo** – Ao escolher esta opção, você pode clicar no botão '**Conteúdo**' para mostrar a caixa de diálogo '**Definir arquivo**'. Lá, você pode inserir o caminho e o nome do arquivo da imagem a ser exibida. Além disso, você pode editar manualmente a caixa de texto do caminho e do nome do arquivo para incluir uma ou mais variáveis de texto do RightBooth, que serão substituídas pelo texto correspondente quando o evento estiver sendo reproduzido. Na caixa de diálogo 'Definir arquivo', você também pode especificar um 'Arquivo de imagem reserva'. Esta imagem será exibida quando o 'Arquivo de imagem definido' não puder ser localizado.

**Imagem de troca de rosto** – Mostra a imagem de troca de rosto que foi escolhida durante o fluxo de trabalho do evento.

## GIF animado

Os itens de imagem oferecem suporte para o uso de arquivos GIF animados como conteúdo e a Biblioteca de mídia de imagens contém uma ampla variedade de GIFs animados que você pode incluir em seus eventos.

## Alterando o conteúdo do item de vídeo

Quando você seleciona um item de vídeo, um botão **Conteúdo** é exibido na caixa de ferramentas Propriedades de Vídeo. Clique aqui para ir para a pasta Vídeos no seu computador, onde você pode escolher um vídeo para o conteúdo do item. Você também pode clicar duas vezes em um item de vídeo para alterar seu conteúdo.

Com um item de vídeo, você também pode selecionar o tipo de conteúdo que ele exibirá. O seletor de tipo de conteúdo aparecerá no topo da caixa de ferramentas Propriedades de vídeo. Você pode escolher entre os seguintes tipos:

**Arquivo de vídeo** - O item de vídeo mostrará o arquivo de vídeo que você escolher na Biblioteca de mídia ou no computador.

**Vídeo atual** - O item de vídeo mostrará o arquivo de vídeo gravado no momento. Este conteúdo mudará cada vez que um novo vídeo for gravado, ou depois que o arquivo for aprimorado em vídeo ou se o usuário escolher regravar o vídeo.

**Última animação** – O item de imagem de vídeo mostrará o arquivo gif animado criado mais recentemente, contendo o conjunto de fotos tiradas pelo usuário atual. Veja Event Designer →Tipo de evento →Criar animação GIF/WMV.

**Vídeo anterior** - O item de vídeo mostrará o arquivo de vídeo gravado pelo usuário anterior. A referência do arquivo de vídeo anterior será atualizada sempre que o próximo usuário começar a gravar um vídeo, mas observe que o item de vídeo não será atualizado para mostrar o vídeo anterior até que o item de vídeo seja reproduzido ou atualizado devido a uma alteração de tela de evento ou tempo limite de tela.

**Karaokê atual** – O item de vídeo reproduzirá o arquivo de vídeo de karaokê escolhido mais recentemente, selecionado na tela do evento 'Escolher karaokê'.

**Definir arquivo** – Ao escolher esta opção, você pode clicar no botão '**Conteúdo**' para mostrar a caixa de diálogo '**Definir arquivo**'. Lá, você pode inserir o caminho e o nome do arquivo do vídeo a ser reproduzido. Além disso, você pode editar manualmente a caixa de texto do caminho e do nome do arquivo para incluir uma ou mais variáveis de texto do RightBooth, que serão substituídas pelo texto correspondente quando o evento estiver sendo reproduzido. Na caixa de diálogo 'Definir arquivo', você também pode especificar um 'Arquivo de vídeo de fallback'. Este vídeo será reproduzido quando o 'Arquivo de vídeo definido' não puder ser localizado.

## Alterando o conteúdo do item do navegador da Web

Quando você seleciona um item do navegador da web, um botão **Conteúdo** é exibido na caixa de ferramentas Propriedades do navegador da web. Clique aqui para mostrar o Editor de texto, onde você pode inserir qualquer URL de site válido (por exemplo, [www.rightbooth.com](http://www.rightbooth.com)) ou qualquer arquivo html local (por exemplo, c:\website\index.html). Isso fará com que o item do navegador da web exiba a página da web especificada sempre que a tela for exibida durante o evento. Você também pode clicar duas vezes

em um item do navegador da web para acessar o Editor de texto. Este conteúdo permite que você defina a página inicial do navegador, os usuários podem interagir com o navegador para navegar para outros sites e páginas (se permitido). Consulte **Adicionando itens – Navegador da web** para obter mais informações.

## Alterando o conteúdo do item de sequência

Quando você seleciona um item Image Sequence, Video Sequence, Label Sequence ou Browser Sequence, um botão **Content** é exibido na caixa de ferramentas Sequence Properties. Clique aqui para ir para a janela Sequence Files, onde você pode escolher uma lista de arquivos para incluir como conteúdo no item. Você também pode clicar duas vezes em um item de sequência para acessar a janela Sequence Files, que permite definir a lista de arquivos que aparecerão no item de sequência.

### Arquivos de sequência de imagens

Mostrar imagens de:

**lista de arquivos** - Selecione esta opção para fazer com que o item de sequência de imagens exiba imagens da lista de arquivos de imagem que você adicionar à lista de arquivos.

**evento** - Selecione esta opção para fazer com que o item de sequência de imagens mostre fotos capturadas pelos usuários durante o evento.

**pasta** – Selecione isso para fazer com que o item de sequência de imagens mostre arquivos de imagem localizados na pasta do Windows escolhida.

**Incluir layouts de impressão** – Quando você tiver escolhido mostrar imagens do **evento** ou de uma **pasta**, você também pode escolher como lidar com imagens de layout de impressão que também estão presentes na pasta escolhida. Escolha entre:

**Não** – Não inclua nenhuma imagem de layout de impressão na sequência.

**Sim** – Incluir todas as imagens de layout de impressão na sequência (o padrão).

**Exclusivo** – Incluir apenas imagens de layout de impressão na sequência.

### Arquivos de sequência de vídeo

Mostrar vídeos de:

**lista de arquivos** - Selecione esta opção para fazer com que o item de sequência de vídeo reproduza vídeos da lista de arquivos de vídeo que você adicionar à lista de arquivos.

**evento** - Selecione esta opção para fazer com que o item de sequência de vídeo reproduza vídeos gravados pelos usuários durante o evento.

**pasta** – Selecione isso para fazer com que o item de sequência de vídeo reproduza arquivos de vídeo localizados na pasta do Windows escolhida.

### Arquivos de sequência de rótulos

Mostrar texto de:

**lista de arquivos** - Selecione esta opção para fazer com que o item de sequência de rótulos mostre o texto retirado de cada arquivo na lista de arquivos de texto que você adicionar à lista de arquivos.

**evento** - Selecione esta opção para fazer com que o item de sequência de rótulos mostre as mensagens inseridas pelos usuários durante o evento.

**lista de texto** - Selecione esta opção para fazer com que o item de sequência de rótulos mostre a sequência de linhas de texto inseridas na caixa de texto.

**pasta** – Selecione isso para fazer com que o item de sequência de rótulos mostre texto retirado de arquivos de texto localizados na pasta do Windows escolhida.

### Arquivos de sequência do navegador

Mostrar conteúdo de:

**lista de arquivos** - Selecione esta opção para fazer com que o item de sequência do navegador mostre arquivos da lista de arquivos HTML e/ou PDF locais que você adicionar à lista de arquivos.

**lista de texto** - Selecione esta opção para fazer com que o item de sequência do navegador mostre páginas da web a partir dos URLs de páginas da web que você inserir na caixa de texto.

## Opções de sequência

**Ordem aleatória** - Marque esta opção para fazer com que os itens da sequência sejam exibidos em uma ordem aleatória. Se esta opção não estiver marcada, os arquivos serão exibidos na ordem em que foram adicionados à lista de arquivos (ao escolher 'a lista de arquivos') e os arquivos de eventos serão exibidos em uma ordem classificada (ao escolher 'o evento').

**Início aleatório de vídeo** – Marque esta opção para reproduzir cada vídeo começando em uma posição aleatória dentro do arquivo de vídeo. Aplica-se somente a itens de Sequência de Vídeo.

**Mostrar apenas 1** – Marque esta opção para mostrar apenas 1 item da lista sempre que a tela for exibida.

**Redefinir lista para iniciar** – Marque esta opção para fazer com que a sequência seja redefinida para mostrar o primeiro item na lista sempre que a tela de evento for mostrada ou sempre que o número de arquivos na pasta associada mudar. Isso pode ser útil se você estiver usando o item de sequência para assistir a uma pasta para a chegada de vídeos recém-gravados ou fotos capturadas.

**Observação:** se você marcar: 'Mostrar apenas 1' e desmarcar: 'Redefinir lista para o início', o primeiro item da lista será exibido quando a tela for exibida pela primeira vez, o segundo item será exibido quando a tela for exibida em seguida, o terceiro item quando a tela for exibida em seguida, etc.

**Adicionar** - Clique para adicionar arquivos à lista de arquivos. Isso permitirá que você navegue em seu computador em busca de arquivos.

**Remover** - Clique para remover os arquivos selecionados da lista de arquivos.

**Setas para cima/baixo** – Use esses botões para alterar a posição de qualquer item selecionado na lista de arquivos.

**Editar** – Marque esta caixa de seleção para permitir que você edite o conteúdo da lista de arquivos. Ao editar a lista de arquivos, você também pode digitar manualmente suas referências de arquivo. Você também pode adicionar quaisquer variáveis de texto relacionadas ao conteúdo do arquivo de evento. Por exemplo:

Inserindo as seguintes variáveis de texto em uma lista de arquivos de sequência de imagens:

```
{CURRENTPATHFACESWAPFILENAME}  
{CURRENTPATHPHOTOFILENAME}
```

Isso fará com que o item da sequência de imagens mostre repetidamente o arquivo de personagem de troca de rosto selecionado mais recentemente, seguido pelo arquivo de foto de troca de rosto mais recentemente.

Observação: ao editar a lista de arquivos, você deve garantir que cada linha contenha apenas uma única referência de arquivo.

## Alterando o conteúdo do item da grade

Quando você seleciona uma grade de Tela Verde, uma grade de sobreposição de Imagem ou uma grade de arquivo de Karaokê, um botão **Conteúdo** é exibido na parte superior da caixa de ferramentas

Propriedades da Grade. Clique aqui para ir para a janela Arquivos, onde você pode escolher uma lista de arquivos para incluir como conteúdo na grade. Você também pode clicar duas vezes em um item da grade para acessar a janela Arquivos.

### Arquivos de grade

Esta janela permite que você defina a lista de arquivos que aparecerão durante o evento OU que serão usados pelo RightBooth para seleção automática de arquivos, quando apropriado.

As seguintes opções estarão disponíveis para sobreposições, tela verde e grades de karaokê:

**Adicionar** - Clique para adicionar arquivos à lista de arquivos.

**Remover** - Clique para remover os arquivos selecionados da lista de arquivos.

As seguintes opções estarão disponíveis para Overlays e Green screen grids, mas só serão aplicadas quando você selecionar 'Yes' nas opções Overlay e Green screen dentro do Event Designer. Veja as seções: Event Designer →Event structure →Choose screen screen e Event Designer →Event structure →Choose overlay.

**Ordem aleatória** - Marque esta opção para fazer com que itens da lista de arquivos sejam selecionados aleatoriamente pelo RightBooth sempre que uma imagem de sobreposição ou tela verde for necessária durante o evento. Se você desmarcar esta opção, o RightBooth escolherá o próximo item sequencialmente da lista sempre que uma imagem for necessária durante o evento.

**O mesmo para todas as fotos** – Marque isso para fazer com que a sobreposição escolhida ou a imagem de tela verde seja usada para todas as fotos tiradas em um evento de captura de fotos, então se o evento for projetado para tirar 3 fotos, todas as 3 fotos usarão a mesma imagem de sobreposição (selecionada automaticamente) ou imagem de tela verde. Se você desmarcar esta opção, o RightBooth escolherá uma imagem diferente para cada foto tirada e, dependendo da configuração anterior, a imagem será selecionada aleatoriamente ou sequencialmente.

### Alterando o conteúdo do item de visualização de mídia

Quando você seleciona uma grade de visualização de Mídia, um botão **Conteúdo** é exibido na parte superior da caixa de ferramentas Propriedades. Clique nele para ir para um painel onde você pode alterar as seguintes propriedades:

**Mostrar vídeos** – Marque esta caixa de seleção para incluir miniaturas de vídeo na visualização.

**Mostrar fotos** – Marque esta caixa de seleção para incluir miniaturas de fotos na visualização.

**Mostrar nomes de arquivos** - Marque esta caixa de seleção para incluir nomes de arquivos na exibição.

**Classificar por** – Escolha se os arquivos serão exibidos em ordem crescente ou decrescente de data.

**Redefinir visualização** – Use esta configuração para especificar quais miniaturas a visualização de mídia mostrará cada vez que a tela de eventos do navegador de mídia for visitada. Escolha entre:

- **Não** – A visualização sempre mostrará o conteúdo visualizado mais recentemente, ou seja, as miniaturas que estavam sendo exibidas quando o item Visualização de mídia foi usado anteriormente.
- **Sim** – A visualização sempre será redefinida para mostrar o início do conteúdo. Esta é a configuração padrão.

- **Sessão de evento** – A exibição será redefinida para mostrar o início do conteúdo após a conclusão de cada sessão de evento, ou seja, após a conclusão da sessão e o retorno ao início do fluxo do evento.

## Formatando itens

Clique na caixa de seleção **Formatter** para mostrar a **caixa de ferramentas Formatter**. Isso permite que você formate vários itens (e telas) copiando propriedades de um item (ou tela) e aplicando-as a outros itens na mesma tela ou a outros itens em todas as telas.

Observe que se você tiver habilitado monitores adicionais, as alterações de formato feitas ao trabalhar em uma tela do Monitor 1 serão aplicadas somente às telas do Monitor 1. Da mesma forma, as alterações de formato feitas ao trabalhar em uma tela do Monitor 2 serão aplicadas somente às telas do Monitor 2.

### Formatação de tela

**Mesmos tamanhos de tela** – Clique neste botão para alterar a largura e a altura de todas as telas do seu evento para que elas correspondam à largura e à altura da tela atual em que você está trabalhando. Você achará isso útil se tiver alterado o tamanho da tela do seu monitor e as telas do seu evento não preencherem mais o monitor inteiro devido a uma mudança na proporção entre o monitor e o design do seu evento. Se isso acontecer, basta alterar as propriedades de largura e altura de uma das telas do seu evento e, em seguida, clicar neste botão para aplicar o mesmo tamanho a todas as outras telas do evento.

**Adicionar plano de fundo a: 'todas as telas'** - Clique aqui para copiar as propriedades de plano de fundo da tela atual e aplicá-las a todas as telas.

### Formatação de itens

Explicaremos a formatação de itens por meio de um exemplo...

Suponha que você alterou o estilo de um botão em uma das telas de evento alterando sua imagem de botão, ícone, tamanho ou propriedades de sombra. Agora você quer fazer com que todos os botões no evento tenham o mesmo tamanho e estilo. Você pode fazer isso da seguinte maneira:

- certifique-se de que o botão que você alterou esteja selecionado na tela.
- na caixa de ferramentas do **Formatador**, clique no botão: **mesmo tamanho em: 'todas as telas'**.
- agora retorne para a tela onde você alterou o botão original e selecione-o novamente.
- na caixa de ferramentas do **Formatador**, clique no botão para **o mesmo design em: 'todas as telas'**.

Agora você verá que todos os botões em todas as telas terão o mesmo tamanho e design do botão alterado originalmente.

Ao formatar, é importante lembrar de primeiro selecionar um item, fazer alterações nele e então (enquanto o item estiver selecionado) usar a caixa de ferramentas **Formatador** para aplicar suas propriedades a todos os itens do mesmo tipo (na tela atual ou em todas as telas).

Em todas as descrições a seguir, somente os itens que correspondem ao tipo do item selecionado serão alterados. Por exemplo, se você selecionou um item de câmera, somente os itens de câmera serão afetados pelo **Formatador**.

**Os mesmos itens têm o mesmo tamanho em: 'esta tela'** - Clique aqui para fazer com que os mesmos itens na tela atual sejam redimensionados para corresponder ao tamanho do item selecionado.

**Os mesmos itens têm o mesmo tamanho em: 'todas as telas'** - Clique aqui para fazer com que os mesmos itens em todas as telas sejam redimensionados para corresponder ao tamanho do item selecionado.

**Os mesmos itens têm a mesma posição em: 'esta tela'** - Clique aqui para fazer com que os mesmos itens na tela atual sejam colocados na mesma posição e ângulo do item selecionado.

**Os mesmos itens têm a mesma posição em: todas as telas** - Clique aqui para fazer com que os mesmos itens em todas as telas sejam colocados na mesma posição e ângulo do item selecionado.

**Os mesmos itens têm o mesmo design em: 'esta tela'** - Clique aqui para que os mesmos itens na tela atual recebam as mesmas propriedades de design do item selecionado.

**Os mesmos itens têm o mesmo design em: 'todas as telas'** - Clique aqui para que os mesmos itens em todas as telas recebam as mesmas propriedades de design do item selecionado.

**Os mesmos itens têm o mesmo 'nome' de fonte em: 'esta tela'** – Marque a caixa de seleção **Nome** e clique neste botão para que os mesmos itens na tela atual recebam o mesmo nome de fonte do item selecionado.

**Os mesmos itens têm o mesmo 'nome' de fonte em: 'todas as telas'** – Marque a caixa de seleção **Nome** e clique neste botão para que os mesmos itens em todas as telas recebam o mesmo nome de fonte do item selecionado.

**Os mesmos itens têm o mesmo 'tamanho' de fonte em: 'esta tela'** – Marque a caixa de seleção **Tamanho** e clique neste botão para que os mesmos itens na tela atual tenham o mesmo tamanho de fonte do item selecionado.

**Os mesmos itens têm o mesmo 'tamanho' de fonte em: 'todas as telas'** – Marque a caixa de seleção **Tamanho** e clique neste botão para que os mesmos itens em todas as telas tenham o mesmo tamanho de fonte do item selecionado.

**Os mesmos itens têm as mesmas 'propriedades' de fonte em: 'esta tela'** – Marque a caixa de seleção **Propriedades** e clique neste botão para que os mesmos itens na tela atual recebam as mesmas propriedades de fonte do item selecionado (excluindo nome e tamanho da fonte).

**Os mesmos itens têm as mesmas 'propriedades' de fonte em: 'todas as telas'** – Marque a caixa de seleção **Propriedades** e clique neste botão para que os mesmos itens em todas as telas recebam as mesmas propriedades de fonte do item selecionado (excluindo nome e tamanho da fonte).

## Alterando Propriedades Compartilhadas

É possível alterar as propriedades compartilhadas de mais de um item ao mesmo tempo. Selecione mais de um item na tela e observe que a Property Toolbox agora está mostrando **Shared Properties** , em outras palavras, está mostrando todas as propriedades que são comuns aos itens selecionados.

Se você alterar qualquer propriedade agora, ela será aplicada a todos os itens selecionados. Por exemplo, selecione todos os itens na tela e altere a propriedade Flip X para fazer com que todos os itens sejam invertidos.

## Alinhando itens da tela

Você pode alinhar qualquer ou todos os itens em uma tela. Primeiro selecione pelo menos um item na tela, depois clique com o botão direito em qualquer item selecionado para mostrar um menu pop-up contendo as seguintes opções:

**Centralizar na tela horizontalmente** - Posiciona o item centralmente na tela.

**Centralizar na tela verticalmente** - Posiciona o item centralmente na tela.

**Alinhar à Esquerda** - Alinha a borda esquerda de todos os itens selecionados.

**Alinhar X do Meio** - Centraliza todos os itens selecionados horizontalmente.

**Alinhar à direita** - Alinha a borda direita de todos os itens selecionados.

**Alinhar superior** - Alinha a borda superior de todos os itens selecionados.

**Alinhar Y do meio** - Centraliza todos os itens selecionados verticalmente.

**Alinhar inferior** - Alinha a borda inferior de todos os itens selecionados.

**Alinhar largura** - Faz com que todos os itens selecionados tenham a mesma largura.

**Alinhar altura** - Faz com que todos os itens selecionados tenham a mesma altura.

## Atalhos de teclado

Os seguintes atalhos de teclado estão disponíveis durante a edição de tela:

**Ctrl-C** – Copia os itens de tela selecionados no momento.

**Ctrl-X** – Corta o(s) item(ns) da tela atualmente selecionado(s).

**Ctrl-V** – Cola os itens de tela copiados anteriormente.

Observação: as ações Recortar, Copiar e Colar também estão disponíveis clicando com o botão direito do mouse no item ou na tela para acessar o menu pop-up.

**Del** – Exclui os itens de tela selecionados no momento. Observe que alguns itens de tela são necessários em várias telas e, portanto, não podem ser excluídos.

**Tecla Shift + clique esquerdo do mouse** ou

**Tecla Alt + clique esquerdo do mouse** ou

**Tecla Ctrl + clique esquerdo do mouse** – Adicionar (ou remover) o item de tela selecionado para (ou de) a seleção atual.

**F1** – Mostrar o arquivo de Ajuda.

**F4** – Alterna o estado de visibilidade da Caixa de Ferramentas de Propriedades.

**Alt F4** – Fecha o editor de tela.

## Agrupando itens juntos

Você pode selecionar um ou mais itens na tela e então agrupá-los para que eles se comportem como um item. Para fazer isso, use o mouse para arrastar um retângulo de seleção ao redor dos itens que você quer agrupar, então clique com o botão direito do mouse em um dos itens selecionados e escolha '**Agrupar itens**' no menu pop-up. Os itens serão movidos e dimensionados juntos e quaisquer propriedades que você aplicar a um dos itens também serão aplicadas aos outros itens no grupo. Você pode desagrupar itens clicando com o botão direito em qualquer item no grupo, então escolhendo '**Desagrupar os itens**' no menu pop-up.

## Capturando imagens de telas de eventos

Você pode capturar uma imagem de qualquer uma das telas do seu evento, salvando-as como um arquivo JPG ou PNG. Quando a imagem da tela for salva, todos os itens na tela do evento escolhida também serão capturados e salvos, inclusive dentro da imagem. Esse recurso é, portanto, útil se você quiser usar o Screen Editor como uma ferramenta de design gráfico para criar seus próprios designs de imagem que são compostos de vários itens posicionados na tela.

Para capturar uma tela de evento, mostre a tela escolhida no Screen Editor, então clique com o botão direito no fundo da tela (não clique com o botão direito em um item da tela). Você verá o seguinte menu pop-up:

**Tela de captura** – Clique neste item de menu para mostrar uma caixa de diálogo Salvar arquivo, solicitando que você salve a tela do evento atual como uma imagem na seção Planos de fundo da sua Biblioteca de mídia do RightBooth.

## Criando várias telas

Você pode querer criar muitas cópias de uma tela específica definida pelo usuário como um ponto de partida para fazer alterações de design, onde cada cópia é idêntica à tela original. Para fazer isso, mostre a tela escolhida no Screen Editor, então clique com o botão direito no fundo da tela (não clique com o botão direito em um item da tela). Você verá o seguinte menu pop-up:

**Criar mais telas** – Clique aqui para mostrar uma caixa de diálogo na qual você pode digitar uma ou mais linhas de texto, com cada linha representando o nome de uma nova tela. Em seguida, clique em OK para criar automaticamente novas telas no evento.

## Criando vários itens de rótulo

Talvez você queira criar muitas cópias de um item de rótulo específico, de modo que cada rótulo contenha uma palavra ou frase diferente, mas seja semelhante ao rótulo original em todos os outros aspectos, como estilo de fonte, cores, sombreamento, etc.

Para criar cópias de um item de etiqueta, clique com o botão direito do mouse no item de etiqueta e, no menu pop-up, escolha:

**Criar mais rótulos** – Clique aqui para mostrar uma caixa de diálogo na qual você pode digitar uma ou mais linhas de texto. Em seguida, clique em OK para criar automaticamente itens de rótulo para cada uma das linhas de texto.

## Copiando imagens de outros aplicativos para telas de eventos

Você pode copiar imagens de outros aplicativos para suas telas de eventos. Primeiro, no outro aplicativo, copie a imagem para a área de transferência do Windows. Em seguida, no editor de tela RightBooth, clique com o botão direito do mouse em qualquer tela do evento e escolha a opção 'Criar/Colar imagem da área de transferência' no menu pop-up. Você será solicitado a salvar a imagem da área de transferência na biblioteca de imagens do RightBooth dentro da pasta 'Geral'. Depois que o arquivo for salvo, a imagem será adicionada à tela do evento. Importante: quando solicitado, certifique-se de salvar a imagem da área de transferência na biblioteca de mídia usando um nome de arquivo exclusivo. Isso evitará a possibilidade de sobrescrever uma imagem existente que já pode estar sendo usada em outro lugar (por exemplo, em outro arquivo de evento).

Observe que, depois que uma imagem da área de transferência for adicionada a uma tela de evento, se você quiser adicioná-la a telas de eventos adicionais, deverá usar os recursos internos de Copiar/Colar do

RightBooth (disponíveis na Caixa de Ferramentas do Editor de Tela) em vez de repetir a colagem da área de transferência do Windows.

## Projetando telas de perguntas e respostas

Todas as perguntas em um evento são acessíveis na tela Question (na Screen List na Designer Toolbox) e cada pergunta pode ter seu próprio design e layout de tela. Da mesma forma, todas as respostas em um evento são acessíveis na tela Answer (na Screen List na Designer Toolbox) e cada resposta pode ter seu próprio design de tela, layout e valores de contagem regressiva (para respostas em vídeo).

Se seu evento contiver mais de uma pergunta (veja a seção 'Pergunta' no Event Designer), você notará um seletor de perguntas exibido na Screen Editor Toolbox:  que aparece sempre que você estiver editando as telas de Pergunta ou Resposta. Você pode usar esse seletor para navegar pelo seu conjunto de perguntas e respostas, permitindo que você acesse o design e o layout de cada uma.

Conforme descrito na seção Pergunta do Event Designer (veja anteriormente), cada pergunta pode ser definida como um dos seguintes tipos: uma pergunta **de Texto**, uma pergunta **de Vídeo** ou **Ambas**. Se o tipo de pergunta atual for **Texto**, a tela Pergunta mostrará o item de rótulo da pergunta. Se o tipo de pergunta atual for **Vídeo**, a tela Pergunta mostrará o item do player de vídeo. E se o tipo de pergunta atual for **Ambas**, o item de rótulo da pergunta E o item do player de vídeo serão mostrados. Se o Tipo de Resposta para a pergunta atual for **Perguntar**, a tela da pergunta atual também mostrará os botões de seleção Vídeo e Texto, para que o usuário possa escolher como responder à pergunta durante o evento. Se o Tipo de Resposta para a pergunta atual for **Múltiplas**, a tela da pergunta atual também mostrará todo o texto e os botões de resposta de múltipla escolha para permitir que o usuário faça uma seleção durante o evento.

Suas respostas podem ser de um dos seguintes tipos: uma resposta **de Texto**, uma resposta **de Vídeo**, **Perguntar** ou **Multi**. Se o tipo de resposta atual for **Texto**, a tela Resposta mostrará os itens necessários para inserir uma resposta de texto. Se o tipo de resposta atual for **Vídeo**, a tela Resposta mostrará os itens necessários para gravar uma resposta de vídeo. Se o tipo de resposta atual for **Perguntar**, a Caixa de Ferramentas do Editor de Tela fornecerá mais opções para alternar o layout da tela Resposta entre Texto e Vídeo, para permitir que você crie ambos. Se o tipo de resposta para a pergunta atual for **Multi**, a tela de resposta não será necessária para a pergunta atual (e não será mostrada ao usuário durante o evento), isso porque durante o evento o usuário responderá a uma pergunta de múltipla escolha usando um dos botões de múltipla escolha mostrados na tela de perguntas.

Quaisquer alterações feitas no texto da pergunta ou nos arquivos de vídeo também serão exibidas na tabela de perguntas no Designer de eventos (veja anteriormente).

## O Designer de Layout de Impressão

O layout de impressão do seu evento está disponível na tela Layout de impressão no Editor de tela, quando você opta por incluir a impressão no evento atual

A tela Layout de Impressão mostrará um conjunto de itens de imagem contendo marcadores de posição de foto numerados que você pode dimensionar e posicionar no design de impressão. Há um marcador de posição para cada uma das fotos que você definiu em seu evento.

O Designer permite flexibilidade total em como você organiza seus placeholders de fotos e você também pode adicionar seus próprios itens de rótulo e imagem para aprimorar ainda mais o design do layout de impressão. A caixa de ferramentas Propriedades pode ser usada para projetar seus itens de plano de fundo, foto, imagem e rótulo, então sugerimos que você se familiarize com o Screen Editor, pois ele também se aplica ao seu Layout de Impressão.

Por padrão, a tela Print Layout é definida para um máximo de 2000 x 2000 pixels. Esses valores são usados puramente para permitir que você crie o layout de impressão e não afetam a resolução da página impressa real.

Ao trabalhar na tela Layout de impressão, a Caixa de ferramentas do editor de tela fornece os seguintes botões:

**Organizar** - Clique aqui para acessar o Organizador de Layout de Impressão (veja abaixo).

**Carregar** – Clique neste botão para escolher um arquivo de layout de impressão predefinido da Biblioteca de mídia do RightBooth.

**Salvar** – Clique neste botão para salvar seu layout de impressão atual na Biblioteca de mídia do RightBooth.

**Teste de impressão** - Clique aqui para imprimir uma página de teste do layout atual.

## Organizador de Layout de Impressão

Isso fornece uma maneira rápida e fácil de organizar suas fotos na página da impressora em uma grade usando as seguintes opções:

**Linhas** - Altera o número de linhas na grade.

**Colunas** - Altere o número de colunas na grade.

**Linha order** - Marque esta opção para organizar as fotos na grade, começando do canto superior esquerdo para o canto superior direito e descendo pela tela. Desmarque esta opção para organizar as fotos na grade, começando do canto superior esquerdo para o canto inferior direito, descendo pela tela.

**Lacuna** - Altere a lacuna entre cada foto. O valor está em pixels

**Margem** - Altere a margem ao redor da imagem da foto. O valor está em pixels. Observe que essa margem se aplica às fotos conforme elas são posicionadas no layout e não deve ser confundida com as margens do papel da impressora. A melhor maneira de pensar sobre isso é que o design do layout da sua foto será tratado como uma única imagem composta quando for finalmente impresso, então essas margens são o que aparecem na imagem composta. As margens da sua impressora podem ser definidas usando o software fornecido com sua impressora.

**Grande foto 1** - Selecione para adicionar uma primeira foto grande em uma das posições: Esquerda, Direita, Superior ou Inferior da grade. Se você escolher ter uma primeira foto grande, então a foto nº 1 não fará parte do layout da grade, mas será colocada ao lado da grade, que então conterá as fotos 2 em diante.

**Duplicado layout** - Selecione isto para duplicar o layout escolhido na tela horizontalmente ou verticalmente. Quando selecionado, todas as fotos no layout serão duplicadas na tela, incluindo a primeira foto grande.

Quando estiver satisfeito com seu layout, clique no botão OK para retornar ao Layout Designer ou clique no botão Cancelar para cancelar quaisquer alterações no layout.

## Propriedades do Layout de Impressão

Clique na caixa de seleção Propriedades na caixa de ferramentas do Screen Editor para mostrar a caixa de ferramentas Propriedades. Nota: clicar em qualquer lugar no fundo do design mostrará as propriedades do design para seu layout.

**Tamanho do design** - Clique na caixa de combinação para escolher um tamanho para o design do layout de impressão. Você pode escolher em uma lista de tamanhos de papel de impressora comumente usados ou pode definir um tamanho personalizado (em polegadas). Observe que sua escolha de tamanho de design é independente de sua escolha de tamanho de papel de impressora (veja abaixo). O ponto a ser lembrado é que se você quiser que seu design preencha completamente seu papel quando for impresso, certifique-se de que a proporção do tamanho do seu design (ou seja, sua largura dividida por sua altura) corresponda à proporção do seu papel (novamente, largura dividida por altura). Se não houver um tamanho de design comum nesta lista que corresponda exatamente à proporção do papel da impressora pretendida, você pode selecionar **Personalizado** na lista e alterar as propriedades L e A (abaixo) para corresponder à proporção do papel (veja abaixo).

Nota: Se as proporções do seu design e do papel não forem correspondentes, o RightBooth imprimirá seu design no papel em um tamanho de "melhor ajuste", posicionado centralmente no papel. Isso pode envolver impressão automática em formato paisagem ou retrato (veja abaixo).

**C & H** – Esses valores permitem que você insira seu próprio tamanho personalizado para seu design de layout de impressão. Observe que esses valores de L e A devem estar em polegadas. Se você quiser que seu design preencha seu papel, certifique-se de que eles estejam definidos para o mesmo tamanho do seu papel. Por exemplo, se o tamanho do papel da sua impressora for 4,13 x 6,15 polegadas, insira 4,13 em L e 6,15 em A.

**Trocar** – Marque esta opção para trocar a Largura e a Altura do tamanho do Design escolhido. Por exemplo, se você escolheu o tamanho do design: '8,3 x 11,7 A4', o tamanho não trocado é L = 8,3, A = 11,7 e o tamanho trocado será L = 11,7, A = 8,3 (polegadas). Observe que se você trocar o tamanho do design, pode ser necessário reposicionar marcadores de posição de fotos ou outro conteúdo que possa estar fora dos novos limites do design.

Os designs não trocados normalmente serão impressos no modo Retrato e os designs trocados serão impressos no modo Paisagem. Dito isso, o RightBooth sempre ajustará seu design ao papel para que ele seja impresso em seu tamanho máximo possível sem nenhuma distorção de aspecto, e isso pode ou não envolver a rotação do design no papel escolhido (veja a seguir).

**Tamanho do papel da impressora** – Esta opção permite que você escolha um tamanho de papel pretendido no qual imprimir seu design. A caixa de combinação lista todos os tamanhos de papel fornecidos pela sua impressora atual (consulte: Configurações - Impressoras). Por padrão, o RightBooth imprimirá seus designs no papel padrão da sua impressora (conforme definido no aplicativo de configuração da sua impressora). No entanto, se sua impressora fornecer mais de um tamanho de papel, como várias bandejas de papel com tamanhos diferentes ou um recurso de guilhotina para cortar papel de 4x6 polegadas em duas tiras de 2x6 polegadas, você pode querer definir seu design para que ele tenha como alvo um tamanho de papel específico na sua impressora.

**Cópias padrão** – Marque isso para permitir que você especifique o número de cópias do layout que serão impressas quando o layout for escolhido para ser impresso durante o evento. Este valor substituirá qualquer valor 'Imprimir cópias' previamente escolhido definido durante o evento.

Notas:

- Os tamanhos de design escolhidos, tamanhos de papel e cópias padrão são sempre salvos com seus designs.
- Ao imprimir um design, se o RightBooth não encontrar um tamanho de papel correspondente na impressora de destino, o design será impresso no papel padrão da impressora. Isso pode ocorrer, por exemplo, se você trocar de impressora.

**de aparência e plano de fundo** são descritas na seção: **Editor de tela** .

### Adicionar e remover fotos

Ao criar um novo evento, a tela Layout de impressão incluirá automaticamente o mesmo número de itens de imagem que a Contagem de fotos do evento (consulte →Tipo de evento do Event Designer). Se você examinar a propriedade Conteúdo dos itens de imagem na tela Layout de impressão, verá que eles estão definidos como 'Captura de foto 1', 'Captura de foto 2', etc. Isso permite que os itens de imagem atuem como marcadores de posição de foto e mostrarão corretamente as fotos capturadas mais recentemente sempre que o evento for usado. Se você decidir alterar o número de fotos em seu evento, também precisará alterar manualmente os marcadores de posição de foto na tela Layout de impressão. Isso pode ser feito de uma das seguintes maneiras:

- 1) Use o Organizador de Layout de Impressão (veja acima).
- 2) Carregue um layout de impressão adequado da Biblioteca de mídia do RightBooth.
- 3) Adicione manualmente (ou remova) marcadores de posição de foto no design. Por exemplo, se você aumentar o número de fotos do evento de 4 para 5, você pode adicionar um novo item de imagem à tela Layout de impressão e então definir seu Conteúdo para ' **Captura de foto 5** '. Se você reduzir o número de fotos no seu evento, você também deve excluir os itens de imagem redundantes da tela Layout de impressão.

### Adicionando novos itens ao layout de impressão

Clique na caixa de seleção Adicionar itens na caixa de ferramentas do Screen Editor para mostrar a caixa de ferramentas Adicionar itens. Isso permite que você adicione novos itens de Imagem e Rótulo no layout de impressão.

Todas as propriedades de Imagem e Rótulo disponíveis são descritas na seção: **Editor de Tela** .

Se você quiser incluir o conteúdo do item Draw Pad no layout de impressão, você pode adicionar um item Image e definir sua propriedade Content como: **Latest drawing pad** (veja anteriormente). Isso permitirá que o conteúdo do drawing pad criado mais recentemente seja incluído e impresso com as fotos.

## Usando vários monitores

O RightBooth pode usar até 4 monitores conectados ao seu computador para exibir telas independentemente das telas do evento principal (que serão exibidas no seu monitor principal).

Isso pode ser útil em situações em que você gostaria de mostrar telas de informações contendo vídeos, imagens e sequências de texto para um público diferente enquanto os usuários estão gravando vídeos e fotos no monitor principal. Por exemplo, seu monitor principal pode estar alojado dentro de uma cabine com um segundo monitor fora da cabine mostrando uma apresentação de slides atraente para os passantes.

Para usar os recursos de vários monitores, seus monitores devem ser configurados para fornecer uma área de trabalho estendida do Windows. Detalhes sobre como fazer isso estão fora do escopo deste manual, mas detalhes completos podem ser encontrados nas Configurações de Vídeo do Windows.

Quando você tiver mais de 1 monitor conectado e funcionando como uma área de trabalho estendida, ative o recurso **Multiple monitors** no RightBooth, que está localizado na aba Event Structure do Event Designer. Com isso ativado, visite o Screen Editor para obter acesso aos recursos adicionais de design de tela do monitor.

### Seletor de monitor

Se o Screen Editor detectar corretamente seus monitores adicionais e você tiver habilitado vários monitores no Event Designer, a **caixa de combinação do seletor de Monitor** será exibida na parte superior da Screen Editor Toolbox. Se você não vir o seletor de Monitor, será necessário fechar o RightBooth e verificar as configurações de exibição do Windows.

Se você selecionar **2** no seletor de Monitor, toda a interface do Screen Editor mudará para o segundo monitor e você verá a lista de telas do Monitor 2 que conterá a tela padrão: **Start 2**. Esta é a primeira tela que será exibida no segundo monitor quando você reproduzir o evento. Se você também tiver escolhido incluir o **Monitor 2 Nas** telas em andamento (veja Estrutura de eventos no Designer de eventos), elas também serão incluídas na lista de telas do Monitor 2.

As mesmas regras se aplicam aos seletores do Monitor 3 e 4, onde as telas do Monitor 3 e 4 podem ser projetadas.

Agora você pode usar o seletor de monitor para alternar entre as telas de edição de eventos em cada um dos seus monitores.

### Adicionando telas e itens em seus monitores adicionais

Você pode usar a caixa de ferramentas Adicionar Itens para adicionar uma nova tela às listas de telas do Monitor 2, 3 e 4. Você pode adicionar quantas telas às listas de telas de monitor adicionais você precisar.

Você pode adicionar qualquer um dos itens na caixa de ferramentas Adicionar Itens em qualquer uma das telas do Monitor 2, 3 e 4. Por exemplo, você pode adicionar texto, imagem, vídeo e itens de sequência do navegador que podem ser definidos para mostrar sequências de material sendo gravado por usuários no Monitor 1. Todos os recursos de design e propriedades de itens estão disponíveis para as telas de monitor adicionais e observe que as transições de tela não são suportadas atualmente nas telas de monitor adicionais.

### Tela de vídeo em andamento

Quando esta tela opcional é incluída para qualquer (ou todas) as telas de monitor adicionais (veja Event Designer), ela será mostrada no monitor associado sempre que um usuário estiver gravando um vídeo no

Monitor 1. Você pode desejar incluir esta tela para melhorar o desempenho da gravação de vídeo no Monitor 1. Se você incluir esta tela, você pode querer mantê-la livre de itens de tela que exijam muito do processador, como itens de vídeo e sequência, pois isso ajudará seu computador a se concentrar na tarefa de gravar vídeo no Monitor 1.

No entanto, se seu equipamento for potente o suficiente para lidar com isso, você pode adicionar um item de câmera a esta tela para mostrar o processo de gravação de vídeo em ação.

### Tela de foto em andamento

Quando esta tela opcional é incluída para qualquer (ou todas) as telas de monitor adicionais (consulte o Event Designer), ela será exibida no monitor associado sempre que um usuário estiver tirando fotos no Monitor 1.

Se você adicionar itens de imagem a esta tela e definir suas propriedades de Conteúdo como **Última captura de foto** ou um dos valores de **Captura de foto** (1-10), os itens de imagem exibirão as fotos nesta tela conforme elas forem tiradas.

Você também pode optar por adicionar um item de câmera a esta tela para poder observar os usuários se preparando para tirar fotos.

### Tela de impressão em andamento

Quando esta tela opcional é incluída para qualquer (ou todas) as telas de monitor adicionais (consulte Event Designer), ela será exibida no monitor associado sempre que um layout de foto estiver sendo impresso.

Se você adicionar um item de imagem a esta tela e definir sua propriedade Conteúdo como **Layout de Impressão**, a imagem exibirá o layout de impressão mais recente conforme for impressa.

Quando a gravação de vídeo atual, o processo de captura de fotos ou impressão de fotos estiver concluído, sua lista definida de telas de eventos do Monitor 2, 3 e 4 começará a ser exibida novamente.

### Reproduzindo eventos contendo várias telas de monitor

Quando você reproduz um evento contendo várias telas de monitor, essas telas serão exibidas automaticamente, independentemente das telas exibidas no primeiro monitor. Conforme cada tela de monitor múltiplo expira, ela progride para mostrar a próxima tela na lista de monitores. Quando todas as telas de monitor múltiplo tiverem sido exibidas, o RightBooth repetirá a exibição delas novamente.

Cada evento pode conter seu próprio conjunto de telas de monitor 2, 3 e 4 que aparecerão quando o evento estiver sendo reproduzido. Então, se você estiver usando o Event flow, pode ser necessário adicionar telas de monitor adicionais em todos os arquivos de evento que você pretende mostrar.

### Diferentes resoluções de exibição de monitor

Para melhores resultados, seu adicional deve ser configurado (usando as configurações de exibição do Windows) para que suas resoluções de exibição correspondam às do seu monitor principal. No entanto, com algumas configurações de equipamento, você pode descobrir que isso não é possível, e seus monitores adicionais podem ter que ter resoluções diferentes do seu monitor principal.

Se esse for o caso, você precisará verificar as propriedades **Width** e **Height** (na Screen Properties Toolbox) para cada uma das suas telas de eventos de monitor adicionais para certificar-se de que elas estejam configuradas para serem iguais à largura e altura da resolução de exibição do seu monitor adicional. Não fazer isso pode fazer com que as telas do seu monitor adicional não sejam mostradas corretamente.

## Considerações sobre desempenho

Esteja ciente de que exibir telas em monitores adicionais pode afetar o desempenho das telas no primeiro monitor. Por esse motivo, aconselhamos que você sempre inclua as telas "em andamento". Também recomendamos que você minimize o uso de itens de tela que exigem muito do processador, como itens de vídeo e sequência.

## Multidifusão

Outro recurso disponível nas telas do Monitor 1 é o multicasting. O multicasting é útil quando você quer mostrar a atividade do Monitor 1 em outros monitores conectados ao seu sistema. Considere a situação em que você tem uma sala contendo uma configuração de gravação de vídeo RightBooth. Fora da sala há um segundo monitor que pode ser usado para mostrar a gravação em andamento dentro da sala. Nessa situação, você pode simplesmente aplicar a propriedade Multicast à tela 'Gravar vídeo' no Monitor 1. Então, cada vez que uma gravação for feita dentro da sala, o Monitor 2 também mostrará essa tela fora da sala. Observe que as telas Multicast sempre terão prioridade sobre quaisquer outras telas que possam estar sendo mostradas nos Monitores 2, 3 e 4, incluindo as telas 'Em andamento'. Você também pode escolher fazer multicast das telas do monitor 1 simultaneamente para todos os outros monitores.

Para obter mais informações sobre multicast, consulte a seção **Propriedades da tela** .

## Emparelhando telas de eventos em vários monitores

O pareamento de telas permite que você faça com que telas de eventos apareçam automaticamente nos monitores 2, 3 e/ou 4 sempre que telas de eventos específicas forem mostradas no Monitor 1.

Ao adicionar uma nova tela de evento nos monitores 2, 3 ou 4, você pode dar a ela o mesmo nome de qualquer tela de evento no Monitor 1. Se fizer isso, o nome da tela será automaticamente anexado com o número do monitor mostrado entre colchetes.

Por exemplo, se você adicionar uma nova tela de evento no Monitor 3 e nomeá-la: '**Obrigado**', a tela de evento será adicionada automaticamente com o nome: '**Obrigado (3)**' na lista de telas do Monitor 3.

Continuando com este exemplo, se você habilitar o **pareamento de telas do Monitor 3** (veja a seção **Estrutura de eventos →Vários monitores** ), quando o evento for reproduzido, cada vez que o Monitor 1 mostrar a tela do evento Obrigado, o monitor 3 mostrará automaticamente a tela do evento 'Obrigado (3)'.

## Executando múltiplas instâncias do RightBooth

Você pode executar até 4 instâncias do RightBooth no mesmo computador. Basta iniciar o RightBooth clicando duas vezes no ícone da área de trabalho e, enquanto estiver em execução, inicie o RightBooth novamente clicando duas vezes no ícone da área de trabalho novamente. Agora você encontrará 2 instâncias do RightBooth, com a segunda instância identificada com um '2' no canto superior direito da janela principal.

Cada instância do RightBooth:

- pode ser usado para abrir e reproduzir seu próprio arquivo de evento
- mantém suas próprias configurações
- executa totalmente independente de outras instâncias em execução
- requer seu próprio código de produto.

Você pode usar esse recurso para executar diferentes eventos RightBooth em diferentes monitores quando tiver as Configurações de Vídeo do Windows configuradas como uma área de trabalho estendida e tiver dois ou mais monitores conectados. Detalhes sobre como fazer isso são descritos no documento PDF da Opção 4, que pode ser encontrado aqui:

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

## Tarefas do evento

A janela Tarefas do Evento é acessada clicando no botão Tarefas na janela principal do RightBooth.

### Tarefa de conversão de vídeos

Você pode achar útil converter todos os vídeos de eventos gravados para o formato MP4 ou MOV. Esta seção listará todos os vídeos criados para o evento carregado atualmente e permitirá que você os converta em lote para um desses formatos. Você pode selecionar as seguintes opções para a conversão:

**Converter vídeos para** - Selecione para converter arquivos para o formato MOV ou MP4.

**Configurações de conversão** – Clique neste botão para aplicar as configurações de conversão de vídeo. Veja a seção: **Configurações de conversão de vídeo** .

**Convert** - Clique neste botão para iniciar o processo de conversão de vídeo. Durante a conversão, este botão permitirá que você **Cancele** a conversão.

O processo de conversão irá:

- faça uma cópia de cada um dos seus vídeos AVI ou WMV gravados do evento escolhido.
- convertê-los para o formato necessário.
- salve os arquivos convertidos na mesma pasta do original.

Seus arquivos de vídeo originais não serão afetados pelo processo de conversão.

## Tarefa de impressão de fotos

Este painel mostrará uma lista de todas as fotos (ou layouts de impressão de fotos) que foram criadas por usuários do evento carregado no momento, ou da pasta Tasks & Publish especificada no momento. Você pode selecionar, visualizar e imprimir cada foto ou layout. Isso é útil se você precisar imprimir em algum momento após o término de um evento ou se estiver usando o RightBooth como uma Print Station.

Nota: Se você quiser imprimir os layouts de fotos, então este recurso requer que você tenha definido previamente a opção '**Salvar em Tarefas de Evento**' antes de reproduzir seu arquivo de evento. Veja a seção: Estrutura do evento: **Imprimir fotos** .

**Fotos** – Marque esta opção para mostrar todas as fotos que foram tiradas durante a reprodução do arquivo de evento carregado no momento e/ou para mostrar todas as imagens na pasta Tarefas e Publicação especificada no momento (consulte Configurações →Pastas/Arquivos).

**Layouts de impressão de fotos** – Marque esta opção para mostrar todos os layouts de impressão de fotos que foram salvos durante a reprodução do arquivo de evento carregado no momento ou para mostrar todos os layouts de impressão de fotos na pasta Tarefas e Publicação especificada no momento (consulte Configurações →Pastas/Arquivos).

**Miniaturas** – Marque esta caixa de seleção para alternar entre mostrar uma lista de nomes de arquivo e mostrar um conjunto de miniaturas. Clique em qualquer item na lista ou clique em qualquer miniatura para mostrar uma imagem maior do item selecionado, pronta para impressão.

Note que quando você está no modo Thumbnail você pode clicar com o botão direito em qualquer imagem em miniatura para alterar o número de colunas que serão usadas para exibir as miniaturas. Você pode escolher um valor de 1 a 4.

**Cópias** - Especifique o número de cópias necessárias (intervalo de 1 a 99).

**Escala de cinza** - Imprime o item selecionado em preto e branco (escala de cinza).

**Imprimir** – Clique neste botão para imprimir o item selecionado no momento.



Clique neste ícone para escolher uma imagem da Media Library. A imagem será então usada para decorar o fundo da tela de seleção Print Layout.



Clique neste ícone para alternar para o modo de tela cheia (e vice-versa).

## Tarefa de arquivos de e-mail

Este painel listará todos os arquivos de e-mail que foram criados durante o evento. Você pode então selecionar um ou mais arquivos de e-mail da lista e enviá-los aos usuários do evento associado como um processo em lote.

Arquivos de e-mail serão criados se você escolher a opção '**Later**' para vídeos, fotos ou mensagens dentro da seção Event Designer →Event Structure →Email files. Durante o evento, arquivos de e-mail também serão criados se os e-mails não forem enviados devido a problemas com a rede ou conexão com a Internet.

**Todos os e-mails** – Clique aqui para mostrar a lista completa de arquivos de e-mail que foram criados durante o evento.

**E-mails 'a fazer'** – Clique aqui para mostrar apenas os arquivos de e-mail que não foram enviados durante o evento.

**Enviar e-mails** – Clique aqui para enviar arquivos por e-mail (que você selecionou na lista) para os usuários destinatários como um processo em lote.

**Endereços de e-mail** – Clique neste botão para abrir um arquivo de texto contendo todos os endereços de e-mail da lista de tarefas.

**Remover** – Clique neste botão para remover quaisquer e-mails selecionados da lista.

## Tarefa Criar vídeo a partir de fotos

Este painel permitirá que você crie um vídeo de todas as fotos capturadas durante o evento. Esta também é uma ótima maneira de criar um vídeo de lapso de tempo a partir de um conjunto de fotos capturadas usando o RightBooth.

Basta clicar no **botão Create** para criar o vídeo. Uma vez criado, o vídeo será salvo com o nome de arquivo photos.mp4 e salvo na pasta do evento atual.

Clique no botão **Configurações** para visualizar e alterar as configurações de conversão de fotos...

### Configurações

Selecione entre as seguintes opções:

**Width** – Insira a largura necessária do vídeo em pixels. Pode ser deixado em 0.

**Altura** – Insira a altura necessária do vídeo em pixels. Pode ser deixado em 0.

**Tempo de exibição da imagem em segundos** – Insira a quantidade de tempo que você gostaria que cada foto fosse exibida enquanto o vídeo estivesse sendo executado.

Exemplo 1: Definir como 4 fará com que cada foto seja exibida por 4 segundos.

Exemplo 2: Definir como 0,04 fará com que 25 fotos sejam mostradas por segundo no vídeo resultante, o que pode ser útil se você estiver criando um vídeo de lapso de tempo.

**Qualidade** – Defina este controle deslizante para escolher sua qualidade de vídeo preferida. Um valor menor criará arquivos de vídeo menores com menos qualidade. Um valor maior criará vídeos com arquivos de vídeo maiores e de qualidade superior.

## Tarefa de arquivos FTP

Este painel listará todos os arquivos de evento que foram criados durante o evento que foram designados para serem carregados em uma conta ftp. Você pode selecionar um ou mais arquivos da lista e então carregá-los na conta (definida nas configurações de mídia social) como um processo em lote.

Carregar arquivos – Clique neste botão para carregar todos os arquivos selecionados para a conta ftp.

Remover – Clique neste botão para remover todos os arquivos selecionados da lista.

## As ferramentas de desenho

As Ferramentas de Desenho permitem que você desenhe e escreva em uma variedade de outros itens de tela que podem aparecer durante o curso do evento. Elas podem ser usadas para desenhar em:

- transmissão da câmera ao vivo na tela (exibida pelo item da câmera).
- a foto mais recentemente tirada depois de ter sido capturada.
- o bloco de desenho.

Esse recurso é útil se você deseja que seus usuários adicionem nomes, mensagens ou desenhos em gravações de vídeo, fotos ou no bloco de desenho.

## Adicionando as ferramentas de desenho

As Ferramentas de Desenho podem ser adicionadas a qualquer tela do evento, mas elas só são relevantes em telas que contêm um ou mais itens de câmera, a foto tirada mais recentemente ou o item do Bloco de Desenho.

- Se ferramentas de desenho forem adicionadas às telas que aparecem antes da tela 'Gravar Vídeo' (como a tela Iniciar ou a tela Opções), então você pode desenhar sobre a janela de vídeo ao vivo antes de iniciar uma gravação de vídeo. Os desenhos permanecerão sobre o vídeo durante a gravação real e serão capturados no arquivo de vídeo\*.
- Se ferramentas de desenho forem adicionadas às telas que aparecem antes da tela 'Tirar Foto' (como a tela Iniciar ou a tela Opções), então você pode desenhar sobre a janela ao vivo antes de capturar fotos. Os desenhos serão então adicionados à imagem da foto depois que ela for tirada.
- Se as ferramentas de desenho forem adicionadas à tela "Gravar vídeo", você poderá desenhar sobre a janela de vídeo ao vivo enquanto uma gravação de vídeo estiver sendo feita\*. Os desenhos serão capturados no arquivo de vídeo em tempo real durante a gravação\*.
- Se as ferramentas de desenho forem adicionadas a qualquer tela que esteja mostrando o item de imagem de foto tirada mais recentemente (como a tela Mostrar foto), você poderá desenhar na foto e ter os desenhos adicionados automaticamente à imagem da foto.
- Se as ferramentas de desenho forem adicionadas a qualquer tela que contenha o item Página de Desenho, elas poderão ser usadas para desenhar diretamente na tela do Bloco de Desenho.

\*Observação: atualmente, as ferramentas de desenho não permitem que você desenhe sobre gravações de vídeo feitas por uma câmera DSLR.

Para adicionar as ferramentas de desenho:

No Screen Editor, selecione uma tela da Screen List. Em seguida, mostre a caixa de ferramentas 'Add Items' e clique no botão 'Drawing Tools' para adicionar as ferramentas à tela escolhida.

Observe que quando as ferramentas de desenho são adicionadas a uma tela, as propriedades Flip X e Y dos itens da câmera são automaticamente desativadas e não podem ser ativadas.

Você pode usar as propriedades da Ferramenta de Desenho para alterar o layout das ferramentas, decidir quais ferramentas mostrar e definir canetas, cores e larguras de linha padrão (veja a seção Editor de Tela - **Propriedades** ).

## Usando as ferramentas de desenho

Quando o evento estiver sendo reproduzido, as ferramentas de desenho aparecerão em cada tela que você as adicionou. Você pode então usar as ferramentas para desenhar nos itens descritos anteriormente (se estiverem disponíveis na tela). Se houver dois ou mais itens de câmera na tela, você pode desenhar em qualquer um dos itens de câmera e todos os desenhos serão automaticamente mostrados em todos os itens de câmera.

Todos os desenhos adicionados ao item da câmera serão salvos nos arquivos de vídeo gravados ou nos arquivos de fotos capturadas.

Todos os desenhos adicionados ao bloco de desenho serão salvos em um arquivo de imagem após cada sessão de evento.

No final de cada sessão do evento, todos os desenhos serão automaticamente removidos da visualização da câmera e do bloco de desenho, permitindo que o próximo usuário comece a desenhar do zero.

As ferramentas de desenho só ficam ativas enquanto o evento está sendo reproduzido. Ao projetar suas telas, você pode mover e dimensionar as ferramentas para o local necessário no Screen Editor, mas não pode desenhar sobre o item da câmera ou no bloco de desenho no modo de design.

## O conjunto de ferramentas de desenho

As ferramentas de desenho compreendem:

**Ferramenta Caneta** - Permite desenhar linhas sólidas usando o mouse ou a tela sensível ao toque, na cor e largura de linha atuais.

**Ferramenta Marcador** - Permite desenhar linhas semitransparentes usando o mouse ou a tela de toque, na cor e largura de linha atuais. Esta ferramenta funciona efetivamente como uma caneta marcadora (ou marca-texto) padrão.

**Ferramenta Desfazer** - Permite desfazer a linha desenhada mais recentemente. Você pode clicar nessa ferramenta repetidamente para remover mais de uma linha. Você também pode desfazer um uso recente da Ferramenta Bin, retornando todas as linhas removidas anteriormente para a janela de vídeo.

**Ferramenta Bin** - Permite remover todas as linhas desenhadas para limpar a janela de vídeo.

**Ferramentas de largura de linha** - Essas 4 ferramentas permitem que você selecione a largura de qualquer linha desenhada posteriormente.

**Ferramentas de cor de linha** - Essas 8 ferramentas permitem que você selecione a cor de quaisquer linhas desenhadas posteriormente.

Você pode controlar quais ferramentas devem ser disponibilizadas e quais ferramentas são as padrão usando as **Propriedades da Ferramenta de Desenho** (veja anteriormente).

## Controlando Equipamentos Periféricos com uma Placa de Relé USB

Usando uma placa de relé USB, o RightBooth pode controlar qualquer dispositivo elétrico que tenha a capacidade de ser ligado ou desligado, como uma lâmpada LED, uma lâmpada de rede elétrica, um motor ou um ventilador. A placa de relé se conecta ao seu computador por meio de um cabo USB. Você pode então conectar até 8 dispositivos às conexões de relé da placa e usar o RightBooth para ligar ou desligar esses dispositivos em vários momentos durante o evento.

O RightBooth oferece suporte para dois tipos de placas de relé USB: placas USB HID e placas Denkovi.

### Placas USB HID

Essas placas não exigem configuração. Basta conectá-las a uma porta USB livre e você estará pronto para começar a controlá-las no RightBooth. Existem muitas placas USB HID no mercado e elas são muito econômicas. Mas lembre-se de que o relé HID deve ser do tipo 'programável', caso contrário, não serão detectados pelo RightBooth. Insira ' **usb hid relay programmable**' no eBay para ver uma seleção. No momento da redação (outubro de 2019), aqui está um fornecedor típico:

[https://www.ebay.co.uk/itm/152464651505?ul\\_noapp=true](https://www.ebay.co.uk/itm/152464651505?ul_noapp=true)

Observe que o RightBooth permite que você conecte e controle mais de uma placa USB HID.

### Placas Denkovi

As placas Denkovi exigem que um driver de dispositivo Denkovi seja instalado no seu computador antes que possam ser usadas no RightBooth. O RightBooth pode controlar apenas uma placa Denkovi.

### IMPORTANTE

Observe que o RightBooth atualmente fornece suporte apenas para as seguintes placas Denkovi:

<http://denkovi.com/usb-relay-board-four-channels-for-home-automation>

<http://denkovi.com/usb-eight-channel-relay-board-for-automation>

Observe que ambas as placas são placas denkovi versão 1. Elas são projetadas para usar o Chip: FT245RL

Atualmente, o RightBooth só funciona com placas denkovi v1. Ele não suporta placas denkovi v2.

## Configurando o Windows para trabalhar com o Denkovi Board

Antes de poder usar uma placa Denkovi com o RightBooth, você deve configurar seu sistema operacional da seguinte maneira.

Certifique-se de que seu PC esteja ligado e conectado à Internet.

Em seguida, conecte a placa Denkovi a uma porta USB livre. O Windows executará automaticamente as seguintes ações:

- Identifique a placa como um dispositivo FT245R USB FIFO
- Pesquisar no Windows Update por um driver de dispositivo
- Baixe o driver do dispositivo (0,9 Mb) do site da Microsoft
- Instale dois drivers de dispositivo:
  - Conversor USB Serial

- Porta serial USB (COM3)

Se esse processo for bem-sucedido, você verá uma caixa de diálogo do Windows informando "Seu dispositivo está pronto para uso".

Você pode verificar se a instalação do driver foi bem-sucedida verificando se o **Conversor Serial USB** aparece listado no Gerenciador de Dispositivos do Windows --> seção Controladores Universal Serial Bus.

## Usando uma placa de relé USB no RightBooth

Observe que não fornecemos detalhes sobre como conectar seus dispositivos elétricos à placa de relé escolhida. Para obter detalhes sobre como fazer isso, consulte a documentação fornecida com sua placa de relé, ou visite o site da Denkovi, ou consulte um electricista qualificado. Mais informações também podem ser encontradas em [www.rightbooth.com/how-to.html](http://www.rightbooth.com/how-to.html)

- Execute o RightBooth.
- Em Configurações do RightBooth --> Iniciar/Parar, marque a opção:
  - 'Começar Placa de relé Denkovi' ou
  - 'Iniciar placa de relé USB HID'
- Se estiver usando uma placa Denkovi, você deve inserir o número de canais para sua placa de relé na caixa de texto **Canais**.

Testando a placa

Use a caixa de texto perto do botão Test para definir uma condição de comutação para todos os canais. Isso é feito inserindo um caractere para cada canal na caixa de texto. Como exemplo, a condição padrão para uma placa de relé de 4 canais é **0000** (todos desligados). Outros exemplos: **1000** - o primeiro interruptor é ligado, os outros 3 são desligados. **1101** - o primeiro, segundo e quarto interruptores são ligados.

## Controlando o tabuleiro durante o evento

Para controlar os canais de retransmissão, você tem duas opções.

- 1) Você pode fazer com que os canais troquem sempre que uma tela de evento escolhida for exibida usando a ação **Mostrar** : ' **Definir canais de retransmissão** ' OU
- 2) Você pode adicionar a ação **Clicar** : ' **Definir canais de retransmissão** ' a qualquer item em qualquer tela. Isso permitirá que o usuário troque os canais quando clicar (ou tocar) no item.

### Exemplo 1 - Ligue o interruptor de canal 1 (em um relé de 4 canais) quando a tela 'Prepare-se' for exibida

- Vá para a tela **Prepare-se** no Editor de Tela.
- Mostrar **as propriedades da tela**
- Na parte inferior do painel Propriedades da tela, defina a Ação como '**Mostrar**' e selecione: '**Definir canais de retransmissão**' na lista de ações.
- Na caixa de texto **Ação**, digite '**1000**'

Você pode fazer o mesmo na tela de agradecimento, desta vez digitando '**0000**' para desligar o canal 1 novamente após o término da gravação.

### Exemplo 2 – Permitir que o usuário troque de canal

Se você quiser que o usuário possa alternar os canais:

- Adicione um botão (ou um item de texto ou um item de imagem) à tela do evento escolhido.
- Mostrar as propriedades do botão.
- Defina a **ação** como '**Clique**' e escolha a ação: '**Definir canais de retransmissão**'.
- Na caixa de texto **Ação**, escolha o padrão de troca de canal necessário, por exemplo: **0011** - Desligar os canais 1 e 2, ligar os canais 3 e 4.

Os caracteres que você pode usar para os comandos do canal são:

- 0** – desligar um canal
- 1** – mudar de canal
- T** - alterna um canal para o oposto do seu estado atual. Portanto: se On ele será desligado, e vice-versa.
- U** - deixar o canal inalterado

Outros exemplos de ações de canal:

- 1010** – **Ligue** os canais 1 e 3. **Desligue** os canais 2 e 4.
- 1U1U** – **Liga** os canais 1 e 3. Os canais 2 e 4 permanecem inalterados
- TT00** - Alternar canais 1 e 2. Desligar canais 3 e 4

### Controlando várias placas de relé USB HID

O RightBooth pode controlar mais de uma placa de relé USB HID, desde que cada placa relate um identificador de modelo diferente para o RightBooth. Você normalmente descobrirá que uma placa de relé de 1 canal tem um identificador diferente de uma placa de 2 canais ou de uma placa de 3 canais, etc. Então, se você quiser usar mais de uma placa USB HID no RightBooth, certifique-se de que cada placa que você usa tenha um número diferente de canais.

Observe que o RightBooth só detectará e trabalhará com placas de relé HID 'programáveis', portanto, certifique-se de obter placas programáveis ao comprar. No momento da escrita, aqui está um fornecedor típico de relés HID programáveis:

[https://www.ebay.co.uk/itm/152464651505?ul\\_noapp=true](https://www.ebay.co.uk/itm/152464651505?ul_noapp=true)

Conecte todas as placas às portas USB do computador. Em RightBooth Settings --> Start/Stop, o identificador do modelo para cada placa será exibido no painel.

Para controlar cada placa, você deve inserir o identificador do modelo seguido por um ou mais caracteres de espaço e, em seguida, as condições de comutação necessárias (conforme descrito acima).

Para explicar como controlar as placas, vamos supor que você tenha uma placa de relé de 1 canal e uma placa de relé de 2 canais conectadas ao computador. Nas configurações do RightBooth, os identificadores da placa são mostrados como **HURTM** e **B6105H**, respectivamente. Aqui estão alguns exemplos de ação de canal:

**HURTM 1** - Ligue o canal 1, na placa de relé do canal 1.

**B6105H 01** – Desligar canal 1 e ligar canal 2, na placa de relé de 2 canais

**HURTM 0 B6105H TT** – Desligue o canal 1 na placa de relé de 1 canal e alterne ambos os canais na placa de relé de 2 canais.

Observe que vários comandos de troca de placa também podem ser usados em suas ações de evento do RightBooth.

### Comandos de ação adicionais para placas de relé USB HID

Se você estiver usando uma ou mais placas de relé USB HID, poderá enviar às placas mais de um conjunto de comandos de switch separados por atrasos (períodos de espera) usando o comando W (Wait):

**W** – Aguarde um período de tempo antes que o próximo comando de ação seja emitido. O período de tempo é definido em milissegundos e deve aparecer após o W no texto da ação, separado por um ou mais caracteres de espaço.

Você também pode usar o comando R (Repetir):

**R** – Repete todos os comandos que foram enviados anteriormente ao quadro por meio do texto de ação do canal atual.

Para explicar como usar esses comandos de ação adicionais, descreveremos alguns exemplos.

### **Exemplos de placa única**

#### **11 S 1500 01 S 2000 00**

Ligue imediatamente os canais 1 e 2, aguarde 1,5 segundos, depois desligue o canal 1, aguarde mais 2 segundos e, finalmente, desligue o canal 2.

#### **1 W 500 0 W 500 D**

Ligue o canal 1 por meio segundo, depois desligue por meio segundo e repita. Isso fará com que o interruptor ligue e desligue a cada segundo indefinidamente. Essa ação continuará até que a placa receba outro comando de ação.

### **Exemplos de vários quadros**

#### **HURTM 1 W 1000 0 B6105H 11 W 2000 00**

Placa HURTM: Ligue o canal 1 por 1 segundo e depois desligue-o.

Placa B6105H: Ligue ambos os canais por 2 segundos e depois desligue-os.

Note que com vários comandos de placa como este, todas as placas agem independentemente e em paralelo umas com as outras. Então, no exemplo acima, todos os canais em ambas as placas são ligados no início, então HURTM é desligado após um segundo, e B6105H desliga após outro segundo ter decorrido.

#### **HURTM 1 W 1000 0 B6105H W 1000 11 W 1000 00**

O canal 1 é ligado por 1 segundo na placa HURTM. Em seguida, ele é desligado.

A placa B6105H não faz nada durante o primeiro segundo, depois ambos os canais são ligados por 1 segundo e depois ambos são desligados.

Este comando efetivamente faz com que o canal único no HURTM seja ligado por 1 segundo, seguido imediatamente por ambos os canais no B6105H por 1 segundo.

#### **HURTM 1 W 1000 0 W 1000 R B6105H W 1000 11 W 1000 00 R**

O canal 1 é ligado por 1 segundo na placa HURTM. Ele é então desligado por 1 segundo. Então ele é repetido indefinidamente.

A placa B6105H não faz nada durante o primeiro segundo, então ambos os canais são ligados por 1 segundo e então ambos são desligados por 1 segundo. Então é repetido indefinidamente.

Este comando é efetivamente o mesmo que o anterior, exceto que ambas as placas repitam suas ações.

## Usando uma câmera DSLR conectada por um cabo USB

Esta seção explica como configurar o RightBooth para usar uma câmera DSLR conectada por um cabo USB para gravar vídeos e tirar fotos no RightBooth.

O RightBooth tem controle totalmente integrado para muitas câmeras DSLR Canon e Nikon e também pode exibir o feed de visualização ao vivo da câmera escolhida nas telas do seu evento.

**IMPORTANTE:** Se você estiver tendo problemas para fazer sua câmera DSLR funcionar no RightBooth, pode ser que outro aplicativo no seu PC já esteja conectado à câmera e esteja bloqueando seu uso pelo RightBooth. Um desses aplicativos é o Canon EOS Utility, que às vezes pode abrir automaticamente e assumir o controle da sua câmera. O EOS Utility pode ser visto na barra de tarefas do Windows e, se for o caso, ele deve ser fechado antes de executar o RightBooth.

## O processo de captura de vídeo e foto

Esta seção explica o que acontece durante um evento quando o RightBooth está configurado para usar uma câmera DSLR.

Sempre que uma gravação de vídeo for feita, o RightBooth envia um comando 'Iniciar gravação' para a câmera DSLR para iniciar a gravação de um vídeo na mídia de armazenamento interna. Quando a gravação de vídeo estiver concluída, o RightBooth envia um comando 'Parar gravação' para a câmera DSLR. A câmera então transferirá (copiará) o arquivo de vídeo do dispositivo de armazenamento da câmera (por exemplo, cartão SD) para uma pasta no computador. Durante esse tempo, o RightBooth exibirá a tela **Ocupado** e aguardará a conclusão da transferência do arquivo de vídeo, após o que o RightBooth continuará com a próxima tela de evento.

O processo é o mesmo ao capturar fotos, com o RightBooth enviando um comando 'Tirar foto' para a câmera. Como o tempo de transferência para uma foto individual é bem curto, o RightBooth não exibe a tela **Ocupado** e, depois que cada foto é copiada da câmera para o computador, o RightBooth continuará com a próxima tela de evento.

## Configurando

**IMPORTANTE:** Ao usar sua câmera com o RightBooth, certifique-se de que a bateria da câmera esteja carregada ou que sua câmera esteja conectada a uma fonte de alimentação permanente. Observe que se a câmera ficar com pouca energia, o RightBooth pode se comportar de forma inesperada ou parecer travar ao tentar tirar fotos ou gravar vídeos.

## Configuração da câmera DSLR

- Conecte a câmera ao computador por meio de um cabo USB. Use uma porta USB3 no computador, se houver uma disponível.
- Certifique-se de que a câmera esteja ligada e configurada para captura de fotos ideal usando o Menu da câmera. Certifique-se de que todos os parâmetros de foto e vídeo necessários (por exemplo, Exposição, Foco, Distância, Balanço de Branco, etc.) estejam configurados manualmente na câmera, conforme necessário.
- Recomendamos que você ajuste a câmera para Foco Manual antes de usar o RightBooth. Embora isso não seja estritamente necessário, ele evitará que o RightBooth potencialmente atinja o tempo limite na tela Tirar Foto enquanto a câmera estiver gastando tempo focando no objeto. Observe que o tempo limite da tela Tirar Foto é definido como 2 segundos por padrão. Se você quiser usar o

Foco Automático e sua câmera levar mais de 2 segundos para focar, você sempre pode aumentar o valor do tempo limite da tela Tirar Foto apropriadamente.

### **Câmeras Canon**

- Se você for apenas tirar fotos, pode ajustar o seletor de modo principal para qualquer um dos seguintes modos: **M, Av, Tv, P, Automático ou Automático (sem flash)**.
- Se você for tirar fotos E gravar vídeos, ajuste o seletor de modo principal para qualquer um dos seguintes modos: **M, Av, Tv ou P**.
- **IMPORTANTE:** O modo TV pode levar muito tempo para gerar fotos. Tente usar o modo Av em vez disso.
- Se o seu modelo Canon tiver um interruptor Live Mode, ajuste-o para Camera (não Movie). Isso permitirá que o RightBooth alterne o modo entre gravação de vídeo e captura de fotos conforme necessário. Isso também garantirá que a imagem Live View que aparece no RightBooth corresponda exatamente às gravações de vídeo e capturas de fotos.
- Pode ser necessário aplicar o recurso Balanço de Branco Personalizado da Canon (no Menu integrado da câmera) aos modos de captura de fotos e gravação de vídeo para evitar que a configuração de balanço de branco seja aplicada incorretamente no RightBooth.

### **Câmeras Nikon**

- Ajuste o seletor do modo principal para o modo de sua escolha.
- Se você quiser tirar fotos apenas durante o evento, ajuste o interruptor do Nikon Live Mode para Photo. Isso garantirá que a imagem da visualização Live que aparece no RightBooth corresponderá exatamente às fotos capturadas.
- Se você quiser gravar vídeos E tirar fotos durante o evento, ajuste o interruptor do Modo Nikon Live para Vídeo. Observe que neste modo a imagem da visualização Live que aparece no RightBooth corresponderá exatamente às gravações de vídeo, mas (dependendo do seu modelo) pode não corresponder exatamente às capturas de fotos.

### **Modos de arquivo de câmera DSLR**

Para captura de fotos, o RightBooth assume que as fotos serão capturadas no formato JPEG, então você deve garantir que sua câmera esteja configurada para salvar arquivos de fotos JPEG, não selecione o formato RAW. Além disso, para melhor desempenho, selecione um tamanho de captura de foto de resolução mais baixa. Consulte a documentação da sua câmera para obter mais detalhes.

Para gravação de vídeo, o RightBooth assume que os vídeos serão gravados no formato de arquivo MP4 ou MOV, portanto, certifique-se de que sua câmera esteja configurada para gravar vídeos em um desses formatos.

### **Configurações DSLR RightBooth**

Leia a seção **Configurações DSLR** para obter detalhes sobre como selecionar uma câmera Canon ou Nikon e como habilitar a interação do RightBooth com sua câmera.

Recomendamos fortemente que você reduza o tamanho das fotos capturadas pela sua câmera para evitar problemas relacionados à memória que podem ocorrer devido ao processamento de muitos arquivos de imagem grandes pelo RightBooth. A seção **Configurações DSLR** explica como fazer isso.

## compatíveis Conectar por USB

Os seguintes modelos de câmera podem funcionar no RightBooth. Observe que não testamos todos os modelos mostrados abaixo, mas usamos os kits de desenvolvimento de software oficiais dos fabricantes e todas as câmeras listadas são declaradas como totalmente suportadas.

Recomendamos que você experimente seu modelo com o RightBooth e nos conte se ele funciona.

### Modelos de câmeras 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

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

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 T6sEOS 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

EOS Kiss X50 / EOS REBEL T3 / EOS 1100D, EOS Kiss X5 / EOS REBEL T3i / EOS 600D, EOS 60D, EOS Kiss X4 / EOS REBEL T2i / EOS 550D, EOS-1D Mark IV, EOS 7D

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

### Modelos de câmeras Nikon

1V3, D3, D3S, D3X, D4, D4S, D5, D6, D40, D60, D80, D90, D200, D300, D300S

D500, D600, D610, D700, D750, D780, D800, D810, D810A, D850

D5000, D5100, D5200, D5300, D5500, D5600, D7000, D7100, D7200, D7500

DF, Z6, Z7, Z50

## Solução de problemas

Se você estiver tendo problemas para fazer seu modelo de câmera funcionar no RightBooth, recomendamos que você experimente diferentes combinações de suas configurações de câmera e configurações DSLR do RightBooth antes de entrar em contato conosco. Tente:

- alterando o seletor do modo principal da câmera
- alterando o interruptor de visualização ao vivo da câmera (se disponível)
- usando foco manual (não automático)
- garantindo que você tenha bastante espaço livre no cartão SD
- reduzindo o tamanho/qualidade da captura de fotos e o tamanho/qualidade da gravação de vídeo.

## Usando uma câmera Canon DSLR conectada sem fio

Muitas das etapas mostradas nesta seção se relacionam com o modelo de câmera Canon EOS M50 Mark II. Se você estiver usando um modelo diferente de câmera Canon sem fio, as etapas (e as imagens do menu) podem diferir um pouco das mostradas.

Observação: normalmente, você só precisará executar as etapas de configuração uma vez.

### Obtenha a mais recente API de controle de câmera da Canon

A primeira coisa que você precisa fazer é ativar a função Camera Control API (CCAPI) na sua câmera. Por razões desconhecidas, a Canon decidiu que essa função não está disponível por padrão em todas as câmeras sem fio que eles vendem. A única maneira de ativar a CCAPI é obtendo as ferramentas de desenvolvimento da CCAPI que contêm um aplicativo (a ferramenta CCAPI Activation) que você pode usar para ativar a CCAPI na sua câmera. Para obter essa ferramenta, você deve:

- Registre-se e junte-se ao Canon Developer Program gratuito usando o Canon Developer Portal. A Canon fornece vários sites de Portal do Desenvolvedor visando várias regiões do mundo, então você deve escolher o portal que é específico para sua região. No momento em que este artigo foi escrito, esses sites são:

Europa: <https://developers.canon-europe.com/s/>

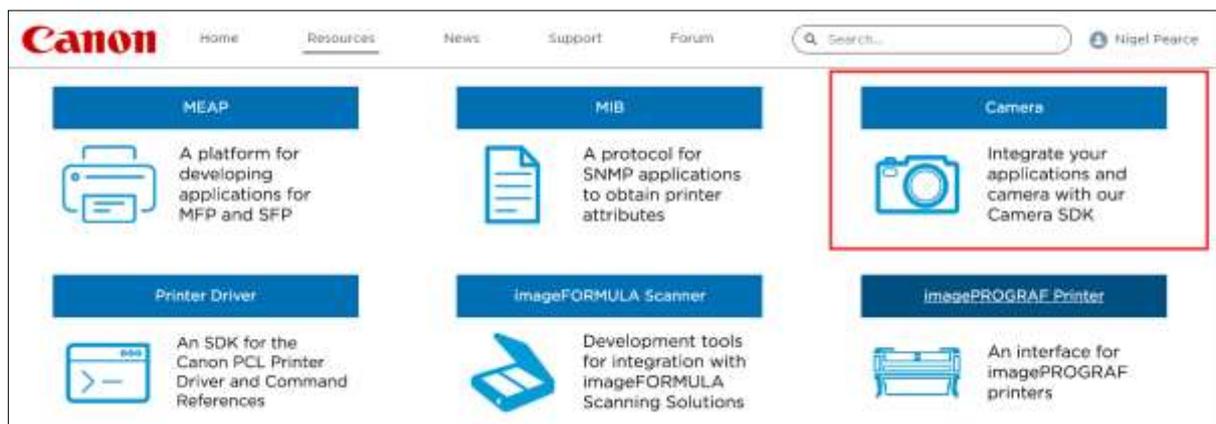
EUA: [https://develo\\_percommunity.usa.canon.com](https://develo_percommunity.usa.canon.com)

Ásia: <https://asia.canon/en/campaign/developerresources/camera>

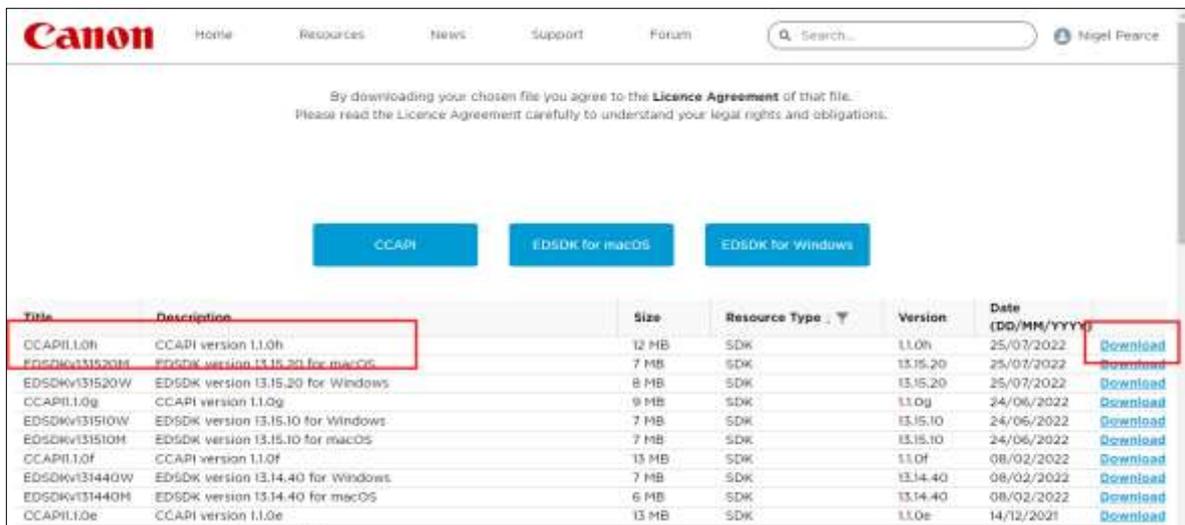
Oriente Médio: <https://en.canon-me.com/business/imaging-solutions/sdk/>

Observação: pode haver outras regiões.

- Depois de se juntar ao Canon Developer Program, você deve solicitar acesso aos Camera SDKs. Esta captura de tela foi tirada do Portal Europeu:



- Depois que a Canon conceder a você acesso aos SDKs da câmera (você receberá um e-mail de confirmação), você poderá acessar e baixar a CCAPI mais recente no Portal do desenvolvedor:

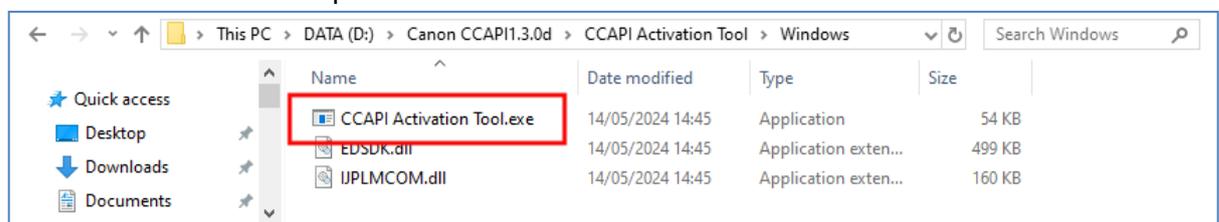


- Baixe e salve as pastas e arquivos do CCAPI no seu computador.

## Ative a API de controle de câmera (CCAPI) na câmera

Depois de obter os arquivos CCAPI mais recentes no seu computador, você pode ativar a API de controle da câmera na sua câmera da seguinte maneira:

- Conecte sua câmera Canon sem fio ao PC usando um cabo USB.
- Ligue a câmera.
- Certifique-se de que a câmera seja reconhecida pelo Windows.
- Certifique-se de que o PC esteja conectado à Internet.
- Certifique-se de que o RightBooth NÃO esteja em execução.
- Execute a 'Ferramenta de Ativação CCAPI', que você encontrará na subpasta Windows da CCAPI, conforme mostrado nesta captura de tela:



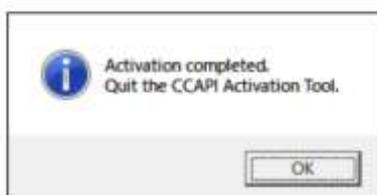
- Quando a ferramenta de ativação CCAPI estiver em execução, clique no botão ' **Executar ativação** ':



- Aceite os termos e condições e clique em Avançar:



- Se tudo estiver OK, o processo de ativação do CC-API será concluído:



- Agora sua câmera terá a opção API de controle de câmera ativada para uso.

Observe que, depois de ativar a API de controle de câmera na sua câmera, você não precisará executar esta etapa novamente.

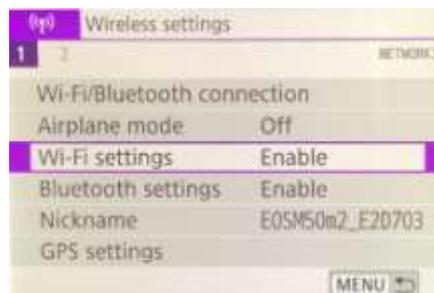
## Crie uma conexão Wi-Fi da câmera

Agora você pode usar a opção Camera Control API na sua câmera para permitir que você crie uma conexão WiFi entre sua câmera e seu computador. Isso é feito da seguinte forma:

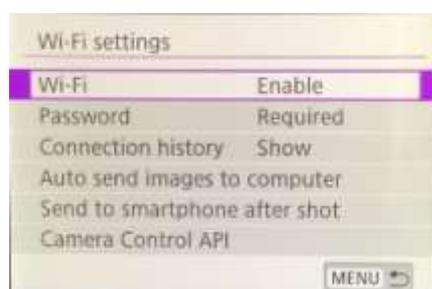
- Certifique-se de que sua câmera **NÃO esteja conectado** ao PC. Você não precisa mais usar um cabo USB.
- Ligue sua câmera e acesse o menu integrado.
- No menu da câmera, escolha '**Configurações sem fio**' ...



- No submenu, escolha '**Configurações de Wi-Fi**' ...



- No submenu, habilite o WiFi...

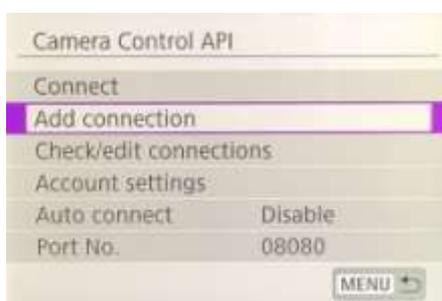


- Selecione a nova opção: '**Camera Control API**'. Observe que esta opção de menu só aparecerá se você tiver ativado com sucesso o CCAPI (conforme descrito nas seções anteriores)...

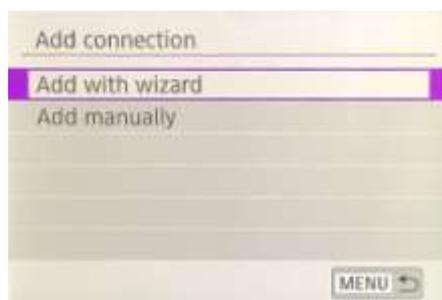


Nota: Em alguns modelos Canon, como a EOS R50, a opção Camera Control API pode ser encontrada no submenu: **Conexão avançada**. Além disso, no submenu Camera Control API, pode haver duas opções de conexão de porta: HTTP e HTTPS. Se esse for o caso, você deve desabilitar a opção HTTPS (no menu) para forçar a opção HTTP a se tornar o único método de conexão disponível na câmera.

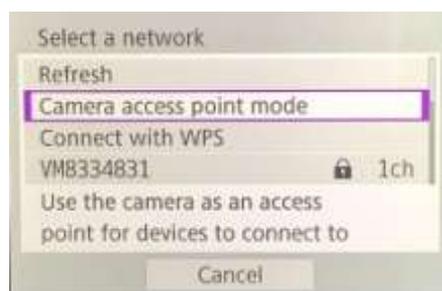
- No submenu, escolha '**Adicionar conexão**'...



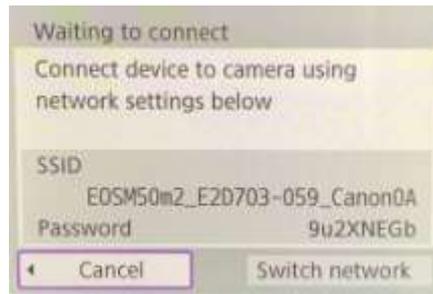
- No submenu, escolha '**Adicionar com assistente**'...



- No submenu, escolha '**Modo de ponto de acesso da câmera**'...



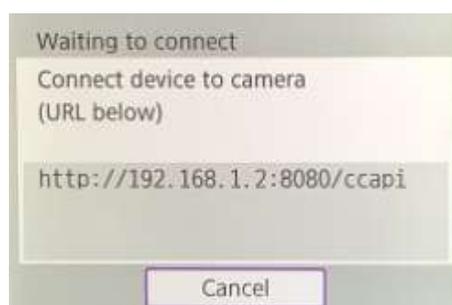
A câmera agora estará transmitindo sua rede WiFi e mostrará um SSID e uma senha para conexão sem fio. Exemplo:



- No seu computador, abra o painel Conexões de rede na barra de tarefas do Windows e conecte-se à rede WiFi da câmera usando a senha exibida na câmera...



Quando o PC estiver conectado ao WiFi da câmera, a câmera exibirá automaticamente uma **URL de endereço de conexão** para a API de controle da câmera...



O endereço provavelmente é o seguinte URL:

**http://192.168.1.2:8080/ccapi**

Anote esse endereço, pois você pode precisar verificá-lo mais tarde no RightBooth. Observe que esse endereço permanecerá o mesmo entre todas as sessões de câmera subsequentes.

**IMPORTANTE:** Se este endereço for um endereço **https**, você deve desabilitar o modo HTTPS na câmera (conforme descrito anteriormente).

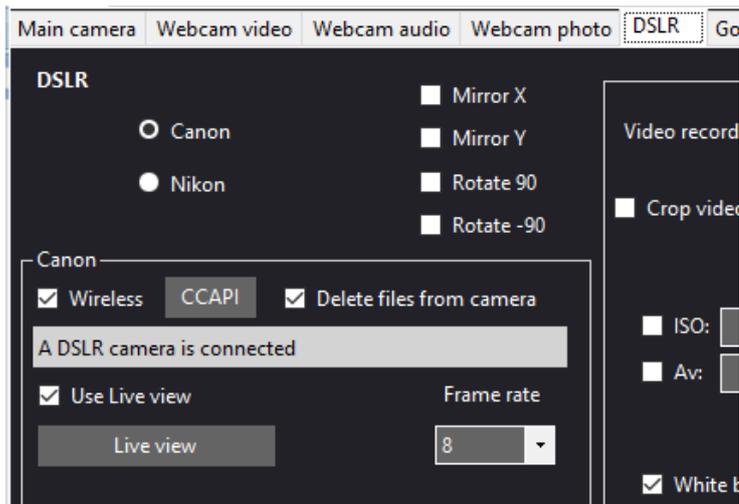
## Acesse a API de controle da câmera e verifique as configurações de conexão do RightBooth

Sua câmera agora está esperando que outro aplicativo (no nosso caso, RightBooth) se conecte e acesse a API de controle da câmera, então...

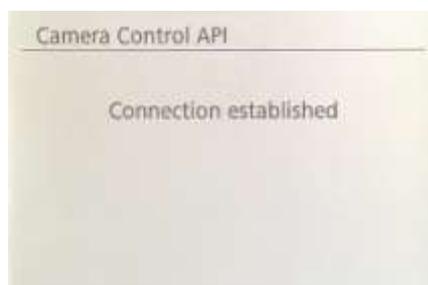
- Execute o RightBooth.
- Na tela principal, clique no botão '**Configurações**' .
- Na guia **Câmera** → **principal** , selecione a opção '**Câmera DSLR**' para vídeos e fotos:



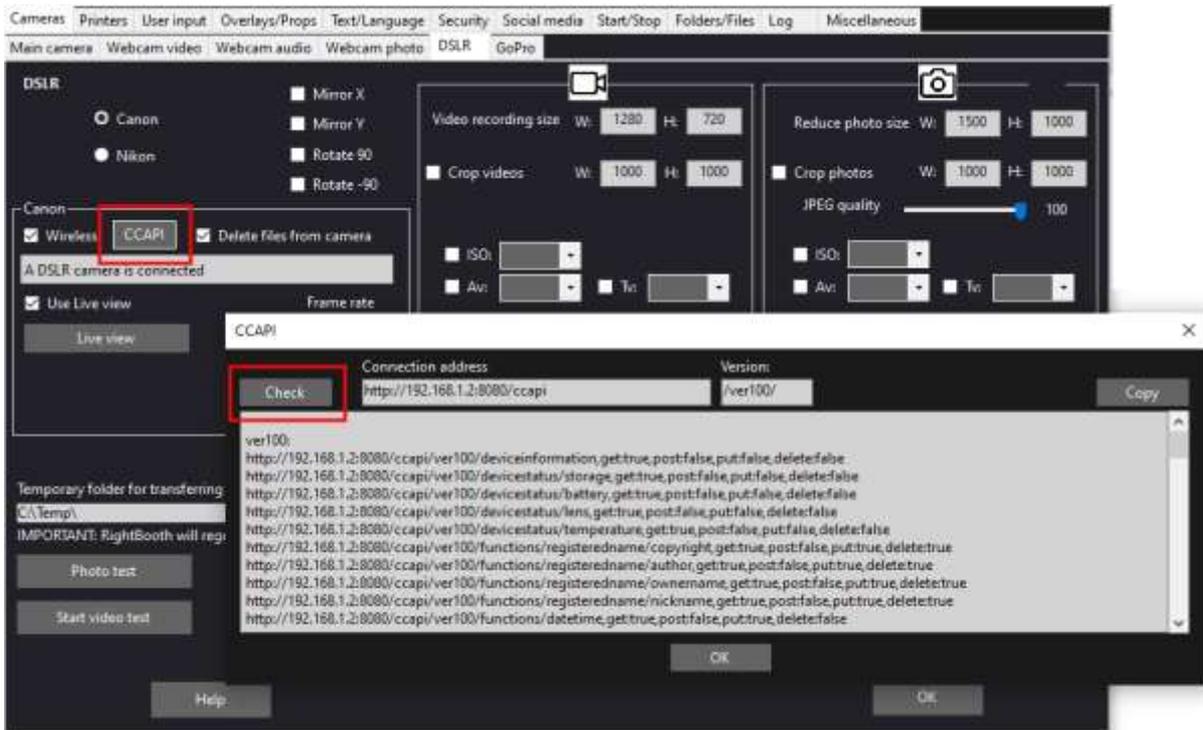
- Em seguida, vá para a seção **Câmeras** → **DSLR** . Marque a opção '**Canon**' e também marque a caixa de seleção '**Wireless**' :



- Sua câmera agora mostrará automaticamente: '**Conexão estabelecida**' ...



- Agora no RightBooth, clique no botão ' **CCAPI** ' .
- No painel CCAPI, certifique-se de que o **URL do endereço de conexão** corresponde ao que foi mostrado na câmera. Se não corresponder, digite o endereço correto na caixa de texto.
- Clique no botão ' **Verificar** ' .
- O RightBooth exibirá uma lista de comandos disponíveis na câmera:



Agora tudo está configurado corretamente para usar sua câmera sem fio no RightBooth.

## Configuração necessária antes de cada sessão de câmera

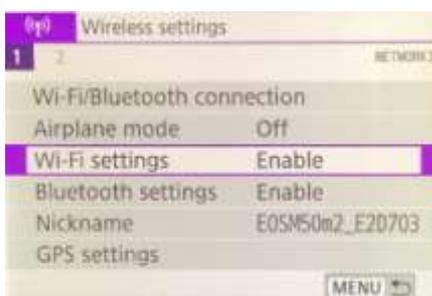
Essas etapas são necessárias sempre que você liga seu PC ou sua câmera e vai usá-la para uma sessão sem fio no RightBooth.

Observação: esta seção pressupõe que você já tenha executado a configuração única nas Seções 1.1 a 1.4 (acima).

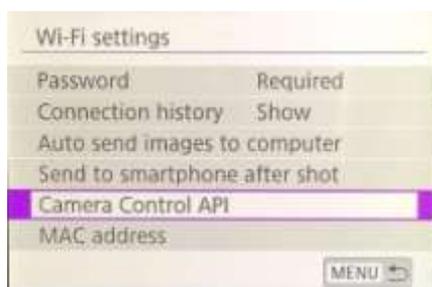
- Certifique-se de que sua câmera **NÃO esteja conectada** ao PC. Não use um cabo USB.
- Ligue o PC.
- Ligue sua câmera e acesse o menu integrado.
- No menu da câmera, escolha '**Configurações sem fio**'...



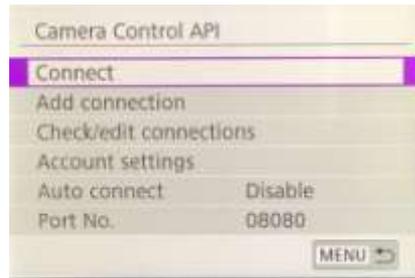
- No submenu, escolha '**Configurações de Wi-Fi**'...



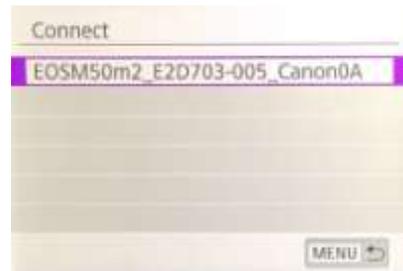
- No submenu, escolha: '**API de controle de câmera**'...



- No submenu, escolha: '**Conectar**'...



- No submenu, você verá agora a conexão WiFi configurada anteriormente (como criada na Seção 1.3). Selecione esta conexão...



A câmera agora estará transmitindo sua rede WiFi.

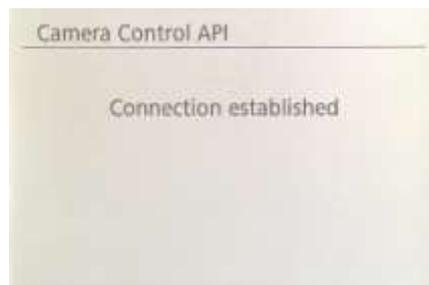
- No seu computador, abra o painel Network connections na barra de tarefas do Windows e conecte-se à rede WiFi da câmera. Você não deve precisar digitar a senha novamente...



Quando conectada, a câmera exibirá novamente o endereço de conexão para o Camera Control A PI...



- Enquanto sua câmera estiver parada esperando por uma conexão, execute o RightBooth. Quando o RightBooth começar a ser executado, ele se conectará automaticamente com a câmera e a câmera mostrará a mensagem '**Conexão estabelecida**' :



Observação: essa conexão automática do RightBooth só acontecerá se você tiver configurado previamente o RightBooth para usar uma câmera Canon sem fio (conforme descrito na seção 1.4).

Agora você está pronto para usar sua câmera sem fio em seus eventos de gravação de vídeo e captura de fotos do RightBooth.

## Resumo: Configuração diária

- Ligue o seu PC
- Ligue sua câmera
- No menu Câmera, escolha a rede CCAPI WiFi salva
- A câmera agora transmite sua rede CCAPI WiFi
- No painel Redes de PC, conecte-se à rede WiFi CCAPI
- Executar RightBooth
- O RightBooth se conecta automaticamente à rede WiFi CCAPI
- A câmera mostra 'Conexão estabelecida'
- RightBooth agora pode usar a câmera sem fio

## Problemas com o uso da câmera ou com a conexão WiFi da câmera?

Tente o seguinte:

- Certifique-se de que sua câmera esteja executando o firmware mais recente.
- Certifique-se de que sua câmera tenha uma bateria bem carregada.
- Certifique-se de usar um cartão SD compatível na sua câmera.

- Reformate o cartão SD para que ele não contenha nenhum arquivo .
- Desligue a câmera, remova a bateria, espere um pouco, reinsira a bateria e ligue-a novamente.
- Defina a data e a hora corretas na sua câmera.
- Certifique-se de que seu PC, laptop ou tablet **NÃO esteja** configurado para desligar ou entrar no modo de suspensão, pois isso fará com que as conexões sejam interrompidas.
- Certifique-se de que o Firewall do seu PC não esteja habilitado OU, alternativamente, adicione o RightBooth.exe à lista de isenções do seu aplicativo de Firewall.
- Certifique-se de que não haja outros aplicativos em execução que estejam tentando alternar automaticamente para uma rede WiFi diferente. Por exemplo, se você tiver um navegador da web em execução (como o Google Chrome) e tiver uma conta do Gmail aberta em uma aba do navegador, o Gmail tentará alternar seu PC para usar uma rede que tenha acesso à Internet, o que causará problemas com a conexão WiFi da sua câmera.
- Nas configurações do RightBooth DSLR, aumente o **Tempo de espera para fotos para 8 segundos** e o **Tempo de espera para vídeos para 400** .

## Usando uma câmera GoPro com RightBooth

Uma câmera GoPro pode ser usada com o RightBooth em diversas configurações diferentes.

Detalhes completos e documentação sobre as opções disponíveis podem ser encontrados no site do RightBooth aqui:

<https://www.rightbooth.com/gopro-options.html>

## Usando um iPhone ou telefone Android como uma webcam sem fio no RightBooth

É possível conectar um iPhone ou telefone Android ao computador por WiFi e fazê-lo aparecer no RightBooth como uma webcam. Isso lhe dá a capacidade de gravar vídeos e fotos diretamente da câmera do telefone. Detalhes completos sobre como fazer isso podem ser encontrados nesta página da web:

<https://www.rightbooth.com/blog/use-a-mobile-phone-camera-as-a-wireless-webcam-in-rightbooth>

## Usando uma webcam, uma DSLR e/ou uma câmera GoPro juntas

É possível usar uma webcam, uma DSLR e uma câmera GoPro juntas em seus eventos. Por exemplo, você pode usar uma webcam para gravar vídeos e uma câmera DSLR para tirar fotos (ou vice-versa).

Use as Configurações principais da câmera (consulte Configurações do RightBooth) e/ou as Configurações da câmera do evento (consulte O designer de eventos) para permitir que você especifique a câmera que será usada para gravação de vídeo e a câmera que será usada para tirar fotos.

## Adicionando arquivos à biblioteca de mídia

A RightBooth Media Library está localizada na subpasta: **\\RightBooth7 Library na pasta Public Documents** do seu computador . O caminho completo para essa pasta normalmente é:

***C:\Usuários\Público\Documentos públicos\Biblioteca RightBooth7***

A Biblioteca de Mídia compreende uma série de subpastas que são usadas pelo RightBooth. Você pode adicionar seu próprio material à biblioteca para uso em seus eventos, incluindo fundos, vídeos, sons e imagens. Você também pode criar novas subpastas para conter seu material, em qualquer uma das pastas da Biblioteca de Mídia.

## Adicionando fundos

Adicione seus próprios planos de fundo em qualquer uma das subpastas neste local:

***Biblioteca RightBooth7\Imagens\Fundos***

A subpasta **Tela Verde** é reservada para imagens que serão usadas com o recurso de substituição de fundo de tela verde de vídeo e foto do RightBooth.

As imagens de fundo podem estar em qualquer um dos seguintes formatos de arquivo: **BMP, DIB, RLE, JPG, GIF, PNG, TIF**

Recomendamos que seus arquivos de imagem de fundo sejam criados de modo que não sejam maiores que a resolução HD (1920 x 1080). Isso ajudará a reduzir o uso da memória do computador e do processador durante seus eventos. Por esse motivo, todos os arquivos de fundo enviados com a RightBooth Media Library foram projetados para ter 960 x 640 pixels, o que fornece um bom equilíbrio entre qualidade de imagem, ajuste de proporção de exibição do monitor, tamanho do arquivo e requisitos de memória.

## Temas de fundo

Arquivos na pasta Backgrounds podem receber nomes de arquivo que definem um Tema RightBooth. Um tema compreende uma imagem de fundo, uma cor de texto, um estilo de botão e um conjunto de ícones de botão. Nomes de arquivo de fundo temático são definidos da seguinte forma:

**NOME # COR\_DO\_TEXTO # NOME\_DO\_BOTÃO # PASTA\_DO\_ÍCONE #**

onde...

- **NAME** pode ser qualquer combinação de caracteres válidos
- **TEXT\_COLOUR** é a cor a ser usada em todos os prompts de texto do evento.
- **BUTTON\_NAME** é o nome do botão a ser usado na pasta: **\\images\Buttons** .
- **ICON\_FOLDER** é uma pasta localizada na subpasta: **\\images\Buttons\Icons** .

Procure nas subpastas contidas em **\\Imagens\Fundos** para ver exemplos de nomes de arquivos de fundo temáticos.

## Adicionando imagens

Você pode adicionar suas próprias imagens em qualquer uma das pastas neste local:

### ***Biblioteca RightBooth7\Imagens***

Você também pode criar novas pastas e salvar imagens nelas.

A menos que especificado abaixo, suas imagens podem estar em qualquer um dos seguintes formatos de arquivo: **BMP, DIB, RLE, JPG, GIF, PNG, TIF**. Recomendamos que seus arquivos de imagem sejam criados para não serem maiores do que o tamanho da resolução de exibição do seu monitor. Por exemplo, se o seu monitor for dimensionado em 1920 x1080, suas imagens não devem ser maiores do que esses valores. Isso ajudará a reduzir o uso da memória do computador e do processador durante seus eventos.

### Nomes de pastas reservadas

Os seguintes nomes de pasta na pasta Imagens são reservados para uso no RightBooth e não devem ser excluídos ou renomeados.

#### *Fundos*

#### *Botões*

#### *Ícones*

Essas pastas (e todas as subpastas contidas) são reservadas para imagens que serão usadas como temas do RightBooth, fundos de tela e botões. Veja a seção anterior.

#### *Superfície de desenho*

Esta pasta é necessária ao escolher imagens de fundo para o item Bloco de Desenho.

#### *Emojis*

Esta pasta é necessária para preencher o item do teclado na tela com imagens de emoji.

#### *Sobreposições*

A subpasta **Overlays** é reservada para imagens que serão usadas com o recurso de sobreposição de vídeo e foto do RightBooth. Os arquivos nesta pasta devem estar no formato .PNG de 32 bits e ter uma camada transparente, caso contrário, eles não aparecerão corretamente no evento.

#### *Adereços*

A subpasta **Props** é reservada para imagens que serão usadas para sobreposição em rostos detectados no feed ao vivo. Os arquivos nesta pasta devem estar no formato PNG de 32 bits e ter uma camada transparente. O ideal é que cada imagem de prop não seja maior que 300x300 pixels, pois isso ajudará a manter os requisitos de memória baixos. Como os arquivos são nomeados na pasta também é importante. Os arquivos devem ter a seguinte convenção de nomenclatura:

**NÚMERO\_DA\_CAMADA # NOME\_DA\_CATEGORIA # NÚMERO\_DA\_CATEGORIA.PNG**

onde:

- **LAYER\_NUMBER** é um número que representa a ordem da camada de sobreposição para as imagens quando elas são colocadas sobre os rostos detectados. Um prop com um número de camada baixo será colocado antes de um prop com um número de camada mais alto. Por exemplo, o arquivo prop **050#glasses.png** será colocado em cima do arquivo **000#face.png** , em outras palavras, os props de óculos aparecerão em cima dos props de rostos.
- **CATEGORY\_NAME** permite que você agrupe seus adereços em categorias. Os rostos detectados podem ter um adereço sobreposto de cada uma de suas categorias. Durante o evento, se um usuário escolher um adereço de uma categoria que já esteja em uso nos rostos detectados, o

RightBooth trocará os adereços automaticamente. Por exemplo, se um usuário escolheu um adereço com o **chapéu CATEGORY\_NAME** em seu nome de arquivo, escolher outro **chapéu** fará com que os chapéus sejam trocados nos rostos detectados.

- **CATEGORY\_NUMBER** é um número que permite que você defina mais de um arquivo prop dentro de cada nome de categoria. Por exemplo: 050#glasses#1.png, 050#glasses#2.png, 050#glasses#3.png, etc.

Cada arquivo de imagem de suporte nesta pasta é acompanhado por um arquivo de texto contendo dados que definem onde o suporte será posicionado em relação aos rostos detectados no feed ao vivo.

## Adicionando vídeos

Você pode adicionar seus próprios vídeos em qualquer uma das pastas neste local:

### ***Biblioteca RightBooth7\Vídeos***

A subpasta \ **Karaokê** é reservada para vídeos que serão usados com o recurso de karaokê do RightBooth, e todos os vídeos de karaokê que você obtiver devem ser salvos nesta subpasta.

Os vídeos podem estar em qualquer um dos seguintes formatos de arquivo: **AVI, MPV, MP4, WMV**

## Adicionando sons

Você pode adicionar seus próprios sons em qualquer uma das pastas neste local:

### ***Biblioteca RightBooth7Áudio***

Os arquivos de som podem estar em qualquer um dos seguintes formatos de arquivo: **WAV, WMA, MP3, MID**

## Adicionando sons de contagem regressiva

A subpasta **Áudio Contagem regressiva** é reservada para sons que podem ser usados com itens Contagem regressiva. Para fazer isso, coloque os arquivos .WAV escolhidos na pasta: **RightBooth7 Library\Audio\Countdown** . Se quiser usar seus próprios arquivos de voz falada para a contagem regressiva, crie uma nova subpasta na pasta Contagem regressiva, garantindo que o nome da subpasta comece com a única palavra **voz** (por exemplo, **voz alemão** ). Em seguida, adicione um arquivo .WAV separado nesta pasta para cada número falado, nomeando-os 1.wav, 2.wav, 3.wav e 4.wav, respectivamente. Certifique-se de que qualquer arquivo que você usar não tenha mais de  $\frac{3}{4}$  de segundo de duração.

## Adicionando botões

A subpasta reservada **Images\Buttons** contém imagens de botões interativas que podem ser usadas no RightBooth. Você pode adicionar seus próprios designs de botões a esta pasta. Cada botão na biblioteca compreende duas imagens, uma imagem **não selecionada** e uma **imagem selecionada**. Aqui está um exemplo de um botão que enviamos com o RightBooth:



Imagem do botão não selecionado



Imagem do botão selecionado

Observe como a imagem selecionada faz o botão parecer pressionado. Você pode criar suas imagens de botão como quiser, a imagem não selecionada pode ser a mesma que a imagem selecionada, ou você pode fazer com que ela pareça destacada, ou pressionada, como no exemplo acima.

Depois de criar suas duas imagens, você precisa colocá-las nas seguintes pastas da RightBooth Library:

- A imagem **não selecionada** é colocada na pasta: **\RightBooth7 Library\Images\Buttons**
- A imagem **selecionada** é colocada na pasta: **\RightBooth7 Library\Images\Buttons\Down**

O formato de arquivo para as imagens dos botões deve ser PNG. Se você quiser que seu botão pareça "**pressionado**", você deve projetar a imagem para baixo de modo que ela se mova apenas na direção Y para baixo.

Você precisa dar às suas imagens de botão um nome de arquivo que o RightBooth possa usar para ajudar a posicionar qualquer ícone que possa ser colocado nela durante o evento...

### Nome do arquivo do botão

O nome do arquivo do seu botão deve usar a seguinte convenção de nomenclatura se você quiser que os ícones dos botões apareçam neles durante o evento:

**NOME\_DO\_BOTÃO # CENTRO\_DO\_ÍCONE\_Y\_NÃO\_PRESSIONADO # LARGURA\_DO\_ÍCONE # CENTRO\_DO\_ÍCONE\_Y\_EXTRA\_PRESSIONADO # .PNG**

quando ...

- **BUTTON\_NAME** pode ser qualquer combinação de caracteres válidos
- **ICON\_CENTER\_Y\_UNPRESSED** é a posição central onde o ícone do botão será colocado na imagem do botão como uma porcentagem da altura do botão, medida a partir do topo do botão.
- **ICON\_WIDTH** é a largura (e altura) do ícone como uma porcentagem da largura do botão.
- **ICON\_CENTRE\_Y\_EXTRA\_PRESSED** é a quantidade adicional que a imagem do ícone moverá para baixo quando o botão for pressionado. Novamente como uma porcentagem da altura do botão.

Tomando como exemplo o botão mostrado acima, o nome do arquivo para este botão é: **B4#40#50#5#.png**

Isso significa...

- o nome do botão é **B4** .
- o centro do ícone do botão será posicionado **40%** abaixo da altura do botão. Nota: os ícones são sempre posicionados centralmente na largura do botão.
- a largura e a altura do ícone são **50%** da largura do botão.
- quando o botão for mostrado pressionado, o ícone será mostrado mais **5%** abaixo da altura do botão, neste exemplo ele será colocado **45%** abaixo do topo.

Se você não quiser que o ícone mude de posição quando o botão for pressionado, defina o último parâmetro como 0, por exemplo, veja button: **B1#50#60#0#.png**

Lembre-se de que ambas as imagens de botão devem ter o mesmo nome de arquivo, o que é possível porque estão em pastas diferentes.

### Novos ícones de botão

Se você quiser criar e usar seu próprio conjunto de ícones de botão dentro do RightBooth, você precisa criar um novo conjunto de arquivos PNG de ícones e colocá-los em uma nova subpasta dentro da pasta da biblioteca de ícones do RightBooth:

#### ***\\Biblioteca RightBooth7\Imagens\Ícones***

Por exemplo , crie uma pasta: `\\RightBooth7 Library\Images\Icons\ My Icons`

A pasta **My Icons** deve então conter um conjunto de ícones com os mesmos nomes dos outros ícones encontrados nas outras pastas de ícones, por exemplo, `back.png`, `next.png`, `ok.png`, etc.

Todos os arquivos de ícones devem ser arquivos PNG. A largura e a altura da imagem do ícone DEVEM ser quadradas, por exemplo, 150x150 pixels.

### Pastas Jogos, Máscaras e Telas

As pastas de nível superior da Biblioteca de Mídia: **Jogos** , **Máscaras** e **Telas** são reservadas para uso no RightBooth.

## Idioma do evento

Seus arquivos de evento contêm um conjunto de instruções padrão que são mostradas aos usuários quando o evento é editado ou reproduzido. As instruções incluem texto como 'Toque na tela para iniciar' ou 'Pressione uma tecla para continuar'.

O RightBooth oferece essas instruções traduzidas para vários idiomas, conhecidos como "Idiomas de eventos", e você pode escolher um idioma de evento diferente (ou o mesmo) para cada um dos seus eventos.

O RightBooth mantém um idioma de evento padrão em Configurações. Normalmente, ele é definido como inglês, mas se você estiver trabalhando principalmente em um idioma diferente, você pode alterá-lo para seu idioma preferido. Veja a seção Configurações – Instruções do evento para mais informações.

## O seletor de idioma do evento

Sempre que você criar um novo arquivo de evento, será exibido o Seletor de Idioma do Evento e solicitado a escolher um idioma para as instruções que serão exibidas nas telas do evento quando você editar e reproduzir o evento.

Ao selecionar "Padrão", o arquivo de evento mostrará instruções no idioma atualmente selecionado nas Configurações do RightBooth.

Isso significa que sempre que você alterar o idioma padrão nas Configurações, o idioma das instruções neste arquivo de evento também será alterado para corresponder.

Se você escolher um idioma específico desta lista, as instruções no arquivo de eventos sempre serão exibidas no idioma escolhido e não serão alteradas se você alterar o idioma padrão nas configurações.

Se o seu idioma não estiver listado, você pode traduzir facilmente todas as instruções do evento dentro do RightBooth Settings para o idioma de sua escolha. Como alternativa, entre em contato conosco com sua solicitação de idioma e nós o adicionaremos para você.

Mais idiomas de eventos serão disponibilizados em futuras atualizações do software RightBooth.

Se você mudar de ideia sobre o idioma escolhido para o evento depois de criar o arquivo do evento, poderá escolher um idioma diferente na guia Instruções do evento do Designer de eventos.

Para obter mais informações sobre idiomas e instruções de eventos, consulte Instruções de eventos nas seções: Configurações e Designer de eventos.

## Usando Variáveis de Texto

O RightBooth fornece um conjunto de **variáveis de texto** (ou palavras-chave predefinidas) que podem ser incluídas em instruções de eventos, dentro de tabelas de instruções, no conteúdo do item de rótulo (em qualquer tela de evento, incluindo o layout de impressão) e no corpo do texto de quaisquer e-mails enviados pelo RightBooth. Quando o RightBooth encontrar uma variável de texto em qualquer um desses lugares, ele substituirá a variável com informações textuais ou numéricas correspondentes.

**IMPORTANTE:** Variáveis de texto são sempre delimitadas por um par de chaves: **{ }** também conhecido como chaves. Para que o RightBooth reconheça uma variável de texto, ela **DEVE** ser delimitada por chaves e não por nenhum outro tipo de chave.

### Exemplo de variável de texto

Aqui está uma variável de texto típica: **{FIRSTNAME}**

Se você incluir essa variável em qualquer lugar dentro do conteúdo de um item de rótulo (em qualquer tela de evento) ou no texto de um campo de corpo de e-mail, então quando seu evento estiver tocando, essa variável será substituída pelo primeiro nome do usuário atual (conforme inserido na tela Detalhes do Usuário). Então, por exemplo, se você quisesse agradecer a cada usuário pessoalmente na tela 'Obrigado', você poderia adicionar um novo item de Rótulo à tela 'Obrigado' e inserir o seguinte texto para seu conteúdo de rótulo:

**Obrigado {FIRSTNAME} pela sua contribuição**

Então, se o usuário 'John Smith' inserir seu nome na tela Detalhes do Usuário, ele será agradecido na tela 'Obrigado' assim:

**Obrigado John pela sua contribuição**

Aqui está o conjunto completo de variáveis de texto disponíveis para seu uso, juntamente com seus significados e substituições.

### **{CHAVE ÚNICA}**

Substituído pelo nome da tecla Single keyboard escolhida nas Configurações de Entrada do Usuário. É útil quando você deseja informar aos usuários qual tecla pressionar quando você configurou o RightBooth para receber a entrada do usuário de uma única tecla do teclado. O exemplo a seguir pressupõe que a única tecla do teclado foi definida como a tecla **Espaço**.

Conteúdo do item de etiqueta: Pressione a tecla {SINGLEKEY} para continuar

O item de rótulo mostra: Pressione a tecla Espaço para continuar

### **{TECLA DE AÇÃO}**

Substituído pelo nome da tecla de ação associada às várias ações de evento listadas nas configurações de Entrada do Usuário. Esta variável só pode ser substituída corretamente quando incluída em qualquer item de rótulo de evento que contenha uma instrução de ação, ou seja, qualquer rótulo que acompanhe qualquer botão de ação em qualquer tela de evento. O exemplo a seguir pressupõe que a tecla F1 esteja atribuída à gravação de vídeos.

Conteúdo do item de etiqueta: Pressione (TECLA DE AÇÃO) para gravar um vídeo

O item de rótulo mostra: Pressione F1 para gravar um vídeo

### **{FOTO ATUAL}**

Substituído pelo número da foto atual no conjunto de fotos sendo tiradas por um usuário. O exemplo a seguir assume que o usuário está olhando para sua segunda foto:

Conteúdo do item do rótulo: Esta é a foto número {CURRENTPHOTO}

O item do rótulo mostra: Esta é a foto número 2

### **{CONTAGEM DE FOTOS}**

Substituído pelo número de contagem de fotos definido na guia **Tipo** do Designer de Eventos.

O exemplo a seguir pressupõe que o evento permite que cada usuário tire quatro fotos e que o usuário está prestes a tirar a terceira foto:

Conteúdo do item do rótulo: Prepare-se para tirar a foto {CURRENTPHOTO} de {PHOTOCOUNT}

O item de etiqueta mostra: Prepare-se para tirar a foto 3 de 4

### **{PERGUNTA ATUAL}**

Substituído pelo número da pergunta atual no conjunto atual de perguntas sendo respondidas por um usuário no evento. O exemplo a seguir assume que o usuário está respondendo à sua segunda pergunta.

Conteúdo do item do rótulo: Número da pergunta {CURRENTQUESTION}

O item do rótulo mostra: Pergunta número 2

### **{CONTAGEM DE PERGUNTAS}**

Substituído pelo número de perguntas definidas para o evento (veja a aba Pergunta do Designer de Eventos).

O exemplo a seguir pressupõe que o evento inclui quatro perguntas e que o usuário está revisando sua resposta à terceira pergunta

Conteúdo do item do rótulo: Esta é a resposta {CURRENTQUESTION} de {QUESTIONCOUNT}

O item de rótulo mostra: Esta é a resposta 3 de 4

### **{TOTAL DE VÍDEOS}**

Substituído pelo número total de arquivos de vídeo contidos na pasta de eventos para o evento em reprodução no momento. O exemplo a seguir assume que 12 arquivos de vídeo foram gravados.

Conteúdo do item do rótulo: Total de vídeos gravados até agora: {TOTALVIDEOS}

O item de rótulo mostra: Total de vídeos gravados até agora: 12

### **{TOTAL DE FOTOS}**

Substituído pelo número total de arquivos de fotos contidos na pasta de eventos para o evento em execução no momento. O exemplo a seguir assume que 23 arquivos de fotos foram capturados.

Conteúdo do item do rótulo: Total de fotos tiradas: {TOTALPHOTOS}

O item de etiqueta mostra: Total de fotos tiradas: 23

### **{TOTAL DE MENSAGENS}**

Substituído pelo número total de arquivos de mensagem contidos na pasta de eventos para o evento em execução no momento. O exemplo a seguir assume que 4 mensagens foram criadas.

Conteúdo do item do rótulo: Total de mensagens: {TOTALMESSAGES}

O item de rótulo mostra: Total de mensagens: 4

## **{TAMANHO TOTAL DO ARQUIVO}**

Substituído pelo tamanho total de todos os arquivos gravados (vídeos, fotos e mensagens) na pasta de eventos em reprodução no momento. O exemplo a seguir assume que há 4,25 Gigabytes de arquivos

Conteúdo do item do rótulo: Há {TOTALFILESIZE} arquivos gravados até agora

O item de rótulo mostra: Há 4,25 Gb de arquivos gravados até agora

## **{ESPAÇO LIVRE EM DISCO}**

Substituído pelo espaço livre restante no disco rígido onde os arquivos de eventos estão sendo salvos. O exemplo a seguir assume que há 37 Gigabytes de espaço em disco.

Conteúdo do item do rótulo: Espaço livre em disco: {FREEDISKSPACE}

O item do rótulo mostra: Espaço livre em disco: 37 Gb

## **{USUÁRIOS PERMITIDOS}**

Substituído pelo número Total de usuários definido nas configurações Start e Stop. O exemplo a seguir assume que o número total de usuários é 150.

Conteúdo do item do rótulo: Este sistema permite contribuições de usuários {ALLOWEDUSERS}

O item de rótulo mostra: Este sistema permite contribuições de 150 usuários

## **{CONTAGEM DE USUÁRIOS}**

Substituído pelo número atual de usuários que usaram o evento desde que ele começou a ser reproduzido. O exemplo a seguir assume que 39 usuários usaram o evento.

Conteúdo do item do rótulo: Você é o usuário número {USERCOUNT} de {ALLOWEDUSERS}

O item de rótulo mostra: Você é o usuário número 39 de 150

## **{USUÁRIOS RESTANTES}**

Substituído pelo valor de quantidade ALLOWEDUSERS - USERCOUNT para mostrar quantos usuários permitidos permanecem. Dando continuidade aos exemplos anteriores:

Conteúdo do item do rótulo: Outros usuários {USERSREMAINING} podem usar este sistema

O item de rótulo mostra: Outros 111 usuários podem usar este sistema

## **{PARARVENTYANO}**

Substituído pelo ano de parada definido nas configurações Start e Stop. Veja mais abaixo um exemplo.

## **{MÊS DO EVENTO DE PARADA}**

Substituído pelo mês de parada definido nas configurações Start e Stop. Veja mais abaixo um exemplo.

## **{PARADA DO EVENTO}**

Substituído pelo dia de parada definido nas configurações Start e Stop. Veja mais abaixo um exemplo.

## **{PARADASÕES}**

Substituído pela hora de parada definida nas configurações de Início e Parada. Veja mais abaixo um exemplo.

## **{MINUTODEPARADA DO EVENTO}**

Substituído pelo minuto de parada definido nas configurações de Início e Parada.

Conteúdo do item do rótulo: Este evento será interrompido em {STOPEVENTHOUR}:{STOPEVENTMINUTE} em {STOPEVENTDAY}/{STOPEVENTMONTH}/{STOPEVENTYEAR}  
O item do rótulo mostra: Este evento será encerrado às 11h30 do dia 27/03/2020

## **{HORÁRIO PERMITIDO PARA O EVENTO}**

Substituído pelo número 'After elapsed time' definido nas configurações Start e Stop. O exemplo a seguir assume um valor de 120.

Conteúdo do item do rótulo: Este evento continuará por um total de {ALLOWEDEVENNTIME} minutos  
O item de rótulo mostra: Este evento continuará por um total de 120 minutos

## **{EVENTO EM EXECUÇÃO}**

Substituído pelo tempo total em que o evento esteve em reprodução (em execução). O exemplo a seguir assume que o evento esteve em execução por 45 minutos.

Conteúdo do item do rótulo: Este evento está ativo há {EVENTIMERUNNING} minutos  
O item de rótulo mostra: Este evento está ativo há 45 minutos

## **{HORÁRIO DO EVENTO RESTANTE}**

Substituído pelo valor ALLOWEDEVENNTIME - EVENTTIMERUNNING para mostrar quantos usuários permitidos permanecem. Dando continuidade aos exemplos anteriores:

Conteúdo do item do rótulo: Este evento será reproduzido por mais {EVENTTIMEREMAINING} minutos  
O item de rótulo mostra: Este evento será reproduzido por mais 75 minutos

## **{PRIMEIRO NOME}**

Substituído pelo primeiro nome do usuário do evento atual (o nome que é inserido na tela Detalhes do Usuário). Exemplo de nome John:

Conteúdo do item do rótulo: Obrigado {FIRSTNAME} pela sua contribuição  
O item do rótulo mostra: Obrigado John pela sua contribuição

## **{SOBRENOME}**

Substituído pelo sobrenome do usuário do evento atual (o nome que é inserido na tela Detalhes do Usuário). Exemplo de nome Smith:

Conteúdo do item do rótulo: O nome do usuário atual é {PRIMEIRO NOME} {SOBRENOME}  
O item de rótulo mostra: O nome do usuário atual é John Smith

## **{ENDEREÇO DE EMAIL}**

Substituído pelo endereço de e-mail do usuário do evento atual (o endereço que é inserido na tela Detalhes do Usuário). Exemplo de nome `jsmith@gmail.com`:

Conteúdo do item do rótulo: O endereço de e-mail de `{PRIMEIRO NOME} {SOBRENOME}` é `{EMAILADDRESS}`

O item do rótulo mostra: O endereço de e-mail de John Smith é [jsmith@gmail.com](mailto:jsmith@gmail.com)

### **{RECENTRADOR}**

Substituído pela mensagem de erro mais recente que ocorreu no evento. Exemplo de erro é um problema na inicialização da webcam

Conteúdo do item do rótulo: Ocorreu o seguinte erro: `{RECENTERROR}`

O item do rótulo mostra: Ocorreu o seguinte erro: Webcam não inicializada

### **{PRINTLAYOUTFILENAME}**

Substituído pelo nome do layout de impressão atual e pode ser usado dentro de um item de etiqueta na tela Layout da Impressora para adicionar uma referência de arquivo à mídia impressa. Veja também: `{PATHPRINTLAYOUTFILENAME}`

### **{HORA ATUAL}**

Substituído pelo número da hora atual do computador.

### **{MINUTO ATUAL}**

Substituído pelo número do minuto atual do computador.

### **{ATUAL SEGUNDO}**

Substituído pelo segundo número atual do computador.

### **{CURRENTDAYNAME}**

Substituído pelo nome do dia atual do computador, por exemplo, segunda-feira

### **{CURRENTDAYNUMBER}**

Substituído pelo número do dia do mês atual do computador.

### **{CURRENTMONTHNAME}**

Substituído pelo nome do mês atual do computador, por exemplo, outubro

### **{NÚMERO DO MÊS ATUAL}**

Substituído pelo número do mês atual do computador.

### **{NÚMERO DE ANO ATUAL}**

Substituído pelo número do ano atual do computador.

### **{ALLOWEDVIDEOREDO}**

Substituído pelo número do vídeo Refazer do Designer de Eventos.

**{FOTOPERMITIDAS}**

Substituído pelo número da foto Refazer do Designer de Eventos.

### **{MENSAGENS PERMITIDAS FAZER}**

Substituído pelo número da mensagem Refazer do Designer de Eventos.

### **{RESPOSTAPERMITIDAFAZER}**

Substituído pelo número de resposta Refazer do Designer de Eventos.

### **{ALLOWEDKARAOKEREDO}**

Substituído pelo número de karaokê Refazer do Event Designer.

Conteúdo do item do rótulo: Você pode regravar este karaokê até {ALLOWEDKARAOKEREDO} vezes  
O item de etiqueta mostra: Você pode regravar este karaokê até 4 vezes

### **{ATUALMENTE}**

Substituído pelo número de vezes que a gravação atual foi refeita. Este valor se aplica a todos os tipos de gravação.

Conteúdo do item do rótulo: Você respondeu a esta pergunta {CURRENTREDO} vezes  
O item de rótulo mostra: Você respondeu a esta pergunta 3 vezes

### **{REDORESTANTES}**

Substituído pelo número de vezes de refazer restantes para a gravação atual. Este valor se aplica a todos os tipos de gravação.

Conteúdo do item do rótulo: Você pode regravar seu vídeo outras {REDOREMAINING} vezes  
O item de rótulo mostra: Você pode regravar seu vídeo mais 2 vezes

### **{ALLOWPHOTOPRINTASKCOUNT}**

Substituído pelo número ' **Pergunte ao usuário** ' da seção ' **Imprimir fotos** ' da ' **Estrutura do evento** '.  
Veja Designer de eventos.

### **{ALLOWPHOTOPRINTASKRESTANTES}**

Substituído pelo número permitido de impressões fotográficas restantes para cada usuário.

### **{ALLOWVIDEOEMAILASKCOUNT}**

Substituído pelo número ' **Ask the user** ' da seção ' **Email files** ' da ' **Event Structure** '. Veja Event Designer.

### **{ALLOWVIDEOEMAILASK RESTANTE}**

Substituído pelo número de e-mails de vídeo permitidos restantes para cada usuário.

### **{ALLOWPHOTOEMAILASKCOUNT}**

Substituído pelo número ' **Ask the user** ' da seção ' **Email files** ' da ' **Event Structure** '. Veja Event Designer.

### **{ALLOWPHOTOEMAILASKRESTANTES}**

Substituído pelo número de e-mails com fotos permitidos restantes para cada usuário.

### **{ALLOWMESSAGEEMAILASKCOUNT}**

Substituído pelo número ' **Ask the user** ' da seção ' **Email files** ' da ' **Event Structure** '. Veja Event Designer.

### **{ALLOWMESSAGEEMAILASKRESTANTES}**

Substituído pelo número de e-mails de mensagens permitidos restantes para cada usuário.

### **{ALLOWVIDEOPHONEASKCOUNT}**

Substituído pelo número ' **Pergunte ao usuário** ' da seção ' **Arquivos para SMS do telefone** ' da ' **Estrutura do evento** '. Veja Designer de eventos.

### **{ALLOWVIDEOPHONEASKRESTANTES}**

Substituído pelo número de vídeos 'Enviar para telefone' permitidos restantes para cada usuário.

### **{ALLOWPHOTOPHONEASKCOUNT}**

Substituído pelo número ' **Pergunte ao usuário** ' da seção ' **Arquivos para SMS do telefone** ' da ' **Estrutura do evento** '. Veja Designer de eventos.

### **{ALLOWPHOTOPHONEASKRESTANTES}**

Substituído pelo número de fotos permitidas para 'Enviar para telefone' restantes para cada usuário.

### **{ALLOWMESSAGEPHONEASKCOUNT}**

Substituído pelo número ' **Pergunte ao usuário** ' da seção ' **Arquivos para SMS do telefone** ' da ' **Estrutura do evento** '. Veja Designer de eventos.

### **{ALLOWMESSAGEPHONEASKRESTANTES}**

Substituído pelo número de mensagens 'Enviar para telefone' permitidas restantes para cada usuário.

### **{NOMESDEARQUIVOSDEFOTO}**

Substituído pelos nomes de arquivo de todos os arquivos de fotos que foram tirados pelo usuário atual . Os nomes de arquivo são delimitados por vírgula.

### **{FOTOFILENAMEx}**

Substituído pelo nome do arquivo de uma foto tirada pelo usuário atual . Substitua 'x' pelo número da foto. Por exemplo, a variável {PHOTOFILENAME3} será substituída pelo nome do arquivo da terceira foto tirada pelo usuário atual. O intervalo válido para x é de 1 a 10. Veja também: (PATHPHOTOFILENAMEx)

### **{NOME DO ARQUIVO DE VÍDEO}**

Substituído pelo nome do arquivo do vídeo gravado pelo usuário atual . Veja também; {PATHVIDEOFILENAME}

## **{ GIFFILENAME}**

Substituído pelo nome do arquivo do gif animado criado pelo usuário atual . Veja também: (PATHGIFFILENAME)

## **{CURRENTPRINTCOPIES}**

Substituído pelo número de cópias de impressão de fotos atualmente definido no evento. Qualquer item de rótulo contendo este texto variável será atualizado automaticamente com o novo valor sempre que um usuário executar a ação de clique: 'Imprimir mais cópias' ou 'Imprimir menos cópias'. Veja **Propriedades da ação** .

## **{MAXIMUMPRINTCOUNT}**

Substituído pelo valor máximo de contagem de impressões que você pode definir nas Configurações da impressora RightBooth.

## **{CONTAGEMDEIMPRESSÕESATUAL}**

Substituído pelo valor atual da contagem de impressões, conforme mostrado em RightBooth Printer Settings. Esse valor será incrementado sempre que uma impressão ocorrer durante o evento. Ao contrário de {APPPRINTCOUNT} (veja mais adiante), esse valor não é redefinido sempre que o aplicativo é executado.

## **{RESTAURAÇÃO DE IMPRESSÕES}**

Substituído pelo número de impressões permitidas restantes e é o valor de MAXIMUMPRINTCOUNT - CURRENTPRINTCOUNT.

## **{CONTAGEM DE VÍDEOS DO APLICATIVO}**

Substituído pelo número total de vídeos gravados desde a execução do aplicativo RightBooth. Este valor será redefinido sempre que você executar o aplicativo.

## **{CONTAGEM DE FOTOS DO APLICATIVO}**

Substituído pelo número total de fotos tiradas desde a execução do aplicativo RightBooth. Este valor será redefinido sempre que você executar o aplicativo.

## **{CONTAGEM DE APLICATIVOS}**

Substituído pelo número total de gifs animados criados desde a execução do aplicativo RightBooth. Esse valor será redefinido sempre que você executar o aplicativo.

## **{CONTAGEM DE MENSAGENS DE APLICATIVO}**

Substituído pelo número total de mensagens criadas desde a execução do aplicativo RightBooth. Esse valor será redefinido sempre que você executar o aplicativo.

## **{APPANSWERCOUNT}**

Substituído pelo número total de respostas fornecidas desde a execução do aplicativo RightBooth. Este valor será redefinido sempre que você executar o aplicativo.

## **{CONTAGEM DE KARAOKE DE APLICATIVOS}**

Substituído pelo número total de vídeos de karaokê gravados desde a execução do aplicativo RightBooth.  
Este valor será redefinido sempre que você executar o aplicativo.

## **{CONTAGEM DE IMPRESSÕES DE APLICATIVO}**

Substituído pelo número total de impressões de fotos feitas desde a execução do aplicativo RightBooth. Este valor será redefinido sempre que você executar o aplicativo.

## **{IP DO SERVIDOR WEB}**

Substituído pelo endereço IPv4 do servidor especificado em Configurações do RightBooth →Mídia social →Servidor Web local .

## **{RAIZ DO SERVIDOR WEB}**

Substituído pela pasta raiz do servidor especificada em Configurações do RightBooth →Mídia social →Servidor Web local .

## **{MEDIADATAR}**

Substituído pela data de criação do arquivo escolhido no item Exibição de mídia na tela do navegador de mídia .

## **{MEDIATO}**

Substituído pelo horário de criação do arquivo escolhido no item Exibição de mídia na tela do navegador de mídia .

## **{NOMEDOARQUIVODEVENTO}**

Substituído pelo nome do arquivo do evento em execução no momento.

## **{PCBATERIA}**

Substituído pelo nível de bateria do laptop ou tablet. O valor é de 0 a 100.

## **{BATERIA CANON}**

Substituído pelo nível de bateria da câmera Canon conectada no momento . O valor é de 0 a 100.

## **{GOPROBATERIA}**

Substituído pelo nível da bateria da câmera GoPro conectada no momento . O valor é de 0 a 100.

## **{FORÇA DE ESPOSA}**

Substituído pela porcentagem da intensidade do sinal da conexão de rede WiFi atual do seu computador . O valor é de 0 a 100.

Observações: Se seu computador não estiver conectado a uma rede WiFi, então esta variável será exibida como '??'. Esta variável só funcionará se você tiver escolhido a opção 'Obter intensidade do sinal WiFi' na →seção Diversos das Configurações do RightBooth.

## **{ALLOWVIDEOWHATSAPPASQUE CONTA}**

Substituído pelo número do vídeo ' Ask the user ' da seção ' Files to WhatsApp ' da ' Event Structure ' . Veja Event Designer.

### **{ALLOWVIDEOWHATSAPPASMARQUERESTANTES}**

Substituído pelo número de vídeos permitidos que o WhatsApp envia restantes para cada usuário.

### **{ALLOWPHOTOWHATSAPPASQUE CONTA}**

Substituído pelo número da foto ' **Pergunte ao usuário** ' da seção ' **Arquivos para WhatsApp** ' da ' **Estrutura do evento** '. Veja Designer de eventos.

### **{PERMITIRFOTOWHATSAPPESQUECERRESIDENTE}**

Substituído pelo número de fotos permitidas que o WhatsApp envia restantes para cada usuário.

### **{PATHVIDEOFILENAME}**

Substituído pelo caminho completo e nome do arquivo do vídeo gravado pelo usuário atual .

### **{CURRENTPATHPHOTOFILENAME}**

Substituído pelo caminho completo e nome do arquivo da foto capturada no momento na sessão de eventos.

### **{PATHPHOTOFILENAMEx}**

Substituído pelo caminho completo e nome do arquivo de uma foto tirada pelo usuário atual . Substitua 'x' pelo número da foto. Por exemplo, a variável {PATHPHOTOFILENAME3} será substituída pelo caminho e nome do arquivo da terceira foto tirada pelo usuário atual. O intervalo válido para x é de 1 a 10.

### **{PATHPRINTLAYOUTFILENAME}**

Substituído pelo caminho completo e nome do arquivo de layout de impressão atual.

### **{PATHGIFFILENAME}**

Substituído pelo caminho completo e nome do arquivo do gif animado criado pelo usuário atual .

### **{GOPROWIFI}**

Substituído pela palavra 'OK' se o GoPro WiFi estiver funcionando corretamente, caso contrário, exibe '??'.

### **{CURRENTPATHFACESWAPFILENAME}**

Substituído pelo caminho completo e nome do arquivo da imagem de troca de rosto selecionada no momento na sessão de eventos.

### **{PATHFACESWAPFILENAMEx}**

Substituído pelo caminho completo e nome do arquivo de uma imagem de troca de rosto selecionada pelo usuário atual . Substitua 'x' pelo número da foto. Por exemplo, a variável {PATHFACESWAPFILENAME3} será substituída pelo caminho e nome do arquivo da terceira imagem de troca de rosto selecionada pelo usuário atual. O intervalo válido para x é de 1 a 10.

### **{CURRENTORIGINALPATHPHOTOFILENAME}**

Substituído pelo caminho completo e nome do arquivo da foto original mais recente, não modificada, capturada da câmera, antes de aplicar quaisquer efeitos ou melhorias a ela . Nota: para que esta variável

de texto seja válida, você deve marcar a configuração de câmera relevante: 'Manter arquivos originais' (veja Configurações da câmera).

### **{CAMINHO ORIGINALPHOTOFILENAME<sub>x</sub>}**

Substituído pelo caminho completo e nome do arquivo de uma foto original, não modificada, capturada da câmera pelo usuário atual . Substitua 'x' pelo número da foto.

Por exemplo, a variável {ORIGINALPATHPHOTOFILENAME3} será substituída pelo caminho e nome do arquivo da terceira foto original capturada pelo usuário atual. O intervalo válido para x é de 1 a 10.

## Obtendo as melhores gravações de vídeo da webcam no seu computador

Se você estiver usando uma webcam para gravar vídeo, o RightBooth foi projetado para pegar o feed ao vivo da webcam e gravá-lo diretamente no seu disco rígido em tempo real. Esse processo requer muitos recursos do seu computador e a qualidade dos arquivos de vídeo gravados depende de muitos fatores, alguns dos quais podem ser alterados nas Configurações de Vídeo da Webcam do RightBooth e Configurações de Áudio da Webcam.

### Configurações de vídeo sugeridas

Recomendamos que você primeiro tente gravar seu vídeo usando as configurações iniciais do dispositivo de vídeo e áudio do RightBooth, que são predefinidas da seguinte forma:

- Formato de gravação: **AVI**
- Fluxo de dados: **Padrão**
- Tamanho da gravação: **640 x 480**
- Tipo de dados: **RGB24**
- Quadros por segundo: **15**

Essas configurações foram escolhidas para oferecer um bom equilíbrio entre desempenho do computador e qualidade de vídeo. Com essas configurações, use o teste de gravação de vídeo para gravar alguns vídeos e verificar o seguinte:

- durante suas gravações a janela de visualização do vídeo permanece fluente e não pausa ou congela?
- durante a reprodução do vídeo gravado, o áudio corresponde ao vídeo, ou seja, o áudio está sincronizado com o vídeo durante toda a gravação?
- Existe uma baixa porcentagem de quadros perdidos?

Se a resposta a essas perguntas for Sim, então seu computador é capaz de gravar vídeos de qualidade superior. Se a resposta for Não a qualquer pergunta, então você pode ter excedido as capacidades do seu computador e pode precisar reduzir a qualidade da gravação de vídeo.

Tenha essas perguntas em mente enquanto explicamos as alterações que podem ser feitas em suas configurações de vídeo e áudio, e enquanto experimenta essas configurações, certifique-se de ativar a configuração: **'Mostrar mensagem de aviso se ocorrerem erros durante o evento'** . Isso informará você sobre quaisquer problemas encontrados ao gravar vídeo durante o evento.

## Formato de gravação

Atualmente, o RightBooth permite que você grave arquivos de vídeo em um dos dois formatos: AVI e WMV.

Pontos a serem observados:

- Arquivos de vídeo AVI tendem a ser muito maiores que arquivos WMV e, portanto, podem exigir mais poder de processamento para serem produzidos.
- Dependendo do codec AVI escolhido (veja abaixo), a gravação em AVI pode produzir melhor qualidade do que em WMV.

### Formato WMV

O formato WMV é um formato de vídeo compactado. Comece gravando no formato WMV usando a configuração WMV 9 e a taxa de bits do vídeo em 6000. Se tiver problemas, tente gravar com a configuração WMV 8.

Se você achar que o RightBooth funciona bem ao gravar vídeos WMV usando essas configurações, tente aumentar a taxa de bits do vídeo para obter melhor qualidade WMV. Tente também aumentar o tamanho da gravação e os valores de quadros por segundo.

Se o RightBooth tiver um bom desempenho ao gravar arquivos WMV, você pode tentar mudar para a gravação no formato AVI para melhorar ainda mais a qualidade.

### Formato AVI

Comece gravando AVI usando Fluxo de dados: **Padrão** e Tipo de dados: **RGB24** ou **YUY2**.

Se isso funcionar bem, você poderá aumentar o tamanho da gravação e a taxa de quadros.

Se você estiver com dificuldades para obter gravações de vídeo AVI fluentes, talvez seja interessante tentar selecionar a compactação de vídeo e áudio.

Primeiro selecione Fluxo de dados: Comprimido. Você poderá então selecionar um compressor de vídeo e áudio.

### Escolhendo um compressor de vídeo AVI

Os compressores de vídeo são produtos de terceiros projetados para fornecer alguma forma de compressão de dados ao gravar vídeo AVI. Cada compressor de vídeo tem um desempenho diferente e fornece diferentes níveis de desempenho, compressão e qualidade. Então você precisará experimentar para encontrar o compressor que lhe dá resultados satisfatórios com seu equipamento.

Tente selecionar cada compressor por vez, depois tente gravar alguns arquivos de vídeo para ver o que acontece. Também com cada compressor, tente tamanhos de gravação de vídeo e taxas de quadros diferentes.

Descobrimos que o **DV Video Encoder** tem um bom desempenho em muitas máquinas, mas tenha em mente que o DV Video Encoder sempre cria arquivos em um tamanho fixo de 720x480 pixels, então este compressor redimensiona sua entrada de vídeo conforme grava no disco. Por esta razão, você pode achar que seu vídeo resultante é ligeiramente esticado, então ao usar este compressor você deve tentar definir um tamanho de gravação de vídeo que corresponda a 720x480 pixels.

Você também pode tentar usar o compressor **Microsoft Video 1**. Este é um compressor estabelecido há muito tempo que oferece gravação de qualidade razoável sem impor nenhuma restrição ao tamanho da gravação.

A melhor qualidade de vídeo absoluta é obtida ao não usar compressão ( **Fluxo de dados = Descompactado** ). Isso cria vídeo de alta qualidade (novamente sem restrição de tamanho), mas os arquivos que ele gera podem ser extremamente grandes. Por esse motivo, você pode descobrir que seu computador tem dificuldades para criar arquivos AVI descompactados devido às demandas colocadas na CPU e no disco rígido. Mas tente, e se seu equipamento for potente o suficiente, você obterá ótimos resultados.

### Escolhendo um compressor de áudio AVI

A escolha de um compressor de áudio pode afetar o desempenho do computador e a qualidade do arquivo.

Descobrimos que o compressor **PCM** funciona bem em muitas máquinas. Este formato cria dados de áudio não compactados dentro do arquivo de vídeo. A maioria dos outros compressores de áudio listados normalmente compactam os dados de áudio de várias maneiras, exigindo mais tempo de processamento, o que pode afetar o desempenho do sistema e a sincronização labial durante a gravação de vídeo.

Se você estiver enfrentando problemas de desempenho, poderá obter melhores resultados se reduzir os valores de **Hertz** , **Bits** e **Canais** nas configurações de Áudio, pois isso levará a uma redução nos requisitos de processamento de áudio do seu sistema.

### Tamanho do vídeo da webcam

Se você achar que o RightBooth tem um bom desempenho com um conjunto específico de configurações de vídeo e áudio, considere aumentar o tamanho da gravação de vídeo. Por padrão, o RightBooth gravará vídeos com resolução de 640x480 pixels. Isso significa que o vídeo tem 640 pixels de largura por 480 pixels de altura.

Os tamanhos de gravação de vídeo disponíveis para você nas configurações dependem das capacidades da sua webcam. Webcams que são integradas na maioria dos laptops tendem a oferecer tamanhos de gravação limitados, assim como webcams externas mais antigas e baratas, enquanto webcams mais novas podem oferecer tamanhos de gravação de até 1920 x 1080 pixels (resolução full HD).

Tente aumentar o tamanho da gravação de vídeo e então crie alguns vídeos. Continue verificando o desempenho do PC e a qualidade do arquivo de vídeo. Dessa forma, você pode determinar o tamanho máximo de gravação que seu computador é capaz de processar.

Algumas webcams fornecerão opções de formato de pixel listadas junto com os tamanhos de gravação no RightBooth, por exemplo:

- 640x480 RGB, 24 bits
- 640x480 I420, 12 bits

No exemplo acima, os tamanhos de gravação de vídeo são os mesmos, mas os formatos de pixel são diferentes, com o formato de 24 bits normalmente resultando em um maior uso de recursos do computador durante a gravação e um aumento na qualidade do vídeo e no tamanho do arquivo, quando comparado ao formato de 12 bits.

## Quadros por segundo (também conhecido como: taxa de quadros)

A configuração de 'quadros por segundo' só se aplica quando você seleciona o formato de gravação AVI.

Se você diminuir a taxa de quadros, reduzirá a necessidade de processamento do computador, o que pode permitir aumentar o tamanho da gravação de vídeo sem afetar o desempenho do computador, mas tenha em mente que muitas webcams são otimizadas para gravar vídeo a 30 quadros por segundo, então reduzir a taxa de quadros nem sempre pode ajudar.

Você também pode descobrir que definir a taxa de quadros para um valor divisor de 30 pode ajudar a melhorar o desempenho, por exemplo: tente definir a taxa de quadros para 10 ou 15.

## Tempo máximo de gravação

Por fim, aumentar o tempo máximo de gravação fará com que seu computador crie arquivos de vídeo maiores, o que pode levar ao congelamento ocasional da pré-visualização do vídeo durante a gravação, como resultado do streaming prolongado de arquivos para o disco rígido.

## Configurações de áudio sugeridas

Formato de entrada de áudio

Esta configuração de áudio do RightBooth permite que você escolha a qualidade do áudio que é alimentado para o software a partir do microfone. Veja a seção: **Configurações de áudio** .

Você pode obter melhores resultados de gravação se garantir que o formato de entrada de áudio escolhido corresponda ao formato padrão dos seus microfones no computador.

## Microfone

Ao gravar vídeo usando uma webcam, nas configurações do RightBooth você normalmente selecionaria o microfone da webcam para gravar o áudio.

No entanto, alguns microfones de webcam podem apresentar problemas com som periférico, então talvez você queira usar um microfone diferente, um que seja independente da webcam.

A maioria (se não todos) dos computadores tem placas de som integradas e elas geralmente fornecem uma entrada de microfone localizada no gabinete do computador. Se sim, tente obter um microfone externo, conectando-o a essa entrada de microfone e então selecionando-o na caixa de combinação Microphone da configuração RightBooth Audio.

Concluindo, não há uma resposta fácil para encontrar as configurações ideais de gravação de vídeo e áudio sem experimentar. Lembre-se de começar com configurações de gravação de baixa qualidade e baixa resolução e, gradualmente, trabalhar para qualidade e resoluções mais altas até atingir as configurações ideais para seu equipamento.

## Usando Snap Camera no RightBooth

Snap Camera é um aplicativo da Snap Inc que permite que você aplique efeitos de lente em webcams ao vivo, como encontrado no popular aplicativo SnapChat. Esses efeitos podem então ser feitos para aparecer ao reproduzir seu evento RightBooth, permitindo que seus usuários os selecionem e os apliquem às suas capturas de fotos e gravações de vídeo do RightBooth. Veja como:

Baixe e instale o Snap Camera. Detalhes podem ser encontrados no seguinte tutorial em vídeo:

<https://youtu.be/WvD9d1-iVUw>

## Configurar as configurações da câmera Snap

Execute o Snap Camera. Nas configurações do Snap Camera:

- Escolha sua webcam
- Defina a 'Tecla de atalho para ligar/desligar lente' como 'Num + 0'

## Escolha as lentes da sua câmera Snap

Agora escolha suas lentes Snap Camera favoritas e defina suas teclas de atalho como Num + 1, Num + 2, Num + 3, etc. Observe que o RightBooth pode controlar até 9 lentes Snap Camera (ou seja, tecla de atalho máxima Num + 9).

IMPORTANTE. Mantenha o aplicativo Snap Camera em execução para permitir que ele funcione no RightBooth.

## Configurações do RightBooth para Snap Camera

- Em Configurações de vídeo do RightBooth, escolha a webcam: **Snap Camera Virtual Device**
- Nas configurações de 'Sobreposições e acessórios' do RightBooth, defina o valor **Total de lentes da Snap Camera** para o número de lentes favoritas que você definiu no aplicativo Snap Camera.

## Adicionando interação com câmera Snap ao RightBooth

Abra o evento RightBooth no qual você gostaria de usar as lentes da Snap Camera.

Em Event Design → Event Structure → Start, marque a opção: **Reset Snap Camera**. Ao fazer isso, você fará com que as lentes da Snap Camera sejam removidas da webcam toda vez que o evento mostrar a tela Start. Isso é útil para permitir que você limpe a atividade da Snap Camera do usuário anterior.

Agora você pode adicionar várias **ações da Snap Camera** a qualquer item da tela de evento (como botões ou imagens) para permitir que os usuários mostrem/ocultem e selecionem qualquer um dos seus conjuntos definidos de lentes favoritas. Para mais informações sobre as ações da Snap Camera disponíveis no RightBooth, veja a seção: Propriedades da ação, ação Clicar.

Observe que você pode escolher adicionar ações de lente Snap Camera em qualquer tela do evento e isso lhe dá muita flexibilidade de design. Exemplos de algumas das coisas que você pode fazer:

- Permita que os usuários selecionem uma lente da Snap Camera antes que cada foto do RightBooth seja capturada.
- Permita que os usuários selecionem uma lente da Snap Camera antes que cada vídeo do RightBooth seja gravado.
- Permita que os usuários troquem as lentes da Snap Camera enquanto um vídeo do RightBooth estiver sendo gravado.

### REGRAS IMPORTANTES:

- 1) Sempre inicie o aplicativo Snap Camera antes de iniciar o aplicativo RightBooth.

- 2) Certifique-se sempre de que o Snap Camera esteja em execução quando quiser usá-lo no RightBooth.
- 3) Certifique-se de que a Snap Camera não esteja mostrando nenhuma lente antes de reproduzir seu evento.
- 4) Não use o aplicativo Snap Camera ou as teclas de atalho do teclado para selecionar lentes enquanto seu evento estiver sendo reproduzido.

## Acessando vídeos e fotos localmente com códigos QR

Vocês todos já viram... Os convidados usam uma cabine de fotos para tirar uma foto (ou gravar um vídeo), então são mostrados a eles alguns códigos QR, eles apontam seus celulares para a tela, escaneiam os códigos e "Voilà!", suas fotos e vídeos são magicamente transferidos da cabine diretamente para seus telefones. E tudo isso é feito sem exigir nenhuma conexão com a Internet.

Às vezes, tudo isso é feito diretamente na cabine no final de cada sessão de gravação. Outras vezes, os usuários podem visitar um segundo computador/monitor (comumente chamado de Sharing Station) para visualizar e acessar suas gravações, independentemente do computador de gravação da cabine.

### Opções de configuração

O RightBooth fornece a você uma escolha de quatro configurações para permitir que os usuários acessem seus vídeos e fotos localmente escaneando códigos QR. A chave para fornecer esse recurso é instalar e executar um servidor web local no mesmo computador onde os vídeos e fotos estão localizados. Para isso, sugerimos que você use o WampServer ou o Xampp. Detalhes completos sobre como instalar e configurar esses aplicativos são explicados nos tutoriais em PDF disponíveis no link mostrado abaixo.

#### 1 - Acesse a mídia de dentro do seu evento de gravação do RightBooth usando códigos QR

Isso permite que você ofereça aos usuários do seu computador de gravação uma oportunidade única de baixar seus vídeos e fotos para seus dispositivos móveis (por meio da leitura de código QR) imediatamente após gravar seus arquivos.

#### 2 - Forneça um evento RightBooth Media Sharing Station no mesmo computador que seu evento de gravação de vídeo e foto

Isso permite que os usuários retornem ao seu computador de gravação a qualquer momento e, então, você pode fornecer a eles acesso a um evento do Sharing Station para que eles possam procurar seus vídeos e fotos e baixá-los para seus dispositivos móveis por meio da leitura de código QR.

#### 3 - Forneça um evento RightBooth Media Sharing Station em um segundo computador em rede

Isso permite que você configure um segundo computador que atua como uma Estação de Compartilhamento de Mídia dedicada para seus usuários, independente (mas conectado em rede) ao seu computador de gravação. Os usuários podem visitar a Estação de Compartilhamento, procurar seus vídeos e fotos e baixá-los para seus dispositivos móveis por meio da leitura de código QR.

#### 4 - Execute uma estação de compartilhamento e um evento de gravação ao mesmo tempo no mesmo computador

Isso permite que você configure seu computador com uma área de trabalho estendida do Windows e 2 monitores e, em seguida, execute 2 instâncias do RightBooth, uma em cada monitor, cada uma reproduzindo um arquivo de evento diferente ao mesmo tempo.

Todas as quatro configurações são totalmente explicadas em tutoriais em PDF passo a passo que estão disponíveis para visualização e download nesta página do site:

<https://www.rightbooth.com/shar egr .html>

## Usando o site da The Local Gallery para navegação e download de vídeos e fotos

Ao abrir um evento do RightBooth Sharing Station, o RightBooth criará e manterá automaticamente um site da Galeria local que pode ser acessado em qualquer navegador da Web de qualquer dispositivo conectado ao servidor da Web local.

O site da Galeria compreende uma página da web: **rbgallery.php** que é salva na pasta do servidor web local do evento da estação de compartilhamento. A página da web da Galeria exibirá miniaturas de todos os vídeos e fotos que estão na pasta do servidor web local. Cada miniatura conterá um link para uma página da web de download individual para o arquivo escolhido. As páginas da web da Galeria são mantidas constantemente enquanto o evento da estação de compartilhamento está em execução e a Galeria pode ser visualizada e usada independentemente do próprio evento da estação de compartilhamento.

### Forneça um código QR para o site da Galeria

Se você quiser mostrar aos usuários um código QR que eles podem escanear para acessar o site da Galeria...

- Adicione um item de código QR do RightBooth em qualquer uma das telas de eventos da sua estação de compartilhamento.
  - o No painel de conteúdo do código QR, defina o tipo de código QR como ' **Página da web da galeria** ' para visualizar a galeria completa ou defina como ' **Página da web da galeria pessoal** ' se quiser que o usuário acesse a galeria relacionada ao código de acesso inserido.

## Criando uma estação de impressão e envio de e-mail

O RightBooth pode ser configurado para imprimir fotos do usuário e enviar vídeos, fotos e mensagens por e-mail. Isso normalmente acontece em um único computador, enquanto o evento está sendo reproduzido e depois que cada usuário termina de usar o sistema. Mas você pode achar mais conveniente configurar um segundo computador para atuar como uma estação de impressão e/ou uma estação de e-mail. Isso permite que o computador principal se concentre em reproduzir o evento e criar arquivos, enquanto o segundo computador se torna responsável por imprimir fotos e/ou enviar arquivos por e-mail independentemente do primeiro computador.

### Visão geral

Você precisará de dois computadores, ambos executando o RightBooth. O computador 1 reproduzirá o evento. O computador 2 imprimirá fotos e/ou enviará arquivos por e-mail. Ambos os computadores exigirão acesso a uma pasta compartilhada onde os vídeos, fotos e mensagens do evento estarão localizados. Há várias maneiras de fazer isso, incluindo:

- Conectar os dois computadores a uma rede (a mesma rede) e configurá-los para ter acesso irrestrito a uma pasta compartilhada em um dos computadores.
- Conectar ambos os computadores à Internet e configurá-los para ter acesso irrestrito à mesma pasta de armazenamento remoto em nuvem, como uma pasta do Google Drive, OneDrive ou DropBox.

Existem vários artigos na Internet descrevendo como obter compartilhamento de pastas e conectividade entre dois computadores.

## Configurando o RightBooth

### No computador 1

- Em Configurações do RightBooth →Pastas/Arquivos, adicione a Pasta Compartilhada escolhida à lista de pastas na seção: **Copiar arquivos para outras unidades e pastas**
- Marque todas as opções de cópia de arquivo na pasta compartilhada: fotos, miniaturas, impressões, vídeos, texto, detalhes do usuário + e-mails

Se o seu evento estiver definido para criar layouts de impressão, para impedir que o Computador 1 execute qualquer impressão de fotos:

- Veja em RightBooth Event Designer →Estrutura do evento →Imprimir fotos
- Definir: **Imprimir fotos tiradas durante o evento** para o **No**.
- Desmarcar: **Perguntar ao usuário**
- Marque: **Salvar em tarefas de eventos** - Isso fará com que o Computador 1 crie arquivos de layout de impressão que serão copiados para sua pasta compartilhada para permitir que o Computador 2 os processe.

Se o seu evento estiver definido para enviar e-mails aos usuários, para impedir que o Computador 1 envie qualquer e-mail:

- Definir: **Enviar os vídeos do evento por e-mail** para: **Mais tarde**
- Definir: **Enviar as fotos do evento por e-mail** para: **Mais tarde**
- Definir: **Enviar as mensagens do evento por e-mail** para: **Mais tarde**
- Certifique-se de que todas as opções **Perguntar ao usuário** estejam **desmarcadas**

Agora, quando o evento for reproduzido, os arquivos do usuário e as instruções de envio por e-mail serão copiados para sua pasta compartilhada, para permitir que o computador 2 os processe.

### No computador 2

Em →Pastas/Arquivos de Configurações do RightBooth:

- Marque: **Definir tarefas e publicar pasta**
- Clique em **Alterar botão** para localizar e adicionar sua pasta compartilhada

Isso fará com que o RightBooth no Computador 2 monitore a Pasta Compartilhada, aguardando os arquivos de eventos criados pelo Computador 1.

## O Processo

### No computador 1

Execute o RightBooth e reproduza o evento. Cada vez que um arquivo é criado por um usuário, o RightBooth copiará o arquivo para a Pasta Compartilhada.

### No computador 2

Execute o RightBooth e clique no botão Tasks (na janela principal) para acessar a Tasks Window. O RightBooth agora monitorará a Shared Folder procurando por novos arquivos de usuário criados no Computer 1. Novos layouts de impressão de fotos e/ou arquivos de e-mail aparecerão listados na Tasks Window assim que aparecerem na Shared Folder. E os arquivos podem ser impressos e/ou enviados por e-mail a seu critério.



## Controlando eventos usando comandos de voz

Você pode configurar o RightBooth para que ele aceite comandos falados para controlar o evento de reprodução. Para ativar os comandos de voz, em Configurações de entrada do usuário do RightBooth, marque a opção: Voz. Então, além do método de entrada do usuário escolhido (por exemplo, Mouse ou Touchscreen), os comandos de voz também serão habilitados para todos os seus eventos. Para mais detalhes, veja a seção: Configurações do RightBooth → Configurações de entrada do usuário → Entrada de voz.

Agora você precisa garantir que seu evento seja projetado para comandos de voz da seguinte maneira:

No editor de tela, em cada tela de evento onde você gostaria de controle de comando de voz, adicione um ou mais itens de rótulo. Digite a palavra ou frase no(s) item(ns) de rótulo que você gostaria que fosse usado como um comando de voz. Em seguida, adicione uma ação de clique apropriada no item de rótulo.

Por exemplo, se você quiser que o RightBooth avance da tela inicial para a próxima tela no evento dizendo "Comece agora":

- Adicione um item de rótulo na tela inicial.
- Insira o texto: 'Comece agora' como conteúdo para o item de rótulo.
- Exiba as propriedades do item de rótulo e defina sua ação de clique como 'Próxima tela'.

Por padrão, algumas telas de eventos têm itens de rótulo com ações de clique predefinidas e, portanto, são automaticamente habilitadas para aceitar comandos de voz. Exemplos incluem:

Tela 'Escolher gravação': 'Gravar um vídeo', 'Tirar uma foto', 'Gravar um karaokê', etc.

Telas 'Opções de vídeo' e 'Opções de foto': 'Refazer', 'Concluído', 'Imprimir', 'Cancelar', 'Voltar', 'Avançar', etc.

Observe que você pode alterar o conteúdo de qualquer item de rótulo em qualquer tela para fornecer suas próprias palavras ou frases preferidas como comandos de voz.

Ao falar seus comandos, o reconhecimento de voz do RightBooth pega a entrada falada do dispositivo de entrada de microfone padrão do Windows, então você deve garantir que tenha um microfone funcionando conectado ao seu sistema. Isso pode ser configurado nas Configurações do Windows na seção: → Som do Sistema.

Para mais informações, consulte os seguintes artigos:

<https://www.rightbooth.com/blog/use-voice-commands-for-hands-free-control-of-your-events>

<https://www.rightbooth.com/blog/improving-voice-recognition-consistency>

## Acessando os recursos do RightBooth ao executar outros aplicativos

É possível exibir e interagir diretamente com o conteúdo da tela de eventos do RightBooth enquanto usa outros aplicativos do Windows. Por exemplo: você está mostrando uma apresentação do Powerpoint em tela cheia e precisa da capacidade de usar o RightBooth para tirar uma foto ou gravar um vídeo a qualquer momento durante a apresentação. Usando o recurso de plano de fundo transparente do RightBooth, você pode exibir botões da tela de eventos permanentemente sobre a apresentação do Powerpoint, e isso permitirá que você acesse os recursos do RightBooth sem precisar sair (ou alternar tarefas para longe) da apresentação do Powerpoint.

Para conseguir isso:

- Em Configurações do RightBooth → Iniciar/Parar → configuração →, marque a opção: Permitir telas de eventos transparentes
- Em Configurações de → Segurança do RightBooth → marque a opção: Evento no topo

Você precisará reiniciar o RightBooth para que essas configurações sejam aplicadas. Agora você precisa fornecer um fundo transparente para uma (ou mais) das telas do seu evento. Vamos supor que você tenha um evento que permite que os usuários escolham gravar um vídeo ou tirar uma foto. O evento tem uma tela inicial que será editada para ter um fundo transparente da seguinte forma:

- Execute o RightBooth. Na tela principal, clique em 'Editar' para ir para o Editor de Tela
- Na caixa de ferramentas do Editor de tela, clique em Propriedades para mostrar as Propriedades da tela
- Na caixa de ferramentas Propriedades da tela, selecione o botão de opção Plano de fundo de cor única.
- Clique na caixa de cor de fundo única para mostrar o painel Seletor de cores
- Use o controle deslizante 'A' no painel Seletor de cores para definir o valor do canal Alfa da cor de fundo como 0 (totalmente transparente).

Agora você verá que os aplicativos subjacentes estão visíveis e podem ser interagidos. Agora você pode mover o conteúdo na tela Iniciar para uma posição adequada para sobreposição no aplicativo subjacente.

Agora, quando você Play o evento RightBooth, o conteúdo da tela Start será exibido sobre qualquer outro aplicativo em execução ou sobre a área de trabalho, e se você clicar no conteúdo da tela Start, serão mostradas as telas subsequentes do evento RightBooth normalmente. Então, após capturar uma foto ou gravar um vídeo, o RightBooth retornará para mostrar a tela Start transparente novamente, permitindo que você continue interagindo com o aplicativo subjacente.

## Embalagem para eventos

O RightBooth vem com um **Event Packager** que fornece uma maneira fácil de distribuir seus arquivos de eventos para outros computadores ou para outros usuários que estejam executando o RightBooth.

O Event Packager pegará um arquivo de evento existente, junto com todos os seus arquivos de conteúdo referenciados e, em seguida, criará um único pacote (arquivo) que contém todos os arquivos necessários para reproduzir o evento em outro computador executando o RightBooth.

Você achará o Event Packager útil para os seguintes propósitos:

- Transferindo seus eventos e conteúdo para outro computador executando o RightBooth.
- Fazendo backups dos seus eventos e conteúdo.
- Distribuir seus eventos mais conteúdo (gratuitamente ou comercialmente) para outros usuários do RightBooth. Veja o Aviso Legal abaixo.

## Criando um pacote

- No RightBooth, abra o arquivo de evento que você gostaria de empacotar.
- Na janela principal do RightBooth, clique no **botão Pacote**.
- Na janela Package, opcionalmente escolha incluir o arquivo RightBooth Settings dentro do pacote. Então clique no **botão Create**, escolha um nome de arquivo para seu pacote e o RightBooth criará o arquivo do pacote.
- O arquivo do pacote normalmente será salvo na pasta: **\\Documents\RightBooth7\Package** com a extensão de arquivo: **.rbep**, mas você pode escolher qualquer outro local, inclusive salvá-lo em uma unidade USB externa.

## Pontos a serem observados:

- Um pacote é um único arquivo que contém vários outros arquivos.
- Ao criar um pacote, o RightBooth adicionará o arquivo de evento aberto no momento ao pacote, juntamente com todos os seus arquivos de conteúdo referenciados: imagens, vídeos, animações, som, arquivos html e de texto.
- Se o arquivo de evento empacotado contiver referências a outros arquivos de evento, os outros arquivos de evento também serão adicionados ao mesmo pacote, juntamente com todos os seus arquivos de conteúdo e eventos referenciados.
- Este processo continua até que todos os arquivos de eventos referenciados tenham sido adicionados ao pacote. Nota: Arquivos de eventos referenciados incluem aqueles que são especificados em qualquer **seção de fluxo de eventos**, em qualquer **opção de menu de eventos** e em qualquer **ação 'Reproduzir evento'** que tenha sido definida em qualquer item de tela de eventos ou tela de eventos.

**LEMBRE-SE:** Um pacote pode conter vários arquivos de eventos e muito conteúdo, então pode acabar sendo um arquivo muito grande.

## Instalando um pacote

**Observação:** os pacotes podem ser instalados usando qualquer edição do RightBooth.

- Execute o RightBooth.
- Na janela principal do RightBooth, clique no **botão Pacote**.

- Na janela Pacote, clique no **botão Instalar** , escolha o arquivo do pacote e então o RightBooth descompactará e instalará todos os arquivos compactados no computador.

Quando você instala um pacote em um computador de destino (ou mesmo no computador de origem):

- Todos os arquivos de eventos no pacote serão descompactados e colocados na pasta de eventos do usuário atual: **documents\rightbooth7\**
- Todos os arquivos de conteúdo referenciados (imagens, vídeos, animações, som, arquivos HTML e de texto) serão colocados na **biblioteca de mídia do RightBooth**, normalmente **C:\Usuários\Público\Documentos\Biblioteca RightBooth7** .
- Se um arquivo referenciado tiver origem na Biblioteca de mídia do RightBooth no computador de origem, ele será colocado na **mesma pasta** na Biblioteca de mídia do RightBooth no computador de destino.
- Se um arquivo referenciado tiver origem em qualquer outra pasta no computador de origem, ele será colocado na Biblioteca de mídia do RightBooth na subpasta: **Pacote\nome\_do\_pacote\** . onde **nome\_do\_pacote** é o nome do arquivo que foi usado para criar o pacote.
- Se o pacote contiver um arquivo de configurações, o destinatário será perguntado se também deseja instalar as configurações no dispositivo. Isso substituirá as configurações atuais do RightBooth no dispositivo. Fazer isso pode fazer com que algumas das configurações fiquem incorretas, como nome da webcam, nome da impressora e caminho da pasta para salvar arquivos de eventos, então, após instalar o pacote, você deve visitar as Configurações do RightBooth e verificar Câmeras, Impressoras e Pastas/Arquivos para relevância.

Aqui está um exemplo para explicar o que acontece:

- Você tem um arquivo de evento chamado **videorecorder**
- Este arquivo de evento inclui a imagem: **c:\images\myphoto.jpg**
- Você cria um pacote a partir deste arquivo de evento, nomeando-o **videorecorderpack**

Quando este pacote é instalado:

- O arquivo de evento **do videorecorder** é descompactado do arquivo videorecorderpack e colocado na pasta de destino: **documents\rightbooth7**
- O arquivo **myphoto.jpg** é descompactado do arquivo videorecorderpack e colocado na pasta de destino: **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Package\videorecorderpack\**
- O arquivo de evento do videogravador instalado é então modificado no computador de destino, de modo que todas as referências de arquivo de conteúdo dentro do arquivo de evento apontem para os novos locais dos arquivos instalados.

**IMPORTANTE** : Quando um pacote é instalado, todos os arquivos no pacote que já estão presentes no computador de destino serão substituídos. **Nota: O usuário terá a opção de cancelar a instalação antes de continuar.**

Por esse motivo, se você estiver planejando distribuir seu pacote para outros usuários do RightBooth, você deve dar aos seus arquivos de eventos incluídos nomes bastante exclusivos antes de criar um pacote que os contenha. Você também deve dar ao seu arquivo de pacote um nome de arquivo exclusivo.

Esteja ciente de que se você instalar o pacote no mesmo computador em que ele foi criado originalmente, os arquivos de eventos de origem serão modificados e substituídos (conforme descrito anteriormente).

Portanto, se você planeja testar o instalador do pacote no mesmo computador, você pode querer fazer uma cópia de backup dos seus arquivos de eventos originais antes de instalar o pacote. Ou melhor ainda, sempre teste o instalador do seu pacote em um computador diferente.

## Sugestões para Melhores Práticas

Se você estiver planejando distribuir um pacote para outros usuários do RightBooth, pode ser aconselhável:

- nomeie seus arquivos de eventos e seu arquivo de pacote com nomes bastante exclusivos para reduzir a chance de sobrescrever arquivos de eventos e arquivos de pacote de qualquer usuário destinatário que tenham o mesmo nome de arquivo.
- Antes de criar qualquer evento que você planeja organizar, crie o hábito de criar suas próprias subpastas exclusivas na Biblioteca de mídia do RightBooth e coloque todas as suas imagens, vídeos, animações, som, arquivos HTML e de texto dentro das subpastas exclusivas, ou seja, todos os arquivos de conteúdo pessoal que você pretende usar nos designs do seu evento.
- então, ao criar seus arquivos de eventos, em vez de incluir arquivos de lugares e pastas aleatórios em seu computador, sempre planeje incluir TODOS os seus arquivos de conteúdo referenciados da Biblioteca de Mídia do RightBooth.

### Aqui está um exemplo:

Digamos que você esteja administrando um negócio de fornecimento de mídia fotográfica **Snaporama** (nome inventado!) e planeja distribuir seus pacotes RightBooth para outros usuários. Aqui estão algumas sugestões para organizar sua abordagem única para embalagens:

- Crie a pasta: **C:\Usuários\Público\Documentos\Biblioteca RightBooth7\Imagens\Snaporama** . Coloque todos os seus próprios arquivos de imagem (ou seja, aqueles que você planeja usar em seus designs de eventos) dentro desta pasta. Observe que você pode criar e usar outras subpastas dentro desta pasta, se desejar.
- Crie a pasta: **C:\Usuários\Público\Documentos\Biblioteca RightBooth7\Vídeos\Snaporama** . Coloque todos os seus próprios arquivos de vídeo e animação (ou seja, aqueles que você planeja usar em seus designs de eventos) dentro desta pasta. Observe que você pode criar e usar outras subpastas dentro desta pasta, se desejar.
- Crie a pasta: **C:\Usuários\Público\Documentos\Biblioteca RightBooth7\Snaporama** . Coloque quaisquer outros arquivos que você planeja usar em seus eventos dentro desta pasta. Por exemplo, arquivos de texto, clipes de áudio, arquivos html, etc. Observe que você pode criar e usar outras subpastas dentro desta pasta, se desejar.
- Ao salvar seus arquivos de eventos, certifique-se de que eles sejam salvos com nomes de arquivo bastante exclusivos. Em nosso exemplo, você pode escolher incluir o nome do seu negócio dentro dos nomes de arquivo de eventos. Então, digamos que você crie um pacote que contenha dois eventos: um evento de questionário e um evento de captura de fotos, você pode nomear os arquivos de eventos: **Snaporama-questionnaire.rbe** e **Snaporama-photo-capture.rbe**
- Ao salvar seu arquivo de pacote, certifique-se de que ele seja salvo com um nome de arquivo bastante exclusivo. Em nosso exemplo, você poderia nomear o arquivo de pacote: **Snaporama-questionnaire-and-photos.rbep**

Lembre-se: nomear seus arquivos dessa forma reduzirá a probabilidade de você substituir quaisquer arquivos na Biblioteca de mídia no computador do destinatário.

## Aviso

## Legal

Se você estiver planejando distribuir seus designs de eventos para outros usuários do RightBooth, então seus eventos devem incluir apenas conteúdo que você sabe que é livremente distribuível, em outras

palavras, é material que você possui, é livre de direitos autorais ou tem a permissão do criador do conteúdo para ser distribuído livremente. Você será obrigado a concordar em assumir total responsabilidade por seus pacotes antes de criá-los e a Aire Valley Software não será responsabilizada, responsabilizada ou responsabilizada por quaisquer problemas decorrentes de sua decisão de distribuir material protegido por direitos autorais.

## Enviando arquivos para o WhatsApp

O RightBooth interage com a interface do navegador WhatsApp para permitir que os usuários enviem arquivos de eventos para qualquer conta do WhatsApp.

Primeiro, você deve criar um dispositivo vinculado ao WhatsApp para o RightBooth (consulte Configurações → Mídias sociais → WhatsApp).

Quando você configura um dispositivo vinculado ao WhatsApp, o item do navegador da Web RightBooth mostrará a conta vinculada do WhatsApp nas telas de eventos "Enviar para o WhatsApp" sempre que você escolher incluir a opção "Enviar para o WhatsApp" nos seus eventos.

Para obter mais informações sobre como projetar seu evento para usar o recurso WhatsApp, consulte os vídeos de treinamento do RightBooth em: <https://www.rightbooth.com/training-videos.html>

## Carregando arquivos RightBooth para sites de mídia social

Ao usar as configurações 'Copiar arquivos' do RightBooth e as Ferramentas de Automação de Serviço Web externas, é possível publicar arquivos criados pelo RightBooth em sites de Mídia Social como Facebook e YouTube para que eles possam ser visualizados imediatamente pelos participantes do evento usando seus dispositivos pessoais (por exemplo, telefones e tablets). Aqui, explicamos como usar o armazenamento em nuvem e uma ferramenta de automação de serviço web para publicar arquivos do RightBooth em uma conta do Facebook.

### Etapa 1 - Obtenha algum armazenamento na nuvem

Agora, há muitas empresas oferecendo espaço de armazenamento gratuito baseado na web para salvar arquivos em servidores remotos da Internet que podem ser acessados publicamente por meio de vários navegadores e aplicativos da web. No momento em que este artigo foi escrito, o DropBox ([www.dropbox.com](http://www.dropbox.com)) oferece 2 Gb de armazenamento gratuito, o Google Drive ([www.drive.google.com](http://www.drive.google.com)) 15 Gb e o Microsoft Onedrive ([www.onedrive.live.com](http://www.onedrive.live.com)) 15 Gb.

Basta criar uma conta com um (ou mais) desses provedores para obter seu armazenamento gratuito em nuvem e certificar-se de instalar o aplicativo cliente do provedor. Isso criará uma pasta local no seu disco rígido que será sincronizada com sua pasta de armazenamento em nuvem. Então, qualquer arquivo que você copiar para sua pasta de armazenamento em nuvem local será automaticamente carregado para a pasta de armazenamento em nuvem associada.

### Etapa 2 - Configurar o RightBooth para armazenamento em nuvem

Você pode configurar o RightBooth para que cada vez que um novo arquivo de evento for criado, uma cópia dele seja adicionada à pasta de armazenamento em nuvem local e então seja automaticamente carregada para o local de armazenamento em nuvem associado na Web. Veja a seção **Configurações Pasta de Saída** para saber como configurar o RightBooth para copiar arquivos para uma pasta de armazenamento em nuvem local.

### Etapa 3 - Configurar automação de serviço da Web para o Facebook

Há vários serviços web gratuitos disponíveis que permitem que você conecte diferentes serviços web para realizar diversas tarefas, como copiar arquivos de uma pasta de armazenamento em nuvem para uma conta do Facebook ou YouTube.

Um desses serviços é o IFTTT ([www.ifttt.com](http://www.ifttt.com)), uma abreviação de **If This Then That (Se Isto Então Aquilo)**. Crie uma conta gratuita no IFTTT e, em seguida, usando a interface simples fornecida no site do

IFTTT, crie uma receita pessoal para copiar arquivos da pasta de armazenamento em nuvem escolhida para a pasta Fotos em uma conta escolhida do Facebook.

O resultado final será um processo simples de automação de duas etapas que copiará cada arquivo de armazenamento em nuvem carregado para a pasta Fotos de um usuário do Facebook.

Uma vez configurados, os arquivos criados em um evento RightBooth serão automaticamente:

- copiado para a pasta de armazenamento local do DropBox
- carregado na pasta da nuvem pública do DropBox
- copiados para a pasta Fotos da conta do Facebook designada, onde podem ser visualizados pelos participantes do seu evento.

## Enviando arquivos para o YouTube

O IFTTT atualmente não suporta o envio de arquivos para o YouTube. Se você precisar desse recurso, considere a abordagem acima e, na Etapa 3, use o serviço de automação alternativo **zapier**, disponível em <https://zapier.com>

## Fazendo alterações remotas em eventos do RightBooth

Usar os recursos Remote Changes no RightBooth permite que o aplicativo monitore uma pasta específica de 'changes' no computador procurando por um 'arquivo de changes'. Este é um arquivo de texto contendo suas 'instruções de change' que farão com que o RightBooth faça modificações de conteúdo no arquivo de evento que está sendo reproduzido no momento. A pasta de changes também pode conter arquivos de imagem e vídeo novos ou atualizados, que o RightBooth pode ser instruído a exibir dentro do arquivo de evento que está sendo reproduzido.

Então, o recurso Remote changes fornece um sistema flexível para atualizar seus eventos com novo conteúdo 'na hora'. E se a 'pasta de alterações' designada for uma pasta de armazenamento em nuvem compartilhada, como uma pasta do Google Drive, então se torna possível para você alterar seus eventos de jogo de um local remoto.

Explicaremos como fazer isso por meio de um exemplo.

Você administra um negócio de aluguel de salas de festa e tem várias salas em vários locais do país que podem ser reservadas para eventos como aniversários e datas comemorativas. Em cada um dos seus locais, você tem o RightBooth em execução em uma cabine de vídeo instalada permanentemente, permitindo que os convidados da festa gravem mensagens de vídeo e fotos para o anfitrião.

Você gosta de tornar os eventos do RightBooth mais personalizados, então você sempre edita o evento para incluir o nome e uma foto do anfitrião da festa. Por exemplo, para uma reserva específica em um dos seus locais, você tem um arquivo de evento chamado 'host'. Neste arquivo de evento, você edita a tela inicial adicionando um item de rótulo que diz:

**'Bem-vindos à festa de aposentadoria do John!!'**

E você também inclui uma foto de John na tela inicial contida em um item de imagem.

Na semana seguinte, o mesmo local é reservado para o aniversário de 40 anos de Jill. Agora você descobre que precisa visitar fisicamente seu local e editar o arquivo de evento RightBooth, alterando a mensagem do item de rótulo e substituindo o item de imagem de John por uma imagem de Jill. No entanto,

há uma maneira mais fácil de fazer essas alterações sem ter que viajar para seus locais, usando o recurso RightBooth Remote Changes.

Continuando com nosso exemplo, no seu local de hospedagem, execute o seguinte:

- Configurar o RightBooth para alterações remotas
- Visite a seção Pastas/Arquivos das Configurações do RightBooth.
- Marque a opção: '**Permitir alterações remotas**' .
- Use o botão  para localizar uma pasta no sistema que será usada para atualização remota de instruções e arquivos. Conforme mencionado, se você escolher uma pasta que seja uma pasta de armazenamento em nuvem local, você poderá alterar o conteúdo dessa pasta remotamente usando a mesma conta de armazenamento em nuvem e, portanto, poderá afetar o evento RightBooth remotamente.

## Configure seu arquivo de evento de host para alterações remotas

- Abra o arquivo de evento do host.
- No RightBooth, vá para a seção Event Design e olhe para a aba Event type. Aqui, marque a opção: Allow remote changes. Isso permitirá que o arquivo de evento escolhido aceite alterações remotas.

## Nomeie os itens da tela que devem ser alterados

Continuando com nosso exemplo, na tela Start do evento host, selecione o item label contendo a mensagem pessoal. Mostre a caixa de ferramentas Property e adicione um nome para o item label usando a propriedade Name. Neste exemplo, nomearemos o item label: '**event-message**' .

Novamente na tela Start, selecione o item de imagem que contém o item de imagem pessoal e também dê um nome a ele. Desta vez, vamos nomeá-lo: '**event-image**' .

Seu sistema agora está pronto para aceitar alterações remotas.

## Executando uma atualização remota

Agora, a partir da sua localização inicial, você deseja alterar o evento remoto de **John** para **Jill** .

Obtenha uma foto de Jill (no nosso exemplo: jill.png) e coloque esse arquivo na sua pasta de armazenamento em nuvem local. O arquivo será então automaticamente carregado para a nuvem e baixado para a pasta de armazenamento em nuvem no sistema em seu local remoto.

Execute o Bloco de Notas e digite as seguintes linhas:

```
Event-message=Bem-vindo à festa de 40 anos de Jill!  
Imagem do evento=jill.png
```

Agora salve este arquivo na sua pasta de armazenamento em nuvem local usando o nome de arquivo reservado: **rb6changes.txt** .

Esse arquivo será então enviado ao seu sistema remoto, novamente cortesia do software de serviço de nuvem escolhido.

No sistema remoto, quando você executa o RightBooth e reproduz o evento, antes de mostrar a tela inicial do evento, o RightBooth abrirá automaticamente o arquivo rb6changes.txt e executará as substituições de conteúdo especificadas para quaisquer itens de texto, imagem e vídeo nomeados no evento. E como o RightBooth retorna periodicamente (ou atinge o tempo limite) para a tela inicial durante a sessão de reprodução, ele continuará alterando o conteúdo do evento sempre que você alterar o arquivo rb6changes.txt.

Se você tiver vários locais remotos e quiser alterar diferentes conteúdos de eventos em cada local, para evitar confusões, basta configurar o RightBooth em cada local para monitorar uma subpasta diferente na sua pasta de armazenamento em nuvem compartilhada. Dessa forma, cada pasta pode ter seu próprio arquivo rb6change.txt.

## Especificando um nome de pasta de eventos

Talvez você queira alterar a pasta na qual o evento RightBooth remoto salvará todas as fotos e vídeos dos usuários. Para fazer isso, você precisa adicionar outra linha no arquivo rb6change.txt com a frase-chave:

**nome-da-pasta-do-evento**

seguido pelo nome da pasta necessária. Então, continuando com nosso exemplo, você poderia adicionar algo assim:

*nome-da-pasta-do-evento=aniversário-de-jills40*

Agora todas as fotos e vídeos de Jill serão salvos em uma pasta separada no seu sistema remoto e não serão misturados aos arquivos de John.

Observação: não se esqueça de usar o caractere '=' em todas as definições de conteúdo no arquivo rb6change.txt.

## Criando um DVD de suas gravações

Há uma série de aplicativos disponíveis para permitir que você pegue suas gravações e crie um arquivo de filme adequado para gravação em DVD, incluindo a criação de um menu de DVD interativo. Aqui estão apenas alguns para considerar:

### **MAGIX Movie Edit Pro**

<https://www.magix.com/qb/video/movie-edit-pro/>

### **Estilizador de DVD**

<http://www.dvdstyler.org/en/>

### **Autor de DVD WinX**

<https://www.winxdvd.com/dvd-author/>

### **Filme em DVD**

<http://www.dvdflick.net>

**Editor de vídeo VideoPad – Software NCH**

<http://www.nchsoftware.com/videopad/>