

# Инструкция по созданию и актуализации контента дополненной реальности в сервисе «ARGUMENT»

1. [Регистрация и личный кабинет](#)
2. [Добавление нового проекта](#)
3. [Добавление маркера в проект](#)
4. [Типы маркеров. Добавление, редактирование, просмотр.](#)
5. [Типы кнопок. Добавление, редактирование, просмотр.](#)



1. Перейдите на сайт <https://argument.digital>
2. В верхнем правом углу главной страницы сайта нажмите кнопку регистрация.
3. В появившейся форме заполните все поля и ожидайте письмо – подтверждение регистрации на указанную электронную почту.
4. Подтвердите регистрацию из электронного письма и вернитесь на сайт для входа в личный кабинет редактора



## Войти в Личный кабинет

admin\_1@admin.ru

.....

Войти

[Забыли пароль?](#)

Введите свои логин и пароль. Затем нажмите кнопку «Войти»



Активная область на которую необходимо кликнуть левой кнопкой мыши



Общая информация. Например: название и описание проекта, сведения об администраторе и т.д.



Статистика о просмотре проектов, использовании маркеров и т.д.



Информация технического плана. Например, о неисправности связки «маркер-контент»



Поведение маркера при наведении на него камеры мобильного приложения

КОЛИЧЕСТВО ПРО  
21

\*Управление  
идентифицированными  
пользователями  
119/1000

\*Настройка полей  
идентификации конечных  
пользователей  
1666

\*Просмотр статистики  
сканирований

Видеоуроки

+ Добавить проект

МАЦНЕВ А.

### Мой первый проект



МАЦНЕВ А.  
17.06.2019 11:35

ВСЕГО: 0  
В 2019: 0

Редактировать

Выключатель

Корзина

В верхнем левом углу личного кабинета располагается следующая статистика: Количество Ваших проектов; Сколько из доступных маркеров Вы уже использовали; Общее количество просмотров всех маркеров

Этот значок означает, что доступ к проекту осуществляется по QR-коду. Т.е. сначала пользователю нужно навести камеру приложения на него (крупнее внутри проекта), а затем уже на маркер.

Информация о том, кто, когда и во сколько, последний раз вносил изменения в проект

Статистика просмотра маркеров в данном проекте.

Нажмите на кнопку «корзина», чтобы удалить проект

Переключите выключатель вправо, чтобы опубликовать проект и влево, чтобы снять его с публикации (при этом связи «маркер-контент» станут неактивны).

Нажмите кнопку «Редактировать», чтобы перейти на страницу своего проекта где Вы сможете создавать и редактировать: связи «маркер-контент», название и описание проекта.

Нажмите, чтобы создать новый проект

Нажмите, чтобы открыть страницу добавления администратора

Нажмите, чтобы выйти из личного кабинета

Если у вас не включен функционал отмеченный звездочкой - \*, обратитесь к менеджеру за информацией.

Проект создан

### Мой первый проект

Введите описание проекта

СРОК ДЕЙСТВИЯ МЕТОК  
0

ДОСТУП ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ  
ОБЩИЙ  
ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ

АВТОРИЗАЦИЯ

СОРТИРОВАТЬ ПО  
ДЛЯ ОБЪЯВЛЕНИЯ  
Код маркера

ПОКАЗЫВАТЬ ТИП ОБЪЕКТА  
ЛЮБОЙ

+ Добавить маркер

Настройте поля идентификации и включите авторизацию, если хотите, чтобы пользователи были идентифицированы.

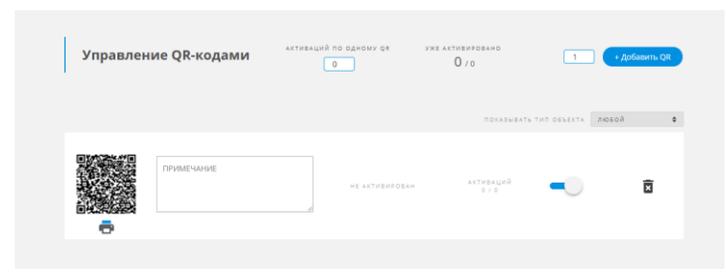
Нажмите кнопку «Добавить маркер»

Введите название вашего проекта (отображается только в интерфейсе администратора)

Добавьте описание вашего проекта (отображается только в интерфейсе администратора)

Распечатайте QR-код всем пользователям, которым вы планируете открыть доступ к проекту

Создавайте индивидуальные QR-кода для того, чтобы ограничить количество доступов к проекту.



# #1

- ✓ Для того, чтобы создать новый проект вы нажали кнопку «Добавить проект» (предыдущий слайд)
- ✓ Теперь, введите название проекта и, кратко, в двух-трех предложениях, опишите его основную суть\учебную цель\задачу
- ✓ Затем нажмите кнопку «Добавить маркер», для того, чтобы начать создавать связки «маркер-контент»



## Выберите тип объекта

ШАГ  
1

## Маркеры

Потоковое  
видео

Меню



Изображение



Презентация



Галерея

## Кнопки



Чат

Электронная  
книга

Тест



Вебинар



Аудио



Соцсеть



Опрос



Контакт



Курс



Интернет-ссылка



Видео



Фотография



Документ

## #2

- ✓ Выберите необходимый тип контента кликнув по нему левой кнопкой мыши

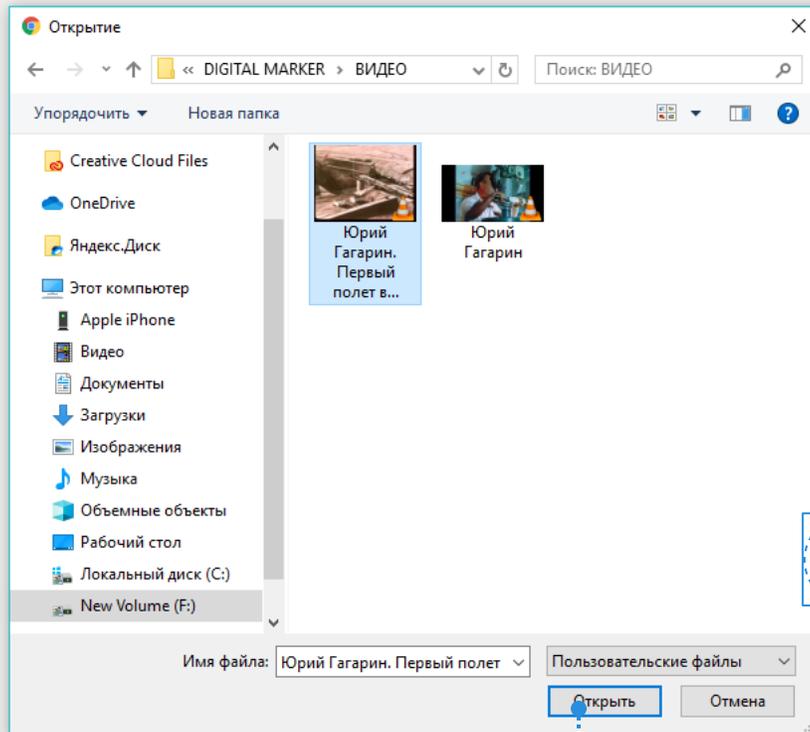


Начните создавать связку «маркер-контент» кликнув левой кнопкой мыши на соответствующую иконку маркера

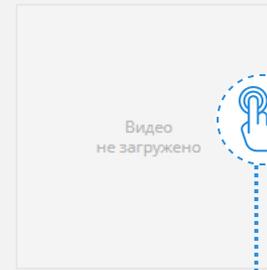
## Потоковое видео: Настроить контент

ШАГ

2 / 4



Выберите видеофайл и нажмите кнопку «открыть»



Нажмите на кнопку «Загрузить видео», чтобы выбрать видеофайл на компьютере

Загрузить видео

Для того, чтобы размещенные на внешних ресурсах pdf файлы или youtube-ролики открывались внутри приложения ARGUMENT, а не в отдельном приложении, в конце ссылки добавьте `?arInApp=1`

Например: <https://argument.digital/doc/policy.pdf?arInApp=1>

http://

Примечание..

Далее

Введите ссылку (если ссылка добавлена, то при просмотре на телефоне по клику на видео произойдет переход по ссылке) на виде и добавьте к нему комментарии (отображается только в интерфейсе администратора)

## #3

- ✓ В метке «потоковое видео» вам необходимо загрузить нужной видео с компьютера кликнув на кнопку «Загрузить видео»
- ✓ В открывшемся окне выберите видео файл в формате .mр4 и нажмите кнопку «открыть». Начнётся загрузка файла (это может занять некоторое время, которое зависит от размера файла)
- ✓ Добавьте гиперссылку и описание видео в поля снизу





## Потоковое видео: Настроить маркер

ШАГ

3 / 4



Заменить на QR

Добавить метку

Изменить маркер

Назад

Далее

## #5

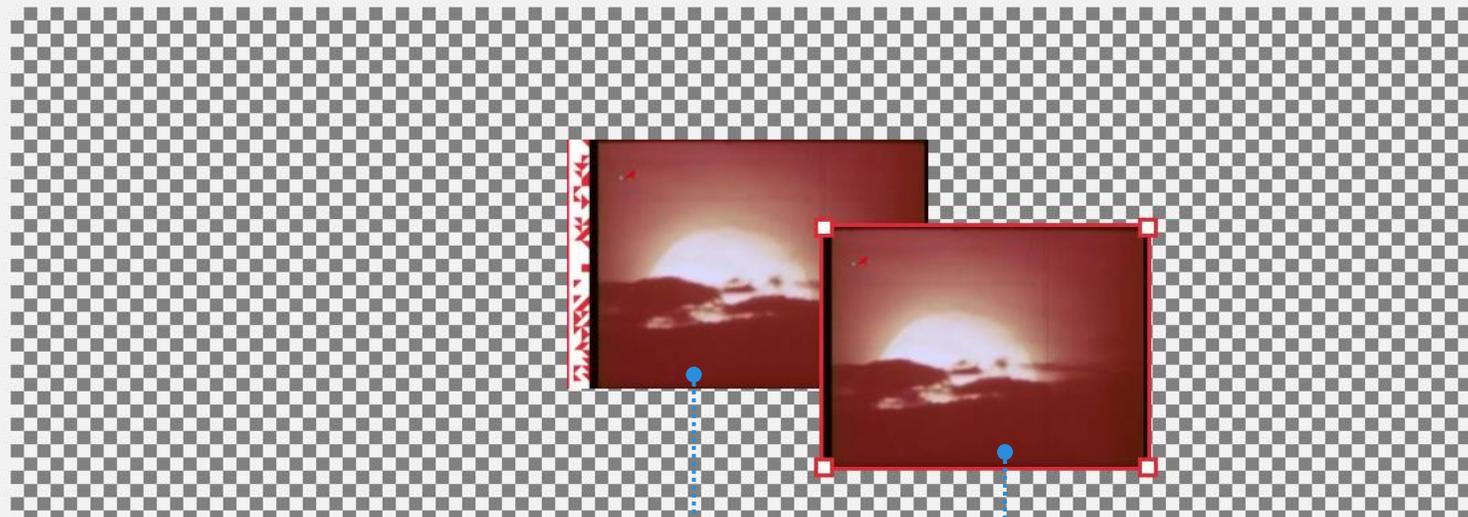
- ✓ Маркер сгенерировался из первого кадра видео
- ✓ Нажмите на кнопку «заменить на QR», чтобы в качестве маркера сгенерировать QR код.



## Совместить маркер и контент

ШАГ

4 / 4



Назад

Сохранить

**i**

Расположив контентное окно ровно по центру маркера, вы сможете добиться эффекта ожившего видео.

Двигайте и масштабируйте контентное окно в зависимости от учебных задач и целей вашего проекта

**#7**

- ✓ Зажав левую кнопку мыши на контентном окне, укажите место его воспроизведения после наведения на метку камеры мобильного приложения
- ✓ Контентное окно можно масштабировать
- ✓ Затем нажмите кнопку «Сохранить»

## Мой первый проект

Введите описание проекта



+ Добавить маркер

СОРТИРОВАТЬ ПО

ДАТЕ ДОБАВЛЕНИЯ

Код маркера

ПОКАЗЫВАТЬ ТИП ОБЪЕКТА

ЛЮБОЙ

Потоковое видео



Vs00530

В 2019:  
ВСЕГО:

0

0



Опубликуйте маркер или снимите с публикации переключив выключатель

Нажмите, чтобы удалить связку маркер-контент

Нажмите, чтобы отредактировать маркер (связку маркер-контент)

Нажмите на кнопку «Принтер», чтобы распечатать/сохранить на компьютере ваш маркер

Нажмите на изображение маркера, чтобы открыть его в полный размер, скопировать и вставить в свои документы в виде изображения.

Буквенно-числовой код маркера (при печати QR-кода, отображается снизу). Помогает ориентироваться в типе контента. «V» - значит видео

Статистика просмотра данного маркера

## #8

- ✓ Готово! Ваша первая связка «маркер-контент» создана.
- ✓ Вы можете редактировать маркер, связку, а также включать-выключать маркер.
- ✓ При нажатии на кнопку «Корзина», маркер удалится



## Ваш профиль

ФИО	Мацнев Александр
Email	am@digitalmarker.ru
Пароль	.....
Организация	DigitalMarker
Должность	Директор по продажам
Телефон	+79263161555

Сохранить



На странице профиля вы можете добавлять администраторов, которые помимо вас имеют доступ к созданию и редактированию проектов



Потоковое  
видео



Меню



Лист

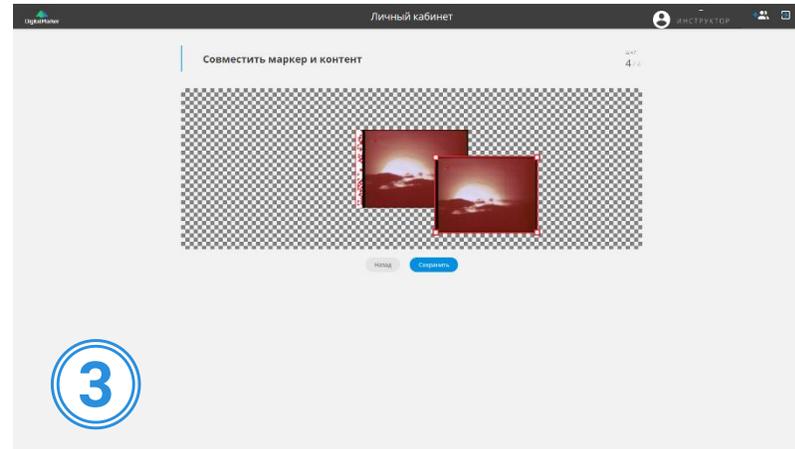
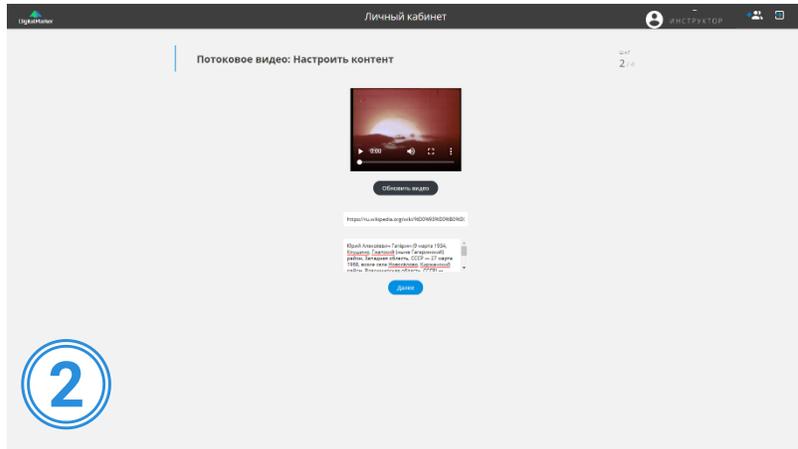


Презентация



Галерея

# ФОРМЫ КОНТЕНТА

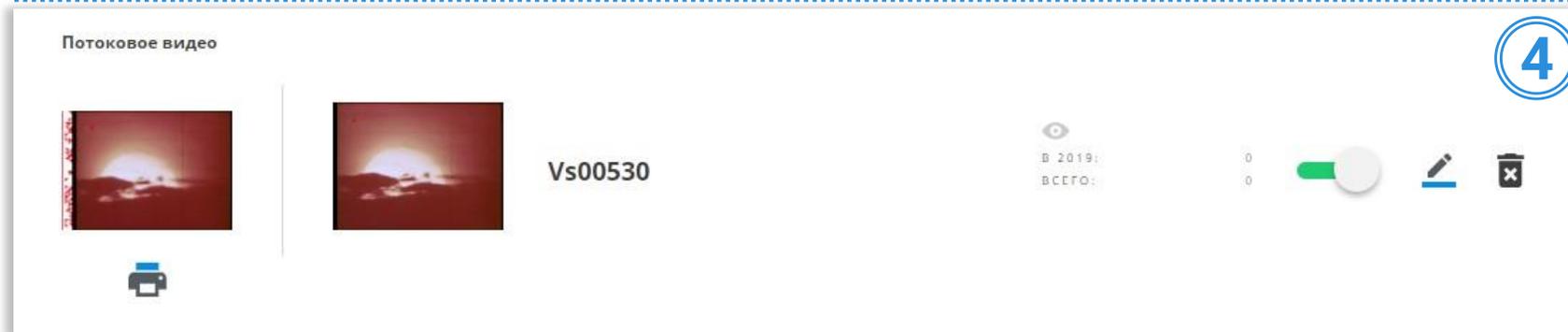


После того, как вы выбрали маркер «Потоковое видео» (1), откроется окно загрузки видео файла. Загрузите видео (формат .mp4) с компьютера через кнопку «загрузить видео». Затем, укажите ссылку на видео (по желанию) и кратко опишите его суть в соответствующих полях. Нажмите кнопку «далее»

Расположите окно контента по центру или сместите его в любую из сторон относительно маркера. Расположение окна контента зависит от поставленных Вами учебных целей и задач в обучении.



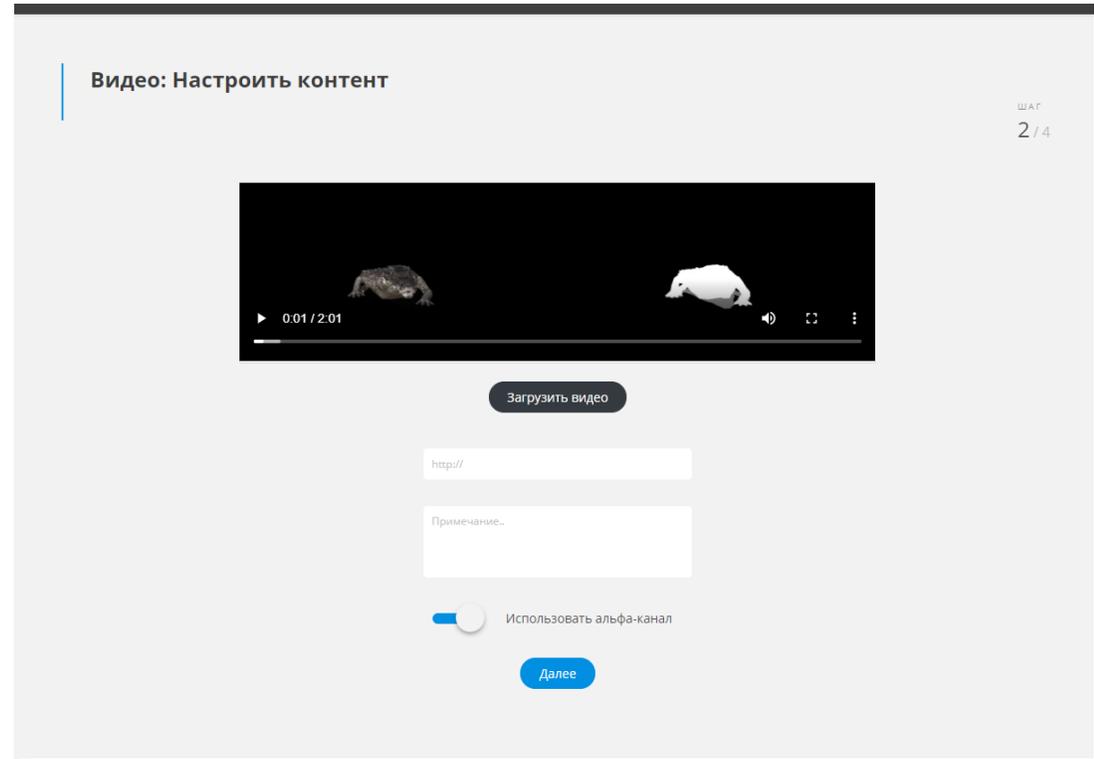
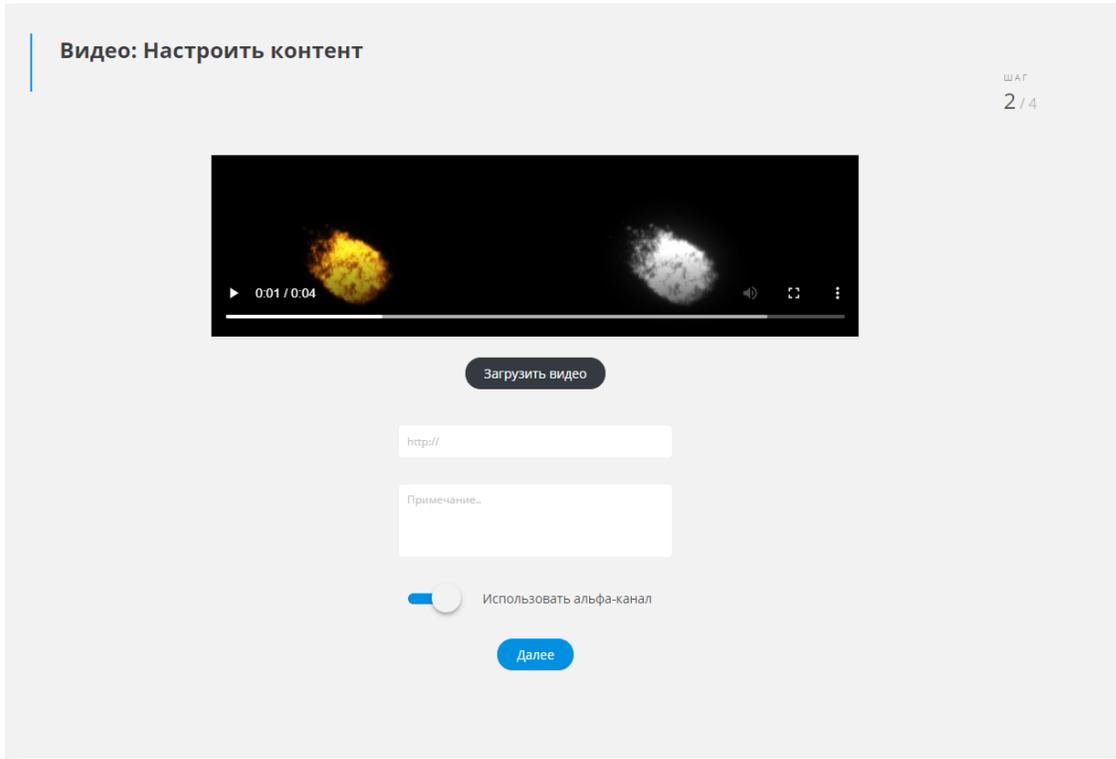
У пользователя мобильного приложения видео начинает воспроизводиться поверх метки автоматически. При клике на видео, оно разворачивается на весь экран мобильного устройства. Если к видео была добавлена веб ссылка, то при клике на этот видеоролик, он не разворачивается на весь экран, а ссылка открывается в стандартном браузере мобильного устройства.



1



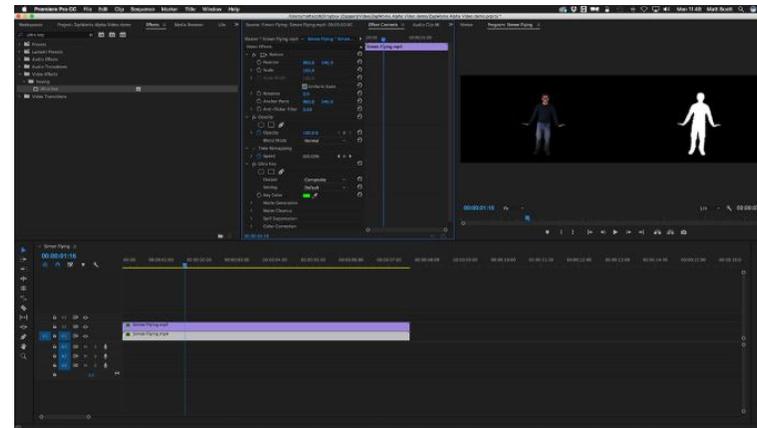
Потоковое  
видео



Загружайте в конструктор и просматривайте в приложении видео файлы с альфа-каналом (прозрачным фоном).

Сервис умеет автоматически определять наличие такого канала у исходного видео и уже на выходе, в режиме AR фон исчезает и ваш объект (на видео) становится от него независимым.

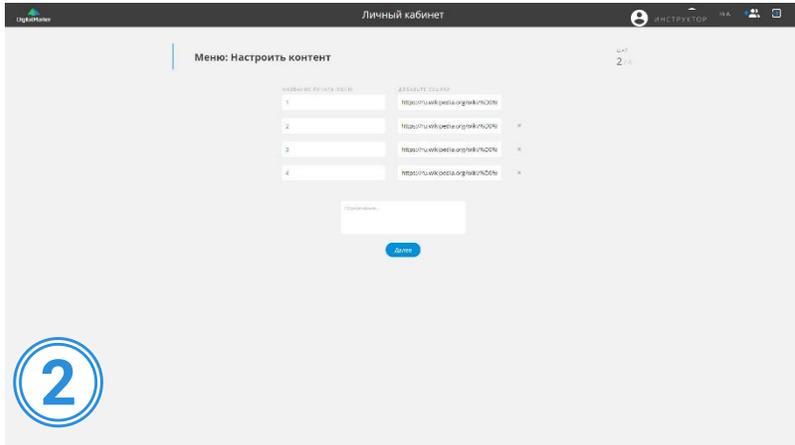
Для того, чтобы конструктор правильно распознал видео файл с альфа каналом, его предварительно необходимо подготовить в видео редакторе (об этом есть отдельный видео урок).



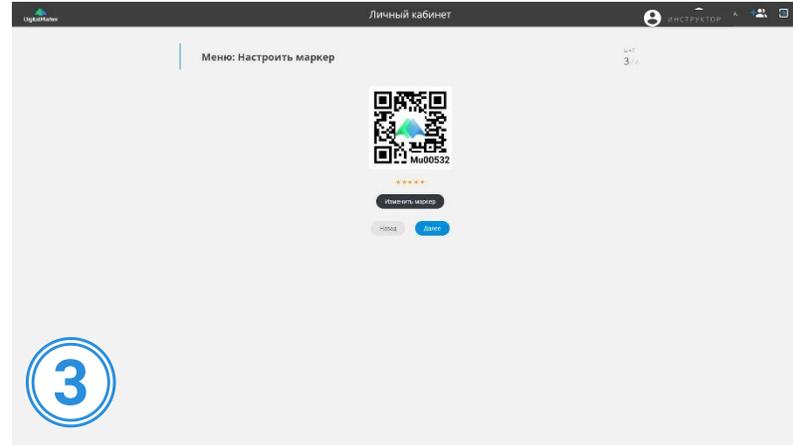
1



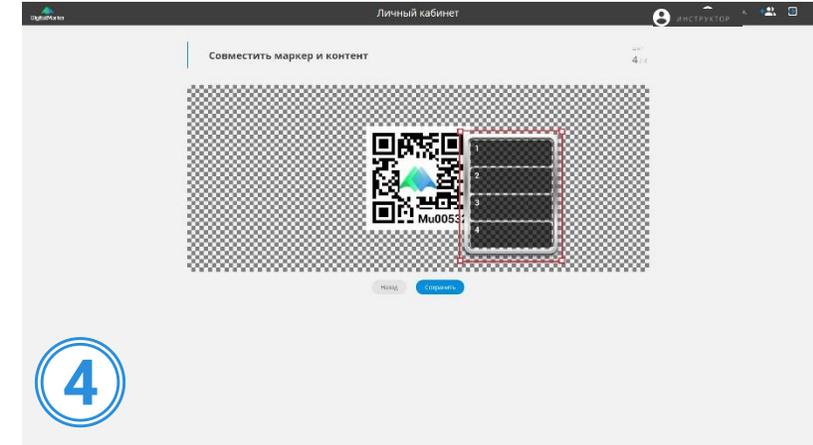
Потоковое  
видео



Добавьте текст первого пункта меню, а затем добавьте к нему гиперссылку. Добавляйте пункты меню (не более 4-х), нажимая на кнопку «добавить пункт меню». Учтите, что пока к тексту меню не добавлена гиперссылка, создать следующий пункт меню невозможно. При желании, кратко опишите тему этого маркера.



QR-код сгенерируется автоматически, однако у вас всегда есть возможность заменить сгенерированный маркер на любую другую иллюстрацию.



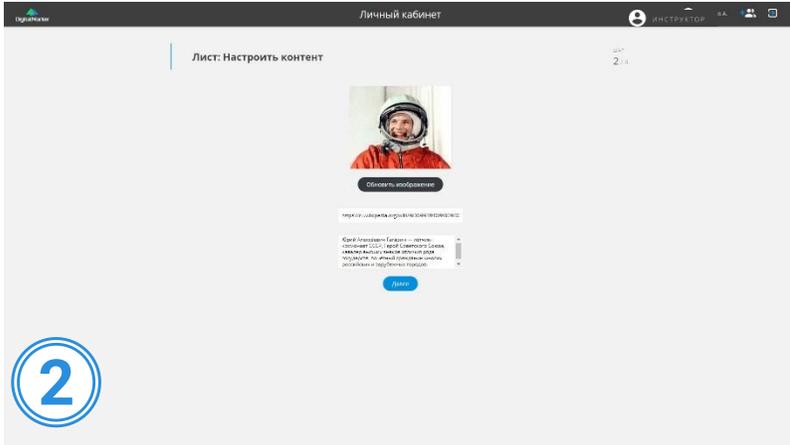
Расположите окно контента (меню) по центру или сместите его в любую из сторон относительно маркера (на рисунке QR-код).



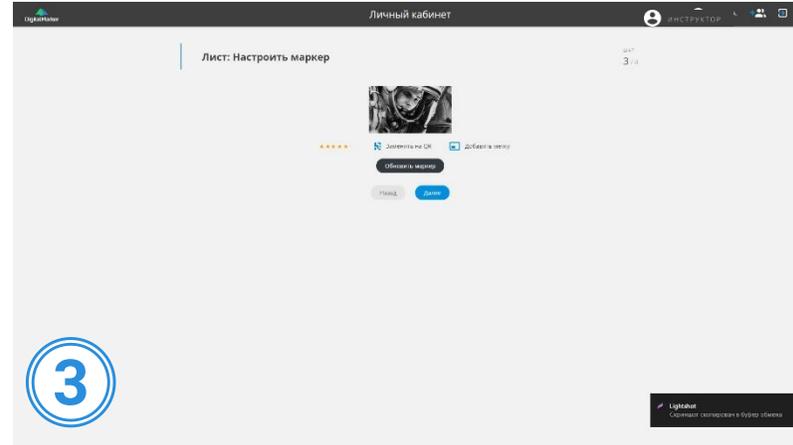
В мобильном приложении, при наведении камеры на такой маркер, отображается меню, содержащее от 1 до 4 пунктов. При клике на каждый из пунктов осуществляется переход по гиперссылке, связанной с данным пунктом меню, которая открывается в стандартном браузере телефона.



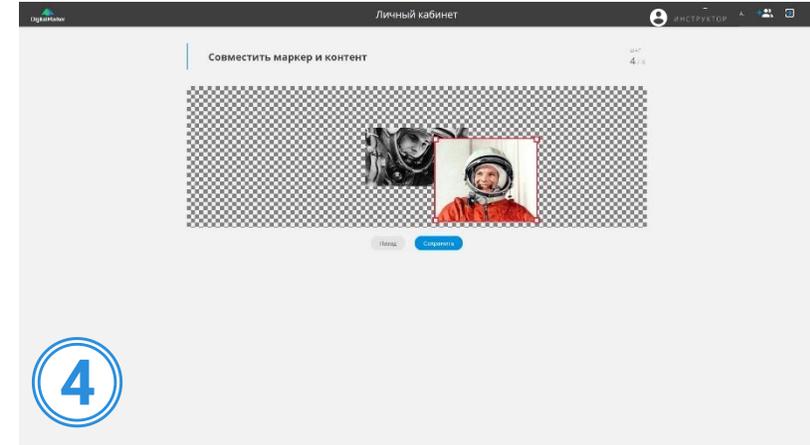
# Маркер «Изображение»



При выборе маркера «Лист», для создания новой связки «маркер-контент», в качестве контента вам предлагается добавить иллюстрацию (нажмите на кнопку «Загрузить изображение»). При необходимости, оставьте примечание и гиперссылку на картинку в соответствующих полях.



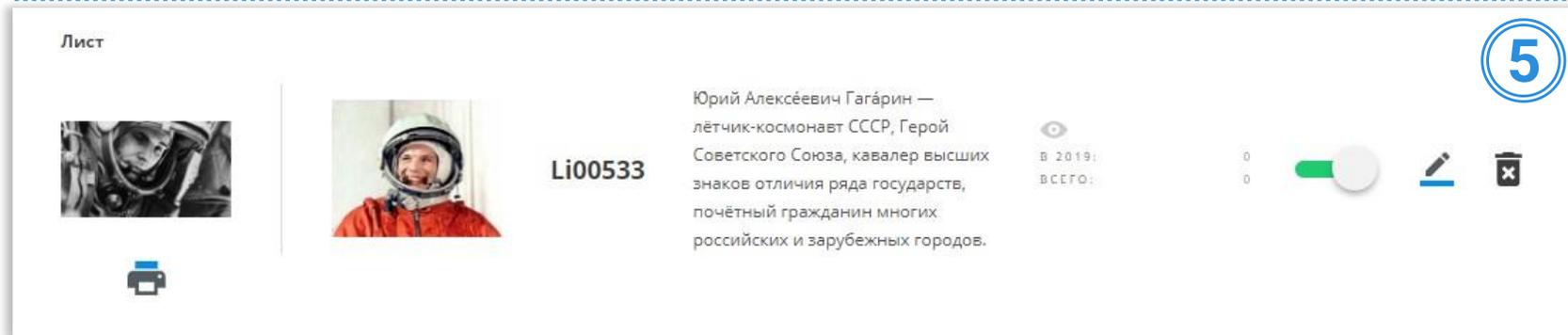
Для данного типа маркера QR-код автоматически НЕ генерируется. Вам предлагается добавить в качестве маркера иллюстрацию.



Расположите окно контента (иллюстрацию) по центру или сместите его в любую из сторон относительно маркера.



У пользователя мобильного приложения картинка воспроизводится поверх маркера автоматически. При клике на картинку, она разворачивается на весь экран мобильного устройства. Если к картинке дополнительно добавлена веб ссылка, то при клике на картинку, она не разворачивается на весь экран, а открывается в стандартном браузере смартфона.

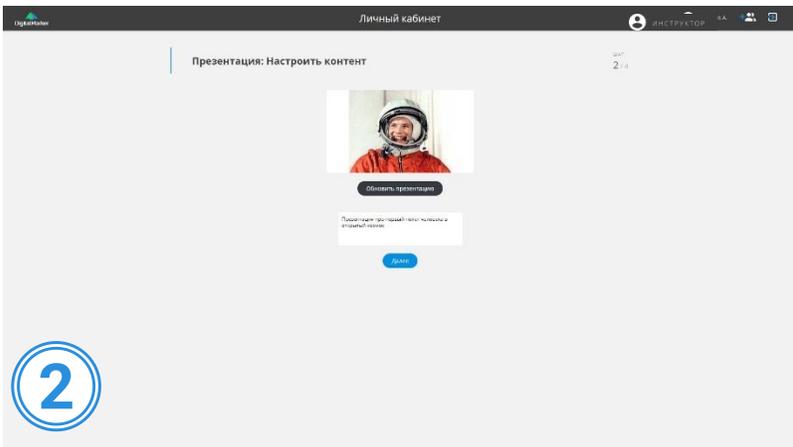


1

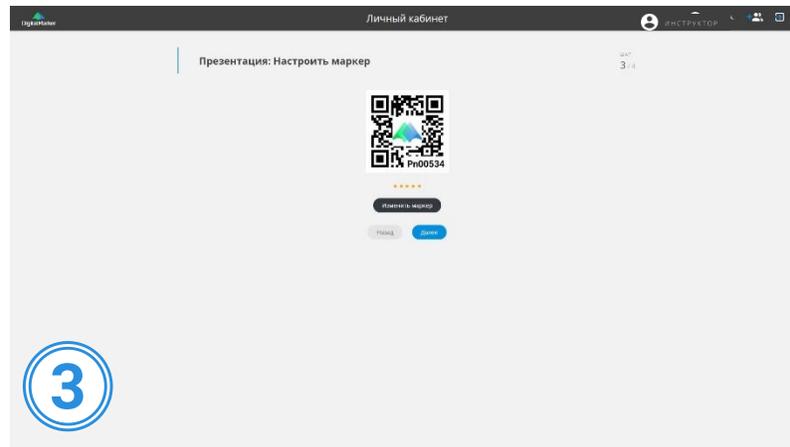


Лист

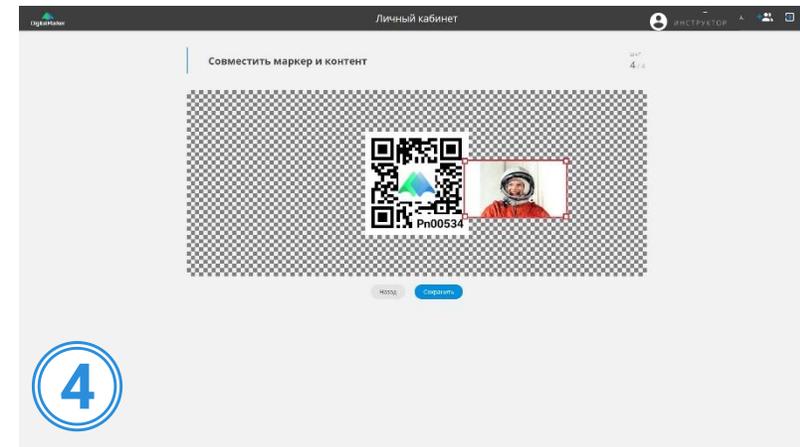
# Маркер «Презентация»



При выборе маркера «Презентация», для создания новой связки «маркер-контент», в качестве контента Вам предлагается добавить файл презентации в .pdf или .pptx формате. Для этого, вам необходимо нажать на кнопку «Загрузить презентацию» и затем выбрать нужный файл на компьютере через программу – проводник. При необходимости, добавьте примечание к презентации.



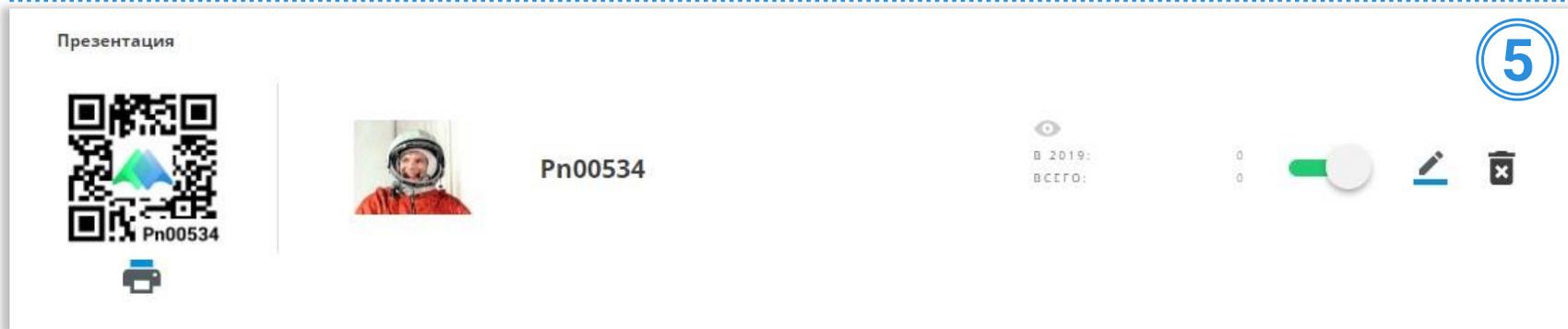
Для данного типа связки QR-код с логотипом компании генерируется автоматически. У вас есть возможность заменить сгенерированный маркер любой другой иллюстрацией.



Расположите окно контента (иллюстрация с первым слайдом презентации) по центру или сместите его в любую из сторон относительно маркера.



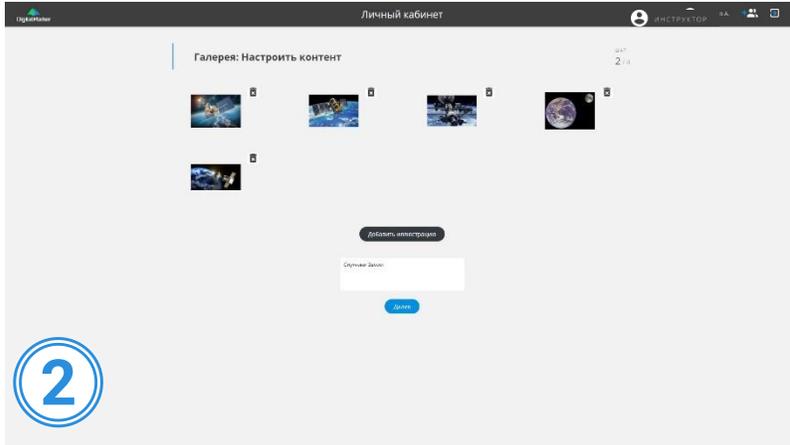
У пользователя мобильного приложения, при наведении камеры на такой маркер отображается превью презентации в виде её первого слайда. В превью, через две секунды после появления презентации, начинается автоматическая смена слайдов. Если пользователь нажимает на презентацию, то она открывается на весь экран и с ней можно взаимодействовать. (листать)



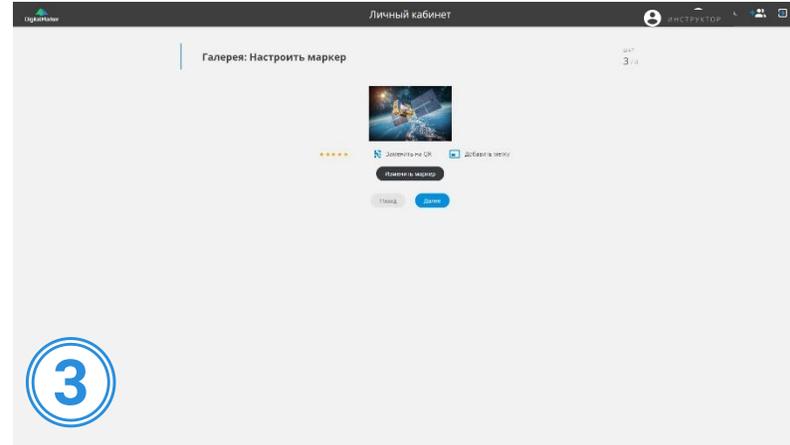
1



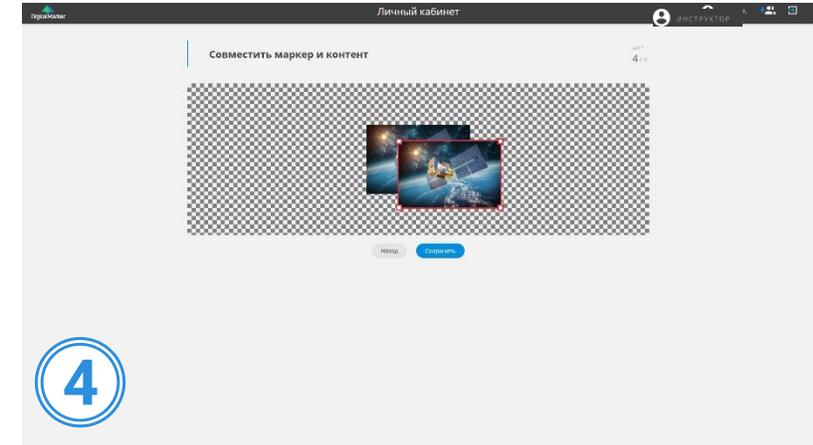
Презентация



При выборе маркера «Галерея», для создания новой связки «маркер-контент», в качестве контента вам предлагается добавить **НЕСКОЛЬКО** иллюстраций. Для этого нажмите на кнопку «Добавить иллюстрацию» и затем выберите файл на компьютере через программу-проводник. По желанию, добавьте примечания (подписи) к иллюстрациям)



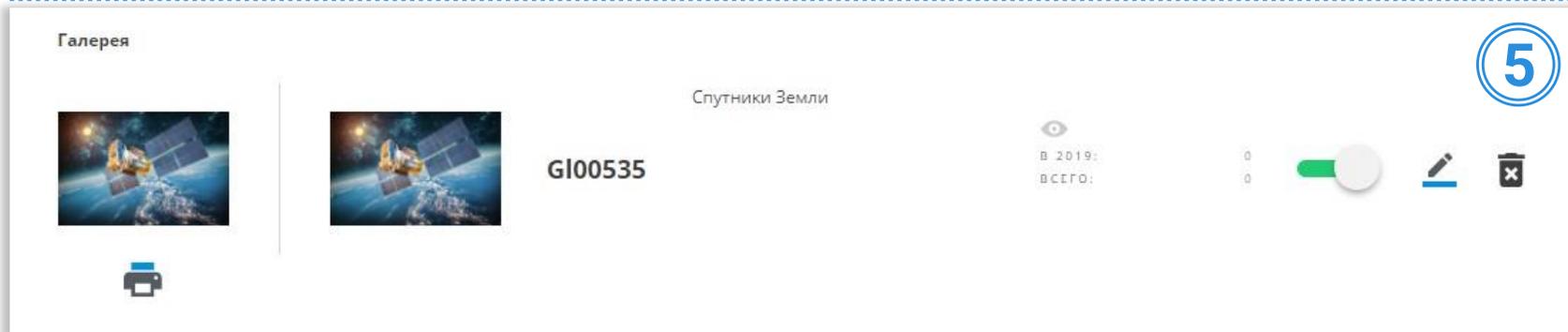
Маркер генерируется автоматически из первой иллюстрации галереи. У вас есть возможность заменить сгенерированный маркер на любую другую иллюстрацию (важно, чтобы пропорции иллюстрации совпадали с автоматически сгенерированной).



Расположите окно контента (иллюстрация) по центру или сместите его в любую из сторон относительно маркера.



У пользователя мобильного приложения, при наведении камеры на такой маркер отображается превью презентации в виде её первого слайда. В превью, через две секунды после появления презентации, начинается автоматическая смена слайдов. Если пользователь нажимает на презентацию, то она открывается на весь экран и с ней можно взаимодействовать. (листать)



Галерея



Вебинар



Аудио



Соцсеть



Интернет-ссылка



Видео



Фотография



Чат



Электронная  
книга



Тест



Опрос



Контакт



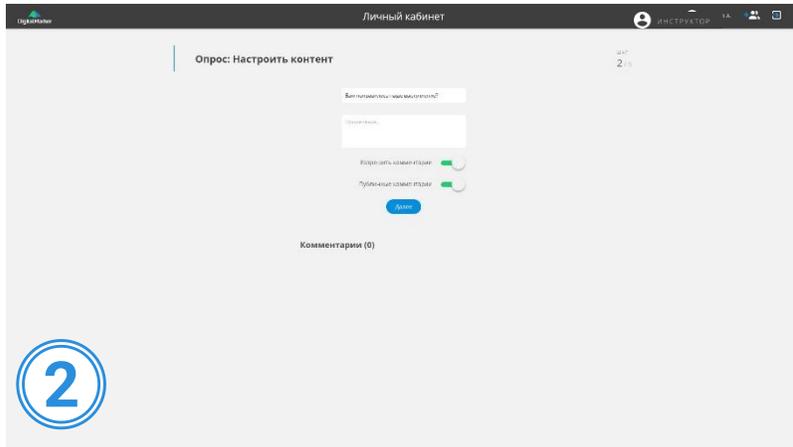
Курс



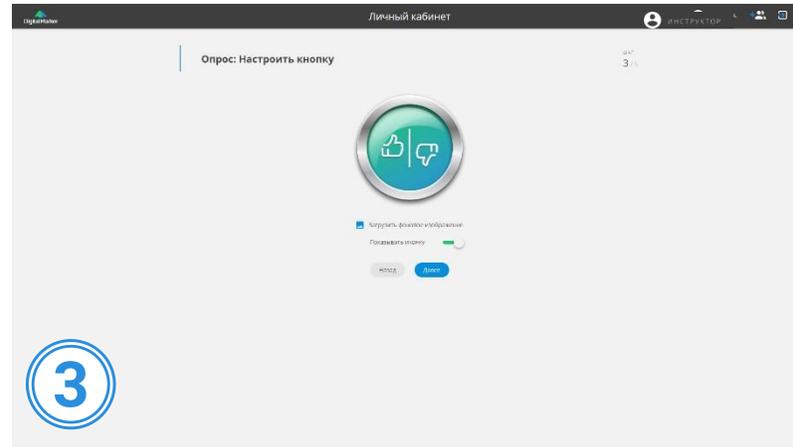
Документ

# КНОПКИ

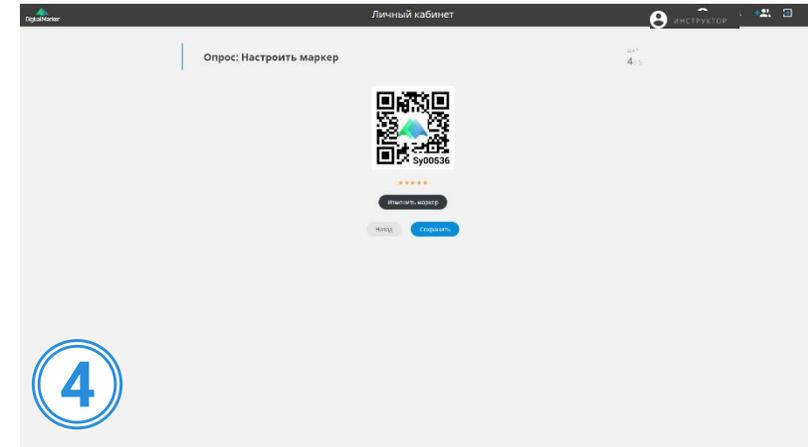
# Кнопка «Опрос»



Для данного типа кнопки, контент не добавляется. В соответствующих полях, напишите тему опроса и добавьте (при необходимости) примечание.



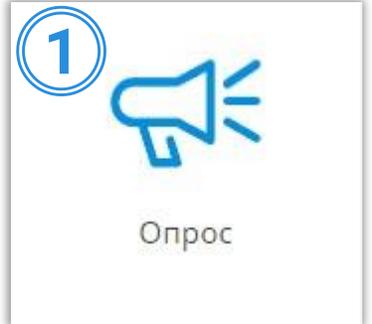
Кнопка – гиперссылка генерируется автоматически. Вы можете заменить иллюстрацию внутри кнопки на любую другую. Для этого нажмите на «Заменить фоновое изображение».

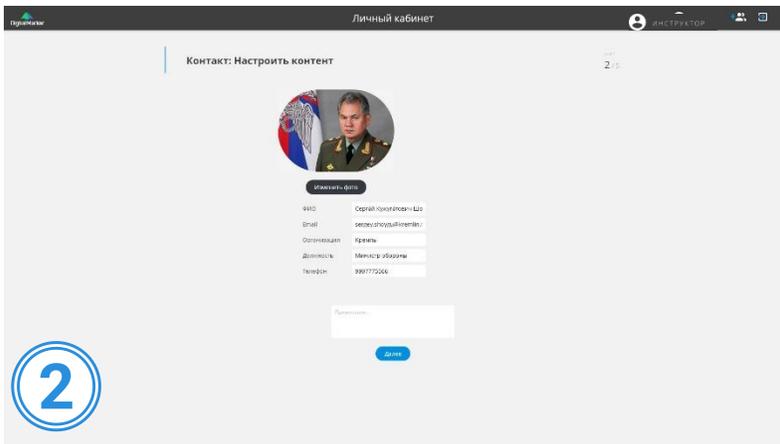


Маркер генерируется автоматически (в виде QR - кода с содержанием логотипа). При желании его можно [заменить на любую другую иллюстрацию](#)

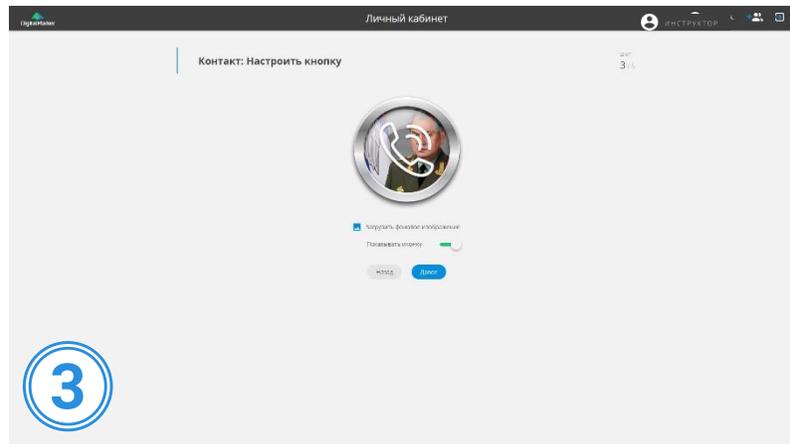


У пользователя мобильного приложения, при наведении камеры на такой маркер отображается кнопка опроса (лайк\дизлайк на которой видно результаты текущего опроса (количество лайков и количество дизлайков). По клику на кнопку пользователь имеет возможность увидеть название и описание опроса, поставить лайк или дизлайк, посмотреть комментарии к опросу, а также оставить комментарий самостоятельно.

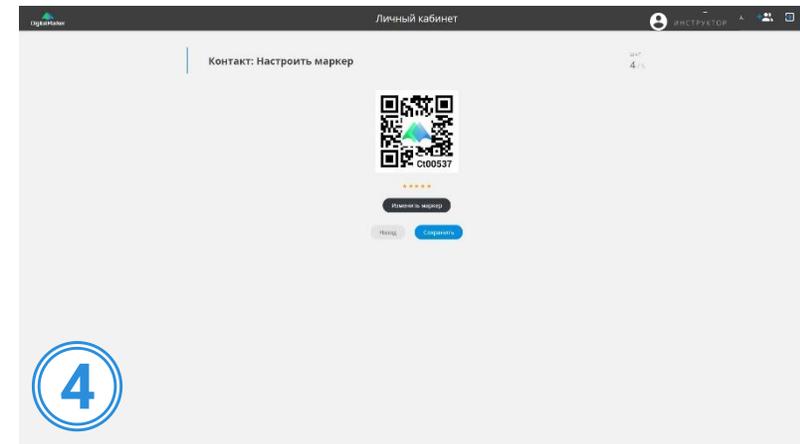




Настройте кнопку «Контакт» описав несколько полей: ФИО контакта, должность, название организации, телефон, электронная почта. Загрузите фотографию контакта (для корректного отображения фото профиля загрузите фотографию с соотношением сторон 1:1). При необходимости, добавьте примечание.



Кнопка – гиперссылка генерируется автоматически. Вы можете заменить иллюстрацию внутри кнопки на любую другую (как на примере выше). Для этого нажмите на «Заменить фоновое изображение».

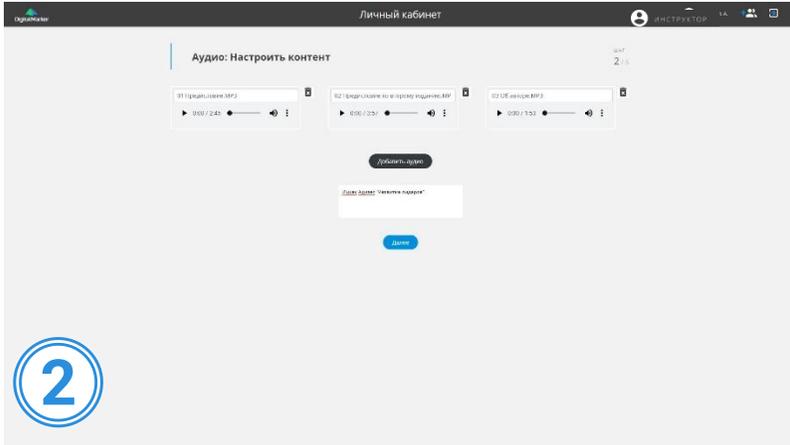


Маркер генерируется автоматически (в виде QR - кода с содержанием логотипа). При желании его можно заменить на любую другую иллюстрацию

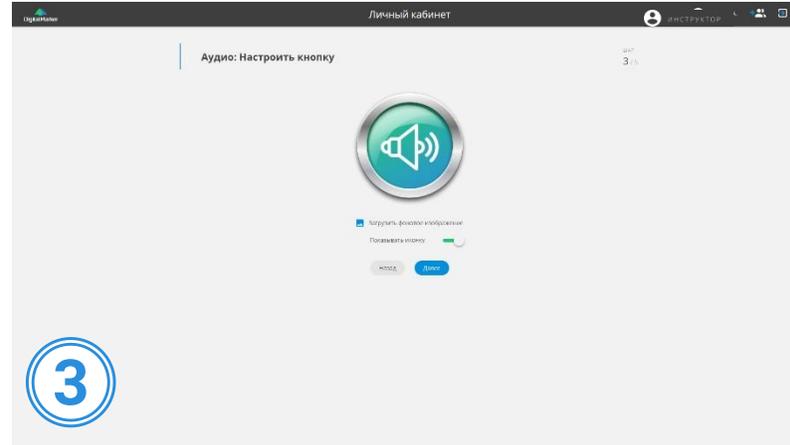
У пользователя мобильного приложения, при наведении камеры на данный маркер отображается кнопка типа «контакт». При клике на кнопку, открывается фотография и вся контактная информация сотрудника. Если из нее нажать на номер телефона, то открывается приложение для звонка человеку с введенным номером. Аналогично с полям email и телефон.



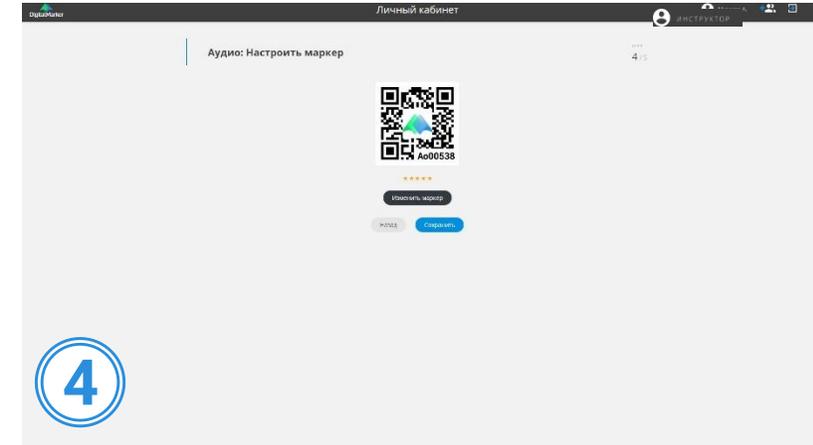
# Кнопка «Аудио»



При выборе кнопки «Аудио», для создания новой связки «маркер-контент», в качестве контента вам предлагается добавить несколько аудиофайлов (нажмите на кнопку «Добавить аудио»). После загрузки файла, Вы можете поменять его название, которое будет отображаться в момент воспроизведения при использовании мобильного приложения. По желанию, напишите примечание к данной кнопке.



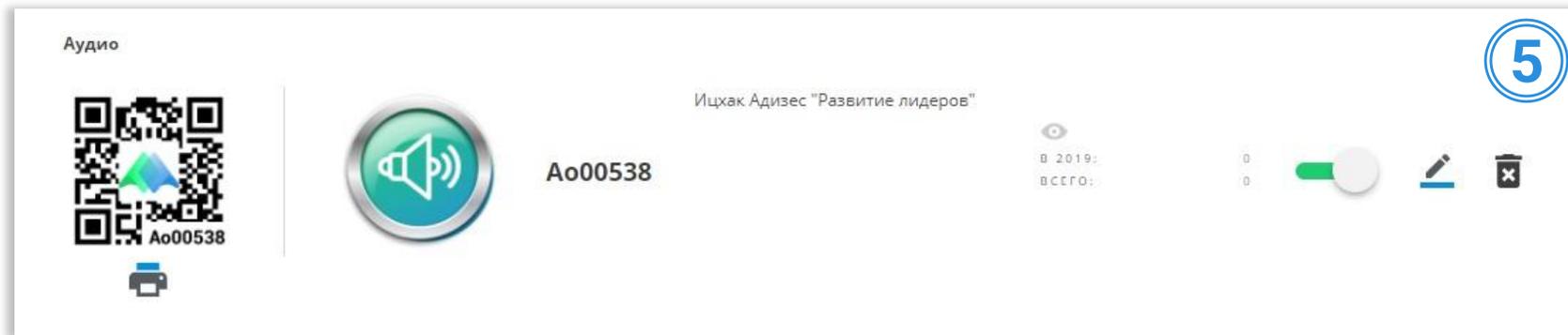
Кнопка – гиперссылка генерируется автоматически. Вы можете заменить иллюстрацию внутри кнопки на любую другую. Для этого нажмите на «Заменить фоновое изображение».

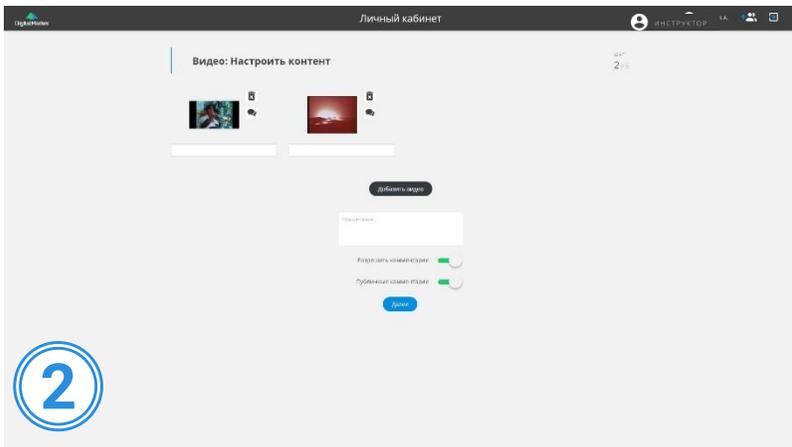


Маркер генерируется автоматически (в виде QR - кода с содержанием логотипа). При желании его можно заменить на любую другую иллюстрацию

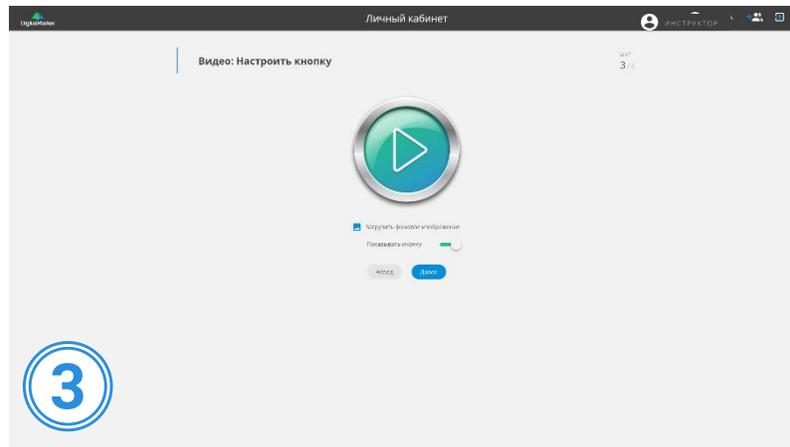


У пользователя мобильного приложения, при наведении камеры на такой маркер отображается кнопка типа «аудио» с отображением количества аудио роликов, связанных с данной меткой. При клике на кнопку открывается панель с списком аудио роликов, при клике на каждый из них он начинает воспроизведение.

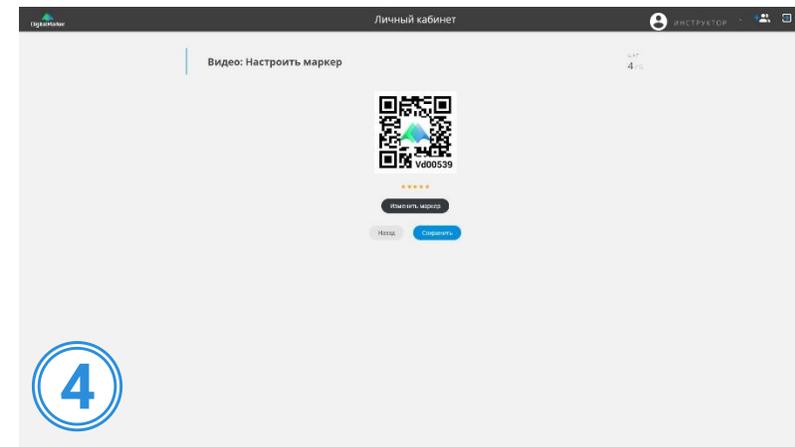




При выборе кнопки «Видео», для создания новой связки «маркер-контент», в качестве контента вам предлагается добавить несколько видеофайлов (нажмите на кнопку «Добавить видео»). После загрузки файла, Вы можете поменять его название, которое будет отображаться в момент воспроизведения при использовании мобильного приложения. По желанию, напишите примечание к данной кнопке.



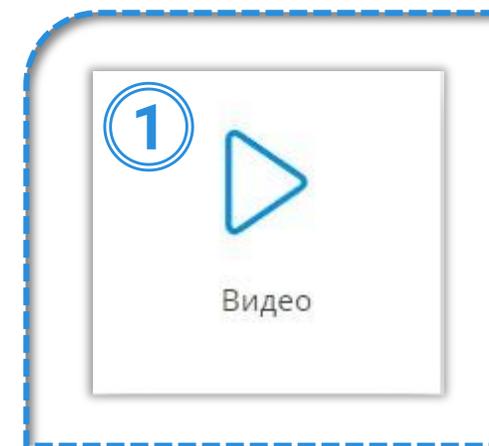
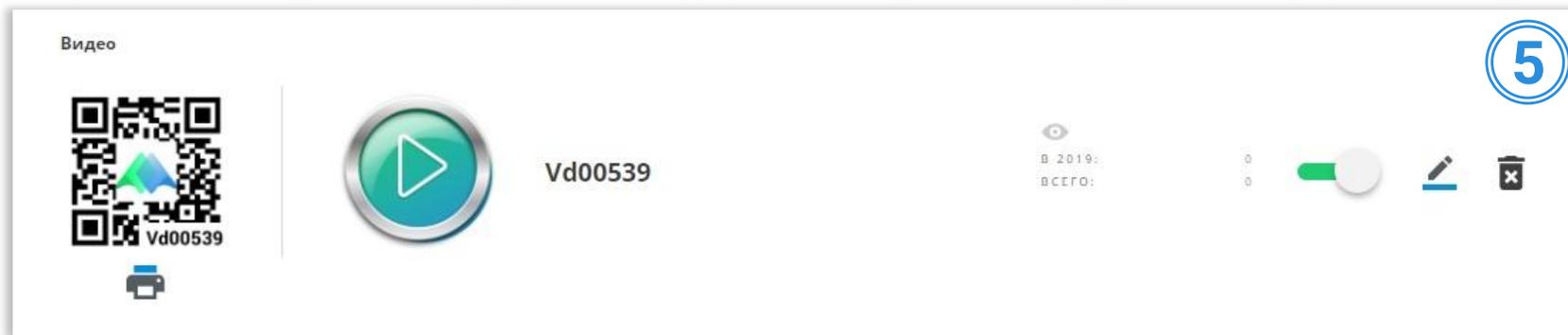
Кнопка – гиперссылка генерируется автоматически. Вы можете заменить иллюстрацию внутри кнопки на любую другую. Для этого нажмите на «Заменить фоновое изображение».



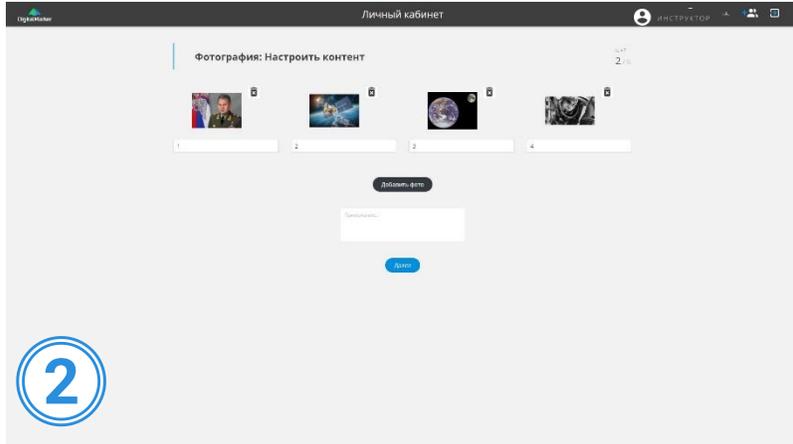
Маркер генерируется автоматически (в виде QR - кода с содержанием логотипа). При желании его можно заменить на любую другую иллюстрацию



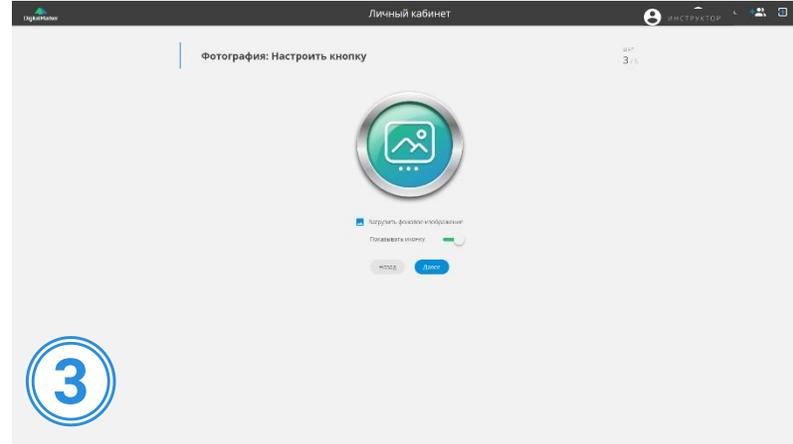
У пользователя мобильного приложения, при наведении камеры на такой маркер отображается кнопка типа «видео» с отображением количества видео роликов, связанных с данной меткой. При клике на кнопку открывается панель с списком видео роликов, при клике на каждый из них он начинает воспроизведение.



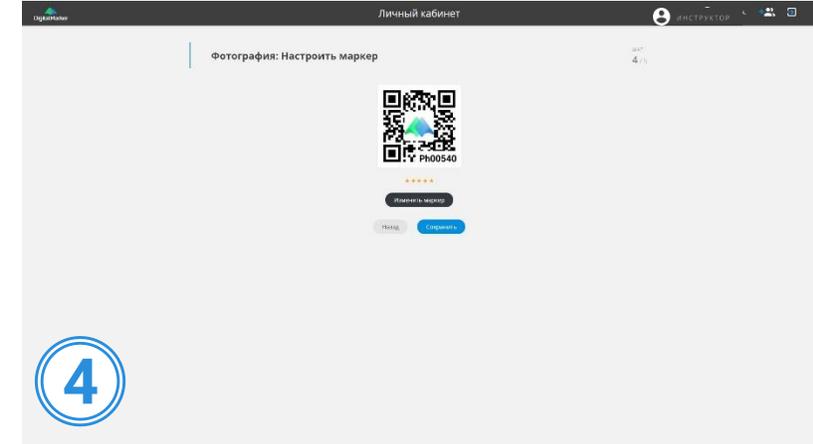
# Кнопка «Фотография»



При выборе кнопки «Фотография», для создания новой связки «маркер-контент», в качестве контента вам предлагается добавить одну или несколько фотографий (нажмите на кнопку «Добавить фото»). После загрузки файла, Вы можете поменять его название. При желании, напишите примечание к данной кнопке.



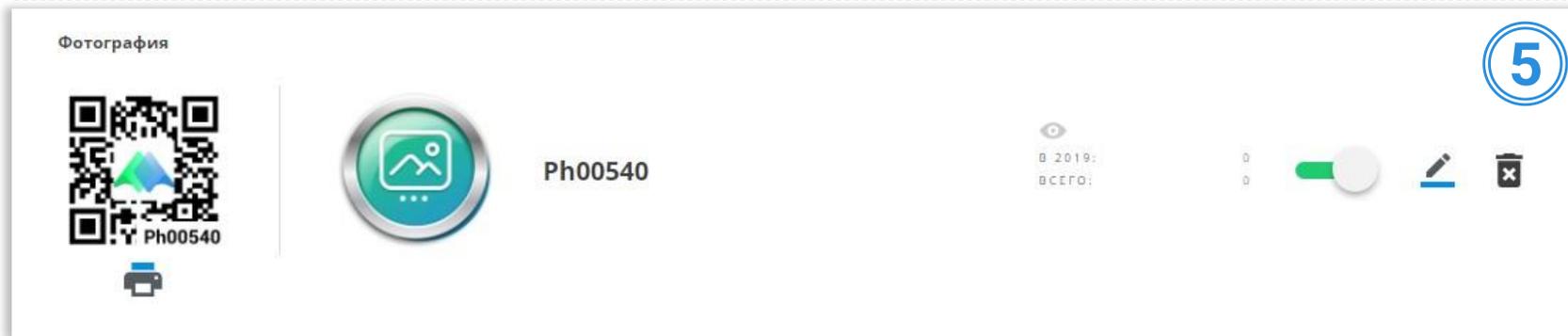
Кнопка – гиперссылка генерируется автоматически. Вы можете заменить иллюстрацию внутри кнопки на любую другую. Для этого нажмите на «Заменить фоновое изображение».



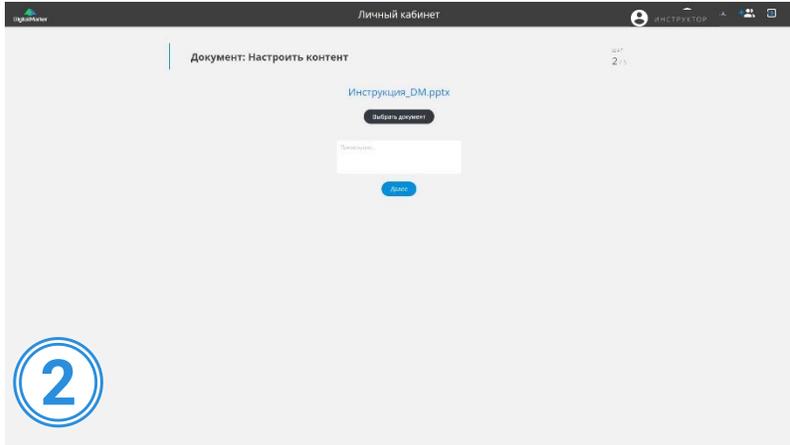
Маркер генерируется автоматически (в виде QR - кода с содержанием логотипа). При желании его можно заменить на любую другую иллюстрацию



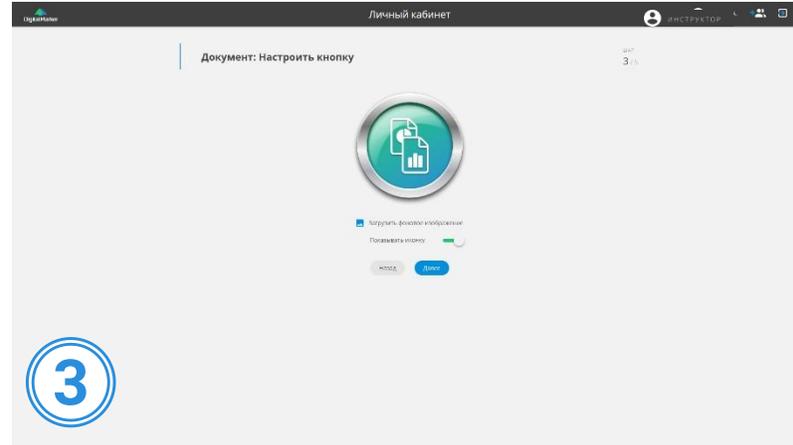
У пользователя мобильного приложения, при наведении камеры на такой маркер отображается кнопка типа «фотография». При клике на кнопку открывается панель с списком фотографий, при клике на каждую из них она разворачивается на весь экран смартфона.



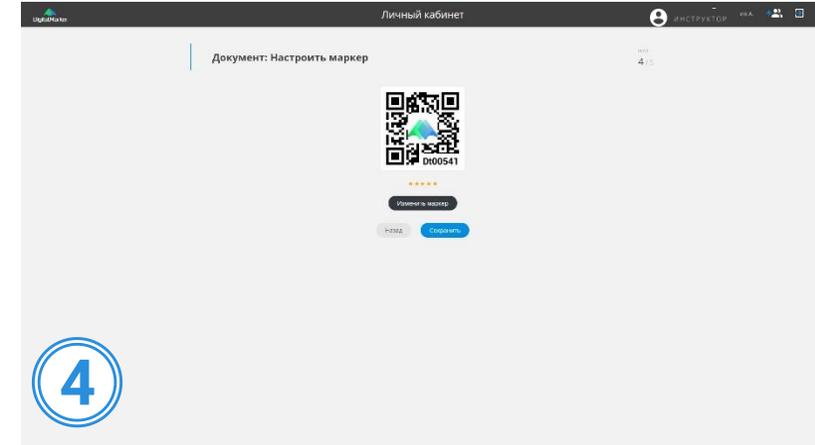
# Кнопка «Документ»



При выборе данной кнопки, вам для создания новой связки маркер-контент, в качестве контента, предлагается загрузить pdf документ (или любой другой файл). При необходимости вы можете добавить примечание.



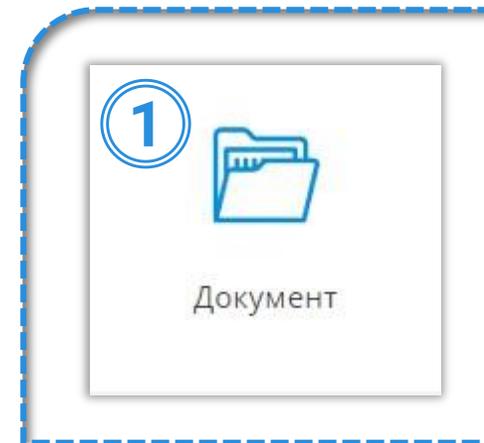
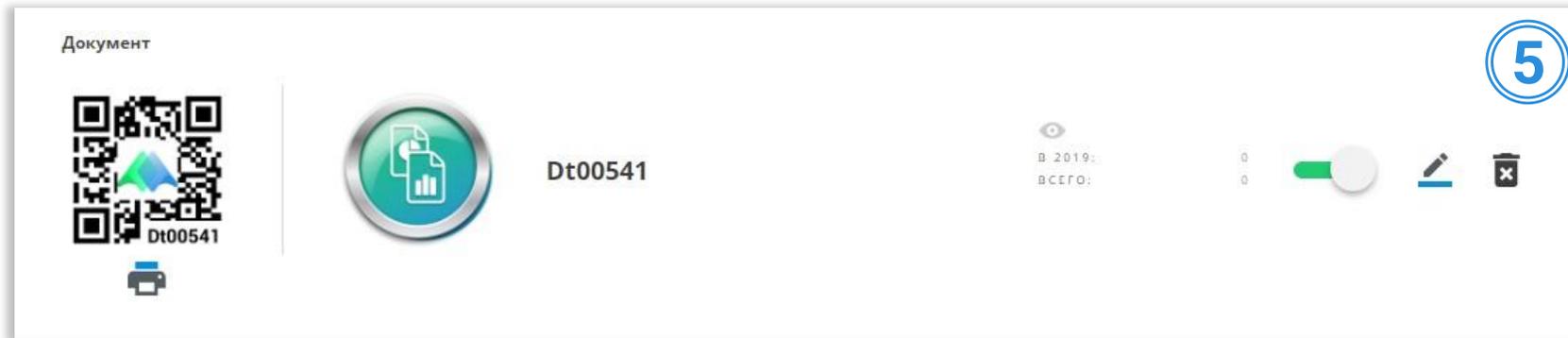
Кнопка – гиперссылка генерируется автоматически. Вы можете заменить иллюстрацию внутри кнопки на любую другую. Для этого нажмите на «Заменить фоновое изображение».



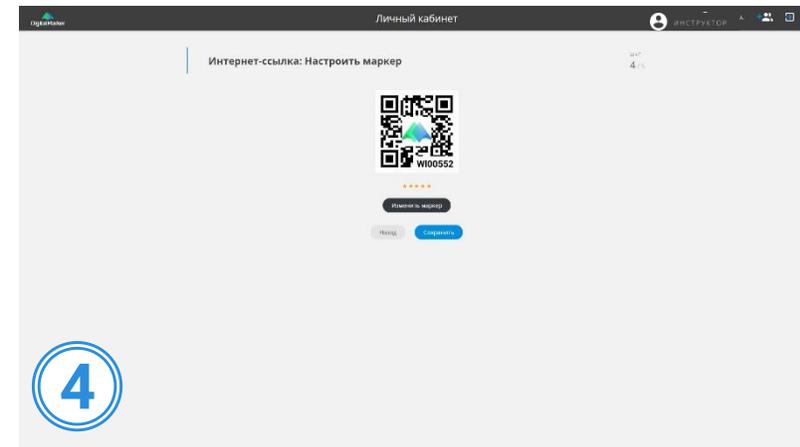
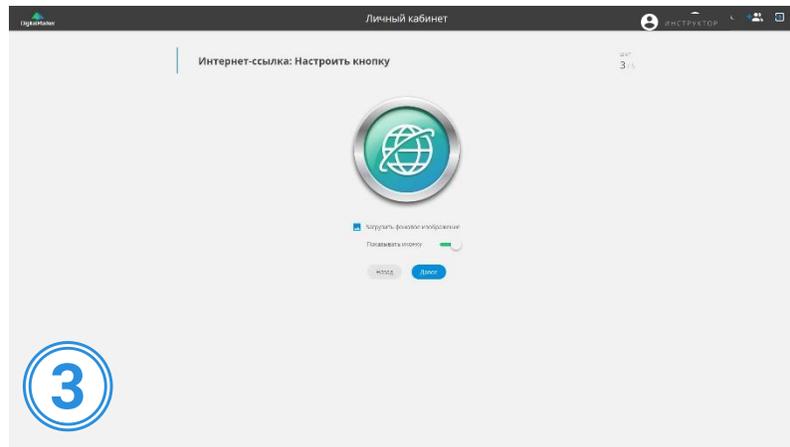
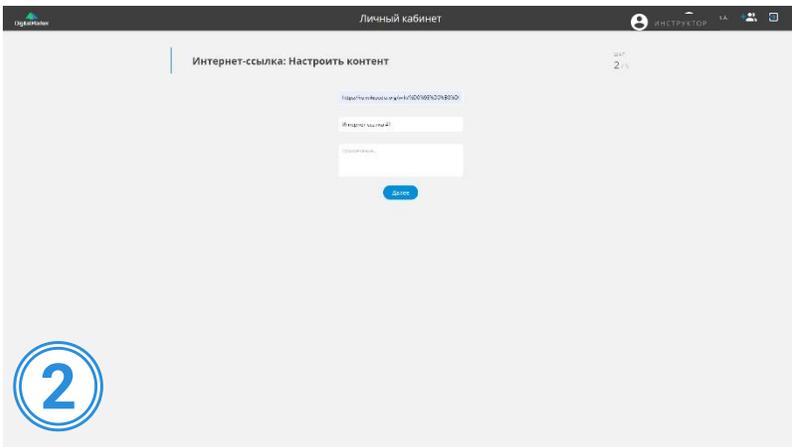
Маркер генерируется автоматически (в виде QR - кода с содержанием логотипа). При желании его можно [заменить на любую другую иллюстрацию](#)



У пользователя мобильного приложения, при наведении камеры на такой маркер отображается кнопка документа. При клике на кнопку, документ скачивается на устройство и предлагает пользователю открыть его в предустановленном приложении для файлов такого типа.



# Кнопка «Интернет-ссылка»



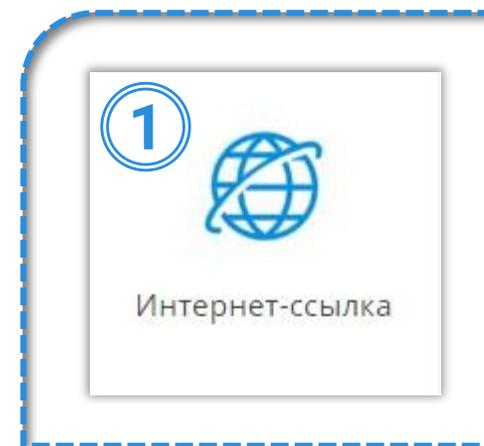
Для настройки кнопки «Интернет-ссылка», вам для создания новой связки маркер-контент, в качестве контента предлагается указать ссылку на страницу в сети и её название. При необходимости, добавьте примечание в соответствующее поле

Кнопка – гиперссылка генерируется автоматически. Вы можете заменить иллюстрацию внутри кнопки на любую другую. Для этого нажмите на «Заменить фоновое изображение».

Маркер генерируется автоматически (в виде QR - кода с содержанием логотипа). При желании его можно [заменить на любую другую иллюстрацию](#)



У пользователя мобильного приложения, при наведении камеры на такой маркер отображается кнопка интернет-ссылки. При клике на кнопку осуществляется переход по связанной с кнопкой гиперссылке. В данном случае, переход произойдёт на нужную страницу в сети.





Вебинар



Аудио



Соцсеть



Интернет-ссылка



Видео



Фотография



Чат



Электронная  
книга



Тест



Опрос



Контакт



Курс



Документ

# Статистика

Выберите проект, по которому хотите посмотреть статистические данные

Укажите период, за который должна отображаться статистика

Экспортируйте отображаемую статистику в формат MS Excel

# Отчет по статистике использования

Проект

Период с  по

Выбрать

XLS

[Развернуть все](#) | [Свернуть все](#)

Проект	Код связки	Комментарий	ФИО	email	Кол-во сканирований	ОС	Версия	Адрес	Дата и время
▶ AR_TWICE					0				
▶ TWICE_AR					0				
▶ тест BAR 28_10					0				
▶ AppStore!					0				
▶ HR - KBECT					0				
▶ TestBarCode					0				
▶ PROJECTCLUB					0				
▶ МУЗЫКА					0				
▶ Argument /Sber					0				
▶ ТРОЙКА					0				
▼ ARGUMENT					10				
▶ ARGUMENT	GI03548				2				
▶ ARGUMENT	Vs03549				0				
▶ ARGUMENT	Vs04060				0				
▶ ARGUMENT	Vs04065				0				
▼ ARGUMENT	Vs04625				7				
ARGUMENT	Vs04625				2				
▼ ARGUMENT	Vs04625				5				
ARGUMENT	Vs04625				1	android	28		
ARGUMENT	Vs04625				1	android	28		
ARGUMENT	Vs04625				1	android	29		
ARGUMENT	Vs04625				1	android	29		2023-01-08 15:59:01
ARGUMENT	Vs04625				1	android	28		2023-01-09 21:13:54
ARGUMENT	Vs04625				1	android	28		2023-01-09 21:17:48
ARGUMENT	Vs04625				1	android	28		2023-01-09 21:24:55
▶ ARGUMENT	Vs05538				0				

Просматривайте сводную статистику по проекту

По связке маркер-контент

По устройству (смартфону)

Или по отдельному сканированию

В статистике отображается:  
1. Код связки и комментарий (если добавлен)

2. ФИО конечного пользователя и его email (если в проекте была включена функция идентификации пользователей)

Количество сканирований

Операционная система устройства, с которого сканировался маркер

Версия операционной системы

Адрес сканирования (если в проекте была включена функция сбора GEO-данных)

Дата и время сканирования

Сворачивайте и разворачивайте вкладки для изменения уровня детализации статистики