

Program diLustro



Podręcznik Użytkownika

Instrukcja uruchomienia i konfiguracji programu

Spis treści

<i>Wprowadzenie</i>	3
<i>Szybki start</i>	3
<i>Charakterystyka programu</i>	4
Wymagania sprzętowo-systemowe	4
Opis programu	5
<i>Instalacja programu</i>	9
<i>Przygotowanie aparatu Canon EOS</i>	10
<i>Przygotowanie drukarek</i>	11
<i>Autoryzacja programu</i>	11
<i>Aktualizacja programu</i>	12
<i>Green Screen czyli zdjęcia na zielonym tle – uwagi i zalecenia</i>	12
<i>Konfiguracja programu</i>	13
Moduł administracyjny	13
<i>Szybki Start</i>	14
<i>Zaawansowane</i>	17
<i>Ramki</i>	20
O programie	23
Plik <i>config.ini</i>	24
<i>Tworzenie nowych ramek</i>	24
<i>Katalogi i pliki programu</i>	26
<i>Porady techniczne</i>	28
Jak zmienić film/animację w oknie z 3 sekundowej na 5 sekundową?	28
Jak wyświetlić podgląd z kamery internetowej w oknie <i>Odliczanie przed zrobieniem zdjęcia</i>	28
Wysyłanie zdjęć przez SMS, na Facebooka i na strony www	28

Wprowadzenie

diLustro to program stworzony i przeznaczony do używania zarówno w fotobudkach jak i na komputerach z systemem Windows z podłączonym ekranem/monitorem dotykowym typu lustro i urządzeniem wykonującym zdjęcia (aparat Canon EOS, kamera internetowa). Doskonale sprawdzi się na każdej imprezie: weselu, spotkaniu towarzyskim czy firmowym evencie.

Program został przygotowany do współpracy z aparatami cyfrowymi Canon EOS (zalecany model to Canon EOS 1100D lub nowszy) oraz kamerami internetowymi. Aplikacja pozwala na bezpośredni wydruk wykonanych zdjęć.

Może drukować zdjęcia na drukarce lub wielu drukarkach. Drukowanie realizowane jest poprzez mechanizmy Windows. Jeżeli drukarka lub drukarki mają takie możliwości to da się tak skonfigurować program by drukował zdjęcia w różnych formatach, np. 10x15, paski 5x15 itd. Zalecamy drukarkę DNP DS-RX1.

Interfejs programu zbudowany jest z plików wideo i grafik pobieranych z plików znajdujących się poza programem by dało się je podmieniać na inne.

Napisy wyświetlane przez program pobierane są z pliku zewnętrznego by dało się je samodzielnie dostosować do własnych potrzeb.

Program jest lokalizowalny tzn. może być łatwo przystosowany do pracy w różnych językach.

Standardowa instalacja programu jest w polskiej wersji językowej.

Szybki start

Poniżej opisano podstawowe czynności jakie należy wykonać przy uruchamianiu programu i dostosowaniu go do swoich potrzeb.

1. Upewnij się, że komputer, na którym chcesz używać programu spełnia jego wymagania. Więcej na ten temat w rozdziale *Wymagania sprzętowo-systemowe*.
2. Zainstaluj program używając jego instalatora setup.exe. Więcej na ten temat w rozdziale *Instalacja programu*.
3. W przypadku wykonywania zdjęć aparatem Canon EOS podłącz go do komputera, a następnie zaznacz odpowiednią opcję na zakładce *Szybki Start/Ogólne*. Dostosuj ustawienia aparatu. Więcej na ten temat w rozdziale *Przygotowanie aparatu Canon EOS*.
4. W przypadku wykonywania zdjęć kamerą internetową podłącz ją do komputera, a następnie zaznacz odpowiednią opcję na zakładce *Szybki Start/Ogólne*.
5. Podłącz drukarkę lub drukarki, które będą używane do drukowania zdjęć. Więcej na ten temat w rozdziale *Przygotowanie drukarek*.
6. Jeśli program ma wysyłać zdjęcia na serwer www, Facebook-a, SMS-em lub na podany adres e-mail upewnij się, że konfiguracja twojej zapory sieciowej na to pozwala. W razie potrzeby zdefiniuj w ustawieniach zapory odpowiedni wyjątek lub wyjątki dla *diLustro.exe* i *uplfacebook.exe*.

7. Zapoznaj się z niniejszą instrukcją, z wykazem zmian w pliku *zmiany.txt*, z opisami w pliku konfiguracyjnym *config.ini*, obejrzyj katalogi i pliki programu. Opis plików i katalogów znajduje się w rozdziale *Katalogi i pliki programu*.
8. Uruchom program diLustro i zapoznaj się z jego działaniem.
9. Uruchom moduł administracyjny i zapoznaj się z jego ustawieniami. Dostosuj te ustawienia do własnych potrzeb. Opis ustawień znajdziesz w rozdziale *Konfiguracja programu*.
10. Przygotuj własne ramki bazując na przykładowych, dostarczonych z programem. Skonfiguruj je w module administracyjnym na zakładce *Ramki*. Jeśli nie chcesz robić tego samodzielnie możesz zamówić dodatkowe ramki w naszej firmie.
Wskazówki na temat przygotowywania własnych ramek znajdują się w rozdziale *Tworzenie nowych ramek*.
11. Sprawdź działanie programu diLustro z własnymi ustawieniami i ramkami.
12. Jeśli zakupiłeś program i chcesz by pracował jako wersja pełna, a nie demonstracyjna dokonaj jego autoryzacji. Więcej na ten temat w rozdziale *Autoryzacja programu*.
13. Możesz też zmienić filmiki/animacje pokazywane na poszczególnych oknach programu na swoje. Przygotuj je bazując na przykładowych, dostarczonych z programem i prześlij do nas, a my (odpłatnie) przystosujemy je do wymagań programu i odeślemy gotowe do umieszczenia w katalogu programu. Jeśli nie chcesz robić tych filmików/animacji samodzielnie, możesz zamówić je w naszej firmie.
14. Istnieje też możliwość przygotowania (za dodatkową opłatą) nowej wersji językowej, zarówno dla modułu administracyjnego jak i dla programu diLustro, lub wykonania innych modyfikacji programu. Jeśli chciałbyś z takiej możliwości skorzystać, prosimy o kontakt z naszą firmą.
15. Jeśli funkcja wysyłania zdjęć na serwer www jest włączona przygotuj na swoim serwerze internetowym odpowiedni skrypt służący do odbierania zdjęć. Bardziej szczegółowe informacje znajdziesz w rozdziale "Wysyłanie zdjęć przez SMS, na Facebooka i na strony www".

Charakterystyka programu

Wymagania sprzętowo-systemowe

- Komputer – jak najlepszy (co najmniej w klasie jak niżej):
Minimalne: procesor **osiągający co najmniej 2000 punktów w teście Passmark CPU Mark** (www.cpubenchmark.net) – zalecamy Intel i5,
pamięć RAM 4 GB, porty USB 2.0.,
dysk twardy 500GB lub większy,
co najmniej 3 porty USB 2.0 lub nowsze.
- Ekran Full HD w układzie pionowym (1080 x 1920 pikseli) z nakładką dotykową.
- System operacyjny Windows 7 lub nowszy. Zalecamy Windows 10 64 bity polski.

- Aparat fotograficzny Canon EOS (**zalecany model Canon EOS 1100D ew. nowszy**) lub kamera internetowa.
- Drukarka: dowolna, zainstalowana i obsługiwana przez system Windows; polecana drukarka termosublimacyjna DNP DS-RX1 (z funkcją cięcia papieru – np. 15x10 cm na paski 15x5 cm).
- Przeglądarka Internet Explorer 10. Zalecamy Internet Explorer 11 z wszystkimi aktualizacjami.

Wersję demonstracyjną programu można uruchomić korzystając ze sprzętu, który nie spełnia niektórych w/w wymagań (słabsze parametry, monitor w układzie poziomym), ale należy się wtedy liczyć z pogorszeniem wydajności i wyglądu programu.

Opis programu

Program przeznaczony do pracy pod systemami Windows 7 lub nowszym. Zalecany system Windows 10 (64 bity) polski.

Najlepiej wygląda na ekranach typu lustro o proporcjach 16:9 w układzie pionowym. Zalecamy ekran Full HD 1920x1080 pikseli w układzie pionowym.

Wykonywanie zdjęć w programie odbywa się za pośrednictwem aparatu Canon EOS (zalecany Canon EOS 1100D ew. nowszy) lub kamery internetowej.

Może drukować zdjęcia na drukarce lub wielu drukarkach. Drukowanie realizowane jest poprzez mechanizmy Windows. Jeżeli drukarka lub drukarki mają takie możliwości, to można tak skonfigurować program, by drukował zdjęcia w różnych formatach, np. 10x15, paski 5x15 itd. Zalecamy drukarkę DNP DS-RX1.

Interfejs programu zbudowany jest z plików wideo i grafik pobieranych z plików znajdujących się poza programem dzięki czemu można je podmieniać na inne.

Napisy wyświetlane przez program pobierane są z pliku zewnętrznego by dało się je samodzielnie dostosować do własnych potrzeb.

Program jest lokalizowalny tzn. może być łatwo przystosowany do pracy w różnych językach. Standardowa instalacja programu jest zrobiona dla polskiej wersji językowej.

Został zabezpieczony przed skopiowaniem i nieautoryzowanym używaniem za pomocą kodu tekstowego generowanego na podstawie numeru seryjnego dysku twardego.

Bez zabezpieczenia pracuje jako wersja demonstracyjna. Wersja demonstracyjna na tworzone zdjęcia wstawia napisy "RIVER-DEMO", a animacje/filmiki pokazywane na poszczególnych oknach programu mają nałożony znak wodny "Demo programu diLustro River Spółka Jawna Kraków".

Program prowadzi dziennik pracy, tzw. log, w którym zapisuje najważniejsze zdarzenia, problemy i błędy. Dla każdego dnia zakładany jest osobny plik dziennika.

Najważniejsze ustawienia konfiguracyjne programu wykonuje się za pomocą osobnego modułu administracyjnego. Wszystkie ustawienia można zmieniać poprzez edycję pliku konfiguracyjnego *config.ini*.

Dostęp do modułu administracyjnego jest zabezpieczony kodem cyfrowym.

Moduł administracyjny został przystosowany do wygodnej obsługi za pomocą klawiatury i myszki.

Moduł wykonujący zdjęcia pracuje w trybie pełnoekranowym blokującym dostęp do elementów pulpitu Windows. Okna programu skalują się do rozdzielczości monitora.

Moduł wykonujący zdjęcia ma interfejs przystosowany do wygodnej obsługi przez ekran dotykowy.

Tła okien zbudowane są z filmików/animacji mp4. Filmiki te mogą zawierać dźwięk, np. podpowiedź dźwiękową dla danego okna lub podkład muzyczny.

W instalacji programu zawarta jest tylko jedna skórka o nazwie "demo". Skórka ta zawiera standardowe tła wideo z nałożonym znakiem wodnym wersji demonstracyjnej.

Można uzyskać trzy dodatkowe skórki o nazwach „river”, „pierwsza” i „wesele”.

Skórka „river” zawiera standardowe tła wideo, ale bez znaku wodnego.

Skórka „pierwsza” zawiera tła wideo, które były stosowane w pierwszej wersji programu. Tła te również nie mają nałożonego znaku wodnego.

Skórka „wesele” zawiera tła wideo nawiązujące do tematyki weselnej, bez znaku wodnego.

W celu otrzymania i zainstalowania dodatkowych skórek programu należy wykonać następujące kroki:

- Skontaktować się z działem sprzedaży oprogramowania River w celu uzyskania dodatkowych skórek dla programu diLustro.
- River udostępni do pobrania plik zip zawierający pliki danej skórki. Plik ten należy pobrać, zapisać, np. na Pulpicie i rozpakować.
- Otrzymany po rozpakowaniu zip-a katalog *patterns* należy wkopiować do katalogu programu diLustro, nadpisując w razie potrzeby starsze pliki i katalogi. Po tym można już uruchomić moduł administracyjny diLustroAdmin i wybrać nową skórę do używania na oknach programu.

Schemat działania programu wykonującego zdjęcia jest następujący:

- Okno *Zapraszamy do skorzystania z programu*.
- Okno *Wybierz szablon ramki*.
- Okno *Przygotuj się do zdjęć*.
- Okno *Uruchom robienie zdjęć*.
- Okno *Odliczanie przed zrobieniem zdjęcia*.

- Okno *Wykonywanie zdjęcia*.
- Okno *Tworzenie zdjęcia wynikowego*.
- Okno *Podpisz zdjęcie wynikowe*.
- Okno *Zaakceptuj zdjęcie wynikowe*.
- Okno *Ustaw ilość kopii do wydrukowania*.
- Okno *Drukowanie zdjęć*.
- Okno *Wyboru akcji do wykonania* (jeżeli została włączona opcja *Wysyłanie emailem, Wysyłanie SMS, Wysyłanie na Facebook, Wysyłanie na www (Szybki Start/Ogólne)*):
 - *Drukuj*
 - Okno *Ustaw ilość kopii do wydrukowania*.
 - Okno *Drukowanie zdjęć*.
 - *E-mail*
 - Okno *Wpisz adres e-mail*.
 - Okno *Wysyłania e-maila*.
 - *SMS*
 - Okno *Wpisz numer telefonu*.
 - Okno *Wysyłania wiadomości SMS*.
 - *Facebook*
 - Okno danych logowania do Facebook-a.
 - Okno *Wysyłania linka na Facebook-a*.
 - *WWW*
 - Okno *Wysyłania zdjęć na www*.
- Okno z podziękowaniem za skorzystanie z programu.

Większość okien może być włączana lub wyłączana w module administracyjnym.

Program pokazuje wszystkie zdefiniowane i aktywne szablony ramek w postaci grida. Nie należy przesadzać z ich ilością, bo im ich jest więcej, tym mniejsze obrazki będą pokazywane na oknie *Wybierz szablon ramki*. Zalecamy by było ich od 1 do 16.

Gdy program znajdzie tylko 1 aktywny szablon nie pokaże okna *Wybierz szablon ramki*.

Okno *Przygotuj się do zdjęć* można wyłączyć przez ustawienie w module administracyjnym opcji *Czas pokazywania okna "Przygotuj się ..."* na 0.

Okno *Uruchom robienie zdjęć* można wyłączyć ustawiając w module administracyjnym opcję *Uruchamianie robienia zdjęć na Automatyczne*.

Uruchamianie robienia zdjęć może być:

- *automatyczne* – program sam robi wszystkie potrzebne ujęcia bez konieczności naciskania jakiegokolwiek przycisku),
- *uruchamiane ręcznie przyciskiem ekranowym* – po naciśnięciu przycisku ekranowego program robi automatycznie wszystkie potrzebne ujęcia),
- *uruchamiane ręcznie przyciskiem ekranowym lub sprzętowym podłączanym do złącza COM* – każde ujęcie jest robione po naciśnięciu przycisku).

Czas pokazywania okna *Odliczanie przed zrobieniem zdjęcia* zależy od czasu trwania animacji/filmiku pokazywanego na tym oknie. Jeśli chcemy by był on dłuższy lub krótszy trzeba przygotować odp. filmik mp4 i podmienić go w programie. W instalacji znajdują się dwa filmiki z odliczaniem o różnym czasie trwania.

Po ustawieniu w pliku *config.ini* odpowiednich opcji konfiguracyjnych, program może pokazywać podgląd z kamery internetowej w oknie *Odliczanie przed zrobieniem zdjęcia*.

Robiąc zdjęcia program może korzystać z ustawień czasu otwarcia migawki ustawionego w aparacie, lub wymuszać ten czas wg ustawień dokonanych w module administracyjnym.

Przy tworzeniu zdjęcia wynikowego program może korzystać z techniki “green screen”, czyli zamiany zielonego tła, na którym były robione ujęcia na przezroczystość i nałożenie tak przekształconego ujęcia na tło z szablonu.

Na zdjęcie wynikowe może również zostać wstawiony napis lub logo, których parametry definiuje się w module administracyjnym, a także własnoręczny podpis zrobiony palcem na ekranie dotykowym.

Okno *Podpisz zdjęcie wynikowe* jest pokazywane tylko wtedy jeśli w definicji szablonu ramki ustawiono aktywny obszar na podpisywanie zdjęcia.

Proporcje okienka, w którym można własnoręcznie, mażąc palcem po ekranie, podpisać zdjęcie wynikają z ustawień obszaru podpisu w szablonie ramki.

Położenie tego okienka na ekranie można zmienić za pomocą opcji dostępnych przez edycję pliku *config.ini*.

W zależności od ustawień konfiguracyjnych program może w przypadku braku akceptacji zdjęcia na oknie *Zaakceptuj zdjęcie wynikowe* wrócić albo na okno startowe, albo na okno przed robieniem ujęć.

Okno *Ustaw ilość kopii do wydrukowania* może być wyłączone za pomocą odpowiedniej opcji w module administracyjnym jeśli program ma zawsze drukować tylko 1 kopię zdjęcia.



Jeśli chcemy dać użytkownikom możliwość drukowania większej ilości kopii danego zdjęcia wynikowego trzeba włączyć pokazywanie tego okna i ustawić opcję określającą jaka maksymalna ilość kopii jest dozwolona. Zalecamy by nie była to liczba większa od 9. Najlepiej od 3 do 5.

Czas oczekiwania na wydruk ustawia się w module administracyjnym. Może być on liczony jako czas drukowania oryginału (pierwszej kopii) i czas drukowania pozostałych kopii.

Program prowadzi licznik zapasu papieru w drukarce pomniejszając go po każdym wydruku. Gdy licznik ten zmniejszy się do 0 program zgłosi awarię wynikającą z braku papieru. Należy dbać o to by licznik ten był poprawnie ustawiany w module administracyjnym po każdej wymianie papieru w drukarce lub po każdym drukowaniu na niej poza programem. Jeśli ktoś nie chce by program kontrolował zapas papieru można ustawić go w adminie na jakąś wielką wartość, np. 100000.

Dla celów statystycznych program prowadzi licznik wydruków od ostatniego uruchomienia, licznik wydruków w dniu i licznik wydruków ogółem.

W programie można ustawić limit wydruków, po przekroczeniu którego drukowanie zostanie zablokowane.

Program archiwizuje wykonane ujęcia i zdjęcia wynikowe w katalogu w plikach o nazwach zawierających datę i czas ich wykonania.

W przypadku dłuższej bezczynności program automatycznie się resetuje i powraca do okna startowego. Czas bezczynności ustawia się w module administracyjnym.

Program stara się wykrywać różne sytuacje awaryjne takie jak awaria drukarki, aparatu, brak papieru w drukarce, przekroczony limit wydruków itd.

W przypadku napotkania takiej awarii pokaże czarne okno z odpowiednim komunikatem i będzie czekał na serwis.

Program może zamknąć się automatycznie i zamknąć system operacyjny o godzinie ustawionej w module administracyjnym.

Ręczne zamykanie programu wymaga podania kodu administracyjnego. Kod taki ustawia się w module administracyjnym.

Aby zamknąć program należy dotknąć lewego górnego rogu okna, w wyświetlonym okienku wpisać kod administracyjny i nacisnąć przycisk OK.

Instalacja programu

Instalator ściągany z naszej strony www.programdofotobudki.pl może nazywać się nieco inaczej niż podano wcześniej, np. `dilustro_setup.exe`.

Należy go pobrać, zapisać, np. na pulpicie Windows, uruchomić i zainstalować wykonując polecenia kreatora instalacji.

Program w typowym przypadku zainstaluje się w następującym katalogu:

- na systemach operacyjnych 32 bitowych

c:\program files\river\dilustro

- na systemach operacyjnych 64 bitowych

c:\program files (x86)\river\dilustro

Przygotowanie aparatu Canon EOS

W aparacie wejdź do jego menu i przejrzyj ustawienia aparatu. Dostosuj je do jak najlepszej współpracy z komputerem i programem.

Jeśli, np. chcesz robić i drukować zdjęcia 10x15 to nie ma sensu by aparat robił zdjęcia 12 Mpix bo to tylko spowolni pracę programu, a nie da żadnych korzyści.

W takim przypadku ustaw rozdzielczość zdjęć, np. 3, 4 Mpix. To wystarczy.

Upewnij się, że aparat będzie zapisywał zdjęcia w formacie jpg, a nie RAW bo tego ostatniego program nie obsługuje.

Zalecamy ustawienie aparatu na MF (manual focus). W Canon EOS 1100D robi się to przełącznikiem/suwakiem przy obiektywie. Jeśli musi być stosowany AF (auto focus) zalecamy ustawienie w menu aparatu *Tryb AF=Tryb szybki*. Bez tego może dojść do sytuacji, że aparat będzie ustawiał ostrość tak długo, że program nie doczeka się na zrobienie zdjęcia.

Wyłącz w ustawieniach aparatu automatyczne usypianie się go w przypadku dłuższej bezczynności. W Canon EOS 1100D robi się to ustawiając *Autom.wyłącz=Wył.*

Za pomocą pokrętki trybów aparatu ustaw taki tryb, w którym możliwe jest sterowanie aparatem z komputera. Dla aparatu Canon EOS 1100D zalecamy, np. tryb M (manualny).

Sprawdź, czy w danych warunkach oświetleniowych aparat robi zdjęcia o optymalnej jakości. W razie potrzeby dostosuj czas otwarcia migawki, przysłonę, czułość itp.

Podłącz aparat do komputera. Zaczekaj na zainstalowanie się go w systemie. Może to trwać do kilku minut.

Zaleca się by w czasie podłączania aparatu komputer miał dostęp do internetu. Dzięki temu w razie kłopotów ma szansę pobrać z internetu brakujące pliki/sterowniki lub wykonać potrzebne aktualizacje.

Sprawdź w *Panel sterowania/Urządzenia i drukarki* oraz w *Menedżer urządzeń*, czy aparat zainstalował się poprawnie.

W zastosowaniach profesjonalnych zaleca się by aparat był zasilany nie z akumulatora, tylko z zasilacza sieciowego, który można dokupić w firmach ze sprzętem fotograficznym.

Przygotowanie drukarek

Podłącz drukarkę do komputera. Zaczekaj na zainstalowanie się jej w systemie. Może to trwać do kilku minut.

Zaleca się, by w czasie podłączania drukarki komputer miał dostęp do Internetu. Dzięki temu w razie kłopotów ma szansę pobrać brakujące pliki/sterowniki lub wykonać potrzebne aktualizacje.

Sprawdź w *Panel sterowania/Urządzenia i drukarki*, czy drukarka zainstalowała się poprawnie. Wydrukuj stronę testową by upewnić się, że poprawnie drukuje.

Dostosuj ustawienia drukarki. Zwróć szczególną uwagę na ustawienia określające orientację wydruku (pionowy/portrait, poziomy/landscape) oraz cięcie papieru (np. wydruku 10x15 na dwa paski 5x15).

Upewnij się, że jedna z drukarek w Windows jest zaznaczona jako domyślna. Najlepiej by była to ta, na której domyślnie ma drukować program diLustro.

W przypadku gdy program ma drukować zdjęcia 10x15 i paski 5x15 na jednej drukarce Dai Nippon Printing DS-RX1 należy w systemie Windows zainstalować dwie takie drukarki mimo, że fizycznie do komputera podłączona jest jedna. We właściwościach pierwszej trzeba wyłączyć przecinanie zdjęcia na pół, a we właściwościach drugiej włączyć tę opcję.

Pierwsza z w/w drukarek zainstaluje się prawdopodobnie w Windows automatycznie zaraz po podłączeniu jej do komputera. Sprawdź, czy działa poprawnie, dostosuj jej ustawienia, odczytaj w jej właściwościach do jakiego portu została podłączona, wydrukuj stronę testową by upewnić się, że działa poprawnie.

Drugą drukarkę trzeba doinstalować ręcznie za pomocą opcji *Dodaj drukarkę* w *Panel sterowania/Urządzenia i drukarki*. Pamiętaj by ustawić dla niej taki sam port jaki odczytałeś we właściwościach pierwszej. Po zainstalowaniu dostosuj jej ustawienia (np. włącz cięcie na dwa paski 5x15) i wydrukuj stronę testową by upewnić się, że działa poprawnie.

Autoryzacja programu

Domyślnie zaraz po instalacji program pracuje jako wersja demonstracyjna.

Wersja demonstracyjna na tworzone zdjęcia wstawia napisy "RIVER-DEMO", a animacje/filmiki pokazywane na poszczególnych oknach programu mają nałożony znak wodny "Demo programu diLustro River Spółka Jawna Kraków".

Jeśli zakupiłeś program i chcesz korzystać z wersji pełnej, a nie demonstracyjnej dokonaj jego autoryzacji. W tym celu wykonaj następujące kroki:

Wejdź do katalogu, w którym znajduje się program, odzyskaj plik *license.txt*, prześlij go mailem do River do osoby, u której zamawiałeś/kupowałeś program z prośbą o wygenerowanie kodów autoryzacji i gwarancji.

Jeśli pliku *license.txt* nie ma w w/w katalogu wtedy uruchom program diLustroAdmin po czym go zamknij. Takie uruchomienie powinno wygenerować plik *license.txt*.

Poczekaj, aż River odeśle plik *license.txt* uzupełniony o kod autoryzacyjny i gwarancyjny.



Otrzymany z River plik *license.txt* wklej do katalogu programu nadpisując starszy.

Same kody można też otrzymać telefonicznie lub pocztą elektroniczną. Otrzymane kody wprowadza się w module administracyjnym, na zakładce *O programie/Autoryzacja i Gwarancja*.

Oprócz uzupełnionego pliku *license.txt* River udostępni do pobrania plik zip zawierający animacje/filmiki pokazywane na poszczególnych oknach programu bez nałożonego znaku wodnego. Pobierz ten zip, rozpakuj go, a otrzymany po rozpakowaniu katalog *patterns* wkopiuj do katalogu programu nadpisując starsze pliki i katalogi.

Sprawdź, czy program działa jako wersja pełna. Uruchom *diLustro*, sprawdź czy animacje/filmiki na poszczególnych oknach są bez znaku wodnego, zrób jedno zdjęcie i wydrukuj je. Na zrobionym/wydrukowanym zdjęciu nie powinno być napisów "RIVER- DEMO".

Aktualizacja programu

W przypadku wykonywania aktualizacji programu zalecamy przed instalacją nowej wersji wykonanie kopii katalogu programu. Pozwoli to w razie jakichś problemów powrócić do stanu przed aktualizacją.

Aktualizacja programu nadpisuje wszystkie instalowane pliki programu za wyjątkiem pliku z ustawieniami konfiguracyjnymi *config.ini*. Jeśli ktoś modyfikował te pliki i dostosowywał do swoich potrzeb, to aktualizacja je nadpisze. Dlatego trzeba zawsze pamiętać o zachowaniu takich modyfikowanych plików w jakiejś dodatkowej kopii bezpieczeństwa, by po aktualizacji można było je stamtąd skopiować i wkleić do katalogu programu.

Również plik zip zawierający filmiki/animacje bez znaku wodnego oraz plik licencyjny *license.txt* dostarczone/udostępnione przez River na etapie autoryzacji programu powinny być zachowane w kopii bezpieczeństwa.

Po zainstalowaniu aktualizacji w/w plik zip trzeba ponownie zainstalować tak jak przy pierwszej instalacji, tj. rozpakować go, a otrzymany po rozpakowaniu katalog *patterns* wkopiuwać do katalogu programu nadpisując starsze pliki i katalogi.

Aktualizacja polega na instalacji nowej wersji programu na komputerze, na którym była zainstalowana starsza jego wersja. W tym celu trzeba uruchomić instalator nowej wersji programu *setup.exe* i kontynuować instalację w taki sam sposób jak przy pierwszej instalacji.

Aktualizacji mogą dokonywać użytkownicy wersji demonstracyjnej i użytkownicy wersji pełnej, o ile ich program jest na gwarancji.

Program jest na gwarancji jeśli w *diLustroAdmin* na zakładce *O programie/Autoryzacja i gwarancja* pokazywana data jest nowsza od bieżącej.

Green Screen czyli zdjęcia na zielonym tle – uwagi i zalecenia

Jeśli program ma być używany do zdjęć na green screen/zielonym tle, w pierwszej kolejności należy upewnić się, że w *diLustroAdmin* na zakładce *Zaawansowane/Różne* włączona jest opcja *Zastępuj zielone tło*. Jeżeli green screen/zielone tło nie będzie używane, opcja powinna być wyłączona.

W zdefiniowanych szablonach ramek na zakładce *Ramki/Lista* powinny być ustawione tła (patrz zakładka *Ramki/Edycja/Tło*) aby program podmieniał zielone tło z robionych ujęć na to ustawione.

Należy używać profesjonalnego, fotograficznego green screena/zielonego tła.

Należy zadbać o dobre oświetlenie. Musi być ono stabilne, czyli mało zmieniające się w czasie, wystarczająco jasne, nie rzucające głębokich cieni lub odbłasków na green screen/zielone tło, równomierne by wszystkie obszary green screena/zielonego tła były jednakowo oświetlone.

Oświetlenie powinno być na tyle dobre, by nie było konieczności używania lampy błyskowej.

Osoby fotografowane nie powinny mieć w swoim ubiorze elementów w kolorze zielonym lub zbliżonym (np. żółto-zielone).

Dobrze aby w czasie fotografowania nie stały zbyt blisko green screena/zielonego tła.

Po spełnieniu powyższych wymagań zalecamy wykonanie kilku testowych zdjęć w programie diLustro. Prosimy sprawdzić, czy mechanizm (chroma key) usuwający zielone tło z ujęć i mechanizm zastępowania go tłem z szablonu ramki działają prawidłowo.

Jeśli nie, należy poprawić niedociągnięcia. W ostateczności można jeszcze spróbować dostosować ustawienia w module administracyjnym diLustroAdmin na zakładce *Szybki start/Canon* w panelu *Ustawienia Chroma key*.

Konfiguracja programu

Program można konfigurować na 2 sposoby:

- ustawiając opcje w module administracyjnym diLustroAdmin – zalecane,
- dokonując edycji pliku *config.ini* znajdującego się w katalogu głównym programu – tylko dla zaawansowanych Użytkowników. W pliku tym znajduje się nieco więcej ustawień niż w module administracyjnym. Szczegółowy opis najważniejszych opcji konfiguracyjnych został zamieszczony w postaci komentarzy.

Uwaga: Należy pamiętać, że nie wszystkie opcje dostępne w module administracyjnym są zapisywane w pliku *config.ini* i nie wszystkie opcje z pliku *config.ini* są dostępne w module administracyjnym diLustroAdmin.

Moduł administracyjny

Moduł administracyjny diLustroAdmin to typowy interfejs systemu Windows podzielony na kilka grup zakładek. Zgromadzone na nich opcje odpowiadają za prawidłową pracę programu. Dostęp do modułu został zabezpieczony tzw. kodem administracyjnym. Domyślny kod jest podpowiadany przy uruchamianiu modułu administracyjnego. Zalecamy jak najszybszą jego zmianę na własny, na zakładce *Ogólne* (grupa *Szybki Start*).

Poniżej znajduje się opis opcji konfiguracyjnych z modułu administracyjnego diLustroAdmin.

Szybki Start

Zakładka Ogólne

Zapisz – przycisk zapisujący zmiany w ustawieniach.

Zamknij – przycisk zamykający program.

Pomoc – przycisk otwierający okno z pomocą/opisem dotyczącą bieżącego okna/zakładki.

Ogólne

Kod administracyjny – cyfrowy kod, który należy wprowadzić, aby uruchomić moduł administracyjny lub zamknąć program diLustro. Kod ten ma na celu uniemożliwienie dostępu osobom niepowołanym do modułu administracyjnego i systemu operacyjnego.

Przy pierwszym uruchomieniu modułu diLustroAdmin należy wpisać domyślny kod administracyjny **1423** i zatwierdzić go przyciskiem OK.

Domyślny kod administracyjny jest podpowiadany u dołu okienka służącego do jego wprowadzania, do momentu dopóki nie zostanie zmieniony przez Użytkownika.

W celu zamknięcia programu diBudka należy dwukrotnie kliknąć lewy górny róg ekranu, w wyświetlonym okienku należy wpisać kod administracyjny ustawiony w tym miejscu i zatwierdzić go przyciskiem OK.

Domyślny kod administracyjny to **1423**.

Jeśli chcemy przywrócić domyślny kod administracyjny należy go wykasować w module administracyjnym i zapisać zmiany.

Czas bezczynności (w sek.) – czas, po którym, jeśli nie została wykonana żadna akcja/dotknięcie ekranu, program diLustro wykonuje reset i powraca do okna startowego. Zalecamy 120 lub więcej. Program informuje o zamiarze wykonania resetu pokazując okno z odpowiednim filmikiem/animacją.

Aby wyłączyć mechanizm powrotu na okno startowe w razie dłuższej bezczynności należy ustawić 0 lub jakąś dużą liczbę, np. $24*60*60=86400$.

Godzina zamknięcia - ustalonej tu godzinie program zostanie zamknięty, a komputer wyłączony. Mechanizm pozwala ustawić godzinę zamknięcia z dokładnością do 1 minuty.

Program stara się wykonać automatyczne zamknięcie przez 15 minut od ustawionej godziny zamknięcia.

W celu wyłączenia mechanizmu automatycznego zamykania programu i systemu operacyjnego należy ustawić godzinę zamknięcia równą 00:00.

Kamera internetowa, Canon EOS – należy zaznaczyć to urządzenie, które będzie używane do robienia zdjęć.

Uwaga:

Po zmianie urządzenia należy zrestartować program.

W przypadku wyboru kamery należy przed restartem przejść na zakładkę Szybki start/Kamera i wybrać kamerę za pomocą listy związanej z polem Wideo, oraz określić tryb jej pracy za pomocą listy związanej z polem Tryb wideo.

Pokaż kursor – należy zaznaczyć jeśli program ma być obsługiwany myszką lub touchpadem.

Jeśli program będzie obsługiwany za pomocą ekranu dotykowego opcję należy pozostawić niezaznaczoną.

Odtwarzaj dźwięki – należy zaznaczyć jeśli w programie mają być odtwarzane ew. dźwięki zawarte w filmikach/animacjach pokazywanych na poszczególnych oknach. Głośność tych dźwięków wynika z ustawień w Windows. Po odznaczeniu opcji program ustawi głośność na 0 tak, że żadne dźwięki z filmików nie będą słyszane.

Przykrywaj wyskakujące okna – określa czy program ma być cały czas na wierzchu i blokować pokazywanie na nim wszystkich wyskakujących okienek.

Na czas przygotowywania, konfigurowania i testowania programu zaleca się odznaczyć tą opcję. Po tym, szczególnie gdy program pracuje bez nadzoru, zaleca się ją zaznaczyć.

Skórka – opcja ta pozwala wybrać skórkę dla okien programu, tj. zmienić wygląd okien programu poprzez zastosowanie innego zestawu tła wideo i przycisków.

Skórkę wybiera się z listy związanej z opcją. To ile jest pozycji na tej liście zależy od tego, ile zainstalowano skórek dla programu.

Skórkę można też ustawiać poprzez edycję pliku konfiguracyjnego *config.ini* opcją *skin*.

W instalacji programu zawarta jest tylko jedna skórka o nazwie "demo". Skórka ta zawiera standardowe tła wideo z nałożonym znakiem wodnym wersji demonstracyjnej.

Można uzyskać dodatkowe skórki bez znaku wodnego. W celu otrzymania i zainstalowania dodatkowych skórek programu należy skontaktować się z działem sprzedaży oprogramowania River.

Przebieg programu diLustro

Film startowy – decyduje czy okno *Zapraszamy do skorzystania z programu* ma być pokazywane.

Odliczaj przed ujęciem – decyduje czy okno *Odliczanie przed zrobieniem zdjęcia* ma być pokazywane.

Akceptacja zdjęcia – decyduje czy okno *Zaakceptuj zdjęcie wynikowe* ma być pokazywane.

Wysyłanie emailem – decyduje o tym, czy wysyłanie linków do wykonanych zdjęć mailem będzie dostępne czy nie.

Wysyłanie przez SMS – decyduje o tym, czy wysyłanie linków do wykonanych zdjęć SMS-em będzie dostępne czy nie.

Wysyłanie na Facebook – decyduje o tym, czy będzie dostępna publikacja linków na Facebook-u do wykonanych zdjęć.

Wysyłanie na www – decyduje o tym, czy będzie możliwe wysyłanie wykonanych zdjęć na wskazane serwery internetowe np. w celu wyświetlenia ich w postaci galerii internetowej.

Ustawianie ilości kopii – decyduje czy okno *Ustaw ilość kopii do wydrukowania* ma być pokazywane.

Powrót do okna startowego przy braku akceptacji zdjęcia – gdy opcja zaznaczona to po braku akceptacji zdjęcia program wróci na okno startowe.

Gdy odznaczona wróci do okna przed robieniem ujęć.

Zakładka Kamera

Zapisz – przycisk zapisujący zmiany w ustawieniach.

Zamknij – przycisk zamykający program.

Pomoc – przycisk otwierający okno z pomocą/opisem dotyczącą bieżącego okna/zakładki.

Kamera

Wideo – z listy należy wybrać kamerę internetową, która ma być używana do robienia zdjęć. Zalecamy by do komputera była podłączona tylko jedna kamera internetowa.

Tryb wideo – z listy należy wybrać tryb pracy kamery, który ma być stosowany przy robieniu zdjęć. Tryb ten określa zazwyczaj wielkość robionego zdjęcia oraz przestrzeń kolorów. Należy starać się wybrać taki tryb, który da jak najlepsze zdjęcie. W zależności od używanej kamery może okazać się, że niektóre tryby nie mogą być stosowane. Po wyborze takiego błędnego trybu może zostać pokazany komunikat z informacją o problemie i nie będzie pokazywany poprawny podgląd z kamery w panelu pod polem.

Video Capture Filter, Video Capture Pin – przyciski otwierające okna z szczegółowymi ustawieniami konfiguracyjnymi kamery. Dla różnych modeli kamer ustawienia te mogą być inne.

Wykonaj zdjęcie – przycisk służący do zrobienia testowego zdjęcia. Zrobione zdjęcie zostanie pokazane w panelu znajdującym się na prawo od panelu z podglądem z kamery. Plik ze zdjęciem o nazwie *test.bmp* lub *test.jpg* zostanie zapisany w katalogu programu i dalej w podkatalogu *Patterns*. Zrobione zdjęcie jest przekształcane za pomocą mechanizmu *Chroma key* (usuwanie zielonego tła) zgodnie z ustawieniami znajdującymi się w panelu *Ustawienia Chroma key*. Dzięki temu można przy okazji sprawdzić działanie tego mechanizmu i ewentualnie dopasować ustawienia *Chroma key* do swoich potrzeb.

Ustawienia Chroma key

Zmiękczenie brzegów (0-255),

Mapowanie przezroczystości, dolna granica (0-1020),

Mapowanie przezroczystości, górna granica (0-1020) – ustawienia sterujące działaniem mechanizmu *Chroma key* służącego do zamiany zielonego tła w robionym zdjęciu na przezroczystość. Zalecamy stosowanie ustawień domyślnych.

Ustawienia domyślne – przycisk przywracający ustawienia domyślne mechanizmu *Chroma key* służącego do zamiany zielonego tła w robionym zdjęciu na przezroczystość.

Zapisz parametry – przycisk zapisujący zmiany w ustawieniach mechanizmu *Chroma key*.

Zakładka Canon

Zapisz – przycisk zapisujący zmiany w ustawieniach.

Zamknij – przycisk zamykający program.

Pomoc – przycisk otwierający okno z pomocą/opisem dotyczącą bieżącego okna/zakładki.

Pokaż podgląd – przycisk pokazujący podgląd obrazu z aparatu w panelu nad przyciskiem.

Wykonaj zdjęcie – przycisk wysyłający do aparatu polecenie wykonania zdjęcia. Wykonane zdjęcie zostanie pokazane w panelu na prawo od tego pokazującego podgląd z aparatu. Zdjęcie to przed pokazaniem zostanie przetworzone przez mechanizm *Chroma key*.

Można zmieniać ustawienia *Chroma key*, robić zdjęcie i oceniać, czy dokonane zmiany ustawień poprawiają zdjęcie wynikowe czy pogarszają i w ten sposób dobrać optymalne ustawienia *Chroma key*.

Zapisz zdjęcie – przycisk zapisujący zrobione zdjęcie w katalogu programu w pliku *test_conv.bmp*.

Parametry Canon

Czas naświetlania Tv, Czulość wg ISO – pola sterują ustawieniami aparatu. Nie są to parametry konfiguracyjne programu.

Jeśli zostały zmienione i chcielibyśmy, żeby były takie jak poprzednio to powinniśmy przywrócić ręcznie wartości tych pól, lub użyć w tym celu odpowiednich przycisków i pokręteł na aparacie.

Czas naświetlania Tv (w systemie) należy ustawiać w następujący sposób:

- podłączyć aparat do komputera i włączyć go,
- uruchomić moduł administracyjny i przejść na zakładkę *Canon*,
- kliknąć przycisk **Pokaż podgląd**,
- za pomocą **pól Czulość wg ISO** i **Czas naświetlania Tv (w aparacie)** dobrać parametry aparatu dające dobry podgląd i zdjęcia, zaznaczyć opcję **Stosuj ustawienia** co spowoduje przepisanie ustawionego czasu naświetlania do pola **Czas naświetlania Tv (w systemie)** i zapisanie tego w pliku konfiguracyjnym.

Stan naładowania baterii – informacja o stanie naładowania baterii w aparacie.

Stosuj ustawienia – jeśli pole jest odznaczone wtedy program przy pokazywaniu podglądu z aparatu w module administracyjnym i przy robieniu zdjęć nie modyfikuje czasu naświetlania w aparacie. Zdjęcia są robione wg ustawień dokonanych w aparacie.

Jeśli pole jest zaznaczone, wtedy program przy robieniu zdjęć wymusza w aparacie czas naświetlania pokazany w polu **Czas naświetlania Tv (w systemie)**.

Ustawienia Chroma key

Zmiękczenie brzegów (0-255),

Mapowanie przezroczystości, dolna granica (0-1020),

Mapowanie przezroczystości, górna granica (0-1020) – ustawienia sterujące działaniem mechanizmu *Chroma key* służącego do zamiany zielonego tła w robionym zdjęciu na przezroczystość. Zalecamy stosowanie ustawień domyślnych.

Ustawienia domyślne – przycisk przywracający ustawienia domyślne mechanizmu *Chroma key* służącego do zamiany zielonego tła w robionym zdjęciu na przezroczystość.

Zapisz parametry – przycisk zapisujący zmiany w ustawieniach mechanizmu *Chroma key*.

Zaawansowane

Zakładka Różne

Zapisz – przycisk zapisujący zmiany w ustawieniach.

Zamknij – przycisk zamykający program.

Pomoc – przycisk otwierający okno z pomocą/opisem dotyczącą bieżącego okna/zakładki.

Uruchamianie robienia zdjęć

Automatyczne – po wyświetleniu okna Przygotuj się do zdjęć program automatycznie rozpocznie wykonywanie ujęć. Okno *Uruchom robienie zdjęć* nie będzie pokazywane.

Przycisk ekranowy – po wyświetleniu okna *Przygotuj się do zdjęć* pokazane zostanie okno *Uruchom robienie zdjęć* z przyciskiem START i dopóki przycisk ten nie zostanie naciśnięty proces robienia zdjęć nie będzie wykonywany.

Przycisk sprzętowy i ekranowy – w programie, oprócz przycisku ekranowego istnieje również możliwość wyzwalania migawki za pomocą przycisku sprzętowego.

Przycisk taki powinien być podłączony kabelkiem do złącza COM komputera. Można też podłączyć go do złącza USB przez przejściówkę USB-COM. Przycisk po naciśnięciu powinien zwierać piny 1 i 6 w 9 pinowym złączu żeńskim D-SUB. Włączenie niniejszej opcji sygnalizuje programowi, że oprócz przycisku ekranowego ma obsługiwać również przycisk sprzętowy, tj. sprawdzać na odp. porcie COM, czy został on wciśnięty. Korzystanie z przycisku sprzętowego nie ogranicza możliwości używania przycisku ekranowego. Wybranie opcji Przycisk sprzętowy i ekranowy oznacza, że wykonanie każdego ujęcia będzie wymagało użycia przycisku sprzętowego lub ekranowego. Przycisk sprzętowy podłączany do portu COM można zastąpić myszką bezprzewodową co pozwala uniknąć kabli i znacznie upraszcza proces wykonywania ujęć.

Port COM – numer portu COM, do którego został podłączony przycisk sprzętowy. Gdy przycisk sprzętowy nie jest stosowany ustawić 0.

Przygotowanie do zdjęć

Czas pokazywania okna "Przygotuj się ..." (w sek.) – czas pokazywania okna *Przygotuj się do zdjęć*. Jeśli okno to ma nie być pokazywane należy ustawić go na 0.

Rzeczywisty czas pokazywania w/w okna może być nieco większy niż ustawiony, gdyż program zamyka okno dopiero po zakończeniu pokazywanego na nim filmiku/animacji.

Tworzenie zdjęć wynikowych

Zastępuj zielone tło – zalecamy zaznaczyć jeśli zdjęcia są robione na zielonym tle. Dzięki temu, przy tworzeniu ramek zielone tło zostanie zamienione na białe lub takie jakie ustawiono w definicji szablonu ramki.

Opcję zalecamy odznaczyć jeśli zdjęcia nie są robione na zielonym tle. Dzięki temu program nie będzie wykonywał operacji usuwania zielonego tła, która może powodować, że zielonkawe lub żółtawe elementy, np. ubioru fotografowanej osoby zostaną zamienione na przezroczyste lub półprzezroczyste.

Drukowanie

Ilość papieru – zapas papieru w drukarce. Po każdym wydruku program aktualizuje informację o tym ile papieru pozostało w drukarce. Parametr ten należy aktualizować po każdej wymianie papieru lub po każdym drukowaniu poza programem. W przeciwnym wypadku program zatrzyma wydruk po osiągnięciu 0 i zakomunikuje awarię – „Brak papieru w drukarce”.

Aby "wyłączyć" mechanizm kontroli stanu papieru należy wpisać bardzo dużą liczbę, np. 100000.

Czas drukowania (w sek.) – czas oczekiwania na wydruk (pierwszego zdjęcia).

Jeśli chcemy by okno *Drukowanie zdjęć* było pokazywane w programie przez cały czas drukowania należy zmierzyć czas drukowania zdjęcia przez drukarkę i wpisać go w tym miejscu.

Jeśli chcemy by program działał szybko i nie czekał na zakończenie drukowania należy wpisać tu małą liczbę, np. 3.

Czas drukowania kopii (w sek.) – czas oczekiwania na wydruk kopii zdjęcia (drugiego i następnych).

Wydruk kopii zdjęcia trwa zazwyczaj nieco krócej niż wydruk pierwszego zdjęcia dlatego wprowadzono ten dodatkowy parametr.

Jeśli chcemy by okno *Drukowanie zdjęć* było pokazywane w programie przez cały czas drukowania, należy zmierzyć czas drukowania kopii zdjęcia przez drukarkę i wpisać go w tym miejscu.

Jeśli chcemy by program działał szybko i nie czekał na zakończenie drukowania, należy wpisać tu małą liczbę, np. 0.

W przypadku drukowania n kopii danego zdjęcia program wyliczy całkowity czas drukowania wg wzoru:

$$ccd = 1 * cd + (n-1) * cdk$$

gdzie

ccd – całkowity czas drukowania

cd – czas drukowania pierwszego zdjęcia

n – ilość zdjęć/kopii do wydrukowania

cdk - czas drukowania kopii zdjęcia (drugiego i następnych)

Maks. ilość kopii – maks. dopuszczalna ilość kopii wydruku w szt.

Parametr pozwala administratorowi ustawić ograniczenie co do ilości drukowanych jednorazowo kopii, np. użytkownik może wydrukować maks. 3 kopie.

Zalecamy by ustawiać tu małe liczby, np. nie większe niż 9, gdyż w innym wypadku może dojść do błyskawicznego zużycia papieru w drukarce zdjęć.

Limit wydruków włączony – program został przystosowany do pracy w scenariuszu, w którym jest wypożyczany razem z budką i drukarką i ma pozwolić na wydrukowanie określonej ilości zdjęć.

Gdy opcja jest zaznaczona program pozwoli wydrukować jedynie taką ilość zdjęć jaka wynika z różnicy ustawień *Limit wydruków* i *Wydrukowano*.

Jeśli opcja nie zostanie włączona, program nie kontroluje ilości drukowanych zdjęć.

Zdjęcia można drukować dopóki nie skończy się papier/folia/toner/atrament w drukarce.

Limit wydruków – ilość zdjęć możliwych do wydrukowania, gdy opcja *Limit wydruków włączony* zaznaczona.

Wydrukowano – informację ile zdjęć z ustalonego limitu już wydrukowano. Pole to powinno być zerowane przyciskiem *Reset* przed każdym wypożyczeniem.

Reset – przycisk do zerowania pola **Wydrukowano**.

Statystyki

Wydruki od ostat. – ilość wydruków od ostatniego uruchomienia programu. Licznik ten jest zerowany w czasie uruchamiania programu diLustro, a aktualizowany przy drukowaniu zdjęć.

Wydruki w dniu – ilość wydruków w danym dniu. Licznik ten jest zerowany w czasie uruchamiania programu diLustro, gdy program stwierdzi, że nastąpiła zmiana daty od ostatniego uruchomienia, a aktualizowany przy drukowaniu zdjęć.

Wydruki ogółem – ilość wydruków od ostatniego, ręcznego zerowania tego licznika.

Wysyłanie emaili

Wysyłanie maili może być realizowane z własnego serwera SMTP i konta poczty elektronicznej. Wystarczy wpisać odpowiednie parametry w podane niżej pola i program użyje tego właśnie serwera i konta.

Jeśli parametry nie zostaną wpisane program będzie używał domyślnego serwera i konta należącego do producenta programu.

Nazwa nadawcy – nazwa nadawcy wysyłanych maili. Zalecamy by używać tylko liter i cyfr oraz takich znaków jak „.?:;-_!

Tytuł maili – tytuł wysyłanych maili. Zalecamy by używać tylko liter i cyfr oraz takich znaków jak „.?:;-_!”.

Serwer SMTP – nazwa serwera poczty wychodzącej SMTP.

Port – numer portu serwera poczty wychodzącej SMTP.

Login – nazwa użytkownika poczty wymagana przy logowaniu do serwera. Zalecamy by do logowania używać adresu email zamiast krótkiego loginu, który też jest dopuszczany przez niektóre serwery pocztowe.

Hasło – hasło użytkownika poczty potrzebne przy logowaniu do serwera.

Uwagi

Przed użyciem swojego konta pocztowego proszę sprawdzić warunki jego stosowania określone przez dostawcę usługi i limity dotyczące wysyłanych wiadomości. Niektóre, szczególnie darmowe, konta mają limity, które mogą bardzo utrudnić ich stosowanie w programie diLustro. Dla przykładu, z darmowego konta Gmail można wysłać tylko 100 maili dziennie.

Można korzystać z SMTP z SSL do wysyłania maili. Program zakłada, że serwer SMTP korzysta z SSL, gdy nr portu jest inny niż 25. Dzięki temu można korzystać przy wysyłaniu emaili, np. z Gmail-a.

Należy jednak pamiętać, że to może nie wystarczyć. Gmail ma szereg dodatkowych ustawień, które mogą blokować wysyłanie maili. Trzeba, np. serwer wysyłający maile ustawić jako swoje urządzenie bo inaczej Gmail zablokuje wysyłanie maili.

W przypadku wystąpienia takiej blokady Gmail wyśle do właściciela konta mail z odpowiednim powiadomieniem i opisem co trzeba zrobić by uznać serwer wysyłający maile za swój.

Wysyłanie www

Skrypt www – skrypt na serwerze internetowym odpowiadający za odbieranie plików ze zdjęciami. Domyślnie zdjęcia wysyłane są na serwer należący do firmy River, ale można to zmienić na, np. serwer firmy, która zakupiła program.

Wysyłanie SMS

Skrypt – adres serwisu smsapi.pl służącego do wysyłania SMS-ów.

Login – nazwa użytkownika potrzebna do zalogowania do w/w serwisu.

Hasło – hasło użytkownika potrzebne do zalogowania do w/w serwisu.

Ramki

Zakładka Lista

Zamknij – przycisk zamykający program.

Odbuduj miniatury – przycisk uruchamiający proces odbudowy/odświeżania miniatur szablonów ramek. Przycisk kasuje wszystkie miniatury szablonów i tworzy je od nowa zgodnie z definicjami szablonów, korzystając z odpowiedniego zdjęcia wzorcowego.

Domyślnie stosowane jest zdjęcie wzorcowe wbudowane w program. Można zastosować własne. Jego nazwę i lokalizację ustawia się przez edycję pliku *config.ini*.

Pomoc – przycisk otwierający okno z pomocą/opisem dotyczącą bieżącego okna/zakładki.

Aktywny – opcja pozwalająca szybko ustawić, czy dany szablon ramki jest aktywny, czy nie. Program diLustro pokazuje i pozwala stosować tylko aktywne szablony.

Zakładka Edycja

Aktywny – opcja pozwalająca szybko ustawić, czy dany szablon ramki jest aktywny, czy nie. Program diLustro pokazuje i pozwala stosować tylko aktywne szablony.

Szablon – pole z listą, z której można wybrać szablon do edycji bez wracania do zakładki *Ramki/Lista*. Przed wybraniem nowego szablonu trzeba pamiętać o zapisaniu zmian w tym, który był edytowany.

Nowy obszar – przycisk tworzący nowy obszar nadruku, w którym będzie umieszczane ujęcie robione aparatem przez program. Obszary takie pokazywane są na oknie w postaci zielonkawych lub różowych prostokątów.

Wybrany/aktywny obszar nadruku ma kolor różowy. Niewybrany/nieaktywny jest zielonkawy.

Zmianę obszaru wybranego wykonuje się poprzez kliknięcie myszką w obszar, który ma być wybrany lub za pomocą niebieskich przycisków po prawej stronie okna.

Usuń obszar – przycisk kasujący wybrany/różowy obszar nadruku.

Ramka – przycisk znajdujący się w prawej części pola otwiera dialog pozwalający wybrać plik png zawierający ramkę/maskę dla edytowanego szablonu.

Wymiary – pola, w których należy wpisać szerokość i wysokość zdjęcia jakie będzie drukowane na podstawie edytowanego szablonu. Wymiary w mm.

Popraw – przycisk odświeżający obraz szablonu pokazywany w oknie. Powinien być użyty po każdej zmianie wymiarów.

Drukarka – przycisk znajdujący się w prawej części pola pozwala otworzyć listę drukarek zainstalowanych w Windows i wybrać z niej tę, na której mają być drukowane zdjęcia tworzone na podstawie edytowanego szablonu.

Gdy pole puste program będzie drukował zdjęcia na drukarce domyślnej Windows.

Papier – oznaczenie papierze na jakim mają być drukowane zdjęcia tworzone na podstawie edytowanego szablonu. Możliwe papiery można podejrzeć w systemowych właściwościach drukarki. Jeżeli pola *Drukarka* i *Papier* pozostaną puste program użyje domyślnej drukarki systemowej i przypisanego do niej papieru.

Opis – dodatkowy opis/komentarz do szablonu.

Pionowe przygotuj do cięcia – opcja dotyczy tylko szablonów w układzie pionowym, tj. takich, których szerokość jest mniejsza od wysokości.

Gdy opcja zaznaczona, program działa w ten sposób, że po wykryciu szablonu pionowego przygotowuje wydruk do cięcia na 2 paski.

Przy drukowaniu na papierze 10x15 paski będą miały wymiary 5x15. Obraz wysyłany do wydrukowania jest w tym przypadku utworzony z dwóch takich samych zdjęć wynikowych ułożonych obok siebie, tak by po wydrukowaniu i przecięciu wydruku na pół, otrzymać dwa takie same paski/zdjęcia.

Gdy opcja odznaczona, program dla pionowych szablonów nie przygotowuje wydruku do cięcia. Wysyła do drukowania zdjęcie wynikowe takie jakie zostało utworzone w programie, dokonując jedynie w razie potrzeby jego obrotu o 90 stopni, by dobrze wypełniło papier.

Przycisk z lupą – pozwala przejść do edycji szablonu w powiększeniu. Po wybraniu szablonu do edycji i kliknięciu w w/w przycisk/ikonę program przechodzi do trybu edycji szablonu w powiększeniu.

Ponowne kliknięcie przycisku/ikony przywraca domyślny tryb edycji szablonu.

Edycja szablonu w powiększeniu pozwala na dużo dokładniejsze ustawienie obszarów nadruków zdjęć na szablonie.

Zalecamy by zapis dokonywanych zmian był dokonywany w trybie edycji szablonu w powiększeniu, gdyż dokładność zapisu ustawień obszarów zależy od wybranego trybu edycji.

Tryb edycji w widoku normalnym powinien być używany tylko do orientacyjnego ustawiania obszarów lub wtedy, gdy dokładność ich ustawienia nie ma wielkiego znaczenia.

Generuj nowe obszary

Ilość linii, Kolumn, przycisk Generuj – pola i przycisk pozwalające łatwo i szybko wygenerować odpowiednią ilość (ilość linii * ilość kolumn) obszarów nadruku wypełniających całe zdjęcie.

Zmień ustawienia dla wszystkich

Szerokość, Wysokość, Góra, Lewa, przycisk Popraw – pola i przycisk pozwalające łatwo i szybko zmienić wszystkim obszarom nadruku ich wymiary i położenie.

Zmień ustawienia wybranego

Góra, Lewa, Szerokość, Wysokość, Obrót, przycisk Popraw – pola i przycisk pozwalają łatwo i szybko zmienić dla wybranego obszaru nadruku (różowy prostokąt) jego wymiary, położenie i kąt obrotu.

Zmień ustawienia wybranego

Nr, >, < – pole i przyciski pozwalają łatwo i szybko zmienić to, który obszar nadruku jest wybrany.

Mini zakładka Tekst

Dla każdego szablonu ramki można zdefiniować tekst do nadrukowania.

Dla każdego takiego tekstu oprócz jego treści można ustawić jego położenie na zdjęciu wynikowym (pola *Góra* i *Lewa*), a także nazwę czcionki, jej kolor oraz rozmiar.

Przy wyborze czcionki trzeba pamiętać o tym, że nie wszystkie czcionki obsługują znaki narodowe dla danego języka. Jeśli tekst ma zawierać takie znaki należy wybrać odp. czcionkę.

Definiowany napis może być wieloliniowy. Chcąc zasygnalizować koniec linii należy w takim miejscu wstawić 3-znakową sekwencję „#13”.

Pozycjonowanie w poziomie wykonujemy wstawiając odpowiednią ilość spacji na początku danej linii.

Pozycjonowanie napisu w pionie możemy wykonać wstawiając na początku pierwszej linii odpowiednią ilość sekwencji „#13”.

Mini zakładka Logo

Opcje pozwalające wskazać plik zawierający obrazek z logo do wstawienia na zdjęcie wynikowe, określić jego położenie na tym zdjęciu oraz wymiary. Jeśli opcja *Proporcja* jest zaznaczona to zmiana

szerokości lub wysokości powoduje automatyczną zmianę drugiego wymiaru, tak aby proporcje obrazka logo nie zostały zaburzone.

Jako logo mogą być używane pliki gif lub png.

Mini zakładka Tło

Plik – przycisk znajdujący się w prawej części pola otwiera dialog pozwalający wybrać plik jpg zawierający tło dla edytowanego szablonu.

Mini zakładka Podpis

Zdjęcie wynikowe tworzone w programie w oparciu o edytowany szablon może zawierać własnoręczny podpis narysowany palcem na ekranie dotykowym.

Jeśli opcja *Aktywny* jest zaznaczona program pokaże odp. okienko pozwalające narysować taki podpis.

Jeśli opcja *Aktywny* jest odznaczona w/w okno nie będzie pokazywane.

Pola *Góra*, *Lewa*, *Szerokość* i *Wysokość* pozwalają określić położenie i rozmiary obszaru przeznaczonego na własnoręczny podpis na zdjęciu wynikowym.

Obszar taki jest pokazywany w oknie w postaci szarego prostokąta z napisem *Podpis*.

Pola *Kolor* i *Grubość* pozwalają ustawić kolor i grubość kreski podpisu.

Przyciski w dolnej części okna

Zapisz – przycisk zapisujący zmiany w ustawieniach.

Kopia – przycisk tworzący nowy szablon ramki jako kopię szablonu otwartego do edycji.

Usuń – przycisk kasujący edytowany szablon.

Pomoc – przycisk otwierający okno z pomocą/opisem dotyczącą bieżącego okna/zakładki.

Zamknij – przycisk zamykający program.

Dodaj ramkę – przycisk tworzący nowy szablon ramki z ustawieniami domyślnymi.

O programie

Zakładka Informacje

Podstawowe informacje o programie takie jak nazwa, wersja, numer seryjny, data gwarancji, data instalacji, link do wykazu zmian. Są tu też dane kontaktowe do naszej firmy/producenta programu takie jak nazwa, adres, telefon, fax, adres strony internetowej producenta z poradami technicznymi i aktualizacjami programu, instrukcją Użytkownika oraz nr telefonu, pod którym można uzyskać wsparcie techniczne w ramach posiadanych uprawnień gwarancyjnych.

Dodatkowo, znajduje się tutaj link *Wyślij zgłoszenie problemu*, po kliknięciu którego pojawia się formularz, pozwalający przesłać opis problemu wraz z danymi zgłaszającego.

Zakładka Autoryzacja i gwarancja

Zapisz – przycisk zapisujący zmiany w ustawieniach.

Zamknij – przycisk zamykający program.

Pomoc – przycisk otwierający okno z pomocą/opisem dotyczącą bieżącego okna/zakładki.

Kod maszyny, Licencja, Gwarancja

W typowym przypadku autoryzację i gwarancję uzyskuje się w sposób opisany w rozdziale *Autoryzacja programu*.

Niniejsza zakładka to alternatywna metoda umożliwiająca wprowadzenie otrzymanego kodu autoryzacyjnego i gwarancyjnego. Kody te są wymagane przez program do pracy w pełnej wersji.

W celu otrzymania tych kodów należy skontaktować się z firmą River i dostarczyć telefonicznie lub mailem numer widoczny w polu *Kod maszyny*.

Po otrzymaniu kodu autoryzacyjnego należy go wprowadzić w polu *Licencja*.

W polu *Gwarancja* należy wprowadzić otrzymany kod gwarancyjny a następnie kliknąć przycisk *Zapisz*.

Jeśli kod gwarancyjny jest poprawny, po prawej stronie pola *Gwarancja* pojawi się data końca gwarancji.

Jeśli kod będzie nieprawidłowy zostanie wyświetlony odp. komunikat.

Plik *config.ini*

Większość opcji programu można również konfigurować w sposób bezpośredni edytując plik *config.ini*.

Plik ten znajduje się w katalogu głównym programu i można go otworzyć dowolnym edytorem tekstu, np. systemowym Notatnikiem. Wszystkie opcje dostępne w tym pliku zostały opatrzone komentarzami wyjaśniającymi ich przeznaczenie i działanie.

Zmian opcji należy dokonywać w sposób rozważny i przemyślany pamiętając, że do niektórych opcji istnieje dostęp tylko z tego poziomu i nie zostały one uwzględnione w module administracyjnym.

Tworzenie nowych ramek

Przez ramkę rozumiemy wielowarstwową kompozycję składającą się z kilku elementów graficznych i innych.

Na samym spodzie kompozycji znajduje się tło, domyślnie białe, które może być zastąpione przez obrazek zapisany w pliku jpg.

Na to tło program nakłada ujęcia, czyli zdjęcia robione aparatem przez program.

Rozmiary tych ujęć oraz ich rozmieszczenie na tle ustawia się definiując szablon ramki w module administracyjnym.

Na tło i ujęcia program nakłada ramkę/maskę zrobioną w postaci obrazka zapisanego w pliku png. Obrazek ten powinien być przezroczysty w tych miejscach, przez które mają być widoczne ujęcia i tło.

Na tło, ujęcia i ramkę/maskę program może nałożyć jeszcze elementy dodatkowe takie jak logo zapisane w pliku gif lub png, tekst oraz podpis skreślony własnoręcznie na ekranie dotykowym. Parametry tych dodatkowych elementów można ustawić w module administracyjnym.

Tworzenie nowej ramki zostało opisane na przykładzie.

Założmy, że chcemy zrobić nową ramkę do drukowania na papierze 10x15 (102x152 mm).

Przyjmijmy, że drukarka drukuje z rozdzielczością 300 dpi (punktów na 1 cal = 25,4 mm).

Przyjmijmy, że tło nie będzie białe, gdyż przy fotografowaniu będzie używany green screen/zielone tło.

W pierwszym kroku należy przygotować obrazek tła.

Do przygotowywania tego i innych obrazków zalecamy używać jakiegoś dobrego edytora graficznego obsługującego przezroczystość takiego jak, np. GIMP, Paint.Net, PhotoShop.

Rozmiar obrazka tła powinien wynikać z formatu papieru i rozdzielczości drukarki.

Dla przyjętych założeń powinno to być:

- wysokość = $102 / 25,4 * 300 = 1205$ px
- szerokość = $152 / 25,4 * 300 = 1795$ px

Przygotowany obrazek tła należy zapisać w postaci pliku jpg z 24 bitowym kolorem.

Teraz należy przygotować obrazek ramki. Wymiary tego obrazka powinny być takie jak opisane wcześniej wymiary obrazka tła.

Te obszary obrazka ramki, pod które mają być wstawiane ujęcia powinny być przezroczyste.

Przygotowany obrazek ramki trzeba zapisać w pliku png z 32 bitowym kolorem/przezroczystością.

W następnej kolejności można przygotować obrazek logo, o ile jest potrzebny.

Jeśli na wydruku zdjęcia 10x15 cm logo to ma zajmować prostokąt o wymiarach 50x25 mm, tworzymy obrazek o wymiarach:

- wysokość = $50 / 25,4 * 300 = 591$ px
- szerokość = $25 / 25,4 * 300 = 295$ px

Przygotowany obrazek logo należy zapisać w pliku png z 32 bitowym kolorem/przezroczystością.

Teraz, gdy wszystkie potrzebne obrazki mamy już gotowe, uruchamiamy moduł administracyjny diLustroAdmin i wchodzimy na zakładkę *Ramki/Lista*.

Odszukujemy na liście szablon ramki najbardziej podobny do tego, który chcemy dodać i wchodzimy na zakładkę *Ramki/Edycja*.

Tu klikamy przycisk *Kopia* tworzący nowy szablon ramki na bazie wybranego.

Sprawdzamy parametry pokazane nad obrazkiem i w razie potrzeby dostosowujemy je do swoich potrzeb.

Klikamy przycisk po prawej stronie pola *Ramka* i za pomocą okienka dialogowego wybieramy przygotowany plik ramki.

Wchodzimy na zakładkę *Tło* w prawym panelu okna, klikamy przycisk po prawej stronie pola *Plik* i wskazujemy przygotowany plik tła.

Obszary symbolizujące ujęcia robione aparatem (prostokąty zielonkawe/cyjan i różowy/magenta) ustawiamy w odpowiednich miejscach (na obszarach przezroczystych ramki) i dostosowujemy ich wymiary korzystając z opcji znajdujących się w prawym panelu okna.

Należy starać się by proporcje tych obszarów nie odbiegały za bardzo od proporcji ujęć/zdjęć robionych przez aparat (zazwyczaj 3:2), bo wtedy minimalizowane jest przykrywanie/obcinanie fragmentów ujęć przez maskę/ramkę.

Jeśli takich obszarów/prostokątów jest za mało tworzymy brakujące przyciskiem *Nowy obszar*. Jeśli jest za dużo kasujemy nadmiarowe przyciskiem *Usuń obszar*. Przycisk ten usuwa obszar bieżący, czyli ten w kolorze różowym/magenta.

Następnie przechodzimy na mini zakładkę *Logo* w prawym dolnym panelu okna, klikamy przycisk po prawej stronie pola *Plik* i za pomocą okienka dialogowego wybieramy przygotowany plik logo.

Za pomocą pozostałych opcji znajdujących się na zakładce *Logo* ustawiamy obrazek logo w odpowiednim miejscu na szablonie.

Odradzamy zmianę wymiarów i proporcji logo, gdyż może to spowodować pogorszenie jego jakości na wydruku.

Jeśli jest to potrzebne, można też zdefiniować dodatkowy tekst wstawiany na szablon lub obszar przeznaczony na własnoręczny podpis. Robi się to za pomocą opcji na mini zakładkach *Tekst* i *Podpis* znajdujących się w prawym panelu okna.

Na koniec zapisujemy zmiany klikając przycisk *Zapisz*, zamykamy moduł administracyjny, uruchamiamy diLustro i robimy zdjęcie wynikowe wybierając właśnie stworzony, nowy szablon ramki. Sprawdzamy, czy zdjęcie wynikowe jest poprawne.

Katalogi i pliki programu

arc – katalog zawierający pliki jpg z wykonanymi w programie ujęciami i zdjęciami wynikowymi.

frames – katalog zawierający pliki graficzne używane w szablonach ramek oraz podkatalog *thumbs* z miniaturami szablonów ramek.

icc – pliki używane przez biblioteki, z których korzysta program przy robieniu zdjęć za pomocą aparatu Canon EOS.

lang_pol – katalog zawierający plik *defaults.txt* z niektórymi tekstami pokazywanymi w programie diLustro (komunikaty o awariach) oraz podkatalog *patterns*, z niektórymi plikami graficznymi używanymi przez program diLustro (ikona przycisku do kasowania podpisu).

lang_pol_admin – katalog zawierający plik *defaults.txt* z tekstami pokazywanymi w module diLustroAdmin oraz plik pomocy kontekstowej *lang_pol_admin_dilustro.chm*.

logs – katalog zawierający pliki diagnostyczne z informacjami o pracy programu.

patterns – katalog zawierający pliki *.html będące szablonami poszczególnych okien programu diLustro oraz kilka podkatalogów z różnego typu plikami używanymi przez te szablony.

W podkatalogu *css* znajdują się pliki stylów *.css używane przez szablony okien:

- w podkatalogu *html* znajdują się pliki *.html włączane/includowane do szablonów,

- w podkatalogu js\ znajdują się skrypty javascript *.js używane przez szablony,
- w podkatalogu lang_pol\ znajdują się pliki wideo *.mp4 oraz graficzne *.png używane przez szablony okien,
- podkatalog tmp\ to katalog pomocniczy/roboczy.

tmp – katalog roboczy.

diLustro.exe – plik programu.

diLustroAdmin.exe – plik modułu administracyjnego.

disign.exe – plik programu do podpisywania zdjęcia wynikowego.

didoit.exe – plik programu drukującego zdjęcie wynikowe.

license.txt – plik zawierający kod maszyny, kod autoryzacyjny i gwarancyjny programu.

opis.txt – plik z opisem działania i konfiguracji programu.

zmiany.txt – plik z opisem historii zmian dokonywanych w programie.

config.ini – plik konfiguracyjny programu. Szczegółowy opis najważniejszych opcji konfiguracyjnych zamieszczono w treści tego pliku, w postaci komentarzy.

dppdll.dll, *dpplibcom.dll*, *dpprsc.dll*, *edsdk.dll*, *edsimage.dll*, *mllib.dll*, *ucs32p.dll*, *ZINT.DLL* – biblioteki potrzebne do tego by program mógł robić zdjęcia za pomocą aparatu Canon EOS wraz z bibliotekami pomocniczymi.

Porady techniczne

Jak zmienić film/animację w oknie z 3 sekundowej na 5 sekundową?

Wejść do katalogu programu, do podkatalogu patterns/lang_pol.

Jeśli używasz wersji demonstracyjnej wejdź do podkatalogu demo, a jeśli wersji pełnej, wejdź do katalogu river\dilustro.

Zmień nazwę pliku Countdown.mp4 na Countdown3s.mp4.

Zmień nazwę pliku Countdown5s.mp4 na Countdown.mp4.

Jak wyświetlić podgląd z kamery internetowej w oknie *Odliczanie przed zrobieniem zdjęcia*

Po ustawieniu w pliku *config.ini* opisanych niżej opcji konfiguracyjnych program może pokazywać na oknie odliczania podgląd z kamery internetowej.

Uwaga, opcja działa tylko dla kamery internetowej. Nie działa dla aparatu Canon EOS.

```
[options]
```

```
...
```

```
//Czy pokazywać podgląd z kamery internetowej? 1-tak, 0-nie
```

```
showpodg=0
```

```
//Przesunięcie (w pikselach) pokazywanego podglądu na ekranie w poziomie
```

```
//i w pionie liczone od środka ekranu, gdyż podgląd jest domyślnie  
wyśrodkowany.
```

```
//Można wpisywać wartości dodatnie i ujemne.
```

```
offshow_x=0
```

```
offshow_y=-700
```

```
//Szerokość pokazywanego podglądu jako procent szerokości ekranu
```

```
offshow_m=50
```

Wysyłanie zdjęć przez SMS, na Facebooka i na strony www

W programie oprócz drukowania zdjęcia i wysyłania go mailem możliwe są również akcje:

- wysyłanie linka do zdjęcia przez SMS,
- publikowanie linka do zdjęcia na Facebook-u,
- wysyłanie zdjęcia na serwer www.

Program musi mieć dostęp do Internetu, w innym przypadku powyższe akcje nie będą poprawnie działały.

Wykonywanie w/w akcji wymaga zapisywania plików zdjęć na serwerze internetowym. W typowym przypadku pliki zdjęć zapisywane są na serwerze internetowym należącym do River, a przez SMS lub na Facebook-u publikowany jest jedynie link do pliku zdjęcia.

Firma River nie gwarantuje przechowywania takich plików w nieskończoność. Po kilku tygodniach zostaną one skasowane by zwolnić miejsce na serwerze.

Program nie gromadzi wpisywanych numerów telefonów, danych logowania do Facebook-a i adresów e-mail.

Wysyłanie SMS-ów z linkiem do zdjęcia

Do wysyłania SMS-ów z linkiem do zrobionego zdjęcia program używa serwisu *smsapi.pl*.

Użytkownik programu, który chce profesjonalnie korzystać z wysyłania SMS-ów powinien zarejestrować się w serwisie *smsapi.pl*, podpisać umowę z firmą prowadzącą ten serwis i wносить odpowiednie opłaty za przesyłane SMS-y.

Po podpisaniu w/w umowy otrzyma dane potrzebne do logowania na swoje konto w *smsapi.pl*. Dane te będzie musiał wpisać w konfiguracji programu by program mógł korzystać z jego konta.

Użytkownicy pełnej wersji programu nie mogą korzystać z domyślnych ustawień programu, tj. z konta *smsapi.pl* należącego do River. Jeśli nie zmienią ustawień dotyczących logowania do *smsapi.pl* na swoje, to program będzie zgłaszał błąd przy próbach wysyłania SMS-ów.

Użytkownicy wersji demonstracyjnej programu mogą wysyłać SMS-y korzystając z ustawień domyślnych programu, tj. z konta *smsapi.pl* należącego do River lub z konta własnego.

W chwili obecnej program wysyła SMS-y typu ECO. Są one najtańsze. Ich wadą jest to, że nazwa nadawcy w przychodzących SMS-ach ma postać losowo wygenerowanego numeru telefonu.

W *diLustroAdmin/Szybki start* na zakładce *Ogólne* znajduje się opcja konfiguracyjna: *Wysyłanie przez SMS*.

Gdy opcja zaznaczona, wtedy w programie *diLustro* na oknie wyboru akcji (do wykonania na zrobionym zdjęciu) pokazany zostanie dodatkowy przycisk służący do wysyłania SMS. Po naciśnięciu tego przycisku pokazane zostanie okno, w którym trzeba wpisać numer telefonu, na który ma zostać wysłany SMS. Po wpisaniu numeru telefonu i naciśnięciu przycisku "Wyślij" program *diLustro* pokaże okno informujące o wysyłaniu wiadomości SMS. Po kilku sekundach, gdy SMS zostanie wysłany, okno to zniknie i program przejdzie dalej.

W *diLustroAdmin/Zaawansowane* na zakładce *Różne* znajduje się panel *Wysyłanie SMS* zawierający opcje konfiguracyjne odpowiadające za wysyłanie SMS-ów:

Skrypt – adres serwisu *smsapi.pl* służącego do wysyłania SMS-ów.

Login – nazwa użytkownika potrzebna do zalogowania do w/w serwisu.

Hasło – hasło użytkownika potrzebne do zalogowania do w/w serwisu.

Publikacja zdjęć na Facebook-u

Program publikuje linki do robionych zdjęć na Facebook-u klienta, natomiast sam plik ze zdjęciem zapisywany jest na serwerze internetowym River.

Aby publikacja się udała klient musi wpisać w programie dane logowania do swojego konta na Facebook-u. Dane te nie są gromadzone przez program.

W *diLustroAdmin/Szybki start* na zakładce *Ogólne* znajduje się opcja konfiguracyjna: *Wysyłanie na Facebook*.

Jeśli opcja zostanie włączona to po zrobieniu zdjęcia program *diLustro* pozwoli opublikować link do zdjęcia na Facebook-u. Jest to realizowane za pośrednictwem modułu *uplfacebook.exe* uruchamianego przez program *diLustro*.

W programie *diLustro* na oknie wyboru akcji zostanie pokazany przycisk do publikowania linka do zrobionego zdjęcia na Facebooku. Po jego naciśnięciu wyświetlone zostanie okno służące do wpisania danych logowania do Facebook-a (email i hasło). Wpisuje się je za pomocą wyświetlanej klawiatury ekranowej.

Po naciśnięciu przycisku "Wyślij" program *diLustro* pokaże okno informujące o wysyłaniu na Facebook. Po kilku sekundach, gdy wysyłanie zostanie zakończone, okno to zniknie i program przejdzie dalej.

Wysyłanie zdjęć na stronę www

Program pozwala również wysyłać zrobione zdjęcia na serwer internetowy po to by pokazać je, np. w jakiejś galerii internetowej. Domyślnie zdjęcia wysyłane są na serwer należący do firmy River, ale można to zmienić na, np. serwer firmy, która zakupiła program. Jak to zrobić?

Po pierwsze, firma musi mieć dostęp do serwera internetowego z obsługą skryptów, np. php. Na tym serwerze musi być odp. ilość wolnego miejsca na przechowywanie zdjęć robionych przez klientów w programie.

Należy utworzyć katalog przeznaczony na te zdjęcia. Katalog ten powinien mieć tak ustawione uprawnienia by zapis plików był tam możliwy.

Na serwer należy wkopiować skrypty, np. php, potrzebne do obsługi pobierania i zapisywania plików zdjęć na serwerze.

Swoje skrypty można przygotować bazując na przykładowych skryptach php, które można uzyskać w firmie River.

Przykładowe skrypty River należy odpowiednio zmodyfikować, dostosowując je do swoich potrzeb. Powinna to robić osoba znająca php.

W *diLustroAdmin/Szybki start* na zakładce *Ogólne* znajduje się opcja konfiguracyjna: *Wysyłanie na www*.

Po zaznaczeniu tej opcji program diLustro na oknie wyboru akcji wyświetli dodatkowy przycisk służący do wysyłania zdjęcia na www. Po naciśnięciu tego przycisku pokaże okno informujące o wysłaniu na www. Po zakończeniu wysłania okno to zniknie i program przejdzie dalej.

W *diLustroAdmin/Zaawansowane* na zakładce *Różne* w panelu *Wysyłanie na www*, w opcji *Skrypt www* należy wskazać skrypt na serwerze internetowym odpowiadający za odbieranie plików ze zdjęciami.

Opcje w pliku *config.ini* związane z opisanymi powyżej zmianami

```
[options]
...
//Czy wysyłanie przez SMS włączone? 0-nie, 1-tak
is_sms=1

//Czy wysyłanie na Facebook włączone? 0-nie, 1-tak
is_face=1

//Czy wysyłanie na www włączone? 0-nie, 1-tak
is_www=1

//Ustawienia dostępu do konta w serwisie smsapi.pl służącym do wysyłania
SMS-ów
//Adres serwisu
url_sms=https://api.smsapi.pl/sms.do

//Nazwa użytkownika potrzebna do zalogowania do serwisu
user_sms=frost

//Hasło użytkownika potrzebne do zalogowania do serwisu w postaci
zakodowanej
//Musí być ustawiane z poziomu diLustroAdmin
pass_sms=b7966bbb6bb3d7056c525a1639aab5f9

//Skrypt na serwerze internetowym do odbierania plików ze zdjęciami
uploadwww=http://diphoto.pl/imageuploadl.php
```