

**АКЦИОНЕРНОЕ ОБЩЕСТВО «АТЛАНТИС» (АО «АТЛАНТИС»)  
ИНН 9726028027**

**Программа ЭВМ «Atlantis»**

# **Руководство пользователя**

**Листов 36**

**Москва, 2024 год**

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>1. АННОТАЦИЯ</b> .....	<b>3</b>
<b>2. ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ</b> .....	<b>3</b>
<b>3. ТРЕБОВАНИЯ</b> .....	<b>3</b>
3.1 Требования к компьютеру пользователя.....	4
3.2 Требования к мобильным устройствам.....	4
3.3 Требования к квалификации пользователей .....	4
3.4 Требования к загружаемым файлам.....	4
<b>4. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ</b> .....	<b>4</b>
4.1 Область применения .....	4
4.2 Функциональные возможности .....	5
<b>5. ОПИСАНИЕ ВЕБ-ИНТЕРФЕЙСА ПЛАТФОРМЫ</b> .....	<b>6</b>
5.1 Стартовый экран входа и регистрации.....	6
5.2 Раздел главной страницы.....	7
5.3 Раздел профиль .....	8
5.4 Раздел магазин .....	8
5.5 Раздел покупки.....	9
5.6 Раздел корзина .....	9
5.7 Раздел мои проекты .....	10
5.8 Раздел создания проекта.....	11
5.9 Раздел статистика.....	12
5.10 Раздел новости .....	12
5.11 Раздел контакты .....	12
5.12 Раздел техподдержка .....	13
5.13 Раздел уведомления .....	13
<b>6. РАБОТА С ПО</b> .....	<b>14</b>
6.1 Регистрация в системе .....	14
6.2 Авторизация в системе .....	15
6.3 Создание проекта.....	16
6.4 Редактирование учетной записи.....	19
6.5 Функция «Забыли пароль» .....	21
6.6 Активация тарифа.....	23
6.7 Покупки в магазине .....	24
6.8 Брендированный экран .....	27
6.9 Управление настройками системы.....	31
6.10 Просмотр проекта .....	32
<b>7. ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА</b> .....	<b>36</b>

# 1. АННОТАЦИЯ

Настоящее руководство пользователя распространяется на программное обеспечение (далее ПО) Программа ЭВМ «Atlantis» (далее Платформа, Система). Руководство пользователя содержит технические характеристики, описание программного обеспечения, принципы взаимодействия пользователя с программным обеспечением, необходимые для правильной эксплуатации.

## 2. ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

**AR** – Augmented Reality – «дополненная реальность»

**Авторизация** – процесс входа в систему с помощью ввода логина и пароля

**Регистрация** – процесс создания личной учетной записи в системе с целью получения доступа к ее полному функционалу

**Продукт** – цифровой товар, доступ к которому можно получить онлайн

**Пользователь** – лицо, которое использует действующую систему для выполнения конкретных функций, обладающий уникальными характеристиками (IP-адрес, cookies, данные регистрации)

**AR-объект** – виртуальный объект, который появляется в пространстве благодаря технологиям дополненной реальности

**Бандл** – ассеты Unity, три гиперссылки, которые совмещены в одну

**Маркер** – специальный образец или изображение, которое используется для определения положения и размещения виртуальных объектов в пространстве реального мира

**Раздел** – информационная составляющая Платформы, открываемая на новой, специально разработанной странице

**Модальное окно** – информационная составляющая Платформы, которая при клике на определенную кнопку, не переносит в другие отдельные части, а появляется поверх содержимого

**Панель** – визуальная составляющая сайта с размещением на ней кликабельных кнопок для перехода в другие части сайта.

## 3. ТРЕБОВАНИЯ

### 3.1 Требования к компьютеру пользователя

- операционная система Windows, MacOS, Linux;

- интернет-браузеры (Google Chrome, Yandex, Mozilla FireFox, Safari, Microsoft Edge и др.)
- оперативная память – не менее 16 гб;
- не менее 4 ядер CPU;
- монитор;
- клавиатура;
- мышь;
- стабильное подключение к сети Интернет.

### **3.2 Требования к мобильным устройствам**

- версия iOS: 12 и выше;
- версия Android: 8 и выше;
- стабильное подключение к сети Интернет;
- доступ к камере.

### **3.3 Требования к квалификации пользователей**

- пользователи Платформы должны обладать навыками работы с персональным компьютером на уровне обычного пользователя, навыки программирования не требуются.

### **3.4 Требования к загружаемым файлам**

- фото должно быть в формате PNG/JPG;
- видео должно быть в формате MP4, MOV;
- 3D объект должен быть в формате GLB/gITF;
- аудио файл должен быть в формате OGG;
- файл бандла должен быть без расширения;
- общий вес проекта с загруженными ресурсами должен быть не более 2гб, иначе значительно снизится скорость загрузки.

## **4. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ**

### **4.1 Область применения**

Программа дополненной реальности Программа ЭВМ «Atlantis» (далее Платформа, Система) предназначена для создания проектов с дополненной реальностью. Пользователи могут создавать, редактировать и публиковать собственные проекты с дополненной реальностью, не имея навыков программирования. Пользователи могут использовать в своих проектах контент, имеющийся на платформе, формировать статистические отчеты по просмотрам своих проектов, управлять

тарифами и подписками своих учётных записей, редактировать свой пользовательский профиль.

## 4.2 Функциональные возможности

Платформа позволяет:

- поддерживать различные типы загружаемых файлов: фото, видео, аудио, 3D модели, 3D-анимации, бандлы;
- создавать, редактировать, публиковать и удалять проекты;
- скачивать сгенерированные уникальные QR-коды и ссылки для каждого созданного проекта;
- редактировать масштаб и расположение маркера и AR-объекта;
- создавать кнопки в AR-сцене для возможности перехода по интерактивным ссылкам на сторонние ресурсы при просмотре AR-контента (есть библиотека самых распространенных кнопок и возможность загрузить свое изображение);
- покупать контент на платформе для использования в своих проектах через платёжную систему стороннего банка (эквайринг): Альфа Банк, Сбербанк и др. с интеграцией онлайн-кассы R-Keerex;
- создавать и редактировать учетную запись;
- управлять тарифами и контролировать остаток ресурсов;
- менять тему (дневная ночная) и язык интерфейса (русский, английский, испанский);
- управлять заказами и оплатой;
- создавать брендированный экран загрузки и применять его для отдельного проекта или для всех проектов сразу (можно выбрать цвет/загрузить фон, загрузить логотип, добавить текст);
- просматривать новости об изменениях Платформы, о выпуске новых материалов, об AR-индустрии в целом;
- быстро находить проекты/покупки/продукты по названию или идентификатору, с помощью фильтров и селекторов;
- отслеживать статус загрузки файла, (сколько процентов загрузилось);
- посмотреть информации о весе проекта и весе каждого маркера;
- анализировать статистику по количеству всех и уникальных просмотров в разные периоды времени, по всем и по конкретному проекту;
- обратиться в техподдержку для решения проблем и консультации.

Мобильные и web-приложения, предназначенные для просмотра проектов (основное мобильное приложение Atlantis AR, блиц-приложения Atlantis AR, веб-приложения WebGL) позволяют:

- просматривать проекты, созданные на платформе (видео, 3D изображения и анимации со звуком). Проект может быть с маркерным трекингом - для просмотра контента нужно изображение, так называемый маркер. При наведении

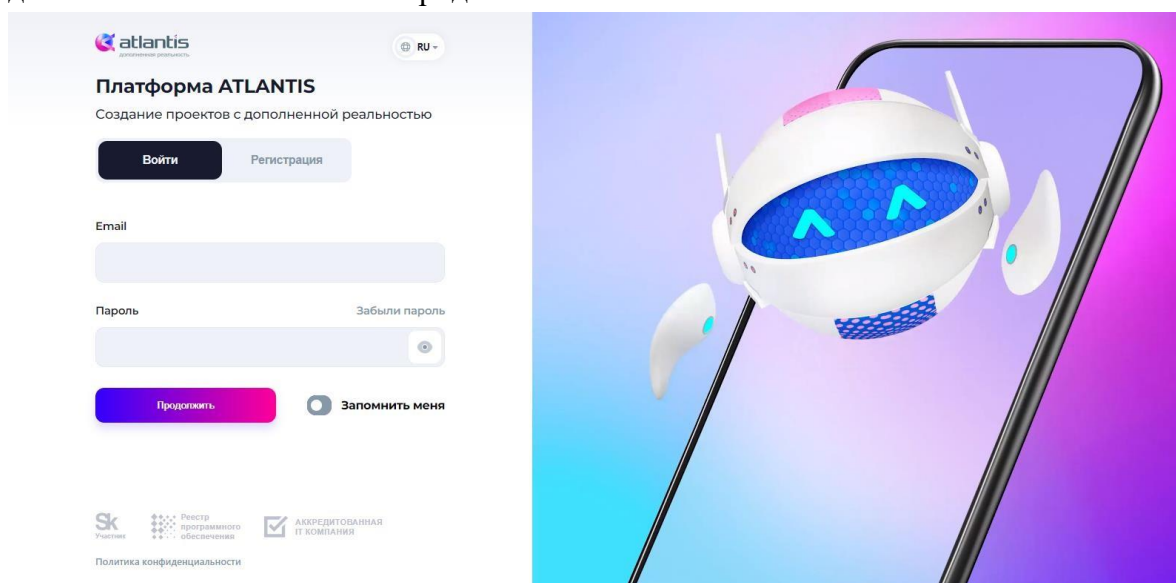
камеры на этот маркер появляется контент. Также проект может быть с безмаркерным (плоскостным) трекингом - для просмотра контента не требуется изображение, маркером в данном случае будет являться любая поверхность (например, стена или пол), и контент будет «оживать» на этой поверхности;

- осуществлять фото- и видеосъемку контента (запись экрана);
- делиться в социальных сетях и мессенджерах полученными файлами, а также сохранять их в галерее своего устройства;
- переключаться между 3D-сценами, выбирать нужную сцену из 3D-каталога, изменять размеры и расположение 3D-моделей;
- переходить по интерактивным ссылкам из приложения в сторонние ресурсы.

## 5. ОПИСАНИЕ ВЕБ-ИНТЕРФЕЙСА ПЛАТФОРМЫ

### 5.1 Стартовый экран входа и регистрации

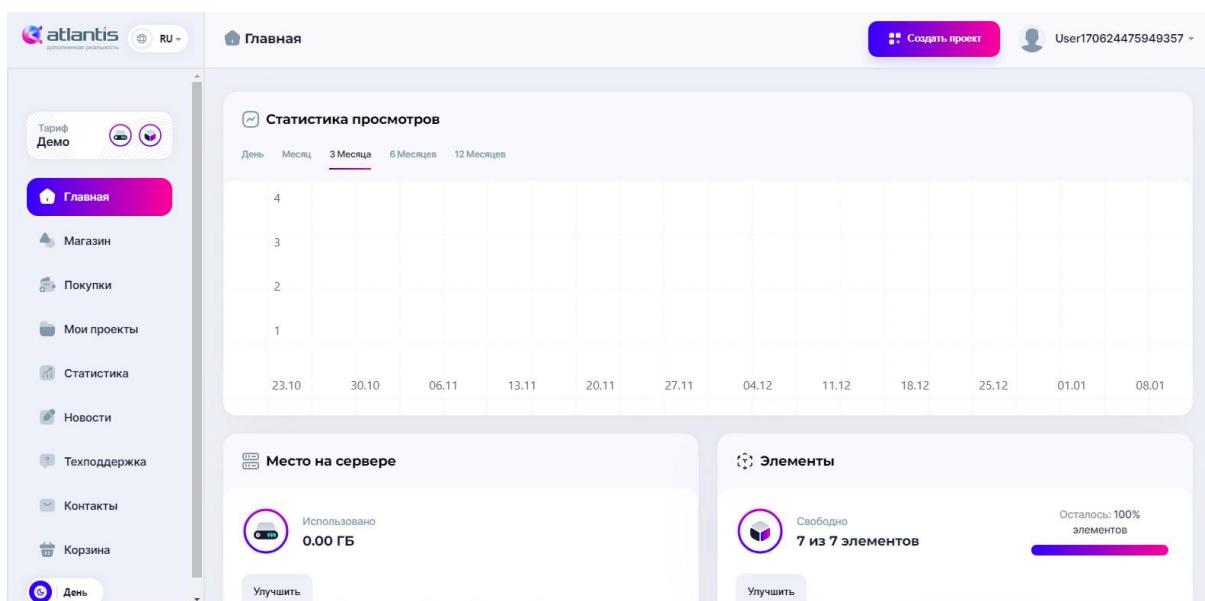
При запуске платформы открывается стартовый экран для регистрации и авторизации пользователей (рисунок 1). Экран поделен на 2 части: в правой части анимация с фирменным маскотом компании, в левой части поля для ввода данных в двух вкладках - регистрация и вход. При регистрации пользователь указывает E-mail, придумывает пароль и дублирует пароль (пароль можно посмотреть, нажав на пиктограмму справа). Пользователь обязан ознакомиться с политикой конфиденциальности, пользовательским соглашением и публичной офертой и подтвердить это, поставив галочки возле данных ссылок. В нижней части кнопка «Зарегистрироваться». Во вкладке для входа в систему поля для ввода E-mail и пароля, кнопка «Забыли пароль» для сброса пароля, чекбокс «запомнить меня» для сохранения данных в системе и кнопка «продолжить».



## 5.2 Раздел главной страницы

На экране отображены:

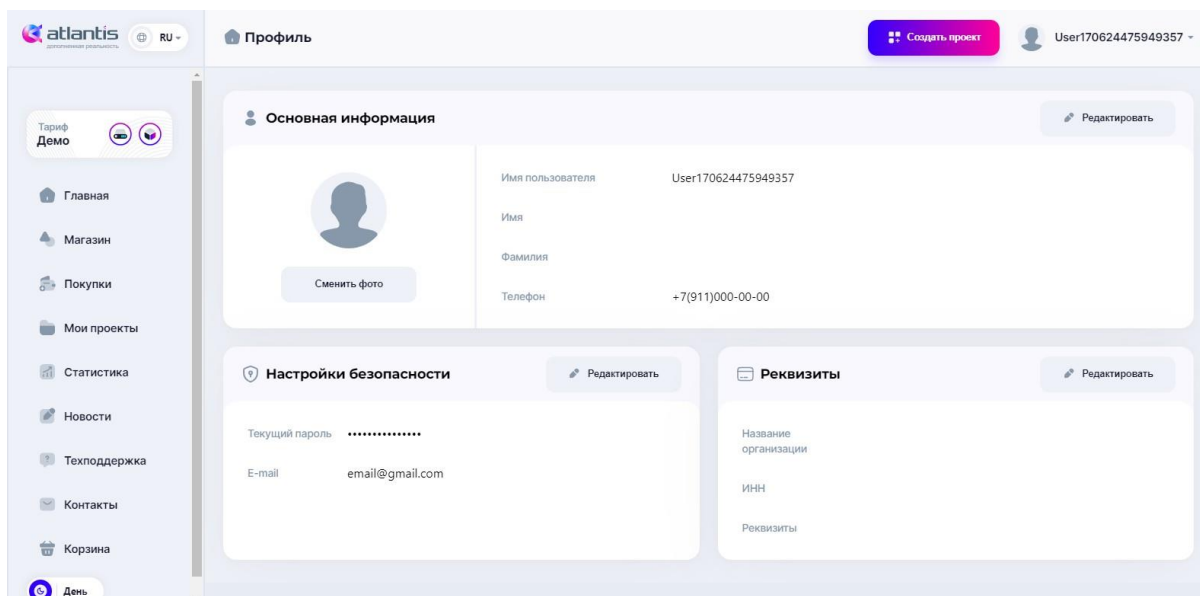
- статистика просмотров всех проектов - график общих и уникальных просмотров в разные периоды времени (день, месяц, 3 месяца, 6 месяцев и 12 месяцев);
- место на сервере (отображается объем использованной памяти);
- элементы (отображается количество использованных элементов из всех доступных)
- 2 кнопки «Улучшить» под последними двумя разделами (переводят на страницу магазина).



## 5.3 Раздел профиль

Под именем пользователя выпадающее меню - «Настройки профиля». На экране присутствуют следующие разделы:

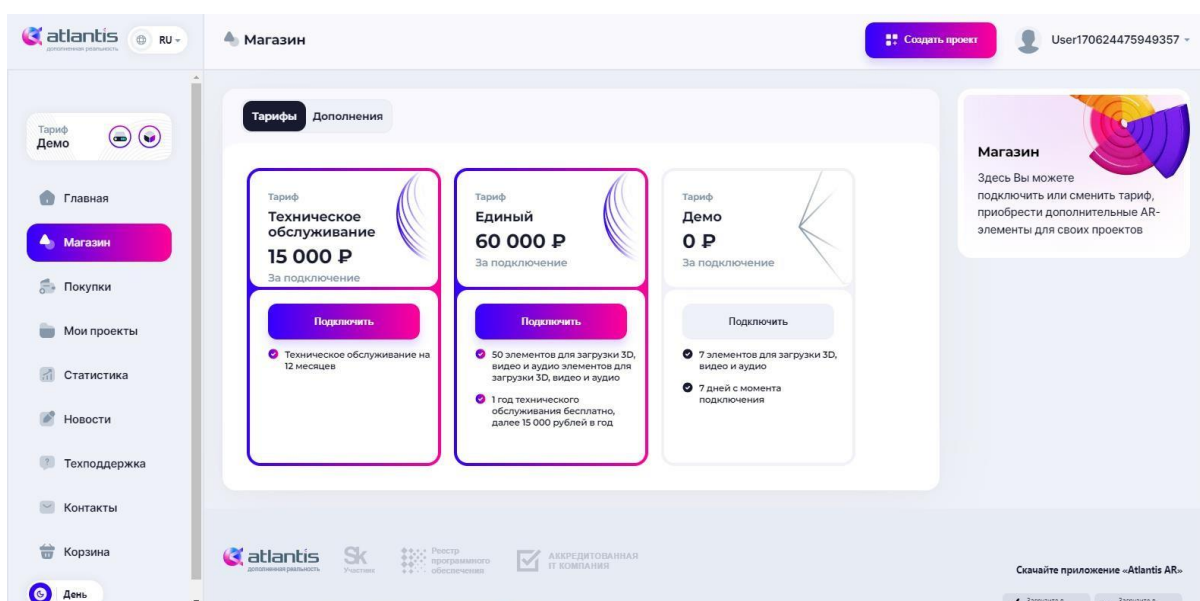
- Основная информация: фото профиля, кнопка «Сменить фото» (всплывает окно для загрузки файла), поля Имя пользователя, Имя, Фамилия, Телефон), кнопка «Редактировать»;
- Настройка безопасности: поля текущий пароль, E-mail, кнопка «Редактировать» (добавляются поля ввода Новый пароль и Повторите пароль);
- Реквизиты: поля Название организации, ИНН, Реквизиты, кнопка «Редактировать».



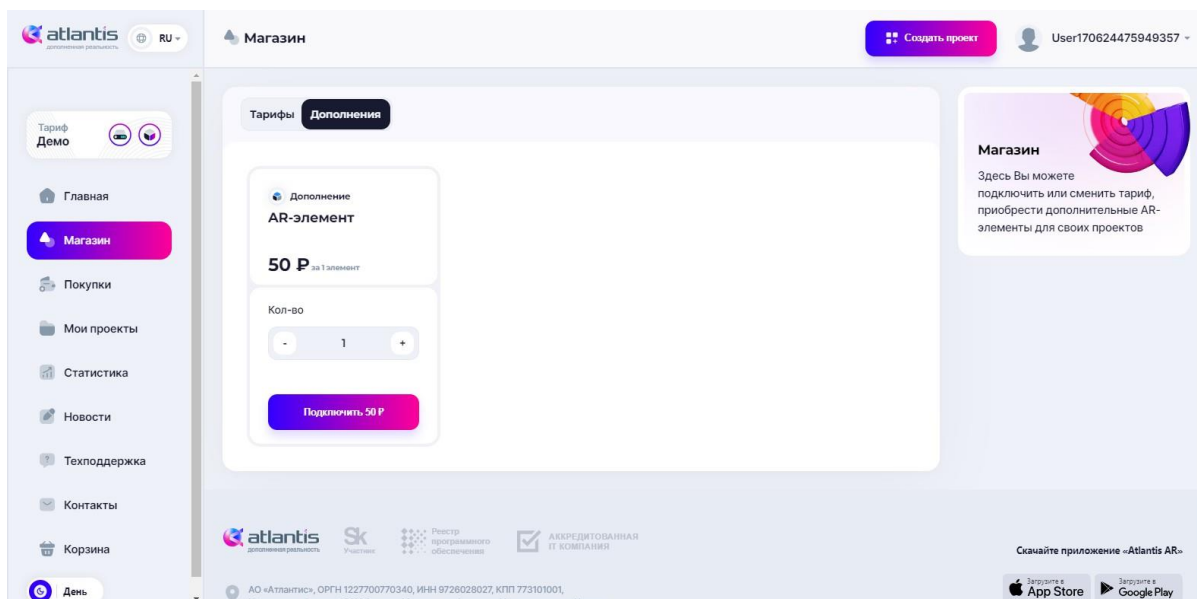
## 5.4 Раздел магазин

На странице несколько вкладок: тарифы, дополнения, 3D каталог. В каждой вкладке карточки с продуктами (тариф, AR-элемент, 3D модель, брендированный экран). Карточка содержит в себе тип продукта, название, описание, цену, выбор количества (кроме подписок и тарифов), кнопку «Подключить». Кроме того, на экране магазина находится небольшой блок с описанием самой страницы.

В разделе 3D каталог на карточках с 3D моделями изображено фото модели, название, цена, кнопка «Купить», или кнопка «В коллекцию» (для бесплатных моделей), или кнопка «Добавить в проект» (если модель уже добавлена в коллекцию). При нажатии на карточку всплывает модальное окно с обзором модели. Также на экране справа 2 карточки. На первой фильтры: селектор с категориями и селектор с сортировкой, на второй отображаются 3D модели, добавленные в корзину: их количество, название, цена, сумма всего заказа и кнопка «В корзину».

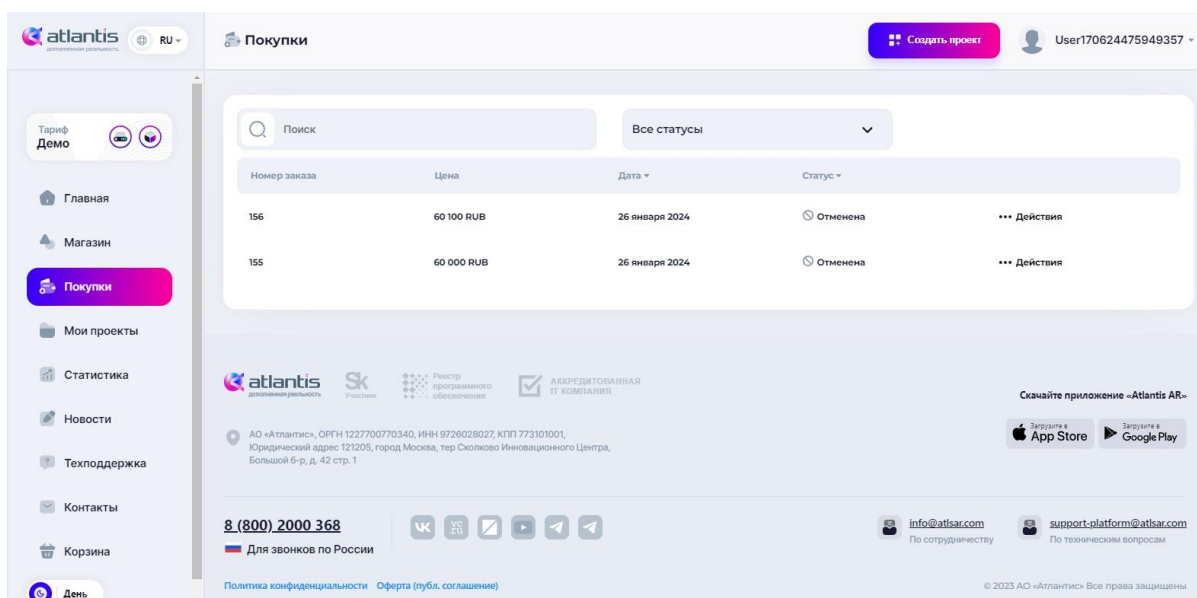






## 5.5 Раздел покупки

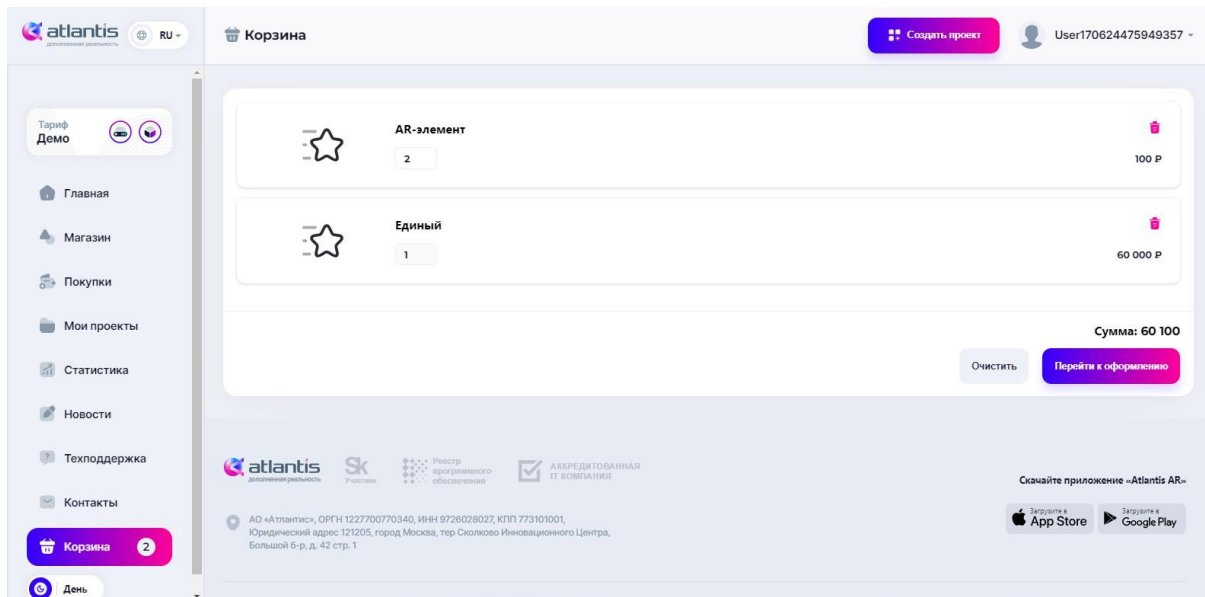
На экране находится список покупок, сделанных пользователем. Каждая покупка содержит в себе номер заказа (id), цену, дату создания (с кнопкой для сортировки), статус (новый, отмененный, завершённый) и кнопку с выпадающим меню «действия». По нажатию на действия отображается выпадающий список, который содержит в себе действие «просмотреть». Кроме того, в шапке экрана находится два поля - поиск и селектор с доступными статусами. В нижней части экрана кнопки и поле ввода для перехода по страницам.



## 5.6 Раздел корзина

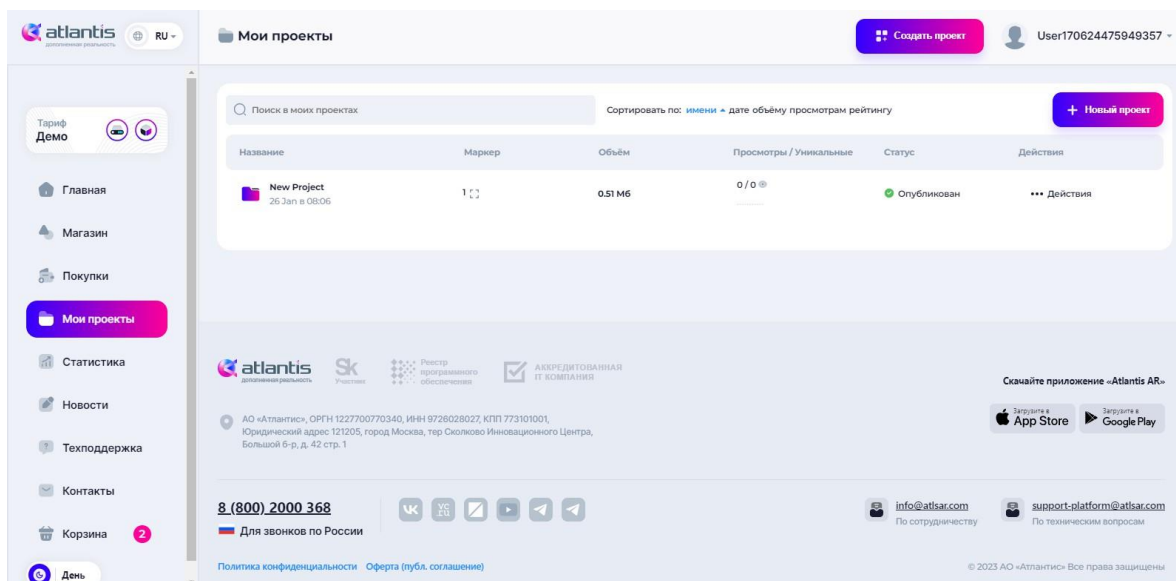
На экране отображаются продукты, добавленные пользователем из магазина. Строка с продуктом содержит в себе название товара, его количество и цену. Также есть возможность удалить продукт из корзины и изменить количества продукта (если

продукт - не тариф/подписка). Внизу экрана отображается сумма заказа, а также кнопка «очистить» и «перейти к оформлению».



## 5.7 Раздел мои проекты

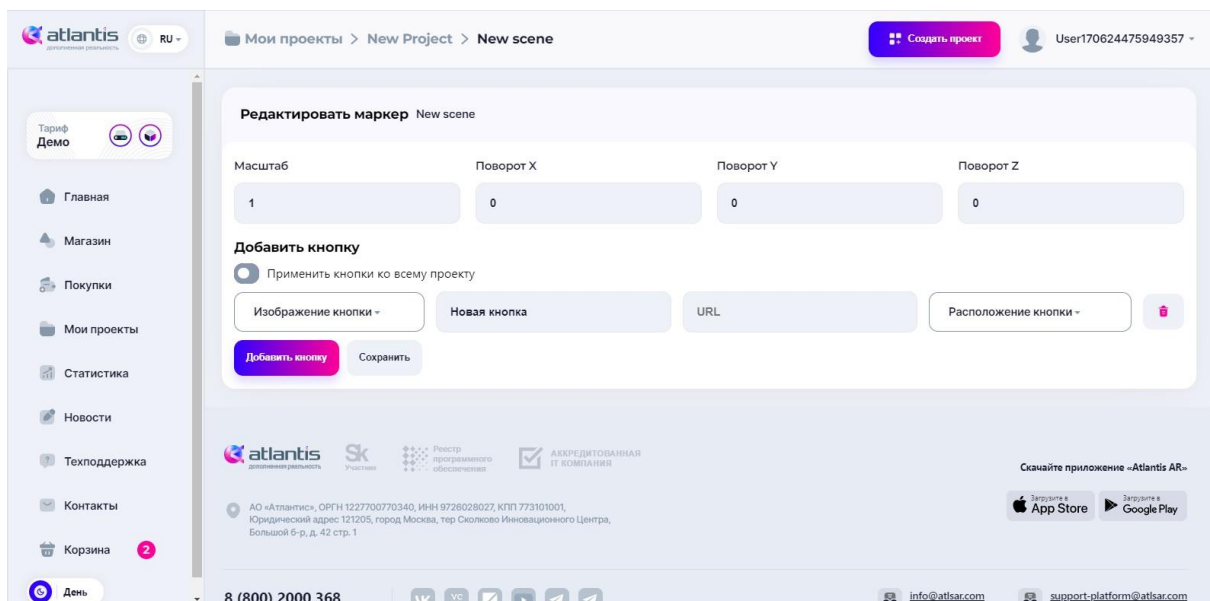
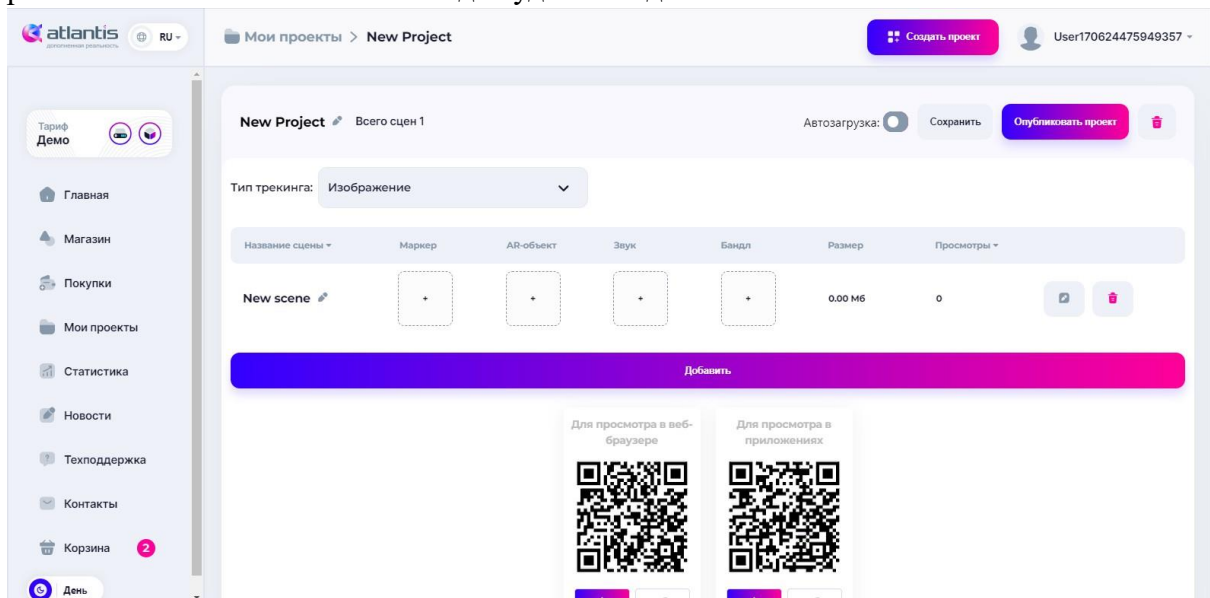
На экране находится таблица проектов. Каждая строка содержит в себе: название проекта, дату создания проекта, количество маркеров, объем (вес) проекта, количество обычных и уникальных просмотров, статус проекта (опубликован, не опубликован) и кнопку с действиями. По нажатию на кнопку действия открывается меню с возможностью редактирования проекта, снятия проекта с публикации, просмотра статистики проекта и удаления проекта. Также на экране присутствует строка поиска, сортировка (по имени, дате, объему, просмотрам и рейтингу) и кнопка создания нового проекта.



## 5.8 Раздел создания проекта

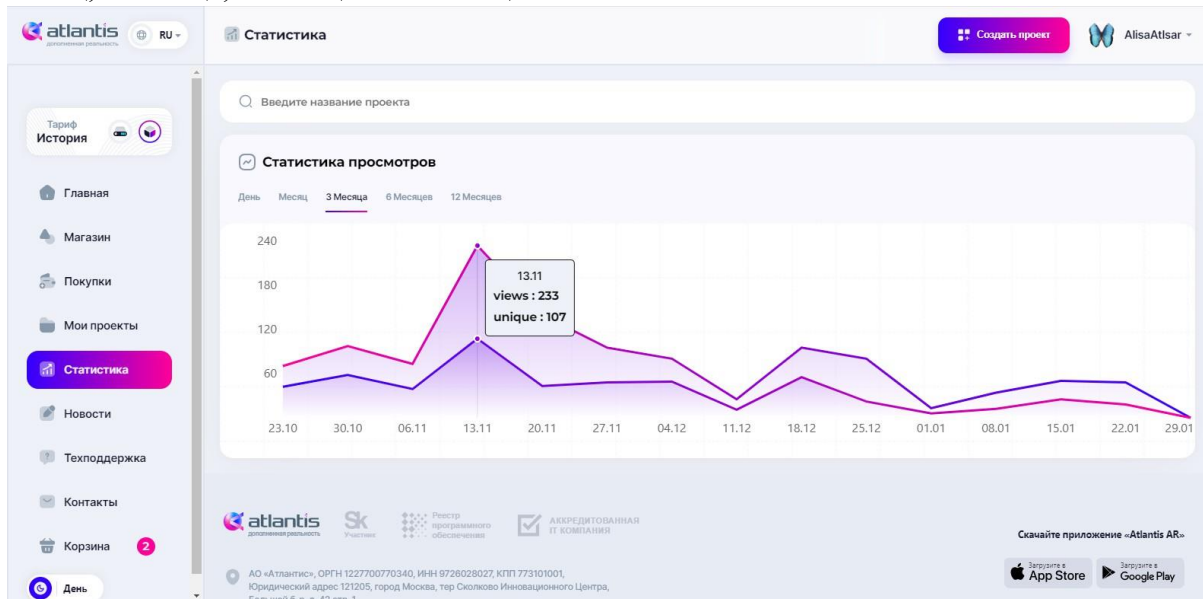
На экране находится таблица со сценами. Каждый маркер содержит в себе: название сцены, изображение маркера (для маркерных проектов), загрузчик AR-объектов, загрузчик звука, загрузчик бандлов, размер сцены, кнопка редактирования маркера и кнопка удаления маркера. Кроме того, есть возможность выбора типа трекинга (изображение, поверхность), изменения названия проекта и сцены, чекбокс автозагрузки, кнопка сохранения изменений, кнопка публикации, кнопка добавления сцены. Также есть кнопка для создания брендированного экрана, при нажатии на которую открывается модальное окно с полями для загрузки фона и логотипа, поле для написания текста с возможностью изменить цвет и шрифт, превью экрана, кнопка сохранения.

Реализована возможность редактирования маркера. На экране находится название маркера и его изображение, поля ввода масштаба, поворота по оси X, поворота по оси Y и поворота по оси Z. Также есть возможность добавления кнопок - поля «изображение кнопки», название кнопки, ссылка (куда должно вести нажатие), расположение кнопки и элемент для удаления добавленной кнопки.



## 5.9 Раздел статистика

На экране присутствует поисковая строка со списком проектов пользователя и график статистики общих и уникальных просмотров в разные периоды времени: день, месяц, 3 месяца, 6 месяцев и 12 месяцев.



## 5.10 Раздел новости

На экране отображены посты, информирующие пользователей о появлении новых возможностей Платформы и новостях AR-индустрии.

atlantis RU -

Статистика

Новости

Administrator

26 октября 2023

**НОВЫЕ УРОКИ**

Дорогие наши клиенты и партнёры!

Информируем вас о выходе 3-х новых видеоуроков по работе с платформой Atlantis.

Урок 1: Создание 3D-проекта на маркерном трекинге на примере визитки  
<https://youtu.be/ZCkIFhxyY>

Урок 2: Создание 3D-проекта на безмаркерном трекинге на примере листовки  
[https://www.youtube.com/watch?v=RguJMaN\\_vXQ](https://www.youtube.com/watch?v=RguJMaN_vXQ)

Урок 3: Создание 3D-проекта с каталогом на безмаркерном трекинге на примере каталога зданий  
<https://www.youtube.com/watch?v=4vU9SXKwSdU>

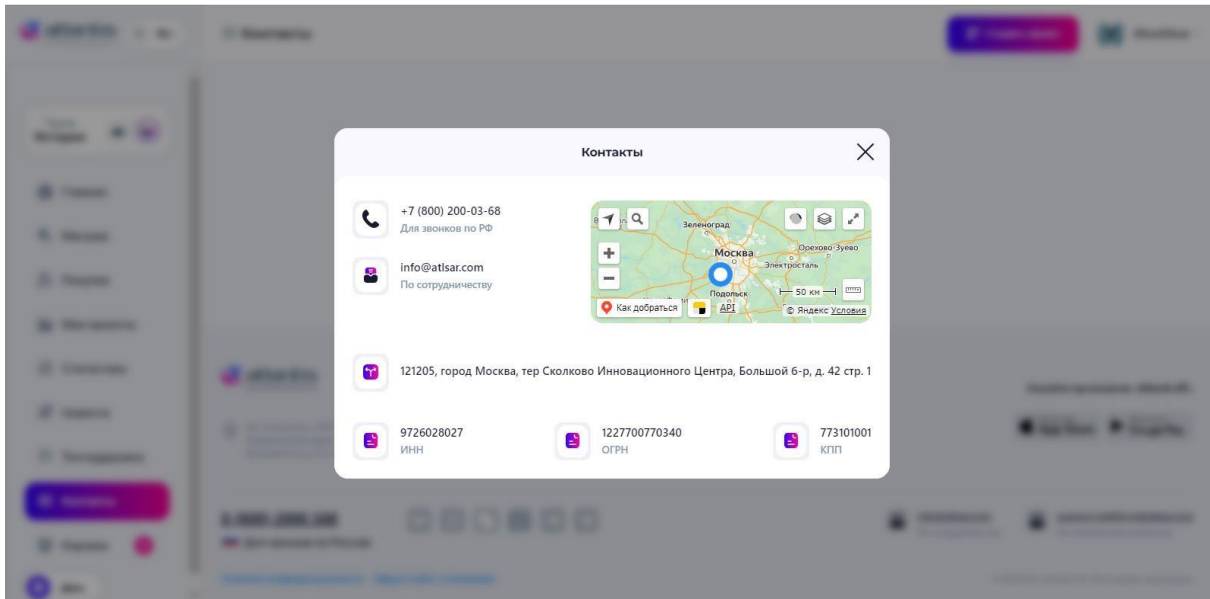
**УРОК 3**  
СОЗДАНИЕ 3D-ПРОЕКТА С МАРКЕРНЫМ ТРЕКИНГОМ

**УРОК 4**  
СОЗДАНИЕ 3D-ПРОЕКТА С БЕЗМАРКЕРНЫМ ТРЕКИНГОМ

**УРОК 5**  
ПРОЕКТ С КАТАЛОГОМ 3D-МОДЕЛЕЙ

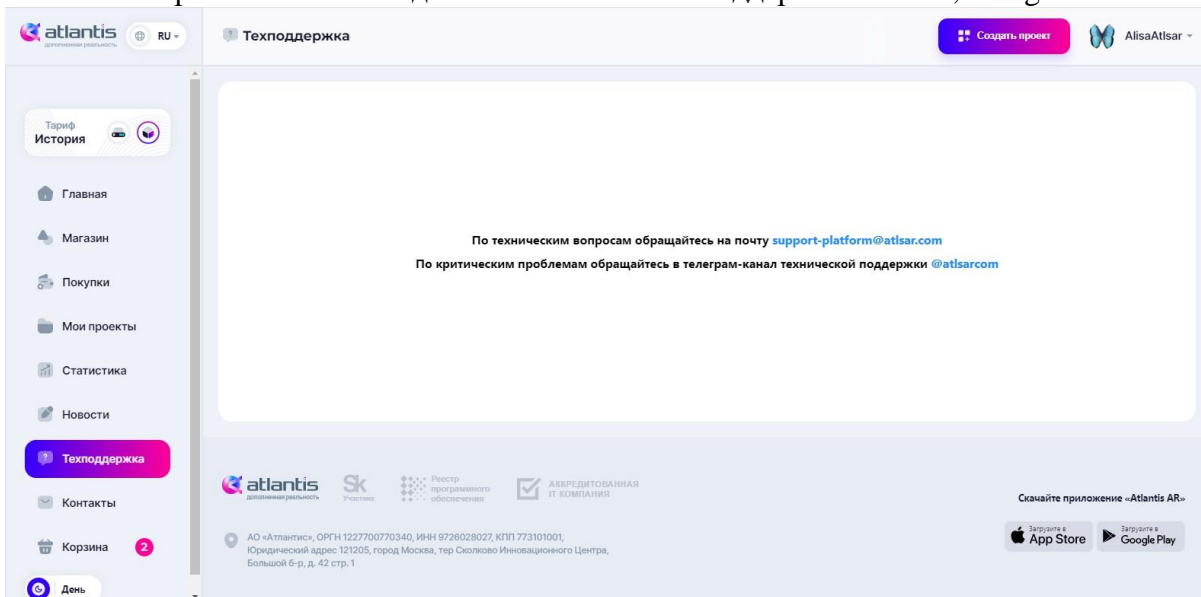
## 5.11 Раздел контакты

На экране отображена карточка с контактными данными компании, адресом офиса и картой местоположения офиса.



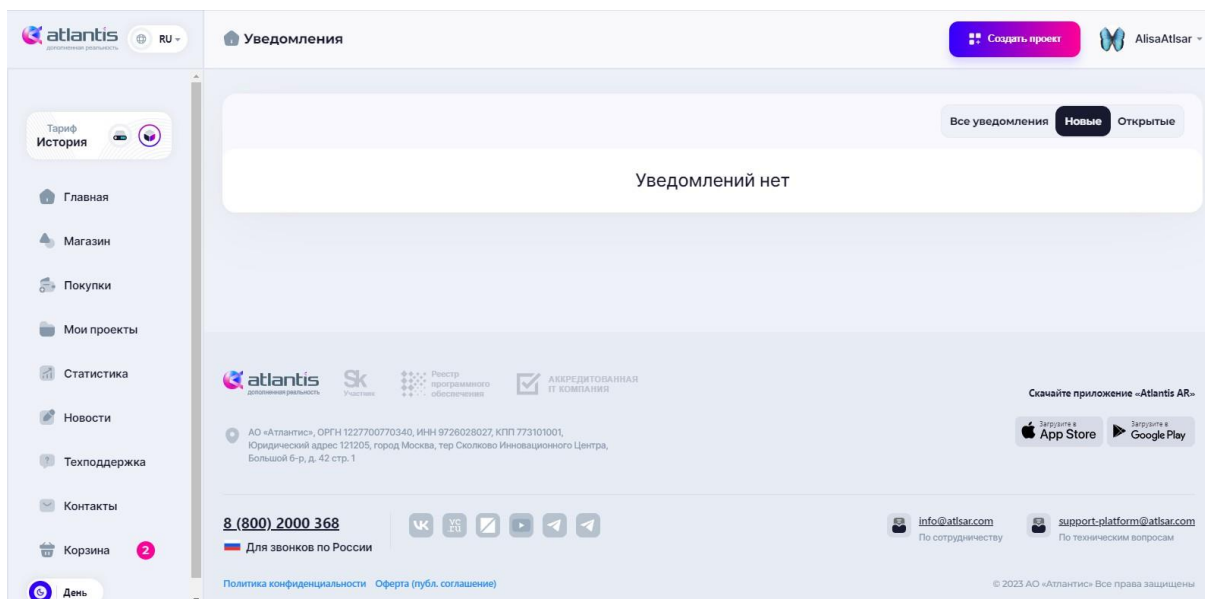
## 5.12 Раздел техподдержки

На экране контактные данные технической поддержки: E-mail, Telegram.



## 5.13 Раздел уведомления

Под именем пользователя выпадающее меню - «Уведомления», 3 вкладки: все уведомления, новые, открытые. Есть возможность удалить и прочитать все уведомления.



## 6. РАБОТА С ПО

Для начала работы с ПО пользователю необходимо зарегистрироваться на Платформе. При регистрации пользователю будет присвоен тариф «Демо», в рамках которого доступно 7 AR-элементов и 7 дней использования с момента регистрации. По истечении срока действия данного тарифа или при использовании всех 7 AR-элементов система блокирует возможность создавать/редактировать проекты и совершать покупки в магазине (за исключением тарифа «Единый» или «AR-видео») до момента активации тарифа «Единый» или «AR-фото».

После покупки тарифа «Единый» или «AR-видео» пользователю доступен полный функционал платформы. Число доступных AR-элементов уменьшается на количество AR-элементов, использованных в создании проектов при тарифе «Демо».

### 6.1 Регистрация в системе

1. В адресной строке браузера введите адрес сайта: <https://atlsar.space>, нажмите в верхней правой части экрана кнопку «Войти» и выберите «На платформу» (действие 1 и 2).



2. На открывшейся стартовой странице Платформы нажмите на кнопку «Регистрация» и заполните поля:

- «E-mail» - адрес своей электронной почты;
- «Придумайте пароль» - пароль. В нем должно быть не менее 8 символов, из которых цифр - не менее 1, строчных букв - не менее 1, прописных букв - не менее 1, не буквенно-цифровых символов (например, \*, % или .) - не менее 1;
- «Подтвердить пароль» дублирует введенный выше пароль.

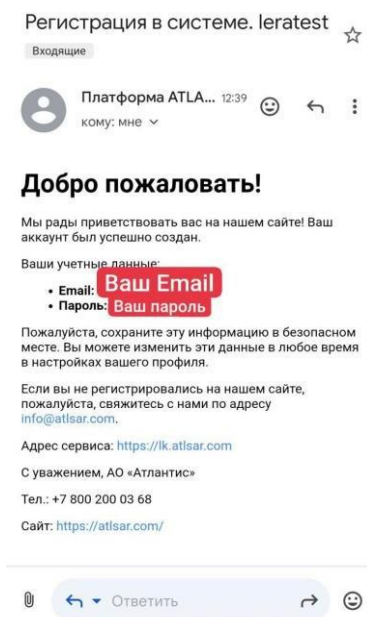
Изучите пользовательское соглашение, политику конфиденциальности, публичную оферту и поставьте галочку, нажав на поле напротив «Я принимаю...».

3. Заполнив все данные, нажмите кнопку «Зарегистрироваться».

4. После завершения регистрации на экране появится надпись: «Пользователь успешно зарегистрирован!». На указанный E-mail придет письмо с вашими учетными данными. Вам будет присвоен тариф Демо.

## 6.2 Авторизация в системе

1. Вы получили электронное письмо от «Платформа ATLANTIS» (noreply@atlsar.com) с учетными данными для входа



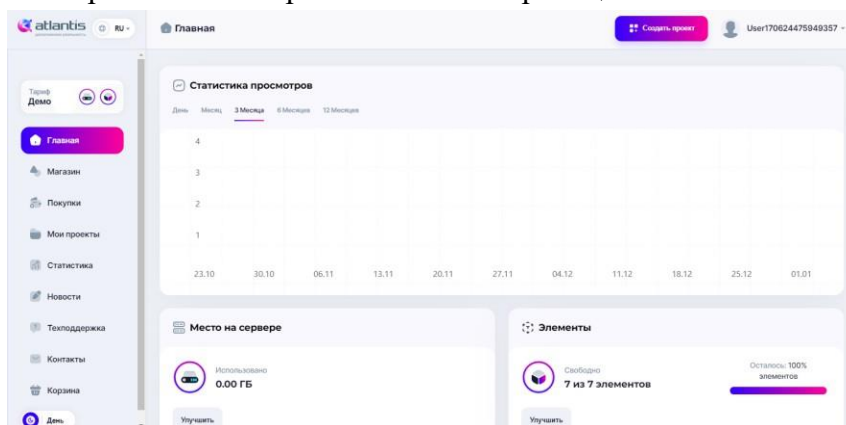
2. Перейдите по ссылке на Платформу.

3. Введите E-mail и пароль, указанные в письме, и нажмите «Продолжить».

4. Откроется модальное окно с документами, которые необходимо принять и подтвердить.

Внимательно ознакомьтесь с документами (чтобы открыть документ, необходимо нажать на выделенную ссылку), поставьте галочки в пустых окошках и нажмите «Продолжить».

5. Готово! Вы авторизованы. Откроется главная страница.



## 6.3 Создание проекта

Для создания проекта потребуются такие ресурсы, как фото, 3D модель/анимация/видео, звук. 3D-модель можно купить или заказать на доступных платформах (в том числе на Платформе) или создать самому.

Условия для загрузки ресурсов:

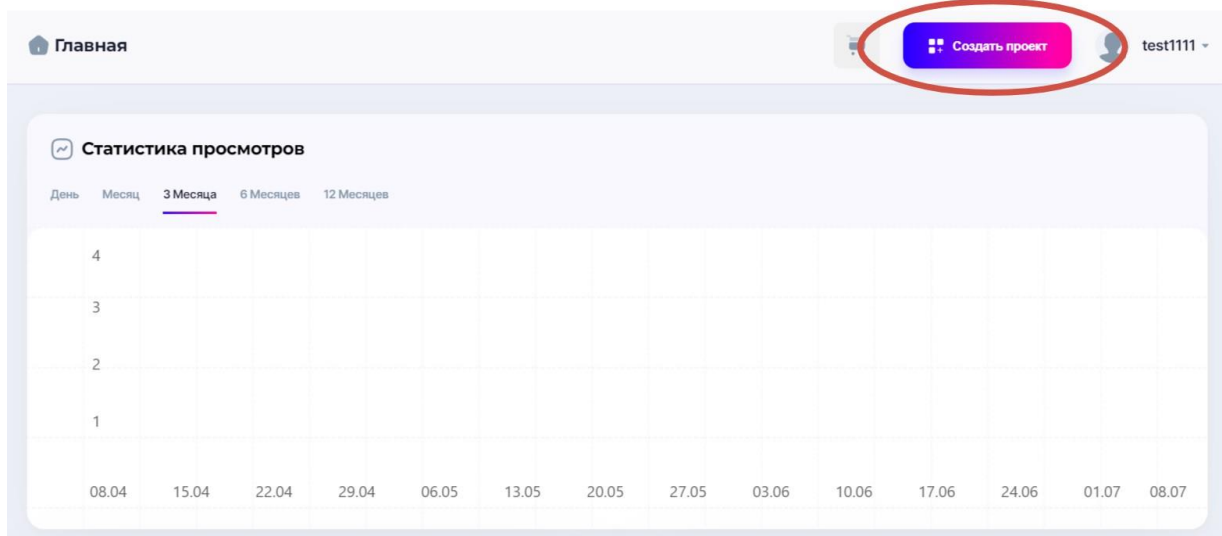
- фото должно быть в формате PNG/JPG



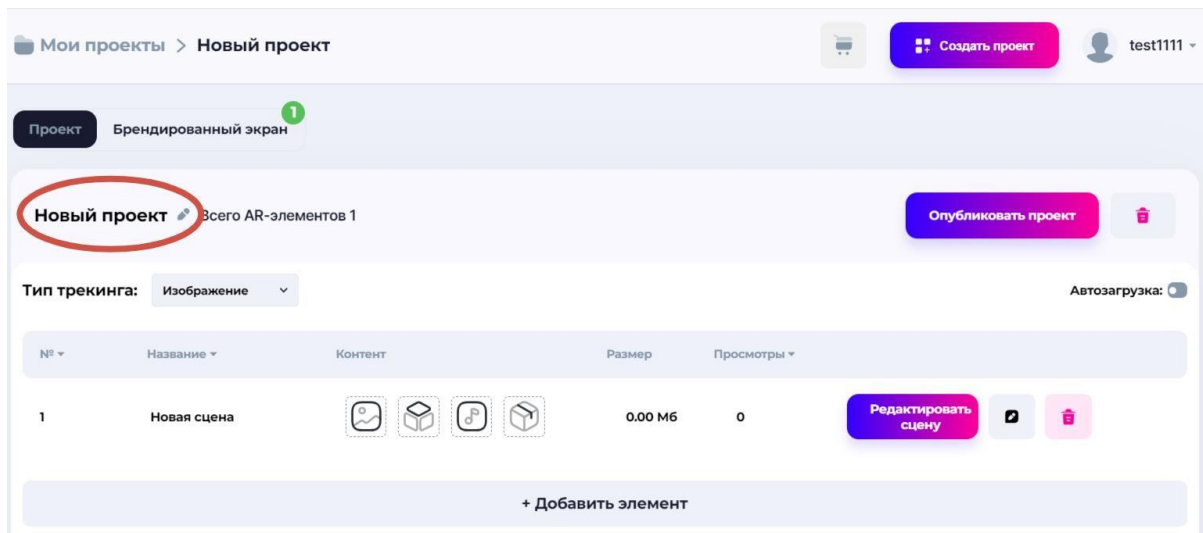
- 3D-объект должен быть в формате GLB
- видео должно быть в формате MP4/MOV
- аудио файл должен быть в формате OGG
- файл бандла должен быть без расширения
- общий вес проекта с загруженными ресурсами должен быть не более 2ГБ, иначе значительно снизится скорость загрузки.

Для быстрого преобразования ресурса в нужный формат можно использовать любой онлайн-конвертер.

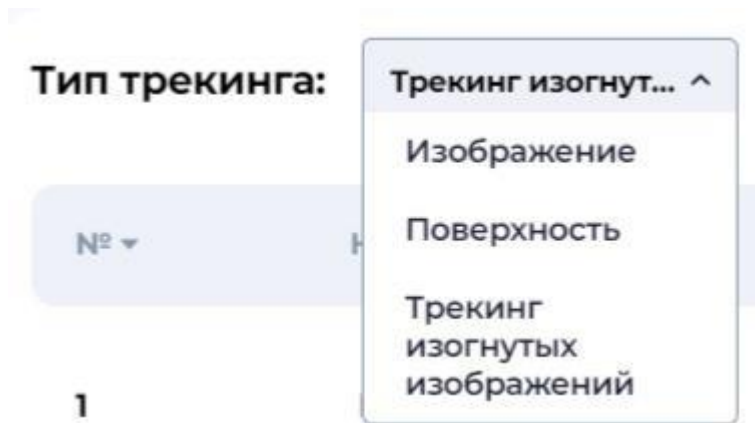
1. На главной странице нажмите цветную кнопку «Создать проект».



2. Вы можете поменять название проекта. Для этого нажмите на карандаш, расположенный справа от текущего названия проекта - «Новый проект», введите новое название и нажмите Enter.



3. Выберите тип трекинга - нажмите на выделенную справа область и выберите «поверхность», «изображение» или «трекинг изогнутых изображений».



4. Загрузите ресурсы на платформу:

1 - фото (для типа трекинга Изображение или Изогнутое изображение).

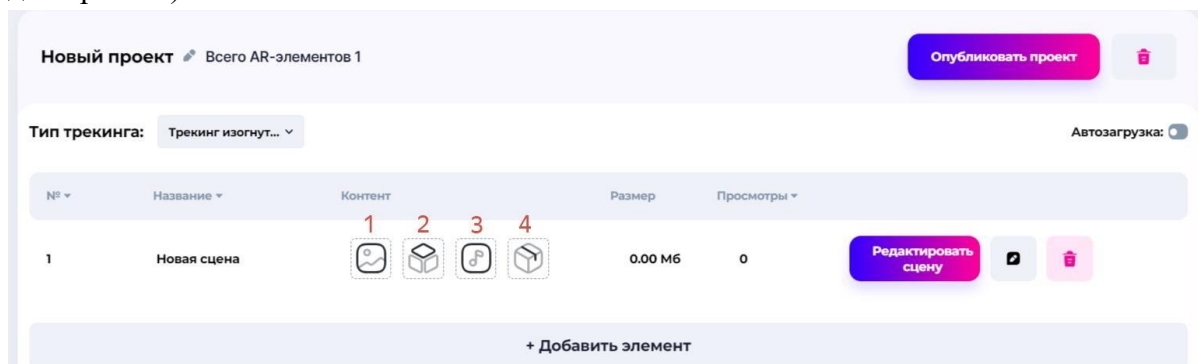
2 - AR-объект (3D модель/анимация/видео).

3 - звук.

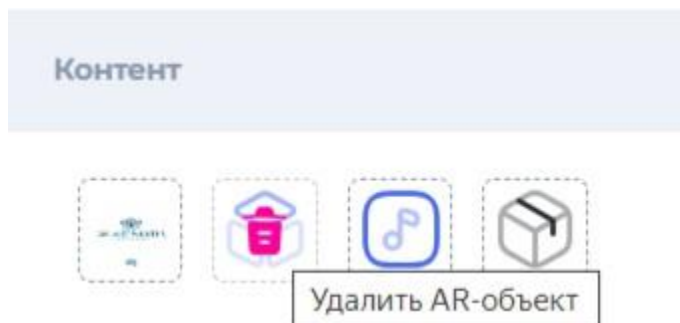
или 4 - все вместе в виде бандла (ассет Unity).

Для этого нажмите на ячейку для загрузки ресурса и выбрать нужный файл из проводника или перетащите файл из загрузок. Ячейка с загруженным файлом станет цветной.

3D-модель также можно выбрать из каталога 3D-моделей (при нажатии на кнопку, откроется раздел Магазин - вкладка 3D-каталог, где можно выбрать или купить модели для проекта)

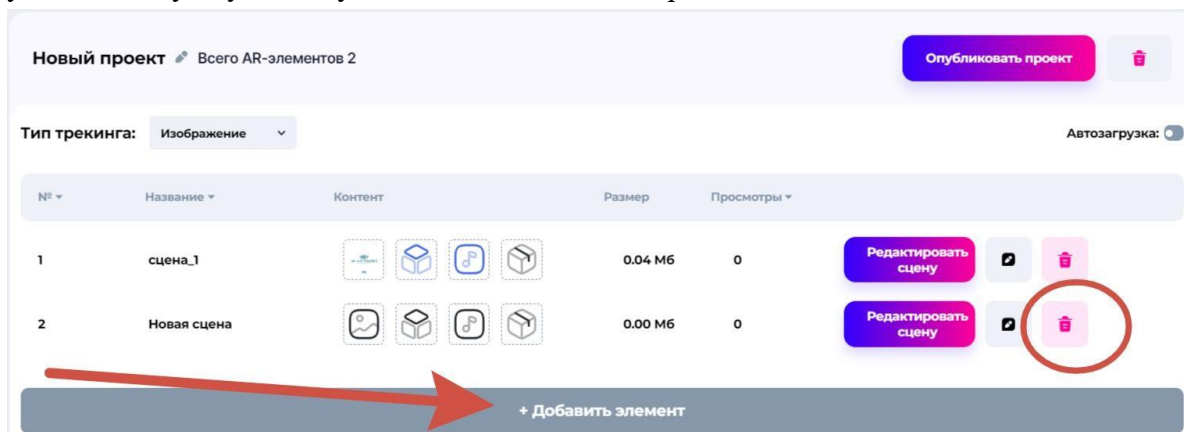


5. Чтобы удалить загруженный файл, наведите курсор на ячейку, нажмите на значок корзины и подтвердите удаление.



6. Вы можете поменять название сцены. Для этого нажмите на текущее название сцены - «Новая сцена», измените название и нажмите на зеленую галочку для сохранения или на красный крестик для отмены изменений.

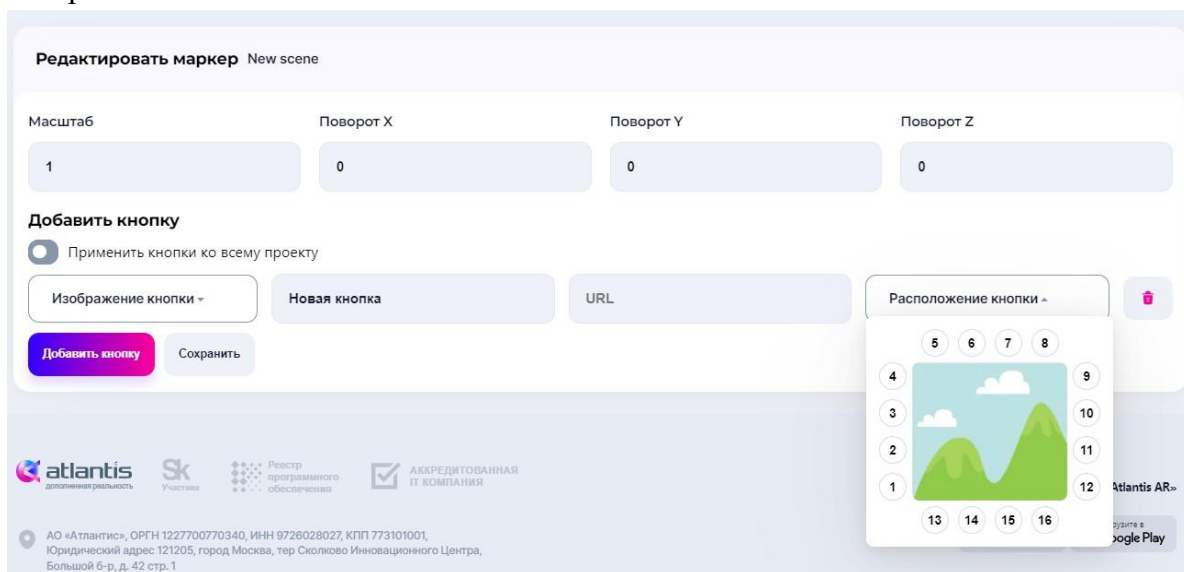
7. Чтобы добавить новую сцену в проект, нажмите «+Добавить элемент». Чтобы удалить ненужную сцену, нажмите на значок корзины.



При добавлении сцен и контента в сцены, все изменения в проекте сохраняются автоматически.

8. Чтобы перейти к редактированию маркера, нажмите на карандаш, расположенный в правой части рядом с корзиной.

В режиме редактирования есть возможность изменить размер сцены (масштаб) и ее расположение на координатной плоскости (поворот X, Y, Z). Для этого необходимо нажать на соответствующее поле ввода и укажите нужные параметры. Также есть возможность добавить кнопку, например для перехода в социальную сеть по указанному адресу. Для добавления кнопки нужно нажать «добавить кнопку» и заполнить поля: название кнопки, URL, выбрать изображение кнопки (можно загрузить свое) и расположение кнопки на экране. В конце необходимо нажать кнопку «сохранить»

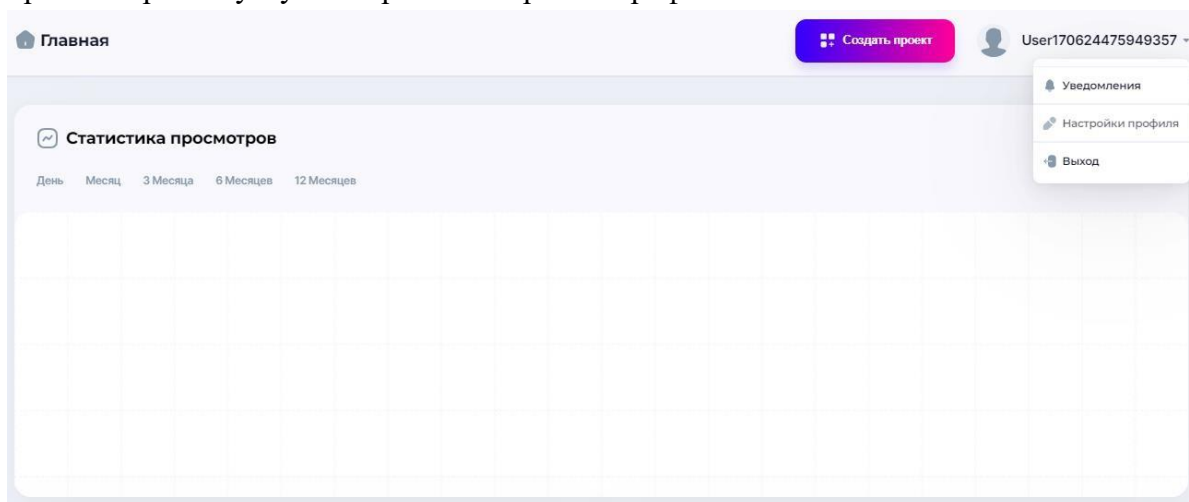


Чтобы сделать проект доступным к просмотру, нажмите «Опубликовать проект» и подтвердите действие. Соответственно, если нажмете «Снять с публикации», проект перестанет воспроизводиться.

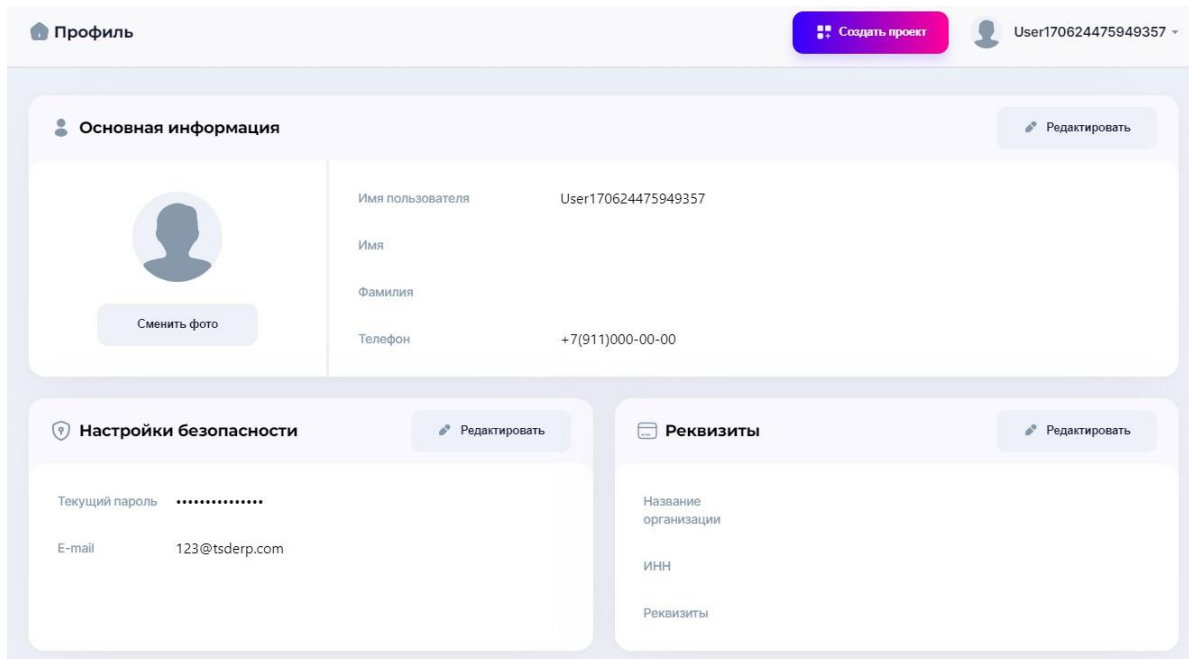
Для удаления проекта, нажмите на значок корзины рядом с кнопкой «Опубликовать проект» и подтвердите действие. Удаленные проекты можно посмотреть в разделе «Мои проекты» → «Показать удаленные». Здесь же можно и восстановить удаленные проекты.

## 6.4 Редактирование учетной записи

1. Для редактирования учетной записи необходимо нажать на свое имя пользователя в правом верхнем углу и выбрать «настройки профиля».



2. На экране отображены карточки с данными, которые можно отредактировать.



3. Пользователь нажимает на кнопку «редактировать» на карточке с данными, которые необходимо изменить и заполняет поля ввода.

Основная информация:

- поле «Имя пользователя» обязательно к заполнению и должно состоять минимум из 8 символов (цифро-буквенных);
- поля «Имя» и «Фамилия» заполняются по желанию
- поле «Телефон» обязательно к заполнению

Настройки безопасности:

- в поле «Текущий пароль» введите пароль, с которым вы авторизовались последний раз
- в поле «Новый пароль» введите новый пароль
- в поле «Повторите пароль» продублируйте ваш новый пароль
- в поле «E-mail» указан ваш текущий E-mail, сотрите его и укажите новый.

Для сохранения изменения и обновления данных в системе после редактирования выбранной карточки необходимо нажать «Сохранить».

The screenshot shows a user profile editing interface. It is divided into three main sections: 'Основная информация' (Basic information), 'Настройки безопасности' (Security settings), and 'Реквизиты' (Details). The 'Основная информация' section includes a profile picture placeholder with a 'Сменить фото' button, and input fields for 'Имя пользователя' (User170624475949357), 'Имя' (Ваше имя...), 'Фамилия' (Фамилия), and 'Телефон' (+7(911)000-00-00). The 'Настройки безопасности' section has three password input fields: 'Текущий пароль', 'Новый пароль', and 'Повторите пароль'. The 'Реквизиты' section has input fields for 'Название организации', 'ИНН', and 'Реквизиты'. Each section has 'Отменить' and 'Сохранить' buttons.

## 6.5 Функция «Забыли пароль»

1. Если при попытке авторизации вы забыли пароль и хотите его сбросить, нажмите «Забыли пароль»

atlantis  
дополненная реальность

RU

### Платформа ATLANTIS

Создание проектов с дополненной реальностью

Войти Регистрация

Email

Пароль [Забыли пароль](#)

Продолжить Запомнить меня

2. В поле ввода укажите E-mail, привязанный к аккаунту, и нажмите «Сбросить ссылку для сброса».

atlantis  
дополненная реальность

RU

### Платформа ATLANTIS

Создание проектов с дополненной реальностью

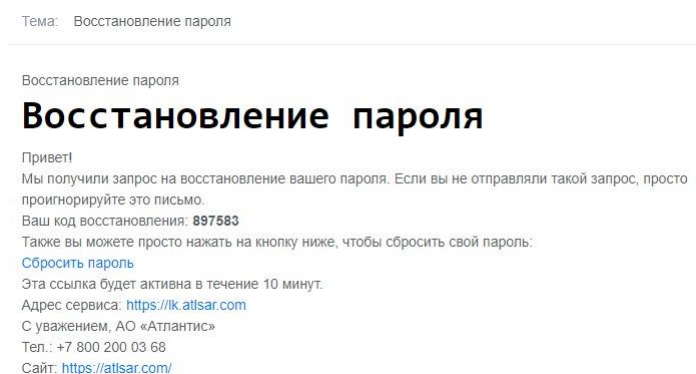
← Забыли пароль

E-mail привязанный к аккаунту

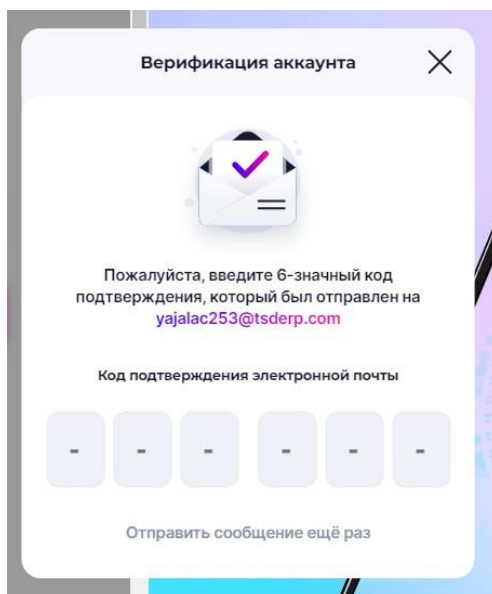
name@domain.com

Сбросить ссылку для сброса

3. Проверьте электронную почту и откройте последнее письмо от [noreply@atlsar.com](mailto:noreply@atlsar.com). Из письма скопируйте код восстановления и перейдите по ссылке «Сбросить пароль».



4. Введите код восстановления в открывшееся модальное окно.



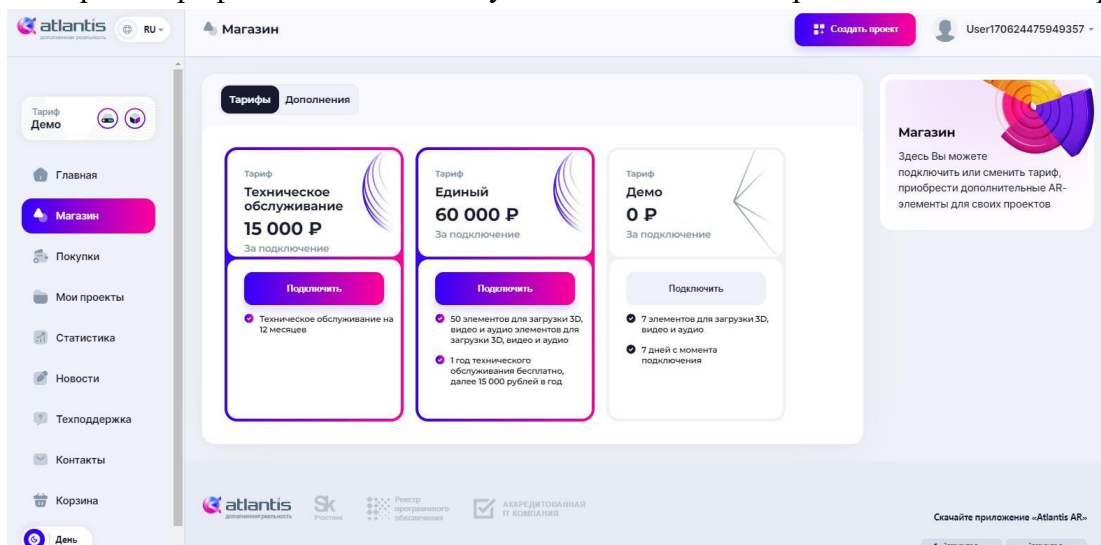
5. Проверьте электронную почту и откройте последнее письмо от [noreply@atlsar.com](mailto:noreply@atlsar.com), в нем указан новый сгенерированный пароль, с которым вы можете авторизоваться в системе.

## 6.6 Активация тарифа

По истечении тарифа «Демо» (7 дней с момента регистрации) система блокирует возможность создавать и редактировать проекты, а также покупать дополнения до момента активации тарифа «Единый»/«AR-видео». Тариф единый покупается 1 раз и действует год, далее нужно каждый год покупать/продлевать тариф «Техническое обслуживание», чтобы подписка на тариф «Единый»/«AR-видео» продолжала быть активной.

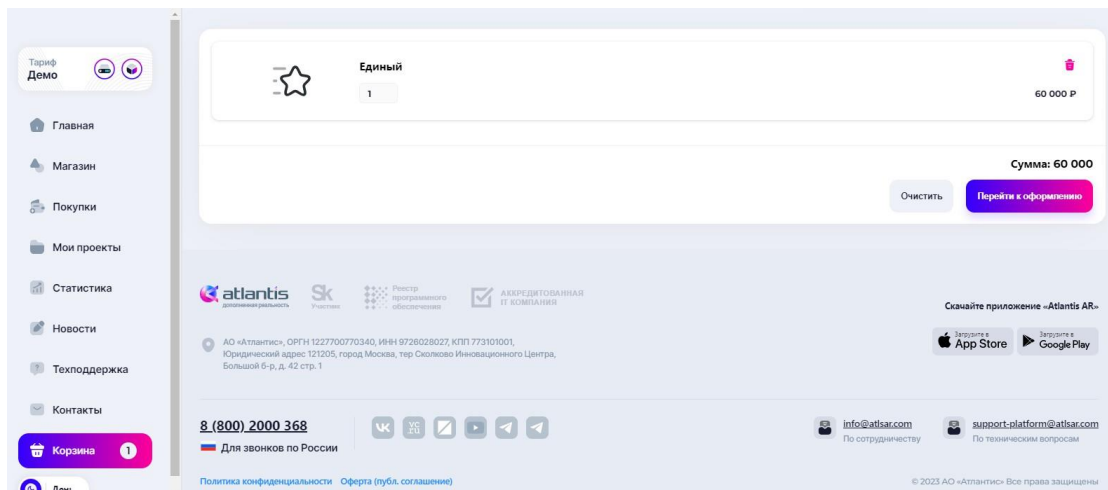
1. Перейдите в раздел «Магазин» в боковом меню.

Выберите тариф и нажать на кнопку «Подключить» на карточке с описанием тарифа.

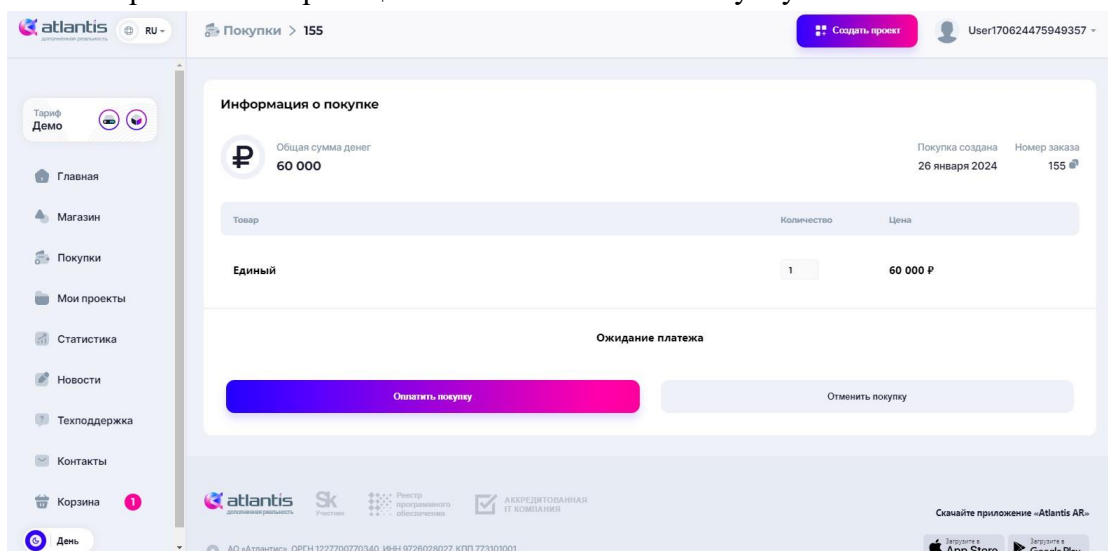


2. Перейдите в корзину. В корзине отобразится тариф.

3. Нажать кнопку «Перейти к оформлению»



4. На открывшейся странице нажмите «Оплатить покупку».



5. На открывшейся странице оплаты выберите способ оплаты и введите необходимые данные.

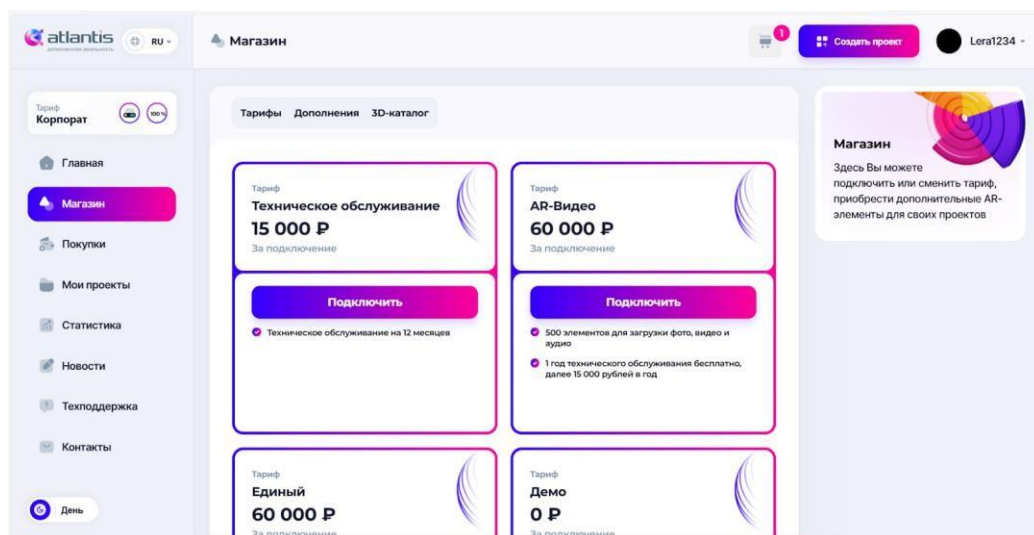
6. После оплаты заказ переходит в статус «Оплачен». Тариф активирован.

## 6.7 Покупки в магазине

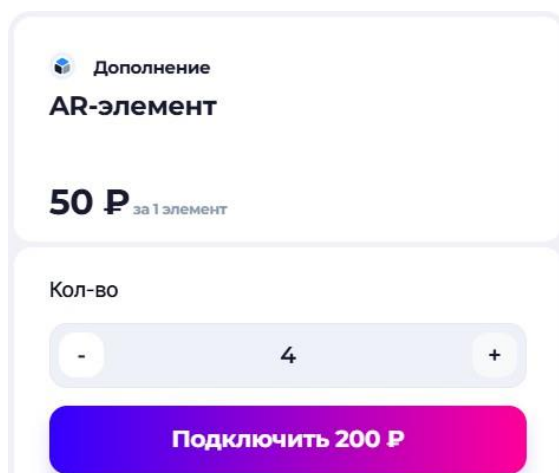
На Платформе есть возможность покупки тарифа, дополнений (дополнительные AR-элементы, брендированный экран) и 3D-моделей для использования в своих проектах.

1. Перейдите в раздел «Магазин», откроется страница на вкладке «Тарифы».

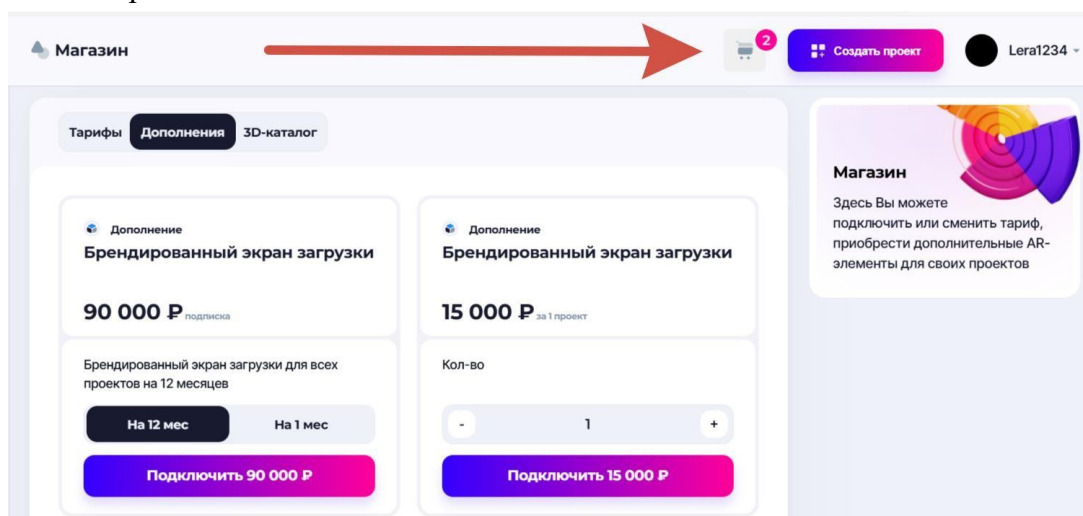




2. Выберите нужный тариф или дополнение и нажмите на кнопку «Подключить» на карточке. При покупке дополнений есть возможность увеличить/уменьшить их количество, нажав на соответствующие кнопки.

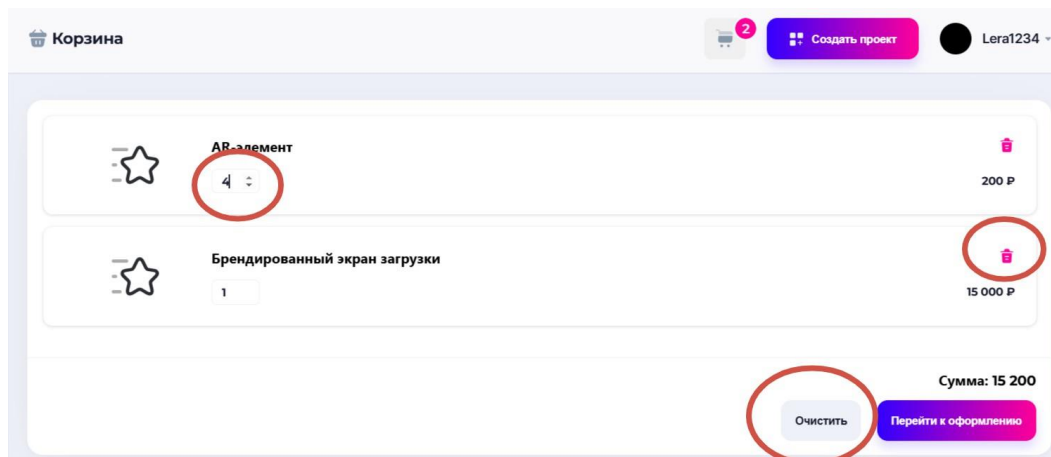


Выбранные товары перенесутся в корзину и отобразится пиктограмма с количеством позиций в корзине.

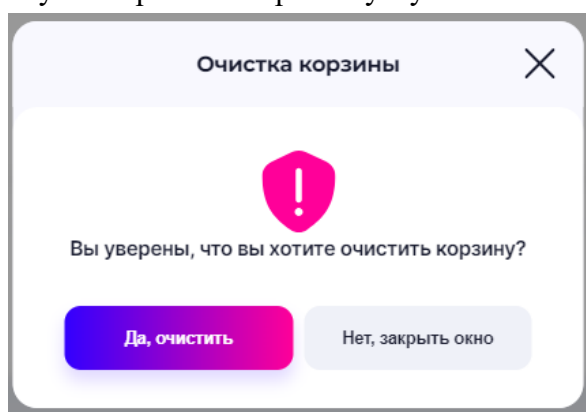


3. Перейдите в раздел «Корзина», где отображены выбранные в магазине продукты. Пользователь может увеличить/уменьшить количество позиций продукта (кроме

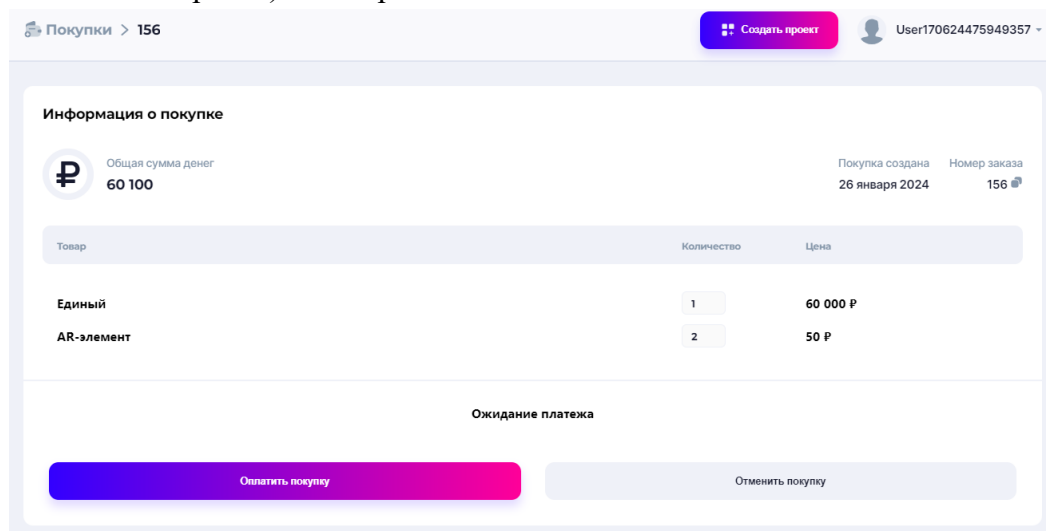
тарифов), нажав на его количество. Также пользователь может удалить продукт, нажав на пиктограмму «корзина» или удалить все продукты из корзины, нажав на кнопку «Очистить».



При удалении одного или всех продуктов, появится модальное окно с подтверждением действия. Вы можете подтвердить удаление или отказаться, нажав на соответствующую кнопку или крестик в правом углу.



4. Проверив состав заказа, нажмите «Перейти к оформлению». На экране отображена информация о покупке. Вы можете отменить покупку (система не сохранит заказ в корзине) или перейти к оплате.



5. Нажмите «Оплатить покупку»

6. На открывшейся странице выберите способ оплаты и введите необходимые данные.
7. После успешной оплаты, покупка отобразится со статусом «Завершена», просмотреть все покупки вы можете в разделе «Покупки» бокового меню.



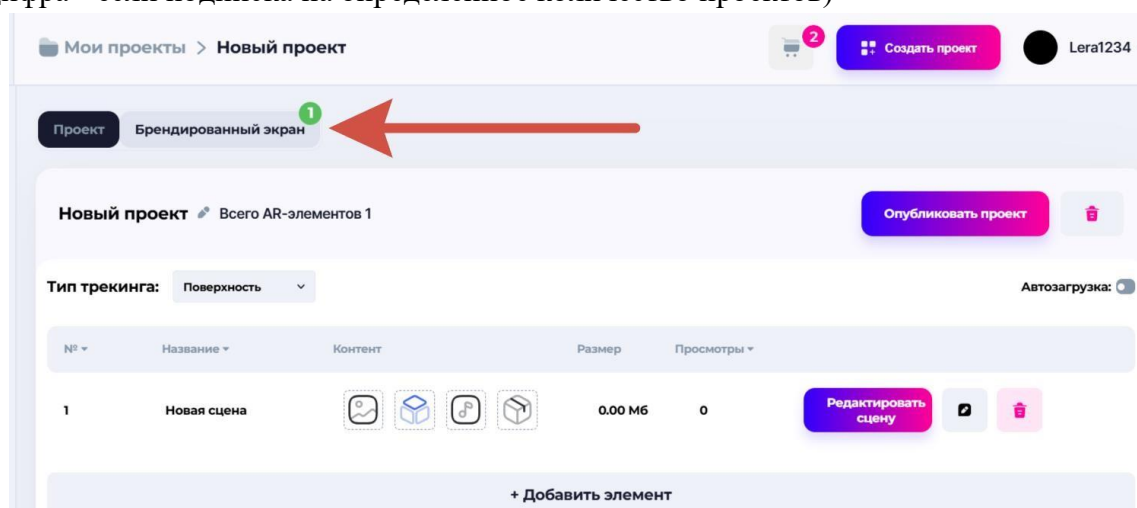
## 6.8 Брендированный экран

Брендированный экран - это настраиваемый экран загрузки, который отображается перед началом просмотра проекта.

Брендированный экран включает в себя логотип компании, фон и текст и помогает усилить узнаваемость бренда, создать положительное впечатление у аудитории и сделать презентацию проекта более эффективной и запоминающейся.

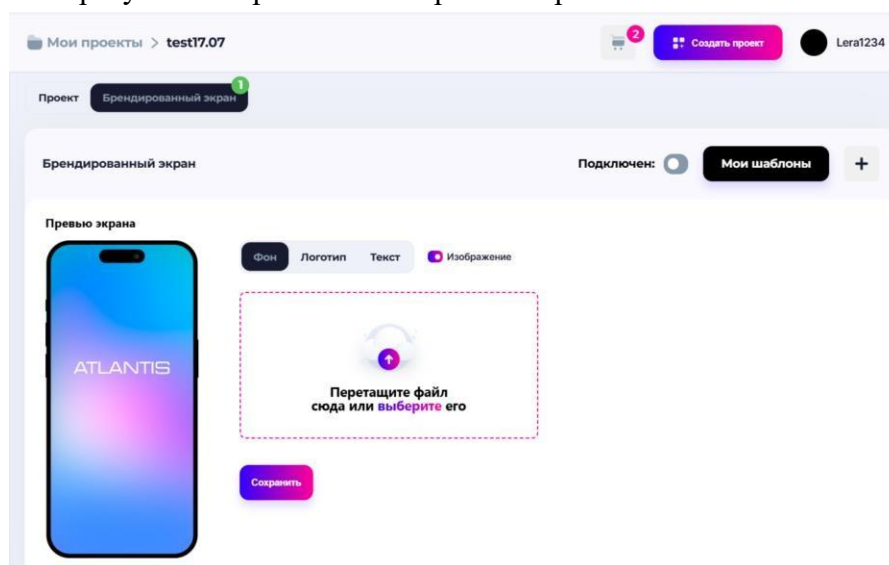
Вы можете самостоятельно настроить брендированный экран, используя инструменты на странице создания/редактирования проекта.

1. Для создания брендированного экрана вам необходимо на странице создания/редактирования проекта нажать на кнопку «брендированный экран» (доступность создания нового брендированного экрана можно проверить по индикатору: на кнопке отображается зеленый кружок, если куплена подписка на год и цифра - если подписка на определенное количество проектов)



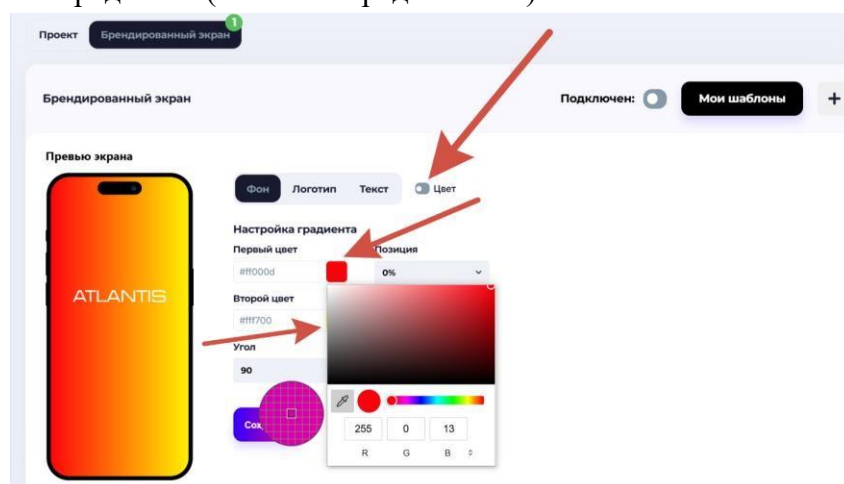
2. В открывшемся модальном окне нажмите “создать новый”. В дальнейшем свои брендированные экраны можно сохранять в шаблоны и пользоваться ими, чтобы не создавать брендированный экран под каждый проект с нуля.

3. Открывается страница создания/редактирования брендированного экрана, где есть возможность загрузить изображение или настроить цвет в качестве фона, загрузить изображение-логотип и добавить текст. Все изменения сразу же отображаются в превью экрана.



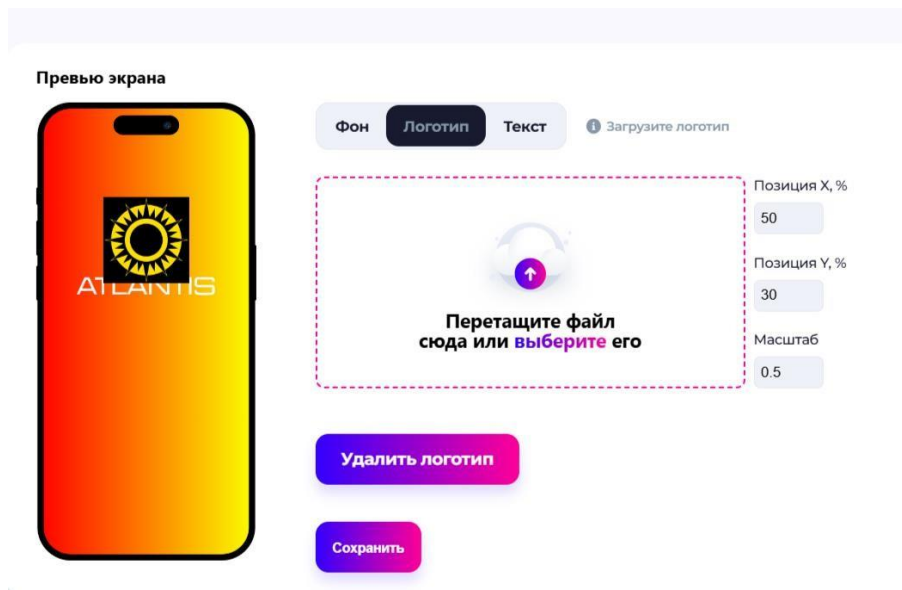
4. Чтобы загрузить изображение в качестве фона, нажмите на поле для загрузки файла и выберите файл из проводника или перетащите файл из загрузок.

Чтобы настроить цвет в качестве фона нажмите на переключатель, который изначально находится в положении «Изображение». Здесь можно выбрать цвет и второй цвет для градиента (выбрать из палитры или с помощью пипетки или указать цвет в RGB, HSL или HEX формате), угол (изначально 0 - первый цвет снизу, второй - сверху), позицию цветов в процентах (соотношение цветов на экране) и тип градиента (линейный/радиальный).



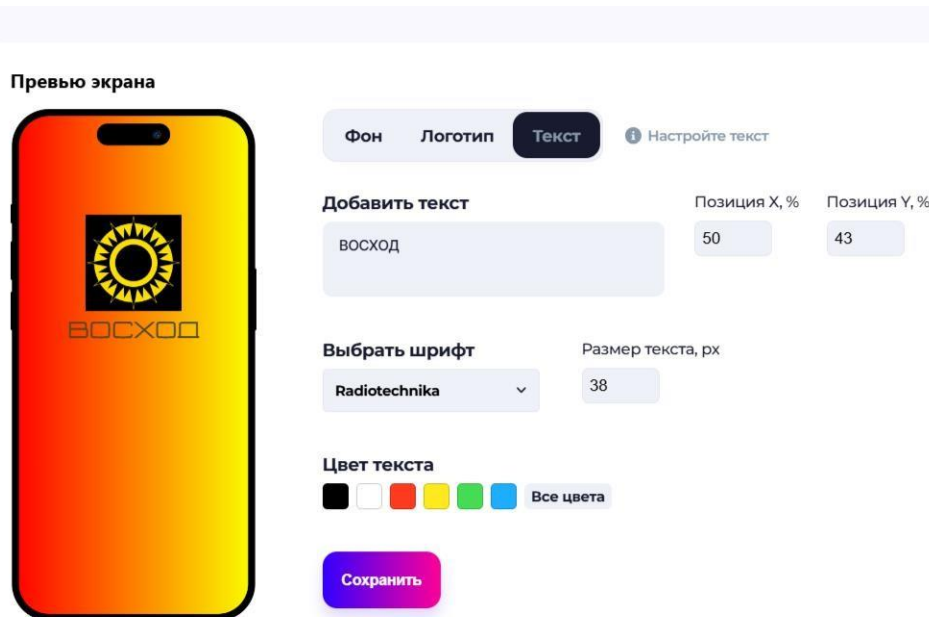
5. Для загрузки логотипа перейдите во вкладку «логотип», нажмите на поле для загрузки и выберите файл из проводника или перетащите из загрузок. У загруженного фото можно изменить масштаб (увеличить или уменьшить отображение на экране), позицию X (расположение по горизонтали, где 0 - левый край, 100 - правый), позицию Y (расположение по вертикали, где 0 - верхний край, 100 - нижний).

При нажатии «Удалить логотип», файл с логотипом удаляется, примененные настройки сохраняются.



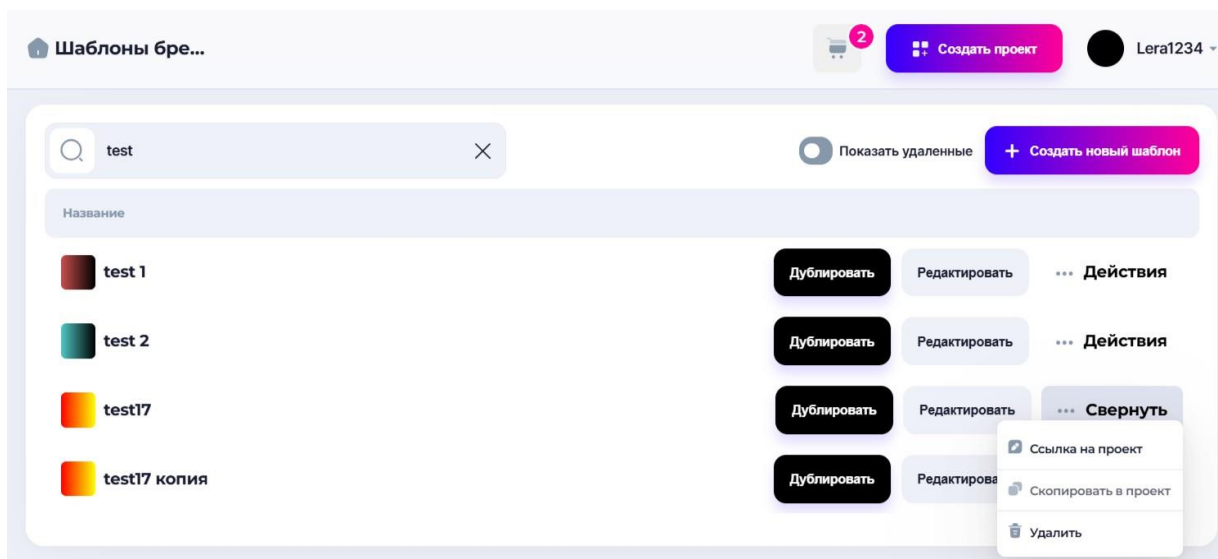
6. Для добавления текста перейдите во вкладку «текст» и в поле «добавить текст» измените исходный текст «ATLANTIS» на свой.

У текста можно изменить шрифт (нажать на стрелочку и выбрать из выпадающего списка), позицию X (расположение по горизонтали, где 0 - левый край, 100 - правый), позицию Y (расположение по вертикали, где 0 - верхний край, 100 - нижний), размер текста и цвет (6 основных и при нажатии на «все цвета» можно выбрать из палитры или с помощью пипетки или указать цвет в RGB, HSL или HEX формате)



7. Итоговый результат отображается в превью экрана. Чтобы подключить созданный брендированный экран к проекту, нажмите на переключатель «подключен» и выберите подписку. Если нет доступной подписки, подключить экран не получится.

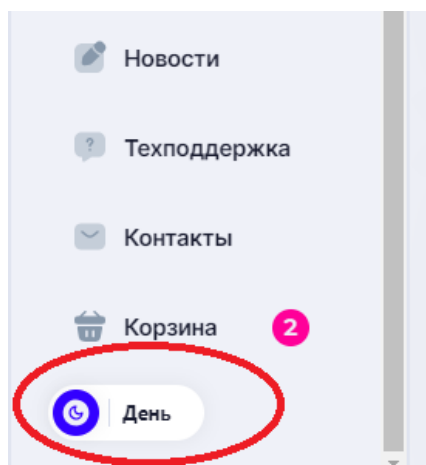
Чтобы добавить экран в шаблоны, нажмите на + справа от кнопки «мои шаблоны», введите название для шаблона и сохраните. Теперь этот экран можно посмотреть, нажав на кнопку «Мои шаблоны».

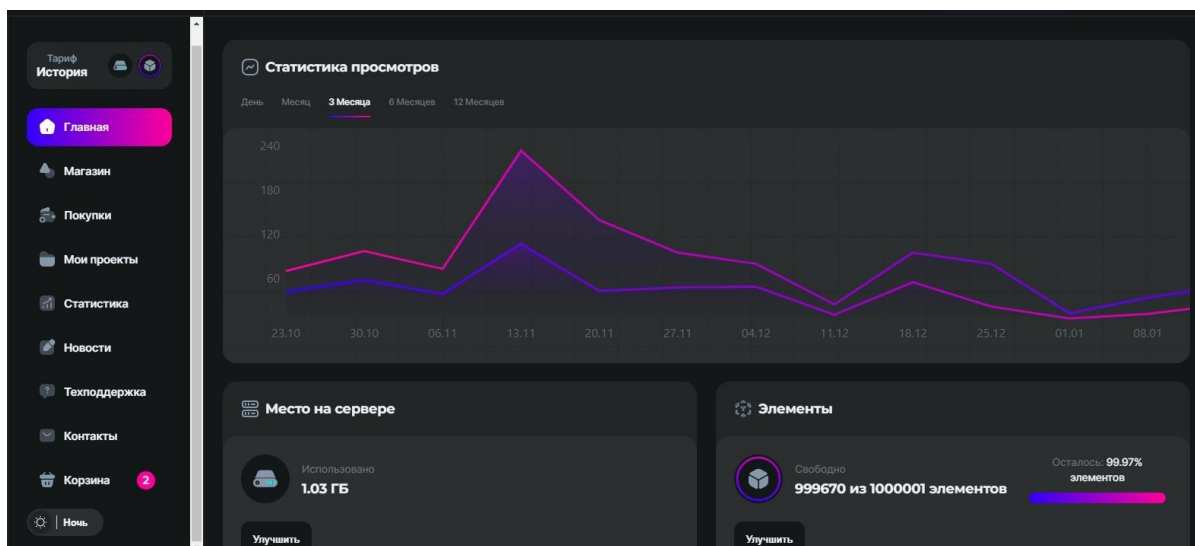


8. В разделе «мои шаблоны» отображены все созданные шаблоны, их можно найти по названию в строке поиска. Также есть возможность создать новый шаблон (откроется страница создания брендированного экрана), сделать копию (Дублировать), редактировать выбранный шаблон, применить шаблон к проекту/проектам, удалить шаблон, восстановить удаленный шаблон.

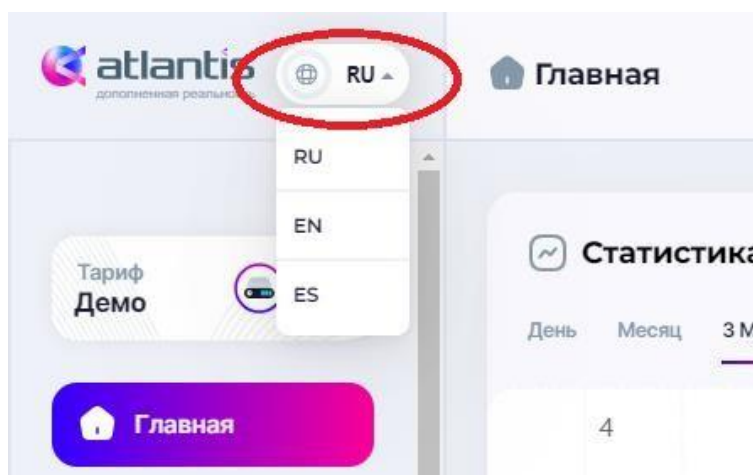
## 6.9 Управление настройками системы

1. Интерфейс предусматривает дневную и ночную темы, для переключения на ночную тему, необходимо нажать на кнопку внизу бокового меню.





2. Также интерфейс предусматривает 3 языка: русский, английский и испанский. Для переключения языка необходимо нажать на кнопку справа от логотипа Atlantis. Система отобразит выпадающее меню.



## 6.10 Просмотр проекта

Просматривать проекты, созданные на Платформе, можно, перейдя по ссылке или QR-коду, следующими способами:

1. В веб-приложении (открывается без скачивания)  
 Рекомендуемые системные требования:
  - версия Android: 8 и выше;
  - версия iOS: 15.4 и выше;
  - стабильное подключение к интернету;
  - доступ к камере;
  - браузеры: Safari, Chrome, Firefox, Vivalde, Brave (в других браузерах могут встречаться проблемы);
  - для iOS: доступ к данным движения и ориентации.

2. Через основное мобильное приложение Atlantis AR
  - Скачать приложение в Google Play  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ar.atlantis&pli=1>
  - Скачать приложение в App Store  
<https://apps.apple.com/ru/app/atlantis-ar/id1502568600>
  - При первом сканировании QR-кода система переводит пользователя в Google Play или App Store и предлагает скачать приложение Atlantis AR.

Рекомендуемые системные требования:

- версия iOS: 12 и выше;
- версия Android: 8 и выше;
- стабильное подключение к интернету;
- доступ к камере.

3. Через блиц-приложения (мини приложения, запускающиеся мгновенно и не требующие установки)

App Clip «Atlantis Instant AR» (iOS).

Рекомендуемые системные требования:

- версия iOS: 15.4 и выше;
- стабильное подключение к интернету.
- доступ к камере

Instant App «Atlantis AR» (Android).

Рекомендуемые системные требования:

- версия Android: 8 и выше;
- поддержка ARCore;
- включенная функция Google Play Instant;
- стабильное подключение к интернету;
- доступ к камере.

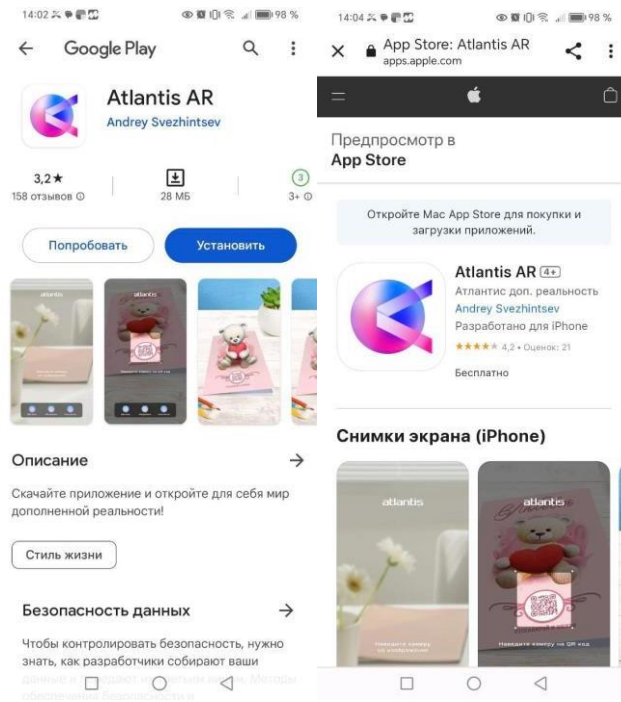
### **Просмотр проекта через основное мобильное приложение**

1. Для использования приложения его необходимо установить на мобильное устройство. Приложение доступно для скачивания в официальных магазинах приложений:

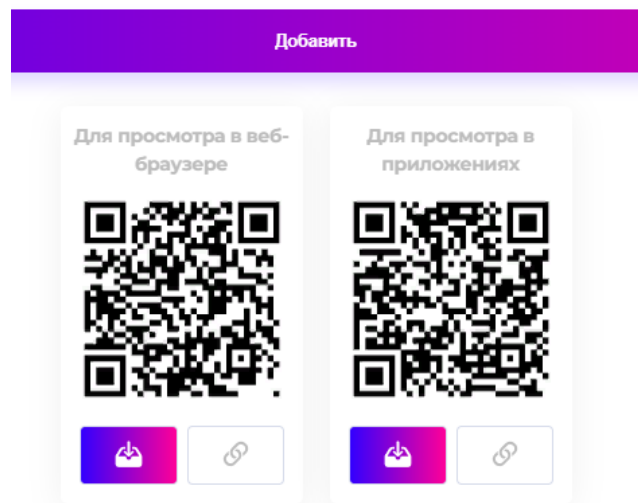
Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ar.atlantis>

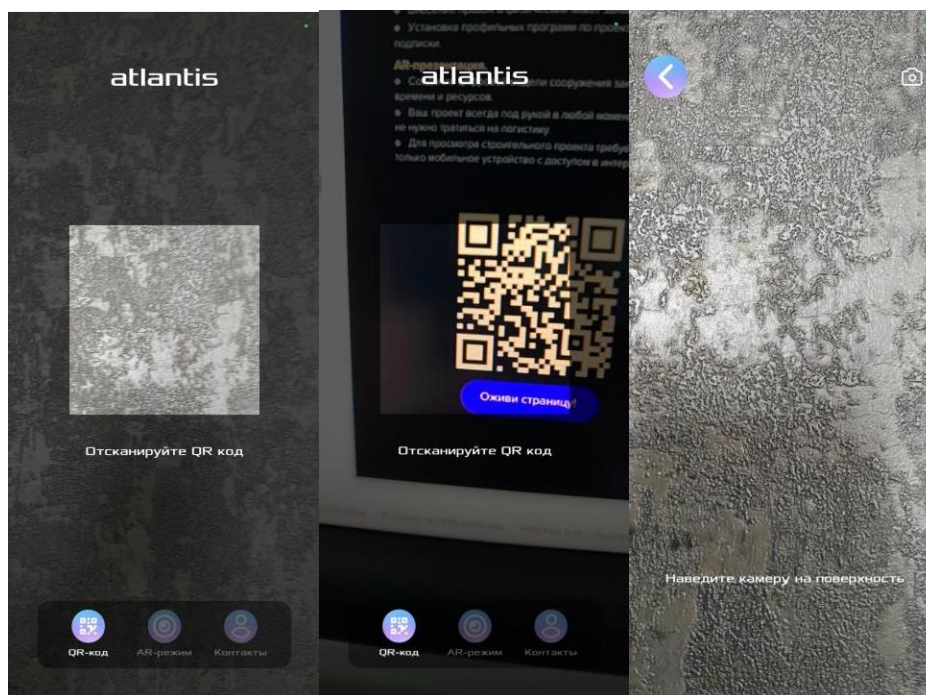
App Store: <https://apps.apple.com/ru/app/atlantis-ar/id1502568600>





2. В нижней части экрана находятся 2 QR-кода, наведите камеру телефона на QR-код для просмотра в приложениях.

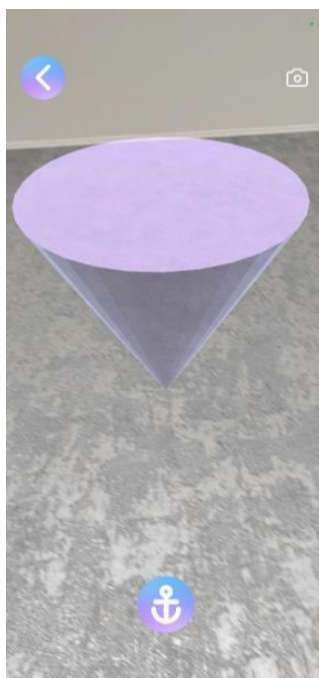




3. Далее, в зависимости от типа трекинга, наведите камеру устройства на маркер или на поверхность.

При маркерном трекинге контент сразу начнет воспроизводиться на изображении, являющемся маркером.

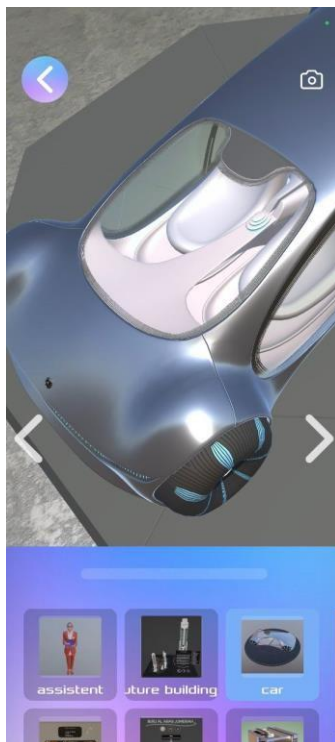
При безмаркерном трекинге потребуется определить расположение контента, переместив точку появления в нужное место.



4. После фиксации точки появления произойдет загрузка контента.



5. В проектах, содержащих более одной модели, предусмотрена возможность «перелистывать» AR-сцены, нажимая на стрелки, а также выбрать нужную модель с помощью 3D-каталога.



## 7. ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

При возникновении неисправностей Платформы, либо при необходимости в её доработке, пользователь направляет запрос в службу технической поддержки. Запрос должен содержать в себе тему запроса, подробное описание и снимок экрана со сбоем (если имеется сбой).

Запрос направляется пользователем на электронную почту или в Телеграм-канал. Специалист технической поддержки принимает все запросы, исходящие от пользователей, связанные с функционированием Платформы, и дает ответ в ближайшее время. В тех случаях, когда указанной в запросе информации недостаточно для оказания помощи пользователю, специалист может уточнить информацию и, зная все входные данные, решить проблему сам или перевести запрос к разработчикам.

Техническая поддержка оказывается следующими способами:

- по электронной почте [support-platform@atlsar.com](mailto:support-platform@atlsar.com);
- в телеграм-чате [@atlantis\\_techsupport](https://t.me/atlantis_techsupport).

Время обращения для получения услуг технической поддержки: с 10:00 по 18:00 (по Московскому времени), в другие часы, выходные и праздничные дни время ожидания ответа может быть увеличено.