

MagicInfo Express Créateur de contenu

Guide d'utilisation

L'application MagicInfo Express Créateur de contenu est un programme qui vous permet de créer facilement du contenu LFD à l'aide de différents modèles. L'application MagicInfo Express Créateur de contenu vous permet de créer et de gérer des programmes de lecture de contenus sur des périphériques d'affichage Samsung à des heures spécifiques.

The Samsung logo, consisting of the word "SAMSUNG" in white capital letters inside a blue oval.

Table des matières

Avant de commencer

- 3 À propos de l'application MagicInfo Express
Créateur de contenu
 - Nom du programme
 - Configuration requise pour l'installation
- 4 Procédure d'installation/de désinstallation du programme
 - Installation
 - Désinstallation

Utilisation de l'application Créateur de contenu

- 7 Présentation de l'application Créateur de contenu
- 8 Gestion des modèles
 - Création d'un modèle
 - Définition d'un modèle
 - Enregistrement d'un modèle
 - Modification d'un modèle
- 18 Gestion des programmes
 - Page de paramétrage des programmes
 - Création d'un programme
 - Configuration d'un programme
 - Enregistrement d'un programme
 - Modification d'un programme
 - Envoi d'un programme

Open Source Announcement

Avant de commencer

À propos de l'application MagicInfo Express Créateur de contenu

L'application MagicInfo Express Créateur de contenu est un programme qui vous permet de créer facilement du contenu LFD à l'aide de différents modèles. L'application MagicInfo Express Créateur de contenu vous permet de créer et de gérer des programmes de lecture de contenus sur des périphériques d'affichage Samsung à des heures spécifiques.

Nom du programme

L'application MagicInfo Express Créateur de contenu est appelée Créateur de contenu dans le présent guide d'utilisation.

Configuration requise pour l'installation

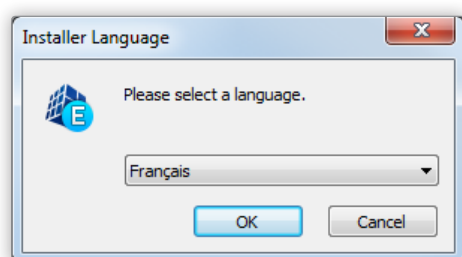
- Disque dur : espace disponible d'au moins 800 Mo
- Système d'exploitation : Windows XP ou une version plus récente
- Résolution : 1024x768 ou plus

Remarque

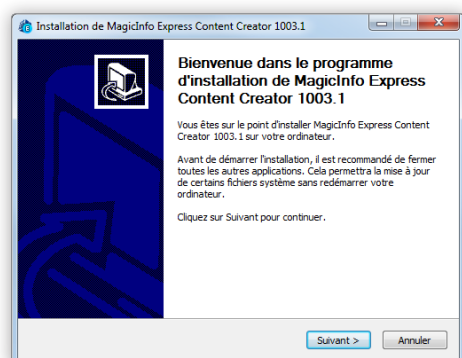
Veillez à disposer du statut d'administrateur lorsque vous exécutez le fichier d'installation du programme.

Procédure d'installation/de désinstallation du programme

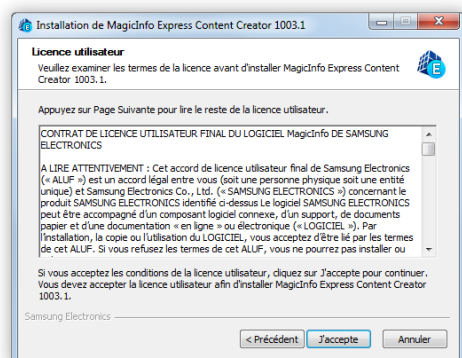
Installation



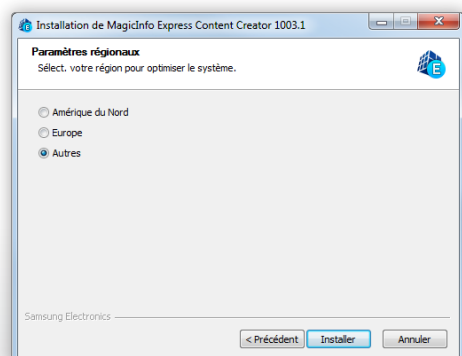
- 1 Exécutez le fichier d'installation du programme. Sélectionnez une langue, puis cliquez sur **OK**.



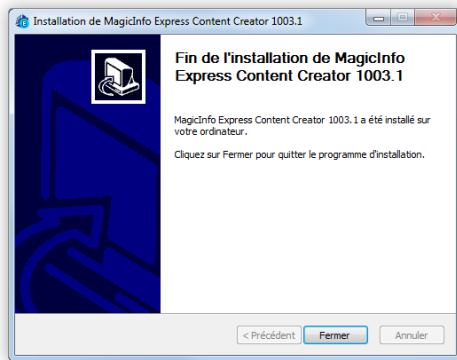
- 2 Lisez les instructions, puis cliquez sur **Suivant**.



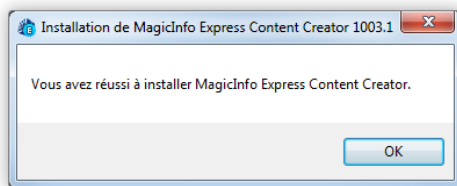
- 3 La page du contrat de licence de l'utilisateur s'affiche. Cliquez sur **J'accepte**.



- 4 Sélectionnez la zone dans laquelle se trouve votre périphérique d'affichage Samsung et cliquez sur **Installer**.



- 5 Une fois l'installation du programme terminée, cliquez sur **Terminer**.



- 6 Un message de notification s'affiche une fois l'installation terminée. Cliquez sur **OK**.
 - Le programme installé est automatiquement lancé.
 - Il est également possible d'exécuter le programme en double-cliquant sur l'icône du programme située sur le bureau.

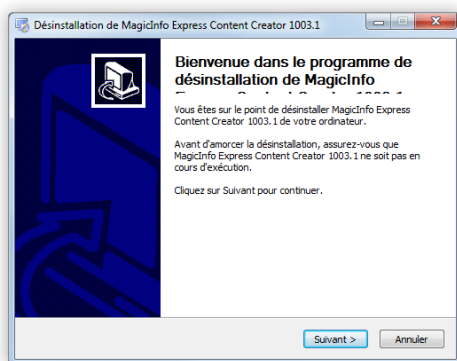
Désinstallation

Si vous rencontrez un problème lors de l'utilisation du programme, procédez comme suit pour désinstaller le programme :

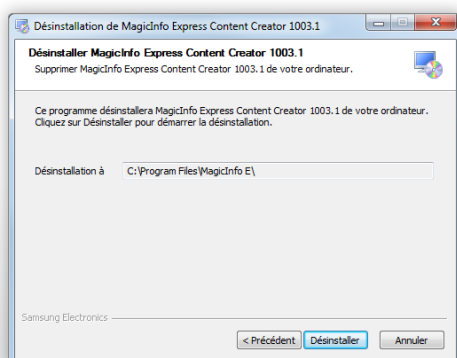


Remarque

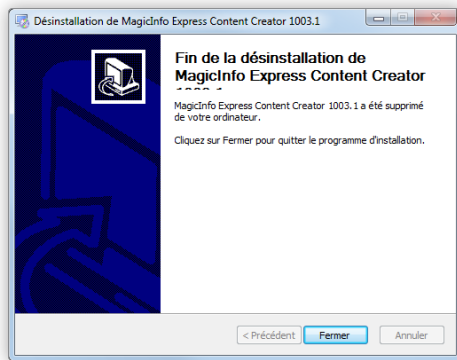
Le programme ne peut être désinstallé correctement s'il est en cours d'exécution. Veuillez à fermer le programme avant de le désinstaller.



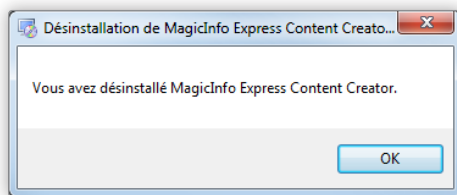
- 1 Ouvrez la page de désinstallation à l'aide du Panneau de configuration ou de la liste des applications de démarrage. Cliquez sur **Suivant**.



- 2 La page de confirmation de la désinstallation s'affiche. Cliquez sur **Désinstaller**.



-
- 3 Une fois la désinstallation du programme terminée, cliquez sur **Terminer**.



-
- 4 Un message de notification s'affiche une fois la désinstallation terminée. Cliquez sur **OK**.

02

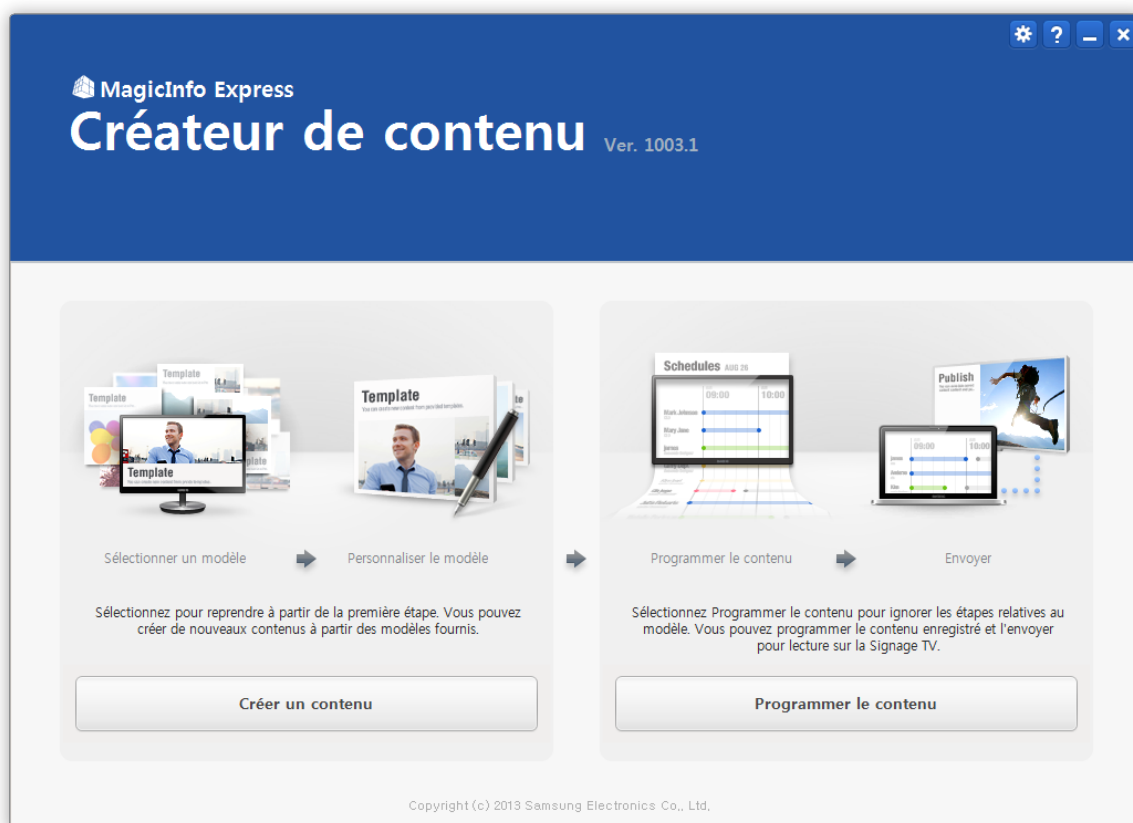
Utilisation de l'application Créateur de contenu

Présentation de l'application Créateur de contenu

Exécutez Créateur de contenu pour ouvrir la page principale comme indiqué ci-dessous. Vous pouvez créer et gérer des modèles et des programmes à l'aide des différentes fonctionnalités de l'application Créateur de contenu.

Remarque

- Cliquez sur  en haut de la page pour afficher des instructions sur la manière d'utiliser la page.
- Cliquez sur  en haut de la page principale pour définir la zone. Sélectionnez la zone d'utilisation de votre périphérique d'affichage Samsung.



Créer un contenu	Permet de créer et gérer les modèles lus sur les périphériques d'affichage Samsung.
Programmer le contenu	Permet de créer et de gérer des programmes pour la lecture de contenus à des heures spécifiques.

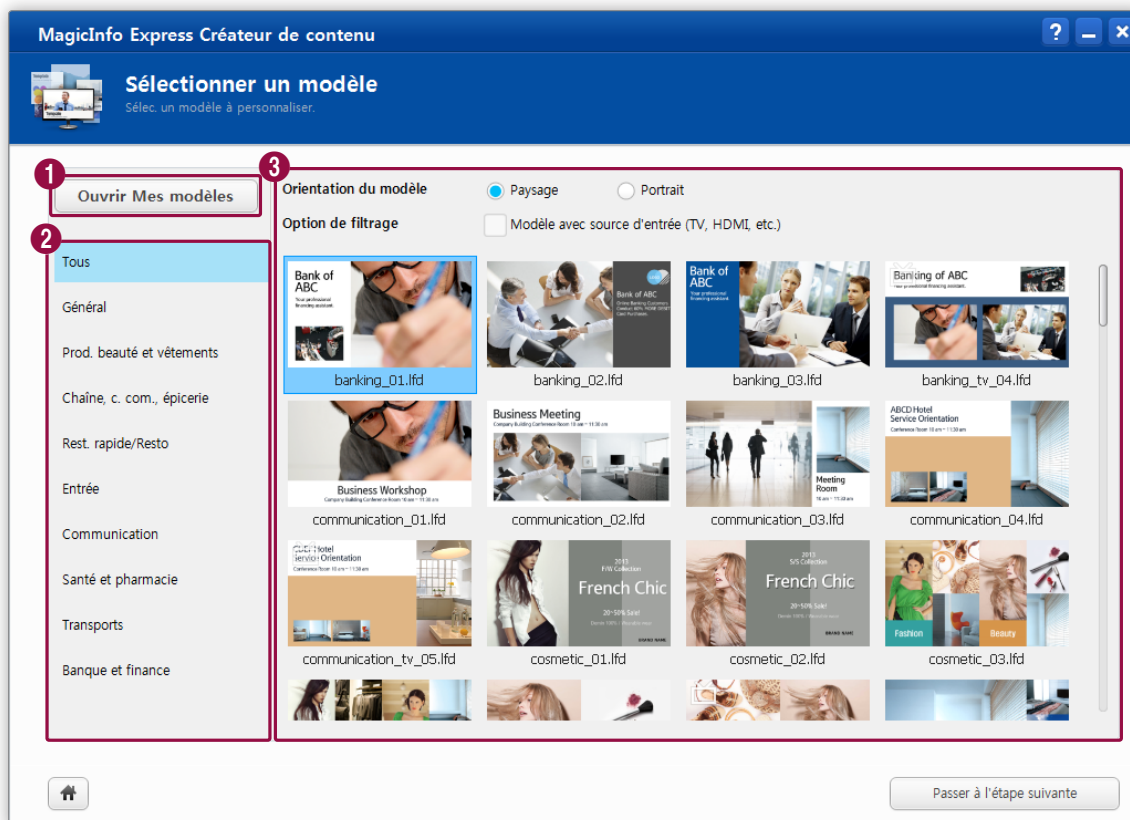
Gestion des modèles

Les modèles fournis dans le programme vous permettent d'organiser toute une série d'éléments de contenu en vous appuyant sur des mises en page prédéfinies pour créer facilement de nouveaux modèles. Vous pouvez importer et modifier des modèles précédemment créés.

Création d'un modèle

Sélectionnez un modèle de la mise en page souhaitée pour créer un nouveau fichier de modèle.

- 1 Cliquez sur **Créer un contenu** au niveau de la page principale.
- La page du modèle sélectionné s'affiche.



- 1 Vous pouvez importer et modifier des modèles précédemment créés.

- 2 Les modèles par défaut fournis dans le programme sont classés par catégorie. Sélectionnez une catégorie pour utiliser les modèles de la catégorie correspondante.

- Pour afficher les modèles de toutes les catégories, cliquez sur **Tous**.

Les miniatures des modèles appartenant à la catégorie sélectionnée sont répertoriées.

3

- **Orientation du modèle** : sélectionnez l'orientation du modèle. Activez une case à cocher d'orientation pour classer et afficher les modèles disponibles pour l'orientation sélectionnée.
- **Option de filtrage** : vous pouvez filtrer les données pour afficher uniquement les modèles auxquels des sources d'entrée externes peuvent être appliquées. Pour plus de détails sur l'ajout d'éléments, reportez-vous à la section suivante : [Ajout d'éléments](#)

Remarque

Les modèles disposant de l'orientation portrait prennent uniquement en charge les images. La sélection du mode portrait pour le paramètre **Orientation du modèle** entraîne la désactivation de l'option **Option de filtrage**.

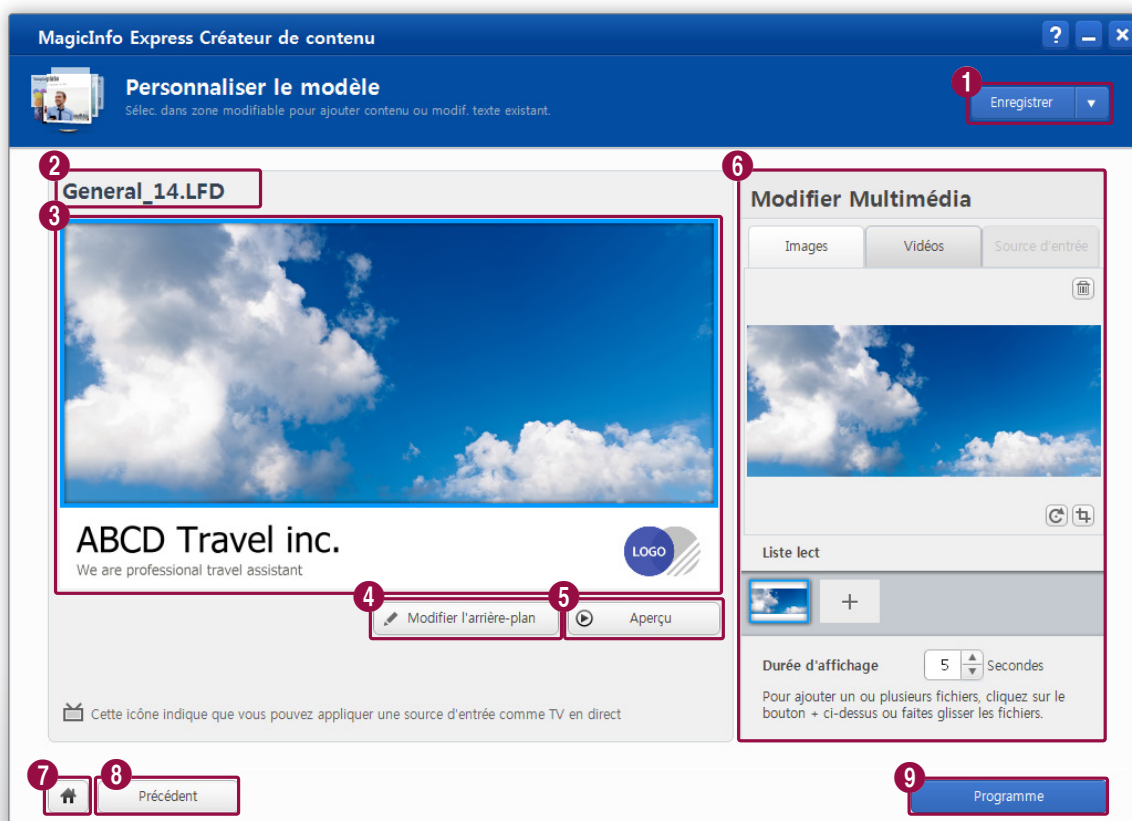
- 2 Sélectionnez un modèle dans la liste de modèles, puis cliquez sur **Passer à l'étape suivante**.
 - La page de modification du modèle s'affiche.

Définition d'un modèle

La page de modification du modèle vous permet de définir un modèle en insérant différents éléments basés sur une mise en page prédéfinie.

Remarque

Il n'est pas possible de modifier la mise en page par défaut d'un modèle. La mise en page et les éléments disponibles peuvent varier en fonction du modèle sélectionné.



1 Permet d'enregistrer le modèle en cours de modification. Cliquez sur le symbole ▼, à côté de l'option **Enregistrer**, pour sélectionner le mode d'enregistrement du modèle.

2 Le nom du modèle sélectionné s'affiche.

Cette fenêtre de conception permet de sélectionner une section d'éléments avant d'ajouter un élément à un modèle ou de modifier un élément ajouté.

3  **Remarque**

Les éléments affichés peuvent varier en fonction du modèle sélectionné.

4 Sélectionnez le thème d'arrière-plan du modèle en utilisant l'image souhaitée.

5 Permet d'afficher en aperçu le modèle en cours de modification.

Cette fenêtre de propriétés permet d'ajouter des éléments à la section d'éléments sélectionnée ou de configurer les propriétés d'un élément ajouté.

6  **Remarque**

Les propriétés affichées peuvent varier en fonction du type d'éléments sélectionné.

7 Permet d'annuler la modification du modèle et de retourner à la page principale.

8 Permet d'annuler la modification du modèle et de retourner à la page de sélection du modèle.

Permet d'accéder à la page de paramétrage des programmes.

La page de paramétrage des programmes permet de configurer les programmes de lecture de contenus à des heures spécifiques. Pour plus de détails, reportez-vous à la section suivante : [► Gestion des programmes](#)

9  **Remarque**

Si vous cliquez sur ce bouton après l'enregistrement d'un modèle, le modèle est automatiquement appliqué à un nouveau programme.

 **Remarque**

Si vous cliquez sur un bouton numéroté 7, 8 ou 9 lors de la modification d'un modèle, un message vous demandant si vous souhaitez enregistrer le modèle s'affiche.

Ajout d'éléments

Vous pouvez définir un modèle à l'aide de différents types d'éléments.

Sélectionnez le cadre auquel ajouter un fichier à partir de la fenêtre de conception et sélectionnez un type de fichiers.

Remarque

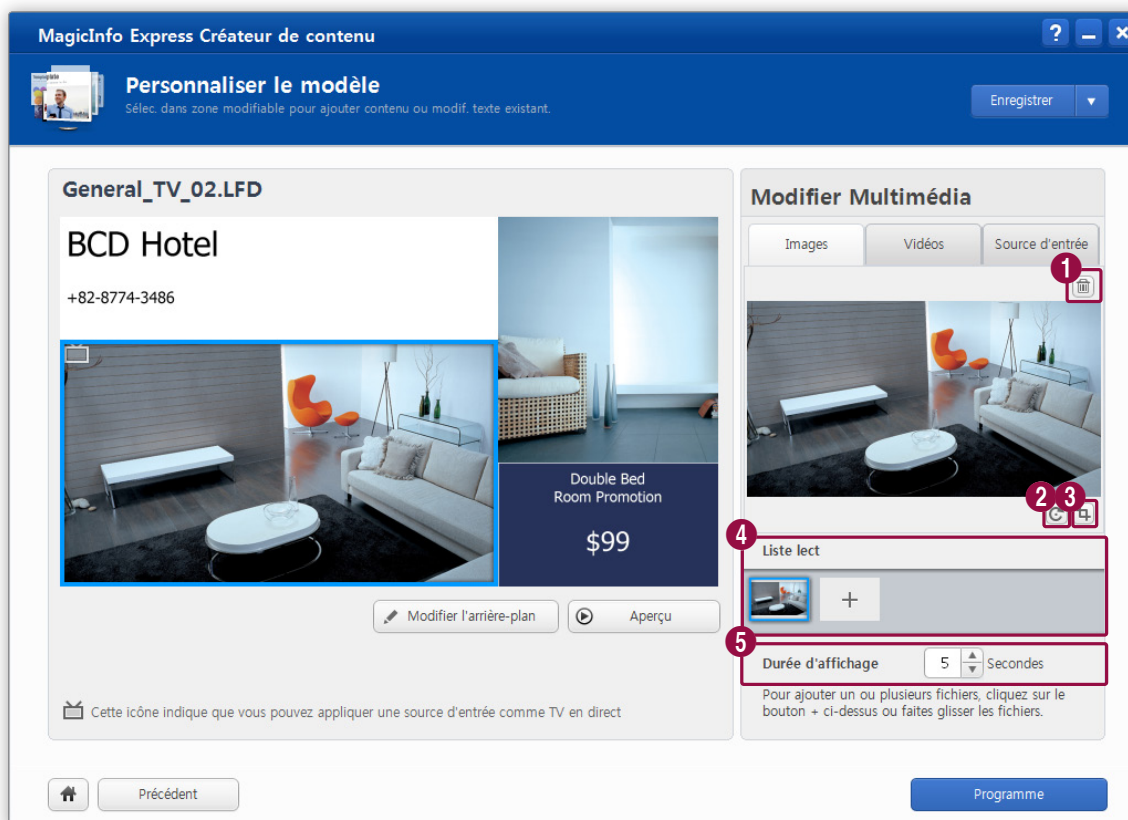
Les types de fichiers disponibles peuvent varier en fonction du cadre sélectionné.

- Dans les cadres où le symbole  est affiché en haut à gauche, sélectionnez et ajoutez des éléments appartenant aux trois types d'éléments indiqués ci-dessous.
- Seuls des fichiers image ou vidéo peuvent être ajoutés aux cadres pour lesquels le symbole  n'est pas affiché.
- Si un modèle contient plusieurs cadres, les fichiers vidéo ou les sources d'entrée ne peuvent être ajoutés qu'à un seul des cadres. Seuls des fichiers image peuvent être ajoutés aux autres cadres.
- Seuls des fichiers image peuvent être ajoutés aux cadres d'un modèle portrait.

Images	Vous pouvez définir un modèle en ajoutant des fichiers image stockés sur votre ordinateur.  Remarque • Il est possible d'ajouter un maximum de 20 fichiers image à chaque cadre. • Les images dont la résolution ne dépasse pas 4096x4096 sont prises en charge. L'ajout d'une image dont la résolution est supérieure à la valeur maximale entraîne l'affichage d'une fenêtre d'avertissement.
Vidéos	Vous pouvez définir un modèle en ajoutant des fichiers vidéo stockés sur votre ordinateur.  Remarque • Il est possible d'ajouter un maximum de 10 fichiers vidéo à chaque cadre. • Les vidéos dont la résolution ne dépasse pas 1920x1080 sont prises en charge. L'ajout d'une vidéo dont la résolution est supérieure à la valeur maximale entraîne l'affichage d'une fenêtre d'avertissement.
Source d'entrée	Vous pouvez définir un modèle en ajoutant des sources d'entrée connectées à votre ordinateur.

Ajout d'une image

- 1 Sélectionnez l'onglet **Images** dans la fenêtre des propriétés.
- 2 Vous pouvez ajouter une image en utilisant une des options suivantes :
 - Option 1** Cliquez sur **+** pour sélectionner une image.
 - Option 2** Faites glisser une image de l'Explorateur Windows vers la fenêtre des propriétés.
- 3 Configurez les propriétés de l'image.



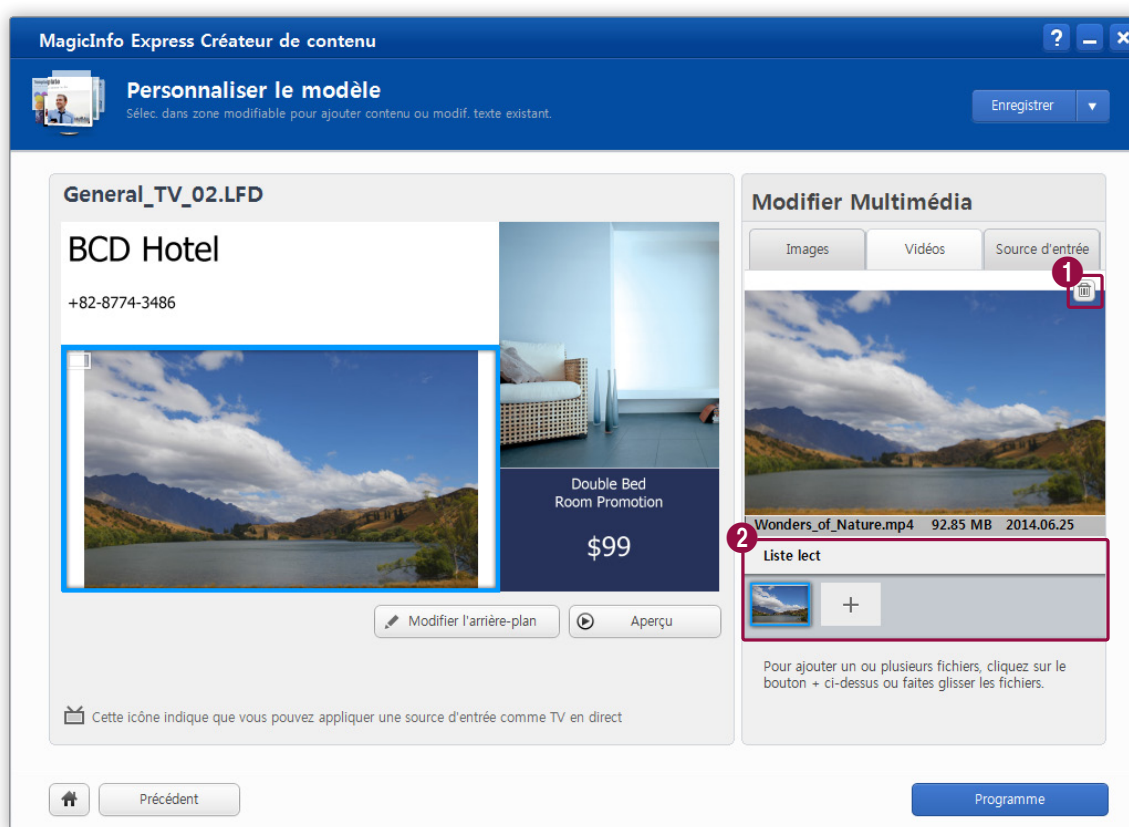
- 1 Permet de supprimer une image ajoutée.
- 2 Permet de faire pivoter une image dans le sens souhaité.
- 3 Permet de recadrer une image. Faites glisser la flèche sur le bord pour définir la zone à recadrer et cliquez sur .
- 4 Permet de modifier la séquence de lecture des images. Faites glisser les images pour modifier l'ordre.
- 5 Permet de définir la vitesse de transition des images dans un cadre. Cliquez sur ▲/▼ ou saisissez manuellement une valeur pour définir la durée. La durée peut être comprise entre 5 et 60 secondes.

Ajout d'une vidéo

- 1 Sélectionnez l'onglet **Vidéos** dans la fenêtre des propriétés.
- 2 Vous pouvez ajouter une vidéo en utilisant une des options suivantes :
 - Option 1** Cliquez sur **+** pour sélectionner une vidéo.
 - Option 2** Faites glisser une vidéo de l'Explorateur Windows vers la fenêtre des propriétés.
- 3 Configurez les propriétés de la vidéo.

Remarque

Vous ne pouvez pas afficher en aperçu les vidéos ajoutées si aucun codec n'est installé sur l'ordinateur. Pour afficher les vidéos en aperçu, installez un codec.



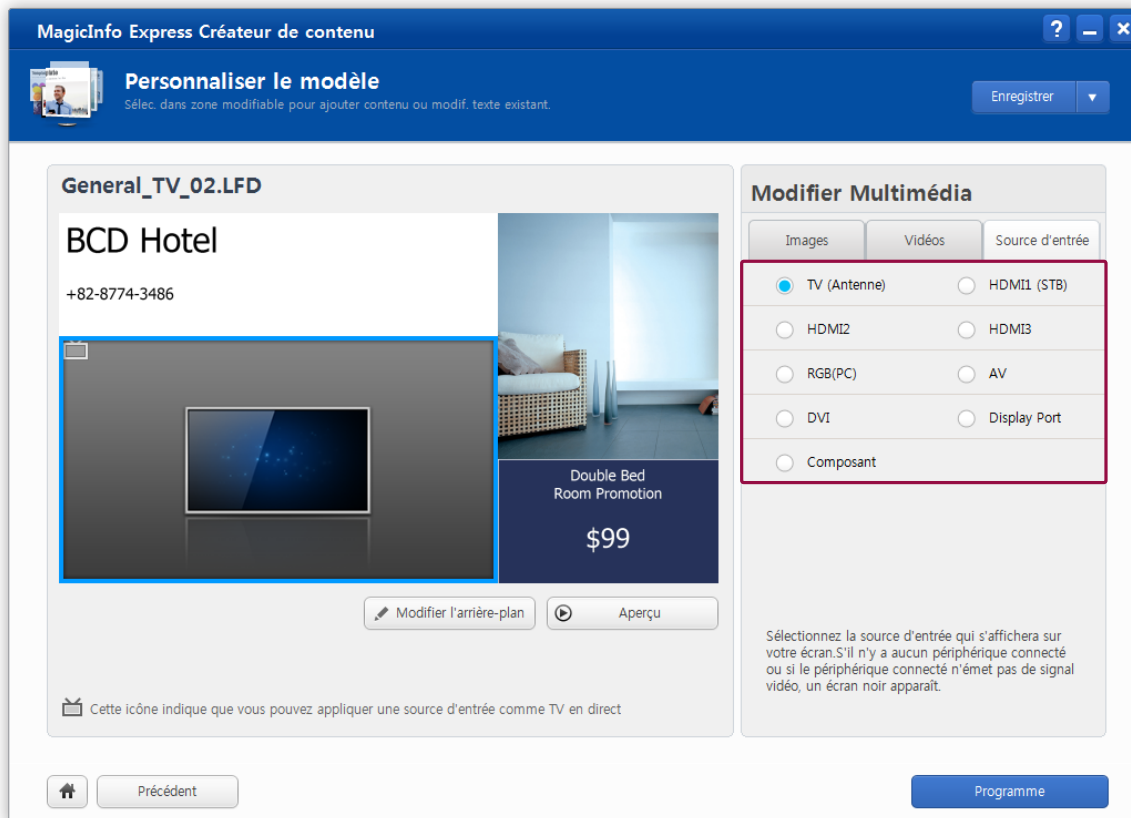
- 1 Permet de supprimer une vidéo ajoutée.
- 2 Permet de modifier la séquence de lecture des vidéos. Faites glisser les vidéos pour modifier l'ordre.

Ajout d'une source d'entrée

- 1 Sélectionnez l'onglet **Source d'entrée** dans la fenêtre des propriétés.
- 2 Sélectionnez un type de sources d'entrée.

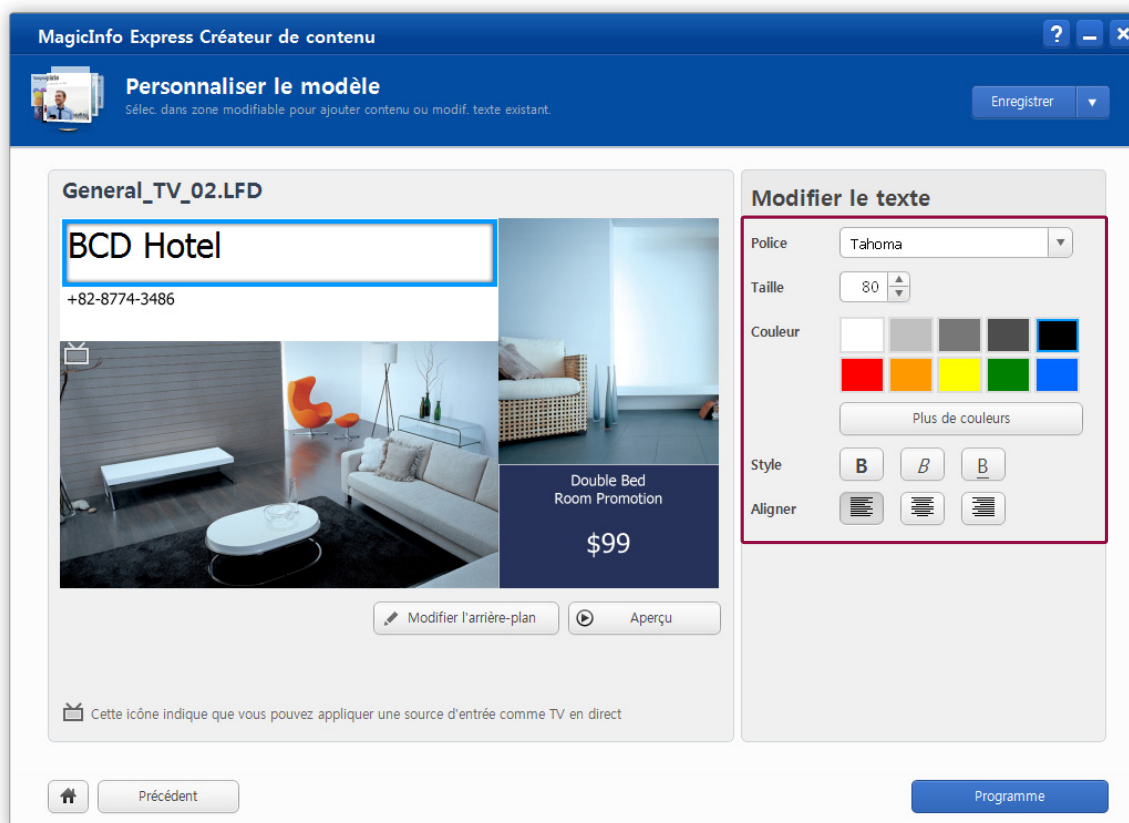
Remarque

Les sources d'entrée prises en charge peuvent varier en fonction du modèle de périphérique d'affichage Samsung. Reportez-vous au guide d'utilisation du périphérique pour connaître les sources d'entrée prises en charge.



Modification de texte

- 1 Cliquez sur une zone de texte de la fenêtre de conception et saisissez du texte.
- 2 Configurez les propriétés du texte.

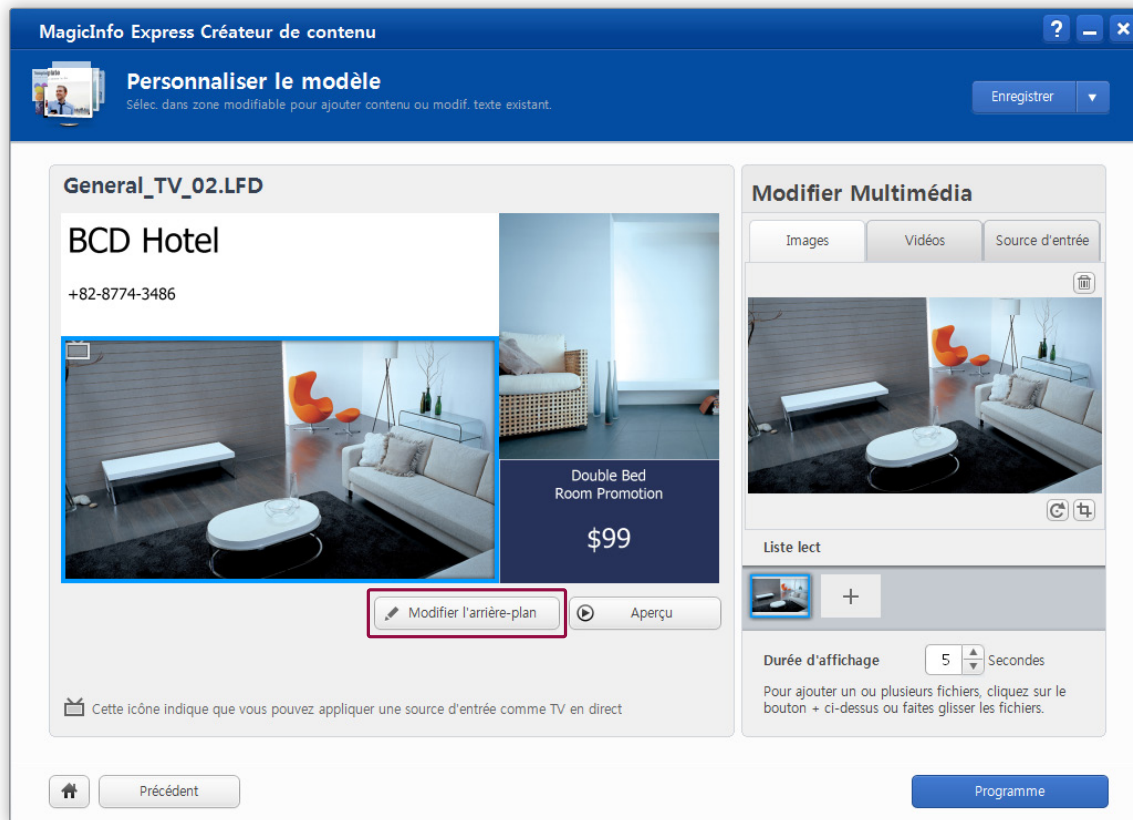


Police	Sélectionnez la police du texte.
Taille	Définissez la taille du texte. Cliquez sur ▲/▼ pour définir la taille. La taille du texte peut être comprise entre 20 et 200 points.
Couleur	Sélectionnez la couleur du texte. Si la couleur souhaitée ne figure pas parmi les couleurs standard, cliquez sur Plus de couleurs pour personnaliser la couleur.
Style	Permet d'afficher le texte en gras ou en italique ou de souligner le texte.
Aligner	Sélectionnez un mode d'alignement du texte.

Paramètres d'arrière-plan

Procédez de l'une des manières suivantes pour modifier l'arrière-plan d'un modèle :

Cliquez sur **Modifier l'arrière-plan** au niveau de la page de modification du modèle, puis sélectionnez une image.



Enregistrement d'un modèle

Vous pouvez enregistrer un modèle modifié.

- 1 Cliquez sur **Enregistrer** au niveau de la page de modification du modèle.
 - Cliquez sur le symbole ▼, à côté de l'option **Enregistrer**, pour sélectionner le mode d'enregistrement du modèle.
- 2 Saisissez un nom de modèle, puis cliquez sur **Enregistrer**.

Affichage en aperçu d'un modèle

Vous pouvez afficher en aperçu un modèle modifié avant de l'enregistrer.

- 1 Cliquez sur **Aperçu** au niveau de la page de modification du modèle.
 - La page d'aperçu s'affiche en mode plein écran et lit le modèle pendant une durée définie.
- 2 Pour quitter le mode d'aperçu, appuyez sur la touche Échap du clavier.

Modification d'un modèle

Vous pouvez importer et modifier des modèles précédemment créés.



Remarque

Pour modifier un modèle importé, vous pouvez procéder de la même manière que lors de la définition d'un nouveau modèle. Pour plus de détails, reportez-vous à la section suivante : [► Définition d'un modèle](#)

- 1 Cliquez sur **Créer un contenu** au niveau de la page principale.
- 2 Cliquez sur **Ouvrir Mes modèles** au niveau de la page de sélection du modèle.
- 3 Sélectionnez le modèle à importer, puis cliquez sur **Ouvrir**.
 - La page de modification du modèle s'affiche.

Gestion des programmes

Vous pouvez configurer et gérer des programmes de lecture de contenus sur des périphériques d'affichage Samsung à des heures spécifiques. Vous pouvez lire le même programme certains jours de la semaine ou définir des programmes différents en fonction des jours de la semaine.

Procédez de l'une des manières suivantes pour ouvrir la page de paramétrage des programmes :

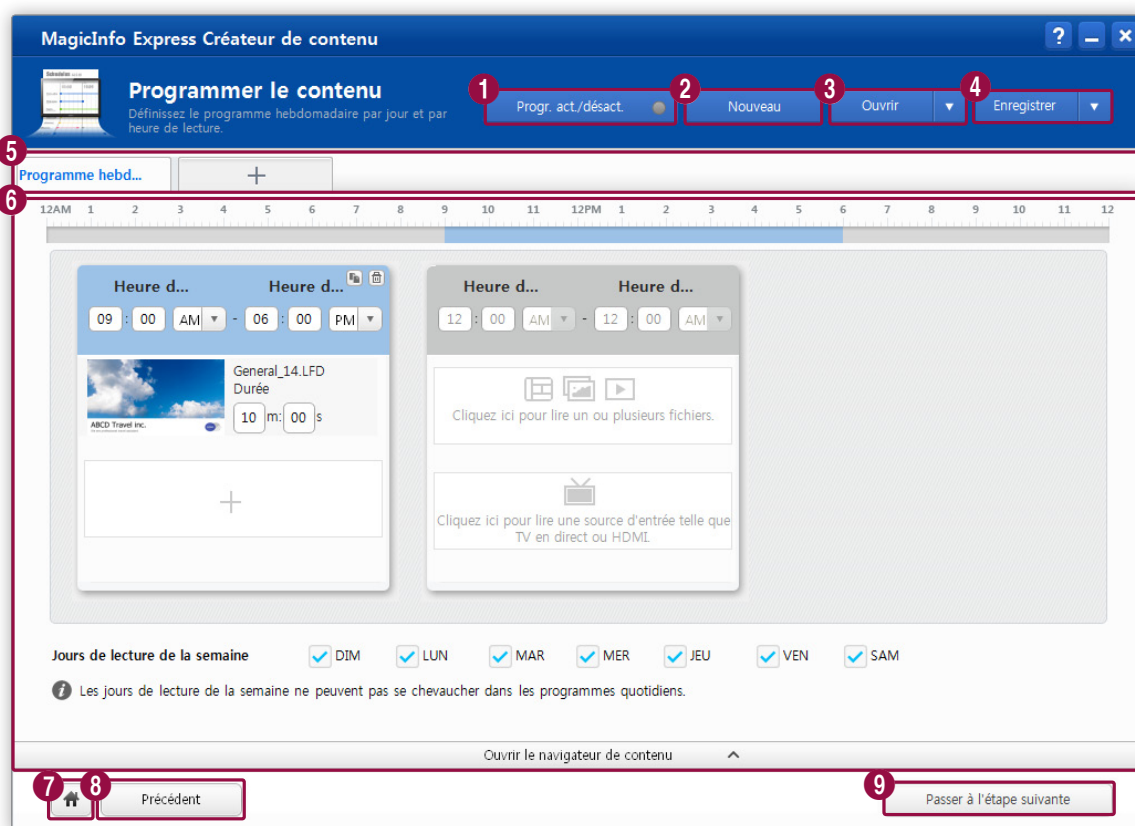
Option 1 Cliquez sur **Programmer le contenu** au niveau de la page principale.

Option 2 Cliquez sur **Programme** au niveau de la page de modification du modèle.

Remarque

Si la page de paramétrage des programmes est affichée à l'aide de l'option 2, il est possible d'enregistrer le modèle en cours de modification et de l'appliquer automatiquement à un nouveau programme. Les paramètres de temps des programmes auxquels un modèle est appliqué sont automatiquement configurés. Il est possible de modifier les heures de début et de fin à l'aide de la page de paramétrage des programmes, si nécessaire. Pour plus de détails, reportez-vous à la section suivante : [► Modification des paramètres de temps du programme](#)

Page de paramétrage des programmes



MagicInfo Express Créateur de contenu

Programmer le contenu
Définissez le programme hebdomadaire par jour et par heure de lecture.

1 Progr. act./désact. 2 Nouveau 3 Ouvrir 4 Enregistrer

5 Programme hebdomadaire

6

12AM 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12PM 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Heure d... **Heure d...**

09 : 00 AM - 06 : 00 PM

12 : 00 AM - 12 : 00 AM

General_14.LFD
Durée
10 m: 00 s

ABCO Travel inc.

Cliquez ici pour lire un ou plusieurs fichiers.

Cliquez ici pour lire une source d'entrée telle que TV en direct ou HDMI.

Jours de lecture de la semaine ☒ DIM ☒ LUN ☒ MAR ☒ MER ☒ JEU ☒ VEN ☒ SAM

Les jours de lecture de la semaine ne peuvent pas se chevaucher dans les programmes quotidiens.

Ouvrir le navigateur de contenu

7 8 Précédent 9 Passer à l'étape suivante

- 1 Permet de régler la minuterie de manière à activer ou désactiver un périphérique d'affichage Samsung à une heure spécifique.
Sélectionnez **Utiliser** et cliquez sur ▲/▼ ou saisissez manuellement une valeur pour définir l'heure.
 - 2 Permet d'annuler le programme en cours et de créer un nouveau programme.
 - 3 Permet d'importer un programme précédemment stocké pour modifier le contenu ou les paramètres de temps. Cliquez sur le symbole ▼, à côté de l'option **Ouvrir**, pour sélectionner le mode d'importation du programme. Pour plus de détails, reportez-vous à la section suivante : [► Modification d'un programme](#)
 - 4 Permet d'enregistrer le programme en cours. Cliquez sur le symbole ▼, à côté de l'option **Enregistrer**, pour sélectionner le mode d'enregistrement du modèle.
- Vous pouvez créer des programmes quotidiens de manière à lire des programmes différents en fonction des jours de la semaine.
- 5
 -  : permet d'ajouter un programme quotidien. Il est possible de créer un maximum de sept programmes quotidiens.
 -  : permet de supprimer un programme quotidien.
 - 6 Permet de configurer les programmes. Permet de gérer le contenu et les paramètres de temps de lecture de contenus pour un programme. Pour plus de détails, reportez-vous à la section suivante : [► Configuration d'un programme](#)
 - 7 Permet d'annuler le programme en cours et de retourner à la page principale.
 - 8 Ce bouton ne s'affiche qu'une fois la page de modification du modèle remplacée par la page de paramétrage des programmes. Le bouton permet de retourner à la page de modification du modèle et de modifier le modèle précédent. Pour plus de détails, reportez-vous à la section suivante : [► Définition d'un modèle](#)
 - 9 Vous pouvez envoyer un programme à un périphérique d'affichage Samsung ou un périphérique USB. Pour plus de détails, reportez-vous à la section suivante : [► Envoi d'un programme](#)

Remarque

- Les boutons numérotés de 2 à 9 ne sont activés que lorsqu'un programme est en cours de création ou de modification.
- Si vous cliquez sur un bouton numéroté 2, 3, 7 ou 8 lors de la création ou de la modification d'un programme, un message vous demandant si vous souhaitez enregistrer le programme s'affiche.

Création d'un programme

1 Créez un programme quotidien à partir de la page de paramétrage des programmes.



Remarque

Pour créer un programme quotidien, cliquez sur .

2 Créez un programme à l'aide des options suivantes :

Option 1 Faites glisser la tranche horaire souhaitée dans la barre de paramétrage du temps.

Option 2 Ajoutez du contenu à une zone vide du programme, puis définissez les heures de début et de fin.



Remarque

- Il est possible de définir un programme sur un maximum de 24 heures. Les programmes sont créés par défaut en unités horaires.
- Il est possible d'ajouter jusqu'à 7 programmes quotidiens, avec une limite de 24 programmes au total. Le nombre total de fichiers de contenus qui peuvent être ajoutés est limité à 200 pour l'ensemble des programmes.
- Veillez à ce que chaque programme dispose d'une heure de début différente.
- Si la tranche horaire attribuée à un nouveau programme chevauche la tranche horaire d'un programme existant, l'heure de début ou de fin du programme existant sera automatiquement modifiée de manière à ce qu'elle ne chevauche pas le nouveau programme.
- Le format 12 ou 24 heures Windows est utilisé pour afficher les heures du programme.
- Le programme peut être réglé au format 12 heures ou 24 heures. Sur l'ordinateur sur lequel l'application Créateur de contenu est installée, accédez au Panneau de configuration et modifiez le format de la date et de l'heure.

Modification des paramètres de temps du programme

Procédez de l'une des manières suivantes pour modifier les paramètres de temps d'un programme, si nécessaire :

Option 1 Faites glisser un programme sur la tranche horaire souhaitée dans la barre de paramétrage du temps.

Option 2 Sélectionnez un programme dans la barre de paramétrage du temps, puis faites glisser ◀/▶ pour régler les heures de début et de fin.

Option 3 Modifiez les heures de début et de fin à l'aide de la zone du programme.

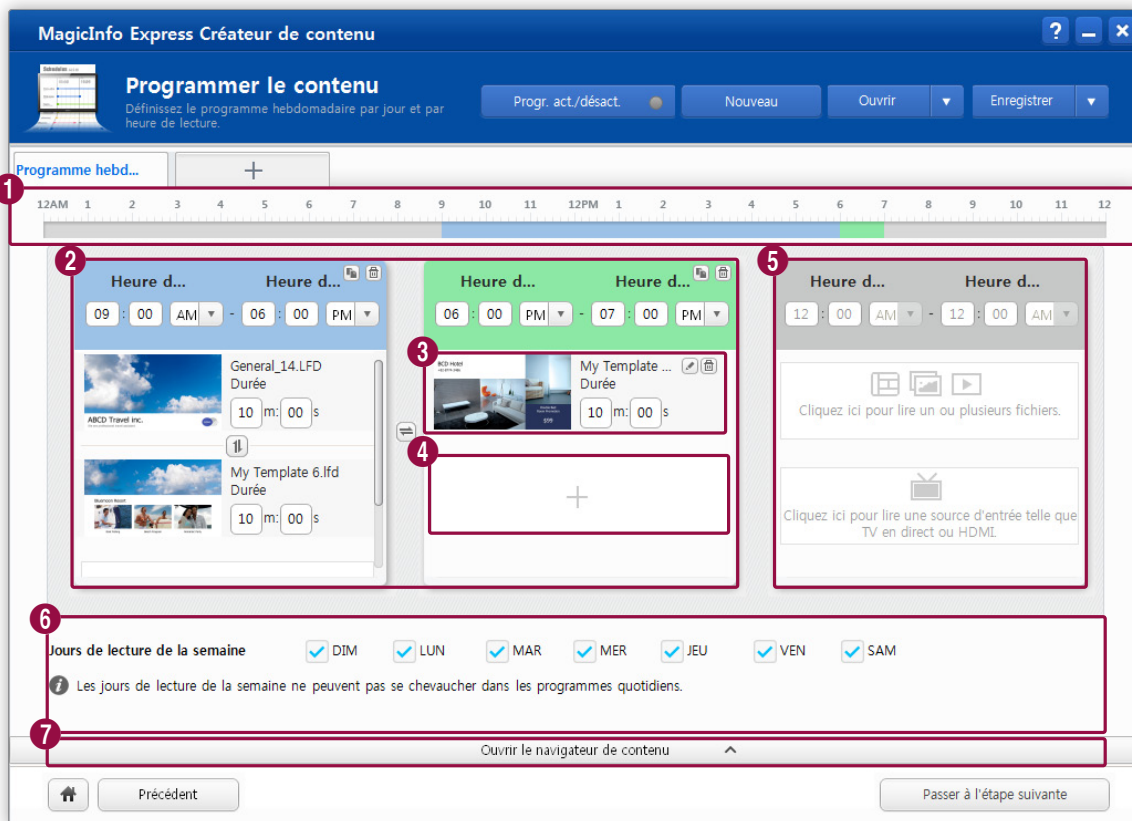


Remarque

- La modification de la tranche horaire dans la barre de paramétrage du temps entraîne également une modification de la séquence et de la durée de lecture dans la zone du programme.
- Dans la barre de paramétrage du temps, il est possible de régler le temps par intervalles de 30 minutes.
- Dans la zone du programme, il est possible de régler le temps par intervalles de 10 minutes.

Configuration d'un programme

Vous pouvez configurer un programme créé en ajoutant différents éléments de contenu. Vous pouvez également configurer un programme en ajoutant une source d'entrée au programme de manière à ce que la source d'entrée connectée soit lue pendant une période de temps définie.



Vous pouvez créer un nouveau programme ou régler les paramètres de temps d'un programme.

- 1 Faites glisser la tranche horaire souhaitée pour créer un nouveau programme. Si un nouveau programme est créé dans la barre de paramètres de temps, une zone de programme de la même couleur que le programme sera créée sous la barre.
- Faites glisser le programme vers une autre tranche horaire pour modifier la séquence et la durée de lecture.
- Faites glisser ◀/▶ lorsqu'un programme est sélectionné pour modifier les heures de début et de fin du programme.

Les zones de programme, utilisées pour configurer les paramètres de contenu d'un programme, sont affichées dans l'ordre des heures de début. Vous pouvez régler les paramètres de temps du programme. Vous pouvez modifier les paramètres de contenu d'un programme, tels que la séquence et la durée de lecture.

-  : permet de copier un programme pour créer un programme identique.
-  : permet de supprimer un programme.
- 2. ▪ **Heure de début** : définissez l'heure de début du programme.
- **Heure de fin** : définissez l'heure de fin du programme.
-  : permet de modifier la séquence de lecture pour les éléments de contenu répertoriés verticalement.
-  : permet de modifier la séquence de lecture pour les programmes répertoriés horizontalement.
-  /  : ces boutons s'affichent uniquement lorsque tous les programmes ne sont pas affichés à l'écran en raison d'un manque d'espace. Cliquez sur l'un des boutons pour afficher les programmes masqués.

Le contenu est inclus dans le programme.

-  : permet de modifier le contenu lu.
-  : permet de supprimer le contenu.
- 3. ▪ **Durée** : permet de définir la durée de lecture de chaque élément de contenu. La durée de lecture des fichiers image ou des modèles peut être comprise entre 5 secondes et 99 minutes et 59 secondes. Notez que la durée de lecture des fichiers vidéo est automatiquement réglée sur la durée de chaque fichier vidéo et ne peut être modifiée.

Remarque

Faites glisser un nouveau contenu sur le contenu actuel pour le remplacer.

4. Permet d'ajouter du contenu au contenu précédemment ajouté.

5. Aucun programme n'a été créé dans cette zone de programme. Ajoutez du contenu ou une source d'entrée dans la zone vide pour créer un nouveau programme. Si un nouveau programme est créé dans une zone de programme, un programme de la même couleur que la zone de programme sera créé dans la tranche horaire correspondante de la barre de paramètres de temps.

Sélectionnez les jours où le programme doit être lu. Le programme est répété les jours sélectionnés.

6. Remarque

- Les programmes ne peuvent être envoyés si aucun jour de la semaine n'est sélectionné.
- Les jours de la semaine affectés à un autre programme quotidien sont désactivés et ne peuvent être sélectionnés.

Les éléments de contenu stockés dans le dossier de destination indiqué sont répertoriés. Sélectionnez et ajoutez le contenu souhaité de la liste de contenus à une zone de programme, si nécessaire.

- **Ouvrir dossier** : sélectionnez le dossier à partir duquel le contenu doit être importé.
- ☒ : permet de classer et d'afficher les types de contenu souhaités en activant les cases à cocher correspondantes.
- 7. ▪ Une barre de défilement s'affiche au niveau de la partie inférieure lorsque certains éléments de contenu du dossier indiqué ne sont pas affichés à l'écran en raison d'un manque d'espace. Pour afficher le contenu masqué, faites glisser la barre de défilement.

Remarque

Cliquez sur  /  pour ouvrir et fermer la liste de contenus.

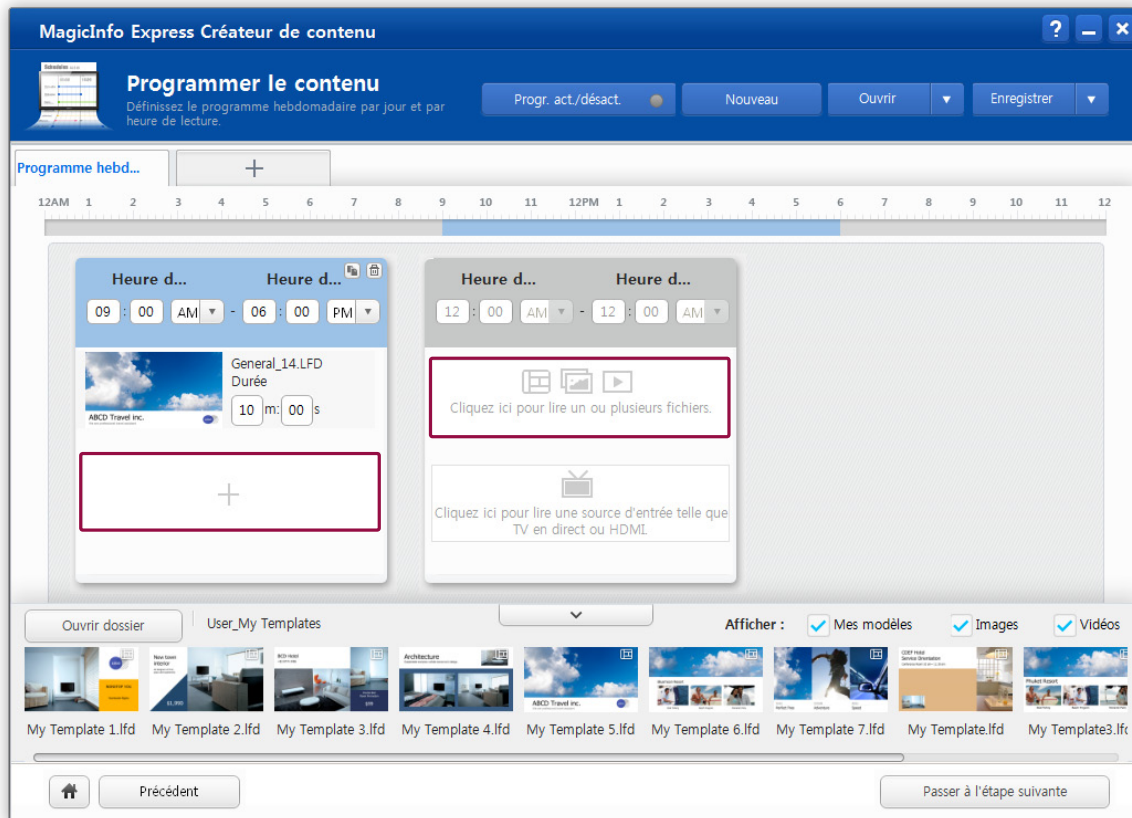
Ajout de contenu

Procédez de l'une des manières suivantes pour ajouter du contenu à un programme à partir de la page de paramétrage des programmes :

Option 1 Cliquez sur la section souhaitée d'une zone de programme, puis sélectionnez le contenu.

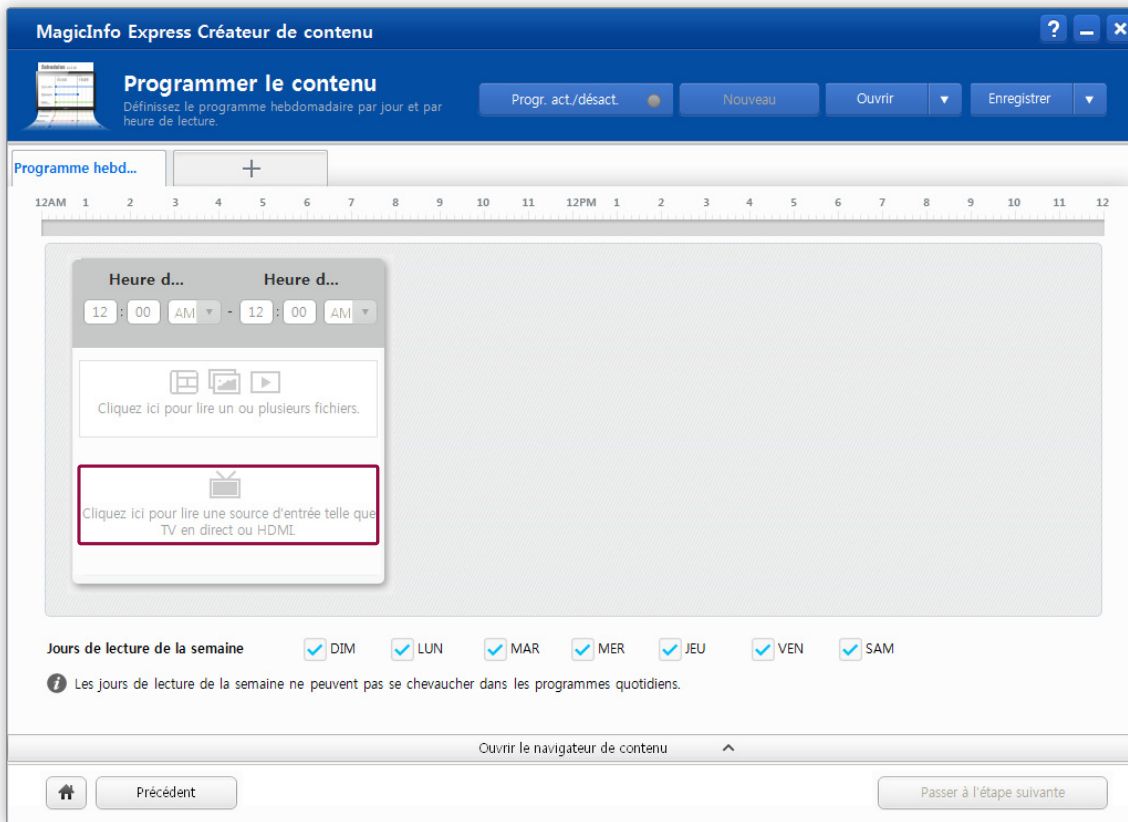
Option 2 Faites glisser le contenu vers la section souhaitée d'une zone de programme à partir de la liste de contenus disponible sous **Ouvrir dossier**.

Option 3 Faites glisser le contenu de l'Explorateur Windows vers la section souhaitée de la zone de programme.



Ajout d'une source d'entrée

- 1 Ajoutez une source d'entrée en cliquant sur la section souhaitée d'une zone de programme sur la page de paramétrage des programmes.

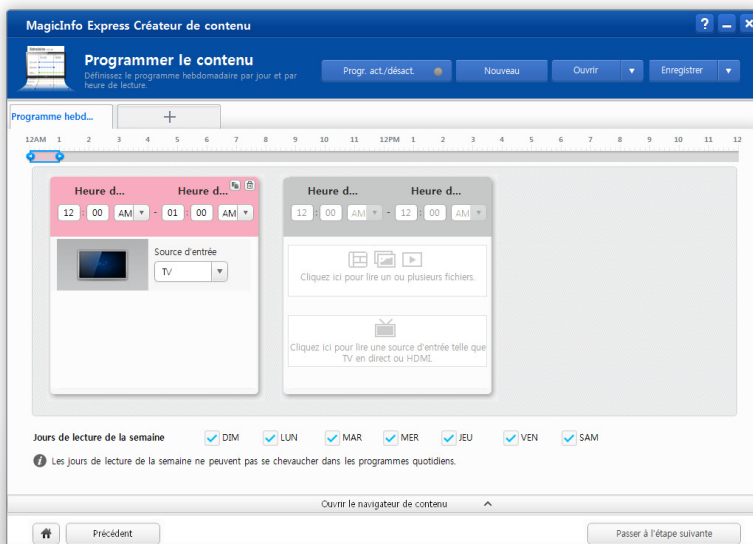


- 2 Cliquez sur ▼ sous l'option **Source d'entrée** pour sélectionner le type de sources d'entrée souhaité.



Remarque

Si une source d'entrée externe a été ajoutée à un programme, il n'est possible d'ajouter un autre contenu ou une autre source d'entrée externe.



Enregistrement d'un programme

Vous pouvez enregistrer un programme sur votre ordinateur.

- 1 Cliquez sur **Enregistrer** au niveau de la page de paramétrage des programmes.
 - Cliquez sur le symbole ▼, à côté de l'option **Enregistrer**, pour sélectionner le mode d'enregistrement du modèle.
- 2 Saisissez un nom de programme, puis cliquez sur **Enregistrer**.

Modification d'un programme

Permet d'importer un programme précédemment stocké pour modifier le contenu ou les paramètres de temps.



Remarque

Pour modifier un programme importé, vous pouvez procéder de la même manière que lors de la création d'un programme. Pour plus de détails, reportez-vous à la section suivante : [► Création d'un programme](#)

Importation d'un programme à partir d'un ordinateur

Vous pouvez importer un programme depuis un ordinateur pour modifier le programme.

- 1 Au niveau de la page de paramétrage des programmes, cliquez sur ▼, à côté de l'option **Ouvrir**, et sélectionnez **Ouvrir**.
- 2 Sélectionnez le programme à modifier, puis cliquez sur **Ouvrir**.

Importation d'un programme à partir d'un périphérique USB

Vous pouvez importer un programme et ses fichiers de contenu depuis un périphérique USB pour les modifier.

Au niveau de la page de paramétrage des programmes, cliquez sur ▼, à côté de l'option **Ouvrir**, et sélectionnez **Importer**.

- Si vous cliquez sur ce bouton, le système recherche automatiquement un périphérique USB connecté à l'ordinateur et importe les programmes stockés sur le périphérique.

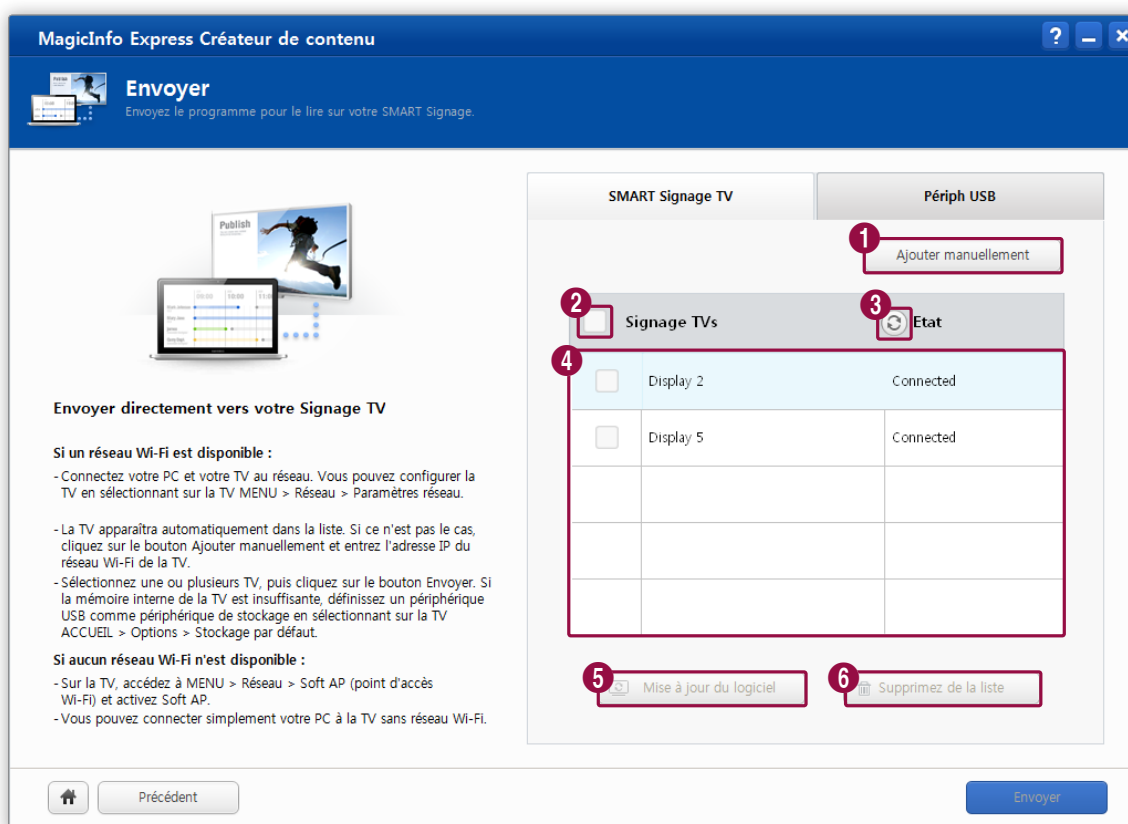
Envoi d'un programme

Vous pouvez envoyer un programme à un périphérique d'affichage Samsung ou un périphérique USB.

Envoi d'un programme à des périphériques d'affichage Samsung

Vous pouvez envoyer un programme à des périphériques d'affichage Samsung connectés au même réseau.

- 1 Cliquez sur **Passer à l'étape suivante** au niveau de la page de paramétrage des programmes.
- 2 Sélectionnez l'onglet **SMART Signage TV**.



Saisissez manuellement l'adresse IP d'un périphérique d'affichage Samsung et connectez-vous au périphérique. Une fois l'adresse IP saisie, cliquez sur **Ajouter**.

1

Remarque

Il n'est pas possible d'ajouter les périphériques d'affichage Samsung non connectés au même réseau à la liste de périphériques.

2

Permet de sélectionner tous les périphériques de la liste de périphériques.

3

Permet de mettre à jour la liste de périphériques d'affichage Samsung connectés au même réseau.

Les périphériques connectés sont affichés. Sélectionnez un périphérique et envoyez un programme au périphérique.

4

- Sélectionnez plusieurs périphériques et envoyez le programme à tous les périphériques à la fois, si nécessaire.

La version actuelle du périphérique sélectionné est affichée.

5

Mettez le périphérique à jour à l'aide de la dernière version si une mise à jour est disponible sur le serveur.

6

Permet de supprimer les périphériques sélectionnés de la liste de périphériques.

3 Sélectionnez un périphérique dans la liste de périphériques d'affichage Samsung et cliquez sur **Envoyer**.

4 Une fois le programme envoyé, cliquez sur **OK**.

– Pour retourner à la page principale, cliquez sur .

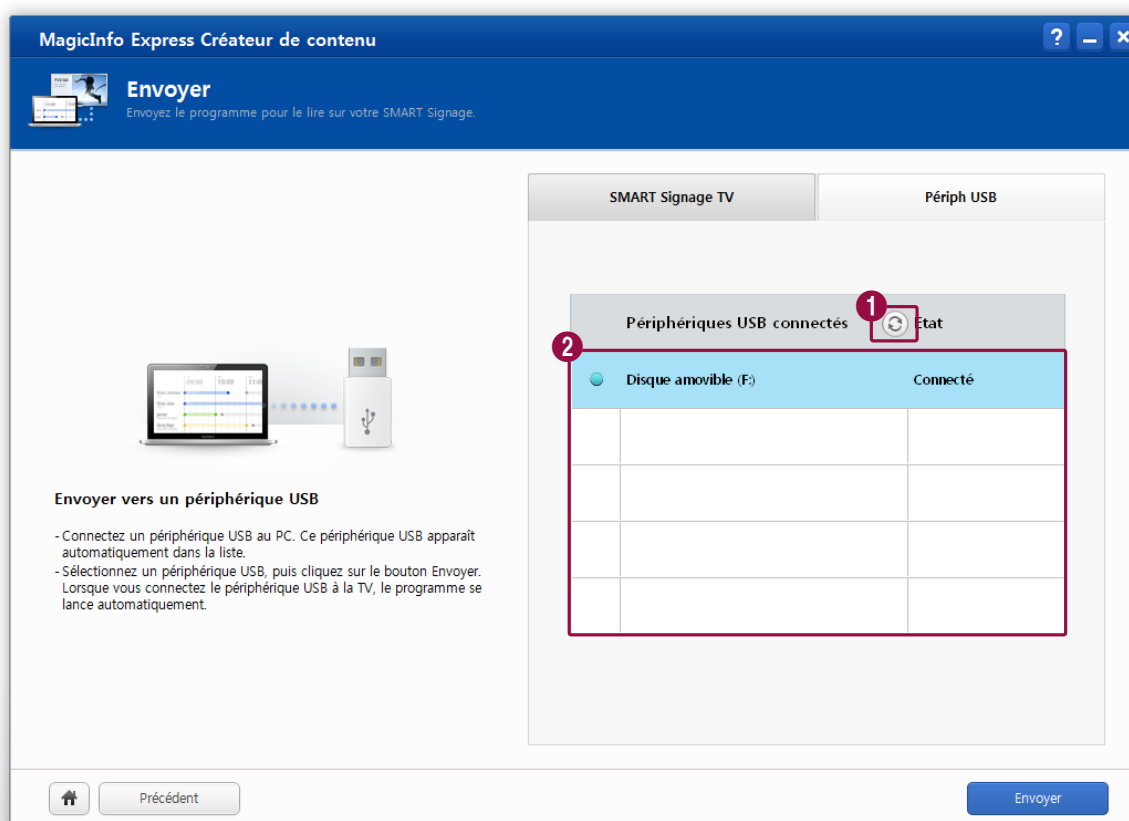
– Pour retourner à la page de paramétrage des programmes et modifier un programme, cliquez sur **Précédent**.

Envoi d'un programme à un périphérique USB

Vous pouvez envoyer un programme aux périphériques USB connectés à l'ordinateur.

1 Cliquez sur **Passer à l'étape suivante** au niveau de la page de paramétrage des programmes.

2 Sélectionnez l'onglet **Périph USB**.



-
- 1 Permet de mettre à jour la liste des périphériques USB connectés à l'ordinateur.
-

Les périphériques USB connectés à l'ordinateur sont affichés. Sélectionnez un périphérique USB et envoyez un programme au périphérique.

- 2
 - Sélectionnez plusieurs périphériques USB et envoyez le programme à tous les périphériques à la fois, si nécessaire.
-

- 3 Sélectionnez un périphérique dans la liste des périphériques USB et cliquez sur **Envoyer**.

- 4 Une fois le programme envoyé, cliquez sur **OK**.

- Pour retourner à la page principale, cliquez sur .
- Pour retourner à la page de paramétrage des programmes et modifier un programme, cliquez sur **Précédent**.

Open Source Announcement

To send inquiries and requests for questions regarding open sources, contact Samsung via Email (oss.request@samsung.com).

- This product uses some software programs which are distributed under the OpenSSL Project.

OpenSSL License

Copyright (c) 1998-2004 The OpenSSL Project. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- 1) Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- 2) Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- 3) All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment:
"This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>)"
- 4) The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to endorse or promote products derived from this software without prior written permission. For written permission, please contact openssl-core@openssl.org.
- 5) Products derived from this software may not be called "OpenSSL" nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written permission of the OpenSSL Project.
- 6) Redistributions of any form whatsoever must retain the following acknowledgment:
"This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Original SSLeay License

Copyright (C) 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com) All rights reserved.

This package is an SSL implementation written by Eric Young (eay@cryptsoft.com).

The implementation was written so as to conform with Netscapes SSL.

This library is free for commercial and non-commercial use as long as the following conditions are aheared to. The following conditions apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc., code; not just the SSL code. The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Copyright remains Eric Young's, and as such any Copyright notices in the code are not to be removed. If this package is used in a product, Eric Young should be given attribution as the author of the parts of the library used. This can be in the form of a textual message at program startup or in documentation (online or textual) provided with the package.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement:
 "This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com)"
 The word 'cryptographic' can be left out if the rouines from the library being used are not cryptographic related :-).
4. If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from the apps directory (application code) you must include an acknowledgement: "This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG ``AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The licence and distribution terms for any publically available version or derivative of this code cannot be changed. i.e. this code cannot simply be copied and put under another distribution licence [including the GNU Public Licence.]

