

MagicInfo Express Creatore contenuti

Manuale utente

MagicInfo Express Creatore contenuti è un programma che permette di creare facilmente contenuti LFD usando vari modelli. Usando MagicInfo Express Creatore contenuti, è possibile creare e gestire programmazioni per la riproduzione di contenuti sui display Samsung in determinati orari.



Sommario

Prima di iniziare

- 3 **Informazioni su MagicInfo Express Creatore contenuti**
 - Denominazioni del programma
 - Requisiti per l'installazione
- 4 **Installazione/disinstallazione del programma**
 - Installazione
 - Disinstallazione

Uso di Creatore contenuti

- 7 **Esplorazione di Creatore contenuti**
- 8 **Gestione dei modelli**
 - Creazione di un modello
 - Costruzione di un modello
 - Salvataggio di un modello
 - Modifica di un modello
- 18 **Gestione delle programmazioni**
 - Pagina delle impostazioni di programmazione
 - Creazione di una programmazione
 - Configurazione di una programmazione
 - Salvataggio di una programmazione
 - Modifica di una programmazione
 - Invio di una programmazione

Open Source Announcement

Prima di iniziare

Informazioni su MagicInfo Express Creatore contenuti

MagicInfo Express Creatore contenuti è un programma che permette di creare facilmente contenuti LFD usando vari modelli. Usando MagicInfo Express Creatore contenuti, è possibile creare e gestire programmazioni per la riproduzione di contenuti sui display Samsung in determinati orari.

Denominazioni del programma

Nel presente manuale utente MagicInfo Express Creatore contenuti è chiamato Creatore contenuti.

Requisiti per l'installazione

- Disco rigido: almeno 800MB di spazio libero
- Sistema operativo: Windows XP o versione successiva
- Risoluzione: 1024x768 o superiore



Nota

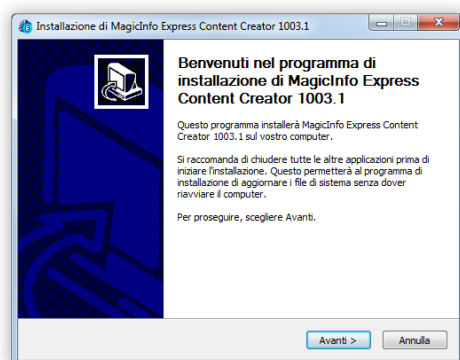
Il file di installazione del programma deve essere eseguito dall'utente come amministratore.

Installazione/disinstallazione del programma

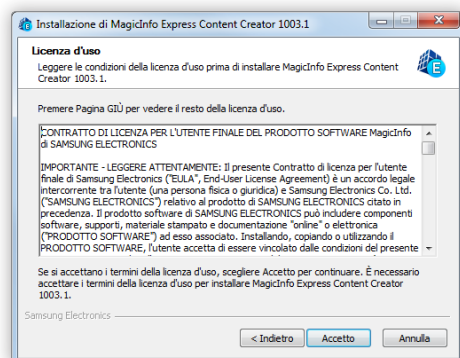
Installazione



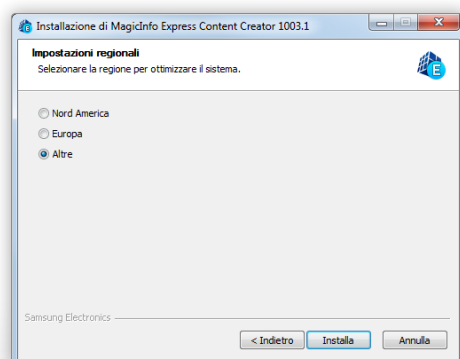
- 1 Eseguire il file di installazione del programma. Selezionare una lingua e fare clic su **OK**.



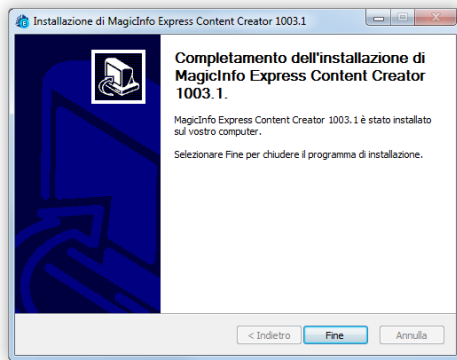
- 2 Leggere le istruzioni, quindi fare clic su **Avanti**.



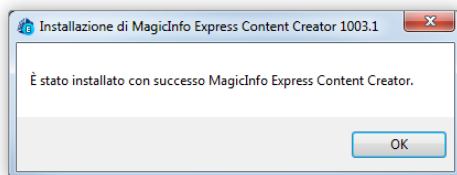
- 3 Comparare la pagina contenente il contratto di licenza con l'utente finale. Fare clic su **Accetto**.



- 4 Selezionare l'area adatta al display Samsung e fare clic su **Installa**.



- 5 Terminata l'installazione del programma, fare clic su **Fine**.



- 6 Al termine dell'installazione compare un messaggio di notifica. Fare clic su **OK**.
 - Il programma installato si avvierà automaticamente.
 - Il programma può anche essere avviato facendo doppio clic sull'icona corrispondente sul desktop.

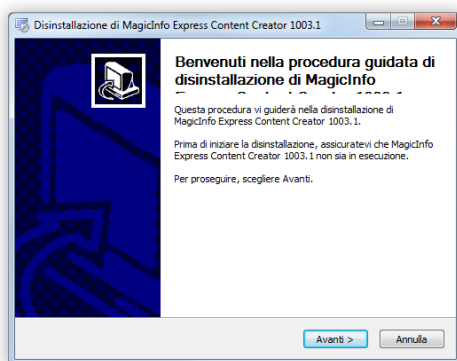
Disinstallazione

Se si incontra un problema durante l'uso del programma, disinstallarlo come segue:

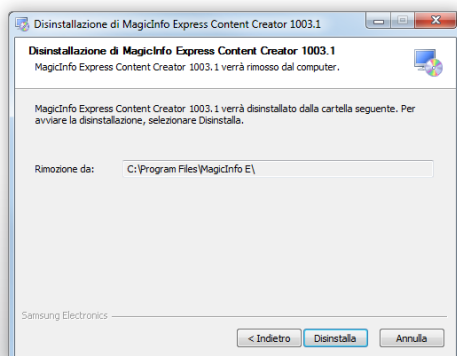


Nota

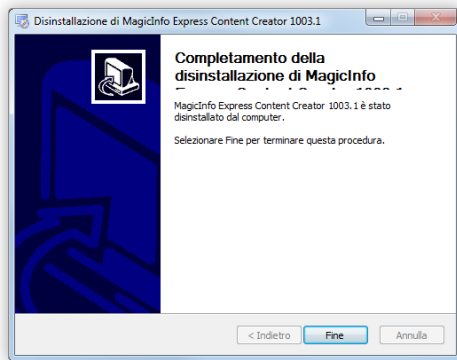
Il programma non può essere disinstallato correttamente mentre è in uso. Chiudere il programma prima di disinstallarlo.



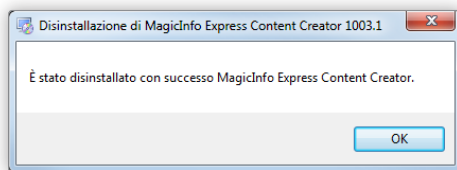
- 1 Aprire la pagina di disinstallazione dal Pannello di controllo o dall'elenco delle applicazioni. Fare clic su **Avanti**.



- 2 Comparare la pagina di conferma della disinstallazione. Fare clic su **Disinstalla**.



-
- 3 Al termine della disinstallazione del programma, fare clic su **Fine**.



-
- 4 Al termine della disinstallazione compare un messaggio di notifica. Fare clic su **OK**.

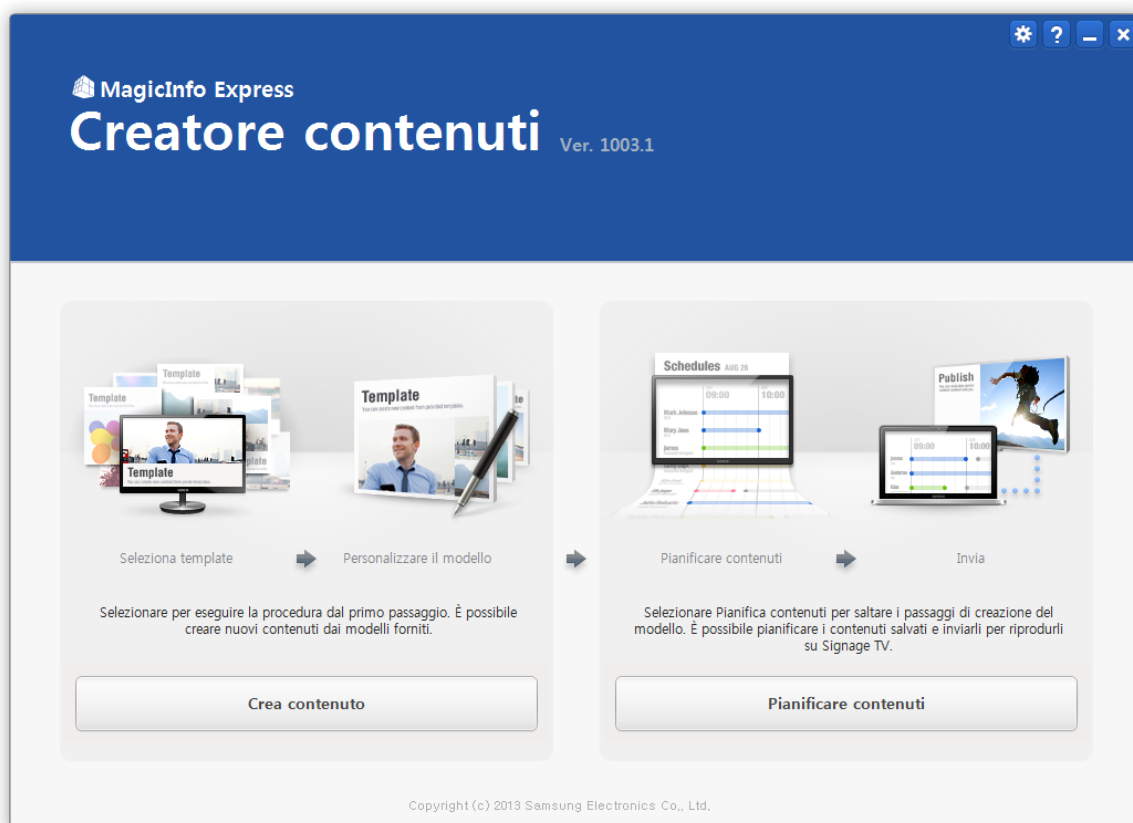
Uso di Creatore contenuti

Esplorazione di Creatore contenuti

Eseguire Creatore contenuti per aprire la pagina principale illustrata qui sotto. Le varie funzioni di Creatore contenuti permettono di creare e gestire modelli e programmazioni.

Nota

- Fare clic su  nella parte superiore della pagina per visualizzare le istruzioni sull'uso dei vari elementi.
- Fare clic su  nella parte superiore della pagina principale per specificare l'area. Selezionare l'area nella quale verrà usato il display Samsung.



Crea contenuto	Permette di creare e gestire i modelli da riprodurre sui display Samsung.
Pianificare contenuti	Permette di creare e gestire le programmazioni per la riproduzione dei contenuti agli orari specificati.

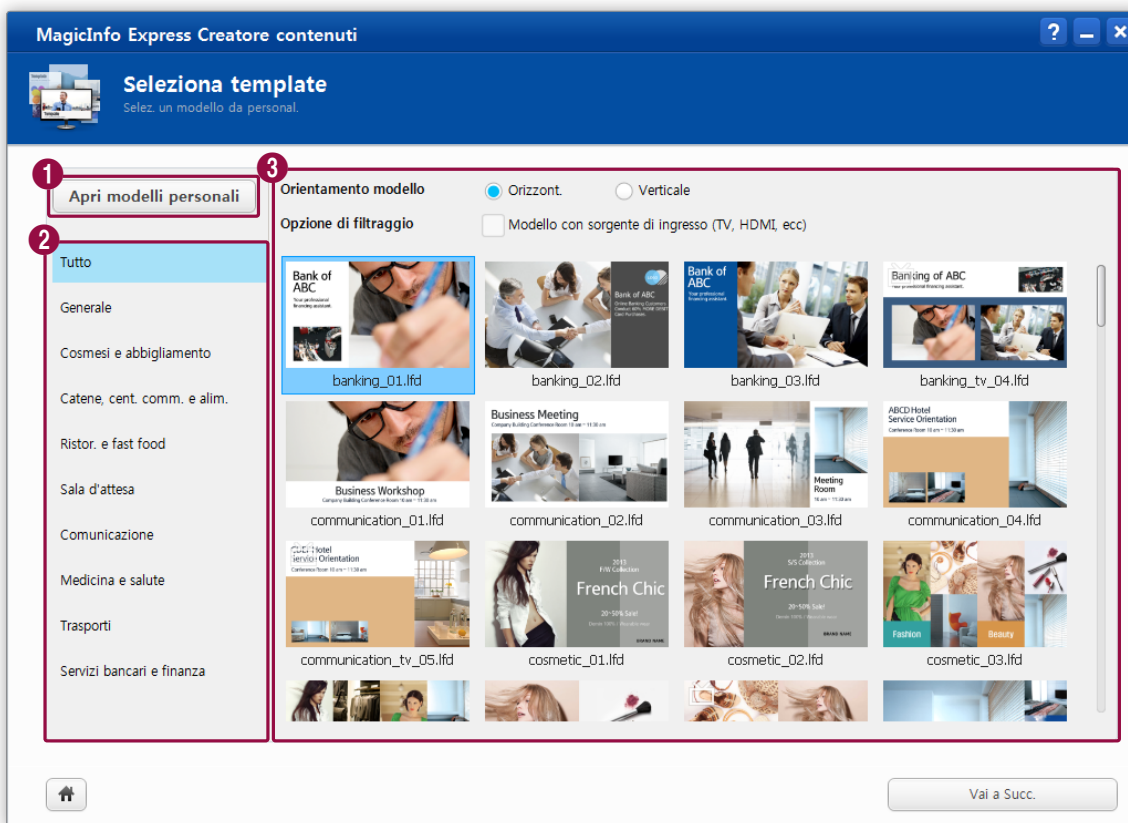
Gestione dei modelli

I modelli disponibili nel programma permettono di organizzare i diversi contenuti in base ai layout predefiniti e di creare facilmente nuovi modelli. È possibile importare e modificare i modelli creati in precedenza.

Creazione di un modello

Selezionare un modello con il layout desiderato per creare un nuovo file di modello.

- 1 Fare clic su **Crea contenuto** nella pagina principale.
- Compare la pagina di selezione del modello.



- 1 È possibile importare e modificare i modelli creati in precedenza.

- 2 I modelli predefiniti disponibili nel programma sono classificati per categoria. Selezionare la categoria desiderata per utilizzare i modelli appartenenti a quella categoria.
 - Per visualizzare i modelli di tutte le categorie, fare clic su **Tutto**.

Vengono presentate le miniature dei modelli appartenenti alla categoria selezionata.

3

- **Orientamento modello:** selezionare l'orientamento del modello. Selezionare una casella di orientamento per ordinare e visualizzare i modelli disponibili per l'orientamento selezionato.
- **Opzione di filtraggio:** filtro per la visualizzazione dei soli modelli a cui è possibile applicare una sorgente di ingresso esterna. Per maggiori informazioni sull'aggiunta di elementi, vedere: [► Aggiunta di elementi](#)



Nota

I modelli con orientamento verticale supportano solo le immagini. L'impostazione di **Orientamento modello** in modalità verticale disabilita l'opzione **Opzione di filtraggio**.

2 Selezionare un modello dall'elenco e fare clic su **Vai a Succ.**

- Compare la pagina per la modifica del modello.

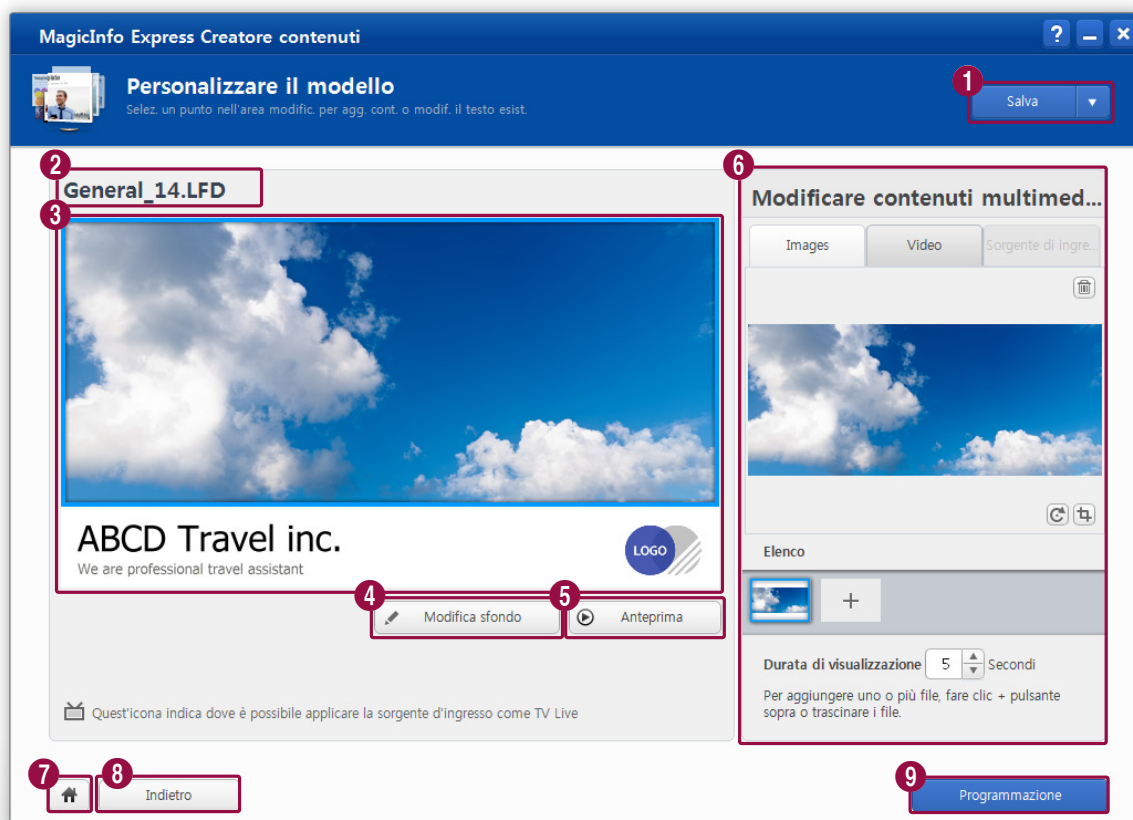
Costruzione di un modello

Usando la pagina di modifica del modello, costruire un modello inserendo vari elementi sulla base di un layout predefinito.



Nota

Il layout predefinito di un modello non può essere modificato. Il layout e i tipi di elementi disponibili possono variare in base al modello selezionato.



1

Salva il modello aperto nella finestra di modifica. Fare clic su ▼ vicino a **Salva** per scegliere la modalità di salvataggio del modello.

2

Visualizza il nome del modello selezionato.

3

Questa finestra di composizione permette di selezionare una sezione di un elemento prima di aggiungere un elemento a un modello o di modificare un elemento aggiunto.

**Nota**

Gli elementi visualizzati possono variare in base al modello selezionato.

4

Permette di specificare il tema di sfondo del modello usando un'immagine desiderata.

5

Visualizza in anteprima il modello aperto nella finestra di modifica.

6

La finestra delle proprietà viene usata per aggiungere elementi alla sezione dell'elemento selezionata o per configurare le proprietà di un elemento aggiunto.

**Nota**

Le proprietà visualizzate possono variare in base al tipo di elemento selezionato.

7

Annulla il modello aperto nella finestra di modifica e torna alla pagina principale.

8

Annulla il modello aperto nella finestra di modifica e torna alla pagina di selezione del modello.

9

Va alla pagina delle impostazioni di programmazione.

Da questa pagina è possibile configurare le programmazioni per la riproduzione dei contenuti in determinati orari. Per maggiori dettagli, vedere: ► [Gestione delle programmazioni](#)

**Nota**

Facendo clic su un pulsante dopo avere salvato un modello, esso sarà applicato automaticamente a una nuova programmazione.

**Nota**

Facendo clic sui pulsanti 7, 8 o 9 quando è aperto un modello nella finestra di modifica, viene visualizzato un messaggio che chiede se si desidera salvare il modello.

Aggiunta di elementi

Per costruire un modello si possono utilizzare vari tipi di elementi.

Dalla finestra di composizione, selezionare un frame a cui si desidera aggiungere un file e selezionare un tipo di file.

Nota

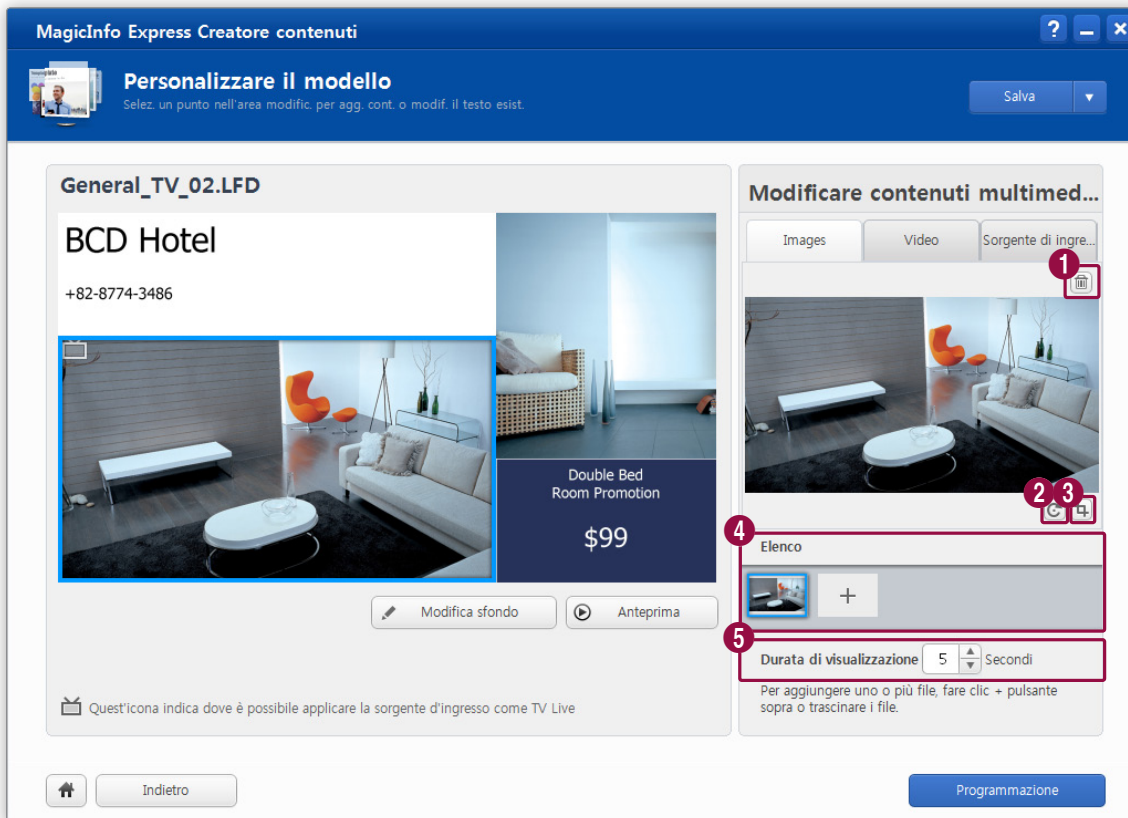
I tipi di file disponibili possono variare in base al frame selezionato.

- Nei frame in cui compare l'icona  in alto a sinistra, selezionare gli elementi desiderati da aggiungere scegliendo fra i tre tipi di elementi sotto descritti.
- Nei frame in cui non compare l'icona  è possibile aggiungere solo file di immagini o file video.
- Se un modello contiene più frame, i file video o le sorgenti di ingresso possono essere aggiunti solo a uno dei frame. Per gli altri frame, sarà possibile aggiungere solo file di immagini.
- Nei frame con orientamento verticale è possibile aggiungere solo file di immagini.

Images	Permette di costruire un modello aggiungendo file di immagini memorizzati sul computer dell'utente.  Nota • Per ogni frame è possibile aggiungere un massimo di 20 file di immagini. • Sono supportate immagini con risoluzione massima di 4096x4096. Se si aggiungono immagini di dimensioni superiori alla risoluzione massima viene visualizzata una finestra di avviso.
Video	Permette di costruire un modello aggiungendo file video memorizzati sul computer dell'utente.  Nota • Per ogni frame è possibile aggiungere un massimo di 10 file video. • Sono supportati video con risoluzione massima di 1920x1080. Se si aggiungono video di dimensioni superiori alla risoluzione massima viene visualizzata una finestra di avviso.
Sorgente di ingresso	Permette di costruire un modello aggiungendo le sorgenti di ingresso collegate al computer dell'utente.

Aggiunta di un'immagine

- 1 Selezionare la scheda **Images** dalla finestra delle proprietà.
- 2 Aggiungere un'immagine usando una delle opzioni seguenti:
 - Opzione 1** Fare clic su **+** per selezionare un'immagine.
 - Opzione 2** Trascinare un'immagine da Esplora risorse alla finestra delle proprietà.
- 3 Configurare le proprietà dell'immagine.



- 1 Permette di eliminare un'immagine aggiunta.
- 2 Ruota l'immagine nella direzione desiderata.
- 3 Permette di tagliare l'immagine. Trascinare una delle frecce che compaiono sul bordo per specificare l'area da tagliare e fare clic su .
- 4 Permette di modificare la sequenza di riproduzione delle immagini. Trascinare le immagini per cambiare l'ordine di riproduzione.
- 5 Permette di specificare la velocità di transizione delle immagini all'interno di un frame. Fare clic su ▲/▼ o inserire manualmente un valore per impostare l'ora. La durata può essere impostata tra 5 e 60 secondi.

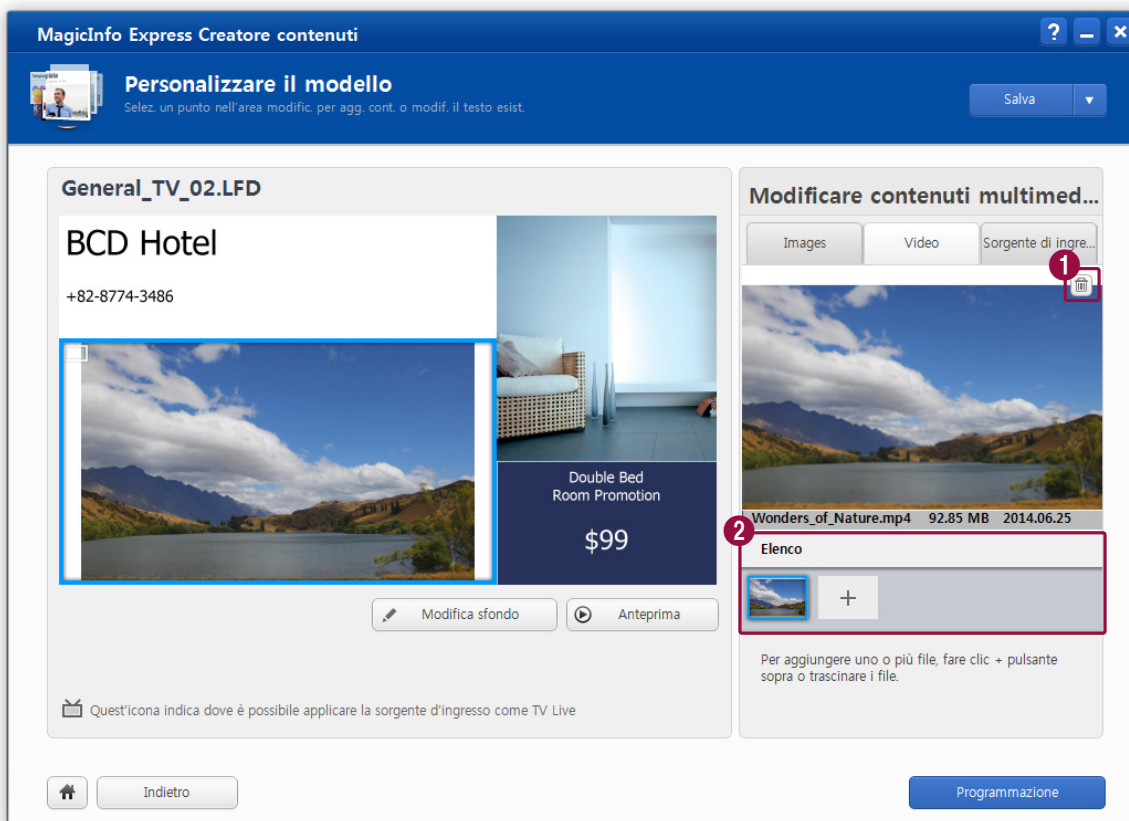
Aggiunta di un video

- 1 Selezionare la scheda **Video** dalla finestra delle proprietà.
- 2 Aggiungere un video usando una delle seguenti opzioni:
 - Opzione 1** Fare clic su **+** per selezionare un video.
 - Opzione 2** Trascinare un video da Esplora risorse alla finestra delle proprietà.
- 3 Configurare le proprietà del video.



Nota

Se sul computer non è installato un codec, non sarà possibile visualizzare in anteprima i video aggiunti. Per visualizzare i video in anteprima, installare un codec.



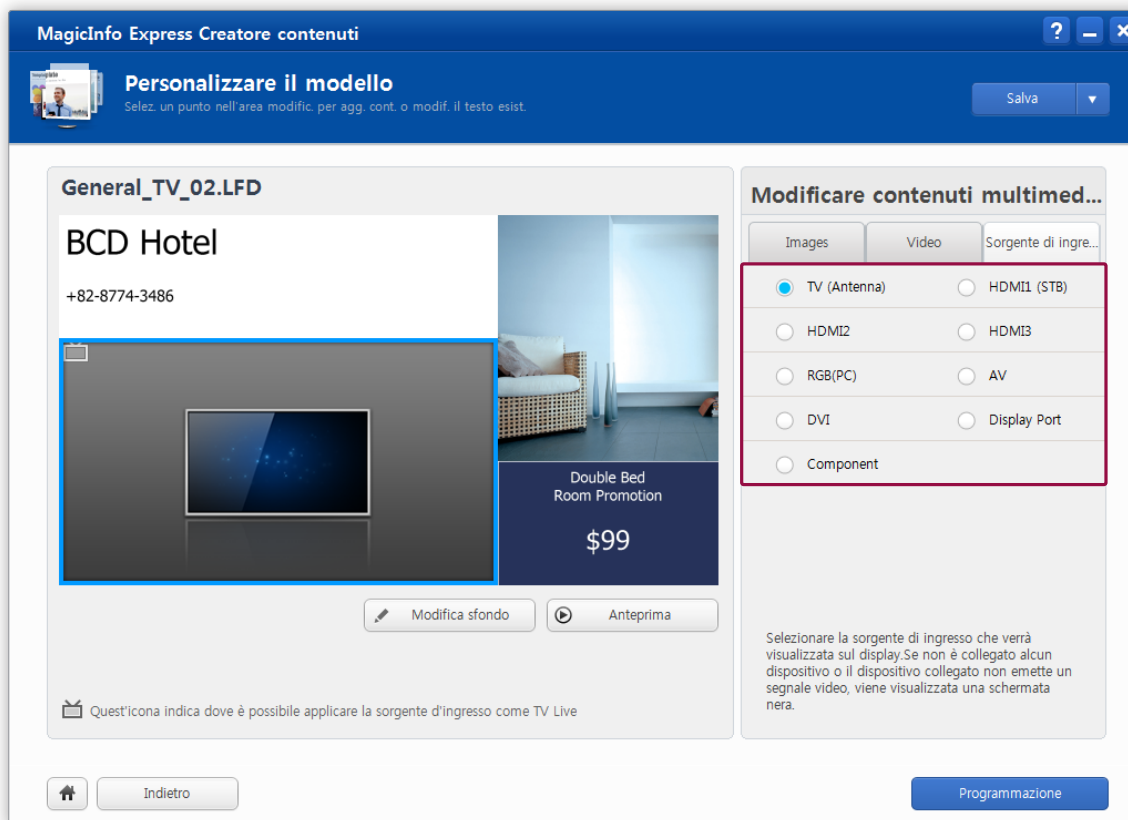
- 1 Permette di eliminare un video aggiunto.
- 2 Permette di modificare la sequenza di riproduzione dei video. Trascinare i video per cambiare l'ordine di riproduzione.

Aggiunta di una sorgente di ingresso

- 1 Selezionare la scheda **Sorgente di ingresso** dalla finestra delle proprietà.
- 2 Selezionare un tipo di sorgente di ingresso.

Nota

Le sorgenti di ingresso supportate possono variare a seconda del modello di display Samsung. Per informazioni sulle sorgenti di ingresso supportate, vedere il manuale utente del dispositivo.



The screenshot shows the 'MagicInfo Express Creatore contenuti' application window. The main area is titled 'Personalizzare il modello' (Customize the model) with a subtitle 'Selez. un punto nell'area modif. per agg. cont. o modif. il testo esist.' (Select a point in the modification area to add content or modify existing text). A 'Salva' (Save) button is in the top right.

The main content area is divided into two sections. The left section, titled 'General_TV_02.LFD', displays a preview of a TV screen showing 'BCD Hotel' with the phone number '+82-8774-3486'. Below the preview is a 'Modifica sfondo' (Change background) button. To the right of the preview is a 'Double Bed Room Promotion' with a price of '\$99'. Below this is an 'Anteprima' (Preview) button.

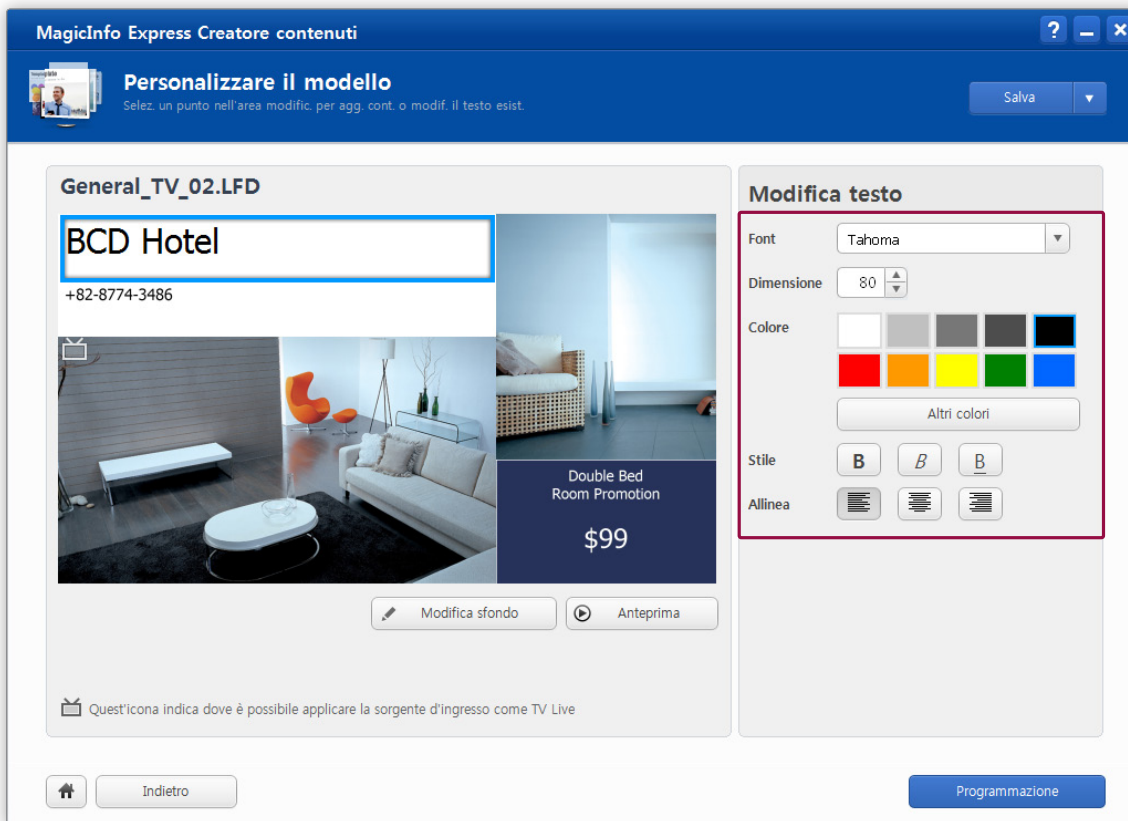
The right section is titled 'Modificare contenuti multimed...' (Modify multimedia content...) and has three tabs: 'Images', 'Video', and 'Sorgente di ingre...' (Input source). The 'Sorgente di ingre...' tab is selected, showing a list of input sources with radio buttons: TV (Antenna), HDMI1 (STB), HDMI2, HDMI3, RGB(PC), AV, DVI, Display Port, and Component. The 'TV (Antenna)' option is selected.

At the bottom of the right section, there is a note: 'Selezionare la sorgente di ingresso che verrà visualizzata sul display. Se non è collegato alcun dispositivo o il dispositivo collegato non emette un segnale video, viene visualizzata una schermata nera.' (Select the input source that will be displayed on the display. If no device is connected or the connected device does not emit a video signal, a black screen is displayed).

At the bottom of the window, there is a 'Programmazione' (Scheduling) button and an 'Indietro' (Back) button.

Modifica dei testi

- 1 Fare clic su una casella di testo nella finestra di composizione e inserire un testo.
- 2 Configurare le proprietà del testo.

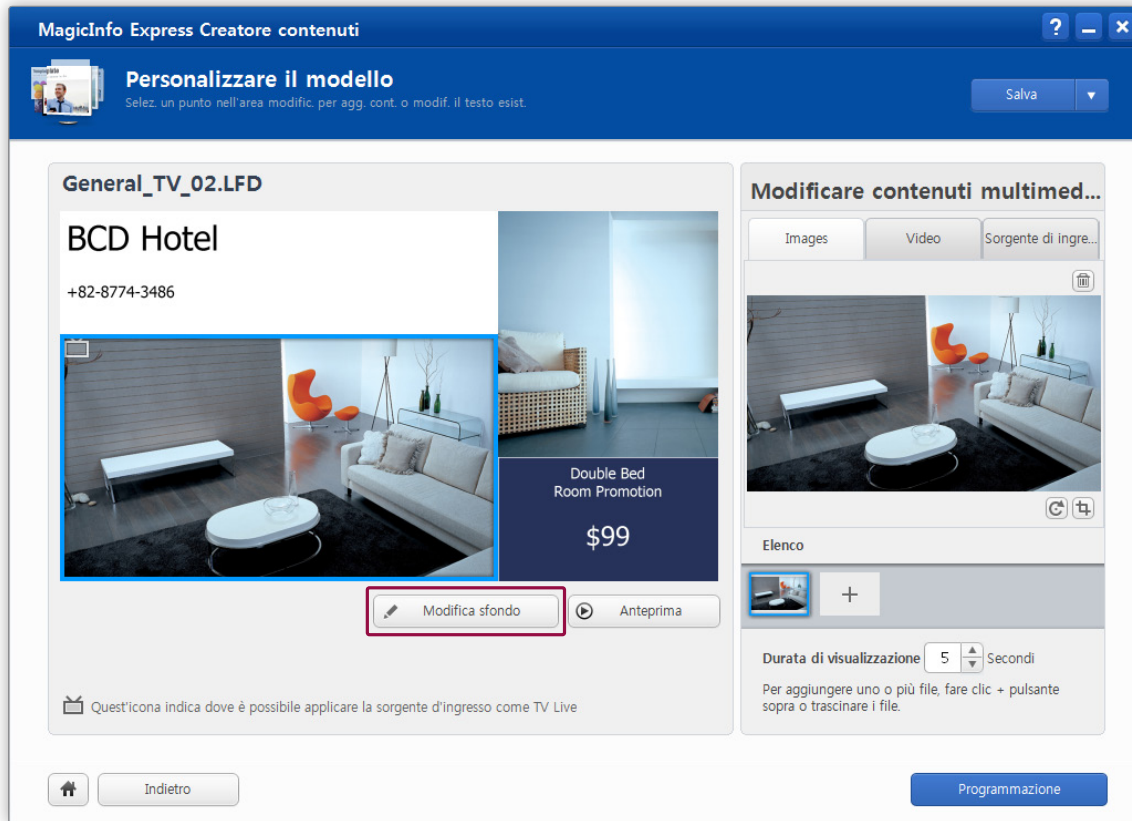


Font	Permette di selezionare un font per il testo.
Dimensione	Permette di specificare la dimensione del testo. Fare clic su ▲/▼ per impostare la dimensione desiderata. La dimensione del testo può variare da 20 a 200 punti.
Colore	Permette di selezionare il colore del testo. Se il colore desiderato non compare tra i colori standard, fare clic su Altri colori per creare un colore personalizzato.
Stile	Il testo può essere visualizzato in grassetto, in corsivo o sottolineato.
Allinea	Selezionare una modalità di allineamento del testo.

Impostazioni di sfondo

Le opzioni seguenti consentono di modificare lo sfondo di un modello:

Fare clic su **Modifica sfondo** nella pagina di modifica del modello e selezionare un'immagine.



Salvataggio di un modello

I modelli modificati possono essere salvati.

- 1 Fare clic su **Salva** nella pagina di modifica del modello.
 - Fare clic su ▼ vicino a **Salva** per scegliere la modalità di salvataggio del modello.
- 2 Immettere un nome per il modello e fare clic su **Salva**.

Visualizzazione in anteprima di un modello

Prima di salvare un modello è possibile visualizzarlo in anteprima.

- 1 Fare clic su **Anteprima** nella pagina di modifica del modello.
 - La pagina di anteprima comparirà a schermo intero e il modello sarà riprodotto per una durata specificata.
- 2 Per uscire dalla modalità di anteprima, premere Esc sulla tastiera.

Modifica di un modello

È possibile importare e modificare i modelli creati in precedenza.



Nota

Un modello importato può essere modificato usando lo stesso metodo descritto per la costruzione di un modello nuovo. Per maggiori dettagli, vedere: [► Costruzione di un modello](#)

- 1 Fare clic su **Crea contenuto** nella pagina principale.
- 2 Fare clic su **Apri modelli personali** dalla pagina di selezione del modello.
- 3 Selezionare il modello da importare e fare clic su **Apri**.
 - Comparire la pagina per la modifica del modello.

Gestione delle programmazioni

È possibile configurare e gestire le programmazioni per riprodurre i contenuti sui display Samsung in determinati orari. Permette di impostare la stessa programmazione da riprodurre nei giorni della settimana specificati o di impostare programmazioni diverse da riprodurre in base al giorno della settimana.

Aprire la pagina delle impostazioni di programmazione usando una delle seguenti opzioni:

Opzione 1 Fare clic su **Pianificare contenuti** nella pagina principale.

Opzione 2 Fare clic su **Programmazione** nella pagina di modifica del modello.



Nota

Se la pagina delle impostazioni di programmazione viene visualizzata usando l'opzione 2, il modello aperto per la modifica può essere salvato e applicato automaticamente a una nuova programmazione. Per una programmazione a cui è applicato un modello, le impostazioni orarie vengono configurate automaticamente. Se necessario, gli orari di inizio e di fine possono essere modificati usando la pagina delle impostazioni di programmazione. Per maggiori dettagli, vedere: [► Modifica delle impostazioni orarie di una programmazione](#)

Pagina delle impostazioni di programmazione

MagicInfo Express Creatore contenuti

Pianificare contenuti
Imposta la programmazione settimanale per giorno e ora di riproduzione.

1 Timer accensione/spegn. 2 Nuovo 3 Apri 4 Salva

5 Programmazione... 6

7 8 Indietro 9 Vai a Succ.

Apri browser dei contenuti

Ora inizio 09 : 00 AM - **Arresta t...** 06 : 00 PM

General_14.LFD
Durata 10 m: 00 s

Ora inizio 12 : 00 AM - **Arresta t...** 12 : 00 AM

Fare clic qui per riprodurre uno o più file.

Fare clic qui per riprodurre una sorgente di ingresso come TV Live o HDMI.

Riproduci i giorni della settimana ☒ DOM ☒ LUN ☒ MAR ☒ MER ☒ GIO ☒ VEN ☒ SAB

I giorni di riproduzione della settimana non possono sovrapporsi alle programmazioni giornaliere.

- 1 Permette di impostare il timer per l'accensione o lo spegnimento di un display Samsung a un'ora specifica. Selezionare **Usare** e fare clic su ▲/▼ oppure inserire manualmente un valore per impostare l'ora desiderata.
- 2 Permette di annullare la programmazione corrente e di creare una nuova programmazione.
- 3 Permette di importare una programmazione memorizzata per modificarne il contenuto o le impostazioni orarie. Fare clic su ▼ vicino a **Apri** per selezionare il metodo di importazione della programmazione. Per maggiori dettagli, vedere: ► [Modifica di una programmazione](#)
- 4 Salva la programmazione corrente. Fare clic su ▼ vicino a **Salva** per scegliere la modalità di salvataggio del modello.
- 5 Permette di creare programmazioni giornaliere per impostare programmazioni diverse da riprodurre in base al giorno della settimana.
 -  : permette di aggiungere una programmazione giornaliera. È possibile creare un massimo di sette programmazioni giornaliere.
 -  : permette di eliminare una programmazione giornaliera.
- 6 Permette di configurare le programmazioni. Per ogni programmazione è possibile gestire i contenuti e gli orari di riproduzione. Per maggiori dettagli, vedere: ► [Configurazione di una programmazione](#)
- 7 Annulla la programmazione corrente e torna alla pagina principale.
- 8 Questo pulsante appare solo quando si passa dalla pagina di modifica del modello alla pagina delle impostazioni di programmazione. Usare il pulsante per tornare alla pagina di modifica del modello e modificare il modello precedente. Per maggiori dettagli, vedere: ► [Costruzione di un modello](#)
- 9 Permette di inviare una programmazione a un display Samsung o a un dispositivo USB. Per maggiori dettagli, vedere: ► [Invio di una programmazione](#)

Nota

- I pulsanti 2 e 9 sono abilitati solo durante la creazione o la modifica di una programmazione.
- Facendo clic su uno dei pulsanti 2, 3, 7 o 8 durante la creazione o la modifica di una programmazione, compare un messaggio che chiede se si desidera salvare la programmazione.

Creazione di una programmazione

- 1 Creare una programmazione giornaliera dalla pagina delle impostazioni di programmazione.



Nota

Per creare una programmazione giornaliera, fare clic su **+**.

- 2 Creare una programmazione usando le seguenti opzioni:

Opzione 1 Trascinare la fascia oraria desiderata nella barra delle impostazioni orarie.

Opzione 2 Aggiungere un contenuto a una casella di programmazione vuota, quindi impostare gli orari di inizio e di fine.



Nota

- L'orario di programmazione può arrivare fino a 24 ore. Nell'impostazione predefinita, la programmazione viene creata in unità di un'ora ciascuna.
- È possibile aggiungere un massimo di 7 programmazioni giornaliere per un totale di 24 programmazioni. Il numero totale dei file di contenuti che è possibile aggiungere alle programmazioni è limitato a 200.
- Verificare che ogni programmazione abbia un orario di inizio diverso.
- Se la fascia oraria assegnata a una nuova programmazione si sovrappone alla fascia oraria di una programmazione esistente, l'ora di inizio o di fine della programmazione esistente viene cambiata automaticamente in modo da non sovrapporsi alla nuova programmazione.
- Al programma viene applicato il formato 12 o 24 ore di Windows per visualizzare gli orari delle programmazioni.
- Se necessario, cambiare l'ora di programmazione in formato 12 o 24 ore. Sul computer su cui è installato Creatore contenuti, accedere al Pannello di controllo e cambiare il formato di data e ora.

Modifica delle impostazioni orarie di una programmazione

Per cambiare le impostazioni orarie di una programmazione, usare una delle opzioni seguenti:

Opzione 1 Trascinare una programmazione sulla fascia oraria desiderata nella barra delle impostazioni orarie.

Opzione 2 Selezionare una programmazione dalla barra delle impostazioni orarie, quindi trascinare ◀/▶ per regolare gli orari di inizio e di fine.

Opzione 3 Cambiare gli orari di inizio e di fine usando la casella di programmazione.

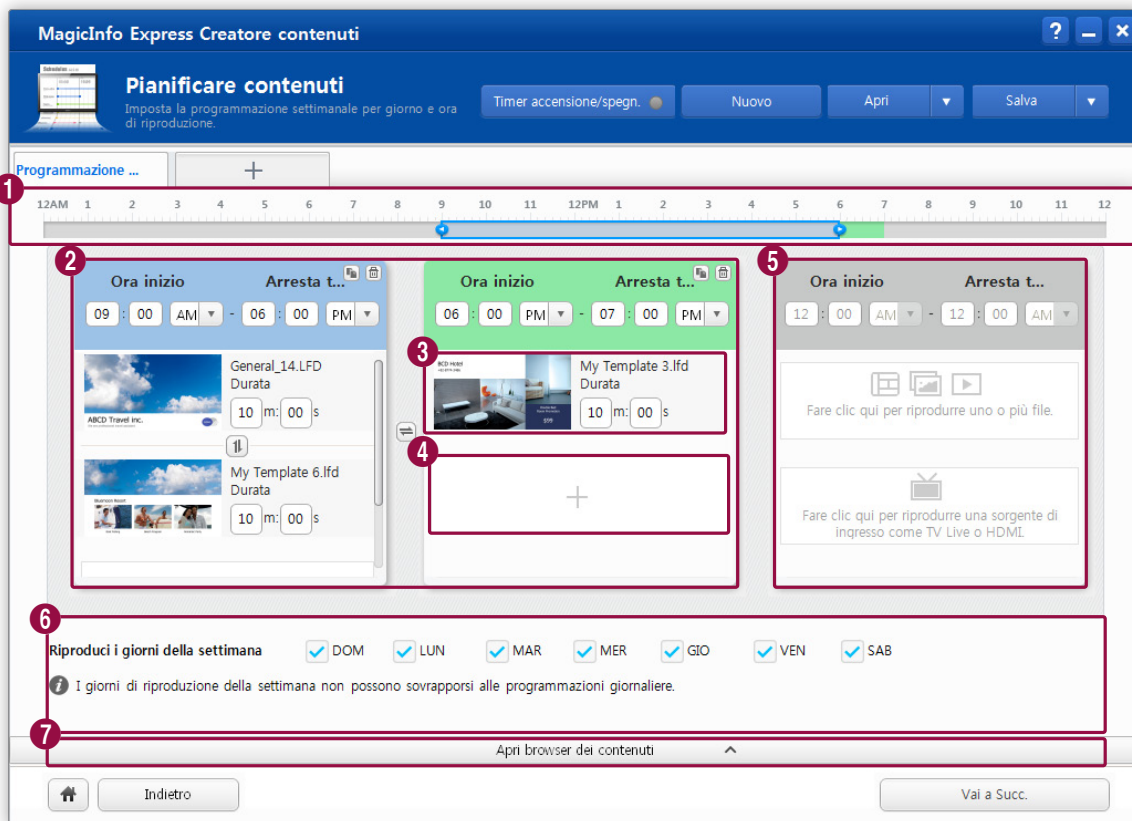


Nota

- Se si cambia la fascia oraria nella barra delle impostazioni orarie, vengono cambiate anche la durata e la sequenza di riproduzione nella casella di programmazione.
- Nella barra delle impostazioni orarie, l'ora può essere regolata a intervalli di 30 minuti.
- Nella casella di programmazione, l'ora può essere regolata a intervalli di 10 minuti.

Configurazione di una programmazione

Le programmazioni create possono essere configurate con l'aggiunta di vari tipi di contenuti. In alternativa, le programmazioni possono essere configurate con l'aggiunta di una sorgente di ingresso, in modo che la riproduzione dei contenuti avvenga dalla sorgente di ingresso collegata per un periodo di tempo specificato.



Permette di creare una nuova programmazione o di regolare le impostazioni di una programmazione esistente.

- Trascinare la fascia oraria desiderata per creare una nuova programmazione. Se la nuova programmazione viene creata nella barra delle impostazioni orarie, sotto la barra viene creata una casella di programmazione dello stesso colore.
- Trascinando una programmazione in un'altra fascia oraria sarà possibile modificare la durata e la sequenza di riproduzione.
- Trascinando ◀/▶ con una programmazione selezionata è possibile regolarne gli orari di inizio e di fine.

Le caselle di programmazione, che sono usate per configurare le impostazioni di contenuto delle programmazioni, vengono ordinate in base all'ora di inizio. Queste caselle permettono di regolare le impostazioni orarie della programmazione. Permettono inoltre di cambiare le impostazioni relative ai contenuti delle programmazioni, ad esempio la durata e la sequenza di riproduzione.

2

- : duplica una programmazione per crearne una identica.
- : permette di eliminare una programmazione.
- **Ora inizio:** permette di impostare l'ora di inizio della programmazione.
- **Arresta tempo:** permette di impostare l'ora di fine della programmazione.
- : permette di cambiare la sequenza di riproduzione dei contenuti elencati verticalmente.
- : permette di cambiare la sequenza di riproduzione delle programmazioni elencate orizzontalmente.
-  / : questi pulsanti compaiono solo quando alcune programmazioni sono nascoste per mancanza di spazio sullo schermo. Per visualizzare le programmazioni nascoste, fare clic su uno di questi pulsanti.

Qui sono presentati i contenuti della programmazione.

3

- : permette di modificare il contenuto che sarà riprodotto.
- : permette di eliminare un contenuto.
- **Durata:** permette di impostare la durata di riproduzione per ogni contenuto. La durata di riproduzione dei file di immagini o dei modelli può essere impostata su un valore compreso tra 5 secondi e 99:59. Si ricorda che la durata di riproduzione dei file video viene automaticamente impostata sulla durata di ogni file video e non può essere modificata.

Nota

Trascinando un nuovo contenuto sul contenuto corrente, quest'ultimo viene sostituito dal contenuto nuovo.

4

Permette di aggiungere altri contenuti a quelli già inseriti.

5

In questa casella non è stata creata nessuna programmazione. Per creare una nuova programmazione, aggiungere un contenuto o una sorgente di ingresso alla casella vuota. Se si crea una nuova programmazione in una casella, nella fascia oraria corrispondente della barra delle impostazioni orarie sarà creata una programmazione dello stesso colore della casella.

Permette di selezionare o deselezionare i giorni della settimana per riprodurre una programmazione. La programmazione si ripete nei giorni della settimana selezionati.

6

Nota

- Non è possibile inviare programmazioni se non si seleziona alcun giorno della settimana.
- I giorni della settimana che sono assegnati a un'altra programmazione giornaliera sono disabilitati e non possono essere selezionati.

Qui sono elencati i contenuti memorizzati nella cartella di destinazione specificata. Se necessario, selezionare e aggiungere i contenuti desiderati alla casella di programmazione scegliendoli dall'elenco dei contenuti.

- **Apri cartella:** permette di specificare la cartella da cui si desidera importare i contenuti.
- ☒ : i tipi di contenuti desiderati possono essere ordinati e visualizzati selezionando le caselle corrispondenti.
- Compare una barra di scorrimento in fondo quando alcuni dei contenuti della cartella specificata sono nascosti per mancanza di spazio sullo schermo. Per visualizzare il contenuto nascosto, trascinare la barra di scorrimento.

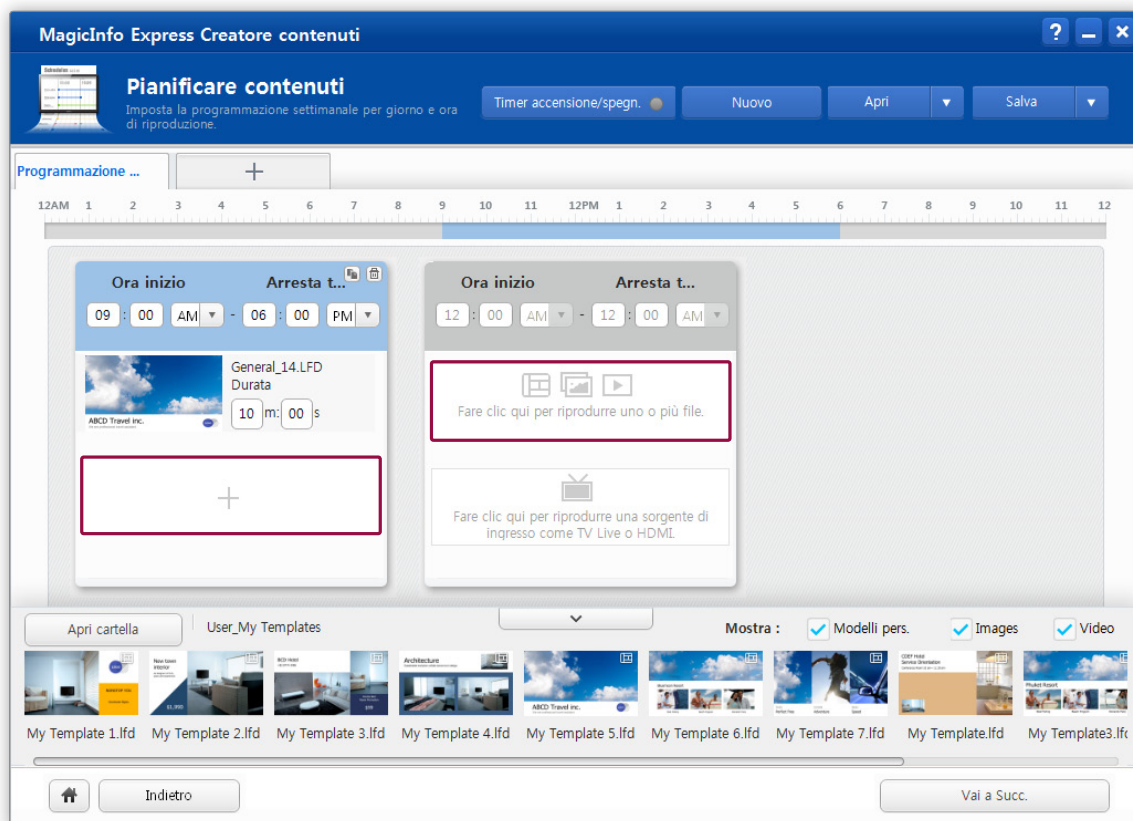


Nota
Fare clic su  /  per aprire o chiudere l'elenco dei contenuti.

Aggiunta di contenuti

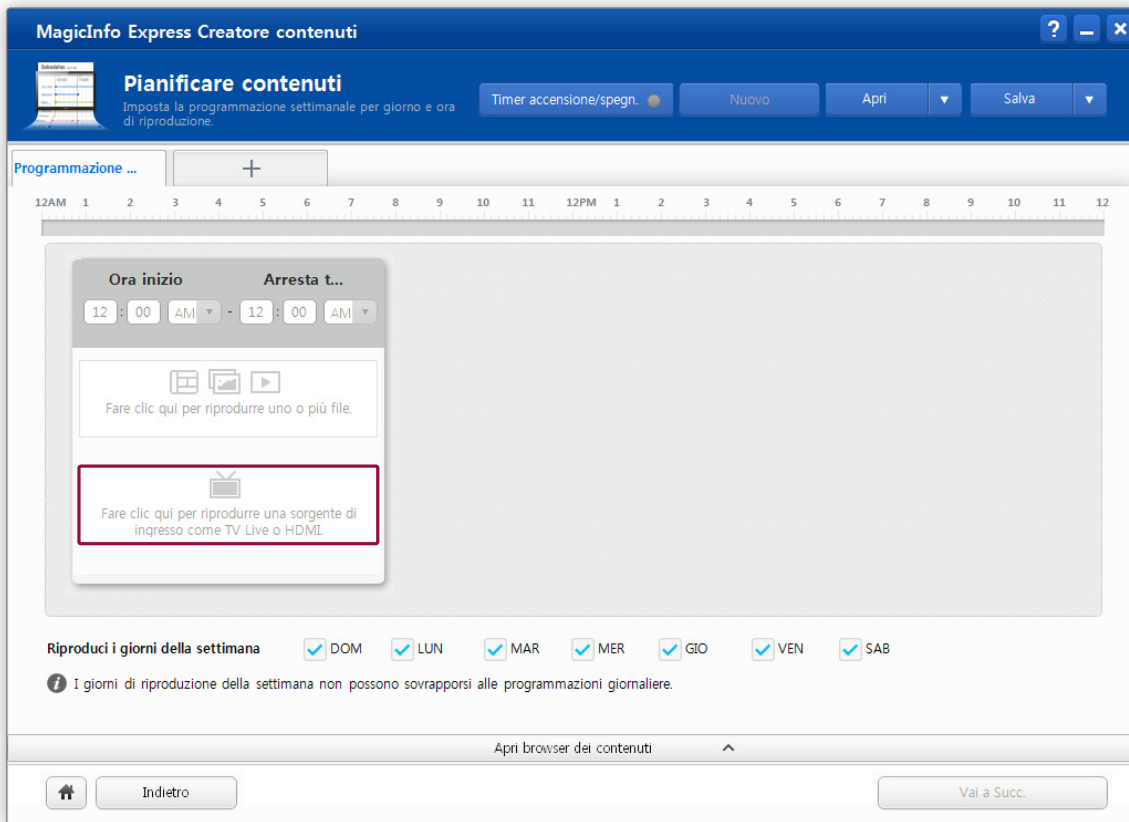
Per aggiungere un contenuto a una programmazione dalla pagina delle impostazioni di programmazione, usare una delle seguenti opzioni:

- Opzione 1** Fare clic sulla sezione desiderata in una casella di programmazione, quindi selezionare il contenuto.
- Opzione 2** Trascinare il contenuto nella sezione desiderata di una casella di programmazione dall'elenco dei contenuti situato sotto **Apri cartella**.
- Opzione 3** Trascinare i contenuti da Esplora risorse alla sezione desiderata di una casella di programmazione.



Aggiunta di una sorgente di ingresso

- 1 Nella pagina delle impostazioni di programmazione, aggiungere una sorgente di ingresso facendo clic sulla sezione desiderata di una casella di programmazione.

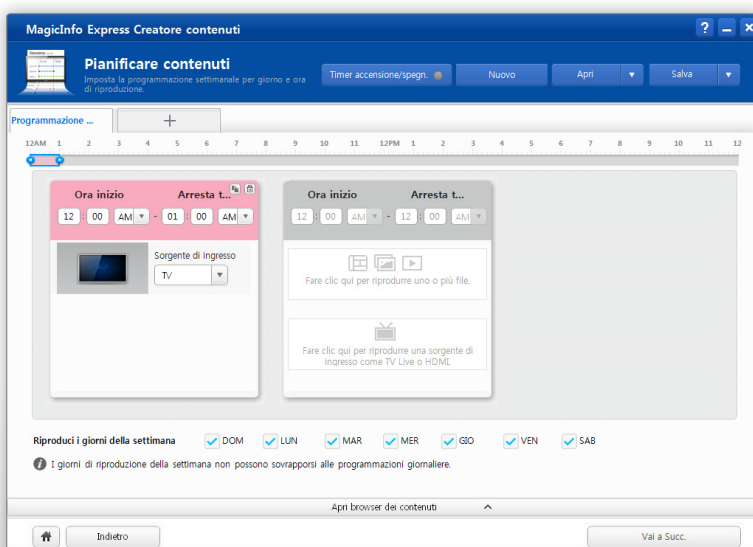


- 2 Fare clic su ▼ da **Sorgente di ingresso** per selezionare il tipo di sorgente di ingresso desiderato.



Nota

Dopo avere aggiunto una sorgente di ingresso esterna a una programmazione, non sarà possibile aggiungere altre sorgenti di ingresso o contenuti esterni.



Salvataggio di una programmazione

Le programmazioni possono essere salvate sul computer dell'utente.

- 1 Fare clic su **Salva** dalla pagina delle impostazioni di programmazione.
 - Fare clic su ▼ vicino a **Salva** per scegliere la modalità di salvataggio del modello.
- 2 Immettere un nome per la programmazione, quindi fare clic su **Salva**.

Modifica di una programmazione

Permette di importare una programmazione memorizzata per modificarne il contenuto o le impostazioni orarie.



Nota

Per modificare una programmazione importata si utilizza lo stesso metodo descritto per la creazione di una programmazione. Per maggiori dettagli, vedere: [► Creazione di una programmazione](#)

Importazione di una programmazione da un computer

Le programmazioni possono essere importate da un computer per essere modificate.

- 1 Dalla pagina delle impostazioni di programmazione, fare clic su ▼ vicino a **Apri** e selezionare **Apri**.
- 2 Selezionare la programmazione da modificare, quindi fare clic su **Apri**.

Importazione di una programmazione da un dispositivo USB

È possibile importare una programmazione e i relativi file di contenuti da un dispositivo USB per modificarli.

Dalla pagina delle impostazioni di programmazione, fare clic su ▼ vicino a **Apri** e scegliere **Importa**.

- Facendo clic sul pulsante inizierà automaticamente la ricerca di un dispositivo USB collegato al computer e le programmazioni memorizzate su quel dispositivo saranno importate.

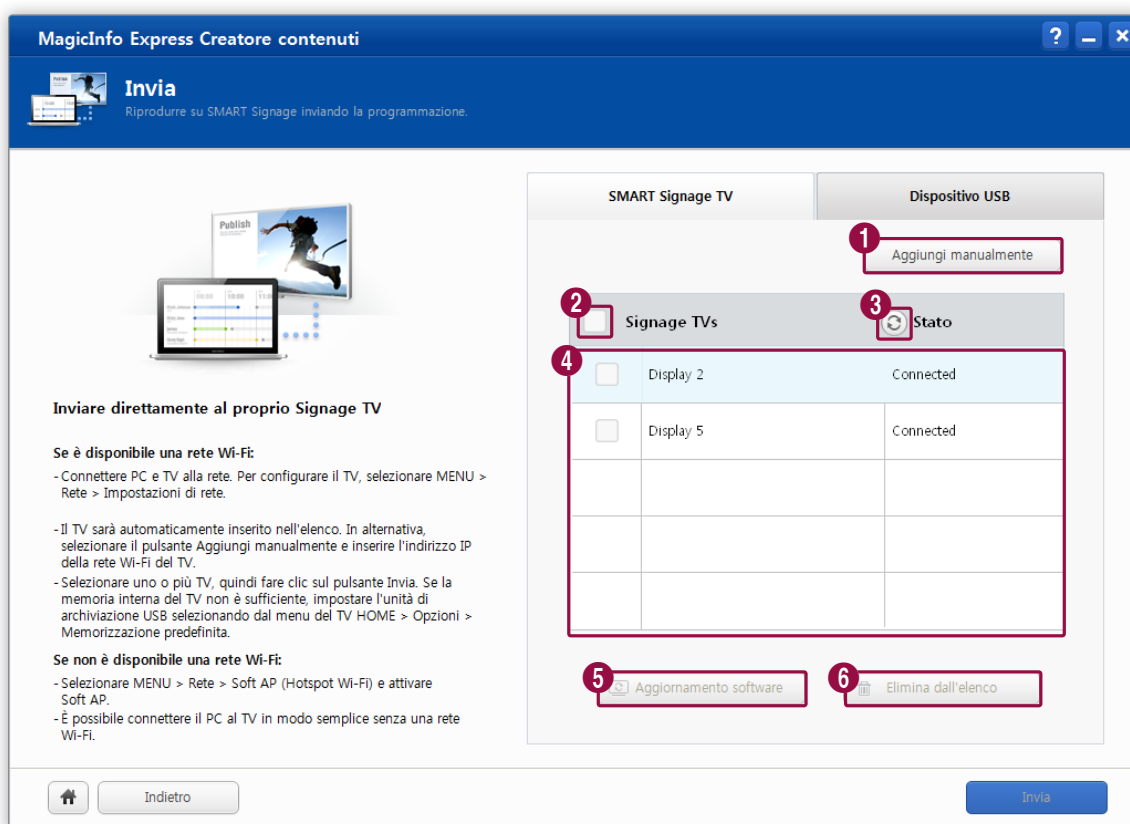
Invio di una programmazione

Permette di inviare una programmazione a un display Samsung o a un dispositivo USB.

Invio di una programmazione a display Samsung

Le programmazioni possono essere inviate ai display Samsung collegati alla stessa rete.

- 1 Fare clic su **Vai a Succ.** dalla pagina delle impostazioni di programmazione.
- 2 Selezionare la scheda **SMART Signage TV**.



Permette di inserire manualmente l'indirizzo IP di un display Samsung e di collegare il dispositivo. Dopo avere inserito l'indirizzo IP, fare clic su **Aggiungi**.

1



Nota

I display Samsung che non siano collegati alla stessa rete non possono essere aggiunti all'elenco dei dispositivi.

2

Seleziona tutti i dispositivi dell'elenco.

3

Aggiorna l'elenco dei display Samsung collegati alla stessa rete.

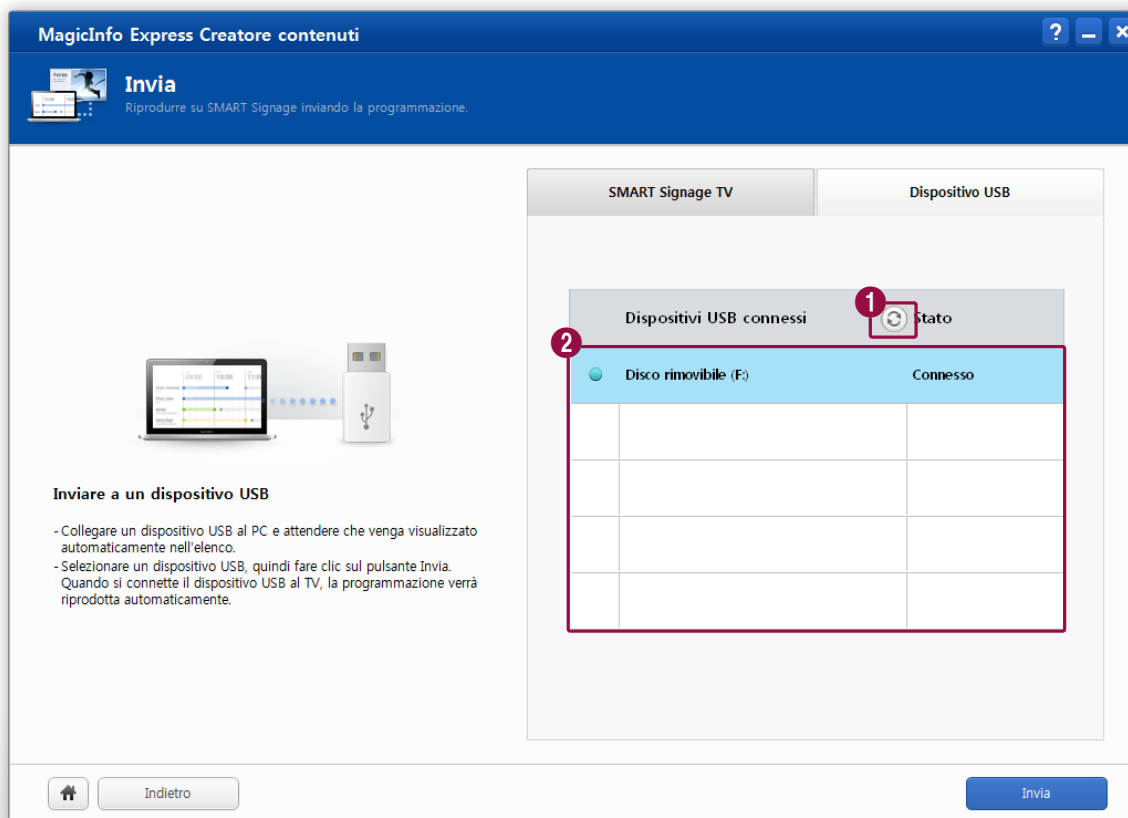
- 4 In quest'area sono visualizzati i dispositivi collegati. Da qui è possibile selezionare un dispositivo a cui inviare una programmazione.
 - All'occorrenza, è possibile selezionare più dispositivi a cui inviare la programmazione simultaneamente.
- 5 Visualizza la versione corrente del dispositivo selezionato.
Se sul server è disponibile un aggiornamento, aggiornare il dispositivo all'ultima versione.
- 6 Elimina i dispositivi selezionati dall'elenco.

- 3 Selezionare un dispositivo dall'elenco dei display Samsung e fare clic su **Invia**.
- 4 Dopo avere inviato la programmazione, fare clic su **OK**.
 - Per tornare alla pagina principale, fare clic su .
 - Per tornare alla pagina delle impostazioni di programmazione e modificare una programmazione, fare clic su **Indietro**.

Invio di una programmazione a un dispositivo USB

Le programmazioni possono essere inviate ai dispositivi USB collegati al computer.

- 1 Fare clic su **Vai a Succ.** dalla pagina delle impostazioni di programmazione.
- 2 Selezionare la scheda **Dispositivo USB**.



-
- 1 Aggiorna l'elenco dei dispositivi USB collegati al computer.
-

In quest'area sono visualizzati i dispositivi USB collegati al computer. Da qui è possibile selezionare un dispositivo USB a cui inviare una programmazione.

- 2
 - All'occorrenza, è possibile selezionare più dispositivi USB a cui inviare la programmazione simultaneamente.
-

- 3 Selezionare un dispositivo dall'elenco dei dispositivi USB e fare clic su **Invia**.

- 4 Dopo avere inviato la programmazione, fare clic su **OK**.

- Per tornare alla pagina principale, fare clic su .
- Per tornare alla pagina delle impostazioni di programmazione e modificare una programmazione, fare clic su **Indietro**.

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.]

