

# MagicInfo Express 2

## Manuale dell'utente

MagicInfo Express 2 consente di creare facilmente contenuti utilizzando diversi layout. Utilizzando MagicInfo Express 2 è possibile creare e gestire programmazioni per eseguire contenuti su dispositivi di visualizzazione Samsung in un momento specifico.

# Sommario

---

## Informazioni preliminari

- 3 **Informazioni su MagicInfo Express 2**  
Requisiti per l'installazione
- 4 **Come installare/disinstallare il programma**  
Installazione  
Disinstallazione

## Configurazione delle impostazioni iniziali

- 6 **Registrazione del negozio**
- 9 **Selezione di un modello di display**

## Creazione di contenuti

- 11 **Panoramica di MagicInfo Express 2**
- 12 **Creazione di contenuti con la modalità Avvio rapido**  
Selezionare un tipo di layout  
Selezionare elementi  
Modifica del layout  
Salvataggio dei contenuti  
Creare una programmazione  
Inviare i contenuti
- 40 **Creazione di contenuti con la modalità Personalizza design**  
Creazione di un layout  
Salvataggio dei contenuti  
Creare una programmazione  
Inviare i contenuti
- 69 **Creazione di una clip pubblicitaria**  
Selezionare un tema  
Selezione degli elementi multimediali  
Modificare il riquadro pubblicitario  
Salvare le impostazioni
- 76 **Gestione di contenuti e programmazioni**

## Uso delle funzionalità aggiuntive

- 77 **Configurazione delle impostazioni dettagliate di MagicInfo Express 2**  
Modifica del modello di display  
Impostazione del timer  
Aggiornamento del software del dispositivo di visualizzazione  
Modifica delle impostazioni del negozio  
Gestione dei tipi di carattere  
Impostazione della cartella di destinazione  
Visualizzazione delle informazioni sul software
- 81 **Visualizzazione dell'esercitazione**

## Open Source Announcement

- 82 **Windows**  
GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE  
Apache License, Version 2.0
- 94 **Mac**  
GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE  
Apache License, Version 2.0

# Informazioni preliminari

## Informazioni su MagicInfo Express 2

MagicInfo Express 2 consente di creare contenuti con facilità, utilizzando diversi layout. Utilizzando MagicInfo Express 2 è possibile creare e gestire programmazioni per eseguire contenuti su dispositivi di visualizzazione Samsung in un momento specifico.

### Requisiti per l'installazione

---

- CPU : Intel® i3 o superiore
- HDD : almeno un 1 GB di spazio libero
- RAM : 4 GB o maggiore
- Sistema operativo: Windows 7 SP1 e versioni successive, o Mac OS X 10.8 (Mountain Lion) e versioni successive
- Risoluzione: almeno 1280x960 consigliata

 **Nota**

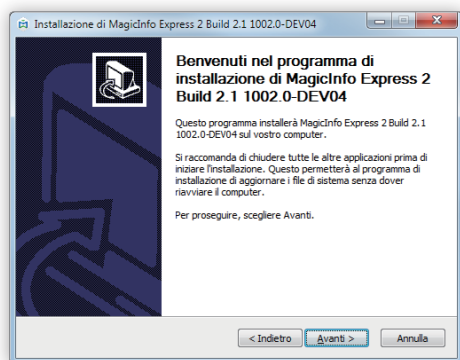
Eeguire il file di installazione del programma come amministratore.

# Come installare/disinstallare il programma

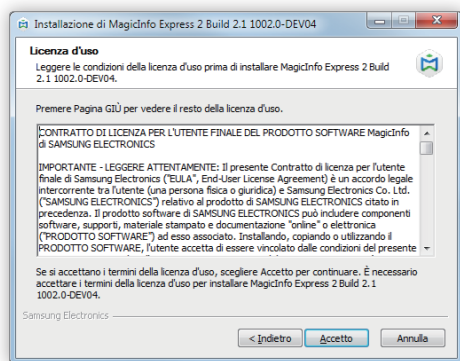
## Installazione



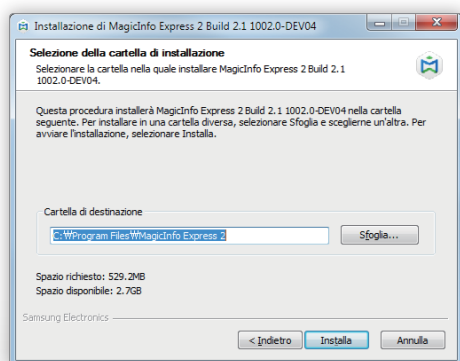
- 1 Eseguire il file di installazione del programma. Selezionare una lingua e fare clic su **OK**.



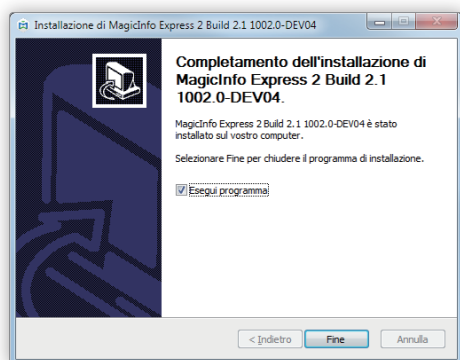
- 2 Leggere le istruzioni e fare clic su **Avanti**.



- 3 Quando viene visualizzata la pagina del contratto di licenza fare clic su **Accetto**.



- 4 Impostare la cartella di destinazione e fare clic su **Installa**.



- 5 Al termine dell'installazione fare clic su **Fine**.
  - Per eseguire immediatamente il programma, selezionare la casella di controllo **Esegui programma**.
  - È anche possibile eseguire il programma facendo doppio clic sull'icona del programma sul desktop.

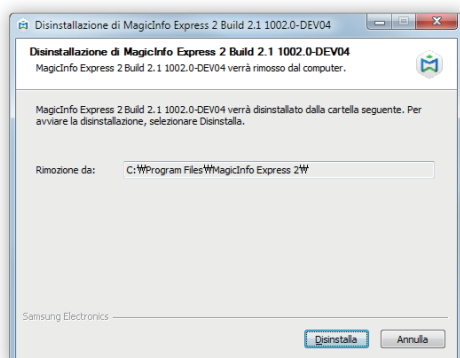
## Disinstallazione

Se si verificano problemi durante l'utilizzo del programma, disinstallarlo seguendo le istruzioni riportate di seguito:

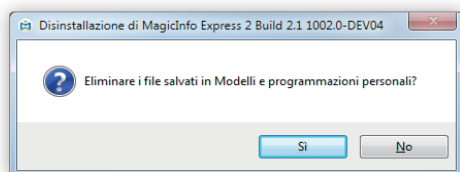


### Nota

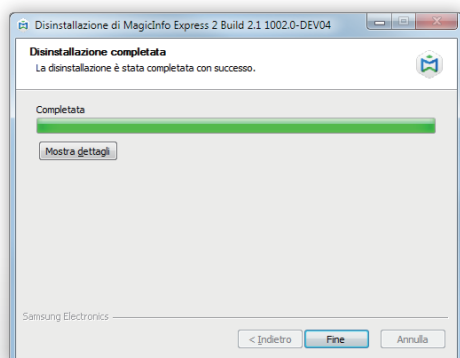
Non è possibile disinstallare correttamente il programma mentre è in esecuzione. Chiudere il programma prima di disinstallarlo.



- 1 Utilizzare il Pannello di controllo o l'elenco delle applicazioni eseguite automaticamente all'avvio per aprire la pagina di disinstallazione, quindi fare clic su **Disinstalla**.



- 2 Scegliere se si desidera eliminare le programmazioni e i contenuti creati precedentemente.



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

# Configurazione delle impostazioni iniziali

Per poter utilizzare il MagicInfo Express 2, è innanzitutto necessario registrare il negozio e selezionare un modello di display. Il nome del negozio registrato viene inserito automaticamente nel modello. Quando si crea una programmazione per i contenuti, le ore lavorative indicate nella registrazione vengono impostate come ore lavorative predefinite.

## Registrazione del negozio

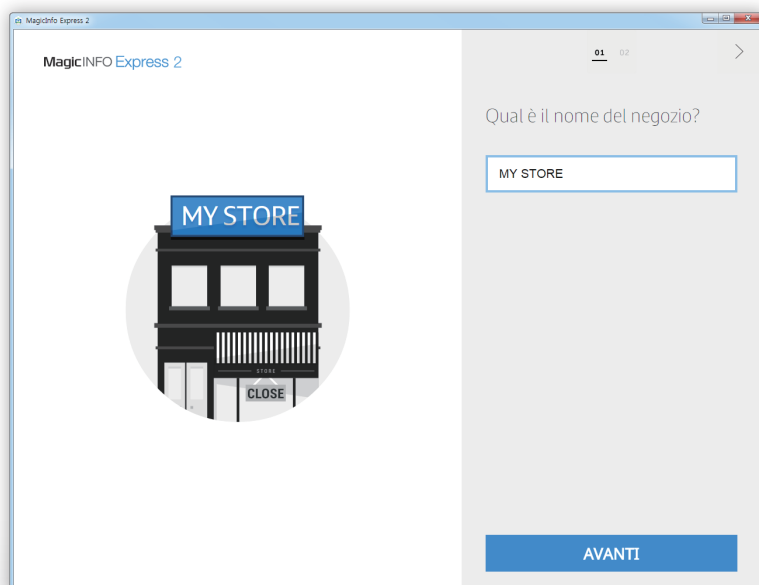
### Nota

- La pagina di registrazione del negozio viene visualizzata soltanto al primo avvio del programma.
- È possibile modificare o aggiungere negozi utilizzando il menu **Impostazioni**. Per ulteriori informazioni, vedere: [► Modifica delle impostazioni del negozio](#)

1 Inserire il nome del negozio e fare clic su **Avanti** o su **>**.

### Nota

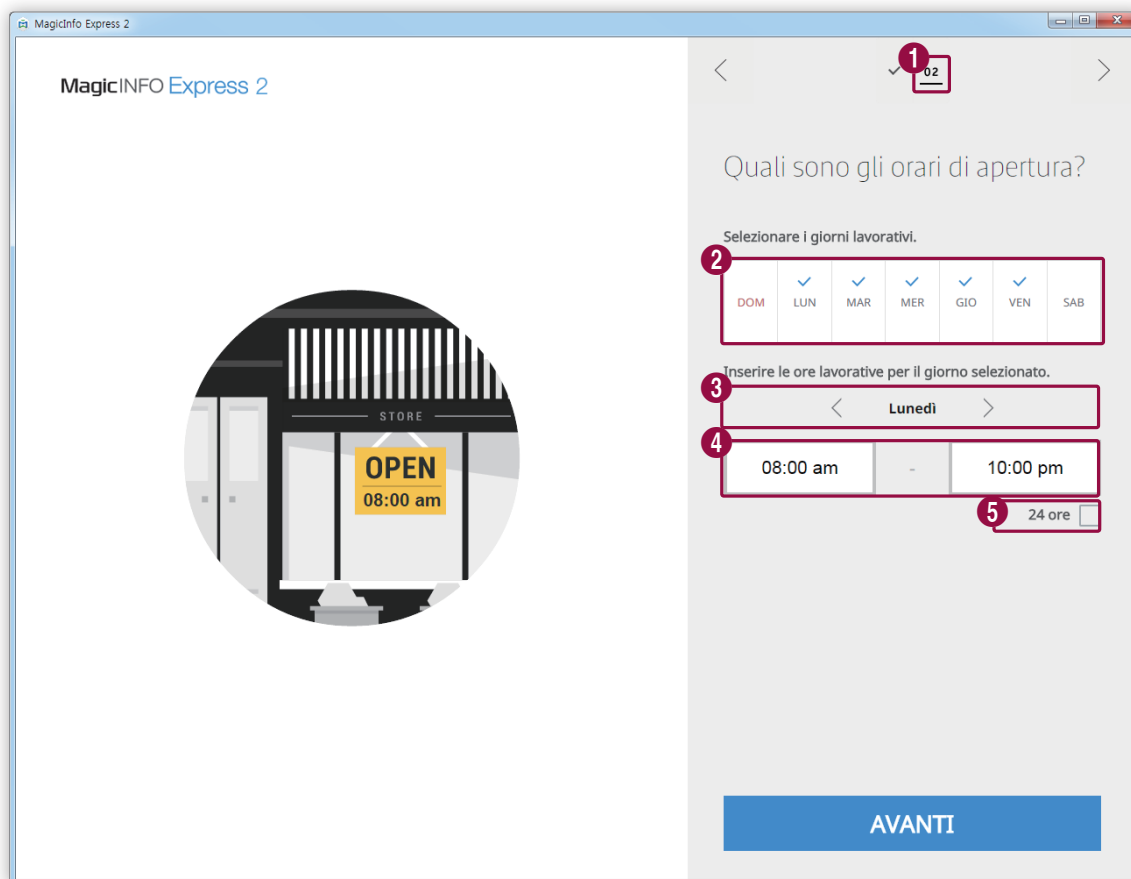
Non è possibile andare al passaggio successivo senza indicare il nome del negozio.



2 Impostare le ore e i giorni lavorativi, quindi fare clic su **Avanti** o su .



 **Nota**

Non è possibile andare al passaggio successivo senza selezionare i giorni.



1 Tornare al passaggio in cui è stato impostato il nome del negozio.

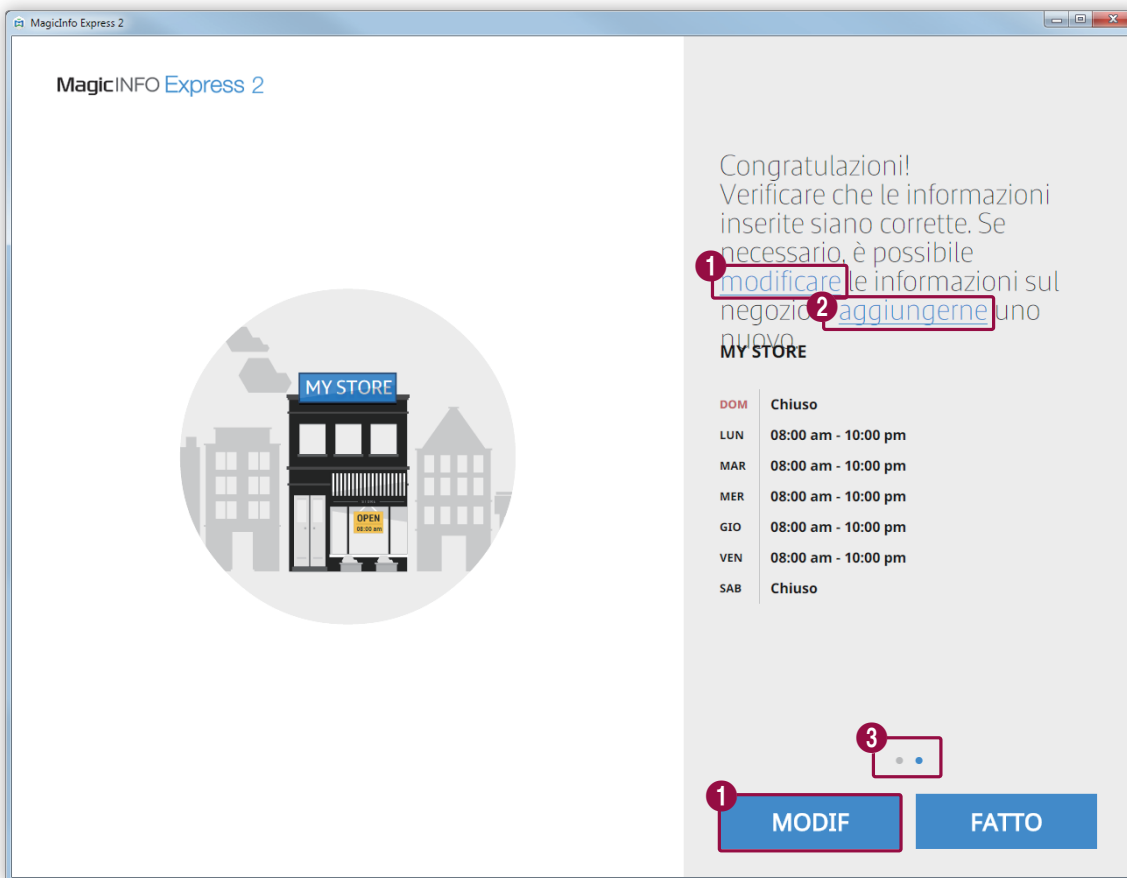
2 Impostare i giorni di apertura. Selezionare le caselle corrispondenti ai giorni della settimana desiderati.

3 Selezionare il giorno per cui si desidera impostare le ore lavorative. Fare clic su  /  per selezionare un giorno della settimana. Se necessario, è possibile impostare ore lavorative diverse per ogni giorno della settimana.

4 Impostare l'orario di apertura e di chiusura per il giorno selezionato. Fare clic sul campo dell'ora e selezionare un'ora dall'elenco. In alternativa, inserire manualmente un orario.

5 Se nel giorno selezionato il negozio è aperto per 24 ore, selezionare l'apposita casella di controllo.

3 Controllare le informazioni registrate per il negozio e fare clic su **Fatto**.



- 1 Modificare le informazioni registrate per il negozio.
- 2 Registrare un nuovo negozio.
- 3 Se sono stati registrati più negozi, visualizzare le informazioni relative a un altro negozio.



## Selezione di un modello di display

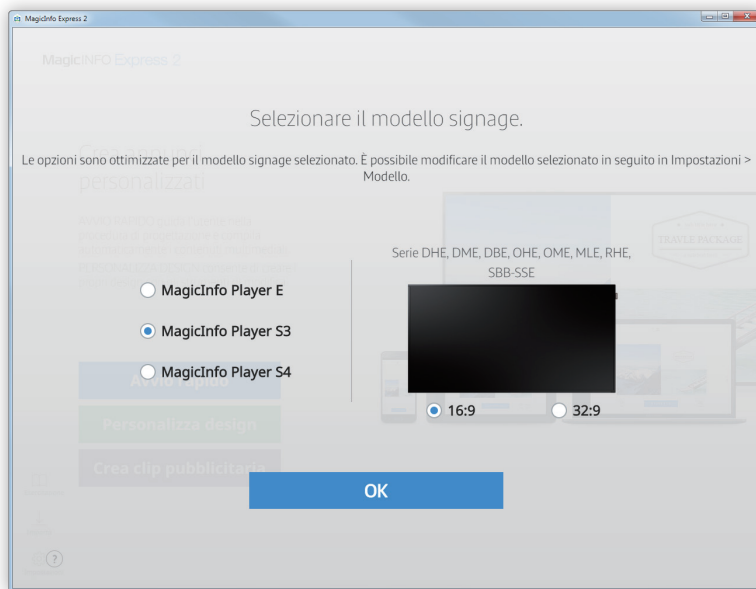
Selezionare il modello di display Samsung a cui si desidera inviare contenuti e programmazioni. La visualizzazione delle schermate e le funzioni disponibili per la creazione di contenuti variano a seconda del modello selezionato.

### Nota

- La pagina di selezione del modello di display viene visualizzata soltanto al primo avvio del programma.
- È possibile modificare il modello di display utilizzando il menu **Impostazioni**. Per ulteriori informazioni, vedere: [► Modifica del modello di display](#)

Selezionare il modello di display e fare clic su **OK**.

- Se si seleziona il modello MagicInfo Player S3, è possibile selezionare le proporzioni.

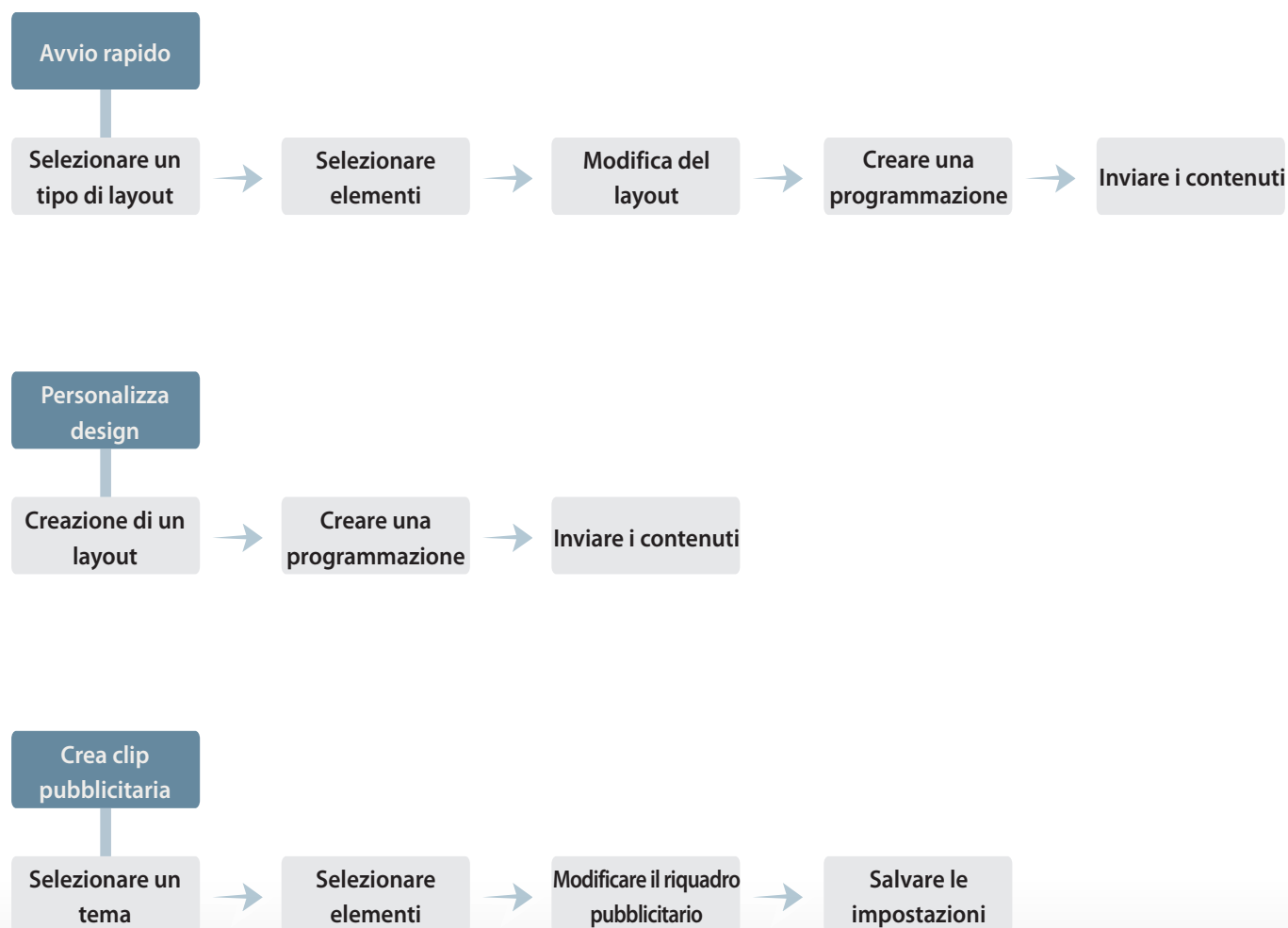


# Creazione di contenuti

È possibile creare contenuti seguendo i passaggi illustrati di seguito.

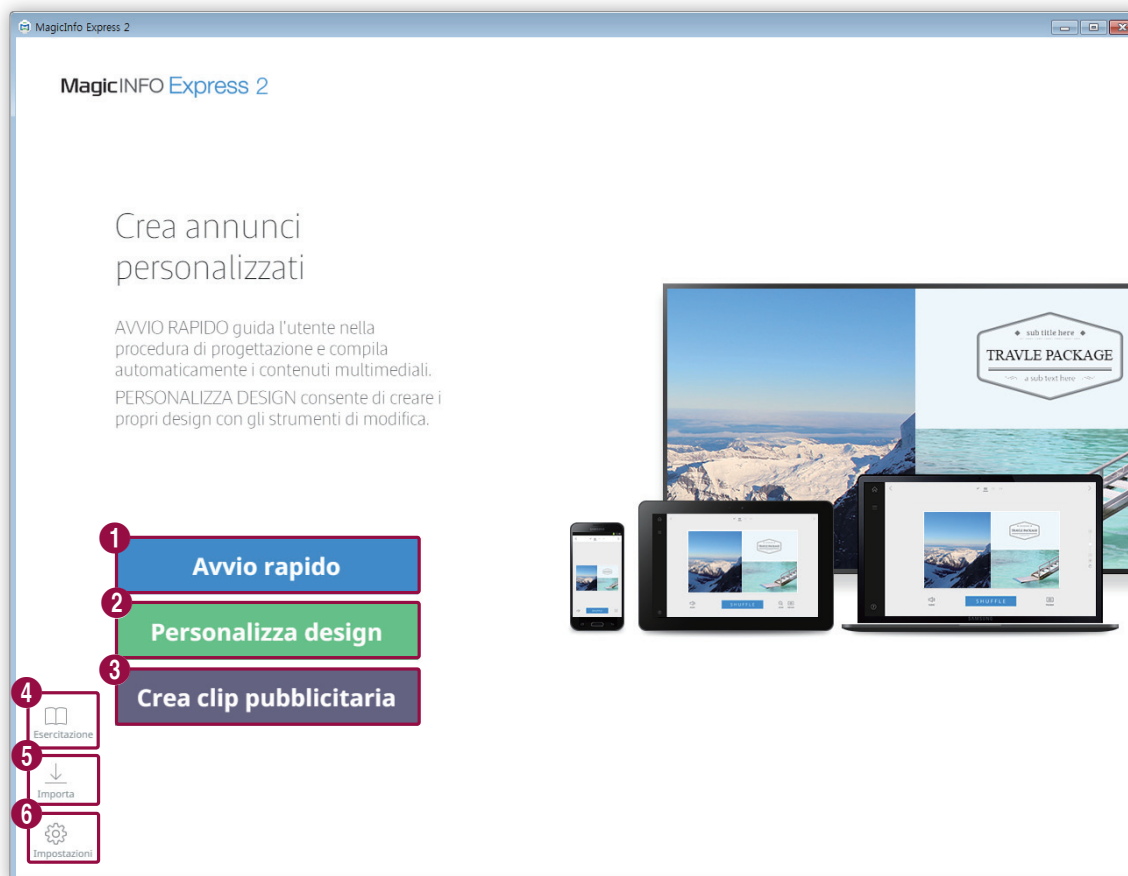
## Nota

- **Avvio rapido:** in questa modalità il layout viene configurato automaticamente a seconda dell'elemento selezionato. Creare contenuti utilizzando questa modalità è facile anche per gli utenti inesperti.
- **Personalizza design:** questa modalità consente a utenti professionali e avanzati di creare contenuti utilizzando layout personalizzati.
- **Crea clip pubblicitaria:** consente di creare con facilità una clip pubblicitaria selezionando un tema.



## Panoramica di MagicInfo Express 2

Quando si registra un negozio viene visualizzata la schermata Home riportata in basso. Selezionare la modalità Avvio rapido o Personalizza design, quindi iniziare a creare e gestire contenuti e programmazioni.



- 1 Creare contenuti con la modalità Avvio rapido. Organizzare contenuti utilizzando questa modalità è facile anche per gli utenti inesperti. Per ulteriori informazioni, vedere: [► Creazione di contenuti con la modalità Avvio rapido](#)
- 2 Organizzare e creare contenuti personalizzati con la modalità Personalizza design. Per ulteriori informazioni, vedere: [► Creazione di contenuti con la modalità Personalizza design](#)
- 3 consente di creare con facilità una clip pubblicitaria selezionando un tema. Per ulteriori informazioni, vedere: [► Creazione di una clip pubblicitaria](#)
- 4 Utilizzare l'esercitazione video per imparare a utilizzare il MagicInfo Express 2. Per ulteriori informazioni, vedere: [► Visualizzazione dell'esercitazione](#)
- 5 Importare contenuti o programmare la visualizzazione sulla schermata Home di file salvati in un dispositivo USB.
- 6 Configurare le impostazioni dettagliate di MagicInfo Express 2, ad esempio il timer e le informazioni sul negozio. Per ulteriori informazioni, vedere: [► Configurazione delle impostazioni dettagliate di MagicInfo Express 2](#)

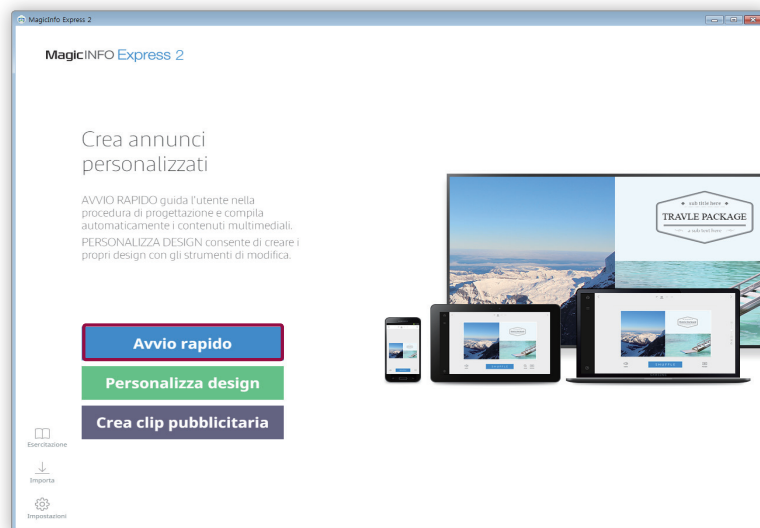
# Creazione di contenuti con la modalità Avvio rapido

La modalità Avvio rapido consente a tutti gli utenti, compresi i più inesperti, di organizzare facilmente i contenuti.

## Nota

In questo manuale dell'utente si presuppone che l'utente utilizzi il modello di display MagicInfo Player S3.

Fare clic su **Avvio rapido** nella schermata Home.

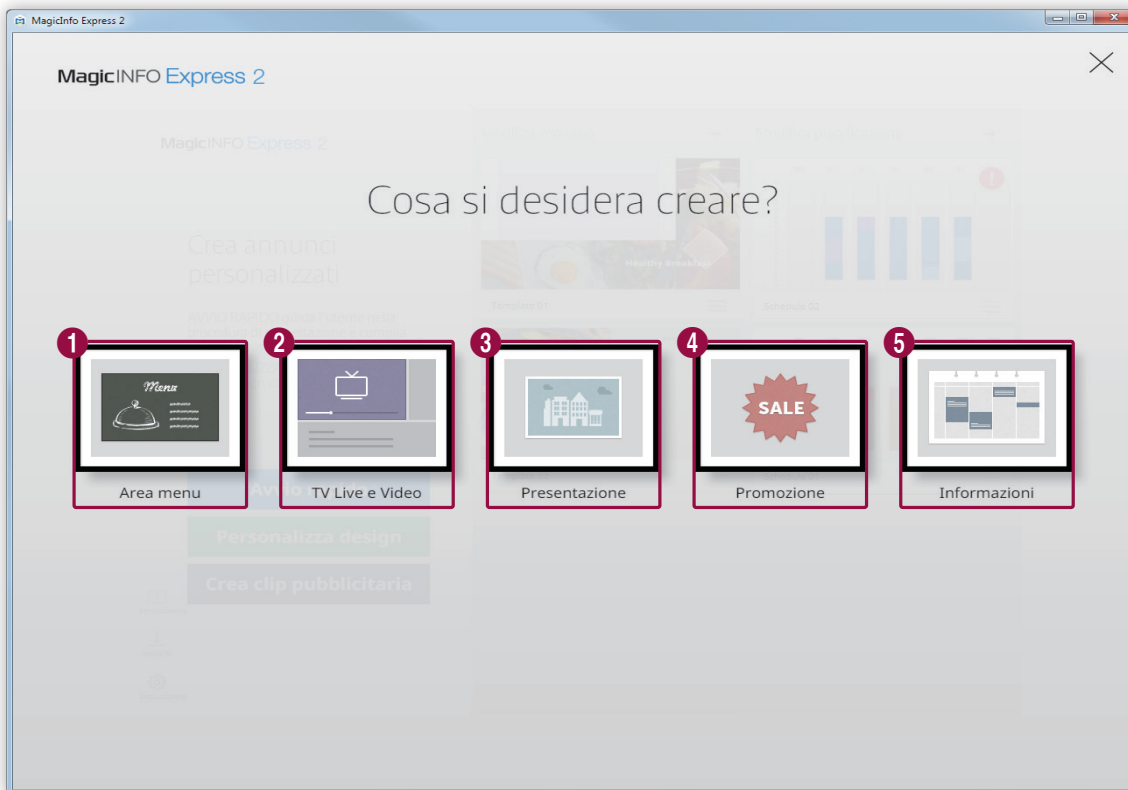


## Selezionare un tipo di layout

Organizzare il contenuto selezionando il tipo di layout desiderato.

Selezionare un tipo di layout.

- Un layout del tipo selezionato verrà configurato automaticamente.



- 1** Creare un menu per un ristorante, con pietanze e prezzi.
- 2** Creare un video pubblicitario da riprodurre all'interno del negozio.
- 3** Creare una presentazione pubblicitaria a schermo intero da riprodurre all'interno del negozio.
- 4** Creare contenuti promozionali costituiti da immagini.
- 5** Creare contenuti informativi.

## Selezionare elementi

Prima di selezionare una sorgente di ingresso e gli elementi multimediali è necessario selezionare l'orientamento del layout.

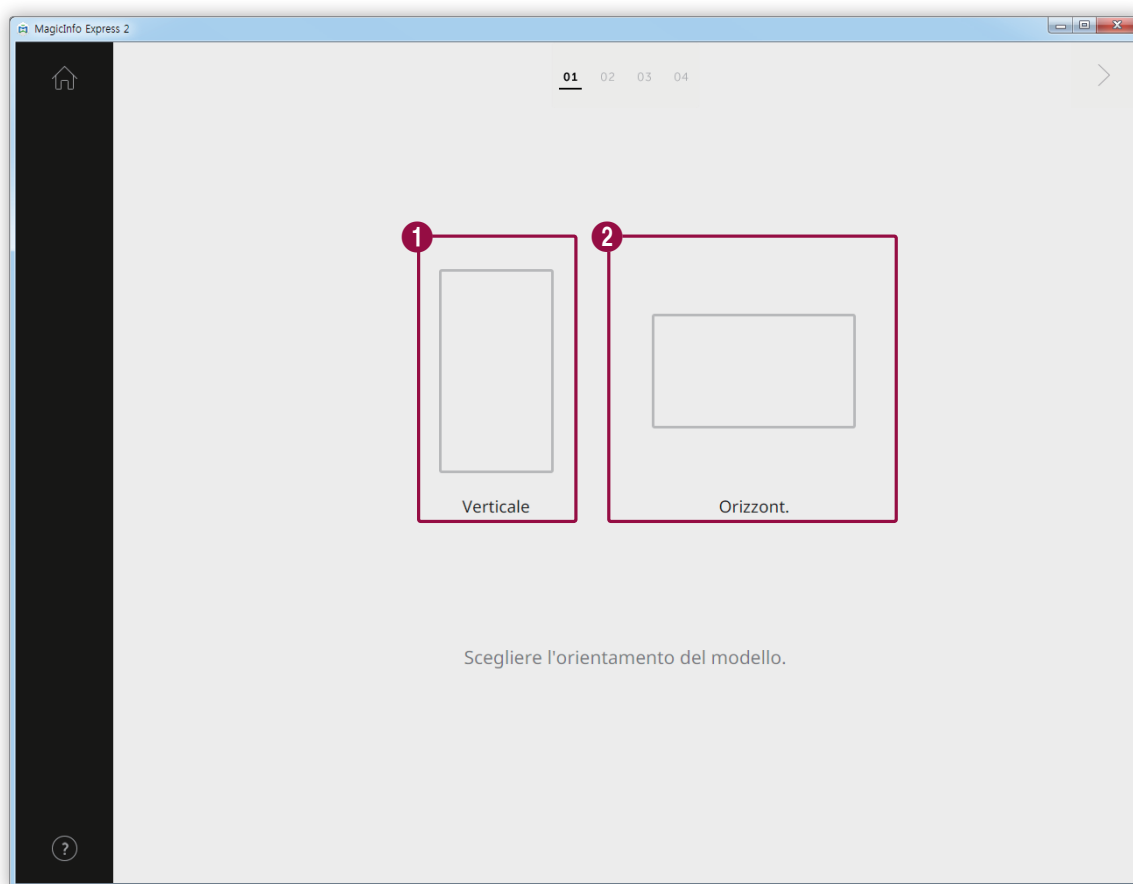
### Selezione dell'orientamento del layout

Selezionare l'orientamento del layout.



**Nota**

La schermata di selezione dell'orientamento del layout viene visualizzata una sola volta.




- 1 Selezionare l'orientamento verticale se il dispositivo di visualizzazione è installato verticalmente.
- 2 Selezionare l'orientamento orizzontale se il dispositivo di visualizzazione è installato orizzontalmente.

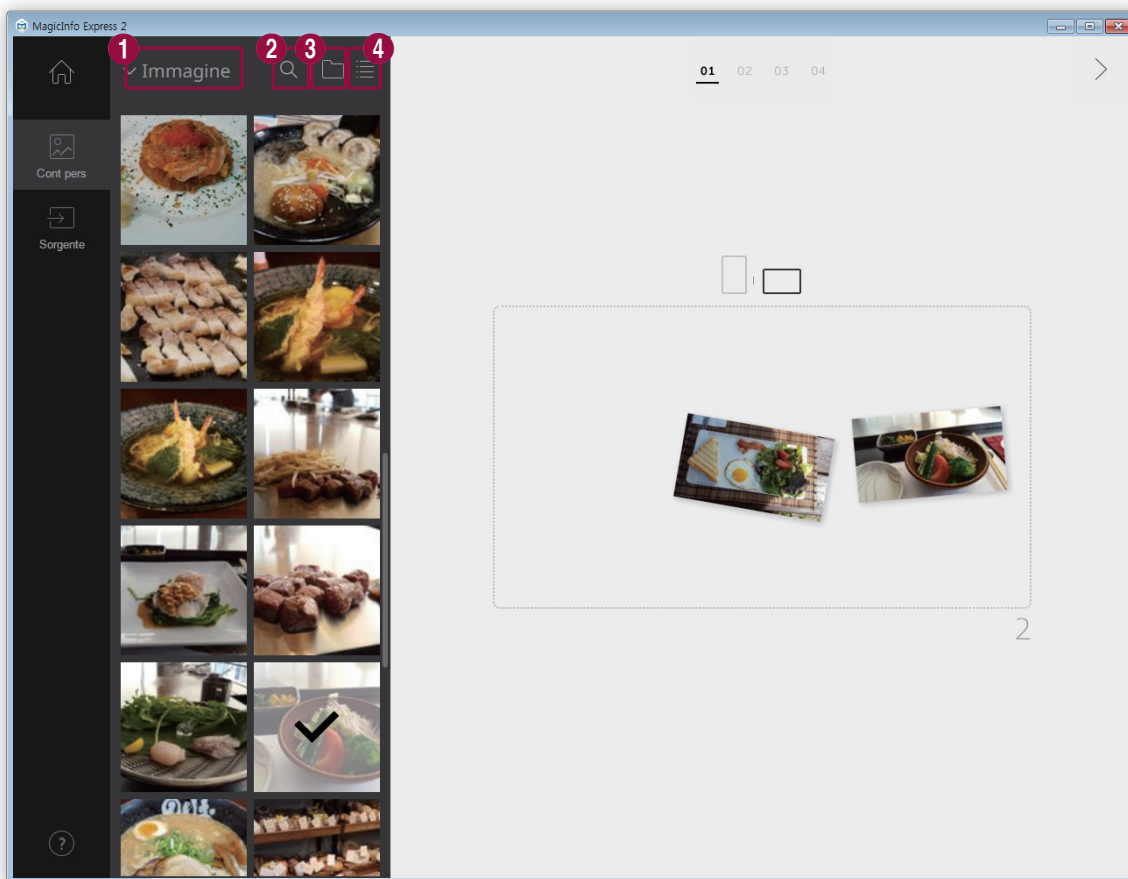
## Selezione degli elementi multimediali

Selezionare i file immagine o video da applicare al contenuto.


### Nota

- È possibile utilizzare immagini e video per organizzare i contenuti solo se il tipo di layout è impostato su **TV Live e Video**. Se è stato selezionato uno degli altri quattro tipi di layout è possibile utilizzare solo immagini.
- Il numero minimo e massimo di elementi multimediali necessari per ogni layout varia a seconda del tipo di layout e dell'orientamento selezionati. Il numero di elementi selezionabili per ciascun tipo di layout è indicato di seguito:
- **MagicInfo Player E**
  - **Area menu:** immagini (0-9 elementi)
  - **TV Live e Video:** immagini (0-9 immagini, solo layout orizzontale) e video o sorgenti di ingresso (0-1 video, solo layout orizzontale). Il layout verticale non è disponibile se è stato impostato il modello di display MagicInfo Player E
  - **Presentazione:** immagini (2-20 elementi)
  - **Promozione:** immagini (1-9 elementi)
  - **Informazioni:** immagini (0-5 elementi)
- **MagicInfo Player S3/S4**
  - **Area menu:** immagini (0-9 elementi)
  - **TV Live e Video:** immagini (0-9 elementi per layout orizzontale), immagini (0-2 elementi per layout verticale), video o sorgenti di ingresso (0-1 elementi)
  - **Presentazione:** immagini (2-100 elementi)
  - **Promozione:** immagini (1-9 elementi)
  - **Informazioni:** immagini (0-5 elementi)
- Per i file immagine, è possibile selezionare solamente un file di 20 MB o di dimensioni inferiori.
- Per i file video, la risoluzione (misurata in pixel) selezionabile dipende dal layout e dall'orientamento selezionati.
  - **MagicInfo Player E:** 1920 x 1080 o inferiore (Sono supportati solamente i file con una larghezza di 1920 o inferiore e un'altezza di 1080 o inferiore. I file con un'altezza superiore alla larghezza non sono compatibili.)
  - **MagicInfo Player S3:** 1920 x 1080 o inferiore (I file con una larghezza o un'altezza superiori a 1920 non sono compatibili.)
  - **MagicInfo Player S4:** 4096 x 2160 o inferiore (Sono supportati solamente i file con una larghezza di 4096 o inferiore e un'altezza di 2160 o inferiore.)

- 1 Fare clic su  dalla scheda degli elementi.
- 2 Nell'elenco di elementi multimediali selezionare le caselle corrispondenti agli elementi da applicare al contenuto.
  - Per informazioni sull'importazione di un elenco di elementi multimediali, vedere: [► Importazione di elementi multimediali](#)





- 1 Selezionare un tipo di elemento multimediale in base al quale ordinare l'elenco. Questa opzione è disponibile se è stato impostato il tipo di layout TV Live e Video. Selezionare un tipo di elemento multimediale dall'elenco a discesa.
- 2 Cercare un elemento multimediale in base al nome.
- 3 Impostare la cartella in cui importare un elemento multimediale.
- 4 Modificare la modalità di visualizzazione dell'elenco di elementi multimediali. A seconda della modalità selezionata, gli elementi multimediali saranno visualizzati per nome file o come miniature.

- 3 Dopo aver selezionato gli elementi multimediali, fare clic su .
  - Verrà visualizzato il passaggio successivo, in cui sarà possibile aggiungere gli elementi.
  - Se il tipo di layout è impostato su TV Live e Video, impostare la sorgente di ingresso prima di procedere. Per ulteriori informazioni, vedere: [► Impostazione della sorgente di ingresso](#)



## Importazione di elementi multimediali


- 1 Fare clic su  > .
- 2 Fare clic su **Aggiungi**.
- 3 Selezionare la cartella da cui importare gli elementi multimediali.
- 4 Fare clic su **OK**.
  - Per aggiungere una cartella, fare clic su **Aggiungi**.

## Impostazione della sorgente di ingresso

Se il tipo di layout è impostato su TV Live e Video, è possibile organizzare i contenuti aggiungendo una sorgente di ingresso connessa al dispositivo di visualizzazione.

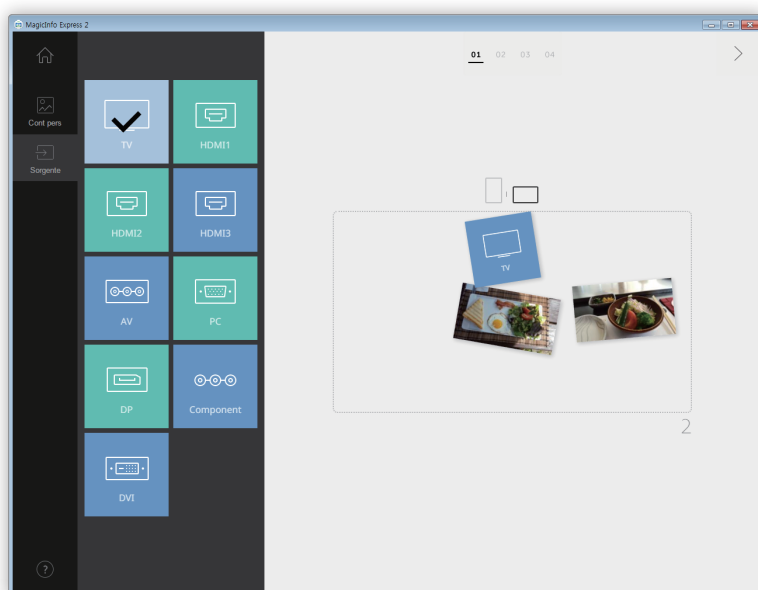
### Nota

- Se è stato impostato il modello di display MagicInfo Player E, è possibile scegliere un paese da cui selezionare una sorgente di ingresso. Le sorgenti di ingresso disponibili variano a seconda del paese selezionato.
- Se si va al passaggio successivo senza selezionare una sorgente di ingresso, questa sarà impostata automaticamente su TV, che è la sorgente di ingresso predefinita.

- 1 Fare clic su  dalla scheda degli elementi.
- 2 Selezionare la casella corrispondente alla sorgente di ingresso da applicare al contenuto.

### Nota

È possibile selezionare soltanto una sorgente di ingresso.



- 3 Dopo aver selezionato una sorgente di ingresso, fare clic su >.
  - Verrà visualizzato il passaggio successivo, in cui sarà possibile aggiungere gli elementi.

## Modifica del layout

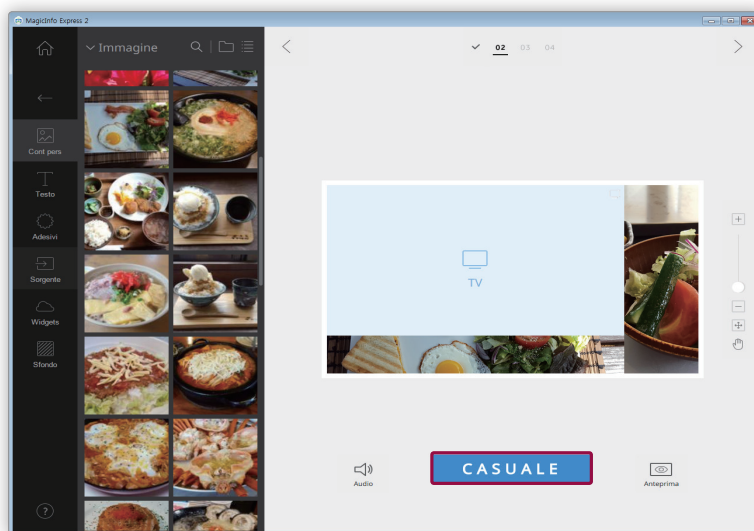
Organizzare i contenuti inserendo una serie di elementi a seconda del tipo di layout.

### Configurazione delle impostazioni per dividere lo schermo

Sono disponibili varie modalità di divisione dello schermo, a seconda del tipo di layout, dell'orientamento e del numero di elementi aggiunti.

Fare clic su **Casuale** nella parte inferiore della schermata.

- Ogni volta che si preme il pulsante viene visualizzata una diversa modalità di divisione dello schermo.



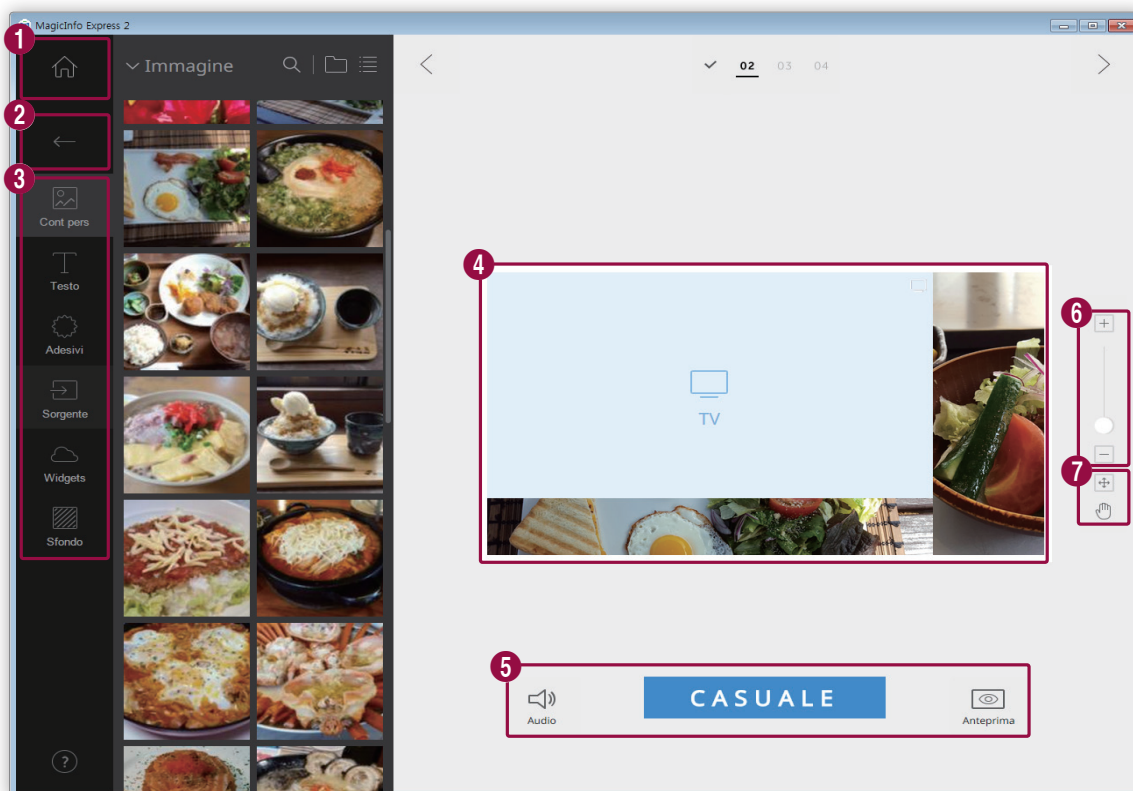
### Aggiunta di elementi

Configurare il layout utilizzando diversi tipi di elementi.

Modificare il layout utilizzando gli elementi e le funzioni illustrati di seguito:

#### Nota

Se è stato impostato il modello di display MagicInfo Player E, non è possibile sovrapporre elementi l'uno sull'altro, indipendentemente dal tipo di elementi.



1 Tornare alla schermata Home.

2 Chiudere la scheda degli elementi.

- : sostituire contenuti o aggiungere immagini da visualizzare come presentazione.
- : aggiungere testo.
- : aggiungere adesivi. Questa funzione non è disponibile se è stato impostato il modello di display MagicInfo Player E.

3

- : aggiungere una sorgente di ingresso.
- : aggiungere un widget. Questa funzione non è disponibile se è stato impostato il modello di display MagicInfo Player E.
- : configurare le impostazioni dello sfondo.

4 Visualizzare il layout e modificare gli elementi aggiunti.

- : configurare le impostazioni audio. Per disattivare l'audio, selezionare l'icona .
- **Casuale**: modificare le impostazioni di divisione dello schermo nel layout. Il numero delle modalità di divisione dello schermo disponibili varia a seconda del tipo di layout, dell'orientamento e del numero di elementi.
- : visualizzare la schermata precedente.

5

6

Ingrandire o ridurre la visualizzazione del layout. Utilizzare il dispositivo di scorrimento per personalizzare il livello dello zoom.

7

- : regolare le dimensioni e la posizione della sezione del layout in base alle dimensioni della finestra del programma.
- : spostare la sezione del layout.

## Modifica di elementi


Modificare gli elementi aggiunti al layout.

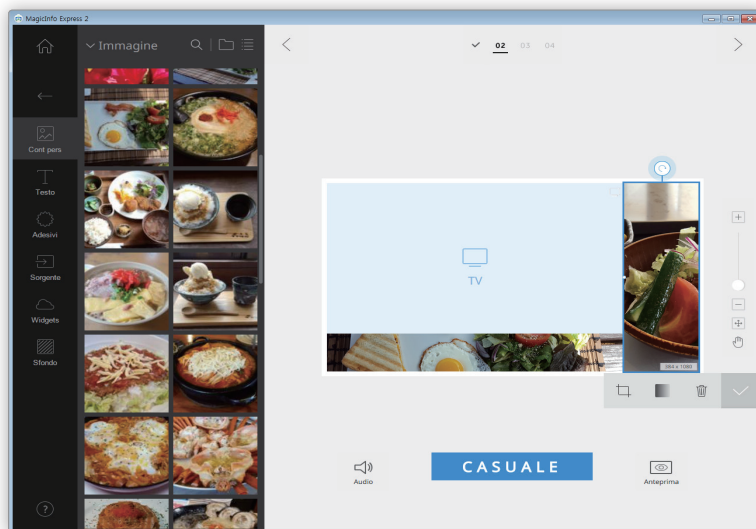
### Nota

Per informazioni dettagliate sulla modifica degli elementi, fare riferimento alla descrizione dei singoli elementi.

## Impostazione delle dimensioni e della posizione di un elemento

Selezionare un elemento, quindi impostarne le dimensioni e la posizione nel modo seguente:

- Per spostare l'elemento, fare clic al suo interno e trascinarlo nella posizione desiderata. Spostare l'elemento con precisione, utilizzando la linea di riferimento visualizzata durante lo spostamento.
- Per ridimensionare il layout contenente uno specifico elemento, fare clic su  sul contorno dell'elemento e trascinare verticalmente o orizzontalmente.



## Eliminazione di un elemento


Selezionare l'elemento da eliminare, quindi fare clic su  oppure premere il tasto **Delete** sulla tastiera.

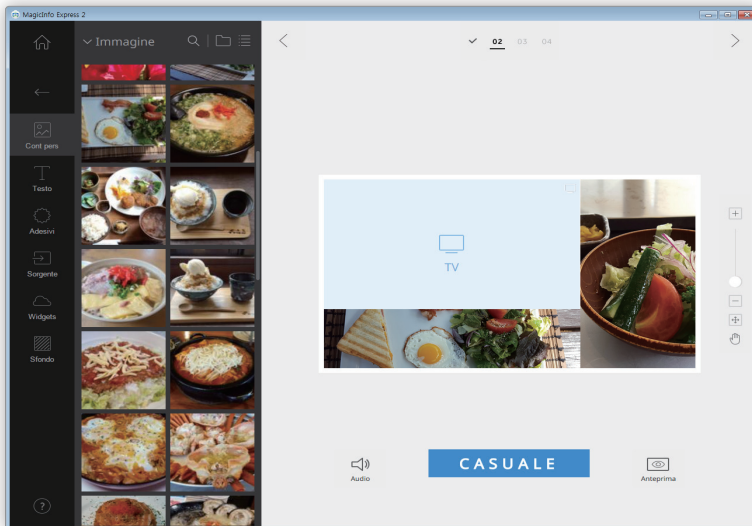
- Non è possibile ripristinare gli elementi eliminati.

## Organizzazione degli elementi multimediali

Sostituire immagini o video. È anche possibile aggiungere immagini per una presentazione.

### Sostituzione di elementi multimediali


- 1 Fare clic su  dalla scheda degli elementi.



- 2 Nell'elenco di elementi multimediali fare clic su un elemento sostitutivo e trascinarlo sull'elemento multimediale che si desidera sostituire nella sezione di modifica.
- 3 Alla richiesta di conferma della sostituzione, fare clic su **Sostit.**
  - L'elemento multimediale sarà sostituito.

## Aggiunta di elementi multimediali a una presentazione

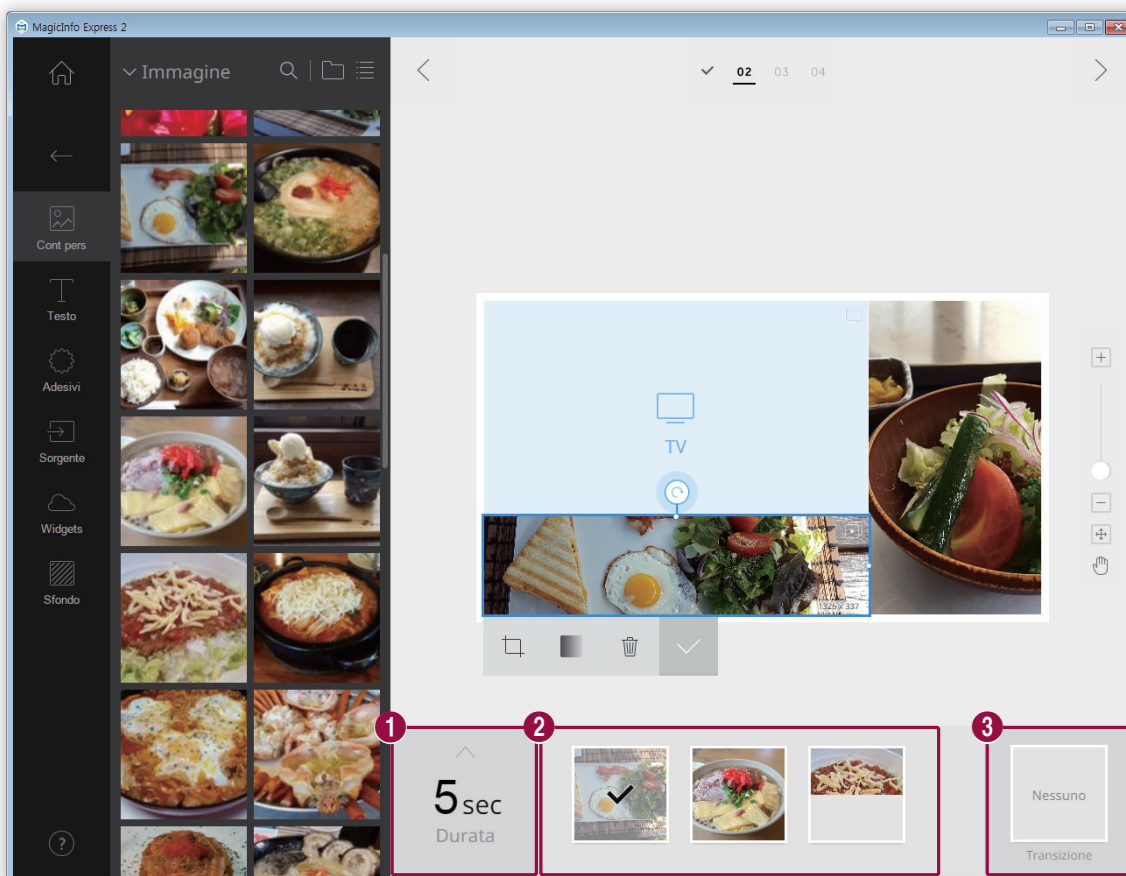
Impostare gli elementi immagine o video come presentazione.

- 1 Fare clic su  dalla scheda degli elementi.
- 2 Nell'elenco di elementi multimediali fare clic su un elemento e trascinarlo su quello predefinito nella sezione di modifica.
- 3 Alla richiesta di conferma dell'aggiunta, fare clic su **Aggiungi**.
  - L'elemento verrà aggiunto alla presentazione.

### Nota

Se si aggiungono altri elementi alla presentazione, non saranno visualizzate ulteriori richieste di conferma.

- 4 Nella sezione di modifica fare clic su una diapositiva e applicare gli effetti desiderati.




1

Impostare la durata di visualizzazione per un elemento. È possibile impostare una durata compresa tra 5 e 60 secondi.

Visualizzare l'elenco degli elementi diapositiva.

2

- Per impostare un elemento come elemento rappresentativo nella sezione di modifica, selezionarlo. Verrà visualizzato un segno di spunta.
- Per modificare la posizione di un elemento nella sequenza di riproduzione, fare clic sull'elemento e trascinarlo nella posizione desiderata.
- Per eliminare un elemento, posizionare il puntatore del mouse sull'elemento e fare clic su .

Inserire un effetto di transizione per le diapositive. Selezionare un effetto di transizione.

3

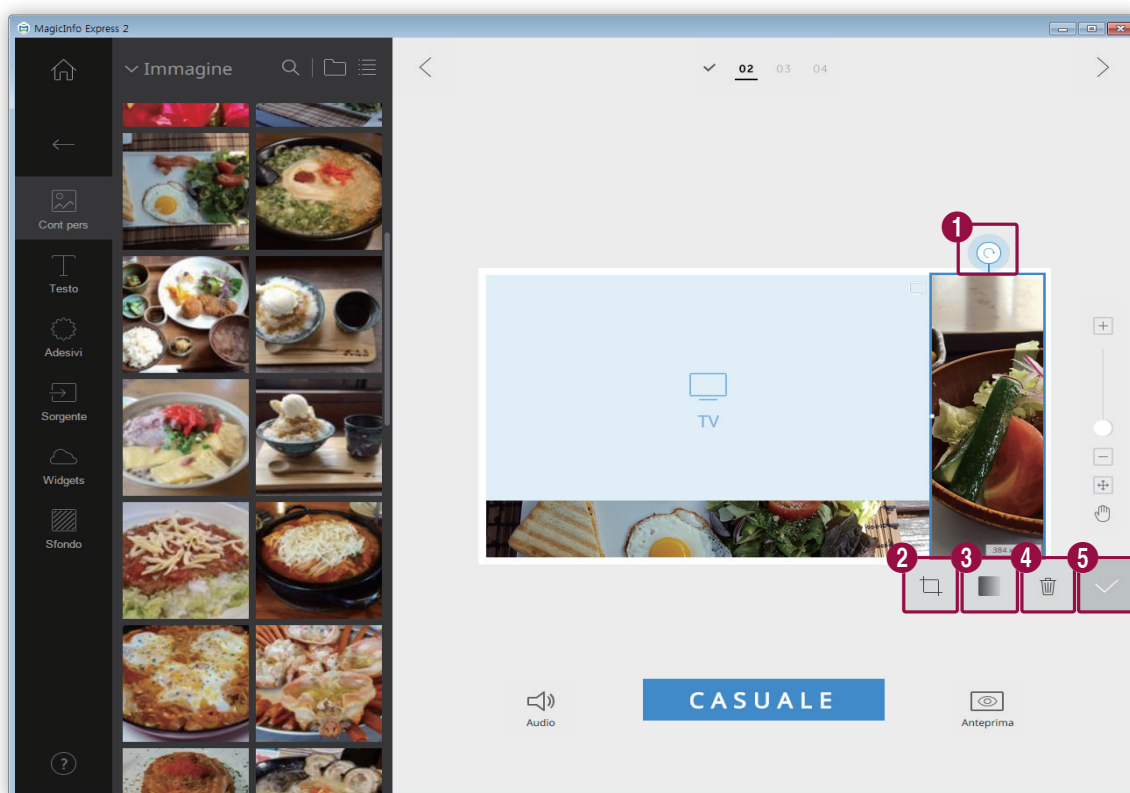


**Nota**

Questa funzione non è disponibile se è stato impostato il modello di display MagicInfo Player E.

## Modifica di elementi multimediali

- Fare clic su un elemento multimediale dalla sezione di modifica.
- Modificare l'elemento multimediale utilizzando le funzioni seguenti:



- 1 Ruotare l'elemento immagine. Fare clic sull'icona e trascinarla nella direzione desiderata. L'elemento immagine può essere ruotato di 90 gradi alla volta. (90°/180°/270°/360°)
- 2 Ingrandire o ridurre solo il contenuto, mantenendo bloccate le dimensioni del layout. Utilizzare il dispositivo di scorrimento per personalizzare il livello dello zoom. Per annullare l'operazione, fare clic su ↶.
- 3 Regolare l'opacità dell'immagine.
- 4 Eliminare un elemento multimediale.
- 5 Chiudere la barra di modifica.


## Organizzazione del testo

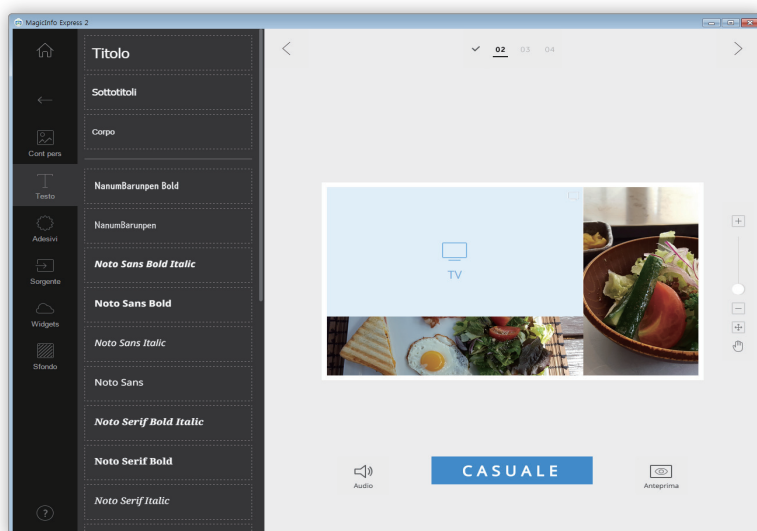
Aggiungere una casella di testo o modificare il testo predefinito.

### Nota

- Non è possibile sovrapporre elementi di testo alle sorgenti di ingresso o agli elementi video.
- Se è stato impostato il modello di display MagicInfo Player E, non è possibile sovrapporre un elemento di testo a un altro elemento, indipendentemente dal tipo di quest'ultimo.

## Aggiunta di testo

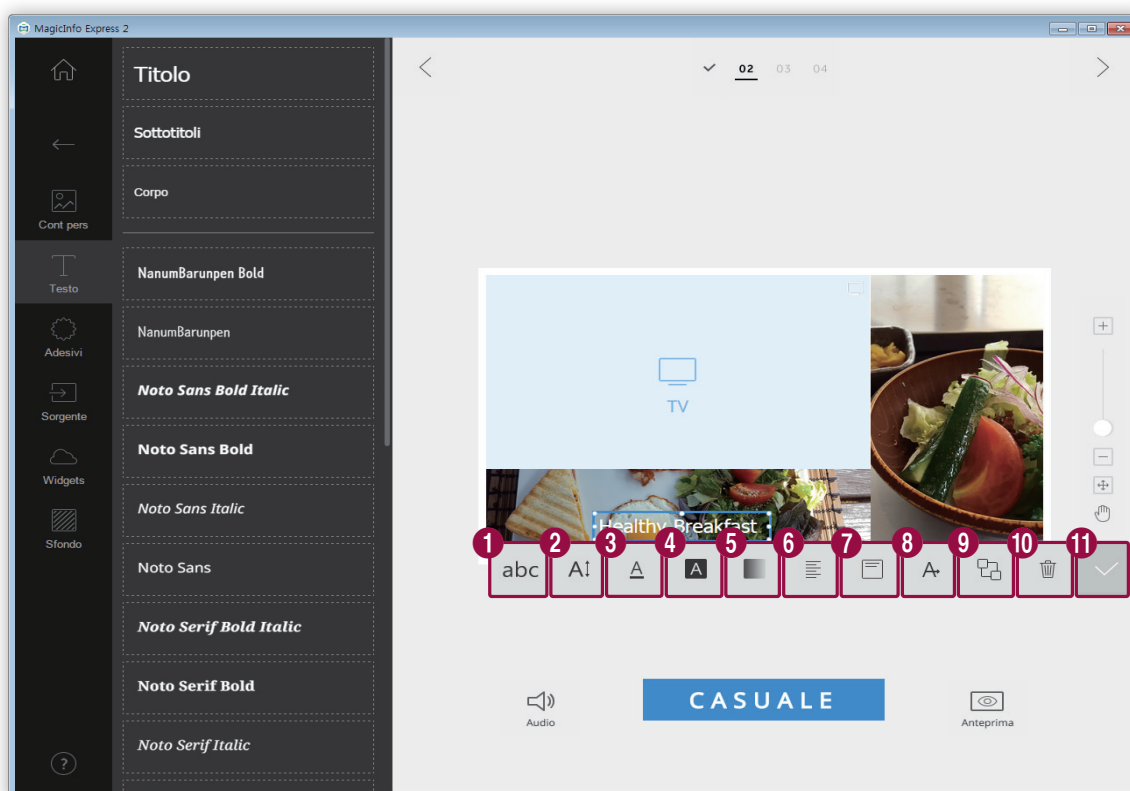
- 1 Fare clic su  dalla scheda degli elementi.



- 2 Fare clic sulla casella di testo desiderata e trascinarla nella sezione di modifica.
- 3 Regolare la posizione della casella di testo nella sezione di modifica, quindi inserire il testo.



## 4 Per modificare il testo utilizzare la barra di modifica testo.



- 1 Selezionare un tipo di carattere.
- 2 Specificare la dimensione del testo. È possibile impostare una dimensione compresa tra 20 e 200 punti.
- 3 Selezionare un colore per il testo. Per informazioni sull'impostazione del colore del testo, vedere: [► Impostazione del colore del testo/del colore di sfondo del testo](#)
- 4 Selezionare un colore di sfondo per il testo. Per informazioni sull'impostazione del colore di sfondo per il testo, vedere: [► Impostazione del colore del testo/del colore di sfondo del testo](#)
- 5 Regolare l'opacità del colore di sfondo per il testo. È possibile regolare l'opacità solo se è specificato un colore di sfondo per il testo. Quanto più il valore è vicino allo 0%, tanto più opaco sarà il colore di sfondo.
- 6 Selezionare una modalità di allineamento testo orizzontale.
- 7 Selezionare una modalità di allineamento testo verticale.
- 8 Visualizzare il testo a scorrimento. Per ulteriori informazioni, vedere: [► Configurazione delle impostazioni di scorrimento del testo](#)
- 9 Impostare l'ordine delle caselle di testo, se se ne utilizza più di una.



10 Eliminare una casella di testo.

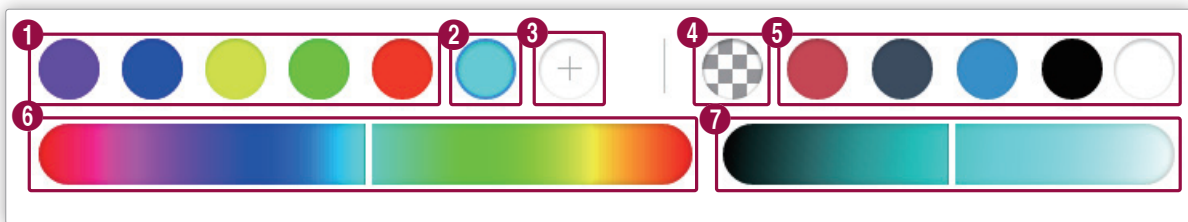
11 Chiudere la barra di modifica.

### Modifica del testo

- 1 Fare clic sul testo predefinito e immettere il nuovo testo.
- 2 Per modificare il testo utilizzare la barra di modifica testo.

### Impostazione del colore del testo/del colore di sfondo del testo

- 1 Nella barra di modifica testo fare clic su  o su .
- 2 Utilizzare la barra dei colori per personalizzare il colore.



1 Visualizzare l'elenco di colori creato. Fare clic su un colore.

2 Visualizzare il colore che si sta creando.

3 Creare un nuovo colore.

Impostare la trasparenza del colore di sfondo del testo.

4  **Nota**

Non è possibile impostare come trasparente il colore del testo.

5 Selezionare un colore predefinito.

6 Selezionare un colore. Utilizzare il dispositivo di scorrimento per selezionare un colore.

7 Regolare la luminosità del colore selezionato.

## Configurazione delle impostazioni di scorrimento del testo

- 1 Nella barra di modifica testo fare clic su **A**.
- 2 Configurare le impostazioni specifiche di scorrimento del testo.
  - **A** : attivare o disattivare la funzione di scorrimento del testo.
  - → : impostare la direzione di scorrimento del testo.
  - ▷ : impostare la velocità di scorrimento del testo.

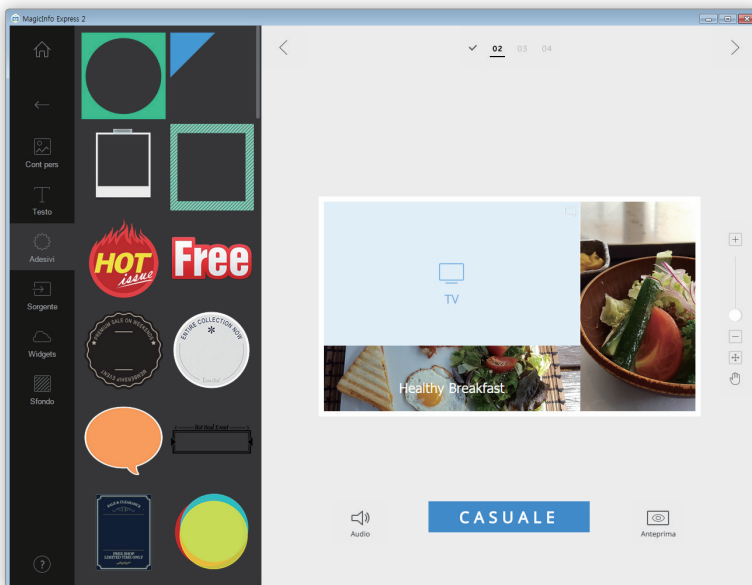
## Aggiunta di adesivi

Aggiungere adesivi al layout.

### Nota

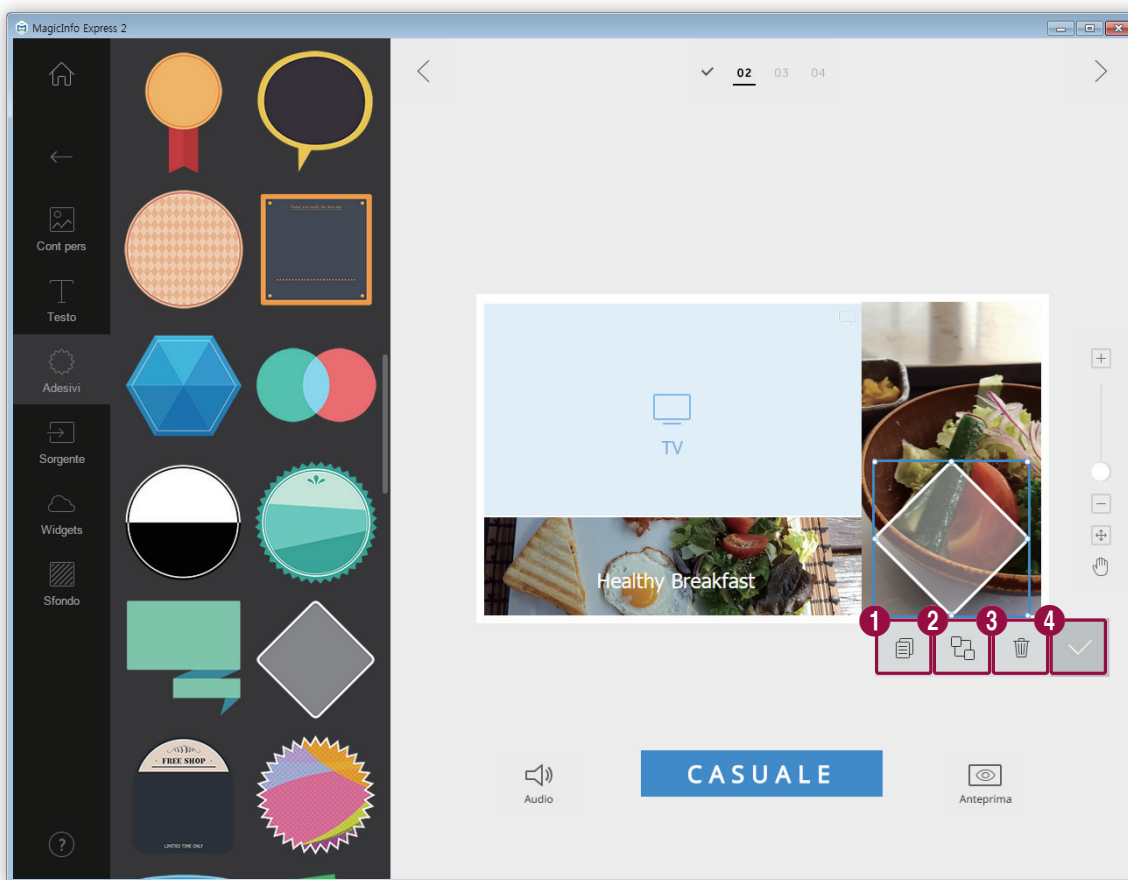
- Questa funzione non è disponibile se è stato impostato il modello di display MagicInfo Player E.
- Non è possibile sovrapporre adesivi alle sorgenti di ingresso o agli elementi video.

- 1 Fare clic su  dalla scheda degli elementi.



- 2 Dall'elenco di adesivi, fare clic su un adesivo e trascinarlo nella sezione di modifica.
  - L'adesivo verrà aggiunto al layout.
  - È possibile sovrapporre caselle di testo agli adesivi. È anche possibile sovrapporre diversi adesivi.

### 3 Fare clic sull'adesivo e modificarlo mediante la barra di modifica.




- 1 Copiare l'adesivo.
- 2 Se si utilizzano più adesivi, impostare l'ordine in cui disporli.
- 3 Eliminare l'adesivo.
- 4 Chiudere la barra di modifica.

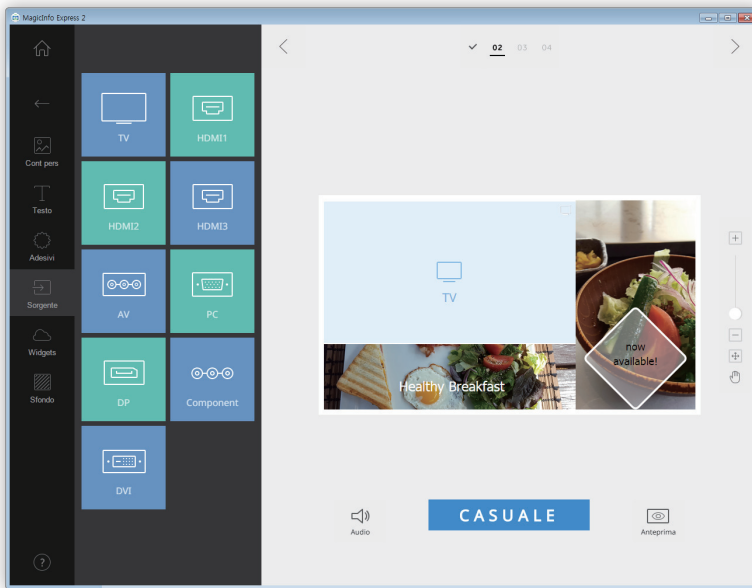
## Aggiunta di una sorgente di ingresso

Organizzare i contenuti aggiungendo al layout una sorgente di ingresso connessa al dispositivo di visualizzazione.

### Nota

- Se è stato impostato il modello di display MagicInfo Player E, è possibile scegliere un paese da cui selezionare una sorgente di ingresso. Le sorgenti di ingresso disponibili variano a seconda del paese selezionato.
- Non è possibile utilizzare elementi testo, adesivo o immagine in una sezione a cui è stata aggiunta una sorgente di ingresso.

1 Fare clic su  dalla scheda degli elementi.



2 Dall'elenco di sorgenti di ingresso, fare clic su una sorgente di ingresso e trascinarla nella sezione di modifica.  
– La sorgente di ingresso verrà aggiunta al layout.

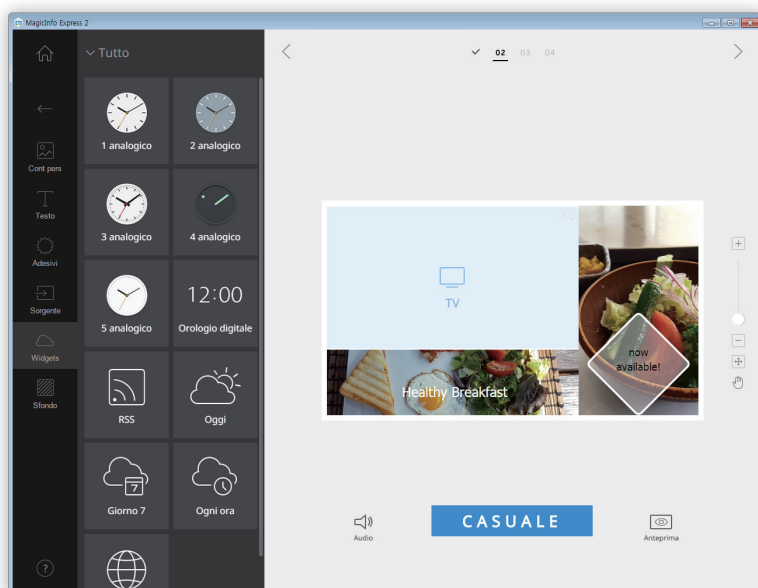
## Aggiunta di widget

Aggiungere widget che mostrano l'ora o le informazioni meteo. Configurare le proprietà del widget.

### Nota

- Questa funzione non è disponibile se è stato impostato il modello di display MagicInfo Player E.
- Non è possibile sovrapporre widget alle sorgenti di ingresso o agli elementi video.

1 Fare clic su  dalla scheda degli elementi.



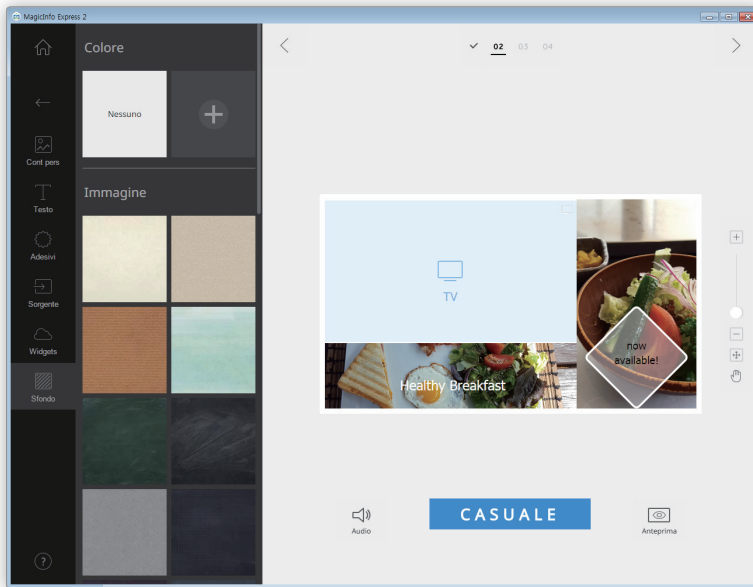
2 Dall'elenco di widget, fare clic su un widget e trascinarlo nella sezione di modifica.


3 Fare clic sul widget aggiunto, quindi utilizzare la barra di modifica per configurare le proprietà.

- Le impostazioni disponibili variano a seconda del widget. Per informazioni, fare riferimento al metodo di configurazione delle proprietà dei singoli widget. ► [Configurazione delle impostazioni del widget orologio](#), [Configurazione delle impostazioni del widget RSS](#), [Configurazione delle impostazioni del widget meteo](#), [Configurazione delle impostazioni del widget Web](#)


## Impostazioni dello sfondo

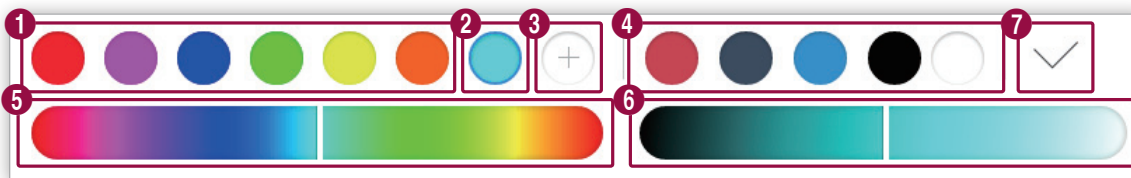
- 1 Fare clic su  dalla scheda degli elementi.



- 2 Fare clic su un colore o un motivo da applicare allo sfondo.
  - Il colore o motivo selezionato sarà applicato allo sfondo del layout.
  - Per personalizzare il colore dello sfondo, fare clic su . Per informazioni sull'impostazione del colore dello sfondo, vedere: [Impostazione del colore dello sfondo](#)
  - Se non si desidera applicare un colore o un motivo allo sfondo, fare clic su **NESSUNO**.

## Impostazione del colore dello sfondo

- 1 Fare clic su  dalla scheda dello sfondo.
- 2 Utilizzare la barra dei colori per personalizzare il colore dello sfondo.




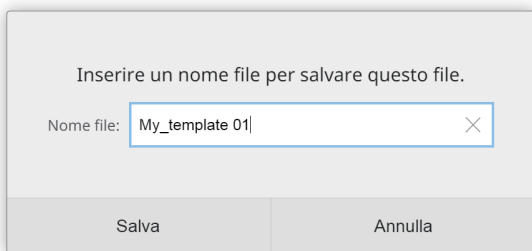
**1** Visualizzare l'elenco di colori creato. Fare clic su un colore.

**2** Visualizzare il colore che si sta creando.


- 3 Creare un nuovo colore.
- 4 Selezionare un colore predefinito.
- 5 Selezionare un colore. Utilizzare il dispositivo di scorrimento per selezionare un colore.
- 6 Regolare la luminosità del colore selezionato.
- 7 Aggiungere il colore selezionato all'elenco dei colori di sfondo.

## Salvataggio dei contenuti

- 1 Dopo avere organizzato i contenuti fare clic su  nella parte superiore dello schermo.
- 2 Inserire un nome per il contenuto e fare clic su **Salva**.



Inserire un nome file per salvare questo file.

Nome file:  

Salva      Annulla

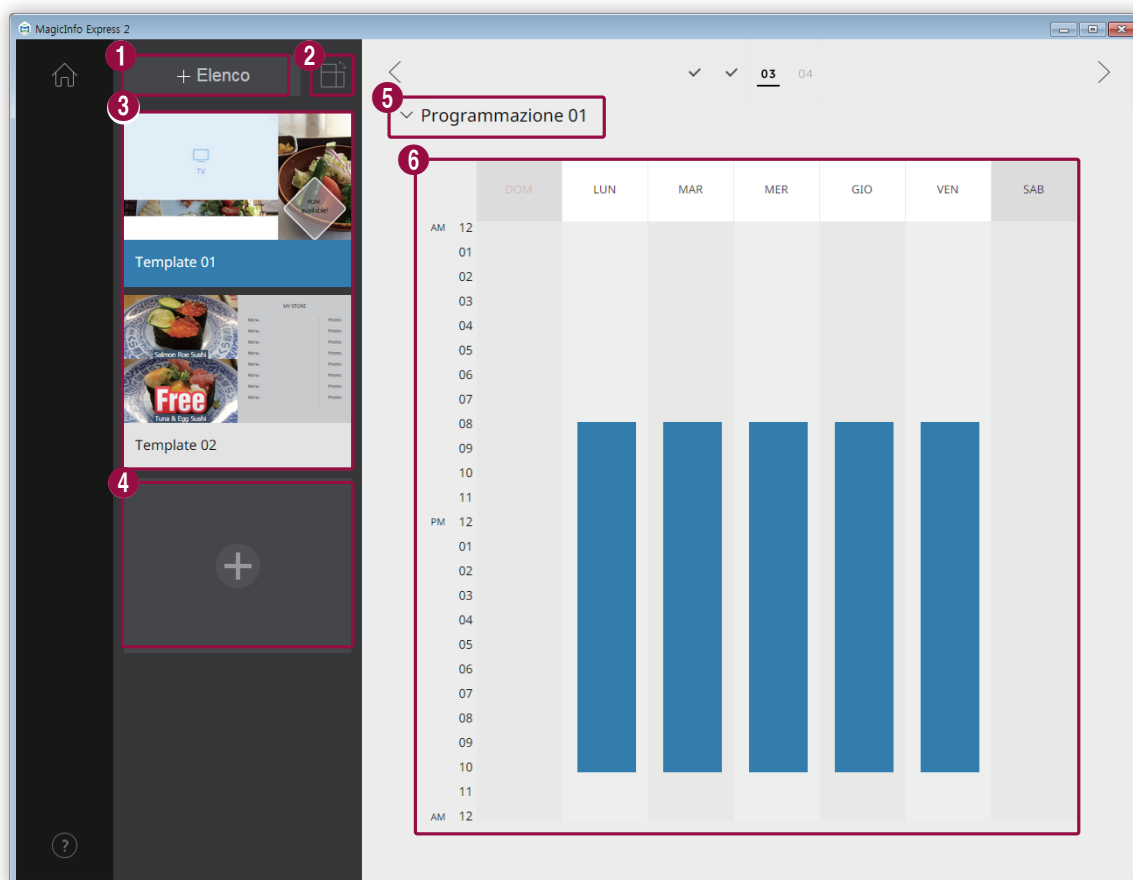


## Creare una programmazione

Creare programmazioni per eseguire contenuti su dispositivi di visualizzazione Samsung in orari specifici. È possibile impostare la riproduzione di diversi contenuti in un orario diverso per ogni giorno della settimana.

### Pagina delle impostazioni di programmazione

Dopo il salvataggio dei contenuti viene visualizzata la schermata che consente di creare programmazioni. L'ultimo contenuto creato è visualizzato in cima all'elenco dei contenuti. I contenuti vengono automaticamente assegnati a una programmazione in base alle ore lavorative registrate.



1

Creare una playlist che consente di riprodurre più contenuti ripetutamente nell'arco di un intervallo di tempo specificato. Per informazioni sulla creazione di una playlist, vedere: [► Creazione di una playlist](#)

2

Ordinare e visualizzare contenuti in base all'orientamento.

3

Visualizzare un elenco di contenuti e playlist che è possibile aggiungere alle programmazioni. L'ultimo contenuto creato è visualizzato in cima all'elenco.

- Per modificare i dettagli di un contenuto, fare clic sul contenuto.
- Per aprire o chiudere la sezione di modifica delle playlist, fare clic su una playlist.
- Per gestire l'elenco delle playlist, fare clic su ☰ nella miniatura della playlist desiderata. È possibile copiare o eliminare la playlist.

- 4 Creare e aggiungere contenuti a una programmazione.
- 5 Selezionare una programmazione. Importare una programmazione precedentemente archiviata per modificarne il contenuto o le impostazioni dell'orario.
- 6 Modificare le programmazioni in questa sezione. È possibile modificare le programmazioni per ogni giorno della settimana. I contenuti creati vengono automaticamente programmati per la riproduzione.

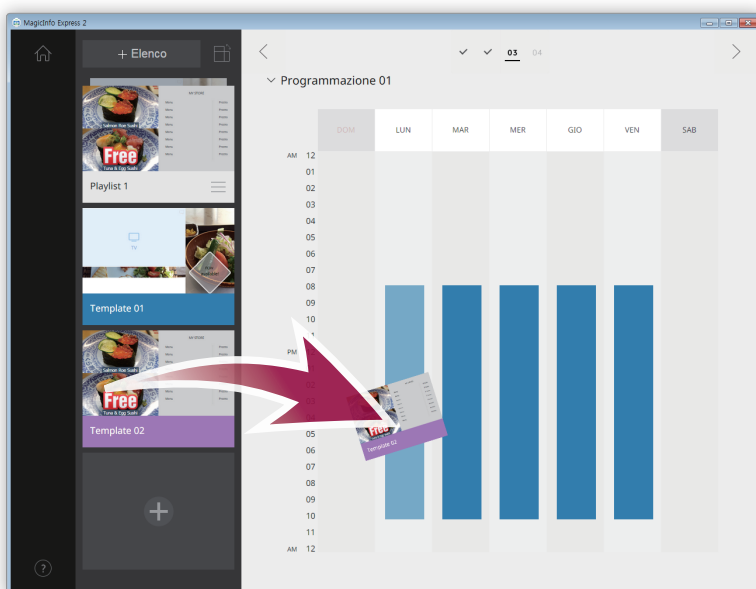
## Configurazione di una programmazione

Creare una programmazione per riprodurre contenuti o una playlist a una determinata ora di uno specifico giorno della settimana.

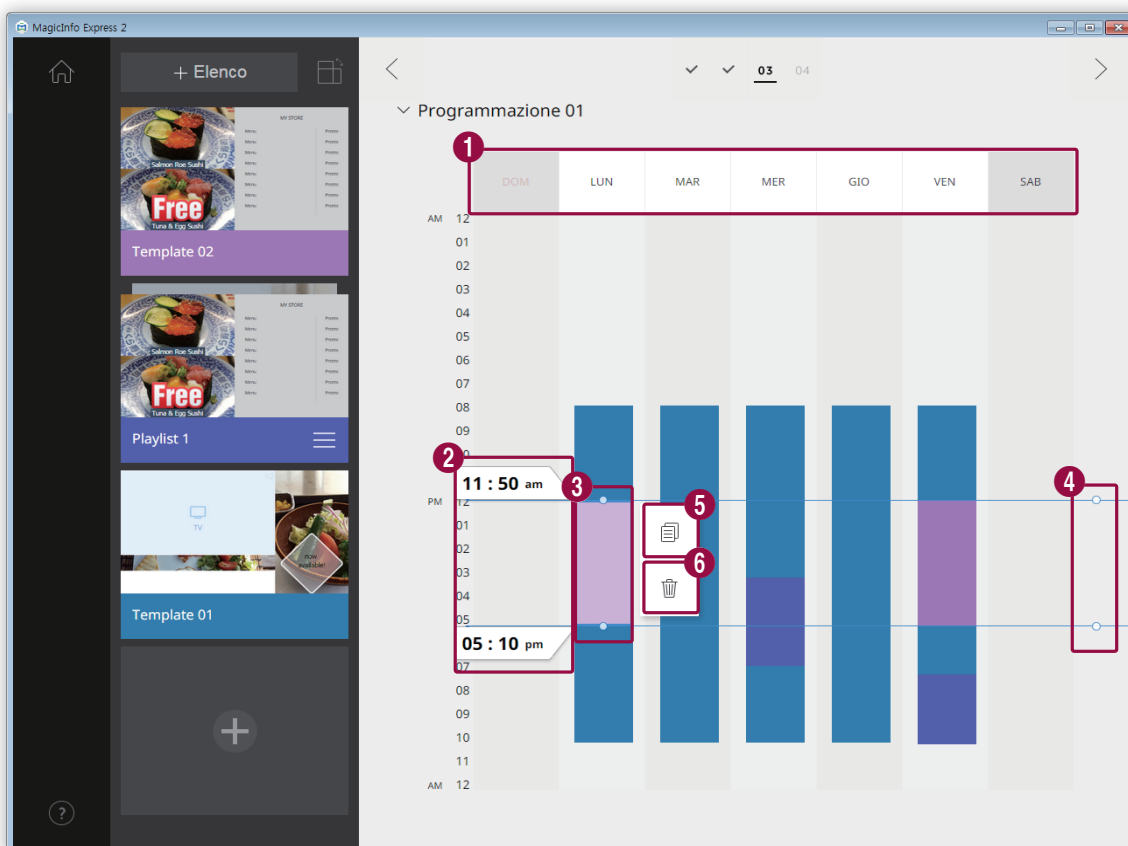
- 1 Dall'elenco dei contenuti selezionare e trascinare una playlist o un contenuto sul giorno della settimana desiderato nella sezione di modifica della programmazione.
  - La programmazione del contenuto sarà aggiunta al giorno selezionato.

### Nota

Ogni file di programmazione può includere al massimo 28 programmazioni di contenuti.



2 Fare clic sulla programmazione del contenuto aggiunta, quindi modificarla mediante le funzioni seguenti:



1

Disattivare le programmazioni assegnate al giorno selezionato. Per attivare un giorno è possibile fare clic su di esso o aggiungervi contenuti.

2

Visualizzare l'ora di inizio o di fine della riproduzione per il contenuto assegnato alla programmazione selezionata. Per modificare l'ora di inizio o di fine, selezionare un'ora dall'elenco o inserirla manualmente.

3

Regolare la durata della riproduzione del contenuto assegnato alla programmazione selezionata.

- Per modificare la durata, trascinare i bordi della programmazione verso l'alto o verso il basso. È possibile impostare una durata massima di 24 ore.
- Per impostare la riproduzione ininterrotta per 24 ore del contenuto assegnato alla programmazione selezionata, fare doppio clic sulla programmazione.

4

Regolare contemporaneamente le durate dei contenuti per le programmazioni assegnate alla stessa fascia oraria. Per modificare la durata, trascinare i bordi della programmazione verso l'alto o verso il basso.

5

Copiare la programmazione del contenuto selezionata.

6

Eliminare la programmazione del contenuto selezionata.

3 Dopo aver creato una programmazione, fare clic su .

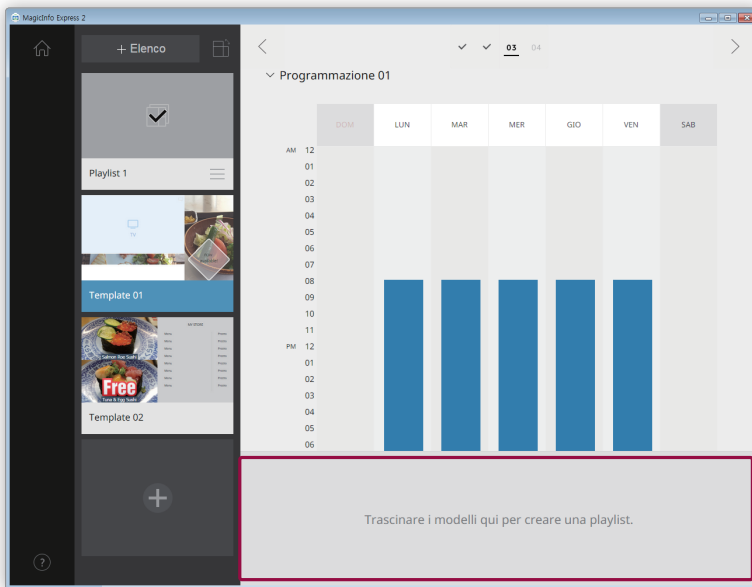
4 Inserire il nome della programmazione e fare clic su **Salva**.

– Verrà visualizzato il passaggio successivo, in cui sarà possibile inviare la programmazione.

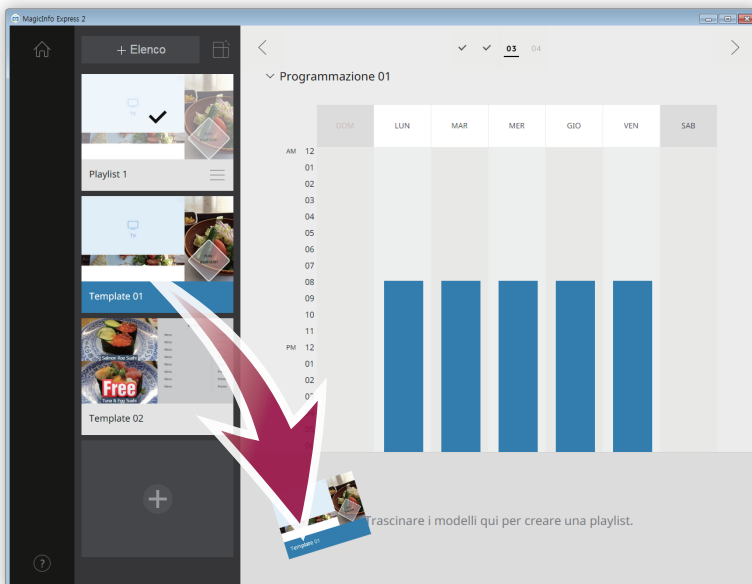
## Creazione di una playlist

Creare una playlist che consente di riprodurre più contenuti ripetutamente nell'arco di un intervallo di tempo specificato.

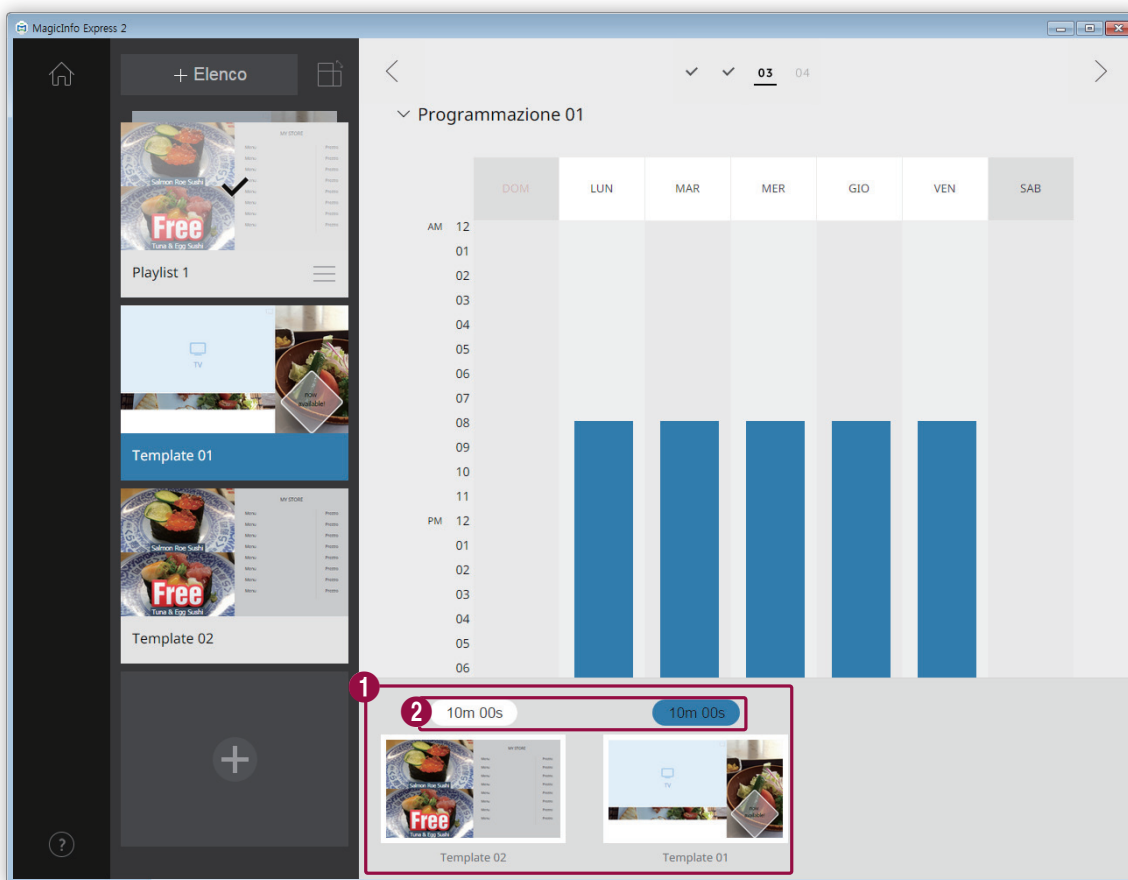
- 1 Fare clic su **Elenco** nella parte superiore della schermata.
  - La sezione di modifica della playlist sarà visualizzata sotto la sezione di modifica della programmazione.



- 2 Dall'elenco di contenuti selezionare e trascinare un contenuto nella sezione di modifica della playlist.




### 3 Modificare la playlist utilizzando le funzioni seguenti:



Visualizzare i contenuti aggiunti come miniature.

1

- Per modificare la posizione di un contenuto nella sequenza di riproduzione, fare clic sul contenuto e trascinarlo nella posizione desiderata.
- Per eliminare un contenuto, posizionare il puntatore del mouse sul contenuto e fare clic su .

2

Impostare la durata di ciascun contenuto. Selezionare una durata dall'elenco o inserirla manualmente.

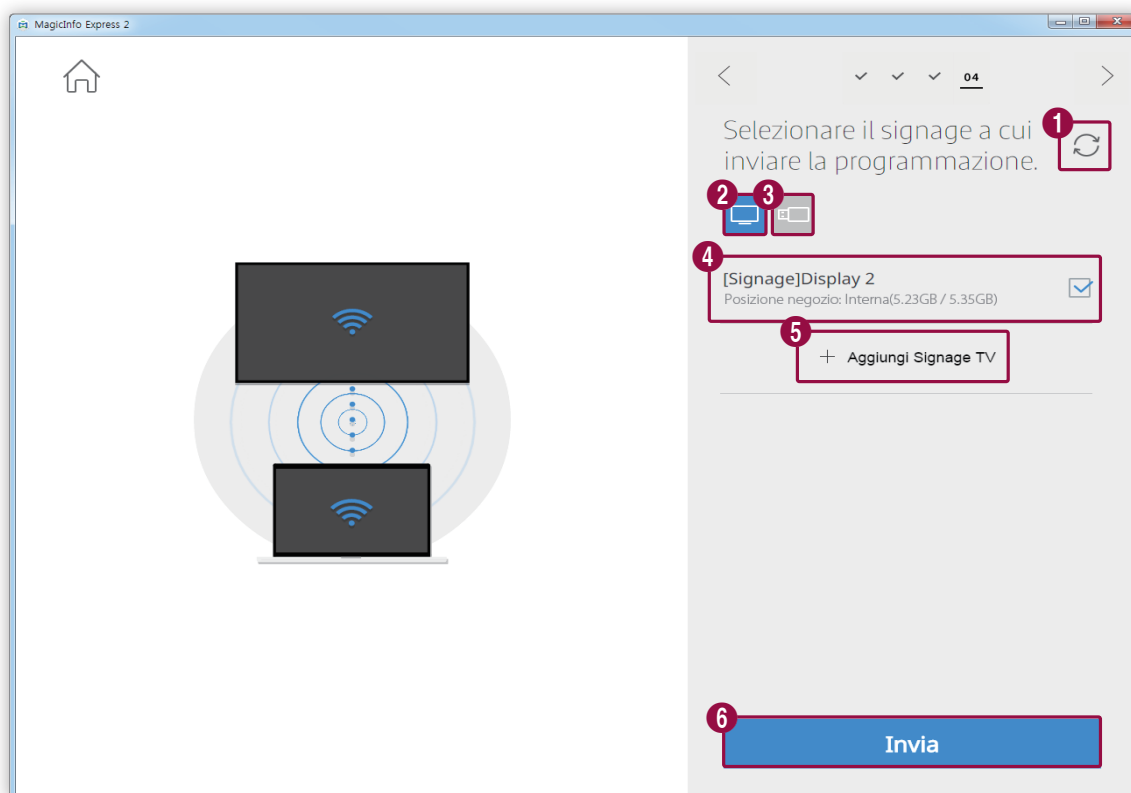
### 4 Dopo aver modificato la playlist, fare clic su di essa nell'elenco delle playlist.

– È possibile chiudere la sezione di modifica delle playlist.

## Inviare i contenuti

Inviare una programmazione a un dispositivo di visualizzazione Samsung o a un dispositivo USB.


- 1 Selezionare il dispositivo a cui inviare la programmazione e fare clic su **Invia**.



1 Aggiornare l'elenco dei dispositivi di visualizzazione o USB.

2 Inviare una programmazione a dispositivi di visualizzazione Samsung connessi alla stessa rete.

3 Inviare una programmazione a dispositivi USB connessi al computer.

Visualizzare l'elenco dei dispositivi di visualizzazione o USB. Per eliminare dall'elenco un dispositivo di visualizzazione aggiunto manualmente, fare clic su .

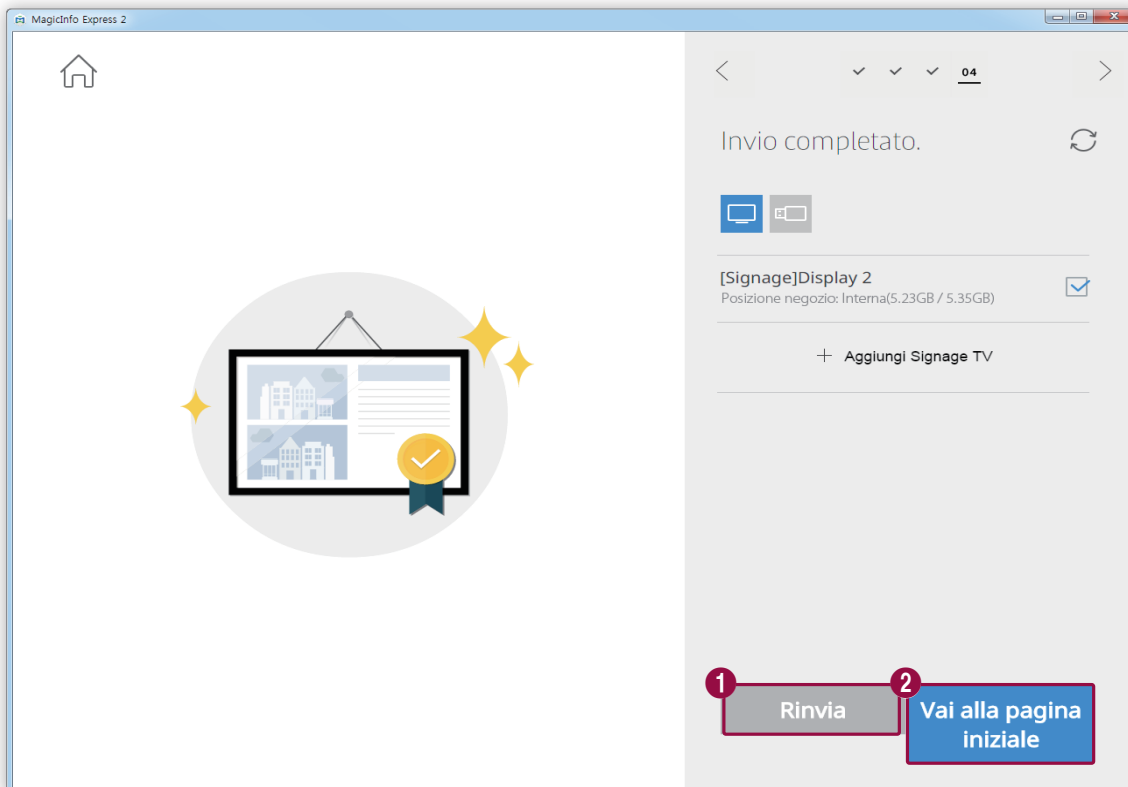
### Nota

Se sotto il nome di un dispositivo non viene visualizzata la capacità ma lo stato, leggere quanto segue:

- 4
  - **Aggiornamento richiesto:** la versione del software del dispositivo connesso non è compatibile con il programma. Nella finestra di conferma dell'aggiornamento fare clic su **Aggiorna ora**, quindi aggiornare il software utilizzando il menu **Impostazioni**. Per ulteriori informazioni, vedere: [► Aggiornamento del software del dispositivo di visualizzazione](#)
  - **Non supportato:** il modello di display selezionato non è adatto al dispositivo connesso. Utilizzare il menu **Impostazioni** per cambiare il modello di display e impostare quello appropriato. Per ulteriori informazioni, vedere: [► Modifica del modello di display](#)

- 5 Aggiungere manualmente un dispositivo di visualizzazione. Per ulteriori informazioni, vedere: [Registrazione di un dispositivo di visualizzazione](#)
- 6 Inviare la programmazione ai dispositivi selezionati.

2 Dopo avere inviato la programmazione, è possibile inviarla di nuovo o passare alla schermata Home.



- 1 Inviare nuovamente la programmazione a un dispositivo che non l'ha ricevuta correttamente o a cui non è mai stata inviata. Selezionare un dispositivo e fare clic sul pulsante Rinvia.
- 2 Passare alla schermata Home.

## Registrazione di un dispositivo di visualizzazione

- 1 Fare clic su **Aggiungi Signage TV** dall'elenco dei dispositivi di visualizzazione.
- 2 Immettere l'indirizzo IP del dispositivo di visualizzazione che si desidera aggiungere e fare clic su .

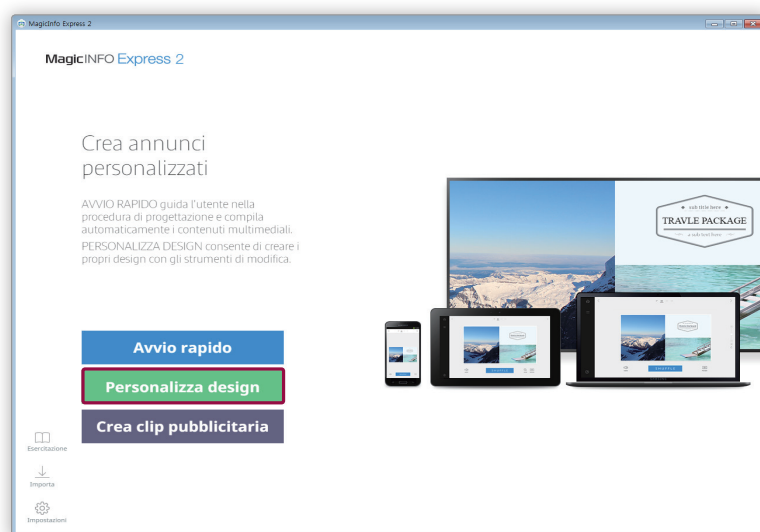
# Creazione di contenuti con la modalità Personalizza design

La modalità Personalizza design consente di organizzare un layout personalizzato.

## Nota

In questo manuale dell'utente si presuppone che l'utente utilizzi il modello di display MagicInfo Player S3.

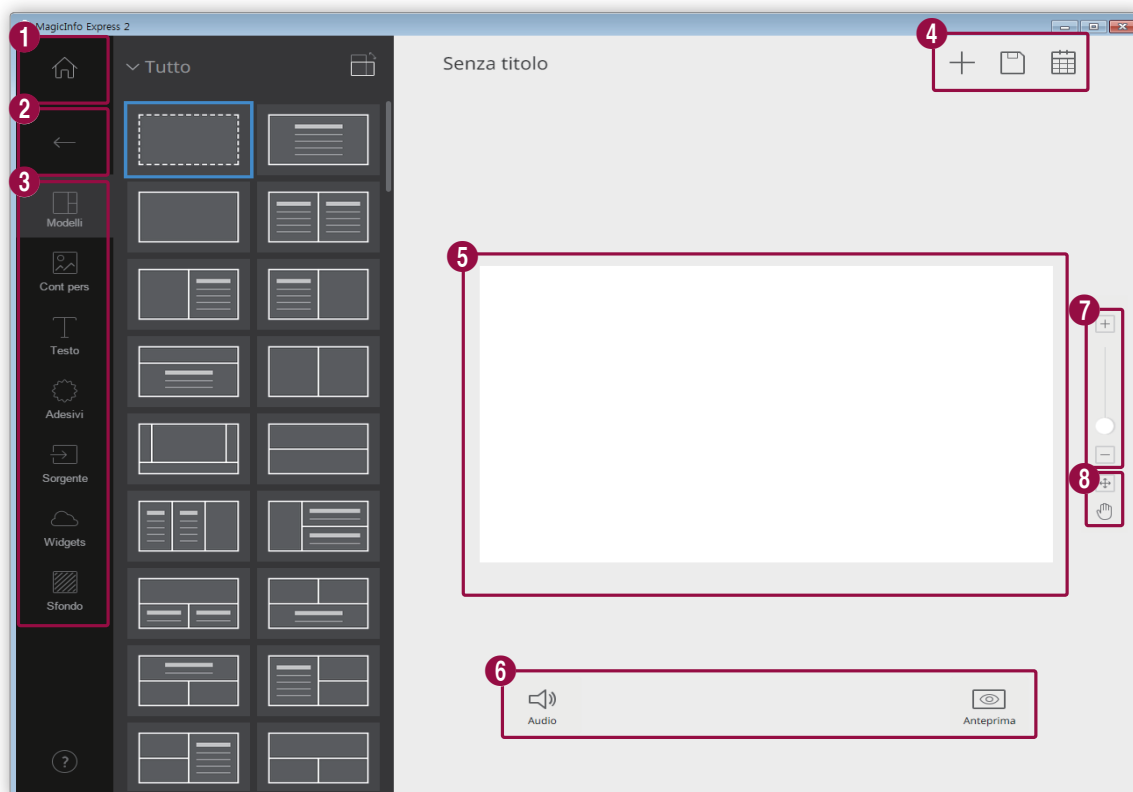
Fare clic su **Personalizza design** nella schermata Home.












## Creazione di un layout




Organizzare i contenuti inserendo una serie di elementi a seconda del tipo di modello.








1 Tornare alla schermata Home.


2 Chiudere la scheda degli elementi.

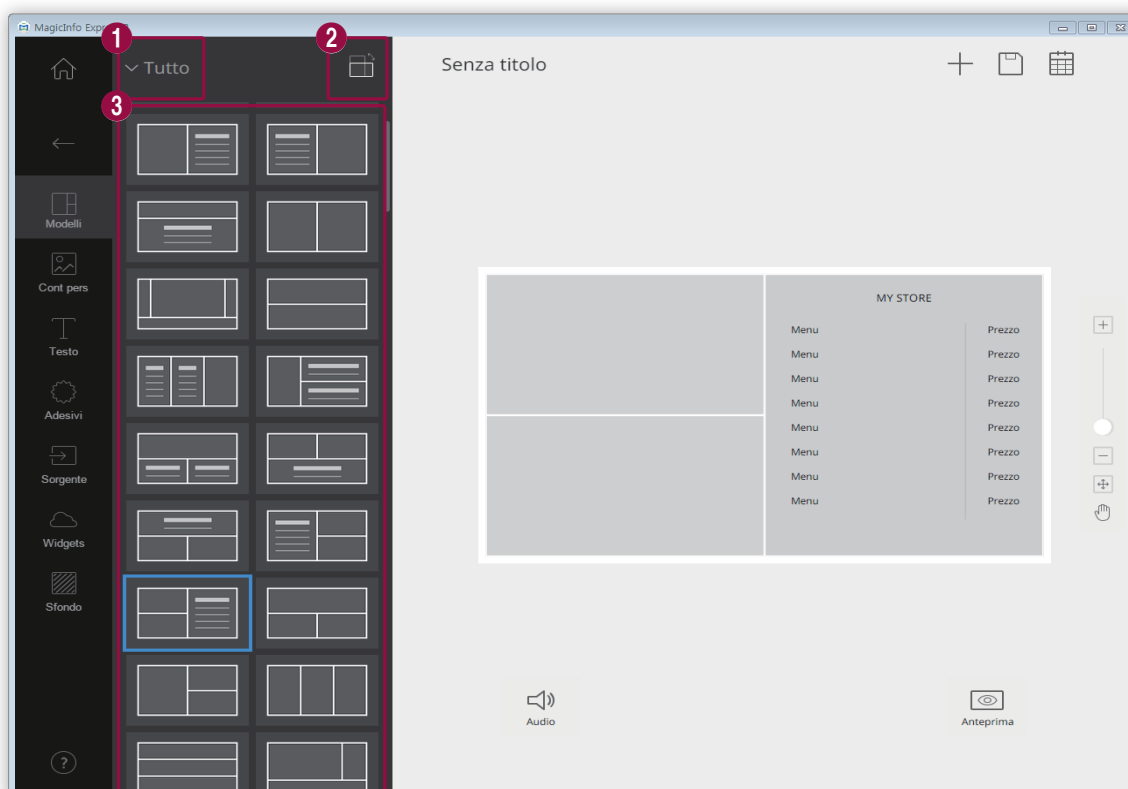
- 3
- : selezionare una schermata vuota o un modello con la configurazione delle sezioni desiderata.
  - : aggiungere contenuti.
  - : aggiungere testo.
  - : aggiungere adesivi. Questa funzione non è disponibile se è stato impostato il modello di display MagicInfo Player E.
  - : aggiungere una sorgente di ingresso.
  - : aggiungere un widget. Questa funzione non è disponibile se è stato impostato il modello di display MagicInfo Player E.
  - : configurare le impostazioni dello sfondo.

- 4
- : creare contenuti.
  - : salvare il contenuto modificato.
  - : creare una programmazione per inviare i contenuti.

- 5 Visualizzare il layout e modificare gli elementi aggiunti.
- 6
  - : configurare le impostazioni audio. Per disattivare l'audio, selezionare l'icona .
  - : visualizzare la schermata precedente.
- 7 Ingrandire o ridurre la visualizzazione del layout. Utilizzare il dispositivo di scorrimento per personalizzare il livello dello zoom.
- 8
  - : regolare le dimensioni e la posizione della sezione del layout in base alle dimensioni della finestra del programma.
  - : spostare la sezione del layout.



## Selezione di un layout

- 1 Fare clic su  dalla scheda degli elementi.
- 2 Impostare l'orientamento del modello e selezionare un tipo di modello.



Ordinare i modelli per tipo.

- 1
  - **Area menu:** visualizzare un elenco di modelli adatti alla creazione di menu per ristoranti.
  - **TV Live e Video:** visualizzare un elenco di modelli adatti alla creazione di un video pubblicitario da riprodurre all'interno del negozio.
  - **Presentazione:** visualizzare un elenco di modelli adatti alla creazione di una presentazione pubblicitaria a schermo intero da riprodurre all'interno del negozio.
  - **Promozione:** visualizzare un elenco di modelli adatti alla creazione di immagini promozionali.
  - **Informazioni:** visualizzare un elenco di modelli adatti alla creazione di immagini informative.

- 2
  -  / : impostare l'orientamento verticale o orizzontale del modello, a seconda dell'orientamento del dispositivo di visualizzazione.

Visualizzare un elenco di modelli.

#### Nota

Sono disponibili i modelli seguenti:

- 3
  - Pagina bianca: il modello pagina bianca consente di aggiungere liberamente elementi.
  - Area menu: i modelli di questa categoria si prestano alla creazione di menu per ristoranti.
  - Diviso: i modelli di questa categoria presentano configurazioni a più sezioni.
  - Modello free-style: i modelli di questa categoria presentano design definiti. Le possibilità di spostare e ridimensionare le sezioni di questi modelli sono limitate.

## Modifica del layout

Configurare il layout utilizzando diversi tipi di elementi.

#### Nota

Se è stato impostato il modello di display MagicInfo Player E, non è possibile sovrapporre elementi l'uno sull'altro, indipendentemente dal tipo di elementi.

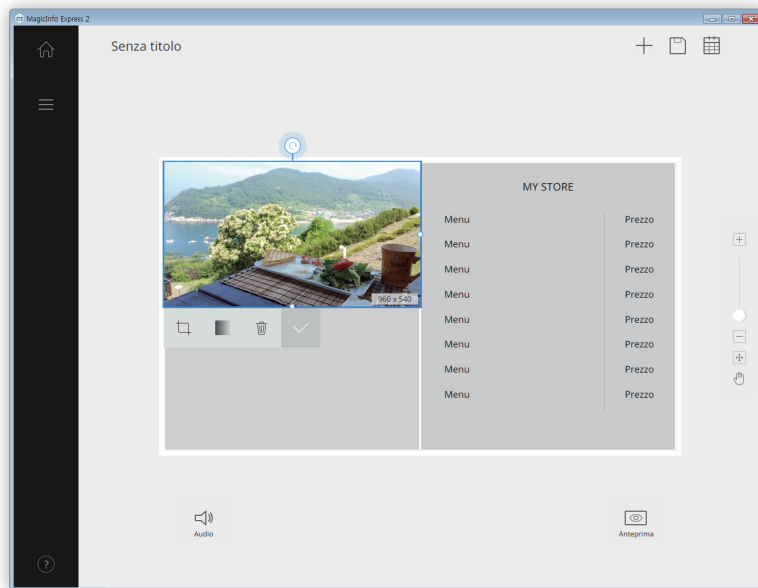
## Modifica di elementi

Modificare gli elementi aggiunti al layout.


#### Nota

Per informazioni dettagliate sulla modifica degli elementi, fare riferimento alla descrizione dei singoli elementi.

## Impostazione delle dimensioni e della posizione di un elemento



Selezionare un elemento, quindi impostarne le dimensioni e la posizione nel modo seguente:

- Per spostare l'elemento, fare clic al suo interno e trascinarlo nella posizione desiderata. Spostare l'elemento con precisione, utilizzando la linea di riferimento visualizzata durante lo spostamento.
- Per ridimensionare il layout contenente uno specifico elemento, fare clic su  sul contorno dell'elemento e trascinare verticalmente o orizzontalmente.

### Eliminazione di un elemento

Selezionare l'elemento da eliminare, quindi fare clic su  oppure premere il tasto **Delete** sulla tastiera.

- Non è possibile ripristinare gli elementi eliminati.

## Organizzazione degli elementi multimediali

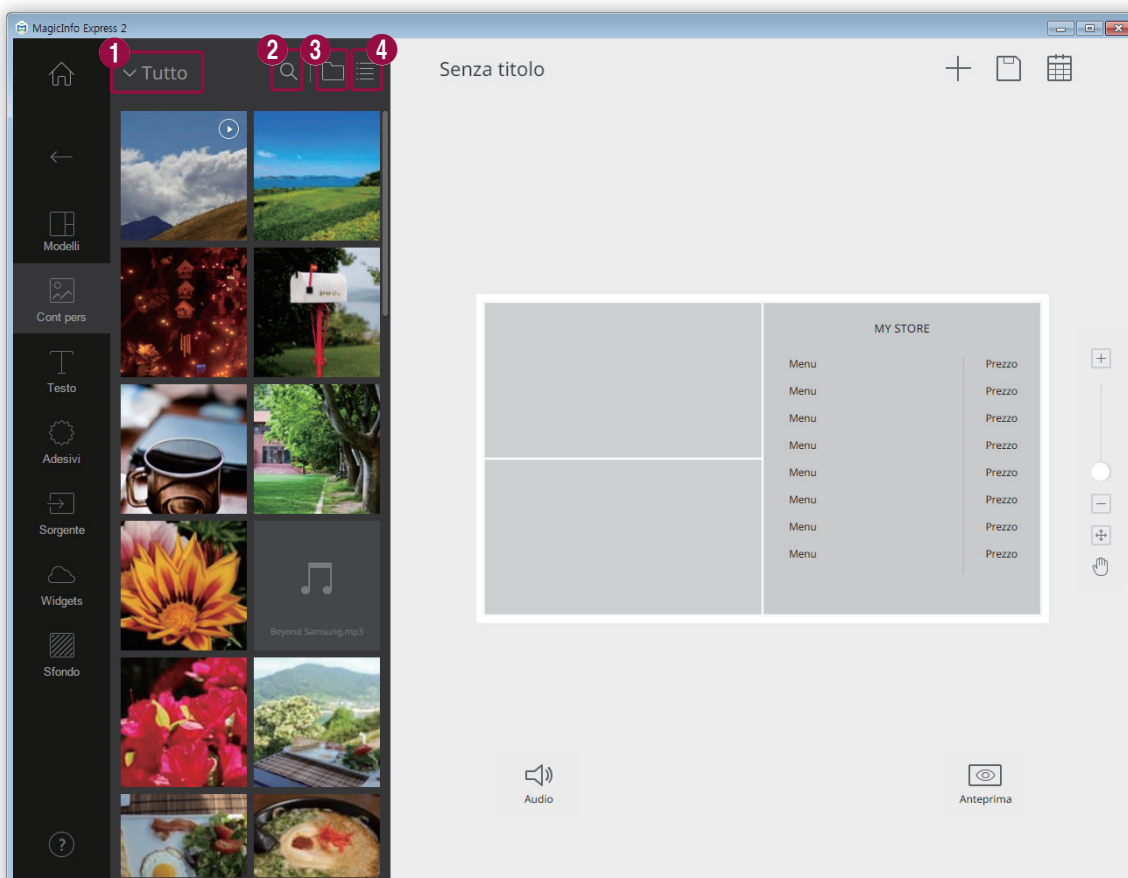
Aggiungere o sostituire elementi multimediali quali immagini e video. È anche possibile aggiungere elementi multimediali a una presentazione. Ridimensionare, spostare o eliminare elementi multimediali, se necessario.

### Nota

- I tipi di elementi multimediali supportati includono file di immagine, video, audio, PPT e PDF.
- Non è possibile utilizzare elementi testo, adesivo, immagine o widget in una sezione a cui è stato aggiunto un elemento video o un documento PPT o PDF.
- Gli elementi audio e documento non sono disponibili se è stato impostato il modello di display MagicInfo Player E.

## Aggiunta di elementi multimediali

- 1 Fare clic su  dalla scheda degli elementi.



1

Selezionare un tipo di elemento multimediale in base al quale ordinare l'elenco. Selezionare un tipo di elemento multimediale dall'elenco a discesa.

2

Cercare un elemento multimediale in base al nome.

3


Impostare la cartella in cui importare un elemento multimediale.

4

Modificare la modalità di visualizzazione dell'elenco di elementi multimediali. A seconda della modalità selezionata, gli elementi multimediali saranno visualizzati per nome file o come miniature.


- 2 Dall'elenco di elementi multimediali, fare clic su un elemento e trascinarlo nella sezione di modifica.
  - Per informazioni sull'importazione di un elenco di elementi multimediali, vedere: [► Importazione di elementi multimediali](#)
  - L'elemento multimediale sarà aggiunto alla sezione di modifica.
  - Se si aggiunge un elemento audio, i file audio saranno elencati nella parte inferiore della schermata.

### Sostituzione di elementi multimediali

- 1 Fare clic su  dalla scheda degli elementi.
- 2 Nell'elenco di elementi multimediali fare clic su un elemento sostitutivo e trascinarlo sull'elemento multimediale che si desidera sostituire nella sezione di modifica.
- 3 Alla richiesta di conferma della sostituzione, fare clic su **Sostit.**
  - L'elemento multimediale sarà sostituito.

### Aggiunta di elementi multimediali a una presentazione

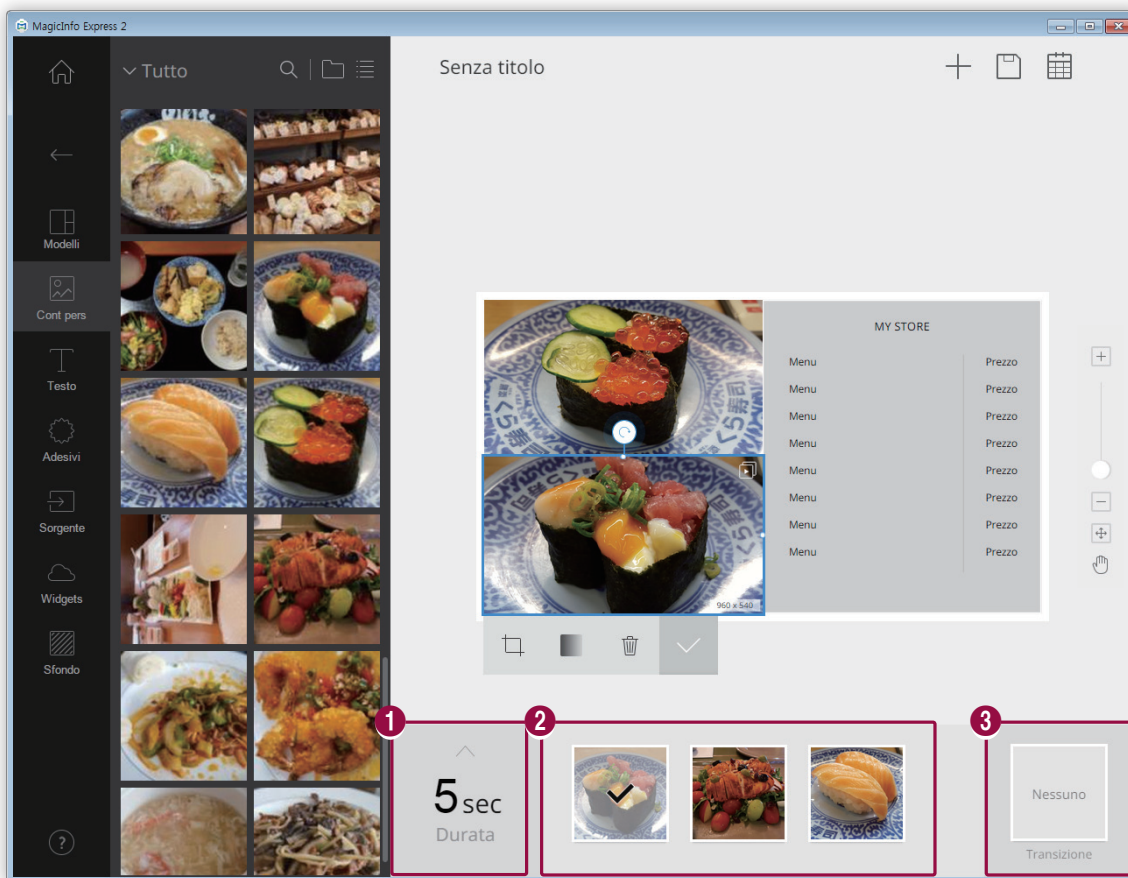
Impostare gli elementi immagine o video come presentazione.

- 1 Fare clic su  dalla scheda degli elementi.
- 2 Nell'elenco di elementi multimediali fare clic su un elemento e trascinarlo su quello predefinito nella sezione di modifica.
- 3 Alla richiesta di conferma dell'aggiunta, fare clic su **Aggiungi.**
  - L'elemento verrà aggiunto alla presentazione.

#### Nota

Se si aggiungono altri elementi alla presentazione, non saranno visualizzate ulteriori richieste di conferma.

## 4 Nella sezione di modifica fare clic su una diapositiva e applicare gli effetti desiderati.




1

Impostare la durata di visualizzazione per un elemento. È possibile impostare una durata compresa tra 5 e 60 secondi.

Visualizzare l'elenco degli elementi diapositiva.

2

- Per impostare un elemento come elemento rappresentativo nella sezione di modifica, selezionarlo. Verrà visualizzato un segno di spunta.
- Per modificare la posizione di un elemento nella sequenza di riproduzione, fare clic sull'elemento e trascinarlo nella posizione desiderata.
- Per eliminare un elemento, posizionare il puntatore del mouse sull'elemento e fare clic su .

Inserire un effetto di transizione per le diapositive. Selezionare un effetto di transizione.

3

 **Nota**

Questa funzione non è disponibile se è stato impostato il modello di display MagicInfo Player E.

## Configurazione delle impostazioni degli elementi audio

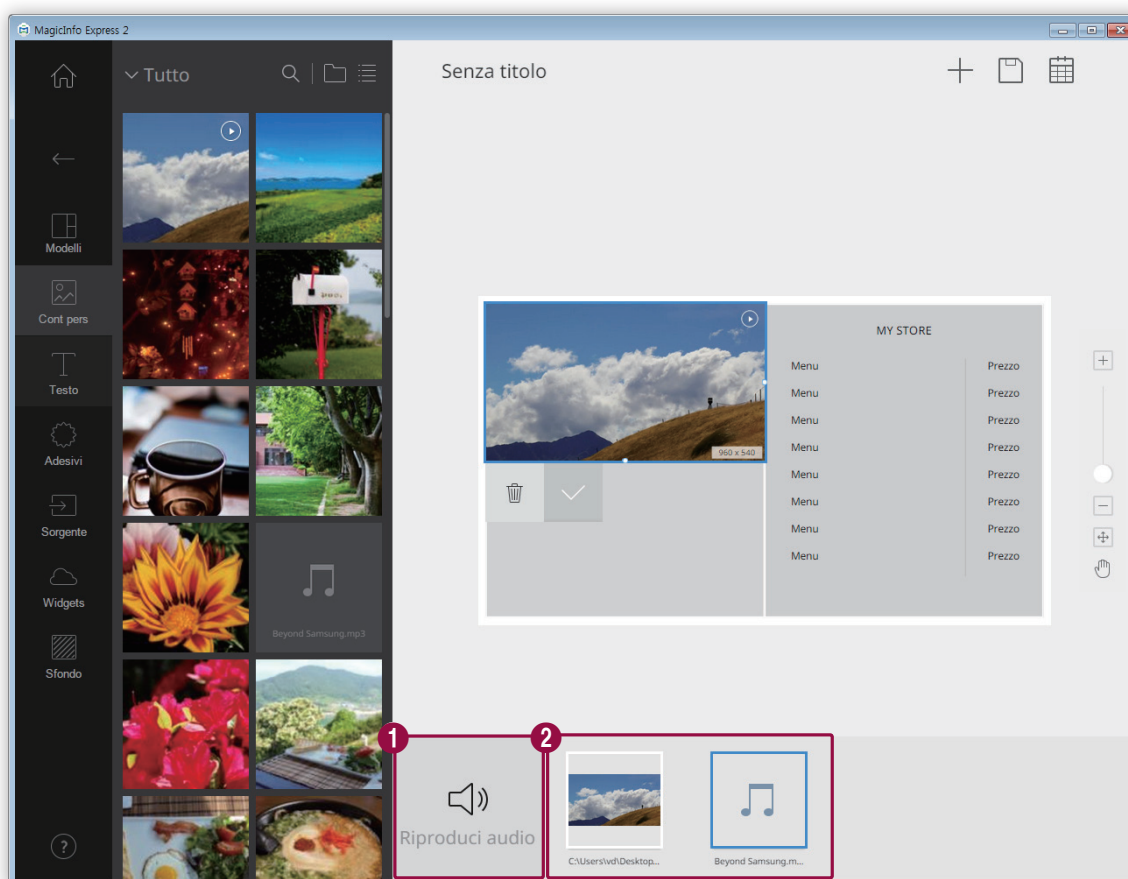
Gestire l'elenco degli elementi audio o degli elementi dotati di proprietà audio, ad esempio video e sorgenti di ingresso. È anche possibile disattivare l'audio.

- 1 Aggiungere elementi audio al layout. Per eseguire questa operazione, procedere con lo stesso metodo utilizzato per l'aggiunta di elementi multimediali. Per ulteriori informazioni, vedere: ► [Aggiunta di elementi multimediali](#)
  - I file audio saranno elencati nella parte inferiore della schermata.



### Nota

- È possibile aggiungere un solo file audio (\*.mp3). Aggiungendo un nuovo file si sostituisce quello esistente.
- Gli elementi audio non sono disponibili se è stato impostato il modello di display MagicInfo Player E.


- 2 Configurare l'elemento audio utilizzando le funzioni seguenti:



Disattivare o riattivare l'audio per tutti gli elementi inclusi nell'elenco.

- 1
  - Per disattivare l'audio, selezionare l'icona .
  - Per riattivare l'audio, selezionare l'icona .

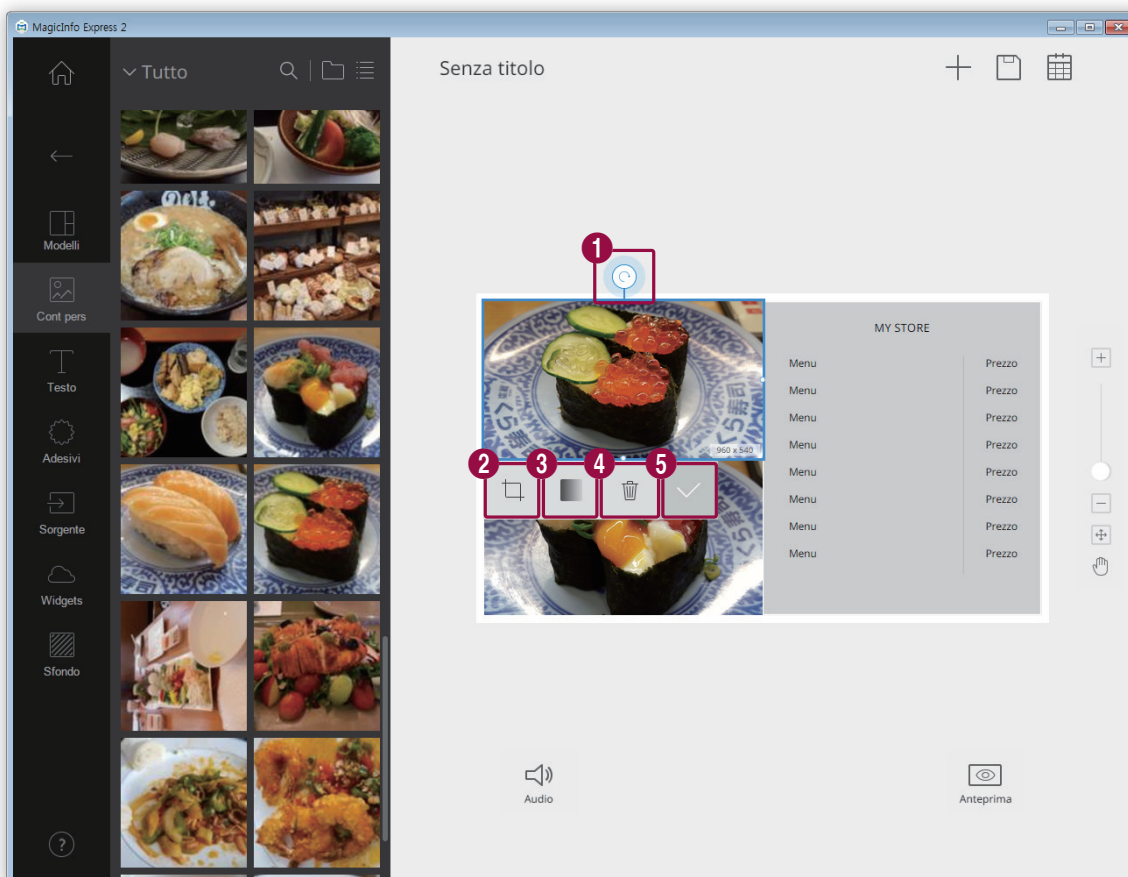
Visualizzare un elenco di tutti gli elementi con proprietà audio inclusi nel layout.

- 2
  - Per eliminare un elemento audio, posizionare il puntatore del mouse sull'elemento e fare clic su . Per eliminare elementi, eccetto quelli audio, procedere con lo stesso metodo utilizzato per l'eliminazione di elementi multimediali. Per ulteriori informazioni, vedere: ► [Modifica di elementi multimediali](#)
  - Per dare priorità alla riproduzione di uno specifico elemento, selezionare l'elemento.



## Modifica di elementi multimediali

- 1 Fare clic su un elemento multimediale dalla sezione di modifica.
- 2 Modificare l'elemento multimediale utilizzando le funzioni seguenti:




Ruotare l'elemento immagine. Fare clic sull'icona e trascinarla nella direzione desiderata. L'elemento immagine può essere ruotato di 90 gradi alla volta. (90°/180°/270°/360°)

1



Nota  
Non è possibile ruotare l'elemento immagine se è stato selezionato il modello .

2

Ingrandire o ridurre solo l'elemento multimediale, mantenendo bloccate le dimensioni del layout. Utilizzare il dispositivo di scorrimento per personalizzare il livello dello zoom. Per annullare l'operazione, fare clic su .

3

Regolare l'opacità dell'immagine.

4

Eliminare un elemento multimediale.

5

Chiudere la barra di modifica.

## Organizzazione del testo

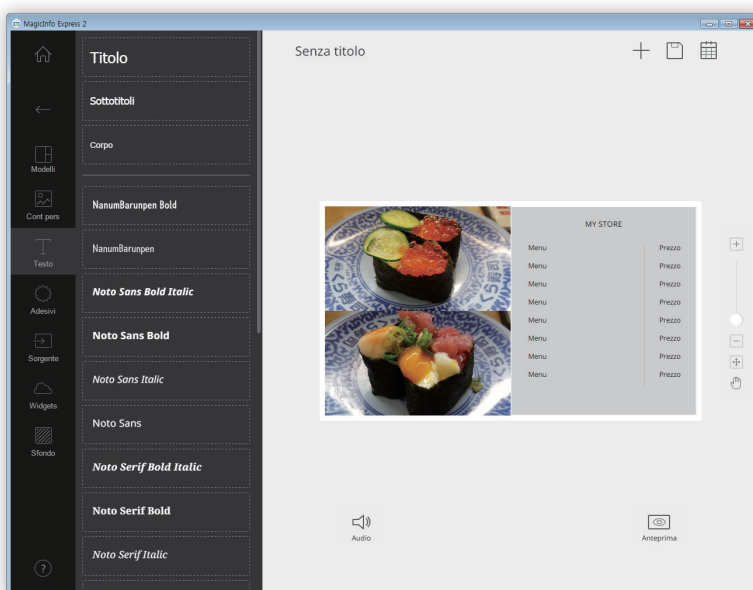
Aggiungere una casella di testo o modificare il testo predefinito.

### Nota

- Non è possibile sovrapporre elementi di testo alle sorgenti di ingresso o agli elementi video.
- Se è stato impostato il modello di display MagicInfo Player E, non è possibile sovrapporre un elemento di testo a un altro elemento, indipendentemente dal tipo di quest'ultimo.

## Aggiunta di testo

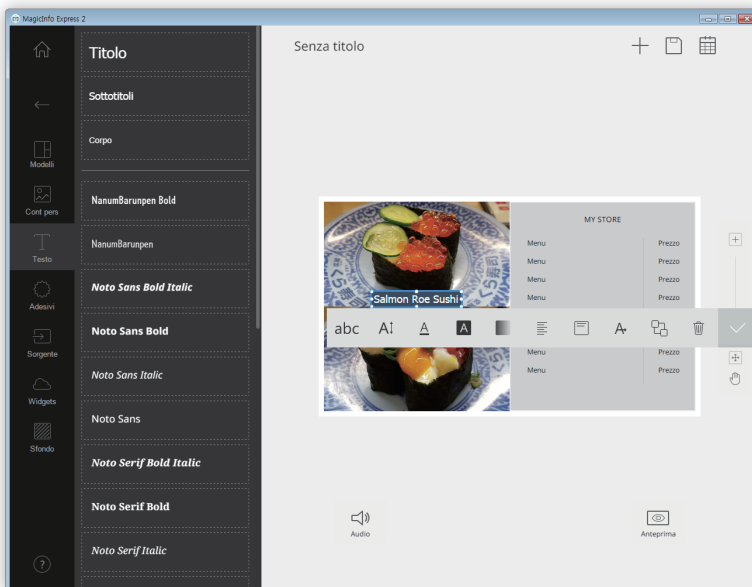
1 Fare clic su  dalla scheda degli elementi.



2 Fare clic sulla casella di testo desiderata e trascinarla nella sezione di modifica.

3 Trascinare e spostare la casella di testo, quindi inserire il testo.



- 4 Per modificare il testo utilizzare la barra di modifica testo. Per informazioni sull'utilizzo della barra di modifica del testo, vedere: [► Aggiunta di testo](#)



### Modifica del testo

- 1 Fare clic sul testo predefinito e immettere il nuovo testo.
- 2 Per modificare il testo utilizzare la barra di modifica testo.

### Impostazione del colore del testo/del colore di sfondo del testo

- 1 Nella barra di modifica testo fare clic su  o su .
- 2 Utilizzare la barra dei colori per personalizzare il colore. Per informazioni sull'utilizzo della barra dei colori, vedere: [► Impostazione del colore del testo/del colore di sfondo del testo](#)



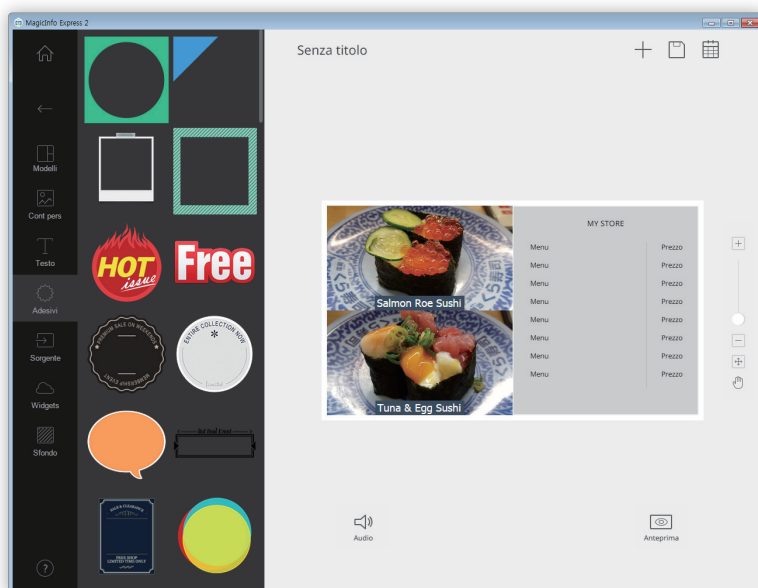
## Aggiunta di adesivi

Aggiungere adesivi al layout.

### Nota

- Questa funzione non è disponibile se è stato impostato il modello di display MagicInfo Player E.
- Non è possibile sovrapporre adesivi alle sorgenti di ingresso né agli elementi video, PPT o PDF.

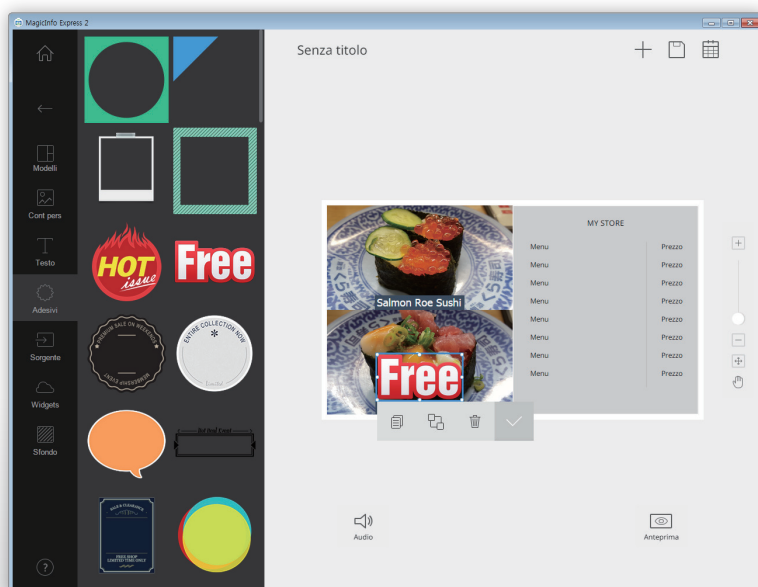
1 Fare clic su  dalla scheda degli elementi.



2 Dall'elenco di adesivi, fare clic su un adesivo e trascinarlo nella sezione di modifica.

- L'adesivo verrà aggiunto al layout.
- È possibile sovrapporre caselle di testo agli adesivi. È anche possibile sovrapporre diversi adesivi.


3 Fare clic sull'adesivo e modificarlo mediante la barra di modifica. Per informazioni sull'utilizzo della barra di modifica degli adesivi, vedere: [► Aggiunta di adesivi](#)

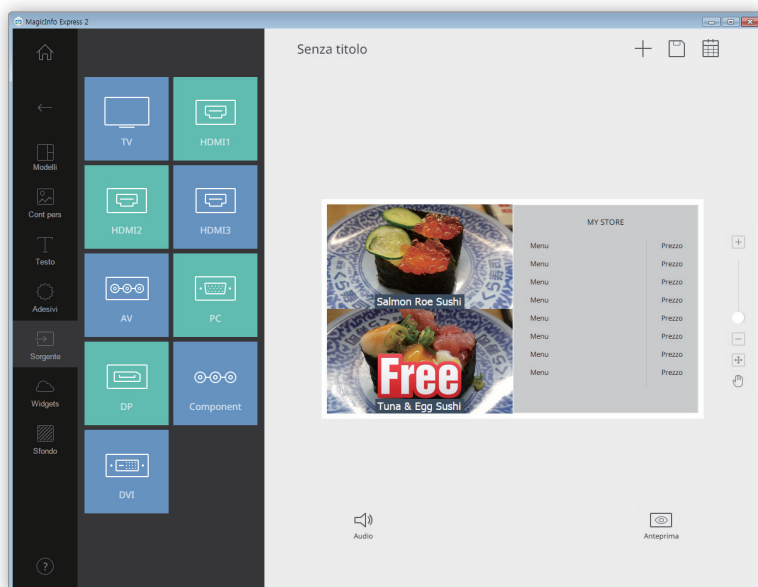


## Impostazione della sorgente di ingresso

### Nota


- Se è stato impostato il modello di display MagicInfo Player E, è possibile scegliere un paese da cui selezionare una sorgente di ingresso. Le sorgenti di ingresso disponibili variano a seconda del paese selezionato.
- Non è possibile utilizzare elementi testo, adesivo o immagine in una sezione a cui è stata aggiunta una sorgente di ingresso.

- 1 Fare clic su  dalla scheda degli elementi.



- 2 Dall'elenco di sorgenti di ingresso, fare clic su una sorgente di ingresso e trascinarla nella sezione di modifica.
- 3 Alla richiesta di conferma della modifica della sorgente di ingresso, fare clic su **Sostit.**
  - La sorgente di ingresso verrà aggiunta al layout.

## Modifica della sorgente di ingresso

- 1 Fare clic su una sorgente di ingresso nella sezione di modifica.
- 2 Fare clic su  nella barra di modifica della sorgente di ingresso e selezionare un'altra sorgente di ingresso.

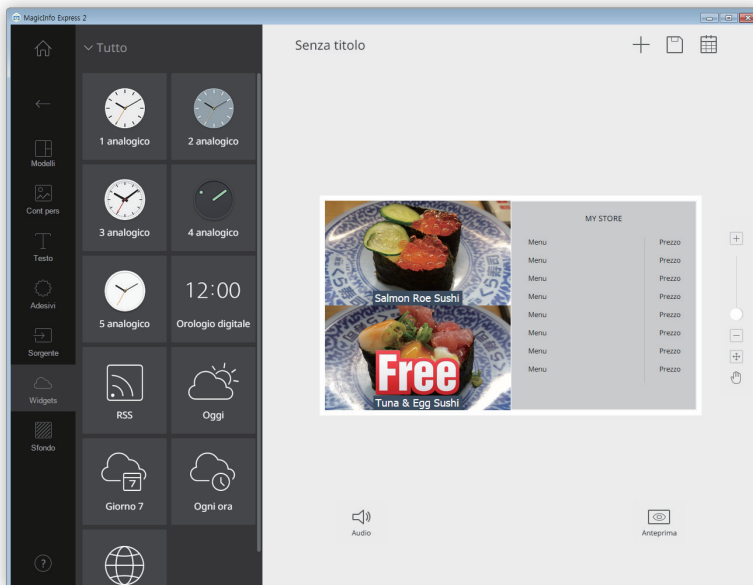
## Aggiunta di widget

Aggiungere widget che mostrano l'ora o le informazioni meteo. Configurare le proprietà del widget.

### Nota

- Questa funzione non è disponibile se è stato impostato il modello di display MagicInfo Player E.
- Non è possibile sovrapporre widget alle sorgenti di ingresso o agli elementi video.

1 Fare clic su  dalla scheda degli elementi.



2 Dall'elenco di widget, fare clic su un widget e trascinarlo nella sezione di modifica.

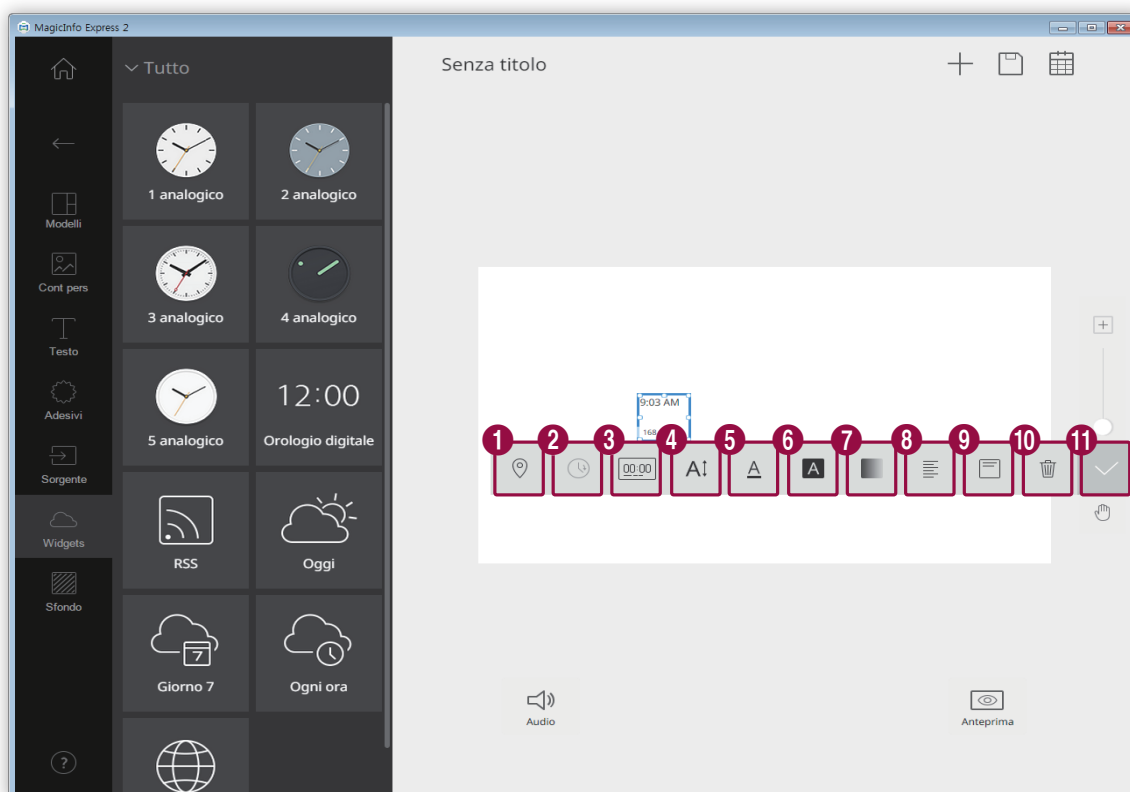
3 Fare clic sul widget aggiunto, quindi utilizzare la barra di modifica per configurare le proprietà.

- Le impostazioni disponibili variano a seconda dei widget. Per informazioni, fare riferimento al metodo di configurazione delle proprietà dei singoli widget.

## Configurazione delle impostazioni del widget orologio

Configurare le proprietà del widget orologio analogico o digitale.

- 1 Fare clic su un widget orologio nella sezione di modifica.
- 2 Utilizzare la barra di modifica per configurare le proprietà.



- 1 Selezionare un fuso orario da visualizzare nel widget.

Attivare o disattivare la modalità ora legale.

- 2  **Nota**

Questa opzione è disponibile solo se nell'opzione **1** è stato selezionato un fuso orario che osserva l'ora legale.

Selezionare un formato di visualizzazione dell'ora.

- 3  **Nota**

Questa opzione è disponibile solo per i widget orologio digitale.

Impostare la dimensione del testo per l'ora. È possibile impostare una dimensione compresa tra 20 e 200 punti.

- 4  **Nota**

Questa opzione è disponibile solo per i widget orologio digitale.

---

Selezionare un colore per il testo dell'ora. Per informazioni sull'impostazione del colore del testo, vedere: ► [Impostazione del colore del testo/del colore di sfondo del testo](#)

5



Questa opzione è disponibile solo per i widget orologio digitale.

---

Selezionare un colore di sfondo per il testo dell'ora. Per informazioni sull'impostazione del colore di sfondo per il testo, vedere: ► [Impostazione del colore del testo/del colore di sfondo del testo](#)

6



Questa opzione è disponibile solo per i widget orologio digitale.

---

Regolare l'opacità del colore di sfondo per il testo dell'ora. È possibile regolare l'opacità solo se è specificato un colore di sfondo per il testo. Quanto più il valore è vicino allo 0%, tanto più opaco sarà il colore di sfondo.

7



Questa opzione è disponibile solo per i widget orologio digitale.

---

Selezionare una modalità di allineamento testo orizzontale per l'ora.

8



Questa opzione è disponibile solo per i widget orologio digitale.

---

Selezionare una modalità di allineamento testo verticale per l'ora.

9



Questa opzione è disponibile solo per i widget orologio digitale.

10

Eliminare il widget.

11

Chiudere la barra di modifica.

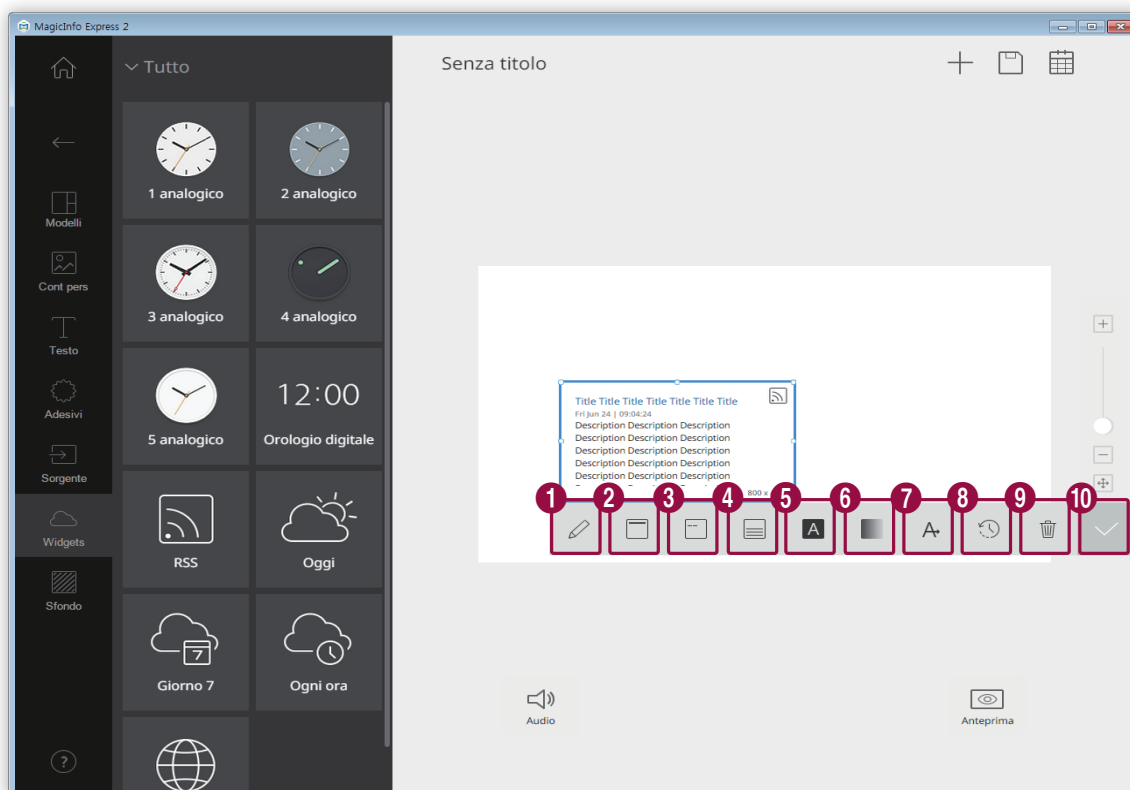
---



## Configurazione delle impostazioni del widget RSS

Configurare le proprietà del widget RSS.

- 1 Fare clic sul widget RSS e trascinarlo nella sezione di modifica.
- 2 Immettere l'URL del feed RSS nella barra degli indirizzi, quindi fare clic su **Salva**.
  - Il widget viene aggiunto nella sezione di modifica.
- 3 Utilizzare la barra di modifica per configurare le proprietà.



- 1 Modificare l'URL del feed RSS.
- 2 Configurare le proprietà del testo per il titolo del feed RSS.
- 3 Configurare le proprietà del testo per la data del feed RSS.
- 4 Configurare le proprietà del testo del corpo del feed RSS.
- 5 Selezionare un colore di sfondo per il widget. Per informazioni sull'impostazione del colore dello sfondo, vedere: [► Impostazione del colore del testo/del colore di sfondo del testo](#)




- 
- 6** Regolare l'opacità del colore di sfondo del widget. È possibile regolare l'opacità solo se è specificato un colore di sfondo. Quanto più il valore è vicino allo 0%, tanto più opaco sarà il colore di sfondo.
- 
- Visualizzare il contenuto del widget RSS mostrando il testo a scorrimento o passando al testo successivo in base a intervalli specificati.
- 7**
- **Diapositiva:** visualizzare il testo a scorrimento fino a quando non giunge alla fine. Selezionare **Diapositiva**, quindi impostare la direzione e la velocità di scorrimento del testo. Per ulteriori informazioni, vedere: ► [Configurazione delle impostazioni di scorrimento del testo](#)
  - **Capovolgi:** passare al testo successivo in base a intervalli specificati. Selezionare **Capovolgi**, quindi fare clic su ► per impostare il intervalli in base ai quali passare al testo successivo.
- 
- 8** Impostare gli intervalli secondo cui aggiornare le informazioni del widget.
- 
- 9** Eliminare il widget.
- 
- 10** Chiudere la barra di modifica.
- 

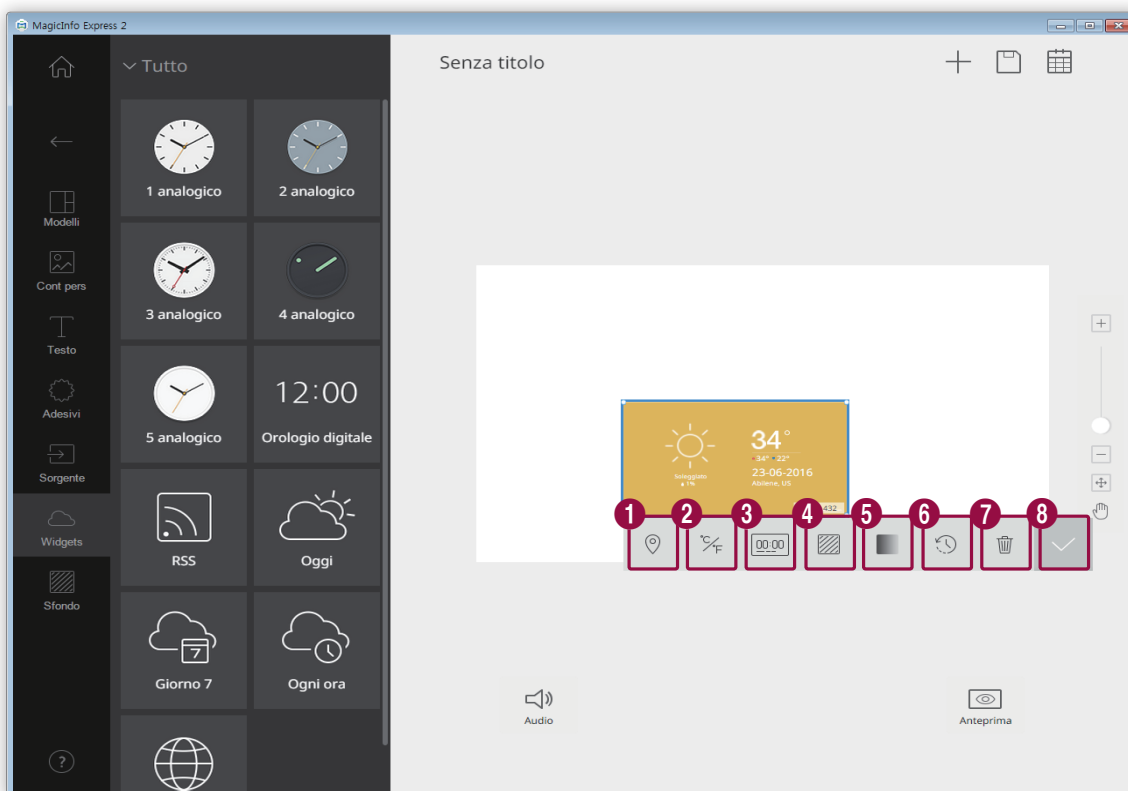
### Configurazione delle impostazioni del widget meteo

Configurare le proprietà del widget meteo.

#### Nota

Sono disponibili vari tipi di widget meteo, come illustrato di seguito.

-  : consente di visualizzare il meteo del giorno corrente per l'area selezionata.
-  : consente di visualizzare il meteo della settimana per l'area selezionata.
-  : consente di visualizzare il meteo delle successive cinque ore per l'area selezionata.



1 Selezionare un paese e una città di cui visualizzare il meteo.

2 Selezionare l'unità di visualizzazione delle temperature.

3 Selezionare il formato di visualizzazione della data e dell'ora.

Selezionare il tema di sfondo del widget.

- **Auto:** lo sfondo viene impostato automaticamente su un colore diverso a seconda del meteo.
  - **Immagine città:** lo sfondo viene impostato automaticamente su un'immagine che rappresenta la città selezionata.
- 4
- **Immagine meteo:** lo sfondo viene impostato automaticamente su un'immagine diversa a seconda del meteo.

 **Nota**

Queste opzioni non sono disponibili per il widget meteo della settimana.

5 Regolare l'opacità di sfondo del widget. Quanto più il valore è vicino allo 0%, tanto più opaco sarà lo sfondo.

6 Impostare gli intervalli secondo cui aggiornare le informazioni del widget.

7 Eliminare il widget.

8 Chiudere la barra di modifica.

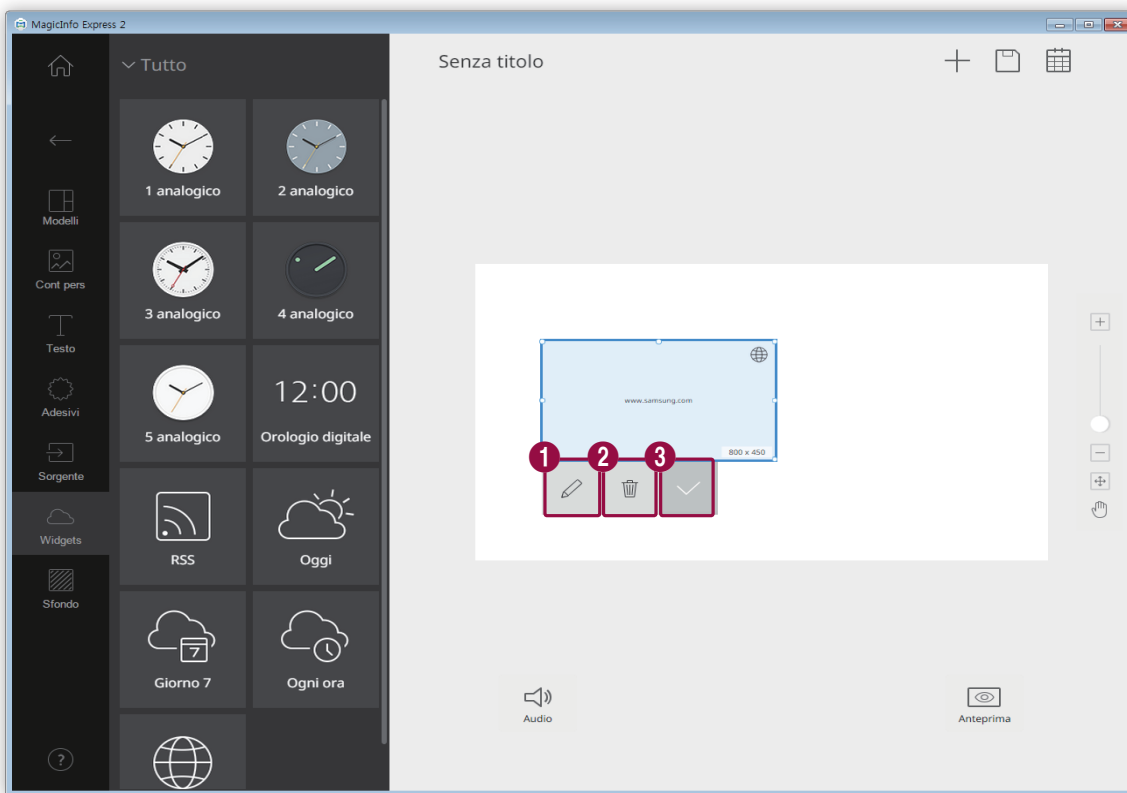
## Configurazione delle impostazioni del widget Web

Configurare le proprietà del widget Web.

### Nota

Non è possibile utilizzare il widget Web in una sezione a cui è stato aggiunto un altro elemento.

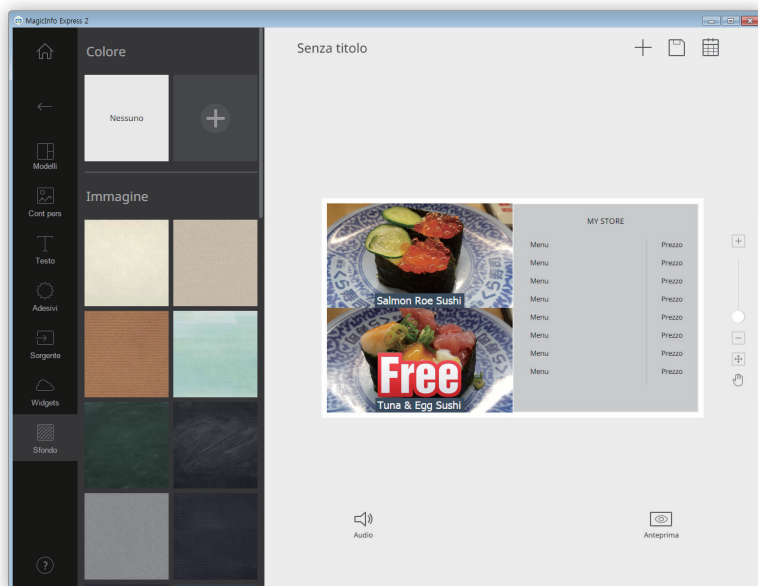
- 1 Fare clic sul widget Web e trascinarlo nella sezione di modifica.
- 2 Immettere l'URL nella barra degli indirizzi, quindi fare clic su **Salva**.  
– Il widget viene aggiunto nella sezione di modifica.
- 3 Utilizzare la barra di modifica per configurare le proprietà.




- 1 Modificare l'URL.
- 2 Eliminare il widget.
- 3 Chiudere la barra di modifica.


## Impostazioni dello sfondo

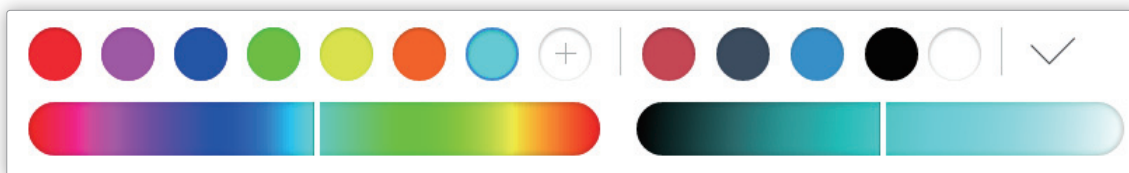
- 1 Fare clic su  dalla scheda degli elementi.



- 2 Fare clic su un colore o un motivo da applicare allo sfondo.
  - Per personalizzare il colore dello sfondo, fare clic su . Per informazioni sull'impostazione del colore dello sfondo, vedere: [► Impostazione del colore dello sfondo](#)
  - Se non si desidera applicare un colore o un motivo allo sfondo, fare clic su **NESSUNO**.



### Impostazione del colore dello sfondo

- 1 Fare clic su  dalla scheda dello sfondo.
- 2 Utilizzare la barra dei colori per personalizzare il colore dello sfondo. Per informazioni sull'utilizzo della barra dei colori, vedere: [► Impostazione del colore dello sfondo](#)




## Salvataggio dei contenuti

Salvare i contenuti come file nel computer.

- 1 Fare clic su  >  nella parte superiore della schermata.
- 2 Inserire un nome per il contenuto e fare clic su **Salva**.

## Creare una programmazione

Creare programmazioni per eseguire contenuti su dispositivi di visualizzazione Samsung in orari specifici. È possibile impostare la riproduzione di diversi contenuti in un orario diverso per ogni giorno della settimana.

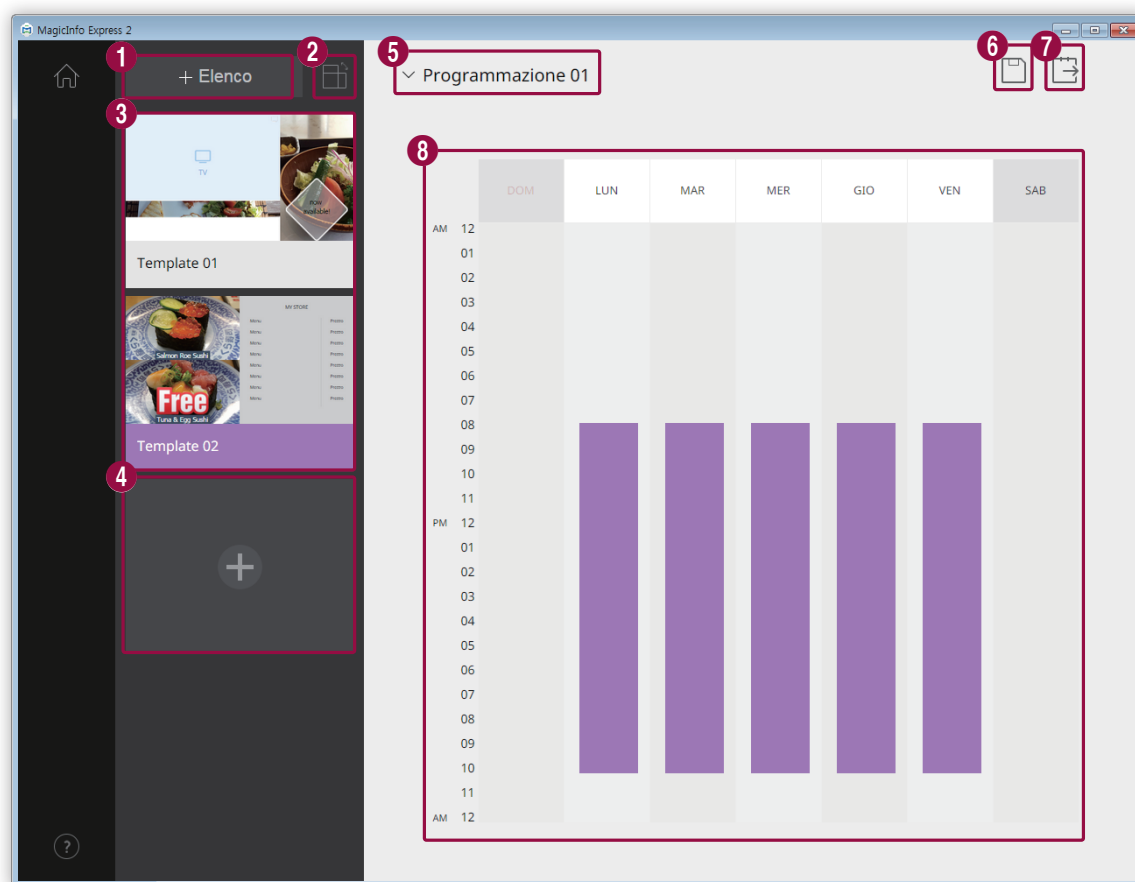
Per creare una programmazione per inviare contenuti, fare clic su  nella parte superiore della schermata.

### Nota

Se sono presenti contenuti non salvati, viene visualizzata la richiesta di confermare se si desidera salvarli. Salvare i contenuti e creare una programmazione.

## Pagina delle impostazioni di programmazione

Dopo il salvataggio dei contenuti viene visualizzata la schermata che consente di creare programmazioni. L'ultimo contenuto creato è visualizzato in cima all'elenco dei contenuti. I contenuti vengono automaticamente assegnati a una programmazione in base alle ore lavorative registrate.



1

Creare una playlist che consente di riprodurre più contenuti ripetutamente nell'arco di un intervallo di tempo specificato. Per informazioni sulla creazione di una playlist, vedere: [► Creazione di una playlist](#)

2

Ordinare e visualizzare contenuti in base all'orientamento.

Visualizzare un elenco di contenuti e playlist che è possibile aggiungere alle programmazioni. L'ultimo contenuto creato è visualizzato in cima all'elenco.

- 3
  - Per modificare i dettagli di un contenuto, fare clic sul contenuto.
  - Per aprire o chiudere la sezione di modifica delle playlist, fare clic su una playlist.
  - Per gestire l'elenco, fare clic su ☰ nella miniatura di un contenuto o di una playlist. È possibile copiare o eliminare il contenuto o la playlist.

- 4 Creare e aggiungere contenuti a una programmazione.

- 5 Selezionare una programmazione. Importare una programmazione precedentemente archiviata per modificarne il contenuto o le impostazioni dell'orario.

- 6 Salvare una programmazione nel computer.

- 7 Inviare una programmazione a un dispositivo di visualizzazione. Per ulteriori informazioni, vedere: [► Inviare i contenuti](#)

- 8 Modificare le programmazioni in questa sezione. È possibile modificare le programmazioni per ogni giorno della settimana. I contenuti creati vengono automaticamente programmati per la riproduzione.

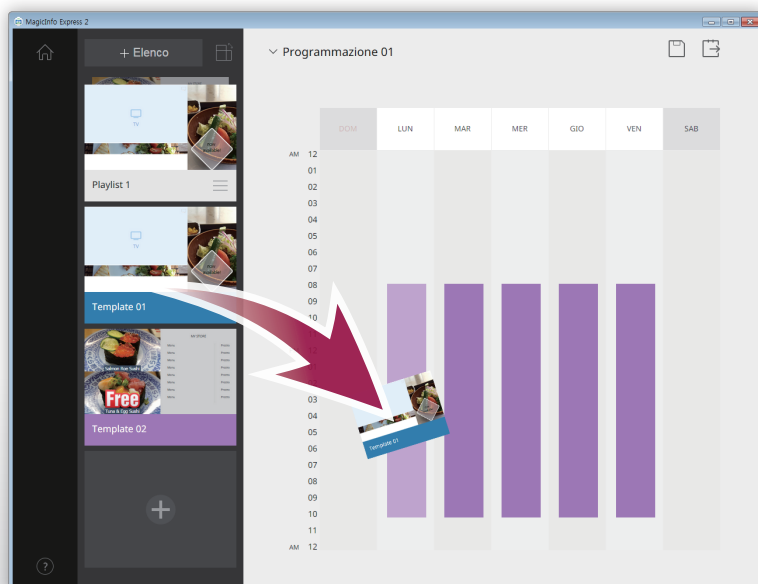
## Configurazione di una programmazione

Creare una programmazione per riprodurre contenuti o una playlist a una determinata ora di uno specifico giorno della settimana.

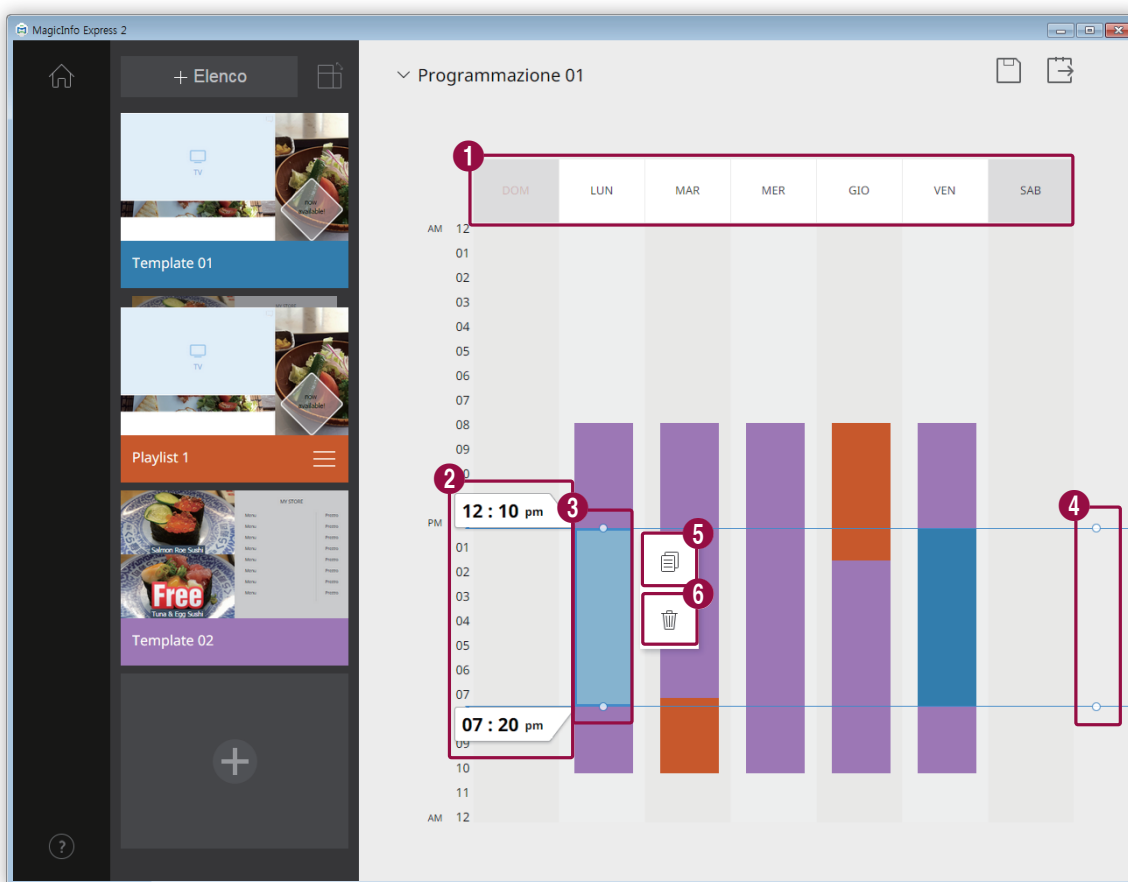
- 1 Dall'elenco dei contenuti selezionare e trascinare una playlist o un contenuto sul giorno della settimana desiderato nella sezione di modifica della programmazione.
  - La programmazione del contenuto sarà aggiunta al giorno selezionato.

### Nota

Ogni file di programmazione può includere al massimo 28 programmazioni di contenuti.




2 Fare clic sulla programmazione del contenuto aggiunta, quindi modificarla mediante le funzioni seguenti:



- 1 Disattivare le programmazioni assegnate al giorno selezionato. Per attivare un giorno è possibile fare clic su di esso o aggiungervi contenuti.
- 2 Visualizzare l'ora di inizio o di fine della riproduzione per il contenuto assegnato alla programmazione selezionata. Per modificare l'ora di inizio o di fine, selezionare un'ora dall'elenco o inserirla manualmente.
- 3 Regolare la durata della riproduzione del contenuto assegnato alla programmazione selezionata.
  - Per modificare la durata, trascinare i bordi della programmazione verso l'alto o verso il basso. È possibile impostare una durata massima di 24 ore.
  - Per impostare la riproduzione ininterrotta per 24 ore del contenuto assegnato alla programmazione selezionata, fare doppio clic sulla programmazione.
- 4 Regolare contemporaneamente le durate dei contenuti per le programmazioni assegnate alla stessa fascia oraria. Per modificare la durata, trascinare i bordi della programmazione verso l'alto o verso il basso.
- 5 Copiare la programmazione del contenuto selezionata.
- 6 Eliminare la programmazione del contenuto selezionata.

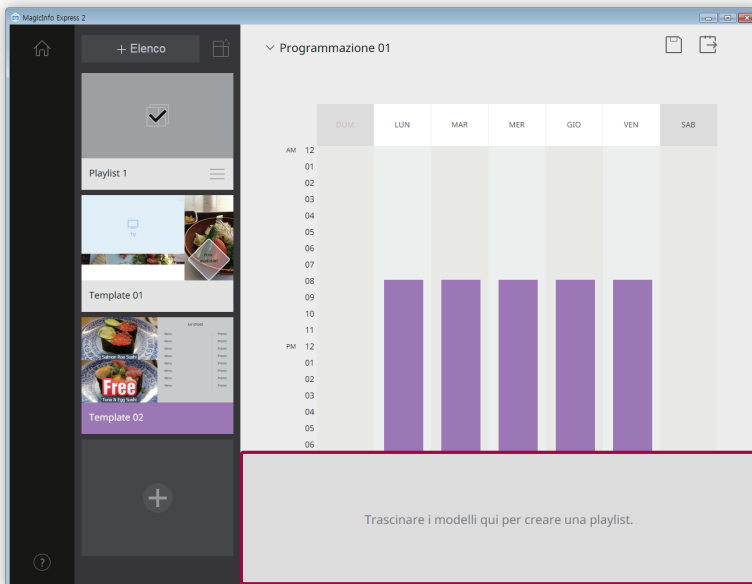


- 3 Dopo aver creato una programmazione, fare clic su .
- 4 Inserire il nome della programmazione e fare clic su **Salva**.
  - Dopo il salvataggio della programmazione verrà visualizzato il passaggio successivo, in cui sarà possibile inviare la programmazione.

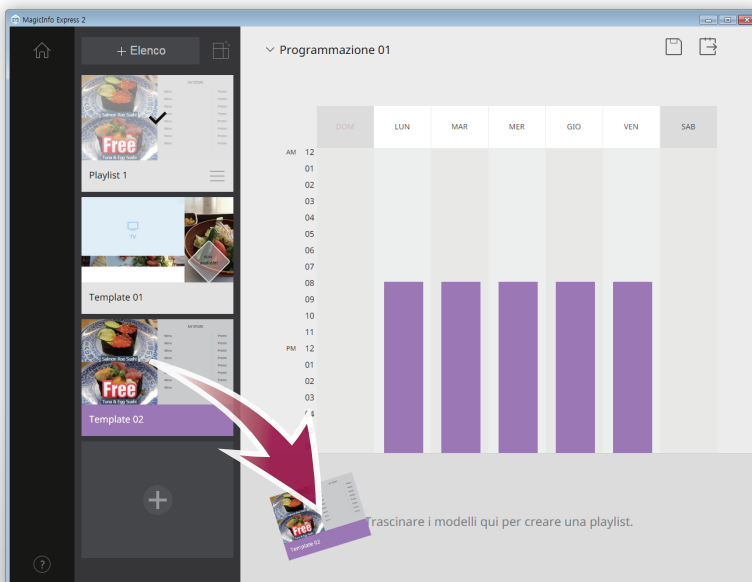
## Creazione di una playlist

Creare una playlist che consente di riprodurre più contenuti ripetutamente nell'arco di un intervallo di tempo specificato.

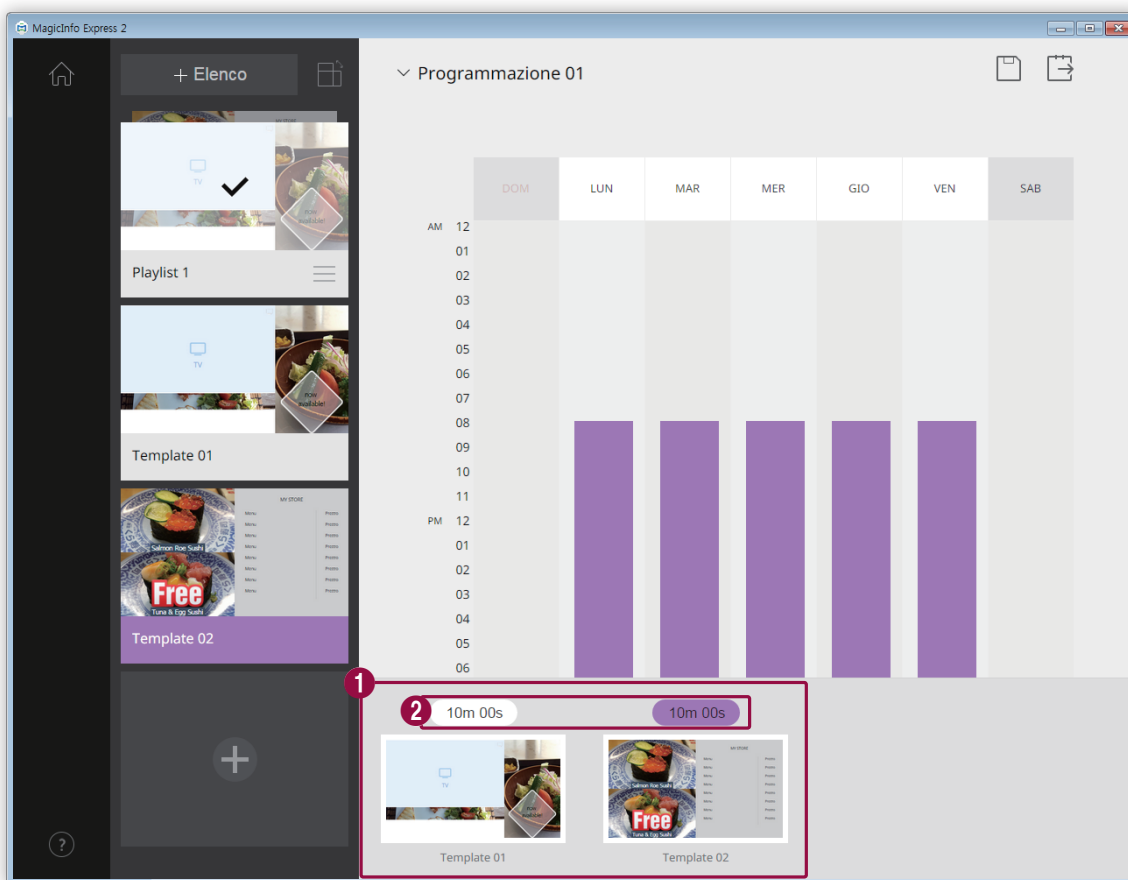
- 1 Fare clic su **Elenco** nella parte superiore della schermata.
  - La sezione di modifica della playlist sarà visualizzata sotto la sezione di modifica della programmazione.




- 2 Dall'elenco di contenuti selezionare e trascinare un contenuto nella sezione di modifica della playlist.



### 3 Modificare la playlist utilizzando le funzioni seguenti:



Visualizzare i contenuti aggiunti come miniature.

- 1
  - Per modificare la posizione di un contenuto nella sequenza di riproduzione, fare clic sul contenuto e trascinarlo nella posizione desiderata.
  - Per eliminare un contenuto, posizionare il puntatore del mouse sul contenuto e fare clic su .

- 2 Impostare la durata di ciascun contenuto. Selezionare una durata dall'elenco o inserirla manualmente.

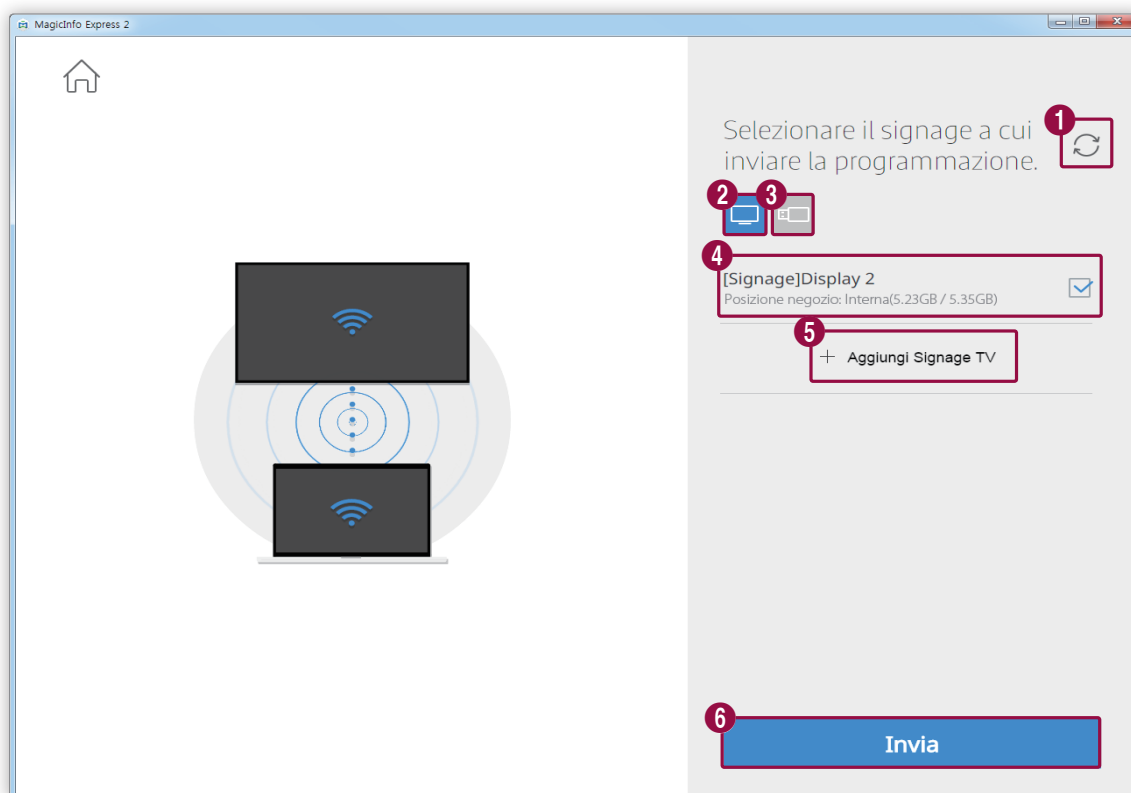
### 4 Dopo aver modificato la playlist, fare clic su di essa nell'elenco delle playlist.

– È possibile chiudere la sezione di modifica delle playlist.

## Inviare i contenuti

Inviare una programmazione a un dispositivo di visualizzazione Samsung o a un dispositivo USB.


- 1 Selezionare il dispositivo a cui inviare la programmazione e fare clic su **Invia**.



1 Aggiornare l'elenco dei dispositivi di visualizzazione o USB.

2 Inviare una programmazione a dispositivi di visualizzazione Samsung connessi alla stessa rete.

3 Inviare una programmazione a dispositivi USB connessi al computer.

Visualizzare l'elenco dei dispositivi di visualizzazione o USB. Per eliminare dall'elenco un dispositivo di visualizzazione aggiunto manualmente, fare clic su .

### Nota

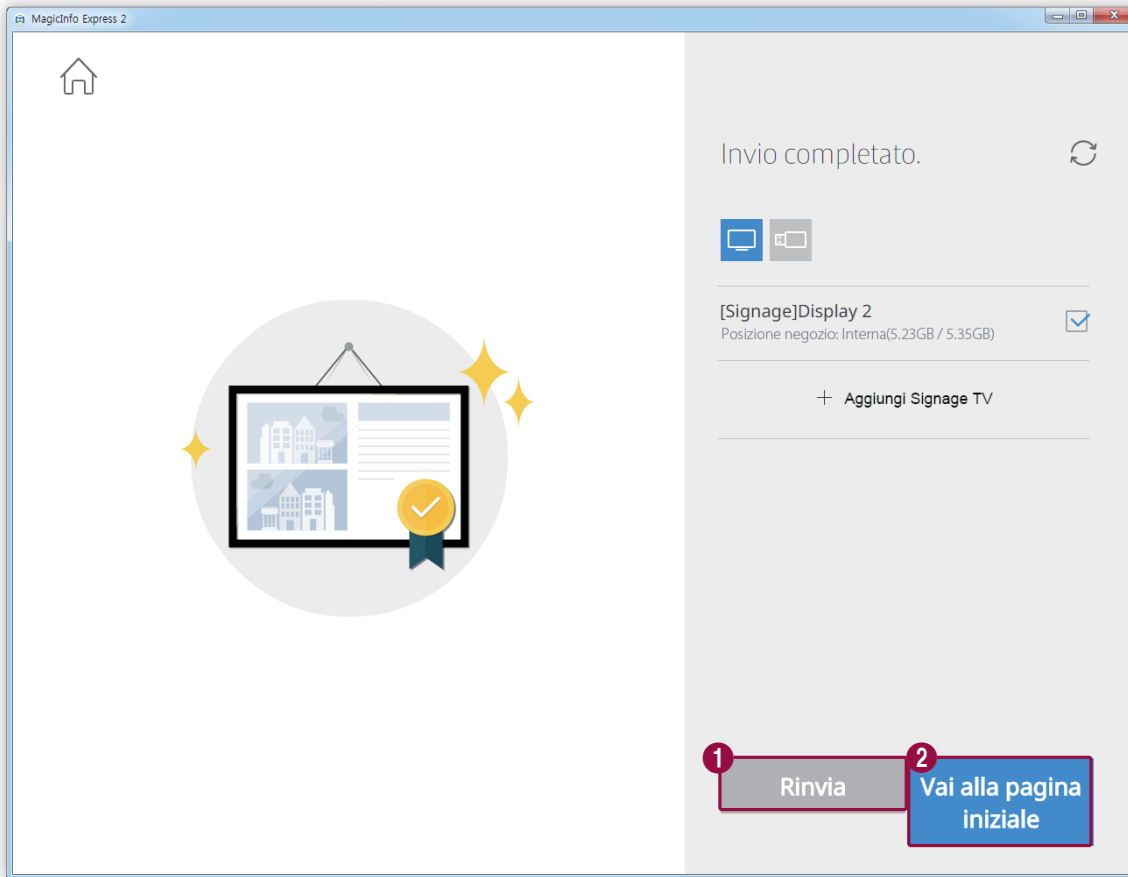
Se sotto il nome di un dispositivo non ne viene visualizzata la capacità ma lo stato, leggere quanto segue:

- 4
  - **Aggiornamento richiesto:** la versione del software del dispositivo connesso non è compatibile con il programma. Nella finestra di conferma dell'aggiornamento fare clic su **Aggiorna ora**, quindi aggiornare il software utilizzando il menu **Impostazioni**. Per ulteriori informazioni, vedere: [► Aggiornamento del software del dispositivo di visualizzazione](#)
  - **Non supportato:** il modello di display selezionato non è adatto al dispositivo connesso. Utilizzare il menu **Impostazioni** per cambiare il modello di display e impostare quello appropriato. Per ulteriori informazioni, vedere: [► Modifica del modello di display](#)

5 Aggiungere manualmente un dispositivo di visualizzazione. Per ulteriori informazioni, vedere: [► Registrazione di un dispositivo di visualizzazione](#)

- 6 Inviare la programmazione ai dispositivi selezionati.

- 2 Dopo avere inviato la programmazione, è possibile inviarla di nuovo o passare alla schermata Home.



- 1 Inviare nuovamente la programmazione a un dispositivo che non l'ha ricevuta correttamente o a cui non è mai stata inviata. Selezionare un dispositivo e fare clic sul pulsante Rinvia.

- 2 Passare alla schermata Home.

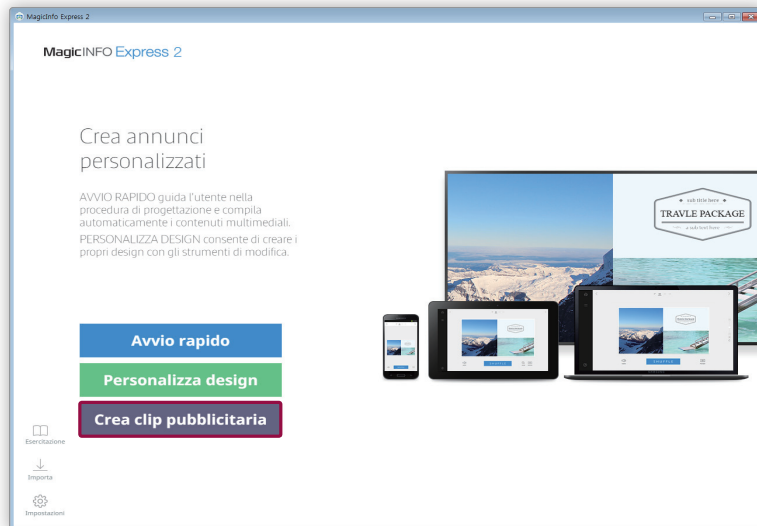
## Registrazione di un dispositivo di visualizzazione

- 1 Fare clic su **Aggiungi Signage TV** dall'elenco dei dispositivi di visualizzazione.
- 2 Immettere l'indirizzo IP del dispositivo di visualizzazione che si desidera aggiungere e fare clic su .

# Creazione di una clip pubblicitaria

consente di creare con facilità una clip pubblicitaria selezionando un tema.

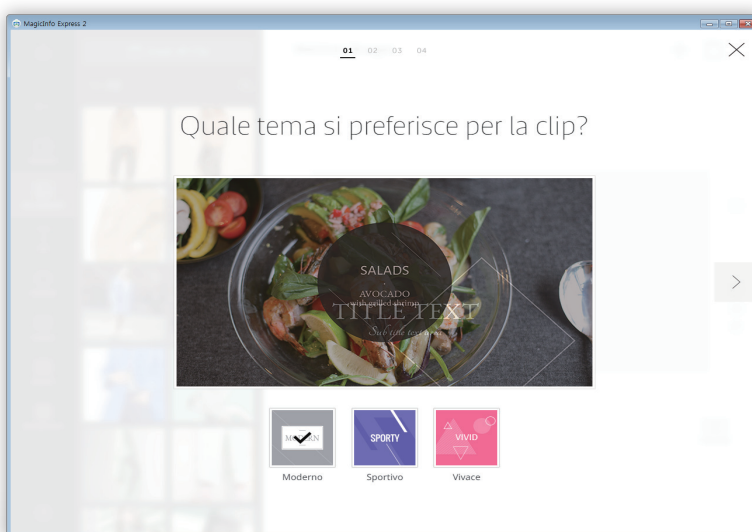
Fare clic su **Crea clip pubblicitaria** nella schermata Home.



## Selezionare un tema

Organizzare una clip pubblicitaria selezionando un tema.

- 1 Selezionare un tema appropriato per la clip pubblicitaria da creare.
  - È possibile visualizzare l'anteprima del tema selezionato.




- 2 Fare clic su > .

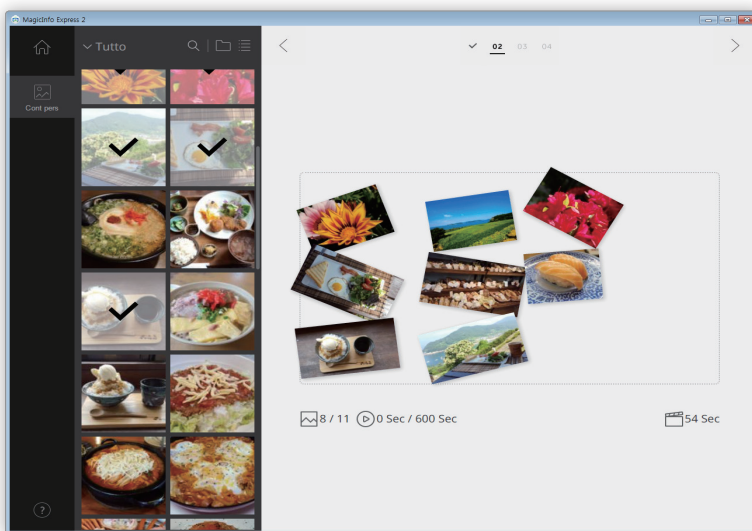
## Selezione degli elementi multimediali


Selezionare i file immagine o video da applicare alla clip pubblicitaria.

### Nota

- Di seguito sono indicati il numero minimo e massimo di elementi multimediali necessari per una clip pubblicitaria.
  - Immagine: da 6 a 11 file
  - Video: da 0 a 1 file
- Per i file immagine, è possibile selezionare solamente un file di 20 MB o di dimensioni inferiori.
- Per i video è possibile selezionare un file con una risoluzione di 1920 x 1080 pixel o 1280 x 720 pixel.

- 1 Fare clic su  dalla scheda degli elementi.
- 2 Nell'elenco di elementi multimediali selezionare gli elementi da applicare alla clip pubblicitaria.
  - Per informazioni sull'importazione di un elenco di elementi multimediali, vedere: [► Importazione di elementi multimediali](#)

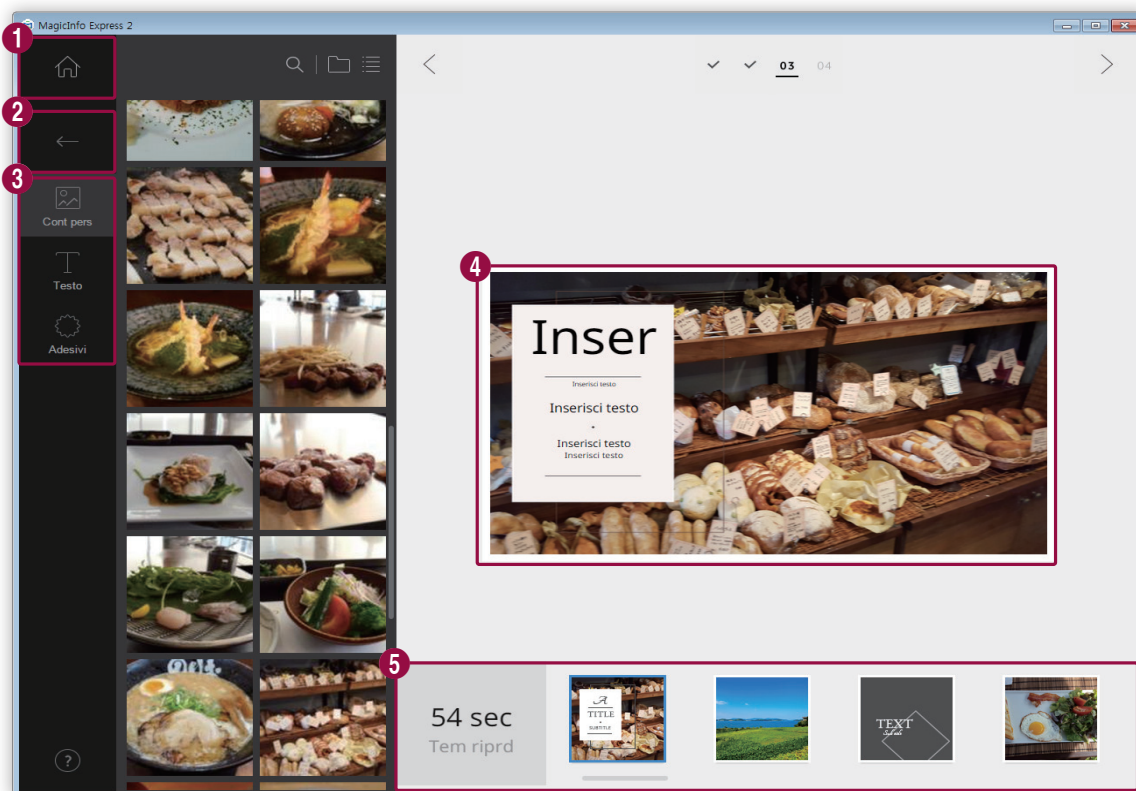


- 3 Dopo aver selezionato gli elementi multimediali, fare clic su .
  - Viene visualizzata la pagina di modifica del riquadro pubblicitario.

## Modificare il riquadro pubblicitario




Inserire testo e adesivi per creare una clip pubblicitaria creativa.

Modificare il riquadro pubblicitario utilizzando gli elementi e le funzioni seguenti:



**1** Tornare alla schermata Home.

**2** Chiudere la scheda degli elementi.

- 3**
- : sostituire un elemento multimediale.
  - : aggiungere testo.
  - : aggiungere adesivi.

**4** Visualizzare e modificare il riquadro pubblicitario selezionato dall'elenco di riquadri.


Vengono visualizzati i riquadri pubblicitari. Utilizzare il dispositivo di scorrimento per visualizzare i riquadri pubblicitari nascosti.

- 5**
- Per modificare un riquadro pubblicitario, fare clic sul riquadro.
  - Per scambiare immagini tra i riquadri nell'elenco di riquadri pubblicitari, fare clic su un riquadro e trascinarlo nell'altro riquadro.

## Organizzazione degli elementi multimediali

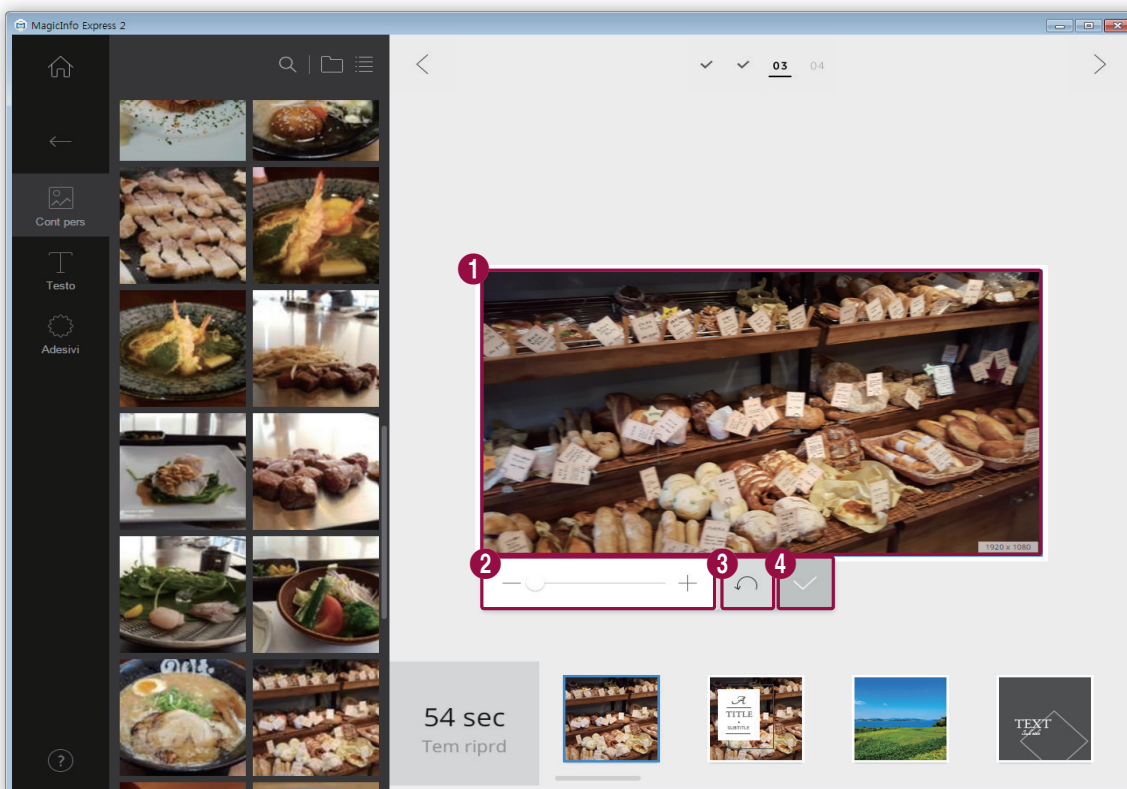
Modificare, ridimensionare o riposizionare immagini o video.

### Sostituzione di elementi multimediali

- 1 Fare clic su  dalla scheda degli elementi.
- 2 Dall'elenco di elementi multimediali, fare clic su un elemento e trascinarlo nella sezione di modifica.
  - L'elemento multimediale sarà sostituito.

### Modifica di elementi multimediali

- 1 Fare clic su un elemento multimediale dalla sezione di modifica.
- 2 Modificare l'elemento multimediale utilizzando le funzioni seguenti:



- 1 Trascinare l'elemento per riposizionarlo all'interno del layout.
- 2 Ingrandire o ridurre solo l'elemento, mantenendo bloccate le dimensioni del layout. Utilizzare il dispositivo di scorrimento per personalizzare il livello dello zoom.




- 3 Chiudere la barra di modifica senza salvare le modifiche.
- 4 Chiudere la barra di modifica dopo il salvataggio delle modifiche.

## Organizzazione del testo

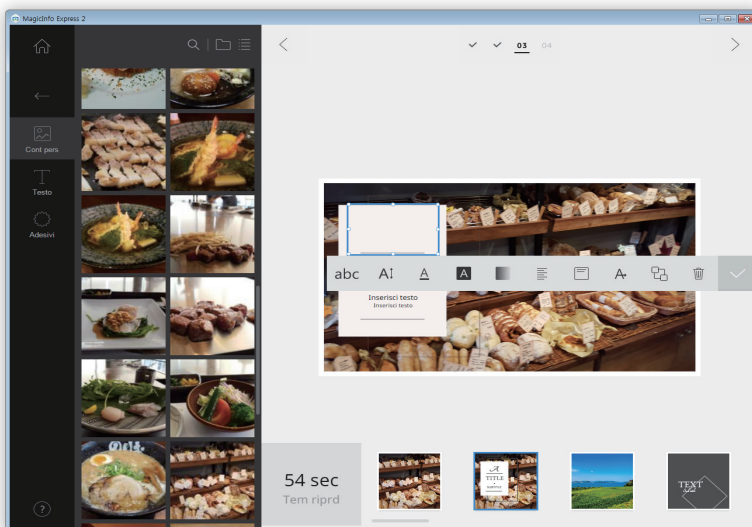
Aggiungere una casella di testo. Cambiare o modificare il testo predefinito nel riquadro.

### Aggiunta di testo


- 1 Fare clic su  dalla scheda degli elementi.
- 2 Fare clic sulla casella di testo desiderata e trascinarla nella sezione di modifica.
- 3 Regolare la posizione della casella di testo nella sezione di modifica, quindi inserire il testo.
- 4 Per modificare il testo utilizzare la barra di modifica testo. Per informazioni sull'utilizzo della barra di modifica del testo, vedere: [► Aggiunta di testo](#)

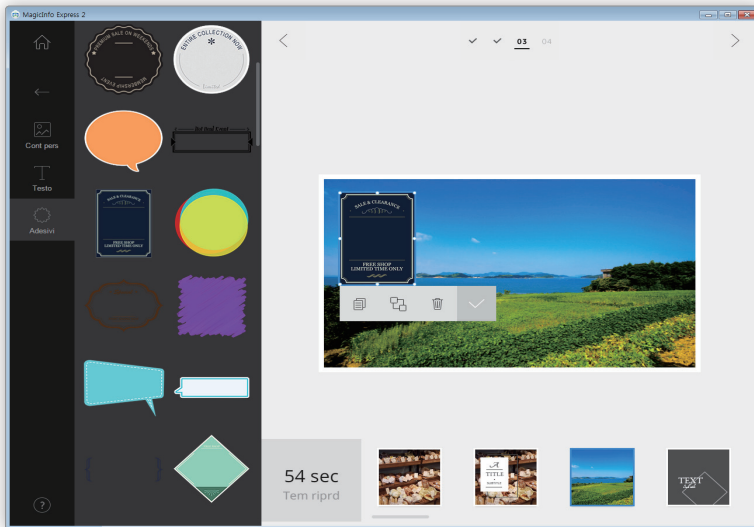
### Modifica del testo

- 1 Fare clic sul testo predefinito nel riquadro e immettere il nuovo testo.
- 2 Per modificare il testo utilizzare la barra di modifica testo. Per informazioni sull'utilizzo della barra di modifica del testo, vedere: [► Aggiunta di testo](#)




## Aggiunta di adesivi

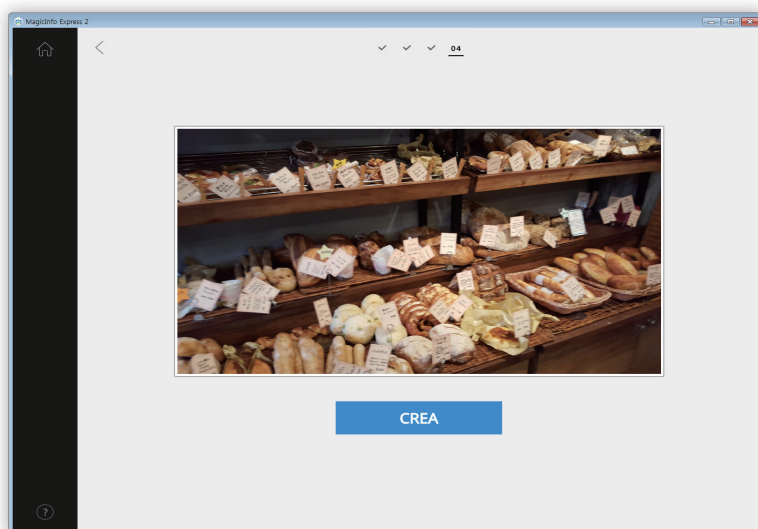
- 1 Fare clic su  dalla scheda degli elementi.
- 2 Dall'elenco di adesivi, fare clic su un adesivo e trascinarlo nella sezione di modifica.
  - L'adesivo verrà aggiunto al layout.
  - È possibile sovrapporre caselle di testo agli adesivi. È anche possibile sovrapporre diversi adesivi.
- 3 Fare clic sull'adesivo e modificarlo mediante la barra di modifica. Per informazioni sulla modifica di un adesivo, vedere:  
[► Aggiunta di adesivi](#)



## Salvare le impostazioni

---

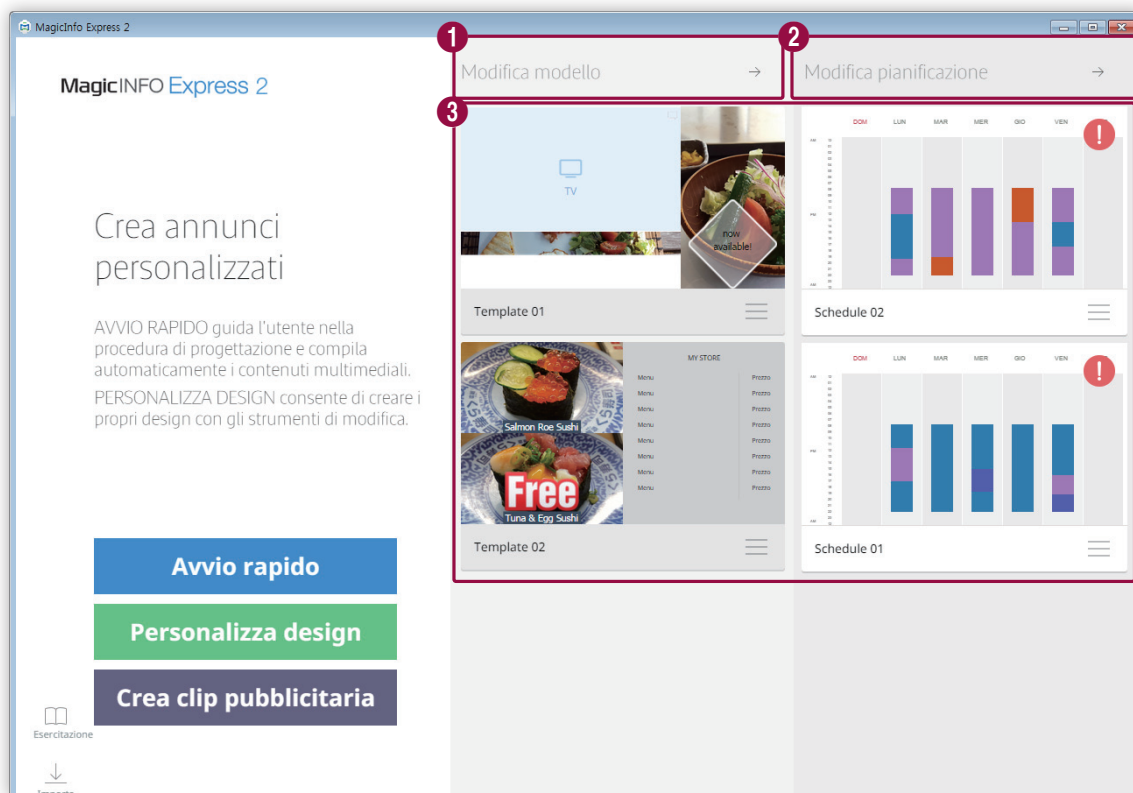
- 1 Dopo aver organizzato una clip pubblicitaria, fare clic su .
- 2 Fare clic su **Crea**.



- 3 Al termine della codifica, fare clic su **Salva**.
- 4 Immettere un nome per il file della clip pubblicitaria e fare clic su **Salva**.
  - Il file viene salvato nella cartella degli elementi multimediali. Per informazioni sull'impostazione di una cartella degli elementi multimediali, vedere: [► Importazione di elementi multimediali](#)

# Gestione di contenuti e programmazioni

Le programmazioni e i contenuti creati sono visualizzati nella schermata Home. È possibile modificare contenuti o programmazioni. È anche possibile gestire l'elenco dei contenuti o delle programmazioni.



**1** Organizzare e creare contenuti personalizzati con la modalità Personalizza design. Per ulteriori informazioni, vedere: [► Creazione di contenuti con la modalità Personalizza design](#)

**2** Aggiungere o modificare una programmazione per inviare i contenuti. Per ulteriori informazioni, vedere: [► Creare una programmazione](#)


Visualizzare e modificare l'elenco delle programmazioni e dei contenuti aggiunti.

- 3**
- Per modificare una programmazione o un contenuto, fare clic sull'una o sull'altro.
  - Per gestire l'elenco, fare clic su ☰ in un contenuto o una programmazione. È possibile copiare o eliminare il contenuto o la programmazione.
  - Le programmazioni che non sono state inviate correttamente o che non sono mai state inviate sono contrassegnate con il simbolo **!**. Se necessario, anche queste programmazioni possono essere inviate ai dispositivi di visualizzazione. Per ulteriori informazioni, vedere: [► Inviare i contenuti](#)

# Uso delle funzionalità aggiuntive

## Configurazione delle impostazioni dettagliate di MagicInfo Express 2

Configurare le impostazioni dettagliate di MagicInfo Express 2, ad esempio il timer e le informazioni sul negozio.

- 1 Fare clic su  nella schermata Home.
  - Viene visualizzata la finestra delle impostazioni dettagliate.
- 2 Configurare le impostazioni nel modo desiderato.

### Modifica del modello di display

---

- 1 Nella finestra delle impostazioni dettagliate fare clic sulla scheda **Modello**.
  - Viene visualizzato un elenco di modelli di display.
- 2 Fare clic su un modello di display nell'elenco.
- 3 Fare clic su **Sì** nella finestra di conferma per modificare il modello.
  - La modifica del modello di display è completa.

## Impostazione del timer

Impostare il timer per accendere e spegnere un dispositivo di visualizzazione su cui verranno riprodotti contenuti. È anche possibile configurare le impostazioni di vacanza per il dispositivo. Applicare al dispositivo le impostazioni configurate.

### Impostazione del timer di accensione/spegnimento

#### Nota



È possibile aggiungere un massimo di sette timer.

- 1 Nella finestra delle impostazioni dettagliate fare clic sulla scheda **Timer accensione/spegn.**
  - Verrà visualizzato l'elenco dei timer.
- 2 Selezionare un timer.
- 3 Per impostare un timer di accensione, selezionare la casella **Timer ON** e impostare il giorno e l'ora dell'accensione.
- 4 Per impostare un timer di spegnimento, selezionare la casella **Timer OFF** e impostare il giorno e l'ora dello spegnimento.
- 5 Dopo avere impostato il timer, fare clic su **Applica**.
  - Si verrà indirizzati automaticamente al passaggio successivo, in cui è possibile applicare le impostazioni del timer al dispositivo di visualizzazione. Per ulteriori informazioni, vedere: [► Applicazione di un timer](#)


### Impostazione delle vacanze

#### Nota


È possibile aggiungere un massimo di 20 vacanze.

- 1 Nella finestra delle impostazioni dettagliate fare clic sulla scheda **Timer accensione/spegn.**
  - Verrà visualizzato l'elenco dei timer.
- 2 Fare clic su **Gestione vacanze**.
  - Viene visualizzato un elenco di vacanze.
- 3 Per aggiungere vacanze, fare clic su **Aggiungi festività**.
- 4 Inserire le date di inizio e di fine della festività.
  - Per modificare i dettagli della vacanza, fare clic su  e selezionare una data.
  - Per eliminare una festività, fare clic su .

## Applicazione di un timer


- 1 Dall'elenco dei dispositivi di visualizzazione selezionare un dispositivo a cui applicare le impostazioni del timer.
  - Per aggiornare l'elenco dei dispositivi di visualizzazione, fare clic su .
- 2 Fare clic su **Invia**.

## Registrazione di un dispositivo di visualizzazione


- 1 Fare clic su **Aggiungi Signage TV** dall'elenco dei dispositivi di visualizzazione.
- 2 Immettere l'indirizzo IP del dispositivo di visualizzazione che si desidera aggiungere e fare clic su .

## Aggiornamento del software del dispositivo di visualizzazione

---



- 1 Nella finestra delle impostazioni dettagliate fare clic sulla scheda **Aggiornamento software**.
  - Verrà visualizzato l'elenco dei dispositivi di visualizzazione registrati.
  - Per aggiornare l'elenco dei dispositivi di visualizzazione, fare clic su .
- 2 Selezionare un dispositivo di visualizzazione.
  - Verrà visualizzata la versione del dispositivo di visualizzazione.
- 3 Fare clic su **Aggiorn**.

## Registrazione di un dispositivo di visualizzazione

- 1 Fare clic su **Aggiungi Signage TV** dall'elenco dei dispositivi di visualizzazione.
- 2 Immettere l'indirizzo IP del dispositivo di visualizzazione che si desidera aggiungere e fare clic su .

## Modifica delle impostazioni del negozio

---

- 1 Nella finestra delle impostazioni dettagliate fare clic sulla scheda **Memorizza**.
  - Verrà visualizzato l'elenco dei negozi registrati.
- 2 Fare clic su  per il negozio di cui si desidera modificare le informazioni.
  - Per eliminare il negozio, fare clic su .
- 3 Modificare le informazioni sul negozio seguendo le istruzioni visualizzate. È possibile modificare le informazioni con lo stesso metodo utilizzato per aggiungere un negozio. Per ulteriori informazioni, vedere: [► Registrazione del negozio](#)

## Aggiunta di un negozio



### Nota

È possibile aggiungere un massimo di dieci negozi.

- 1 Fare clic su **Aggiungi negozio** dall'elenco dei negozi.
- 2 Aggiungere un negozio seguendo le istruzioni visualizzate. Per ulteriori informazioni, vedere: [► Registrazione del negozio](#)

## Gestione dei tipi di carattere


---



### Nota

L'installazione e/o l'uso di caratteri diversi dai tipi di carattere predefiniti che sono preinstallati e forniti insieme al prodotto nel punto vendita ("Caratteri non standard") possono dar luogo a contestazioni per violazione dei relativi accordi di licenza. Qualsiasi carattere inserito come visualizzato sullo schermo del PC/tablet/dispositivo portatile può apparire diverso dal carattere visualizzato nella schermata Samsung Smart Signage. Samsung non sarà responsabile per eventuali reclami sporti da terze parti in relazione all'installazione e/o all'utilizzo di uno o più dei suddetti Caratteri non standard e nessuna garanzia fornita da Samsung sarà applicabile all'installazione e/o all'utilizzo di Caratteri non standard.

## Aggiunta di caratteri

- 1 Nella finestra delle impostazioni dettagliate fare clic sulla scheda **Font**.
- 2 Per aggiungere caratteri, fare clic su **Aggiungi tipo di carattere**.
- 3 Selezionare un file di caratteri e fare clic su **Apri**.
- 4 Fare clic su **OK** nella finestra di conferma.
  - Dopo l'aggiornamento del programma, l'aggiunta del carattere è completa.
  - Per eliminare un tipo di carattere dall'elenco dei tipi di carattere, fare clic su .



## Impostazione della cartella di destinazione

---

- 1 Nella finestra delle impostazioni dettagliate fare clic sulla scheda **Posizione negozio**.
- 2 Per modificare il percorso di salvataggio, fare clic su **Modifica posizione negozio**.
  - Per reimpostare la cartella di destinazione predefinita, fare clic su **Impostazioni predefinite programma**.
- 3 Modificare la cartella di destinazione e fare clic su **OK**.

## Visualizzazione delle informazioni sul software


---

Nella finestra delle impostazioni dettagliate fare clic sulla scheda **Informazioni software**.

- È possibile visualizzare l'attuale licenza open source e la versione del software. Se il software non è aggiornato all'ultima versione, scaricare l'ultima versione per aggiornarlo.

## Visualizzazione dell'esercitazione

Utilizzare l'esercitazione video per imparare a utilizzare il MagicInfo Express 2.

- 1 Fare clic su  nella schermata Home.
- 2 Fare clic sul video relativo a un particolare passaggio per imparare a utilizzare il software.

# Open Source Announcement

## Windows

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

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

LGPL software: FFmpeg, VIPS, WebChimera

## GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

---

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc.

51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

### Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code.

If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library.

Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License.

This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

## TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0) This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1) You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2) You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) The modified work must itself be a software library.
- b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful. (For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.) These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works.

But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it. Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library. In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3) You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices. Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4) You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5) A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a “work that uses the Library”. Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a “work that uses the Library” with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a “work that uses the library”.

The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a “work that uses the Library” uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6) As an exception to the Sections above, you may also combine or link a “work that uses the Library” with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer’s own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable “work that uses the Library”, as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user’s computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy. For an executable, the required form of the “work that uses the Library” must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable. It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.
- 7) You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
    - a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
    - b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
  - 8) You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
  - 9) You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
  - 10) Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients’ exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11) If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library. If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice. This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12) If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13) The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14) If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.



## NO WARRANTY

- 15) BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
- 16) IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

### END OF TERMS AND CONDITIONS

## How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

one line to give the library's name and an idea of what it does.

Copyright (C) year name of author

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

Signature of Ty Coon, 1 April 1990 Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

## Apache License, Version 2.0

---

Foundation Projects People Get Involved Download Support Apache Home » Licenses

Apache License Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

### TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

#### 1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and

You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and

You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License. You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions. Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. **Limitation of Liability.** In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. **Accepting Warranty or Additional Liability.** While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");  
you may not use this file except in compliance with the License.  
You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

## Mac

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

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

LGPL software: FFmpeg, VIPS, WebChimera

## GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

---

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc.

51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

### Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code.

If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library.

Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License.

This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

## TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0) This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1) You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2) You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) The modified work must itself be a software library.
- b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.



d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful. (For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.) These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works.

But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it. Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library. In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3) You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices. Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4) You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5) A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a “work that uses the Library”. Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a “work that uses the Library” with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a “work that uses the library”.

The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a “work that uses the Library” uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6) As an exception to the Sections above, you may also combine or link a “work that uses the Library” with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer’s own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable “work that uses the Library”, as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user’s computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy. For an executable, the required form of the “work that uses the Library” must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable. It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.
- 7) You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
- a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
  - b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
- 8) You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
- 9) You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
- 10) Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients’ exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11) If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library. If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice. This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12) If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13) The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14) If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

## NO WARRANTY

- 15) BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
- 16) IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

### How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

one line to give the library's name and an idea of what it does.

Copyright (C) year name of author

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

Signature of Ty Coon, 1 April 1990 Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

## Apache License, Version 2.0

---

Foundation Projects People Get Involved Download Support Apache Home » Licenses

Apache License Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

### TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

#### 1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and

You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and

You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License. You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions. Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.



8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");  
you may not use this file except in compliance with the License.  
You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software  
distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS,  
WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.  
See the License for the specific language governing permissions and  
limitations under the License.

**SAMSUNG**  
BUSINESS