

# MagicInfo Express 2

## Guide d'utilisation

MagicInfo Express 2 vous permet de créer facilement du contenu à l'aide de plusieurs modèles. Grâce au logiciel MagicInfo Express 2, vous pouvez créer et gérer des programmes de lecture de contenus sur des périphériques d'affichage Samsung à des heures spécifiques.

# Table des matières

---

## Avant de commencer

- 3 **À propos de MagicInfo Express 2**  
Configurations requises pour l'installation
- 4 **Procédure d'installation/de désinstallation du programme**  
Installation  
Désinstallation

## Configuration des paramètres initiaux

- 6 **Enregistrement de votre magasin**
- 9 **Sélection d'un modèle d'affichage**

## Création de contenu

- 11 **Aperçu de MagicInfo Express 2**
- 12 **Création de contenu avec le mode Démarr. rapide**  
Sélectionnez un type de modèle  
Sélectionnez les éléments  
Modification du modèle  
Sauvegarde du contenu  
Créez un programme  
Envoyez le contenu
- 40 **Création de contenu avec le mode Personnaliser la conception**  
Création d'un modèle  
Sauvegarde du contenu  
Créez un programme  
Envoyez le contenu
- 69 **Création d'un clip publicitaire**  
Sélectionner un thème  
Sélection des éléments multimédia  
Modifier le cadre publicitaire  
Enregistrer les paramètres
- 76 **Gestion du contenu et des programmes**

## Utilisation des options supplémentaires

- 77 **Configuration des paramètres détaillés de MagicInfo Express 2**  
Modification du modèle d'affichage  
Réglage du minuteur  
Mise à jour du logiciel du périphérique d'affichage  
Modification des paramètres de magasin  
Gestion des polices  
Réglage du dossier de destination  
Affichage des détails du logiciel
- 81 **Affichage du tutoriel**

## 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

# Avant de commencer

## À propos de MagicInfo Express 2

Le logiciel MagicInfo Express 2 vous permet de créer facilement du contenu à l'aide de différents modèles. Grâce au logiciel MagicInfo Express 2, vous pouvez créer et gérer des programmes de lecture de contenus sur des périphériques d'affichage Samsung à des heures spécifiques.

### Configurations requises pour l'installation

---

- Unité centrale (CPU) : Intel® i3 ou version ultérieure
- Disque dur (HDD) : Au moins 1 Go d'espace disponible
- Mémoire vive (RAM) : 4 Go ou supérieur
- Système d'exploitation : Windows 7 SP1 et versions supérieures ou Mac OS X 10.8 (Mountain Lion) et versions supérieures
- Résolution : résolution de 1280 x 960 ou supérieure recommandée

 **Remarque**

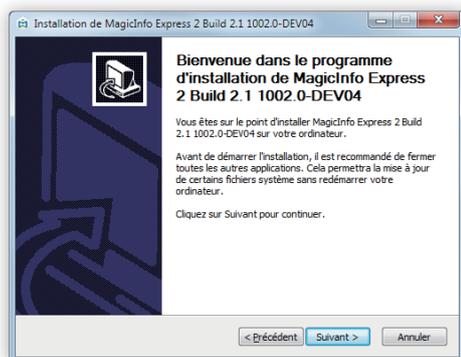
Assurez-vous d'être connecté en tant qu'administrateur lorsque vous exécutez le fichier d'installation du programme.

# Procédure d'installation/de désinstallation du programme

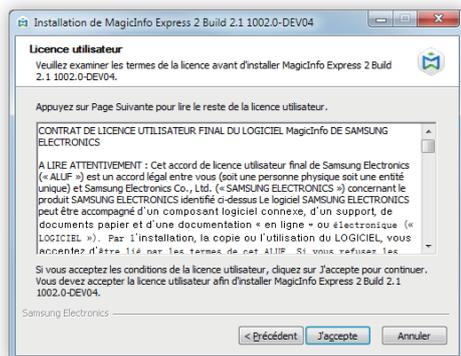
## Installation



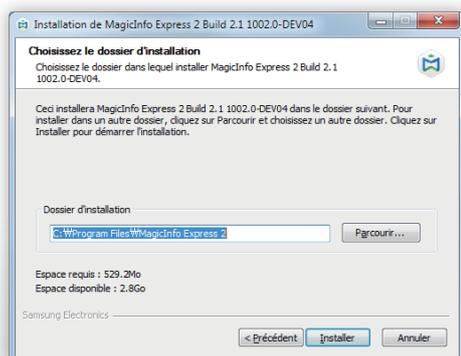
- 1 Exécutez le fichier d'installation du programme. Sélectionnez une langue et cliquez sur OK.



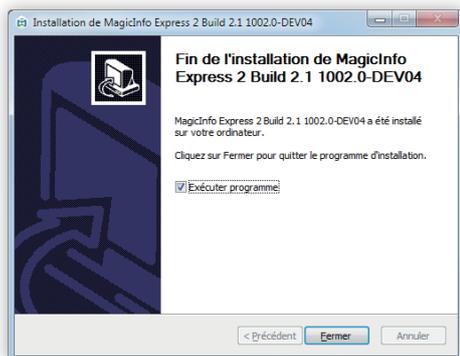
- 2 Lisez les instructions et cliquez sur **Suivant**.



- 3 Dès que la page du contrat de licence s'affiche à l'écran, cliquez sur **J'accepte**.



- 4 Choisissez le dossier d'installation et cliquez sur **Installer**.



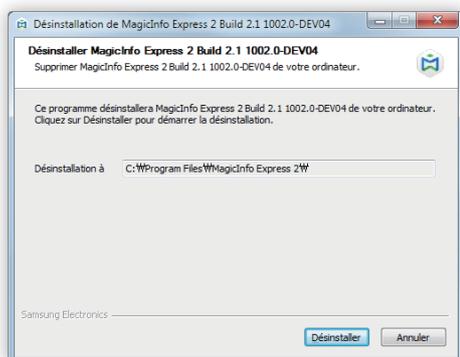
- 5 Une fois l'installation du programme terminée, cliquez sur **Fermer**.
  - Pour lancer le programme installé immédiatement, cochez la case **Exécuter le programme**.
  - Il est également possible d'exécuter le programme en double-cliquant sur l'icône du programme située sur le bureau.

## Désinstallation

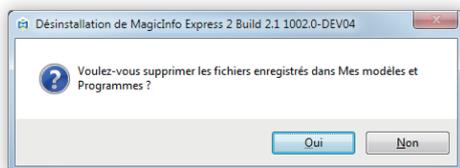
Si vous rencontrez un problème lors de l'utilisation du programme, suivez les instructions suivantes pour désinstaller le programme :

### Remarque

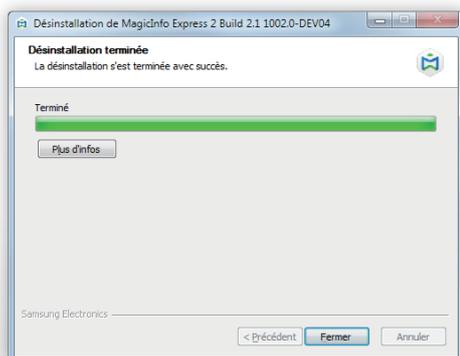
Le programme ne peut être désinstallé correctement s'il est en cours d'exécution. Veuillez à fermer le programme avant de le désinstaller.



- 1 Utilisez le panneau de configuration ou la liste des programmes de démarrage pour ouvrir la page de désinstallation, puis cliquez sur **Désinstaller**.



- 2 Choisissez de supprimer du contenu ou des programmes créés précédemment.



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

# Configuration des paramètres initiaux

Pour utiliser MagicInfo Express 2, commencez par enregistrer votre magasin et sélectionner un modèle d'affichage. Le nom du magasin enregistré est automatiquement saisi dans le modèle. Les heures d'ouverture enregistrées sont définies comme les heures d'ouverture par défaut lorsque vous créez un programme de contenu.

## Enregistrement de votre magasin

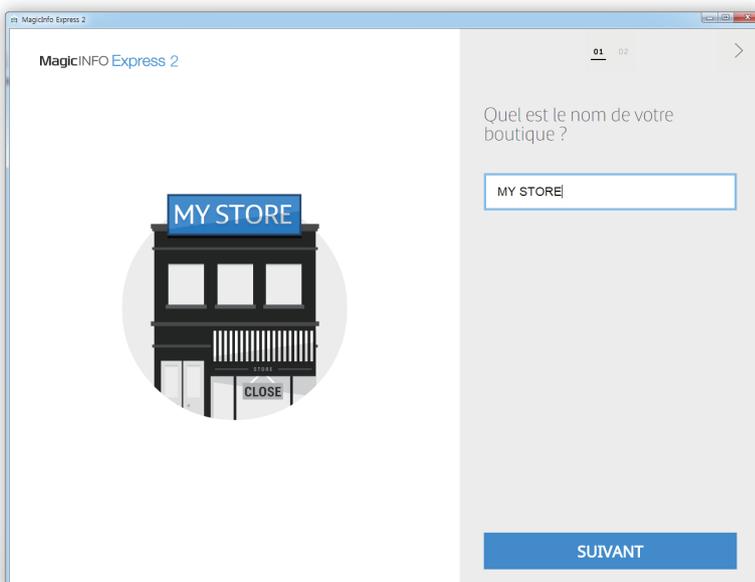
### Remarque

- La page d'enregistrement de la boutique n'apparaît qu'au premier lancement du programme.
- Vous pouvez modifier ou ajouter des boutiques via le menu **Paramètres**. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [► Modification des paramètres de magasin](#)

1 Saisissez le nom du magasin et cliquez sur **Suivant** ou sur **>**.

### Remarque

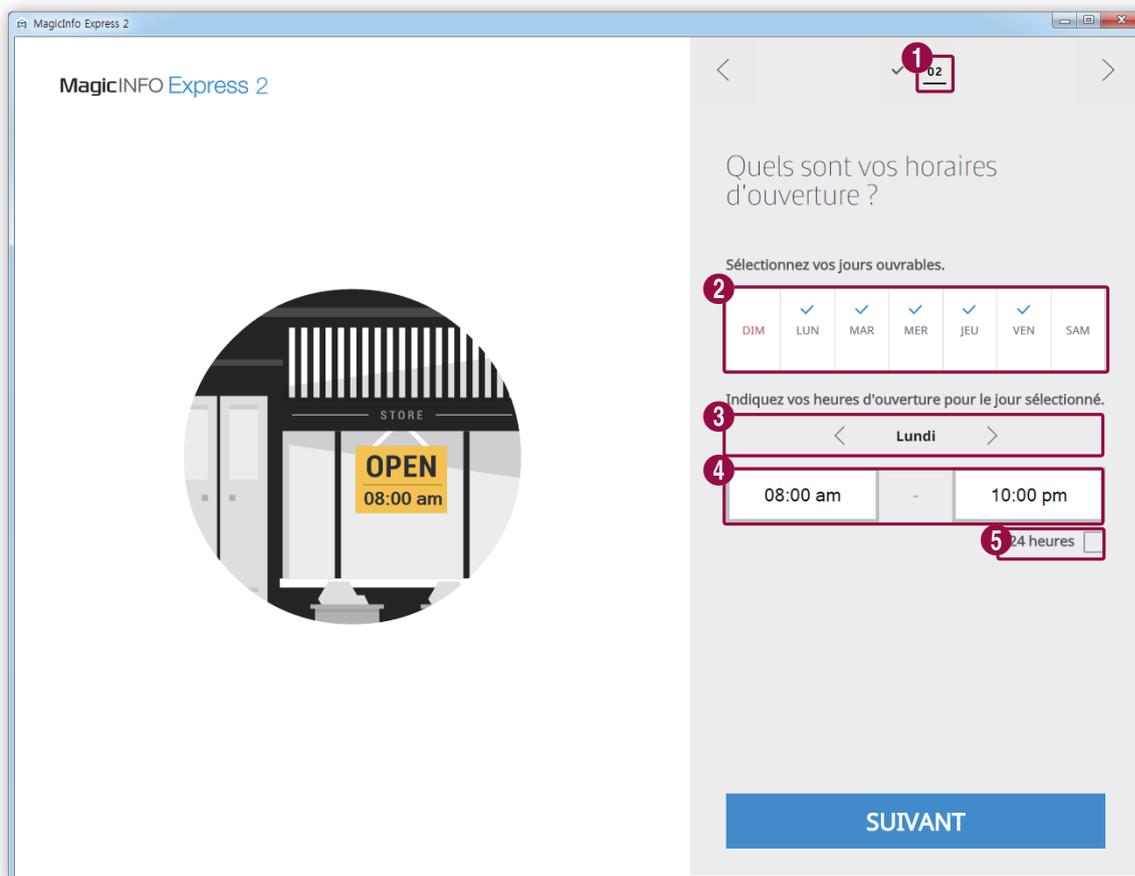
Vous ne pouvez pas passer à l'étape suivante si vous ne saisissez pas un nom de magasin.



2 Définissez les heures et jours d'ouverture, puis cliquez sur **Suivant** ou sur **>**.

 **Remarque**

Vous ne pouvez pas passer à l'étape suivante si vous ne sélectionnez pas de jours.



1 Retournez à l'étape précédente qui vous permet de saisir le nom du magasin.

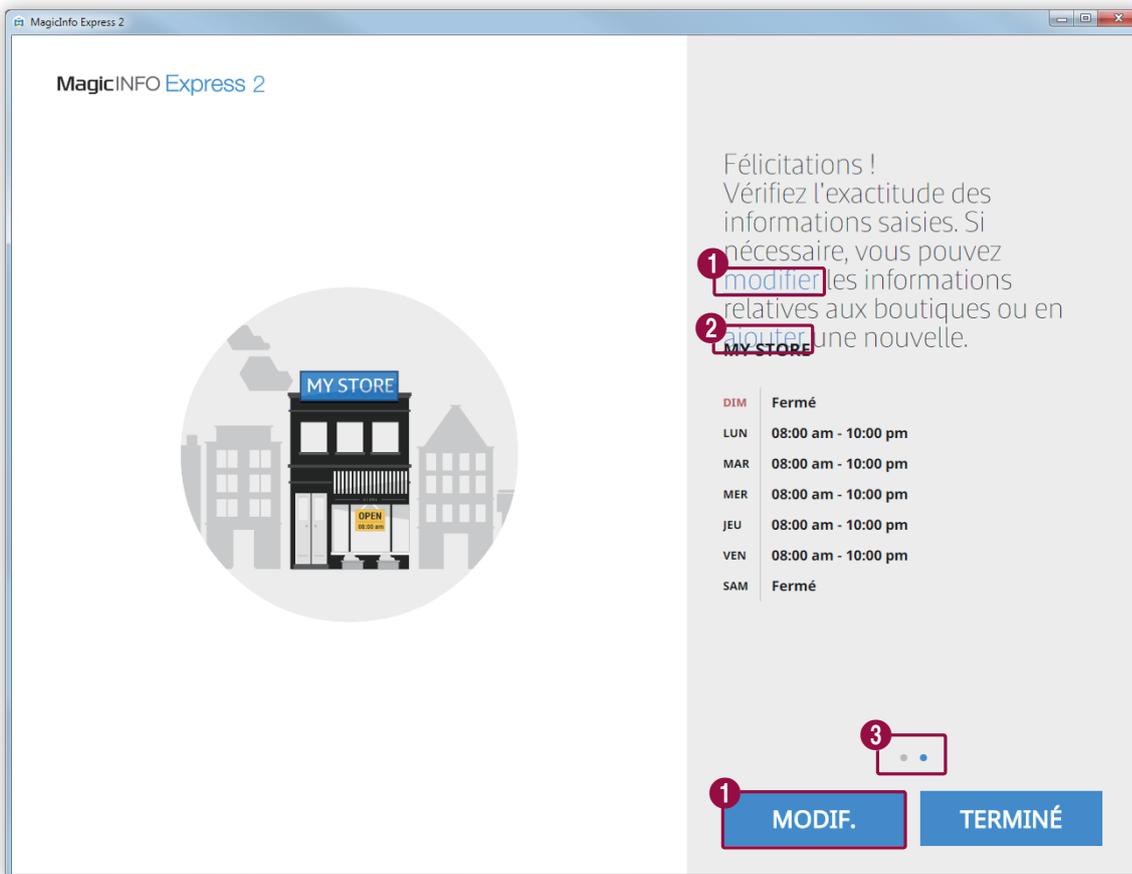
2 Définissez les jours d'ouverture du magasin. Cochez les cases correspondantes aux jours ouvrables de la semaine.

3 Sélectionnez un jour pour lequel vous souhaitez définir les heures d'ouverture. Cliquez sur **<** / **>** pour sélectionner un jour de la semaine. Vous pouvez définir différentes heures d'ouverture pour chaque jour si nécessaire.

4 Définissez les heures d'ouverture et de fermeture pour le jour sélectionné. Cliquez dans le champ de saisie des heures et sélectionnez une heure à partir de la liste. Vous pouvez également saisir manuellement les horaires en minutes.

5 Cochez la case si vous souhaitez que le magasin reste ouvert 24 heures pour le jour sélectionné.

3 Confirmez les informations du magasin enregistré et cliquez sur **Terminé**.



- 1 Vous pouvez modifier les informations du magasin enregistré.
- 2 Vous pouvez enregistrer un nouveau magasin.
- 3 Vous pouvez afficher les informations d'un autre magasin si vous avez enregistré plusieurs magasins.

## Sélection d'un modèle d'affichage

Sélectionnez un modèle d'affichage Samsung vers lequel vous souhaitez envoyer le contenu et les programmes. Lors de la création de contenu, l'affichage et les fonctions disponibles pour l'écran peuvent changer selon le modèle sélectionné.

### Remarque

- La page de sélection du modèle d'affichage n'apparaît qu'au premier lancement du programme.
- Vous pouvez modifier le modèle d'affichage via le menu **Paramètres**. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [► Modification du modèle d'affichage](#)

Sélectionnez un modèle d'affichage et cliquez sur **OK**.

- Il est possible de sélectionner un rapport de forme si le modèle MagicInfo Player S3 est sélectionné.

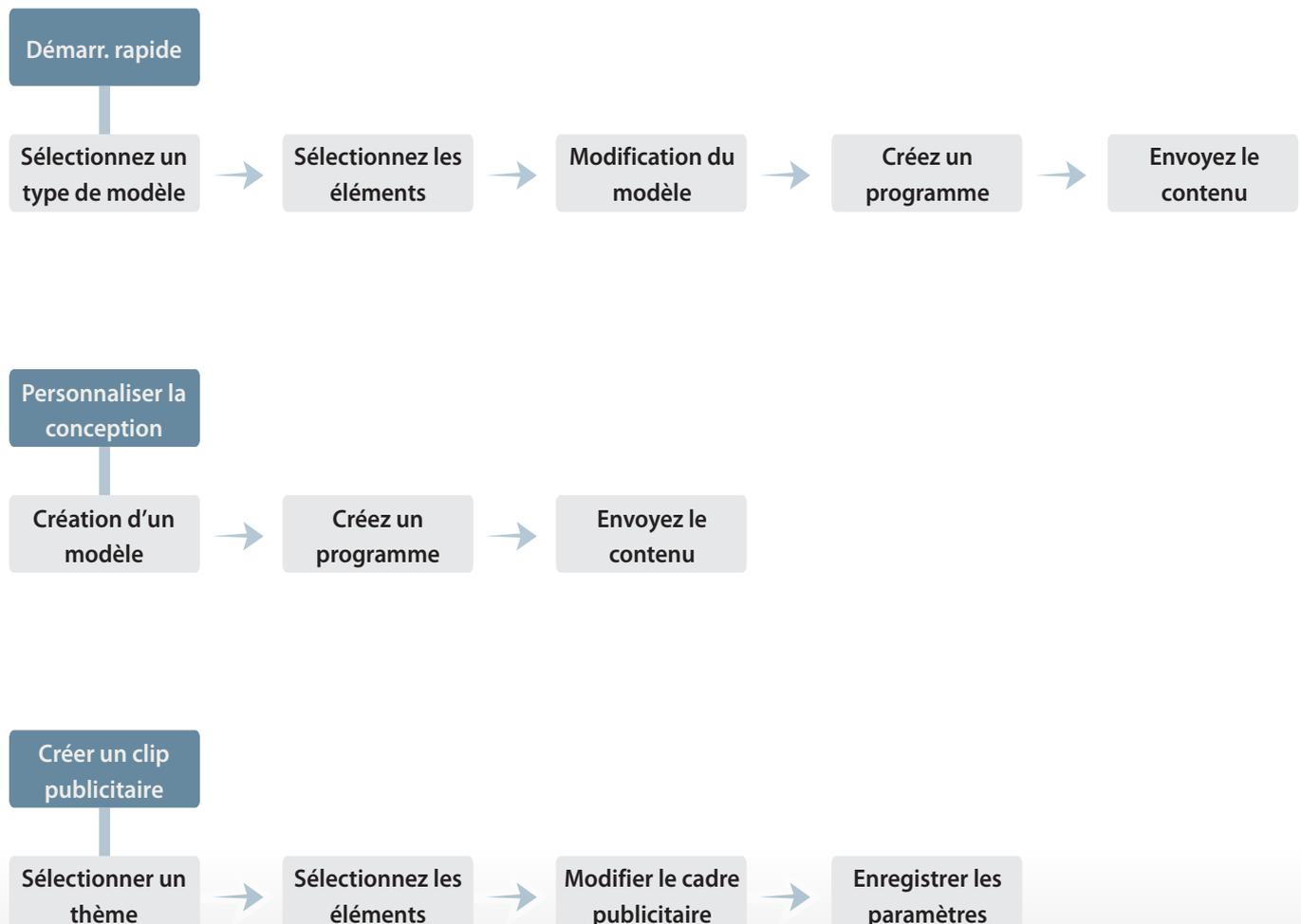


# Création de contenu

Vous pouvez créer du contenu en suivant les étapes suivantes.

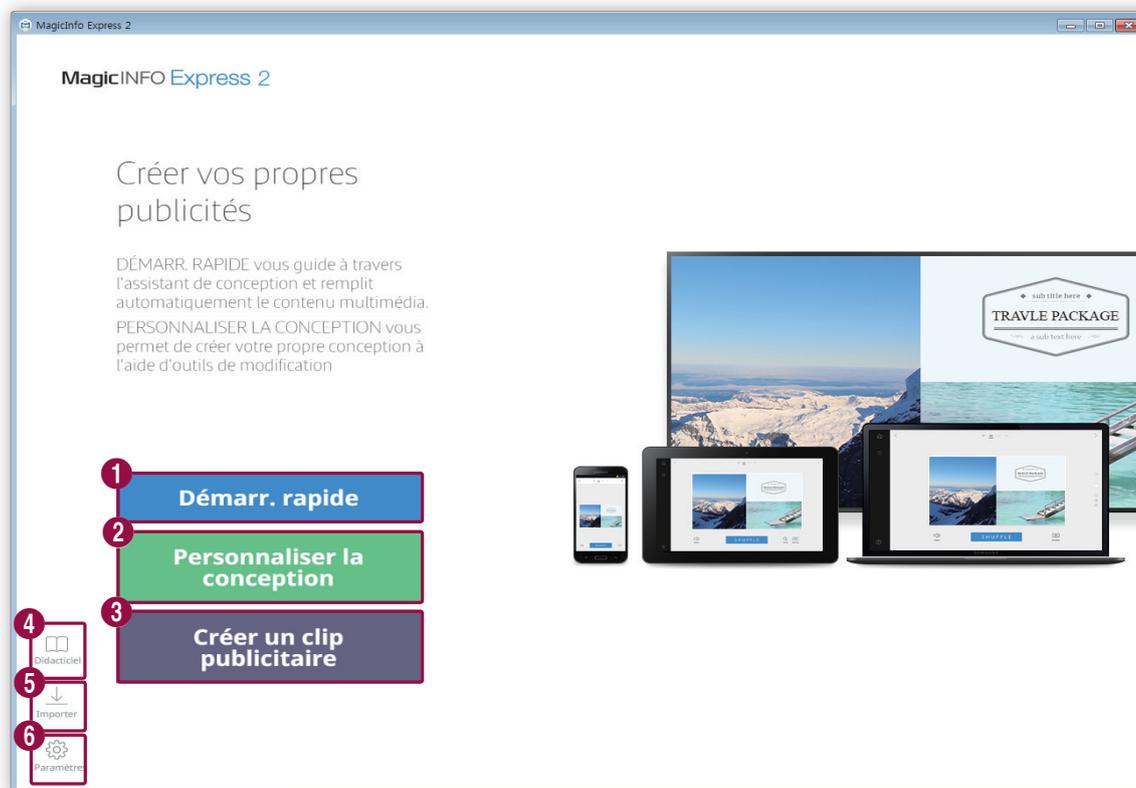
 **Remarque**

- **Démarr. rapide** : Ce mode génère automatiquement un modèle à partir de l'élément sélectionné. Même les débutants peuvent facilement créer du contenu grâce à ce mode.
- **Personnaliser la conception** : Ce mode permet aux professionnels et utilisateurs expérimentés de créer du contenu à l'aide de modèles personnalisés.
- **Créer un clip publicitaire** : Permet de créer facilement un clip publicitaire en sélectionnant un thème.



## Aperçu de MagicInfo Express 2

Après avoir enregistré un magasin, l'écran d'accueil ci-dessous s'affiche. Sélectionnez le mode Démarr. rapide ou bien le mode Personnaliser la conception et ensuite, créez et gérez le contenu et les programmes.



- 1 Vous pouvez utiliser le mode Démarr. rapide pour créer du contenu. Même les débutants peuvent facilement organiser du contenu grâce à ce mode. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [► Création de contenu avec le mode Démarr. rapide](#)
- 2 Le mode Personnaliser la conception vous permet d'organiser et de créer du contenu selon vos préférences. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [► Création de contenu avec le mode Personnaliser la conception](#)
- 3 Permet de créer facilement un clip publicitaire en sélectionnant un thème. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [► Création d'un clip publicitaire](#)
- 4 Regardez le tutoriel pour apprendre à vous servir de MagicInfo Express 2. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [► Affichage du tutoriel](#)
- 5 Vous pouvez importer du contenu ou programmer des fichiers enregistrés sur un périphérique USB afin de les afficher sur l'écran d'accueil.
- 6 Vous pouvez configurer les paramètres détaillés de MagicInfo Express 2, tels que la minuterie et les détails du magasin. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [► Configuration des paramètres détaillés de MagicInfo Express 2](#)

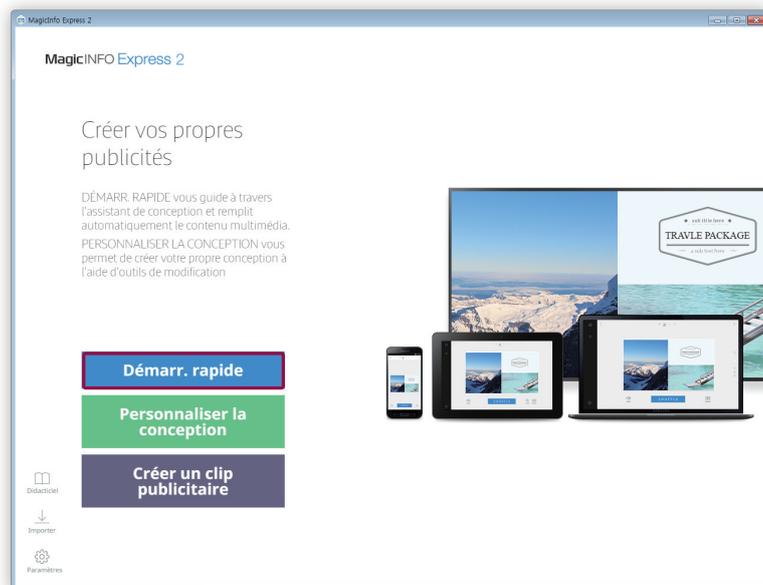
# Création de contenu avec le mode Démarr. rapide

Le mode Démarr. rapide permet à tous les utilisateurs, y compris les débutants, d'organiser facilement le contenu.

## Remarque

Ce guide d'utilisation présuppose que vous utilisez le MagicInfo Player S3.

Cliquez sur **Démarr. rapide** sur l'écran d'accueil.



## Sélectionnez un type de modèle

Organisez le contenu en sélectionnant le type de modèle souhaité.

Sélectionnez un type de modèle.

- Le type de modèle sélectionné sera automatiquement configuré.



- 1 Vous pouvez créer un menu de restaurant avec les prix.
- 2 Vous pouvez créer une vidéo publicitaire pour votre magasin.
- 3 Vous pouvez créer un diaporama publicitaire plein écran pour votre magasin.
- 4 Vous pouvez créer du contenu promotionnel avec des images.
- 5 Vous pouvez créer du contenu qui peut être utilisé pour fournir des informations.

## Sélectionnez les éléments

---

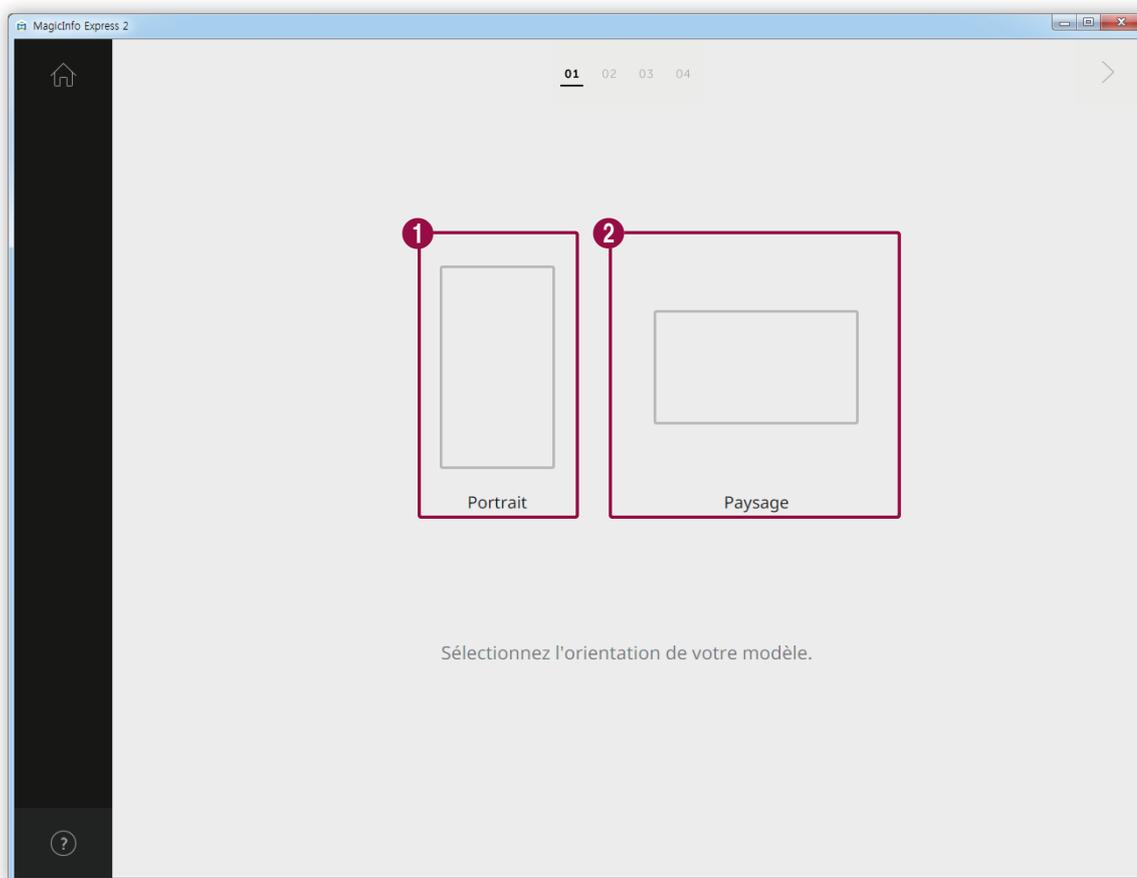
Vous devez choisir l'orientation du modèle avant de sélectionner une source d'entrée et des éléments multimédia.

### Sélection de l'orientation du modèle

Sélectionnez l'orientation du modèle.

 **Remarque**

L'écran qui vous permet de sélectionner l'orientation du modèle ne s'affiche qu'une seule fois.



- 1 Sélectionnez l'orientation Portrait si votre périphérique d'affichage est installé en format Portrait.
- 2 Sélectionnez l'orientation Paysage si votre périphérique d'affichage est installé en format Paysage.

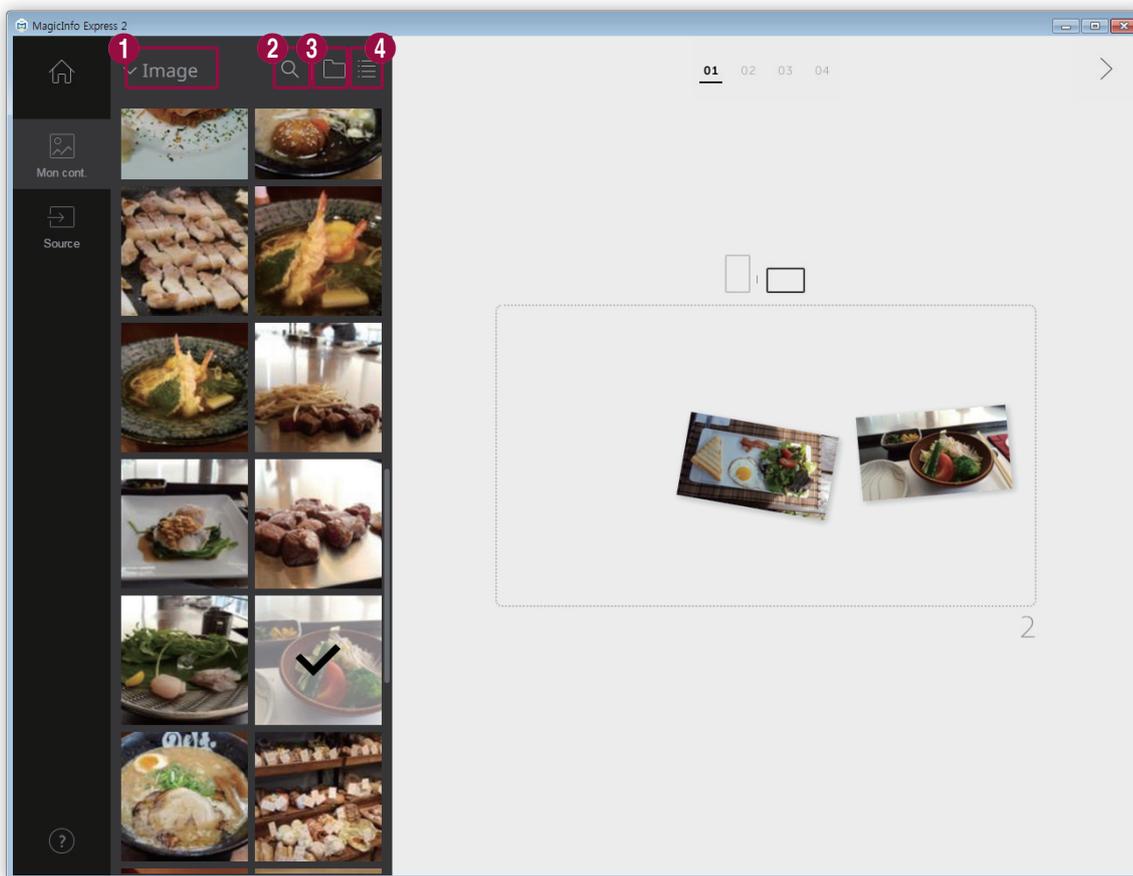
## Sélection des éléments multimédia

Sélectionnez des fichiers image ou vidéo que vous souhaitez insérer dans le contenu.

### Remarque

- Vous pouvez utiliser des fichiers image et vidéo pour organiser le contenu uniquement avec le modèle **TV & vidéos en direct**. Si vous avez sélectionné l'un des quatre autres types de modèle, vous ne pourrez utiliser que des fichiers image.
- Les nombres minimum et maximum des éléments multimédia requis pour chaque modèle varient selon le type et l'orientation du modèle sélectionné. Le nombre d'éléments que vous pouvez sélectionner pour chaque type de modèle est indiqué ci-dessous :
- **MagicInfo Player E**
  - **Panneau Menu** : Images (0-9 éléments)
  - **TV & vidéos en direct** : Images (0 à 9 images, mode paysage uniquement) et vidéos ou sources d'entrée (0 à 1 vidéo, mode paysage uniquement). Le mode portrait n'est pas disponible lorsque le modèle d'affichage défini est MagicInfo Player E
  - **Diaporama** : Images (2-20 éléments)
  - **Promotion** : Images (1-9 éléments)
  - **Informations** : Images (0-5 éléments)
- **MagicInfo Player S3/S4**
  - **Panneau Menu** : Images (0-9 éléments)
  - **TV & vidéos en direct** : Images (0-9 éléments pour le format Paysage), images (0-2 éléments pour le format Portrait), vidéos ou sources d'entrée (0-1 élément)
  - **Diaporama** : Images (2-100 éléments)
  - **Promotion** : Images (1-9 éléments)
  - **Informations** : Images (0-5 éléments)
- Pour les fichiers image, vous ne pouvez sélectionner qu'un fichier de 20 Mo ou moins.
- Pour les fichiers vidéo, la résolution (mesurée en pixels) qui peut être sélectionnée dépend du modèle et de l'orientation sélectionnés.
  - **MagicInfo Player E** : 1920 x 1080 ou moins (Seuls les fichiers d'une largeur de 1920 ou moins et d'une hauteur de 1080 ou moins sont pris en charge. Les fichiers d'une hauteur supérieure à la largeur ne sont pas compatibles.)
  - **MagicInfo Player S3** : 1920 x 1080 ou moins (Les fichiers d'une largeur ou d'une hauteur supérieure à 1920 ne sont pas compatibles.)
  - **MagicInfo Player S4** : 4096 x 2160 ou moins (Seuls les fichiers d'une largeur de 4096 ou moins et d'une hauteur de 2160 ou moins sont pris en charge.)

- 1 Cliquez sur  dans le menu d'éléments.
- 2 Cochez les cases correspondant aux éléments que vous souhaitez ajouter au contenu dans la liste des éléments multimédia.
  - Pour en savoir plus sur comment importer une liste d'éléments multimédia, veuillez consulter la section suivante : [Importation d'éléments multimédia](#)



- 1 Permet de sélectionner un type d'élément multimédia pour trier la liste. Cette option est disponible si le type de modèle défini est TV & vidéos en direct. Permet de sélectionner un type d'élément multimédia dans la liste déroulante.
- 2 Permet de rechercher un élément multimédia par nom.
- 3 Permet de configurer le dossier pour importer un élément multimédia.
- 4 Permet de modifier le mode d'affichage de la liste des éléments multimédia. Les éléments multimédia seront réorganisés par nom de fichier ou affichés sous forme de miniatures selon le mode d'affichage sélectionné.

- 3 Après avoir sélectionné les éléments multimédia, cliquez sur .
  - Vous serez redirigé vers la prochaine étape qui vous permettra d'ajouter les éléments.
  - Si vous avez sélectionné le type de modèle TV & vidéos en direct, veuillez à définir la source d'entrée avant de passer à l'étape suivante. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [Réglage de source d'entrée](#)

## Importation d'éléments multimédia

- 1 Cliquez sur  > .
- 2 Cliquez sur **Ajouter**.
- 3 Sélectionnez un dossier à partir duquel importer des éléments multimédia.
- 4 Cliquez sur **OK**.
  - Pour ajouter un fichier, cliquez sur **Ajouter**.

## Réglage de source d'entrée

Si vous avez sélectionné le type de modèle TV & vidéos en direct, vous pouvez organiser le contenu en ajoutant une source d'entrée connectée au périphérique d'affichage.

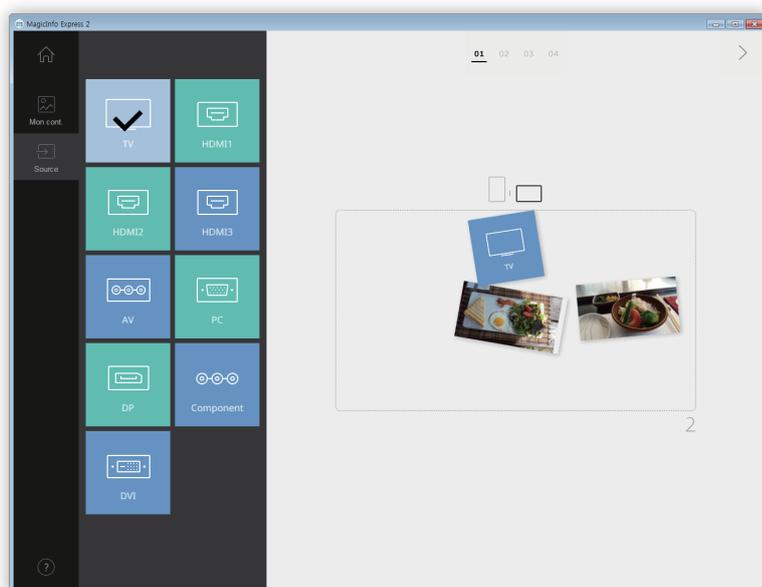
### Remarque

- Vous pouvez sélectionner un pays depuis lequel il est possible de choisir une source d'entrée si le modèle d'affichage défini est MagicInfo Player E. Les sources d'entrée disponibles varient en fonction du pays sélectionné.
- Si vous passez à l'étape suivante sans sélectionner une source d'entrée, la source d'entrée est automatiquement définie sur TV qui est la source d'entrée par défaut.

- 1 Cliquez sur  dans le menu d'éléments.
- 2 Cochez la case correspondant à la source d'entrée que vous souhaitez appliquer au contenu.

### Remarque

Vous ne pouvez sélectionner qu'une seule source d'entrée.



- 3 Après avoir sélectionné une source d'entrée, cliquez sur .
  - Vous serez redirigé vers la prochaine étape qui vous permettra d'ajouter les éléments.

## Modification du modèle

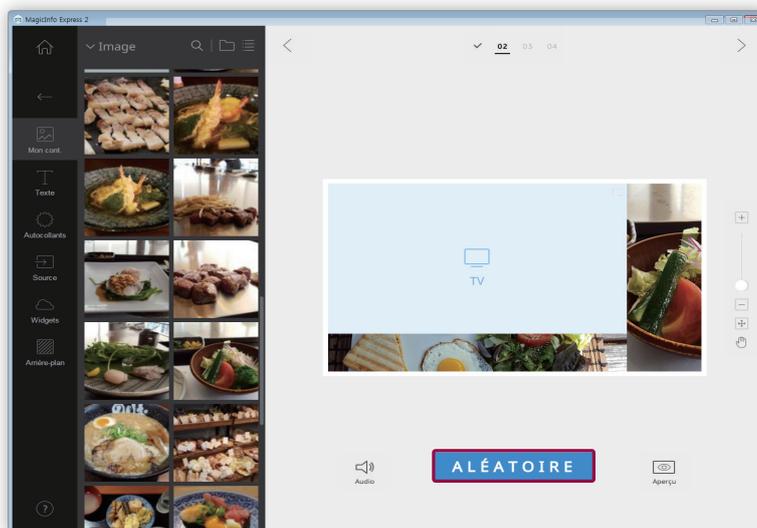
Organisez le contenu en insérant différents éléments à partir d'un type de modèle.

### Configuration des paramètres pour diviser l'écran

Plusieurs modes de division d'écran sont disponibles, selon le type et l'orientation du modèle sélectionné ainsi que le nombre d'éléments ajoutés.

Cliquez sur **Aléatoire** en bas de l'écran.

- Un mode de division d'écran différent s'affiche à chaque fois que vous cliquez sur ce bouton.



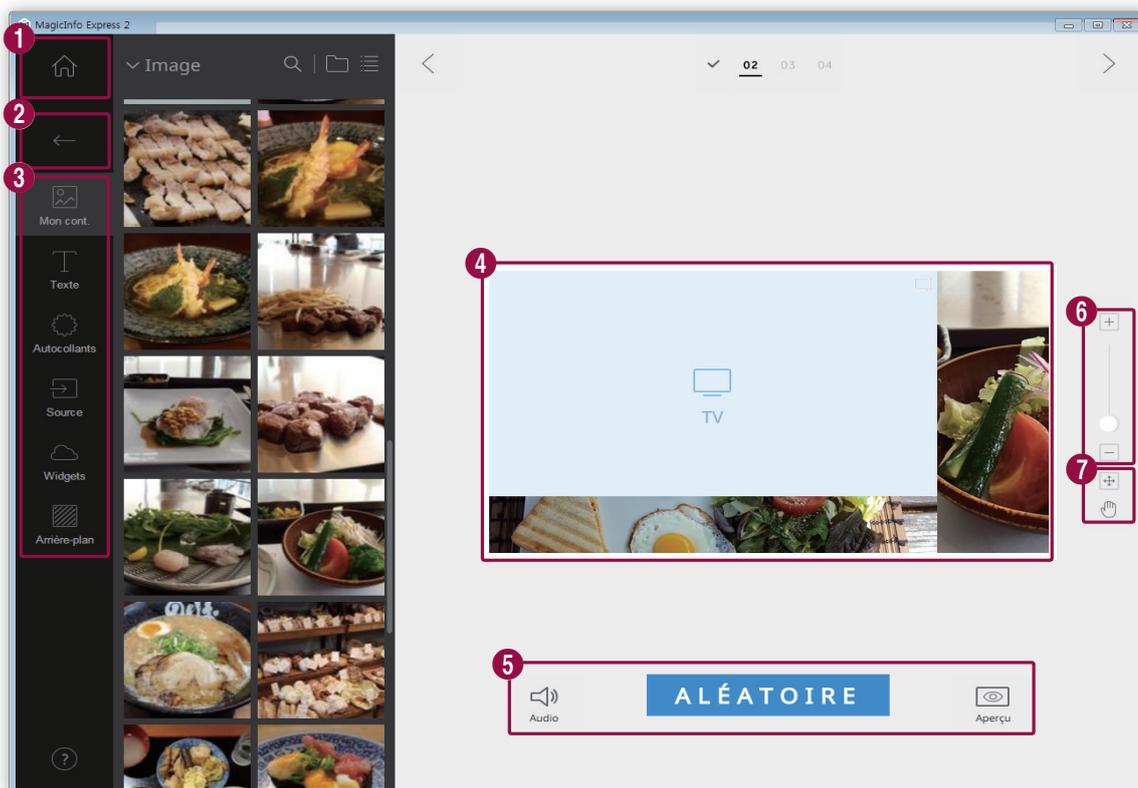
### Ajout d'éléments

Vous pouvez configurer le modèle à l'aide de différents types d'éléments.

Modifiez le modèle à l'aide des éléments et fonctions suivants :

#### Remarque

Il est impossible que les éléments, quel que soit leur type, se chevauchent si le modèle d'affichage défini est MagicInfo Player E.



1 Retournez à l'écran d'accueil.

2 Fermez le menu d'éléments.

- 3
-  : Permet de remplacer le contenu ou d'ajouter des images sous forme de diapositive.
  -  : Permet d'ajouter du texte.
  -  : Permet d'ajouter des autocollants. Cette fonction n'est pas disponible lorsque le modèle d'affichage défini est MagicInfo Player E.
  -  : Permet d'ajouter une source d'entrée.
  -  : Permet d'ajouter un widget. Cette fonction n'est pas disponible lorsque le modèle d'affichage défini est MagicInfo Player E.
  -  : Permet de configurer les paramètres de fond d'écran.

4 Permet d'afficher le modèle et de modifier les éléments ajoutés.

- 5
-  : Permet de configurer les paramètres audio. Pour désactiver le son, cliquez sur l'icône .
  - **Aléatoire** : Permet de modifier les paramètres de division d'écran du modèle. Le nombre de modes de division d'écran disponibles varie selon le type et l'orientation du modèle sélectionné et le nombre d'éléments.
  -  : Permet de visualiser l'aperçu.

6 Vous pouvez effectuer un zoom avant ou arrière sur le modèle. Utilisez le curseur pour ajuster le niveau de zoom.

- 7
-  : Permet d'ajuster la taille et la position de la section du modèle selon la taille de la fenêtre du programme.
  -  : Permet de déplacer la zone de modèle.

## Modification des éléments

Modifiez les éléments ajoutés au modèle.

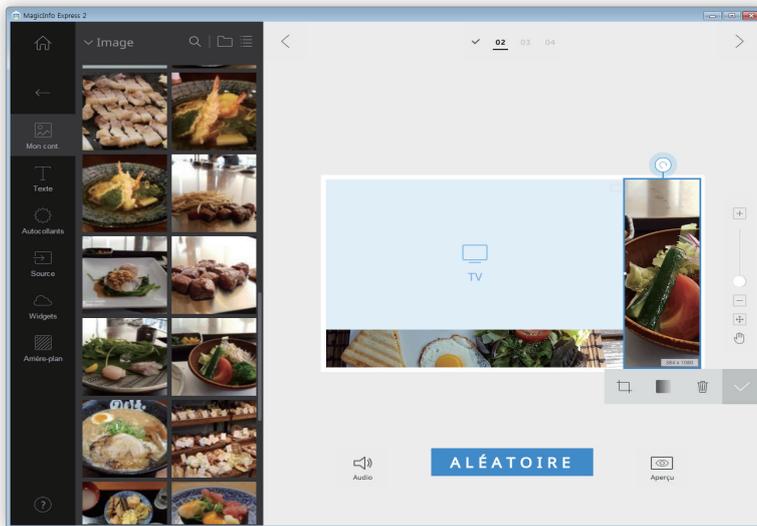
### Remarque

Pour en savoir plus sur comment modifier les éléments, veuillez consulter la description de chaque élément.

## Réglage de la taille et de la position d'un élément

Sélectionnez un élément, puis suivez les instructions suivantes pour définir la taille et la position d'un élément :

- Pour déplacer un élément, cliquez sur l'élément et faites-le glisser à l'emplacement voulu. Déplacez un élément avec précision, en utilisant la ligne de référence qui apparaît lors du déplacement.
- Pour modifier la taille du modèle qui contient un élément spécifique, cliquez sur  à côté de l'élément et faites-le glisser de façon verticale ou horizontale.



## Suppression d'un élément

Sélectionnez un élément à supprimer, puis cliquez sur  ou appuyez sur la touche **Delete** sur le clavier.

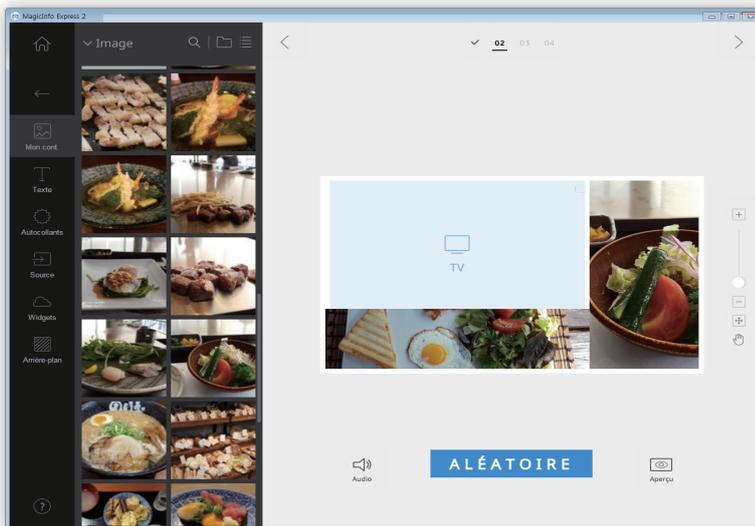
- Les éléments supprimés ne peuvent pas être restaurés.

## Organisation des éléments multimédia

Remplacez des images ou des vidéos. Vous pouvez également ajouter des images sous forme de diaporama.

### Remplacement des éléments multimédia

- 1 Cliquez sur  dans le menu d'éléments.



- 2 Dans la liste des éléments multimédia, sélectionnez un élément et faites-le glisser sur l'élément multimédia que vous souhaitez remplacer dans la zone d'édition.
- 3 Lorsque vous êtes invité à confirmer le remplacement de l'élément, cliquez sur **Remplac.**
  - L'élément multimédia sera remplacé.

## Ajout de diapositives d'éléments multimédia

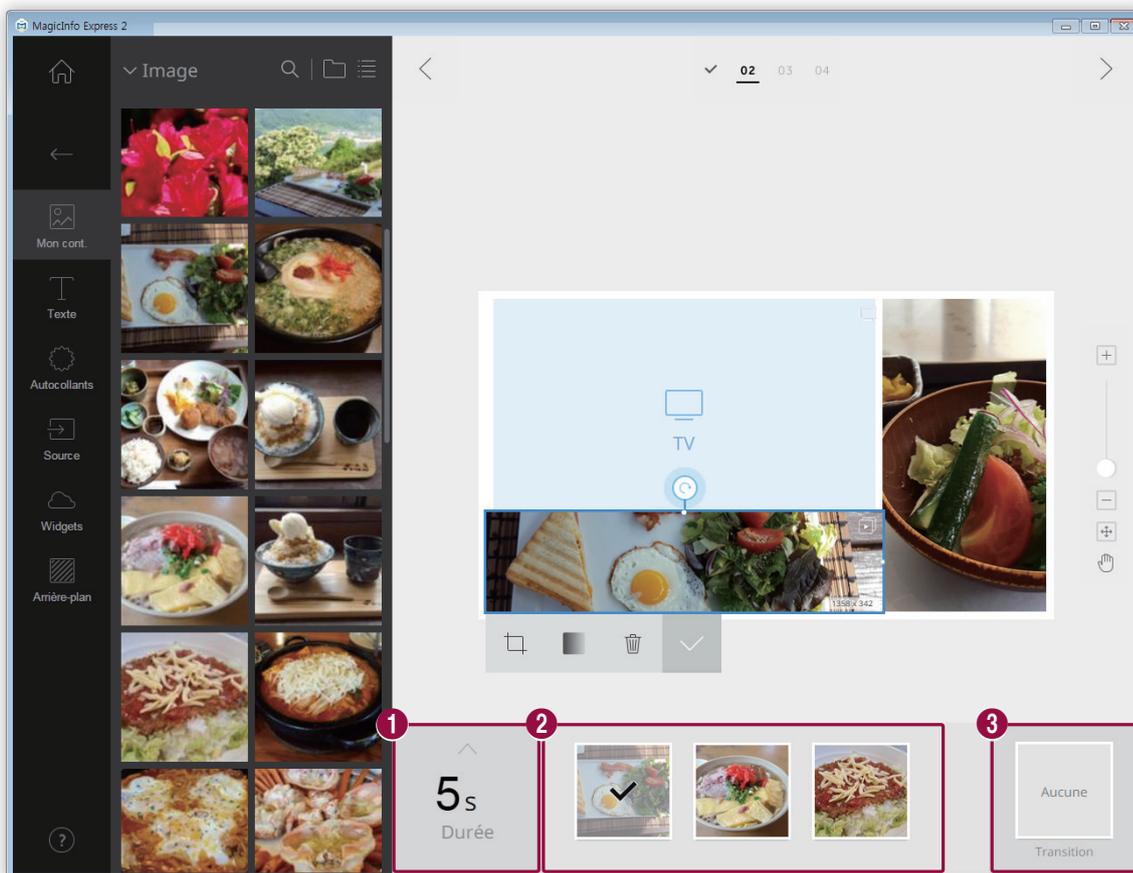
Insérez un diaporama d'images ou de vidéos.

- 1 Cliquez sur  dans le menu d'éléments.
- 2 Dans la liste des éléments multimédia, cliquez sur un élément et faites-le glisser sur l'élément par défaut dans la zone d'édition.
- 3 Lorsque vous êtes invité à confirmer l'ajout d'élément, cliquez sur **Ajouter**.
  - L'élément sera ajouté au diaporama.

### Remarque

Aucune fenêtre de confirmation ne s'affichera lorsque les nouveaux éléments seront ajoutés au diaporama.

- 4 Cliquez sur une diapositive dans la zone d'édition, puis appliquez les effets à la diapositive.



- 1 Vous pouvez définir la durée d'affichage d'un élément. La durée peut être définie entre 5 et 60 secondes.

Vous pouvez visualiser la liste des éléments de diapositive.

- 2
  - Pour définir un élément comme élément représentatif dans la zone d'édition, sélectionnez l'élément. Une case cochée devrait s'afficher.
  - Pour changer l'ordre de lecture d'un élément, cliquez sur l'élément et faites-le glisser à un autre emplacement.
  - Pour supprimer un élément, placez le curseur de la souris sur l'élément et cliquez sur .

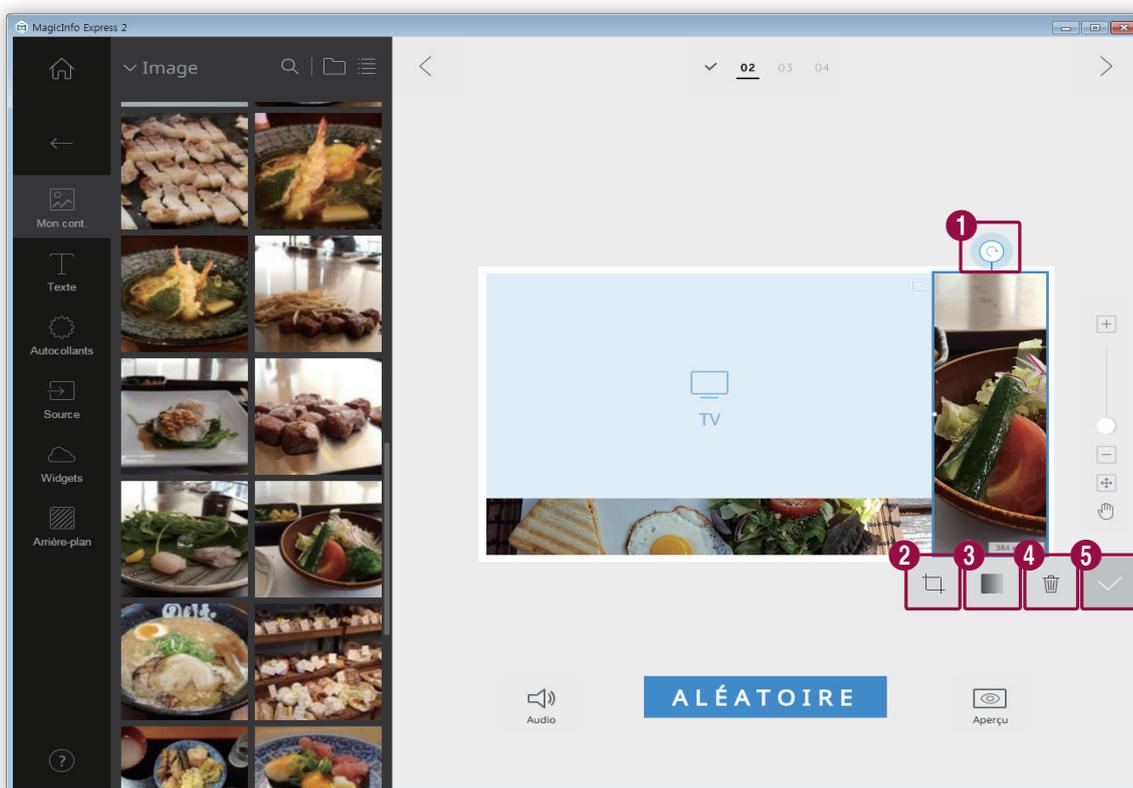
Vous pouvez insérer un effet de transition de diapositive. Sélectionnez un effet de transition.

- 3  **Remarque**

Cette fonction n'est pas disponible lorsque le modèle d'affichage défini est MagicInfo Player E.

## Modification des éléments multimédia

- 1 Cliquez sur un élément multimédia dans la zone d'édition.
- 2 Vous pouvez modifier l'élément multimédia à l'aide des fonctions suivantes :



- 1 Permet de pivoter l'image. Cliquez sur l'icône et faites-la glisser dans la direction souhaitée. L'image peut être pivotée à 90 degrés à la fois. (90°/180°/270°/360°)
- 2 Permet d'effectuer un zoom avant ou arrière uniquement sur le contenu tout en conservant la taille du modèle. Utilisez le curseur pour ajuster le niveau de zoom. Pour annuler l'effet de zoom, cliquez sur ↶.
- 3 Permet de régler l'opacité de l'image.
- 4 Permet de supprimer un élément multimédia.
- 5 Permet de fermer la zone d'édition.

## Organisation du texte

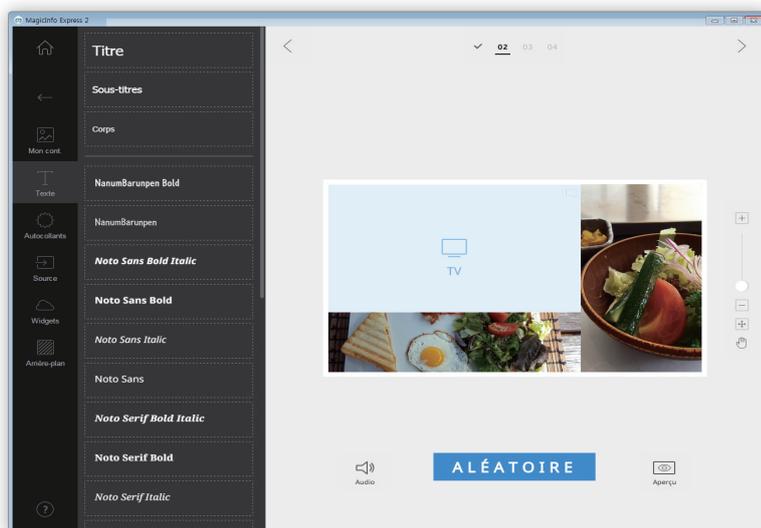
Ajoutez une zone de texte ou modifiez le texte par défaut.

### Remarque

- Il est impossible d'ajouter un élément texte sur une source d'entrée ou un élément vidéo.
- Il est impossible d'ajouter un élément texte sur un autre élément, quel que soit son type, si le modèle d'affichage défini est MagicInfo Player E.

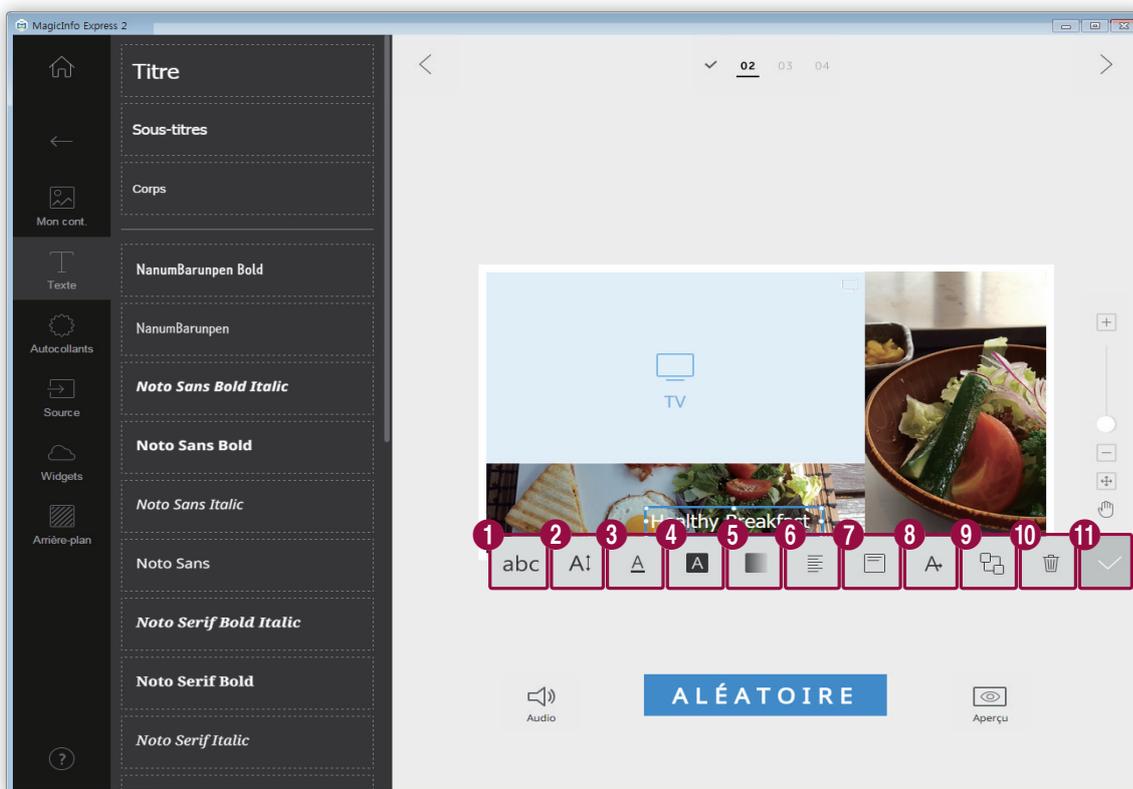
## Ajout de texte

- 1 Cliquez sur  dans le menu d'éléments.



- 2 Cliquez sur la zone de texte de votre choix et faites-la glisser dans la zone d'édition.
- 3 Ajustez la position de la zone de texte dans la zone d'édition, puis saisissez du texte.

## 4 Utilisez le menu d'édition de texte pour modifier le texte.



- 1 Permet de sélectionner une police.
- 2 Permet de sélectionner la taille du texte. La taille du texte peut être définie entre 20 et 200 points.
- 3 Permet de sélectionner la couleur du texte. Pour en savoir plus sur comment définir la couleur du texte, veuillez consulter la section suivante : [Réglage de la couleur du texte/couleur d'arrière-plan du texte](#)
- 4 Permet de sélectionner la couleur d'arrière-plan du texte. Pour en savoir plus sur comment définir la couleur d'arrière-plan du texte, veuillez consulter la section suivante : [Réglage de la couleur du texte/couleur d'arrière-plan du texte](#)
- 5 Permet de régler l'opacité de la couleur d'arrière-plan du texte. Il est possible de régler l'opacité seulement lorsqu'une couleur d'arrière-plan du texte est spécifiée. Plus cette valeur est proche de 0 %, moins la couleur d'arrière-plan est opaque.
- 6 Permet de sélectionner le mode d'alignement horizontal du texte.
- 7 Permet de sélectionner le mode d'alignement vertical du texte.
- 8 Permet d'afficher le texte déroulant. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [Configuration des paramètres de texte déroulant](#)
- 9 Permet de définir l'ordre des zones de texte si vous utilisez plusieurs zones de texte.

10 Permet de supprimer une zone de texte.

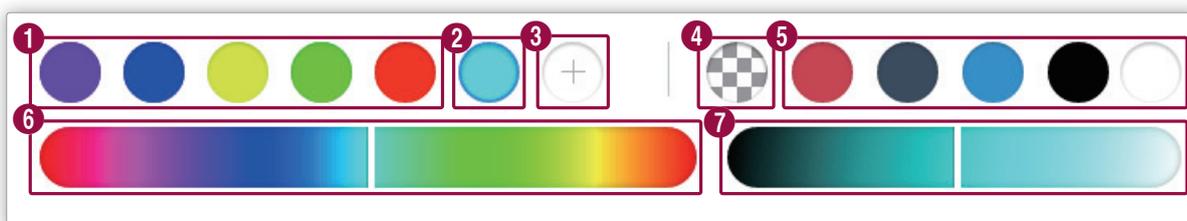
11 Permet de fermer la zone d'édition.

### Modification du texte

- 1 Cliquez sur le texte par défaut et saisissez votre texte.
- 2 Utilisez le menu d'édition de texte pour modifier le texte.

### Réglage de la couleur du texte/couleur d'arrière-plan du texte

- 1 Dans le menu d'édition de texte, cliquez sur  ou .
- 2 Personnalisez les couleurs à l'aide du menu de couleurs.



1 Permet d'afficher la liste de couleurs créée. Cliquez sur une couleur.

2 Permet d'afficher la couleur en cours de création.

3 Permet de créer une nouvelle couleur.

Permet de définir l'arrière-plan du texte comme transparent.

4  **Remarque**

La couleur du texte ne peut pas être définie comme transparente.

5 Permet de sélectionner une couleur par défaut.

6 Permet de sélectionner une couleur. Sélectionnez une couleur à l'aide du curseur.

7 Permet d'ajuster la luminosité d'une couleur sélectionnée.

## Configuration des paramètres de texte déroulant

- 1 Dans le menu d'édition de texte, cliquez sur **A**.
- 2 Configurez les paramètres spécifiques de défilement du texte.
  - **A** : Permet d'activer ou désactiver la fonctionnalité de défilement du texte.
  - → : Permet de définir le sens de défilement du texte.
  - ▷ : Permet de définir la vitesse de défilement du texte.

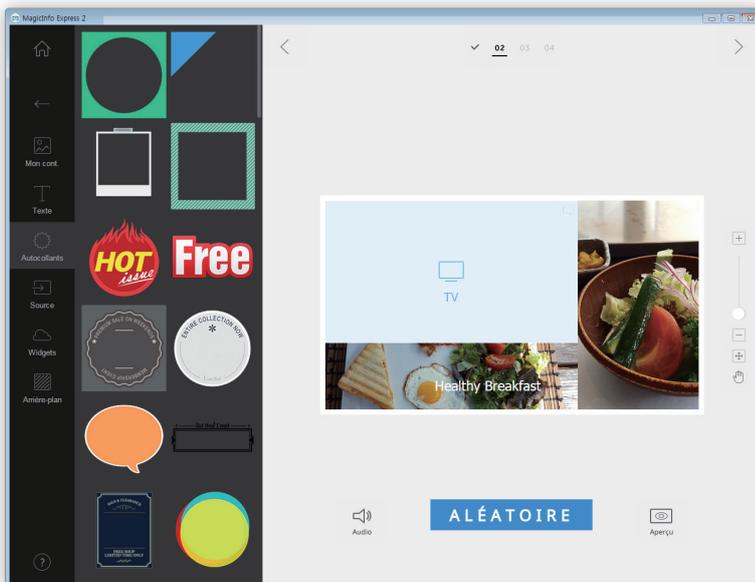
## Ajout d'autocollants

Ajoutez différentes sortes d'autocollants dans le modèle.

### Remarque

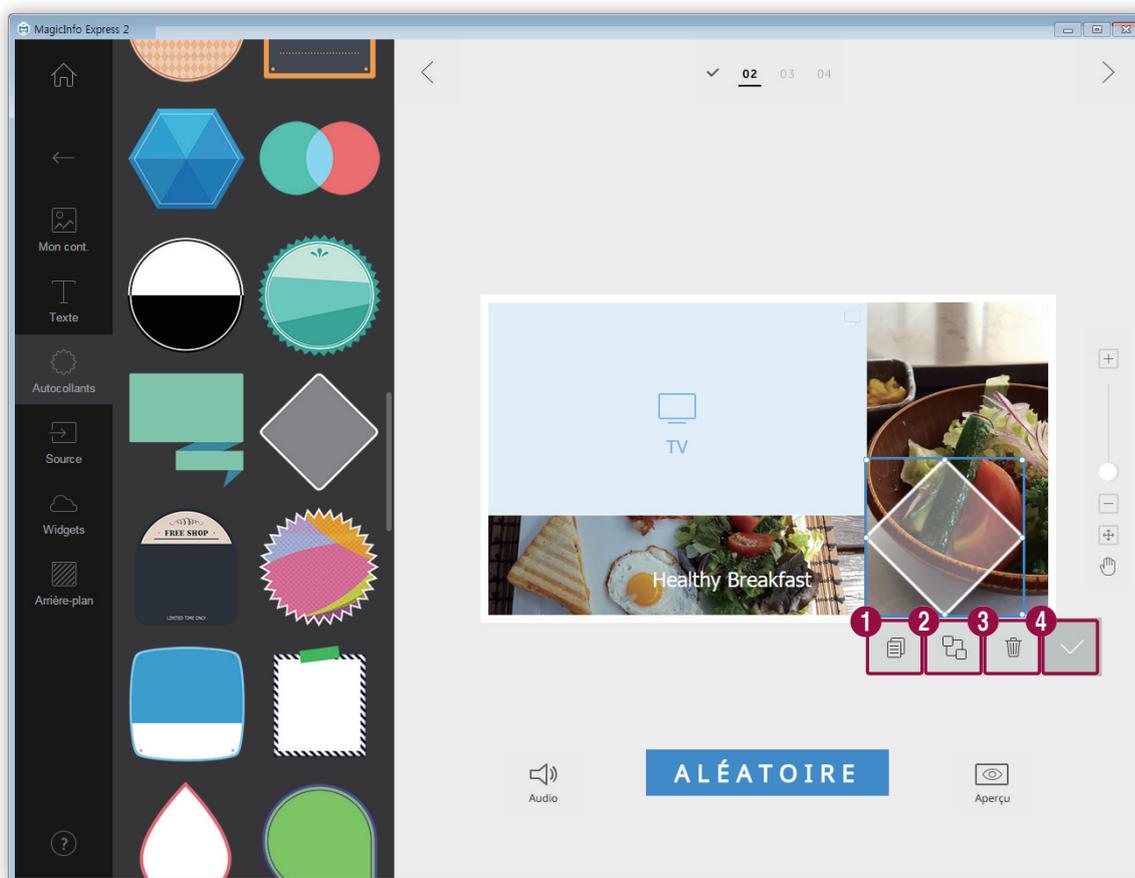
- Cette fonction n'est pas disponible lorsque le modèle d'affichage défini est MagiInfo Player E.
- Il n'est pas possible d'ajouter des autocollants sur une source d'entrée ou une vidéo.

- 1 Cliquez sur  dans le menu d'éléments.



- 2 Dans la liste d'autocollants, cliquez sur un autocollant et faites-le glisser dans la zone d'édition.
  - L'autocollant sera ajouté dans le modèle.
  - Vous pouvez ajouter une zone de texte sur l'autocollant. Vous pouvez également superposer différents autocollants.

### 3 Cliquez sur l'autocollant et modifiez-le à l'aide du menu d'édition.



- 1 Permet de copier l'autocollant.
- 2 Permet de définir l'ordre des autocollants si vous utilisez plusieurs autocollants.
- 3 Permet de supprimer l'autocollant.
- 4 Permet de fermer la zone d'édition.

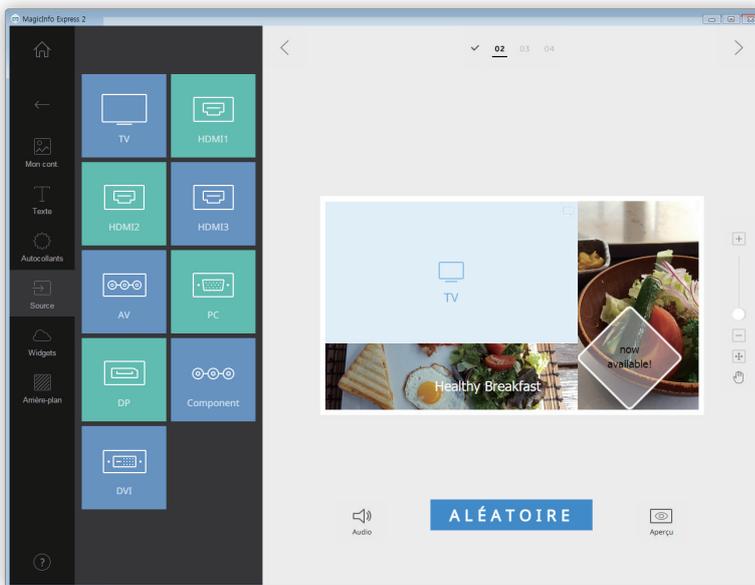
## Ajout d'une source d'entrée

Organisez le contenu en ajoutant une source d'entrée connectée au périphérique d'affichage dans le modèle.

### Remarque

- Vous pouvez sélectionner un pays depuis lequel il est possible de choisir une source d'entrée si le modèle d'affichage défini est MagicInfo Player E. Les sources d'entrée disponibles varient en fonction du pays sélectionné.
- Il n'est pas possible d'utiliser du texte, un autocollant ou une image dans une section dans laquelle une source d'entrée a été ajoutée.

1 Cliquez sur  dans le menu d'éléments.



2 Dans la liste de sources d'entrée, cliquez sur une source d'entrée et faites-la glisser dans la zone d'édition.  
– La source d'entrée sera ajoutée dans le modèle.

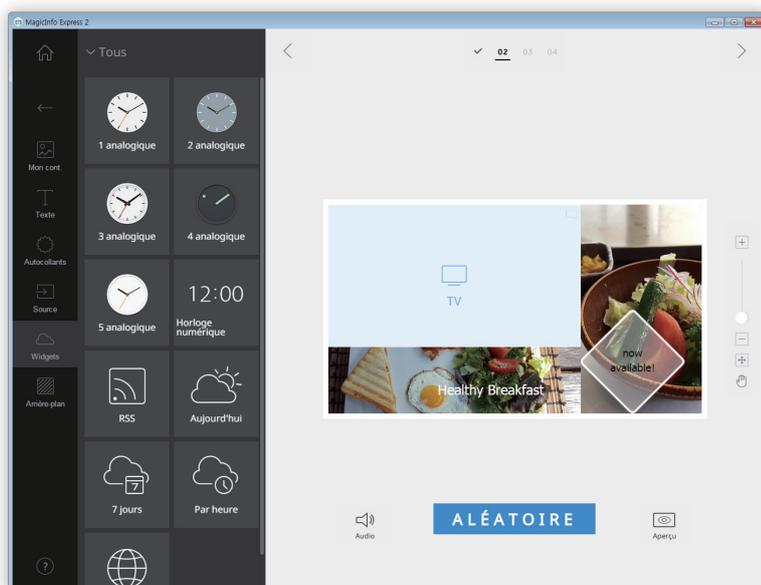
## Ajout de widgets

Ajoutez des widgets qui indiquent l'heure ou les prévisions météorologiques. Configurez les propriétés du widget.

### Remarque

- Cette fonction n'est pas disponible lorsque le modèle d'affichage défini est MagicInfo Player E.
- Il n'est pas possible d'ajouter des éléments de widget sur une source d'entrée ou des éléments vidéo.

1 Cliquez sur  dans le menu d'éléments.



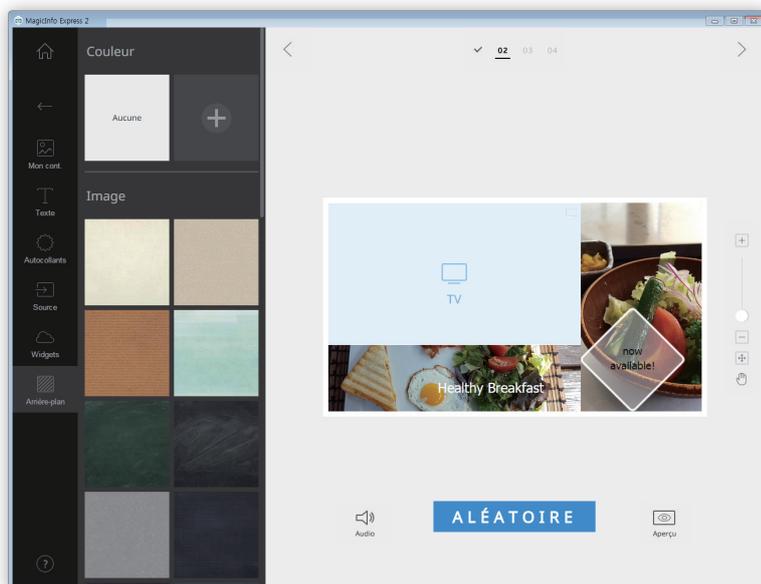
2 À partir de la liste de widgets, cliquez sur un widget et faites-le glisser dans la zone d'édition.

3 Cliquez sur le widget ajouté, puis utilisez le menu d'édition pour configurer les propriétés.

- Les éléments de paramètres disponibles varient selon le widget. Pour en savoir plus, veuillez-vous référer à la méthode de configuration des propriétés pour chaque widget. [► Configuration des paramètres du widget Horloge](#), [Configuration des paramètres du widget RSS](#), [Configuration des paramètres du widget Météo](#), [Configuration des paramètres du widget Web](#)

## Paramètres d'arrière-plan

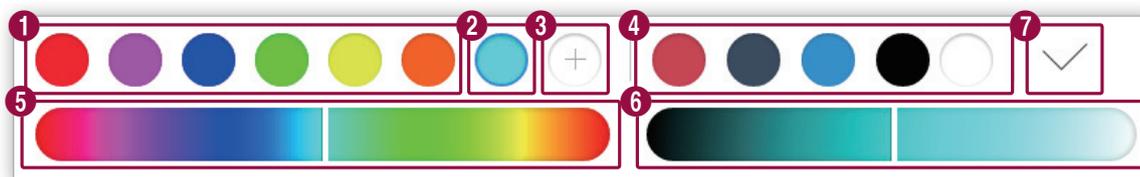
- 1 Cliquez sur  dans le menu d'éléments.



- 2 Cliquez sur une couleur ou un motif pour l'arrière-plan.
  - La couleur ou le motif sélectionné(e) sera appliqué(e) à l'arrière-plan du modèle.
  - Pour personnaliser la couleur d'arrière-plan, cliquez sur . Pour en savoir plus sur comment définir la couleur d'arrière-plan, veuillez consulter la section suivante : [► Réglage de la couleur d'arrière-plan](#)
  - Si vous ne souhaitez pas appliquer une couleur ou un motif d'arrière-plan, cliquez sur **AUCUN**.

### Réglage de la couleur d'arrière-plan

- 1 Cliquez sur  dans le menu d'arrière-plan.
- 2 Personnalisez la couleur d'arrière-plan à l'aide du menu de couleurs.



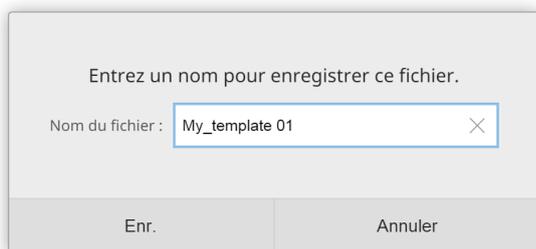
**1** Permet d'afficher la liste de couleurs créée. Cliquez sur une couleur.

**2** Permet d'afficher la couleur en cours de création.

- 3 Permet de créer une nouvelle couleur.
- 4 Permet de sélectionner une couleur par défaut.
- 5 Permet de sélectionner une couleur. Sélectionnez une couleur à l'aide du curseur.
- 6 Permet d'ajuster la luminosité d'une couleur sélectionnée.
- 7 Permet d'ajouter la couleur sélectionnée à la liste des couleurs d'arrière-plan.

## Sauvegarde du contenu

- 1 Après avoir organisé le contenu, cliquez sur  en haut de l'écran.
- 2 Saisissez le nom du contenu et cliquez sur **Enr.**



Entrez un nom pour enregistrer ce fichier.

Nom du fichier :  

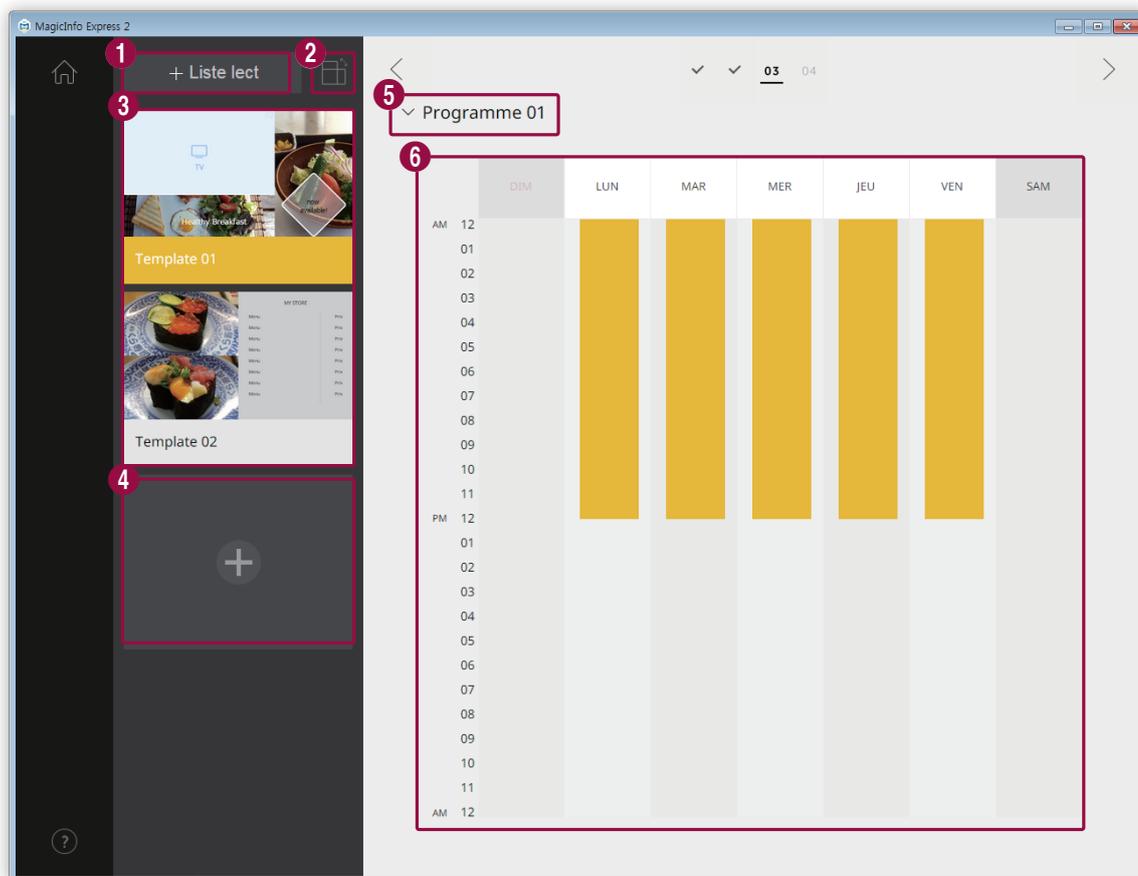
**Enr.**      Annuler

## Créez un programme

Créez des programmes de lecture pour jouer des contenus sur vos périphériques d'affichage Samsung à des heures spécifiques. Vous pouvez affecter un contenu différent à jouer à une heure spécifique pour chaque jour de la semaine.

### Page de paramètres de programme

L'écran pour créer des programmes s'affiche après avoir sauvegardé le contenu. Le dernier contenu créé est ajouté en haut de la liste des contenus. Le contenu est automatiquement affecté à un programme selon les heures d'ouverture enregistrées.



1

Permet de créer une liste de lecture qui peut jouer plusieurs contenus de façon répétée pendant une durée de temps spécifique. Pour en savoir plus sur comment créer une liste de lecture, veuillez consulter la section suivante : [► Création d'une liste de lecture](#)

2

Permet de trier et d'afficher le contenu par orientation.

Permet d'afficher une liste de contenus et de listes de lecture qui peuvent être ajoutés aux programmes. Le dernier contenu créé est placé en haut de la liste.

- 3
  - Pour modifier les détails du contenu, cliquez sur le contenu.
  - Pour ouvrir ou fermer la zone d'édition de liste de lecture, cliquez sur une liste de lecture.
  - Pour gérer la liste des listes de lecture, cliquez sur ☰ sur la miniature de liste de lecture de votre choix. Vous pouvez copier ou supprimer la liste de lecture.

- 4 Permet de créer et d'ajouter du contenu à un programme.

- 5 Permet de sélectionner un programme. Importez un programme précédemment enregistré pour modifier le contenu ou les paramètres de temps.

- 6 Permet de modifier les programmes dans cette section. Vous pouvez modifier les programmes pour chaque jour de la semaine. Le contenu créé est automatiquement programmé pour la séquence.

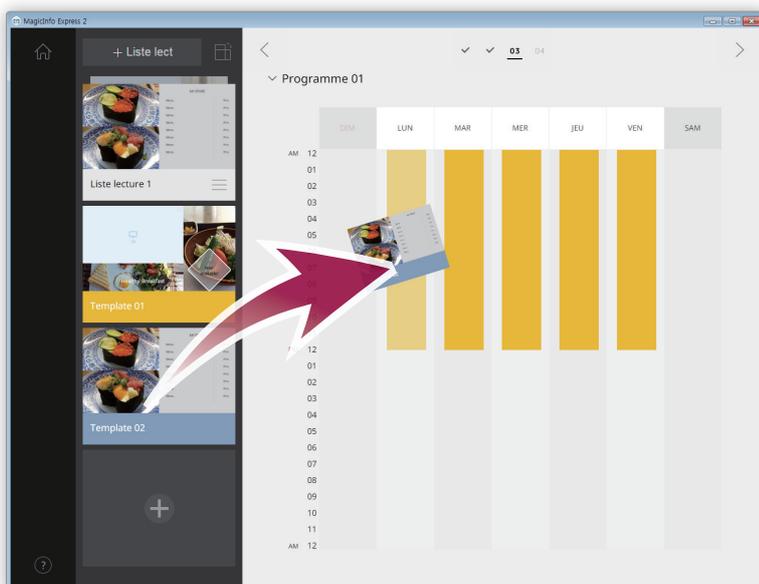
## Configuration d'un programme

Créez un programme pour jouer du contenu ou une liste de lecture à une heure donnée d'un jour spécifique de la semaine.

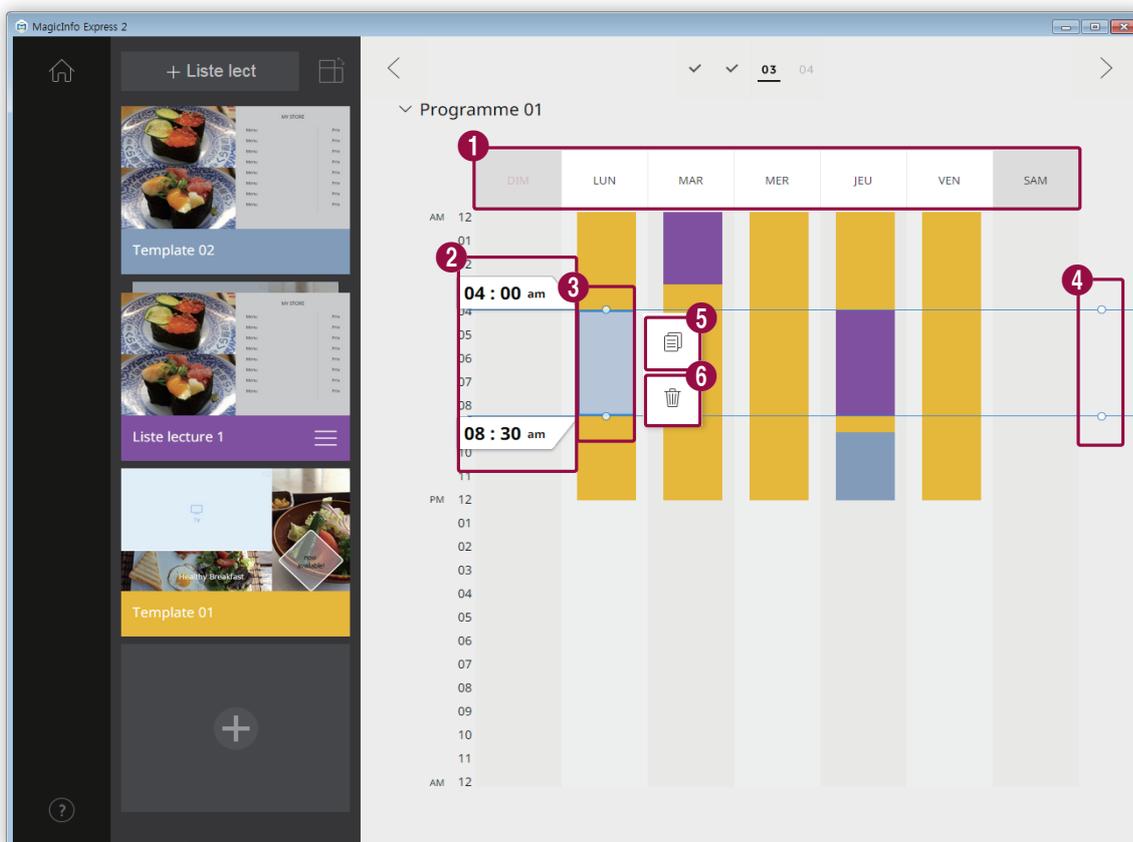
- 1 Dans la liste de contenus, sélectionnez une liste de lecture ou un contenu et faites-la/le glisser dans la zone d'édition de programme.
  - Le programme de contenu sera ajouté au jour sélectionné.

### Remarque

Chaque fichier de programme peut contenir au maximum 28 programmes de contenu.



2 Cliquez sur le programme de contenu ajouté, puis modifiez le programme à l'aide des fonctions suivantes :



1

Permet de désactiver les programmes affectés au jour sélectionné. Pour activer un jour, cliquez sur le jour ou ajoutez le contenu au jour.

2

Permet d'afficher l'heure de début et de fin de la séquence du contenu affecté au programme sélectionné. Pour modifier l'heure de début ou de fin, sélectionnez une heure dans la liste des horaires ou saisissez une heure manuellement.

3

Permet d'ajuster la durée de la séquence du contenu attribué au programme sélectionné.

- Faites glisser les bordures du programme vers le haut ou vers le bas pour modifier la durée. Vous pouvez définir une durée de maximum 24 heures.
- Pour jouer le contenu affecté au programme sélectionné en continu pendant 24 heures, double-cliquez sur le programme.

4

Permet d'ajuster simultanément les durées de contenu pour les programmes affectés à la même période horaire. Faites glisser les bordures du programme vers le haut ou vers le bas pour modifier la durée.

5

Permet de copier le programme de contenu sélectionné.

6

Permet de supprimer le programme de contenu sélectionné.

3 Après avoir créé un programme, cliquez sur > .

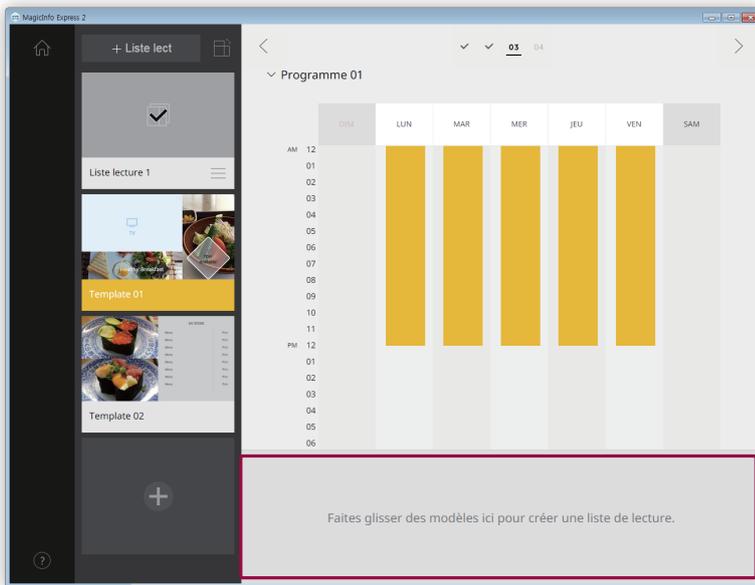
4 Saisissez le nom du programme et cliquez sur **Enr.**

– Vous serez redirigé vers l'étape suivante qui vous permettra d'envoyer le programme.

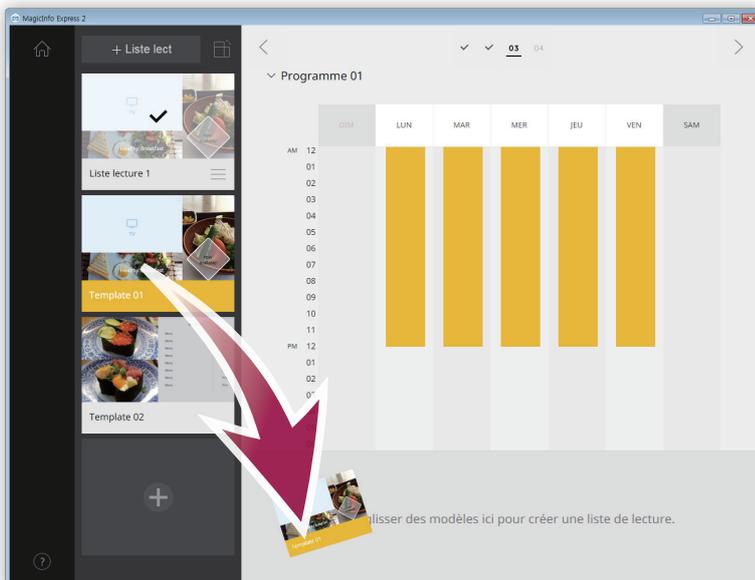
## Création d'une liste de lecture

Permet de créer une liste de lecture qui peut jouer plusieurs contenus de façon répétée pendant une durée de temps spécifique.

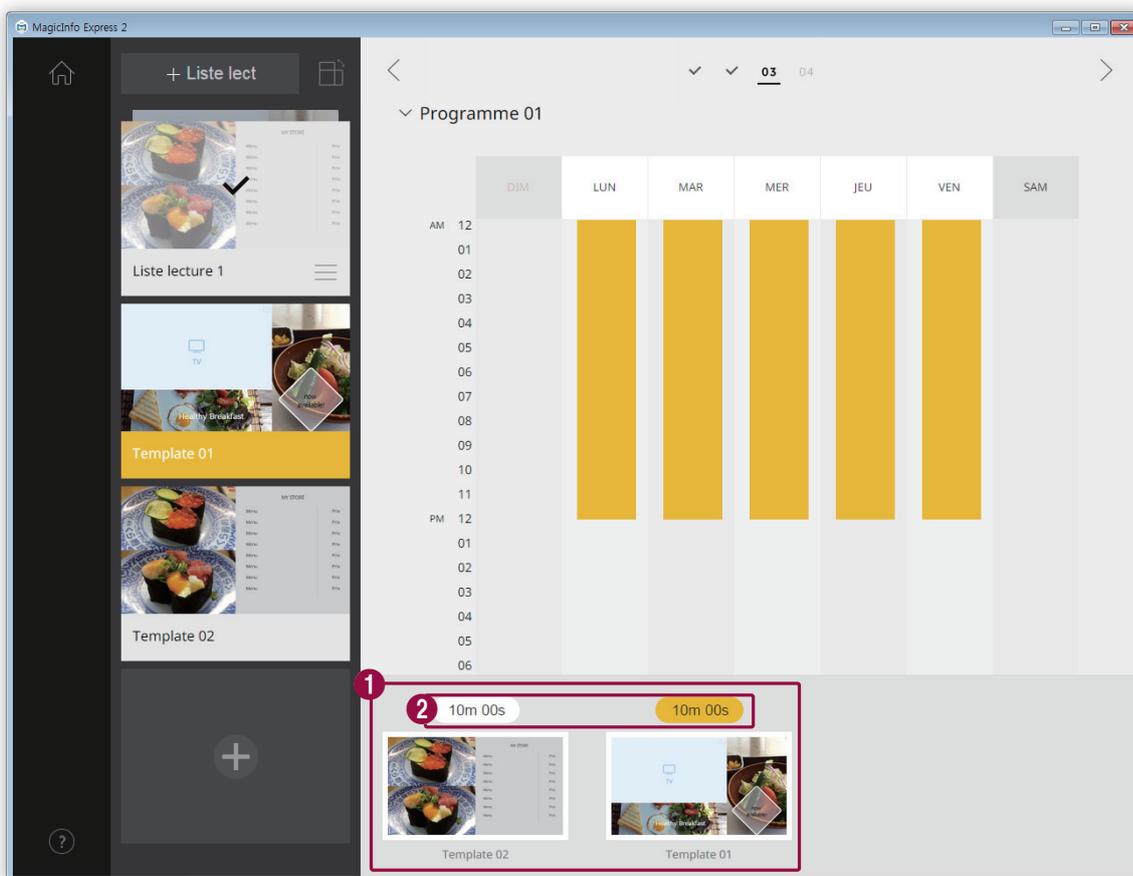
- 1 Cliquez sur **Liste lect** en haut de l'écran.
  - La zone d'édition de liste de lecture s'affichera sous la zone d'édition de programme.



- 2 Dans la liste de contenus, sélectionnez le contenu et faites-le glisser dans la zone d'édition de liste de lecture.



### 3 Modifiez la liste de lecture à l'aide des fonctions suivantes :



Permet d'afficher le contenu ajouté sous forme de miniatures.

1

- Pour changer l'ordre de lecture du contenu, cliquez sur le contenu et faites-le glisser à l'emplacement voulu.
- Pour supprimer le contenu, placez le curseur de la souris sur le contenu et cliquez sur .

2

Permet de définir la durée de chaque élément de contenu. Sélectionnez une heure dans la liste des horaires ou saisissez manuellement une heure.

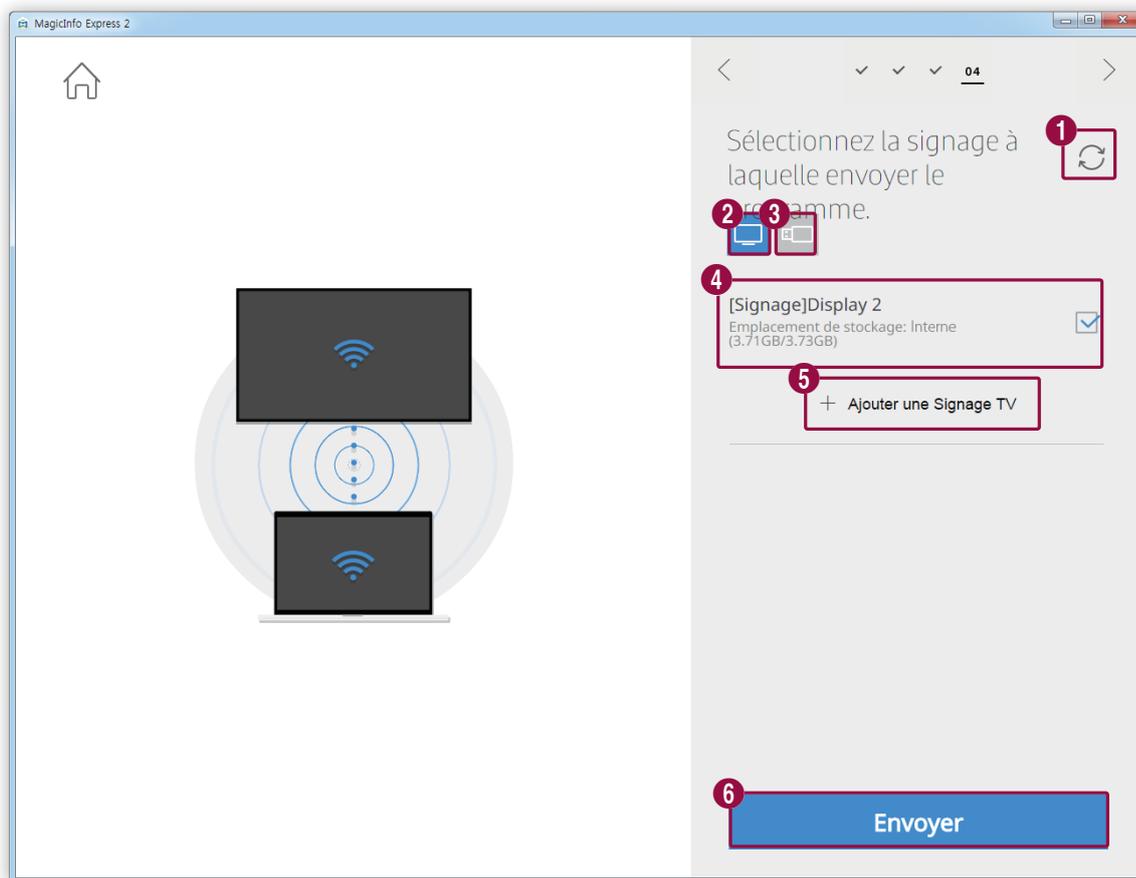
### 4 Après avoir modifié la liste de lecture, cliquez sur la liste de lecture dans la liste des listes de lecture.

- Vous pouvez fermer la zone d'édition de piste de lecture.

## Envoyez le contenu

Envoyez un programme vers un périphérique d'affichage Samsung ou un périphérique USB.

- 1 Sélectionnez un périphérique vers lequel vous souhaitez envoyer le programme et cliquez sur **Envoyer**.



- 1 Permet d'actualiser la liste des périphériques d'affichage ou périphériques USB.
- 2 Permet d'envoyer un programme vers des périphériques d'affichage connectés au même réseau.
- 3 Permet d'envoyer un programme vers des périphériques USB connectés à l'ordinateur.

Permet d'afficher la liste de périphériques d'affichage ou périphériques USB. Pour supprimer un périphérique d'affichage manuellement ajouté de la liste, cliquez sur .

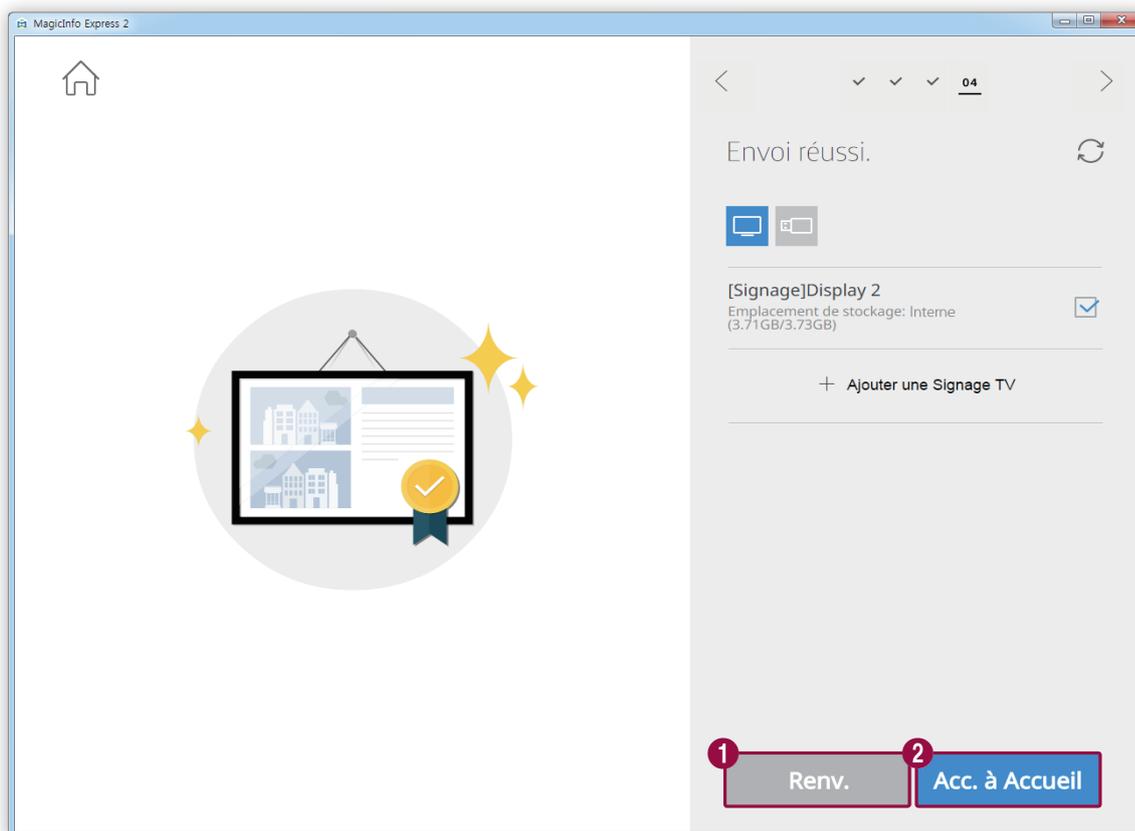
### Remarque

Si l'état du périphérique est affiché au lieu de sa capacité en dessous de son nom, veuillez lire ce qui suit :

- 4
  - **Mise à jour requise** : La version logicielle du périphérique connecté n'est pas compatible avec le programme. Dans la fenêtre de confirmation de mise à jour, cliquez sur **MàJ maintenant** puis effectuez la mise à jour du logiciel via le menu **Paramètres**. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [► Mise à jour du logiciel du périphérique d'affichage](#)
  - **Non pris en charge** : le modèle d'affichage sélectionné n'est pas adapté au périphérique connecté. Utilisez le menu **Paramètres** pour sélectionner le modèle d'affichage adapté. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [► Modification du modèle d'affichage](#)

- 5 Permet d'ajouter manuellement un périphérique d'affichage. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : ► [Enregistrement d'un périphérique d'affichage](#)
- 6 Permet d'envoyer le programme vers les périphériques sélectionnés.

2 Après avoir envoyé le programme, vous pouvez renvoyer le programme ou aller sur l'écran d'accueil.



- 1 Permet de renvoyer le programme vers un périphérique si l'envoi a échoué ou vers un périphérique vers lequel vous n'avez pas encore envoyé le programme. Sélectionnez un périphérique et cliquez sur le bouton Renvoyer.
- 2 Permet de retourner à l'écran d'accueil.

## Enregistrement d'un périphérique d'affichage

- 1 Cliquez sur **Ajouter une signage TV** dans la liste des périphériques d'affichage.
- 2 Saisissez l'adresse IP du périphérique d'affichage à ajouter et cliquez sur .

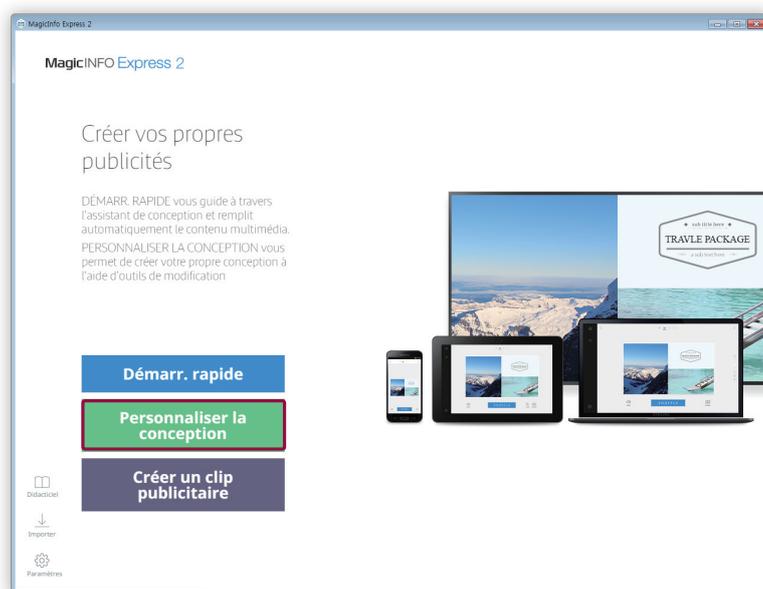
# Création de contenu avec le mode Personnaliser la conception

Le mode Personnaliser la conception vous permet d'organiser un modèle selon vos préférences.

## Remarque

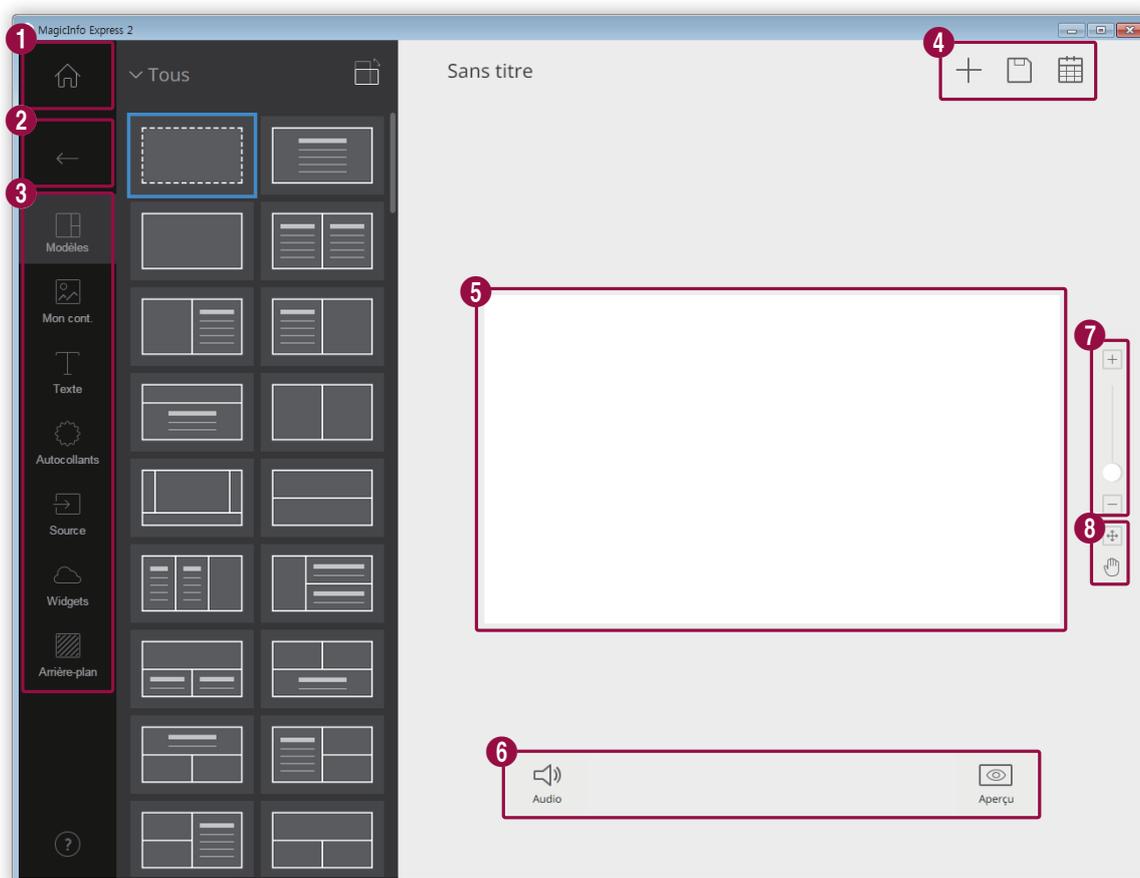
Ce guide d'utilisation présuppose que vous utilisez le MagicInfo Player S3.

Cliquez sur **Personnaliser la conception** sur l'écran d'accueil.



## Création d'un modèle

Organisez le contenu en insérant plusieurs éléments à partir d'un type de modèle.



1 Retournez à l'écran d'accueil.

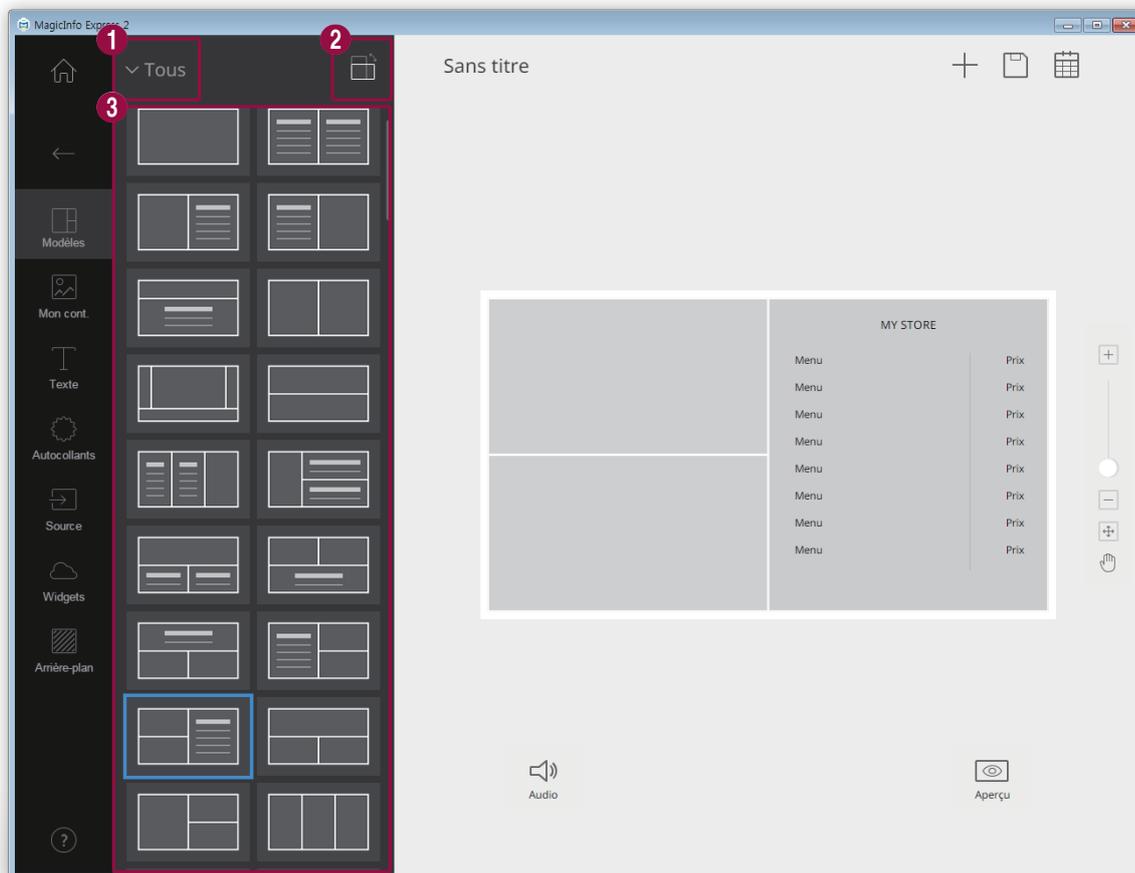
2 Fermez le menu d'éléments.

- 3
-  : Permet de sélectionner un écran blanc ou un modèle avec une section de configuration de votre choix.
  -  : Permet d'ajouter du contenu.
  -  : Permet d'ajouter du texte.
  -  : Permet d'ajouter des autocollants. Cette fonction n'est pas disponible lorsque le modèle d'affichage défini est MagicInfo Player E.
  -  : Permet d'ajouter une source d'entrée.
  -  : Permet d'ajouter un widget. Cette fonction n'est pas disponible lorsque le modèle d'affichage défini est MagicInfo Player E.
  -  : Permet de configurer les paramètres de fond d'écran.

- 4
  - ✚ : Permet de créer du contenu.
  - 📄 : Permet de sauvegarder le contenu modifié.
  - 📅 : Permet de créer un programme pour envoyer du contenu.
- 5 Permet d'afficher le modèle et de modifier les éléments ajoutés.
- 6
  - 🔊 : Permet de configurer les paramètres audio. Pour désactiver le son, cliquez sur l'icône 🔇.
  - 👁️ : Permet de visualiser l'aperçu.
- 7 Vous pouvez effectuer un zoom avant ou arrière sur le modèle. Utilisez le curseur pour ajuster le niveau de zoom.
- 8
  - 📏 : Permet d'ajuster la taille et la position de la section du modèle selon la taille de la fenêtre du programme.
  - 🖱️ : Permet de déplacer la zone de modèle.

## Sélection d'un modèle

- 1 Cliquez sur  dans le menu d'éléments.
- 2 Définissez l'orientation du modèle et sélectionnez le type de modèle.



Permet de trier les modèles par types.

1

- **Panneau Menu** : Permet d'afficher une liste de modèles adaptés pour créer des menus de restaurant.
- **TV & vidéos en direct** : Permet d'afficher une liste de modèles adaptés pour créer des vidéos publicitaires pour votre magasin.
- **Diaporama** : Permet d'afficher une liste de modèles adaptés pour créer un diaporama publicitaire plein écran pour votre magasin.
- **Promotion** : Permet d'afficher une liste de modèles adaptés pour créer des images promotionnelles.
- **Informations** : Permet d'afficher une liste de modèles adaptés pour créer des images d'information.

2

 /  : Permet de définir l'orientation du modèle (Portrait ou Paysage) selon le format du périphérique d'affichage.

Permet d'afficher une liste de modèles.

### Remarque

Les modèles suivants sont disponibles :

3

- Page blanche : Ce modèle de page blanche vous permet d'ajouter librement des éléments selon vos préférences.
- Modèle Panneau de Menu : Les modèles de cette catégorie sont adaptés aux menus de restaurant.
- Modèle scindé : Les modèles de cette catégorie ont différentes configurations pour chaque section.
- Modèle libre : Les modèles de cette catégorie contiennent des designs définis. Il y a des limitations lorsque vous déplacez ou modifiez la taille des différentes sections de ces modèles.

## Modification du modèle

Vous pouvez configurer le modèle à l'aide de différents types d'éléments.

### Remarque

Il est impossible que les éléments, quel que soit leur type, se chevauchent si le modèle d'affichage défini est MagicInfo Player E.

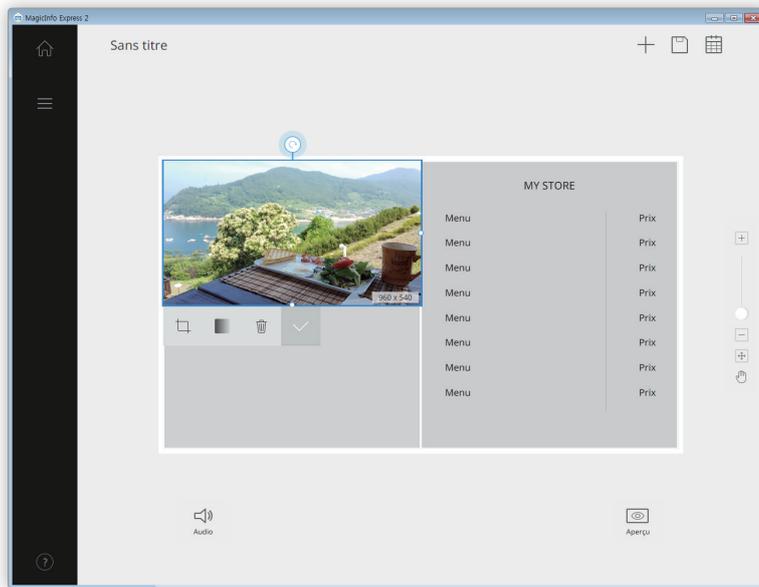
## Modification des éléments

Modifiez les éléments ajoutés au modèle.

### Remarque

Pour en savoir plus sur comment modifier les éléments, veuillez consulter la description de chaque élément.

## Réglage de la taille et de la position d'un élément



Sélectionnez un élément, puis suivez les instructions suivantes pour définir la taille et la position d'un élément :

- Pour déplacer un élément, cliquez sur l'élément et faites-le glisser à l'emplacement voulu. Déplacez un élément avec précision, en utilisant la ligne de référence qui apparaît lors du déplacement.
- Pour modifier la taille du modèle qui contient un élément spécifique, cliquez sur  à côté de l'élément et faites-le glisser de façon verticale ou horizontale.

### Suppression d'un élément

Sélectionnez un élément à supprimer, puis cliquez sur  ou appuyez sur la touche **Delete** sur le clavier.

- Les éléments supprimés ne peuvent pas être restaurés.

## Organisation des éléments multimédia

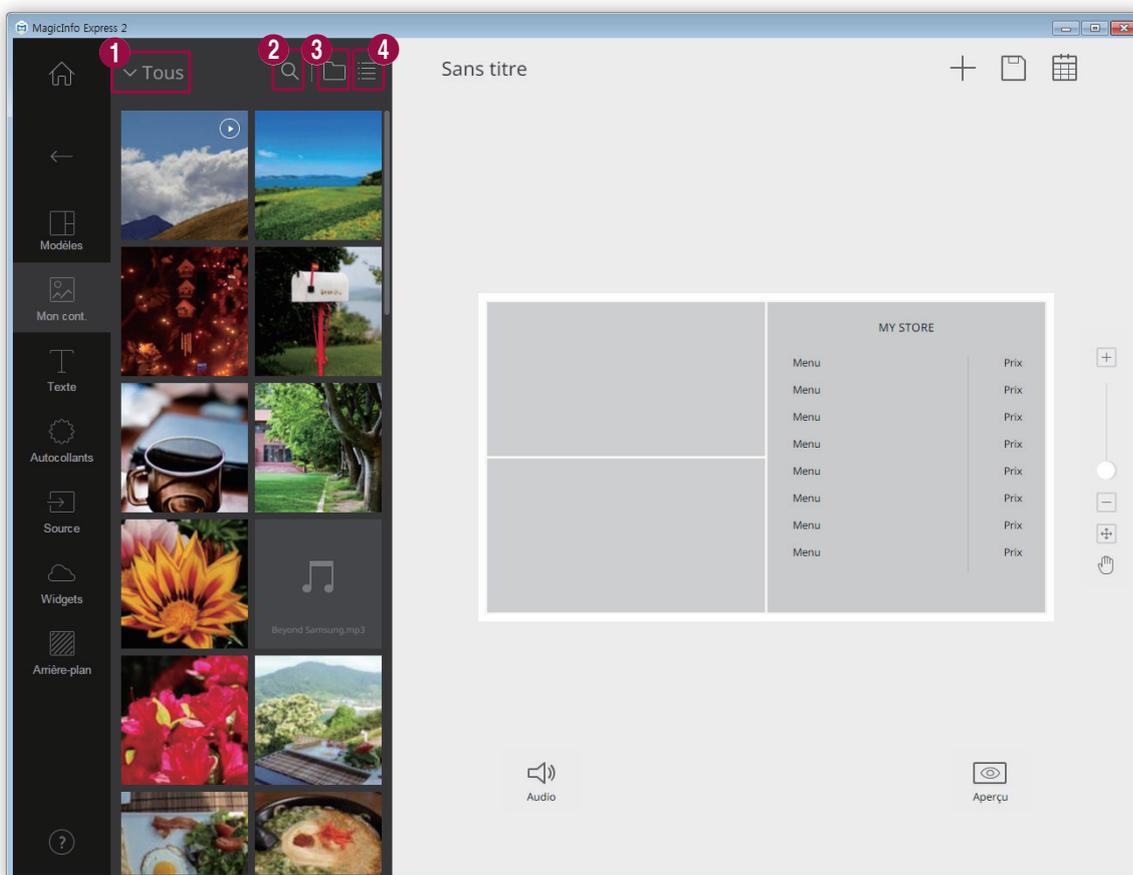
Ajoutez ou remplacez des éléments tels que des images et des vidéos. Vous pouvez également ajouter des éléments multimédia dans un diaporama. Vous pouvez modifier la taille, la position ou supprimer les éléments multimédia, si nécessaire.

### Remarque

- Les types d'éléments multimédia pris en charge sont les fichiers image, vidéo, audio, PPT et PDF.
- Il n'est pas possible d'utiliser du texte, un autocollant, une image ou un élément de widget dans une zone dans laquelle un document PPT ou PDF ou une vidéo a été ajouté(e).
- Les éléments audio et document ne sont pas disponibles lorsque le modèle d'affichage défini est MagicInfo Player E.

## Ajout d'éléments multimédia

1 Cliquez sur  dans le menu d'éléments.



1

Permet de sélectionner un type d'élément multimédia pour trier la liste. Permet de sélectionner un type d'élément multimédia dans la liste déroulante.

2

Permet de rechercher un élément multimédia par nom.

3

Permet de configurer le dossier pour importer un élément multimédia.

4

Permet de modifier le mode d'affichage de la liste des éléments multimédia. Les éléments multimédia seront réorganisés par nom de fichier ou affichés sous forme de miniatures selon le mode d'affichage sélectionné.

- 2 Dans la liste d'éléments multimédia, cliquez sur un élément et faites-le glisser dans la zone d'édition.
  - Pour en savoir plus sur comment importer une liste d'éléments multimédia, veuillez consulter la section suivante :  
▶ [Importation d'éléments multimédia](#)
  - L'élément multimédia sera ajouté dans la zone d'édition.
  - Si vous ajoutez un élément audio, les fichiers audio seront affichés en bas de l'écran.

### Remplacement des éléments multimédia

- 1 Cliquez sur  dans le menu d'éléments.
- 2 Dans la liste des éléments multimédia, sélectionnez un élément et faites-le glisser sur l'élément multimédia que vous souhaitez remplacer dans la zone d'édition.
- 3 Lorsque vous êtes invité à confirmer le remplacement de l'élément, cliquez sur **Remplac.**
  - L'élément multimédia sera remplacé.

### Ajout de diapositives d'éléments multimédia

Insérez un diaporama d'images ou de vidéos.

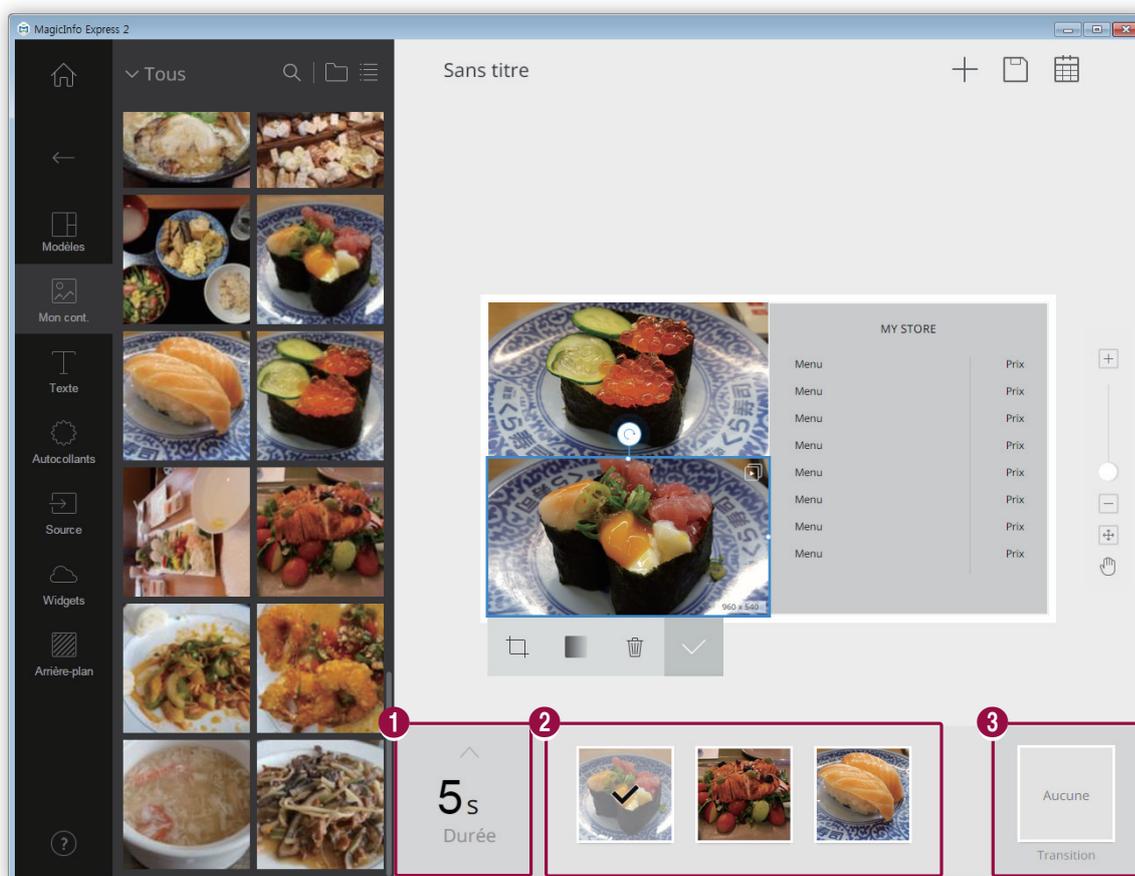
- 1 Cliquez sur  dans le menu d'éléments.
- 2 Dans la liste des éléments multimédia, cliquez sur un élément et faites-le glisser sur l'élément par défaut dans la zone d'édition.
- 3 Lorsque vous êtes invité à confirmer l'ajout d'élément, cliquez sur **Ajouter.**
  - L'élément sera ajouté au diaporama.



#### Remarque

Aucune fenêtre de confirmation ne s'affichera lorsque les nouveaux éléments seront ajoutés au diaporama.

## 4 Cliquez sur une diapositive dans la zone d'édition, puis appliquez les effets à la diapositive.



- 1 Vous pouvez définir la durée d'affichage d'un élément. La durée peut être définie entre 5 et 60 secondes.

Vous pouvez visualiser la liste des éléments de diapositive.

- 2
  - Pour définir un élément comme élément représentatif dans la zone d'édition, sélectionnez l'élément. Une case cochée devrait s'afficher.
  - Pour changer l'ordre de lecture d'un élément, cliquez sur l'élément et faites-le glisser à un autre emplacement.
  - Pour supprimer un élément, placez le curseur de la souris sur l'élément et cliquez sur .

Vous pouvez insérer un effet de transition de diapositive. Sélectionnez un effet de transition.

- 3  **Remarque**

Cette fonction n'est pas disponible lorsque le modèle d'affichage défini est MagicInfo Player E.

## Configuration des paramètres audio des éléments

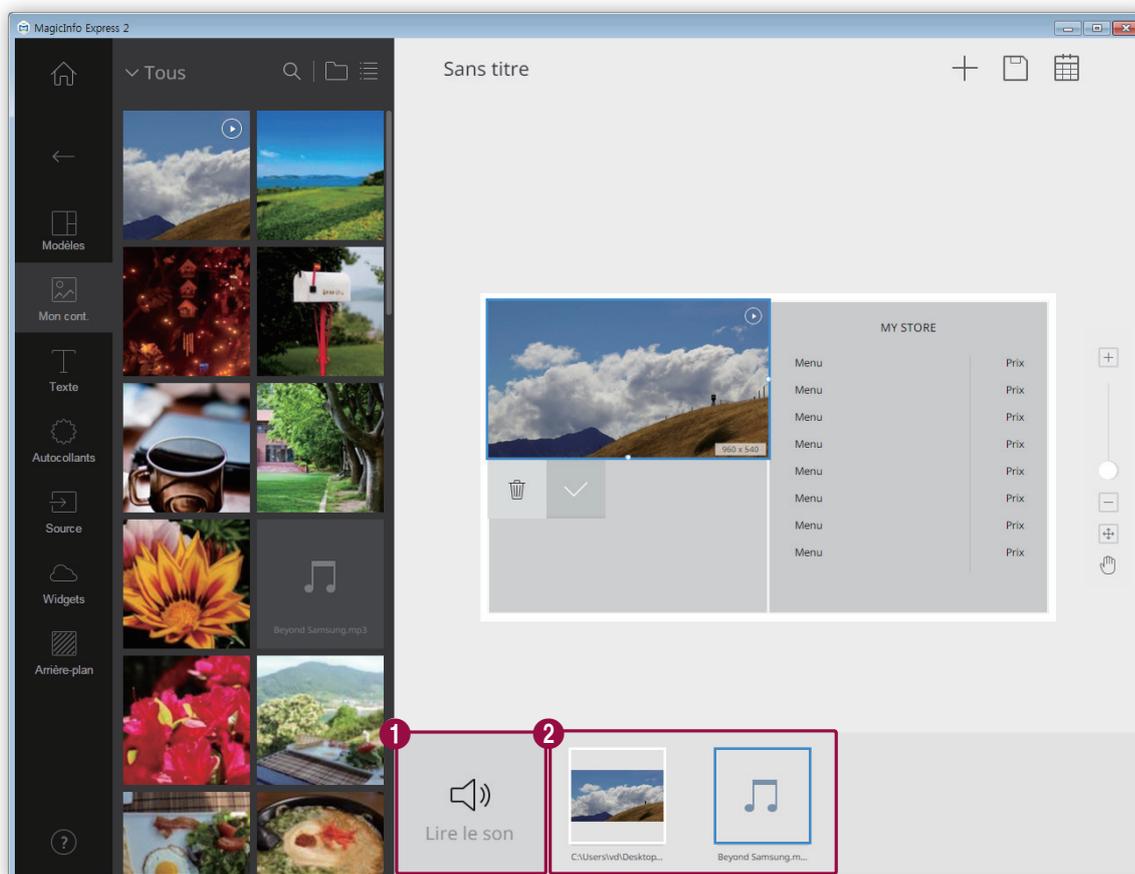
Gérez la liste des éléments audio ou des éléments qui ont des propriétés audio tels que des vidéos ou des sources d'entrée. Vous pouvez également désactiver le son.

- 1 Ajoutez des éléments audio dans le modèle. Vous pouvez procéder de la même façon que pour ajouter des éléments multimédia. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [Ajout d'éléments multimédia](#)
  - Les fichiers audio seront affichés en bas de l'écran.

### Remarque

- Vous pouvez ajouter seulement un fichier audio (\*.mp3). Ajouter un nouveau fichier remplace le fichier existant.
- Les éléments audio ne sont pas disponibles lorsque le modèle d'affichage défini est MagicInfo Player E.

- 2 Configurez les paramètres audio des éléments à l'aide des fonctions suivantes :



Permet d'activer ou de désactiver le son de tous les éléments de la liste.

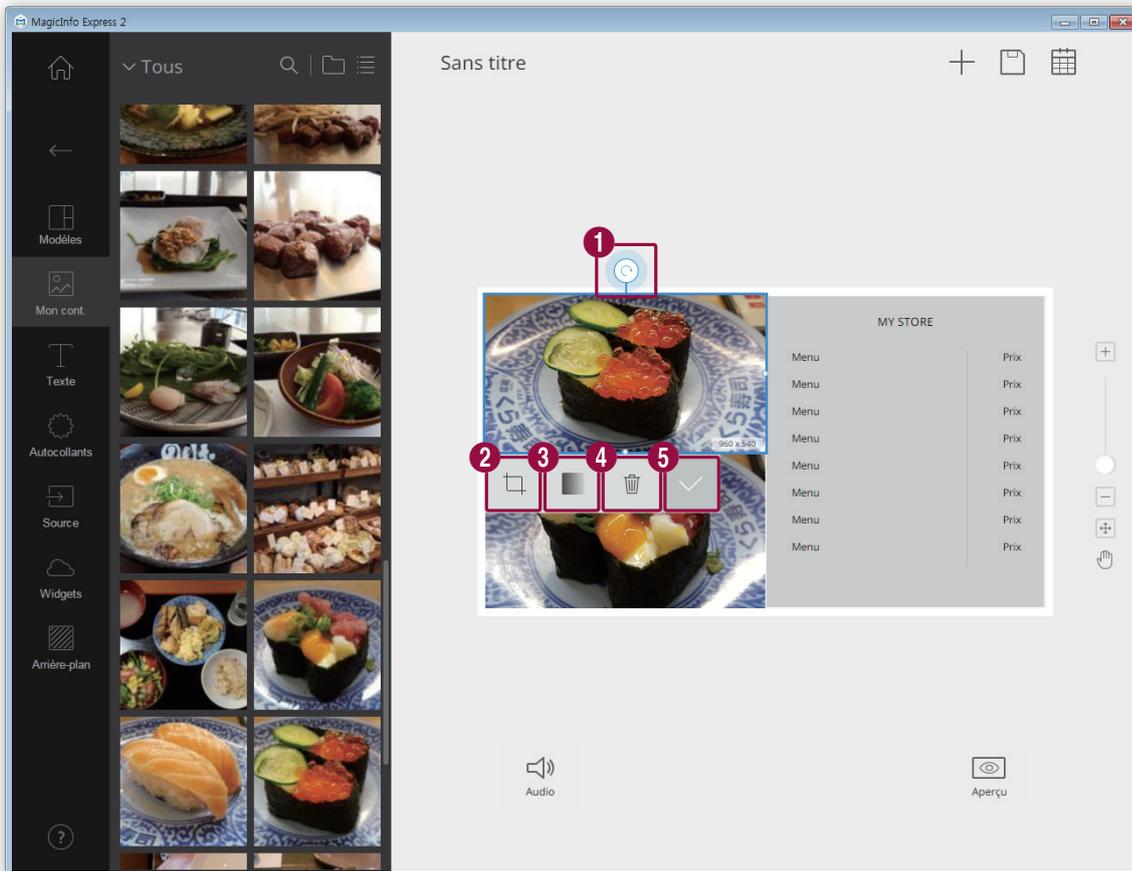
- 1
  - Pour désactiver le son, cliquez sur l'icône .
  - Pour activer le son, cliquez sur l'icône .

Permet d'afficher une liste d'éléments qui ont tous des propriétés audio contenus dans le modèle.

- 2
  - Pour supprimer un élément audio, placez le curseur de la souris sur l'élément et cliquez sur . Pour supprimer des éléments sauf des éléments audio, procédez de la même façon que pour supprimer des éléments multimédia. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [Modification des éléments multimédia](#)
  - Pour définir une priorité de lecture pour un élément spécifique, sélectionnez l'élément.

## Modification des éléments multimédia

- 1 Cliquez sur un élément multimédia dans la zone d'édition.
- 2 Vous pouvez modifier l'élément multimédia à l'aide des fonctions suivantes :



Permet de pivoter l'image. Cliquez sur l'icône et faites-la glisser dans la direction souhaitée. L'image peut être pivotée à 90 degrés à la fois. (90°/180°/270°/360°)

1

 **Remarque**

Vous ne pouvez pas faire pivoter l'image si vous avez sélectionné le modèle .

2

Permet d'effectuer un zoom avant ou arrière uniquement sur les éléments multimédia tout en conservant la taille du modèle. Utilisez le curseur pour ajuster le niveau de zoom. Pour annuler l'effet de zoom, cliquez sur .

3

Permet de régler l'opacité de l'image.

4

Permet de supprimer un élément multimédia.

5

Permet de fermer la zone d'édition.

## Organisation du texte

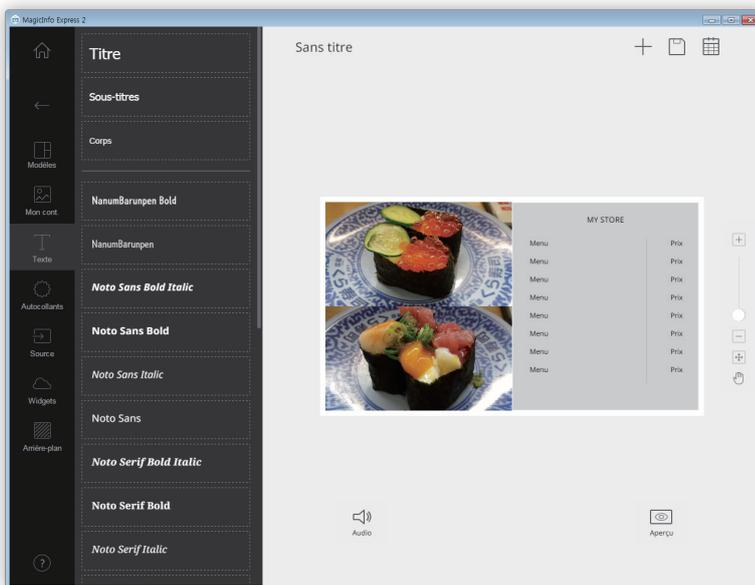
Ajoutez une zone de texte ou modifiez le texte par défaut.

### Remarque

- Il est impossible d'ajouter un élément texte sur une source d'entrée ou un élément vidéo.
- Il est impossible d'ajouter un élément texte sur un autre élément, quel que soit son type, si le modèle d'affichage défini est MagicInfo Player E.

## Ajout de texte

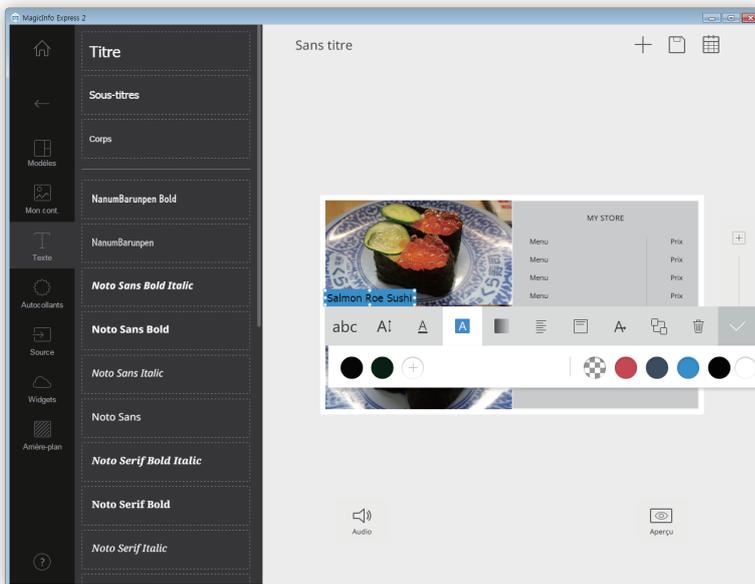
1 Cliquez sur  dans le menu d'éléments.



2 Cliquez sur la zone de texte de votre choix et faites-la glisser dans la zone d'édition.

3 Faites glisser et déplacez la zone de texte, puis saisissez du texte.

- 4 Utilisez le menu d'édition de texte pour modifier le texte. Pour en savoir plus sur comment utiliser le menu d'édition de texte, veuillez consulter la section suivante : [Ajout de texte](#)

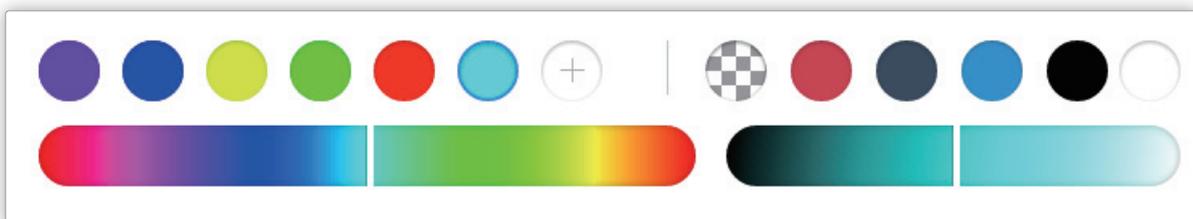


### Modification du texte

- 1 Cliquez sur le texte par défaut et saisissez votre texte.
- 2 Utilisez le menu d'édition de texte pour modifier le texte.

### Réglage de la couleur du texte/couleur d'arrière-plan du texte

- 1 Dans le menu d'édition de texte, cliquez sur  ou .
- 2 Personnalisez les couleurs à l'aide du menu de couleurs. Pour en savoir plus sur comment utiliser le menu de couleurs, veuillez consulter la section suivante : [Réglage de la couleur du texte/couleur d'arrière-plan du texte](#)



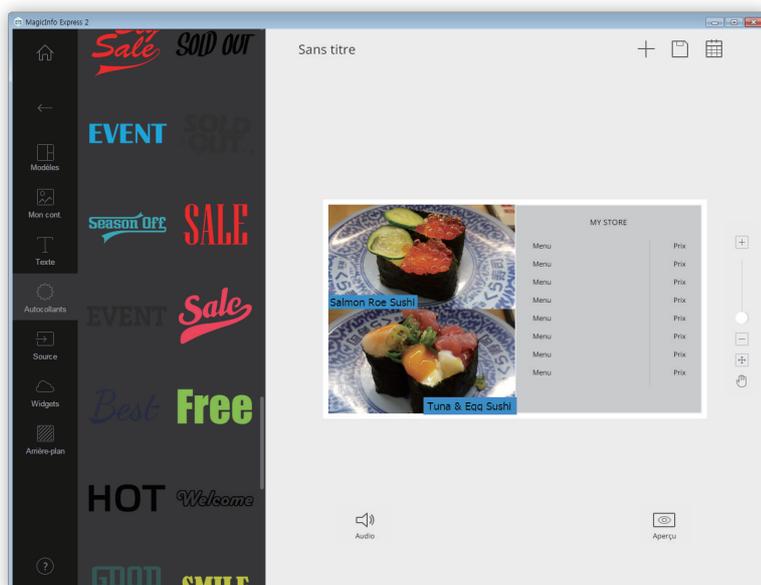
## Ajout d'autocollants

Ajoutez différentes sortes d'autocollants dans le modèle.

### Remarque

- Cette fonction n'est pas disponible lorsque le modèle d'affichage défini est MagicInfo Player E.
- Il n'est pas possible d'ajouter des autocollants sur une source d'entrée, une vidéo, un fichier PPT ou PDF.

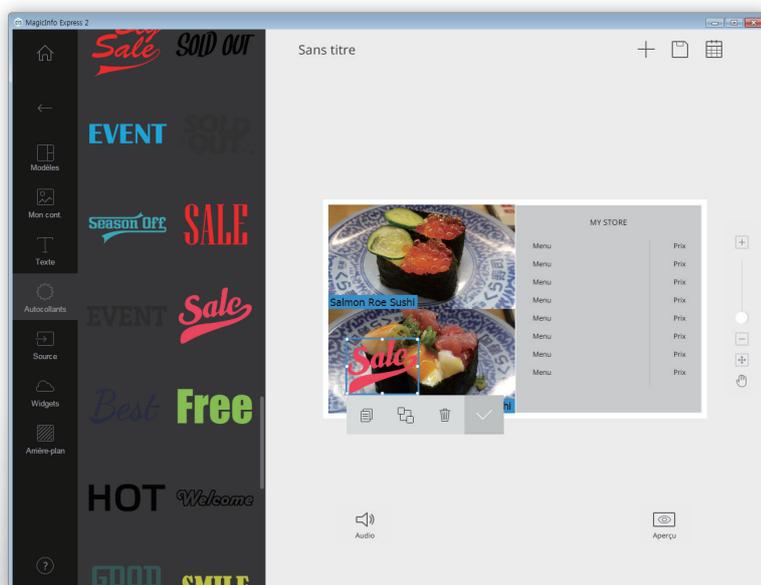
1 Cliquez sur  dans le menu d'éléments.



2 Dans la liste d'autocollants, cliquez sur un autocollant et faites-le glisser dans la zone d'édition.

- L'autocollant sera ajouté dans le modèle.
- Vous pouvez ajouter une zone de texte sur l'autocollant. Vous pouvez également superposer différents autocollants.

3 Cliquez sur l'autocollant et modifiez-le à l'aide du menu d'édition. Pour en savoir plus sur comment utiliser le menu d'édition d'autocollant, veuillez consulter la section suivante : [Ajout d'autocollants](#)

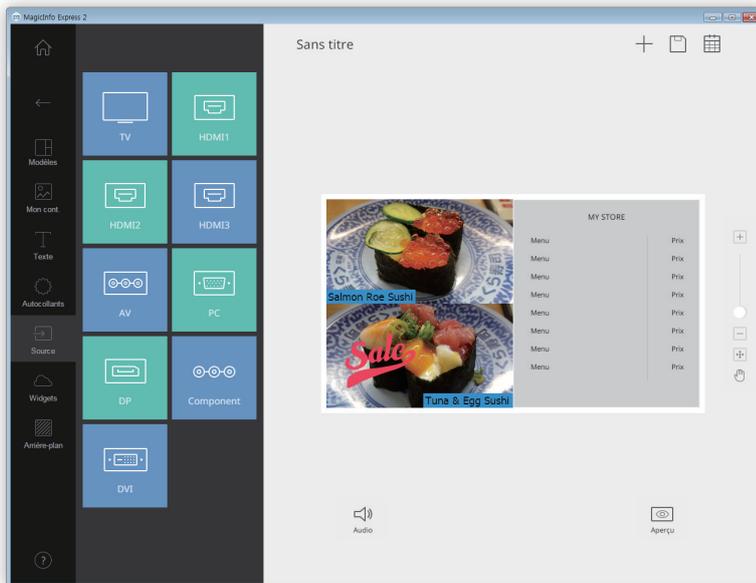


## Réglage de source d'entrée

### Remarque

- Vous pouvez sélectionner un pays depuis lequel il est possible de choisir une source d'entrée si le modèle d'affichage défini est MagicInfo Player E. Les sources d'entrée disponibles varient en fonction du pays sélectionné.
- Il n'est pas possible d'utiliser du texte, un autocollant ou une image dans une section dans laquelle une source d'entrée a été ajoutée.

1 Cliquez sur  dans le menu d'éléments.



2 Dans la liste de sources d'entrée, cliquez sur une source d'entrée et faites-la glisser dans la zone d'édition.

3 Lorsque vous êtes invité à confirmer le changement de source d'entrée, cliquez sur **Remplac.**  
– La source d'entrée sera ajoutée dans le modèle.

## Changement de source d'entrée

1 Cliquez sur une source d'entrée dans la zone d'édition.

2 Cliquez sur  dans le menu d'édition des sources d'entrée et sélectionnez une autre source d'entrée.

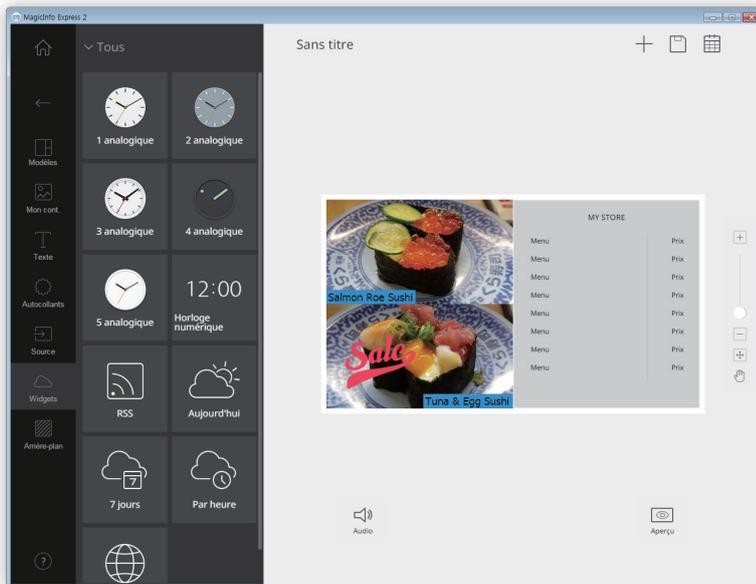
## Ajout de widgets

Ajoutez des widgets qui indiquent l'heure ou les prévisions météorologiques. Configurez les propriétés du widget.

### Remarque

- Cette fonction n'est pas disponible lorsque le modèle d'affichage défini est MagicInfo Player E.
- Il n'est pas possible d'ajouter des éléments de widget sur une source d'entrée ou des éléments vidéo.

1 Cliquez sur  dans le menu d'éléments.



2 À partir de la liste de widgets, cliquez sur un widget et faites-le glisser dans la zone d'édition.

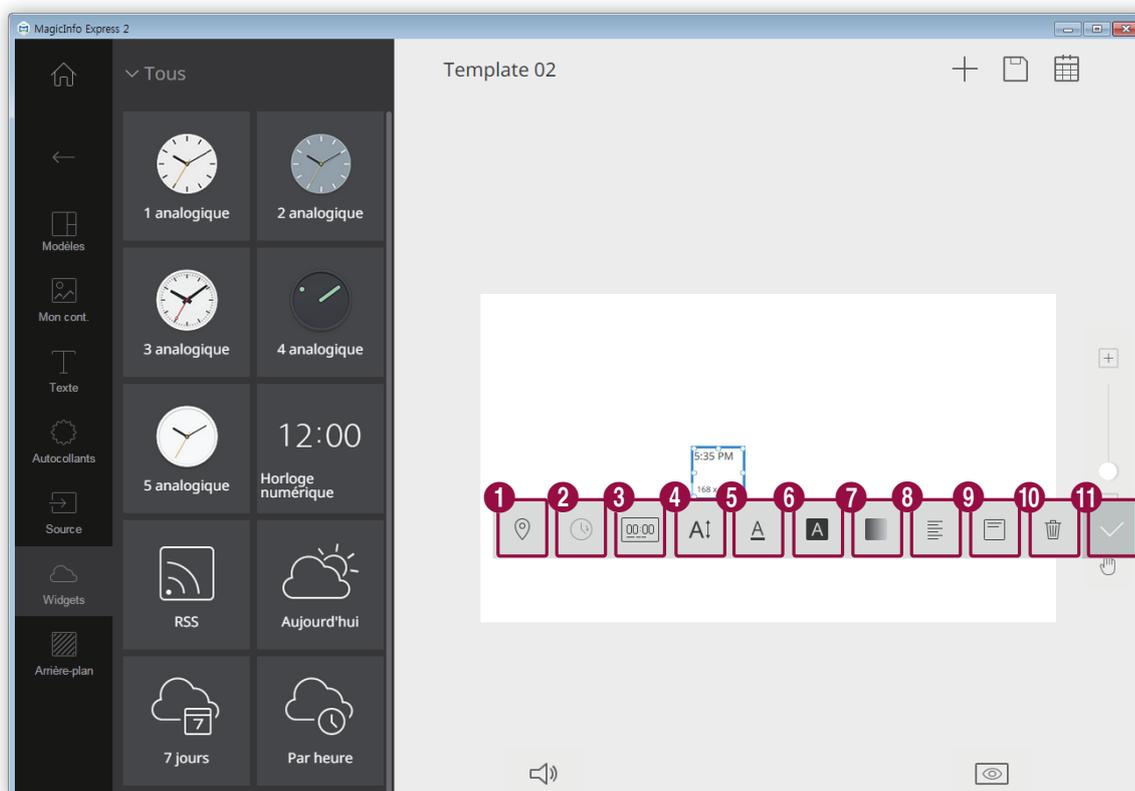
3 Cliquez sur le widget ajouté, puis utilisez le menu d'édition pour configurer les propriétés.

- Les éléments de paramètres disponibles varient pour chaque widget. Pour en savoir plus, veuillez-vous référer à la méthode de configuration des propriétés pour chaque widget.

## Configuration des paramètres du widget Horloge

Configurez les propriétés du widget Horloge (analogique ou numérique).

- 1 Cliquez sur le widget Horloge dans la zone d'édition.
- 2 Utilisez le menu d'édition pour configurer les propriétés.



- 1 Permet de sélectionner un fuseau horaire à afficher dans le widget.

Permet d'activer ou désactiver le mode d'heure d'été.

- 2  **Remarque**

Cette option est activée seulement lorsqu'un fuseau horaire où l'heure d'été est en vigueur est sélectionné dans l'option 1.

Permet de sélectionner un format d'affichage de l'heure.

- 3  **Remarque**

Cette option n'est disponible que pour les widgets Horloge numérique.

Permet de régler la taille du texte pour l'heure. La taille du texte peut être définie entre 20 et 200 points.

- 4  **Remarque**

Cette option n'est disponible que pour les widgets Horloge numérique.

---

Permet de sélectionner une couleur de texte pour l'heure. Pour en savoir plus sur comment définir la couleur du texte, veuillez consulter la section suivante : ► [Réglage de la couleur du texte/couleur d'arrière-plan du texte](#)

5

 **Remarque**

Cette option n'est disponible que pour les widgets Horloge numérique.

---

Permet de sélectionner une couleur d'arrière-plan du texte pour l'heure. Pour en savoir plus sur comment définir la couleur d'arrière-plan du texte, veuillez consulter la section suivante : ► [Réglage de la couleur du texte/couleur d'arrière-plan du texte](#)

6

 **Remarque**

Cette option n'est disponible que pour les widgets Horloge numérique.

---

Permet de régler l'opacité de la couleur d'arrière-plan du texte pour l'heure. Il est possible de régler l'opacité seulement lorsqu'une couleur d'arrière-plan du texte est spécifiée. Plus cette valeur est proche de 0 %, moins la couleur d'arrière-plan est opaque.

7

 **Remarque**

Cette option n'est disponible que pour les widgets Horloge numérique.

---

Permet de sélectionner le mode d'alignement horizontal du texte pour l'heure.

8

 **Remarque**

Cette option n'est disponible que pour les widgets Horloge numérique.

---

Permet de sélectionner le mode d'alignement vertical du texte pour l'heure.

9

 **Remarque**

Cette option n'est disponible que pour les widgets Horloge numérique.

10

Permet de supprimer le widget.

11

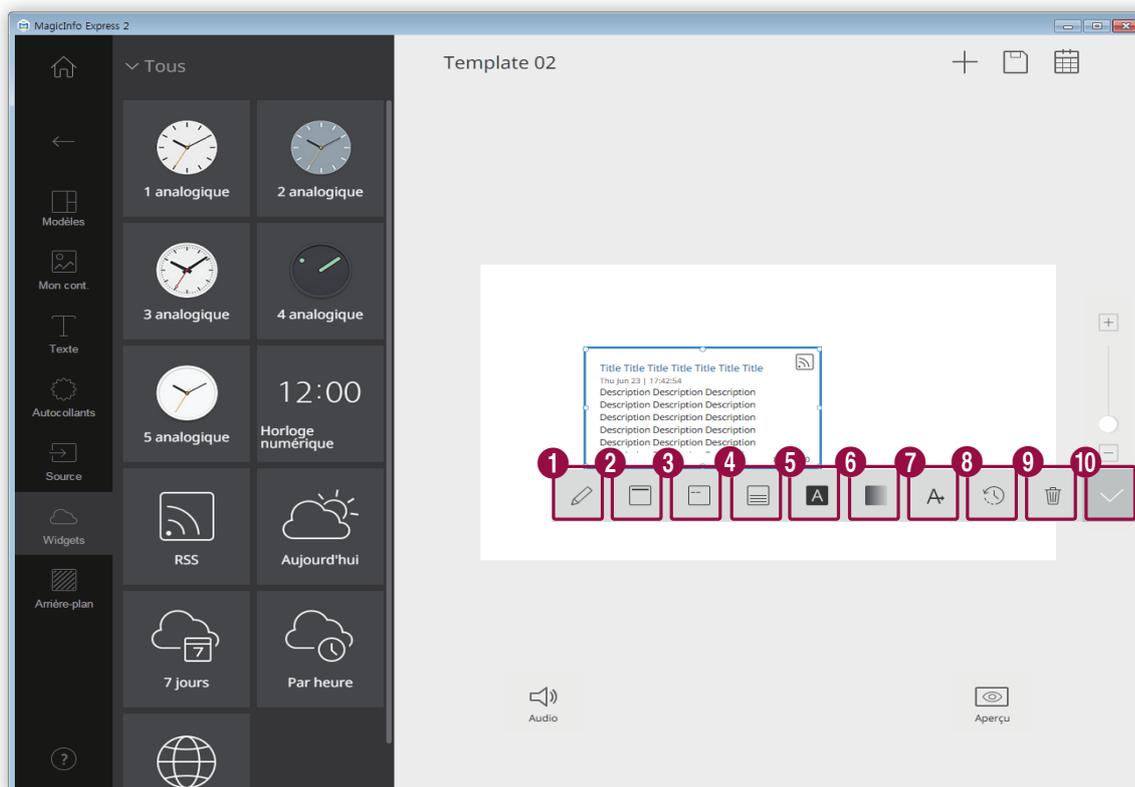
Permet de fermer la zone d'édition.

---

## Configuration des paramètres du widget RSS

Configurez les propriétés du widget RSS.

- 1 Cliquez sur le widget RSS et faites-le glisser dans la zone d'édition.
- 2 Saisissez l'URL du flux RSS dans la barre d'adresse, puis cliquez sur **Enr.**
  - Le widget est ajouté dans la zone d'édition.
- 3 Utilisez le menu d'édition pour configurer les propriétés.



- 1 Permet de modifier l'URL du flux RSS.
- 2 Permet de configurer les propriétés du texte pour le titre RSS.
- 3 Permet de configurer les propriétés du texte pour la date RSS.
- 4 Permet de configurer les propriétés du corps de texte RSS.
- 5 Permet de sélectionner une couleur d'arrière-plan pour le widget. Pour en savoir plus sur comment définir la couleur d'arrière-plan, veuillez consulter la section suivante : [► Réglage de la couleur du texte/couleur d'arrière-plan du texte](#)

- 
- 6 Permet de régler l'opacité de la couleur d'arrière-plan du widget. Il est possible de régler l'opacité seulement lorsqu'une couleur d'arrière-plan est spécifiée. Plus cette valeur est proche de 0 %, moins la couleur d'arrière-plan est opaque.
- 
- 7 Permet d'afficher le contenu du widget RSS soit en faisant défiler le texte déroulant, soit en passant au morceau de texte suivant à intervalles spécifiés.
- **Diapositive:** Fait défiler le texte déroulant jusqu'à la fin de la liste. Sélectionnez **Diapositive**, puis définissez le sens de défilement et la vitesse du texte. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [► Configuration des paramètres de texte déroulant](#)
  - **Tourner:** Passe au morceau de texte suivant à intervalles spécifiés. Sélectionnez **Tourner**, puis cliquez sur ► pour définir les intervalles de passage au morceau de texte suivant.
- 
- 8 Permet de définir les intervalles de mise à jour des informations du widget.
- 
- 9 Permet de supprimer le widget.
- 
- 10 Permet de fermer la zone d'édition.
- 

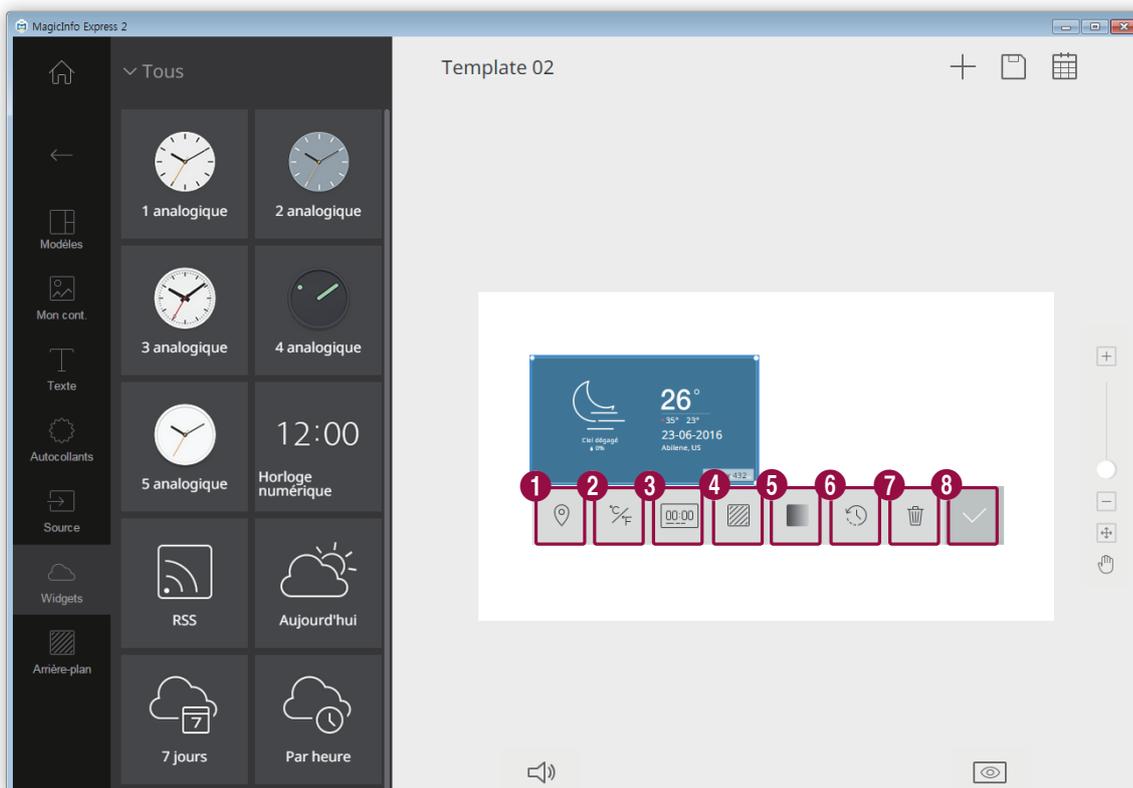
### Configuration des paramètres du widget Météo

Configurez les propriétés du widget Météo.

#### Remarque

Différents types de widgets Météo sont disponibles, comme indiqué ci-dessous.

-  : Permet d'afficher les prévisions météorologiques de la journée en cours pour la région sélectionnée.
-  : Permet d'afficher les prévisions météorologiques de la semaine pour la région sélectionnée.
-  : Permet d'afficher les prévisions météorologiques pour chaque heure des cinq prochains jours pour la région sélectionnée.



❶ Permet de sélectionner un pays et une ville pour lesquelles afficher les prévisions météorologiques.

❷ Permet de sélectionner une unité d'affichage des températures.

❸ Permet de sélectionner un format de date et heure.

Permet de définir le thème de l'arrière-plan du widget.

- **Auto:** Définit automatiquement l'arrière-plan sur une couleur différente selon la météo.
- **Image de la ville:** Définit automatiquement l'arrière-plan sur une image qui représente la ville sélectionnée.
- **Image du temps:** Définit automatiquement l'arrière-plan sur une image différente selon la météo.

❹

#### Remarque

Ces options ne sont pas disponibles pour le widget Météo hebdomadaire.

❺ Permet de régler l'opacité de l'arrière-plan du widget. Plus cette valeur est proche de 0 %, moins l'arrière-plan est opaque.

❻ Permet de définir les intervalles de mise à jour des informations du widget.

❼ Permet de supprimer le widget.

❽ Permet de fermer la zone d'édition.

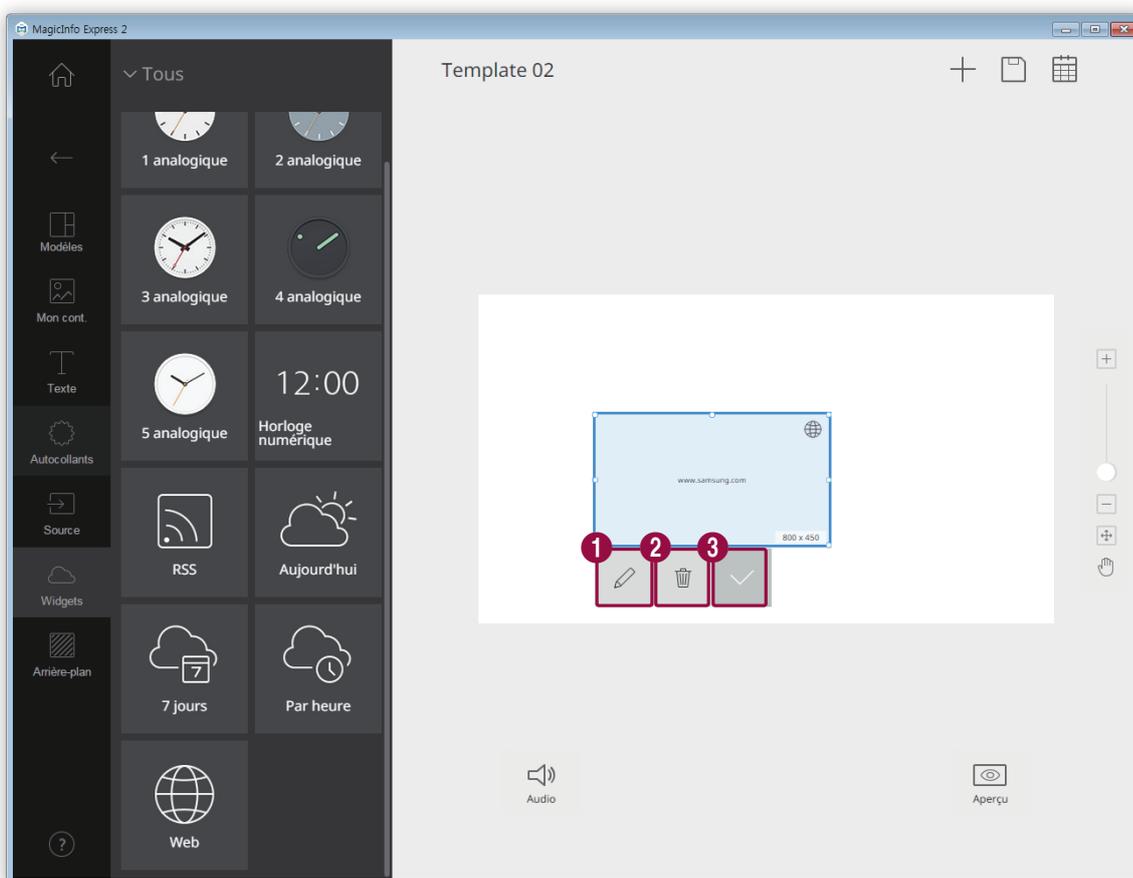
## Configuration des paramètres du widget Web

Configurez les propriétés du widget Web.

### Remarque

Il n'est pas possible d'utiliser le widget Web dans une zone dans laquelle un autre élément a été ajouté.

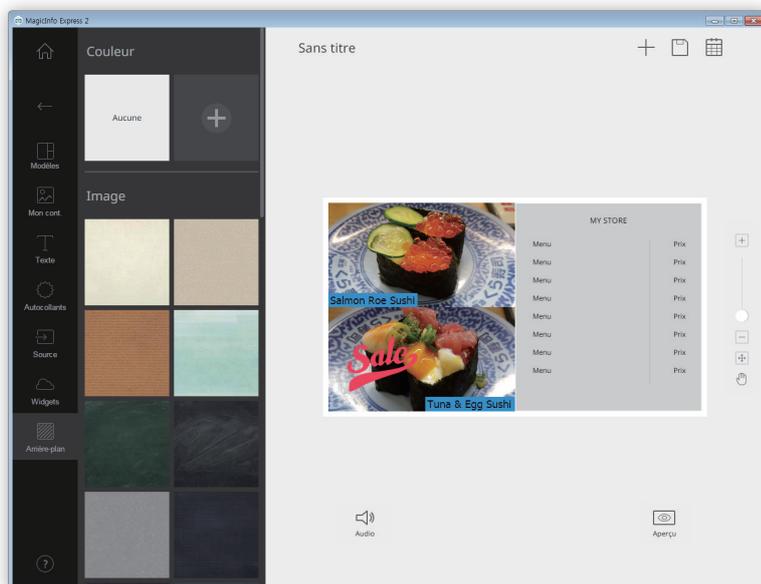
- 1 Cliquez sur le widget Web et faites-le glisser dans la zone d'édition.
- 2 Saisissez l'URL dans la barre d'adresse, puis cliquez sur **Enr.**
  - Le widget est ajouté dans la zone d'édition.
- 3 Utilisez le menu d'édition pour configurer les propriétés.



- 1 Modifiez l'URL.
- 2 Permet de supprimer le widget.
- 3 Permet de fermer la zone d'édition.

## Paramètres d'arrière-plan

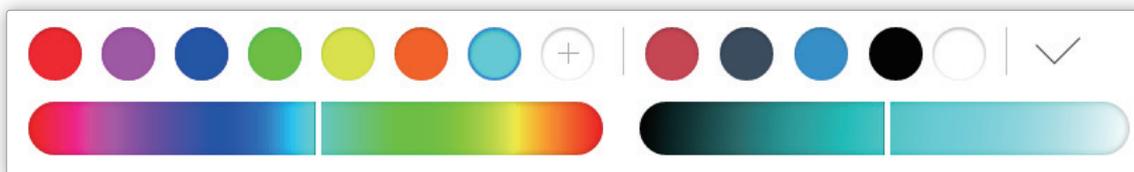
- 1 Cliquez sur  dans le menu d'éléments.



- 2 Cliquez sur une couleur ou un motif pour l'arrière-plan.
  - Pour personnaliser la couleur d'arrière-plan, cliquez sur . Pour en savoir plus sur comment définir la couleur d'arrière-plan, veuillez consulter la section suivante : [► Réglage de la couleur d'arrière-plan](#)
  - Si vous ne souhaitez pas appliquer une couleur ou un motif d'arrière-plan, cliquez sur **AUCUN**.

### Réglage de la couleur d'arrière-plan

- 1 Cliquez sur  dans le menu d'arrière-plan.
- 2 Personnalisez la couleur d'arrière-plan à l'aide du menu de couleurs. Pour en savoir plus sur comment utiliser le menu de couleurs, veuillez consulter la section suivante : [► Réglage de la couleur d'arrière-plan](#)



## Sauvegarde du contenu

Sauvegardez le fichier de contenu sur votre ordinateur.

- 1 Cliquez sur  >  en haut de l'écran.
- 2 Saisissez le nom du contenu et cliquez sur **Enr.**

## Créez un programme

Créez des programmes de lecture pour jouer des contenus sur vos périphériques d'affichage Samsung à des heures spécifiques. Vous pouvez affecter un contenu différent à jouer à une heure spécifique pour chaque jour de la semaine.

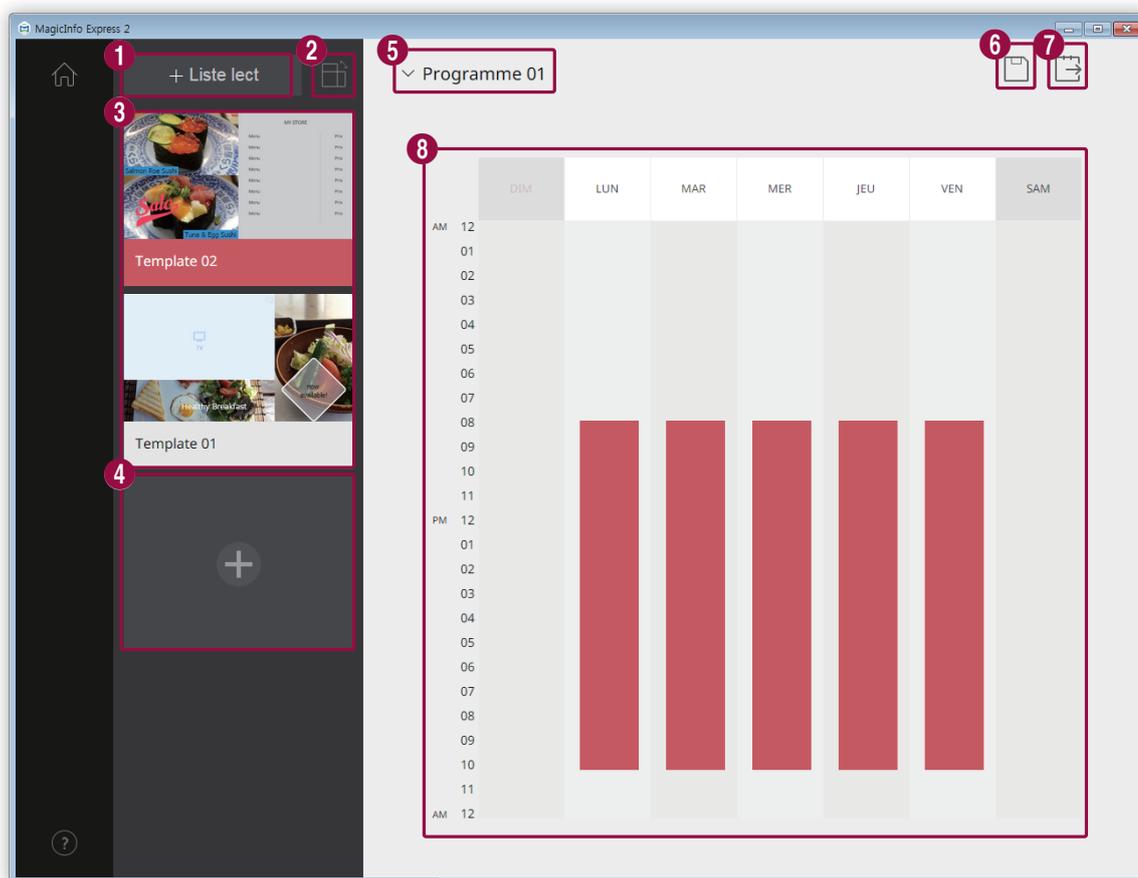
Pour créer un programme et envoyer du contenu, cliquez sur  en haut de l'écran.

### Remarque

Une fenêtre de confirmation s'affichera s'il y a du contenu non sauvegardé. Sauvegardez le contenu et créez un programme.

## Page de paramètres de programme

L'écran pour créer des programmes s'affiche après avoir sauvegardé le contenu. Le dernier contenu créé est ajouté en haut de la liste des contenus. Le contenu est automatiquement affecté à un programme selon les heures d'ouverture enregistrées.



1

Permet de créer une liste de lecture qui peut jouer plusieurs contenus de façon répétée pendant une durée de temps spécifique. Pour en savoir plus sur comment créer une liste de lecture, veuillez consulter la section suivante : [► Création d'une liste de lecture](#)

2

Permet de trier et d'afficher le contenu par orientation.

Permet d'afficher une liste de contenus et de listes de lecture qui peuvent être ajoutés aux programmes. Le dernier contenu créé est placé en haut de la liste.

- 3
  - Pour modifier les détails du contenu, cliquez sur le contenu.
  - Pour ouvrir ou fermer la zone d'édition de liste de lecture, cliquez sur une liste de lecture.
  - Pour gérer la liste, cliquez sur ☰ sur une miniature de contenu ou de liste de lecture. Vous pouvez copier ou supprimer le contenu ou la liste de lecture.

- 4 Permet de créer et d'ajouter du contenu à un programme.

- 5 Permet de sélectionner un programme. Importez un programme précédemment enregistré pour modifier le contenu ou les paramètres de temps.

- 6 Permet de sauvegarder un programme sur votre ordinateur.

- 7 Permet d'envoyer un programme vers un périphérique d'affichage. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [► Envoyez le contenu](#)

- 8 Permet de modifier les programmes dans cette section. Vous pouvez modifier les programmes pour chaque jour de la semaine. Le contenu créé est automatiquement programmé pour la séquence.

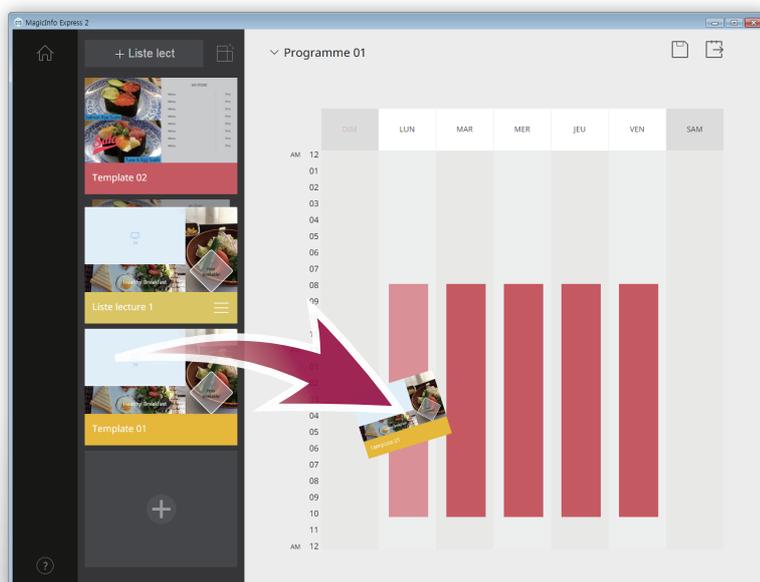
## Configuration d'un programme

Créez un programme pour jouer du contenu ou une liste de lecture à une heure donnée d'un jour spécifique de la semaine.

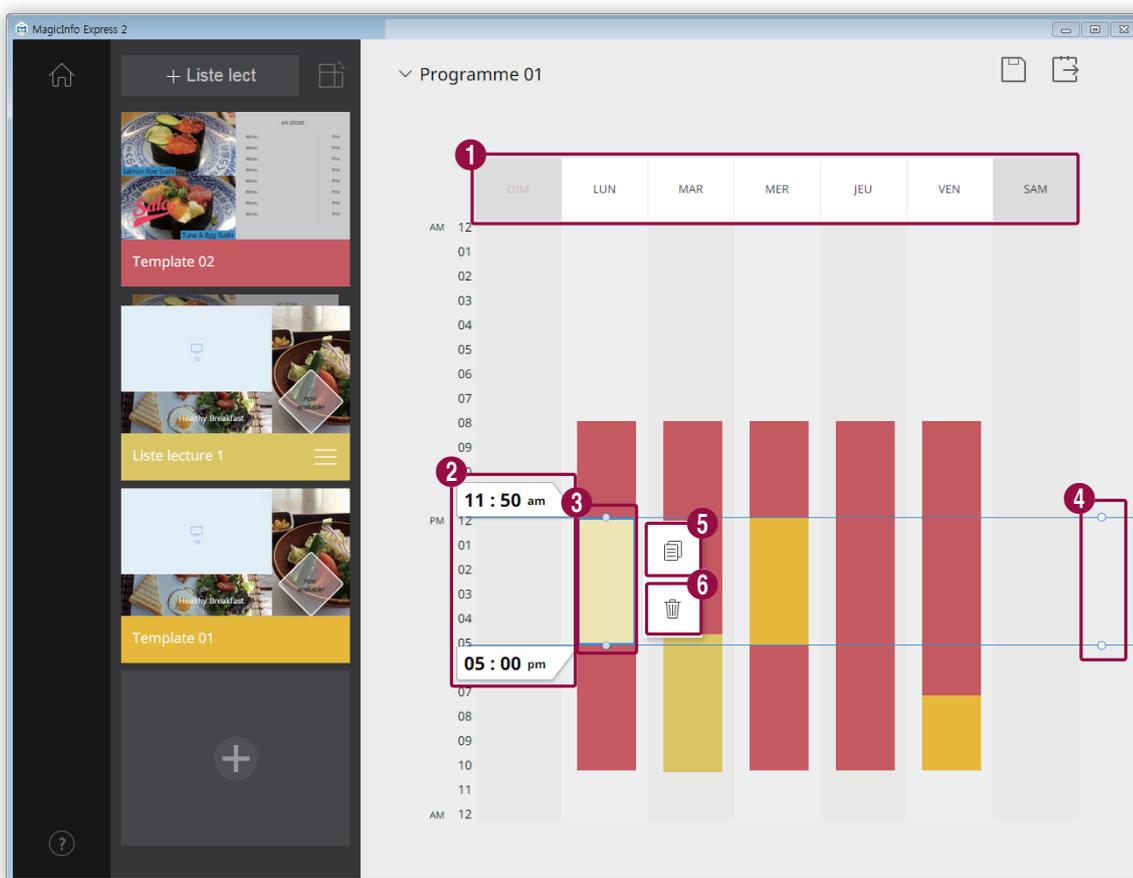
- 1 Dans la liste de contenus, sélectionnez une liste de lecture ou un contenu et faites-la/le glisser dans la zone d'édition de programme.
  - Le programme de contenu sera ajouté au jour sélectionné.

### Remarque

Chaque fichier de programme peut contenir au maximum 28 programmes de contenu.



2 Cliquez sur le programme de contenu ajouté, puis modifiez le programme à l'aide des fonctions suivantes :



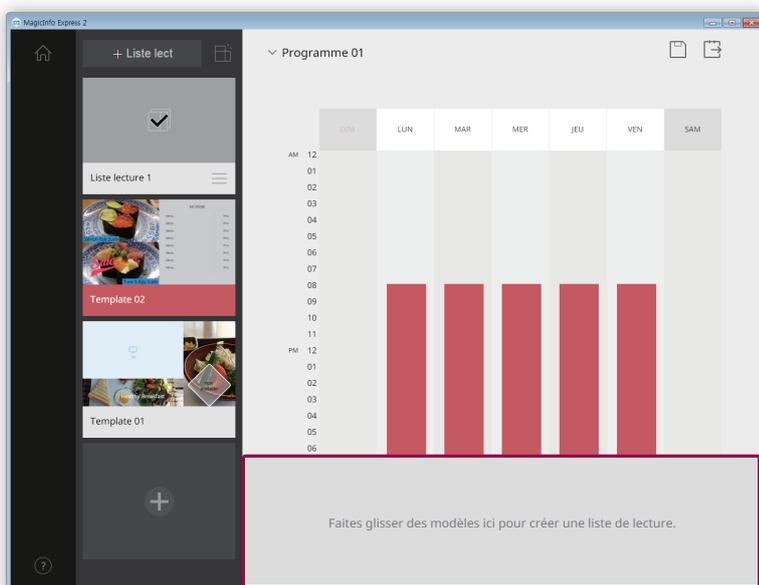
- 1 Permet de désactiver les programmes affectés au jour sélectionné. Pour activer un jour, cliquez sur le jour ou ajoutez le contenu au jour.
- 2 Permet d'afficher l'heure de début et de fin de la séquence du contenu affecté au programme sélectionné. Pour modifier l'heure de début ou de fin, sélectionnez une heure dans la liste des horaires ou saisissez une heure manuellement.
- 3 Permet d'ajuster la durée de la séquence du contenu attribué au programme sélectionné.
  - Faites glisser les bordures du programme vers le haut ou vers le bas pour modifier la durée. Vous pouvez définir une durée de maximum 24 heures.
  - Pour jouer le contenu affecté au programme sélectionné en continu pendant 24 heures, double-cliquez sur le programme.
- 4 Permet d'ajuster simultanément les durées de contenu pour les programmes affectés à la même période horaire. Faites glisser les bordures du programme vers le haut ou vers le bas pour modifier la durée.
- 5 Permet de copier le programme de contenu sélectionné.
- 6 Permet de supprimer le programme de contenu sélectionné.

- 3 Après avoir créé un programme, cliquez sur .
- 4 Saisissez le nom du programme et cliquez sur **Enr.**
  - Après avoir sauvegardé le programme, vous serez redirigé vers l'étape suivante qui vous permettra d'envoyer le programme.

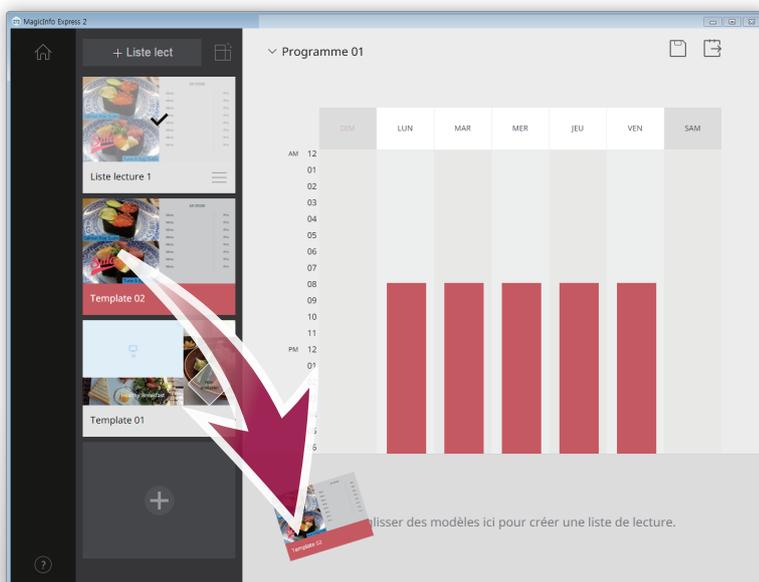
## Création d'une liste de lecture

Permet de créer une liste de lecture qui peut jouer plusieurs contenus de façon répétée pendant une durée de temps spécifique.

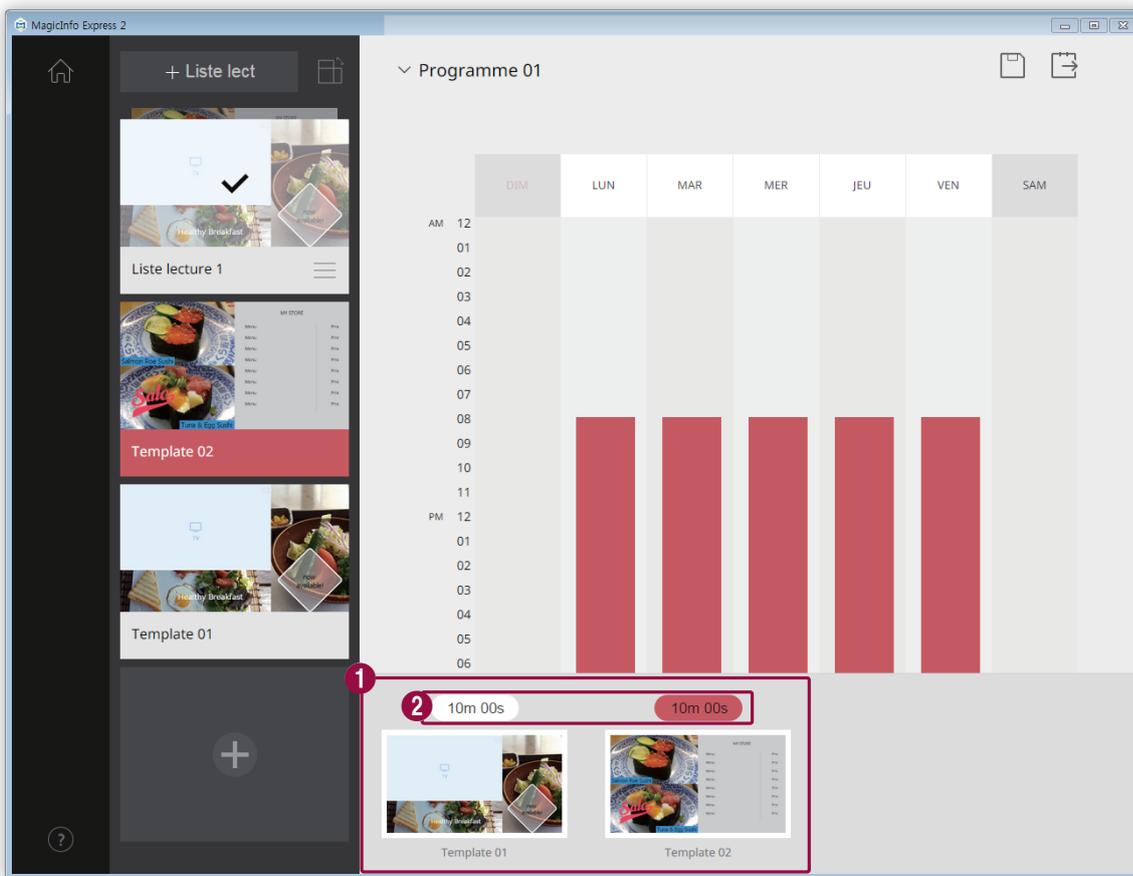
- 1 Cliquez sur **Liste lect** en haut de l'écran.
  - La zone d'édition de liste de lecture s'affichera sous la zone d'édition de programme.



- 2 Dans la liste de contenus, sélectionnez le contenu et faites-le glisser dans la zone d'édition de liste de lecture.



### 3 Modifiez la liste de lecture à l'aide des fonctions suivantes :



Permet d'afficher le contenu ajouté sous forme de miniatures.

1

- Pour changer l'ordre de lecture du contenu, cliquez sur le contenu et faites-le glisser à l'emplacement voulu.
- Pour supprimer le contenu, placez le curseur de la souris sur le contenu et cliquez sur .

2

Permet de définir la durée de chaque élément de contenu. Sélectionnez une heure dans la liste des horaires ou saisissez manuellement une heure.

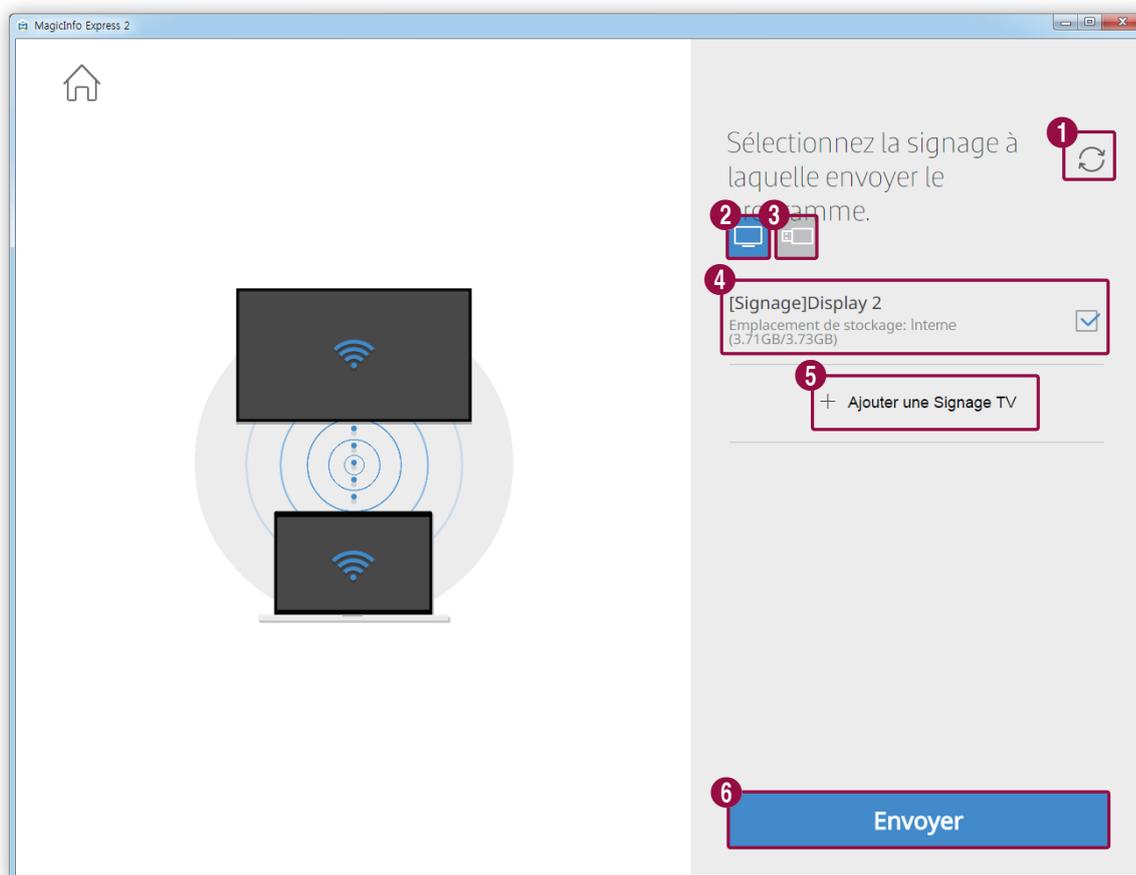
### 4 Après avoir modifié la liste de lecture, cliquez sur la liste de lecture dans la liste des listes de lecture.

- Vous pouvez fermer la zone d'édition de piste de lecture.

## Envoyez le contenu

Envoyez un programme vers un périphérique d'affichage Samsung ou un périphérique USB.

- 1 Sélectionnez un périphérique vers lequel vous souhaitez envoyer le programme et cliquez sur **Envoyer**.



- 1 Permet d'actualiser la liste des périphériques d'affichage ou périphériques USB.
- 2 Permet d'envoyer un programme vers des périphériques d'affichage connectés au même réseau.
- 3 Permet d'envoyer un programme vers des périphériques USB connectés à l'ordinateur.

Permet d'afficher la liste de périphériques d'affichage ou périphériques USB. Pour supprimer un périphérique d'affichage manuellement ajouté de la liste, cliquez sur .

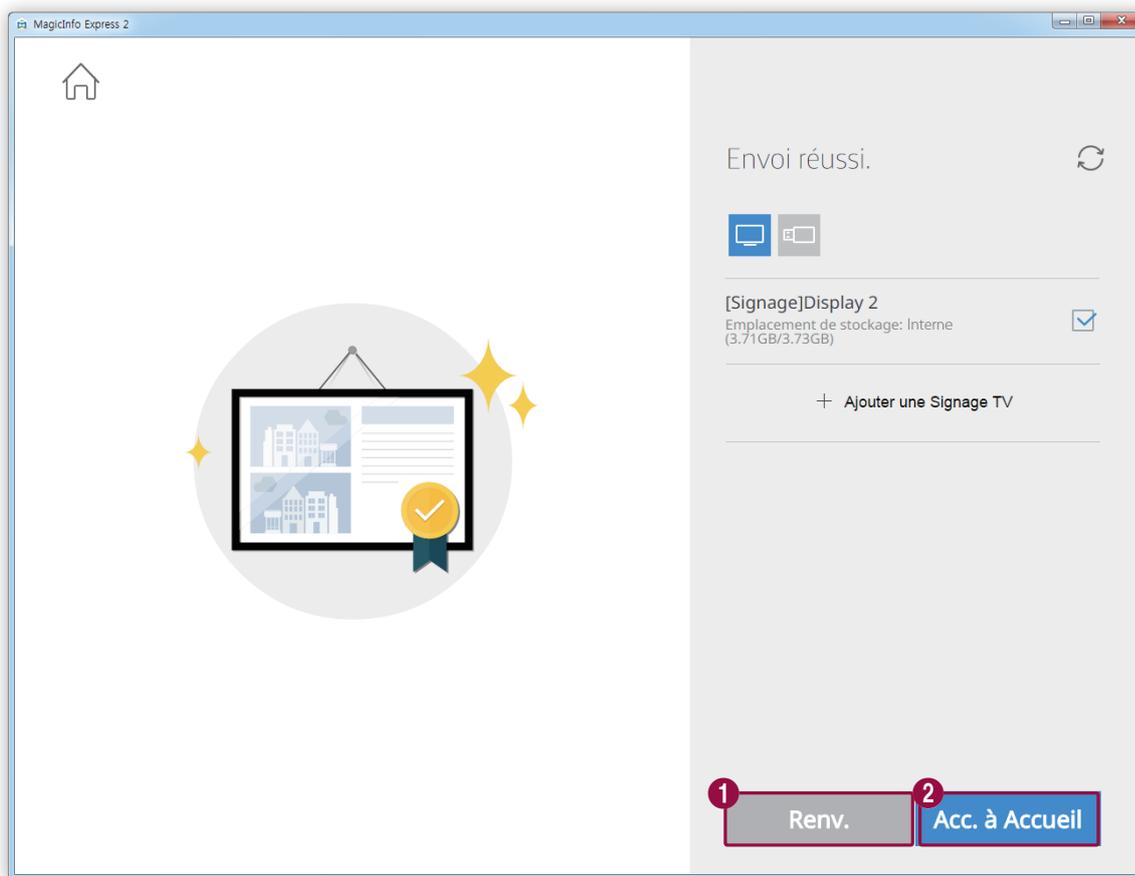
### Remarque

Si l'état du périphérique est affiché au lieu de sa capacité en dessous de son nom, veuillez lire ce qui suit :

- 4
  - **Mise à jour requise** : La version logicielle du périphérique connecté n'est pas compatible avec le programme. Dans la fenêtre de confirmation de mise à jour, cliquez sur **MàJ maintenant** puis effectuez la mise à jour du logiciel via le menu **Paramètres**. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [► Mise à jour du logiciel du périphérique d'affichage](#)
  - **Non pris en charge** : le modèle d'affichage sélectionné n'est pas adapté au périphérique connecté. Utilisez le menu **Paramètres** pour sélectionner le modèle d'affichage adapté. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [► Modification du modèle d'affichage](#)

- 5 Permet d'ajouter manuellement un périphérique d'affichage. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : ► [Enregistrement d'un périphérique d'affichage](#)
- 6 Permet d'envoyer le programme vers les périphériques sélectionnés.

2 Après avoir envoyé le programme, vous pouvez renvoyer le programme ou aller sur l'écran d'accueil.



- 1 Permet de renvoyer le programme vers un périphérique si l'envoi a échoué ou vers un périphérique vers lequel vous n'avez pas encore envoyé le programme. Sélectionnez un périphérique et cliquez sur le bouton Renvoyer.
- 2 Permet de retourner à l'écran d'accueil.

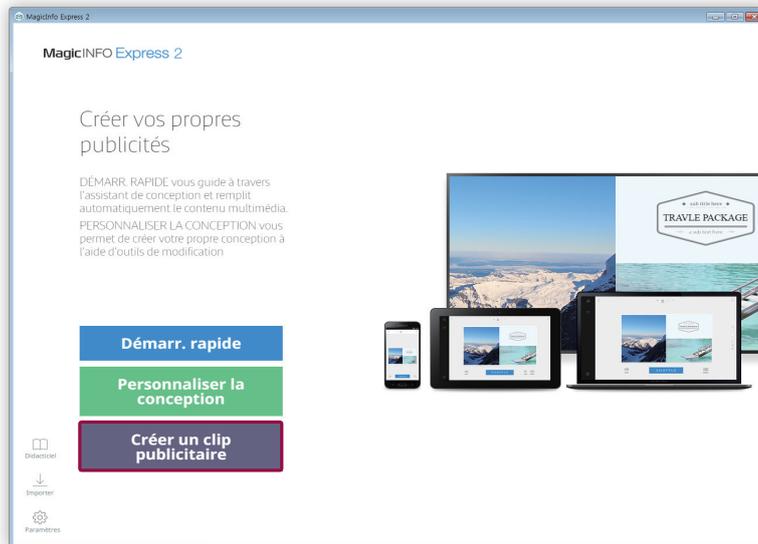
## Enregistrement d'un périphérique d'affichage

- 1 Cliquez sur **Ajouter une signage TV** dans la liste des périphériques d'affichage.
- 2 Saisissez l'adresse IP du périphérique d'affichage à ajouter et cliquez sur ✓.

# Création d'un clip publicitaire

Permet de créer facilement un clip publicitaire en sélectionnant un thème.

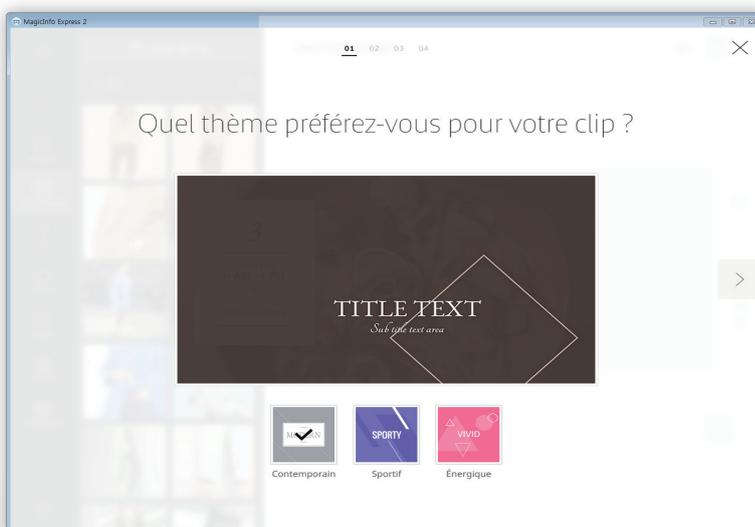
Cliquez sur **Créer un clip publicitaire** sur l'écran d'accueil.



## Sélectionner un thème

Créez un clip publicitaire en choisissant un thème.

- 1 Sélectionnez un thème approprié au clip publicitaire à créer.
  - Le thème sélectionné peut être visualisé.



- 2 Cliquez sur > .

## Sélection des éléments multimédia

Sélectionnez des fichiers image ou vidéo à appliquer au clip publicitaire.

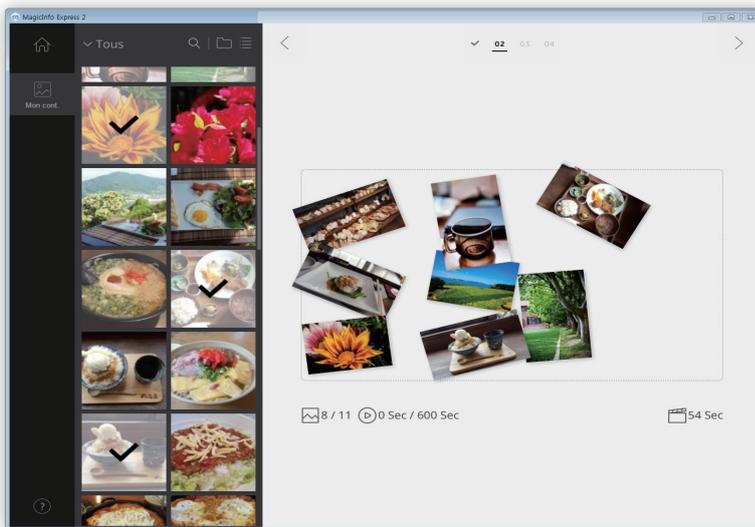
### Remarque

- Les nombres minimal et maximal d'éléments multimédia requis pour un clip publicitaire sont indiqués ci-dessous.
  - Image : 6 à 11 fichiers
  - Vidéo : 0 à 1 fichier
- Pour les fichiers image, vous ne pouvez sélectionner qu'un fichier de 20 Mo ou moins.
- Pour la vidéo, il est possible de sélectionner un fichier dont la résolution est de 1920 x 1080 pixels ou de 1280 x 720 pixels.

1 Cliquez sur  dans le menu d'éléments.

2 À partir de la liste d'éléments multimédia, sélectionnez les éléments à appliquer au clip publicitaire.

- Pour en savoir plus sur comment importer une liste d'éléments multimédia, veuillez consulter la section suivante : [Importation d'éléments multimédia](#)



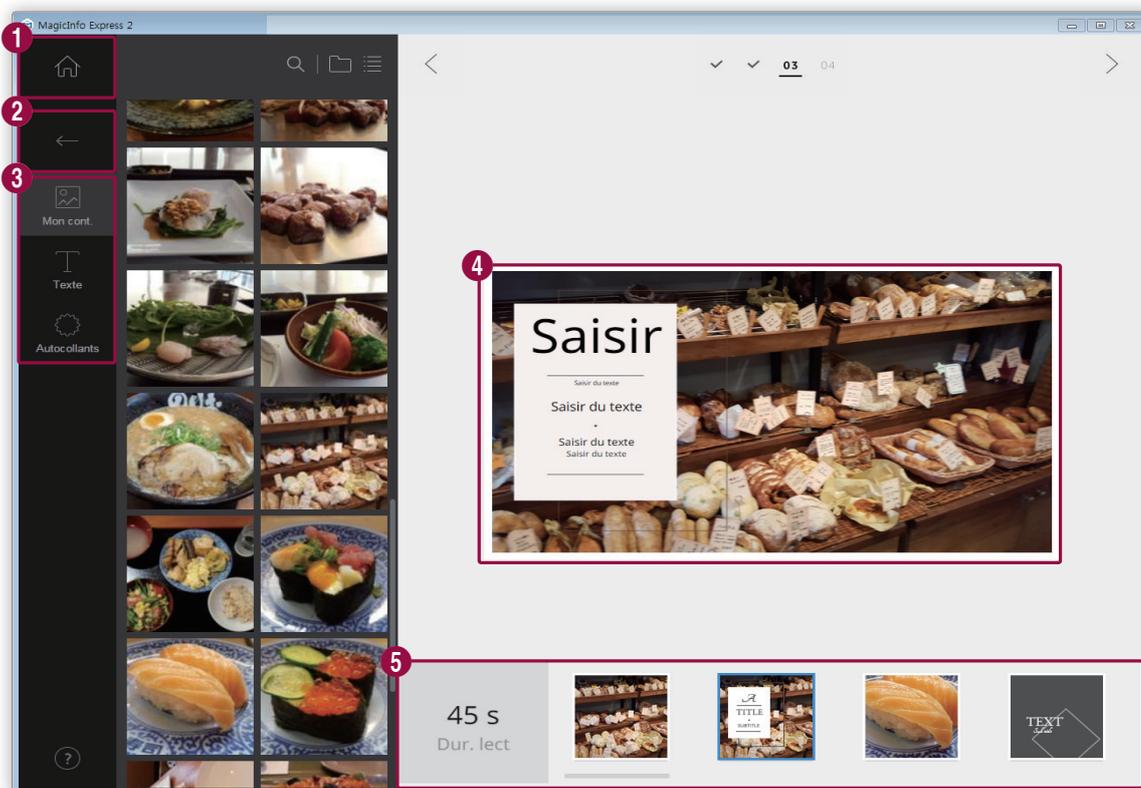
3 Après avoir sélectionné les éléments multimédia, cliquez sur .

- La page de modification du cadre publicitaire apparaît.

## Modifier le cadre publicitaire

Insérez le texte et les autocollants pour obtenir un clip publicitaire créatif.

Modifiez le cadre publicitaire à l'aide des éléments et fonctions suivants :



1 Retournez à l'écran d'accueil.

2 Fermez le menu d'éléments.

-  : Permet de remplacer un élément multimédia.

3  : Permet d'ajouter du texte.

-  : Permet d'ajouter des autocollants.

4 Permet de visualiser et modifier le cadre publicitaire sélectionné à partir de la liste de cadres.

Les cadres publicitaires disponibles s'affichent. Utilisez le curseur pour voir les cadres publicitaires masqués.

5

- Pour modifier un cadre publicitaire, cliquez dessus.
- Pour échanger des images entre les cadres dans la liste de cadres publicitaires, cliquez sur un cadre et faites-le glisser vers l'autre cadre.

## Organisation des éléments multimédia

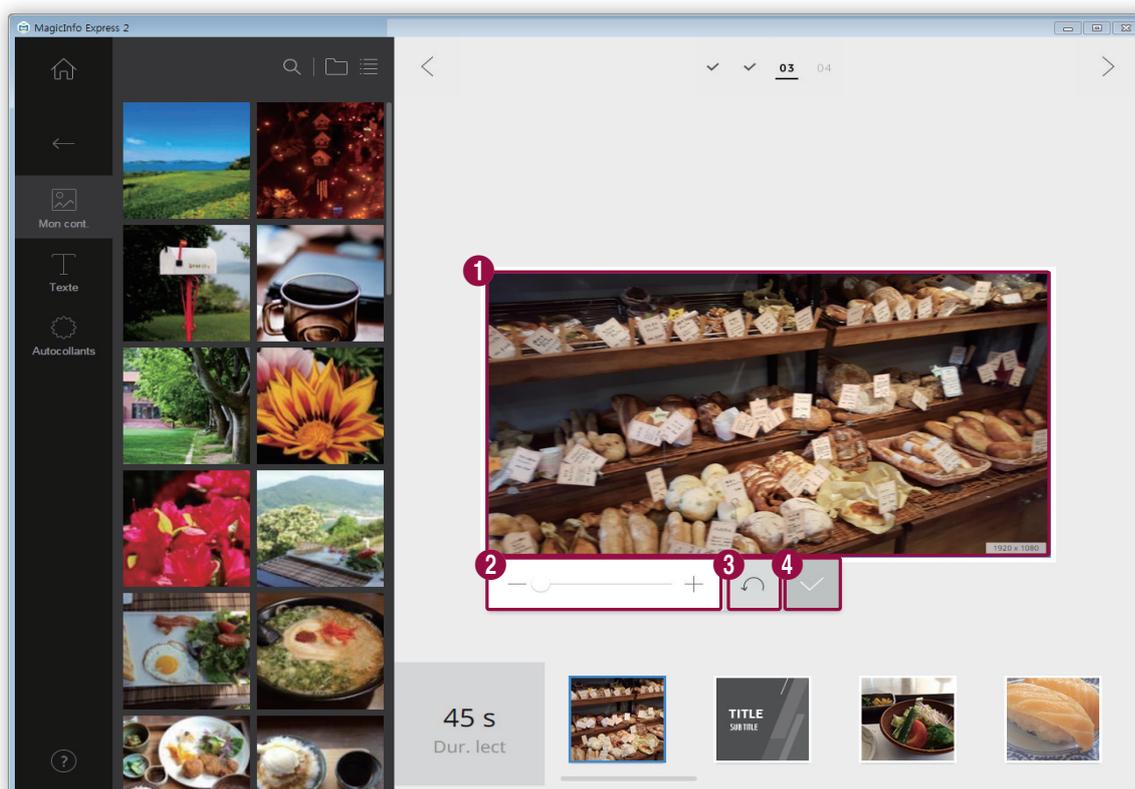
Modifiez, redimensionnez ou repositionnez les images ou vidéos.

### Remplacement des éléments multimédia

- 1 Cliquez sur  dans le menu d'éléments.
- 2 Dans la liste d'éléments multimédia, cliquez sur un élément et faites-le glisser dans la zone d'édition.
  - L'élément multimédia sera remplacé.

### Modification des éléments multimédia

- 1 Cliquez sur un élément multimédia dans la zone d'édition.
- 2 Vous pouvez modifier l'élément multimédia à l'aide des fonctions suivantes :



- 1 Permet de faire glisser l'élément pour le repositionner dans le modèle.
- 2 Permet d'effectuer un zoom avant ou arrière uniquement sur l'élément tout en conservant la taille du modèle. Utilisez le curseur pour ajuster le niveau de zoom.

- 3 Permet de fermer le menu d'édition sans enregistrer les modifications.
- 4 Permet de fermer le menu d'édition après avoir enregistré les modifications.

## Organisation du texte

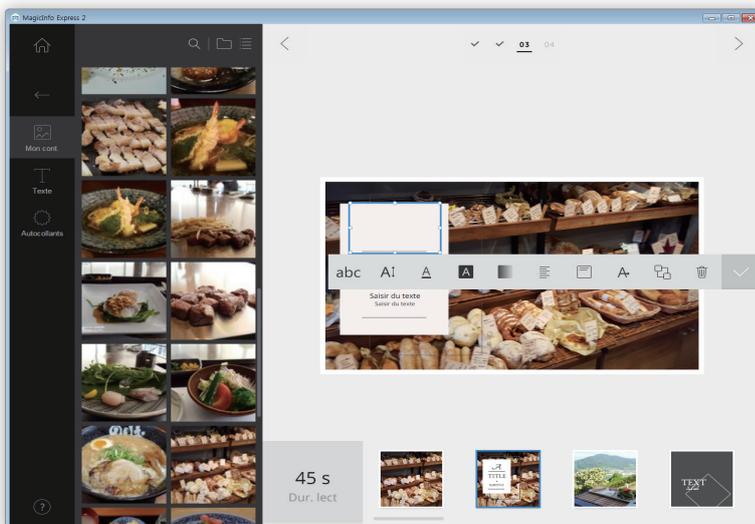
Ajoutez une zone de texte. Modifiez ou éditez le texte par défaut dans le cadre.

### Ajout de texte

- 1 Cliquez sur  dans le menu d'éléments.
- 2 Cliquez sur la zone de texte de votre choix et faites-la glisser dans la zone d'édition.
- 3 Ajustez la position de la zone de texte dans la zone d'édition, puis saisissez du texte.
- 4 Utilisez le menu d'édition de texte pour modifier le texte. Pour en savoir plus sur comment utiliser le menu d'édition de texte, veuillez consulter la section suivante : [Ajout de texte](#)

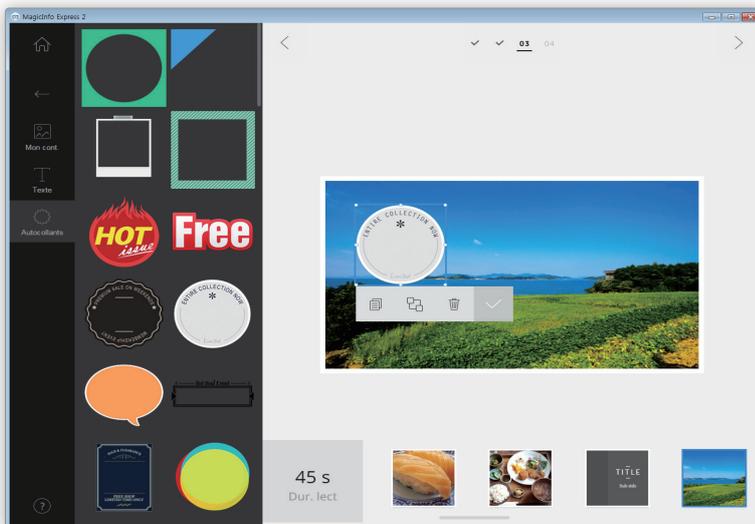
### Modification du texte

- 1 Cliquez sur le texte par défaut dans le cadre et saisissez un nouveau texte.
- 2 Utilisez le menu d'édition de texte pour modifier le texte. Pour en savoir plus sur comment utiliser le menu d'édition de texte, veuillez consulter la section suivante : [Ajout de texte](#)



## Ajout d'autocollants

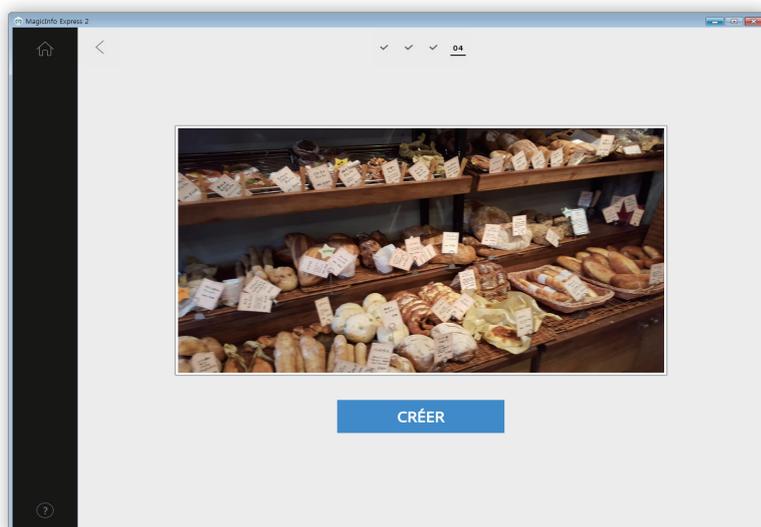
- 1 Cliquez sur  dans le menu d'éléments.
- 2 Dans la liste d'autocollants, cliquez sur un autocollant et faites-le glisser dans la zone d'édition.
  - L'autocollant sera ajouté dans le modèle.
  - Vous pouvez ajouter une zone de texte sur l'autocollant. Vous pouvez également superposer différents autocollants.
- 3 Cliquez sur l'autocollant et modifiez-le à l'aide du menu d'édition. Pour en savoir plus sur comment modifier un autocollant, veuillez consulter la section suivante : [Ajout d'autocollants](#)



## Enregistrer les paramètres

---

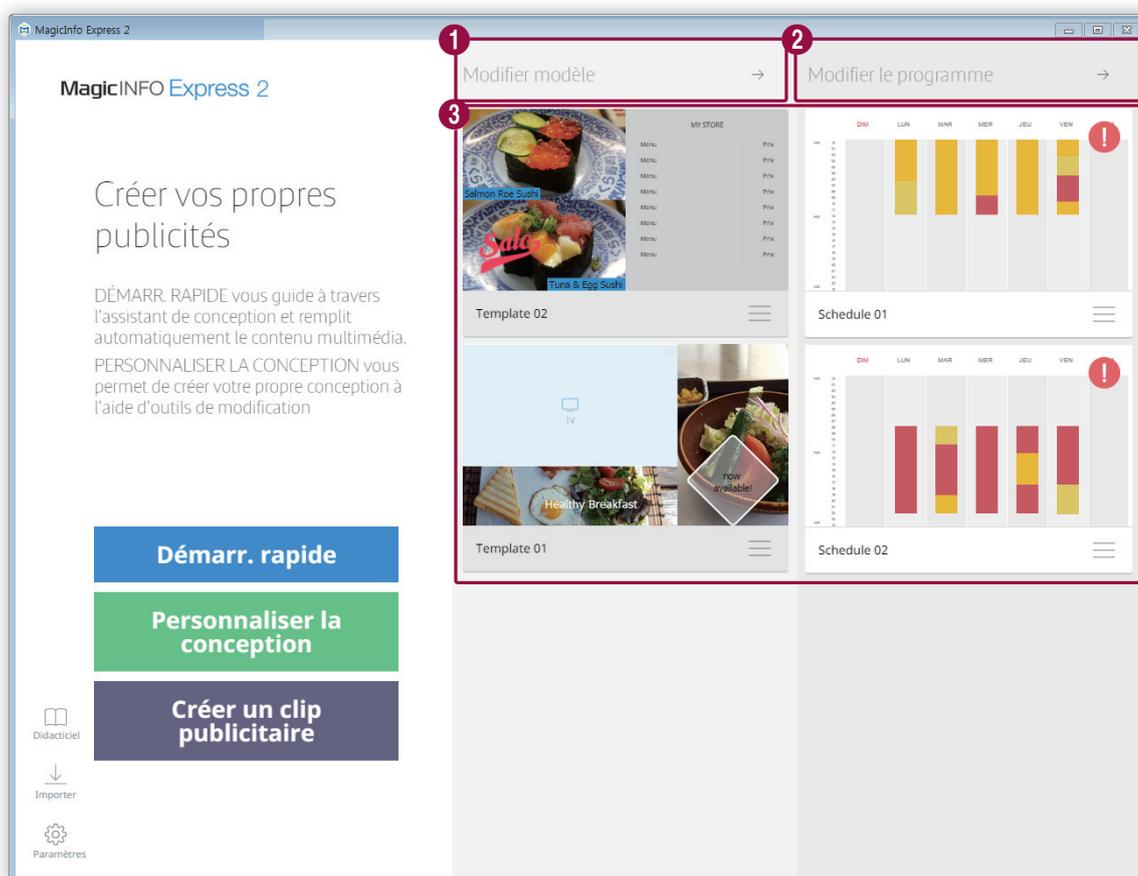
- 1 Après avoir créé votre clip publicitaire, cliquez sur .
- 2 Cliquez sur **Créer**.



- 3 Une fois l'encodage terminé, cliquez sur **Enr**.
- 4 Saisissez un nom de fichier de clip publicitaire et cliquez sur **Enr**.
  - Le fichier est enregistré dans le dossier de l'élément multimédia. Pour en savoir plus sur comment définir un dossier d'élément multimédia, veuillez consulter la section suivante : [► Importation d'éléments multimédia](#)

# Gestion du contenu et des programmes

Les contenus et programmes créés sont affichés sur l'écran d'accueil. Vous pouvez modifier le contenu ou les programmes. Vous pouvez également gérer la liste de contenus ou de programmes.



1 Le mode Personnaliser la conception vous permet d'organiser et de créer du contenu selon vos préférences. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [► Création de contenu avec le mode Personnaliser la conception](#)

2 Permet d'ajouter ou de modifier un programme pour envoyer du contenu. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [► Créez un programme](#)

Permet d'afficher et de modifier la liste de contenus et de programmes ajoutés.

- Pour modifier un programme ou un contenu, cliquez sur le programme ou le contenu.
- Pour gérer la liste, cliquez sur ☰ sur un élément de contenu ou sur un programme. Vous pouvez copier ou supprimer le contenu ou le programme.
- L'icône  s'affiche si l'envoi des programmes a échoué ou si vous ne les avez pas encore envoyés. Ces programmes peuvent également être envoyés vers des périphériques d'affichage, si nécessaire. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [► Envoyez le contenu](#)

# Utilisation des options supplémentaires

## Configuration des paramètres détaillés de MagicInfo Express 2

Vous pouvez configurer les paramètres détaillés de MagicInfo Express 2, tels que la minuterie et les détails du magasin.

- 1 Cliquez sur  sur l'écran d'accueil.
  - La fenêtre des paramètres détaillés s'affichera.
- 2 Configurez les paramètres selon vos préférences.

### Modification du modèle d'affichage

---

- 1 Cliquez sur l'onglet **Modèle** dans la fenêtre des paramètres détaillés.
  - Une liste de modèles d'affichage apparaîtra.
- 2 Cliquez sur un modèle d'affichage de la liste.
- 3 Cliquez sur **Oui** dans la fenêtre de confirmation pour modifier le modèle.
  - La modification du modèle d'affichage est terminée.

## Réglage du minuteur

Réglez le minuteur pour activer ou désactiver un périphérique d'affichage qui va jouer du contenu. Vous pouvez également configurer des paramètres Vacances pour l'appareil. Appliquez les paramètres configurés à l'appareil.

### Réglage du Progr. act./désact.

#### Remarque

Vous pouvez ajouter un maximum de sept minuteurs.

- 1 Cliquez sur l'onglet **Progr. act./désact.** dans la fenêtre des paramètres détaillés.
  - Les minuteurs s'afficheront.
- 2 Sélectionnez un minuteur.
- 3 Pour activer le minuteur, cochez la case **Minut. ON** et choisissez le jour et l'heure d'activation.
- 4 Pour désactiver le minuteur, cochez la case **Minut. OFF** et choisissez le jour et l'heure de désactivation.
- 5 Après avoir réglé le minuteur, cliquez sur **Appliquer**.
  - Vous serez redirigé vers l'étape suivante qui vous permettra d'appliquer les paramètres de minuteur au périphérique d'affichage. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [► Application d'un minuteur](#)

### Réglage des vacances

#### Remarque

Vous pouvez ajouter un maximum de 20 jours de vacances.

- 1 Cliquez sur l'onglet **Progr. act./désact.** dans la fenêtre des paramètres détaillés.
  - Les minuteurs s'afficheront.
- 2 Cliquez sur **Gestion des vacances**.
  - Une liste des vacances apparaîtra.
- 3 Pour ajouter des vacances, cliquez sur **Ajouter congé**.
- 4 Saisissez les dates de début et de fin des vacances.
  - Pour modifier les détails de vacances, cliquez sur  et sélectionnez une date.
  - Pour supprimer des vacances, cliquez sur .

## Application d'un minuteur

- 1 Dans la liste des périphériques d'affichage, sélectionnez le périphérique auquel vous souhaitez appliquer les paramètres de minuteur.
  - Pour actualiser la liste des périphériques d'affichage, cliquez sur .
- 2 Cliquez sur **Envoyer**.

## Enregistrement d'un périphérique d'affichage

- 1 Cliquez sur **Ajouter une signage TV** dans la liste des périphériques d'affichage.
- 2 Saisissez l'adresse IP du périphérique d'affichage à ajouter et cliquez sur .

## Mise à jour du logiciel du périphérique d'affichage

---

- 1 Cliquez sur l'onglet **Mise à jour du logiciel** dans la fenêtre des paramètres détaillés.
  - Les périphériques d'affichage enregistrés s'afficheront.
  - Pour actualiser la liste des périphériques d'affichage, cliquez sur .
- 2 Sélectionnez un périphérique d'affichage.
  - La version du périphérique d'affichage sera indiquée.
- 3 Cliquez sur **MAJ**.

## Enregistrement d'un périphérique d'affichage

- 1 Cliquez sur **Ajouter une signage TV** dans la liste des périphériques d'affichage.
- 2 Saisissez l'adresse IP du périphérique d'affichage à ajouter et cliquez sur .

## Modification des paramètres de magasin

---

- 1 Cliquez sur l'onglet **Mémoriser** dans la fenêtre des paramètres détaillés.
  - Les magasins enregistrés s'afficheront.
- 2 Cliquez sur  pour modifier les détails d'un magasin sélectionné.
  - Pour supprimer le magasin, cliquez sur .
- 3 Changez les détails du magasin en suivant les instructions affichées à l'écran. Vous pouvez changer les détails en procédant de la même façon que pour ajouter un magasin. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [► Enregistrement de votre magasin](#)

## Ajout d'un magasin

### Remarque

Vous pouvez ajouter jusqu'à un maximum de dix magasins.

- 1 Cliquez sur **Ajouter une boutique** dans la liste des magasins.
- 2 Ajoutez un magasin en suivant les instructions affichées. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section suivante : [► Enregistrement de votre magasin](#)

## Gestion des polices

---

### Remarque

L'installation/utilisation de polices différentes des polices par défaut préinstallées et fournies avec le produit dans le point de vente (« Police(s) non standard ») peut entraîner des réclamations pour violation. Toute police saisie sur l'écran de PC/tablette/appareil mobile peut apparaître de façon différente par rapport à la police affichée sur l'écran Smart Signage Samsung. Samsung n'est pas responsable en cas de réclamation faite par des tiers concernant l'installation/utilisation de telles Polices non standard et aucune garantie fournie par Samsung ne s'applique à l'installation/utilisation de ces Polices non standard.

## Ajout de polices

- 1 Cliquez sur l'onglet **Police** dans la fenêtre des paramètres détaillés.
- 2 Pour ajouter des polices, cliquez sur **Ajouter une police**.
- 3 Sélectionnez un fichier de police et cliquez sur **Ouvrir**.
- 4 Cliquez sur **OK** dans la fenêtre de confirmation.
  - Une fois le programme rafraîchi, l'ajout de la police sera terminé.
  - Pour supprimer une police de la liste de polices, cliquez sur .

## Réglage du dossier de destination

---

- 1 Cliquez sur l'onglet **Emplacement de stockage** dans la fenêtre des paramètres détaillés.
- 2 Pour changer l'emplacement d'enregistrement, cliquez sur **Modifier l'emplacement de stockage**.
  - Pour réinitialiser le dossier de destination, cliquez sur **Paramètres par défaut du programme**.
- 3 Changez le dossier de destination et cliquez sur **OK**.

## Affichage des détails du logiciel

---

Cliquez sur l'onglet **À propos du logiciel** dans la fenêtre des paramètres détaillés.

- Vous pouvez afficher les détails de la licence open source et de la version du logiciel actuels. Si le logiciel ne correspond pas à la dernière version, téléchargez la dernière version pour la mise à jour.

## Affichage du tutoriel

Regardez le tutoriel pour apprendre à vous servir de MagicInfo Express 2.

- 1 Cliquez sur  sur l'écran d'accueil.
- 2 Cliquez sur la vidéo et choisissez une section en particulier pour apprendre comment utiliser le logiciel.

# 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