

# MagicInfo Server

## 사용 설명서

MagicInfo Server는 콘텐츠와 장치를 관리하며, 콘텐츠 스케줄링 및 배포를 처리하는 웹 기반의 관리 툴입니다.

# 차례 보기

---

## 시작하기 전에

- 6    **사용 설명서에서 사용되는 규칙**  
    메뉴 실행 방법  
    소프트웨어 명칭
- 7    **주요 기능**
- 10   **시스템 요구 사양**
- 11   **프로그램 제한 사항**
- 15   **MagicInfo Server의 구성**  
    MagicInfo Server 총괄 관리자  
    소속  
    그룹  
    총괄 관리자와 소속 관리자의 비교
- 16   **프로그램 설치와 제거**  
    설치하기 전에  
    설치하기  
    제거하기  
    제품 라이선스 인증 받기  
    정식 라이선스 등록하기  
    무료 라이선스 등록하기

## 로그인과 기본 화면

- 27   **MagicInfo Server 접속**
- 28   **회원 가입**
- 29   **기본 화면**
- 31   **대시보드 레이아웃 설정**  
    대시보드 항목

## 콘텐츠

- 34   **콘텐츠 메뉴**  
    콘텐츠 보기  
    휴지통
- 38   **콘텐츠 등록하기**  
    로컬 콘텐츠 등록하기  
    원격 콘텐츠 등록하기  
    스트리밍 콘텐츠 등록하기
- 42   **콘텐츠 제작하기**  
    콘텐츠 생성하기  
    Web Author 살펴보기  
    템플릿 설정하기  
    요소 추가하기  
    요소 편집하기  
    페이지 편집하기  
    콘텐츠 저장하기  
    DataLink 설정하기
- 60   **콘텐츠 관리하기**  
    콘텐츠 승인하기  
    콘텐츠 상세 정보 보기  
    콘텐츠 삭제하기  
    콘텐츠 다운로드하기  
    플레이리스트에 콘텐츠 추가하기  
    콘텐츠 그룹 변경하기  
    콘텐츠 목록 내보내기

## 플레이리스트

- 64   **플레이리스트 메뉴**  
    플레이리스트 보기  
    휴지통

**67 플레이리스트 생성하기**

- 일반 플레이리스트 생성하기
- 시청자 지정 플레이리스트 생성하기
- 동기화 재생 플레이리스트 생성하기
- 광고 플레이리스트 생성하기
- 비디오월 플레이리스트 생성하기

**86 플레이리스트 관리하기**

- 플레이리스트 상세 정보 보기
- 플레이리스트 수정하기
- 플레이리스트 삭제하기
- 플레이리스트 복사하기
- 플레이리스트 그룹 변경하기
- 플레이리스트 목록 내보내기

**스케줄**

**89 스케줄 메뉴**

**90 콘텐츠 스케줄**

- 콘텐츠 스케줄 보기
- 휴지통

**94 콘텐츠 스케줄 생성하기**

- 일반 스케줄 생성하기
- 비디오월 스케줄 생성하기
- 동기화 재생 스케줄 생성하기
- 광고 스케줄 생성하기

**116 콘텐츠 스케줄 관리하기**

- 콘텐츠 스케줄 상세 정보 보기
- 콘텐츠 스케줄 수정하기
- 콘텐츠 스케줄 삭제하기
- 콘텐츠 스케줄 그룹 변경하기
- 콘텐츠 스케줄 복사하기
- 콘텐츠 스케줄 장치 재배포하기
- 콘텐츠 스케줄 간단 수정하기

**120 메시지 스케줄**

- 메시지 스케줄 보기
- 휴지통

**124 메시지 스케줄 생성하기**

**126 메시지 스케줄 관리하기**

- 메시지 스케줄 상세 정보 보기
- 메시지 스케줄 수정하기
- 메시지 스케줄 삭제하기
- 메시지 스케줄 그룹 변경하기
- 메시지 스케줄 장치 맵핑하기

**128 이벤트 스케줄**

- 이벤트 생성하기
- 이벤트 관리하기
- 이벤트 스케줄 보기
- 휴지통

**135 이벤트 스케줄 생성하기**

**137 이벤트 스케줄 관리하기**

- 이벤트 스케줄 상세 정보 보기
- 이벤트 스케줄 수정하기
- 이벤트 스케줄 삭제하기
- 이벤트 조건 전송하기
- 이벤트 스케줄 중지하기

**장치**

**139 장치 메뉴**

- 장치 보기
- 장치 상세 정보 보기
- 장치 정보 수정하기

**155 오류 및 알람**

- 소프트웨어 오류 확인하기
- 장치 오류 확인하기
- 알람 확인하기

**158 장치 승인**

- 미승인 장치 승인하기

**159 장치 현황 모아보기**

- 시간대 미설정 장치 확인하기
- 용량 부족 장치 확인하기
- 스케줄 미배포 장치 확인하기
- 스케줄 배포 실패 장치 확인하기
- 콘텐츠 미배포 장치 확인하기

**162 소프트웨어 업데이트**

- 소프트웨어 등록하기
- 소프트웨어 배포하기
- 소프트웨어 수정하기
- 소프트웨어 삭제하기
- 소프트웨어 배포 현황 보기

**167 원격 작업**

- 원격 작업 추가하기
- 원격 작업 재사용하기
- 원격 작업 수정하기
- 원격 작업 취소하기

**171 백업 플레이 적용하기**

**173 비디오월 레이아웃 사용하기**

- 비디오월 레이아웃 설정하기
- 비디오월 레이아웃 관리하기

**177 Layout Editor 사용하기**

- Layout Editor 살펴보기
- 비디오월 레이아웃 만들기

**통계**

**188 통계 메뉴**

**188 요약 통계 보기**

**189 장치 통계 보기**

- 오류 발생 통계 보기
- 연결 상태 통계 보기
- 연결 기록 통계 보기
- 승인 장치 통계 보기

**193 콘텐츠 통계 보기**

- 콘텐츠 종류
- 재생 빈도
- 상세 통계 보고서

**195 시청자 통계 보기**

- 시청자 조사
- 상세 통계 보고서

**사용자**

**197 사용자 메뉴**

- 사용자 보기
- 사용자 추가하기
- 사용자 삭제하기
- 미승인 사용자 확인하기
- 탈퇴한 사용자 확인하기

**206 사용자 정보 관리하기**

- 사용자 상세 정보 보기
- 사용자 그룹 변경하기
- 사용자 역할 변경하기
- 임시 비밀번호 발급하기

**211 소속 생성하기**

**213 사용자 역할 관리**

- 사용자 역할 추가하기
- 사용자 역할 수정하기
- 사용자 역할 삭제하기
- 역할 목록 내보내기

**217 장치 관리**

- 장치 사용 권한 부여하기

**설정**

**219 설정 메뉴**

**219 나의 계정 관리하기**

- 내 정보 관리하기
- 회원 탈퇴하기

**221 MagicInfo Server 관리하기**

- MagicInfo Server 설정하기

**225 장치 요약 정보 보기**

**226 시스템 정보 조회하기**

**228 로그 확인하기**

**229 외부 서버 관리하기**

- 데이터링크 서버 관리하기
- 다운로드 서버 관리하기
- MagicInfo Player S 원격 서버 관리하기

**234 SLM 라이선스 관리하기**

- 라이선스 추가 인증받기
- 라이선스 반납하기
- 라이선스 발급 내역 확인하기

**236 태그 관리하기**

- 태그 보기
- 태그 추가하기

**237 진단 관리하기**

- MagicInfo Server 진단하기
- MagicInfo Player I 진단하기
- 진단 결과 삭제하기

**238 외부 링크 사용하기**

**259 태그 사용하기**

- 태그 사용 예시
- 멀티 태그 사용하기

**267 백업 플레이 사용하기**

- MagicInfo Server 설정하기
- 장치 설정하기
- 백업 플레이용 플레이리스트 생성하기
- 스케줄 생성하기

**라이선스 표기**

**따라하기**

**239 콘텐츠 등록하기**

- 로컬 콘텐츠 등록하기
- 원격 콘텐츠 등록하기
- 스트리밍 콘텐츠 등록하기

**244 장치 등록하기**

**245 스케줄 등록하기**

- MagicInfo 스케줄 생성하기

**250 LFD 설정하기**

- 장치 상세 정보 보기
- 장치 정보 수정하기

# 시작하기 전에

## 사용 설명서에서 사용되는 규칙

이 사용 설명서는 아래와 같은 간단한 규칙에 따라 제품의 정보를 서술합니다.

### 메뉴 실행 방법

---

메뉴 실행 방법은 다음과 같이 표현됩니다.

**스케줄 생성 > 콘텐츠를** 클릭하세요.

→ 스케줄 생성 메뉴에서 콘텐츠를 선택하라는 의미입니다.

### 소프트웨어 명칭

---

이 사용 설명서는 소프트웨어명을 아래와 같이 약칭으로 내용을 서술합니다.

- MagicInfo VideoWall i Player → VideoWall i Player
- MagicInfo Layout Editor → Layout Editor
- Samsung MagicInfo Web Author → Web Author
- MagicInfo Player I, MagicInfo Player S 등 모든 장치 유형을 지칭할 경우, MagicInfo Player로 표기합니다.

# 주요 기능

MagicInfo Server는 콘텐츠와 장치를 관리하며, 콘텐츠 스케줄링 및 배포를 처리하는 웹 기반의 관리 툴입니다.

사용자는 웹 브라우저를 통해 MagicInfo Server에 접속하여 장치를 원격 조종하고 사용자를 관리할 수 있으며, 콘텐츠를 다양한 효과와 함께 스케줄링할 수 있습니다.

## 미디어 콘텐츠 관리

- MagicInfo Author에서 만든 LFD 콘텐츠뿐만 아니라 사용자 컴퓨터에 저장된 미디어 파일(사진, 동영상, 음악, 비디오월, 문서, 플래시, PDF)을 등록하고 관리합니다.
- 등록된 콘텐츠를 스케줄링하여 장치에 배포할 수 있습니다.
- 등록된 콘텐츠를 사용자 컴퓨터에 다운로드 받을 수 있습니다.
- 콘텐츠 정보를 수정 및 삭제할 수 있습니다.
- 다양한 키워드로 콘텐츠를 검색할 수 있습니다.
- 그룹을 생성하여 콘텐츠를 그룹화하여 관리할 수 있습니다.
- 콘텐츠 로그 조회를 통해 MagicInfo Server에서 발생하였던 모든 콘텐츠의 이벤트(추가, 삭제, 수정)를 확인할 수 있습니다.
- 콘텐츠의 정보를 엑셀 또는 PDF 파일로 변환하여 사용자 컴퓨터에 저장할 수 있습니다.
- 콘텐츠 리스트 화면에서 콘텐츠를 선택하면 미리조회 항목에서 미리보기할 수 있습니다.

## 순차적으로 재생 가능한 플레이리스트 구성

- MagicInfo Server에 등록된 콘텐츠들을 하나로 묶어 순차적으로 또는 임의 재생시킴으로써 다양한 콘텐츠를 플레이리스트로 구성할 수 있습니다.
- 콘텐츠들이 재생될 때 화면 전환 효과를 지정할 수 있습니다.
- 그룹을 생성하여 플레이리스트를 그룹화하여 관리할 수 있습니다.

## 원격 장치 모니터링

- 실시간으로 장치의 정보(장치 이름, 재생 중인 콘텐츠, 현재 스케줄)와 장치의 On/Off 상태를 볼 수 있습니다.
- 등록된 장치를 삭제할 수 있습니다.
- 장치 상태별 이미지로 장치 목록을 실시간 확인할 수 있습니다.

## 원격 디스플레이 제어

- LFD 장치의 일반 정보, 네트워크 정보, 시스템 정보 등을 조회할 수 있으며 시스템 설정(자동 켜짐 시간 설정, 모니터링 간격, 시스템 재시작 주기 등), 디스플레이 설정(볼륨, 음소거, 밝기, 전원 등)을 원격 세부 조정 가능합니다.
- LFD VNC 터미널을 이용하여 원격 접속을 지원합니다.
- MagicInfo Server와 연결된 장치에 원격 작업 지시 가능(파일 보내기, 파일 가져오기, 파일/폴더 삭제, 재시작, 서비스 관리, 명령어 실행, 프로세스 종료, 창 닫기)

## 원격 소프트웨어 업데이트

- 장치에 설치된 응용 프로그램을 업데이트하거나 알람과 장애를 MagicInfo Server로 발신하는 알람 발생 룰 파일 자동 업데이트 기능을 지원합니다.
- MagicInfo Server에 등록된 소프트웨어를 장치에 예약 배포할 수 있습니다.
- MagicInfo Server는 MagicInfo Player 업데이트 소프트웨어 파일을 등록하고 관리할 수 있습니다.

## 콘텐츠 스케줄 편성 및 관리

- 스케줄링할 콘텐츠들을 선택하여 원하는 시간에 재생되도록 편성할 수 있습니다.
- 매일/주간/월간 단위로 편성 가능합니다.
- 스케줄에 다수의 채널을 설정하여 하나의 스케줄에서 다양한 프로그램을 사용자가 선택하여 재생할 수 있습니다.
- 플레이리스트, 비디오월 콘텐츠들을 하나의 콘텐츠처럼 편성합니다.
- 각각의 편성 데이터에 배경음악 설정이 가능합니다.
- 편성된 데이터의 운영상태 파악 및 관리가 가능합니다.
- LFD 장치의 화면을 분할하여 분할된 화면에 각기 다른 콘텐츠를 재생할 수 있습니다.
- 선택된 장치 및 장치 그룹에 스케줄을 배포할 수 있습니다.
- 선택된 스케줄의 배포 상태 확인 및 배포 취소를 할 수 있습니다.
- 그룹을 생성하여 각각의 콘텐츠 스케줄을 그룹화하여 관리할 수 있습니다.
- 콘텐츠 스케줄 로그 조회를 통해 MagicInfo Server에서 발생하였던 모든 콘텐츠 스케줄의 이벤트(추가, 삭제, 수정)를 확인할 수 있습니다.

## 메시지 스케줄 편성 및 관리

- 메시지를 작성하여 선택된 장치 및 장치 그룹에 즉시 재생 또는 예약 재생할 수 있습니다.
- 메시지의 폰트와 크기, 색 등을 지정할 수 있습니다.
- 메시지의 배경이미지와 화면상의 위치, 스크롤 여부, 메시지가 화면에서 이동하는 속도를 설정할 수 있습니다.
- 그룹을 생성하여 각각의 메시지 스케줄을 그룹화하여 관리할 수 있습니다.
- 재생될 메시지의 미리 보기 기능을 지원합니다.

## 이벤트 스케줄 편성 및 관리

- 이벤트를 생성하여 이벤트 조건이 일치할 경우 원하는 콘텐츠, 메시지를 재생하거나 장치의 채널을 변경할 수 있습니다.
- 이벤트에 다수의 이벤트 조건을 추가하여 상세한 이벤트 스케줄을 구성할 수 있습니다.
- 그룹을 생성하여 각각의 이벤트 스케줄을 그룹화하여 관리할 수 있습니다.
- 메시지 조건일 경우, 배경 이미지와 화면상의 위치, 스크롤 여부, 메시지가 화면에서 이동하는 속도를 설정할 수 있습니다. 또, 재생될 메시지의 미리 보기 기능을 지원합니다.

## 사용자 관리 및 역할 편집

- MagicInfo Server를 사용하는 모든 사용자를 조회 및 관리할 수 있습니다.
- 소속과 그룹을 생성해서 그룹별로 사용자를 관리할 수 있습니다.
- 사용자 메뉴에서 콘텐츠, 스케줄, 장치, 사용자 메뉴에 공통적으로 적용되는 소속을 생성할 수 있습니다.
- 관리자는 MagicInfo Server의 메뉴를 사용하는 역할을 생성하고 해당 역할을 사용자들에게 부여할 수 있습니다.

## 통계 지원

- 전체 장치 중 연결/연결 끊김 상태, 연결된 장치 중 패널 On/Off 상태, 장치 승인/미승인 상태, 각 유형별 등록된 콘텐츠 수량의 통계를 지원합니다.
- 장치에서 발생하는 오류, 연결 상태, 연결 기록, 승인 장치에 대한 통계를 지원합니다.
- MagicInfo Player에서 재생되는 콘텐츠의 재생 빈도와 콘텐츠 종류의 통계를 지원합니다.

# 시스템 요구 사양

## 하드웨어

- CPU: Dual Core 2.5 GHz 이상 권장
- RAM: 2048 MB 이상
- HDD: 200 GB 이상

## 소프트웨어

- Internet Explorer 10/11
- Chrome

## 시스템

- Windows 7 Professional
- Windows Server 2008
- Windows 8 Professional
- Windows Server 2012
- Windows 10 Professional

### 참고

Windows 7 Home Edition, Windows 8 Home Edition, Windows 10 Home Edition은 지원하지 않습니다.

## 비디오월 네트워크 환경

- 1Gbit Network 환경
- 1Gbit 이더넷 Layer 2 스위치 허브(IGMP 스누핑 지원)
- UTP Cat. 5e 이상의 LAN 케이블 지원(UTP 또는 STP Cat. 6 방식 권장)
- 두 개 이상의 업 링크 포트 권장(선택 사항), 추후 비디오월 확장을 위해 필요

# 프로그램 제한 사항

## 로그인

- MagicInfo Server URL은 HTTP://(MagicInfo Server IP):(포트)/MagicInfo 로 이루어집니다. 이때 MagicInfo Server IP는 MagicInfo Server가 설치된 환경의 IP 주소이며, 포트는 MagicInfo Server를 설치했을 때 입력한 포트(Port) 번호입니다. 주소의 마지막 MagicInfo는 대소문자를 구별합니다.
- MagicInfo Server 접속 환경은 Internet Explorer에 최적화되어 있습니다.
- MagicInfo Server 최초 설치 시 1개의 총괄 관리자 ID가 생성되고, 각 소속별로 소속 관리자(소속별로 반드시 1명씩 존재함)가 존재합니다.
- 일반 사용자는 회원 가입 후 관리자의 승인이 이루어져야 로그인이 가능합니다.

## 콘텐츠 관리

- 등록할 수 있는 미디어 파일들은 다음과 같습니다: 사진, 동영상, 음악, LFD, 비디오월, 문서, 플래시, PDF 등
- 플레이리스트 수정은 체크박스가 1개만 선택된 상태에서 수정 버튼을 클릭해야만 가능합니다.
- 플레이리스트가 스케줄에 등록되어 있다면 삭제할 수 없습니다. 해당 스케줄을 먼저 삭제하고 플레이리스트 삭제를 진행하세요.
- 콘텐츠나 플레이리스트를 삭제하면 휴지통으로 이동합니다. 휴지통에서 해당 콘텐츠, 플레이리스트를 복구할 수 있지만 휴지통에서 삭제하면 영구 삭제됩니다.
- 콘텐츠 업로드 시 한글 콘텐츠는 썸네일 이미지가 나타나지 않는 경우가 발생할 수 있습니다. 이 경우, 웹 브라우저의 옵션에서 **UTF-8 URL 보내기** 설정을 체크하세요.
- 콘텐츠를 업로드하려는 컴퓨터의 그래픽카드가 인텔 내장 그래픽카드를 사용하는 경우 콘텐츠 썸네일 이미지가 검은색으로 추출될 수 있습니다.
- MagicInfo Server가 설치된 곳의 OS의 로케일이 인식할 수 없는 문자의 파일명을 가진 파일은 업로드가 되지 않을 수 있습니다. 예를 들어 MagicInfo Server가 영문 윈도우에 설치된 경우 한글 파일은 업로드가 되지 않을 수 있습니다.
- 장치에 설치된 OS의 로케일과 관계없이 콘텐츠 다운로드가 가능합니다.
- 장치가 콘텐츠를 다운받는 도중 라인 문제 등으로 중간에 끊김 현상이 발생할 경우 해당 콘텐츠는 다운로드 연결이 끊어진 위치부터 이어받기가 가능합니다.

## 스케줄 관리

- 스케줄 배포가 이루어지기 위해서는 장치 전원이 켜져 있고(Power On), 장치가 MagicInfo Server와 연결된 상태여야 합니다. (전원이 꺼져 있는 장치(Power Off)는 전원이 켜질 때 자동으로 스케줄이 배포됩니다.)
- 스케줄 생성 시 프레임 분할은 4분할까지 가능합니다.
- 스케줄 제약 사항이 설정된 시간대에는 스케줄을 추가할 수 없습니다.
- 스케줄 생성 시 비디오월 콘텐츠와 다른 콘텐츠는 같이 사용할 수 없습니다. (타 콘텐츠에는 비디오월 장치의 좌표 정보가 포함되어 있지 않습니다.)

## 장치 관리

- VNC 접속을 위해서 MagicInfo Server가 설치된 컴퓨터에는 VNC Viewer 역할을 하는 Java Web Start를 꼭 설치해야만 합니다. 그리고 접속하고자 하는 장치에는 VNC Server 프로그램이 설치되어 있어야 합니다. 컴퓨터에 VNC 프로그램이 설치되어 있지 않으면 원격 접속 시 VNC 프로그램이 설치됩니다.
- 네트워크 환경에 따라 VNC 원격 접속이 이루어지지 않는 경우도 있습니다.
- Power On 상태이지만 MagicInfo Server와 연결되어 있지 않은 상태인 경우에는 모니터링에서 Power OFF 상태로 표시됩니다.
- 장치 상태가 OFF일 경우 디스플레이 설정, 시스템 설정 변경을 할 수 없습니다.
- 패널 켜짐 시간(장치 > 수정 > 디스플레이 > 패널 켜짐 시간)은 LFD가 출고된 이후 지금까지 화면이 켜진 누적 시간을 뜻합니다. 해당 기능은 MXn 이후 제품들에만 지원됩니다. 정확한 정보를 위해서는 서비스 센터에 문의하세요.
- 장치 등록 시 MagicInfo Server와 동일한 네트워크 영역에 있는 장치만 찾을 수 있습니다.
- 원격으로 LFD의 전원을 On 시키는 **켜짐** 기능은 기본적으로 MagicInfo Server와 같은 서브넷 망에 위치한 장치들만 적용됩니다.
- 알람 룰, 소프트웨어 배포 예약 설정 시 예약된 시간이 현재 시각보다 빠른 시간이라면, 예약 완료 후 즉시 배포합니다.
- 신규 장치 승인 권한은 총괄 관리자(사용자 ID가 admin인 사용자) 계정 또는 책임자 그룹에 속한 장치 승인 권한을 가진 사용자만 가능합니다. 만약 소속이 1개만 존재할 경우에는 해당 소속 관리자도 승인을 할 수 있습니다.
- 장치 유형별로 MagicInfo Server에서 사용할 수 있는 기능에 제한이 있을 수 있습니다. 이에 대한 내용은 각 기능 설명 부분에 따로 명시합니다.

## 사용자 관리

- 소속 관리자나 일반 사용자는 소속을 조회하고 편집할 수 없습니다. 소속을 조회하고 편집(생성, 수정, 삭제)할 수 있는 권한은 오직 총괄 관리자(사용자 ID가 **admin** 인 사용자)만이 가집니다.
- 소속은 메인 메뉴 모음의 **사용자**에서 편집(생성, 수정, 삭제)할 수 있습니다. 편집한 소속은 콘텐츠, 스케줄, 장치, 사용자 메뉴에 공통 반영됩니다.
- 탈퇴 처리한 사용자 계정은 관리자가 다시 복구할 수 없습니다. 오직 재등록을 해야만 가능합니다. (회원 가입 시 탈퇴한 사용자의 ID를 입력하면 비밀번호를 물어보는 팝업 창이 뜨고 비밀번호가 올바르면 재가입을 할 수 있습니다.)
- 일반 사용자는 역할의 종류에 따라서 권한이 없는 기능은 나타나지 않습니다.
- MagicInfo Server의 모든 기능을 사용할 수 있는 권한을 가진 사용자는 총괄 관리자와 함께 책임자 그룹에 속합니다.
- 사용자 생성 권한이 있는 사용자(총괄 관리자, 소속 관리자, 사용자 관리자)만이 MagicInfo Server의 모든 기능을 사용할 수 있는 권한을 가진 사용자를 생성할 수 있습니다.

## 개인정보 관리, MagicInfo Server 설정

- 메인 메뉴 모음의 **설정 > 나의 계정 > 내 정보**에서 비밀번호를 변경할 수 있습니다. 변경할 비밀번호는 기존 비밀번호와 달라야 하며 영문과 숫자를 혼용하여 8자 이상, 50자 이하로 구성해야 합니다. 또한, 같은 문자를 3번 이상 반복하거나 연속되는 숫자를 3자리 이상 사용할 수 없습니다.
- 회원을 탈퇴하더라도 작성한 콘텐츠는 삭제되지 않습니다.
- 총괄 관리자 계정으로는 MagicInfo Server에서 탈퇴할 수 없습니다. 또한, 소속 관리자는 같은 소속 내 다른 사용자에게 소속 관리자 권한을 위임해야 탈퇴할 수 있습니다.
- 사용자에게 임시 비밀번호를 발급하려면 메인 메뉴 모음의 **설정 > 서버 관리 > 서버 설정 > SMTP 서버**가 설정되어 있어야 합니다.

## 비디오월 제한 사항

- 메시지 배포는 비디오월 장치 레이아웃을 정형으로 설정한 경우 사용 가능합니다.
- 비디오월 효과 설정 시 해당 효과를 동기화하려면 연결되어 있는 비디오월 장치에 동일한 재생 환경과 콘텐츠가 구성되어 있어야 합니다.
- MagicInfo Player I를 이용해 비디오월 형식으로 스트림 콘텐츠를 재생하려면 MPEG2, WMV 코덱을 장치에 설치해야 합니다.
- ICON 코덱을 이용해 컴퓨터에서 재생 시, ICON Encoder와 ICON Decoder를 실행하는 장치가 다음과 같은 권장 사항에 못 미칠 경우, fps가 저하되거나 재생이 지연되는 등의 문제가 발생할 수 있습니다.
  - VideoWall Live Caster (ICON Encoder)
  - 기준 규격: 1920X1080, 25 fps
  - 기준 사양: PC 기반 x86 CPU (Intel Core i5 2.7 GHz 이상)

- VideoWall i Player (ICON Decoder)

기준 규격: 1920X1080, 25 fps

기준 사양: AMD A8-3510M 1.8 GHz 이상

- Live Caster에서 컴퓨터 화면 재생 시 시스템 사양 및 비디오월 구성에 따라 최대 10대까지 재생할 수 있습니다. 단, 동시에 10대 이상의 컴퓨터 화면을 재생할 경우 정상적으로 동작하지 않을 수 있으므로 해상도나 전송 속도(fps)를 낮춘 후 사용하세요.

## 비디오월 지원 가능 콘텐츠

- 동영상: 디스플레이 장치에 재생할 동영상의 코덱이 설치되어 있어야 합니다.  
동영상의 경우 Full HD(1920X1080)까지만 지원합니다.

파일 형식	WMV	MPEG2 (MPEG-TS)
해상도	FHD	FHD
전송 속도(fps)	30 fps	30 fps
비트 전송률	10M	20M~25M
비트 전송 방식	Constant	Constant
코덱	코덱 필요 없음	Elecard 코덱 (MPEG2 전용 코덱)

- 이미지: bmp, jpeg, gif, png, tif 지원  
단, 다양한 장치 모델을 조합해 비정형 레이아웃을 설정한 경우, 고해상도 이미지를 불러오는 시간에 편차가 발생할 수 있습니다.
- 스트림 데이터: IP 카메라(삼성 제품만 지원 가능)/컴퓨터 화면
- 스트림 서버: VideoLAN Client - VLC 버전( V.2.0.1~2.0.3 지원) 가능

다른 제품에 대한 지원 여부는 <https://v3.samsungsbn.com>으로 문의하세요.

# MagicInfo Server의 구성

MagicInfo Server는 세가지 계층으로 구성되어 있습니다.

## MagicInfo Server 총괄 관리자

MagicInfo Server 설치 시 총괄 관리자 계정을 생성합니다.

- MagicInfo Server 내 소속을 생성할 수 있고 모든 사용자와 콘텐츠 정보에 접근하고 해당 정보를 수정할 수 있습니다.
- MagicInfo Server에 등록된 모든 장치의 승인, 삭제, 배치 권한을 갖습니다.

### 참고

총괄 관리자 계정 ID는 admin이며 변경할 수 없습니다. 비밀번호는 MagicInfo Server 프로그램 설치 시 입력한 비밀번호를 사용합니다.

## 소속

MagicInfo Server의 총괄 관리자에 의해 생성된 가장 큰 사용자 분류 단위입니다. 하나의 소속당 한 개의 소속 관리자 계정이 생성되고 해당 권한을 소속 관리자라고 합니다.

- 소속 관리자는 자신의 소속에 그룹, 사용자, 콘텐츠를 추가하고 편집할 수 있습니다.
- 소속 관리자는 자신이 속한 소속 외 정보에 접근할 수 없습니다.

## 그룹

소속 하위의 사용자 분류 단위입니다. 별도의 관리자가 없고 그룹 사용자는 소속 관리자에 의해 부여된 권한을 갖습니다.

- 그룹 사용자는 소속 관리자가 부여한 권한을 수행합니다.
- 그룹 사용자는 자신이 속한 그룹 외 정보에 접근할 수 없습니다.

## 총괄 관리자와 소속 관리자의 비교

권한	총괄 관리자	소속 관리자
소속 관리	O	X
그룹 관리	O	O
장치 승인	O	X
사용자 관리	모든 사용자의 소속, 그룹, 역할 수정 가능	해당 소속 내 사용자의 그룹, 역할 수정 가능
원격 작업	모든 장치 제어	해당 소속 내 장치 제어
정보 접근	프로그램에서 제공하는 모든 정보	해당 소속 내 정보

## 프로그램 설치와 제거

### ! 프로그램 설치 시 유의 사항

MagicInfo Server는 Windows 관리자 계정에서만 설치할 수 있습니다.

## 설치하기 전에

PostgreSQL이나 Microsoft SQL Server 중 원하는 데이터베이스를 선택하여 MagicInfo Server를 설치할 수 있습니다.

### PostgreSQL 데이터베이스에 설치하기

만약 MagicInfo Server 설치 전에 PostgreSQL 데이터베이스 설치를 진행한다면 다음 사항에 유의하세요.

- PostgreSQL 설치가 제대로 이루어지기 위해서는 해당 컴퓨터의 Secondary Logon 서비스가 활성화되어 있어야 합니다.
- PostgreSQL을 설치 전에 먼저, 시작 메뉴의 **제어판 > 사용자 계정 > 사용자 계정 컨트롤 설정 변경**을 클릭하세요. 올바른 설치를 위해 컴퓨터 변경 내용 발생시 알리지 않음으로 설정하세요.
- PostgreSQL 설치 시 설정한 PostgreSQL 포트와 관리자 계정 비밀번호는 MagicInfo Server 설치 시에도 필요하므로 잊지 않도록 주의하세요.

## Microsoft SQL Server 데이터베이스에 설치하기

MagicInfo Server를 설치하기 전에 먼저, MicroSoft SQL Server의 네트워크 구성 및 인증 설정이 필요합니다.

### SQL Server 네트워크 구성

- 1 SQL Server Configuration Manager를 실행하세요.
- 2 SQLEXPRESS의 **Named Pipe**, **TCP/IP** 항목을 **enable**로 설정하세요.
- 3 IP1~IP7 및 IP All의 **TCP Dynamic Ports** 값을 삭제하세요. (기본값: 0)
- 4 IP1~IP7 및 IP All의 **TCP port**를 1433으로 설정하세요.
- 5 네트워크 구성 설정을 설정한 후 반드시 SQL Server 서비스를 재시작하세요.

### SQL Server 인증

- 1 SQL Server Management Studio를 실행하세요.
- 2 SQL Server의 인증 방식을 **SQL Server and Windows Authentication mode**로 설정하세요.
- 3 인증 방식을 설정한 후 반드시 SQL Server를 재시작하세요.

## 설치하기

임의의 설정 값이 자동으로 설정되는 Express 방식과 설정 값을 사용자가 직접 설정할 수 있는 Advanced 방식을 선택하여 프로그램을 설치할 수 있습니다. 또, PostgreSQL이나 Microsoft SQL Server 중 원하는 데이터베이스를 선택하여 MagicInfo Server를 설치할 수 있습니다.

### 참고

- 선택한 설치 유형 또는 데이터베이스에 따라 설치 과정이 달라질 수 있습니다.
- 이 설명서에서는 PostgreSQL 데이터베이스를 기준으로 설명합니다.

## 빠르게 설치하기(Express)

- 1 나타나는 화면에서 설치 시 사용할 언어를 선택하고 **확인**을 클릭하세요.
- 2 설치 안내 내용을 확인한 후 **다음**을 클릭하세요.
- 3 사용권 계약에 동의한 후 **다음**을 클릭하세요.
- 4 MagicInfo Server의 설치 경로를 선택하고 **다음**을 클릭하세요.
- 5 설치 유형을 **Express**로 설정하고, 원하는 DB와 SSL 포트를 설정한 후 **다음**을 클릭하세요.

### 참고

- 선택한 설치 유형에 따라 설치 과정이 달라집니다.
- 설치 유형을 Express로 선택하면 설정 값이 임의로 자동 지정되어 설치를 빠르게 진행할 수 있으며, 모든 기능 설치(FULL)를 진행합니다.
- 설치 유형을 Advanced로 선택하면 FULL, WAS, DB 중 원하는 기능을 사용자 지정 설정 값으로 설치할 수 있습니다.
- SSL에서 HTTP, HTTPS 중 원하는 방식에 체크하세요. 반드시 하나 이상의 방식을 선택해야 합니다.

- 6 PostgreSQL 설치 시 설정한 PostgreSQL 관리자 계정 비밀번호를 입력한 후 **다음**을 클릭하세요.

### 참고

DB를 MSSQL로 선택한 경우, 해당 화면이 나타나지 않습니다.

- 7 MagicInfo Server 설치 시 생성되는 정보가 나타나면 **저장**을 클릭하여 설치 정보를 파일로 저장한 후 **다음**을 클릭하세요.

### 참고

- MagicInfo Server 최초 설치 시 총괄 관리자, 사용 소속, 해당 소속의 관리자 계정이 생성됩니다. MagicInfo Server 구성 관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [MagicInfo Server의 구성](#)
- 데이터베이스 사용자와 총괄 관리자, 소속 관리자 계정 정보는 MagicInfo Server 사용 시 필요하니 잘 알아두세요.

- 8 MagicInfo Server의 시작 메뉴 폴더를 선택한 후 **설치**를 클릭하세요.

- 9 설치가 완료되면 **다음**을 클릭하세요.

- 10 **마침**을 클릭하세요.

### 참고

MagicInfo Server 설치가 완료된 후 Microsoft Internet Explorer에서 아래와 같은 설정이 필요합니다.

- 도구 > 인터넷 옵션 > 검색 기록 > 설정 > 임시 인터넷 파일 > 페이지를 열 때마다 변경하세요.
- 도구 > 인터넷 옵션 > 고급 > 국제 > UTF-8 URL 보내기를 체크하세요.

## 사용자 지정으로 설치하기(Advanced)

### 모든 기능(FULL) 설치하기

- 1 나타나는 화면에서 설치 시 사용할 언어를 선택하고 **확인**을 클릭하세요.
- 2 설치 안내 내용을 확인한 후 **다음**을 클릭하세요.
- 3 사용권 계약에 동의한 후 **다음**을 클릭하세요.
- 4 MagicInfo Server의 설치 경로를 선택하고 **다음**을 클릭하세요.
- 5 설치 유형을 **Advanced**로, 기능 선택을 **FULL**로 설정하고, 원하는 DB와 SSL 포트를 설정한 후 **다음**을 클릭하세요.

#### 참고

선택한 설치 유형에 따라 설치 과정이 달라집니다.

- 설치 유형을 Express로 선택하면 설정 값이 임의로 자동 지정되어 설치를 빠르게 진행할 수 있으며, 모든 기능 설치(FULL)를 진행합니다.
- 설치 유형을 Advanced로 선택하면 FULL, WAS, DB 중 원하는 기능을 사용자 지정 설정 값으로 설치할 수 있습니다.
- SSL에서 HTTP, HTTPS 중 원하는 방식에 체크하세요. 반드시 하나 이상의 방식을 선택해야 합니다.

- 6 PostgreSQL 설치 시 설정한 PostgreSQL 관리자 계정 비밀번호를 입력한 후 **다음**을 클릭하세요.

#### 참고

DB를 MSSQL로 선택한 경우, 해당 화면이 나타나지 않습니다.

- 7 데이터베이스 생성 시 사용할 데이터베이스 이름, 데이터베이스 사용자 아이디와 비밀번호를 설정한 후 **다음**을 클릭하세요.
- 8 FTP 서버 정보를 입력한 후 **다음**을 클릭하세요.
- 9 총괄 관리자 계정의 비밀번호를 설정한 후 **다음**을 클릭하세요.

#### 참고

MagicInfo Server 최초 설치 시 아이디가 admin인 총괄 관리자 계정이 생성됩니다.

- 10 MagicInfo Server에서 사용할 소속 이름과 해당 소속의 관리자 정보를 입력한 후 **다음**을 클릭하세요.
- 11 장치 알람 발생에 대한 안내 메일의 사용 여부를 선택한 후 **다음**을 클릭하세요.
  - 장치에서 알람 발생 시 이를 알리는 메일을 MagicInfo Server 사용자에게 보내려면 **설정**을 선택한 후 SMTP 서버 IP 주소를 입력하세요.

 **참고**

장치 알람 안내 메일을 사용자에게 보내려면 먼저 SMTP 서버가 설정되어 있어야 합니다.

- 12 MagicInfo Server 설치 시 생성되는 정보가 나타나면 **저장**을 클릭하여 설치 정보를 파일로 저장한 후 **다음**을 클릭하세요.

 **참고**

데이터베이스 사용자 계정 정보는 MagicInfo Server 사용 시 필요하니 잘 알아두세요.

- 13 MagicInfo Server의 시작 메뉴 폴더를 선택한 후 **설치**를 클릭하세요.

- 14 설치가 완료되면 **다음**을 클릭하세요.

- 15 **마침**을 클릭하세요.

 **참고**

MagicInfo Server 설치가 완료된 후 Microsoft Internet Explorer에서 아래와 같은 설정이 필요합니다.

- 도구 > 인터넷 옵션 > 검색 기록 > 설정 > 임시 인터넷 파일 > 페이지를 열 때마다로 변경하세요.
- 도구 > 인터넷 옵션 > 고급 > 국제 > UTF-8 URL 보내기를 체크하세요.

## WAS만 설치하기

- 1 나타나는 화면에서 설치 시 사용할 언어를 선택하고 **확인**을 클릭하세요.
- 2 설치 안내 내용을 확인한 후 **다음**을 클릭하세요.
- 3 사용권 계약에 동의한 후 **다음**을 클릭하세요.
- 4 MagicInfo Server의 설치 경로를 선택하고 **다음**을 클릭하세요.
- 5 설치 유형을 **Advanced**로, 기능 선택을 **WAS**로 설정하고, 원하는 DB와 SSL 포트를 설정한 후 **다음**을 클릭하세요.

### 참고

- 선택한 설치 유형에 따라 설치 과정이 달라집니다.
- 설치 유형을 Express로 선택하면 설정 값이 임의로 자동 지정되어 설치를 빠르게 진행할 수 있으며, 모든 기능 설치(FULL)를 진행합니다.
- 설치 유형을 Advanced로 선택하면 FULL, WAS, DB 중 원하는 기능을 사용자 지정 설정 값으로 설치할 수 있습니다.
- SSL에서 HTTP, HTTPS 중 원하는 방식에 체크하세요. 반드시 하나 이상의 방식을 선택해야 합니다.

- 6 데이터베이스가 설치된 서버 정보와 사용할 데이터베이스 정보를 입력한 후 **다음**을 클릭하세요.
- 7 FTP 서버 정보를 입력한 후 **다음**을 클릭하세요.
- 8 장치 알람 발생에 대한 안내 메일의 사용 여부를 선택한 후 **다음**을 클릭하세요.
  - 장치에서 알람 발생 시 이를 알리는 메일을 MagicInfo Server 사용자에게 보내려면 **설정**을 선택한 후 SMTP 서버 IP 주소를 입력하세요.

### 참고

장치 알람 안내 메일을 사용자에게 보내려면 먼저 SMTP 서버가 설정되어 있어야 합니다.

- 9 MagicInfo Server 설치 시 생성되는 정보가 나타나면 **저장**을 클릭하여 설치 정보를 파일로 저장한 후 **다음**을 클릭하세요.

### 참고

데이터베이스 사용자 계정 정보는 MagicInfo Server 사용 시 필요하니 잘 알아두세요.

- 10 MagicInfo Server의 시작 메뉴 폴더를 선택한 후 **설치**를 클릭하세요.
- 11 설치가 완료되면 **다음**을 클릭하세요.
- 12 **마침**을 클릭하세요.

### 참고

MagicInfo Server 설치가 완료된 후 Microsoft Internet Explorer에서 아래와 같은 설정이 필요합니다.

- 도구 > 인터넷 옵션 > 검색 기록 > 설정 > 임시 인터넷 파일 > 페이지를 열 때마다 변경하세요.
- 도구 > 인터넷 옵션 > 고급 > 국제 > UTF-8 URL 보내기를 체크하세요.

## DB만 설치하기

- 1 나타나는 화면에서 설치 시 사용할 언어를 선택하고 **확인**을 클릭하세요.
- 2 설치 안내 내용을 확인한 후 **다음**을 클릭하세요.
- 3 사용권 계약에 동의한 후 **다음**을 클릭하세요.
- 4 MagicInfo Server의 설치 경로를 선택하고 **다음**을 클릭하세요.
- 5 설치 유형을 **Advanced**로, 기능 선택을 **DB**로 설정하고, 원하는 DB와 SSL 포트를 설정한 후 **Next**를 클릭하세요.

### 참고

- 선택한 설치 유형에 따라 설치 과정이 달라집니다.
- 설치 유형을 Express로 선택하면 설정 값이 임의로 자동 지정되어 설치를 빠르게 진행할 수 있으며, 모든 기능 설치(FULL)를 진행합니다.
- 설치 유형을 Advanced로 선택하면 FULL, WAS, DB 중 원하는 기능을 사용자 지정 설정 값으로 설치할 수 있습니다.
- SSL에서 HTTP, HTTPS 중 원하는 방식에 체크하세요. 반드시 하나 이상의 방식을 선택해야 합니다.

- 6 PostgreSQL 설치 시 설정한 PostgreSQL 관리자 계정 비밀번호를 입력한 후 **다음**을 클릭하세요.

### 참고

DB를 MSSQL로 선택한 경우, 해당 화면이 나타나지 않습니다.

- 7 데이터베이스 생성 시 사용할 데이터베이스 이름, 데이터베이스 사용자 아이디와 비밀번호를 설정한 후 **다음**을 클릭하세요.
- 8 WAS 서버 IP 주소를 입력한 후 **다음**을 클릭하세요.
- 9 총괄 관리자 계정의 비밀번호를 설정한 후 **다음**을 클릭하세요.

### 참고

MagicInfo Server 최초 설치 시 아이디가 admin인 총괄 관리자 계정이 생성됩니다.

- 10 MagicInfo Server에서 사용할 소속 이름과 해당 소속의 관리자 정보를 입력한 후 **다음**을 클릭하세요.
- 11 MagicInfo Server 설치 시 생성되는 정보가 나타나면 **저장**을 클릭하여 설치 정보를 파일로 저장한 후 **다음**을 클릭하세요.

### 참고

- 총괄 관리자, 소속, 해당 소속의 관리자 등 MagicInfo Server 구성 관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [MagicInfo Server의 구성](#)
- 데이터베이스 사용자와 총괄 관리자, 소속 관리자 계정 정보는 MagicInfo Server 사용 시 필요하니 잘 알아두세요.

12 MagicInfo Server의 시작 메뉴 폴더를 선택한 후 **설치**를 클릭하세요.

13 설치가 완료되면 **다음**을 클릭하세요.

14 **마침**을 클릭하세요.

#### 참고

MagicInfo Server 설치가 완료된 후 Microsoft Internet Explorer에서 아래와 같은 설정이 필요합니다.

- 도구 > 인터넷 옵션 > 검색 기록 > 설정 > 임시 인터넷 파일 > 페이지를 열 때마다 변경하세요.
- 도구 > 인터넷 옵션 > 고급 > 국제 > UTF-8 URL 보내기를 체크하세요.

## 제거하기

---

1 **제어판 > 프로그램 및 기능**을 클릭하세요.

2 컴퓨터에 현재 설치된 프로그램 목록이 나타나면 **MagicInfo**를 더블 클릭하세요.

3 프로그램 제거 확인 창이 나타나면 **예**를 선택하세요.

4 제거 완료 창이 나타나면 **완료**를 클릭하세요.

#### 참고

- 프로그램을 제거할 때에는 모든 인터넷 웹 브라우저 창과 응용 프로그램을 종료하세요.
- 프로그램 제거 시 MagicInfo Server만 삭제되며 Java와 PostgreSQL은 삭제되지 않습니다.
- 시작 > 모든 프로그램 > MagicInfo Premium > Uninstall MagicInfo를 선택하여 프로그램을 제거할 수도 있습니다. 프로그램 제거 시 해당 데이터베이스는 삭제되지 않습니다. MagicInfo Server 재설치 시 동일한 이름의 데이터베이스로 덮어 씌워집니다.

## 제품 라이선스 인증 받기

MagicInfo Server를 이용하려면 프로그램 설치 후 라이선스 인증 과정을 거쳐야 합니다.

메인 메뉴 모음에서  클릭한 후 **라이선스 정보**를 선택하세요.

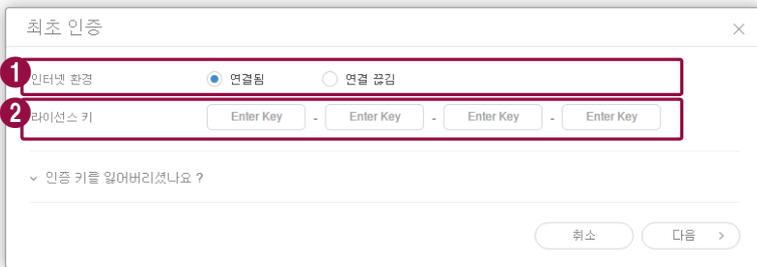
### 참고

라이선스 반납 또는 라이선스 추가 등록에 관한 내용은 다음을 참조하세요. [▶ SLM 라이선스 관리하기](#)

## 정식 라이선스 등록하기

프로그램을 정식으로 사용하기 위해서는 제품 구입 시 발급받은 라이선스를 등록해야 합니다. 프로그램 설치 후 최초 실행 시뿐만 아니라 무료 라이선스 사용 중에도 라이선스를 등록할 수 있습니다.

- 1 **최초 인증**을 클릭하세요.
- 2 정식 라이선스 등록 창이 나타나면 라이선스 정보를 입력하세요.



해당하는 인터넷 환경을 선택합니다.

### 참고

- 1
  - 인터넷이 연결되어 있지 않을 경우 **연결 끊김**을 선택한 후 화면의 안내에 따라 라이선스 인증 과정을 진행하세요.
  - 오프라인 상태에서 라이선스를 등록하려면 라이선스 서버(<http://v3.samsungsbn.com>)에 접속하여 인증 키를 발급받아야 합니다.

- 2 발급받은 제품 라이선스 키를 입력합니다.

- 3 다음을 클릭하세요.
- 4 라이선스 인증에 필요한 필수 입력 사항을 입력한 후 **정보제공동의**에 체크하세요.
  - 약관보기를 클릭하면 이용 약관을 확인할 수 있습니다.
- 5 **확인**을 클릭하세요.
- 6 인증 완료 알림 창이 나타나면 **확인**을 클릭하세요.
  - MagicInfo Server의 모든 기능을 이용하려면 로그아웃한 후 다시 로그인하세요.

## 무료 라이선스 등록하기

정식 라이선스를 구입하지 않은 경우 임시로 무료 라이선스를 발급받아 프로그램을 사용할 수 있습니다.

- 1 **무료 라이선스**를 클릭하세요.
- 2 무료 라이선스 등록 창이 나타나면 라이선스 정보와 사용자 정보를 입력하세요.

- 1 원하는 제품을 드롭 다운 목록에서 선택합니다.

---

해당하는 인터넷 환경을 선택합니다.

 참고

2

- 인터넷이 연결되어 있지 않을 경우 **연결 끊김**을 선택한 후 화면의 안내에 따라 라이선스 인증 과정을 진행하세요.
- 오프라인 상태에서 라이선스를 등록하려면 라이선스 서버(<http://v3.samsungsbn.com>)에 접속하여 인증 키를 발급받아야 합니다.

---

3

임시로 사용할 수 있는 무료 라이선스 키가 표시됩니다.

---

4

라이선스 인증에 필요한 필수 입력 사항을 입력한 후 **정보제공동의**에 체크합니다.

- **약관보기**를 클릭하면 이용 약관을 확인할 수 있습니다.
- 

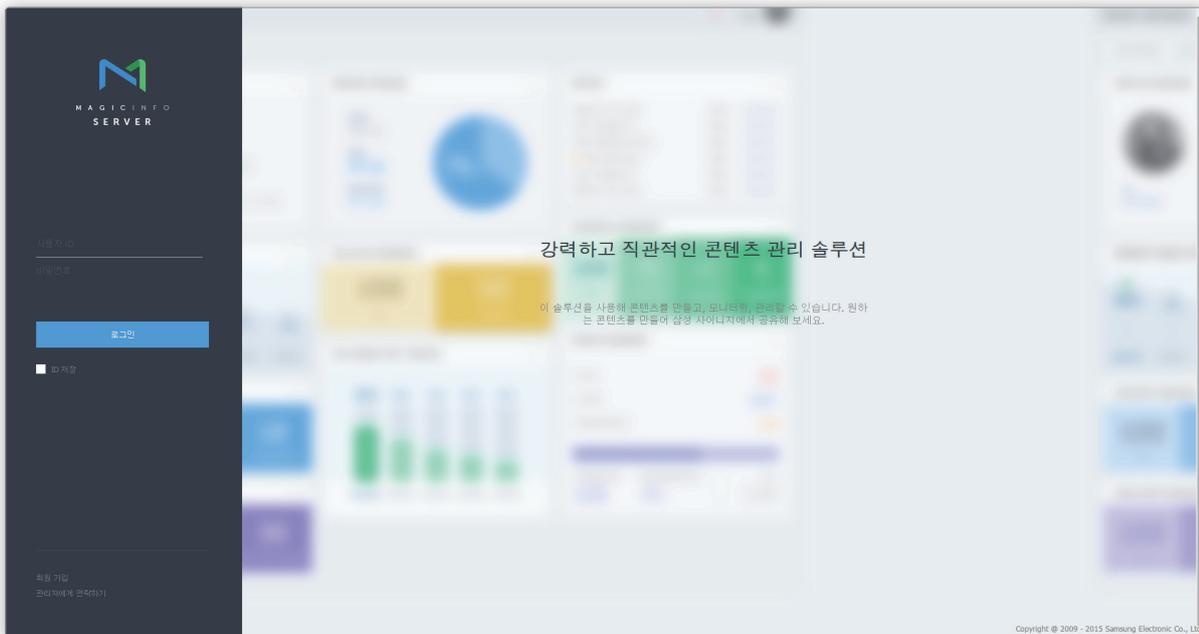
3 **저장**을 클릭하세요.

4 인증 완료 알림 창이 나타나면 **확인**을 클릭하세요.

- MagicInfo Server의 모든 기능을 이용하려면 로그아웃한 후 다시 로그인하세요.

## MagicInfo Server 접속

- 1 웹 브라우저의 주소 창에서 http://(MagicInfo Server IP):(포트)/MagicInfo를 입력하세요.  
- MagicInfo Server 로그인 화면으로 이동합니다.
- 2 사용자 ID와 비밀번호를 입력한 후 **로그인**을 클릭하세요.



### 참고

- MagicInfo Server 접속 주소의 마지막 **MagicInfo**는 대소문자를 구별합니다.
- 회원 가입을 해야 MagicInfo Server를 사용할 수 있습니다. 회원 가입 후 관리자가 승인하면 MagicInfo Server에 로그인할 수 있습니다.

**! 관리자 로그인 정보**

- 최초 설치 후 소속 관리자 권한으로 로그인하려면 설치 파일 셋업 시 입력했던 소속 관리자 ID와 비밀번호를 입력해서 로그인할 수 있습니다.
- 보안을 위해 메인 메뉴 모음의 **설정 > 나의 계정 > 내 정보**에서 비밀번호를 변경하세요. 비밀번호는 영문과 숫자를 혼용하여 사용할 수 있습니다.
- 삼성전자(주)는 귀하가 비밀번호를 변경하지 않아 발생하는 어떠한 손해에 대해서도 책임을 지지 않습니다.

## 회원 가입

- 1 로그인 화면에서 **회원 가입**을 클릭하세요. 회원 가입 화면으로 이동합니다.
- 2 회원 가입 화면에서 사용자의 기본 정보와 ID, 비밀번호를 등록하세요.
- 3 정보 입력을 마친 후 **저장**을 클릭하세요. 회원 가입이 완료됩니다.  
회원 가입 후 관리자가 승인하면 MagicInfo Server에 로그인할 수 있습니다.

### 회원 가입

기본 정보 \*는 필수 입력 정보입니다. 정보를 입력해주세요.

사용자 ID *	<input type="text" value="사용자 ID"/>
비밀번호 *	<input type="password" value="비밀번호"/>
비밀번호 재입력 *	<input type="password" value="비밀번호 재입력"/>
사용자 이름 *	<input type="text"/>
이메일 *	<input type="text" value="example@email.com"/>
휴대폰 번호	<input type="text" value="휴대폰 번호"/>
집/회사	<input type="text" value="집/회사"/>

---

소속 정보

소속 *	<input type="text" value="선택"/>
부서	<input type="text" value="부서"/>
직급	<input type="text" value="직급"/>

**회원가입 시 유의 사항**

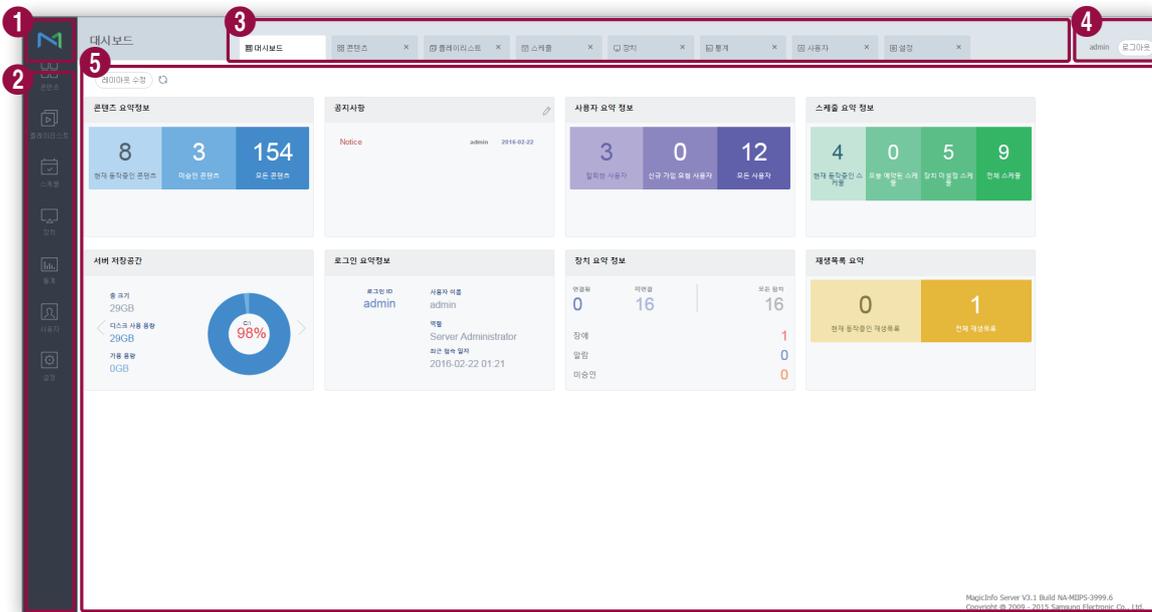
- 사용자 ID는 최소 5자 이상 20자 이하로 입력하세요.
- 사용자 ID는 영문과 숫자만 입력 가능하고 대소문자를 구별합니다.
- 비밀번호는 영문과 숫자를 혼용해서 입력하세요. 영문이나 숫자만으로 구성된 비밀번호는 사용할 수 없습니다.
- 연속되는 숫자를 3자리 이상 사용하거나, 같은 문자를 3번 이상 반복할 수 없습니다.
- 비밀번호는 8자 이상 50자 이하로 입력하세요.
- \* 는 필수 입력 요소입니다.
- 자신이 속할 소속을 정확히 선택하세요.

# 기본 화면

제품 라이선스 인증 후 로그인하면 MagicInfo Server 대시보드가 기본 화면으로 나타납니다.

**참고**

- MagicInfo Server 관리자(총괄 관리자, 소속 관리자)는 각 사용자에게 역할을 설정할 수 있습니다. 사용자의 역할에 따라 MagicInfo Server에서 사용할 수 있는 기능이 다를 수 있습니다. 사용자 역할 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 사용자 역할 변경하기](#)
- 사용자의 역할에 따라 MagicInfo Server에 접속 시 나타나는 메뉴가 다릅니다. 메인 화면 설명은 모든 메뉴를 확인할 수 있는 총괄 관리자 권한의 화면을 기준으로 합니다.

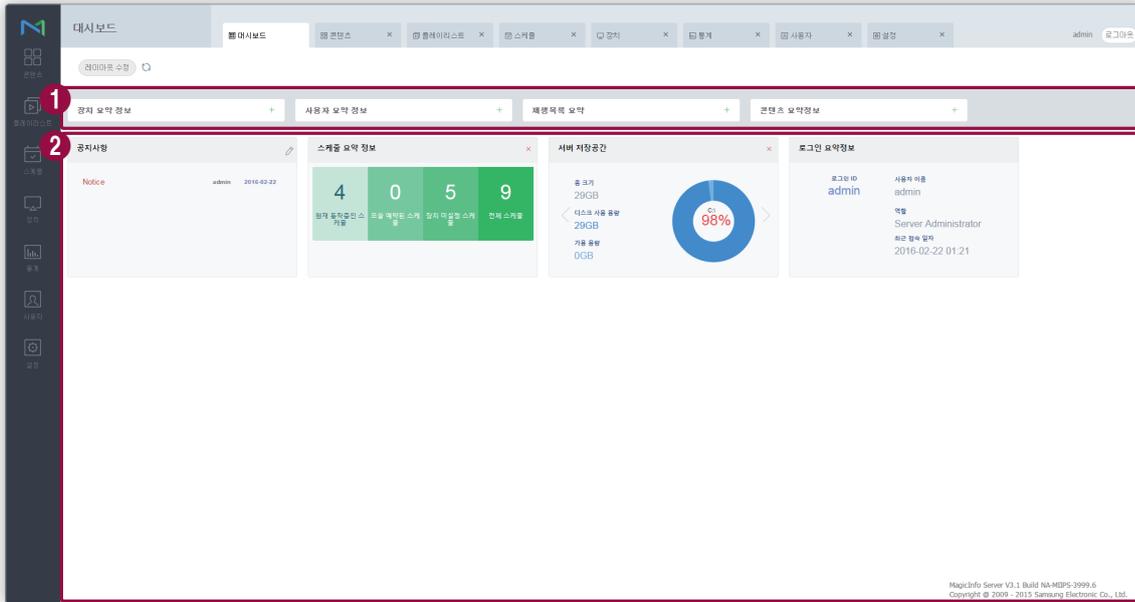


- 1 MagicInfo Server의 기본 화면으로 이동합니다.
- 2 MagicInfo Server의 메인 메뉴 모음입니다. 각 메뉴를 클릭하면 해당 기능 화면으로 이동합니다. 각 메뉴의 상세 내용은 각 챕터를 참고하세요.
- 3 메인 메뉴를 멀티 탭 형식으로 확인할 수 있습니다. 작업 중 다른 메뉴를 클릭하면 새 탭으로 나타나기 때문에 여러 메뉴를 이동하면서 작업할 수 있습니다.
  - 탭을 닫으려면 **X** 클릭하세요.
  - 대시보드 탭은 닫을 수 없습니다.
- 4 현재 로그인한 사용자의 ID를 보여줍니다. 사용자 ID를 클릭하면 사용자 정보 관리로 이동합니다. MagicInfo Server에서 로그아웃하려면 **로그아웃**을 클릭하세요.
- 5 대시보드는 공지 사항, 콘텐츠 요약 정보 등을 자유롭게 배치하여 MagicInfo Server에서 관리하는 정보를 한 눈에 볼 수 있는 화면입니다. 대시보드 레이아웃은 사용자가 설정할 수 있습니다. 관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [대시보드 레이아웃 설정](#)

# 대시보드 레이아웃 설정

사용자 편의에 맞춰 자주 쓰는 항목을 대시보드에 자유롭게 배치할 수 있습니다.

- 1 대시보드 탭에서 **레이아웃 수정**을 클릭하세요.
  - 대시보드에 나타낼 수 있는 항목들이 나타납니다.
- 2 원하는대로 대시보드 레이아웃을 설정하세요.



- 1 MagicInfo Server 기본 화면에 배치할 수 있는 항목들이 나타납니다.
  - 원하는 항목에서 **+** 클릭하세요. 선택한 항목이 미리 보기 영역에 표시됩니다.

미리 보기 영역입니다.

- 2
  - 추가한 항목을 드래그해서 원하는 위치로 옮기세요.
  - 추가한 항목을 미리 보기 영역에서 삭제하려면 **X** 클릭하세요.

- 3 모든 설정을 완료한 후 **레이아웃 수정**을 클릭하세요.

## 대시보드 항목

### 공지사항

MagicInfo Server의 공지사항을 보여줍니다. 원하는 공지사항을 선택하여 세부 내용을 표시할 수 있습니다.

#### 공지사항 등록/삭제하기

- 1 대시보드에 표시된 공지사항에서  클릭하세요.
- 2 공지사항을 작성한 후 **저장**을 클릭하세요.



제목	<p>공지 사항의 제목을 입력합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>중요:</b> 작성하는 공지 사항이 중요하여 다른 공지 사항과 구분하고 싶다면 선택합니다. 선택 시 공지 사항 리스트에서 다른 공지 사항과 색상이 다르게 표시되고 작성 순서와 상관없이 상위에 위치하게 됩니다.</li> </ul>
게시 기간	<p>게시 기간을 설정합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>항상:</b> 작성한 공지 사항을 무기한 홈 화면에 보여줍니다.</li> </ul>
내용	<p>공지 사항의 상세 내용을 입력합니다.</p>

## 로그인 요약정보

사용자의 ID와 이름, 역할, 최근 접속 일자를 표시합니다.

## 사용자 요약 정보

등록되었거나 탈퇴한 사용자와 신규 가입을 요청한 사용자의 인원 수를 확인할 수 있습니다. **전체**를 클릭하면 사용자 메뉴로 이동하여 자세한 정보를 확인할 수 있습니다.

## 장치 요약 정보

등록된 장치의 요약 정보를 확인할 수 있습니다. **전체**를 클릭하면 장치 메뉴로 이동하여 자세한 정보를 확인할 수 있습니다.

## 콘텐츠 요약 정보

등록된 콘텐츠의 요약 정보를 확인할 수 있습니다. **전체**를 클릭하면 콘텐츠 메뉴로 이동하여 자세한 정보를 확인할 수 있습니다.

## 스케줄 요약 정보

동작 중인 스케줄, 오늘 생성된 스케줄, 전체 스케줄, 장치에 미설정된 스케줄의 수량을 확인할 수 있습니다. **전체**를 클릭하면 스케줄 메뉴로 이동하여 자세한 정보를 확인할 수 있습니다.

## 서버 저장공간

MagicInfo Server의 데이터가 저장된 디스크의 요약 정보를 확인할 수 있습니다. 스크롤 바를 위아래로 이동하여 모든 디스크 정보를 확인할 수 있습니다.

## 재생목록 요약

등록된 플레이리스트의 요약 정보를 확인할 수 있습니다. **전체**를 클릭하면 플레이리스트 메뉴로 이동하여 자세한 정보를 확인할 수 있습니다.

## 콘텐츠 메뉴

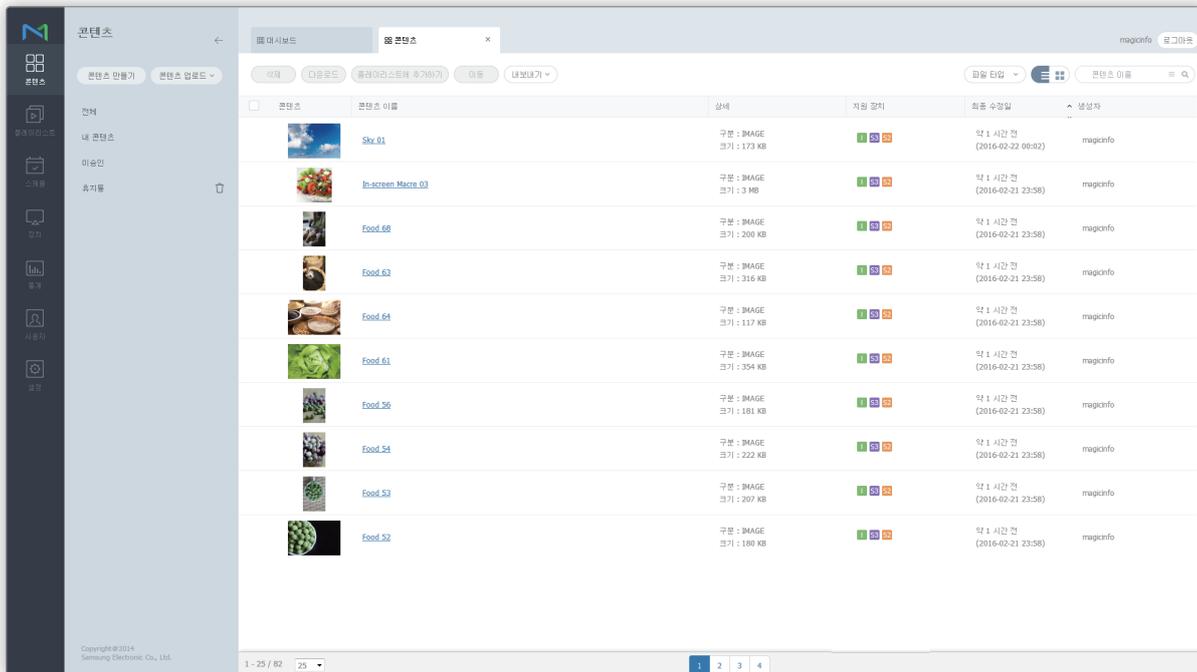
LFD 장치에 배포할 콘텐츠를 MagicInfo Server에 등록하고 관리할 수 있습니다.

콘텐츠 관리 권한이 있는 사용자는 소속 내의 다른 사용자가 등록한 콘텐츠를 수정, 삭제할 수 있습니다.

메인 메뉴 모음에서  클릭하세요.

### 참고

- MagicInfo Server 관리자(총괄 관리자, 소속 관리자)는 각 사용자에게 역할을 설정할 수 있습니다. 사용자의 역할에 따라 MagicInfo Server에서 사용할 수 있는 기능이 다를 수 있습니다. 사용자 역할 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 사용자 역할 변경하기](#)
- 이 챗터에서는 소속 관리자 권한의 화면을 기준으로 설명합니다.



## 콘텐츠 보기

사용자별로 그룹을 생성하여 그룹별로 콘텐츠를 관리할 수 있습니다. 각 계정에는 기본적으로 default 그룹이 생성되어 있습니다. 콘텐츠 중에 공유를 설정한 파일만 공유되며, 소속이 같은 사용자의 콘텐츠만 공유할 수 있습니다.

- **전체:** 각 사용자들이 등록한 콘텐츠를 구분 없이 모두 볼 수 있습니다.
- **내 콘텐츠:** 내 계정으로 등록된 콘텐츠를 볼 수 있습니다. 또한, 내 계정에 하위 그룹을 생성할 수 있습니다.

### 참고

- 콘텐츠 공유 여부는 콘텐츠 정보 화면에서 수정할 수 있습니다. 콘텐츠 공유 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 콘텐츠 상세 정보 보기](#)
- 콘텐츠 관리 권한이 없는 사용자가 등록한 콘텐츠는 콘텐츠 관리 권한이 있는 사용자의 승인을 거쳐 MagicInfo Server에 배포되도록 설정할 수 있습니다. 이러한 경우 승인 대기 중인 콘텐츠는 미승인 목록에 나타납니다. 콘텐츠 승인 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 콘텐츠 승인하기](#)

## 내 콘텐츠 그룹 관리하기

내가 등록한 콘텐츠를 그룹별로 관리할 수 있습니다.

- 1 그룹을 관리하려면 **내 콘텐츠**를 클릭하세요.
- 2 다음 중 원하는 방법으로 그룹을 관리하세요.

**방법 1** 원하는 그룹을 선택한 후 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하세요.

**방법 2** 원하는 그룹 이름 위로 마우스 커서를 이동한 후 **...** 나타나면 클릭하세요.



<b>새 그룹</b>	선택한 그룹의 하위 그룹을 생성할 수 있습니다.
<b>이름 변경</b>	선택한 그룹의 이름을 변경할 수 있습니다.

<b>삭제</b>	<p>선택한 그룹을 삭제할 수 있습니다.</p> <p> <b>참고</b> 최상위 그룹은 삭제할 수 없습니다.</p>
-----------	---

 **참고**

- 그룹을 이동하려면 내 콘텐츠에서 그룹을 선택한 후 원하는 위치로 드래그하세요. 단, 하위 그룹을 상위 그룹과 같은 수준으로 이동할 수는 있으나, 상위 그룹을 하위 그룹과 같은 수준으로 이동할 수는 없습니다. 또한, 위치를 이동할 그룹에 하위그룹이 존재할 경우, 모든 그룹이 계층을 유지하여 같이 이동합니다.
- 그룹 이름 옆에는 해당 그룹에 포함된 콘텐츠 개수가 표시됩니다.

## 콘텐츠 보기 메뉴 사용하기

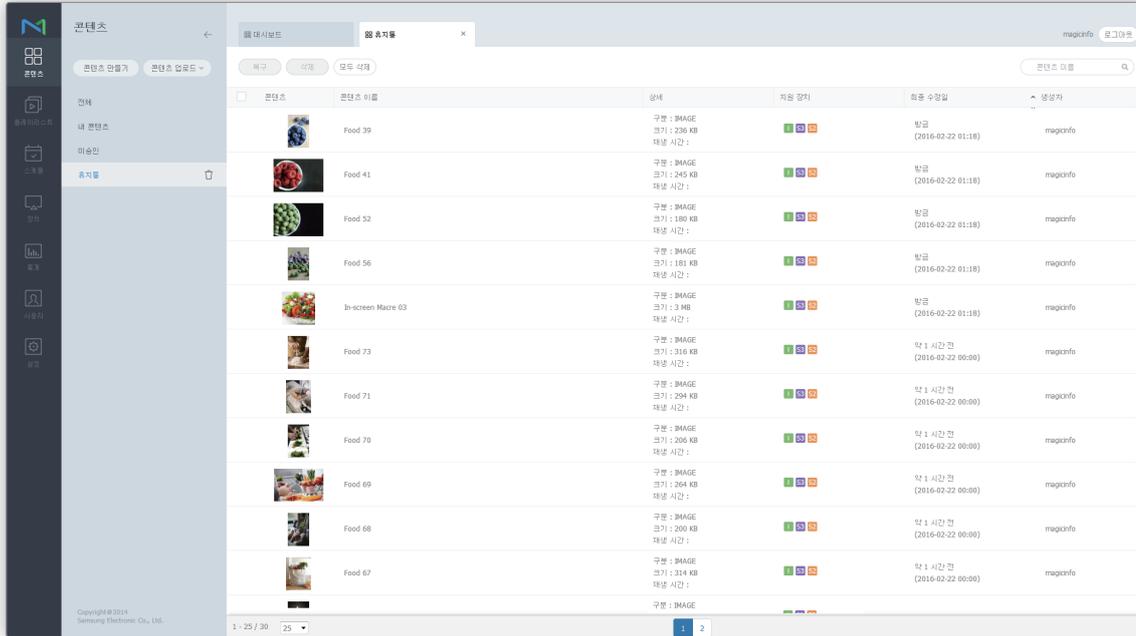
제공되는 메뉴를 사용하여 콘텐츠 보기 방식을 변경하거나 원하는 콘텐츠를 찾을 수 있습니다.



1. 클릭한 후 원하는 파일 유형에 모두 체크하세요. 선택한 유형의 파일만 화면에 나타납니다.
2. 콘텐츠 보기 방식을 선택할 수 있습니다.  선택 시 리스트 형식으로,  선택 시 썸네일 형식으로 콘텐츠를 확인할 수 있습니다.
3. 입력한 키워드로 콘텐츠를 검색할 수 있습니다.  클릭하면 최근 수정일 등 다양한 조건으로 콘텐츠를 검색할 수 있습니다.

## 휴지통

삭제한 콘텐츠를 확인하려면 **휴지통**을 클릭하세요.



- 복구를 클릭하면 선택한 콘텐츠가 default 그룹으로 복구됩니다.
- 삭제를 클릭하면 선택한 콘텐츠가 영구 삭제됩니다.
- 모두 삭제 또는 휴지통 옆의  클릭하면 휴지통 안의 모든 콘텐츠가 영구 삭제됩니다.

### 참고

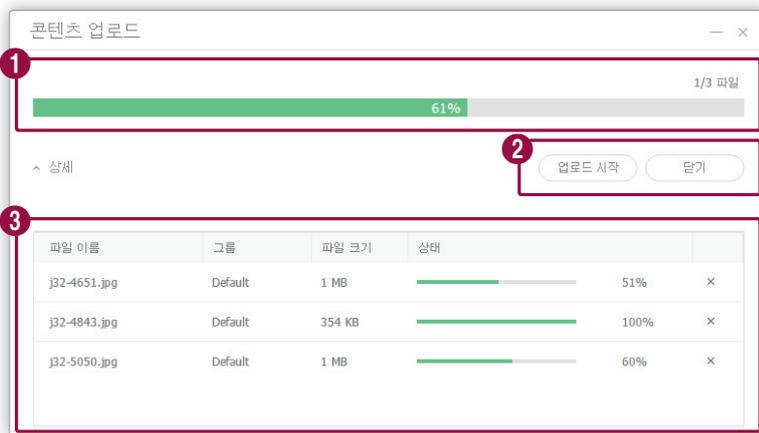
콘텐츠 삭제 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 콘텐츠 삭제하기](#)

# 콘텐츠 등록하기

## 로컬 콘텐츠 등록하기

내 컴퓨터에 있는 콘텐츠를 등록합니다.

- 1 콘텐츠 업로드 > 콘텐츠 업로드를 클릭하세요.
- 2 원하는 방법으로 업로드할 콘텐츠를 선택하세요. 선택한 파일이 콘텐츠 업로드 창에 추가됩니다.  
**방법 1** 내 컴퓨터에서 원하는 콘텐츠를 선택한 후 콘텐츠 업로드 창으로 드래그하세요.  
**방법 2** 콘텐츠 업로드 창을 클릭하면 나타나는 창에서 원하는 콘텐츠를 선택한 후 열기를 클릭하세요.
- 3 콘텐츠 업로드 창에서 **업로드 시작**을 클릭하세요. 콘텐츠 등록이 완료됩니다.



- 1 콘텐츠 업로드 진행 정도를 확인할 수 있습니다.
- 2 콘텐츠 업로드를 시작하거나 취소할 수 있습니다.
- 3 업로드할 콘텐츠 정보를 목록으로 자세히 확인할 수 있습니다.

### 참고

상세를 클릭하면 콘텐츠 정보 목록을 여닫을 수 있습니다.

## 원격 콘텐츠 등록하기

원격지에 있는 컴퓨터의 콘텐츠를 등록합니다. 원격 콘텐츠가 등록되면 MagicInfo Server는 콘텐츠를 가져온 컴퓨터와 주기적으로 통신해 해당 콘텐츠를 새로 갱신합니다.

### FTP 방식으로 콘텐츠 등록하기

- 1 콘텐츠 업로드 > FTP를 클릭하세요.
- 2 콘텐츠를 가져올 FTP 서버를 설정하세요.

콘텐츠 이름	FTP 콘텐츠의 이름을 입력합니다.
FTP 서버 IP 주소	콘텐츠를 가져올 FTP 서버의 IP 주소 또는 호스트 이름을 입력합니다.
FTP 포트	콘텐츠를 가져올 FTP 서버의 포트 번호를 입력합니다.
로그인 ID	FTP 서버 접속 시 사용하는 ID를 입력합니다.
비밀번호	FTP 서버 접속 시 사용하는 비밀번호를 입력합니다.
리모트 디렉토리	콘텐츠가 있는 FTP의 폴더 위치를 입력합니다.
폴링 주기	리모트 디렉토리에서 데이터를 다운로드할 주기를 설정합니다.

- 3 설정 완료 후 **저장**을 클릭하세요. 콘텐츠 등록이 완료됩니다.

## CIFS 방식으로 콘텐츠 등록하기

- 1 콘텐츠 업로드 > CIFS를 클릭하세요.
- 2 콘텐츠를 가져올 CIFS 서버를 설정하세요.

<b>콘텐츠 이름</b>	CIFS 콘텐츠의 이름을 입력합니다.
<b>CIFS 서버 IP 주소</b>	콘텐츠를 가져올 CIFS 서버의 IP 주소 또는 호스트 이름을 입력합니다.
<b>로그인 ID</b>	CIFS 서버 접속 시 사용하는 ID를 입력합니다.
<b>비밀번호</b>	CIFS 서버 접속 시 사용하는 비밀번호를 입력합니다.
<b>리모트 디렉토리</b>	콘텐츠가 있는 CIFS의 폴더 위치를 입력합니다.
<b>폴링 주기</b>	리모트 디렉토리에서 데이터를 다운로드할 주기를 설정합니다.

- 3 설정 완료 후 **저장**을 클릭하세요. 콘텐츠 등록이 완료됩니다.

### CIFS

CIFS(공통 인터넷 파일 시스템)란 인터넷을 통해 원격지 컴퓨터에 있는 파일이나 서비스를 요청하는 표준 프로토콜입니다. 클라이언트/서버 모델에서 클라이언트는 주로 다른 컴퓨터의 서버에 파일 접근이나 프로그램에 메시지 전달 등을 요구하고, 서버는 그에 대한 조치를 취하고 그 반응을 클라이언트에 보냅니다.

## 스트리밍 콘텐츠 등록하기

스트리밍을 원하는 콘텐츠의 정보를 등록하면 LFD 장치가 직접 URL에 연결하여 해당 콘텐츠를 재생할 수 있습니다.

### 참고

- 스트리밍 콘텐츠는 MagicInfo Player I 및 Player S3에서 사용할 수 있습니다.
- MagicInfo Player I 지원 프로토콜: MMS, RTP, RTSP, HTTP
- MagicInfo Player S3 지원 프로토콜: MMS, RTP, HLS, HTTP

1 콘텐츠 업로드 > 스트리밍을 클릭하세요.

2 스트리밍 콘텐츠의 정보를 설정하세요.

스트리밍
×

콘텐츠 이름

주소

IPLAYER: MMS, RTP, RTSP, HTTP  
S3PLAYER: MMS, RTP, HLS, HTTP

장치에서 지원하지 않는 프로토콜을 사용하면 콘텐츠가 정상적으로 재생되지 않을 수 있습니다.

저장
취소

<b>콘텐츠 이름</b>	스트리밍 콘텐츠의 이름을 입력합니다.
<b>주소</b>	콘텐츠가 등록된 서버 프로토콜 및 URL을 입력합니다.

3 설정 완료 후 **저장**을 클릭하세요. 콘텐츠 등록이 완료됩니다.

# 콘텐츠 제작하기

Web Author를 통해 장치에서 재생할 LFD 콘텐츠를 간편하게 제작할 수 있습니다.  
콘텐츠 만들기를 클릭하세요. Web Author가 실행됩니다.

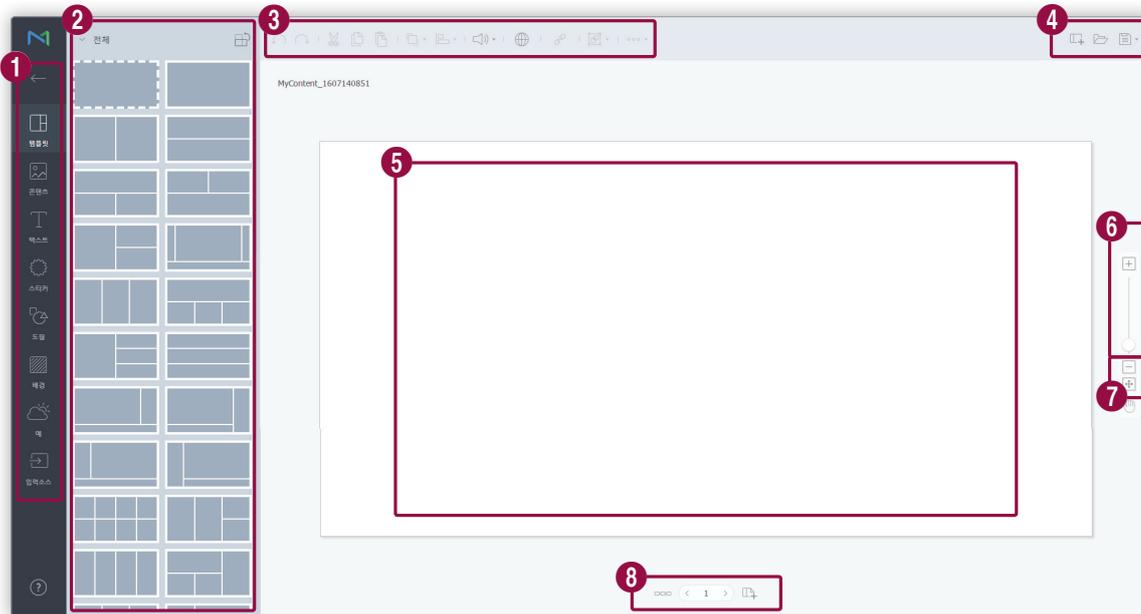
## 콘텐츠 생성하기

---

- 1 Web Author가 실행되면 초기 설정을 완료한 후 **만들기**를 클릭하세요.
- 2 콘텐츠를 재생할 장치의 유형을 선택할 수 있습니다.



## Web Author 살펴보기



Web Author의 메인 탭입니다. 콘텐츠를 구성할 수 있는 다양한 요소가 아이콘으로 제공됩니다.

-  / : 메인 탭의 하위 메뉴를 펼치거나 닫을 수 있습니다.
- : 빈 화면 또는 다양한 분할의 템플릿 중 원하는 템플릿을 선택할 수 있습니다.
- : 컴퓨터에 저장된 멀티미디어 파일(사진, 동영상, 음악, 문서)을 추가할 수 있습니다.
- : 텍스트를 추가할 수 있습니다.
- : 스티커를 추가할 수 있습니다.
- : 도형을 추가할 수 있습니다.
- : 배경을 설정할 수 있습니다.
- : 위젯을 추가할 수 있습니다.
- : 입력 소스를 추가할 수 있습니다.

**2** 메인 탭의 하위 메뉴입니다. 메인 탭에서 선택한 항목의 세부 내용이 나타납니다.

**3** 페이지에 추가된 요소들을 편집할 수 있는 요소 편집 도구가 아이콘으로 제공됩니다. 요소 편집 도구에 관한 자세한 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 요소 편집 도구 사용하기](#)

콘텐츠를 제작할 때 사용되는 기능이 아이콘으로 제공됩니다.

- 4
  - : 새 콘텐츠 파일을 생성할 수 있습니다.
  - : 이전에 제작한 콘텐츠를 불러와 다시 편집할 수 있습니다.
  - : 제작한 콘텐츠를 저장할 수 있습니다.

- 5 콘텐츠 편집 영역입니다. 콘텐츠를 확인하고 추가된 요소를 편집할 수 있습니다.

- 6 콘텐츠의 보기 비율을 확대/축소할 수 있습니다. 슬라이드 바를 조절해 원하는 비율로 설정하세요.

- 7
  - : 콘텐츠의 비율과 위치를 창 사이즈에 맞게 조정하여 콘텐츠를 한 눈에 확인할 수 있습니다.
  - : 콘텐츠를 이동할 수 있습니다.

제작 중인 콘텐츠의 페이지를 확인하고 관리할 수 있습니다.

- 8
  - : 페이지 관리 창을 펼치거나 닫을 수 있습니다. 페이지 관리 창에 관한 자세한 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 페이지 관리하기](#)
  - : 콘텐츠에 페이지를 추가할 수 있습니다.

## 템플릿 설정하기

메인 탭에서  클릭한 후 원하는 종류의 템플릿을 선택하세요.

-  또는  클릭하면 디스플레이 장치 설치 방향에 따라 가로형 또는 세로형의 템플릿을 설정할 수 있습니다.

## 요소 추가하기

다양한 요소들을 이용해 콘텐츠를 구성할 수 있습니다.

1 메인 탭에서 콘텐츠 페이지에 추가할 요소 종류를 선택하세요.

- 하위 메뉴에 요소 목록이 나타납니다.



멀티미디어 파일(사진, 동영상, 음악, 문서)을 추가할 수 있습니다.

- 클릭하면 컴퓨터에 저장된 멀티미디어 파일을 목록에 추가할 수 있습니다.



텍스트 상자를 추가하고 텍스트를 입력할 수 있습니다.



다양한 디자인의 스티커를 추가할 수 있습니다.



선과 도형(원, 삼각형, 사각형)을 추가할 수 있습니다.



배경 색 또는 이미지를 추가할 수 있습니다.

- 클릭하면 사용자 지정 색 또는 이미지를 목록에 추가할 수 있습니다.



위젯을 추가해 특정 사이트에서 제공하는 시간이나 날씨 등의 최신 정보를 간단하게 확인할 수 있습니다.



디스플레이 장치와 연결된 외부 입력 소스를 추가할 수 있습니다.

2 요소 목록에서 원하는 요소를 선택한 후 콘텐츠 편집 영역의 원하는 위치로 드래그하세요.

## 요소 편집하기

### 요소 편집 도구 사용하기

콘텐츠 편집 영역에서 원하는 요소를 선택한 후 화면 상단의 요소 편집 도구를 이용해 세부 속성을 설정할 수 있습니다.



마지막에 실행한 작업을 취소하여 이전 상태로 되돌릴 수 있습니다.



실행 취소한 작업을 다시 실행할 수 있습니다.



선택한 요소를 잘라낼 수 있습니다.



선택한 요소를 복사할 수 있습니다.



복사하거나 잘라낸 요소를 붙여 넣을 수 있습니다.



여러 개의 요소들을 원하는 순서에 맞게 배치할 수 있습니다.



여러 개의 요소들을 원하는 정렬 기준에 맞게 한번에 정렬할 수 있습니다.



콘텐츠에 추가된 음향 요소(오디오, 동영상, 외부 입력)를 확인하고, 요소별로 음향 재생 여부를 설정할 수 있습니다.



웹 요소를 삽입할 수 있습니다. 콘텐츠 편집 영역에 사각형을 드래그하여 웹 요소를 생성한 후 URL 주소를 입력하세요.



데이터링크를 설정할 수 있습니다.



데이터링크 설정 시, 여러 개의 요소들을 한 그룹으로 묶거나 그룹 해제할 수 있습니다.



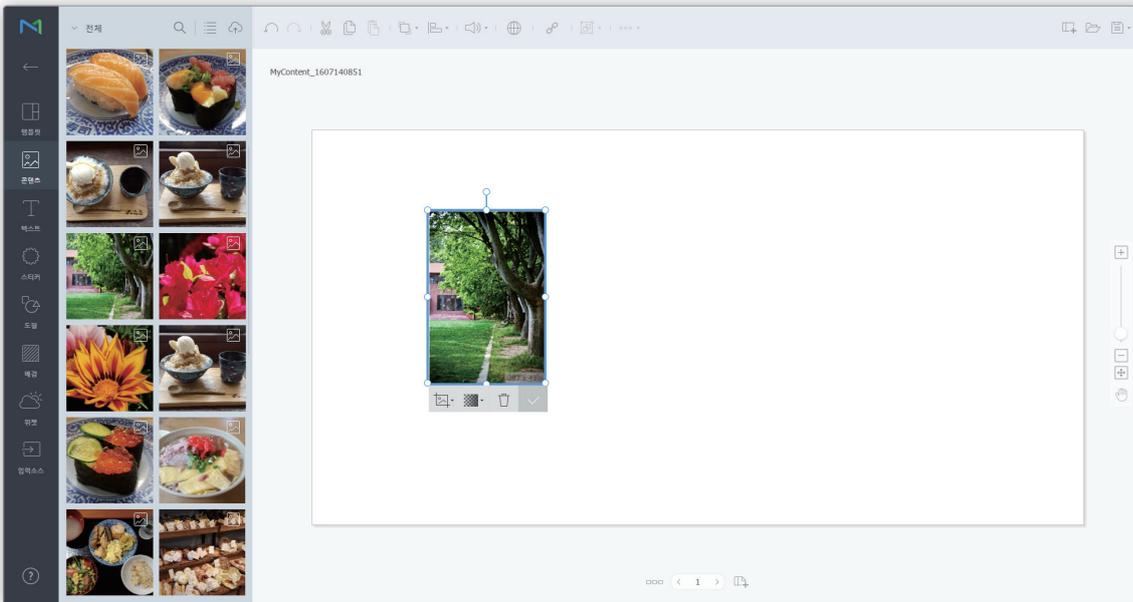
데이터링크 설정 시, 세부 정보를 설정할 수 있습니다.

## 요소 세부 속성 설정하기

콘텐츠 편집 영역에서 요소를 선택하면 나타나는 요소 편집 바를 이용해 해당 요소의 세부 속성을 설정할 수 있습니다.

### 참고

선택한 요소의 유형에 따라 설정할 수 있는 항목이 다르게 나타납니다.



## 요소 변형하기

요소가 선택된 상태에서 원하는 기능을 실행해 크기 및 위치를 설정하세요.

- 요소를 이동하려면 요소 내부를 클릭한 후 원하는 위치로 드래그하세요.
- 요소가 속한 레이아웃의 크기를 변경하려면 요소 가장자리의  클릭한 후 상하 또는 좌우로 드래그하세요.
- 요소를 회전하려면 요소를 선택한 후 회전할 방향으로 회전 축을 드래그하세요. 단, 회전 축은 이미지, 텍스트, 도형 요소일 경우에만 나타납니다.

## 페이지 편집하기

### 페이지 추가하기

Web Author 편집 화면에서  클릭하세요.

### 페이지 관리하기

- 1 Web Author 편집 화면에서  클릭하세요.
  - 페이지 관리 창이 나타납니다.
- 2 원하는 기능을 사용해 페이지를 관리하세요.



추가된 페이지를 썸네일로 확인할 수 있습니다.

- 1
  - 페이지의 재생 순서를 변경하려면 페이지를 클릭한 후 원하는 위치로 드래그하세요.
  - 추가한 페이지를 삭제하려면 삭제할 페이지에 마우스 커서를 올린 후  클릭하세요.

페이지 전환 효과를 설정할 수 있습니다. 원하는 전환 효과를 선택하세요.

- 2  **참고**  
 페이지 전환 효과는 선택한 장치 유형이 i Player인 경우에만 설정할 수 있습니다.

- 3 페이지별 재생 시간을 설정할 수 있습니다. 시간 목록에서 원하는 시간을 선택하거나 직접 입력하세요.

## 콘텐츠 저장하기

제작한 콘텐츠를 저장할 수 있습니다.

-  클릭한 후 원하는 저장 방식을 선택해 콘텐츠를 저장하세요.
  - 제작 중인 콘텐츠의 편집 상태를 저장하기 전에 미리 확인하려면  클릭하세요.
  - 저장한 콘텐츠는 자동으로 MagicInfo Server의 콘텐츠 목록에 추가됩니다.

## DataLink 설정하기

DataLink 기능을 이용해 콘텐츠 안의 요소가 실시간으로 바뀌는 동적 콘텐츠를 제작할 수 있습니다. 이 콘텐츠에는 MagicInfo Server에 등록된 일반 미디어 파일뿐만 아니라, DataLink 서버에 수집된 외부 데이터를 맵핑할 수도 있습니다.

### 참고

DataLink란 외부 데이터를 일정 주기에 따라 수집하고, MagicInfo Player에 원하는 데이터를 전달하여 동적인 콘텐츠를 표현할 수 있도록 지원하는 웹 기반 애플리케이션입니다. DataLink에 대한 자세한 사항은 MagicInfo DataLink 사용 설명서를 참조하세요.

## DataLink 템플릿 생성하기

Web Author를 이용해 DataLink 템플릿을 생성할 수 있습니다.

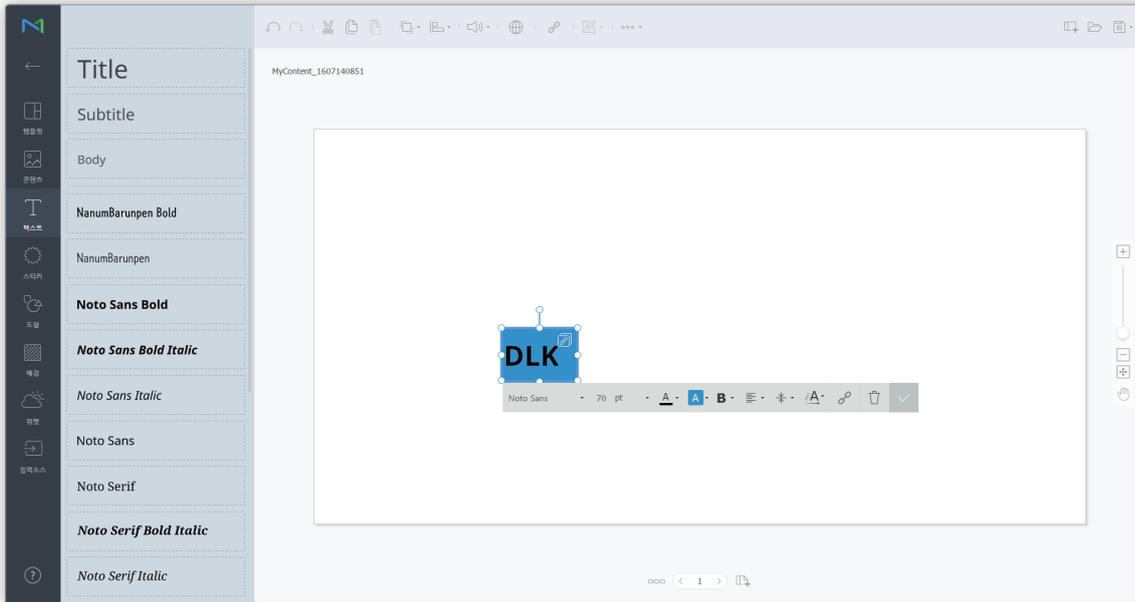
- 1 콘텐츠 페이지에 요소를 추가하세요.

### 참고

이미지, 동영상, 텍스트 요소에만 DataLink 기능을 설정할 수 있습니다.

2 DataLink 기능을 설정할 요소를 선택한 후 요소 편집 도구에서  클릭하세요. 여러 개의 요소를 동시에 선택할 수도 있습니다.

- 요소에  아이콘이 나타납니다.



3 해당 요소가 선택된 상태에서 세부 사항을 설정하세요.



여러 개의 DataLink 요소를 동시에 선택한 후 요소들을 그룹화하거나, 그룹 해제할 수 있습니다.

DataLink 정보를 설정할 수 있습니다.



- **전환 속도**: DataLink 요소가 업데이트되는 간격을 설정할 수 있습니다.
- **데이터 동기화**: 데이터 동기화 여부를 설정할 수 있습니다.
- **이전 데이터 유지**: 이전 데이터 유지 여부를 설정할 수 있습니다.

4 설정이 완료되면  클릭하세요.

- 저장 정보를 설정한 후 **저장후 DLK 만들기**를 클릭하세요.  
- 해당 콘텐츠가 DataLink 템플릿으로 저장됩니다.

**저장**

콘텐츠 이름

타입 LFT

연결된 LFT

연결된 DLK

### DataLink 템플릿 수정하기

저장한 DataLink 템플릿을 불러온 후 수정할 수 있습니다.

- Web Author 화면에서  클릭하세요.
- 데이터링크 템플릿** 탭을 클릭하세요.

**열기**

LFD 콘텐츠    **데이터링크 템플릿**    데이터링크 콘텐츠

---

13개 항목 이름, 작성자

<b>002</b>	재생 시간:   구분: LFT 최종 수정:   크기: 14 kB
<b>002</b>	재생 시간:   구분: LFT 최종 수정:   크기: 23 kB
<b>dlk</b>	

- 원하는 템플릿을 선택한 후 **LFT 수정**을 클릭하세요.
- DataLink 템플릿을 생성하는 것과 동일한 방법으로 DataLink 템플릿을 수정할 수 있습니다.

## DLK 콘텐츠 생성하기

DataLink 템플릿으로 MagicInfo Player에 배포할 DLK 콘텐츠를 생성할 수 있습니다. DLK 콘텐츠는 미디어 파일 또는 텍스트를 직접 등록하거나, 등록된 DataLink Server의 정보를 불러와서 생성할 수 있습니다.

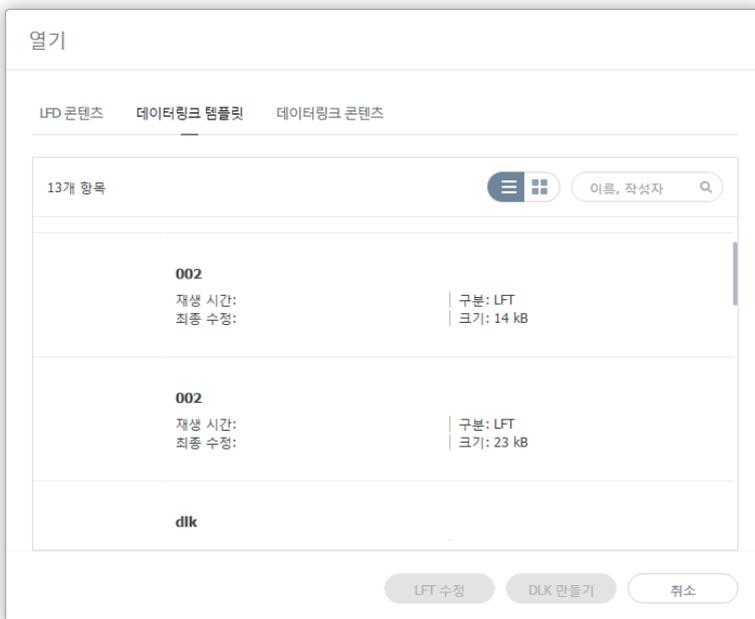
### DataLink 템플릿 불러오기

DLK 콘텐츠를 생성하기 위해 DataLink 템플릿을 불러올 수 있습니다.

#### 참고

DataLink 템플릿을 생성하는 방법은 다음을 참고하세요. [▶ DataLink 템플릿 생성하기](#)

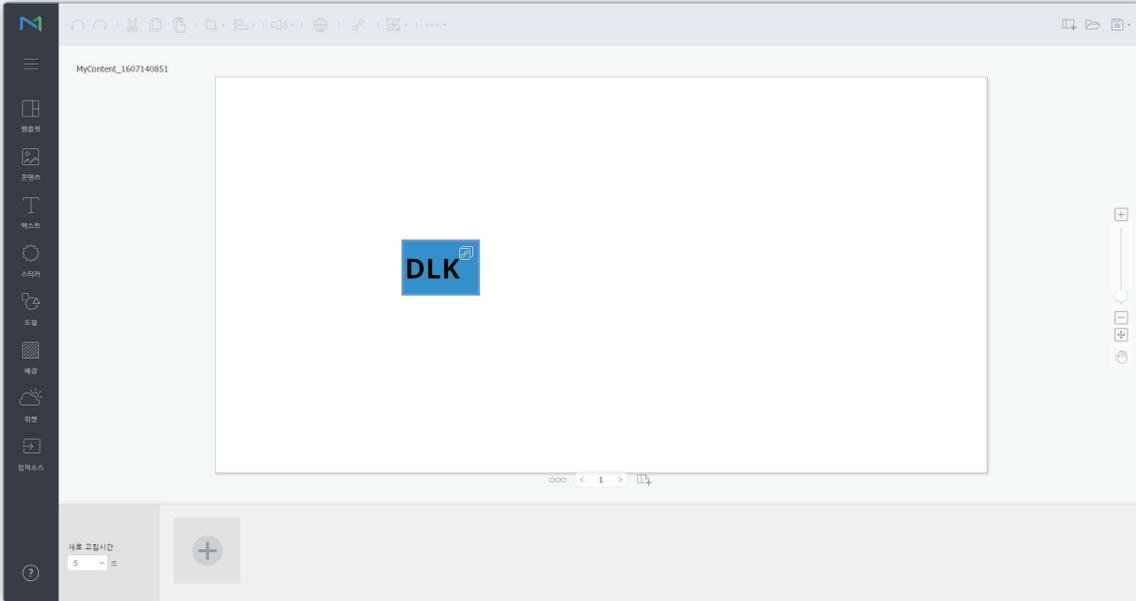
- 1 Web Author 화면에서  클릭하세요.
- 2 데이터링크 템플릿 탭을 클릭하세요.



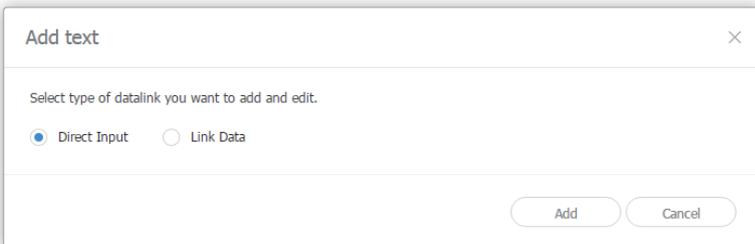
- 3 원하는 템플릿을 선택한 후 **DLK 만들기**를 클릭하세요.
  - DLK 콘텐츠 생성 화면이 나타납니다.

## 직접 입력하여 DLK 콘텐츠 만들기

- 1 DataLink 템플릿을 불러오세요.
- 2 DataLink 요소를 선택하세요.
  - DataLink 관리 창이 나타납니다.



- 3 데이터를 추가하려면 **+** 클릭하세요.
- 4 **Direct Input**을 선택한 후 **Add**를 클릭하세요.



5 세부 정보를 입력한 후 **Save**를 클릭하세요.

The image shows a 'Direct Input' dialog box with the following elements:

- Text:** An empty text input field.
- 기본 태그:** A button labeled 'Select Tag'.
- 태그 일치:** Two radio buttons, 'And' (which is selected) and 'Or'.
- Buttons:** 'Save' and 'Cancel' buttons at the bottom right.

<b>Text</b>	텍스트를 입력하세요.
<b>기본 태그</b>	<p>텍스트에 태그를 추가할 수 있습니다. 태그 목록에서 원하는 태그를 선택하고 <b>저장</b>을 클릭하세요. 복수의 태그를 선택할 수도 있습니다.</p> <p> <b>참고</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 태그가 설정된 콘텐츠는 동일한 태그를 가진 장치에서만 재생 됩니다.</li> <li>• 텍스트에 태그를 설정하려면 먼저, MagicInfo Server에 태그가 추가되어 있어야 합니다. 태그 추가 관련 내용은 다음을 참조하세요. <a href="#">▶ 태그 추가하기</a></li> <li>• 태그 사용 관련 내용은 다음을 참조하세요. <a href="#">▶ DLK 콘텐츠 태그</a></li> </ul>
<b>태그 일치</b>	복수의 태그를 설정한 경우, 일치 조건을 설정하세요.

6 설정이 완료되면 를 클릭하세요.

7 저장 정보를 설정한 후 **저장**을 클릭하세요.

- 해당 콘텐츠가 DLK 콘텐츠로 저장됩니다.

## DataLink server와 연동하여 DLK 콘텐츠 만들기

DataLink Server의 데이터를 DLK 템플릿에 맵핑하여 DLK 콘텐츠를 구성할 수 있습니다.

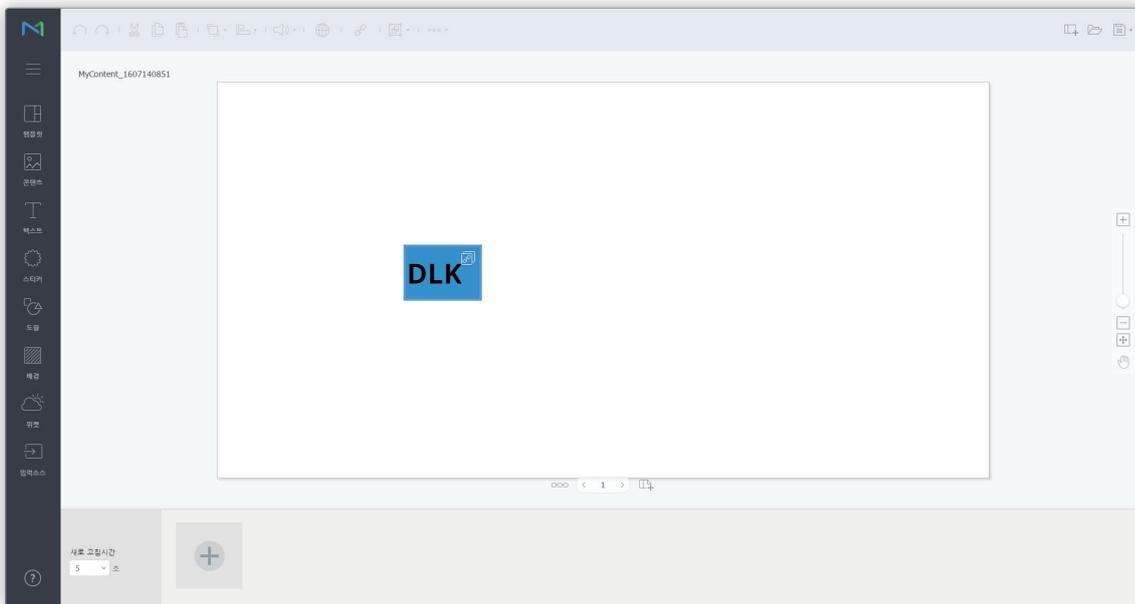
### DataLink Server와 연동하여 DLK 콘텐츠 만들기

DataLink Server와 연동하여 DLK 콘텐츠를 만들기 위해서는 MagicInfo Server와 DataLink Server를 연결해야 합니다. 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 데이터링크 서버 관리하기](#)

### 미디어 슬라이드 요소

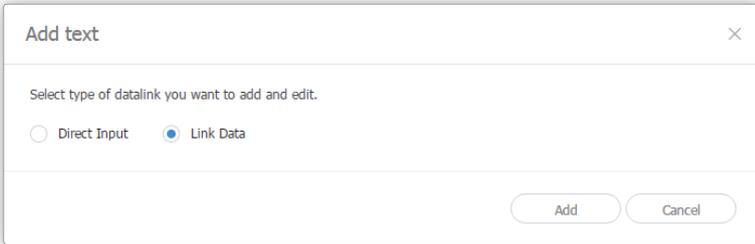
미디어 슬라이드 요소에는 DataLink Server의 데이터를 맵핑할 수 없습니다.

- 1 DataLink 템플릿을 불러오세요.
- 2 DataLink 요소를 선택하세요.
  - DataLink 관리 창이 나타납니다.

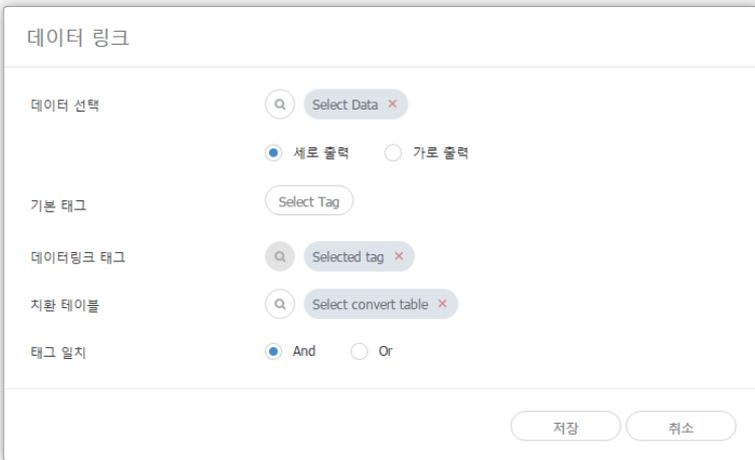


3 데이터를 추가하려면 **+** 클릭하세요.

4 **Link Data**를 선택한 후 **Add**를 클릭하세요.



5 세부 정보를 입력한 후 **저장**을 클릭하세요.



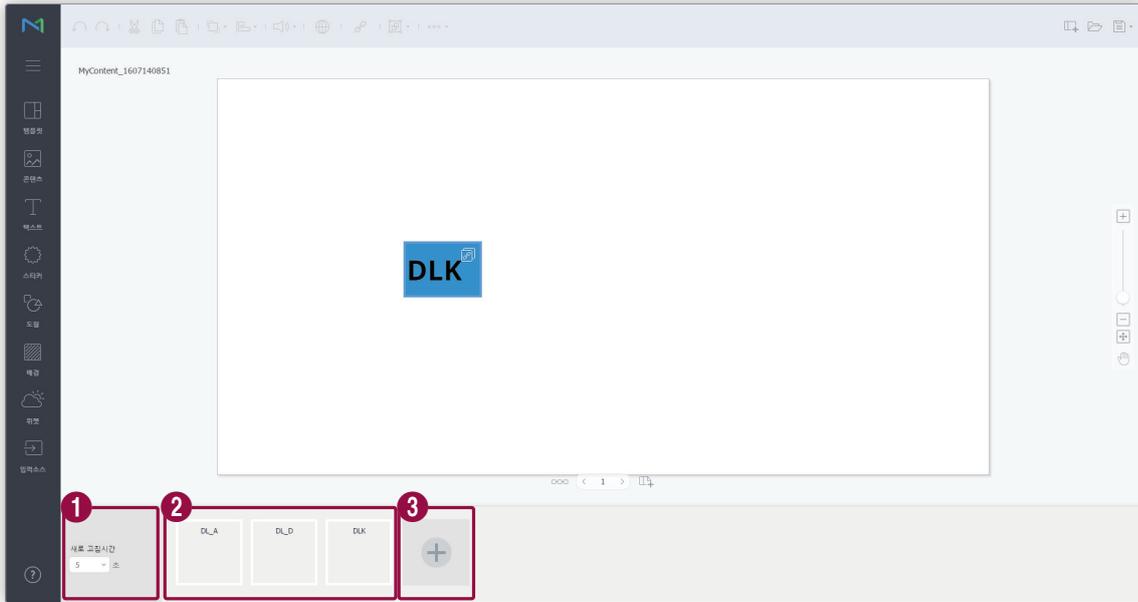
<b>데이터 선택</b>	DataLink Server에 등록된 DataLink 테이블을 선택하세요. DataLink 테이블에서 사용하고 싶은 데이터를 선택한 후 <b>저장</b> 을 클릭하세요.
<b>기본 태그</b>	<p>데이터에 태그를 추가할 수 있습니다. 태그 목록에서 원하는 태그를 선택하고 <b>저장</b>을 클릭하세요. 복수의 태그를 선택할 수도 있습니다.</p> <p> <b>참고</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 태그가 설정된 콘텐츠는 동일한 태그를 가진 장치에서만 재생 됩니다.</li> <li>• 데이터에 태그를 설정하려면 먼저, MagicInfo Server에 태그가 추가되어 있어야 합니다. 태그 추가 관련 내용은 다음을 참조하세요. <a href="#">▶ 태그 추가하기</a></li> </ul>

<p><b>데이터링크 태그</b></p>	<p>부가적으로 데이터링크 태그를 추가할 수 있습니다. 데이터링크 태그를 추가하려면 DataLink 테이블에서 컬럼을 선택한 후 <b>저장</b>을 클릭하세요. 태그 사용 관련 내용은 다음을 참조하세요. <a href="#">▶ DLK 콘텐츠 태그</a></p>
<p><b>치환 테이블</b></p>	<p>데이터 치환 테이블을 이용하여 DataLink 테이블의 특정 데이터를 텍스트 또는 이미지, 동영상으로 치환할 수 있습니다. 치환 테이블 선택 창에서 원하는 치환 대상을 선택한 후 <b>저장</b>을 클릭하세요.</p>
<p><b>태그 일치</b></p>	<p>복수의 태그를 설정한 경우, 일치 조건을 설정하세요.</p>

- 6 설정이 완료되면  클릭하세요.
- 7 저장 정보를 설정한 후 **저장**을 클릭하세요.
  - 해당 콘텐츠가 DLK 콘텐츠로 저장됩니다.

## 데이터링크 관리하기

- 1 DataLink 템플릿 또는 DLK 콘텐츠를 불러오세요.
- 2 DataLink 요소를 선택하세요.  
- DataLink 관리 창이 나타납니다.
- 3 원하는 기능을 사용하여 DataLink를 관리하세요.



1 DataLink 요소가 업데이트되는 간격을 설정할 수 있습니다.

추가된 데이터를 확인할 수 있습니다.

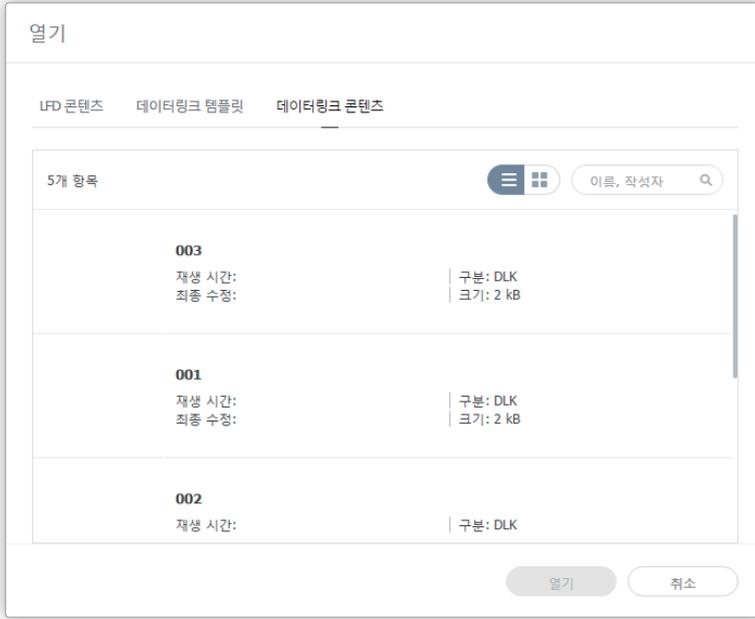
- 2
  - 추가한 데이터를 삭제하려면 삭제할 데이터에 마우스 커서를 올린 후  클릭하세요.
  - 추가한 데이터를 수정하려면 수정할 데이터에 마우스 커서를 올린 후  클릭하세요.

3 데이터를 추가할 수 있습니다

## DLK 콘텐츠 수정하기

저장한 DLK 콘텐츠를 불러온 후 수정할 수 있습니다.

- 1 Web Author 화면에서  클릭하세요.
- 2 데이터링크 콘텐츠 탭을 클릭하세요.



- 3 원하는 콘텐츠를 선택한 후 열기를 클릭하세요.
- 4 DLK 콘텐츠를 생성하는 것과 동일한 방법으로 DLK 콘텐츠를 수정할 수 있습니다.

# 콘텐츠 관리하기

## 콘텐츠 승인하기

콘텐츠 관리 권한이 없는 사용자가 추가하거나 저작한 콘텐츠를 MagicInfo Server에서 사용할 수 있도록 승인하거나 반려할 수 있습니다.

### 참고

- 콘텐츠 승인 기능은 먼저 MagicInfo Server에서 기능을 활성화한 후 사용할 수 있습니다. 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ MagicInfo Server 설정하기](#)
- 콘텐츠 승인 기능을 사용하도록 설정하지 않은 경우 MagicInfo Server 사용자가 추가하거나 저작한 콘텐츠는 모두 승인 없이 바로 배포됩니다.
- 콘텐츠 관리 권한을 지닌 역할의 사용자만 콘텐츠를 승인할 수 있습니다. 또한, 해당 역할의 사용자가 등록된 콘텐츠는 자동으로 승인 처리되어 배포됩니다. 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 기본 제공되는 사용자 역할 종류](#)

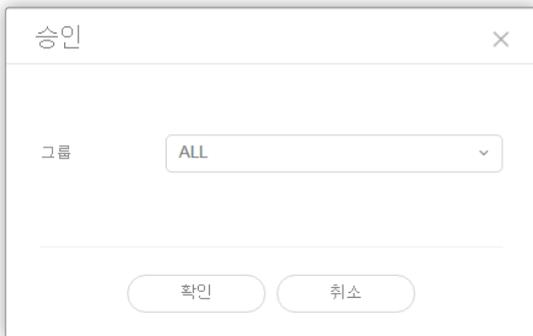
### 1 미승인을 클릭하세요.

- 승인 대기 중인 콘텐츠 목록이 나타납니다.

### 2 원하는 콘텐츠를 선택한 후 **콘텐츠 승인**을 클릭하세요.

### 3 콘텐츠 승인 창에서 해당 콘텐츠가 속할 그룹을 선택한 후 **확인**을 클릭하세요.

- 콘텐츠 배포가 완료되어 MagicInfo Server에서 해당 콘텐츠를 사용할 수 있습니다.



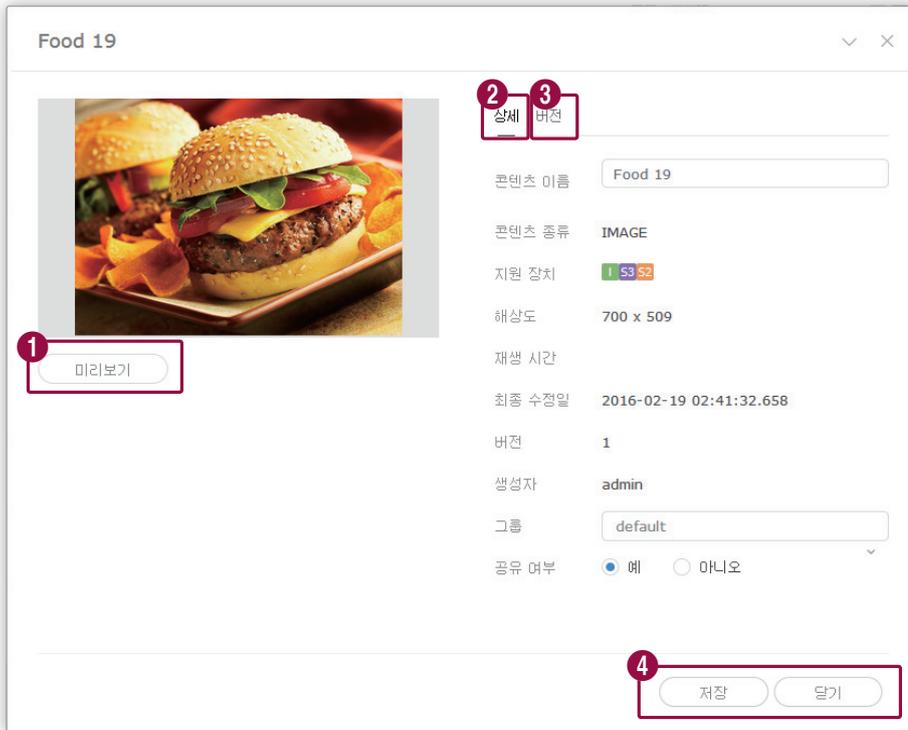
### 참고

- 콘텐츠를 사용을 허용하지 않으려면 목록에서 콘텐츠를 선택한 후 **반려**를 클릭하세요.
- 목록에서 콘텐츠를 삭제하려면 **삭제**를 클릭하세요. 해당 콘텐츠가 휴지통으로 이동합니다.

## 콘텐츠 상세 정보 보기

콘텐츠 정보를 확인하고 수정할 수 있습니다.

콘텐츠 목록에서 원하는 콘텐츠 이름을 클릭하세요.



1 콘텐츠를 장치에 배포하지 않고, MagicInfo Server에서 재생할 수 있습니다.

2 콘텐츠의 상세 정보를 확인할 수 있습니다. 또한, 콘텐츠 이름, 그룹, 공유 여부를 수정할 수 있습니다. 콘텐츠 그룹 변경 관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [콘텐츠 그룹 변경하기](#)

콘텐츠 버전을 확인하고 콘텐츠를 수정할 수 있습니다.

- 3
  - 콘텐츠 파일을 변경하려면 **업데이트 파일**을 클릭하세요. 파일을 업데이트하면 콘텐츠 버전이 변경됩니다.
  - 버전 옆의  클릭하면 콘텐츠가 해당 버전의 파일로 변경됩니다. 버전을 이용하여 콘텐츠를 편리하게 관리할 수 있습니다.

4

- **저장:** 상세 정보 창에서 변경한 정보를 저장할 수 있습니다.
- **닫기:** 상세 정보 창을 닫을 수 있습니다.

### 참고

- 공유를 설정한 파일만 같은 소속 내 다른 사용자들과 공유할 수 있습니다.
- 콘텐츠 버전은 기본적으로 5개까지만 저장되고 순차적으로 이전 버전은 삭제됩니다. 컴퓨터의 MagicInfo Server 설치 경로 \conf\config.properties 파일에서 버전 유지 개수를 설정할 수 있습니다.(예시: content.version\_limit\_count = 5) 해당 설정을 적용하기 위해서는 MagicInfo Server를 재시작해야 합니다.

## 콘텐츠 삭제하기

콘텐츠 목록에서 콘텐츠를 삭제할 수 있습니다.

콘텐츠를 선택한 후 **삭제**를 클릭하세요. 선택한 콘텐츠는 휴지통으로 이동하며, 필요 시 복구하여 다시 사용할 수 있습니다.

- 다른 사용자가 사용 중이거나 플레이리스트 또는 스케줄에 등록된 콘텐츠의 삭제를 선택하면 삭제 확인 창이 나타납니다. 이 창에서 해당 콘텐츠를 사용 중인 플레이리스트나 스케줄 정보를 확인할 수 있습니다.
- 삭제 확인 창에서 **예**를 클릭하면 콘텐츠가 삭제됩니다. 해당 콘텐츠는 사용 중인 플레이리스트나 스케줄에서도 자동으로 삭제됩니다.

## 콘텐츠 다운로드하기

콘텐츠를 사용자의 컴퓨터에 다운로드할 수 있습니다. 콘텐츠 목록에서 다운로드할 콘텐츠를 선택한 후 **다운로드**를 클릭하세요.

## 플레이리스트에 콘텐츠 추가하기

플레이리스트에 콘텐츠를 추가할 수 있습니다.

- 1 콘텐츠 목록에서 원하는 콘텐츠를 선택한 후 **플레이리스트에 추가하기**를 클릭하세요.
- 2 플레이리스트 목록 창이 나타나면 원하는 플레이리스트를 선택한 후 **추가**를 클릭하세요.
  - 선택한 플레이리스트에 해당 콘텐츠가 추가됩니다.
  - 플레이리스트 목록 창에는 내 계정으로 만든 플레이리스트만 나타납니다.
  - 플레이리스트를 새로 만들어 콘텐츠를 추가하려면 **새 플레이리스트에 추가**를 클릭하세요. 플레이리스트는 생성하는 방법은 다음을 참조하세요. [▶ 플레이리스트 생성하기](#)

## 콘텐츠 그룹 변경하기

콘텐츠 목록에서 콘텐츠의 소속 그룹을 변경할 수 있습니다.



내 계정으로 등록된 콘텐츠만 그룹을 변경할 수 있습니다.

원하는 방법을 선택해 콘텐츠의 소속 그룹을 변경하세요.

**방법 1** 콘텐츠를 선택한 후 **이동**을 클릭하세요. 그룹 선택 화면이 나타나면 그룹을 변경한 후 **저장**을 클릭하세요.

**방법 2** 콘텐츠 이름을 클릭하세요. 콘텐츠 상세 정보 창이 나타나면 그룹을 변경한 후 **저장**을 클릭하세요.

## 콘텐츠 목록 내보내기

콘텐츠 목록을 엑셀 파일 또는 PDF 파일로 내보낼 수 있습니다. **내보내기**를 클릭한 후 원하는 파일 유형을 선택하세요.

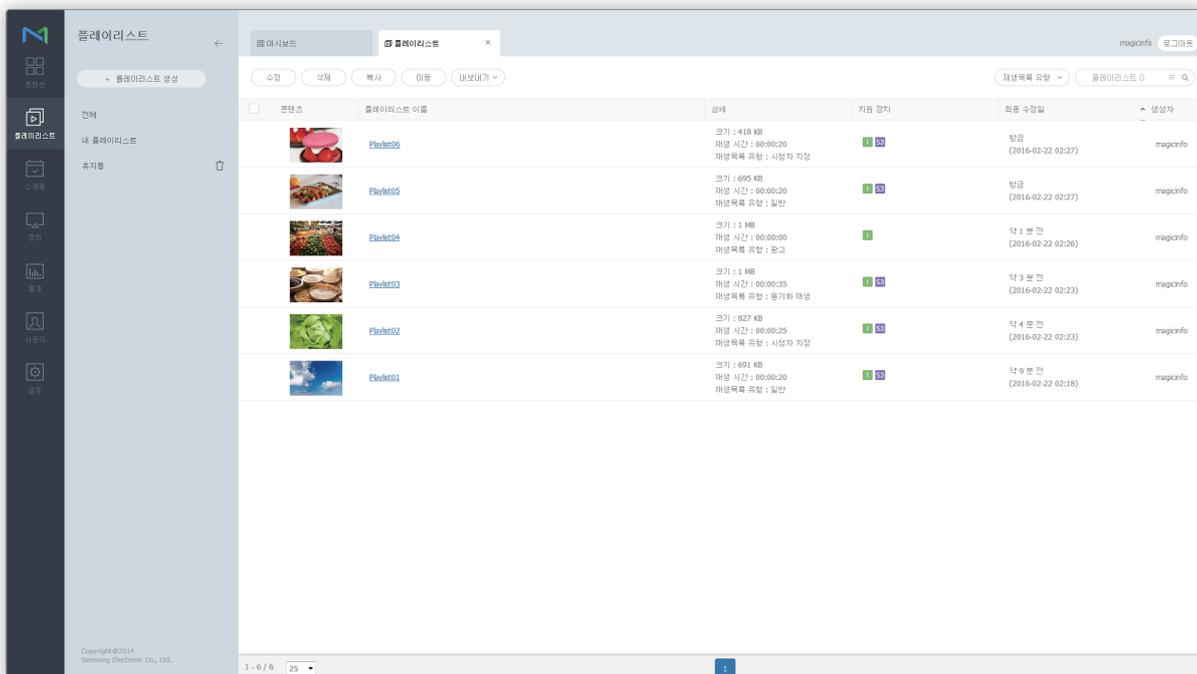
## 플레이리스트 메뉴

여러 개의 콘텐츠를 자유롭게 배치하여 재생할 수 있는 플레이리스트를 만들 수 있습니다. 플레이리스트는 하나의 콘텐츠처럼 인식되며 MagicInfo Server에 등록하고 관리할 수 있습니다.

메인 메뉴 모음에서  클릭하세요.

### 참고

- MagicInfo Server 관리자(총괄 관리자, 소속 관리자)는 각 사용자에게 역할을 설정할 수 있습니다. 사용자의 역할에 따라 MagicInfo Server에서 사용할 수 있는 기능이 다를 수 있습니다. 사용자 역할 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 사용자 역할 변경하기](#)
- 이 챕터에서는 소속 관리자 권한의 화면을 기준으로 설명합니다.



## 플레이리스트 보기

등록된 플레이리스트는 하나의 콘텐츠처럼 인식됩니다. 따라서, 그룹 정책은 콘텐츠와 동일하게 사용됩니다.

관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [콘텐츠 보기](#)

## 플레이리스트 보기 메뉴 사용하기

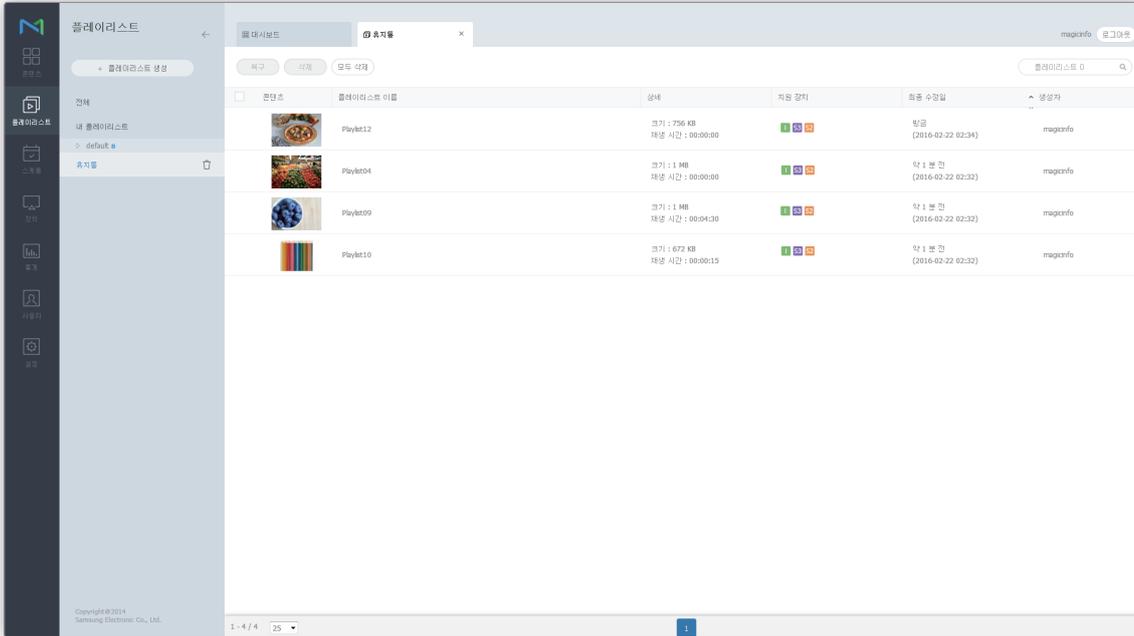
제공되는 메뉴를 사용하여 특정 유형의 플레이리스트만 확인하거나 원하는 플레이리스트를 찾을 수 있습니다.



- 1  클릭한 후 원하는 플레이리스트 유형에 모두 체크하세요. 선택한 유형의 플레이리스트만 화면에 나타납니다.
- 2 입력한 키워드로 플레이리스트를 검색할 수 있습니다. ≡ 클릭하면 최근 수정일 등 다양한 조건으로 플레이리스트를 검색할 수 있습니다.

## 휴지통

삭제한 플레이리스트를 확인하려면 휴지통을 클릭하세요.



- 복구를 클릭하면 선택한 플레이리스트가 default 그룹으로 복구됩니다.
- 삭제를 클릭하면 선택한 플레이리스트가 영구 삭제됩니다.
- 모두 삭제 또는 휴지통 옆의 클릭하면 휴지통 안의 모든 플레이리스트가 영구 삭제됩니다.

### 참고

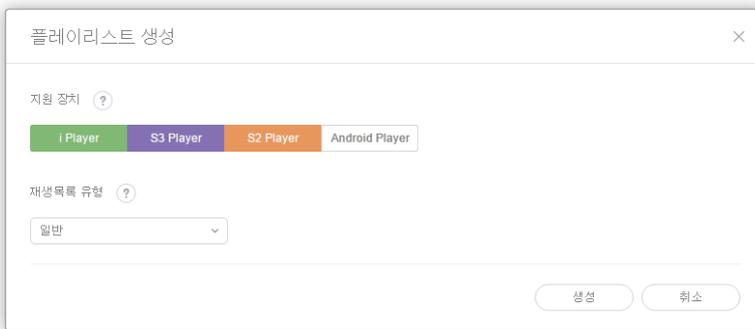
플레이리스트 삭제 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 플레이리스트 삭제하기](#)

# 플레이리스트 생성하기

MagicInfo Server에 등록된 콘텐츠를 플레이리스트에 추가하여 원하는 방법으로 장치에서 재생할 수 있습니다.

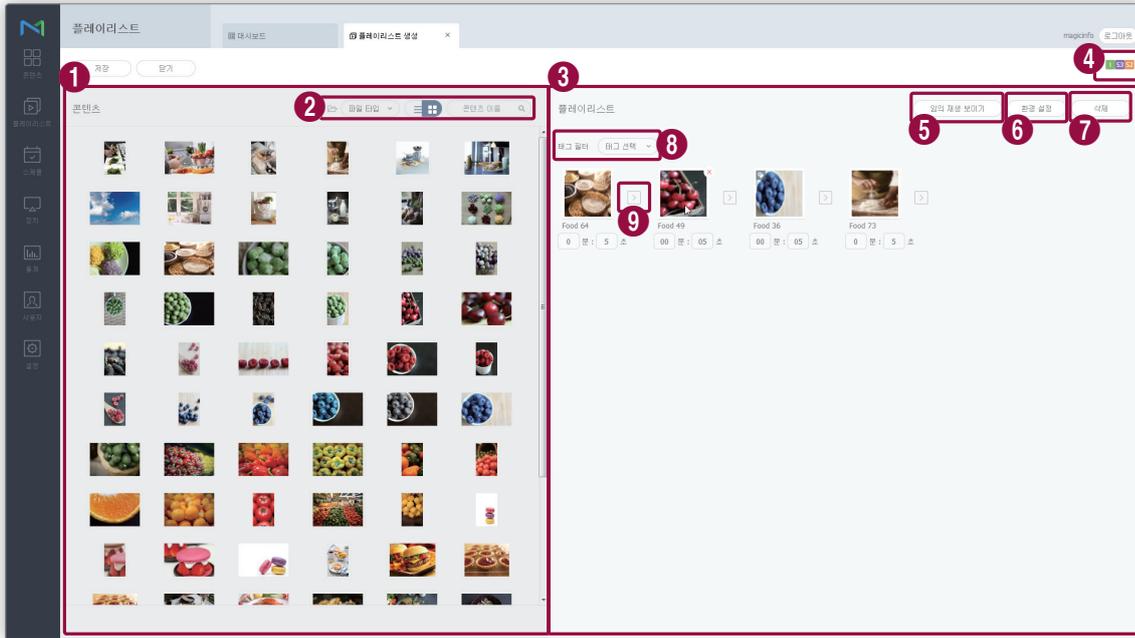
## 일반 플레이리스트 생성하기

- 1 플레이리스트 생성을 클릭하세요.
- 2 플레이리스트 초기 설정을 완료한 후 생성을 클릭하세요.



지원 장치	<p>플레이리스트를 재생할 장치 유형을 선택하세요.</p> <p> <b>참고</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 일반 플레이리스트는 모든 유형의 장치에서 사용할 수 있습니다.</li> <li>• 내가 선택한 장치보다 높은 사양의 장치는 자동 선택됩니다. 예를 들어 S2 Player를 선택한 경우 상위 버전인 S3 Player, i Player는 자동으로 선택됩니다.</li> <li>• 지원 장치에는 현재 MagicInfo Server에 라이선스가 등록된 장치에 한해서 장치 유형이 나타납니다.</li> </ul>
재생목록 유형	<p>원하는 재생 목록 유형을 선택할 수 있습니다. <b>일반</b>을 선택하세요.</p> <p> <b>참고</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 선택할 수 있는 재생 목록 유형은 위에서 선택한 장치 유형에 따라 달라집니다.</li> <li>• 마우스 커서를 재생목록 유형 옆의  가져가면 각 재생 목록 유형에 대한 설명을 확인할 수 있습니다.</li> </ul>

3 플레이리스트 구성을 완료한 후 **저장**을 클릭하세요.



콘텐츠 목록이 나타납니다. 원하는 콘텐츠를 클릭하면 플레이리스트 영역에 해당 콘텐츠가 추가됩니다.

1 **참고**

콘텐츠는 중복하여 사용할 수 있습니다.

제공되는 메뉴를 사용하여 콘텐츠 보기 방식을 변경하거나 원하는 콘텐츠를 찾을 수 있습니다.

- : 콘텐츠를 그룹별로 볼 수 있습니다.
- **파일 타입**: 클릭한 후 원하는 파일 유형에 모두 체크하세요. 선택한 유형의 파일만 화면에 나타납니다.
- : 콘텐츠 보기 방식을 선택할 수 있습니다. 선택 시 리스트 형식으로, 선택 시 썸네일 형식으로 콘텐츠를 확인할 수 있습니다.
- **콘텐츠 이름**: 콘텐츠를 이름으로 검색할 수 있습니다.

3 플레이리스트를 구성하고 있는 콘텐츠를 확인할 수 있습니다.

4 현재 구성 중인 플레이리스트를 재생할 수 있는 장치 유형이 표시됩니다.

플레이리스트 재생 중 임의로 구성된 콘텐츠가 재생되도록 설정할 수 있습니다.

이 메뉴를 클릭하면 임의 재생할 콘텐츠를 구성할 수 있는 영역이 나타납니다.

- 임의 재생 콘텐츠를 구성하는 방법은 플레이리스트와 같습니다.
- 임의 재생 콘텐츠의 환경 설정 창에서 임의 재생 콘텐츠의 재생 횟수를 설정할 수 있습니다.
- 임의 재생 콘텐츠는 장치가 Player I, Player S3이며 플레이리스트 유형이 일반일 때 구성할 수 있습니다.

플레이리스트 내 콘텐츠의 재생 환경을 설정할 수 있습니다. 플레이리스트에서 콘텐츠를 하나 이상 선택한 후 이 메뉴를 클릭하세요.

 참고

플레이리스트 영역 내 콘텐츠에 마우스 커서를 가져가면  나타납니다.  클릭하여 이와 동일하게 해당 콘텐츠의 환경 설정을 진행할 수 있습니다.

- **지속시간:** 콘텐츠의 재생 지속 시간을 설정할 수 있습니다.

 참고

- 동영상과 같이 자체 재생 시간이 있는 콘텐츠는 재생 지속 시간을 설정할 수 없습니다.
- 플레이리스트 영역 내 콘텐츠 이름 아래에 재생 지속 시간을 설정할 수 있는 영역이 있습니다. 이를 사용하여 위와 동일하게 해당 콘텐츠의 재생 지속 시간을 설정할 수 있습니다.

6

- **재생 날짜:** 콘텐츠의 재생 기간을 설정할 수 있습니다. 설정한 기간에만 콘텐츠가 재생됩니다. 기한 제한 없이 콘텐츠를 재생하려면 **매일**에 체크하세요.
- **태그:** 콘텐츠마다 태그를 설정하여 원하는 장치에서 콘텐츠를 재생할 수 있습니다. 플레이리스트 태그 관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [플레이리스트 태그](#)

 참고

태그를 새로 만들어 사용할 수 있습니다. 태그 설정 창에서 **태그 추가**를 클릭하세요. 태그 생성 관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [태그 추가하기](#)

- **태그 일치:** 콘텐츠에 여러 개의 태그를 설정한 경우 태그 일치 여부에 따라 콘텐츠 재생을 결정할 수 있습니다. 콘텐츠에 설정한 태그를 모두 가지고 있는 장치에서 콘텐츠가 재생되도록 하려면 **전체 일치**를, 콘텐츠에 설정한 태그 중 하나라도 가지고 있는 장치에서 콘텐츠가 재생되도록 하려면 **부분 일치**를 선택하세요. 다수의 태그 사용 관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [멀티 태그 사용하기](#)

플레이리스트에서 콘텐츠를 삭제할 수 있습니다. 콘텐츠를 하나 이상 선택한 후 이 메뉴를 클릭하세요.

7

 참고

플레이리스트 영역 내 콘텐츠에 마우스 커서를 가져가면  나타납니다.  클릭하여 위와 동일하게 해당 콘텐츠를 삭제할 수 있습니다.

8

플레이리스트 내에서 특정 태그를 설정한 콘텐츠만 필터링해서 볼 수 있습니다.  클릭한 후 원하는 태그에 모두 체크하세요.

9

플레이리스트 내에서 해당 콘텐츠가 시작하고 끝날 때 적용할 효과를 설정할 수 있습니다.  클릭하면 나타나는 효과 목록에서 원하는 효과를 선택하세요.

4 플레이리스트 이름 등을 설정한 후 **저장**을 클릭하세요. 플레이리스트 생성이 완료됩니다.

<b>플레이리스트 이름</b>	플레이리스트 이름을 입력하세요.
<b>그룹</b>	플레이리스트 그룹을 선택하세요.
<b>임의재생</b>	임의 재생 사용 여부를 선택하세요.
<b>공유 여부</b>	플레이리스트의 공유 여부를 선택하세요.
<b>설명</b>	플레이리스트에 대한 설명을 입력하세요.

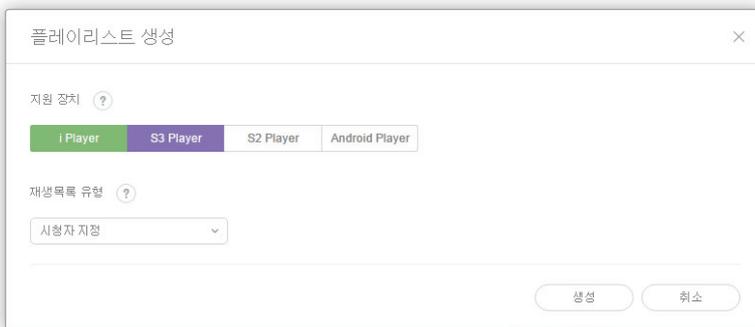
## 시청자 지정 플레이리스트 생성하기

시청자 인식 기능이 있는 장치에서 원하는 사용자를 대상으로 콘텐츠를 재생하는 플레이리스트를 생성할 수 있습니다.

### 참고

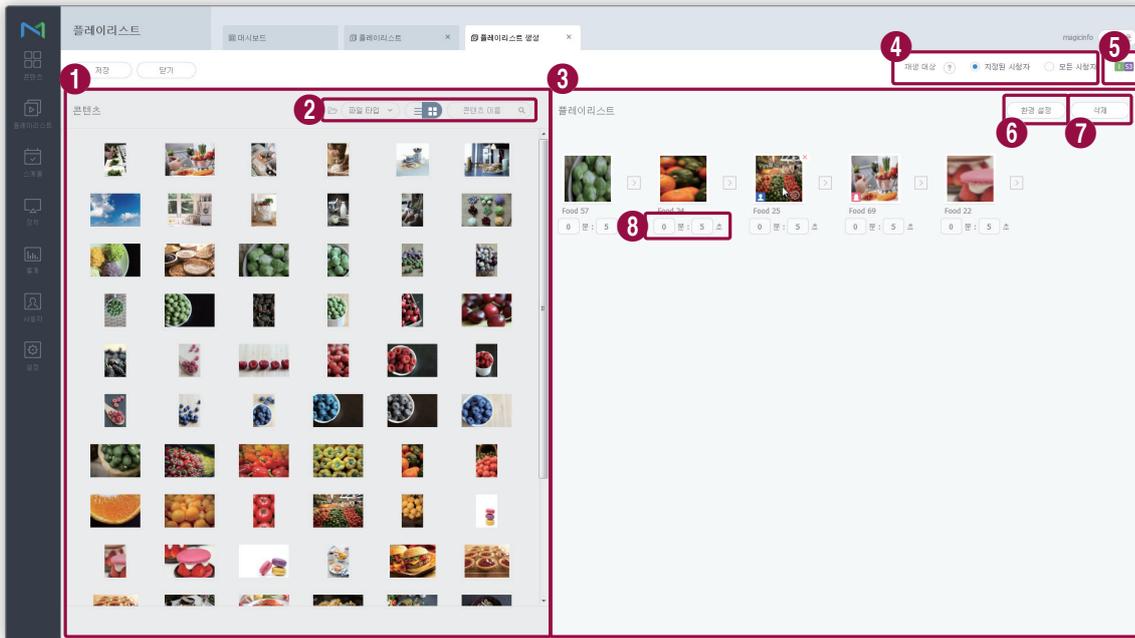
시청자 인식 기능이란 장치 앞을 지나가거나 머무르는 시청자를 장치에 부착된 카메라로 인식한 후 미리 설정된 콘텐츠를 재생할 수 있는 기능입니다.

- 1 플레이리스트 생성을 클릭하세요.
- 2 플레이리스트 초기 설정을 완료한 후 생성을 클릭하세요.



<b>지원 장치</b>	<p>플레이리스트를 재생할 장치 유형을 선택하세요.</p> <p><b>참고</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>시청자 지정 플레이리스트는 i Player, S3 Player를 선택했을 때 생성할 수 있습니다.</li> <li>내가 선택한 장치보다 높은 사양의 장치는 자동 선택됩니다. 예를 들어 S2 Player를 선택한 경우 상위 버전인 S3 Player, i Player는 자동으로 선택됩니다.</li> <li>지원 장치에는 현재 MagicInfo Server에 라이선스가 등록된 장치에 한해서 장치 유형이 나타납니다.</li> </ul>
<b>재생목록 유형</b>	<p>원하는 재생 목록 유형을 선택할 수 있습니다. <b>시청자 지정</b>을 선택하세요.</p> <p><b>참고</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>선택할 수 있는 재생 목록 유형은 위에서 선택한 장치 유형에 따라 달라집니다.</li> <li>마우스 커서를 재생목록 유형 옆의 <b>?</b> 가져가면 각 재생 목록 유형에 대한 설명을 확인할 수 있습니다.</li> </ul>

3 플레이리스트 구성을 완료한 후 **저장**을 클릭하세요.



콘텐츠 목록이 나타납니다. 원하는 콘텐츠를 클릭하면 플레이리스트 영역에 해당 콘텐츠가 추가됩니다.

1 **참고**

콘텐츠는 중복하여 사용할 수 있습니다.

제공되는 메뉴를 사용하여 콘텐츠 보기 방식을 변경하거나 원하는 콘텐츠를 찾을 수 있습니다.

- : 콘텐츠를 그룹별로 볼 수 있습니다.
- **파일 타입**: 클릭한 후 원하는 파일 유형에 모두 체크하세요. 선택한 유형의 파일만 화면에 나타납니다.
- : 콘텐츠 보기 방식을 선택할 수 있습니다. 선택 시 리스트 형식으로, 선택 시 썸네일 형식으로 콘텐츠를 확인할 수 있습니다.
- **콘텐츠 이름**: 콘텐츠를 이름으로 검색할 수 있습니다.

3 플레이리스트를 구성하고 있는 콘텐츠를 확인할 수 있습니다.

시청자 지정 콘텐츠의 재생 대상을 선택할 수 있습니다.

- 4 **지정된 시청자**: 지정한 시청자가 인식되면 해당 콘텐츠를 재생합니다.
- **모든 시청자**: 시청자 지정 여부와 상관 없이 시청자가 인식될 때마다 해당 콘텐츠를 재생합니다.

5 현재 구성 중인 플레이리스트를 재생할 수 있는 장치 유형이 표시됩니다.

시청자 지정 콘텐츠의 재생 환경을 설정할 수 있습니다. 플레이리스트에서 콘텐츠를 하나 이상 선택한 후 이 메뉴를 클릭하세요.

 참고

- 플레이리스트 영역 내 콘텐츠에 마우스 커서를 가져가면  나타납니다.  클릭하여 위와 동일하게 해당 콘텐츠의 환경 설정을 진행할 수 있습니다.
- **재생 날짜:** 콘텐츠의 재생 기간을 설정할 수 있습니다. 설정한 기간에만 콘텐츠가 재생됩니다. 기한 제한 없이 콘텐츠를 재생하려면 **매일**에 체크하세요.
- **시청자 조사:** 선택한 재생 대상에 따라 나타나는 메뉴가 달라집니다.
  - 재생 대상으로 지정된 시청자를 선택했다면 특정 성별의 시청자가 장치에 인식될 때 선택한 콘텐츠가 재생되도록 설정할 수 있습니다. 드롭다운 목록에서 지정된 시청자를 선택한 후 해당 콘텐츠의 재생 대상 성별을 지정하세요. 예를 들어 콘텐츠 A, B를 선택한 후 시청자 성별을 남성으로 지정했다면 장치에서 남성 시청자가 인식될 때마다 콘텐츠 A, B가 재생됩니다. 이 외의 경우에는 플레이리스트 내 콘텐츠가 순차적으로 재생됩니다.

6

 참고

- 시청 대상을 남성으로 지정한 콘텐츠에는 , 여성으로 지정한 콘텐츠에는  표시됩니다.
- 재생 대상으로 모든 시청자를 선택했다면 어떤 시청자라도 장치 앞을 지나가면 선택한 콘텐츠가 재생되도록 설정할 수 있습니다. 드롭다운 목록에서 모든 시청자를 선택하세요. 시청자가 인식되지 않을 때는 플레이리스트 내 콘텐츠가 순차적으로 재생됩니다.

 참고

시청 대상을 모든 시청자로 지정한 콘텐츠에는  표시됩니다.

플레이리스트에서 콘텐츠를 삭제할 수 있습니다. 콘텐츠를 하나 이상 선택한 후 이 메뉴를 클릭하세요.

7

 참고

플레이리스트 영역 내 콘텐츠에 마우스 커서를 가져가면  나타납니다.  클릭하여 위와 동일하게 해당 콘텐츠를 삭제할 수 있습니다.

콘텐츠의 재생 지속 시간이 표시됩니다. 재생 지속 시간을 직접 설정할 수도 있습니다.

8

 참고

동영상과 같이 자체 재생 시간이 있는 콘텐츠는 재생 지속 시간을 설정할 수 없습니다.

4 플레이리스트 이름 등을 설정한 후 **저장**을 클릭하세요. 플레이리스트 생성이 완료됩니다.

<b>플레이리스트 이름</b>	플레이리스트 이름을 입력하세요.
<b>그룹</b>	플레이리스트 그룹을 선택하세요.
<b>공유 여부</b>	플레이리스트의 공유 여부를 선택하세요.
<b>바로 재생</b>	콘텐츠 재생 시작 환경을 설정할 수 있습니다. 시청자 인식 후 바로 시청자 인식 콘텐츠를 재생하려면 <b>켜짐</b> 을, 시청자가 인식되었어도 현재 재생 중인 콘텐츠가 끝난 후 시청자 인식 콘텐츠를 재생하려면 <b>꺼짐</b> 을 선택하세요.
<b>설명</b>	플레이리스트에 대한 설명을 입력하세요.

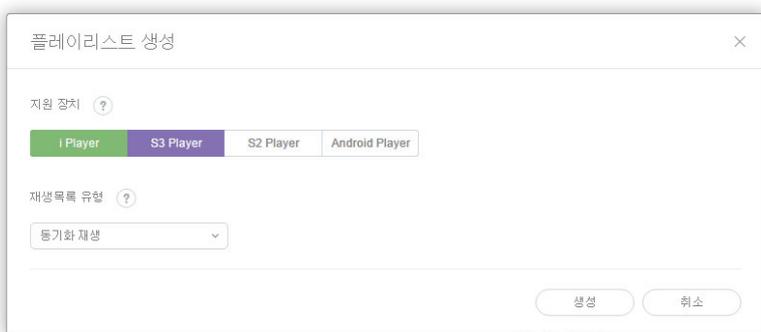
## 동기화 재생 플레이리스트 생성하기

여러 플레이리스트 내 콘텐츠가 같은 시간에 시작 또는 전환되는 플레이리스트를 생성할 수 있습니다. 이를 사용하여 여러 장치에서 서로 다른 콘텐츠를 동시에 재생할 수 있습니다.

### 참고

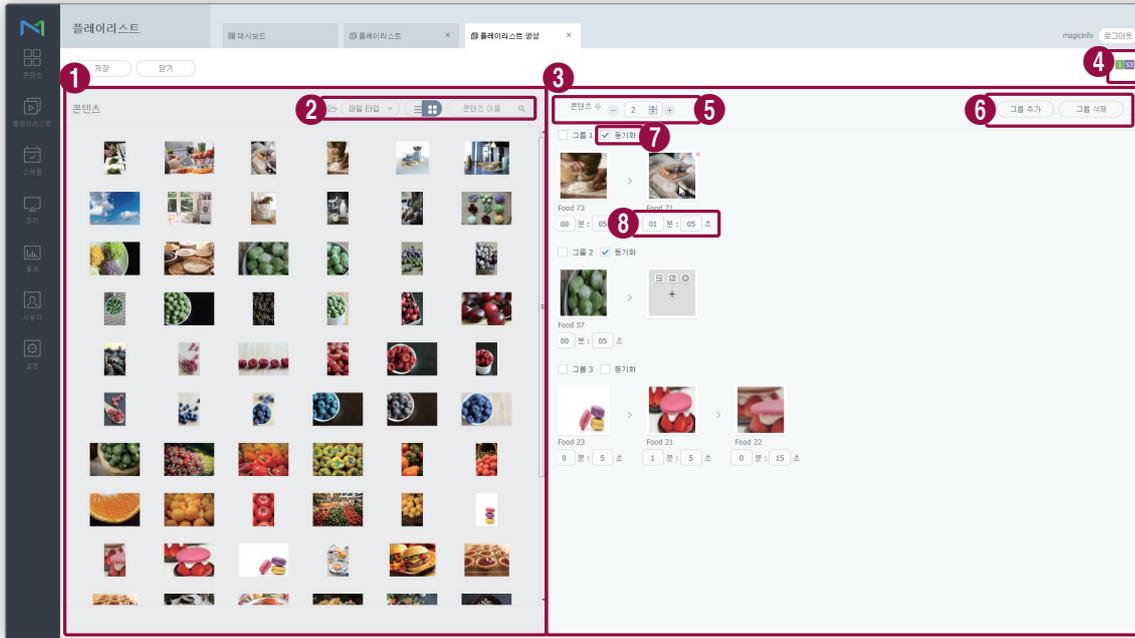
동기화 재생 플레이리스트를 장치에서 재생하려면 동기화 재생 스케줄링이 필요합니다. 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 동기화 재생 스케줄 생성하기](#)

- 1 플레이리스트 생성을 클릭하세요.
- 2 플레이리스트 초기 설정을 완료한 후 생성을 클릭하세요.



<p><b>지원 장치</b></p>	<p>플레이리스트를 재생할 장치 유형을 선택하세요.</p> <p> <b>참고</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 동기화 재생 플레이리스트는 i Player, S3 Player를 선택했을 때 생성할 수 있습니다.</li> <li>• 내가 선택한 장치보다 높은 사양의 장치는 자동 선택됩니다. 예를 들어 S2 Player를 선택한 경우 상위 버전인 S3 Player, i Player는 자동으로 선택됩니다.</li> <li>• 지원 장치에는 현재 MagicInfo Server에 라이선스가 등록된 장치에 한해서 장치 유형이 나타납니다.</li> </ul>
<p><b>재생목록 유형</b></p>	<p>원하는 재생 목록 유형을 선택할 수 있습니다. 동기화 재생을 선택하세요.</p> <p> <b>참고</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 선택할 수 있는 재생 목록 유형은 위에서 선택한 장치 유형에 따라 달라집니다.</li> <li>• 마우스 커서를 재생목록 유형 옆의  가져가면 각 재생 목록 유형에 대한 설명을 확인할 수 있습니다.</li> </ul>

3 플레이리스트 구성을 완료한 후 **저장**을 클릭하세요.



콘텐츠 목록이 나타납니다. 원하는 콘텐츠를 클릭하면 플레이리스트 영역에 해당 콘텐츠가 추가됩니다.

1 **참고**

콘텐츠는 중복하여 사용할 수 있습니다

제공되는 메뉴를 사용하여 콘텐츠 보기 방식을 변경하거나 원하는 콘텐츠를 찾을 수 있습니다.

- : 콘텐츠를 그룹별로 볼 수 있습니다.
- **파일 타입**: 클릭한 후 원하는 파일 유형에 모두 체크하세요. 선택한 유형의 파일만 화면에 나타납니다.
- : 콘텐츠 보기 방식을 선택할 수 있습니다. 선택 시 리스트 형식으로, 선택 시 썸네일 형식으로 콘텐츠를 확인할 수 있습니다.
- **콘텐츠 이름**: 콘텐츠를 이름으로 검색할 수 있습니다.

3 각 플레이리스트 그룹을 구성하고 있는 콘텐츠를 확인할 수 있습니다.

4 현재 구성 중인 플레이리스트를 재생할 수 있는 장치 유형이 표시됩니다.

동기화 재생 시 각 플레이리스트 그룹에 사용할 콘텐츠 개수를 설정할 수 있습니다.

5

 참고

- 동기화된 플레이리스트 그룹은 동일한 개수의 콘텐츠로 구성됩니다.
- 동기화를 선택하지 않은 플레이리스트 그룹은 구성 콘텐츠 개수를 자유롭게 선택할 수 있습니다.

플레이리스트 그룹 구성을 변경할 수 있습니다.

6

 참고

- **그룹 추가:** 플레이리스트 그룹을 추가할 수 있습니다.
- **그룹 삭제:** 만들어진 그룹을 삭제할 수 있습니다. 삭제할 그룹을 하나 이상 선택한 후 이 메뉴를 클릭하세요.

플레이리스트 영역 내 콘텐츠에 마우스 커서를 가져가면  나타납니다.  클릭하여 위와 동일하게 해당 콘텐츠를 삭제할 수 있습니다.

동기화 재생을 적용할 플레이리스트 그룹에 체크하세요.

동기화에 체크하지 않은 플레이리스트 그룹은 동기화에서 제외되며 플레이리스트 내 콘텐츠 개수, 콘텐츠별 재생 지속 시간을 별도로 설정할 수 있습니다.

7

 참고

동기화 재생을 사용하려면 다음과 같은 설정이 필요합니다.

- 동기화 재생을 적용할 플레이리스트 그룹과 장치에 태그 설정: 예를 들어, 플레이리스트 그룹 1과 해당 플레이리스트를 재생할 장치 A에 동일한 태그를 설정해야 동기화 재생이 가능합니다. 이때 플레이리스트와 장치는 모두 해당 태그 하나만 사용해야 합니다. 동기화 재생을 위한 태그 설정은 동기화 재생 스케줄을 생성할 때 진행할 수 있습니다.
- 동기화 재생을 적용할 플레이리스트 그룹 간 같은 유형의 콘텐츠 구성: 예를 들어, 동기화 재생을 적용할 플레이리스트 그룹 중 그룹 1의 첫 번째 콘텐츠가 이미지라면 그룹 2의 첫 번째 콘텐츠도 이미지로 구성해야 합니다.

콘텐츠의 재생 지속 시간이 표시됩니다. 재생 지속 시간을 직접 설정할 수도 있습니다.

8

동기화에 체크한 플레이리스트 그룹은 콘텐츠 순차별로 재생 시간을 동일하게 설정해야 합니다. 예를 들어, 동기화 재생을 적용할 그룹 중 한 그룹에서 첫 번째 콘텐츠의 재생 지속 시간을 30초로 설정했다면 나머지 동기화 그룹의 첫 번째 콘텐츠도 재생 지속 시간을 30초로 설정해야 합니다.

 참고

동영상과 같이 자체 재생 시간이 있는 콘텐츠는 재생 지속 시간을 설정할 수 없습니다.

4 플레이리스트 이름 등을 설정한 후 **저장**을 클릭하세요. 플레이리스트 생성이 완료됩니다.

<b>플레이리스트 이름</b>	플레이리스트 이름을 입력하세요.
<b>그룹</b>	플레이리스트 그룹을 선택하세요.
<b>공유 여부</b>	플레이리스트의 공유 여부를 선택하세요.
<b>설명</b>	플레이리스트에 대한 설명을 입력하세요.

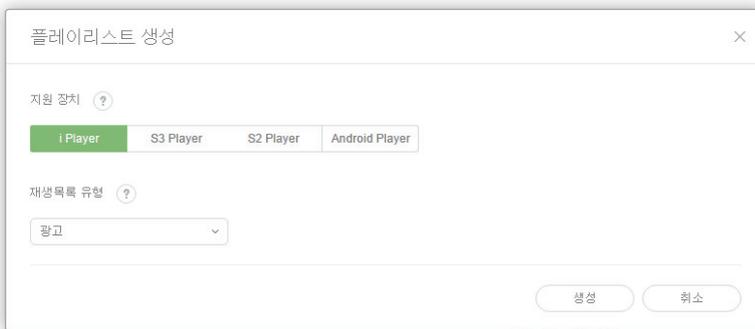
## 광고 플레이리스트 생성하기

MagicInfo Server에서는 특정 날짜, 특정 시간대에 여러 개의 플레이리스트를 장치에 매핑하여 각 플레이리스트의 콘텐츠를 원하는 시점에 재생할 수 있는 광고 스케줄링 기능을 제공합니다. 이 기능을 사용하려면 먼저 광고 플레이리스트를 생성해야 합니다.

### 참고

광고 스케줄링 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 광고 스케줄 생성하기](#)

- 1 플레이리스트 생성을 클릭하세요.
- 2 플레이리스트 초기 설정을 완료한 후 **생성**을 클릭하세요.



### 지원 장치

플레이리스트를 재생할 장치 유형을 선택하세요.

### 참고

- 광고 플레이리스트는 i Player를 선택했을 때 생성할 수 있습니다.
- 내가 선택한 장치보다 높은 사양의 장치는 자동 선택됩니다. 예를 들어 S2 Player를 선택한 경우 상위 버전인 S3 Player, i Player는 자동으로 선택됩니다.
- 지원 장치에는 현재 MagicInfo Server에 라이선스가 등록된 장치에 한해서 장치 유형이 나타납니다.

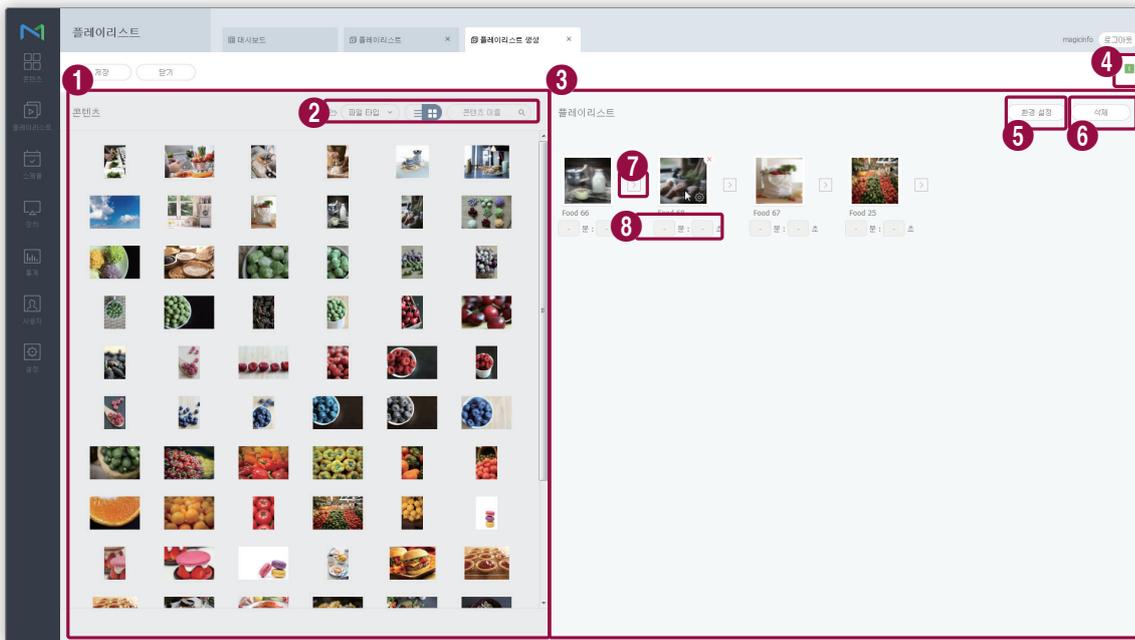
재생목록 유형

원하는 재생 목록 유형을 선택할 수 있습니다. **광고**를 선택하세요.

 참고

- 선택할 수 있는 재생 목록 유형은 위에서 선택한 장치 유형에 따라 달라집니다.
- 마우스 커서를 재생목록 유형 옆의  가져가면 각 재생 목록 유형에 대한 설명을 확인할 수 있습니다.

3 플레이리스트 구성을 완료한 후 **저장**을 클릭하세요.



콘텐츠 목록이 나타납니다. 원하는 콘텐츠를 클릭하면 플레이리스트 영역에 해당 콘텐츠가 추가됩니다.

**1**  참고

콘텐츠는 중복하여 사용할 수 있습니다.

제공되는 메뉴를 사용하여 콘텐츠 보기 방식을 변경하거나 원하는 콘텐츠를 찾을 수 있습니다.

**2**

-  : 콘텐츠를 그룹별로 볼 수 있습니다.
- **파일 타입**:  클릭한 후 원하는 파일 유형에 모두 체크하세요. 선택한 유형의 파일만 화면에 나타납니다.
-  : 콘텐츠 보기 방식을 선택할 수 있습니다.  선택 시 목록 형식으로,  선택 시 미리 보기 형식으로 콘텐츠를 확인할 수 있습니다.
- **콘텐츠 이름**: 콘텐츠를 이름으로 검색할 수 있습니다.

3 플레이리스트를 구성하고 있는 콘텐츠를 확인할 수 있습니다.

4 현재 구성 중인 플레이리스트를 재생할 수 있는 장치 유형이 표시됩니다.

플레이리스트 내 콘텐츠의 재생 환경을 설정할 수 있습니다. 플레이리스트에서 콘텐츠를 하나 이상 선택한 후 이 메뉴를 클릭하세요.

 참고

플레이리스트 영역 내 콘텐츠에 마우스 커서를 가져가면  나타납니다.  클릭하여 이와 동일하게 해당 콘텐츠의 환경 설정을 진행할 수 있습니다.

- **지속시간:** **활성**에 체크하면 콘텐츠의 재생 지속 시간을 설정할 수 있습니다. **활성**에 체크하지 않을 경우 광고 스케줄 생성 시 설정한 슬롯 지속 시간대로 콘텐츠를 재생합니다.

 참고

슬롯이란 광고 스케줄링 시 스케줄 구성단위를 말합니다. 광고 스케줄링 시 사용자는 원하는 만큼 슬롯을 만들고 슬롯마다 프로그램을 구성할 수 있습니다.

5

- **재생 빈도:** 콘텐츠의 재생 빈도를 설정할 수 있습니다.
- **독립 재생:** 콘텐츠의 특정 재생 조건을 설정하려면 **독립 재생**에 체크하세요. 콘텐츠 재생 날짜와 시간, 요일, 연속 재생 여부를 설정할 수 있습니다.

 참고

연속 재생 설정 여부에 따라 재생 환경이 달라집니다.

예를 들어 재생 날짜를 2016년 10월 1일부터 15일까지, 재생 시간을 9시부터 15시까지로 설정한 경우 재생 환경은 다음과 같습니다.

- 연속 재생을 설정한 경우: 10월 1일 9시부터 10월 15일 15시까지 계속해서 콘텐츠를 재생합니다.
- 연속 재생을 설정하지 않은 경우: 10월 1일부터 15일까지 9시~15시에 콘텐츠를 재생합니다.

플레이리스트에서 콘텐츠를 삭제할 수 있습니다. 콘텐츠를 하나 이상 선택한 후 이 메뉴를 클릭하세요.

6

 참고

플레이리스트 영역 내 콘텐츠에 마우스 커서를 가져가면  나타납니다.  클릭하여 위와 동일하게 해당 콘텐츠를 삭제할 수 있습니다.

7

플레이리스트 내에서 해당 콘텐츠가 시작하고 끝날 때 적용할 효과를 설정할 수 있습니다.  클릭하면 나타나는 효과 목록에서 원하는 효과를 선택하세요.

8

콘텐츠의 재생 지속 시간이 표시됩니다.

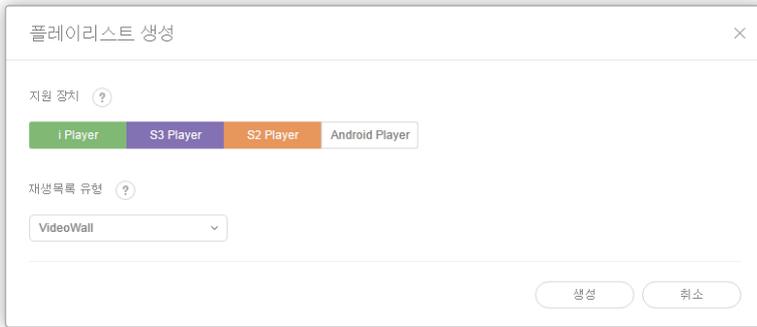
4 플레이리스트 이름 등을 설정한 후 **저장**을 클릭하세요. 플레이리스트 생성이 완료됩니다.

<b>플레이리스트 이름</b>	플레이리스트 이름을 입력하세요.
<b>그룹</b>	플레이리스트 그룹을 선택하세요.
<b>공유 여부</b>	플레이리스트의 공유 여부를 선택하세요.
<b>설명</b>	플레이리스트에 대한 설명을 입력하세요.

## 비디오월 플레이리스트 생성하기

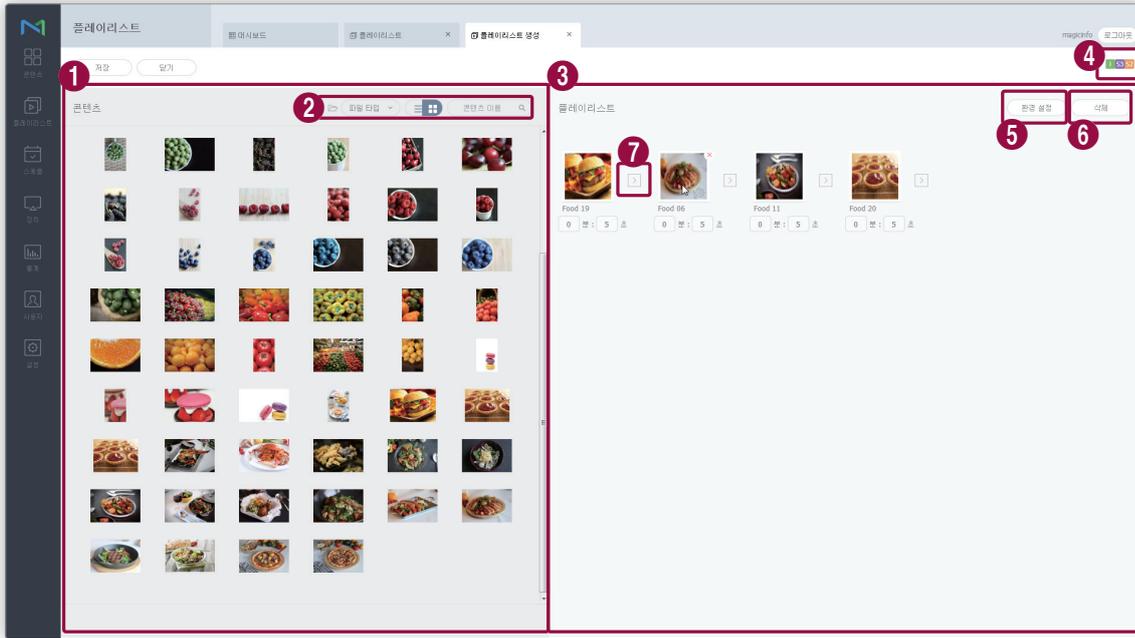
비디오월에서 재생할 플레이리스트를 생성할 수 있습니다.

- 1 플레이리스트 생성을 클릭하세요.
- 2 플레이리스트 초기 설정을 완료한 후 생성을 클릭하세요



<p><b>지원 장치</b></p>	<p>플레이리스트를 재생할 장치 유형을 선택하세요.</p> <p><b>참고</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>비디오월 플레이리스트는 S2 Player를 선택했을 때 생성할 수 있습니다. 단, 재생은 MagicInfo Player I, Player S3에서도 가능합니다.</li> <li>내가 선택한 장치보다 높은 사양의 장치는 자동 선택됩니다. 예를 들어 S2 Player를 선택한 경우 상위 버전인 S3 Player, i Player는 자동으로 선택됩니다.</li> <li>지원 장치에는 현재 MagicInfo Server에 라이선스가 등록된 장치에 한해서 장치 유형이 나타납니다.</li> </ul>
<p><b>재생목록 유형</b></p>	<p>원하는 재생 목록 유형을 선택할 수 있습니다. <b>VideoWall</b>을 선택하세요.</p> <p><b>참고</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>선택할 수 있는 재생 목록 유형은 위에서 선택한 장치 유형에 따라 달라집니다.</li> <li>마우스 커서를 재생목록 유형 옆의 <b>?</b> 가져가면 각 재생 목록 유형에 대한 설명을 확인할 수 있습니다.</li> </ul>

3 플레이리스트 구성을 완료한 후 **저장**을 클릭하세요.



콘텐츠 목록이 나타납니다. 원하는 콘텐츠를 클릭하면 **플레이리스트** 영역에 해당 콘텐츠가 추가됩니다.

1 **참고**

콘텐츠는 중복하여 사용할 수 있습니다.

제공되는 메뉴를 사용하여 콘텐츠 보기 방식을 변경하거나 원하는 콘텐츠를 찾을 수 있습니다.

- : 콘텐츠를 그룹별로 볼 수 있습니다.
- **파일 타입**: 클릭한 후 원하는 파일 유형에 모두 체크하세요. 선택한 유형의 파일만 화면에 나타납니다.
- : 콘텐츠 보기 방식을 선택할 수 있습니다. 선택 시 리스트 형식으로, 선택 시 썸네일 형식으로 콘텐츠를 확인할 수 있습니다.
- **콘텐츠 이름**: 콘텐츠를 이름으로 검색할 수 있습니다.

3 플레이리스트를 구성하고 있는 콘텐츠를 확인할 수 있습니다.

4 현재 구성 중인 플레이리스트를 재생할 수 있는 장치 유형이 표시됩니다.

플레이리스트 내 콘텐츠의 재생 지속 시간을 설정할 수 있습니다. 플레이리스트에서 콘텐츠를 하나 이상 선택한 후 이 메뉴를 클릭하세요.

 참고

- 5 다음과 같은 방법으로도 콘텐츠의 재생 지속 시간을 설정할 수 있습니다.
  - 플레이리스트 영역 내 콘텐츠 이름 아래에 재생 지속 시간을 설정할 수 있는 영역이 있습니다.
  - 플레이리스트 영역 내 콘텐츠에 마우스 커서를 가져가면  나타납니다.  클릭하여 해당 콘텐츠의 재생 지속 시간을 설정할 수 있습니다.
  - 단, 동영상과 같이 자체 재생 시간이 있는 콘텐츠는 재생 지속 시간을 설정할 수 없습니다.

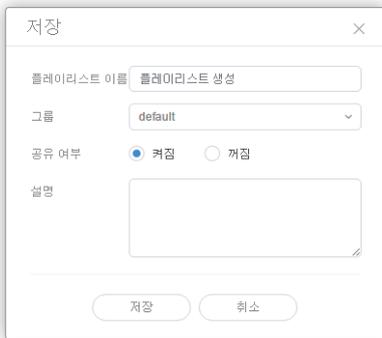
플레이리스트에서 콘텐츠를 삭제할 수 있습니다. 콘텐츠를 하나 이상 선택한 후 이 메뉴를 클릭하세요.

6  참고

플레이리스트 영역 내 콘텐츠에 마우스 커서를 가져가면  나타납니다.  클릭하여 위와 동일하게 해당 콘텐츠를 삭제할 수 있습니다.

- 7 플레이리스트 내에서 해당 콘텐츠가 시작하고 끝날 때 적용할 효과를 설정할 수 있습니다.  클릭하면 나타나는 효과 목록에서 원하는 효과를 선택하세요.

4 플레이리스트 이름 등을 설정한 후 **저장**을 클릭하세요. 플레이리스트 생성이 완료됩니다.

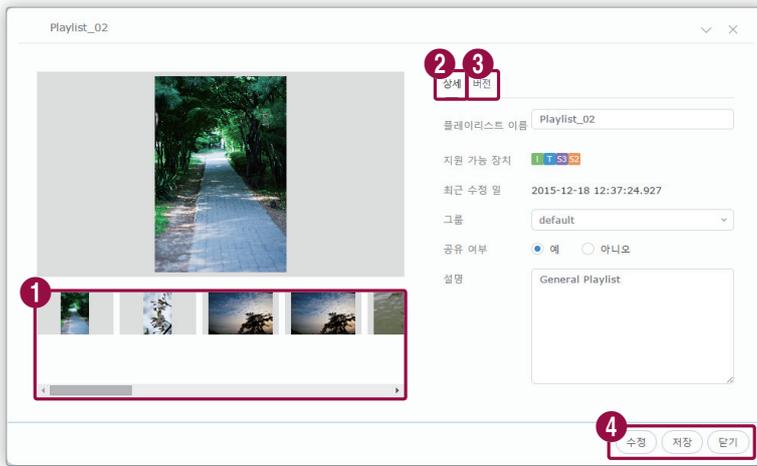


<b>플레이리스트 이름</b>	플레이리스트 이름을 입력하세요.
<b>그룹</b>	플레이리스트 그룹을 선택하세요.
<b>공유 여부</b>	플레이리스트의 공유 여부를 선택하세요.
<b>설명</b>	플레이리스트에 대한 설명을 입력하세요.

# 플레이리스트 관리하기

## 플레이리스트 상세 정보 보기

플레이리스트 정보를 확인하고 수정할 수 있습니다.  
플레이리스트 목록에서 원하는 플레이리스트 이름을 클릭하세요.



- 1 플레이리스트를 구성하고 있는 콘텐츠를 순서대로 확인할 수 있습니다.
- 2 플레이리스트의 상세 정보를 확인할 수 있습니다. 또한, 플레이리스트 이름, 그룹, 공유 여부, 설명을 수정할 수 있습니다. 플레이리스트 그룹 변경 관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [플레이리스트 그룹 변경하기](#)
- 3 플레이리스트 버전을 확인하고 플레이리스트를 수정할 수 있습니다.
  - 플레이리스트를 구성하고 있는 콘텐츠를 변경하면 플레이리스트 버전이 변경됩니다.
  - 버전 옆의  클릭하면 플레이리스트가 해당 버전의 파일로 변경됩니다. 버전을 이용하여 플레이리스트를 편리하게 관리할 수 있습니다.
- 4
  - 수정: 생성 때와 동일한 방법으로 플레이리스트를 수정할 수 있습니다.
  - 저장: 상세 정보 창에서 변경한 정보를 저장할 수 있습니다.
  - 닫기: 상세 정보 창을 닫을 수 있습니다.

### 참고

- 공유를 설정한 플레이리스트만 같은 소속 내 다른 사용자들과 공유할 수 있습니다.
- 플레이리스트 생성 시 설정한 지원 가능 장치와 재생 목록 유형은 수정할 수 없습니다.

## 플레이리스트 수정하기

원하는 방법으로 플레이리스트 수정을 진행하세요.

**방법 1** 플레이리스트 목록에서 원하는 플레이리스트를 선택한 후 **수정**을 클릭하세요. 플레이리스트 수정 방법은 생성 때와 동일합니다.

**방법 2** 플레이리스트 목록에서 원하는 플레이리스트의 이름을 클릭한 후 상세 정보 창에서 **수정**을 클릭하세요.

### 참고

- 플레이리스트 수정 방법은 생성 때와 동일합니다.
- 플레이리스트 생성 시 설정한 지원 가능 장치와 재생 목록 유형은 수정할 수 없습니다.
- 플레이리스트를 수정 후 다른 이름으로 저장하려면 **다른 이름 저장**을 클릭하세요.

## 플레이리스트 삭제하기

목록에서 플레이리스트를 삭제할 수 있습니다.

플레이리스트를 선택한 후 **삭제**를 클릭하세요. 선택한 플레이리스트는 휴지통으로 이동하며, 필요 시 복구하여 다시 사용할 수 있습니다.

- 다른 사용자가 사용 중이거나 스케줄에 등록된 플레이리스트의 삭제를 선택하면 삭제 불가 창이 나타납니다. 이 창에서 해당 플레이리스트를 사용 중인 스케줄 정보를 확인할 수 있습니다.

## 플레이리스트 복사하기

플레이리스트를 복사하여 새로운 플레이리스트를 생성할 수 있습니다.

- 1 목록에서 플레이리스트를 선택한 후 **복사**를 클릭하세요.
- 2 복사 창이 나타나면 플레이리스트 이름과 그룹 등 정보를 설정한 후 **생성**을 클릭하세요.
  - 해당 플레이리스트가 목록에 추가됩니다.

## 플레이리스트 그룹 변경하기

---

목록에서 플레이리스트 소속 그룹을 변경할 수 있습니다.

### 참고

내 계정으로 등록된 플레이리스트만 그룹을 변경할 수 있습니다.

원하는 방법을 선택해 플레이리스트의 소속 그룹을 변경하세요.

**방법 1** 플레이리스트를 선택한 후 **이동**을 클릭하세요. 그룹 선택 화면이 나타나면 그룹을 변경한 후 **저장**을 클릭하세요.

**방법 2** 플레이리스트 이름을 클릭하세요. 플레이리스트 상세 정보 창이 나타나면 그룹을 변경한 후 **저장**을 클릭하세요.

## 플레이리스트 목록 내보내기

---

플레이리스트 목록을 엑셀 파일 또는 PDF 파일로 내보낼 수 있습니다. **내보내기**를 클릭한 후 원하는 파일 유형을 선택하세요.

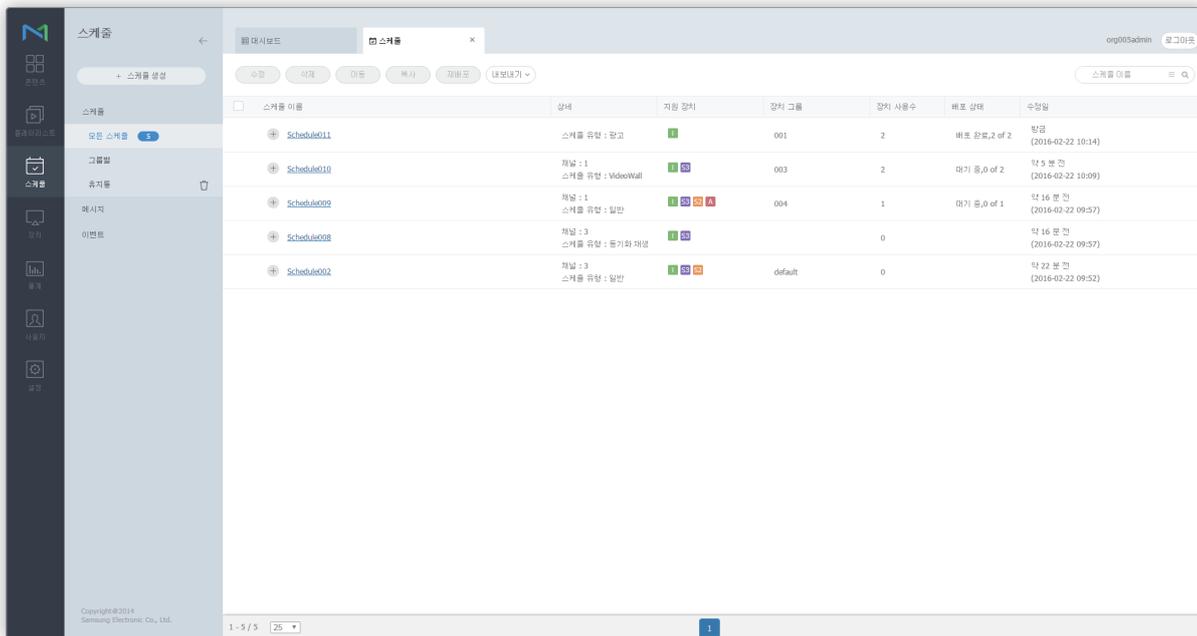
## 스케줄 메뉴

스케줄은 MagicInfo를 효과적으로 사용할 수 있도록 하는 기능입니다. 계획적이고 체계적인 스케줄 설정으로 다수의 장치를 효율적으로 활용할 수 있습니다.

메인 메뉴 모음에서  클릭하세요.

### 참고

- MagicInfo Server 관리자(총괄 관리자, 소속 관리자)는 각 사용자에게 역할을 설정할 수 있습니다. 사용자의 역할에 따라 MagicInfo Server에서 사용할 수 있는 기능이 다를 수 있습니다. 사용자 역할 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 사용자 역할 변경하기](#)
- 이 챕터에서는 소속 관리자 권한의 화면을 기준으로 설명합니다.



# 콘텐츠 스케줄

MagicInfo Server에 등록되어 있는 콘텐츠를 장치에서 재생하기 위한 스케줄을 생성하고 관리합니다.

스케줄은 일 단위, 주 단위, 월 단위로 생성할 수 있으며, 화면을 분할하여 콘텐츠를 재생하거나 장치를 제어할 수도 있습니다.

스케줄에 채널을 설정한 후 배포하면 장치에서 보다 다양한 콘텐츠를 선택하여 재생할 수 있습니다.

하위 메뉴에서 **스케줄**을 클릭하세요.

## 콘텐츠 스케줄 보기

각 소속에 그룹을 생성하여 그룹별로 스케줄을 관리할 수 있습니다. 각 소속에는 기본적으로 default 그룹이 생성되어 있습니다.

- **모든 스케줄**: 각 사용자들이 등록한 콘텐츠 스케줄을 구분 없이 모두 조회할 수 있습니다.
- **그룹별**: 스케줄을 추가할 때 지정한 그룹별로 콘텐츠 스케줄을 조회하거나 관리할 수 있습니다.

## 콘텐츠 스케줄 그룹 관리하기

1 그룹을 관리하려면 **그룹별**을 클릭하세요.

2 다음 중 원하는 방법으로 그룹을 관리하세요.

**방법 1** 원하는 그룹을 선택한 후 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하세요.

**방법 2** 원하는 그룹 이름 위로 마우스 커서를 이동한 후 **...** 나타나면 클릭하세요.



<b>새 그룹</b>	<p>선택한 그룹의 하위 그룹을 생성할 수 있습니다.</p> <p> <b>참고</b>          최상위 그룹은 소속 추가를 통해 생성할 수 있습니다. 소속 추가에 관한 자세한 내용은 다음을 참고하세요. <a href="#">▶ 소속 생성하기</a></p>
<b>이름 변경</b>	<p>선택한 그룹의 이름을 변경할 수 있습니다.</p> <p> <b>참고</b>          최상위 그룹의 이름은 변경할 수 없습니다.</p>
<b>삭제</b>	<p>선택한 그룹을 삭제할 수 있습니다.</p> <p> <b>참고</b>          최상위 그룹은 삭제할 수 없습니다.</p>

 **참고**

- 그룹을 이동하려면 그룹별에서 그룹을 선택한 후 원하는 위치로 드래그하세요. 단, 하위 그룹을 상위 그룹과 같은 수준으로 이동할 수는 있으나, 상위 그룹을 하위 그룹과 같은 수준으로 이동할 수는 없습니다. 또한, 위치를 이동할 그룹에 하위 그룹이 존재할 경우, 모든 그룹이 계층을 유지하여 같이 이동합니다.
- 그룹 이름 옆에는 해당 그룹에 포함된 스케줄 개수가 표시됩니다.

## 콘텐츠 스케줄 검색하기

키워드를 입력하고 🔍 클릭하세요.

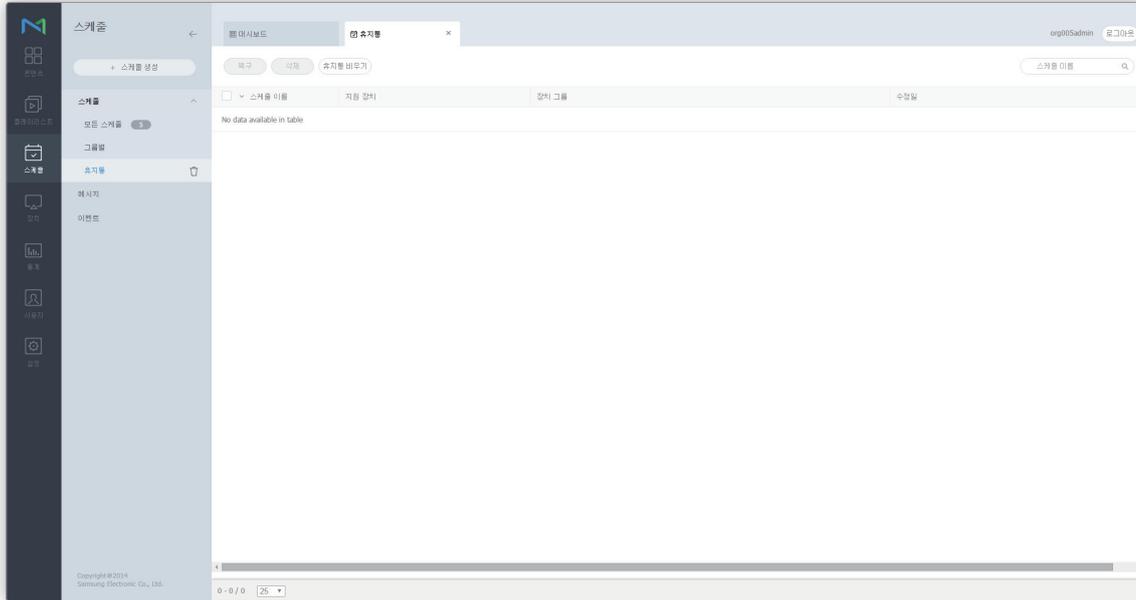
### 맞춤 검색

☰ 클릭하면 다양한 조건으로 스케줄을 검색할 수 있습니다.

<b>콘텐츠</b>	원하는 콘텐츠가 사용된 스케줄을 검색할 수 있습니다. 🔍 클릭한 후 콘텐츠 선택 창에서 원하는 콘텐츠를 선택하세요.
<b>장치 그룹</b>	원하는 장치에 배포된 스케줄을 검색할 수 있습니다. 🔍 클릭한 후 그룹 선택 창에서 원하는 장치 그룹을 선택하세요.
<b>최근 수정 일</b>	특정 날짜에 수정된 스케줄을 검색할 수 있습니다. 드롭다운 목록에서 원하는 수정일을 선택하세요. <b>사용자 지정</b> 을 선택한 후 직접 날짜를 입력할 수도 있습니다.

## 휴지통

삭제한 스케줄을 확인하려면 **휴지통**을 클릭하세요.



- **복구**를 클릭하면 선택한 스케줄을 원하는 그룹으로 복구할 수 있습니다.
- **삭제**를 클릭하면 선택한 스케줄이 영구 삭제됩니다.
- **휴지통 비우기**를 클릭하면 휴지통 안의 모든 스케줄을 영구 삭제합니다.

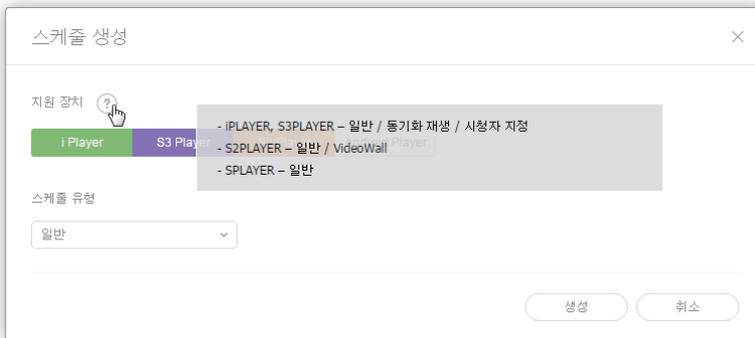
### 참고

스케줄 삭제 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 콘텐츠 스케줄 삭제하기](#)

# 콘텐츠 스케줄 생성하기

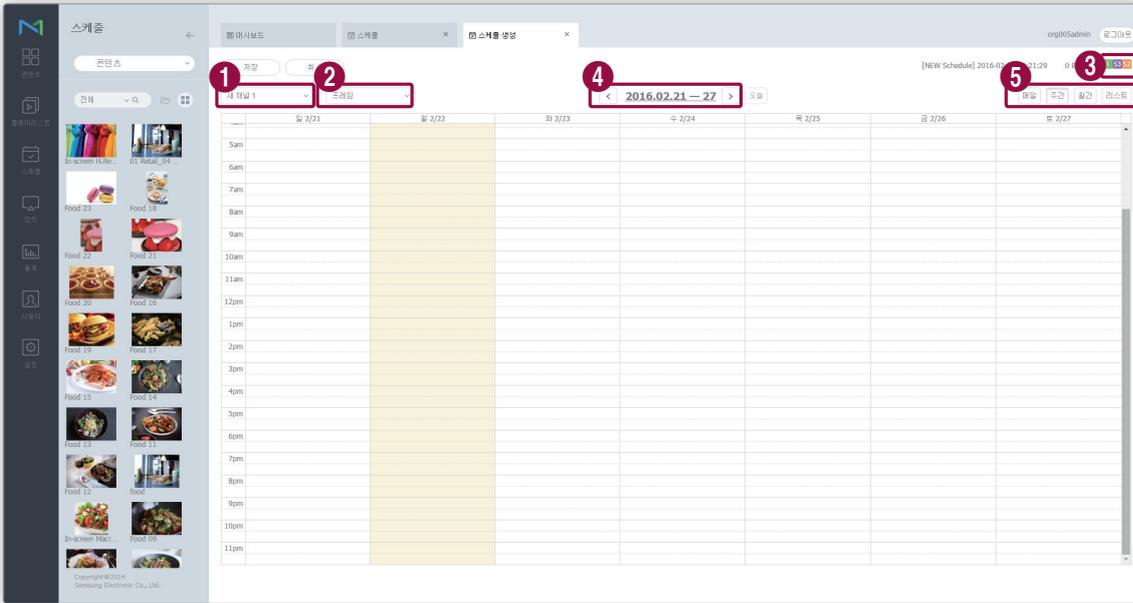
## 일반 스케줄 생성하기

- 1 스케줄 생성 > 콘텐츠를 클릭하세요.
- 2 스케줄 생성 창에서 스케줄 초기 설정을 완료한 후 **생성**을 클릭하세요.



<p><b>지원 장치</b></p>	<p>스케줄을 배포할 장치 유형을 선택하세요.</p> <p><b>참고</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 일반 스케줄은 모든 유형의 장치에서 사용할 수 있습니다.</li> <li>• 내가 선택한 장치보다 높은 사양의 장치는 자동 선택됩니다. 예를 들어 S2 Player를 선택한 경우 상위 버전인 S3 Player, i Player는 자동으로 선택됩니다.</li> <li>• 지원 장치에는 현재 MagicInfo Server에 라이선스가 등록된 장치에 한해서 장치 유형이 나타납니다.</li> </ul>
<p><b>스케줄 유형</b></p>	<p>원하는 스케줄의 유형을 선택할 수 있습니다. <b>일반</b>을 선택하세요.</p> <p><b>참고</b></p> <p>선택할 수 있는 스케줄 유형은 위에서 선택한 장치 유형에 따라 달라집니다.</p>

3 스케줄 일반 정보를 설정하세요.



채널을 설정할 수 있습니다. 채널을 추가/변경하려면 **채널 변경**을 클릭하세요. 채널 변경 창에서 원하는 채널을 선택하거나, **추가**를 클릭한 후 채널 이름과 번호를 설정하여 원하는 채널을 추가하세요.

1 채널이란?

채널은 TV 방송 채널과 유사한 개념입니다. 스케줄링 생성 시 채널을 추가한 후 장치에 배포하면, 장치 채널을 변경하여 원하는 콘텐츠를 재생할 수 있습니다. 채널 변경 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 장치 채널 변경하기](#)

2 **분할**하여 콘텐츠를 재생할 수 있습니다. **프레임 수정**을 클릭하면 프레임을 변경할 수 있습니다. 프레임 설정 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 스케줄 생성 시 프레임 레이아웃 설정하기](#)

3 스케줄을 배포할 장치 종류를 표시합니다.

4 스케줄을 설정할 날짜를 선택합니다.

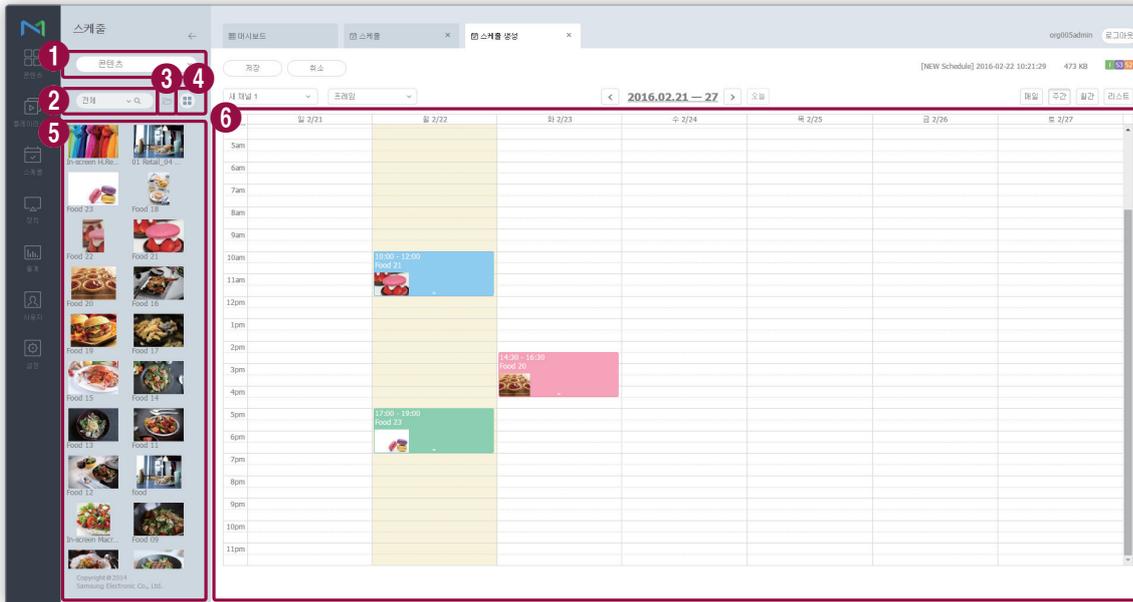
스케줄을 설정할 시간표의 시간 단위를 선택합니다. 시간표는 일, 주, 월 단위로 선택할 수 있습니다.

- **매일**: 시간표를 일 단위로 볼 수 있습니다.
- **주간**: 시간표를 주 단위로 볼 수 있습니다.
- **월간**: 시간표를 월 단위로 볼 수 있습니다.
- **리스트**: 시간표에 설정되어 있는 콘텐츠 재생 스케줄의 목록을 보여줍니다.

## 4 원하는 방법으로 스케줄에 프로그램을 등록하세요.

**방법 1** 콘텐츠 목록에서 원하는 콘텐츠를 클릭한 후 스케줄 표로 드래그하세요. 그 후, 등록된 콘텐츠를 클릭하세요.

**방법 2** 스케줄 표에서 콘텐츠를 등록할 시간대를 클릭 또는 드래그하세요.



1 콘텐츠 또는 플레이리스트, 입력 소스를 구별하여 나타낼 수 있습니다.

2 원하는 콘텐츠나 플레이리스트를 이름으로 검색할 수 있습니다. 빈 칸을 클릭하면 원하는 콘텐츠의 형식을 설정하여 검색할 수 있습니다.

3 원하는 그룹의 콘텐츠를 확인할 수 있습니다.

4 콘텐츠 목록을 썸네일 또는 리스트 형식으로 정렬할 수 있습니다.

5 콘텐츠 또는 플레이리스트, 입력 소스 목록이 나타납니다.

6 스케줄 표입니다. 콘텐츠를 드래그하거나 원하는 시간대를 클릭 또는 드래그하세요.

5 프로그램 생성 창이 나타나면 프로그램 상세 정보를 설정한 후 **저장**을 클릭하세요.

<b>콘텐츠</b>	장치에 배포할 콘텐츠 또는 플레이리스트, 입력 소스를 선택하거나 변경할 수 있습니다.
<b>재생 날짜</b>	스케줄을 실행할 기간을 설정합니다. <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 기간 제한 없이 스케줄을 실행하려면 <b>무한 반복</b>에 체크하세요.</li> </ul>
<b>반복</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>한번</b>: 스케줄을 반복하지 않고 한번만 실행합니다.</li> <li>▪ <b>매일</b>: 매일 반복하여 실행합니다.</li> <li>▪ <b>주간</b>: 선택한 요일에 반복하여 실행합니다.</li> <li>▪ <b>월간</b>: 매월 선택한 날짜에 반복하여 실행합니다.</li> </ul>
<b>재생 시간</b>	콘텐츠를 재생할 시간을 설정합니다. 지정한 기간에 24시간 콘텐츠를 재생하려면 <b>24시간</b> 에 체크하세요.

**참고**

프로그램은 TV 방송 프로그램과 유사한 개념입니다. 일정한 시간동안 원하는 콘텐츠가 재생되도록 설정할 수 있습니다.

6 스케줄 설정이 완료되면 **저장**을 클릭하세요.

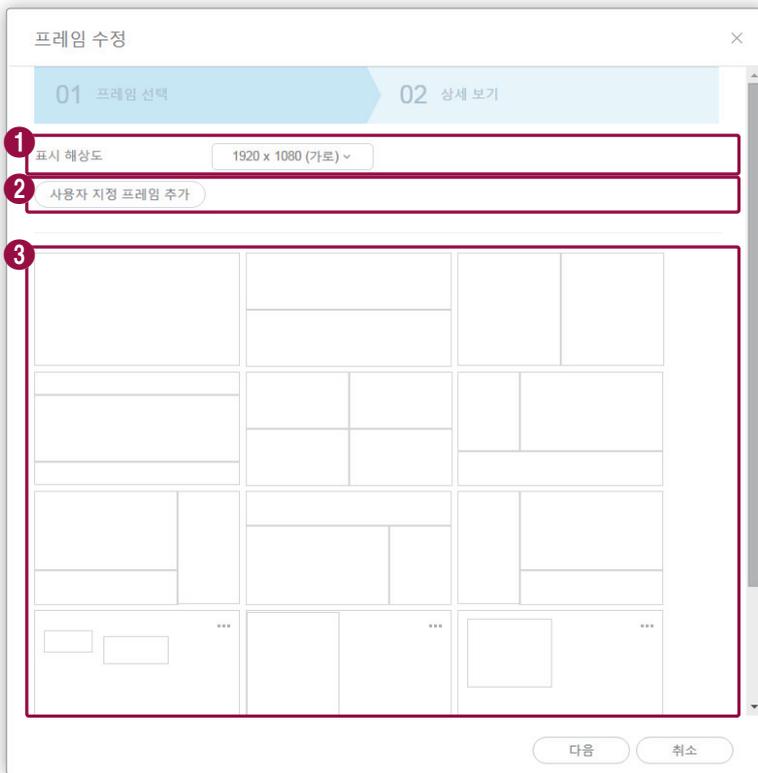
7 스케줄 배포 설정 창이 나타나면 배포 정보를 입력한 후 **저장**을 클릭하세요. **추가 옵션**을 클릭하면 추가 설정 항목이 나타납니다.

<b>스케줄 이름</b>	스케줄 이름을 입력합니다. 스케줄 이름은 중복될 수 없습니다.
<b>스케줄 그룹</b>	해당 스케줄의 그룹을 선택합니다.
<b>배포 대상 장치</b>	클릭하여 스케줄을 배포할 장치 그룹을 선택합니다. 장치는 그룹별로 선택할 수 있으며, 개별 장치는 선택되지 않습니다.
<b>설명</b>	스케줄에 대한 설명을 입력합니다.
<b>배경 음악</b>	스케줄의 배경 음악으로 사용할 콘텐츠를 선택합니다. 스케줄에 맵핑된 콘텐츠가 소리를 포함한 영상이라면 소리는 지정한 배경 음악으로 대체되고 영상만 재생합니다.
<b>콘텐츠 동기화</b>	콘텐츠 동기화 사용 여부를 선택합니다. 콘텐츠 동기화란 같은 스케줄을 가진 여러 대의 장치에서 콘텐츠를 재생할 때 재생 시점을 동기화하는 기능입니다. 이 기능은 동일한 네트워크 망에 있는 장치에서만 동작합니다.
<b>예약 배포</b>	설정된 시간에 스케줄을 배포하려면 <b>예약</b> 에 체크하세요. 시간을 설정하여 스케줄을 배포할 경우 예약된 시간 전까지 해당 스케줄의 변경 사항이 누적되어 한번에 적용된 후 배포합니다.

## 스케줄 생성 시 프레임 레이아웃 설정하기

스케줄 생성 시 시간표 설정 화면에서 배포할 장치의 프레임을 선택할 수 있습니다. 선택한 프레임에 따라 배포할 장치의 화면을 분할하여 콘텐츠를 재생할 수 있습니다.

- 1 프레임을 설정하려면 **프레임 > 프레임 수정**을 클릭하세요.
- 2 프레임 수정 창에서 원하는 프레임을 선택한 후 **다음**을 클릭하세요.



- 1 장치에 맞는 화면 해상도를 선택할 수 있습니다.
- 2 원하는 프레임이 없을 경우 사용자 설정 프레임을 만들 수 있습니다.
- 3 원하는 프레임을 선택할 수 있습니다.

3 프레임 상세 정보를 설정한 후 **저장**을 클릭하세요.

- 1 배포된 콘텐츠가 없을 시 전 프레임에 걸쳐 기본적으로 재생할 콘텐츠를 선택할 수 있습니다.
- 2 전체 프레임을 사용할 수 있는 사용자 그룹을 선택할 수 있습니다.
- 3 개별 프레임을 선택할 수 있습니다.
- 4 3 에서 선택한 개별 프레임의 이름을 확인하고 수정할 수 있습니다. 해당 프레임을 주 프레임으로 사용하려면 주 프레임에 체크하세요.

5 3 에서 선택한 개별 프레임에 기본 재생할 콘텐츠를 선택할 수 있습니다.

6 3 에서 선택한 개별 프레임을 사용할 수 있는 사용자 그룹을 선택할 수 있습니다.

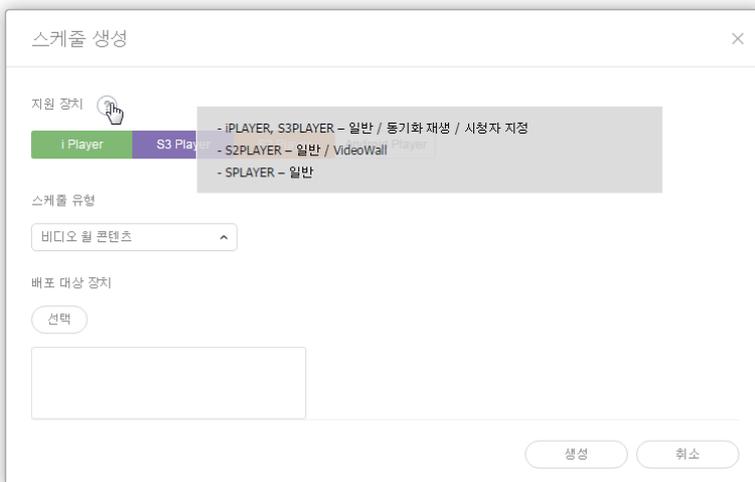
### 참고

- 스케줄을 배포하여 재생하는 장치가 MagicInfo Player S인 경우 4분할 프레임 구성이 가능하지만 동영상은 2개의 영역에만 할당할 수 있습니다.
- Layout Editor를 이용하면 여러 장치에 레이아웃을 구성해 비디오월 기능을 이용할 수 있습니다. Layout Editor 관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [비디오월 레이아웃 사용하기](#)

## 비디오월 스케줄 생성하기

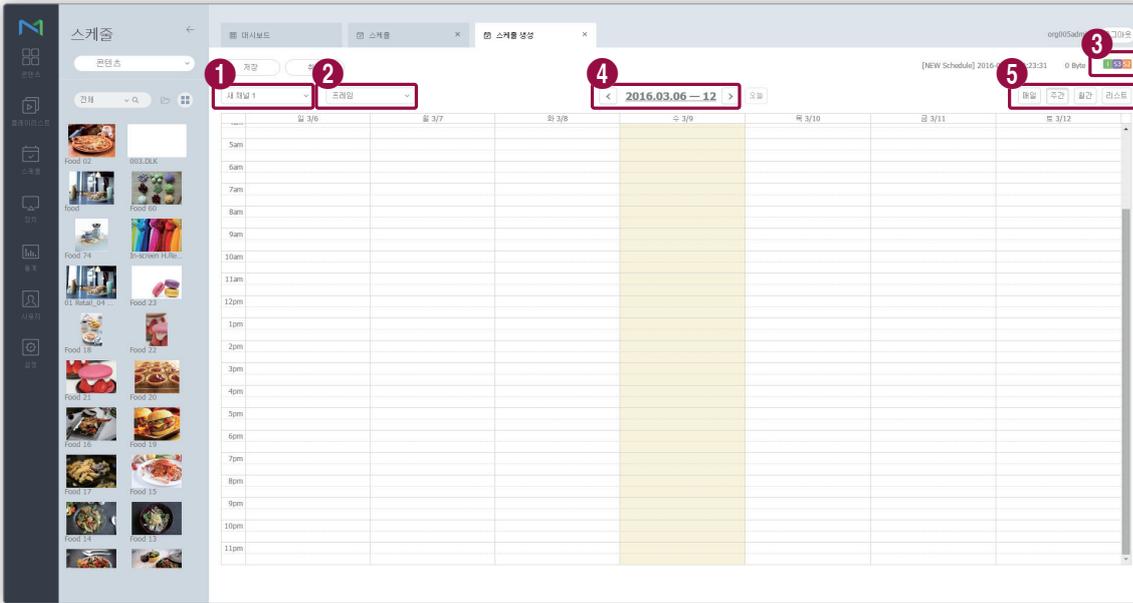
비디오월 레이아웃을 설정한 장치에 비디오월 스케줄을 배포할 수 있습니다. 비디오월 레이아웃 설정 관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [비디오월 레이아웃 사용하기](#)

- 1 스케줄 생성 > 콘텐츠를 클릭하세요.
- 2 스케줄 생성 창에서 스케줄 초기 설정을 완료한 후 **생성**을 클릭하세요.



지원 장치	<p>스케줄을 배포할 장치 유형을 선택하세요.</p> <p> <b>참고</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 비디오월 레이아웃 스케줄은 i Player, S3 Player, S2 Player를 선택했을 때 생성할 수 있습니다.</li> <li>• 내가 선택한 장치보다 높은 사양의 장치는 자동 선택됩니다. 예를 들어 S2 Player를 선택한 경우 상위 버전인 S3 Player, i Player는 자동으로 선택됩니다.</li> <li>• 지원 장치에는 현재 MagicInfo Server에 라이선스가 등록된 장치에 한해서 장치 유형이 나타납니다.</li> </ul>
스케줄 유형	<p>원하는 재생 방법을 선택할 수 있습니다. <b>비디오 월 콘텐츠를</b> 선택하세요.</p> <p> <b>참고</b></p> <p>선택할 수 있는 스케줄 유형은 위에서 선택한 장치 유형에 따라 달라집니다.</p>
배포 대상 장치	<p><b>선택</b>을 클릭하여 스케줄을 배포할 장치 그룹을 선택합니다. 장치는 그룹별로 선택할 수 있으며, 개별 장치는 선택되지 않습니다.</p> <p> <b>참고</b></p> <p>같은 그룹 내에서 비디오월 레이아웃이 설정된 장치에만 비디오월 레이아웃 스케줄을 배포할 수 있습니다.</p>

3 스케줄 일반 정보를 설정하세요.



채널을 설정할 수 있습니다. 채널을 추가/변경하려면 **채널 변경**을 클릭하세요. 채널 변경 창에서 원하는 채널을 선택하거나, **추가**를 클릭한 후 채널 이름과 번호를 설정하여 원하는 채널을 추가하세요.

1 채널이란?

채널은 TV 방송 채널과 유사한 개념입니다. 스케줄링 생성 시 채널을 추가한 후 장치에 배포하면, 장치 채널을 변경하여 원하는 콘텐츠를 재생할 수 있습니다. 채널 변경 관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [장치 채널 변경하기](#)

2 스케줄을 배포할 장치의 화면 프레임을 선택할 수 있습니다. 선택한 프레임에 따라 배포할 장치의 화면을 분할하여 콘텐츠를 재생할 수 있습니다. **프레임 수정**을 클릭하면 프레임을 변경할 수 있습니다. 프레임 설정 관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [스케줄 생성 시 프레임 레이아웃 설정하기](#)

3 스케줄을 배포할 장치 종류를 표시합니다.

4 스케줄을 설정할 날짜를 선택합니다.

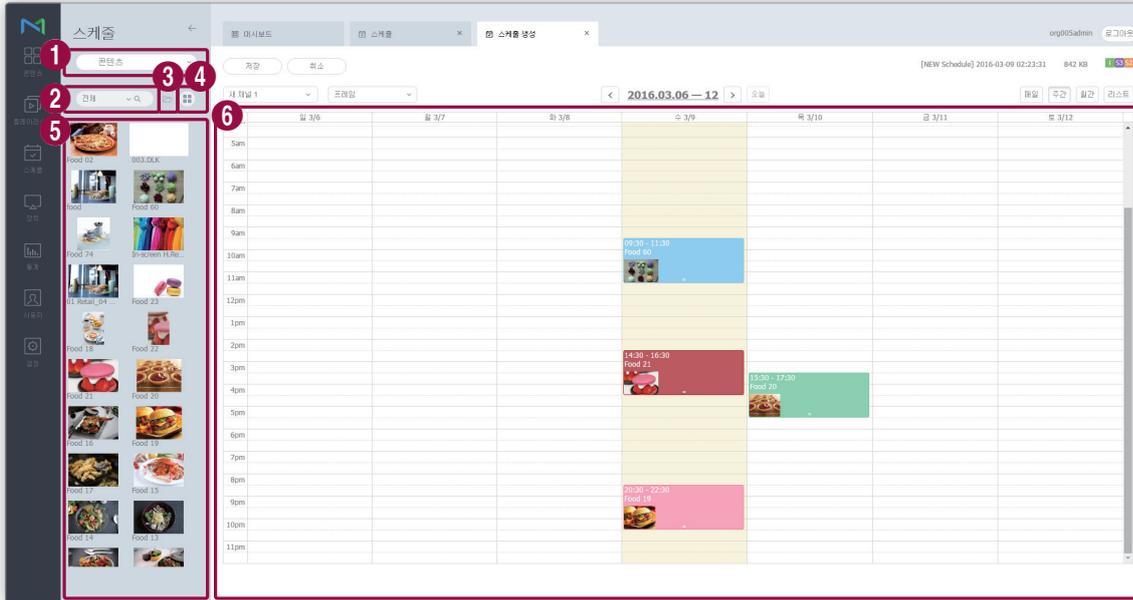
스케줄을 설정할 시간표의 시간 단위를 선택합니다. 시간표는 일, 주, 월 단위로 선택할 수 있습니다.

- **매일**: 시간표를 일 단위로 볼 수 있습니다.
- **주간**: 시간표를 주 단위로 볼 수 있습니다.
- **월간**: 시간표를 월 단위로 볼 수 있습니다.
- **리스트**: 시간표에 설정되어 있는 콘텐츠 재생 스케줄의 목록을 보여줍니다.

4 원하는 방법으로 스케줄에 프로그램을 등록하세요.

**방법 1** 콘텐츠 목록에서 원하는 콘텐츠를 클릭한 후 스케줄 표로 드래그하세요. 그 후, 등록된 콘텐츠를 클릭하세요.

**방법 2** 스케줄 표에서 콘텐츠를 등록할 시간대를 클릭 또는 드래그하세요.



1 콘텐츠 또는 플레이리스트, 입력 소스를 구별하여 나타낼 수 있습니다.

2 원하는 콘텐츠나 플레이리스트를 이름으로 검색할 수 있습니다. 빈 칸을 클릭하면 원하는 콘텐츠의 형식을 설정하여 검색할 수 있습니다.

3 원하는 그룹의 콘텐츠를 확인할 수 있습니다.

4 콘텐츠 목록을 썸네일 또는 리스트 형식으로 정렬할 수 있습니다.

5 콘텐츠 또는 플레이리스트, 입력 소스 목록이 나타납니다.

6 스케줄 표입니다. 콘텐츠를 드래그하거나 원하는 시간대를 클릭 또는 드래그하세요.

5 프로그램 생성 창이 나타나면 프로그램 상세 정보를 설정한 후 **저장**을 클릭하세요.

<b>콘텐츠</b>	<p>콘텐츠 유형을 선택합니다. 매직인포 프로그램을 생성하려면 <b>플레이어</b>를, 비디오월 프로그램을 생성하려면 <b>비디오 월</b>을 선택하세요.</p> <p><b>Q</b> 클릭하여 콘텐츠 파일을 선택하거나 변경할 수 있습니다.</p>
<b>재생 날짜</b>	<p>스케줄을 실행할 기간을 설정합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 기간 제한 없이 스케줄을 실행하려면 <b>무한 반복</b>에 체크하세요.</li> </ul>
<b>반복</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>한번</b>: 스케줄을 반복하지 않고 한번만 실행합니다.</li> <li>▪ <b>매일</b>: 매일 반복하여 실행합니다.</li> <li>▪ <b>주간</b>: 선택한 요일에 반복하여 실행합니다.</li> <li>▪ <b>월간</b>: 매월 선택한 날짜에 반복하여 실행합니다.</li> </ul>
<b>재생 시간</b>	<p>콘텐츠를 재생할 시간을 설정합니다.</p> <p>지정한 기간에 24시간 콘텐츠를 재생하려면 <b>24시간</b>에 체크하세요.</p>

6 스케줄 설정이 완료되면 **저장**을 클릭하세요.

- 7 스케줄 배포 설정 창이 나타나면 배포 정보를 입력한 후 **저장**을 클릭하세요. **추가 옵션**을 클릭하면 추가 설정 항목이 나타납니다.

The screenshot shows a '저장' (Save) dialog box with the following fields and options:

- 스케줄 이름**: [NEW Schedule] 2016-02-22 10:23:31
- 스케줄 그룹**: default
- 배포 대상 장치**: Group03 2
- 설명**: (Empty text box)
- 추가 옵션** (Expanded):
  - 배경 음악**:  배경 음악,  콘텐츠 음소거
  - 콘텐츠 동기화**:  꺼짐,  켜짐
  - 예약 배포**:  예약

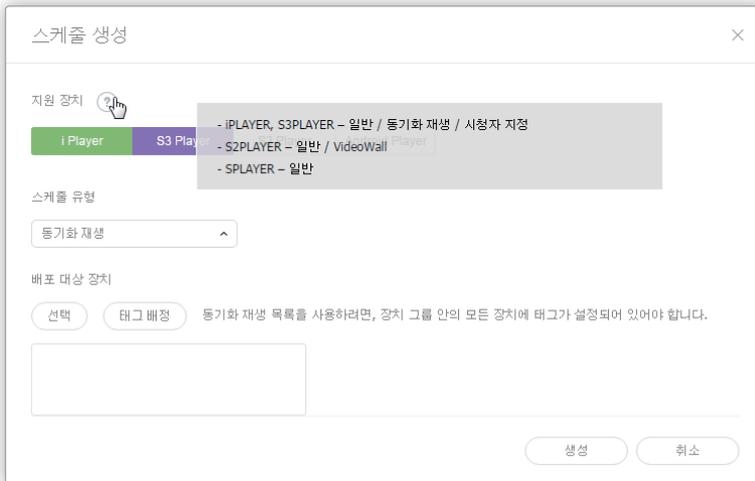
Buttons at the bottom: 저장 (Save), 취소 (Cancel)

<b>스케줄 이름</b>	스케줄 이름을 입력합니다. 스케줄 이름은 중복될 수 없습니다.
<b>스케줄 그룹</b>	해당 스케줄의 그룹을 선택합니다.
<b>배포 대상 장치</b>	배포 대상 장치가 나타납니다. 🔍 클릭하여 스케줄을 배포할 장치 그룹을 변경할 수 있습니다. 장치는 그룹별로 선택할 수 있으며, 개별 장치는 선택되지 않습니다.
<b>설명</b>	스케줄에 대한 설명을 입력합니다.
<b>배경 음악</b>	스케줄의 배경 음악으로 사용할 콘텐츠를 선택합니다. 스케줄에 맵핑된 콘텐츠가 소리를 포함한 영상이라면 소리는 지정한 배경 음악으로 대체되고 영상만 재생합니다.
<b>콘텐츠 동기화</b>	콘텐츠 동기화 사용 여부를 선택합니다. 콘텐츠 동기화란 같은 스케줄을 가진 여러 대의 장치에서 콘텐츠를 재생할 때 재생 시점을 동기화하는 기능입니다. 이 기능은 동일한 네트워크 망에 있는 장치에서만 동작합니다.
<b>예약 배포</b>	설정된 시간에 스케줄을 배포하려면 <b>예약</b> 에 체크하세요. 시간을 설정하여 스케줄을 배포할 경우 예약된 시간 전까지 해당 스케줄의 변경 사항이 누적되어 한번에 적용된 후 배포합니다.

## 동기화 재생 스케줄 생성하기

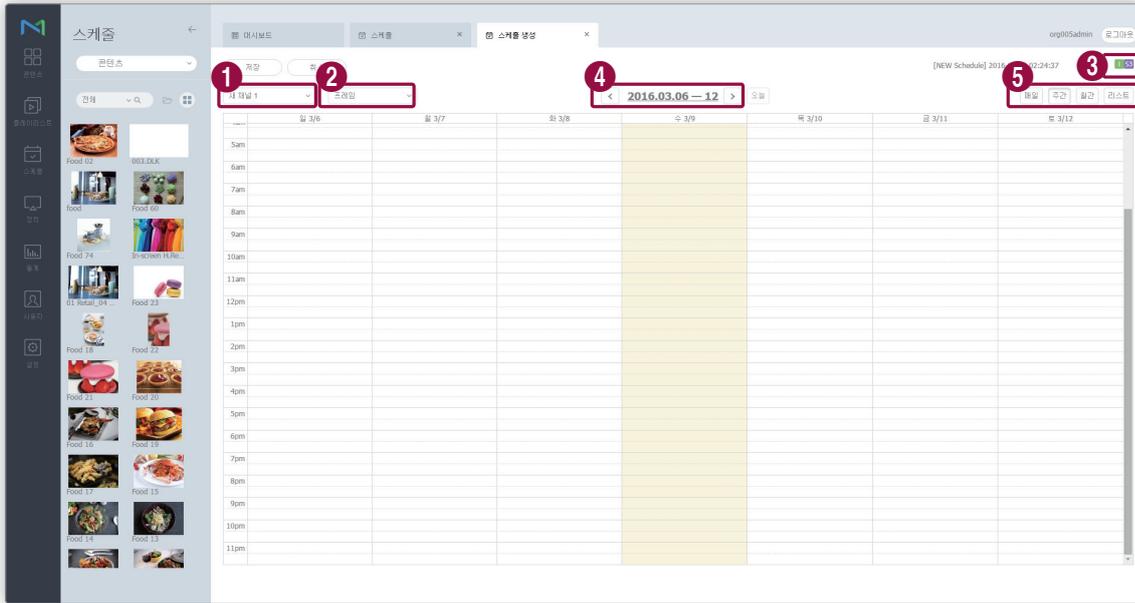
여러 플레이리스트 내 콘텐츠가 같은 시간에 시작 또는 전환되는 동기화 재생 플레이리스트를 태그가 매핑된 장치에 스케줄하여 여러 장치에서 서로 다른 콘텐츠를 동시에 재생할 수 있습니다. 동기화 재생 플레이리스트 생성에 관한 자세한 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [동기화 재생 플레이리스트 생성하기](#)

- 1 스케줄 생성 > 콘텐츠를 클릭하세요.
- 2 스케줄 생성 창에서 스케줄 초기 설정을 완료한 후 **생성**을 클릭하세요.



<p><b>지원 장치</b></p>	<p>스케줄을 배포할 장치 유형을 선택하세요.</p> <p><b>참고</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>동기화 재생 스케줄은 i Player, S3 Player를 선택했을 때 생성할 수 있습니다.</li> <li>내가 선택한 장치보다 높은 사양의 장치는 자동 선택됩니다. 예를 들어 S2 Player를 선택한 경우 상위 버전인 S3 Player, i Player는 자동으로 선택됩니다.</li> <li>지원 장치에는 현재 MagicInfo Server에 라이선스가 등록된 장치에 한해서 장치 유형이 나타납니다.</li> </ul>
<p><b>스케줄 유형</b></p>	<p>원하는 재생 방법을 선택할 수 있습니다. <b>동기화 재생</b>을 선택하세요.</p> <p><b>참고</b></p> <p>선택할 수 있는 스케줄 유형은 위에서 선택한 장치 유형에 따라 달라집니다.</p>
<p><b>배포 대상 장치</b></p>	<p><b>선택</b>을 클릭한 후 동기화 재생을 실행할 장치 그룹을 선택하세요.</p> <p><b>참고</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>동기화 재생을 실행하려면 선택한 장치 그룹의 모든 장치에 같은 태그가 설정되어 있어야 합니다.</li> <li>장치에 태그를 설정하려면 <b>태그 배정</b>을 클릭하세요. 자세한 내용은 다음을 참조하세요. ▶ <a href="#">장치에 태그 설정하기</a></li> </ul>

3 스케줄 일반 정보를 설정하세요.



채널을 설정할 수 있습니다. 채널을 추가/변경하려면 **채널 변경**을 클릭하세요. 채널 변경 창에서 원하는 채널을 선택하거나, **추가**를 클릭한 후 채널 이름과 번호를 설정하여 원하는 채널을 추가하세요.

1 채널이란?

채널은 TV 방송 채널과 유사한 개념입니다. 스케줄링 생성 시 채널을 추가한 후 장치에 배포하면, 장치 채널을 변경하여 원하는 콘텐츠를 재생할 수 있습니다. 채널 변경 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 장치 채널 변경하기](#)

2 **스케줄을 배포할 장치의 화면 프레임**을 선택할 수 있습니다. 선택한 프레임에 따라 배포할 장치의 화면을 분할하여 콘텐츠를 재생할 수 있습니다. **프레임 수정**을 클릭하면 프레임을 변경할 수 있습니다. 프레임 설정 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 스케줄 생성 시 프레임 레이아웃 설정하기](#)

3 스케줄을 배포할 장치 종류를 표시합니다.

4 스케줄을 설정할 날짜를 선택합니다.

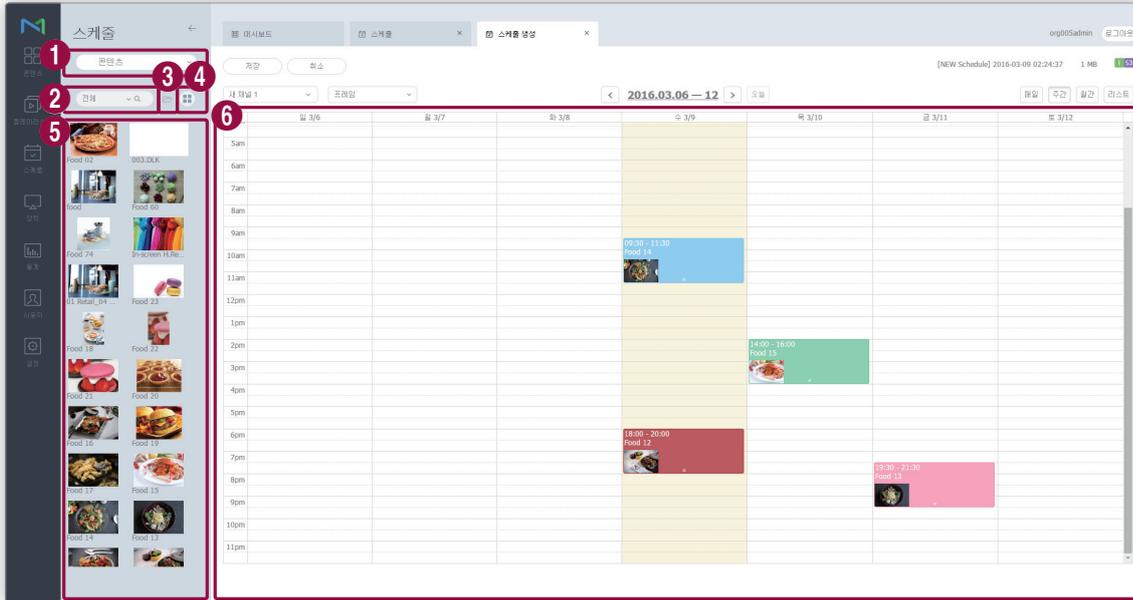
스케줄을 설정할 시간표의 시간 단위를 선택합니다. 시간표는 일, 주, 월 단위로 선택할 수 있습니다.

- **매일**: 시간표를 일 단위로 볼 수 있습니다.
- **주간**: 시간표를 주 단위로 볼 수 있습니다.
- **월간**: 시간표를 월 단위로 볼 수 있습니다.
- **리스트**: 시간표에 설정되어 있는 콘텐츠 재생 스케줄의 목록을 보여줍니다.

4 원하는 방법으로 스케줄에 프로그램을 등록하세요.

**방법 1** 콘텐츠 목록에서 원하는 콘텐츠를 클릭한 후 스케줄 표로 드래그하세요. 그 후, 등록된 콘텐츠를 클릭하세요.

**방법 2** 스케줄 표에서 콘텐츠를 등록할 시간대를 클릭 또는 드래그하세요.



1 콘텐츠 또는 플레이리스트, 입력 소스를 구별하여 나타낼 수 있습니다.

2 원하는 콘텐츠나 플레이리스트를 이름으로 검색할 수 있습니다. 빈 칸을 클릭하면 원하는 콘텐츠의 형식을 설정하여 검색할 수 있습니다.

3 원하는 그룹의 콘텐츠를 확인할 수 있습니다.

4 콘텐츠 목록을 썸네일 또는 리스트 형식으로 정렬할 수 있습니다.

5 콘텐츠 또는 플레이리스트, 입력 소스 목록이 나타납니다.

6 스케줄 표입니다. 콘텐츠를 드래그하거나 원하는 시간대를 클릭 또는 드래그하세요.

5 프로그램 생성 창이 나타나면 프로그램 상세 정보를 설정한 후 **저장**을 클릭하세요.

<b>콘텐츠</b>	동기화 재생 플레이리스트를 선택하세요.
<b>재생 날짜</b>	스케줄을 실행할 기간을 설정합니다. <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 기간 제한 없이 스케줄을 실행하려면 <b>무한 반복</b>에 체크하세요.</li> </ul>
<b>반복</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>한번</b>: 스케줄을 반복하지 않고 한번만 실행합니다.</li> <li>▪ <b>매일</b>: 매일 반복하여 실행합니다.</li> <li>▪ <b>주간</b>: 선택한 요일에 반복하여 실행합니다.</li> <li>▪ <b>월간</b>: 매월 선택한 날짜에 반복하여 실행합니다.</li> </ul>
<b>재생 시간</b>	콘텐츠를 재생할 시간을 설정합니다. 지정한 기간에 24시간 콘텐츠를 재생하려면 <b>24시간</b> 에 체크하세요.

6 스케줄 설정이 완료되면 **저장**을 클릭하세요.

7 스케줄 배포 설정 창이 나타나면 배포 정보를 입력한 후 **저장**을 클릭하세요. **추가 옵션**을 클릭하면 추가 설정 항목이 나타납니다.

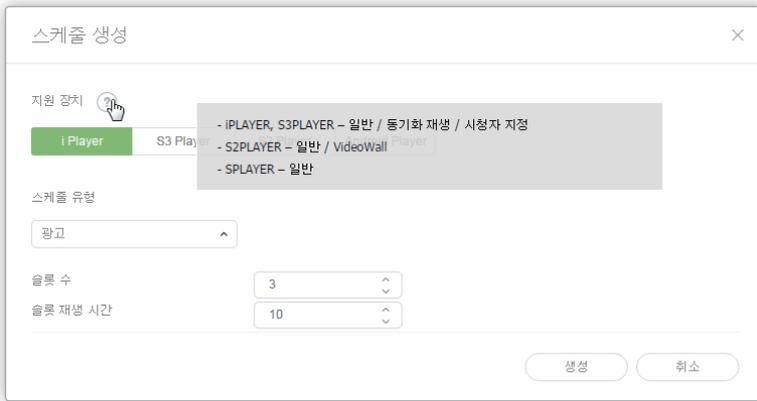
<b>스케줄 이름</b>	스케줄 이름을 입력합니다. 스케줄 이름은 중복될 수 없습니다.
<b>스케줄 그룹</b>	해당 스케줄의 그룹을 선택합니다.
<b>배포 대상 장치</b>	배포 대상 장치가 나타납니다.
<b>설명</b>	스케줄에 대한 설명을 입력합니다.
<b>배경 음악</b>	스케줄의 배경 음악으로 사용할 콘텐츠를 선택합니다. 스케줄에 맵핑된 콘텐츠가 소리를 포함한 영상이라면 소리는 지정한 배경 음악으로 대체되고 영상만 재생합니다.
<b>콘텐츠 동기화</b>	콘텐츠 동기화 사용 여부를 선택합니다. 콘텐츠 동기화란 같은 스케줄을 가진 여러 대의 장치에서 콘텐츠를 재생할 때 재생 시점을 동기화하는 기능입니다. 이 기능은 동일한 네트워크 망에 있는 장치에서만 동작합니다.
<b>예약 배포</b>	설정된 시간에 스케줄을 배포하려면 <b>예약</b> 에 체크하세요. 시간을 설정하여 스케줄을 배포할 경우 예약된 시간 전까지 해당 스케줄의 변경 사항이 누적되어 한번에 적용된 후 배포합니다.

## 광고 스케줄 생성하기

MagicInfo Server에서는 특정 날짜, 특정 시간대에 여러 개의 플레이리스트를 장치에 매핑하여 각 플레이리스트의 콘텐츠를 원하는 시점에 재생할 수 있는 광고 스케줄링 기능을 제공합니다.

광고 플레이리스트 생성에 관한 자세한 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 광고 플레이리스트 생성하기](#)

- 1 스케줄 생성 > 콘텐츠를 클릭하세요.
- 2 스케줄 생성 창에서 스케줄 초기 설정을 완료한 후 **생성**을 클릭하세요.

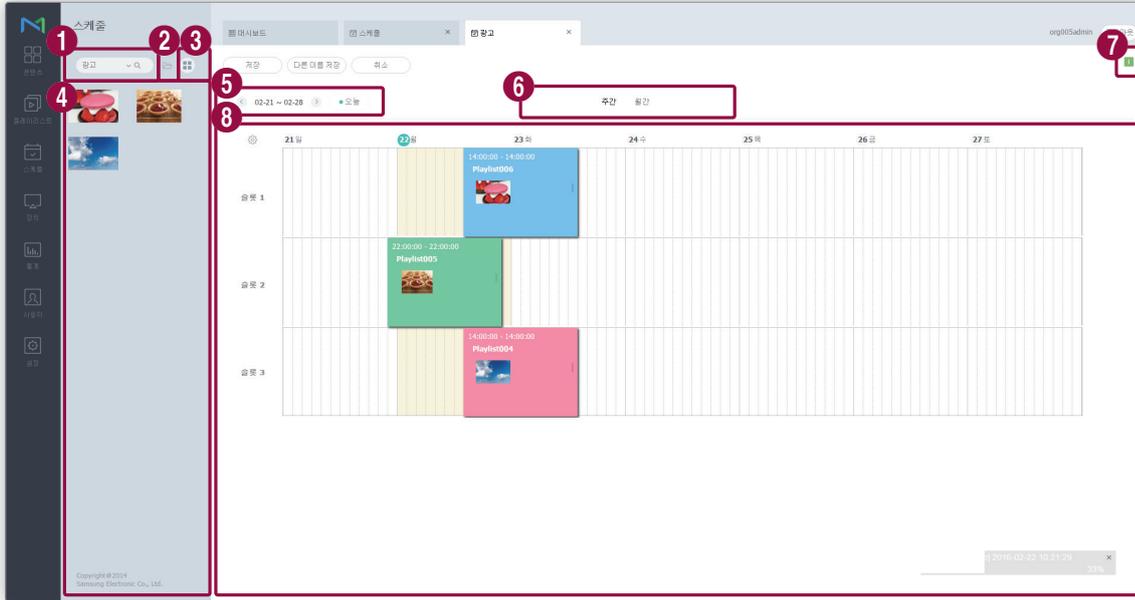


<p><b>지원 장치</b></p>	<p>스케줄을 배포할 장치 유형을 선택하세요.</p> <p><b>참고</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 광고 스케줄은 i Player를 선택했을 때 생성할 수 있습니다.</li> <li>• 내가 선택한 장치보다 높은 사양의 장치는 자동 선택됩니다. 예를 들어 S2 Player를 선택한 경우 상위 버전인 S3 Player, i Player는 자동으로 선택됩니다.</li> <li>• 지원 장치에는 현재 MagicInfo Server에 라이선스가 등록된 장치에 한해서 장치 유형이 나타납니다.</li> </ul>
<p><b>스케줄 유형</b></p>	<p>원하는 재생 방법을 선택할 수 있습니다. <b>광고</b>를 선택하세요.</p> <p><b>참고</b></p> <p>선택할 수 있는 스케줄 유형은 위에서 선택한 장치 유형에 따라 달라집니다.</p>
<p><b>슬롯 수</b></p>	<p>광고 슬롯의 개수를 설정하세요.</p>
<p><b>슬롯 재생 시간</b></p>	<p>각 광고 슬롯의 재생 시간을 설정하세요</p>

3 원하는 방법으로 스케줄에 광고를 등록하세요.

**방법 1** 플레이리스트 목록에서 원하는 플레이리스트를 클릭한 후 슬롯 스케줄 표로 드래그하세요. 그 후, 등록된 플레이리스트를 클릭하세요.

**방법 2** 슬롯 스케줄표에서 플레이리스트를 등록할 시간대를 클릭 또는 드래그하세요.



1 원하는 플레이리스트를 이름으로 검색할 수 있습니다.

2 원하는 그룹의 플레이리스트를 확인할 수 있습니다.

3 플레이리스트 목록을 썸네일 또는 리스트 형식으로 정렬할 수 있습니다.

4 광고 플레이리스트 목록이 나타납니다.

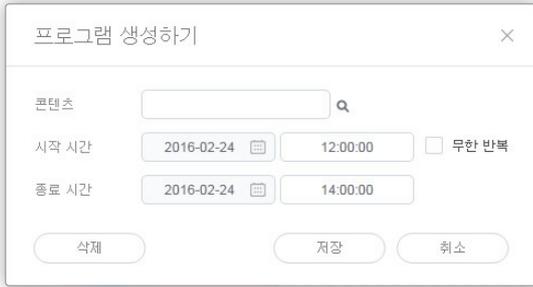
5 스케줄을 설정할 날짜를 선택합니다.

스케줄을 설정할 시간표의 시간 단위를 선택합니다.

- 6
  - 주간: 시간표를 주 단위로 볼 수 있습니다.
  - 월간: 시간표를 월 단위로 볼 수 있습니다.

7 스케줄을 배포할 장치 종류를 표시합니다.

8 슬롯 스케줄 표입니다. 플레이리스트를 드래그하거나 원하는 시간대를 클릭 또는 드래그하세요.

4 광고 상세 정보를 설정한 후 **저장**을 클릭하세요.


<b>콘텐츠</b>	장치에 배포할 광고 플레이리스트를 선택하거나 변경할 수 있습니다.
<b>시작 시간</b>	광고 플레이리스트를 시작할 시간을 설정할 수 있습니다.
<b>종료 시간</b>	광고 플레이리스트를 종료할 시간을 설정할 수 있습니다. <ul style="list-style-type: none"> <li>종료 시간 제한 없이 플레이리스트를 재생하려면 <b>무한 반복</b>에 체크하세요.</li> </ul>

5 스케줄 설정이 완료되면 **저장**을 클릭하세요.

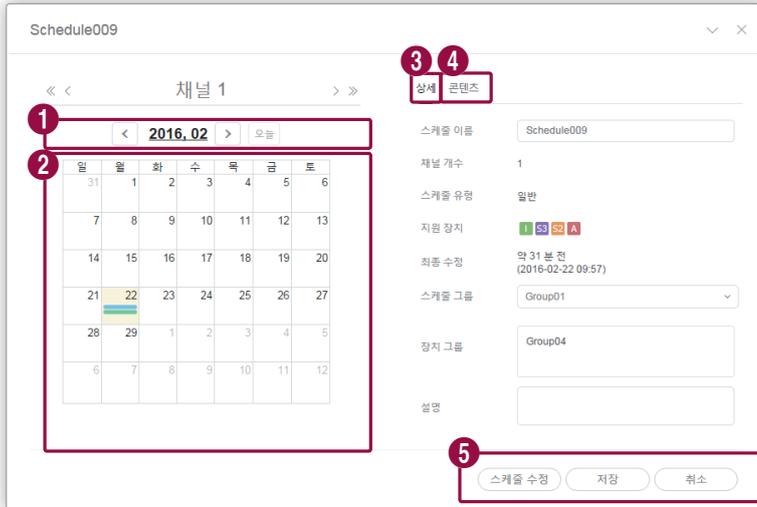
- 6 스케줄 배포 설정 창이 나타나면 배포 정보를 입력한 후 **저장**을 클릭하세요. **추가 옵션**을 클릭하면 추가 설정 항목이 나타납니다.

<b>스케줄 이름</b>	스케줄 이름을 입력합니다. 스케줄 이름은 중복될 수 없습니다.
<b>스케줄 그룹</b>	해당 스케줄의 그룹을 선택합니다.
<b>배포 대상 장치</b>	 클릭하여 스케줄을 배포할 장치 그룹을 선택합니다. 장치는 그룹별로 선택할 수 있으며, 개별 장치는 선택되지 않습니다.
<b>설명</b>	스케줄에 대한 설명을 입력합니다.
<b>예약 배포</b>	설정된 시간에 스케줄을 배포하려면 <b>예약</b> 에 체크하세요. 시간을 설정하여 스케줄을 배포할 경우 예약된 시간 전까지 해당 스케줄의 변경 사항이 누적되어 한번에 적용된 후 배포합니다.

# 콘텐츠 스케줄 관리하기

## 콘텐츠 스케줄 상세 정보 보기

스케줄 목록에서 스케줄의 이름을 클릭하면 해당 스케줄의 상세 정보를 볼 수 있습니다.



- 1 스케줄에 여러 채널을 등록한 경우, 채널 항목에서 < / > 클릭해 다른 채널 정보를 확인할 수 있습니다. << / >> 클릭하면 맨 처음 또는 맨 끝의 채널로 이동할 수 있습니다.
- 2 스케줄이 표시된 달력을 확인할 수 있습니다.
- 3 스케줄 상세 정보를 확인할 수 있습니다. 스케줄 이름과 스케줄 그룹, 설명을 수정할 수 있습니다.
- 4 스케줄에 등록된 콘텐츠를 확인할 수 있습니다. 콘텐츠의 이름을 클릭하면 콘텐츠 세부 정보를 확인할 수 있습니다.
  - **스케줄 수정:** 스케줄을 생성과 동일한 방법으로 수정할 수 있습니다.
- 5
  - **저장:** 상세 정보 창에서 변경한 정보를 저장할 수 있습니다.
  - **취소:** 상세 정보 창을 닫을 수 있습니다.

## 콘텐츠 스케줄 수정하기

원하는 방법으로 스케줄 수정을 진행하세요.

**방법 1** 콘텐츠 스케줄 목록에서 스케줄을 선택하고 **수정**을 클릭하세요. 스케줄 생성과 동일한 방법으로 수정할 수 있습니다.

**방법 2** 스케줄 목록에서 **+** 클릭한 후 스케줄을 간단하게 수정하여 배포할 수 있습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [콘텐츠 스케줄 간단 수정하기](#)

**방법 3** 콘텐츠 스케줄 목록에서 스케줄의 이름을 선택한 후 스케줄 상세 정보 창에서 스케줄을 수정할 수 있습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [콘텐츠 스케줄 상세 정보 보기](#)

## 콘텐츠 스케줄 삭제하기

콘텐츠 스케줄 목록에서 스케줄을 삭제할 수 있습니다.

콘텐츠 스케줄을 선택한 후 **삭제**를 클릭하면 선택한 스케줄이 휴지통으로 이동합니다. 휴지통으로 이동한 스케줄은 복구하여 다시 사용할 수 있습니다.

- 스케줄을 삭제하면 해당 스케줄이 적용되어 있는 장치는 기본 스케줄로 변경됩니다.

## 콘텐츠 스케줄 그룹 변경하기

콘텐츠 스케줄 목록에서 스케줄의 소속 그룹을 변경할 수 있습니다.

원하는 방법을 선택해 스케줄의 소속 그룹을 변경하세요.

**방법 1** 스케줄을 선택한 후 **이동**을 클릭하세요. 그룹 선택 화면이 나타나면 그룹을 변경한 후 **저장**을 클릭하세요.

**방법 2** 스케줄 이름을 클릭하세요. 스케줄 상세 정보 창이 나타나면 그룹을 변경한 후 **저장**을 클릭하세요.

## 콘텐츠 스케줄 복사하기

---

콘텐츠 스케줄을 복사하여 새로운 스케줄을 생성할 수 있습니다.

- 1 목록에서 콘텐츠 스케줄을 선택한 후 **복사**를 클릭하세요.
- 2 복사한 스케줄의 저장 정보를 설정한 후 **저장**을 클릭하세요.
  - 스케줄이 목록에 추가됩니다.

## 콘텐츠 스케줄 장치 재배포하기

---

- 1 콘텐츠 스케줄 목록에서 스케줄을 선택하고 **재배포**를 클릭하세요.
- 2 그룹 선택 창에서 원하는 장치 그룹을 선택한 후 **저장**을 클릭하세요.

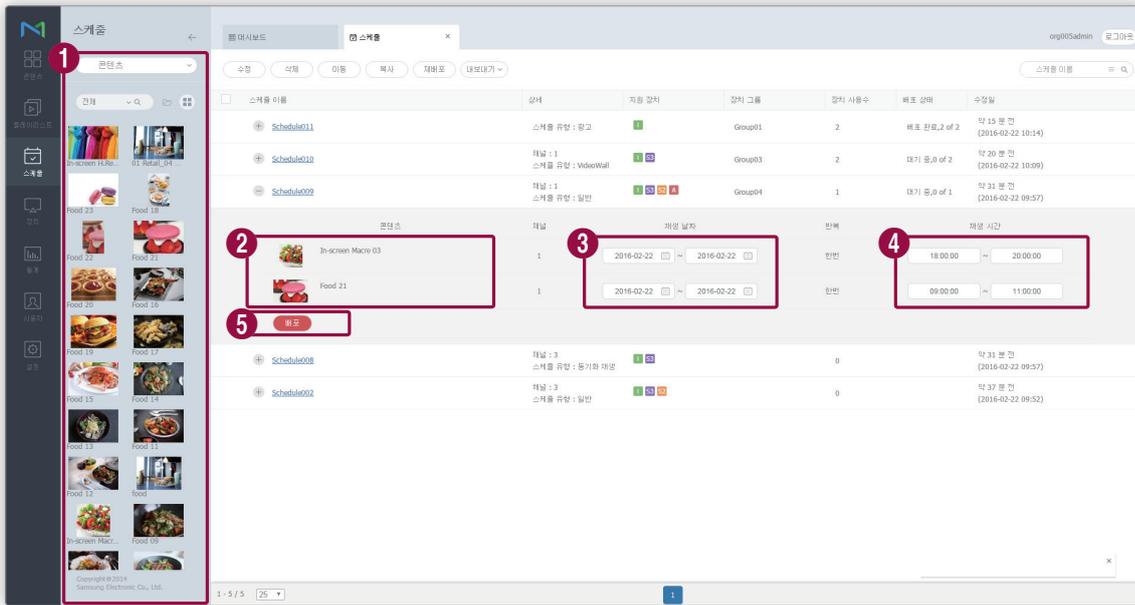
## 콘텐츠 스케줄 간단 수정하기

---

콘텐츠 스케줄 목록에서 스케줄을 바로 수정하고 배포할 수 있습니다.

- 1 콘텐츠 스케줄 목록에서 원하는 스케줄의 **+** 클릭하세요.

2 스케줄 간단 수정 창에서 원하는 정보를 수정하세요.



- 1 콘텐츠 목록이 나타납니다. 원하는 콘텐츠를 클릭한 후 간단 수정 창으로 드래그하여 콘텐츠를 교체할 수 있습니다.
- 2 스케줄에 포함된 콘텐츠의 썸네일을 확인할 수 있습니다. 콘텐츠 목록에 있는 콘텐츠로 교체할 수 있습니다.
- 3 해당 콘텐츠가 재생될 기간을 확인 후 수정할 수 있습니다.
- 4 해당 콘텐츠가 재생될 시간을 확인 후 수정할 수 있습니다.
- 5 해당 콘텐츠 스케줄을 배포할 수 있습니다.

# 메시지 스케줄

장치에 재생할 메시지를 제작하고 관리할 수 있습니다.

메시지 스케줄은 일 단위, 주 단위, 월 단위로 생성할 수 있습니다.

하위 메뉴에서 **메시지**를 클릭하세요.

## 메시지 스케줄 보기

각 소속에 그룹을 생성하여 그룹별로 메시지 스케줄을 관리할 수 있습니다. 각 소속에는 기본적으로 default 그룹이 생성되어 있습니다.

- **모든 스케줄**: 같은 소속의 사용자들이 등록한 모든 메시지 스케줄을 조회할 수 있습니다.
- **그룹별**: 메시지를 추가할 때 지정한 그룹별로 메시지 스케줄을 조회하거나 관리할 수 있습니다.

## 메시지 스케줄 그룹 관리하기

1 그룹을 관리하려면 **그룹별**을 클릭하세요.

2 다음 중 원하는 방법으로 그룹을 관리하세요.

**방법 1** 원하는 그룹을 선택한 후 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하세요.

**방법 2** 원하는 그룹 이름 위로 마우스 커서를 이동한 후 **...** 나타나면 클릭하세요.



<p><b>새 그룹</b></p>	<p>선택한 그룹의 하위 그룹을 생성할 수 있습니다.</p> <p> <b>참고</b></p> <p>최상위 그룹은 소속 추가를 통해 생성할 수 있습니다. 소속 추가에 관한 자세한 내용은 다음을 참고하세요. <a href="#">▶ 소속 생성하기</a></p>
<p><b>이름 변경</b></p>	<p>선택한 그룹의 이름을 변경할 수 있습니다.</p> <p> <b>참고</b></p> <p>최상위 그룹의 이름은 변경할 수 없습니다.</p>
<p><b>삭제</b></p>	<p>선택한 그룹을 삭제할 수 있습니다.</p> <p> <b>참고</b></p> <p>최상위 그룹은 삭제할 수 없습니다.</p>

 **참고**

- 그룹을 이동하려면 그룹별에서 그룹을 선택한 후 원하는 위치로 드래그하세요. 단, 하위 그룹을 상위 그룹과 같은 수준으로 이동할 수는 있으나, 상위 그룹을 하위 그룹과 같은 수준으로 이동할 수는 없습니다. 또한, 위치를 이동할 그룹에 하위 그룹이 존재할 경우, 모든 그룹이 계층을 유지하여 같이 이동합니다.
- 그룹 이름 옆에는 해당 그룹에 소속된 사용자 수가 표시됩니다.

## 메시지 스케줄 검색하기

키워드를 입력하고 🔍 클릭하세요.

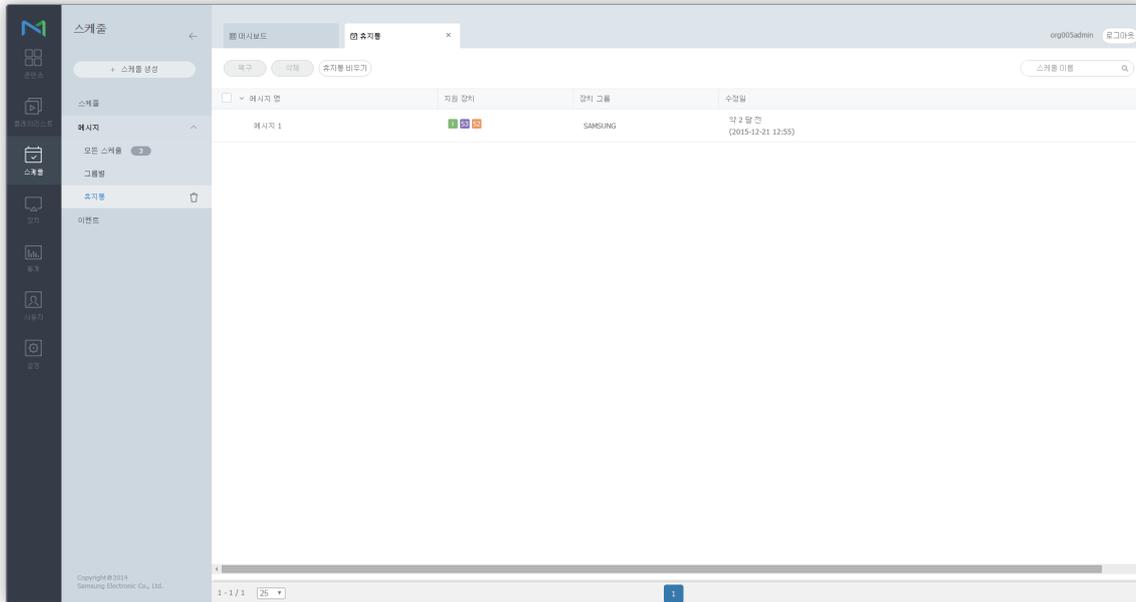
### 맞춤 검색

☰ 클릭하면 다양한 조건으로 스케줄을 검색할 수 있습니다.

<b>장치 그룹</b>	원하는 장치에 배포된 스케줄을 검색할 수 있습니다. 🔍 클릭한 후 그룹 선택 창에서 원하는 장치 그룹을 선택하세요.
<b>최근 수정 일</b>	특정 날짜에 수정된 스케줄을 검색할 수 있습니다. 드롭다운 목록에서 원하는 수정일을 선택하세요. <b>사용자 지정</b> 을 선택한 후 직접 날짜를 입력할 수도 있습니다.

## 휴지통

삭제한 스케줄을 확인하려면 **휴지통**을 클릭하세요.



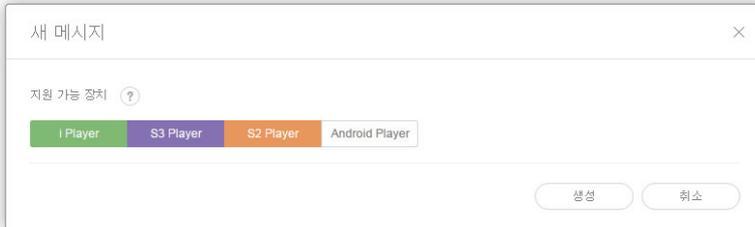
- **복구**를 클릭하면 선택한 스케줄을 원하는 그룹으로 복구할 수 있습니다.
- **삭제**를 클릭하면 선택한 스케줄이 영구 삭제됩니다.
- **휴지통 비우기**를 클릭하면 휴지통 안의 모든 스케줄을 영구 삭제합니다.

### 참고

스케줄 삭제 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 메시지 스케줄 삭제하기](#)

# 메시지 스케줄 생성하기

- 1 스케줄 생성 > 메시지를 클릭하세요.
- 2 메시지 스케줄 생성 창에서 장치 유형을 선택한 후 생성을 클릭하세요.



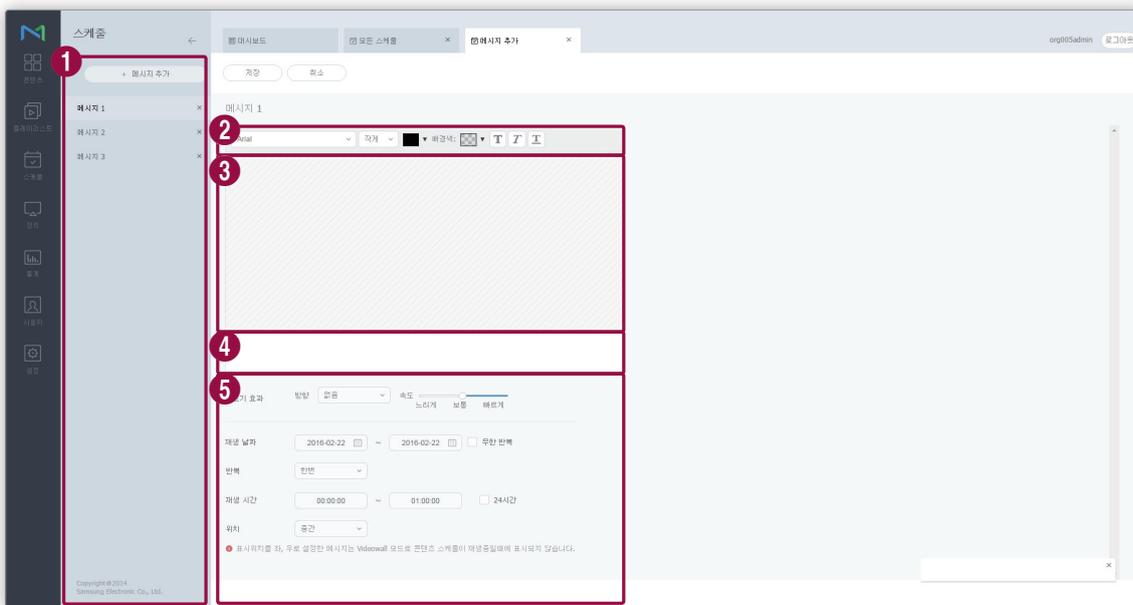
## 지원 가능 장치

스케줄을 배포할 장치 유형을 선택하세요.

### 참고

- 메시지 스케줄은 모든 유형의 장치에서 사용할 수 있습니다.
- 내가 선택한 장치보다 높은 사양의 장치는 자동 선택됩니다. 예를 들어 S2 Player를 선택한 경우 상위 버전인 S3 Player, i Player는 자동으로 선택됩니다.
- 지원 가능 장치에는 현재 MagicInfo Server에 라이선스가 등록된 장치에 한해서 장치 유형이 나타납니다.

- 3 스케줄 상세 정보를 설정하세요.



- 1 메시지를 추가하거나 삭제합니다. 메시지를 추가하려면 **메시지 추가**를, 삭제하려면 **X**를 클릭하세요. 메시지를 추가하면 하나의 스케줄 생성으로 원하는 시간에 다양한 메시지를 재생할 수 있습니다.

2 문자 특성 및 배경색을 설정합니다.

3 입력한 메시지를 미리 확인합니다.

4 메시지를 입력합니다.

- **흐르기 효과**: 장치에서 메시지가 지나갈 방향 및 속도를 설정할 수 있습니다.

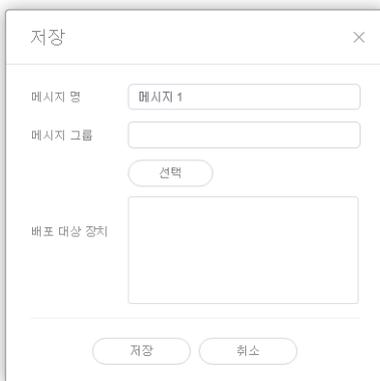
#### 참고

장치가 비디오편 모드로 동작 중일 경우, 메시지가 레이아웃 중간에 나타납니다. 따라서, 메시지 표시 위치를 좌 또는 우로 설정하면 메시지가 화면에 재생되지 않습니다.

- 5
- **재생 날짜**: 메시지를 실행할 기간을 설정합니다. 기한 제한 없이 메시지를 재생하려면 **무한 반복**에 체크하세요.
  - **반복**: 메시지가 반복되기 원하는 주기를 선택합니다.
  - **재생 시간**: 메시지를 재생할 시간을 설정합니다.
  - **위치**: 장치에서 메시지를 표시할 위치를 설정할 수 있습니다.

4 스케줄 설정이 완료되면 **저장**을 클릭하세요.

5 스케줄 배포 설정 창이 나타나면 배포 정보를 입력한 후 **저장**을 클릭하세요.

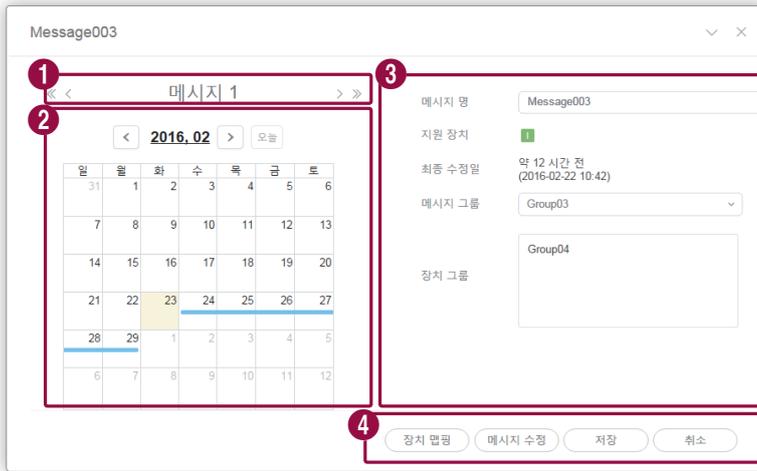


<b>메시지 명</b>	메시지 스케줄의 이름을 입력합니다. 스케줄 이름은 중복될 수 없습니다.
<b>메시지 그룹</b>	해당 메시지 스케줄의 그룹을 선택합니다.
<b>배포 대상 장치</b>	메시지 스케줄을 배포할 장치 그룹을 선택합니다. 장치는 그룹별로 선택할 수 있으며, 개별 장치는 선택되지 않습니다.

# 메시지 스케줄 관리하기

## 메시지 스케줄 상세 정보 보기

스케줄 목록에서 스케줄을 클릭하면 해당 스케줄의 상세 정보를 볼 수 있습니다.



- 1 메시지 스케줄에 여러 메시지를 등록한 경우, < / > 클릭해 다른 메시지 정보를 확인할 수 있습니다. << / >> 클릭하면 맨 처음 또는 맨 끝의 메시지로 이동할 수 있습니다.
- 2 메시지 스케줄이 표시된 달력을 확인할 수 있습니다.
- 3 스케줄 상세 정보를 확인할 수 있습니다. 메시지 스케줄 이름과 메시지 스케줄 그룹을 수정할 수 있습니다.
  - **장치 맵핑**: 메시지 스케줄을 장치에 맵핑할 수 있습니다. 그룹 선택 창에서 원하는 장치 그룹을 선택하세요.
  - **메시지 수정**: 스케줄을 생성과 동일한 방법으로 수정할 수 있습니다.
- 4
  - **저장**: 상세 정보 창에서 변경한 정보를 저장할 수 있습니다.
  - **닫기**: 상세 정보 창을 닫을 수 있습니다.

## 메시지 스케줄 수정하기

---

원하는 방법으로 메시지 스케줄 수정을 진행하세요.

**방법 1** 메시지 목록에서 메시지를 선택하고 **수정**을 클릭하세요. 메시지 생성과 동일한 방법으로 수정할 수 있습니다.

**방법 2** 메시지 스케줄 목록에서 스케줄의 이름을 선택한 후 스케줄 상세 정보 창에서 스케줄을 수정할 수 있습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 메시지 스케줄 상세 정보 보기](#)

## 메시지 스케줄 삭제하기

---

메시지 목록에서 메시지를 삭제할 수 있습니다.

메시지를 선택한 후 **삭제**를 클릭하면 선택한 메시지가 휴지통으로 이동합니다. 휴지통으로 이동한 메시지는 복구하여 다시 사용할 수 있습니다.

## 메시지 스케줄 그룹 변경하기

---

메시지 스케줄 목록에서 스케줄의 소속 그룹을 변경할 수 있습니다.

원하는 방법을 선택해 스케줄의 소속 그룹을 변경하세요.

**방법 1** 스케줄을 선택한 후 **이동**을 클릭하세요. 그룹 선택 화면이 나타나면 그룹을 변경한 후 **저장**을 클릭하세요.

**방법 2** 스케줄 이름을 클릭하세요. 스케줄 상세 정보 창이 나타나면 그룹을 변경한 후 **저장**을 클릭하세요.

## 메시지 스케줄 장치 맵핑하기

---

1 메시지 스케줄 목록에서 스케줄을 선택하고 **장치 맵핑**을 클릭하세요.

2 그룹 선택 창에서 원하는 장치 그룹을 선택하세요.

# 이벤트 스케줄

장치에 재생할 이벤트를 제작하고 관리할 수 있습니다.

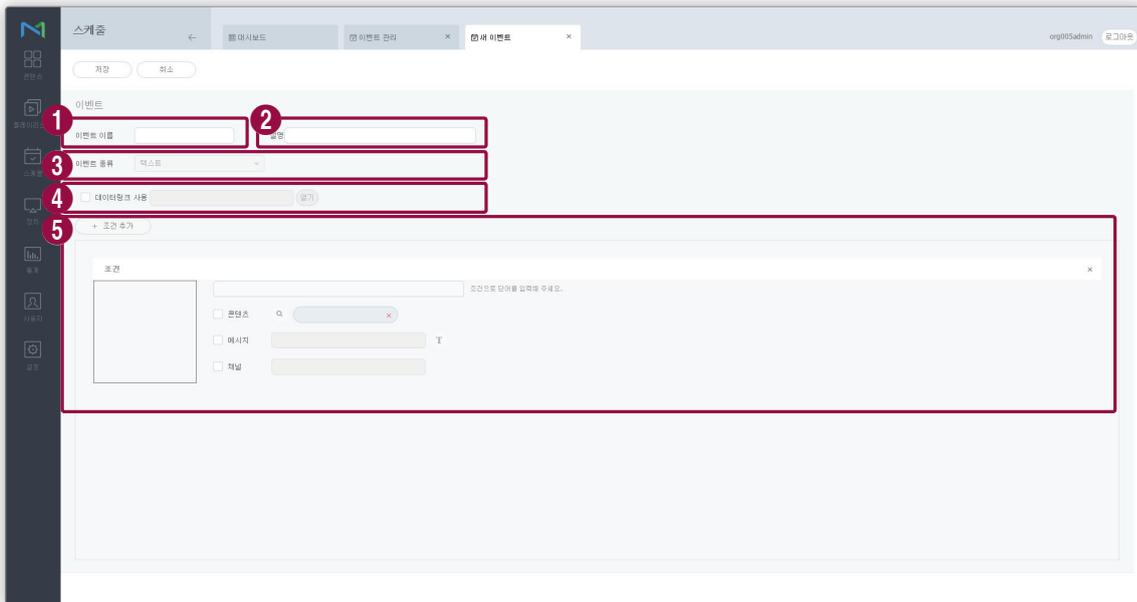
이벤트 스케줄은 일 단위, 주 단위, 월 단위로 생성할 수 있습니다.

하위 메뉴에서 **이벤트**를 클릭하세요.

## 이벤트 생성하기

이벤트 스케줄을 생성하기 전에 먼저, 이벤트를 생성해야 합니다.

- 1 **이벤트 관리**를 클릭하세요.
- 2 **생성**을 클릭하세요.
- 3 이벤트 생성 화면에서 이벤트 정보를 설정한 후 **저장**을 클릭하세요.



1 이벤트 이름을 입력합니다.

2 이벤트 관련 설명을 입력합니다.

3 이벤트 종류를 드롭 다운 목록에서 선택합니다. 선택한 이벤트 종류에 따라 이벤트 발생 조건이 달라집니다.

4 데이터링크 서버 정보를 받아오려면 **데이터링크 사용**에 체크한 후 **열기**를 클릭하세요.

이벤트 발생 조건을 추가합니다. 이벤트 조건을 추가하려면 **조건 추가**를 클릭하세요. 추가한 조건을 삭제하려면 **X**를 클릭하세요. 이벤트 조건을 추가하면 하나의 이벤트 생성으로 원하는 조건을 추가하여 다양한 이벤트를 재생할 수 있습니다.

- **콘텐츠**: 이벤트 조건 일치 시 장치에 재생할 콘텐츠를 선택하려면 **Q**를 클릭하세요.
- **메시지**: 이벤트 조건 일치 시 장치에 표시할 메시지를 입력하세요. **T**를 클릭해 폰트 및 장치 표시 위치를 설정할 수 있습니다.
- 5 **채널**: 이벤트 조건 일치 시 변경할 장치 채널을 입력하세요.

#### 참고

- 추가할 수 있는 이벤트 조건은 먼저 선택한 이벤트 종류에 따라 다르게 나타납니다.
- **조건 추가**를 클릭한 후에는 이벤트 종류를 변경할 수 없습니다. 이벤트 종류를 변경하려면 이벤트 생성 취소 후 처음부터 다시 진행하세요.

## 이벤트 관리하기

### 이벤트 상세 정보 보기

이벤트 목록에서 이벤트의 이름을 클릭하면 해당 이벤트의 상세 정보를 볼 수 있습니다.



1 이벤트에 여러 조건을 등록한 경우, < / > 클릭해 다른 조건 정보를 확인할 수 있습니다.

2 이벤트를 미리볼 수 있습니다.

3 이벤트 상세 정보를 확인할 수 있습니다.

- 4
- 수정: 이벤트를 생성과 동일한 방법으로 수정할 수 있습니다.
  - 닫기: 상세 정보 창을 닫을 수 있습니다.

## 이벤트 수정하기

이벤트 목록에서 이벤트를 선택하고 **수정**을 클릭하세요. 이벤트 생성과 동일한 방법으로 수정할 수 있습니다.

### 참고

- 이벤트 종류는 수정할 수 없습니다.
- 일부 이벤트 조건은 이벤트 생성 시 설정한 이벤트 종류에 따라 수정할 수 없습니다.

## 이벤트 삭제하기

이벤트 목록에서 이벤트를 삭제할 수 있습니다.

이벤트를 선택한 후 **영구 삭제**를 클릭하면 선택한 이벤트는 MagicInfo Server에서 영구 삭제됩니다. 영구 삭제된 이벤트는 복구할 수 없습니다.

## 이벤트 스케줄 보기

---

각 소속에 그룹을 생성하여 그룹별로 이벤트 스케줄을 관리할 수 있습니다. 각 소속에는 기본적으로 default 그룹이 생성되어 있습니다.

- **모든 스케줄**: 같은 소속의 사용자들이 등록한 모든 이벤트 스케줄을 조회할 수 있습니다.
- **그룹별**: 이벤트 스케줄을 추가할 때 지정한 그룹별로 이벤트 스케줄을 조회하거나 관리할 수 있습니다.

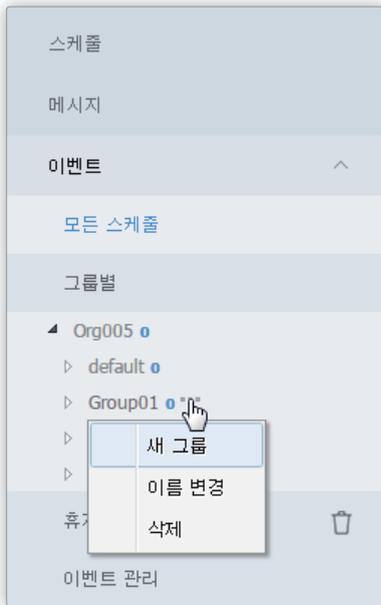
## 이벤트 스케줄 그룹 관리하기

1 그룹을 관리하려면 **그룹별**을 클릭하세요.

2 다음 중 원하는 방법으로 그룹을 관리하세요.

**방법 1** 원하는 그룹을 선택한 후 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하세요.

**방법 2** 원하는 그룹 이름 위로 마우스 커서를 이동한 후 **⋮** 나타나면 클릭하세요.



<p><b>새 그룹</b></p>	<p>선택한 그룹의 하위 그룹을 생성할 수 있습니다.</p> <p><b>참고</b></p> <p>최상위 그룹은 소속 추가를 통해 생성할 수 있습니다. 소속 추가에 관한 자세한 내용은 다음을 참고하세요. <a href="#">▶ 소속 생성하기</a></p>
<p><b>이름 변경</b></p>	<p>선택한 그룹의 이름을 변경할 수 있습니다.</p> <p><b>참고</b></p> <p>최상위 그룹의 이름은 변경할 수 없습니다.</p>

## 삭제

선택한 그룹을 삭제할 수 있습니다.

## 참고

최상위 그룹은 삭제할 수 없습니다.

## 참고

- 그룹을 이동하려면 그룹별에서 그룹을 선택한 후 원하는 위치로 드래그하세요. 단, 하위 그룹을 상위 그룹과 같은 수준으로 이동할 수는 있으나, 상위 그룹을 하위 그룹과 같은 수준으로 이동할 수는 없습니다. 또한, 위치를 이동할 그룹에 하위 그룹이 존재할 경우, 모든 그룹이 계층을 유지하여 같이 이동합니다.
- 그룹 이름 옆에는 해당 그룹에 소속된 사용자 수가 표시됩니다.

## 이벤트 스케줄 검색하기

키워드를 입력하고 🔍 클릭하세요.

## 맞춤 검색

☰ 클릭하면 다양한 조건으로 스케줄을 검색할 수 있습니다.

## 장치 그룹

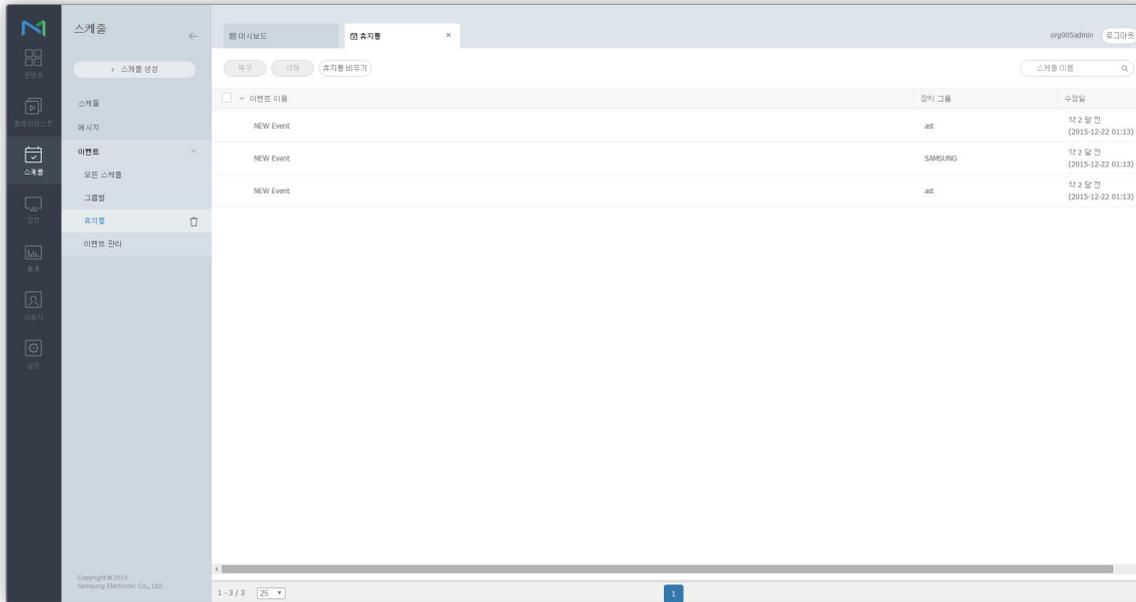
원하는 장치에 배포된 스케줄을 검색할 수 있습니다. 🔍 클릭한 후 그룹 선택 창에서 원하는 장치 그룹을 선택하세요.

## 최근 수정 일

특정 날짜에 수정된 스케줄을 검색할 수 있습니다. 드롭다운 목록에서 원하는 수정일을 선택하세요. **사용자 지정**을 선택한 후 직접 날짜를 입력할 수도 있습니다.

## 휴지통

삭제한 스케줄을 확인하려면 휴지통을 클릭하세요



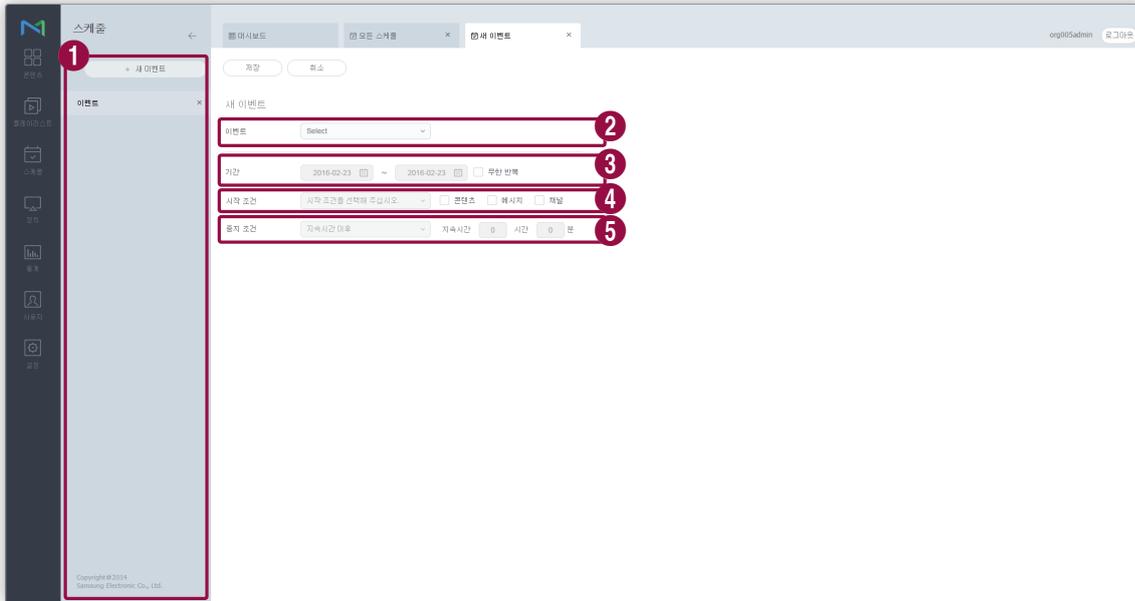
- 복구를 클릭하면 선택한 스케줄을 원하는 그룹으로 복구할 수 있습니다.
- 삭제를 클릭하면 선택한 스케줄이 영구 삭제됩니다.
- 휴지통 비우기를 클릭하면 휴지통 안의 모든 스케줄을 영구 삭제합니다.

### 참고

스케줄 삭제 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 이벤트 스케줄 삭제하기](#)

# 이벤트 스케줄 생성하기

- 1 스케줄 생성 > 이벤트를 클릭하세요.
- 2 스케줄 설정 화면에서 이벤트 종류, 기간, 조건 등을 설정하세요.



- 1 이벤트를 추가하려면 **새 이벤트**를 클릭하세요. 이벤트를 추가하면 하나의 스케줄 생성으로 다양한 조건에서 원하는 이벤트를 재생할 수 있습니다.
- 2 이벤트 관리에서 생성한 이벤트를 설정합니다.
- 3 스케줄을 실행할 기간을 설정합니다.
  - 기간 제한 없이 스케줄을 실행하려면 **무한 반복**에 체크하세요.
- 4 이벤트 시작 조건을 설정합니다. 조건 일치 시 장치에 표시할 동작에 체크하세요. 사용자가 선택한 이벤트에 따라 설정할 수 있는 조건이 달라집니다.
- 5 이벤트 중지 조건을 설정합니다. 사용자가 선택한 이벤트에 따라 설정할 수 있는 조건이 달라집니다.

## 참고

이벤트 스케줄을 생성하려면 먼저, 이벤트를 생성해야 합니다. 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 이벤트 생성하기](#)

- 3 스케줄 설정이 완료되면 **저장**을 클릭하세요.

#### 4 스케줄 배포 설정 창이 나타나면 배포 정보를 입력한 후 **저장**을 클릭하세요.

<b>이벤트 이름</b>	이벤트 스케줄 이름을 입력합니다.
<b>그룹 이름</b>	빈 칸을 클릭하여 해당 스케줄의 그룹을 선택합니다.
<b>배포 대상 장치</b>	<b>선택</b> 을 클릭하여 이벤트 스케줄을 재생할 장치를 선택합니다. 장치는 그룹별로 선택할 수 있으며, 개별 장치는 선택되지 않습니다.

# 이벤트 스케줄 관리하기

## 이벤트 스케줄 상세 정보 보기

이벤트 스케줄 목록에서 스케줄을 클릭하면 해당 스케줄의 상세 정보를 볼 수 있습니다.



- 1 이벤트 스케줄에 여러 이벤트를 등록한 경우, < / > 클릭해 다른 이벤트 정보를 확인할 수 있습니다.
- 2 이벤트 스케줄이 표시된 달력을 확인할 수 있습니다.
- 3 스케줄 상세 정보를 확인할 수 있습니다.
- 4
  - **이벤트 수정**: 스케줄을 생성과 동일한 방법으로 수정할 수 있습니다.
  - **취소**: 상세 정보 창을 닫을 수 있습니다.

## 이벤트 스케줄 수정하기

---

원하는 방법으로 스케줄 수정을 진행하세요.

**방법 1** 목록에서 스케줄을 선택하고 **수정**을 클릭하세요. 이벤트 스케줄 생성과 동일한 방법으로 수정할 수 있습니다.

**방법 2** 이벤트 스케줄 목록에서 스케줄의 이름을 선택한 후 스케줄 상세 정보 창에서 스케줄을 수정할 수 있습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 이벤트 스케줄 상세 정보 보기](#)

## 이벤트 스케줄 삭제하기

---

이벤트 스케줄 목록에서 스케줄을 삭제할 수 있습니다.

이벤트 스케줄을 선택한 후 **삭제**를 클릭하면 선택한 스케줄이 휴지통으로 이동합니다. 휴지통으로 이동한 스케줄은 복구하여 다시 사용할 수 있습니다.

## 이벤트 조건 전송하기

---

원하는 이벤트 조건을 장치에 전송할 수 있습니다.

- 1 목록에서 이벤트 스케줄을 선택하고 **조건 전송**을 클릭하세요.
- 2 드롭 다운 목록에서 원하는 이벤트와 조건을 선택한 후 **조건 전송**을 클릭하세요.

## 이벤트 스케줄 중지하기

---

장치에서 재생 중인 이벤트 스케줄을 중지할 수 있습니다. 목록에서 이벤트 스케줄을 선택하고 **중지**를 클릭하세요.



# 06

## 장치

### 장치 메뉴

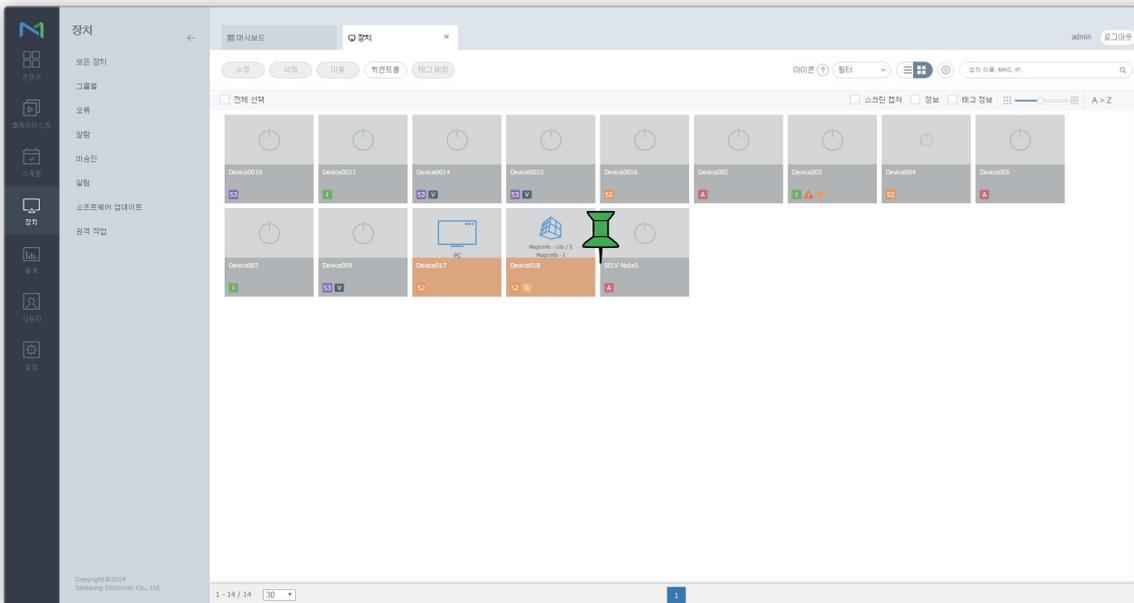
MagicInfo Server에 등록된 장치를 관리할 수 있습니다.

모니터링, 원격 접속, 원격 제어 및 장애 발생 장치 확인을 통해 상태 파악이나 문제 해결을 할 수 있습니다. 또한, 로그 관리를 통해 장치에서 발생한 이벤트와 서비스를 조회할 수 있습니다.

메인 메뉴 모음에서  클릭하세요.

#### 참고

- 장치 권한을 활성화한 경우, 장치 관리자는 총괄 관리자나 소속 관리자가 권한을 부여한 장치만 관리할 수 있습니다. 장치 관리 권한 설정 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 장치 사용 권한 부여하기](#)
- MagicInfo Server 관리자(총괄 관리자, 소속 관리자)는 각 사용자에게 역할을 설정할 수 있습니다. 사용자의 역할에 따라 MagicInfo Server에서 사용할 수 있는 기능이 다를 수 있습니다. 사용자 역할 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 사용자 역할 변경하기](#)
- 이 챕터에서는 총괄 관리자 권한의 화면을 기준으로 설명합니다.



## 장치 보기

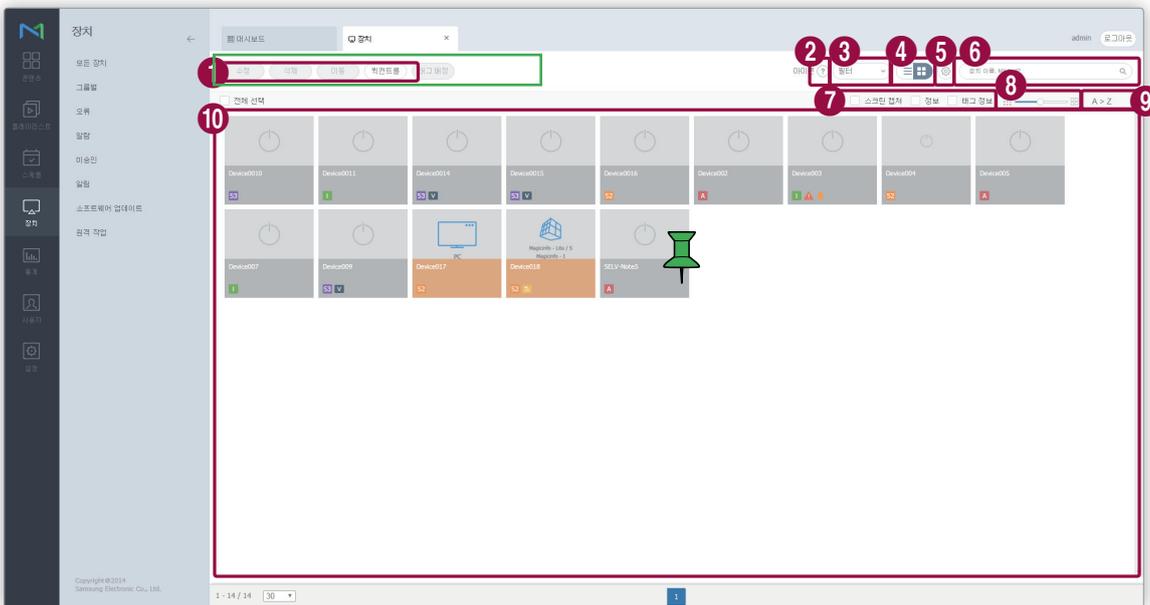
MagicInfo Server와 연결된 장치를 볼 수 있고, 각 장치별 상세 정보 조회 및 원격 제어를 할 수 있습니다. 또한, 각 소속에 그룹을 생성하여 그룹별로 장치를 관리할 수 있습니다. 각 소속에는 기본적으로 default 그룹이 생성되어 있습니다.

하위 메뉴에서 **장치**를 클릭하세요.

- **모든 장치:** MagicInfo Server와 연결된 모든 장치를 볼 수 있고, 각 장치별 상세 정보 조회 및 원격제어를 할 수 있습니다.
- **그룹별:** MagicInfo Server와 연결된 장치를 그룹별로 모아서 확인할 수 있습니다.

### 참고

- 비디오월 장치를 MagicInfo Server에 연결한 경우, 확인을 원하는 메뉴를 클릭하여 각 장치별 상세 정보를 확인할 수 있습니다.
- 장치 권한을 활성화한 경우, 장치 관리자는 총괄 관리자나 소속 관리자가 권한을 부여한 장치만 관리할 수 있습니다. 장치 관리 권한 설정 관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [사용자 상세 정보 보기](#)



- **수정:** 선택한 장치를 수정할 수 있습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [장치 정보 수정하기](#)
- **삭제:** 선택한 장치를 삭제할 수 있습니다.
- **이동:** 선택한 장치를 이동할 수 있습니다. 그룹 이동 창에서 원하는 그룹을 선택하세요.
- **퀵컨트롤:** 장치를 원격제어할 때 자주 쓰이는 기능을 모아서 확인할 수 있습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [퀵컨트롤 사용하기](#)
- **태그 배정:** 장치에 태그를 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [장치에 태그 설정하기](#)

1

2 장치 목록에 나타나는 아이콘의 설명을 확인할 수 있습니다.

장치 목록에 필터를 적용해서 원하는 장치만을 나타낼 수 있습니다. 필터 설정 창에서 원하는 조건을 선택한 후 **저장**을 클릭하세요.

3

 참고

장치 필터 조건 중 장치 타입에는 현재 MagicInfo Server에 라이선스가 등록된 장치의 장치 타입만 나타납니다.

장치 목록 보기 방식을 설정할 수 있습니다.

4

-  : 장치 목록을 장치 썸네일로 나타낼 수 있습니다.
-  : 장치 목록을 장치의 이름과 정보로 나타낼 수 있습니다.

5

장치의 폴링과 관련된 설정을 할 수 있습니다. ✓

6

장치와 관련된 키워드로 원하는 장치를 검색할 수 있습니다.

7

장치 목록 보기 방식을 썸네일로 설정한 경우에만 나타나는 기능으로, 썸네일에 표시할 정보를 선택할 수 있습니다.

8

장치 목록 보기 방식을 썸네일로 설정한 경우에만 나타나는 기능으로, 썸네일의 크기를 조절할 수 있습니다.

9

장치 목록 보기 방식을 썸네일로 설정한 경우에만 나타나는 기능으로, 장치 목록을 알파벳순 또는 알파벳 역순으로 설정할 수 있습니다.

장치 목록이 나타납니다.

10

- 썸네일 보기로 설정한 경우: 썸네일을 클릭하면 해당 장치를 선택할 수 있으며, 장치 이름을 클릭하면 장치 상세 정보를 확인할 수 있습니다.
- 리스트 보기로 설정한 경우: 체크박스에 체크하면 해당 장치를 선택할 수 있으며, 장치 이름을 클릭하면 장치 상세 정보를 확인할 수 있습니다.

## 장치 그룹 관리하기

1 그룹을 관리하려면 **그룹별**을 클릭하세요.

2 다음 중 원하는 방법으로 그룹을 관리하세요.

**방법 1** 원하는 그룹을 선택한 후 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하세요.

**방법 2** 원하는 그룹 이름 위로 마우스 커서를 이동한 후 **⋮** 나타나면 클릭하세요.



<p><b>새 그룹</b></p>	<p>선택한 그룹의 하위 그룹을 생성할 수 있습니다.</p> <p><b>참고</b></p> <p>최상위 그룹은 소속 추가를 통해 생성할 수 있습니다. 소속 추가에 관한 자세한 내용은 다음을 참고하세요. <a href="#">▶ 소속 생성하기</a></p>
<p><b>이름 변경</b></p>	<p>선택한 그룹의 이름을 변경할 수 있습니다.</p> <p><b>참고</b></p> <p>최상위 그룹의 이름은 변경할 수 없습니다.</p>

<b>삭제</b>	<p>선택한 그룹을 삭제할 수 있습니다.</p> <p> <b>참고</b> 최상위 그룹은 삭제할 수 없습니다.</p>
-----------	---

 **참고**

- 그룹을 이동하려면 그룹별에서 그룹을 선택한 후 원하는 위치로 드래그하세요. 단, 하위 그룹을 상위 그룹과 같은 수준으로 이동할 수는 있으나, 상위 그룹을 하위 그룹과 같은 수준으로 이동할 수는 없습니다. 또한, 위치를 이동할 그룹에 하위 그룹이 존재할 경우, 모든 그룹이 계층을 유지하여 같이 이동합니다.
- 그룹 이름 옆에는 해당 그룹에 소속된 사용자 수가 표시됩니다.

## 퀵컨트롤 사용하기

퀵컨트롤 기능은 장치의 원격 제어 기능 중 많이 쓰이는 기능을 따로 모아 놓은 것입니다. 퀵컨트롤 대시보드를 사용하려면 목록에서 원하는 장치에 체크한 후 **퀵컨트롤**을 클릭하세요.

퀵컨트롤 ×

전원

패널 상태

원격접속  
 

재시작

입력 소스

스케줄 채널

음량

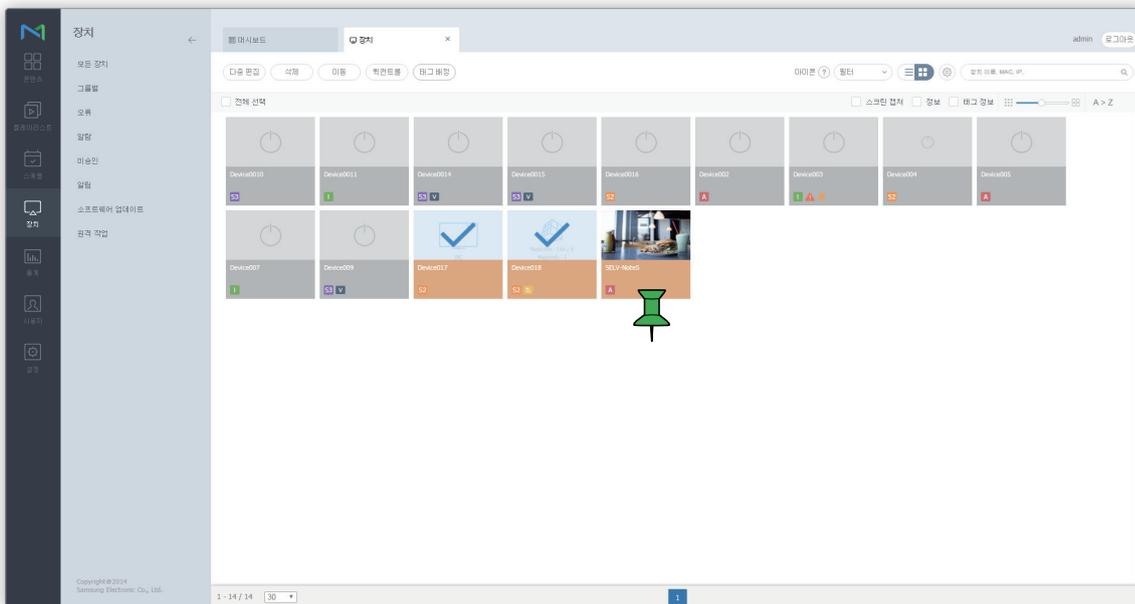
음소거

전원	장치의 전원을 켜거나 끌 수 있습니다.
패널 상태	장치의 패널을 켜거나 끌 수 있습니다.
원격 접속	원격 접속 기능을 사용할 수 있습니다. 원격 접속 기능은 MagicInfo Player I에서만 사용 가능합니다.
재시작	장치를 다시 시작할 수 있습니다.
입력 소스	입력 소스를 드롭 다운 목록에서 선택할 수 있습니다.
스케줄 채널	장치의 채널을 변경할 수 있습니다.
음량	장치의 음량을 조절할 수 있습니다.
음소거	장치의 음소거 여부를 설정할 수 있습니다.

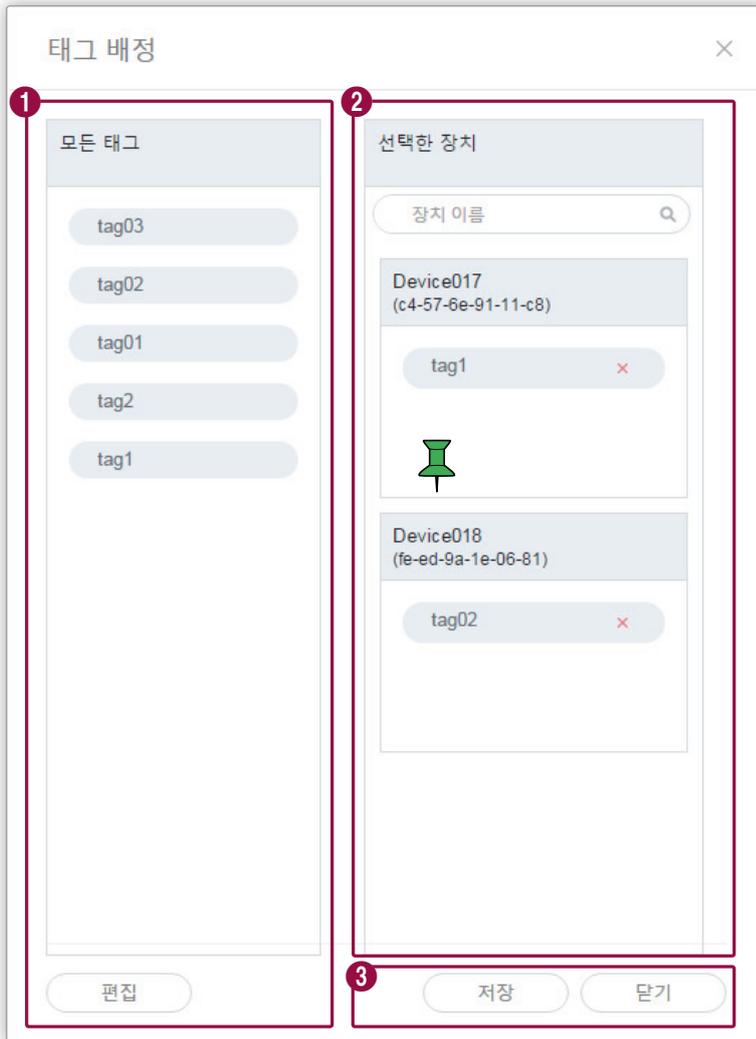
## 장치에 태그 설정하기

장치에 태그를 설정하여 DLK 요소, 플레이리스트 콘텐츠에 설정한 태그와 부합하는 조건의 정보를 선별적으로 재생할 수 있습니다.

- 1 장치 목록에서 원하는 장치에 체크한 후 **태그 배정**을 클릭하세요. 복수의 장치를 선택할 수도 있습니다.



2 태그 설정 창에서 원하는 태그를 설정한 후 **저장**을 클릭하세요.



태그 목록이 나타납니다.

- 1
  - 태그를 선택한 후 원하는 장치로 드래그하세요.
  - 태그를 추가하거나 삭제하려면 **편집**을 클릭하세요.

장치 목록이 나타납니다.

- 2
  - 원하는 태그를 각각의 장치에 추가할 수 있습니다.
  - 추가한 태그를 삭제하려면 **×**을 클릭하세요.

3

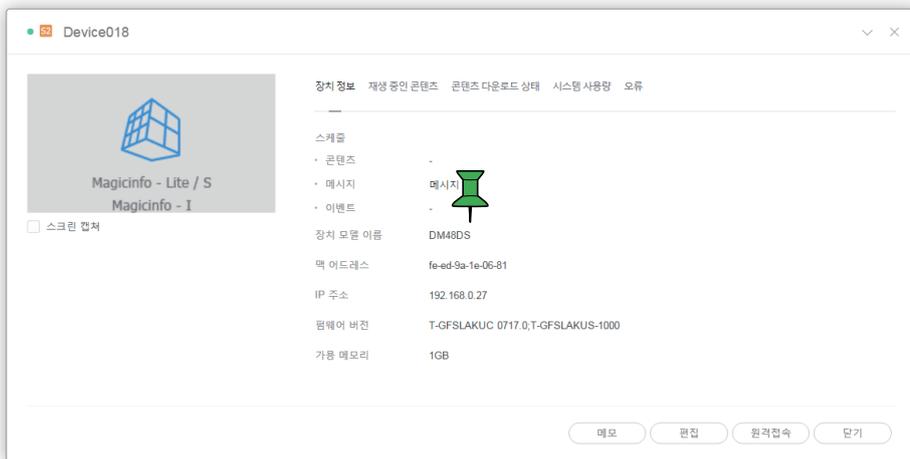
- 저장: 태그 설정을 저장할 수 있습니다.
- 닫기: 태그 설정 창을 닫을 수 있습니다.

 참고

장치에 태그를 설정하려면 먼저 MagicInfo Server에 태그를 추가해야 합니다. 태그 추가 및 편집 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 태그 관리하기](#)

## 장치 상세 정보 보기

장치 목록에서 장치 이름을 클릭하면 장치 상세 정보를 확인하고 수정할 수 있습니다. 콘텐츠 재생 상세 현황을 확인하려면 목록에서 원하는 장치의 이름을 클릭하세요.



장치에 나타나는 실제 화면을 표시하려면 해당 기능에 체크하세요.

**스크린 캡처**

 참고

- 캡처된 이미지가 없을 경우 이미지가 표시되지 않습니다.
- MagicInfo Player S는 **스크린** 캡처 이미지 보기 기능을 지원하지 않습니다.
- 장치 정보 수정 창의 설정 탭에서 원하는 장치를 선택하여 화면 캡처 주기를 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 장치 설정 수정하기](#)

장치 정보	장치 관련 정보를 확인할 수 있습니다.
재생 중인 콘텐츠	장치에서 재생 중인 콘텐츠 정보를 확인할 수 있습니다.
콘텐츠 다운로드 상태	장치에 다운로드된 콘텐츠 상태를 확인할 수 있습니다.
시스템 사용량	장치의 시스템 사용량을 그래프 형식으로 확인할 수 있습니다. 시스템 사용량을 확인하려면 <b>시작</b> 을 클릭하세요.
<b>오류</b>	최근 오류 내용을 확인할 수 있습니다. MagicInfo Player의 오류 내역을 자세히 확인하려면 <b>더 보기</b> 를 클릭하세요.
메모	해당 장치에 메모를 추가할 수 있습니다.
편집	해당 장치의 정보를 수정하려면 클릭하세요. 자세한 내용은 다음을 참조하세요. ▶ <a href="#">장치 정보 수정하기</a>
<b>원격접속</b>	<p>MagicInfo Server에 연결된 장치를 원격으로 확인하고 설정하려면 클릭하세요. 장치의 현재 화면이 새 창으로 나타납니다.</p> <p> <b>참고</b></p> <p>원격 접속 기능은 MagicInfo Player I에서 사용 가능합니다. MagicInfo Server에 원격 서버를 등록한 경우, MagicInfo Player S2 및 MagicInfo Player S3 모델에서도 간단한 원격 조작용 할 수 있습니다. MagicInfo Player S 원격 서버 관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ <a href="#">MagicInfo Player S 원격 서버 관리하기</a></p>
닫기	장치 상세 정보 창을 닫을 수 있습니다.

## 장치 정보 수정하기

원하는 방법으로 장치 정보를 수정하세요.

**방법 1** 장치 목록에서 원하는 장치를 선택한 후 **수정**을 클릭하세요. 여러 개의 장치를 선택한 경우, **다중 편집**을 클릭하세요.

**방법 2** 장치 목록에서 원하는 장치의 이름을 클릭한 후 장치 정보 확인 창에서 **편집**을 클릭하세요.

### 기본 정보 수정하기

- 1 장치 정보 수정 창에서 **정보** 탭을 선택하세요.
- 2 원하는 정보를 확인 또는 수정한 후 **저장**을 클릭하세요.

#### 기본정보

- **장치 이름:** 장치의 이름을 수정할 수 있습니다.
- **맥 어드레스:** 장치의 맥 어드레스를 확인할 수 있습니다.
- **IP:** IP 주소를 확인할 수 있습니다.
- **장치 모델 이름:** 장치의 모델명을 수정할 수 있습니다.
- **위치:** 장치 위치에 대한 설명을 수정할 수 있습니다.

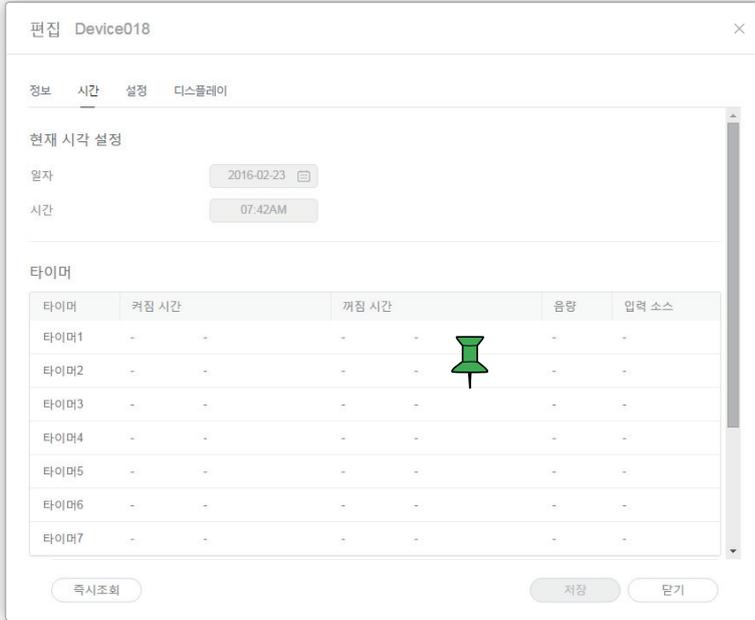
#### 버전

- **펌웨어 버전:** 장치의 펌웨어 버전을 확인할 수 있습니다.
- **OS 이미지 버전:** 장치의 OS 이미지 버전을 확인할 수 있습니다.
- **클라이언트 프로그램 버전:** 장치의 클라이언트 프로그램 버전을 확인할 수 있습니다.

<p>시스템</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CPU: 장치의 CPU 정보를 확인할 수 있습니다.</li> <li>▪ 메모리 크기: 장치의 메모리 크기를 확인할 수 있습니다.</li> <li>▪ Storage 크기: 장치의 Storage 크기를 확인할 수 있습니다.</li> <li>▪ 비디오 카드: 장치의 비디오 카드 정보를 확인할 수 있습니다.</li> <li>▪ 비디오 메모리: 장치의 비디오 메모리 크기를 확인할 수 있습니다.</li> <li>▪ 비디오 드라이버: 장치의 비디오 드라이버 정보를 확인할 수 있습니다.</li> </ul>
<p>Storage 크기</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 디스크 사용 용량: 사용 중인 디스크의 용량을 확인할 수 있습니다.</li> <li>▪ 가용 용량: 사용할 수 있는 디스크의 용량을 확인할 수 있습니다.</li> </ul>
<p>ETC</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 승인일: 장치 승인일을 확인할 수 있습니다.</li> <li>▪ 스크린 크기: 장치 스크린의 크기를 확인할 수 있습니다.</li> <li>▪ 해상도: 장치의 해상도를 확인할 수 있습니다.</li> <li>▪ <del>EWF 상태: 장치의 디스크 쓰기 방지 상태 여부를 확인할 수 있습니다.</del></li> <li>▪ 코드: 장치의 코드를 확인할 수 있습니다.</li> <li>▪ 시리얼 키: 장치의 시리얼 키를 확인할 수 있습니다.</li> </ul>

## 시간 수정하기

- 1 장치 정보 수정 창에서 **시간** 탭을 선택하세요.
- 2 원하는 정보를 확인 또는 수정한 후 **저장**을 클릭하세요.
  - 현재 장치 상태를 갱신하려면 **즉시조회**를 클릭하세요.

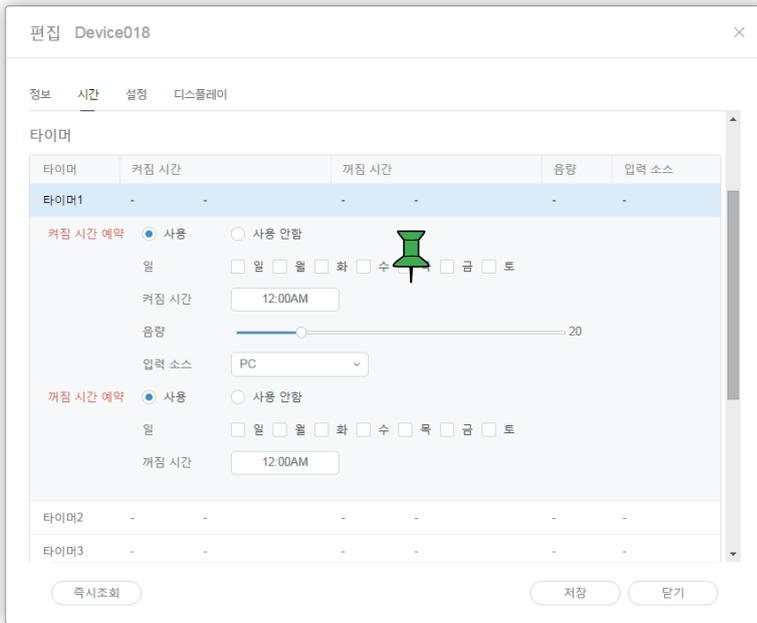


<b>현재 시각 설정</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>일자</b>: 장치에 적용할 오늘 날짜를 설정할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>시간</b>: 장치에 적용할 현재 시각을 설정할 수 있습니다.</li> </ul>
<b>타이머</b>	장치의 켜짐/꺼짐 시간을 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하세요. ▶ <a href="#">타이머 설정하기</a>
<b>공휴일 관리</b>	<b>공휴일</b> : 공휴일을 설정하여 해당 날짜에 장치가 작동하지 않도록 제어할 수 있습니다.

## 타이머 설정하기

장치의 켜짐/꺼짐 시간을 설정할 수 있습니다.

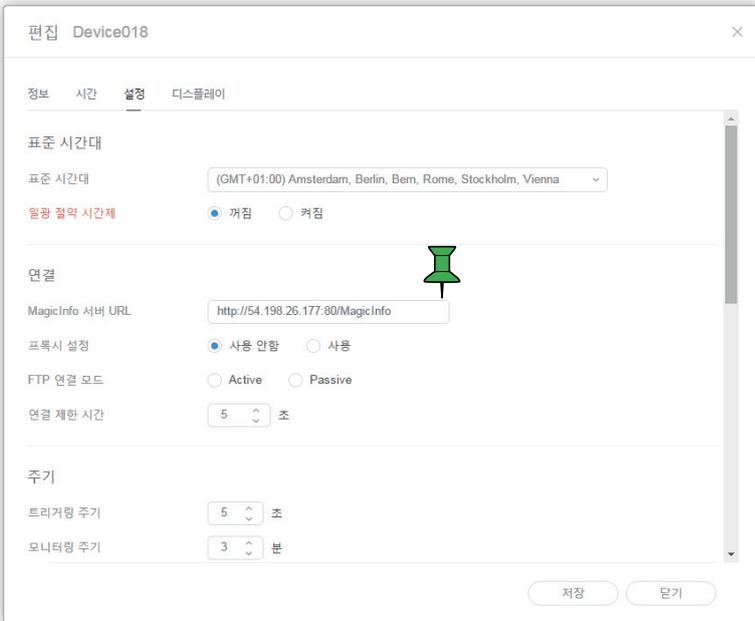
- 1 **타이머** 목록에서 원하는 타이머를 클릭하세요.
  - 기존 타이머를 클릭하면 해당 타이머를 수정할 수 있습니다.
  - 미설정 타이머를 클릭하면 새 타이머를 추가할 수 있습니다.
- 2 타이머 정보를 설정하세요.



<b>On Timer</b>	<p>장치가 켜지는 시간을 설정할 수 있습니다. 해당 기능을 사용하려면 <b>사용</b>을 선택하세요.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>일</b>: 설정한 시간을 반복할 요일을 설정할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>켜짐 시간</b>: 장치의 켜짐 시간을 설정할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>음량</b>: 장치가 켜질 때 적용될 음량을 설정할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>입력 소스</b>: 장치가 켜질 때 적용될 입력 소스를 설정할 수 있습니다.</li> </ul>
<b>Off Timer</b>	<p>장치가 꺼지는 시간을 설정할 수 있습니다. 해당 기능을 사용하려면 <b>사용</b>을 선택하세요.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>일</b>: 설정한 시간을 반복할 요일을 설정할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>꺼짐 시간</b>: 장치의 꺼짐 시간을 설정할 수 있습니다.</li> </ul>

## 장치 설정 수정하기

- 1 장치 정보 수정 창에서 **설정** 탭을 선택하세요.
- 2 원하는 정보를 확인 또는 수정한 후 **저장**을 클릭하세요.



### 표준 시간대

- **표준 시간대:** 도시별 표준 시간대를 선택할 수 있습니다.
- **일광 절약 시간제:** 일광 절약 시간제 사용 여부를 설정할 수 있습니다. 일광 절약 시간제를 사용할 경우, 시작/종료 정보를 설정하세요.

#### 참고

일광 절약 시간제(Daylight Savings time)는 흔히 '서머타임(Summer time)'이라 부르는 제도로 여름철 낮 시간이 긴 것을 이용해 법령으로 표준시를 1시간 앞당긴 시각을 사용하는 제도입니다.

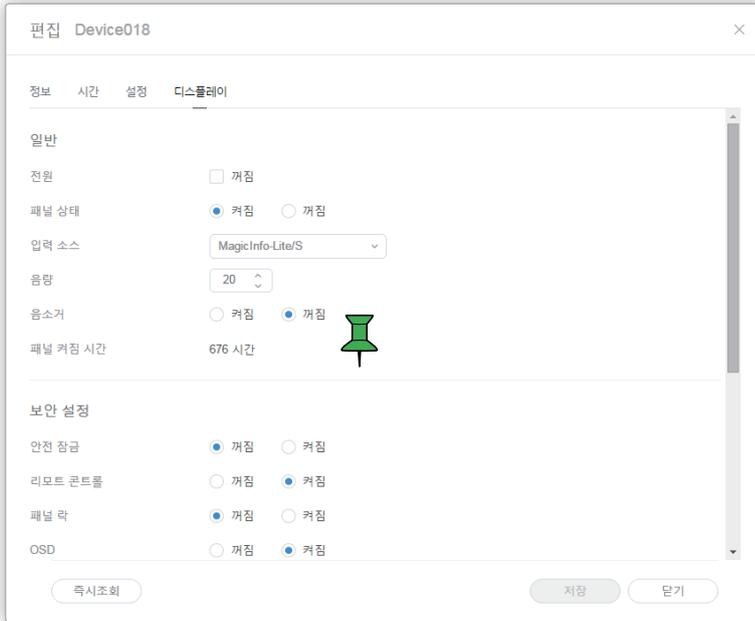
### 연결

- **MagicInfo 서버 URL:** MagicInfo Server 주소를 설정할 수 있습니다.
- **프록시 설정:** 프록시 서버 사용 여부와 설정 값을 수정할 수 있습니다.
- **FTP 연결 모드:** FTP 연결 방식을 설정할 수 있습니다.
- **연결 제한 시간:** 일정 시간 동안 FTP 서버와 통신이 이뤄지지 않으면 MagicInfo Server와 접속을 끊는 제한 시간을 설정할 수 있습니다.

<p>주기</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>트리거링 주기</b>: 트리거링 주기를 설정할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>모니터링 주기</b>: 모니터링 주기를 설정할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>화면 캡처 주기</b>: 화면 캡처 주기를 설정할 수 있습니다. 1~180분까지 설정 가능합니다.</li> <li>▪ <b>PDF 변환 주기</b>: 장치에 배포된 PDF 문서의 페이지가 여러장일 경우, 장치별로 페이지 전환 주기를 설정할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>Office 변환 주기</b>: 장치에 배포된 Office 문서의 페이지가 여러장일 경우, 장치별로 페이지 전환 주기를 설정할 수 있습니다.</li> </ul>
<p>관리</p>	<p><b>재생 기록 관리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>유효 기간일</b>: 재생 기록 보관 기간을 설정할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>유효 크기</b>: 재생 기록 보관 공간의 크기를 설정할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>최종 체크 시각</b>: 재생 기록을 마지막으로 확인한 시간이 나타납니다.</li> </ul> <p> <b>참고</b></p> <p>보관 주기가 지나거나, 보관 공간이 꽉 차면 자동으로 삭제됩니다.</p>
<p>태그</p>	<p><b>태그</b>: 장치에 태그를 추가할 수 있습니다.</p>
<p>콘텐츠 다운로드 상태</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>설정</b>: 콘텐츠를 다운로드 서버에서만 다운로드하도록 설정할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>간격</b>: 콘텐츠를 다운로드하는 간격을 설정할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>작업 단위</b>: 다운로드 간격의 작업 단위를 초 또는 퍼센트로 설정할 수 있습니다.</li> </ul>

## 디스플레이 정보 수정하기

- 1 장치 정보 수정 창에서 **디스플레이** 탭을 선택하세요.
- 2 원하는 정보를 확인 또는 수정한 후 **저장**을 클릭하세요.
  - **더 보기**를 클릭하면 모든 디스플레이 정보를 확인할 수 있습니다.
  - 현재 장치 상태를 갱신하려면 **즉시조회**를 클릭하세요.



## 장치 채널 변경하기

장치의 스케줄 채널을 변경하려면 다음 중 원하는 방법을 선택하세요.

- 방법 1** 장치 리모콘을 이용해 채널을 변경하세요.
- 방법 2** 장치 목록에서 원하는 장치에 체크한 후 쿼컨트롤 기능을 이용해 채널을 변경하세요.

# 오류 및 알람

시스템 운영에 영향을 끼치는 치명적인 오류 및 알람을 확인하고 오류 상태를 조회 및 변경할 수 있습니다. 오류 혹은 알람이 발생할 경우 시스템 동작이 원활하지 않을 수 있으므로 발견 즉시 조치하세요.

## 소프트웨어 오류 확인하기

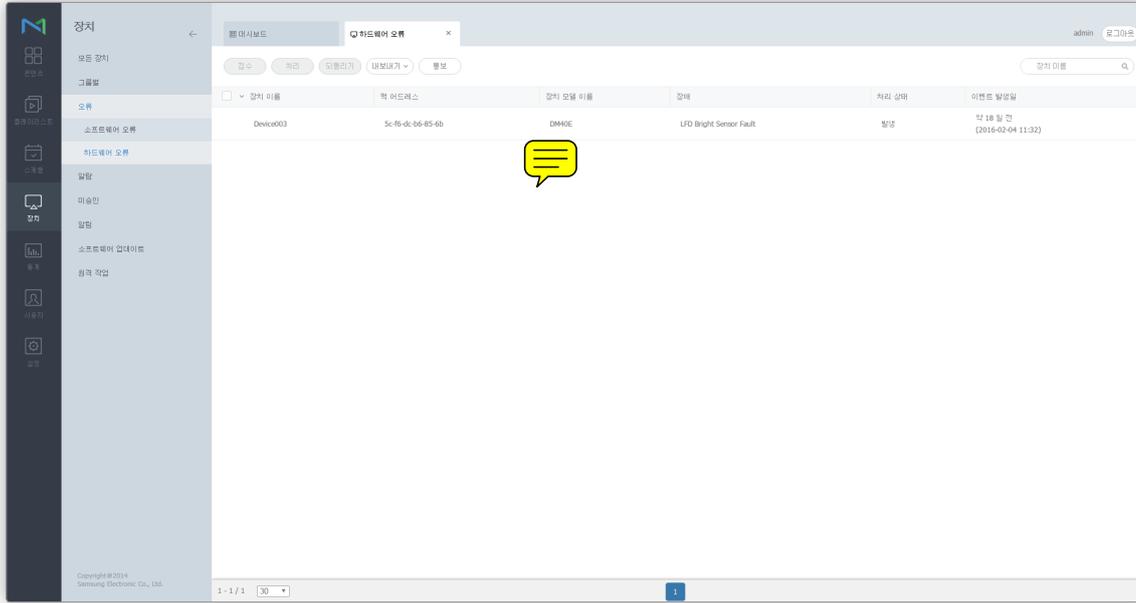
시스템 유지보수에 영향을 끼치는 장애가 발생한 플레이어와 내용을 확인하려면 **오류 > 소프트웨어 오류**를 클릭하세요.

장치 이름	맥 어드레스	코드	장애 등급	장치 오류	장치 시간	서버 시간
Device0015	fe-80-52-08-07-9c	21004	F	[Default Contents] Deleted network schedule.(1efec119-20d6-4014-b013-d7eb2d6a93ee)	2015-12-23T05:20:45	2015-12-23 05:20:49.0
Device0015	fe-80-52-08-07-9c	21005	A	[Default Contents] Deployed empty schedule.(17924851-2367-4f0a-af73e-bb3f9f143e4c)	2015-12-23T05:20:48	2015-12-23 05:20:52.0
Device0015	fe-80-52-08-07-9c	21006	F	[Default Contents] There is no channel information in network schedule.(17924851-2367-4f0a-af73e-bb3f9f143e4c)	2015-12-23T05:20:51	2015-12-23 05:21:03.0
Device009	c4-57-6e-d8-f3-b2	22001	A	[Network] Disconnected wired network.	2015-12-23T08:24:13	2015-12-23 01:15:41.0
Device009	c4-57-6e-d8-f3-b2	22003	A	[Network] Disconnected gateway.	2015-12-23T08:24:13	2015-12-23 01:15:42.0
Device009	c4-57-6e-d8-f3-b2	21004	F	[Default Contents] Deleted network schedule.(94af8214-3923-4611-becc-ba126c2689f)	2016-01-07T18:12:12	2016-01-07 04:12:42.0
Device009	c4-57-6e-d8-f3-b2	21005	F	[Default Contents] Deleted empty schedule.(3dcda610-d60c-436e-b8cd-25e5285799a0)	2016-01-07T18:12:13	2016-01-07 04:12:43.0
Device009	c4-57-6e-d8-f3-b2	21005	F	[Default Contents] Deployed empty schedule.(3dcda610-d60c-436e-b8cd-25e5285799a0)	2016-01-08T19:43:06	2016-01-08 05:43:28.0
Device009	c4-57-6e-d8-f3-b2	21005	F	[Default Contents] Deployed empty schedule.(3dcda610-d60c-436e-b8cd-25e5285799a0)	2016-01-08T19:44:28	2016-01-08 05:45:00.0
Device0014	fc-8f-90-7f-bb-d6	22001	A	[Network] Disconnected wired network.	2016-01-27T08:26:18	2016-01-27 07:38:57.0
Device0014	fc-8f-90-7f-bb-d6	21002	F	[Default Contents] Can not get the schedule information.	2016-01-27T08:31:24	2016-01-27 07:31:29.0
Device0014	fc-8f-90-7f-bb-d6	21002	F	[Default Contents] Can not get the schedule information.	2016-01-27T08:31:56	2016-01-27 07:32:01.0
Device0014	fc-8f-90-7f-bb-d6	21004	F	[Default Contents] Deleted network schedule.	2016-01-27T08:37:14	2016-01-27 07:37:19.0
Device0014	fc-8f-90-7f-bb-d6	21005	A	[Default Contents] Deployed empty schedule.(2140141a-807e-495a-8f57-72e8f5d84c8)	2016-01-27T08:37:17	2016-01-27 07:37:22.0
Device0014	fc-8f-90-7f-bb-d6	21006	F	[Default Contents] There is no channel information in network schedule.(2140141a-807e-495a-8f57-72e8f5d84c8)	2016-01-27T08:37:20	2016-01-27 07:37:24.0
Device0014	fc-8f-90-7f-bb-d6	21006	F	[Default Contents] There is no channel information in network schedule.(2140141a-807e-495a-8f57-72e8f5d84c8)	2016-01-27T11:34:08	2016-01-27 10:34:17.0
Device0014	fc-8f-90-7f-bb-d6	21006	F	[Default Contents] There is no channel information in network schedule.(2140141a-807e-495a-8f57-72e8f5d84c8)	2016-01-27T11:34:15	2016-01-27 10:34:21.0
Device0014	fc-8f-90-7f-bb-d6	21006	F	[Default Contents] There is no channel information in network schedule.(2140141a-807e-495a-8f57-72e8f5d84c8)	2016-01-27T11:34:25	2016-01-27 10:34:34.0
Device0014	fc-8f-90-7f-bb-d6	21005	A	[Default Contents] Deployed empty schedule.(2140141a-807e-495a-8f57-72e8f5d84c8)	2016-01-29T11:31:16	2016-01-29 10:31:20.0

<b>장치 이름</b>	장치 이름을 확인할 수 있습니다.
<b>맥 어드레스</b>	장치의 맥 어드레스를 확인할 수 있습니다.
<b>코드</b>	플레이어의 장애 내역을 코드로 확인할 수 있습니다.
<b>장애 등급</b>	장애의 종류를 확인할 수 있습니다. <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ A: 관리자가 알아야 하는 플레이어 문제의 경고성 알람을 의미합니다.</li> <li>▪ F: 관리자가 즉시 해결해야 하는 플레이어의 중요 문제를 의미합니다.</li> </ul>
<b>장치 오류</b>	장애 내용을 간단하게 확인할 수 있습니다.
<b>장치 시간</b>	장애 발생 당시 장치에 설정된 시간을 확인할 수 있습니다.
<b>서버 시간</b>	장애 발생 당시 MagicInfo Server에 설정된 시간을 확인할 수 있습니다.

## 장치 오류 확인하기

시스템 운영에 영향을 끼치는 치명적인 오류가 발생한 장치와 내용을 확인하려면 **오류 > 하드웨어 오류**를 클릭하세요.



<b>장치 이름</b>	장애가 발생한 장치의 이름을 확인할 수 있습니다.
<b>맥 어드레스</b>	 장치의 맥 어드레스를 확인할 수 있습니다.
<b>장치 모델 이름</b>	장애가 발생한 장치의 모델 이름을 확인할 수 있습니다.
<b>장애</b>	장애의 종류를 확인할 수 있습니다. <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lamp 장애, 밝기 센서 장애, 장치 내부 Fan 오동작 등이 표시됩니다.</li> </ul>
<b>처리 상태</b>	해당 장애에 대한 처리 현황을 확인할 수 있습니다.
<b>이벤트 발생일</b>	장애가 발생한 날짜를 확인할 수 있습니다.

## 오류 처리

오류가 발생한 장치 확인 후 관리자는 **접수**를 클릭하여 장치의 오류 처리 현황을 갱신할 수 있습니다.

- 오류 장치에 대한 처치가 진행 중일 경우 **처리**를 클릭하여 장치의 처리 현황을 갱신하세요.
- 오류 처리가 완료된 장치에서 오류가 재발생한 경우 **되돌리기**를 클릭하여 장치의 처리 상태를 **발생**으로 되돌릴 수 있습니다.

## 오류 통보

- 1 오류 발생 사실을 특정 사용자에게 이메일로 통보하려면 오류 발생 장치 목록에서 원하는 장치를 선택한 후 **통보**를 클릭하세요.
- 2 통보를 원하는 사용자에게 통보 항목(오류, 알람)을 체크한 후 **저장**을 클릭하세요.

### 참고

오류 및 알람 현황을 사용자에게 통보하려면 먼저 SMTP 서버가 설정되어 있어야 합니다. 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ MagicInfo Server 설정하기](#)

## 알람 확인하기

**알람**을 클릭하면 알람이 발생한 장치의 이름과 모델 이름, 알람 유형, 등급 그리고 이벤트 발생일을 확인할 수 있습니다.

## 알람 목록 내보내기

알람 발생 장치 목록을 엑셀이나 PDF 파일로 내보내려면 **내보내기**를 클릭하세요.

## 알람 통보

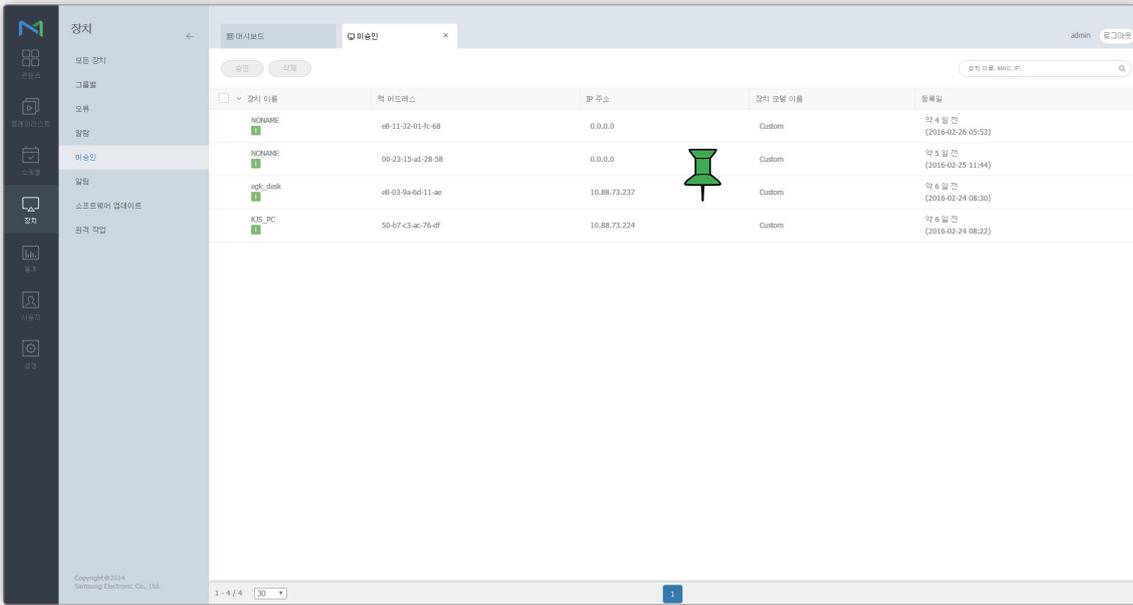
- 1 알람 발생 사실을 특정 사용자에게 이메일로 통보하려면, 알람 발생 장치 목록에서 원하는 장치를 선택한 후 **통보**를 클릭하세요.
- 2 통보를 원하는 사용자에게 통보 항목(오류, 알람)을 체크한 후 **저장**을 클릭하세요.

# 장치 승인

MagicInfo Server와 연결은 되었으나, 승인되지 않은 장치를 확인하고 승인할 수 있습니다.

## 미승인 장치 승인하기

1 장치 > 미승인을 클릭하세요. 미승인 장치 목록이 나타납니다.



2 승인할 장치를 선택한 후 승인을 클릭하세요. 장치 승인 창이 나타납니다.

3 이름, 그룹, 위치 및 승인 만료일을 설정한 후 확인을 클릭하세요. 장치 승인이 완료됩니다.

**장치 승인** ✕

장치 이름:

장치 그룹:  Q

위치:

기간 만료:   무한 반복

### 참고

- 미승인 장치 중 승인을 원하지 않는 장치를 선택한 후 삭제를 클릭하세요.
- 다수의 동일 모델 장치를 다중 승인하려면 복수의 장치에 체크한 후 승인을 클릭하세요. 이 때 장치들의 대표 이름을 입력하면 '대표이름\_(순차 번호)' 형식으로 장치 이름을 저장합니다.

# 장치 현황 모아보기

MagicInfo Server에 연결된 장치의 용량 부족, 스케줄 및 콘텐츠 미배포 현황 등을 확인하여 다수의 장치를 효과적으로 유지 보수할 수 있습니다.

## 시간대 미설정 장치 확인하기

---

표준 시간대가 설정되지 않은 장치를 확인할 수 있습니다.

**알림 > 표준 시간대 미설정**을 클릭하세요.

## 장치 목록 내보내기

알림 발생 장치 목록을 엑셀이나 PDF 파일로 내보내려면 원하는 장치에 체크한 후 **내보내기**를 클릭하세요.

## 장치에 표준 시간대 설정하기

장치에 표준 시간대와 일광 절약 시간제를 설정할 수 있습니다. 원하는 장치에 체크한 후 **설정**을 클릭하세요.

## 장치 재시작하기

표준 시간대를 재설정한 장치를 재시작할 수 있습니다. 원하는 장치에 체크한 후 **재시작**을 클릭하세요.

## 용량 부족 장치 확인하기

---

용량이 부족한 장치를 확인할 수 있습니다.

**알림 > 용량 부족**을 클릭하세요.

### 장치 목록 내보내기

알림 발생 장치 목록을 엑셀이나 PDF 파일로 내보내려면 원하는 장치에 체크한 후 **내보내기**를 클릭하세요.

## 스케줄 미배포 장치 확인하기

---

MagicInfo Server와 연결되어 있지만 스케줄이 배포되지 않은 장치를 확인할 수 있습니다.

**알림 > 스케줄 미배포**를 클릭하세요.

### 장치 목록 내보내기

알림 발생 장치 목록을 엑셀이나 PDF 파일로 내보내려면 원하는 장치에 체크한 후 **내보내기**를 클릭하세요.

### 스케줄 배포하기

스케줄 미배포 장치에 스케줄을 배포하려면 원하는 장치에 체크한 후 **배포**를 클릭하세요.

#### 참고

해당 기능은 현재 전원이 켜진 장치에만 사용할 수 있습니다.

## 스케줄 배포 실패 장치 확인하기

네트워크 연결 오류, 용량 부족 등으로 스케줄 배포에 실패한 장치를 확인할 수 있습니다.

**알림** > **스케줄 배포 실패**를 클릭하세요.

### 장치 목록 내보내기

알림 발생 장치 목록을 엑셀이나 PDF 파일로 내보내려면 원하는 장치에 체크한 후 **내보내기**를 클릭하세요.

### 스케줄 배포하기

스케줄 배포 실패 장치에 스케줄을 재배포하려면 원하는 장치에 체크한 후 **배포**를 클릭하세요.



해당 기능은 현재 전원이 켜진 장치에만 사용할 수 있습니다.



## 콘텐츠 미배포 장치 확인하기

콘텐츠가 배포되지 않은 장치를 확인할 수 있습니다.

**알림** > **콘텐츠 오류**를 클릭하세요.

### 장치 목록 내보내기

알림 발생 장치 목록을 엑셀이나 PDF 파일로 내보내려면 원하는 장치에 체크한 후 **내보내기**를 클릭하세요.

### 콘텐츠 배포하기

콘텐츠 미배포 장치에 콘텐츠를 배포하려면 원하는 장치에 체크한 후 **배포**를 클릭하세요.



해당 기능은 현재 전원이 켜진 장치에만 사용할 수 있습니다.

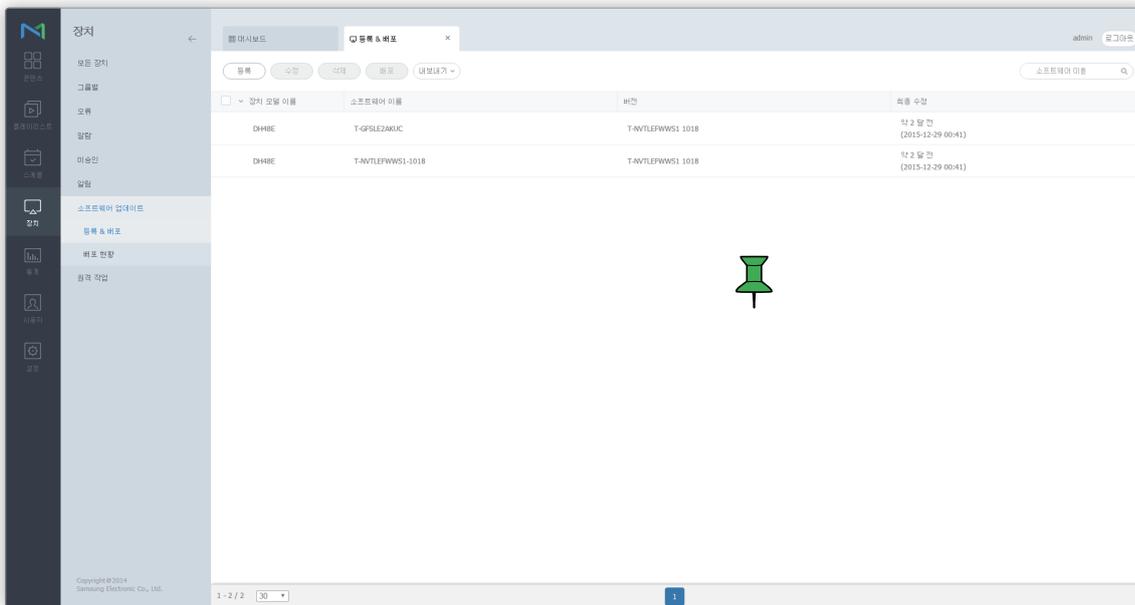
# 소프트웨어 업데이트

MagicInfo Server를 이용하여 MagicInfo Player의 소프트웨어 업데이트를 원하는 시각에 예약 배포할 수 있습니다.

## 소프트웨어 등록하기

MagicInfo Server에 연결된 장치에 소프트웨어를 업데이트하려면 먼저 소프트웨어를 MagicInfo Server에 등록해야 합니다.

- 1 MagicInfo Server에 소프트웨어를 등록하려면 **소프트웨어 업데이트 > 등록&배포**를 클릭하세요.
- 2 등록&배포 창에서 **등록**을 클릭하세요.



3 소프트웨어 등록 창에서 업데이트할 소프트웨어 정보를 입력하고 **저장**을 클릭하세요.

<b>장치 타입</b>	소프트웨어를 업데이트할 MagicInfo Server에 연결된 장치의 유형을 드롭 다운 목록에서 선택하세요.
<b>소프트웨어 이름</b>	장치에 업데이트할 소프트웨어의 이름을 입력하세요.
<b>파일 이름</b>	소프트웨어 파일을 선택하려면  클릭하세요.

참고

MagicInfo Server에 등록된 소프트웨어 목록을 엑셀이나 PDF 파일로 내보내려면 **내보내기**를 클릭하세요.

## 소프트웨어 배포하기

- 1 MagicInfo Server에 등록된 소프트웨어를 장치에 배포하려면 **소프트웨어 업데이트 > 등록&배포**를 클릭하세요.
- 2 배포 예약을 원하는 소프트웨어에 체크하고 **배포**를 클릭하세요.

<input type="checkbox"/>	장치 모델 이름	소프트웨어 이름	버전	최종 수정
<input checked="" type="checkbox"/>	DH8E	T-GFSLE2AKJC	T-NVTLERWWS1 1018	약 2 달 전 (2015-12-29 00:41)
<input type="checkbox"/>	DH8E	T-NVTLERWWS1 1018	T-NVTLERWWS1 1018	약 2 달 전 (2015-12-29 00:41)

3 배포 정보를 설정한 후 배포를 클릭하세요.

<b>장치 모델 이름</b>	소프트웨어 등록 시 설정한 장치 모델 정보를 확인할 수 있습니다.
<b>소프트웨어 이름</b>	소프트웨어 등록 시 입력한 소프트웨어 이름을 확인할 수 있습니다.
<b>소프트웨어 파일 이름</b>	소프트웨어 등록 시 선택한 업데이트 파일의 이름을 확인할 수 있습니다.
<b>소프트웨어 버전</b>	소프트웨어 등록 시 입력한 소프트웨어 버전을 확인할 수 있습니다.
<b>CRC 정보</b>	CRC 정보를 확인할 수 있습니다.
<b>배포 시간</b>	소프트웨어를 즉시 배포하거나 배포 시간을 예약할 수 있습니다.
<b>스케줄 배포</b>	소프트웨어 배포를 예약한 경우, 배포할 날짜와 시간을 설정할 수 있습니다.
<b>배포 버전</b>	업데이트할 소프트웨어의 버전을 드롭 다운 목록에서 선택하세요.
<b>적용할 장치 선택</b>	해당 소프트웨어 업데이트를 적용할 장치를 모델별 및 그룹별로 선택할 수 있습니다.

참고

- CRC(Cyclic Redundancy Check)는 시리얼 전송에서 데이터의 신뢰성을 검증하기 위한 여러 검출 방법의 일종입니다.
- 소프트웨어 배포 예약 설정 시 예약된 시간이 현재 시각보다 빠른 시간으로 설정했다면 예약 완료 즉시 소프트웨어를 배포합니다.
- 현재 장치에 설치된 소프트웨어 버전을 확인하려면 목록에 표시된 장치를 클릭하세요.

## 소프트웨어 수정하기

- 1 MagicInfo Server에 등록된 소프트웨어의 정보를 수정하려면 **소프트웨어 업데이트 > 등록&배포**를 클릭하세요.
- 2 수정을 원하는 소프트웨어에 체크한 후 **수정**을 클릭하세요.
- 3 소프트웨어 정보를 수정한 후 **저장**을 클릭하세요.

소프트웨어 수정
×

---

장치 타입      SPLAYER

적용 모델     

소프트웨어 이름     

버전              T-NVTLEPWW51 1018

---

저장
취소

<b>장치 타입</b>	소프트웨어를 업데이트할 장치의 타입을 확인할 수 있습니다.
<b>적용 모델</b>	<del>소프트웨어를 업데이트할 MagicInfo Server에 연결된 장치의 이름을 드롭 다운 목록에서 선택하세요.</del>
<b>소프트웨어 이름</b>	장치에 업데이트할 소프트웨어의 이름을 입력하세요.
<b>버전</b>	소프트웨어의 버전을 확인할 수 있습니다.

## 소프트웨어 삭제하기

---

- 1 MagicInfo Server에 등록된 소프트웨어를 삭제하려면 **소프트웨어 업데이트 > 등록&배포**를 클릭하세요.
- 2 삭제를 원하는 소프트웨어에 체크한 후 **삭제**를 클릭하세요.

## 소프트웨어 배포 현황 보기

---

소프트웨어를 성공적으로 등록하고 장치에 배포한 경우 **소프트웨어 업데이트 > 배포 현황**을 클릭하세요. 클릭하여 소프트웨어 배포 현황을 확인할 수 있습니다.

### 배포 수정하기

예약된 소프트웨어 배포를 수정하려면 원하는 항목에 체크한 후 **수정**을 클릭하세요.

### 배포 취소하기

예약된 소프트웨어 배포를 취소하려면 원하는 항목에 체크한 후 **취소**를 클릭하세요.

### 배포 현황 목록 내보내기

배포 현황 목록을 엑셀이나 PDF 파일로 내보내려면 원하는 항목에 체크한 후 **내보내기**를 클릭하세요.

# 원격 작업

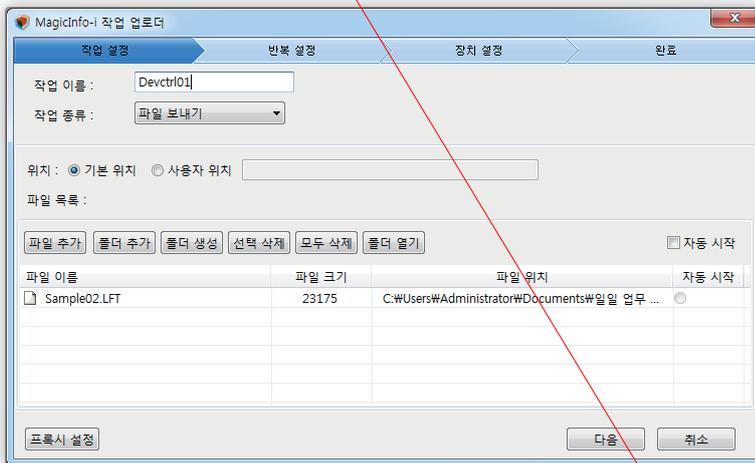
원격지에 있는 장치를 제어하고 데이터를 처리할 수 있습니다.

## 참고

MagicInfo Player S는 원격 작업 기능을 지원하지 않습니다.

## 원격 작업 추가하기

- 1 원격 작업 > 추가를 클릭하세요.
- 2 원격 작업 설정 창이 나타나면 작업 이름을 입력하세요.



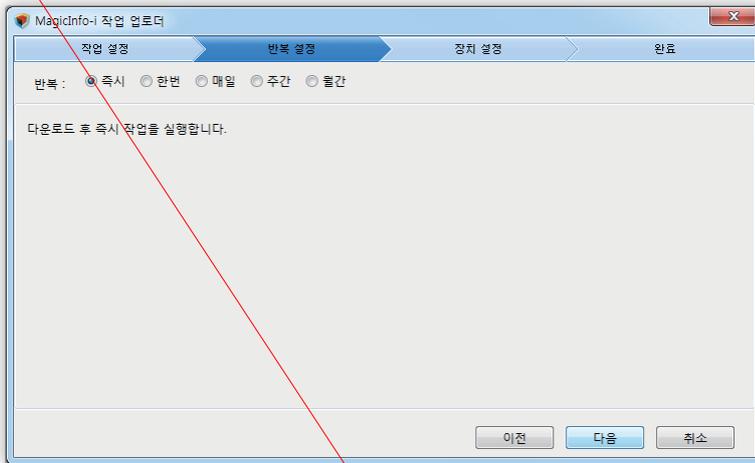
3 작업 종류를 선택하고 작업 종류에 맞게 설정을 완료한 후 다음을 클릭하세요.

<p><b>파일 보내기</b></p>	<p>사용자 컴퓨터에 저장된 파일 또는 폴더를 특정 장치 또는 장치 그룹으로 전송할 수 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>자동 시작:</b> 파일 전송 완료 후 자동으로 실행할 파일을 설정할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>위치:</b> 기본 위치와 사용자 지정 위치 중 선택할 수 있습니다. 기본 위치는 D:\Repository\JobFile이며, 사용자 위치는 사용자 컴퓨터의 특정 경로를 입력할 수 있습니다.</li> </ul>
<p><b>파일 가져오기</b></p>	<p>MagicInfo Server와 연결된 장치에서 파일 또는 폴더를 사용자 컴퓨터로 가져올 수 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>파일 위치:</b> 가져올 파일의 경로를 입력하세요.</li> </ul>
<p><b>파일/폴더 삭제</b></p>	<p>MagicInfo Server와 연결된 장치의 파일 또는 폴더를 삭제할 수 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>파일/폴더 위치:</b> 삭제할 파일이나 폴더의 경로를 입력하세요.</li> </ul>
<p><b>재시작</b></p>	<p>MagicInfo Server와 연결된 장치의 시스템이나 MagicInfo Player I 프로그램을 재시작할 수 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>재시작 대상:</b> 플레이어와 시스템 중 선택하세요.</li> </ul>
<p><b>서비스 관리</b></p>	<p>장치에서 지원하는 서비스를 관리할 수 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>서비스 이름:</b> 원하는 서비스 이름을 입력하세요.</li> <li>▪ <b>명령어 종류:</b> 원하는 서비스 명령어의 종류를 선택하세요.</li> </ul>
<p><b>명령어 실행</b></p>	<p>일반 컴퓨터에서 사용하는 명령어(CMD)를 입력하여 실행할 수 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 입력한 명령어가 존재하지 않을 경우, 올바르게 동작하지 않습니다.</li> </ul>
<p><b>프로세스 종료</b></p>	<p>장치에서 구동 중인 프로세스 이름을 입력하면 프로세스를 종료할 수 있습니다.</p>
<p><b>창 닫기</b></p>	<p>장치에서 열려있는 창의 이름을 입력하면 창을 닫을 수 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 동일한 이름을 가진 창이 여러 개 열려 있을 경우 무작위로 창이 닫힙니다.</li> <li>▪ 창 이름을 입력 시 창 상단에 표시된 전체 이름을 입력해야 합니다.</li> </ul>
<p><b>Log 파일 가져오기</b></p>	<p>장치에 기록된 로그 파일을 사용자 컴퓨터로 가져올 수 있습니다.</p>

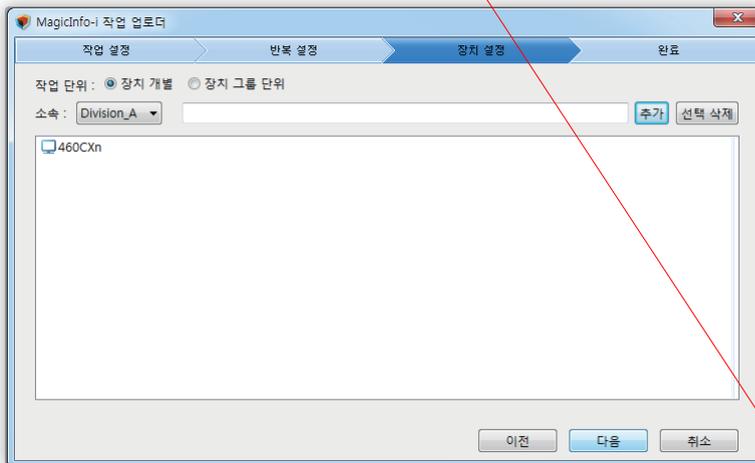
 참고

파일/폴더 위치를 입력할 때, 정확한 경로와 파일명까지 입력해야 합니다.

4 원격 작업 반복 주기를 설정하고 다음을 클릭하세요.



5 원격 작업을 실행할 장치를 선택한 후 다음을 클릭하세요.  
 - 설정한 원격 작업이 MagicInfo Server에 등록됩니다.



장치 개별	특정 장치만 선택할 수 있습니다.
장치 그룹 단위	특정 그룹에 속해있는 모든 장치를 선택할 수 있습니다.

## 원격 작업 재사용하기

---

이미 설정되어 있는 원격 작업을 재사용할 수 있습니다. 같은 유형의 작업을 실행할 때 효과적입니다.

- 1 원격 작업을 클릭하세요.
- 2 원격 작업 목록에서 재사용하려는 원격 작업에 체크한 후 **재사용**을 클릭하세요.
- 3 이후 과정은 원격 작업 추가 과정과 동일합니다.

## 원격 작업 수정하기

---

- 1 원격 작업을 클릭하세요.
- 2 원격 작업 목록에서 수정을 원하는 원격 작업에 체크한 후 **수정**을 클릭하세요.
- 3 이후 과정은 원격 작업 추가 과정과 동일합니다.

## 원격 작업 취소하기

---

예약된 원격 작업을 취소할 수 있습니다.

- 1 원격 작업을 클릭하세요.
- 2 원격 작업 목록에서 취소를 원하는 원격 작업에 체크한 후 **취소**를 클릭하세요.

## 백업 플레이 적용하기

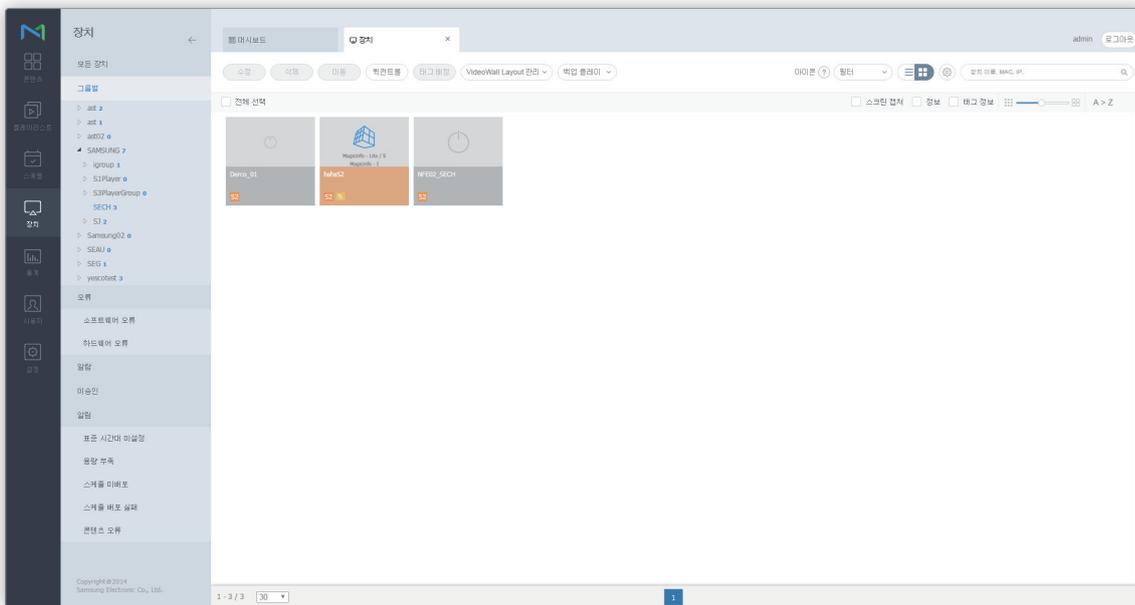
항상 재생되어야 할 중요 콘텐츠가 있을 경우, 중요 콘텐츠를 재생하는 메인 장치의 네트워크 연결이 끊어지거나 입력 소스가 변경되는 등의 상황이 발생하더라도, 백업 플레이를 설정한 장치에서 이를 감지하여 중요 콘텐츠를 대신 재생하도록 설정할 수 있습니다.

### 참고

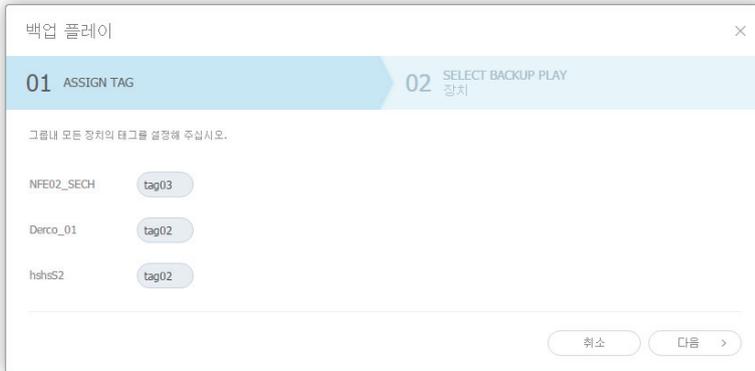
- 한 장치 그룹에 메인 장치와 백업 플레이 장치가 함께 있어야 합니다.
- 메인 장치와 백업 플레이 장치에는 각각 태그가 설정되어 있어야 합니다.
- 백업 플레이 사용에 관한 자세한 내용은 다음을 참고하세요. [▶ 백업 플레이 사용하기](#)

### 1 그룹별에서 원하는 장치 그룹을 선택하세요.

- 백업 플레이 메뉴가 나타납니다.



- 2 백업 플레이 장치에 체크한 후 **백업 플레이 > 설정**을 클릭하세요.
- 3 백업 플레이 설정 창에서 장치의 태그를 확인한 후 **다음**을 클릭하세요.



- 4 백업 플레이 유형을 설정한 후 **확인**을 클릭하세요.



<b>자동 백업</b>	백업 플레이를 실행할 장치가 자동으로 선택됩니다.
<b>사용자 지정 백업</b>	백업 플레이를 실행할 장치를 드롭다운 목록에서 선택할 수 있습니다.

# 비디오월 레이아웃 사용하기

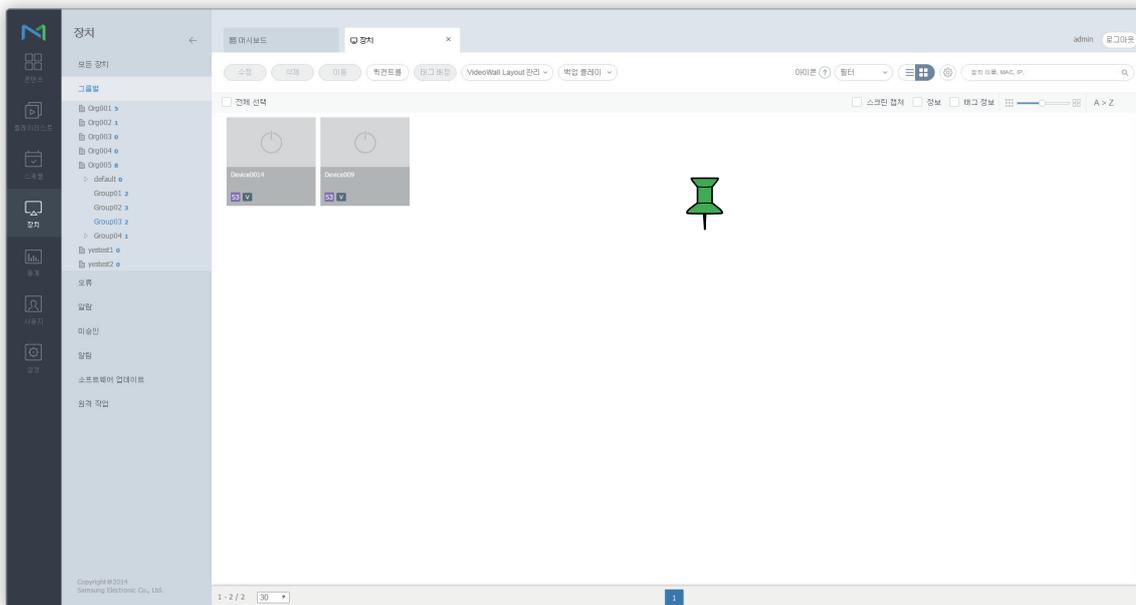
여러 대의 장치에 비디오월 형식으로 레이아웃을 설정하여 사용할 수 있습니다.

## 참고

- 비디오월 레이아웃은 같은 플레이어 유형(i Player, S3 Player, S2 Player)으로 구성된 장치 그룹 단위로만 설정할 수 있습니다.
- VideoWall Layout 관리 메뉴는 장치 그룹별 보기에서 같은 플레이어 유형으로 구성된 장치 그룹을 볼 때 나타납니다.

그룹별에서 원하는 장치 그룹을 선택하세요.

- VideoWall Layout 관리 메뉴가 나타납니다.



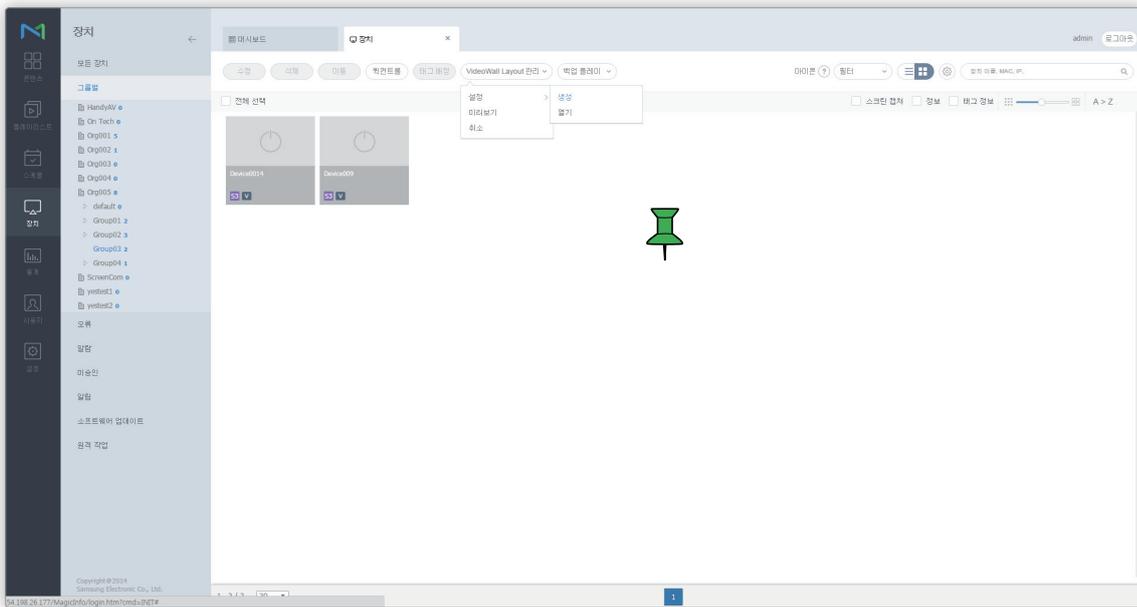
## 비디오월 레이아웃 설정하기

Layout Editor에서 생성한 후 MagicInfo Server로 배포한 비디오월 레이아웃을 장치 그룹에 적용/해제하거나 미리 확인할 수 있습니다.

### 비디오월 레이아웃 적용하기

비디오월 레이아웃을 구성하고 MagicInfo Server로 배포할 수 있습니다.

#### 1 VideoWall Layout 관리 > 설정 > 생성을 클릭하세요.



#### 2 Layout Editor가 실행되면 원하는 비디오월 레이아웃을 구성한 후 MagicInfo Server로 배포하세요.

- 해당 그룹에 속한 장치에 구성된 비디오월 레이아웃이 적용됩니다.
- 비디오월 레이아웃이 적용된 장치 그룹은 각 장치 목록에 **V** 표시가 나타납니다.

#### 참고

- VideoWall Layout 관리 메뉴는 선택한 장치 그룹의 모든 장치가 MagicInfo Server에 접속 중일 때 사용할 수 있습니다.
- Layout Editor에서 비디오월 레이아웃을 구성하고 MagicInfo Server로 배포하는 자세한 방법은 다음을 참조하세요. [▶ Layout Editor 사용하기](#)

## 적용 중인 비디오월 레이아웃 확인하기

장치 그룹에 현재 적용된 비디오월 레이아웃을 가상 화면으로 확인할 수 있습니다.

### 1 VideoWall Layout 관리 > 미리보기를 클릭하세요.

- 비디오월 레이아웃이 적용된 각 장치 화면을 확인할 수 있습니다.
- 각 장치 화면에는 해당 장치의 주요 정보가 나타납니다. 또한, 장치 화면을 클릭하면 장치의 상세 정보를 확인하고 원격 접속을 할 수 있습니다.

### 2 비디오월 레이아웃 확인이 끝나면 ✕ 클릭하세요.

## 비디오월 레이아웃 해제하기

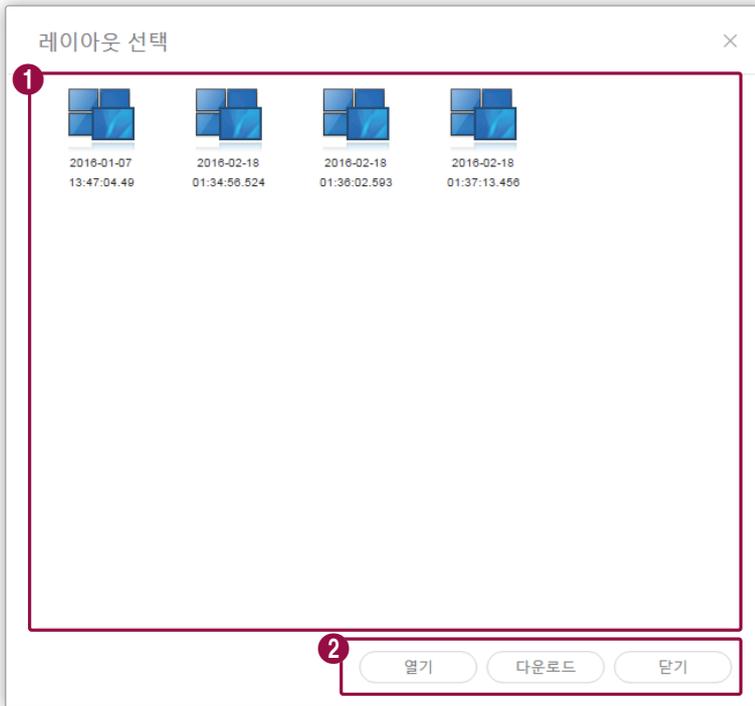
장치 그룹에 현재 적용된 비디오월 레이아웃을 해제하려면 VideoWall Layout 관리 > 취소를 클릭하세요.

- 비디오월 레이아웃이 해제되며, 각 장치 목록에서 **V** 표시가 사라집니다.

## 비디오월 레이아웃 관리하기

Layout Editor에서 생성한 후 MagicInfo Server로 배포한 비디오월 레이아웃을 관리할 수 있습니다.

- 1 VideoWall Layout 관리 > 설정 > 열기를 클릭하세요.
- 2 비디오월 레이아웃 관리 창에서 원하는 기능을 실행하세요.



- 1 등록된 비디오월 레이아웃 목록이 나타납니다. 원하는 비디오월 레이아웃 체크하세요.
  - 열기: 등록된 비디오월 레이아웃을 Layout Editor에서 열어 수정할 수 있습니다.
- 2
  - 다운로드: 등록된 비디오월 레이아웃 파일을 사용자의 컴퓨터에 저장할 수 있습니다.
  - 닫기: 비디오월 레이아웃 관리 창을 닫을 수 있습니다.



# Layout Editor 사용하기

Layout Editor를 통해 비디오월 레이아웃을 구성할 수 있습니다.

## 참고

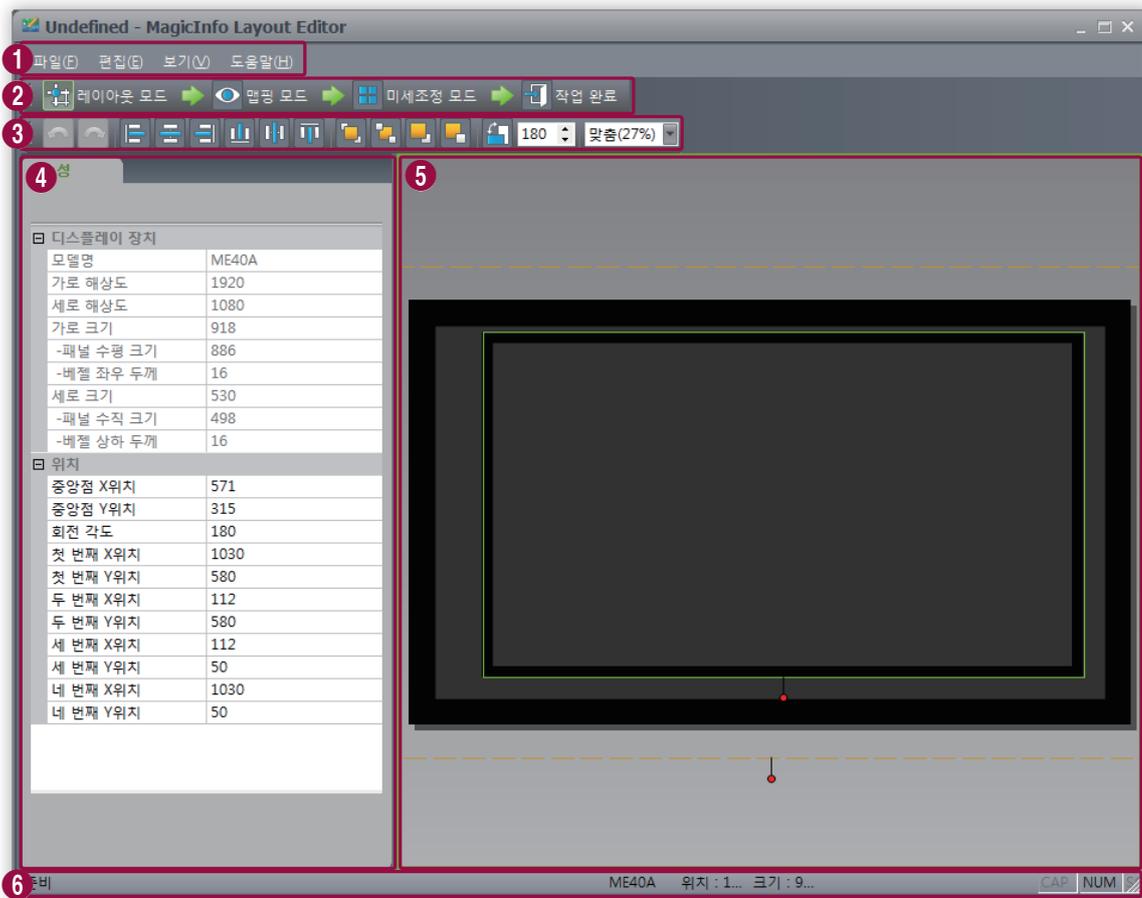
Layout Editor를 실행하는 자세한 방법은 다음을 참조하세요. [▶ 비디오월 레이아웃 설정하기](#)

## Layout Editor 살펴보기

### 기본 화면 알아보기

Layout Editor를 실행하면 다음과 같은 기본 화면이 나타납니다.

- MagicInfo Server에서 Layout Editor를 실행하면 레이아웃 설정 창이 실행됩니다. 비디오월 레이아웃 설정 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 레이아웃 설정하기](#)



---

① 메뉴 바 영역입니다. 각 메뉴를 클릭하면 관련된 하위 메뉴가 나타납니다.

---

② 실행 바 영역입니다. 비디오월 레이아웃 구성을 위한 4단계가 나타납니다.

---

③ 도구 모음 영역입니다. 실행 바 영역에서 선택한 각 단계에 맞는 도구 모음이 나타납니다.

---

오른쪽의 편집 영역에서 선택한 요소(섹션, 장치 등)의 세부 속성을 확인하고 설정할 수 있습니다.

④  참고

Layout Editor에서는 같은 그룹 안의 모든 장치를 하나의 섹션으로 인식합니다.

---

⑤ 비디오월 레이아웃을 구성할 수 있는 실제 편집 영역입니다. 선택한 장치 그룹에 속한 장치의 가상 화면이 나타납니다.

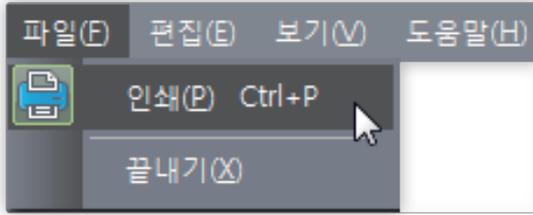
---

⑥ 편집 영역에서 선택한 요소의 위치, 크기 등 상태 정보가 나타납니다.

---

## 메뉴 바 이용하기

실행 바 영역에서 선택한 각 단계에 맞는 메뉴만 활성화됩니다.



<p><b>파일</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>인쇄:</b> 비디오월 레이아웃 인쇄에 관한 설정 후 인쇄를 진행할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>끝내기:</b> 프로그램을 종료합니다. 레이아웃 구성이 완료되어 <b>작업 완료</b> 모드가 활성화되어 있다면 비디오월 레이아웃을 MagicInfo Server로 배포 후 프로그램을 종료할 것인지 묻는 메시지가 나타납니다. 만약 <b>작업 완료</b> 모드가 활성화되어 있지 않다면 프로그램 종료를 확인하는 메시지만 나타납니다.</li> </ul>
<p><b>편집</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>정렬:</b> 편집 영역에 있는 장치들의 정렬 기준을 설정할 수 있습니다. 관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ <a href="#">장치 정렬하기</a></li> <li>▪ <b>순서 변경:</b> 편집 영역에 있는 장치들의 배치 순서를 지정할 수 있습니다. 관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ <a href="#">장치 배치하기</a></li> </ul>
<p><b>보기</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>위치 정보:</b> 편집 영역에서 선택한 장치의 위치 정보를 표시하거나 숨기도록 설정할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>격자 설정:</b> 편집 영역에 표시할 격자를 설정할 수 있습니다. 해당 메뉴를 누르면 나타나는 상세 설정 창에서 다음과 같은 설정을 할 수 있습니다.             <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>개체를 눈금에 맞춰 이동:</b> 장치의 위치를 눈금에 맞춰 이동합니다.</li> <li>- <b>개체를 다른 개체에 맞춰 이동:</b> 선택한 장치의 위치를 다른 장치에 맞춰 이동합니다.</li> <li>- <b>화면에 눈금 표시:</b> 편집 영역에 눈금을 표시할 수 있습니다.</li> <li>- <b>간격:</b> 눈금 간격을 밀리미터 단위로 설정할 수 있습니다. 10mm, 20mm, 50mm, 100mm, 200mm, 500mm, 1,000mm 중 선택할 수 있습니다.</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>도움말</b></p>	<p><b>Software 정보:</b> 프로그램 버전과 라이선스에 관한 정보를 볼 수 있습니다.</p>

## 실행 바 이용하기

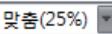
비디오월 구성 단계에 따라 4개의 메뉴로 이루어져 있으며, 각 단계마다 메뉴 바와 도구 모음에서 사용할 수 있는 메뉴가 다릅니다.

### 참고

- 각 단계에서 비디오월 레이아웃을 구성하는 자세한 방법은 다음을 참조하세요. [▶ 비디오월 레이아웃 만들기](#)



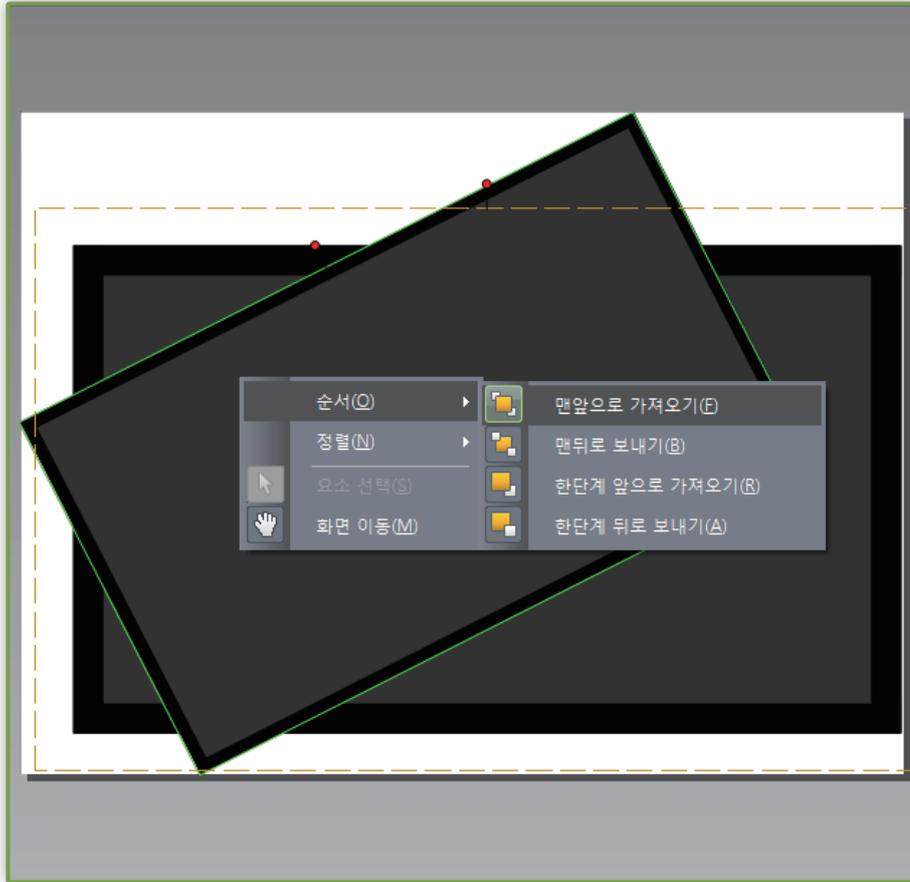
## 도구 모음 이용하기

실행 바 영역에서 선택한 각 단계에 맞는 도구 모음이 나타납니다. 단, 실행 취소/다시 실행( / ) 도구와 화면 배율 설정( 맞춤(25%)) 도구는 모든 단계에서 사용할 수 있습니다.



## 빠른 편집 메뉴 사용하기

편집 영역에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하면 빠른 편집 메뉴가 나타납니다. 클릭하는 영역에 따라 빠른 편집 메뉴가 다르게 나타납니다.



## 비디오월 레이아웃 만들기

### 레이아웃 설정하기

MagicInfo Server에서 Layout Editor를 실행하면 레이아웃 설정 창이 실행됩니다. 해당 창에서 레이아웃 기본 설정 후 **생성**을 클릭하세요.

- 편집 영역에 비디오월 레이아웃이 생성되며 레이아웃 모드가 실행됩니다.
- 이미 만들어진 비디오월 레이아웃을 사용할 경우 레이아웃 설정 창은 나타나지 않으며 **레이아웃 모드**가 바로 실행됩니다.



<b>콘텐츠명</b>	새 비디오월 레이아웃의 이름을 입력할 수 있습니다.
<b>비디오월 레이아웃</b>	장치 그룹이 모두 같은 모델로 이루어져 있다면 구성할 비디오월 레이아웃 형태를 선택할 수 있습니다. <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>정형</b>: 장치를 2X2, 3X4 등 직사각형 형태로 정렬하여 고정된 형태의 비디오월을 구성합니다.</li> <li>▪ <b>비정형</b>: 장치를 사용자가 원하는 형태로 자유롭게 배치할 수 있습니다.</li> </ul>
<b>모델명</b>	비디오월 레이아웃을 구성할 장치의 종류가 표시됩니다.
<b>가로 디스플레이 장치수</b>	비디오월 레이아웃을 구성할 장치의 가로 개수가 표시됩니다.
<b>세로 디스플레이 장치수</b>	비디오월 레이아웃을 구성할 장치의 세로 개수가 표시됩니다.

## 레이아웃 구성하기

레이아웃 모드에서 비디오월 레이아웃을 원하는대로 구성할 수 있습니다.

### 참고

비디오월 레이아웃이 정형일 때는 미리 설정된 레이아웃 구성을 확인만 할 수 있으며, 편집할 수 없습니다.

## 장치 정렬하기

1 편집 영역에서 원하는 장치를 선택하세요.

2 원하는 방법을 선택해 장치를 정렬하세요.

**방법 1** 메뉴 바의 **편집 > 정렬**을 클릭한 후 원하는 정렬 기준을 선택하세요.

**방법 2** 편집 영역의 장치를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하면 나타나는 메뉴에서 **정렬**을 선택한 후 정렬 기준을 지정하세요.

**방법 3** 도구 모음에서 원하는 정렬 아이콘()을 클릭하세요.

## 장치 배치하기

1 편집 영역에서 원하는 장치를 선택하세요.

2 원하는 방법을 선택해 장치를 배치하세요.

**방법 1** 메뉴 바의 **편집 > 순서 변경**을 클릭한 후 원하는 배치 순서를 선택하세요.

**방법 2** 편집 영역의 장치를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하면 나타나는 메뉴에서 **순서**를 선택한 후 배치 순서를 지정하세요.

**방법 3** 도구 모음에서 원하는 배치순서 아이콘()을 클릭하세요.

## 섹션 속성 설정하기

### 참고

Layout Editor에서는 같은 장치 그룹의 모든 장치를 하나의 섹션으로 인식합니다.

1 편집 영역에서 섹션을 선택하세요.

### 참고

편집 영역 중 가상 장치 화면 이외의 빈 영역을 선택한 상태에서 장치를 클릭하면 섹션이 선택됩니다.

2 속성 탭에 섹션 상세 정보가 나타나면 섹션의 위치 정보(회전 각도)를 원하는 대로 설정하세요.

위치	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>X 위치, Y 위치:</b> 섹션의 가로, 세로 위치가 표시됩니다.</li> </ul> <h3> 참고</h3> <p>X, Y 위치 값은 확인만 가능하며, 수정할 수 없습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>회전 각도:</b> 섹션의 배치 각도를 설정할 수 있습니다. 스크롤 바를 좌우로 드래그해 원하는 각도를 설정하세요.</li> </ul> <h3> 참고</h3> <p>다음과 같은 방법으로도 회전 각도를 지정할 수 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 편집 영역에서 섹션을 선택하면 나타나는  클릭한 후 원하는 각도로 움직이세요.</li> <li>• 편집 영역에서 섹션을 선택한 후 도구 모음에서 각도 설정 도구( 90)로 회전각을 설정하세요.</li> <li>• 편집 영역에서 섹션을 선택한 후 도구 모음에서  클릭하면 섹션을 90도씩 회전합니다.</li> </ul>
----	--

## 장치 속성 설정하기

- 1 편집 영역에서 원하는 장치를 선택하세요.
- 2 속성 탭에 선택한 장치의 상세 정보가 나타나면 장치 위치 정보를 원하는 대로 설정하세요.

<p>디스플레이 장치</p>	<p>디스플레이 장치 정보는 확인만 가능하며, 수정할 수 없습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>모델명:</b> 장치의 모델명이 표시됩니다.</li> <li>▪ <b>가로 해상도:</b> 장치의 가로 해상도 값이 표시됩니다.</li> <li>▪ <b>세로 해상도:</b> 장치의 세로 해상도 값이 표시됩니다.</li> <li>▪ <b>가로 크기:</b> 장치의 너비를 표시합니다.             <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>패널 수평 크기:</b> 장치에서 베젤의 좌우 두께를 제외한 가로 크기가 표시됩니다.</li> <li>- <b>베젤 좌우 두께:</b> 장치의 좌우 베젤 두께가 표시됩니다.</li> </ul> </li> <li>▪ <b>세로 크기:</b> 장치의 높이를 표시합니다.             <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>패널 수직 크기:</b> 장치에서 베젤의 상하 두께를 제외한 세로 크기가 표시됩니다.</li> <li>- <b>베젤 상하 두께:</b> 장치의 상하 베젤 두께가 표시됩니다.</li> </ul> </li> </ul>
<p>위치</p>	<p>장치의 위치 정보를 설정할 수 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>중앙점 X위치:</b> 장치 중앙의 가로 위치를 설정할 수 있습니다. 원하는 위치 값을 입력하면 해당 장치의 위치가 변경됩니다.</li> <li>▪ <b>중앙점 Y위치:</b> 장치 중앙의 세로 위치를 설정할 수 있습니다. 원하는 위치 값을 입력하면 해당 장치의 위치가 변경됩니다.</li> <li>▪ <b>회전 각도:</b> 장치의 배치 각도를 설정할 수 있습니다. 스크롤 바를 좌우로 드래그해 원하는 각도를 설정하세요.</li> </ul> <p> <b>참고</b></p> <p>다음과 같은 방법으로도 회전 각도를 지정할 수 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 편집 영역에서 장치를 선택하면 나타나는  클릭한 후 원하는 각도로 움직이세요.</li> <li>• 편집 영역에서 장치를 선택한 후 도구 모음에서 각도 설정 도구( 90)로 회전각을 설정하세요.</li> <li>• 편집 영역에서 장치를 선택한 후 도구 모음에서  클릭하면 장치를 90도씩 회전합니다.</li> </ul>

## 위치

- 첫 번째 X위치: 장치 위쪽 왼편의 가로 위치를 설정할 수 있습니다.
- 첫 번째 Y위치: 장치 위쪽 왼편의 세로 위치를 설정할 수 있습니다.
- 두 번째 X위치: 장치 위쪽 오른편의 가로 위치를 설정할 수 있습니다.
- 두 번째 Y위치: 장치 위쪽 오른편의 세로 위치를 설정할 수 있습니다.
- 세 번째 X위치: 장치 아래쪽 오른편의 가로 위치를 설정할 수 있습니다.
- 세 번째 Y위치: 장치 아래쪽 오른편의 세로 위치를 설정할 수 있습니다.
- 네 번째 X위치: 장치 아래쪽 왼편의 가로 위치를 설정할 수 있습니다.
- 네 번째 Y위치: 장치 아래쪽 왼편의 세로 위치를 설정할 수 있습니다.

 참고

장치의 위치는 편집 영역에서 장치를 선택한 후 원하는 위치로 드래그하여 설정할 수도 있습니다.

## 장치 맵핑하기

레이아웃 모드에서 설정이 완료되면 **맵핑 모드**를 클릭하세요.

**맵핑 모드**에 진입하면 실제 장치 화면에 ID가 나타납니다. 이 ID를 사용하여 편집 영역의 가상 장치와 실제 장치를 연동할 수 있습니다.

 참고

장치 ID는 해당 장치 그룹에 속한 장치 개수에 따라 부여됩니다. 예를 들어, 장치 그룹에 모두 10개의 장치가 있다면 각 장치에는 01~10까지의 ID가 나타납니다.

- 1 편집 영역에서 원하는 장치를 선택하세요.
- 2 속성 탭에 선택한 장치의 상세 정보가 나타나면 실제 장치에서 확인한 ID를 입력하세요.
  - 편집 영역의 해당 장치 화면에 입력한 ID가 표시됩니다.

 참고

- 실제 장치 화면에서 각 장치의 ID를 표시/숨기기 하려면 도구 모음에서  /  클릭하세요.
- 편집 영역의 각 장치에 지정한 ID를 초기화하려면 도구 모음에서  클릭하세요.

## 레이아웃 미세 조정하기

맵핑 모드에서 설정이 완료되면 **미세조정 모드**를 클릭하세요.

실제 장치의 위치 설정에 미세한 조정이 필요한 경우 **미세조정 모드**를 사용하여 간편하게 수정할 수 있습니다.

### 참고

- 맵핑 모드에서 장치 ID 설정을 완료해야 **미세조정 모드**를 사용할 수 있습니다.
- **미세조정 모드**는 필수가 아닌 선택 단계로 이 모드에서 특별한 설정 없이 다음 단계를 바로 진행할 수 있습니다.
- **미세조정 모드**에서는 비디오월 레이아웃이 정형인 경우에도 레이아웃 미세 조정이 가능합니다.

- 1 편집 영역에서 원하는 요소(섹션 또는 장치)를 선택하세요.
- 2 속성 탭에 선택한 요소의 상세 정보가 나타나면 위치 값을 수정하세요.
- 3 도구 모음에서  클릭하세요.
  - 변경 사항이 적용됩니다.

### 참고

- 섹션이나 장치의 위치 값을 설정하는 자세한 방법은 다음을 참조하세요. [▶ 레이아웃 구성하기](#)
- 레이아웃을 정확히 조정할 수 있도록 실제 장치 화면에 패턴이 나타납니다. 실제 장치 화면에서 패턴을 표시/숨기기 하려면 도구 모음에서  /  클릭하세요.
- 실제 장치 화면에 표시된 패턴을 변경하려면  클릭하세요.

## MagicInfo Server에 배포하기

- 1 비디오월 레이아웃 구성이 완료되면 **작업 완료**를 클릭하세요.

### 참고

맵핑 모드에서 장치 ID 설정을 완료해야 **작업 완료** 단계를 사용할 수 있습니다.

- 2 비디오월 레이아웃을 MagicInfo Server로 배포할 것인지 확인하는 창이 나타나면 **예**를 클릭하세요.
  - 구성된 비디오월 레이아웃이 MagicInfo Server로 배포되며, 해당 장치 그룹에 적용됩니다.

## 통계 메뉴

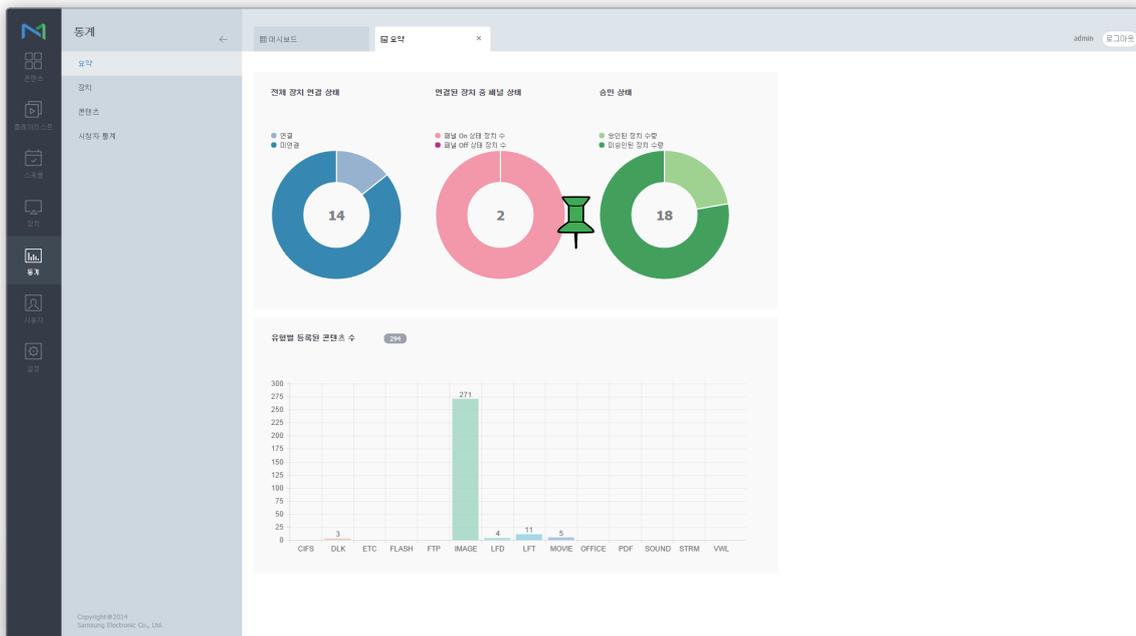
MagicInfo Server에 등록된 장치와 콘텐츠에 관한 통계를 확인할 수 있습니다.  
메인 메뉴 모음에서  클릭하세요.

### 참고

- MagicInfo Server 관리자(총괄 관리자, 소속 관리자)는 각 사용자에게 역할을 설정할 수 있습니다. 사용자의 역할에 따라 MagicInfo Server에서 사용할 수 있는 기능이 다를 수 있습니다. 사용자 역할 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 사용자 역할 변경하기](#)
- 이 챕터에서는 총괄 관리자 권한의 화면을 기준으로 설명합니다.

## 요약 통계 보기

장치 및 콘텐츠의 요약 통계를 확인할 수 있습니다.  
요약을 클릭하세요.



전체 장치 연결 상태	MagicInfo Server에 등록된 장치 중 MagicInfo Server와 연결된 장치와 연결이 끊긴 장치의 통계를 원형 차트로 나타냅니다.
연결된 장치 중 패널 상태	MagicInfo Server와 연결된 장치의 패널 상태(켜짐/꺼짐)에 대한 통계를 원형 차트로 나타냅니다.
승인 상태	장치를 MagicInfo Server에 등록하기 위해서는 관리자의 승인이 필요합니다. 승인된 장치와 미승인된 장치의 통계를 원형 차트로 나타냅니다.
유형별 등록된 콘텐츠 수	MagicInfo Server에 등록된 콘텐츠의 유형별(CIFS, DLK, ETC, 플래시, FTP, 사진, LFD, LFT, 동영상, 문서, PDF, 음악, STRM, VWL) 통계를 나타냅니다.

## 장치 통계 보기

MagicInfo Server에 등록된 장치의 오류 발생, 연결 상태, 연결 기록과 장치 승인에 대한 통계를 확인할 수 있습니다. 장치를 클릭하세요.

## 오류 발생 통계 보기

오류 발생을 클릭하세요.

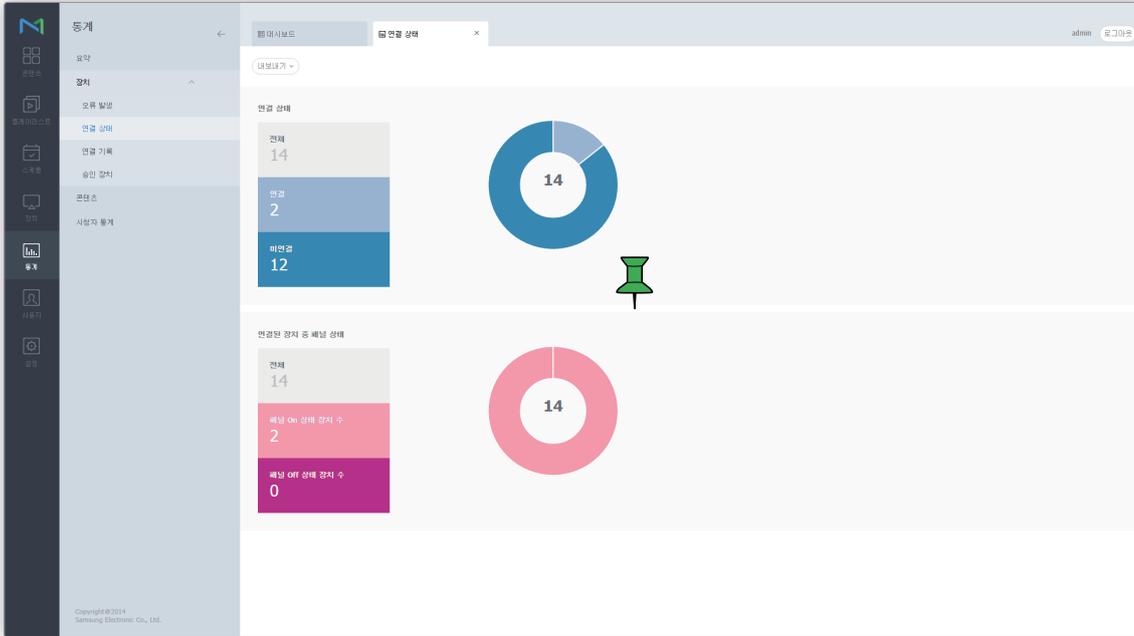
오류 발생	장치 오류 발생 날짜와 해당 날짜의 오류 발생 건수를 확인할 수 있습니다.
기간별 발생 오류	날짜별로 발생한 장치 오류 건수를 확인할 수 있습니다.
종류별 발생 오류	장치 오류 유형별 발생 건수를 확인할 수 있습니다.

### 참고

- 기간을 선택하여 원하는 기간의 통계만 조회할 수 있습니다.  클릭한 후 원하는 기간을 설정하세요. 사용자 조정을 선택한 경우 날짜 입력창이 활성화되며, 해당 창을 클릭하면 나타나는 달력에서 원하는 날짜를 선택할 수 있습니다. 검색을 클릭하면 선택한 기간의 통계를 확인할 수 있습니다.
- 조회한 통계를 엑셀 파일 또는 PDF 파일로 사용자의 컴퓨터에 다운로드할 수 있습니다. 내보내기를 클릭한 후 원하는 파일 유형을 선택하세요.

## 연결 상태 통계 보기

연결 상태를 클릭하세요.



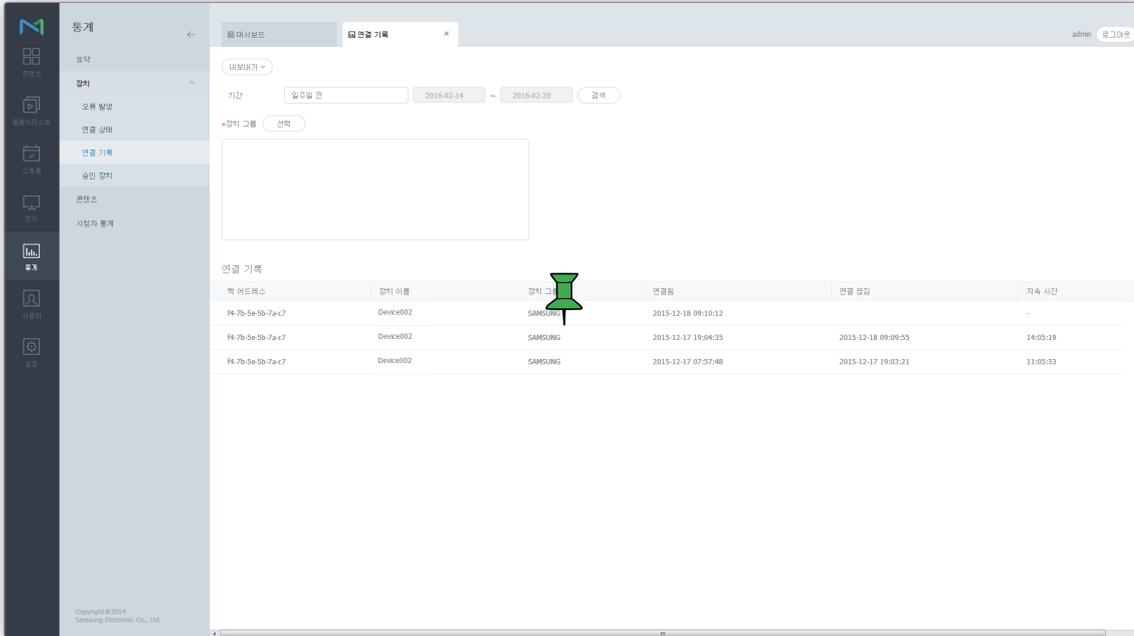
<p><b>연결 상태</b></p>	<p>MagicInfo Server에 등록된 전체 장치의 현재 상태를 확인할 수 있습니다. 현재 MagicInfo Server에 등록된 전체 장치 수, 현재 연결된 장치 수, 연결이 끊긴 장치 수를 조회합니다.</p>
<p><b>연결된 장치 중 패널 상태</b></p>	<p>MagicInfo Server와 연결된 장치의 패널 켜짐/꺼짐 통계를 확인할 수 있습니다.</p>

### 참고

조회한 통계를 엑셀 파일 또는 PDF 파일로 사용자의 컴퓨터에 다운로드할 수 있습니다. **내보내기**를 클릭한 후 원하는 파일 유형을 선택하세요.

## 연결 기록 통계 보기

연결 기록을 클릭하세요.



### 연결 기록

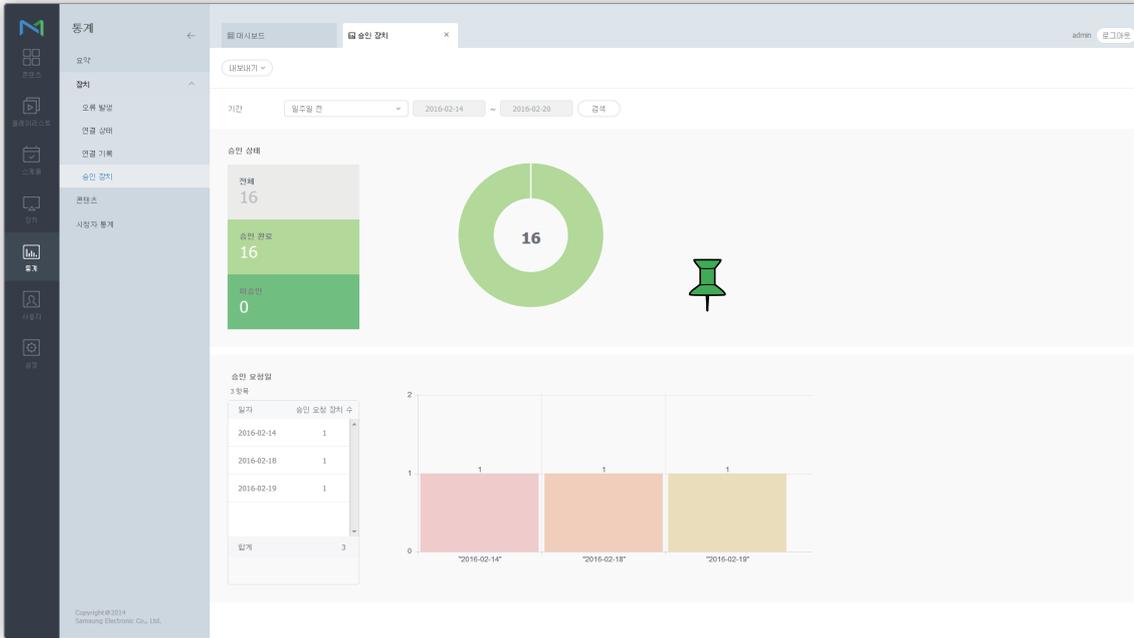
MagicInfo Server에서 이루어진 장치 연결 이력을 확인할 수 있습니다.

### 참고

- 기간을 선택하여 원하는 기간의 통계만 조회할 수 있습니다. 📅 클릭한 후 원하는 기간을 설정하세요. **사용자 조정**을 선택한 경우 날짜 입력창이 활성화되며, 해당 창을 클릭하면 나타나는 달력에서 원하는 날짜를 선택할 수 있습니다. **검색**을 클릭하면 선택한 기간의 통계를 확인할 수 있습니다.
- 장치 그룹별로 연결 기록을 확인할 수 있습니다. 장치 그룹 옆에 있는 **선택**을 클릭하여 원하는 장치 그룹을 고르세요. **검색**을 클릭하면 해당 장치 그룹의 연결 기록이 조회됩니다.
- 조회한 통계를 엑셀 파일 또는 PDF 파일로 사용자의 컴퓨터에 다운로드할 수 있습니다. **내보내기**를 클릭한 후 원하는 파일 유형을 선택하세요.

## 승인 장치 통계 보기

승인 장치를 클릭하세요.



### 승인 상태

MagicInfo Server에 승인 요청한 전체 장치의 현재 상태를 확인할 수 있습니다.

MagicInfo Server에 승인 요청한 전체 장치 수, 등록 승인된 장치 수, 등록 미승인된 장치 수를 조회합니다.

### 승인 요청일

승인 요청이 발생한 날짜와 해당 날짜의 승인 요청 장치 수를 확인할 수 있습니다.

### 참고

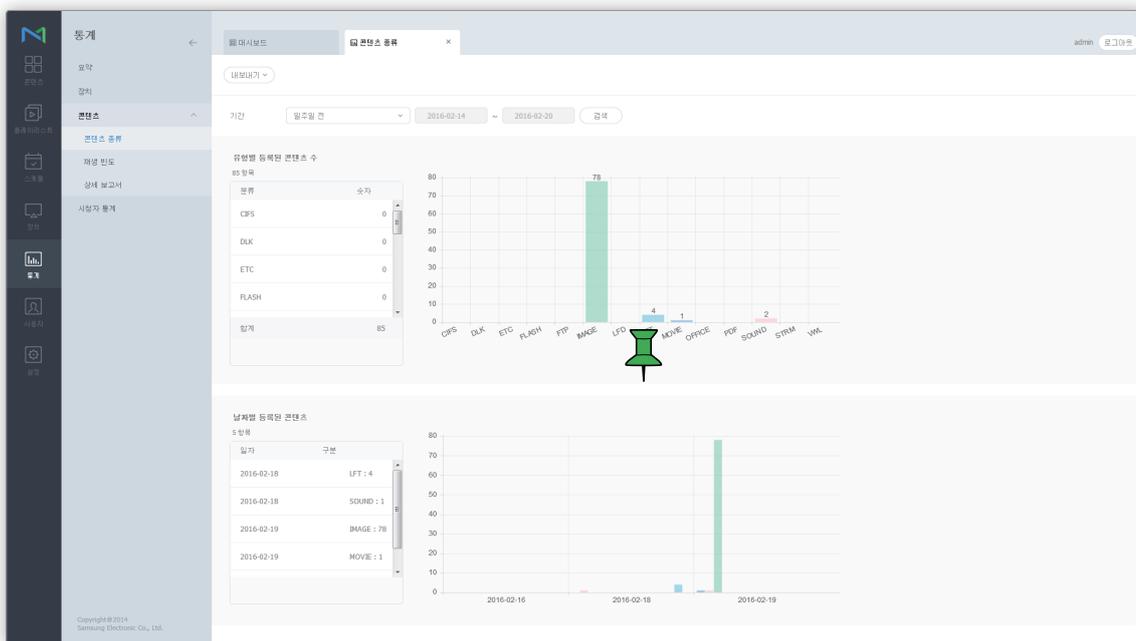
- 기간을 선택하여 원하는 기간의 통계만 조회할 수 있습니다. 📅 클릭한 후 원하는 기간을 설정하세요. **사용자 조정**을 선택한 경우 날짜 입력창이 활성화되며, 해당 창을 클릭하면 나타나는 달력에서 원하는 날짜를 선택할 수 있습니다. **검색**을 클릭하면 선택한 기간의 통계를 확인할 수 있습니다.
- 조회한 통계를 엑셀 파일 또는 PDF 파일로 사용자의 컴퓨터에 다운로드할 수 있습니다. **내보내기**를 클릭한 후 원하는 파일 유형을 선택하세요.

# 콘텐츠 통계 보기

MagicInfo Server에 등록된 콘텐츠의 유형, 재생 빈도, 상세 통계 보고서를 확인할 수 있습니다.  
**콘텐츠를 클릭하세요.**

## 콘텐츠 종류

MagicInfo Server에 등록된 콘텐츠의 유형별 통계를 확인할 수 있습니다.  
**콘텐츠 종류를 클릭하세요.**



<b>유형별 등록된 콘텐츠 수</b>	현재 MagicInfo Server에 등록된 콘텐츠 유형별 수량을 확인할 수 있습니다.
<b>날짜별 등록된 콘텐츠</b>	날짜별로 등록된 콘텐츠 유형별 수량을 확인할 수 있습니다.

**참고**

- 기간을 선택하여 원하는 기간의 통계만 조회할 수 있습니다. 📅 클릭한 후 원하는 기간을 설정하세요. **사용자 조정**을 선택한 경우 날짜 입력창이 활성화되며, 해당 창을 클릭하면 나타나는 달력에서 원하는 날짜를 선택할 수 있습니다. **검색**을 클릭하면 선택한 기간의 통계를 확인할 수 있습니다.
- 조회한 통계를 엑셀 파일 또는 PDF 파일로 사용자의 컴퓨터에 다운로드할 수 있습니다. **내보내기**를 클릭한 후 원하는 파일 유형을 선택하세요.

## 재생 빈도

콘텐츠별 재생 빈도 통계를 확인할 수 있습니다.

- 1 **재생 빈도**를 클릭하세요.
- 2 **기간**에서 원하는 기간과 기간 표시 단위를 선택하세요.
  - 기간에서 **사용자 조정**을 선택하면 날짜 입력창이 활성화됩니다. 해당 창을 클릭하면 나타나는 달력에서 원하는 날짜를 선택할 수 있습니다.
- 3 **콘텐츠 선택** 옆에 있는 **선택**을 클릭한 후 원하는 콘텐츠를 선택하세요.
- 4 **장치 그룹** 옆에 있는 **선택**을 클릭한 후 원하는 장치 그룹을 선택하세요.
- 5 **검색**을 클릭하세요.
  - 특정 기간에 선택한 장치 그룹에서 재생된 콘텐츠의 재생 횟수, 재생 시간을 확인할 수 있습니다.

### 참고

- 콘텐츠 재생 빈도 통계는 장치에서 하루 이상 콘텐츠를 재생 후 확인할 수 있습니다.
- 조회한 통계를 엑셀 파일 또는 PDF 파일로 사용자의 컴퓨터에 다운로드할 수 있습니다. **내보내기**를 클릭한 후 원하는 파일 유형을 선택하세요.

## 상세 통계 보고서

콘텐츠 재생 빈도에 대한 상세 통계를 확인할 수 있습니다.

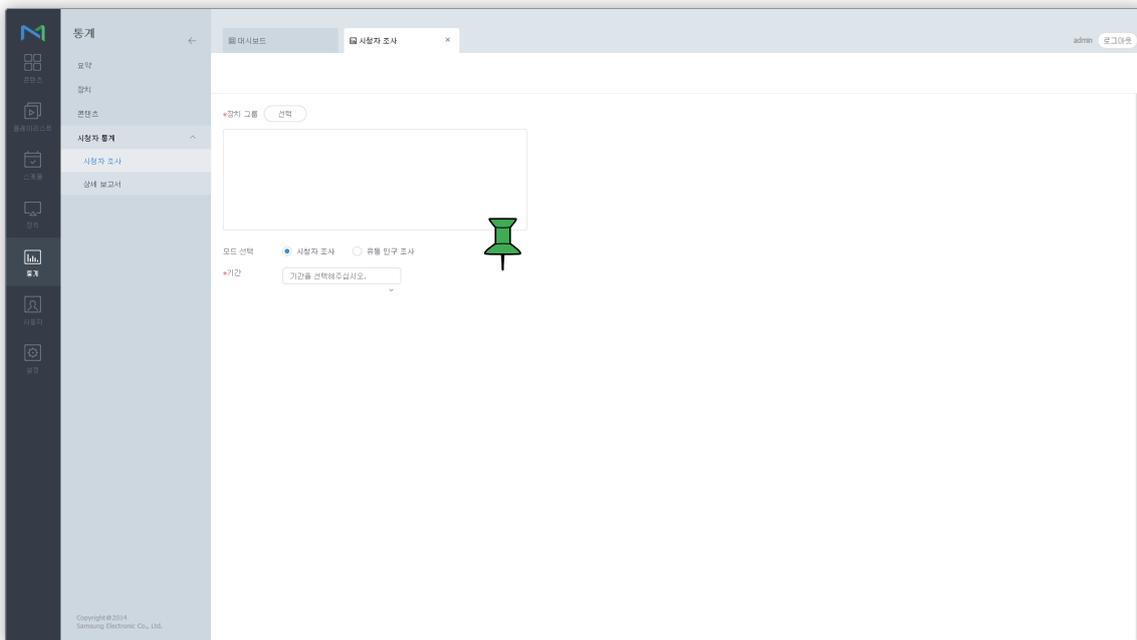
- 1 **상세 보고서**를 클릭하세요.
- 2 소속과 통계 기간(년), 통계 대상(일반 콘텐츠, 비디오월 콘텐츠)을 선택하세요.
  - 설정한 조건대로 통계 결과가 나타납니다.

# 시청자 통계 보기

콘텐츠를 시청한 시청자 및 장치 앞을 지나간 유동 인구의 통계를 확인할 수 있습니다.  
시청자 통계를 클릭하세요.

## 시청자 **조사**

1 시청자 **조사**를 클릭하세요.



2 장치 그룹 옆에 있는 선택을 클릭한 후 원하는 장치 그룹을 선택하세요.

3 원하는 통계 모드를 선택하세요.

- 시청자 조사: 콘텐츠를 시청한 시청자의 성별, 연령대 등의 통계를 확인할 수 있습니다.
- 유동 인구 조사: 장치 앞을 지나간 유동 인구 관련 통계를 확인할 수 있습니다.

#### 4 기간에서 원하는 기간과 기간 표시 단위를 선택하세요.

- 기간에서 **사용자 조정**을 선택하면 날짜 입력창이 활성화됩니다. 해당 창을 클릭하면 나타나는 달력에서 원하는 날짜를 선택할 수 있습니다.

#### 5 검색을 클릭하세요.

- 설정한 조건대로 통계 결과가 나타납니다.

#### 참고

조회한 통계를 엑셀 파일 또는 PDF 파일로 사용자의 컴퓨터에 다운로드할 수 있습니다. **내보내기**를 클릭한 후 원하는 파일 유형을 선택하세요.

## 상세 통계 보고서

---

시청자와 유동 인구에 대한 상세 통계를 확인할 수 있습니다.

#### 1 상세 보고서를 클릭하세요.

#### 2 소속과 통계 기간, 통계 대상(시청자, 유동 인구)을 선택하세요.

- 설정한 조건대로 통계 결과가 나타납니다.
- 통계 대상은 다음과 같이 구분할 수 있습니다.

**시청자 조사:** 시청자의 성별, 나이, 장치 앞에서 머문 시간 등 시청자에 대한 상세 통계를 확인할 수 있습니다.

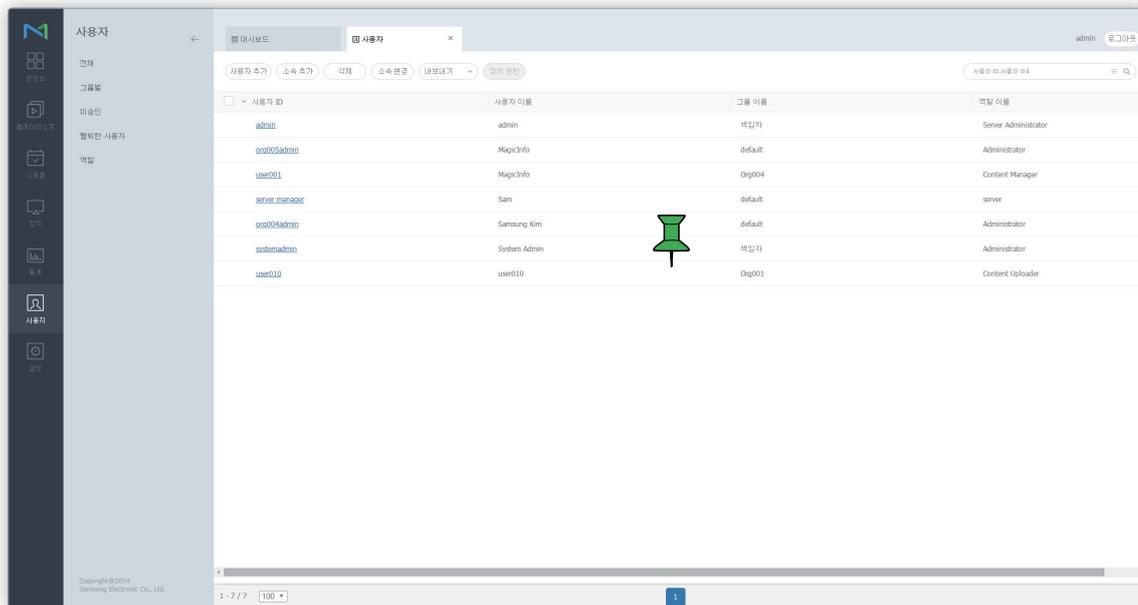
**유동 인구:** 장치 앞을 지나간 유동 인구에 대한 상세 통계를 확인할 수 있습니다.

## 사용자 메뉴

MagicInfo Server에 사용자를 추가하거나 삭제할 수 있고, 역할, 그룹 등을 변경할 수 있습니다. 메인 메뉴 모음에서  클릭하세요.

### 참고

- MagicInfo Server 관리자(총괄 관리자, 소속 관리자)는 각 사용자에게 역할을 설정할 수 있습니다. 사용자의 역할에 따라 MagicInfo Server에서 사용할 수 있는 기능이 다를 수 있습니다. 사용자 역할 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 사용자 역할 변경하기](#)
- 이 챕터에서는 총괄 관리자 권한의 화면을 기준으로 설명합니다.



## 사용자 보기

각 소속에 그룹을 생성하여 그룹별로 사용자를 관리할 수 있습니다. 각 소속에는 기본적으로 default 그룹이 생성되어 있습니다.

- **전체:** MagicInfo Server에 등록된 모든 사용자를 조회, 관리할 수 있습니다.
- **그룹별:** 사용자를 그룹별로 구분하여 조회, 관리할 수 있습니다.

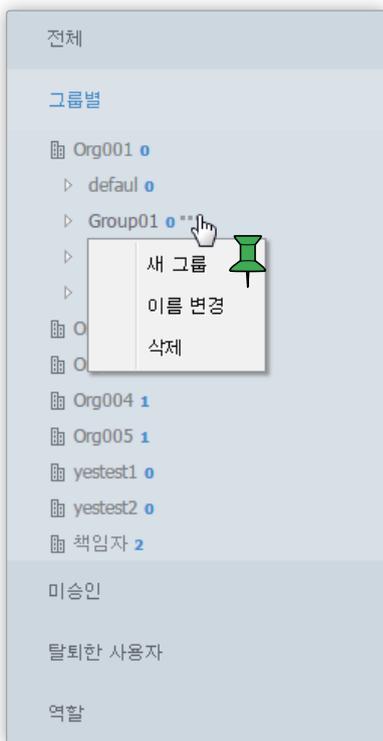
## 사용자 그룹 관리하기

1 그룹을 관리하려면 **그룹별**을 클릭하세요.

2 다음 중 원하는 방법으로 그룹을 관리하세요.

**방법 1** 원하는 그룹을 선택한 후 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하세요.

**방법 2** 원하는 그룹 이름 위로 마우스 커서를 이동한 후 **...** 나타나면 클릭하세요.



<p><b>새 그룹</b></p>	<p>선택한 그룹의 하위 그룹을 생성할 수 있습니다.</p> <p> <b>참고</b></p> <p>최상위 그룹은 소속 추가를 통해 생성할 수 있습니다. 소속 추가에 관한 자세한 내용은 다음을 참고하세요. <a href="#">▶ 소속 생성하기</a></p>
<p><b>이름 변경</b></p>	<p>선택한 그룹의 이름을 변경할 수 있습니다.</p> <p> <b>참고</b></p> <p>최상위 그룹의 이름은 변경할 수 없습니다.</p>
<p><b>삭제</b></p>	<p>선택한 그룹을 삭제할 수 있습니다.</p> <p> <b>참고</b></p> <p>최상위 그룹은 삭제할 수 없습니다.</p>

 **참고**

- 그룹을 이동하려면 그룹별에서 그룹을 선택한 후 원하는 위치로 드래그하세요. 단, 하위 그룹을 상위 그룹과 같은 수준으로 이동할 수는 있으나, 상위 그룹을 하위 그룹과 같은 수준으로 이동할 수는 없습니다. 또한, 위치를 이동할 그룹에 하위 그룹이 존재할 경우, 모든 그룹이 계층을 유지하여 같이 이동합니다.
- 그룹 이름 옆에는 해당 그룹에 소속된 사용자 수가 표시됩니다.

## 사용자 검색하기

키워드를 입력하고 🔍 클릭하세요.

사용자 ID, 사용자 이름 🔍

### 맞춤 검색

☰ 클릭하면 다양한 조건으로 사용자를 검색할 수 있습니다.

상세

Organization: Select

Group: Select

Role: Select

최근 수정 일: 사용자 지정

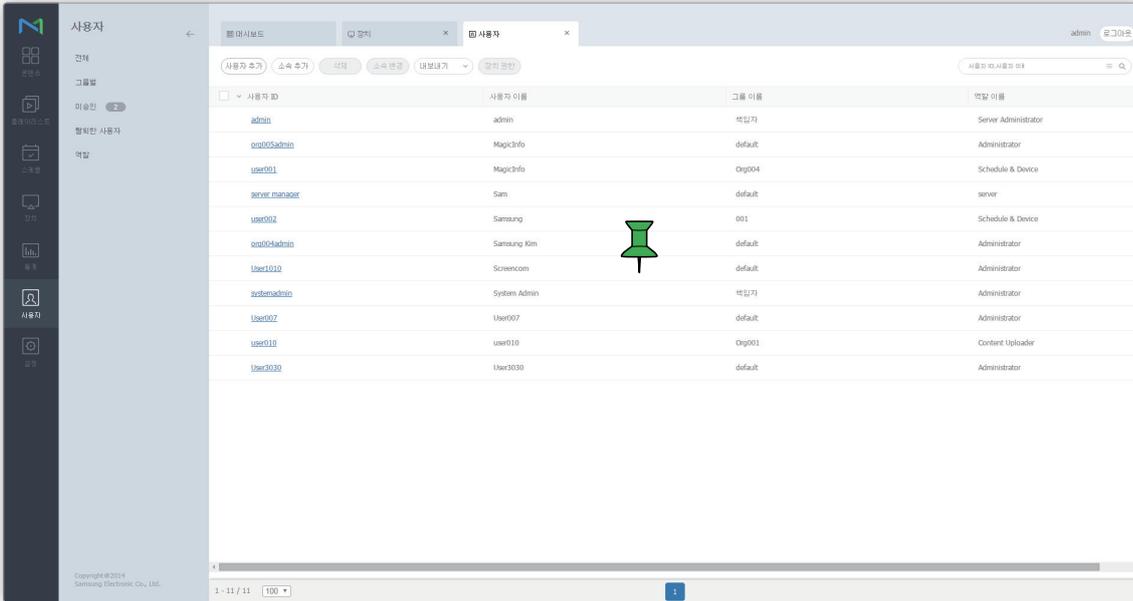
~

검색

<b>Organization</b>	원하는 소속을 선택할 수 있습니다.
<b>Group</b>	원하는 그룹을 선택할 수 있습니다.
<b>Role</b>	원하는 역할을 선택할 수 있습니다.
<b>최근 수정 일</b>	특정 날짜에 수정된 사용자를 검색할 수 있습니다. 드롭다운 목록에서 원하는 수정일을 선택하세요. <b>사용자 지정</b> 을 선택한 후 직접 날짜를 입력할 수도 있습니다.

# 사용자 추가하기

1 사용자 목록에서 사용자 추가를 클릭하세요.



2 사용자의 기본 정보와 소속 정보를 입력하세요.

The screenshot shows a '사용자 추가' (Add User) form. It is divided into two sections: '기본 정보' (Basic Information) and '소속 정보' (Affiliation Information). The '기본 정보' section includes fields for '사용자 ID', '비밀번호', '비밀번호 확인', '사용자 이름', '이메일', '휴대폰 번호', and '전화번호'. The '소속 정보' section includes fields for '소속' (Affiliation), '그룹' (Group), '역할' (Role), '부서' (Department), and '직급' (Rank). A green pushpin icon is placed over the '이메일' input field.

**기본 정보** \* 는 필수 입력 요소입니다.

사용자 ID \* : 사용자 ID  
 비밀번호 \* : 비밀번호  
 비밀번호 확인 \* : 비밀번호 확인  
 사용자 이름 \* : 사용자 이름  
 이메일 \* : magicinfo@samsung.com  
 휴대폰 번호 : 휴대폰 번호  
 전화번호 : 전화번호

**소속 정보**

소속 \* : 소속 선택  
 그룹 \* : 사용자 그룹을 선택해주세요.  
 역할 \* : Administrator  
 부서 : 부서  
 직급 : 직급

저장 취소

기본 정보

사용자 ID	사용자 ID를 입력하세요. 사용자 ID는 5자 이상 20자 이하여야 합니다.
사용자 이름	사용자 이름을 입력하세요.
비밀번호	사용자 계정 비밀번호를 입력하세요.
비밀번호 확인	입력한 사용자 계정 비밀번호를 다시 한번 입력하세요.
이메일	사용자의 이메일 주소를 입력하세요.
휴대폰 번호	사용자의 휴대폰 번호를 입력하세요.
전화번호	사용자의 전화번호를 입력하세요.

소속 정보

소속	배치를 원하는 소속을 드롭 다운 메뉴에서 선택하세요.
그룹	선택한 소속 내 그룹을 선택하려면 <b>그룹 선택</b> 을 클릭하세요. 그룹 선택 창이 나타납니다.
역할	사용자에게 원하는 역할을 부여하려면 드롭 다운 메뉴에서 선택하세요.
부서	사용자의 부서를 입력하세요.
직급	사용자의 직급을 입력하세요.

 사용자 추가 시 유의 사항

- 사용자 ID는 최소 5자 이상 20자 이하로 입력하세요.
- 사용자 ID는 영문, 숫자, 마침표(.)만 입력 가능하고 대소문자를 구별합니다.
- 비밀번호는 영문과 숫자를 혼용해서 입력하세요. 영문이나 숫자만으로 구성된 비밀번호는 사용할 수 없습니다.
- 연속되는 숫자를 3자리 이상 사용하거나, 같은 문자를 3번 이상 반복할 수 없습니다.
- 비밀번호는 8자 이상 50자 이하로 입력하세요.
- \* 는 필수 입력 요소입니다.
- 소속, 그룹 역할을 정확히 선택하세요. 역할 종류 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 사용자 역할 변경하기](#)
- 전화번호 앞에 + 를 삽입하여 국가 번호를 표시할 수 있습니다.
- 소속 관리자(Administrator) 권한으로 사용자 추가 시 소속 항목은 변경할 수 없습니다.

3 입력이 완료되면 **저장**을 클릭하세요.

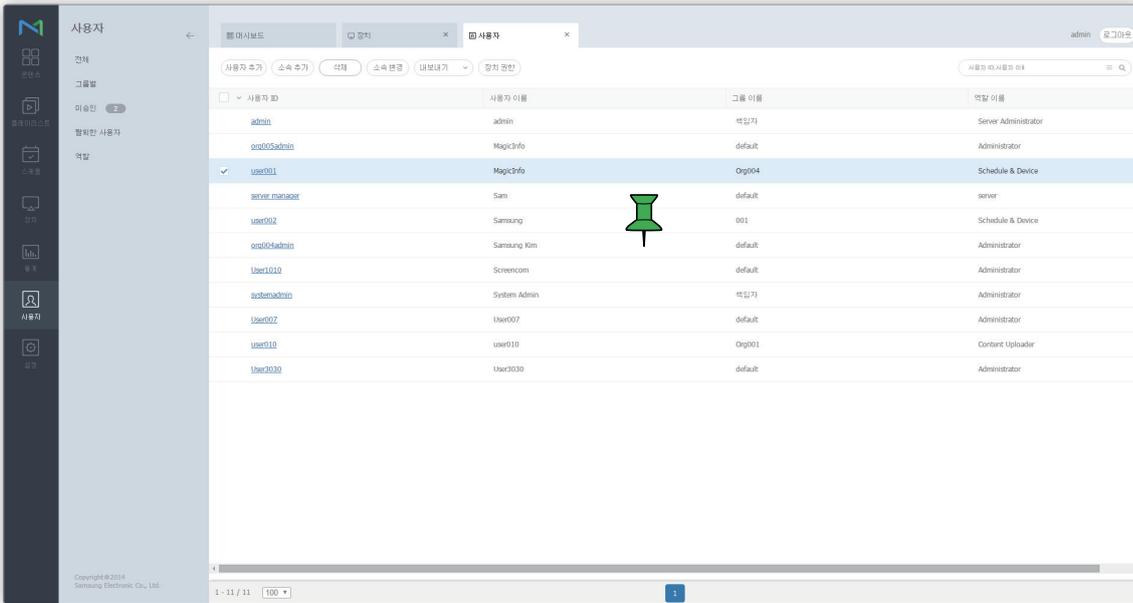
## 사용자 삭제하기

특정 사용자를 삭제할 수 있습니다.

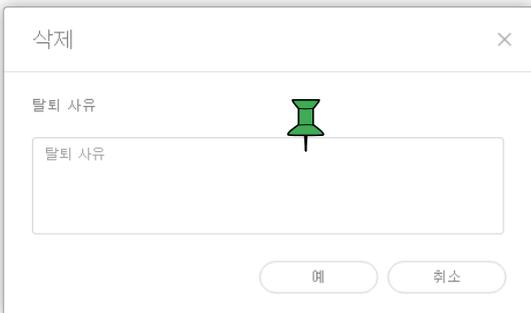
### 참고

총괄 관리자와 소속 관리자는 삭제할 수 없습니다.

- 1 사용자 목록에서 삭제할 사용자를 체크한 후 **삭제**를 클릭하세요.

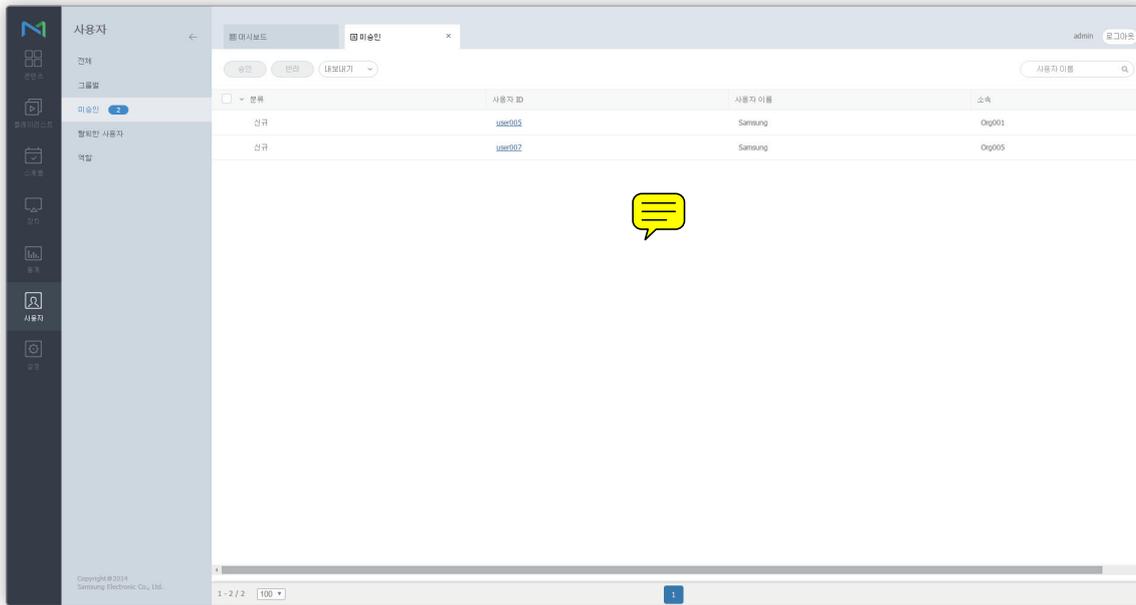


- 2 탈퇴 사유를 입력한 후 **예**를 클릭하세요. 삭제한 사용자 정보는 **탈퇴한 사용자** 목록에서 확인할 수 있습니다.



## 미승인 사용자 확인하기

사용자는 회원 가입을 하고 관리자의 승인이 있어야 로그인할 수 있습니다. 관리자는 사용자를 승인하거나 반려할 수 있습니다. 미승인 사용자를 확인하려면 **미승인**을 클릭하세요. 회원 가입 신청 후 관리자의 승인을 대기 중인 사용자 목록이 나타납니다.



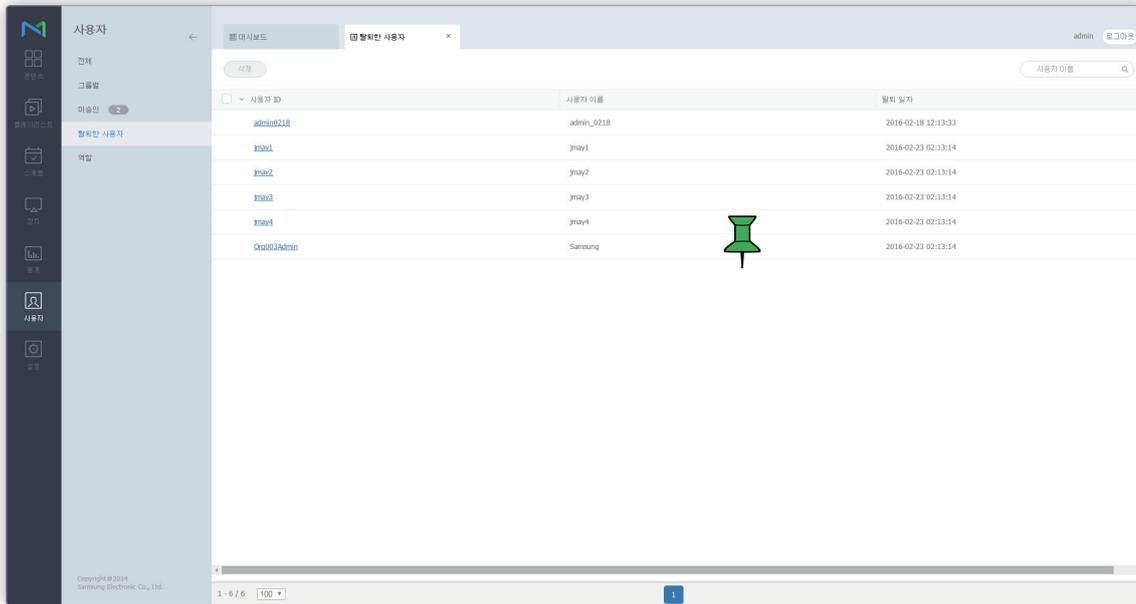
- 회원 가입을 승인하려면 미승인 사용자를 선택하고 **승인**을 클릭하세요. 나타나는 창에서 사용자의 역할과 그룹을 설정하고 **승인**을 클릭하세요.
- 회원 가입을 반려하려면 미승인 사용자를 선택하고 **반려**를 클릭하세요. 나타나는 창에서 반려 사유를 입력한 후 **Yes**를 클릭하세요.
- 승인 대기자 목록을 엑셀이나 PDF로 내보내려면 **내보내기**를 클릭하세요.

### 참고

- 미승인 사용자를 승인할 수 있는 권한은 총괄 관리자 또는 미승인 사용자가 속한 소속의 소속 관리자에게 있습니다.
- 가입 승인은 한 번에 한 명만 할 수 있습니다.
- 사용자가 반려된 ID로 로그인을 시도하면 반려 사유가 나타납니다. 회원 가입 실패 경고 창은 최초 로그인 시도 시 1회만 나타나고 그 후에는 존재하지 않는 ID라고 나타납니다.

## 탈퇴한 사용자 확인하기

탈퇴한 사용자를 확인하려면 **탈퇴한 사용자**를 클릭하세요. 사용자 본인이 탈퇴하거나 관리자가 삭제한 사용자의 목록이 나타납니다.



- 목록에서 사용자 ID를 클릭하면 상세 정보가 나타납니다.
- 탈퇴하고 1주일 후에 사용자 정보가 자동으로 삭제됩니다. 해당 사용자 정보를 목록에서 임의로 삭제하려면 원하는 사용자를 체크한 후 **삭제**를 클릭하세요.

# 사용자 정보 관리하기

## 사용자 상세 정보 보기

- 1 사용자 목록에서 사용자 정보를 확인 및 수정할 사용자의 ID를 클릭하세요.
- 2 원하는 정보를 확인하세요. 정보를 수정하려면 입력된 정보를 수정한 후 **저장**을 누르세요.

사용자 수정
×

기본 정보 \* 는 필수 입력 요소입니다.

사용자 ID *	user001
사용자 이름 *	<input type="text" value="MagicInfo"/>
이메일 *	<input type="text" value="magicinfo@samsung.com"/>
휴대폰 번호	<input type="text"/>
전화번호	<input type="text"/>

---

소속 정보

소속 *	Org004
그룹 *	<input type="text" value="Org004"/>
역할 *	<input type="text" value="Content Manager"/>
부서	<input type="text"/>
직급	<input type="text"/>

---

가입 일자 2016-02-22 09:28:33.242

최근 접속 일자 2016-02-22 09:28:33.242

임시 비밀번호 발급

## 사용자 그룹 변경하기

사용자 목록에서 사용자의 소속 그룹을 변경할 수 있습니다.

### 참고

총괄 관리자와 소속 관리자만 사용자 그룹을 변경할 수 있습니다.

- 1 사용자 목록에서 그룹을 변경할 사용자 ID를 클릭하세요.
- 2 사용자 상세 정보에서 그룹 항목을 클릭하세요.

사용자 수정
✕

기본 정보 \* 는 필수 입력 요소입니다.

사용자 ID *	user001
사용자 이름 *	<input type="text" value="MagicInfo"/>
이메일 *	<input type="text" value="magicinfo@samsung.com"/>
휴대폰 번호	<input type="text"/>
전화번호	<input type="text"/>

---

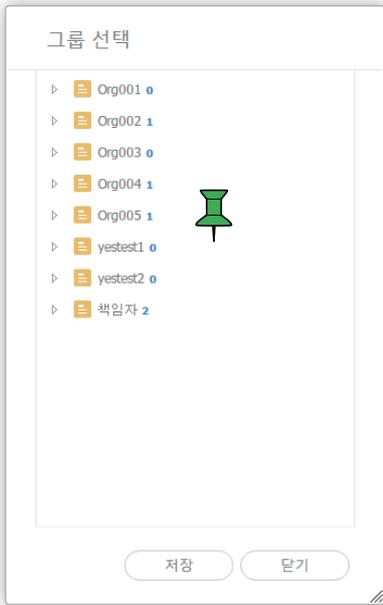
소속 정보

소속 *	Org004
그룹 *	<input type="text" value="Org004"/>
역할 *	<input type="text" value="Content Manager"/>
부서	<input type="text"/>
직급	<input type="text"/>

---

가입 일자	2016-02-22 09:28:33.242
최근 접속 일자	2016-02-22 09:28:33.242
임시 비밀번호 발급	<input type="button" value="발급"/>

3 원하는 그룹명을 선택한 후 **저장**을 클릭하세요. 해당 그룹으로 변경됩니다.



## 사용자 역할 변경하기

사용자 목록에서 사용자의 역할을 변경할 수 있습니다.

### 참고

- 총괄 관리자와 소속 관리자의 역할은 임의로 변경할 수 없습니다.
- 총괄 관리자와 소속 관리자는 역할을 추가하고 관리할 수 있습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 사용자 역할 관리](#)

1 사용자 목록에서 역할을 변경할 사용자 ID를 클릭하세요.

2 역할 항목의 드롭 다운 메뉴에서 원하는 역할을 선택한 후 **저장**을 클릭하세요. 해당 역할로 변경됩니다.

기본 제공되는 사용자 역할 종류

- **Administrator**: 소속의 관리자로서 자신이 속한 소속의 전반적인 사항을 관리할 수 있습니다.
- **Content Manager**: 콘텐츠 메뉴를 조회하고 관리할 수 있습니다.
- **Content Schedule Manager**: 콘텐츠 및 스케줄을 조회하고 관리할 수 있습니다.
- **Content Uploader**: 콘텐츠 및 플레이리스트를 생성할 수 있습니다.
- **Device Manager**: 장치 메뉴를 조회하고 관리할 수 있습니다.
- **Schedule Editor**: 콘텐츠 스케줄 및 메시지 스케줄을 수정하거나 생성할 수 있습니다.
- **Schedule Manager**: 스케줄 메뉴를 조회하고 관리할 수 있습니다.
- **User Manager**: 사용자 메뉴를 조회하고 관리할 수 있습니다.

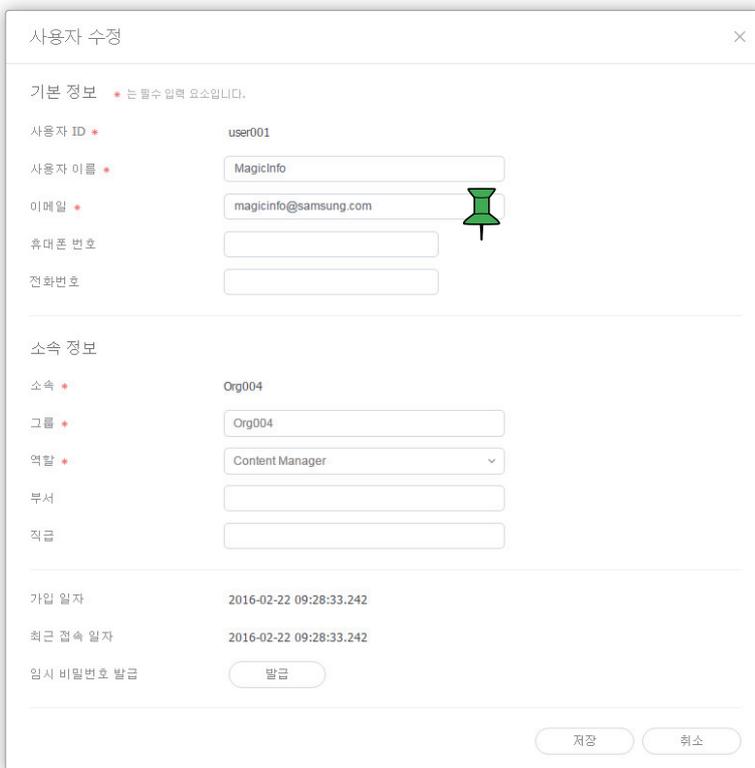
## 임시 비밀번호 발급하기

책임자는 비밀번호를 분실한 사용자에게 임시 비밀번호를 발급할 수 있습니다.

### 참고

- 해당 기능은 **설정 > 서버 관리 > 서버 설정 > 알람 메일링 여부**에 체크해야만 사용할 수 있습니다.
- 임시 비밀번호를 발급 받은 사용자는 로그인 후 비밀번호를 변경해야 합니다. 그렇지 않으면 로그인할 때마다 비밀번호 변경 알림 메시지가 나타납니다.

- 1 사용자 목록에서 임시 비밀번호를 발급할 사용자 ID를 클릭하세요.
- 2 사용자 상세 정보에서 임시 비밀번호 발급 항목의 **발급**을 클릭하세요.



사용자 수정

기본 정보 \* 는 필수 입력 요소입니다.

사용자 ID \* user001

사용자 이름 \* MagicInfo

이메일 \* magicinfo@samsung.com

휴대폰 번호

전화번호

소속 정보

소속 \* Org004

그룹 \* Org004

역할 \* Content Manager

부서

직급

가입 일자 2016-02-22 09:28:33.242

최근 접속 일자 2016-02-22 09:28:33.242

임시 비밀번호 발급

- 3 발급 확인 창에서 **확인**을 클릭하세요.

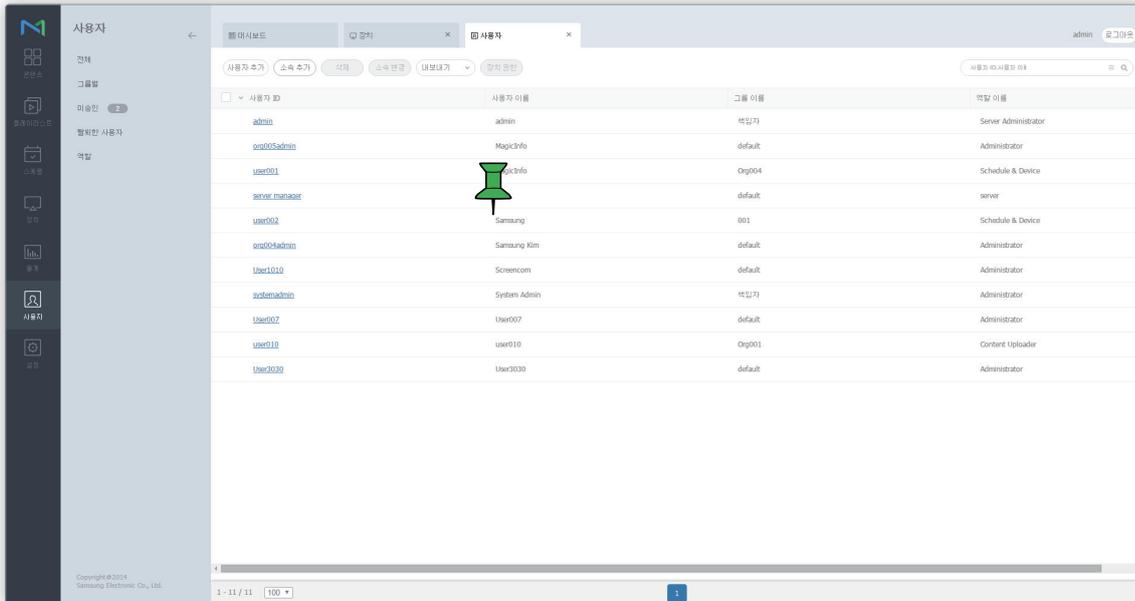
# 소속 생성하기

소속은 사용자를 분류하는 가장 큰 단위입니다. 총괄 관리자는 MagicInfo Server 내의 소속을 생성할 수 있습니다.

## 참고

소속 생성 시 해당 소속의 소속 관리자가 자동으로 생성됩니다.

### 1 사용자 목록에서 소속 추가를 클릭하세요.



### 2 소속 관리자 및 소속 정보를 입력하세요.

#### 소속 추가

기본 정보 \* 는 필수 입력 요소입니다.

사용자 ID \*   
 비밀번호 \*   
 비밀번호 확인 \*   
 사용자 이름 \*    
 이메일 \*   
 휴대폰 번호   
 전화번호

---

소속 정보

소속 \*   
 그룹 \*   
 역할 \*   
 부서   
 직급

기본 정보

사용자 ID	소속 관리자 계정 ID를 입력하세요. 소속 관리자 ID는 5자 이상 20자 이하여야 합니다.
비밀번호	소속 관리자 계정 비밀번호를 입력하세요.
비밀번호 확인	입력한 소속 관리자 계정 비밀번호를 다시 한번 입력하세요.
사용자 이름	소속 관리자 이름을 입력하세요.
이메일	소속 관리자의 이메일 주소를 입력하세요.
휴대폰 번호	소속 관리자의 휴대폰 번호를 입력하세요.
전화번호	소속 관리자의 전화번호를 입력하세요.

소속 정보

소속	생성할 소속의 이름을 입력하세요.
그룹	default 그룹으로 고정되어 소속 관리자 계정을 생성합니다.
역할	Administrator 역할로 고정되어 소속 관리자 계정을 생성합니다.
부서	소속 관리자의 부서를 입력하세요.
직급	소속 관리자의 직급을 입력하세요.

3 입력이 끝나면 **저장**을 클릭하세요.

 참고

- 새로 생성하는 소속에는 반드시 소속 관리자를 함께 생성해야 합니다.
- 필수 입력 항목은 (\*) 표시되어 있습니다.

# 사용자 역할 관리

총괄 관리자와 소속 관리자는 사용자의 역할을 추가하고 설정할 수 있습니다.

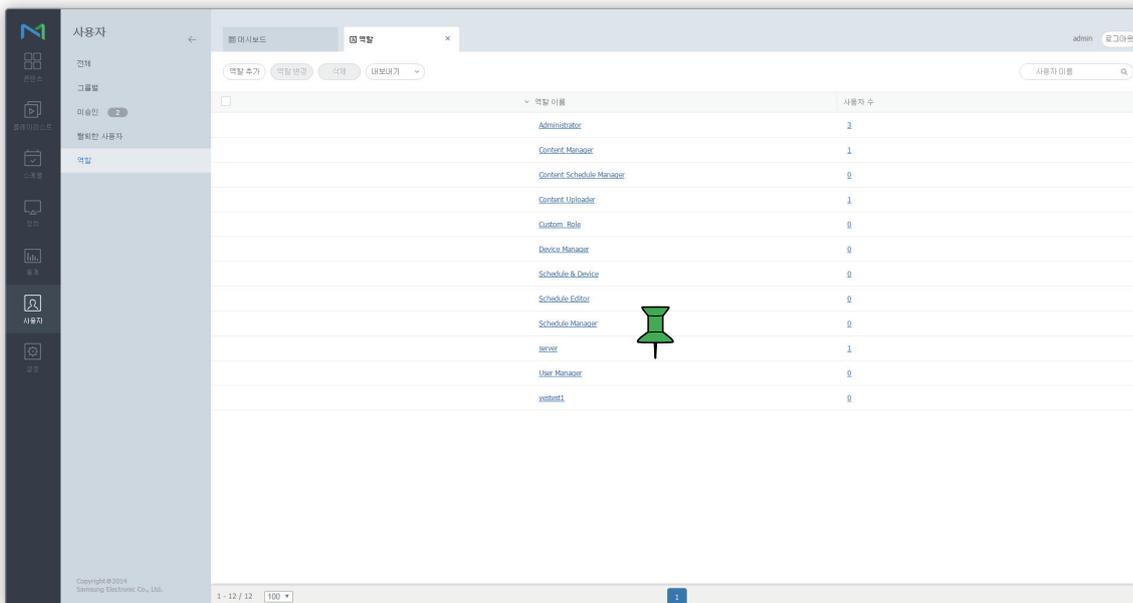
역할을 클릭하세요.

## 참고

- 소속 관리자는 해당 소속에 속한 사용자의 역할만 설정할 수 있습니다.
- 사용자 생성 권한이 있는 사용자(총괄 관리자, 소속 관리자, 사용자 관리자)만이 MagicInfo Server의 모든 기능을 사용할 수 있는 권한을 가진 사용자를 생성할 수 있습니다.
- 기본으로 제공되는 역할 및 권한은 편집할 수 없습니다.

## 사용자 역할 추가하기

1 역할 목록에서 **역할 추가**를 클릭하세요.



2 역할 정보를 설정한 후 **저장**을 클릭하세요.

역할 추가
×

1 역할 이름  중복 검사

2 역할 사용자 역할

3

	조회	생성	관리
콘텐츠 & 플레이리스트	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
스케줄	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
장치	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
사용자	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		관리	
서버 설정		<input type="checkbox"/>	
통계		<input type="checkbox"/>	

저장
닫기

**1** 생성할 역할의 이름을 입력한 후 **중복 검사**를 클릭하여 역할 이름의 중복 여부를 확인하세요.

**2** 기존의 역할에서 권한을 불러오려면 원하는 역할을 선택하세요.

생성할 역할에 부여할 권한에 체크하세요.

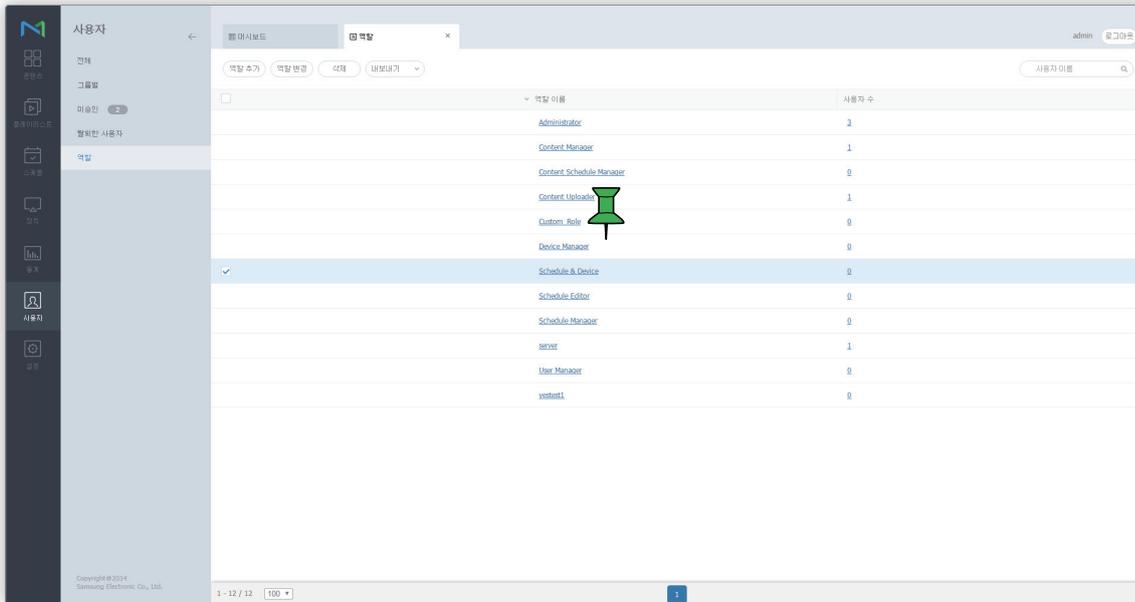
- **조회**: 해당 메뉴를 조회하는 권한을 부여할 수 있습니다.
- **생성**: 해당 메뉴의 정보 또는 콘텐츠를 추가하거나 수정, 삭제하는 권한을 부여할 수 있습니다.
- 3** ▪ **관리**: 해당 메뉴에 등록된 모든 정보 또는 콘텐츠를 조회하거나 생성할 수 있는 권한을 부여할 수 있습니다. **관리** 항목에 체크 시 **조회**, **생성** 항목도 자동으로 체크됩니다.
- **서버 설정** 또는 **통계 > 관리**: MagicInfo Server 설정이나 통계 메뉴의 전체 기능을 사용할 수 있는 권한을 부여할 수 있습니다.

## 사용자 역할 수정하기

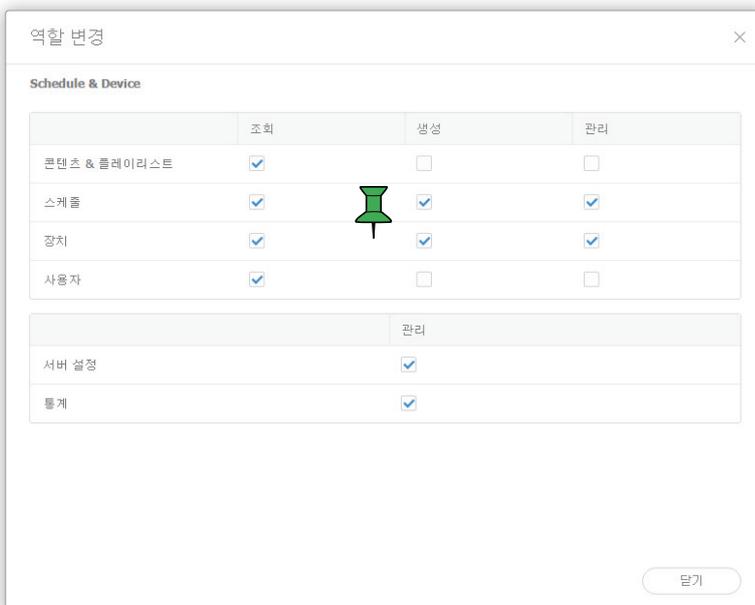
1 역할 목록에서 수정을 원하는 역할에 체크하고 **역할 변경**을 클릭하세요.

 **참고**

역할 이름을 클릭해도 됩니다.



2 원하는 사용자 역할을 수정하고 **닫기**를 클릭하면 해당 사용자의 역할이 수정됩니다.



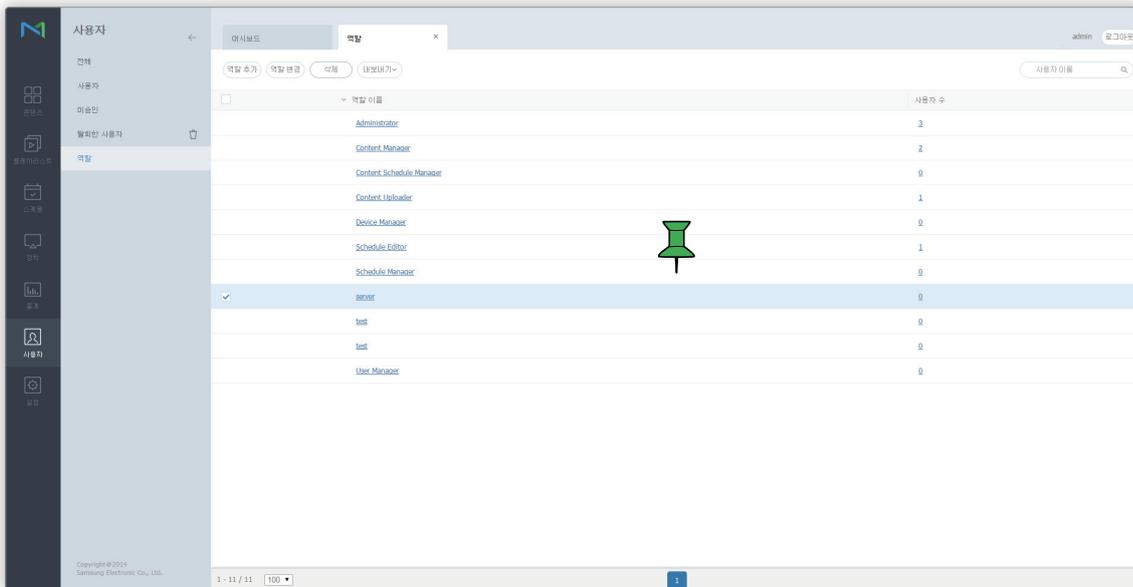
## 사용자 역할 삭제하기

1 삭제를 원하는 역할에 체크하고 **삭제**를 클릭하세요.

### 참고

기본으로 제공되는 역할은 삭제할 수 없습니다. 기본 제공되는 역할은 다음과 같습니다.

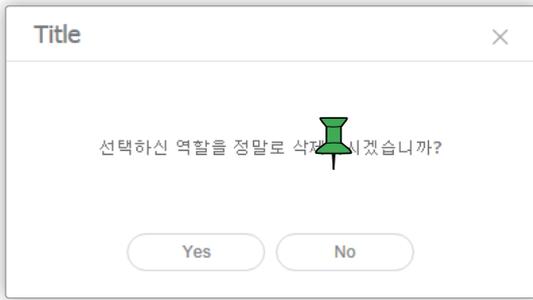
- **Administrator**: 소속의 관리자로서 자신이 속한 소속의 전반적인 사항을 관리할 수 있습니다.
- **Content Manager**: 콘텐츠 메뉴를 조회하고 관리할 수 있습니다.
- **Content Schedule Manager**: 콘텐츠 및 스케줄을 조회하고 관리할 수 있습니다.
- **Content Uploader**: 콘텐츠 및 플레이리스트를 생성할 수 있습니다.
- **Device Manager**: 장치 메뉴를 조회하고 관리할 수 있습니다.
- **Schedule Editor**: 콘텐츠 스케줄 및 메시지 스케줄을 수정하거나 생성할 수 있습니다.
- **Schedule Manager**: 스케줄 메뉴를 조회하고 관리할 수 있습니다.
- **User Manager**: 사용자 메뉴를 조회하고 관리할 수 있습니다.



The screenshot shows a web application interface for user management. On the left is a sidebar with navigation icons. The main area is titled '역할' (Role) and contains a table with columns for '역할 이름' (Role Name) and '사용자 수' (Number of Users). The '관리자' (Administrator) role is selected with a checkmark. A green pin icon is placed over the '삭제' (Delete) button in the top right corner of the table area.

역할 이름	사용자 수
Administrator	3
Content Manager	2
Content Schedule Manager	0
Content Uploader	1
Device Manager	0
Schedule Editor	1
Schedule Manager	0
관리자	0
test	0
test	0
User Manager	0

- 2 **Yes**를 클릭하면 역할이 삭제됩니다.



## 역할 목록 내보내기

- 1 사용자 역할 목록을 파일로 저장하려면 역할 목록에서 **내보내기**를 클릭하세요.
  - 특정 역할 정보만 파일로 저장하려면 원하는 역할을 체크하세요.
- 2 **엑셀** 또는 **PDF**를 클릭하세요.
  - 역할 정보가 해당 형식의 파일로 저장됩니다.

## 장치 관리

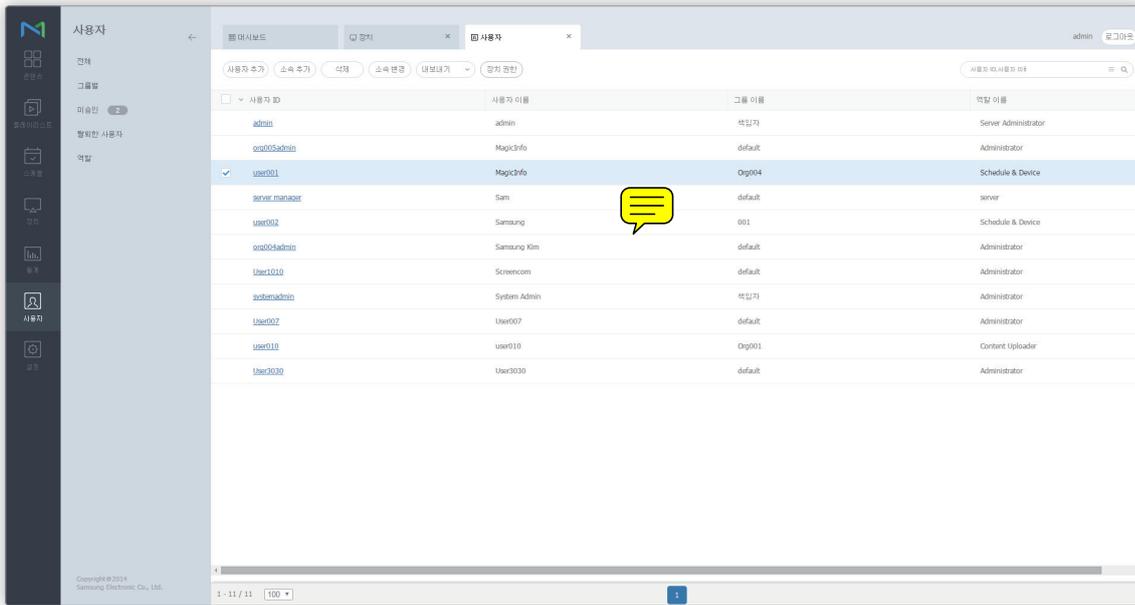
### 장치 사용 권한 부여하기

총괄 관리자는 장치 관리자에게 현재 MagicInfo Server에 연결된 장치의 사용 권한을 부여할 수 있습니다.

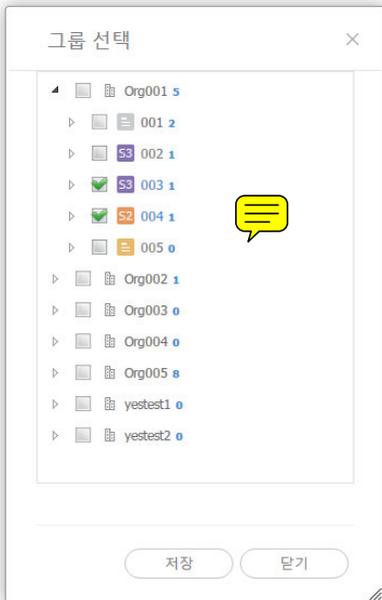
#### 참고

해당 기능은 장치 관리 권한을 가진 사용자를 선택했을 경우에만 활성화됩니다.

1 사용자 목록에서 원하는 사용자를 체크한 후 **장치 권한**을 클릭하세요.



2 장치 선택 창이 나타나면 해당 사용자에게 사용 권한을 부여할 장치에 체크한 후 **저장**을 클릭하세요.



## 설정 메뉴

사용자 개인 정보를 관리하고 MagicInfo Server의 사용 환경을 설정할 수 있습니다.

메인 메뉴 모음에서  클릭하세요.

### 참고

- MagicInfo Server 관리자(총괄 관리자, 소속 관리자)는 각 사용자에게 역할을 설정할 수 있습니다. 사용자의 역할에 따라 MagicInfo Server에서 사용할 수 있는 기능이 다를 수 있습니다. 사용자 역할 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 사용자 역할 변경하기](#)
- 이 챕터에서는 총괄 관리자 권한의 화면을 기준으로 설명합니다.

## 나의 계정 관리하기

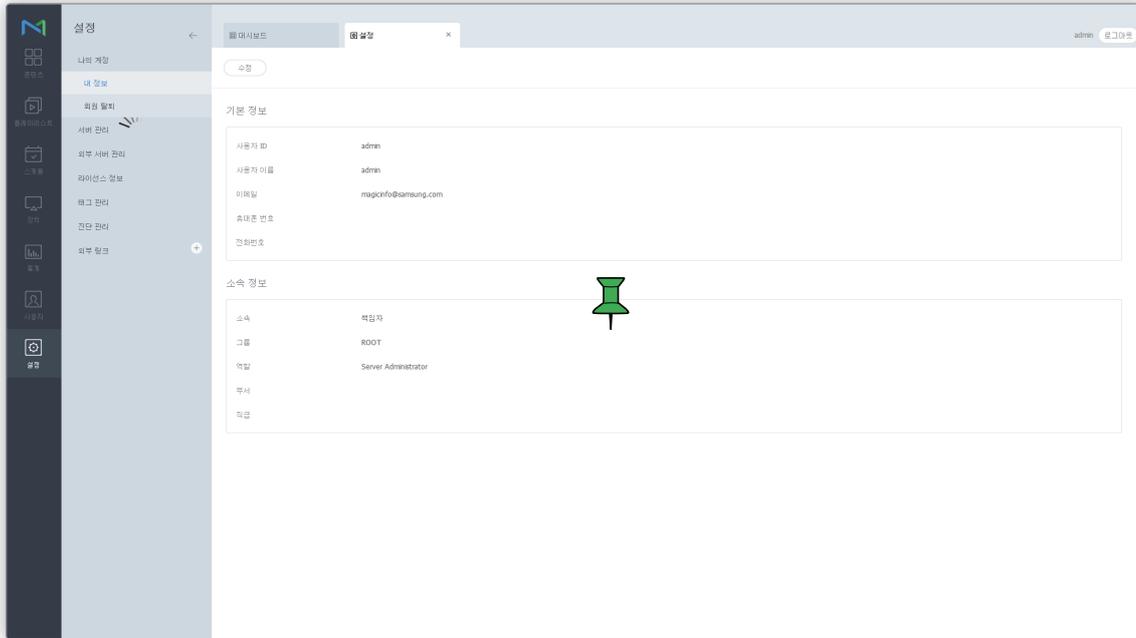
MagicInfo Server에 등록된 내 정보를 확인하고 수정할 수 있습니다. 또한, MagicInfo Server에서 탈퇴할 수 있습니다.

나의 계정을 클릭하세요.

## 내 정보 관리하기

MagicInfo Server에 등록된 내 정보를 확인하고 관리할 수 있습니다.

**내 정보**를 클릭하세요.



## 내 정보 수정하기

- 1 내 정보를 수정하려면 **수정**을 클릭하세요.
- 2 비밀번호를 입력한 후 **확인**을 클릭하세요.
- 3 정보 수정 창이 나타나면 원하는 정보를 수정하세요.
  - \* 표시된 부분은 필수 입력사항입니다.
  - 비밀번호는 영문과 숫자를 혼용하여 8자 이상, 50자 이하로 구성해야 합니다. 또한, 같은 문자를 3번 이상 반복하거나 연속되는 숫자를 3자리 이상 사용할 수 없습니다.
- 4 수정이 완료되면 **저장**을 클릭하세요.

### 참고

소속 관리자는 정보 수정 창에서 같은 소속 내 다른 사용자에게 소속 관리자 권한을 위임하고 역할을 변경할 수 있습니다.

## 회원 탈퇴하기

MagicInfo Server 사용을 중단하고 탈퇴할 수 있습니다.

- 1 회원 탈퇴를 클릭하세요.
- 2 회원 탈퇴 안내 문구를 확인한 후 내용을 확인하였음에 체크하고 **탈퇴**를 클릭하세요.
  - 탈퇴 확인 창이 나타나며 탈퇴가 완료됩니다.

### 참고

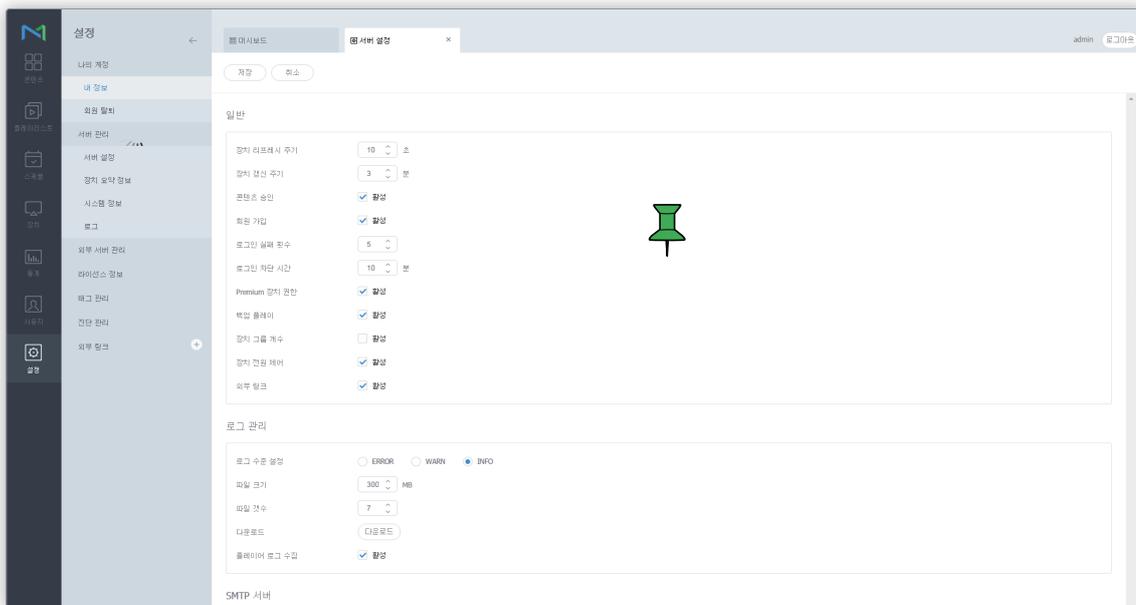
총괄 관리자 계정으로서는 탈퇴할 수 없습니다. 또한, 소속 관리자는 같은 소속 내 다른 사용자에게 소속 관리자 권한을 위임해야 탈퇴할 수 있습니다. 소속 관리자 권한 위임은 내 정보 수정 창에서 가능합니다.

## MagicInfo Server 관리하기

MagicInfo Server 설정 정보, 장치 및 시스템 정보를 관리할 수 있으며 로그 정보를 확인할 수 있습니다. MagicInfo Server의 전반적인 설정을 관리하려면 **서버 관리**를 클릭하세요.

## MagicInfo Server 설정하기

MagicInfo Server 관련 설정 값을 확인하려면 **서버 설정**을 클릭하세요. 각 설정 값을 수정한 후 **저장**을 클릭하면 설정 값이 변경됩니다.



일반

<del>장치 리프레시 주기</del>	<del>장치의 설정 값을 가져올 시간 간격을 설정합니다. 1초부터 999초까지 초 단위로 설정할 수 있습니다.</del>
<del>장치 갱신 주기</del>	<del>장치의 정보 전송을 갱신하는 주기를 설정합니다. 1분부터 999분까지 분 단위로 설정할 수 있습니다.</del>
1 콘텐츠 승인	콘텐츠 사용 승인 기능을 활성화하려면 <b>활성</b> 에 체크하세요. 콘텐츠 사용 승인 관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ <a href="#">콘텐츠 승인하기</a>
6 회원 가입	로그인 화면에서 회원 가입 메뉴를 활성화하려면 <b>활성</b> 에 체크하세요.
7 로그인 실패 횟수	MagicInfo Server에 로그인 시 설정한 로그인 실패 횟수를 초과하여 비밀번호를 잘못 입력할 경우 로그인을 차단할 수 있습니다.
8 로그인 차단 시간	잘못된 비밀번호 입력으로 MagicInfo Server 로그인이 차단된 경우 차단 유지 시간을 설정할 수 있습니다.
5 Premium 장치 권한	<b>장치 관리자에게</b> 특정 장치를 관리할 수 있는 권한을 부여하려면 <b>활성</b> 에 체크하세요.
2 백업 <b>플레이</b>	대체 재생 기능을 활성화하려면 <b>활성</b> 에 체크하세요.  <input checked="" type="checkbox"/> 백업 플레이란? 중요 콘텐츠를 재생하는 장치의 네트워크 연결이 끊어지거나 입력 소스가 변경되는 등의 상황이 발생할 경우, 백업 플레이를 설정한 장치에서 이를 감지하여 중요 콘텐츠를 대신 재생합니다. 백업 플레이 설정 관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ <a href="#">백업 플레이 사용하기</a>
<del>외부 링크</del>	<del>외부 링크 기능을 활성화하려면 <b>활성</b>에 체크하세요. 외부 링크 사용 관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ <a href="#">외부 링크 사용하기</a></del>

참고

- MagicInfo Server 관리자(총괄 관리자, 소속 관리자)는 MagicInfo Server와 연결된 모든 장치를 관리할 수 있으므로 별도로 관리 권한을 부여할 필요가 없습니다.
- ~~Premium 장치 권한을 활성화한 후 장치 관리자에게 특정 장치에 대한 관리 권한을 설정해야 합니다. 장치 관리 권한 설정 관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [사용자 상세 정보 보기](#)~~

로그 관리

로그 수준 설정	로그 정보 수준을 설정할 수 있습니다. 예를 들어 로그 수준을 ERROR로 설정하면 ERROR보다 하위인 WARN, INFO 수준의 로그는 저장하지 않습니다.
파일 크기	로그 보관 공간의 크기를 설정할 수 있습니다. 설정한 크기의 로그 보관 공간이 꽉 차면 저장된 로그 정보가 자동으로 삭제됩니다.
파일 갯수	보관할 수 있는 로그 파일의 최대 개수를 설정할 수 있습니다. 설정한 파일 개수를 초과하면 저장된 로그 파일이 자동으로 삭제됩니다.
다운로드	로그 정보를 사용자의 컴퓨터에 다운로드할 수 있습니다.
플레이어 로그 수집	MagicInfo Player S에서 발생한 이벤트의 로그를 수집할 수 있습니다. MagicInfo Player S 로그 수집 기능을 활성화하려면 <b>활성</b> 에 체크하세요.

~~SMTP 서버~~

<del>알람 메일링 여부</del>	<del>이 항목에 체크하면 장치에 알람 발생 시 담당자에게 메일을 발송할 수 있습니다. 또한, 사용자에게 임시 비밀번호 발급이 필요한 경우 MagicInfo Server에 등록된 사용자의 이메일로 임시 비밀번호를 발급할 수 있습니다.</del>
<del>서버 주소</del>	<del>이메일 발송에 사용할 SMTP 서버 주소를 입력하세요.</del>
<del>인증</del>	<del>SMTP 서버 접속 시 인증 과정이 필요하다면 체크하세요.</del>
<del>로그인 ID</del>	<del>SMTP 서버 접속 시 필요한 사용자 계정을 입력하세요.</del>
<del>비밀번호</del>	<del>SMTP 서버 접속 시 필요한 비밀번호를 입력하세요.</del>
<del>포트</del>	<del>SMTP 서버의 포트 번호를 입력하세요.</del>
<del>SSL</del>	<del>SSL 활성화 여부를 체크하세요.</del>

 ~~참고~~

~~전자 우편을 보내기 위해 사용하는 규약을 SMTP라고 합니다. WWW의 기본 프로토콜인 http와 같이 전자 우편을 사용하기 위해 사용하는 규약입니다. 반대로 전자 우편을 받기 위해서는 POP, POP3 등의 규약을 사용합니다.~~

연결 끊긴 장치 이메일 알람

사용	<del>MagicInfo Server와 연결이 끊긴 장치를 사용자 이메일로 발송하려면 <b>활성</b>에 체크하세요.</del>
장치 리프레시 주기	<del>MagicInfo Server와 장치의 연결 상태 정보를 가져올 시간 간격을 설정하세요.</del>
동작 시간	<del>알람 메일 전송 기능이 동작하는 시간을 설정하세요.</del>
통보	<del>알람 메일을 전송할 사용자를 선택하세요.</del>

 **참고**

~~연결이 끊긴 장치 상태를 이메일로 받아보려면 먼저, SMTP 서버에서 **알람 메일링 여부**에 체크하세요.~~

LDAP 서버

서버 주소	LDAP 서버 주소를 입력하세요.
<b>Root DN</b>	LDAP 서버 접속 시 필요한 루트 계정을 입력하세요.
<b>Manager DN</b>	LDAP 서버 접속 시 필요한 관리자 계정을 입력하세요.
<b>Manager Password</b>	LDAP 서버 접속 시 필요한 관리자 비밀번호를 입력하세요.

자동 표준 시간대 (SPlayer)

자동 표준 시간대	Player S 장치에 시간대를 자동으로 설정하려면 <b>활성</b> 에 체크하세요.
표준 시간대	원하는 표준 시간대를 선택하세요.
일광 절약 시간제	일광 절약 시간제를 사용하려면 <b>활성</b> 에 체크하세요.
<b>실행 시작 시간</b>	일광 절약 시간제의 시작 시간을 설정하세요.
종료 시간	일광 절약 시간제의 종료 시간을 설정하세요.
시차	일광 절약 시간대 적용 시 반영할 시차를 설정하세요.

 **참고**

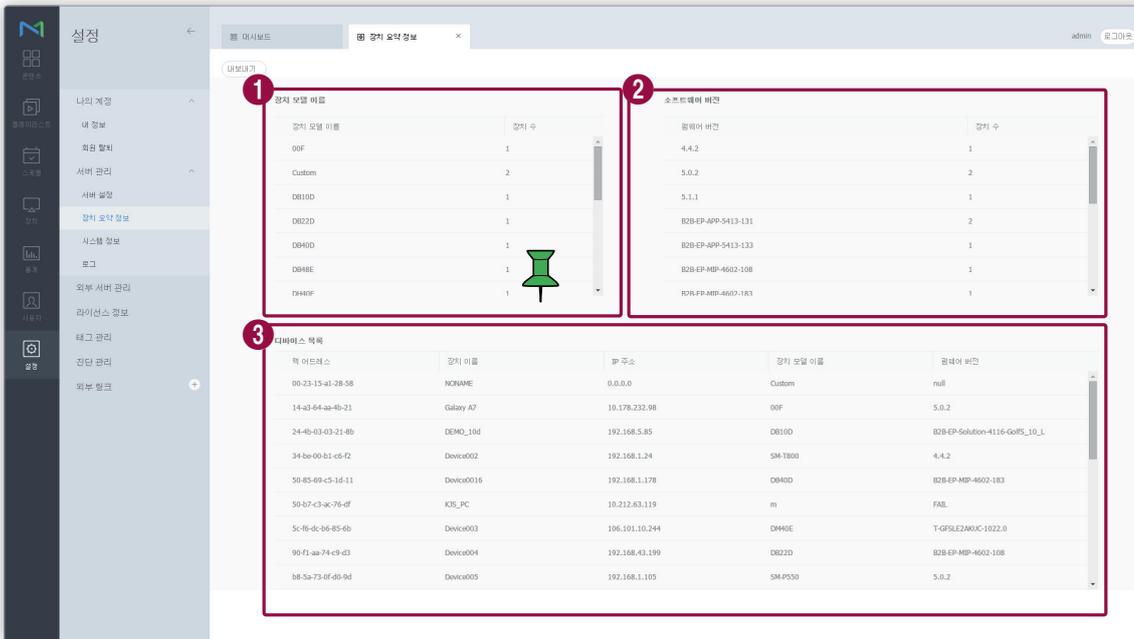


**실행 시작 시간**, **종료 시간**, **시차**는 **일광 절약 시간제** 기능을 사용하도록 설정했을 때 활성화됩니다.

# 장치 요약 정보 보기

MagicInfo Server에 등록된 장치의 요약 정보를 확인할 수 있습니다. **장치 요약 정보**를 클릭하세요.

- 장치 정보를 사용자의 컴퓨터에 다운로드하려면 **내보내기**를 클릭하세요.

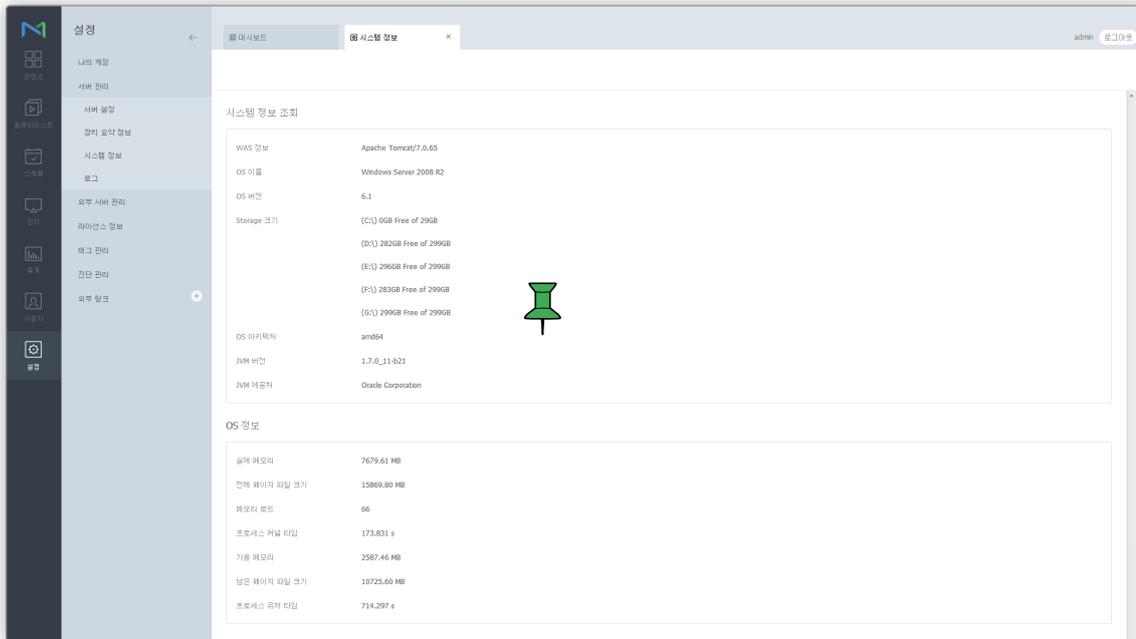


- 1 MagicInfo Server에 등록된 장치의 모델 이름과 모델별 장치 수를 확인할 수 있습니다.
- 2 MagicInfo Server에 등록된 장치의 펌웨어 버전과 펌웨어 버전별 장치 수를 확인할 수 있습니다.
- 3 MagicInfo Server에 등록된 장치 정보를 확인할 수 있습니다. 장치별로 맥 어드레스(ID), 이름, IP 주소, 장치 모델 이름, 펌웨어 버전을 확인할 수 있습니다.

# 시스템 정보 조회하기

MagicInfo Server의 시스템 정보를 확인할 수 있습니다.

시스템 정보 조회를 클릭하세요.



## 시스템 정보 조회

WAS 정보	WAS(Web Application Server)의 정보를 표시합니다.
OS 이름	설치된 OS 이름을 표시합니다.
OS <b>버전</b>	OS 버전을 표시합니다.
<b>Storage</b> 크기	MagicInfo Server가 설치된 컴퓨터의 하드 디스크 드라이브 용량을 표시합니다.
OS 아키텍처	OS 아키텍처를 표시합니다.
JVM 버전	JVM(Java Virtual Machine)버전을 표시합니다.
JVM 제공처	JVM(Java Virtual Machine)제공처를 표시합니다.

OS 정보

실제 메모리	전체 메모리의 용량을 표시합니다.
전체 페이지 파일 크기	전체 페이지 파일 크기를 표시합니다.
메모리 로드	메모리 로드를 표시합니다.
프로세스 커널 타임	프로세스 커널 타임을 표시합니다.
가용 메모리	실제로 사용 가능한 메모리의 용량을 표시합니다.
남은 페이지 파일 크기	남은 페이지 파일 크기를 표시합니다.
프로세스 유저 타임	프로세스 유저 타임을 표시합니다.

JVM 정보

사용 가능 메모리	JVM에서 사용 가능한 메모리 용량을 표시합니다.
최대 사용 가능 메모리	JVM에서 최대로 사용 가능한 메모리 용량을 표시합니다.
사용할 수 있는 전체 메모리	JVM에서 사용할 수 있는 전체 메모리 용량을 표시합니다.

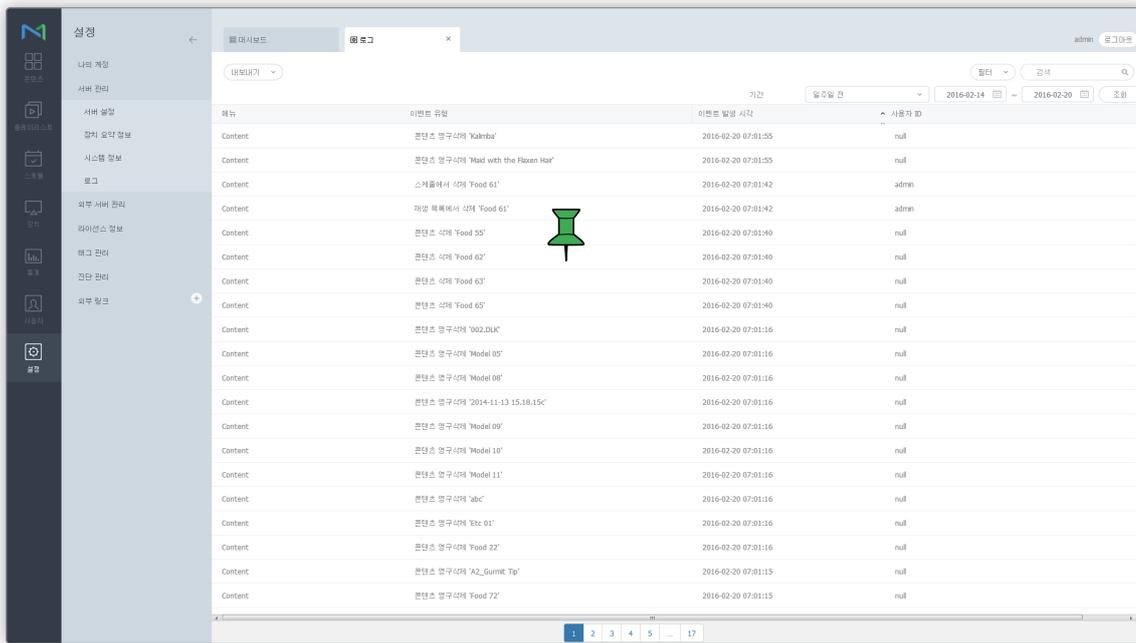
 참고

- JVM이란 Java Virtual Machine의 약자로 자바 가상 머신을 의미합니다.
- WAS란 웹 어플리케이션 서버(Web Application Server)의 약자로 인터넷 상에서 HTTP를 통해 사용자의 컴퓨터나 장치에 애플리케이션을 수행해 주는 미들웨어(소프트웨어 엔진)를 의미합니다.

# 로그 확인하기

MagicInfo Server에서 발생한 모든 이벤트의 로그를 확인할 수 있습니다. **로그**를 클릭하세요.

- 로그 정보를 엑셀 파일 또는 PDF 파일로 사용자의 컴퓨터에 다운로드할 수 있습니다. **내보내기**를 클릭한 후 원하는 파일 유형을 선택하세요.
- 콘텐츠 등 특정 메뉴의 로그 정보만 조회하려면 **필터**를 클릭한 후 원하는 메뉴를 선택하세요. 또한, 검색 창을 통해 원하는 로그 정보를 찾을 수 있습니다.
- 특정 기간의 로그 정보를 조회할 수 있습니다.  클릭한 후 원하는 기간을 설정하세요. **사용자 조정**을 선택한 경우 날짜 입력창이 활성화되며, 해당 창을 클릭하면 나타나는 달력에서 원하는 날짜를 선택할 수 있습니다. **조회**를 클릭하면 선택한 기간의 로그 정보를 확인할 수 있습니다.



메뉴	이벤트가 발생한 MagicInfo Server 내 메뉴 이름을 표시합니다.
이벤트 유형	이벤트 유형을 표시합니다.
이벤트 발생 시각	이벤트가 발생한 날짜와 시간을 표시합니다.
사용자 ID	이벤트를 발생시킨 사용자의 ID를 표시합니다.



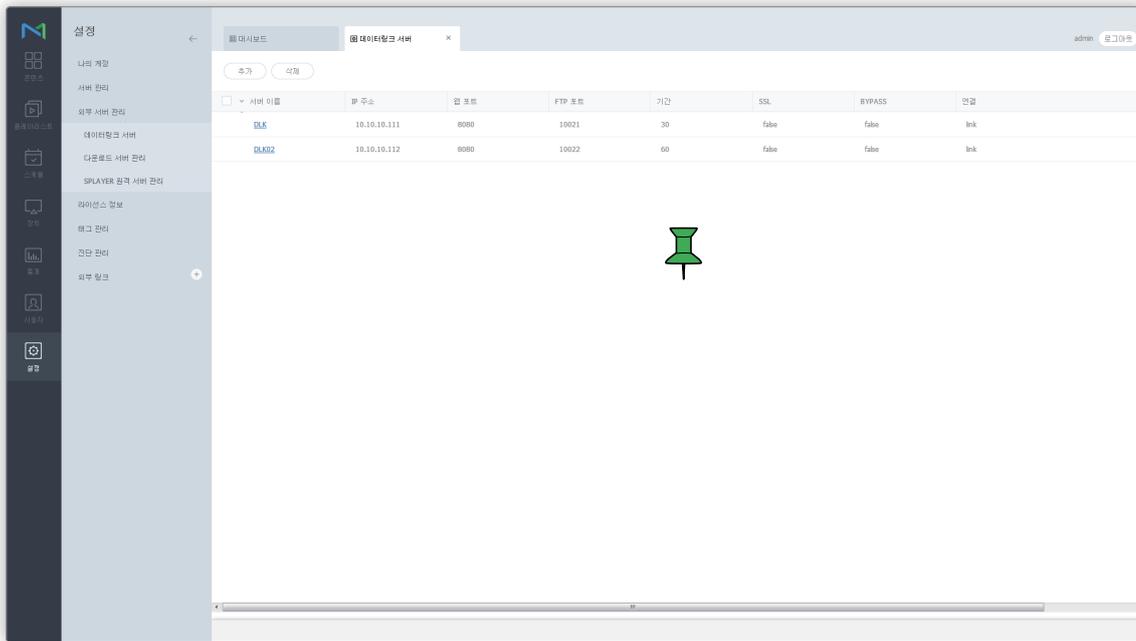
# 외부 서버 관리하기

MagicInfo Server 사용에 도움이 되는 외부 서버를 활용할 수 있습니다. **외부 서버 관리**를 클릭하세요.

## 데이터링크 서버 관리하기

MagicInfo Server에 DataLink Server를 등록하여 부가 기능을 사용할 수 있습니다.

**데이터링크 서버**를 클릭하세요.



<b>서버 이름</b>	DataLink Server 이름이 표시됩니다.
<b>IP 주소</b>	DataLink Server의 IP 주소가 표시됩니다.
<b>웹 포트</b>	DataLink Server의 웹 포트 번호가 표시됩니다.
<b>FTP 포트</b>	DataLink Server의 FTP 포트 번호가 표시됩니다.
<b>기간</b>	DataLink Server로부터 데이터를 업데이트하는 주기(초)가 표시됩니다.

SSL	SSL 활성화 여부가 표시됩니다.
<b>BYPASS</b>	DataLink Server와 통신시 <b>BYPASS</b> 사용 여부가 표시됩니다.
<b>연결</b>	MagicInfo Server와 DataLink Server의 연결 여부가 표시됩니다.

## 데이터링크 서버 등록하기

- 1 DataLink Server를 등록하려면 **추가**를 클릭하세요.
- 2 DataLink Server 등록 창이 나타나면 각 항목을 입력한 후 **저장**을 클릭하세요.
  - 이미 사용 중인 DataLink Server 이름은 사용할 수 없습니다. 서버 이름 입력 칸 옆에 있는 **확인**을 클릭하여 중복 사용 여부를 체크하세요.

### 참고

- DataLink Server 정보를 수정하려면 목록에서 원하는 DataLink Server 이름을 클릭하세요.
- DataLink Server 정보를 삭제하려면 목록에서 원하는 DataLink Server에 체크한 후 **삭제**를 클릭하세요.

## 다운로드 서버 관리하기

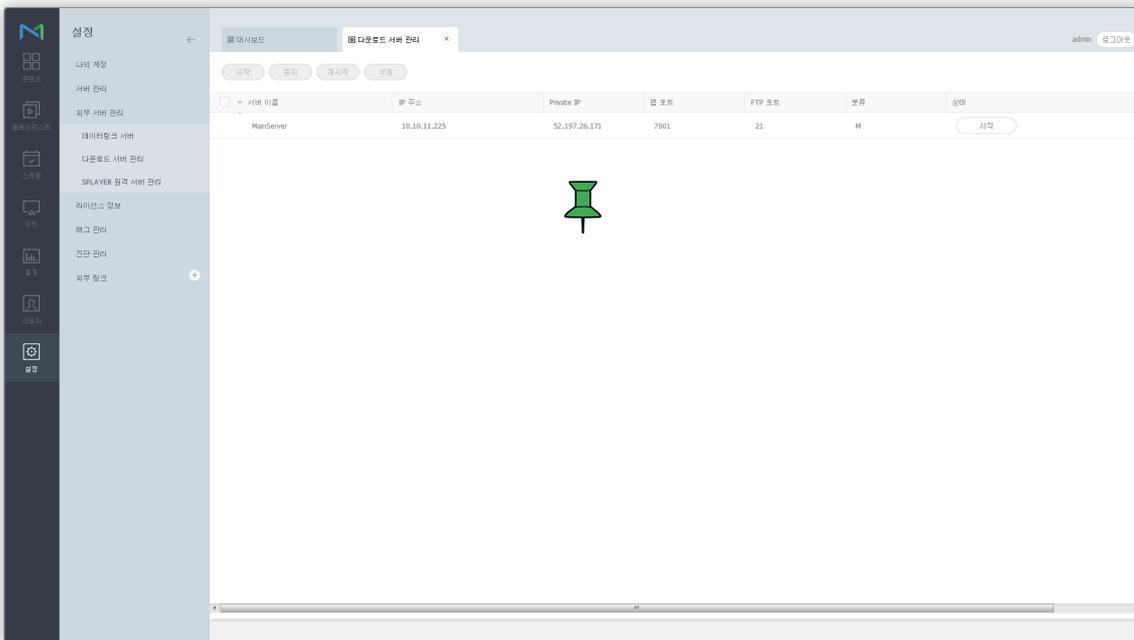
기본적으로 하나의 메인 서버당 한 개의 다운로드 서버가 존재합니다. 메인 서버의 작업 부하를 줄이기 위해 별도의 다운로드 서버를 추가로 운용할 수 있습니다.

다운로드 서버 관리를 클릭하세요.

- 다운로드 서버를 시작하려면 목록에서 원하는 다운로드 서버에 체크한 후 **시작**을 클릭하세요. **중지**나 **재시작**을 클릭하면 다운로드 서버를 중지하거나 재시작할 수 있습니다.
- MagicInfo Server에서 다운로드 서버를 삭제하려면 목록에서 원하는 다운로드 서버에 체크한 후 **삭제**를 클릭하세요.

### 참고

목록에서 각 다운로드 서버의 상태 표시 옆의 동작 버튼을 클릭하여 해당 다운로드 서버를 시작하거나 중지, 재시작할 수 있습니다.



<b>서버 이름</b>	다운로드 서버 이름이 표시됩니다.
<b>IP 주소</b>	다운로드 서버의 공인 IP 주소가 표시됩니다.
<b>사설 IP 주소</b>	다운로드 서버의 사설 IP 주소가 표시됩니다.
<b>웹 포트</b>	다운로드 서버의 웹 포트 번호가 표시됩니다.
<b>FTP 포트</b>	다운로드 서버의 FTP 포트 번호가 표시됩니다.

<b>분류</b>	다운로드 서버 유형이 표시됩니다.
<b>상태</b>	다운로드 서버의 동작 상태가 표시됩니다.

 **참고**

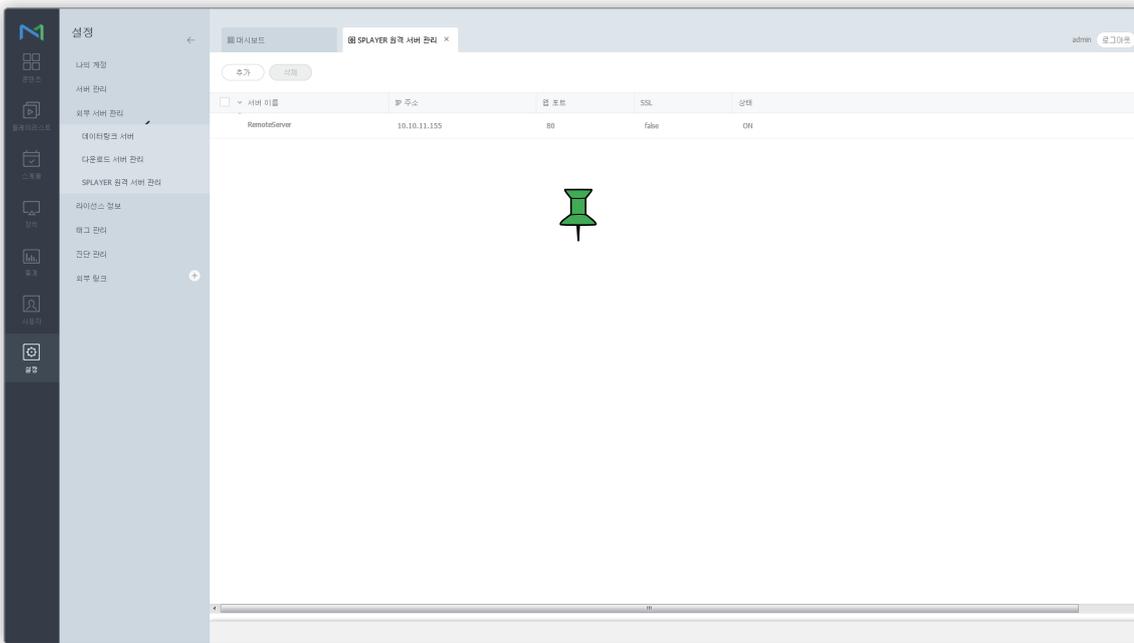
선택한 다운로드 서버 관리 명령이 MagicInfo Server에 즉시 반영되지 않을 수 있습니다.

## MagicInfo Player S 원격 서버 관리하기

MagicInfo Server에 원격 서버를 등록하여 MagicInfo Player S2 및 MagicInfo Player S3를 원격으로 제어할 수 있습니다. **SPLAYER 원격 서버 관리**를 클릭하세요. 장치 원격 제어 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 장치 상세 정보 보기](#)

 **참고**

MagicInfo Player S 모델은 원격 서버 등록을 통한 원격 제어 기능을 지원하지 않습니다.



<b>서버 이름</b>	MagicInfo Player S 원격 서버 이름이 표시됩니다.
<b>IP 주소</b>	MagicInfo Player S 원격 서버의 IP 주소가 표시됩니다.
<b>웹 포트</b>	MagicInfo Player S 원격 서버의 웹 포트 번호가 표시됩니다.

SSL	SSL 활성화 여부가 표시됩니다.
상태	MagicInfo Player S 원격 서버의 동작 상태가 표시됩니다.

## MagicInfo Player S 원격 서버 등록하기

- 1 MagicInfo Player S 원격 서버를 등록하려면 **추가**를 클릭하세요.
- 2 MagicInfo Player S 원격 서버 등록 창이 나타나면 각 항목을 입력한 후 **저장**을 클릭하세요.
  - 이미 사용 중인 MagicInfo Player S 원격 서버 이름은 사용할 수 없습니다. 서버 이름 입력 칸 옆에 있는 **확인**을 클릭하여 중복 사용 여부를 체크하세요.

### 참고

MagicInfo Player S 원격 서버 정보를 삭제하려면 목록에서 원하는 MagicInfo Player S 원격 서버에 체크한 후 **삭제**를 클릭하세요.

# SLM 라이선스 관리하기

MagicInfo Server에 인증된 라이선스 정보를 확인하고 라이선스를 관리할 수 있습니다.

**라이선스 정보**를 클릭하세요.

## 라이선스 추가 인증받기

라이선스 사용 기간을 연장하거나 프로그램 사용 중에 구입한 새 장치의 라이선스를 추가로 등록할 수 있습니다.

### 참고

- 등록된 라이선스의 사용 기간을 연장하려면 제품 판매처나 지역 마케팅 담당자에게 라이선스 사용 기간 연장을 요청하세요.
- 무료 라이선스는 추가 인증할 수 없습니다.
- 처음 라이선스를 등록하는 방법은 다음을 참조하세요. [▶ 제품 라이선스 인증 받기](#)

1 목록에서 원하는 라이선스에 체크한 후 **추가 인증**을 클릭하세요.

2 해당하는 인터넷 환경을 선택한 후 **다음**을 클릭하세요.

### 참고

- 인터넷이 연결되어 있지 않을 경우 **연결 끊김**을 선택한 후 화면의 안내에 따라 라이선스 인증 과정을 진행하세요.
- 오프라인 상태에서 라이선스를 등록하려면 라이선스 서버(<http://v3.samsunggsbn.com>)에 접속하여 인증 키를 발급받아야 합니다.

3 **저장**을 클릭하세요.

- 변경된 내용을 적용하려면 로그아웃한 후 다시 로그인하세요.

## 라이선스 반납하기

한 컴퓨터에서 라이선스를 인증받으면 동일한 라이선스 키를 다른 컴퓨터에서 사용할 수 없습니다. 인증된 프로그램을 다른 컴퓨터로 옮기거나 더 이상 사용하지 않는 라이선스를 반납할 수 있습니다.

### 참고

무료 라이선스 키는 반납할 수 없습니다.

### 주의

라이선스 반납 시 MagicInfo Server에 연결된 장치 정보는 삭제되며 더 이상 MagicInfo Server를 사용할 수 없습니다. MagicInfo Server를 다시 사용하기 위해서는 라이선스 최초 인증 절차를 다시 거쳐야 합니다.

- 1 목록에서 원하는 라이선스에 체크한 후 **라이선스 반납**을 클릭하세요.
- 2 라이선스 반납 확인 창이 나타나면 **확인**을 클릭하세요.
- 3 해당하는 인터넷 환경을 선택한 후 **확인**을 클릭하세요.

### 참고

- 인터넷이 연결되어 있지 않을 경우 **연결 끊김**을 선택한 후 화면의 안내에 따라 라이선스 반납 과정을 진행하세요.
- 오프라인 상태에서 라이선스를 반납하려면 라이선스 서버(<http://v3.samsungsbn.com>)에 접속하여 라이선스 반납 키를 입력해야 합니다.

- 4 **확인**을 클릭하세요.

## 라이선스 발급 내역 확인하기

MagicInfo Server에서 관리 중인 라이선스 발급 내역을 확인하려면 **라이선스 발급 내역**을 클릭하세요.

## 태그 관리하기

MagicInfo Server에 태그를 등록하여 DLK 요소, 플레이리스트 콘텐츠, 장치 등에 태그를 설정할 수 있습니다.

태그가 설정된 콘텐츠는 해당 태그를 가지고 있는 장치에서만 재생됩니다.

태그 관리를 클릭하세요.

## 태그 보기

MagicInfo Server에 등록된 태그를 확인할 수 있습니다.

- **전체**: MagicInfo Server에 등록된 모든 태그를 볼 수 있습니다.
- **그룹**: 태그를 사용자 소속 그룹별로 구분하여 조회할 수 있습니다.

### 참고

- 총괄 관리자 이외의 사용자는 본인이 속한 소속에서 설정한 태그와 모든 사용자가 사용할 수 있는 공동 태그만 확인할 수 있습니다.
- 공동 태그는 소속이 **Common**으로 표시됩니다.

## 태그 추가하기

- 1 태그를 추가하려면 **추가**를 클릭하세요.
- 2 태그 추가 창이 나타나면 태그 이름, 소속, 태그 설명을 입력한 후 **저장**을 클릭하세요.

### 참고

태그를 삭제하려면 목록에서 원하는 태그에 체크한 후 **삭제**를 클릭하세요.

# 진단 관리하기

MagicInfo Server와 MagicInfo Player I의 상태를 진단할 수 있습니다.  
진단 관리를 클릭하세요.

## MagicInfo Server 진단하기

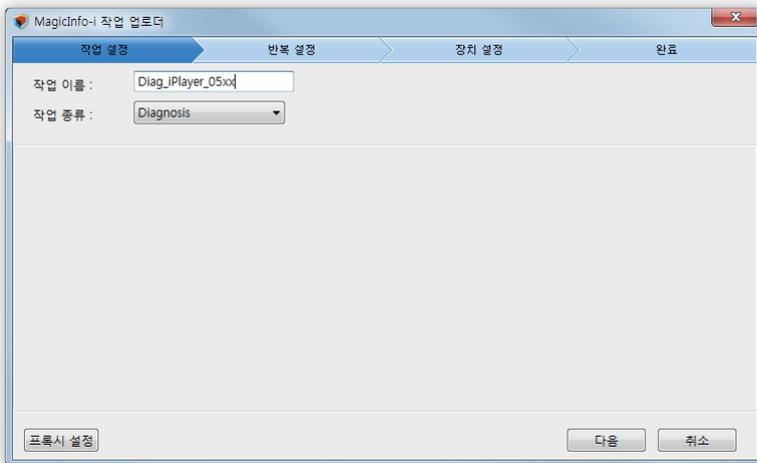
- 1 진단 > SERVER를 클릭하세요.
- 2 진단 시작 알림 창이 나타나면 **확인**을 클릭하세요.
  - MagicInfo Server 진단이 완료되면 결과가 목록에 나타납니다.

## MagicInfo Player I 진단하기

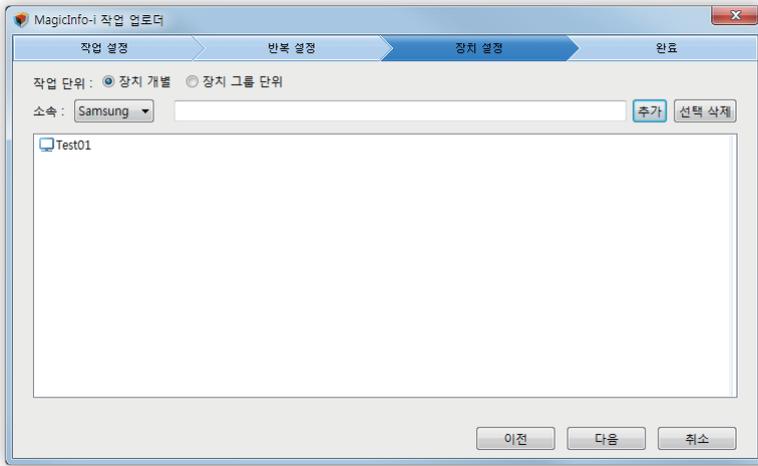
- 1 진단 > iPLAYER를 클릭하세요.



작업 설정 창이 나타나면 작업 이름을 입력한 후 **다음**을 클릭하세요.



3 작업 단위와 진단을 원하는 장치나 장치 그룹을 선택한 후 다음을 클릭하세요.



4 진단 완료 창이 나타나면 확인을 클릭하세요  
 - MagicInfo Player I 진단 결과가 목록에 나타납니다.

## 진단 결과 삭제하기

진단 결과를 삭제하려면 목록에서 원하는 진단 결과에 체크한 후 삭제를 클릭하세요.

### 참고

진단 결과는 별도의 확인 과정 없이 바로 삭제되며 복구할 수 없습니다.

## ~~외부 링크 사용하기~~

~~MagicInfo Server 사용에 도움이 되는 웹 사이트를 등록하여 활용할 수 있습니다.~~

- ~~1 외부 링크 옆에 있는 + 클릭하세요.~~
- ~~2 링크 이름과 URL을 입력한 후 저장을 클릭하세요.~~
  - ~~- 외부 링크 옆에 있는 v 클릭하면 등록된 링크 목록이 나타납니다.~~
  - ~~- 링크 목록에서 원하는 링크를 클릭하면 해당 웹 사이트로 연결됩니다.~~

MagicInfo Server에서 하나의 콘텐츠를 MagicInfo Player로 전송하여 장치에서 재생하기까지의 과정을 알아봅니다.

#### 참고

- MagicInfo Server 관리자(총괄 관리자, 소속 관리자)는 각 사용자에게 역할을 설정할 수 있습니다. 사용자의 역할에 따라 MagicInfo Server에서 사용할 수 있는 기능이 다를 수 있습니다. 사용자 역할 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 사용자 역할 변경하기](#)
- 이 챕터에서는 총괄 관리자 권한의 화면을 기준으로 설명합니다.



## 콘텐츠 등록하기

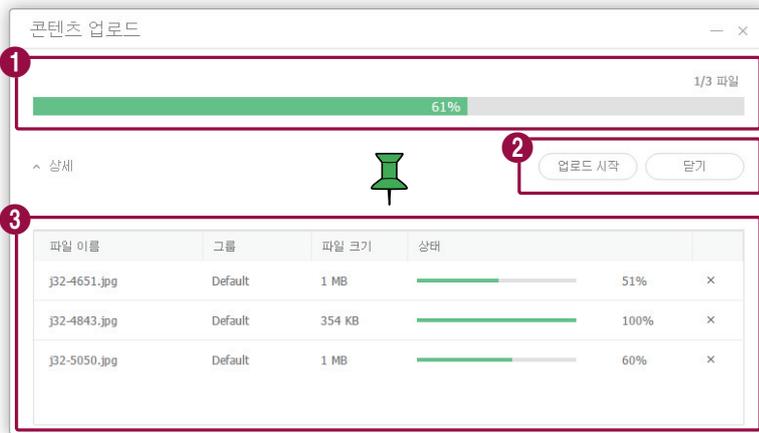
MagicInfo Server에 로그인한 후 먼저 장치에서 재생할 콘텐츠를 등록합니다.  
메인 메뉴 모음에서  클릭하세요.

### 로컬 콘텐츠 등록하기

내 컴퓨터에 있는 콘텐츠를 등록합니다.

- 1 **콘텐츠 업로드** > 콘텐츠 업로드를 클릭하세요.
- 2 원하는 방법으로 업로드할 콘텐츠를 선택하세요. 선택한 파일이 콘텐츠 업로드 창에 추가됩니다.
  - 방법 1** 내 컴퓨터에서 원하는 콘텐츠를 선택한 후 콘텐츠 업로드 창으로 드래그하세요.
  - 방법 2** 콘텐츠 업로드 창을 클릭하면 나타나는 **장에서** 원하는 콘텐츠를 선택한 후 **열기**를 클릭하세요.

3 콘텐츠 업로드 창에서 **업로드 시작**을 클릭하세요. 콘텐츠 등록이 완료됩니다.



- 1 콘텐츠 업로드 진행 정도를 확인할 수 있습니다.
- 2 **콘텐츠 업로드를 시작하거나 취소할 수 있습니다.**
- 3 업로드할 콘텐츠 정보를 목록으로 자세히 확인할 수 있습니다.

참고

상세를 클릭하면 콘텐츠 정보 목록을 여닫을 수 있습니다.

## 원격 콘텐츠 등록하기

원격지에 있는 컴퓨터의 콘텐츠를 등록합니다. 원격 콘텐츠가 등록되면 MagicInfo Server는 콘텐츠를 가져온 컴퓨터와 주기적으로 통신해 해당 콘텐츠를 새로 갱신합니다.

### FTP 방식으로 콘텐츠 등록하기

- 1 **콘텐츠 업로드** > FTP를 클릭하세요.
- 2 콘텐츠를 가져올 FTP 서버를 설정하세요.

<b>콘텐츠 이름</b>	FTP 콘텐츠의 이름을 입력합니다.
<b>FTP 서버 IP 주소</b>	콘텐츠를 가져올 FTP 서버의 IP 주소 또는 호스트 이름을 입력합니다.
<b>FTP 포트</b>	콘텐츠를 가져올 FTP 서버의 포트 번호를 입력합니다.
<b>로그인 ID</b>	FTP 서버 접속 시 사용하는 ID를 입력합니다.
<b>비밀번호</b>	FTP 서버 접속 시 사용하는 비밀번호를 입력합니다.
<b>리모트 디렉토리</b>	콘텐츠가 있는 FTP의 폴더 위치를 입력합니다.
<b>플링 주기</b>	리모트 디렉토리에서 데이터를 다운로드할 주기를 설정합니다.

- 3 설정 완료 후 **저장**을 클릭하세요. 콘텐츠 등록이 완료됩니다.

## CIFS 방식으로 콘텐츠 등록하기

- 1 **콘텐츠 업로드** > CIFS를 클릭하세요.
- 2 콘텐츠를 가져올 CIFS 서버를 설정하세요.

**CIFS 콘텐츠 추가** ✕

콘텐츠 이름

CIFS 서버 IP 주소

로그인 ID

비밀번호

리모트 디렉토리   
Ex : / Shared / Folder / Name / Or /

폴링 주기  분

<b>콘텐츠 이름</b>	CIFS 콘텐츠의 이름을 입력합니다.
<b>CIFS 서버 IP 주소</b>	콘텐츠를 가져올 CIFS 서버의 IP 주소 또는 호스트 네임을 입력합니다.
<b>로그인 ID</b>	CIFS 서버 접속 시 사용하는 ID를 입력합니다.
<b>비밀번호</b>	CIFS 서버 접속 시 사용하는 비밀번호를 입력합니다.
<b>리모트 디렉토리</b>	콘텐츠가 있는 CIFS의 폴더 위치를 입력합니다.
<b>폴링 주기</b>	리모트 디렉토리에서 데이터를 다운로드할 주기를 설정합니다.

- 3 설정 완료 후 **저장**을 클릭하세요. 콘텐츠 등록이 완료됩니다.

### CIFS

CIFS(공통 인터넷 파일 시스템)란 인터넷을 통해 원격지 컴퓨터에 있는 파일이나 서비스를 요청하는 표준 프로토콜입니다. 클라이언트/서버 모델에서 클라이언트는 주로 다른 컴퓨터의 서버에 파일 접근이나 프로그램에 메시지 전달 등을 요구하고, 서버는 그에 대한 조치를 취하고 그 반응을 클라이언트에 보냅니다.

## 스트리밍 콘텐츠 등록하기

스트리밍을 원하는 콘텐츠의 정보를 등록하면 LFD 장치가 직접 URL에 연결하여 해당 콘텐츠를 재생할 수 있습니다.

### 참고

- 스트리밍 콘텐츠는 MagicInfo Player I 및 Player S3에서 사용할 수 있습니다.
- MagicInfo Player I 지원 프로토콜: MMS, RTP, RTSP, HTTP
- MagicInfo Player S3 지원 프로토콜: MMS, RTP, HLS, HTTP

1 콘텐츠 업로드 > 스트리밍을 클릭하세요.

2 스트리밍 콘텐츠의 정보를 설정하세요.

스트리밍 ×

콘텐츠 이름

주소  

iPLAYER: MMS, RTP, RTSP, HTTP  
S3PLAYER: MMS, RTP, HLS, HTTP

장치에서 지원하지 않는 프로토콜을 사용하면 콘텐츠가 정상적으로 재생되지 않을 수 있습니다.

콘텐츠 이름	스트리밍 콘텐츠의 이름을 입력합니다.
주소	콘텐츠가 등록된 서버 프로토콜 및 URL을 입력합니다.

3 설정 완료 후 **저장**을 클릭하세요. 콘텐츠 등록이 완료됩니다.

# 장치 등록하기

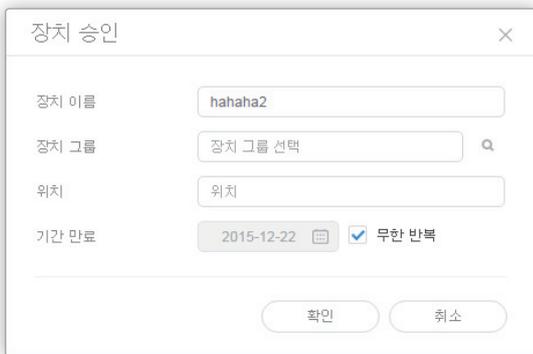
등록된 콘텐츠를 배포할 장치를 MagicInfo Server에 등록합니다.

메인 메뉴 모음에서  선택하세요.

## 참고

총괄 관리자만이 신규 장치 승인 권한을 갖고 있습니다.

- 1 MagicInfo Server에 장치를 등록하려면 **미승인**을 클릭하세요. MagicInfo Server에 연결되었으나 승인 대기 중인 장치가 목록에 표시됩니다.
- 2 승인할 장치를 선택한 후 **승인**을 클릭하세요. 장치 승인 창이 나타납니다.
- 3 이름, 그룹, 위치 및 승인 만료일을 설정한 후 **확인**을 클릭하세요. 장치 승인이 완료됩니다.



장치 승인 창은 다음과 같은 필드를 포함하고 있습니다:

- 장치 이름: haha2
- 장치 그룹: 장치 그룹 선택 (검색 아이콘 있음)
- 위치: 위치
- 기간 만료: 2015-12-22 (캘린더 아이콘 있음)  무한 반복

창 하단에는 **확인** 및 **취소** 버튼이 있습니다.

## 참고

- 미승인 장치 중 승인을 원하지 않는 장치를 선택한 후 **삭제**를 클릭하세요.
- 다수의 동일 모델 장치를 다중 승인하려면 복수의 장치에 체크한 후 **승인**을 클릭하세요. 이 때 장치들의 대표 이름을 입력하면 '대표이름\_(순차 번호)' 형식으로 장치 이름을 저장합니다.

# 스케줄 등록하기

MagicInfo Server에 등록된 장치에 추가할 스케줄을 생성합니다.  
 메인 메뉴 모음에서  선택하세요.

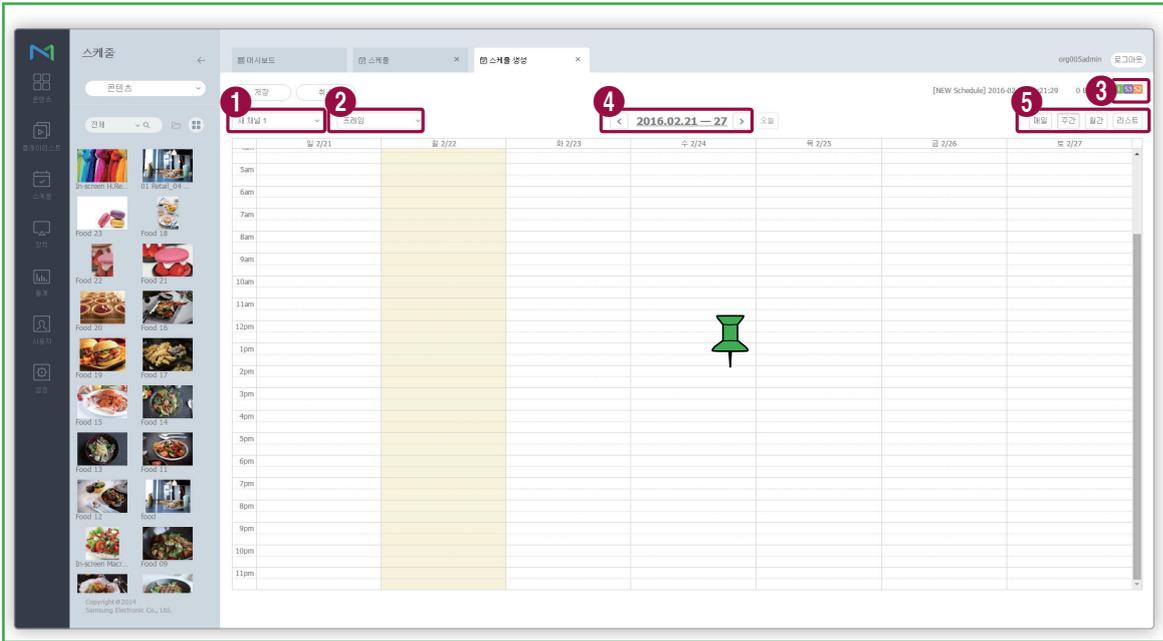
## MagicInfo 스케줄 생성하기

- 1 스케줄 생성 > 콘텐츠를 클릭하세요.
- 2 스케줄 생성 창에서 스케줄 초기 설정을 완료한 후 **생성**을 클릭하세요.



<p><b>지원 장치</b></p>	<p>스케줄을 배포할 장치 유형을 선택하세요.</p> <p> <b>참고</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 일반 스케줄은 모든 유형의 장치에서 사용할 수 있습니다.</li> <li>• 내가 선택한 장치보다 높은 사양의 장치는 자동 선택됩니다. 예를 들어 S2 Player를 선택한 경우 상위 버전인 S3 Player, i Player는 자동으로 선택됩니다.</li> <li>• 지원 장치에는 현재 MagicInfo Server에 라이선스가 등록된 장치에 한해서 장치 유형이 나타납니다.</li> </ul>
<p><b>스케줄 유형</b></p>	<p>원하는 스케줄의 유형을 선택할 수 있습니다. <b>일반</b>을 선택하세요.</p> <p> <b>참고</b></p> <p>선택할 수 있는 스케줄 유형은 위에서 선택한 장치 유형에 따라 달라집니다.</p>

3 스케줄 일반 정보를 설정하세요.



채널을 설정할 수 있습니다. 채널을 추가/변경하려면 **채널 변경**을 클릭하세요. 채널 변경 창에서 원하는 채널을 선택하거나, **추가**를 클릭한 후 채널 이름과 번호를 설정하여 원하는 채널을 추가하세요.

3 1

채널이란?

채널은 TV 방송 채널과 유사한 개념입니다. 스케줄링 생성 시 채널을 추가한 후 장치에 배포하면, 장치 채널을 변경하여 원하는 콘텐츠를 재생할 수 있습니다. 채널 변경 관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [장치 채널 변경하기](#)

4 2

스케줄을 배포할 장치의 화면 프레임을 선택할 수 있습니다. 선택한 프레임에 따라 배포할 장치의 화면을 분할하여 콘텐츠를 재생할 수 있습니다. **프레임 수정**을 클릭하면 프레임을 변경할 수 있습니다.

프레임 설정 관련 내용은 다음을 참조하세요. ▶ [스케줄 생성 시 프레임 레이아웃 설정하기](#)

5 3

스케줄을 배포할 장치 종류를 표시합니다.

1 4

스케줄을 설정할 날짜를 선택합니다.

스케줄을 설정할 시간표의 시간 단위를 선택합니다. 시간표는 일, 주, 월 단위로 선택할 수 있습니다.

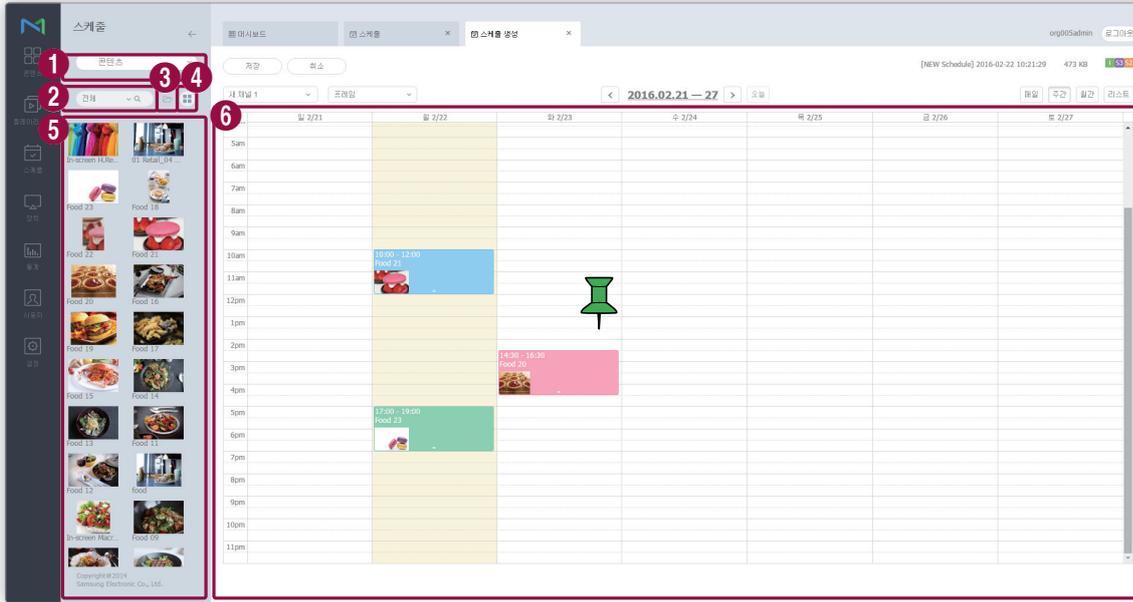
2 5

- **매일**: 시간표를 일 단위로 볼 수 있습니다.
- **주간**: 시간표를 주 단위로 볼 수 있습니다.
- **월간**: 시간표를 월 단위로 볼 수 있습니다.
- **리스트**: 시간표에 설정되어 있는 콘텐츠 재생 스케줄의 목록을 보여줍니다.

4 원하는 방법으로 스케줄에 프로그램을 등록하세요.

**방법 1** 콘텐츠 목록에서 원하는 콘텐츠를 클릭한 후 스케줄 표로 드래그하세요. 그 후, 등록된 콘텐츠를 클릭하세요.

**방법 2** 스케줄 표에서 콘텐츠를 등록할 시간대를 클릭 또는 드래그하세요.



1 콘텐츠 또는 플레이리스트, 입력 소스를 구별하여 나타낼 수 있습니다.

2 원하는 콘텐츠나 플레이리스트를 이름으로 검색할 수 있습니다. 빈 칸을 클릭하면 원하는 콘텐츠의 형식을 설정하여 검색할 수 있습니다.

3 원하는 그룹의 콘텐츠를 확인할 수 있습니다.

4 콘텐츠 목록을 썸네일 또는 리스트 형식으로 정렬할 수 있습니다.

5 콘텐츠 또는 플레이리스트, 입력 소스 목록이 나타납니다.

6 스케줄 표입니다. 콘텐츠를 드래그하거나 원하는 시간대를 클릭 또는 드래그하세요.

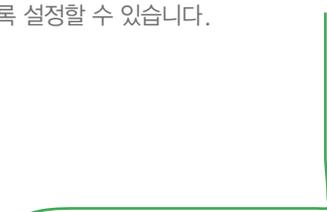
5 **프로그램** 생성 창이 나타나면 프로그램 상세 정보를 설정한 후 **저장**을 클릭하세요.

<b>콘텐츠</b>	장치에 배포할 콘텐츠 또는 플레이리스트, 입력 소스를 선택하거나 변경할 수 있습니다. <span style="border: 1px solid green; display: inline-block; width: 100px; height: 15px;"></span>
<b>재생 날짜</b>	스케줄을 실행할 기간을 설정합니다. <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 기간 제한 없이 스케줄을 실행하려면 <b>무한 반복</b>에 체크하세요.</li> </ul>
<b>반복</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>한번</b>: 스케줄을 반복하지 않고 한번만 실행합니다.</li> <li>▪ <b>매일</b>: 매일 반복하여 실행합니다.</li> <li>▪ <b>주간</b>: 선택한 요일에 반복하여 실행합니다.</li> <li>▪ <b>월간</b>: 매월 선택한 날짜에 반복하여 실행합니다.</li> </ul>
<b>재생 시간</b>	콘텐츠를 재생할 시간을 설정합니다. 지정한 기간에 24시간 콘텐츠를 재생하려면 <b>24시간</b> 에 체크하세요.

**참고**

**프로그램은 TV 방송 프로그램과** 유사한 개념입니다. 일정한 시간동안 원하는 콘텐츠가 재생되도록 설정할 수 있습니다.

6 스케줄 설정이 완료되면 **저장**을 클릭하세요.





7 스케줄 배포 설정 창이 나타나면 배포 정보를 입력한 후 **저장**을 클릭하세요. **추가 옵션**을 클릭하면 추가 설정 항목이 나타납니다.

<b>스케줄 이름</b>	스케줄 이름을 입력합니다. 스케줄 이름은 중복될 수 없습니다.
<b>스케줄 그룹</b>	해당 스케줄의 그룹을 선택합니다.
<b>배포 대상 장치</b>	클릭하여 스케줄을 배포할 장치 그룹을 선택합니다. 장치는 그룹별로 선택할 수 있으며, 개별 장치는 선택되지 않습니다.
<b>설명</b>	스케줄에 대한 설명을 입력합니다.
<b>배경 음악</b>	스케줄의 배경 음악으로 사용할 콘텐츠를 선택합니다. 스케줄에 맵핑된 콘텐츠가 소리를 포함한 영상이라면 소리는 지정한 배경 음악으로 대체되고 영상만 재생합니다.

<p><b>콘텐츠 동기화</b></p>	<p>콘텐츠 동기화 사용 여부를 선택합니다. 콘텐츠 동기화란 같은 스케줄을 가진 여러 대의 장치에서 콘텐츠를 재생할 때 재생 시점을 동기화하는 기능입니다. 이 기능은 동일한 네트워크 망에 있는 장치에서만 동작합니다.</p>
<p><b>예약 배포</b></p>	<p>설정된 시간에 스케줄을 배포하려면 <b>예약</b>에 체크하세요. 시간을 설정하여 스케줄을 배포할 경우 예약된 시간 전까지 해당 스케줄의 변경 사항이 누적되어 한번에 적용된 후 배포합니다.</p>

 **참고**

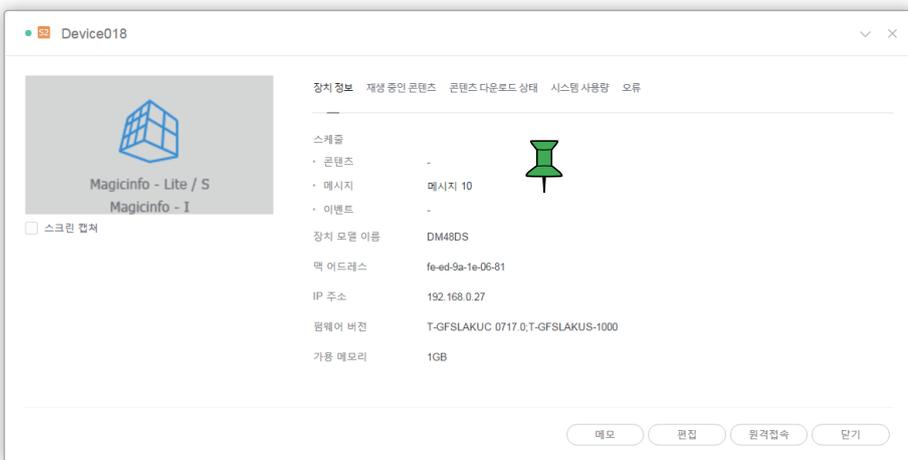
- 비디오월 레이아웃을 설정한 장치에는 비디오월 스케줄을 배포할 수도 있습니다. 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 비디오월 스케줄 생성하기](#)
- 여러 장치에서 서로 다른 콘텐츠를 동시에 재생할 수도 있습니다. 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 동기화 재생 스케줄 생성하기](#)

## LFD 설정하기

스케줄이 장치에 배포되면 해당 콘텐츠의 사양에 맞게 원격으로 장치의 설정을 변경하거나 장치의 정보를 열람할 수 있습니다. 장치를 설정하려면 메인 메뉴 모음에서  클릭하세요.

## 장치 상세 정보 보기

장치 목록에서 장치 이름을 클릭하면 장치 상세 정보를 확인하고 수정할 수 있습니다. 콘텐츠 재생 상세 현황을 확인하려면 목록에서 원하는 장치의 이름을 클릭하세요.



<b>스크린 캡처</b>	<p>장치에 나타나는 실제 화면을 표시하려면 해당 기능에 체크하세요.</p> <p> <b>참고</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 캡처된 이미지가 없을 경우 이미지가 표시되지 않습니다.</li> <li>• MagicInfo Player S는 <b>스크린</b> 캡처 이미지 보기 기능을 지원하지 않습니다.</li> <li>• 장치 정보 수정 창의 설정 탭에서 원하는 장치를 선택하여 화면 캡처 주기를 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하세요. <a href="#">▶ 장치 설정 수정하기</a></li> </ul>
<b>장치 정보</b>	장치 관련 정보를 확인할 수 있습니다.
<b>재생 중인 콘텐츠</b>	장치에서 재생 중인 콘텐츠 정보를 확인할 수 있습니다.
<b>콘텐츠 다운로드 상태</b>	장치에 다운로드된 콘텐츠 상태를 확인할 수 있습니다.
<b>시스템 사용량</b>	장치의 시스템 사용량을 그래프 형식으로 확인할 수 있습니다. 시스템 사용량을 확인하려면 <b>시작</b> 을 클릭하세요.
<b>오류</b>	최근 오류 내용을 확인할 수 있습니다. MagicInfo Player의 오류 내역을 자세히 확인하려면 <b>더 보기</b> 를 클릭하세요.
<b>메모</b>	해당 장치에 메모를 추가할 수 있습니다.
<b>편집</b>	해당 장치의 정보를 수정하려면 클릭하세요. 자세한 내용은 다음을 참조하세요. <a href="#">▶ 장치 정보 수정하기</a>
<b>원격접속</b>	<p>MagicInfo Server에 연결된 장치를 원격으로 확인하고 설정하려면 클릭하세요. 장치의 현재 화면이 새 창으로 나타납니다.</p> <p> <b>참고</b></p> <p>원격 접속 기능은 MagicInfo Player I에서 사용 가능합니다. MagicInfo Server에 원격 서버를 등록한 경우, MagicInfo Player S2 및 MagicInfo Player S3 모델에서도 간단한 원격 조작을 할 수 있습니다. MagicInfo Player S 원격 서버 관련 내용은 다음을 참조하세요. <a href="#">▶ MagicInfo Player S 원격 서버 관리하기</a></p>
<b>닫기</b>	장치 상세 정보 창을 닫을 수 있습니다.

## 장치 정보 수정하기

원하는 방법으로 장치 정보를 수정하세요.

**방법 1** 장치 목록에서 원하는 장치를 선택한 후 **수정**을 클릭하세요. 여러 개의 장치를 선택한 경우, **다중 편집**을 클릭하세요.

**방법 2** 장치 목록에서 원하는 장치의 이름을 클릭한 후 장치 정보 확인 창에서 **편집**을 클릭하세요.

## 기본 정보 수정하기

- 1 장치 정보 수정 창에서 **정보** 탭을 선택하세요.
- 2 원하는 정보를 확인 또는 수정한 후 **저장**을 클릭하세요.

### 기본정보

- **장치 이름**: 장치의 이름을 수정할 수 있습니다.
- **맥 어드레스**: 장치의 맥 어드레스를 확인할 수 있습니다.
- **IP**: IP 주소를 확인할 수 있습니다.
- **장치 모델 이름**: 장치의 모델명을 수정할 수 있습니다.
- **위치**: 장치 위치에 대한 설명을 수정할 수 있습니다.

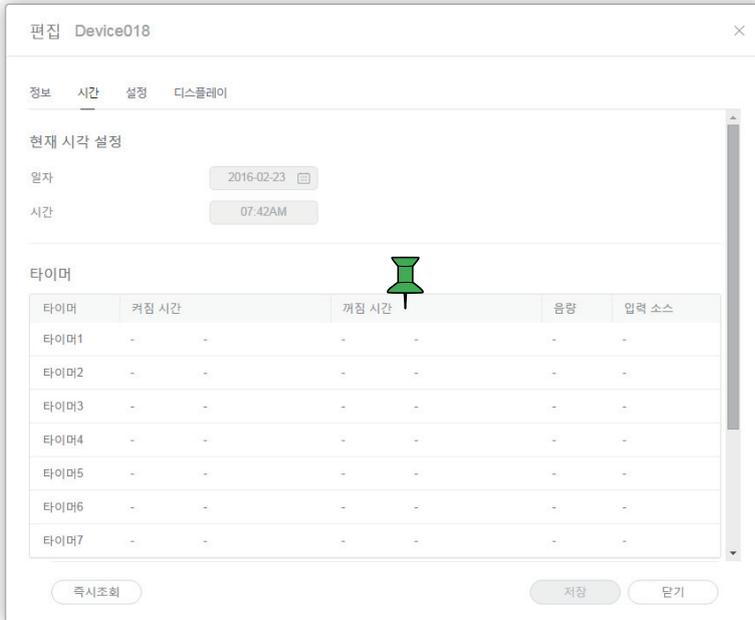
### 버전

- **펌웨어 버전**: 장치의 펌웨어 버전을 확인할 수 있습니다.
- **OS 이미지 버전**: 장치의 OS 이미지 버전을 확인할 수 있습니다.
- **클라이언트 프로그램 버전**: 장치의 클라이언트 프로그램 버전을 확인할 수 있습니다.

<p>시스템</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CPU: 장치의 CPU 정보를 확인할 수 있습니다.</li> <li>▪ 메모리 크기: 장치의 메모리 크기를 확인할 수 있습니다.</li> <li>▪ Storage 크기: 장치의 Storage 크기를 확인할 수 있습니다.</li> <li>▪ 비디오 카드: 장치의 비디오 카드 정보를 확인할 수 있습니다.</li> <li>▪ 비디오 메모리: 장치의 비디오 메모리 크기를 확인할 수 있습니다.</li> <li>▪ 비디오 드라이버: 장치의 비디오 드라이버 정보를 확인할 수 있습니다.</li> </ul>
<p>Storage 크기</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 디스크 사용 용량: 사용 중인 디스크의 용량을 확인할 수 있습니다.</li> <li>▪ 가용 용량: 사용할 수 있는 디스크의 용량을 확인할 수 있습니다.</li> </ul>
<p>ETC</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 승인일: 장치 승인일을 확인할 수 있습니다.</li> <li>▪ 스크린 크기: 장치 스크린의 크기를 확인할 수 있습니다.</li> <li>▪ 해상도: 장치의 해상도를 확인할 수 있습니다.</li> <li>▪ <del>EWF 상태: 장치의 디스크 쓰기 방지 상태 여부를 확인할 수 있습니다.</del></li> <li>▪ 코드: 장치의 코드를 확인할 수 있습니다.</li> <li>▪ 시리얼 키: 장치의 시리얼 키를 확인할 수 있습니다.</li> </ul>

## 시간 수정하기

- 1 장치 정보 수정 창에서 **시간** 탭을 선택하세요.
- 2 원하는 정보를 확인 또는 수정한 후 **저장**을 클릭하세요.
  - 현재 장치 상태를 갱신하려면 **즉시조회**를 클릭하세요.

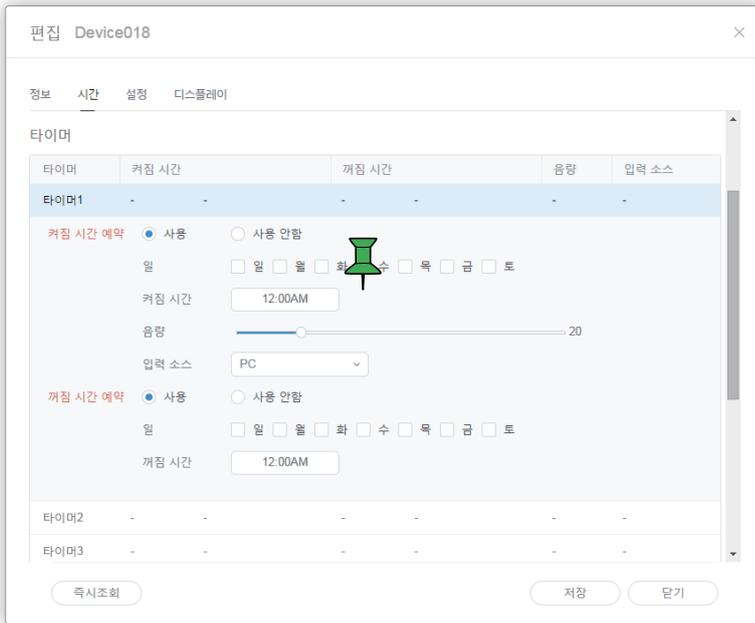


<b>현재 시각 설정</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>일자</b>: 장치에 적용할 오늘 날짜를 설정할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>시간</b>: 장치에 적용할 현재 시각을 설정할 수 있습니다.</li> </ul>
<b>타이머</b>	장치의 켜짐/꺼짐 시간을 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 다음을 참조하세요. ▶ <a href="#">타이머 설정하기</a>
<b>공휴일 관리</b>	<b>공휴일</b> : 공휴일을 설정하여 해당 날짜에 장치가 작동하지 않도록 제어할 수 있습니다.

## 타이머 설정하기

장치의 켜짐/꺼짐 시간을 설정할 수 있습니다.

- 1 **타이머** 목록에서 원하는 타이머를 클릭하세요.
  - 기존 타이머를 클릭하면 해당 타이머를 수정할 수 있습니다.
  - 미설정 타이머를 클릭하면 새 타이머를 추가할 수 있습니다.
- 2 타이머 정보를 설정하세요.



**On Timer**

장치가 켜지는 시간을 설정할 수 있습니다. 해당 기능을 사용하려면 **사용**을 선택하세요.

- **일**: 설정한 시간을 반복할 요일을 설정할 수 있습니다.
- **켜짐 시간**: 장치의 켜짐 시간을 설정할 수 있습니다.
- **음량**: 장치가 켜질 때 적용될 음량을 설정할 수 있습니다.
- **입력 소스**: 장치가 켜질 때 적용될 입력 소스를 설정할 수 있습니다.

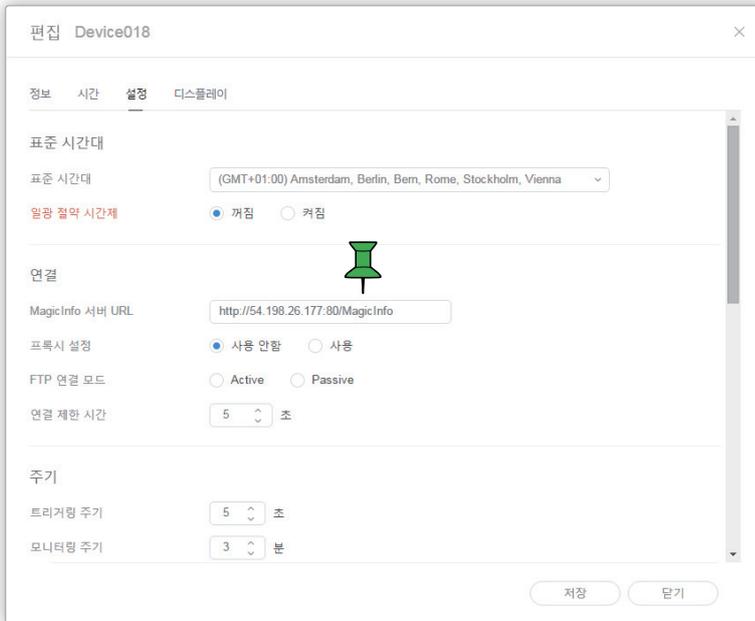
**Off Timer**

장치가 꺼지는 시간을 설정할 수 있습니다. 해당 기능을 사용하려면 **사용**을 선택하세요.

- **일**: 설정한 시간을 반복할 요일을 설정할 수 있습니다.
- **꺼짐 시간**: 장치의 꺼짐 시간을 설정할 수 있습니다.

## 장치 설정 수정하기

- 1 장치 정보 수정 창에서 **설정** 탭을 선택하세요.
- 2 원하는 정보를 확인 또는 수정한 후 **저장**을 클릭하세요.



### 표준 시간대

- **표준 시간대:** 도시별 표준 시간대를 선택할 수 있습니다.
- **일광 절약 시간제:** 일광 절약 시간제 사용 여부를 설정할 수 있습니다. 일광 절약 시간제를 사용할 경우, 시작/종료 정보를 설정하세요.

#### 참고

일광 절약 시간제(Daylight Savings time)는 흔히 '서머타임(Summer time)'이라 부르는 제도로 여름철 낮 시간이 긴 것을 이용해 법령으로 표준시를 1시간 앞당긴 시각을 사용하는 제도입니다.

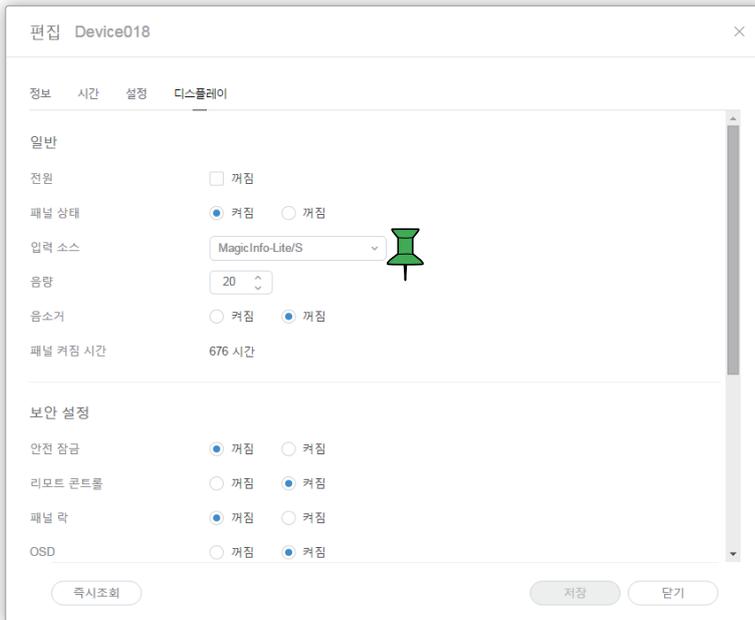
### 연결

- **MagicInfo 서버 URL:** MagicInfo Server 주소를 설정할 수 있습니다.
- **프록시 설정:** 프록시 서버 사용 여부와 설정 값을 수정할 수 있습니다.
- **FTP 연결 모드:** FTP 연결 방식을 설정할 수 있습니다.
- **연결 제한 시간:** 일정 시간 동안 FTP 서버와 통신이 이뤄지지 않으면 MagicInfo Server와 접속을 끊는 제한 시간을 설정할 수 있습니다.

<p>주기</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>트리거링 주기</b>: 트리거링 주기를 설정할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>모니터링 주기</b>: 모니터링 주기를 설정할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>화면 캡처 주기</b>: 화면 캡처 주기를 설정할 수 있습니다. 1~180분까지 설정 가능합니다.</li> <li>▪ <b>PDF 변환 주기</b>: 장치에 배포된 PDF 문서의 페이지가 여러장일 경우, 장치별로 페이지 전환 주기를 설정할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>Office 변환 주기</b>: 장치에 배포된 Office 문서의 페이지가 여러장일 경우, 장치별로 페이지 전환 주기를 설정할 수 있습니다.</li> </ul>
<p>관리</p>	<p><b>재생 기록 관리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>유효 기간일</b>: 재생 기록 보관 기간을 설정할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>유효 크기</b>: 재생 기록 보관 공간의 크기를 설정할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>최종 체크 시각</b>: 재생 기록을 마지막으로 확인한 시간이 나타납니다.</li> </ul> <p> <b>참고</b></p> <p>보관 주기가 지나거나, 보관 공간이 꽉 차면 자동으로 삭제됩니다.</p>
<p>태그</p>	<p><b>태그</b>: 장치에 태그를 추가할 수 있습니다.</p>
<p>콘텐츠 다운로드 상태</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>설정</b>: 콘텐츠를 다운로드 서버에서만 다운로드하도록 설정할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>간격</b>: 콘텐츠를 다운로드하는 간격을 설정할 수 있습니다.</li> <li>▪ <b>작업 단위</b>: 다운로드 간격의 작업 단위를 설정할 수 있습니다.</li> </ul>

## 디스플레이 정보 수정하기

- 1 장치 정보 수정 창에서 **디스플레이** 탭을 선택하세요.
- 2 원하는 정보를 확인 또는 수정한 후 **저장**을 클릭하세요.
  - **더 보기**를 클릭하면 모든 디스플레이 정보를 확인할 수 있습니다.
  - 현재 장치 상태를 갱신하려면 **즉시조회**를 클릭하세요.



## 장치 채널 변경하기

장치의 스케줄 채널을 변경하려면 다음 중 원하는 방법을 선택하세요.

**방법 1** 장치 리모콘을 이용해 채널을 변경하세요.

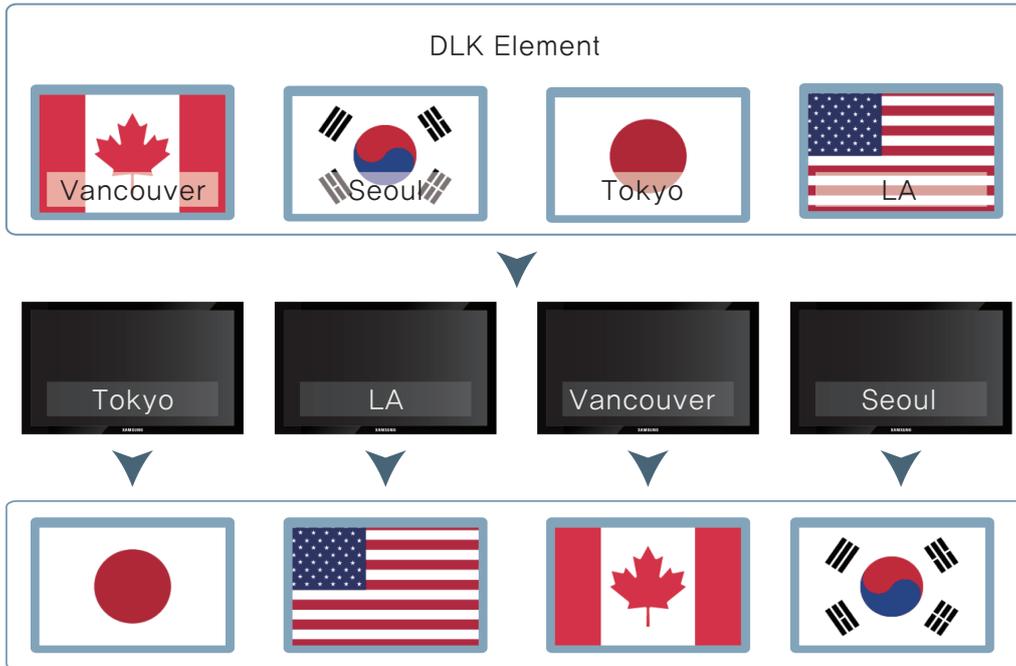
**방법 2** 장치 목록에서 원하는 장치에 체크한 후 쿼컨트롤 기능을 이용해 채널을 변경하세요.

## 태그 사용하기

장치와 콘텐츠에 태그를 설정하면 특정 장치에서 원하는 콘텐츠를 선별적으로 재생할 수 있습니다.

### 참고

장치와 콘텐츠에 태그를 설정하려면 먼저 MagicInfo Server에 태그를 추가해야 합니다. 태그 추가 및 편집 관련 내용은 다음을 참고하세요. ▶ [태그 관리하기](#)



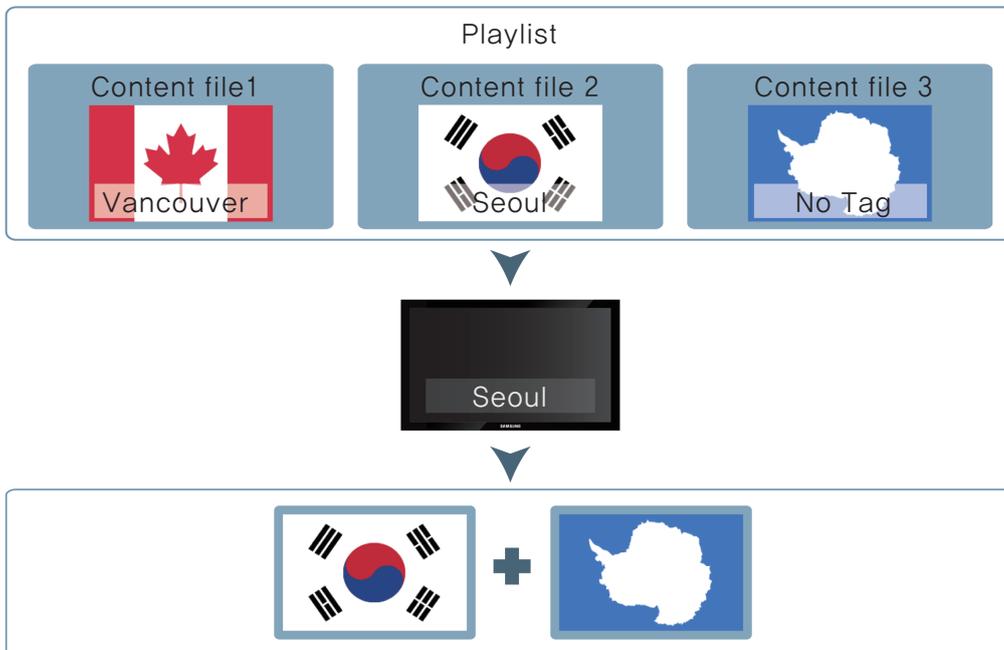
## 태그 사용 예시

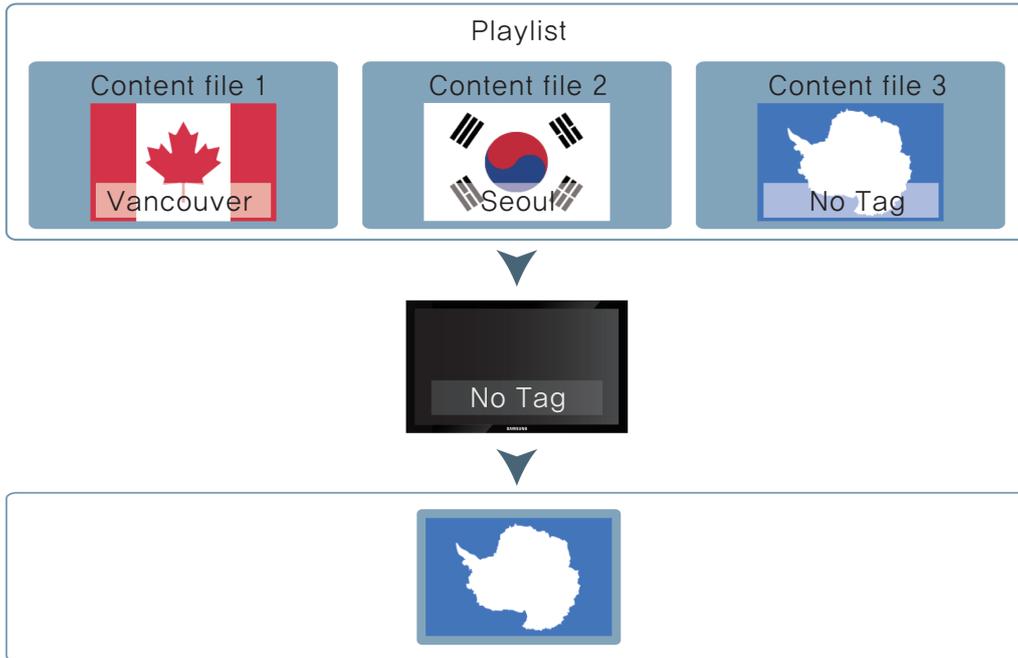
### 플레이리스트 태그

플레이리스트에 추가한 콘텐츠마다 태그를 설정하여 특정 장치 태그와 부합하는 콘텐츠만 선별적으로 재생할 수 있습니다.

#### 참고

- 플레이리스트 내 콘텐츠에 태그를 설정하는 방법은 다음을 참조하세요. [▶ 일반 플레이리스트 생성하기](#)
- 태그를 사용하여 여러 플레이리스트 내 콘텐츠가 다수의 장치에서 동시에 재생되도록 설정할 수 있습니다. 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 동기화 재생 스케줄 생성하기](#)
- 장치에 태그를 설정하는 방법은 다음을 참조하세요. [▶ 장치에 태그 설정하기](#)
- 하나의 콘텐츠에 다수의 태그를 삽입할 수 있습니다. 복수 태그 사용 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 멀티 태그 사용하기](#)



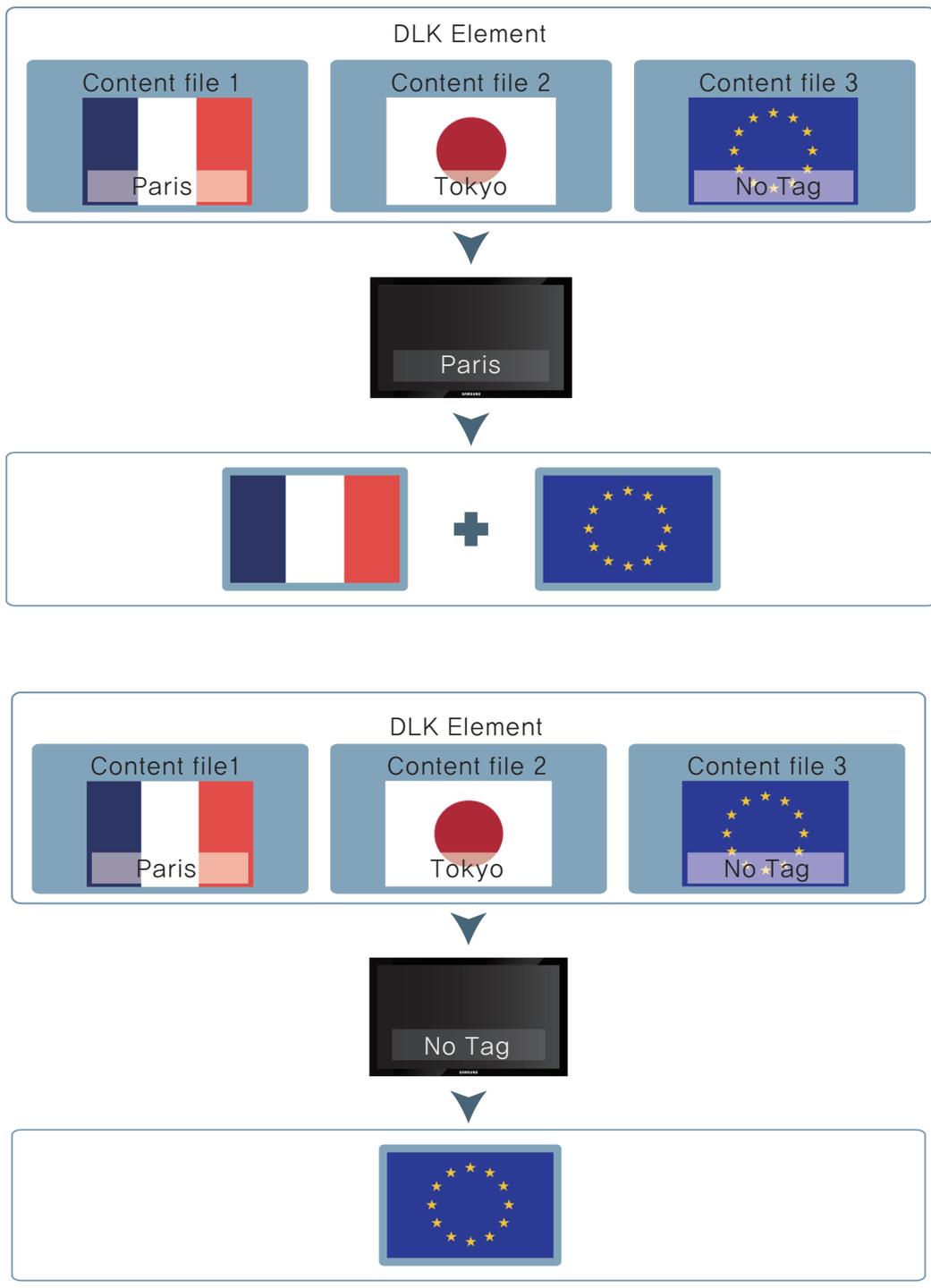


## DLK 콘텐츠 태그

DLK 템플릿에 삽입할 수 있는 요소는 이미지, 텍스트, 동영상 형식이며 각 요소에 맞는 파일 형식의 콘텐츠를 맵핑할 수 있습니다. 각 콘텐츠마다 태그를 설정하여 장치 태그와 부합하는 콘텐츠만 선별적으로 재생할 수 있습니다.

### 참고

- DLK 콘텐츠 태그는 DLK 콘텐츠 생성 시 설정할 수 있습니다. 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ DLK 콘텐츠 생성하기](#)
- 장치에 태그를 설정하는 방법은 다음을 참조하세요. [▶ 장치에 태그 설정하기](#)
- 하나의 콘텐츠에 다수의 태그를 삽입할 수 있습니다. 복수 태그 사용 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 멀티 태그 사용하기](#)



## 데이터링크 태그

DLK 데이터는 콘텐츠와 동일하게 MagicInfo Server에 등록된 태그를 기본 태그로 이용합니다.

복합적이고 가변적인 정보를 표시하는 DLK 데이터 특성상 데이터링크 태그를 이용하면 사용자가 원하는 정보만 선별적으로 재생할 수 있습니다.

### 참고

- 데이터링크 태그는 DLK 콘텐츠 생성 시 설정할 수 있습니다. 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ DLK 콘텐츠 생성하기](#)
- 장치에 태그를 설정하는 방법은 다음을 참조하세요. [▶ 장치에 태그 설정하기](#)

## 데이터링크 태그 예시

- 1 '도시별 항공편 정보'를 여러 장치에서 표시하려면 '항공편명' 데이터 열을 데이터링크 콘텐츠로 추가하세요.

Data Link

데이터링크	IDX	DL_A	DL_B	DL_C	DL_D	DL_E	DL_F	DL_G
datalink	1	TIME	TO	FLIGHT_THUMB	FLIGHT	WILL	GATE	REMARKS
Sheet1	2	00:00	ASAHIKAWA	OZ	OZ 7905		T2	GateClosed
	3	00:00	DALIAN	OZ	OZ 5208		T2	Boarding
	4	00:05	DALIAN	CA	CA 222		G34	GateClosed
	5	00:10	HONG KONG	7C	7C 267		G131	Final Call
	6	00:10	SHENZHEN	ZH	ZH 093		G43	Boarding
	7	00:15	SHENZHEN	OZ	OZ 409		G43	Boarding
	8	00:25	GUAM	LJ	LJ 417		G16	Boarding
	9	00:25	OSAKA/KANSAI	OZ	OZ 5627		G30	Boarding
	10	00:35	OSAKA/KANSAI	NH	NH 417		G30	Boarding
	11	00:40	MIYAZAKI	OZ	OZ 018		G42	Boarding
	12	00:45	MIYAZAKI	AC	AC 104		G42	Boarding

저장 취소

- 2 데이터링크 태그 값으로 '도시명' 데이터 열을 선택하세요.

Data Link

IDX	DL_A	DL_B	DL_C	DL_D	DL_E	DL_F	DL_G
1	TIME	TO	FLIGHT_THUMB	FLIGHT	WILL	GATE	REMARKS
2	00:00	ASAHIKAWA	OZ	OZ 7905		T2	GateClosed
3	00:00	DALIAN	OZ	OZ 5208		T2	Boarding
4	00:05	DALIAN	CA	CA 222		G34	GateClosed
5	00:10	HONG KONG	7C	7C 267		G131	Final Call
6	00:10	SHENZHEN	ZH	ZH 093		G43	Boarding
7	00:15	SHENZHEN	OZ	OZ 409		G43	Boarding
8	00:25	GUAM	LJ	LJ 417		G16	Boarding
9	00:25	OSAKA/KANSAI	OZ	OZ 5627		G30	Boarding
10	00:35	OSAKA/KANSAI	NH	NH 417		G30	Boarding
11	00:40	MIYAZAKI	OZ	OZ 018		G42	Boarding
12	00:45	MIYAZAKI	AC	AC 104		G42	Boarding

저장 취소

- 3 데이터링크 태그 값에 부합하는 태그가 설정된 장치에서 도시별 항공편 정보를 불러와 표시합니다.  
 예를 들어, 장치 태그가 HONG KONG으로 설정된 장치에서는 7C 267이, GUAM으로 설정된 장치에서는 LJ 417이 표시됩니다.

IDX	DL_A	DL_B	DL_C	DL_D	DL_E	DL_F	DL_G
1	TIME	TO	FLIGHT_THUMB	FLIGHT	WILL	GATE	REMARKS
2	00:00	ASAHKAWA	OZ	OZ 7905		T2	GateClosed
3	00:00	DALIAN	OZ	OZ 5208		T2	Boarding
4	00:05	DALIAN	CA	CA 222		G34	GateClosed
5	00:10	HONG KONG	7C	7C 267		G131	Final Call
6	00:10	SHENZHEN	ZH	ZH 093		G43	Boarding
7	00:15	SHENZHEN	OZ	OZ 409		G43	Boarding
8	00:25	GUAM	LJ	LJ 417		G16	Boarding
9	00:25	OSAKA/KANSAI	OZ	OZ 5627		G30	Boarding
10	00:35	OSAKA/KANSAI	NH	NH 417		G30	Boarding
11	00:40	MIYAZAKI	OZ	OZ 018		G42	Boarding
12	00:45	MIYAZAKI	AC	AC 104		G42	Boarding

 참고

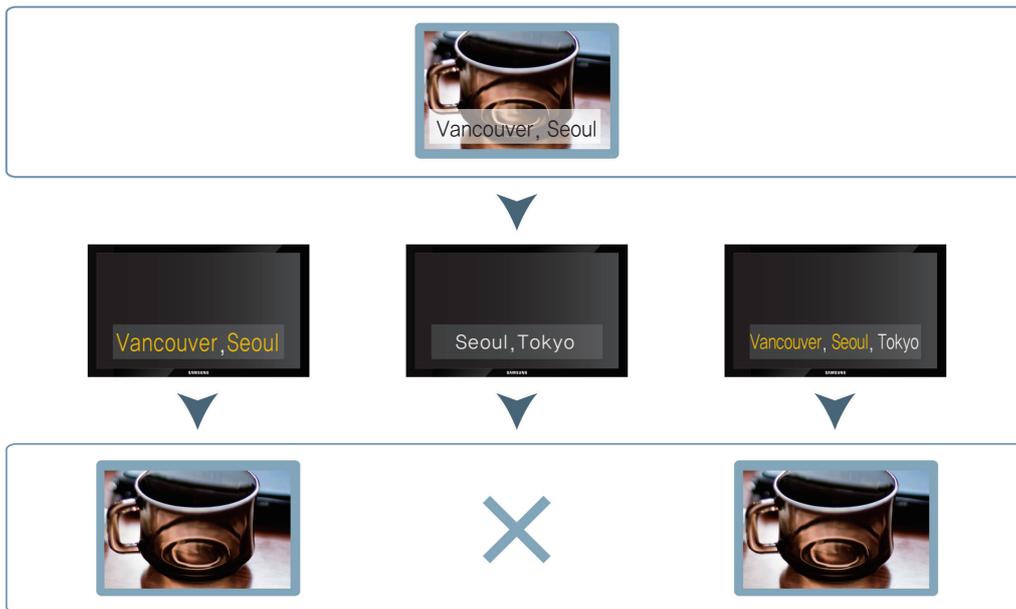
- 기본 태그와 데이터링크 태그를 함께 사용할 수 있습니다.
- 데이터링크 태그는 멀티 태그를 지원하지 않습니다.
- DataLink에 대한 자세한 사항은 MagicInfo DataLink 사용 설명서를 참조하세요.

## 멀티 태그 사용하기

하나의 장치나 콘텐츠에 다수의 태그를 설정할 수 있습니다. 다수의 태그를 목록에서 선택한 후 **전체 일치**나 **부분 일치** 조건을 선택하세요.

### 전체 일치

콘텐츠에 추가한 복수의 태그를 모두 가지고 있는 장치에서 해당 콘텐츠가 재생됩니다.



## 부분 일치

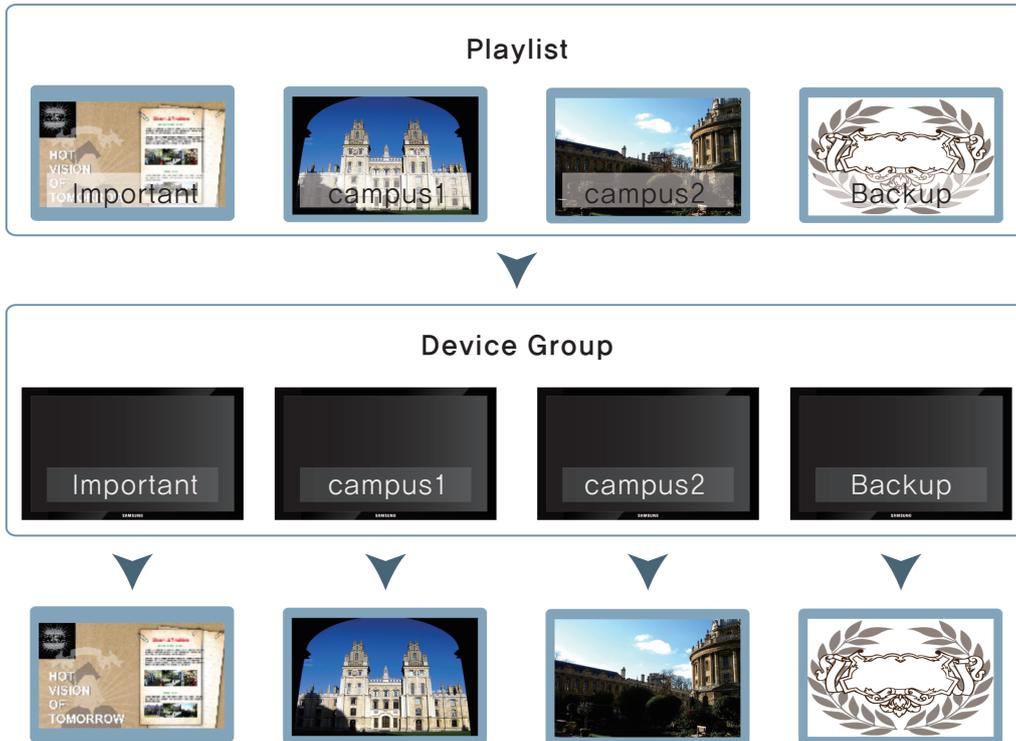
콘텐츠에 추가한 복수의 태그를 하나라도 갖고 있는 장치에서 재생됩니다.



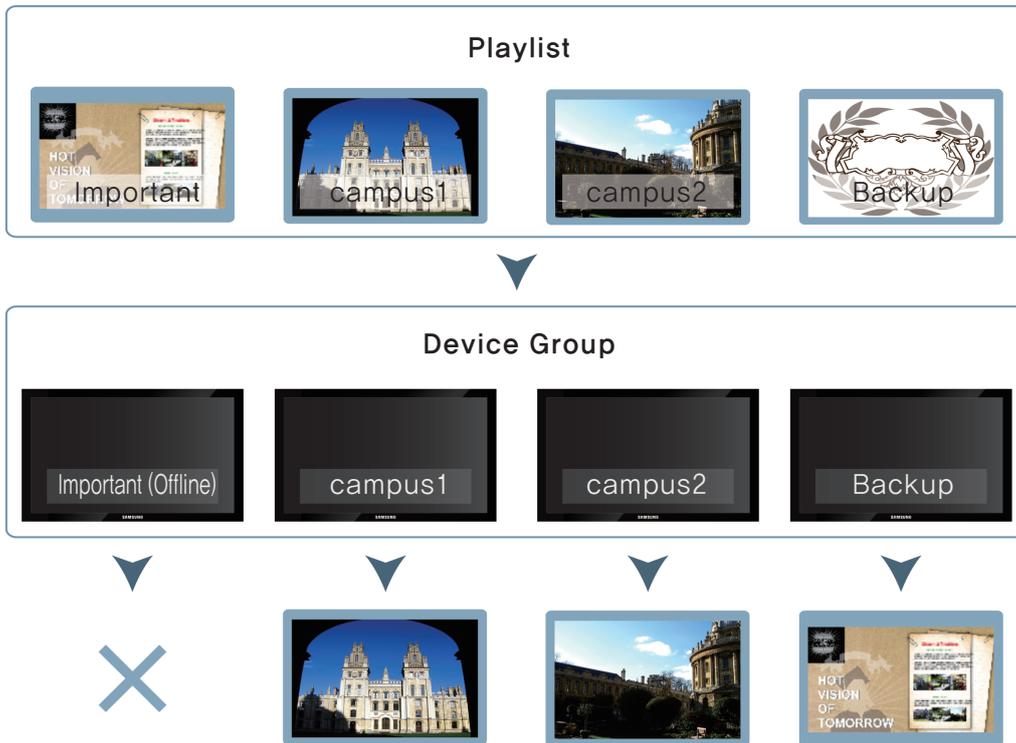
# 백업 플레이 사용하기

중요 콘텐츠를 재생하는 특정 장치의 네트워크 연결이 끊어지거나 입력 소스가 변경되는 등의 상황이 발생할 경우, 백업 플레이를 설정한 장치에서 이를 감지하여 중요 콘텐츠를 대신 재생할 수 있습니다.

## Normal



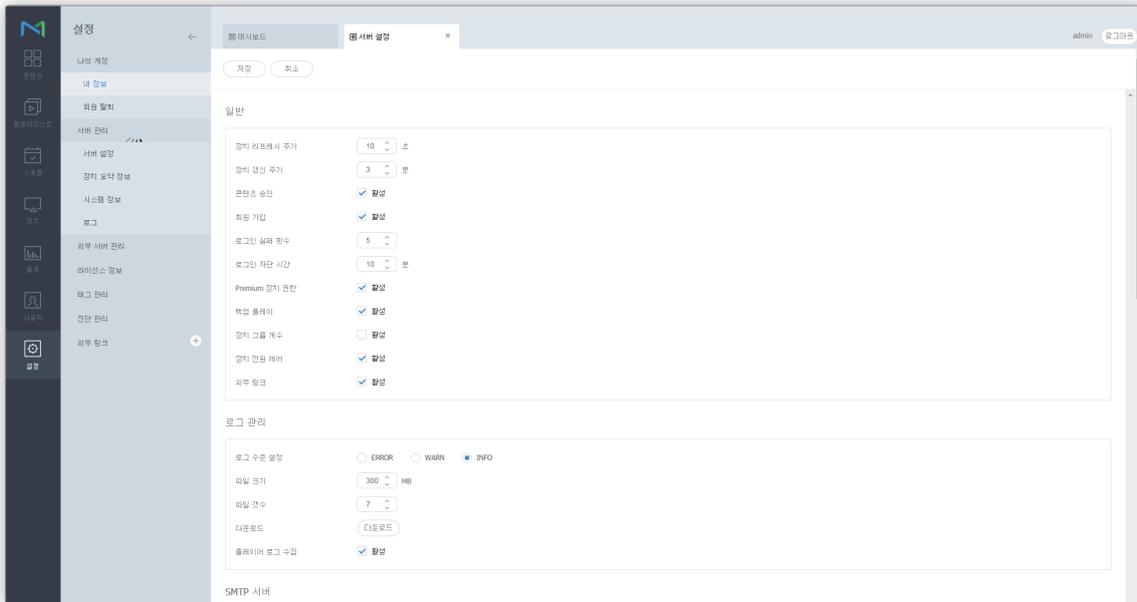
Backup Play



## MagicInfo Server 설정하기

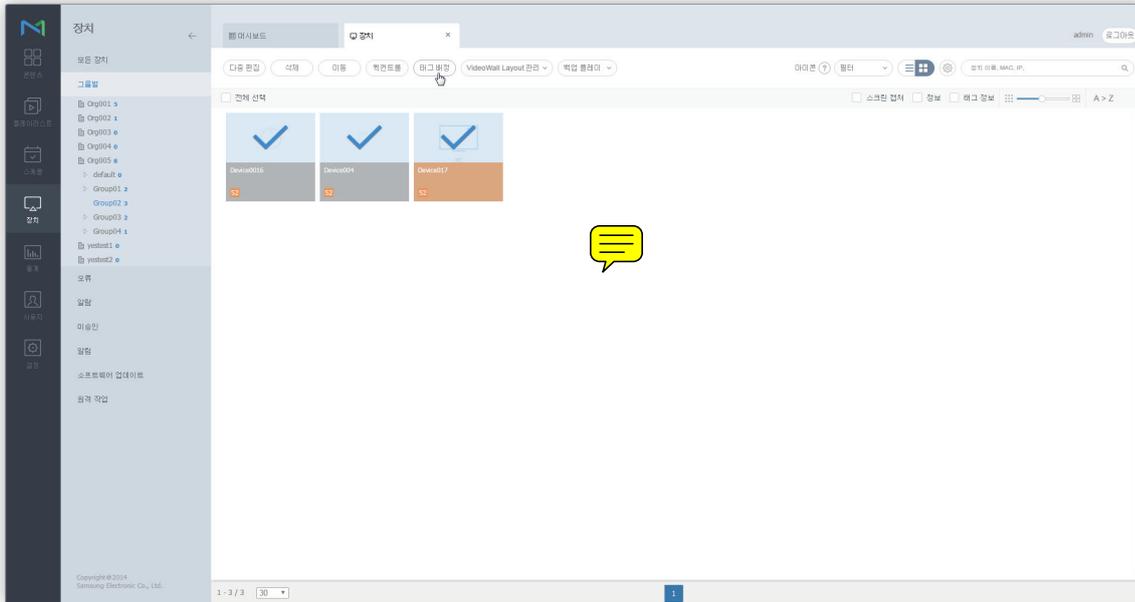
MagicInfo Server에서 백업 플레이 기능을 활성화하세요.

- 1 설정 메뉴에서 서버 관리 > 서버 설정을 클릭하세요.
- 2 일반 항목의 백업 플레이에서 활성화에 체크한 후 저장을 클릭하세요.



## 장치 설정하기

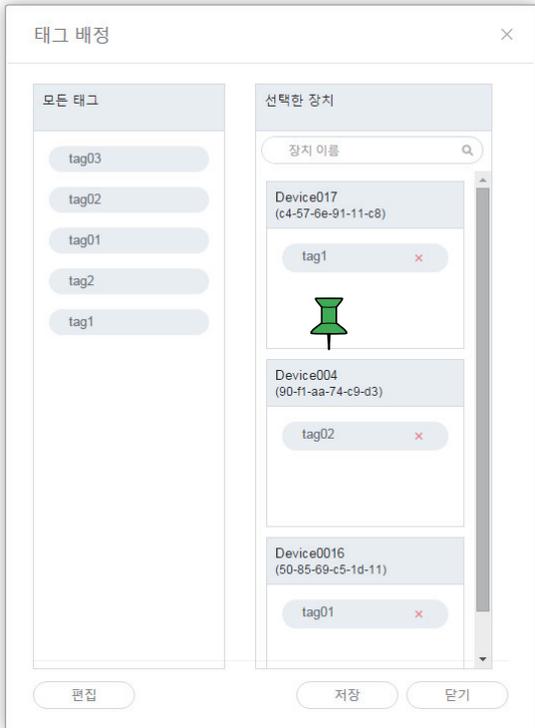
- 1 장치 탭 > 그룹별에서 중요 콘텐츠를 재생할 메인 장치와 백업 플레이 장치를 같은 그룹에 설정하세요.
- 2 목록에서 중요 콘텐츠를 재생할 메인 장치와 백업 플레이 장치에 체크한 후 태그 배정을 클릭하세요.



3 각각의 장치에 원하는 태그를 설정한 후 **저장**을 클릭하세요.

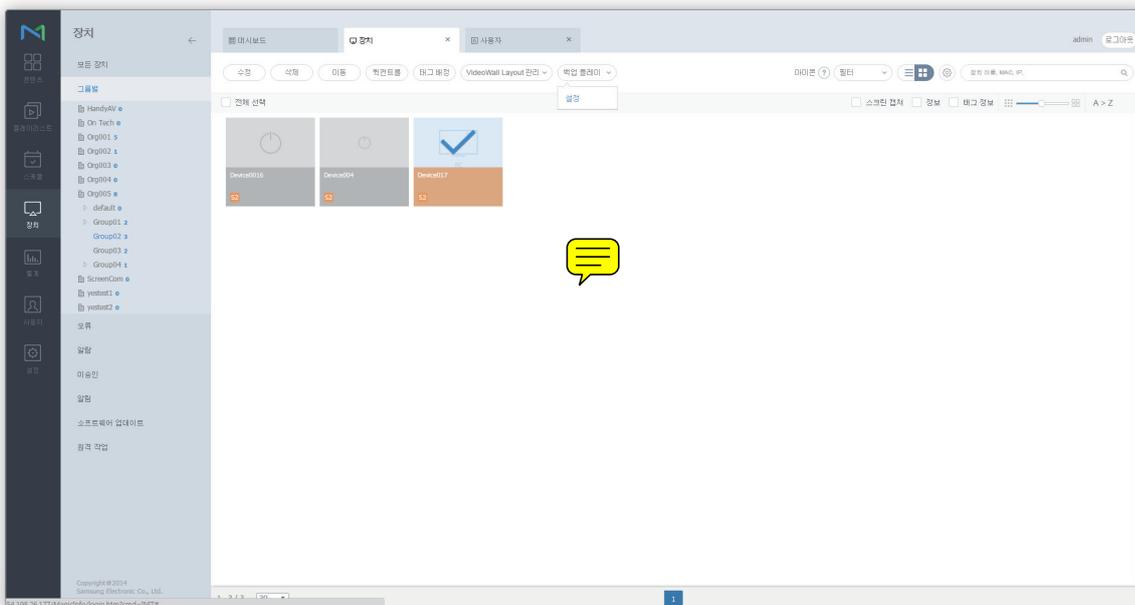
 **참고**

태그 사용 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ 태그 사용하기](#)

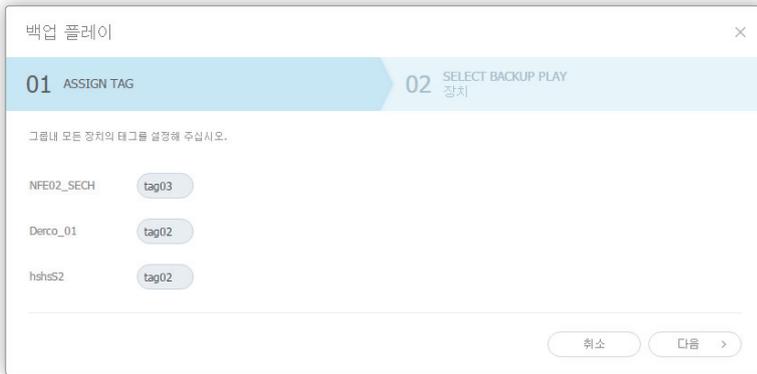


4 **장치 탭 > 그룹별**에서 태그를 설정한 장치 그룹을 선택하세요.

5 장치 목록에서 백업 플레이 장치에 체크한 후 **백업 플레이 > 설정**을 클릭하세요.



6 백업 플레이 설정 창에서 장치의 태그를 확인한 후 다음을 클릭하세요.



7 백업 플레이 유형을 설정한 후 확인을 클릭하세요.



<b>자동 백업</b>	백업 플레이를 실행할 장치가 자동으로 선택됩니다.
<b>사용자 지정 백업</b>	백업 플레이를 실행할 장치를 드롭다운 목록에서 선택할 수 있습니다.

## 백업 플레이용 플레이리스트 생성하기

장치에서 재생할 중요 콘텐츠를 포함하는 플레이리스트를 생성합니다. 생성한 플레이리스트는 스케줄 생성 후 원하는 장치 그룹에 배포할 수 있습니다.

- 1 **플레이리스트 탭 > 플레이리스트 생성**을 클릭하세요.
- 2 플레이리스트 초기 설정을 완료한 후 **생성**을 클릭하세요. 자세한 내용은 다음을 참고하세요. [▶ 일반 플레이리스트 생성하기](#)
- 3 메인 장치와 백업 플레이 장치에서 재생할 콘텐츠를 추가하세요.
- 4 메인 장치에서 재생할 중요 콘텐츠에 체크한 후 **환경 설정**을 클릭하세요.
- 5 **태그 선택**을 클릭하세요.

환경 설정
✕

---

지속시간 00 분 : 05 초

재생 날짜 2016-02-23 ~ 2999-12-31

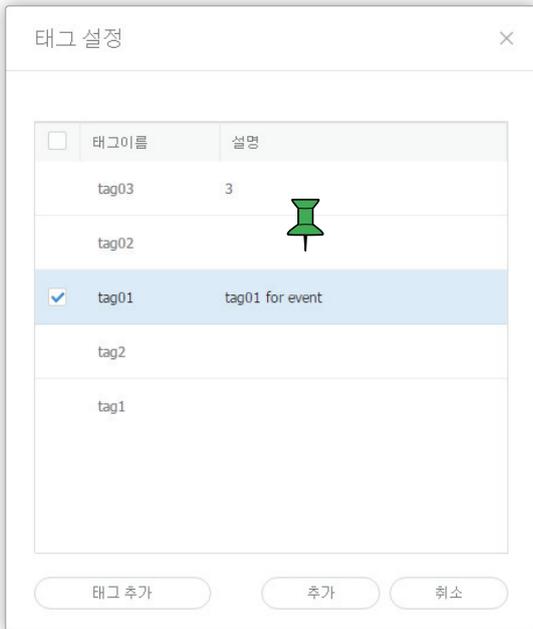
매일

태그 태그 선택 ▼

태그 일치  전체 일치  부분 일치

저장
취소

6 메인 장치에 설정한 태그와 동일한 태그에 체크한 후 **추가**를 클릭하세요.



7 **저장**을 클릭하세요.

## 스케줄 생성하기

백업 플레이용 플레이리스트를 포함하는 콘텐츠 스케줄을 생성한 후 원하는 장치 그룹에 배포하세요. 스케줄 생성 관련 내용은 다음을 참조하세요. [▶ MagicInfo 스케줄 생성하기](#)

# 라이선스 표기

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 OpenSSL Project.
- This product uses some software programs which are distributed under the GPL/LGPL/EPL/CDDL.

GPL software : JavaViewer

LGPL software : c3p0, iText, FFmpeg, JobScheduleUploader, jCIFS

EPL software : Eclipse PDT

CDDL software : STL, SJSXP

## GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 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.

### Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, 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 or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

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

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

#### TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's 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 give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

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 Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, 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) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, 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 Program, 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 Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a) 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; or,
- b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, 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 executable. However, as a special exception, the source code 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.

If distribution of executable or 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 counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program 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.

5. 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 Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program 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 to this License.

7. 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 Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program 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 Program.

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.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program 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.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the 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 Program 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 Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, 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

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "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 PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. 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 PROGRAM 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 PROGRAM (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 PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), 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 Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. 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 program's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program 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 General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; 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.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author

Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

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

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program `Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU Lesser General Public License (LGPL)

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 soon) 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., 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 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!

Eclipse Public License -v 1.0

(plain text)

THE ACCOMPANYING PROGRAM IS PROVIDED UNDER THE TERMS OF THIS ECLIPSE PUBLIC LICENSE ("AGREEMENT"). ANY USE, REPRODUCTION OR DISTRIBUTION OF THE PROGRAM CONSTITUTES RECIPIENT'S ACCEPTANCE OF THIS AGREEMENT.

#### 1. DEFINITIONS

"Contribution" means:

a) in the case of the initial Contributor, the initial code and documentation distributed under this Agreement, and

b) in the case of each subsequent Contributor:

i) changes to the Program, and

ii) additions to the Program;

where such changes and/or additions to the Program originate from and are distributed by that particular Contributor. A Contribution 'originates' from a Contributor if it was added to the Program by such Contributor itself or anyone acting on such Contributor's behalf. Contributions do not include additions to the Program which: (i) are separate modules of software distributed in conjunction with the Program under their own license agreement, and (ii) are not derivative works of the Program.

"Contributor" means any person or entity that distributes the Program.

"Licensed Patents " mean patent claims licensable by a Contributor which are necessarily infringed by the use or sale of its Contribution alone or when combined with the Program.

"Program" means the Contributions distributed in accordance with this Agreement.

"Recipient" means anyone who receives the Program under this Agreement, including all Contributors.

## 2. GRANT OF RIGHTS

a) Subject to the terms of this Agreement, each Contributor hereby grants Recipient a non-exclusive, worldwide, royalty-free copyright license to reproduce, prepare derivative works of, publicly display, publicly perform, distribute and sublicense the Contribution of such Contributor, if any, and such derivative works, in source code and object code form.

b) Subject to the terms of this Agreement, each Contributor hereby grants Recipient a non-exclusive, worldwide, royalty-free patent license under Licensed Patents to make, use, sell, offer to sell, import and otherwise transfer the Contribution of such Contributor, if any, in source code and object code form. This patent license shall apply to the combination of the Contribution and the Program if, at the time the Contribution is added by the Contributor, such addition of the Contribution causes such combination to be covered by the Licensed Patents. The patent license shall not apply to any other combinations which include the Contribution. No hardware per se is licensed hereunder.

c) Recipient understands that although each Contributor grants the licenses to its Contributions set forth herein, no assurances are provided by any Contributor that the Program does not infringe the patent or other intellectual property rights of any other entity. Each Contributor disclaims any liability to Recipient for claims brought by any other entity based on infringement of intellectual property rights or otherwise. As a condition to exercising the rights and licenses granted hereunder, each Recipient hereby assumes sole responsibility to secure any other intellectual property rights needed, if any. For example, if a third party patent license is required to allow Recipient to distribute the Program, it is Recipient's responsibility to acquire that license before distributing the Program.

d) Each Contributor represents that to its knowledge it has sufficient copyright rights in its Contribution, if any, to grant the copyright license set forth in this Agreement.

## 3. REQUIREMENTS

A Contributor may choose to distribute the Program in object code form under its own license agreement, provided that:

a) it complies with the terms and conditions of this Agreement; and

b) its license agreement:

i) effectively disclaims on behalf of all Contributors all warranties and conditions, express and implied, including warranties or conditions of title and non-infringement, and implied warranties or conditions of merchantability and fitness for a particular purpose;

ii) effectively excludes on behalf of all Contributors all liability for damages, including direct, indirect, special, incidental and consequential damages, such as lost profits;

iii) states that any provisions which differ from this Agreement are offered by that Contributor alone and not by any other party; and

iv) states that source code for the Program is available from such Contributor, and informs licensees how to obtain it in a reasonable manner on or through a medium customarily used for software exchange.

When the Program is made available in source code form:

a) it must be made available under this Agreement; and

b) a copy of this Agreement must be included with each copy of the Program.

Contributors may not remove or alter any copyright notices contained within the Program.

Each Contributor must identify itself as the originator of its Contribution, if any, in a manner that reasonably allows subsequent Recipients to identify the originator of the Contribution.

#### 4. COMMERCIAL DISTRIBUTION

Commercial distributors of software may accept certain responsibilities with respect to end users, business partners and the like. While this license is intended to facilitate the commercial use of the Program, the Contributor who includes the Program in a commercial product offering should do so in a manner which does not create potential liability for other Contributors. Therefore, if a Contributor includes the Program in a commercial product offering, such Contributor ("Commercial Contributor") hereby agrees to defend and indemnify every other Contributor ("Indemnified Contributor") against any losses, damages and costs (collectively "Losses") arising from claims, lawsuits and other legal actions brought by a third party against the Indemnified Contributor to the extent caused by the acts or omissions of such Commercial Contributor in connection with its distribution of the Program in a commercial product offering. The obligations in this section do not apply to any claims or Losses relating to any actual or alleged intellectual property infringement. In order to qualify, an Indemnified Contributor must: a) promptly notify the Commercial Contributor in writing of such claim, and b) allow the Commercial Contributor to control, and cooperate with the Commercial Contributor in, the defense and any related settlement negotiations. The Indemnified Contributor may participate in any such claim at its own expense.

For example, a Contributor might include the Program in a commercial product offering, Product X. That Contributor is then a Commercial Contributor. If that Commercial Contributor then makes performance claims, or offers warranties related to Product X, those performance claims and warranties are such Commercial Contributor's responsibility alone. Under this section, the Commercial Contributor would have to defend claims against the other Contributors related to those performance claims and warranties, and if a court requires any other Contributor to pay any damages as a result, the Commercial Contributor must pay those damages.

#### 5. NO WARRANTY

EXCEPT AS EXPRESSLY SET FORTH IN THIS AGREEMENT, THE PROGRAM IS PROVIDED 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. Each Recipient is solely responsible for determining the appropriateness of using and distributing the Program and assumes all risks associated with its exercise of rights under this Agreement, including but not limited to the risks and costs of program errors, compliance with applicable laws, damage to or loss of data, programs or equipment, and unavailability or interruption of operations.

#### 6. DISCLAIMER OF LIABILITY

EXCEPT AS EXPRESSLY SET FORTH IN THIS AGREEMENT, NEITHER RECIPIENT NOR ANY CONTRIBUTORS SHALL HAVE ANY LIABILITY FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING WITHOUT LIMITATION LOST PROFITS), HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OR DISTRIBUTION OF THE PROGRAM OR THE EXERCISE OF ANY RIGHTS GRANTED HEREUNDER, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

## 7. GENERAL

If any provision of this Agreement is invalid or unenforceable under applicable law, it shall not affect the validity or enforceability of the remainder of the terms of this Agreement, and without further action by the parties hereto, such provision shall be reformed to the minimum extent necessary to make such provision valid and enforceable.

If Recipient institutes patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Program itself (excluding combinations of the Program with other software or hardware) infringes such Recipient's patent(s), then such Recipient's rights granted under Section 2(b) shall terminate as of the date such litigation is filed.

All Recipient's rights under this Agreement shall terminate if it fails to comply with any of the material terms or conditions of this Agreement and does not cure such failure in a reasonable period of time after becoming aware of such noncompliance. If all Recipient's rights under this Agreement terminate, Recipient agrees to cease use and distribution of the Program as soon as reasonably practicable. However, Recipient's obligations under this Agreement and any licenses granted by Recipient relating to the Program shall continue and survive.

Everyone is permitted to copy and distribute copies of this Agreement, but in order to avoid inconsistency the Agreement is copyrighted and may only be modified in the following manner. The Agreement Steward reserves the right to publish new versions (including revisions) of this Agreement from time to time. No one other than the Agreement Steward has the right to modify this Agreement. The Eclipse Foundation is the initial Agreement Steward. The Eclipse Foundation may assign the responsibility to serve as the Agreement Steward to a suitable separate entity. Each new version of the Agreement will be given a distinguishing version number. The Program (including Contributions) may always be distributed subject to the version of the Agreement under which it was received. In addition, after a new version of the Agreement is published, Contributor may elect to distribute the Program (including its Contributions) under the new version. Except as expressly stated in Sections 2(a) and 2(b) above, Recipient receives no rights or licenses to the intellectual property of any Contributor under this Agreement, whether expressly, by implication, estoppel or otherwise. All rights in the Program not expressly granted under this Agreement are reserved.

This Agreement is governed by the laws of the State of New York and the intellectual property laws of the United States of America. No party to this Agreement will bring a legal action under this Agreement more than one year after the cause of action arose. Each party waives its rights to a jury trial in any resulting litigation.

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.

## COMMON DEVELOPMENT AND DISTRIBUTION LICENSE (CDDL)

Version 1.0

### 1. Definitions.

1.1. "Contributor" means each individual or entity that creates or contributes to the creation of Modifications.

1.2. "Contributor Version" means the combination of the Original Software, prior Modifications used by a Contributor (if any), and the Modifications made by that particular Contributor.

1.3. "Covered Software" means (a) the Original Software, or (b) Modifications, or (c) the combination of files containing Original Software with files containing Modifications, in each case including portions thereof.

1.4. "Executable" means the Covered Software in any form other than Source Code.

1.5. "Initial Developer" means the individual or entity that first makes Original Software available under this License.

1.6. "Larger Work" means a work which combines Covered Software or portions thereof with code not governed by the terms of this License.

1.7. "License" means this document.

1.8. "Licensable" means having the right to grant, to the maximum extent possible, whether at the time of the initial grant or subsequently acquired, any and all of the rights conveyed herein.

1.9. "Modifications" means the Source Code and Executable form of any of the following:

- A. Any file that results from an addition to, deletion from or modification of the contents of a file containing Original Software or previous Modifications;
- B. Any new file that contains any part of the Original Software or previous Modification; or
- C. Any new file that is contributed or otherwise made available under the terms of this License.

1.10. "Original Software" means the Source Code and Executable form of computer software code that is originally released under this License.

1.11. "Patent Claims" means any patent claim(s), now owned or hereafter acquired, including without limitation, method, process, and apparatus claims, in any patent Licensable by grantor.

1.12. "Source Code" means (a) the common form of computer software code in which modifications are made and (b) associated documentation included in or with such code.

1.13. "You" (or "Your") means an individual or a legal entity exercising rights under, and complying with all of the terms of, this License. For legal entities, "You" includes any entity which controls, is controlled by, or is under common control with You. For purposes of this definition, "control" means (a) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (b) ownership of more than fifty percent (50%) of the outstanding shares or beneficial ownership of such entity.

## 2. License Grants.

### 2.1. The Initial Developer Grant.

Conditioned upon Your compliance with Section 3.1 below and subject to third party intellectual property claims, the Initial Developer hereby grants You a world-wide, royalty-free, non-exclusive license:

(a) under intellectual property rights (other than patent or trademark) Licensable by Initial Developer, to use, reproduce, modify, display, perform, sublicense and distribute the Original Software (or portions thereof), with or without Modifications, and/or as part of a Larger Work; and

(b) under Patent Claims infringed by the making, using or selling of Original Software, to make, have made, use, practice, sell, and offer for sale, and/or otherwise dispose of the Original Software (or portions thereof).

(c) The licenses granted in Sections 2.1(a) and (b) are effective on the date Initial Developer first distributes or otherwise makes the Original Software available to a third party under the terms of this License.

(d) Notwithstanding Section 2.1(b) above, no patent license is granted: (1) for code that You delete from the Original Software, or (2) for infringements caused by: (i) the modification of the Original Software, or (ii) the combination of the Original Software with other software or devices.

### 2.2. Contributor Grant.

Conditioned upon Your compliance with Section 3.1 below and subject to third party intellectual property claims, each Contributor hereby grants You a world-wide, royalty-free, non-exclusive license:

(a) under intellectual property rights (other than patent or trademark) Licensable by Contributor to use, reproduce, modify, display, perform, sublicense and distribute the Modifications created by such Contributor (or portions thereof), either on an unmodified basis, with other Modifications, as Covered Software and/or as part of a Larger Work; and

(b) under Patent Claims infringed by the making, using, or selling of Modifications made by that Contributor either alone and/or in combination with its Contributor Version (or portions of such combination), to make, use, sell, offer for sale, have made, and/or otherwise dispose of: (1) Modifications made by that Contributor (or portions thereof); and (2) the combination of Modifications made by that Contributor with its Contributor Version (or portions of such combination).

(c) The licenses granted in Sections 2.2(a) and 2.2(b) are effective on the date Contributor first distributes or otherwise makes the Modifications available to a third party.

(d) Notwithstanding Section 2.2(b) above, no patent license is granted: (1) for any code that Contributor has deleted from the Contributor Version; (2) for infringements caused by: (i) third party modifications of Contributor Version, or (ii) the combination of Modifications made by that Contributor with other software (except as part of the Contributor Version) or other devices; or (3) under Patent Claims infringed by Covered Software in the absence of Modifications made by that Contributor.

### 3. Distribution Obligations.

#### 3.1. Availability of Source Code.

Any Covered Software that You distribute or otherwise make available in Executable form must also be made available in Source Code form and that Source Code form must be distributed only under the terms of this License. You must include a copy of this License with every copy of the Source Code form of the Covered Software You distribute or otherwise make available. You must inform recipients of any such Covered Software in Executable form as to how they can obtain such Covered Software in Source Code form in a reasonable manner on or through a medium customarily used for software exchange.

#### 3.2. Modifications.

The Modifications that You create or to which You contribute are governed by the terms of this License. You represent that You believe Your Modifications are Your original creation(s) and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

#### 3.3. Required Notices.

You must include a notice in each of Your Modifications that identifies You as the Contributor of the Modification. You may not remove or alter any copyright, patent or trademark notices contained within the Covered Software, or any notices of licensing or any descriptive text giving attribution to any Contributor or the Initial Developer.

#### 3.4. Application of Additional Terms.

You may not offer or impose any terms on any Covered Software in Source Code form that alters or restricts the applicable version of this License or the recipients' rights hereunder. You may choose to offer, and to charge a fee for, warranty, support, indemnity or liability obligations to one or more recipients of Covered Software. However, you may do so only on Your own behalf, and not on behalf of the Initial Developer or any Contributor. You must make it absolutely clear that any such warranty, support, indemnity or liability obligation is offered by You alone, and You hereby agree to indemnify the Initial Developer and every Contributor for any liability incurred by the Initial Developer or such Contributor as a result of warranty, support, indemnity or liability terms You offer.

#### 3.5. Distribution of Executable Versions.

You may distribute the Executable form of the Covered Software under the terms of this License or under the terms of a license of Your choice, which may contain terms different from this License, provided that You are in compliance with the terms of this License and that the license for the Executable form does not attempt to limit or alter the recipient's rights in the Source Code form from the rights set forth in this License. If You distribute the Covered Software in Executable form under a different license, You must make it absolutely clear that any terms which differ from this License are offered by You alone, not by the Initial Developer or Contributor. You hereby agree to indemnify the Initial Developer and every Contributor for any liability incurred by the Initial Developer or such Contributor as a result of any such terms You offer.

#### 3.6. Larger Works.

You may create a Larger Work by combining Covered Software with other code not governed by the terms of this License and distribute the Larger Work as a single product. In such a case, You must make sure the requirements of this License are fulfilled for the Covered Software.

### 4. Versions of the License.

#### 4.1. New Versions.

Sun Microsystems, Inc. is the initial license steward and may publish revised and/or new versions of this License from time to time. Each version will be given a distinguishing version number. Except as provided in Section 4.3, no one other than the license steward has the right to modify this License.

#### 4.2. Effect of New Versions.

You may always continue to use, distribute or otherwise make the Covered Software available under the terms of the version of the License under which You originally received the Covered Software. If the Initial Developer includes a notice in the Original Software prohibiting it from being distributed or otherwise made available under any subsequent version of the License, You must distribute and make the Covered Software available under the terms of the version of the License under which You originally received the Covered Software. Otherwise, You may also choose to use, distribute or otherwise make the Covered Software available under the terms of any subsequent version of the License published by the license steward.

#### 4.3. Modified Versions.

When You are an Initial Developer and You want to create a new license for Your Original Software, You may create and use a modified version of this License if You: (a) rename the license and remove any references to the name of the license steward (except to note that the license differs from this License); and (b) otherwise make it clear that the license contains terms which differ from this License.

#### 5. DISCLAIMER OF WARRANTY.

COVERED SOFTWARE IS PROVIDED UNDER THIS LICENSE ON AN "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, WARRANTIES THAT THE COVERED SOFTWARE IS FREE OF DEFECTS, MERCHANTABILITY, FIT FOR A PARTICULAR PURPOSE OR NON-INFRINGEMENT. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE COVERED SOFTWARE IS WITH YOU. SHOULD ANY COVERED SOFTWARE PROVE DEFECTIVE IN ANY RESPECT, YOU (NOT THE INITIAL DEVELOPER OR ANY OTHER CONTRIBUTOR) ASSUME THE COST OF ANY NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION. THIS DISCLAIMER OF WARRANTY CONSTITUTES AN ESSENTIAL PART OF THIS LICENSE. NO USE OF ANY COVERED SOFTWARE IS AUTHORIZED HEREUNDER EXCEPT UNDER THIS DISCLAIMER.

#### 6. TERMINATION.

6.1. This License and the rights granted hereunder will terminate automatically if You fail to comply with terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. Provisions which, by their nature, must remain in effect beyond the termination of this License shall survive.

6.2. If You assert a patent infringement claim (excluding declaratory judgment actions) against Initial Developer or a Contributor (the Initial Developer or Contributor against whom You assert such claim is referred to as "Participant") alleging that the Participant Software (meaning the Contributor Version where the Participant is a Contributor or the Original Software where the Participant is the Initial Developer) directly or indirectly infringes any patent, then any and all rights granted directly or indirectly to You by such Participant, the Initial Developer (if the Initial Developer is not the Participant) and all Contributors under Sections 2.1 and/or 2.2 of this License shall, upon 60 days notice from Participant terminate prospectively and automatically at the expiration of such 60 day notice period, unless if within such 60 day period You withdraw Your claim with respect to the Participant Software against such Participant either unilaterally or pursuant to a written agreement with Participant.

6.3. In the event of termination under Sections 6.1 or 6.2 above, all end user licenses that have been validly granted by You or any distributor hereunder prior to termination (excluding licenses granted to You by any distributor) shall survive termination.

#### 7. LIMITATION OF LIABILITY.

UNDER NO CIRCUMSTANCES AND UNDER NO LEGAL THEORY, WHETHER TORT (INCLUDING NEGLIGENCE), CONTRACT, OR OTHERWISE, SHALL YOU, THE INITIAL DEVELOPER, ANY OTHER CONTRIBUTOR, OR ANY DISTRIBUTOR OF COVERED SOFTWARE, OR ANY SUPPLIER OF ANY OF SUCH PARTIES, BE LIABLE TO ANY PERSON FOR ANY INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY CHARACTER INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, DAMAGES FOR LOST PROFITS, LOSS OF GOODWILL, WORK STOPPAGE, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION, OR ANY AND ALL OTHER COMMERCIAL DAMAGES OR LOSSES, EVEN IF SUCH PARTY SHALL HAVE BEEN INFORMED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. THIS LIMITATION OF LIABILITY SHALL NOT APPLY TO LIABILITY FOR DEATH OR PERSONAL INJURY RESULTING FROM SUCH PARTY'S NEGLIGENCE TO THE EXTENT APPLICABLE LAW PROHIBITS SUCH LIMITATION. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THIS EXCLUSION AND LIMITATION MAY NOT APPLY TO YOU.

#### 8. U.S. GOVERNMENT END USERS.

The Covered Software is a "commercial item," as that term is defined in 48 C.F.R. 2.101 (Oct. 1995), consisting of "commercial computer software" (as that term is defined in 48 C.F.R. § 252.227-7014(a)(1)) and "commercial computer software documentation" as such terms are used in 48 C.F.R. 12.212 (Sept. 1995). Consistent with 48 C.F.R. 12.212 and 48 C.F.R. 227.7202-1 through 227.7202-4 (June 1995), all U.S. Government End Users acquire Covered Software with only those rights set forth herein. This U.S. Government Rights clause is in lieu of, and supersedes, any other FAR, DFAR, or other clause or provision that addresses Government rights in computer software under this License.

## 9. MISCELLANEOUS.

This License represents the complete agreement concerning subject matter hereof. If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. This License shall be governed by the law of the jurisdiction specified in a notice contained within the Original Software (except to the extent applicable law, if any, provides otherwise), excluding such jurisdiction's conflict-of-law provisions. Any litigation relating to this License shall be subject to the jurisdiction of the courts located in the jurisdiction and venue specified in a notice contained within the Original Software, with the losing party responsible for costs, including, without limitation, court costs and reasonable attorneys' fees and expenses. The application of the United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods is expressly excluded. Any law or regulation which provides that the language of a contract shall be construed against the drafter shall not apply to this License. You agree that You alone are responsible for compliance with the United States export administration regulations (and the export control laws and regulation of any other countries) when You use, distribute or otherwise make available any Covered Software.

## 10. RESPONSIBILITY FOR CLAIMS.

As between Initial Developer and the Contributors, each party is responsible for claims and damages arising, directly or indirectly, out of its utilization of rights under this License and You agree to work with Initial Developer and Contributors to distribute such responsibility on an equitable basis. Nothing herein is intended or shall be deemed to constitute any admission of liability.

## The OpenSSL License

The OpenSSL toolkit stays under a dual license, i.e. both the conditions of the OpenSSL License and the original SSLeay license apply to the toolkit. See below for the actual license texts. Actually both licenses are BSD-style Open Source licenses. In case of any license issues related to OpenSSL please contact [openssl-core@openssl.org](mailto:openssl-core@openssl.org)

## OpenSSL License

Copyright (c) 1998-2007 The OpenSSL Project. All rights reserved.

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

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

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

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

Original SSLeay License

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

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

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

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

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

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

1. Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement:

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

The word 'cryptographic' can be left out if the routines from the library being used are not cryptographic related :-).

4. If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from the apps directory (application code) you must include an acknowledgement: "This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)"

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

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

**SAMSUNG**  
BUSINESS