

# MagicInfo Server

## ユーザー ガイド

**MagicInfo Server** は、コンテンツ ファイルとデバイスの管理に使用する Web ベースのツールです。コンテンツ ファイル スケジュールの作成および配布にも使用されます。

# 目次

---

## 始める前に

- 6 ユーザー ガイドの規則
  - メニューを開く
  - ソフトウェア名
- 7 主な機能
- 10 システム要件
- 11 プログラムの制限事項
- 15 MagicInfo Server の構造
  - MagicInfo Server 総括管理者
  - 組織
  - グループ
  - 総括管理者と組織管理者の比較
- 16 プログラムのインストール/アンインストール
  - インストール前
  - インストール
  - アンインストール
- 24 製品ライセンスのアクティベーション
  - フル ライセンスの登録
  - 試用版ライセンスの登録

## サインイン/メイン ページ

- 27 MagicInfo Server との接続
- 28 サインアップ
- 29 メイン ページ
- 31 ダッシュボード レイアウトの設定
  - ダッシュボード項目

## コンテンツ ファイル

- 34 コンテンツ メニュー
  - コンテンツの表示
  - ごみ箱
- 38 コンテンツの登録
  - ローカル コンテンツ ファイルの追加
  - 離れた場所からのコンテンツ ファイルの追加
  - ストリーミング コンテンツの登録
- 42 コンテンツの作成
  - コンテンツの作成
  - Web Author について
  - テンプレートの設定
  - 要素の追加
  - 要素の編集
  - ページの編集
  - コンテンツの保存
  - DataLink の設定
- 60 コンテンツの管理
  - コンテンツの承認
  - コンテンツ詳細の表示
  - コンテンツ ファイルの削除
  - コンテンツ ファイルのダウンロード
  - プレイリストへのコンテンツ ファイルの追加
  - コンテンツ ファイル グループの変更
  - コンテンツ ファイルのリストのエクスポート

## プレイリスト

- 64 プレイリスト メニュー
  - プレイリストの表示
  - ごみ箱
- 67 プレイリストの作成
  - 一般的な再生リストの作成
  - 特定視聴者向け再生リストの作成
  - 同期したプレイリストの作成
  - 広告プレイリストの作成
  - VideoWall プレイリストの作成

**86 プレイリストの管理**

プレイリスト詳細の表示  
 プレイリストの編集  
 プレイリストの削除  
 プレイリストのコピー  
 プレイリスト グループの変更  
 プレイリストのリストのエクスポート

**スケジュール****89 スケジュール メニュー****90 コンテンツ ファイル スケジュール**

コンテンツ スケジュールの表示  
 ごみ箱

**94 コンテンツ ファイル スケジュールの作成**

共通のスケジュールの作成  
 VideoWall スケジュールの作成  
 同期した再生スケジュールの作成  
 Ad Schedule の作成

**116 コンテンツ ファイル スケジュール管理**

コンテンツ ファイル スケジュール詳細の表示  
 コンテンツ ファイル スケジュールの編集  
 コンテンツ ファイル スケジュールの削除  
 コンテンツ ファイル スケジュールの変更  
 コンテンツ スケジュールのコピー  
 デバイスへのコンテンツ スケジュールの再配布  
 コンテンツ スケジュール Quick Editing

**120 メッセージ スケジュール**

メッセージ スケジュールの表示  
 ごみ箱

**124 メッセージ スケジュールの作成****126 メッセージ スケジュール管理**

メッセージ スケジュール詳細の表示  
 メッセージ スケジュールの編集  
 メッセージ スケジュール の削除  
 メッセージ スケジュール グループの変更  
 デバイスへのメッセージ スケジュールのマップ

**128 イベント スケジュール**

イベントの作成  
 イベントの管理  
 イベント スケジュールの表示  
 ごみ箱

**135 イベント スケジュールの作成****137 イベント スケジュールの管理**

イベント スケジュールの詳細の表示  
 イベント スケジュールの編集  
 イベント スケジュールの削除  
 イベント条件の転送  
 イベント スケジュールの停止

**デバイス****139 デバイスメニュー**

デバイスの表示  
 デバイス詳細の表示  
 デバイス情報の編集

**155 エラーおよびアラーム**

ソフトウェア エラーの表示  
 デバイス エラーの表示  
 アラーム詳細の表示

**158 デバイスの承認**

デバイスの承認

**159 複数のデバイスのステータス表示**

タイム ゾーンが指定されていないデバイスをチェックする  
 十分な容量のないデバイスをチェックする  
 スケジュールが配布されていないデバイスをチェックする  
 スケジュールの受け取りに失敗したデバイスをチェックする  
 配布されたコンテンツがないデバイスをチェックする

**162 ソフトウェア更新**

ソフトウェアの登録  
 ソフトウェアの配布  
 ソフトウェアの編集  
 ソフトウェアの削除  
 ソフトウェア配布ステータスの表示

## 167 リモート ジョブ

- リモート タスクの追加
- リモート タスクの再利用
- リモート タスクの編集
- リモート タスクのキャンセル

## 171 バックアップ再生 (冗長再生)

## 173 VideoWall レイアウトの使用

- VideoWall レイアウトの設定
- VideoWall レイアウトの管理

## 177 Layout Editor の使用

- Layout Editor について
- VideoWall レイアウトの作成

## 統計

### 188 統計メニュー

### 188 概要統計情報の表示

### 189 デバイスに関する統計の表示

- エラーに関する統計を表示します
- 接続ステータスに関する統計の表示
- 接続記録に関する統計の表示
- 承認済みデバイスに関する統計を表示します

### 193 コンテンツに関する統計の表示

- コンテンツ タイプ
- 再生頻度
- 統計情報レポート詳細

### 195 視聴者に関する統計の表示

- 視聴者測定
- 統計情報レポート詳細

## ユーザー

### 197 ユーザー メニュー

- ユーザーの表示
- ユーザーの追加
- ユーザーの削除
- 承認待ちのユーザーの表示
- アカウントがキャンセルされたユーザーの表示

### 206 ユーザー情報の管理

- ユーザー情報の詳細の表示
- ユーザー グループの変更
- ユーザーの役割の変更
- 仮パスワードの発行

### 211 組織の作成

### 213 ユーザーの役割の管理

- ユーザーの役割の割り当て
- ユーザーの役割の編集
- ユーザーの役割の削除
- 役割のリストのエクスポート

### 217 デバイス管理

- デバイス特権の割り当て

## 設定

### 219 設定メニュー

### 219 マイ アカウントの管理

- マイ情報の管理
- アカウントの取り消し

### 221 MagicInfo Server の管理

- MagicInfo Server の設定

### 225 デバイス情報の概要

### 226 システム情報の表示

### 228 ログの表示

## 229 外部サーバーの管理

- DataLink サーバー管理
- ダウンロード サーバーの管理
- MagicInfo Player S リモート サーバーの管理

## 234 SLM ライセンスの管理

- 追加ライセンスのアクティベーション
- ライセンスの返却
- ライセンスの発行履歴の確認

## 236 タグの管理

- タグの表示
- タグの追加

## 237 診断上の管理

- MagicInfo Server の診断
- MagicInfo Player I の診断
- 検査結果の削除

## 238 外部リンクの使用

# コンテンツ再生のガイド

## 239 コンテンツの登録

- ローカル コンテンツ ファイルの追加
- 離れた場所からのコンテンツ ファイルの追加
- ストリーミング コンテンツの登録

## 244 デバイスの追加

## 245 スケジュールの追加

- MagicInfo スケジュールの作成

## 250 LFD 設定

- デバイス詳細の表示
- デバイス情報の編集

## 259 タグの使用

- タグの使用例
- 複数タグの使用

## 267 バックアップ プレーヤーの使用

- MagicInfo Server の設定
- デバイス設定
- 冗長再生のプレイリストの作成
- スケジュールの作成

# ライセンス

# 始める前に

## ユーザー ガイドの規則

このユーザー ガイドの製品情報では、以下の規則に従います。

### メニューを開く

---

メニューを開く操作は、以下のように表示されます。

**スケジュールを作成** > **コンテンツ**をクリックします。

→すなわち、**スケジュールを作成**メニューで**コンテンツ**を選択します。

### ソフトウェア名

---

このユーザー ガイドに記載したソフトウェア名は、以下のように略されています。

- MagicInfo VideoWall i Player → VideoWall i Player
- MagicInfo Layout Editor → Layout Editor
- Samsung MagicInfo Web Author → Web Author
- MagicInfo Player はすべてのデバイス タイプを示します。これには、MagicInfo Player I や MagicInfo Player S が含まれます。

# 主な機能

MagicInfo Server は、コンテンツ ファイルとデバイスの管理に使用する Web ベースのツールです。コンテンツ ファイル スケジュールの作成および配布にも使用されます。

Web ブラウザを使って MagicInfo Server に接続して、デバイスをリモートで管理し、ユーザー情報を管理し、コンテンツ ファイルの再生に各種の追加効果をスケジュールします。

## メディア コンテンツ ファイル管理

- MagicInfo Author を使用して作成された LFD コンテンツ ファイル、およびコンピュータに保存されたメディア ファイル (写真、ビデオ、音楽、VideoWall、文書、Flash および PDF ファイル) を追加および管理します。
- 追加されたコンテンツファイルの再生スケジュールを作成し、スケジュール指定されたファイルをデバイスに配布します。
- コンピュータにコンテンツ ファイルをダウンロードします。
- コンテンツ ファイル情報を編集または削除します。
- コンテンツをキーワードで検索します。
- グループを作成して、コンテンツ ファイルをグループ別に便利に管理することができます。
- コンテンツ ファイルのログを検索して、MagicInfo Server のコンテンツ ファイル イベント (追加、削除、編集) を表示します。
- コンテンツ ファイル情報を Excel または PDF ファイルとしてコンピュータに保存します。
- コンテンツ ファイル リスト ページから選択されたコンテンツ ファイルをプレビューします。

## プレイリストを使用した順次再生

- MagicInfo Server に保存された各種のコンテンツ ファイルをプレイリストに追加し、シーケンシャルまたはランダム再生を設定します。
- コンテンツ ファイルの再生時に画面切り替え効果を適用します。
- グループを作成して、プレイリストをグループ別に便利に管理することができます。

## デバイスのリモート監視

- デバイス情報 (デバイス名、再生中のコンテンツ ファイルおよび現在のスケジュール) およびデバイスのオン/オフ ステータスをリアルタイムで表示します。
- 必要に応じてデバイスを削除します。
- デバイス ステータスの表示画像を使用して、デバイスをリアルタイムで監視します。

## ディスプレイのリモート制御

- LFD デバイス情報およびネットワーク/システム設定を表示します。詳細システム設定（オン タイマー、モニター間隔およびシステム再起動間隔）、および表示設定（音量、消音、輝度および電力）を離れた場所から調整します。
- LFD VNC 端末を介してリモート 接続を確立します。
- MagicInfo Server に接続されたデバイスでリモート タスク（ファイルの送信/取得、ファイル/フォルダの削除、再起動、サービスの管理、コマンドの実行、プロセスの終了、ウィンドウを閉じる）を実行します。

## ソフトウェアのリモート アップデート

- アラーム生成ルール ファイルの自動更新がサポートされます。このファイル更新アプリケーションは、デバイスにインストールされ、MagicInfo Server にアラーム/エラーを送信します。
- MagicInfo Server に登録されたソフトウェアを、指定した時間にデバイスへ配備します。
- MagicInfo Server を使用して、MagicInfo Player 更新ソフトウェア ファイルを追加および管理することができます。

## コンテンツ ファイル スケジュールの作成および管理

- スケジュールを作成し、コンテンツ ファイルを指定した時刻に再生します。
- 毎日、毎週および毎月のスケジュールを作成することができます。
- 複数のチャンネルを 1 つのスケジュールに割り当てることにより、単一のスケジュールから選択してさまざまな番組を再生できます。
- プレイリストおよび VideoWall コンテンツ ファイルを 1 つのコンテンツ ファイルにまとめます。
- スケジュール指定されたコンテンツ ファイルに BGM を構成します。
- 使用されているスケジュール指定されたコンテンツ ファイルのステータスを表示および管理します。
- LFD デバイスの画面を分割して、分割したセクションのそれぞれに異なるコンテンツ ファイルを再生します。
- 選択されたデバイスまたはデバイス グループにスケジュールを配布します。
- スケジュールの配布ステータスを確認したり、配布をキャンセルします。
- グループを作成して、コンテンツ ファイル スケジュールをグループ別に便利に管理することができます。
- コンテンツ ファイル スケジュールのログを検索して、MagicInfo Server のすべてのコンテンツ ファイル スケジュール イベント（追加、削除、編集）を表示します。

## メッセージ スケジュールの作成および管理

- メッセージを作成し、選択されたデバイスまたはデバイス グループで直ちに再生するか、指定された時刻に再生します。
- メッセージのフォント サイズおよび色を指定します。
- メッセージ設定の構成：背景画像、画面上の位置、スクロール オン/オフ、スクロール速度。
- グループを作成して、メッセージ スケジュールをグループ別に便利に管理することができます。
- 表示するメッセージをプレビューします。

## イベント スケジュールの作成と管理

- イベントを作成すると、イベントの条件が満たされたときに目的のコンテンツ/メッセージを再生したりデバイス チャンネルを変更したりできます。
- イベントに複数の条件を追加することにより、複雑なイベント スケジュールを構成できます。
- グループを作成して、イベント スケジュールをグループ別に便利に管理することができます。
- メッセージ条件では、メッセージの背景画像、画面位置、スクロール オン/オフ、スクロール速度を設定します。メッセージは予めプレビュー表示されます。

## ユーザー情報と役割の管理

- MagicInfo Server のすべてのユーザーを表示し、管理します。
- 組織およびグループを作成して、ユーザーをグループ別に便利に管理することができます。
- ユーザー メニューを使用して、コンテンツ、スケジュール、デバイスおよびユーザー メニューに組織を作成および適用します。
- 管理者は、MagicInfo Server のメニューにアクセスする役割を作成し、ユーザーにこれらの役割を割り当てることができます。

## 統計

- 切断/接続されたデバイス、接続されたデバイスのパネル オン/オフ ステータス、承認/未承認のデバイス、タイプ別の追加されたコンテンツ ファイル数などの統計情報が表示されます。
- デバイス エラー、接続ステータス、接続記録および承認済みデバイスに関する統計が提供されます。
- MagicInfo Player で再生されたコンテンツ ファイルの種類、および再生回数に関する統計が提供されます。

# システム要件

## ハードウェア

- CPU : デュアルコア 2.5 GHz 以上
- RAM : 2048 MB 以上
- HDD : 200 GB 以上

## ソフトウェア

- Internet Explorer 10/11
- Chrome

## システム

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

### 注記

Windows 7 Home Edition、Windows 8 Home Edition、Windows 10 Home Edition はサポートされていません。

## VideoWall のネットワーク要件

- 1 ギガビット ネットワークを推奨します。
- 1 ギガビット イーサネット レイヤ 2 スイッチ ハブ (IGMP snooping 対応)
- UTP Cat. 5e 以上の LAN ケーブルをサポート (UTP または STP Cat.6 推奨)
- 別の機会に VideoWall を拡張する予定がある場合は、1 つ以上のアップリンク ポートを推奨します。

# プログラムの制限事項

## サインイン

- MagicInfo Server URL は、HTTP : // (MagicInfo Server IP) : (ポート) /MagicInfo となります。MagicInfo Server IP は、MagicInfo Server がインストールされた IP アドレスです。「ポート」値は、MagicInfo Server をインストールしたときに選択したポート番号です。アドレスの最後の「MagicInfo」では大文字と小文字が区別されます。
- MagicInfo Server に接続するには、Internet Explorer が最適な環境です。
- MagicInfo Server を初めてインストールすると、総括管理者アカウント ID が 1 つ作成されます。各組織には、1 人以上の組織管理者が存在します。
- ユーザーがサインアップ後にログインするには、管理者による承認が必要です。

## コンテンツ ファイル管理

- 追加できるメディア ファイルの種類は以下の通りです：写真、ビデオ、音楽 LFD、VideoWall、文書、Flash および PDF ファイル。
- 1 つのチェックボックスだけを選択している場合に、編集ボタンをクリックすると、プレイリストを編集できます。
- スケジュールに含まれているプレイリストは削除できません。プレイリストを削除する前にスケジュールを削除してください。
- 削除されたコンテンツ ファイルおよびプレイリストは、ごみ箱に移動されます。ごみ箱の中のコンテンツ ファイルおよびプレイリストは、復元することができます。ごみ箱の中のファイルを削除すると、完全に削除され、復元することができなくなります。
- アップロードされた韓国語ファイルについては、サムネイル画像が表示されないことがあります。この場合は、Web ブラウザ オプションで **UTF-8 の URL を送信する** を有効にします。
- 内蔵 Intel グラフィック カード搭載のコンピュータでアップロードを試行する場合、ファイルのサムネイル画像として黒い空白の画像が表示されることがあります。
- MagicInfo Server がインストールされたオペレーティング システムのロケールで読み取れない名前のファイルは、アップロードできないことがあります。たとえば、MagicInfo Server が英語版 Windows にインストールされている場合、韓国語のファイルはアップロードできません。
- コンテンツ ファイルのダウンロードは、デバイスにインストールされた OS のロケールに関わらず可能です。
- デバイスへのコンテンツ ファイルのダウンロードに失敗した場合 (接続の問題またはその他の理由により)、切断された時点からダウンロードを再開することができます。

## スケジュールの管理

- 配備されたスケジュールを受信するには、デバイスの電源をオンにし、MagicInfo Server に接続する必要があります。オフラインのデバイス（電源オフ）は、電源をオンにしたときに自動的に配備されたスケジュールを受信します。
- 作成されたスケジュールのフレームは、最大 4 つのセクションに分割することができます。
- スケジュール指定が制限されている時間スロットには、スケジュールを追加することはできません。
- スケジュールの作成時に、VideoWall コンテンツ ファイルをその他のコンテンツ ファイルと一緒に使用することはできません。その他のコンテンツ ファイルには、VideoWall デバイスの座標情報が含まれていません。

## デバイス管理

- VNC に接続するには、MagicInfo Server がインストールされたコンピュータに Java Web Start (VNC ビューアとして機能) をインストールしてください。接続するデバイスに VNC Server プログラムがインストールされていることを確認します。コンピュータに VNC プログラムがインストールされていなかった場合、リモート接続の確立時にインストールされます。
- 一部のネットワーク環境では、リモート VNC 接続が確立できないことがあります。
- 電源はオンであるが MagicInfo Server に接続されていないデバイスは、監視ページに「電源オフ」として表示されます。
- 電源がオフのデバイスの表示およびシステム設定を変更することはできません。
- パネルのオン時刻 (**デバイス > 編集 > 表示 > パネルのオン時刻**) とは、工場から出荷されて以降に LFD パネルがオンになっていた合計時間です。この機能は、MXn の後にリリースされた製品でのみ利用可能です。詳細については、カスタマー サービス センターまでお問い合わせください。
- 追加したデバイスは、MagicInfo Server ネットワーク上に存在する場合にのみ検出できます。
- 離れた場所から LFD のスイッチをオンにする**オン**機能は、MagicInfo Server と同じサブネットを共有するデバイスでのみ利用可能です。
- アラーム規則/ソフトウェア配布スケジュールの時刻を現在時刻よりも前の時刻に設定した場合は、スケジュールの作成後直ちに配布が実行されます。
- 新しいデバイスの承認は、総括管理者 (ユーザー ID : admin) またはデバイスの承認を許可された管理者グループに属するユーザーのみが実行できます。組織が存在していれば、組織管理者はデバイスを承認することもできます。
- 一部のデバイス タイプは、MagicInfo Server 機能をフルサポートしていない場合があります。該当する情報は、この文書の各機能のセクションに記載されています。

## ユーザー管理

- 組織管理者および一般ユーザーは、組織の表示および編集を実行できません。総括管理者 (ユーザー ID : **admin**) が、組織を表示、作成、編集または削除できます。
- メイン メニュー バーの**ユーザー**を使用すると、組織を作成、編集または削除できます。組織への変更は、コンテンツ、スケジュール、デバイスおよびユーザーに関連するメニューに適用されます。
- 取り消されたユーザー アカウントは、管理者が復元できません。再登録が必要です。サインアップ中にキャンセルされたユーザー ID が入力されると、パスワード確認のポップアップが表示されます。正しいパスワードを入力すると、キャンセルしたアカウントで再度サインアップできます。
- ユーザー役割がアクセスを承認されていない機能は表示されません。
- すべての MagicInfo Server 機能にアクセスする特権を持つユーザーは、総括管理者と一緒に管理者グループに属します。
- 総括管理者、組織管理者およびユーザー マネージャーなど、ユーザーを作成する特権を持つユーザーだけが、すべての MagicInfo Server 機能にアクセスする特権を有するユーザーを作成できます。

## パーソナル情報管理と MagicInfo Server 設定

- メイン メニュー バーの **設定 > マイ アカウント > マイ情報** でパスワードを変更します。新しいパスワードは、前のパスワードとは異なる必要があります。パスワードには、8 ~ 50 の英数字を組み合わせて使用してください。同じ文字や数字を 3 回以上繰り返したり、連続して使用することはできません。
- ユーザー アカウントをキャンセルしても、ユーザーによって作成されたファイルは削除されません。
- MagicInfo Server から総括管理者アカウントを終了することはできません。組織管理者が各自のアカウントを終了する場合、まず組織管理者の特権を同じ組織内の別のユーザーに委譲する必要があります。
- ユーザーに仮パスワードを発行するには、メイン メニュー バーで**設定 > サーバー管理 > サーバー設定 > SMTP サーバー**を選択し、SMTP サーバー設定が構成されていることを確認します。

## VideoWall の制限事項

- メッセージは VideoWall デバイス レイアウトがフォーマル モードに設定されている場合に配布できます。
- 接続した VideoWall デバイス間で VideoWall の効果を同期するには、デバイスで同じ再生の設定が使用され、必要なコンテンツが含まれていることを確認します。
- MagicInfo Player I を使って VideoWall ディスプレイ上にストリーミング コンテンツを再生するには、MPEG2 と WMV コーデックをインストールしておく必要があります。
- ICON コーデックを使ってコンピュータでコンテンツを再生する場合、FPS が劣化したり、再生が途切れることがあります。この現象は、ICON Encoder および ICON Decoder を実行するデバイスが以下の要件を満たしていない場合にも発生することがあります。
  - VideoWall Live Caster (ICON Encoder)
    - 仕様 : 1920x1080、25 fps
    - 要件 : x86 CPU を搭載した PC (Intel Core i5 2.7 GHz 以上)

– VideoWall i Player (ICON Decoder)

仕様 : 1920x1080、25 fps

要件 : AMD A8-3510M 1.8 GHz 以上

- システム リソースおよび Videowall 設定に基づいて、最大で 10 のコンピュータ画面を Live Caster から再生できます。10 以上のコンピュータ画面を同時に再生する場合は、正常に再生できるように解像度またはフレーム レート (FPS) を下げてください。

## VideoWall コンテンツの互換性

- ビデオ : ディスプレイ装置でビデオを再生するには適切なコーデックをインストールする必要があります。フル HD (1920X1080) までのビデオ ファイルをサポートします。

ファイル形式	WMV	MPEG2 (MPEG-TS)
解像度	フル HD	フル HD
データレート (fps)	30 fps	30 fps
ビット レート	10M	20M~25M
ビット転送タイプ	固定	固定
コーデック	コーデックは必要ありません。	Elecard コーデック (MPEG2 専用コーデック)

- 画像 : bmp、jpeg、gif、png、tif 形式をサポートします。  
使用しているデバイスのモデルが複数ありレイアウトをインフォーマル モードに設定している場合、高解像度画像の読み込みにかかる時間はデバイスごとに異なる場合があります。
- ストリーミング データ : IP カメラ (Samsung 製品のみ)/コンピュータ画面
- ストリーミング サーバー : VideoLAN クライアント - VLC バージョン (v.2.0.1~2.0.3) をサポートします。

互換製品のリストについては、<https://v3.samsungsbn.com> をご覧ください。

# MagicInfo Server の構造

MagicInfo Server は 3 層構造となっています。

## MagicInfo Server 総括管理者

---

総括管理者アカウントは、MagicInfo Server のインストール時に作成されます。

- 総括管理者は、MagicInfo Server で組織を作成するだけでなく、すべてのユーザーおよびコンテンツ ファイル情報にアクセスし、編集できます。
- 総括管理者は、MagicInfo Server に追加されたすべてのデバイスを承認、削除または整理することができます。

### 注記

総括管理者アカウント ID は「admin」であり、変更することはできません。MagicInfo Server のインストール時に入力されたパスワードが、総括管理者アカウント用のパスワードとして使用されます。

## 組織

---

組織は、MagicInfo Server の総括管理者が作成する最大のユーザー カテゴリ単位です。組織ごとに 1 つの管理者アカウントが作成されます。この管理者は、組織管理者と呼ばれます。

- 組織管理者は、管理する組織にグループ、ユーザーおよびコンテンツ ファイルを追加し、それらを編集することができます。
- 組織管理者は、管理する組織に関連しない情報にはアクセスできません。

## グループ

---

グループは、組織のサブユニットです。管理者は指定されていません。グループ ユーザーには、組織管理者から役割が割り当てられます。

- グループ ユーザーは、組織管理者によって承認されたメニュー 項目にアクセスすることができます。
- グループ ユーザーは、属するグループに関連しない情報にはアクセスできません。

## 総括管理者と組織管理者の比較

権限	総括管理者	組織管理者
組織の管理	○	X
グループの管理	○	○
承認	○	X
ユーザー管理	組織、グループおよびすべてのユーザーの役割を編集する権限を持ちます。	管理者が管理権を持つ組織に属するグループおよびユーザーの役割を編集する権限を持ちます。
リモート ジョブ	すべてのデバイスをコントロールする権限を持ちます。	管理者が管理権を持つ組織に属するデバイスをコントロールする権限を持ちます。
情報アクセス	プログラムで提供されるすべての情報	管理者が権限を持つ組織の情報

## プログラムのインストール/アンインストール

### ❗ プログラムをインストールする際の注意事項

MagicInfo Server のインストールには、Windows 管理者アカウントを使用する必要があります。

## インストール前

データベースとして PostgreSQL または Microsoft SQL Server を選択して、MagicInfo Server をインストールします。

### PostgreSQL 用ソフトウェアのインストール

MagicInfo Server をインストールする前に PostgreSQL データベースをインストールする予定の場合、以下を参照してください。

- PostgreSQL を正常にインストールするには、コンピュータで Secondary Logon サービスが有効になっている必要があります。
- PostgreSQL をインストールする前に、スタートメニューから**コントロール パネル > ユーザー アカウント > ユーザー アカウント制御設定の変更**をクリックします。インストールが正常に行われるように、「コンピューターに対する変更の通知を受け取るタイミングの選択」について、「通知しない」を選択します。
- PostgreSQL のインストール中に設定した PostgreSQL ポートおよび管理者アカウント パスワードは、MagicInfo Server のインストール時にも必要となります。今後使用する場合に備えてメモするなどしておいてください。

## Microsoft SQL Server 用ソフトウェアのインストール

MagicInfo Server をインストールする前に、MicroSoft SQL Server ネットワークと認証を設定する必要があります。

### SQL Server ネットワークの設定

- 1 **SQL Server Configuration Manager** を実行します。
- 2 SQLEXPRESS の **Named Pipe** および **TCP/IP** を **enable** に設定します。
- 3 IP1~IP7 および IP All から **TCP Dynamic Ports** 値を削除します。(デフォルト値 : 0)
- 4 IP1~IP7 および IP All の **TCP port** を 1433 に設定します。
- 5 ネットワークの設定後、SQL Server を再起動してください。

### SQL Server 認証

- 1 **SQL Server Management Studio** を実行します。
- 2 SQL Server の認証モードを **SQL Server and Windows Authentication mode** に設定します。
- 3 認証モードの指定後、SQL Server を再起動してください。

## インストール

プログラムをインストールするには、2 つのオプションがあります。自動セットアップの場合は Express、手動で値を設定する場合は 詳細。また、PostgreSQL または Microsoft SQL Server データベースのいずれかを選択して、MagicInfo Server をインストールできます。

#### 注記

- インストール プロセスは、選択したセットアップ オプションまたはデータベースに応じて異なります。
- このユーザー ガイドでは、PostgreSQL データベースにソフトウェアをインストールしていることを前提とします。

## クイック インストール (Express)

- 1 画面で、プログラムのインストール言語を指定し、**OK** をクリックします。
- 2 画面のインストール メッセージを確認し、**次へ**をクリックします。
- 3 ライセンス契約に同意して、**次へ**をクリックします。
- 4 MagicInfo Server をインストールする場所を選択し、**次へ**をクリックします。
- 5 セットアップ タイプで **Express** を選択し、DB および SSL ポートを設定します。**次へ**をクリックします。

### 注記

- インストール プロセスは、セットアップ オプションに応じて異なります。
- セットアップの種類で Express を選択すると、自動的にインストールの設定が構成されて、インストールのプロセスが簡略化され、すべての機能 (FULL) がインストールされます。
- セットアップの種類で詳細を選択すると、FULL、WAS および DB からインストールする機能の範囲を選択して、手でインストールの設定をカスタマイズできます。
- SSL で、HTTP または HTTPS を選択します。2 つのオプションのいずれかを選択する必要があります。

- 6 PostgreSQL をインストールするときに作成した PostgreSQL 管理者パスワードを入力し、**次へ**をクリックします。

### 注記

このステップは、選択した DB が MSSQL である場合には表示されません。

- 7 MagicInfo Server インストール情報が表示されたら、**保存**をクリックしてその情報をファイルとして保存し、**次へ**をクリックします。

### 注記

- MagicInfo Server を初めてインストールすると、総括管理者、組織および組織の管理者が作成されます。MagicInfo Server の構成については、▶ [MagicInfo Server の構造](#) を参照してください。
- データベース ユーザー、総括管理者および組織管理者アカウントを確認します。これらの情報は、MagicInfo Server を使用するときに必要です。

- 8 MagicInfo Server のスタート メニュー フォルダを選択し、**インストール**をクリックします。

- 9 インストールが終了したら、**次へ**をクリックします。

- 10 **完了**をクリックします。

### 注記

MagicInfo Server インストールの完了後、以下の Microsoft Internet Explorer 設定が必要となります。

- ツール > インターネット オプション > 閲覧の履歴 > 設定 > インターネット一時ファイル > Web サイトを表示するたびに確認するを選択します。
- ツール > インターネット オプション > 詳細 > インターナショナル > UTF-8 の URL を送信するを選択します。

## カスタム インストール (詳細)

### すべての機能のインストール (FULL)

- 1 画面で、プログラムのインストール言語を指定し、**OK** をクリックします。
- 2 画面のインストール メッセージを確認し、**次へ**をクリックします。
- 3 ライセンス契約に同意して、**次へ**をクリックします。
- 4 MagicInfo Server をインストールする場所を選択し、**次へ**をクリックします。
- 5 セットアップ タイプで**詳細**を、機能の選択で **FULL** を選択します。DB および SSL ポートを選択し、**次へ**をクリックします。

#### 注記

インストール プロセスは、セットアップ オプションに応じて異なります。

- セットアップの種類で Express を選択すると、自動的にインストールの設定が構成されて、インストールのプロセスが簡略化され、すべての機能 (FULL) がインストールされます。
  - セットアップの種類で詳細を選択すると、FULL、WAS および DB からインストールする機能の範囲を選択して、手でインストールの設定をカスタマイズできます。
  - SSL で、HTTP または HTTPS を選択します。2 つのオプションのいずれかを選択する必要があります。
- 6 PostgreSQL をインストールするときに作成した PostgreSQL 管理者パスワードを入力し、**次へ**をクリックします。

#### 注記

このステップは、選択した DB が **MSSQL** である場合には表示されません。

- 7 作成するデータベースにデータベース名、データベース ユーザー ID およびパスワードを設定します。**次へ**をクリックします。
- 8 FTP サーバー情報を入力し、**次へ**をクリックします。
- 9 総括管理者のパスワードを設定し、**次へ**をクリックします。

#### 注記

MagicInfo Server を初めてインストールすると、総括管理者アカウント (ID : admin) が作成されます。

- 10 MagicInfo Server の組織名と、組織の管理者の情報を入力します。**次へ**をクリックします。
- 11 デバイス アラームの電子メール通知機能を有効または無効にし、**次へ**をクリックします。
  - MagicInfo Server ユーザーに電子メール通知を送信するには、**有効**を選択し、SMTP サーバーの IP アドレスを入力します。

 **注記**

デバイス アラームの電子メール通知をユーザーに送信するには、最初に SMTP サーバーを設定します。

- 12 MagicInfo Server インストール情報が表示されたら、**保存**をクリックしてその情報をファイルとして保存し、**次へ**をクリックします。

 **注記**

データベース ユーザー アカウント情報を確認します。この情報は、MagicInfo Server を使用するときが必要です。

- 13 MagicInfo Server のスタート メニュー フォルダを選択し、**インストール**をクリックします。

- 14 インストールが終了したら、**次へ**をクリックします。

- 15 **完了**をクリックします。

 **注記**

MagicInfo Server インストールの完了後、以下の Microsoft Internet Explorer 設定が必要となります。

- ツール > インターネット オプション > 閲覧の履歴 > 設定 > インターネット一時ファイル > **Web サイトを表示するたびに確認する**を選択します。
- ツール > インターネット オプション > 詳細 > インターナショナル > **UTF-8 の URL を送信する**を選択します。

## WAS のみのインストール

- 1 画面で、プログラムのインストール言語を指定し、**OK** をクリックします。
- 2 画面のインストール メッセージを確認し、**次へ**をクリックします。
- 3 ライセンス契約に同意して、**次へ**をクリックします。
- 4 MagicInfo Server をインストールする場所を選択し、**次へ**をクリックします。
- 5 セットアップ タイプで**詳細**を、機能の選択で **WAS** を選択します。DB および SSL ポートを選択し、**次へ**をクリックします。

### 注記

- インストール プロセスは、セットアップ オプションに応じて異なります。
- セットアップの種類で Express を選択すると、自動的にインストールの設定が構成されて、インストールのプロセスが簡略化され、すべての機能 (FULL) がインストールされます。
- セットアップの種類で詳細を選択すると、FULL、WAS および DB からインストールする機能の範囲を選択して、手動でインストールの設定をカスタマイズできます。
- SSL で、HTTP または HTTPS を選択します。2 つのオプションのいずれかを選択する必要があります。

- 6 データベースとインストール先のサーバーの詳細を入力し、**次へ**をクリックします。
- 7 FTP サーバー情報を入力し、**次へ**をクリックします。
- 8 デバイス アラームの電子メール通知機能を有効または無効にし、**次へ**をクリックします。  
– MagicInfo Server ユーザーに電子メール通知を送信するには、**有効**を選択し、SMTP サーバーの IP アドレスを入力します。

### 注記

デバイス アラームの電子メール通知をユーザーに送信するには、最初に SMTP サーバーを設定します。

- 9 MagicInfo Server インストール情報が表示されたら、**保存**をクリックしてその情報をファイルとして保存し、**次へ**をクリックします。

### 注記

データベース ユーザー アカウント情報を確認します。この情報は、MagicInfo Server を使用するときが必要です。

- 10 MagicInfo Server のスタート メニュー フォルダを選択し、**インストール**をクリックします。
- 11 インストールが終了したら、**次へ**をクリックします。
- 12 **完了**をクリックします。

### 注記

MagicInfo Server インストールの完了後、以下の Microsoft Internet Explorer 設定が必要となります。

- ツール > インターネット オプション > 閲覧の履歴 > 設定 > インターネット一時ファイル > Web サイトを表示するたびに確認するを選択します。
- ツール > インターネット オプション > 詳細 > インターナショナル > UTF-8 の URL を送信するを選択します。

## DB のみのインストール

- 1 画面で、プログラムのインストール言語を指定し、**OK** をクリックします。
- 2 画面のインストール メッセージを確認し、**次へ**をクリックします。
- 3 ライセンス契約に同意して、**次へ**をクリックします。
- 4 MagicInfo Server をインストールする場所を選択し、**次へ**をクリックします。
- 5 セットアップ タイプで**詳細**を、機能の選択で **DB** を選択します。DB および SSL ポートを選択し、**次へ**をクリックします。

### 注記

- インストールプロセスは、セットアップ オプションに応じて異なります。
- セットアップの種類で Express を選択すると、自動的にインストールの設定が構成されて、インストールのプロセスが簡略化され、すべての機能 (FULL) がインストールされます。
- セットアップの種類で詳細を選択すると、FULL、WAS および DB からインストールする機能の範囲を選択して、手動でインストールの設定をカスタマイズできます。
- SSL で、HTTP または HTTPS を選択します。2 つのオプションのいずれかを選択する必要があります。

- 6 PostgreSQL をインストールするときに作成した PostgreSQL 管理者パスワードを入力し、**次へ**をクリックします。

### 注記

このステップは、選択した DB が MSSQL である場合には表示されません。

- 7 作成するデータベースにデータベース名、データベース ユーザー ID およびパスワードを設定します。**次へ**をクリックします。
- 8 WAS サーバーの IP アドレスを入力し、**次へ**をクリックします。
- 9 総括管理者のパスワードを設定し、**次へ**をクリックします。

### 注記

MagicInfo Server を初めてインストールすると、総括管理者アカウント (ID : admin) が作成されます。

- 10 MagicInfo Server の組織名と、組織の管理者の情報を入力します。**次へ**をクリックします。
- 11 MagicInfo Server インストール情報が表示されたら、**保存**をクリックしてその情報をファイルとして保存し、**次へ**をクリックします。

### 注記

- 総括管理者や組織管理者など、MagicInfo Server 構成については、▶ [MagicInfo Server の構造](#) を参照してください。
- データベース ユーザー、総括管理者および組織管理者アカウントを確認します。これらの情報は、MagicInfo Server を使用するときに必要です。

12 MagicInfo Server のスタート メニュー フォルダを選択し、**インストール**をクリックします。

13 インストールが終了したら、**次へ**をクリックします。

14 **完了**をクリックします。

#### 注記

MagicInfo Server インストールの完了後、以下の Microsoft Internet Explorer 設定が必要となります。

- ツール > インターネット オプション > 閲覧の履歴 > 設定 > インターネット一時ファイル > **Web サイトを表示するたびに確認する**を選択します。
- ツール > インターネット オプション > 詳細 > インターナショナル > **UTF-8 の URL を送信する**を選択します。

## アンインストール

---

1 **コントロール パネル > プログラムと機能**をクリックします。

2 コンピュータにインストールされたプログラムのリストで **MagicInfo** をダブルクリックします。

3 確認メッセージで**はい**をクリックします。

4 プロセスが完了したら、**完了**をクリックします。

#### 注記

- プログラムをアンインストールをする前に、すべてのインターネット Web ブラウザ ウィンドウとアプリケーションを終了します。
- プログラムのアンインストールでは、MagicInfo Server のみが削除されます。Java および PostgreSQL は削除されません。
- また、**スタート > すべてのプログラム > MagicInfo Premium > Uninstall MagicInfo** を選択すると、プログラムをアンインストールできます。プログラムをアンインストールしても、データベースは削除されません。MagicInfo Server を再インストールすると、同じ名前のデータベースが上書きされます。

# 製品ライセンスのアクティベーション

MagicInfo Server を使用するには、プログラムのインストール後にライセンスをアクティベートする必要があります。

メインメニューバーで  をクリックし、**ライセンス情報**をクリックします。

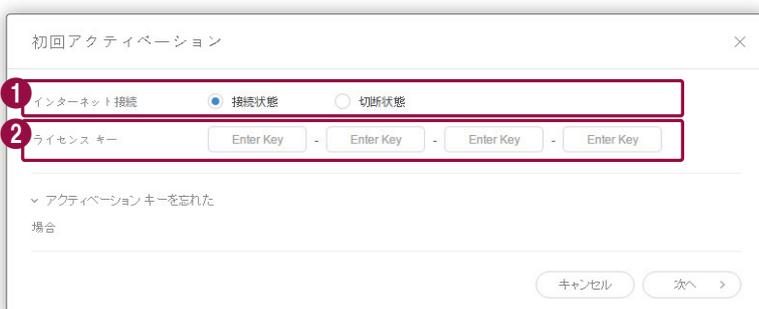
## 注記

ライセンスの返却方法または登録方法に関する詳細については、以下を参照してください。 [▶ SLM ライセンスの管理](#)

## フルライセンスの登録

フルライセンスでプログラムを使用するには、製品に付属のライセンスを登録します。プログラムを初めて使用する場合または試用版ライセンスでプログラムを使用する場合、ライセンスを登録できます。

- 1 初回アクティベーションをクリックします。
- 2 登録ウィンドウで、フルライセンスの詳細を入力します。



インターネットの接続状態を選択します。

## 注記

- 1
  - インターネットに接続していない場合、**切断**を選択し、画面の指示に従ってライセンスをアクティブ化します。
  - ライセンスをオフラインで登録するには、ライセンスサーバー (<https://v3.samsungsbn.com>) にアクセスしてアクティベーションキーを入手します。

2 新しい製品のライセンス キーを入力します。

3 次へをクリックして続行します。

4 ライセンスをアクティブ化するために必要な入力フィールドに入力し、**情報提供に同意します**を選択します。  
- 利用条件を表示するには**利用条件**をクリックします。

5 OKをクリックします。

6 アクティベーションの完了を知らせるウィンドウが表示されるので、**OK** をクリックします。  
- MagicInfo Server ですべての機能を使用するには、一度ログアウトして再度ログインします。

## 試用版ライセンスの登録

フル ライセンスを購入していない場合、無料の試用版ライセンスを入手してプログラムを使用します。

1 **無料ライセンス**をクリックします。

2 登録ウィンドウが表示されたら、無料ライセンスの詳細を入力します。

無料ライセンス

1 製品 Select

2 インターネット接続  接続状態  切断状態

3 ライセンス キー

4 会社名

Division

アドレス

電子メール

電話番号

この情報を Samsung に提供することに同意します

アクティベーション キーを表示 🔍

利用条件

保存 キャンセル

1 ドロップダウン リストから目的の製品を選択します。

---

インターネットの接続状態を選択します。

 **注記**

2

- インターネットに接続していない場合、**切断**を選択し、画面の指示に従ってライセンスをアクティブ化します。
- ライセンスをオフラインで登録するには、ライセンス サーバー (<https://v3.samsunggsbn.com>) にアクセスしてアクティベーションキーを入手します。

---

3

無料で使用できる試用版ライセンス キーが表示されます。

---

4

ライセンスをアクティブ化するために必要な入力フィールドに入力し、**情報提供に同意します**を選択します。

- 利用条件を表示するには**利用条件**をクリックします。
- 

3 **保存**をクリックします。

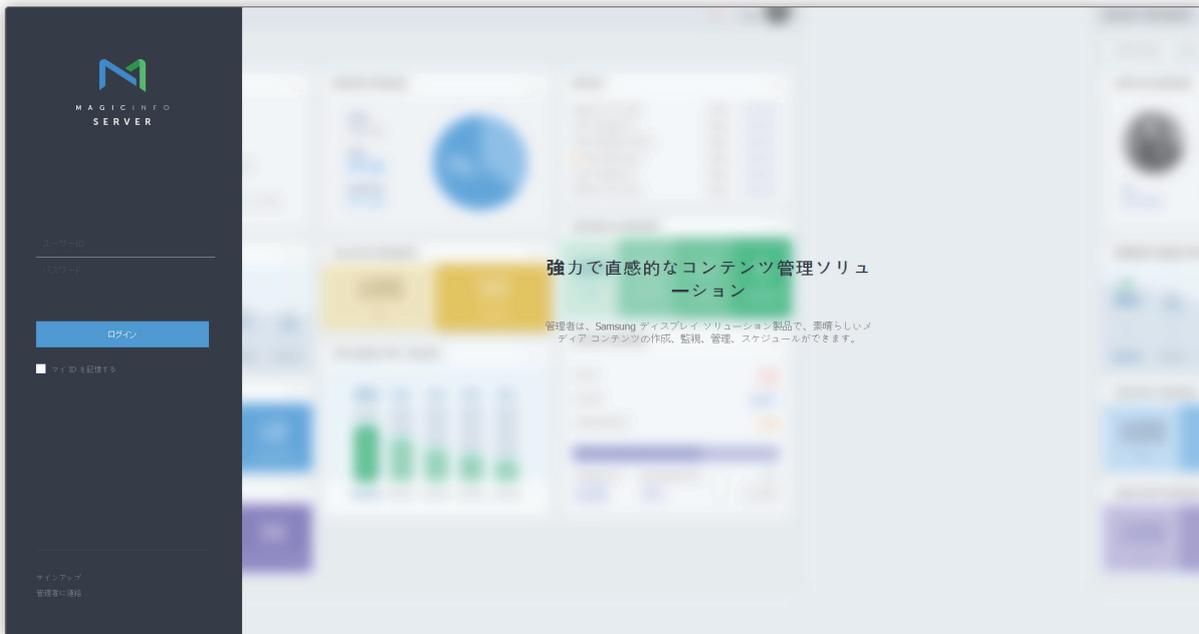
4 アクティベーションの完了を知らせるウィンドウが表示されるので、**OK** をクリックします。

- MagicInfo Server ですべての機能を使用するには、一度ログアウトして再度ログインします。

# サインイン/メイン ページ

## MagicInfo Server との接続

- 1 http : // (MagicInfo Server IP) : (ポート) /MagicInfo を Web ブラウザのアドレス バーに入力します。  
– MagicInfo Server ログイン ページが表示されます。
- 2 ユーザー ID とパスワードを入力し、**サインイン**をクリックします。



### 📌 注記

- MagicInfo Server のアドレスの最後にある **MagicInfo** は、大文字と小文字の区別が必要です。
- MagicInfo Server を使用するには、サインアップする必要があります。登録済みのメンバーは、管理者による承認の後、MagicInfo Server にログインできます。

**❗ 管理者ログイン情報**

- 初回インストールの後、組織管理者としてログインするには、セットアップ時に作成した組織管理者 ID とパスワードを入力します。
- セキュリティ対策として、メイン メニュー バーで**設定 > マイ アカウント > マイ情報**を選択し、パスワードを変更してください。パスワードは、英数字を組み合わせて作成できます。
- Samsung Electronics では、ユーザーがパスワードを変更しなかったことに起因するいかなる損失にも責任を負いません。

## サインアップ

- 1 ログイン ページで**サインアップ**をクリックします。サインアップ ページが表示されます。
- 2 サインアップ ページで、基本ユーザー情報、ID およびパスワードを入力します。
- 3 **保存**をクリックして、入力した情報を保存します。サインアップが完了しました。  
登録済みのメンバーは、管理者による承認の後、MagicInfo Server にログインできます。

### サインアップ

基本情報 \* 必須項目です。値を入力してください。

ユーザーID *	<input type="text" value="ユーザーID"/>
パスワード *	<input type="password" value="パスワード"/>
Confirm Password *	<input type="password" value="Confirm Password"/>
ユーザー名 *	<input type="text"/>
電子メール *	<input type="text" value="example@email.com"/>
携帯電話番号	<input type="text" value="携帯電話番号"/>
自宅/職場の電話番号	<input type="text" value="自宅/職場の電話番号"/>

---

組織情報

組織 *	<input type="text" value="組織"/>
チーム	<input type="text" value="チーム"/>
位置	<input type="text" value="位置"/>

## 📌 サインアップ時の注意事項

- ユーザー ID は 5 ～ 20 文字で指定します。
- ユーザー ID では大文字と小文字が区別され、英数字のみを使用することができます。
- パスワードは、英数字を組み合わせて作成できます。文字または数字だけのパスワードは使用できません。
- 同じ英文字または英数字を連続して 3 文字以上使用しないでください。
- パスワードは 8 ～ 50 文字で指定します。
- 「\*」の付いたフィールドへの入力必須です。
- 所属組織を正しく選択します。

# メイン ページ

製品ライセンスをアクティブ化した後にサインインした場合、MagicInfo Server ダッシュボードがメイン ページとして表示されます。

## 📌 注記

- MagicInfo Server の管理者（一般的な管理者または組織の管理者）は、各ユーザーに対して役割を割り当てることができます。使用可能な MagicInfo Server 機能は、ユーザーの役割によって異なります。ユーザーの役割の詳細については、[以下を参照してください。](#) ▶ [ユーザーの役割の変更](#)
- 表示されるメニュー項目は、MagicInfo Server にサインインしたユーザー アカウントの特権に応じて異なります。メイン ページに関する以下の手順では、総括管理者特権でサインインし、すべてのメニューにアクセスできることを前提としています。

The screenshot shows the MagicInfo Server Dashboard interface. The dashboard is titled "Dashboard" and includes a navigation sidebar on the left with icons for Home, Content, Schedules, Devices, Reports, Users, and Settings. The main content area is divided into several sections:

- 1**: Navigation sidebar (Home, Content, Schedules, Devices, Reports, Users, Settings).
- 2**: Search bar for content items.
- 3**: Breadcrumbs and tabs for navigation (Dashboard, Content, Schedules, Devices, Reports, Users, Settings).
- 4**: User profile dropdown menu (admin, ログアウト).
- 5**: Dashboard content area with various widgets:
  - Notice**: A list of notices with columns for status, user, and date.
  - コンテンツ情報の概要**: Summary of content items with counts for active (0), pending (4), and total (136).
  - Server Storage**: Overview of storage usage, including total size (29GB), disk usage (29GB), and free space (0GB), with a 99% usage gauge.
  - スケジュール概要**: Summary of schedules with counts for active (4), pending (0), and total (13).
  - 再生リストの概要**: Summary of playlists with counts for active (2) and total (13).
  - ユーザー概要**: Summary of users with counts for deleted (1), pending (3), and total (15).
  - デバイス概要**: Summary of devices with counts for total (0), active (20), and total (20).
  - ログイン情報の概要**: Summary of login information, including user ID (admin), user name (admin), role (Server Administrator), and login time (2016-03-10 00:17).

---

① MagicInfo Server メイン ページを表示します。

---

② MagicInfo Server メイン メニュー バーを表示します。メニュー項目をクリックして、対応する機能ページを表示します。各メニューの詳細については、それぞれの章を参照してください。

---

メイン メニュー タブにアクセスします。別のメニューをクリックすると、新しいタブが開きます。これにより、複数のメニューで同時に操作できます。

- ③
- タブを閉じるには、**X** をクリックします。
  - ダッシュボードタブは閉じることができません。

---

④ 現在サインインしているユーザー ID を表示します。ユーザー ID をクリックして、ユーザー情報管理ページを開きます。

MagicInfo Server からログアウトするには、**サインアウト**をクリックします。

---

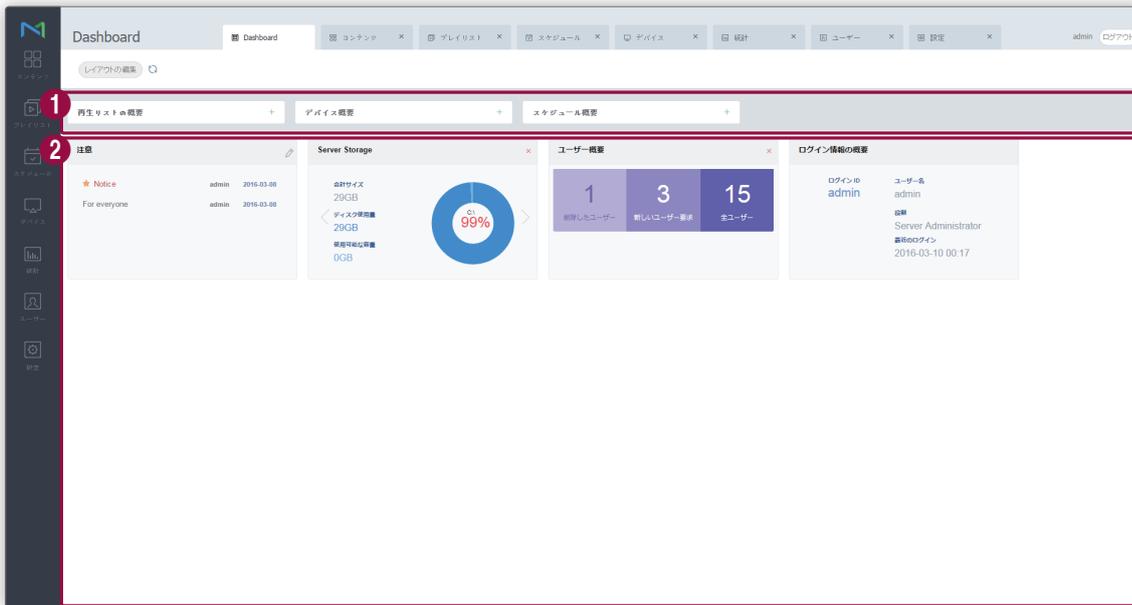
⑤ ダッシュボードでは、通知やコンテンツ ファイルの概要など、MagicInfo Server で管理される情報のカスタム ビューを表示できます。ダッシュボード レイアウトはユーザーが定義できます。詳細については、以下を参照してください。 ▶ [ダッシュボードレイアウトの設定](#)

---

# ダッシュボード レイアウトの設定

ユーザーは、必要に応じて、頻繁に使用する機能をダッシュボードに追加できます。

- 1 ダッシュボード タブで**レイアウトの編集**をクリックします。
  - ダッシュボードに追加可能な項目が表示されます。
- 2 ダッシュボードのレイアウトをカスタマイズします。



- 1 MagicInfo Server のメイン ページに表示できる項目を確認します。
  - **+** をクリックして、項目を追加します。選択した項目が、プレビュー セクションに表示されます。

プレビュー セクション

- 2
  - 追加した項目を必要な場所までドラッグ & ドロップします。
  - 追加した項目をプレビュー 画面から削除するには、**×** をクリックします。

- 3 **レイアウトの編集**をクリックして、設定を終了します。

## ダッシュボード項目

### 注意

MagicInfo Server で通知メッセージを表示します。詳細を表示する通知を選択します。

### 通知の追加/駆除

- 1 ダッシュボードの通知で、 をクリックします。
- 2 通知を作成し、**保存**をクリックします。



<b>タイトル</b>	通知のタイトルを入力します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>重要</b>：重要な通知で、他の通知とは区別する必要がある場合にこのオプションを選択します。通知は、リストで他の通知とは異なる色で強調表示されます。作成の順序にかかわらず、リストの一番上に配置されます。</li> </ul>
<b>掲示期間</b>	掲示期間を指定します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>常時</b>：メイン ページに常時通知を表示します。</li> </ul>
<b>コンテンツ</b>	通知の詳細を作成します。

## ログイン情報の概要

ユーザー ID、名前、役割および前回のアクセス日を表示します。

## ユーザー概要

登録済み/キャンセル済みのユーザー数、およびサインアップをリクエストしたユーザー数を表示します。**すべて**をクリックして、ユーザー メニューを開き、詳細を表示します。

## デバイス概要

追加されたデバイスに関する情報の概要を表示します。**すべて**をクリックして、デバイス メニューを開き、詳細を表示します。

## コンテンツ情報の概要

追加されたコンテンツに関する情報の概要を表示します。**すべて**をクリックして、コンテンツ メニューを開き、詳細を表示します。

## スケジュール概要

現在実行中または本日作成したスケジュール、すべてのスケジュール、またはデバイスに割り当てられたスケジュールの数を表示します。**すべて**をクリックして、**スケジュール** メニューを開き、詳細を表示します。

## サーバー ストレージ

MagicInfo Server データを含むディスクに関する概要情報を表示します。スクロール バーを上下に移動して、すべてのディスクを表示します。

## 再生リストの概要

プレイリストに関する概要情報を表示します。**すべて**をクリックして、プレイリスト メニューを開き、詳細を表示します。

## コンテンツ メニュー

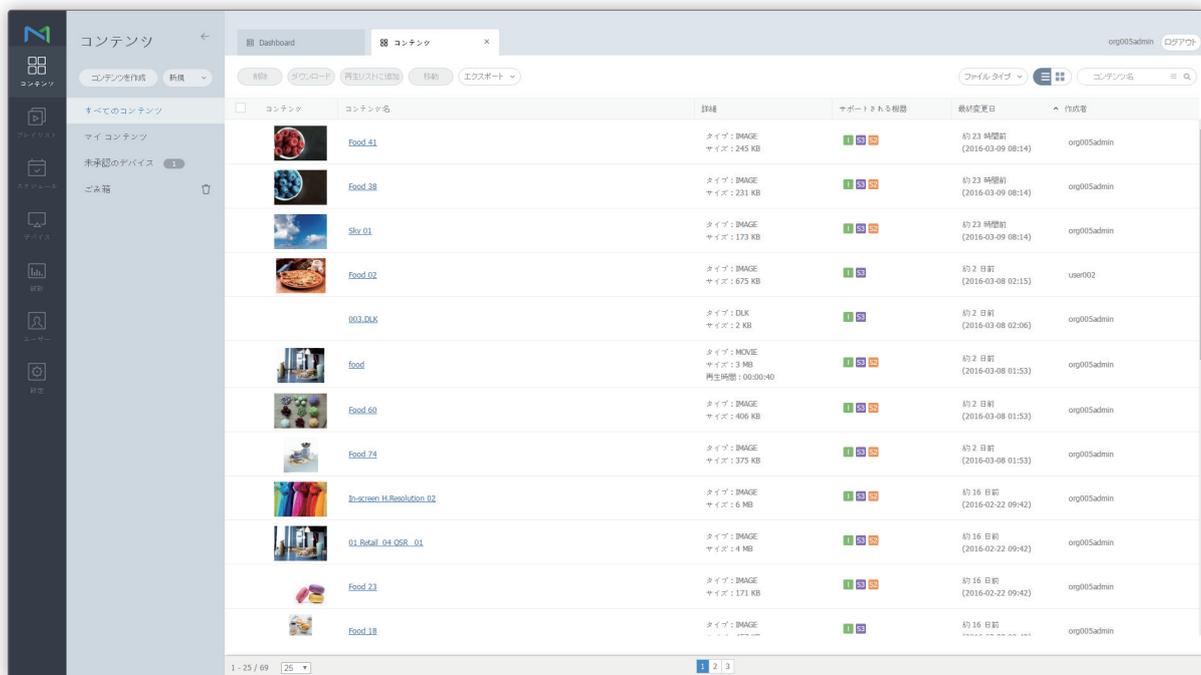
MagicInfo Server に LFD デバイスへ配備するコンテンツを追加し、それを管理します。

アカウントでコンテンツ ファイルの管理が許可されている場合、組織内の他のユーザーによって追加されたコンテンツ ファイルを編集または削除することができます。

メイン メニュー バーで  をクリックします。

### 注記

- MagicInfo Server の管理者（一般的な管理者または組織の管理者）は、各ユーザーに対して役割を割り当てることができます。使用可能な MagicInfo Server 機能は、ユーザーの役割によって異なります。ユーザーの役割の詳細については、以下を参照してください。 [▶ ユーザーの役割の変更](#)
- この章では、組織管理者権限でサイン インしていることを前提とします。



コンテンツ	コンテンツ名	詳細	サポートされる機器	最終変更日	作成者
	Food_01	タイプ: IMAGE サイズ: 245 KB		約 23 時間前 (2016-03-09 08:14)	org00Sadmin
	Food_08	タイプ: IMAGE サイズ: 231 KB		約 23 時間前 (2016-03-09 08:14)	org00Sadmin
	Sky_01	タイプ: IMAGE サイズ: 173 KB		約 23 時間前 (2016-03-09 08:14)	org00Sadmin
	Food_02	タイプ: IMAGE サイズ: 675 KB		約 2 日前 (2016-03-08 02:15)	user002
	003.DJX	タイプ: DJX サイズ: 2 KB		約 2 日前 (2016-03-08 02:06)	org00Sadmin
	Food	タイプ: MOVIE サイズ: 3 MB 再生時間: 00:00:40		約 2 日前 (2016-03-08 01:53)	org00Sadmin
	Food_01	タイプ: IMAGE サイズ: 406 KB		約 2 日前 (2016-03-08 01:53)	org00Sadmin
	Food_24	タイプ: IMAGE サイズ: 375 KB		約 2 日前 (2016-03-08 01:53)	org00Sadmin
	Inscreen_H.Resolution_02	タイプ: IMAGE サイズ: 6 MB		約 16 日前 (2016-02-22 09:42)	org00Sadmin
	01.Retail_04.QSR_01	タイプ: IMAGE サイズ: 4 MB		約 16 日前 (2016-02-22 09:42)	org00Sadmin
	Food_23	タイプ: IMAGE サイズ: 171 KB		約 16 日前 (2016-02-22 09:42)	org00Sadmin
	Food_18	タイプ: IMAGE		約 16 日前	org00Sadmin

## コンテンツの表示

各ユーザー用のグループを作成し、グループ別にコンテンツ ファイルを管理します。アカウントごとに、default グループがあります。共有が有効化されたファイルのみが共有されます。ファイルを共有するには、ユーザー同士が同じ組織に属している必要があります。

- **すべて**：ユーザーによって追加されたすべてのコンテンツ ファイルを取得します。
- **マイ コンテンツ**：自分自身のアカウントを使用して追加されたコンテンツ ファイルを表示します。自分自身のアカウントの下にサブグループを作成します。

### 注記

- コンテンツ情報画面で、コンテンツ共有オプションを設定および変更します。コンテンツの共有については、[▶ コンテンツ詳細の表示](#) を参照してください。
- コンテンツを管理する権限のないユーザーが追加したコンテンツ ファイルが MagicInfo Server に配布される前に権限のあるユーザーの承認を必ず得るルールを適用できます。このルールを適用すると、承認待ちのコンテンツ ファイルは未承認でリストに表示されます。コンテンツ承認の詳細については、[▶ コンテンツの承認](#) を参照してください。

## コンテンツ グループの管理

グループに追加したコンテンツを管理します。

- 1 グループを管理するには、**マイ コンテンツ**をクリックします。
- 2 以下のオプションのいずれかを使用して、グループを管理します。

**オプション 1** グループを選択し、マウスを右クリックします。

**オプション 2** マウス カーソルをグループ名に合わせ、**...** をクリックします。



<b>新しいグループ</b>	選択したグループの下にサブグループを作成します。
<b>名前の変更</b>	選択したグループの名前を変更します。

削除

選択したグループを削除します。

 注記

ルート グループは削除できません。

 注記

- グループを移動するには、マイ コンテンツからグループを目的のグループまでドラッグします。サブグループはルート グループに移動できます。ルート グループはサブグループに移動できません。サブグループのあるグループを移動すると、グループ階層を維持したまますべてのサブグループが一緒に移動します。
- グループに属するコンテンツ ファイル数はグループ名の隣に表示されます。

## コンテンツ表示メニュー

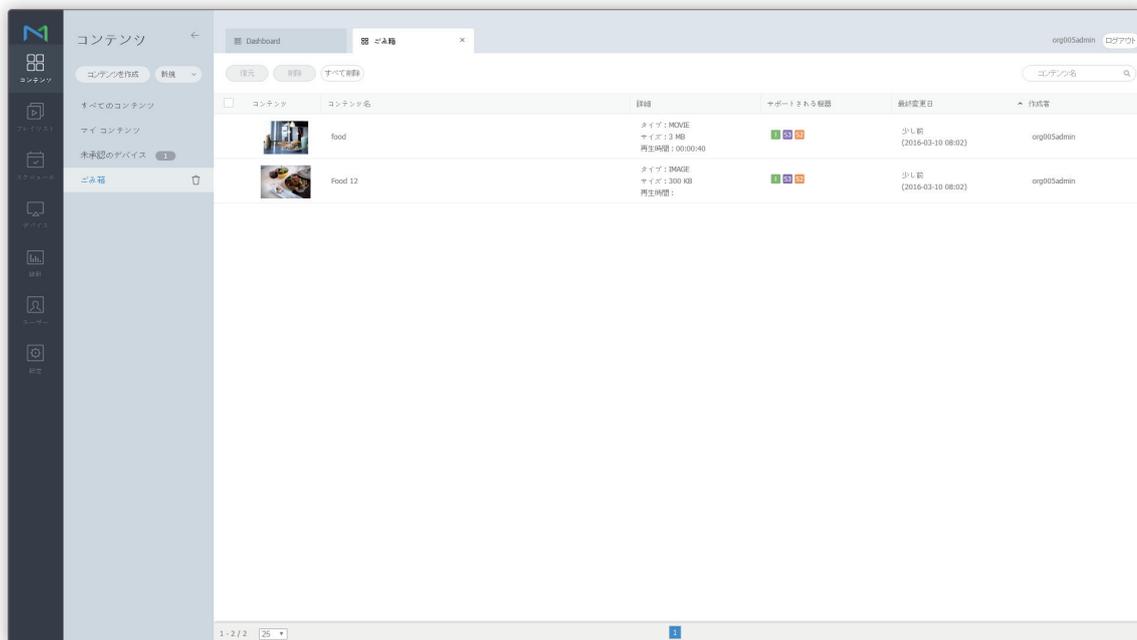
コンテンツの表示モードを変更するか、コンテンツ ファイルを検索します。



- 1  をクリックして、該当するファイル タイプのチェックボックスを選択します。画面には、選択したタイプのファイルのみが表示されます。
- 2 コンテンツ表示モードを変更します。リスト表示には  を、サムネイル表示には  を選択します。
- 3 コンテンツ ファイルをキーワードで検索します。  をクリックして、最終変更日など、異なる条件でコンテンツ ファイルを検索します。

## ごみ箱

ごみ箱をクリックすると、削除したコンテンツ ファイルが表示されます。



- ・ **復元**をクリックして、選択したコンテンツ ファイルをdefaultグループに復元します。
- ・ **削除**をクリックして、選択したコンテンツ ファイルを完全に削除します。
- ・ すべてのファイルを完全に削除するには、**すべて削除**または**ごみ箱**の横にある をクリックします。

### 注記

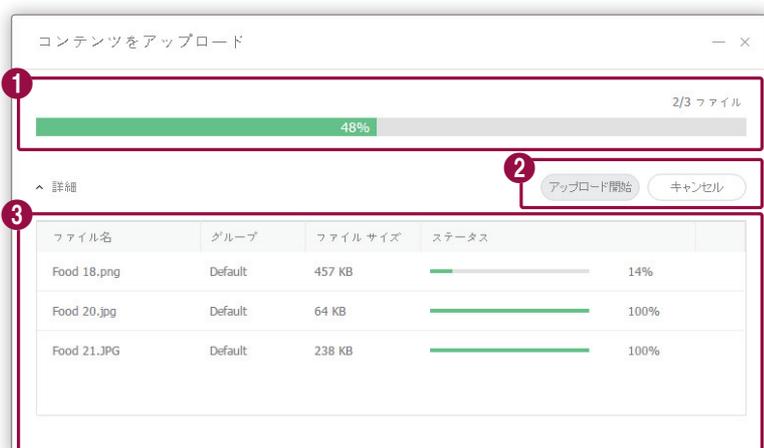
コンテンツ削除の詳細については、以下を参照してください。 ▶ [コンテンツ ファイルの削除](#)

# コンテンツの登録

## ローカル コンテンツ ファイルの追加

コンピュータに保存されたコンテンツ ファイルを追加します。

- 1 コンテンツをアップロード > コンテンツをアップロードをクリックします。
- 2 アップロードするコンテンツ ファイルを選択します。選択したファイルが、アップロード ウィンドウに追加されます。  
**オプション 1** コンテンツ ファイルを選択し、コンピュータからアップロード ウィンドウへドラッグします。  
**オプション 2** アップロード ウィンドウをクリックして、コンテンツ ファイルを選択し、**開く**をクリックします。
- 3 アップロード ウィンドウで**アップロード開始**をクリックします。コンテンツ ファイルが追加されました。



- 1 アップロードの進捗を表示します。
- 2 コンテンツのアップロードを開始または取り消します。
- 3 アップロードするコンテンツ ファイルの詳細情報を表示します。

### 注記

コンテンツ ファイルの情報を表示または非表示にするには、**詳細**をクリックします。

## 離れた場所からのコンテンツ ファイルの追加

コンピュータに保存されたコンテンツ ファイルを離れた場所に追加します。離れた場所からコンテンツ ファイルが追加された場合、MagicInfo Server は、追加されたコンテンツ ファイルを更新するためにソース コンピュータと定期的に通信します。

### FTP モードでのコンテンツ ファイルの追加

- 1 コンテンツをアップロード > FTP をクリックします。
- 2 コンテンツ ファイルのインポート元となる FTP サーバーを指定します。

<b>コンテンツ名</b>	FTP コンテンツ ファイル名を入力します。
<b>FTP サーバー IP アドレス</b>	コンテンツ ファイルをインポートする FTP サーバーの IP アドレスまたはホスト名を入力します。
<b>FTP ポート</b>	コンテンツ ファイルをインポートする FTP サーバーのポート番号を入力します。
<b>ログイン ID</b>	FTP サーバーへの接続に使用する ID を入力します。
<b>パスワード</b>	FTP サーバーへの接続に使用するパスワードを入力します。
<b>リモート ディレクトリ</b>	コンテンツ ファイルを含む FTP フォルダの場所を入力します。
<b>ポーリング間隔</b>	リモート ディレクトリからデータをダウンロードする間隔を設定します。

- 3 必要な設定の構成後、**保存**をクリックします。コンテンツ ファイルが追加されました。

## CIFS モードでのコンテンツ ファイルの追加

- 1 コンテンツをアップロード > **CIFS** をクリックします。
- 2 コンテンツ ファイルのインポート元となる CIFS サーバーを指定します。

The screenshot shows a dialog box titled "Add CIFS Content" with a close button (X) in the top right corner. The dialog contains the following fields and controls:

- コンテンツ名**: Input field with placeholder text "Enter content name".
- CIFS Server IP Address**: Input field with placeholder text "Enter IP, host name".
- ログイン ID**: Input field with placeholder text "Enter ID".
- パスワード**: Input field with placeholder text "Enter Password".
- Remote Directory**: Input field with placeholder text "Enter Remote Directory". Below this field is a note: "(例:/Shared/Folder/Name/ または /)".
- ポーリング間隔**: A dropdown menu currently showing "1" and a unit "分" (minutes).
- At the bottom, there are two buttons: "保存" (Save) and "キャンセル" (Cancel).

<b>コンテンツ名</b>	CIFS コンテンツ ファイル名を入力します。
<b>CIFS サーバー IP アドレス</b>	コンテンツ ファイルをインポートする CIFS サーバーの IP アドレスまたはホスト名を入力します。
<b>ログイン ID</b>	CIFS サーバーへの接続に使用する ID を入力します。
<b>パスワード</b>	CIFS サーバーへの接続に使用するパスワードを入力します。
<b>リモート ディレクトリ</b>	コンテンツ ファイルを含む CIFS フォルダの場所を入力します。
<b>ポーリング間隔</b>	リモート ディレクトリからデータをダウンロードする間隔を設定します。

- 3 必要な設定の構成後、**保存**をクリックします。コンテンツ ファイルが追加されました。

### CIFS

CIFS (Common Internet File System) とは、インターネットを介して離れた場所からコンピュータ上のファイルまたはサービスを要求するための標準プロトコルです。クライアント-サーバー モデルでは、クライアントが、別のコンピュータのサーバーへのファイル アクセスまたはプログラム メッセージ転送要求を開始します。サーバーは、要求への応答をクライアントに送信します。

## ストリーミング コンテンツの登録

ストリーミングするコンテンツの詳細を登録します。これにより LFD デバイスを URL に直接接続してコンテンツを再生できます。

### 注記

- ストリーミング コンテンツは MagicInfo Player I および Player S3 で利用できます。
- MagicInfo Player I と互換性のあるプロトコル : MMS, RTP, RTSP, HTTP
- MagicInfo Player S3 と互換性のあるプロトコル : MMS, RTP, HLS, HTTP

1 コンテンツをアップロード > ストリーミングをクリックします。

2 ストリーミング コンテンツの情報を設定します。

#### コンテンツ名

ストリーミング コンテンツの名前を入力します。

#### アドレス

サーバー プロトコルとコンテンツを登録している URL を入力します。

3 必要な設定の構成後、**保存**をクリックします。コンテンツ ファイルが追加されました。

# コンテンツの作成

Web Author は、デバイスで再生する LDF コンテンツを簡単に作成できるようにします。

**コンテンツ作成**をクリックします。Web Author が起動します。

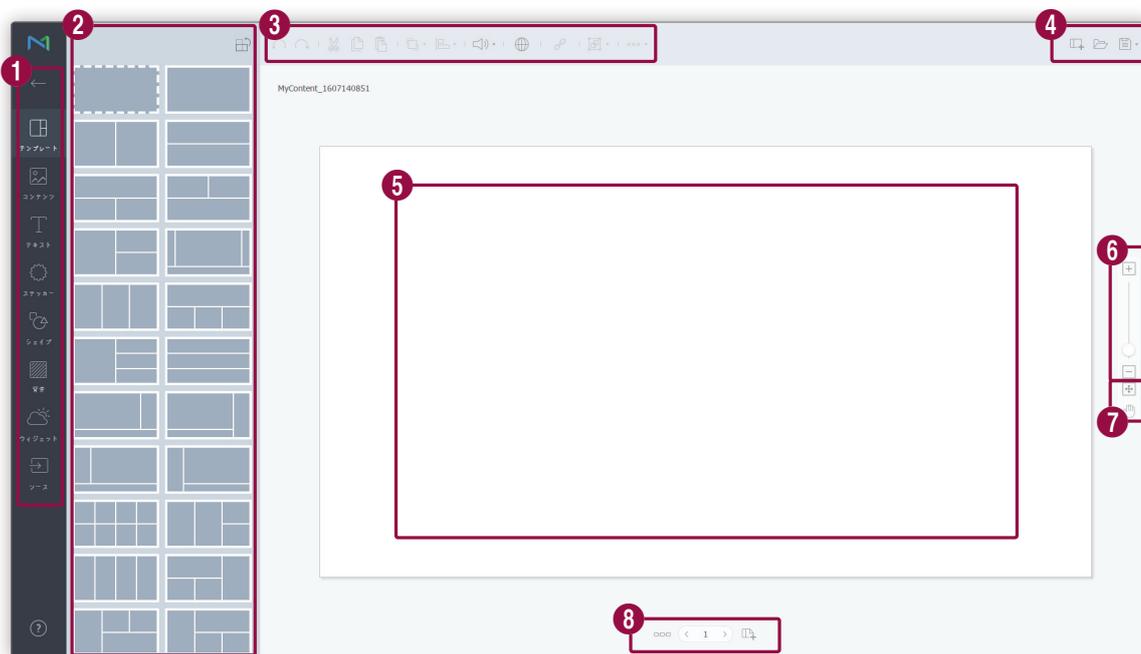
## コンテンツの作成

---

- 1 Web Author を実行し、初期設定を行い、**作成**をクリックします。
- 2 コンテンツを再生するデバイスの種類を選択します。



## Web Author について



Web Author メイン タブを表示します。コンテンツの作成に利用できるさまざまな要素がアイコンとして用意されています。

-  /  : メイン タブ以下のサブ メニューを表示または非表示にします。
-  : 空白画面オプションまたは分割画面テンプレートから選択します。
-  : コンピュータからマルチメディア ファイルを追加します（写真、動画、音楽または文書）。
-  : テキストを追加します。
-  : ステッカーを追加します。
-  : 図形を追加します。
-  : 背景を設定します。
-  : ウィジェットを追加します。
-  : 入力信号を追加します。

1

2

これは、メイン タブの下のサブ メニューです。メイン タブで選択した項目の詳細を指定します。

3

ページ内の要素の編集に利用できる要素編集ツール アイコンが用意されています。要素のツールバーを編集する詳細については、以下を参照してください。 ▶ [要素編集ツールバーの使用](#)

コンテンツを作成するときに使う機能アイコンが用意されています。

- 4
-  : コンテンツ ファイルを新規作成します。
  -  : 以前に作成したコンテンツをインポートして編集します。
  -  : 作成したコンテンツを保存します。

- 5
- これは、コンテンツの編集セクションです。追加した要素を表示および編集できます。

- 6
- コンテンツ表示を拡大/縮小できます。表示サイズを調整するには、スライド バーを使用します。

- 7
-  : コンテンツのレイアウト サイズおよび位置をウィンドウのサイズに合わせます。
  -  : コンテンツを移動します。

作成中のコンテンツ ページを表示および管理します。

- 8
-  : ページ管理ウィンドウを開いたり、閉じたりします。ページ設定の詳細については、以下を参照してください。 [▶ ページの管理](#)
  -  : コンテンツにページを追加します。

## テンプレートの設定

メイン タブで  をクリックし、テンプレートのタイプを選択します。

-  または  をクリックして、インストールした表示デバイスの設定に基づいて、テンプレートを縦または横方向に設定します。

## 要素の追加

---

さまざまな要素を使ってコンテンツを作成できます。

### 1 メイン タブから選択し、コンテンツ ページに要素タイプを追加します。

- 要素リストは、サブメニューに表示されます。



コンピュータからマルチメディア ファイルを追加します（写真、動画、音楽または文書）。

-  をクリックして、コンピュータからリストへマルチメディア ファイルを追加します。



テキスト ボックスを追加してテキストを入力します。



異なるデザインにステッカーを追加します。



線や図形（円、三角形、四角形）を追加します。



背景色または画像を追加します。

-  をクリックして、ユーザー定義の色または画像をリストに追加します。



時間や天気など、情報が常に更新されるサイトからのウィジェットを追加します。



表示デバイスに接続される外部入力信号を追加します。

### 2 リストから要素を選択し、コンテンツ編集セクションの必要な位置までドラッグします。

## 要素の編集

### 要素編集ツールバーの使用

コンテンツ編集セクションから要素を選択し、画面上にある要素編集ツールバーを使用して、詳細なプロパティを設定します。



最後に行ったコマンドを取り消して元の状態に戻します。



取り消したコマンドをやり直します。



選択した要素を切り取ります。



選択した要素をコピーします。



切り取りまたはコピーした要素を貼り付けます。



複数の要素を希望の順序で配置します。



複数の要素を希望の配列モードで並べます。



コンテンツに追加された音声、動画および入力信号などの音声要素を表示し、各要素の音声のオン/オフを切り替えます。



Web 要素を挿入します。[コンテンツの編集] セクションで、四角形をドラッグしてWeb 要素を作成し、URL を入力します。



DataLink を設定します。



DataLink を設定するときに、要素をグループ化またはグループ化解除します。



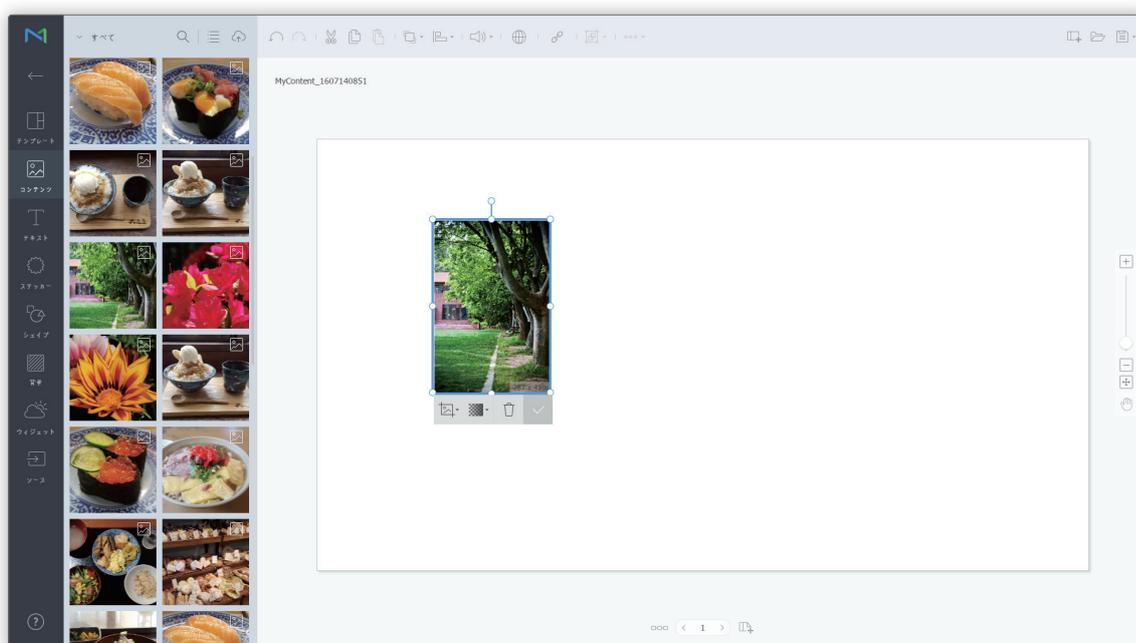
DataLink を設定するときに、特定の詳細を設定します。

## 要素プロパティの設定

要素編集バーを使用して、要素の詳細なプロパティを設定します。要素編集バーは、コンテンツ編集セクションから要素を選択すると表示されます。

### 注記

表示される設定項目は選択した要素のタイプにより変化することがあります。



## 要素の修正

要素のサイズ、位置などのプロパティをカスタマイズします。

- 要素を移動するには、要素内でクリックし、目的の位置までドラッグします。
- 要素のレイアウト サイズを変更するには、要素の周囲で  をクリックし、上下左右にドラッグします。
- 要素を回転させるには、要素を選択し、回転軸をドラッグします。回転軸は、画像、テキストおよび図形にしか表示されません。

## ページの編集

### ページの追加

Web Author 編集画面で  をクリックします。

### ページの管理

- 1 Web Author 編集画面で  をクリックします。
  - ページ管理ウィンドウが表示されます。
- 2 ページを管理する機能を選択します。



追加したページをサムネールとして表示します。

- 1
  - ページの再生順序を変更するには、ページをクリックして希望の場所までドラッグします。
  - ページを削除するには、マウス ポインターをページ上に合わせて、 をクリックします。

ページ遷移効果を設定できます。遷移の効果を選択します。

- 2  **注記**

デバイスの種類が i Player に設定されている場合、ページ遷移効果を設定できます。

- 3 各ページの再生時間を設定します。リストから選択するか、時間を入力して、時間を設定します。

## コンテンツの保存

---

作成したコンテンツを保存します。

 をクリックして、次に希望の保存モードを使ってコンテンツを保存します。

- 保存する前にコンテンツをプレビュー表示するには、 をクリックします。
- 保存したコンテンツは、MagicInfo Server のコンテンツ リストに自動的に追加されます。

## DataLink の設定

---

DataLink 機能を使用して、リアルタイムで変化する要素を含む動的コンテンツを作成します。MagicInfo Server に追加された汎用メディア ファイルか、DataLink サーバーで収集された外部データをこの動的コンテンツにマッピングします。

### 注記

DataLink とは、指定された頻度で外部データを収集し、データを MagicInfo Player に送信する Web ベースのアプリケーションです。収集されたデータは、動的コンテンツ ファイルを再生するために使用されます。DataLink の詳細については、MagicInfo DataLink ユーザー ガイドを参照してください。

## DataLink テンプレートの作成

Web Author を使用して、DataLink テンプレートを作成します。

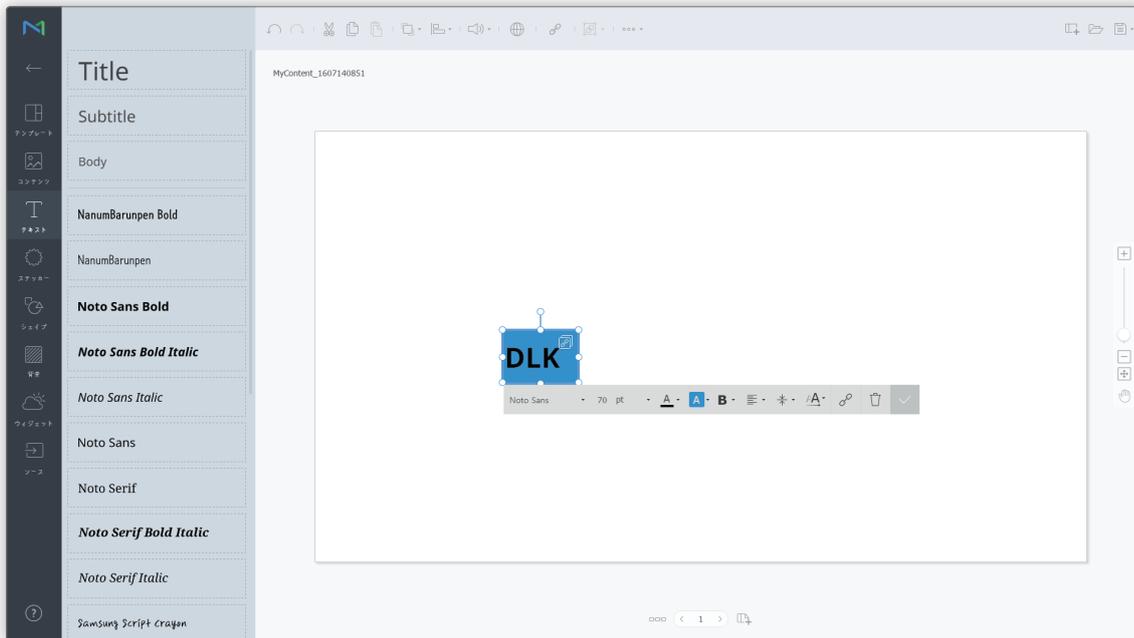
- 1 コンテンツ ページに要素を追加します。

### 注記

DataLink 機能は、画像、動画およびテキスト要素とのみ互換性があります。

2 DataLink 機能に適用する要素を選択し、要素エディタ ツールバーで  をクリックします。また、複数の要素を同時に選択できます。

– 要素には、 アイコンが表示されます。



3 要素を選択した状態で、必要な設定を指定します。



複数の DataLink 要素を選択し、それをグループ化またはグループ化解除します。

DataLink の設定を指定します。



- **切替時間** : DataLink 要素を更新する時間間隔を設定します。
- **データの同期** : データを同期するかどうかを選択します。
- **前のデータを保持** : 以前のデータを保持するかどうかを選択します。

4 必要な設定を指定したら、 をクリックします。

- 5 保存詳細を設定し、**DLK の作成と保存**をクリックします。
  - コンテンツが、DataLink テンプレートとして保存されます。

保存

---

コンテンツ名

タイプ LFT

リンクされた DLK

---

## DataLink テンプレートの編集

保存済みの DataLink テンプレートをインポートし、編集します。

- 1 Web Author 画面で  をクリックします。
- 2 **Datalink テンプレート** タブをクリックします。

開く

---

LFD コンテンツ   **Datalink テンプレート**   Datalink コンテンツ

---

10 個のアイテム ☰ ☐ 名前、作成者 🔍

<p><b>Template_1</b></p> <p>継続時間:   タイプ: LFT 最終変更:   サイズ: 14 kB</p>
<p><b>002</b></p> <p>継続時間:   タイプ: LFT 最終変更:   サイズ: 14 kB</p>
<p><b>002</b></p> <p>継続時間:   タイプ: LFT</p>

---

- 3 テンプレートを選択し、**LFT の編集**をクリックします。
- 4 同じ手順で DataLink テンプレートを編集し、DataLink テンプレートを作成します。

## DLK コンテンツ ファイルの作成

DataLink テンプレートを使用して DLK コンテンツを作成し、MagicInfo Player に配布します。DLK コンテンツは、メディア ファイルまたはテキストを追加するか、保存済みの DataLink Server 設定をインポートすることで作成できます。

### DataLink テンプレートのインポート

DataLink テンプレートをインポートして、DLK コンテンツを作成します。

#### 注記

DataLink テンプレートの作成方法に関する詳細については、[▶ DataLink テンプレートの作成](#) を参照してください。

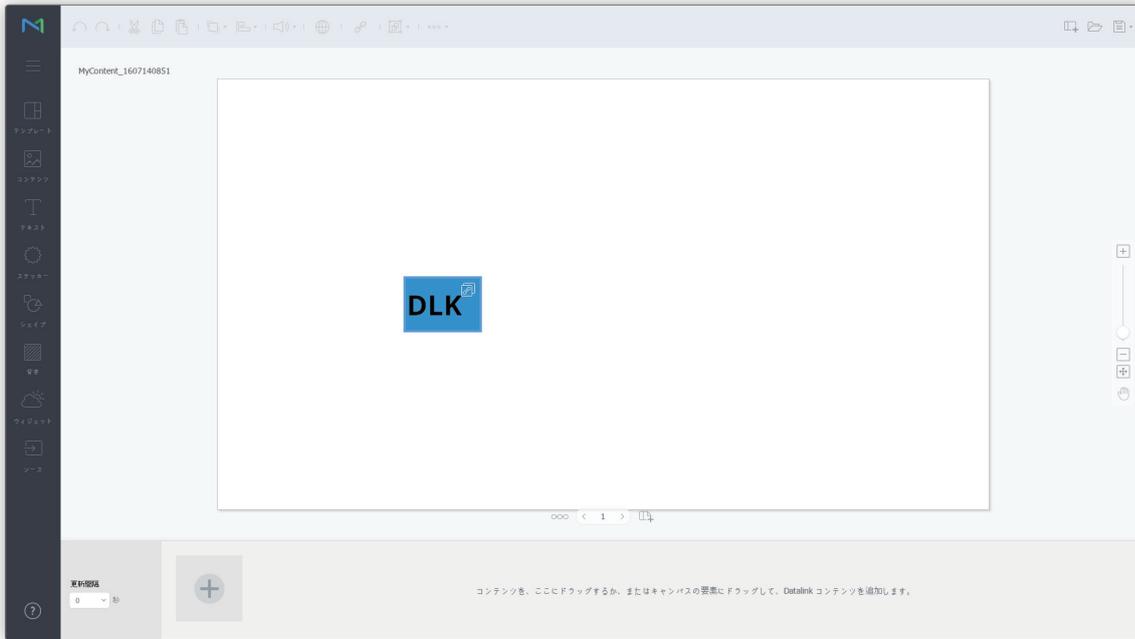
- 1 Web Author 画面で  をクリックします。
- 2 Datalink テンプレート タブをクリックします。



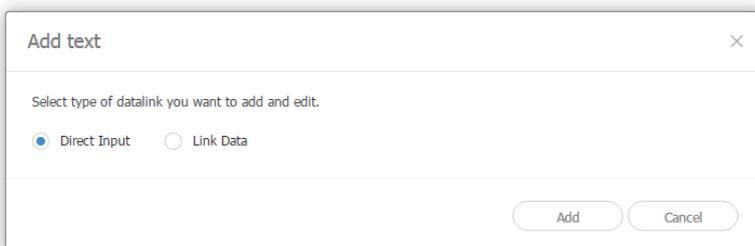
- 3 テンプレートを選択し、**DLK の作成**をクリックします。
  - DLK コンテンツ作成ページが表示されます。

## 手動入力による DLK コンテンツの作成

- 1 DataLink テンプレートをインポートします。
- 2 DataLink 要素を選択します。
  - DataLink 管理ウィンドウが表示されます。



- 3 データを追加するには、 をクリックします。
- 4 **直接入力**を選択し、**追加**をクリックします。



5 詳細を入力し、**保存**をクリックします。

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

- Text:** A text input field.
- メイン タグ (Main Tag):** A button labeled 'Select Tag'.
- タグ一致タイプ (Tag Consistency Type):** Two radio buttons, 'And' (selected) and 'Or'.
- Buttons:** 'Save' and 'Cancel' buttons at the bottom right.

<b>テキスト</b>	テキストを入力します。
<b>メイン タグ</b>	<p>必要に応じて、テキストにタグを追加します。タグ リストからタグを選択し、<b>保存</b>をクリックします。複数のタグを選択できます。</p> <p> <b>注記</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>タグ付きコンテンツ ファイルは、同じタグを持つデバイスでのみ再生されます。</li> <li>テキストにタグを割り当てるには、最初にタグが MagicInfo Server に保存されていることを確認してください。タグの追加の詳細については、以下を参照してください。▶ <a href="#">タグの追加</a></li> <li>タグの使用の詳細については、以下を参照してください。▶ <a href="#">DLK コンテンツ タグ</a></li> </ul>
<b>タグ一致タイプ</b>	複数のタグを割り当てる場合、一致する条件を設定します。

6 必要な設定を指定したら、 をクリックします。

7 保存詳細を入力し、**保存**をクリックします。

- コンテンツが、DLK コンテンツとして保存されます。

## Datalink サーバー と連携して DLK ファイルを作成する

Datalink サーバー に保存されたデータを DLK テンプレートにマッピングして、DLK コンテンツ ファイルを作成します。

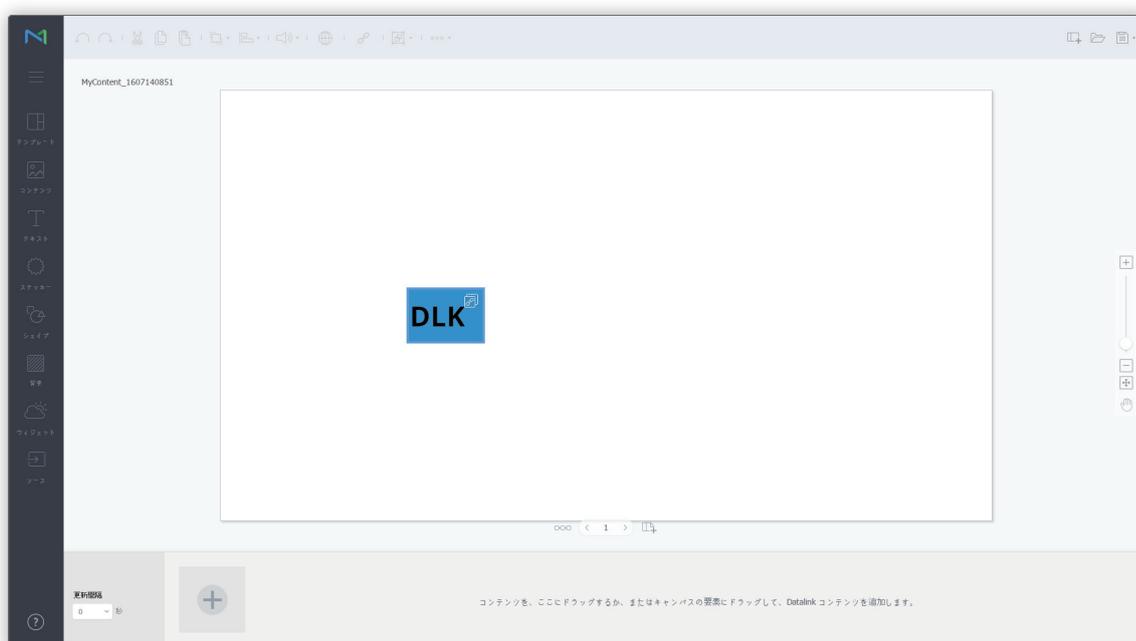
### Datalink サーバー と連携して DLK ファイルを作成する

Datalink サーバー と連携して DLK コンテンツ ファイルを作成するには、MagicInfo Server を Datalink サーバー に接続してください。詳細については、以下を参照してください。 [▶ DataLink サーバー管理](#)

### メディア スライド要素

Datalink サーバー データをメディア スライド要素にマッピングすることはできません。

- 1 DataLink テンプレートをインポートします。
- 2 DataLink 要素を選択します。
  - DataLink 管理ウィンドウが表示されます。



3 データを追加するには、**+** をクリックします。

4 **データのリンク** を選択し、**追加** をクリックします。

5 詳細を入力し、**保存** をクリックします。

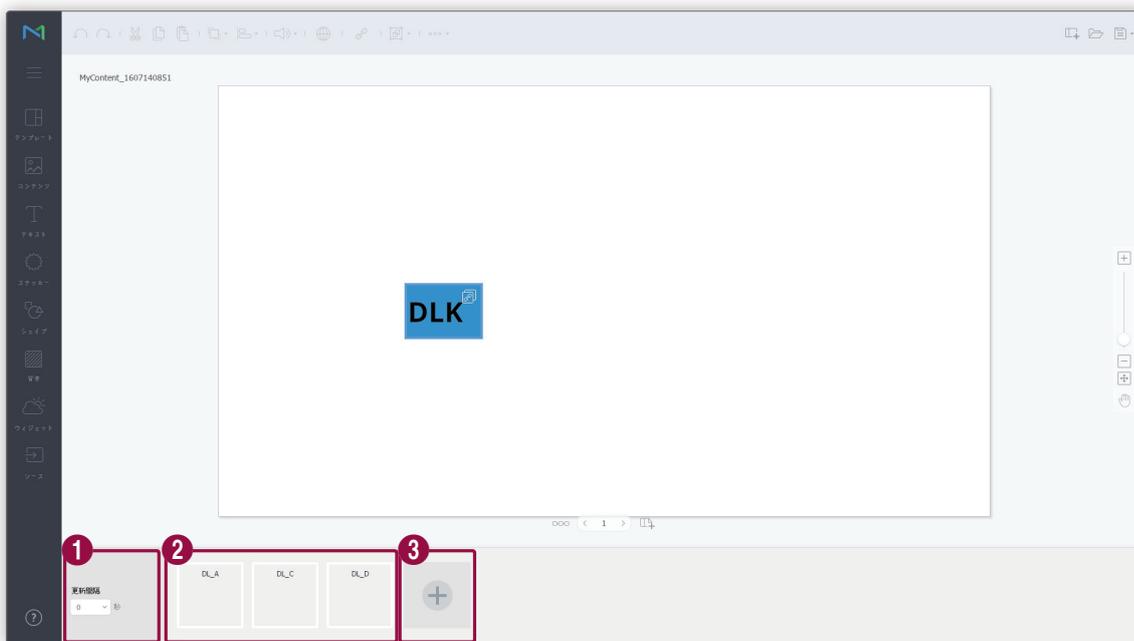
<b>データの選択</b>	DataLink に保存された DataLink Server 表を選択します。DataLink テーブルで、使用するデータ項目を選択し、 <b>保存</b> をクリックします。
<b>メイン タグ</b>	<p>必要に応じて、データ項目にタグを追加します。タグ リストからタグを選択し、<b>保存</b> をクリックします。複数のタグを選択できます。</p> <p> <b>注記</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>タグ付きコンテンツ ファイルは、同じタグを持つデバイスでのみ再生されます。</li> <li>データ項目にタグを割り当てるには、最初にタグが MagicInfo Server に保存されていることを確認してください。タグの追加の詳細については、<a href="#">以下を参照してください。</a> ▶ <a href="#">タグの追加</a></li> </ul>

<b>DataLink タグ</b>	DataLink タグを追加します。DataLink タグを追加するには、DataLink テーブルで列を選択し、 <b>保存</b> をクリックします。タグの使用の詳細については、以下を参照してください。 <a href="#">▶ DLK コンテンツ タグ</a>
<b>変換テーブル</b>	データ置換表を使用して、DataLink 表のデータをテキスト、画像またはビデオに置換します。変換テーブルを選択ウィンドウで、置き換えの対象を選択し、 <b>保存</b> をクリックします。
<b>タグ一致タイプ</b>	複数のタグを割り当てる場合、一致する条件を設定します。

- 6 必要な設定を指定したら、 をクリックします。
- 7 保存詳細を入力し、**保存**をクリックします。
  - コンテンツが、DLK コンテンツとして保存されます。

## DataLink の管理

- 1 DataLink テンプレートまたは DLK コンテンツをインポートします。
- 2 DataLink 要素を選択します。
  - DataLink 管理ウィンドウが表示されます。
- 3 以下のメニュー項目を使用して、DataLink を管理します。



- 1 DataLink 要素を更新する時間間隔を設定します。

追加したデータを表示します。

- 2
  - 追加したデータを削除するには、マウス ポインターを削除するデータ項目上に合わせて、 をクリックします。
  - 追加したデータを編集するには、マウス ポインターを編集するデータ項目上に合わせて、 をクリックします。

- 3 データを追加します。

## DLK コンテンツの編集

保存済みの DLK コンテンツをインポートし、編集します。

- 1 Web Author 画面で  をクリックします。
- 2 **Datalink コンテンツ** タブをクリックします。



- 3 コンテンツ ファイルを選択し、**開く**をクリックします。
- 4 同じ手順で DLK コンテンツを編集し、DLK コンテンツを作成します。

# コンテンツの管理

## コンテンツの承認

適切な特権を持たないユーザーが追加または作成したコンテンツは、MagicInfo Server で承認または拒否できます。

### 注記

- この機能をまず MagicInfo Server で有効にする必要があります。詳細については、以下を参照してください。 ▶ [MagicInfo Server の設定](#)
- コンテンツ承認機能が無効になっていると、MagicInfo Server ユーザーが追加または作成したコンテンツは、承認ステップなしで直ちに配備されます。
- コンテンツ管理権限を持つユーザーのみがコンテンツを承認できます。また、この役割を持つユーザーが追加したコンテンツは、自動的に承認され、配備されます。詳細については、以下を参照してください。 ▶ [デフォルトのユーザー役割の種類](#)

- 1 **未承認**をクリックします。
  - 承認待ちのコンテンツ リストが表示されます。
- 2 コンテンツを選択して**コンテンツの承認**をクリックします。
- 3 承認ウィンドウで、コンテンツ ファイルに割り当てるグループを選択し、**OK** をクリックします。
  - コンテンツが配備され、MagicInfo Server で利用可能になります。



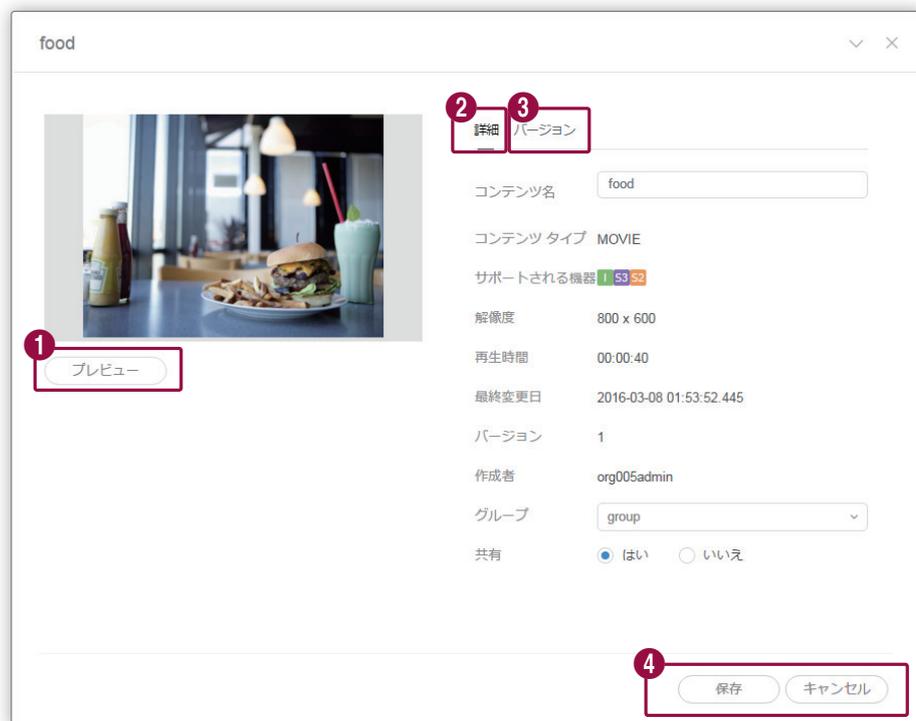
### 注記

- 特定のコンテンツの使用を拒否するには、コンテンツをリストで選択し、**拒否**をクリックします。
- リストからコンテンツを削除するには、**削除**をクリックします。削除したコンテンツはごみ箱に移動します。

## コンテンツ詳細の表示

コンテンツ ファイル情報を表示および編集します。

リストでコンテンツ ファイルの名前をクリックします。



1 デバイスに配布せずに、MagicInfo Server から直接コンテンツを再生するように選択できます。

2 コンテンツ ファイルの詳細情報を表示します。コンテンツ名またはグループを編集します。共有オプションも利用できます。コンテンツ グループの変更については、[▶ コンテンツ ファイル グループの変更](#) を参照してください。

コンテンツ バージョンを表示し、ファイルを編集します。

- 3
- コンテンツ ファイルを変更するには、**ファイルの更新**をクリックします。コンテンツ ファイルを更新すると、コンテンツのバージョンが変換されます。
  - 特定バージョンのコンテンツ ファイルを使用するには、バージョン番号の隣にある  をクリックします。ファイル バージョンを使用して、コンテンツ ファイルを便利に管理することができます。

4

- **保存** : 詳細ウィンドウで編集した情報を保存します。
- **閉じる** : 詳細ウィンドウを閉じます。

#### 注記

- 共有が許可されたファイルは、同じ組織内の他のユーザーとのみ共有できます。
- 最大 5 つのバージョンまで保存できます。新しいバージョンを保存すると、一番古いバージョンが削除されます。保存するバージョン番号は、MagicInfo Server インストール フォルダのファイル「`conf\config.properties`」を編集して設定できます。変更を適用するには、MagicInfo Server を再起動する必要があります（たとえば、`content.version_limit_count = 5`）。

## コンテンツ ファイルの削除

必要に応じて、コンテンツ ファイルのリストからコンテンツ ファイルを削除します。

コンテンツ ファイルを選択し、**削除**をクリックします。選択したコンテンツはごみ箱に移動します。このコンテンツは、必要な場合に復元できます。

- 削除中のコンテンツ ファイルを別のユーザーが使用するか、プレイリスト/スケジュールに追加した場合、確認ウィンドウが表示されます。また、コンテンツを使用しているプレイリストまたはスケジュールも表示されます。
- コンテンツを削除するには、確認ウィンドウで **はい** をクリックします。コンテンツは、追加されたプレイリストまたはスケジュールから自動的に削除されます。

## コンテンツ ファイルのダウンロード

コンピュータにコンテンツ ファイルをダウンロードします。コンテンツ ファイルを選択し、**ダウンロード**をクリックします。

## プレイリストへのコンテンツ ファイルの追加

---

プレイリストにコンテンツを追加します。

- 1 リストから追加するコンテンツを選択し、**再生リストに追加**をクリックします。
- 2 リスト ウィンドウで、プレイリストを選択し、**追加**をクリックします。
  - コンテンツ ファイルが選択したプレイリストに追加されます。
  - プレイリスト ウィンドウには、ユーザーが作成したプレイリストのみが表示されます。
  - 新しいプレイリストを作成して追加するには、**新たなプレイリストに追加**をクリックします。プレイリストの作成については、[▶ プレイリストの作成](#) を参照してください。

## コンテンツ ファイル グループの変更

---

コンテンツ ファイル グループはコンテンツ リストから変更できます。



ユーザー自身が追加したコンテンツのグループしか変更できません。

コンテンツ グループを変更するオプションを選択します。

**オプション 1** コンテンツを選択し、**移動**をクリックします。グループ選択画面で、グループを変更し、**保存**をクリックします。

**オプション 2** コンテンツ名をクリックします。コンテンツ詳細ウィンドウで、グループを変更し、**保存**をクリックします。

## コンテンツ ファイルのリストのエクスポート

---

コンテンツ ファイルのリストを Excel または PDF ファイルとしてエクスポートします。**エクスポート**をクリックし、ファイル タイプを選択します。

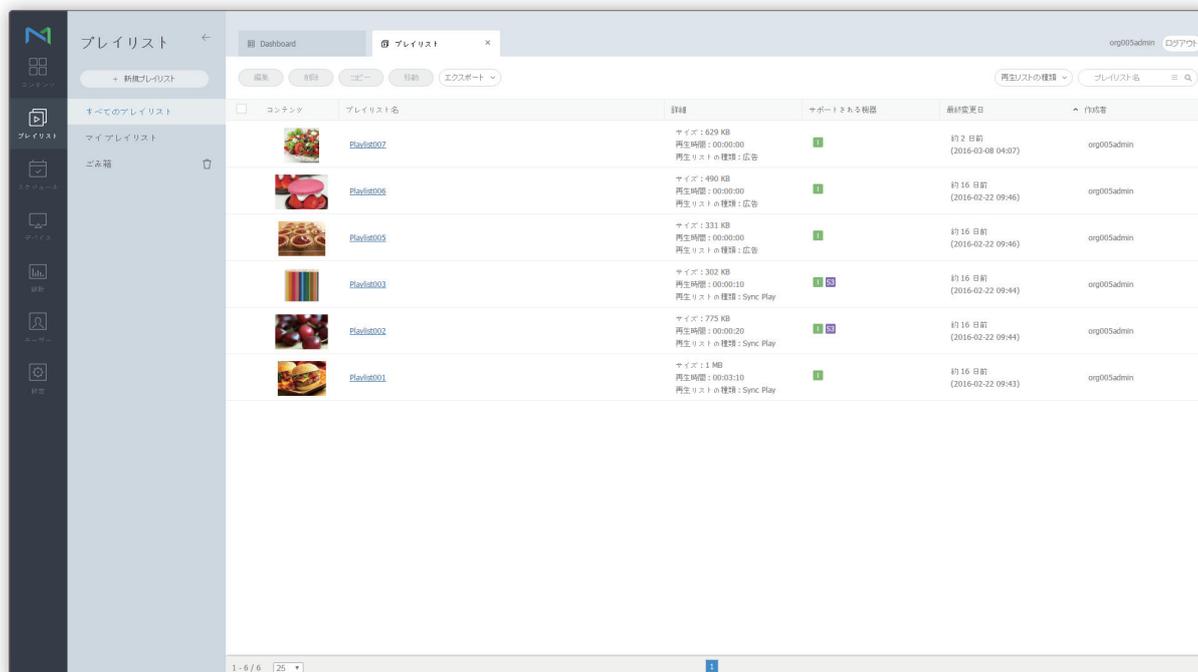
## プレイリスト メニュー

複数のファイルを含むプレイリストを作成し、様々なモードで再生することができます。プレイリストは、1つのコンテンツファイルとして読み取られます。MagicInfo Server にプレイリストを追加し、管理できます。

メインメニューバーで  をクリックします。

### 注記

- MagicInfo Server の管理者（一般的な管理者または組織の管理者）は、各ユーザーに対して役割を割り当てることができます。使用可能な MagicInfo Server 機能は、ユーザーの役割によって異なります。ユーザーの役割の詳細については、[以下を参照してください。](#) ▶ [ユーザーの役割の変更](#)
- この章では、組織管理者権限でサインインしていることを前提とします。



コンテンツ	プレイリスト名	詳細	ターゲットとなる機器	最終更新日	作成者
	Playlist002	サイズ: 629 KB 再生時間: 00:00:00 再生リストの種類: 広告		約 3 日前 (2016-03-08 04:07)	org005admin
	Playlist006	サイズ: 490 KB 再生時間: 00:00:00 再生リストの種類: 広告		約 16 日前 (2016-02-22 09:46)	org005admin
	Playlist005	サイズ: 331 KB 再生時間: 00:00:00 再生リストの種類: 広告		約 16 日前 (2016-02-22 09:46)	org005admin
	Playlist003	サイズ: 302 KB 再生時間: 00:00:10 再生リストの種類: Sync Play		約 16 日前 (2016-02-22 09:44)	org005admin
	Playlist002	サイズ: 775 KB 再生時間: 00:00:20 再生リストの種類: Sync Play		約 16 日前 (2016-02-22 09:44)	org005admin
	Playlist001	サイズ: 1 MB 再生時間: 00:00:00 再生リストの種類: Sync Play		約 16 日前 (2016-02-22 09:43)	org005admin

## プレイリストの表示

---

プレイリストは、1 つのコンテンツ ファイルとして読み取られます。結果として、コンテンツ ファイル ポリシーは、プレイリスト ポリシーにも適用されます。

詳細については、以下を参照してください。 [▶ コンテンツの表示](#)

## プレイリストのプレビュー

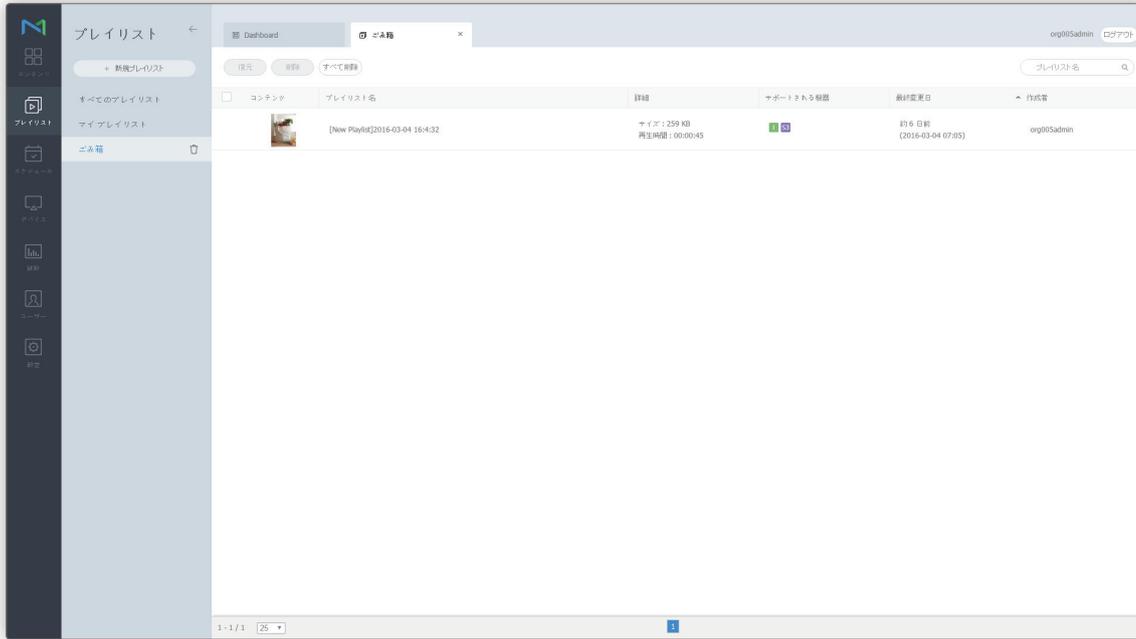
このメニューでは、選択したプレイリストのタイプを表示します。また、特定のプレイリストを検索するときにも使用できます。



- 1  をクリックし、表示するプレイリストのタイプを選択します。画面には、選択したタイプのプレイリストのみが表示されます。
  - 2 プレイリストをキーワードで検索します。  をクリックして、最終変更日など、異なる条件でプレイリストを検索します。
-

## ごみ箱

ごみ箱をクリックすると、削除したプレイリストが表示されます。



- ・ **復元**をクリックすると、選択したプレイリストがdefaultのグループ内に復元されます。
- ・ **削除**をクリックすると、選択したプレイリストが完全に削除されます。
- ・ すべてのプレイリストを完全に削除するには、**すべて削除**または**ごみ箱**の横にある  をクリックします。

### 注記

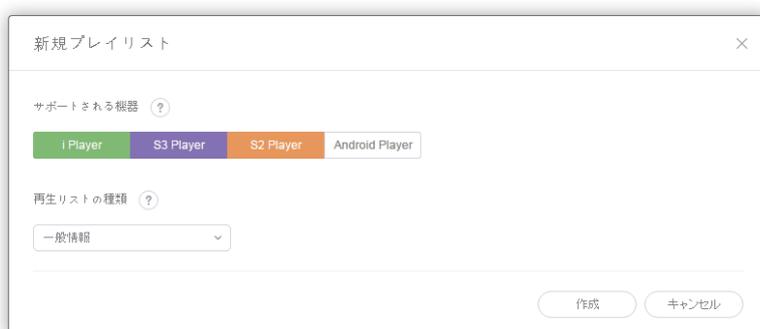
プレイリスト削除の詳細については、以下を参照してください。 [▶ プレイリストの削除](#)

# プレイリストの作成

MagicInfo Server でコンテンツをプレイリストに追加し、それをデバイスで再生できます。

## 一般的な再生リストの作成

- 1 新規プレイリストをクリックします。
- 2 最初のプレイリスト設定を行い、**作成**をクリックします。



### サポートされる機器

プレイリストのデバイスの種類を選択します。

#### 注記

- 共通のプレイリストは、すべてのデバイスの種類で再生できます。
- 選択したデバイスより高パフォーマンスのデバイスは、自動的に選択肢に含まれます。たとえば、S2 Player を選択すると、S3 Player や i Player などの高位バージョンが自動的に選択されます。
- サポートされる機器には、現在 MagicInfo Server にライセンスが登録されているデバイスの種類のみが表示されます。

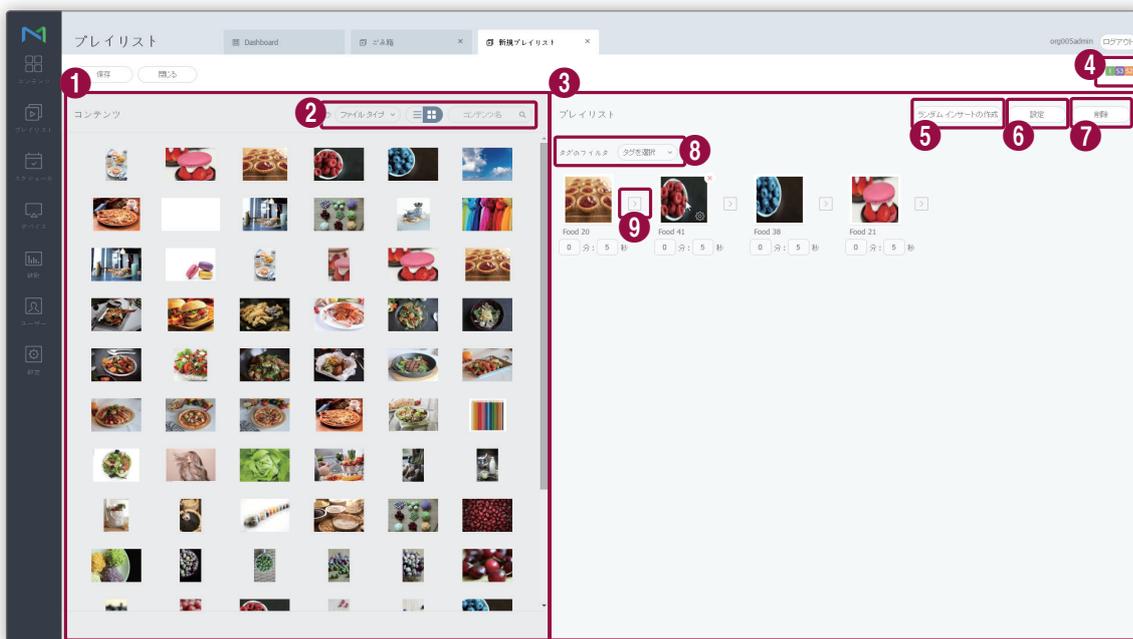
### 再生リストの種類

再生リストの種類を選択します。**全般**を選択します。

#### 注記

- 選択可能なプレイリストの種類は、前述のステップで指定したデバイスの種類に応じて異なります。
- 再生リストの種類のある ? の上にマウス ポインターを合わせると、各プレイリストの種類の詳細が表示されます。

3 プレイリストの設定を行い、**保存**をクリックします。



コンテンツ ファイルがリストとして表示されます。コンテンツをクリックすると、そのコンテンツがプレイリスト ボックスに追加されます。

1

 **注記**

同じコンテンツを複数回追加できます。

コンテンツの表示モードを変更するか、コンテンツ ファイルを検索します。

2

-  : グループごとにコンテンツを表示します。
- **ファイル タイプ** :  をクリックして、該当するファイル タイプのチェックボックスを選択します。画面には、選択したタイプのファイルのみが表示されます。
-   : コンテンツ表示モードを変更します。リスト表示には  を、サムネイル表示には  を選択します。
- **コンテンツ名** : コンテンツ ファイルを名前で検索します。

3

プレイリストに含まれるコンテンツ ファイルを表示します。

4

現在作成中のプレイリストを再生できるデバイス タイプを表示します。

プレイリストにランダムな再生コンテンツを挿入します。

ランダム再生のコンテンツ リストを作成するには、メニューをクリックします。

5

- これは、プレイリストの作成と同じ手順で実行できます。
- 設定で、ランダム コンテンツの再生時間を指定できます。
- ランダム再生は、Player I および Player S3 のデバイスと、一般情報タイプのプレイリストに設定できます。

プレイリストに追加したコンテンツの再生オプションを設定します。プレイリストから 1 つ以上のコンテンツ項目を選択し、このメニューをクリックします。

 **注記**

あるいは、プレイリスト ボックスのコンテンツ ファイルにマウス ポインターを合わせて、 を表示します。 をクリックして、コンテンツ ファイルの再生オプションを設定します。

- **継続時間**：コンテンツ ファイルの再生継続時間を設定します。

 **注記**

- 動画ファイルなど、継続時間が事前に定義されたコンテンツ ファイルの再生継続時間は変更できません。
- 再生継続時間の設定は、プレイリスト ボックスの各コンテンツ項目名の下にあります。再生継続時間は、同じ手順で調整できます。

6

- **再生日**：コンテンツ再生の期間を設定します。このコンテンツは、指定した期間だけ再生されます。コンテンツのループ再生を設定するには、**毎日**を選択します。
- **タグ**：コンテンツ ファイル毎に異なるタグを割り当てます。これにより、目的のデバイスでコンテンツ ファイルを再生できます。プレイリストのタグの詳細については、以下を参照してください。 ▶ [プレイリスト タグ](#)

 **注記**

新しいタグを作成できます。タグ設定ウィンドウで**タグを追加**をクリックします。タグの作成については、▶ [タグの追加](#) を参照してください。

- **タグ一致タイプ**：複数のタグが含まれるコンテンツの場合、タグに従ってコンテンツを再生します。すべてのタグが一致するデバイスでのみコンテンツを再生するには **And** を、1 つでもタグが一致するデバイスで再生するには **Or** を選択します。複数タグの使用については、▶ [複数タグの使用](#) を参照してください。

プレイリストからコンテンツを削除します。1 つ以上のコンテンツ項目を選択し、このメニューをクリックします。

7

 **注記**

あるいは、プレイリスト ボックスのコンテンツ ファイルにマウス ポインターを合わせて、 を表示します。 をクリックして、ファイルを削除します。

8

プレイリストで特定のタグを含むコンテンツだけを表示するフィルターを設定します。 をクリックし、表示するタグを選択します。

9

プレイリストの最初と最後に効果を適用できます。 をクリックし、リストから使用する効果を選択します。

4 名前などのプレイリスト プロパティを設定し、**保存**をクリックします。プレイリストが作成されました。



<b>プレイリスト名</b>	プレイリストの名前を指定します。
<b>グループ</b>	プレイリストのグループを選択します。
<b>シャッフル</b>	ランダム再生を有効または無効にします。
<b>共有</b>	プレイリストを共有するかどうかを選択します。
<b>説明</b>	プレイリストの説明を追加します。

## 特定視聴者向け再生リストの作成

特定の視聴者向けの再生リストを作成し、視聴者認識機能を持つデバイス上でコンテンツを再生します。

### 注記

この機能では、デバイスのカメラで周辺の人物を検出し、事前に設定したコンテンツを再生できます。

- 1 新規プレイリストをクリックします。
- 2 最初のプレイリスト設定を行い、作成をクリックします。

### サポートされる機器

プレイリストのデバイスの種類を選択します。

#### 注記

- 視聴者を限定したプレイリストは、i Player, S3 Player を選択すると作成できます。
- 選択したデバイスより高パフォーマンスのデバイスは、自動的に選択肢に含まれます。たとえば、S2 Player を選択すると、S3 Player や i Player などの高位バージョンが自動的に選択されます。
- サポートされる機器には、現在 MagicInfo Server にライセンスが登録されているデバイスの種類のみが表示されます。

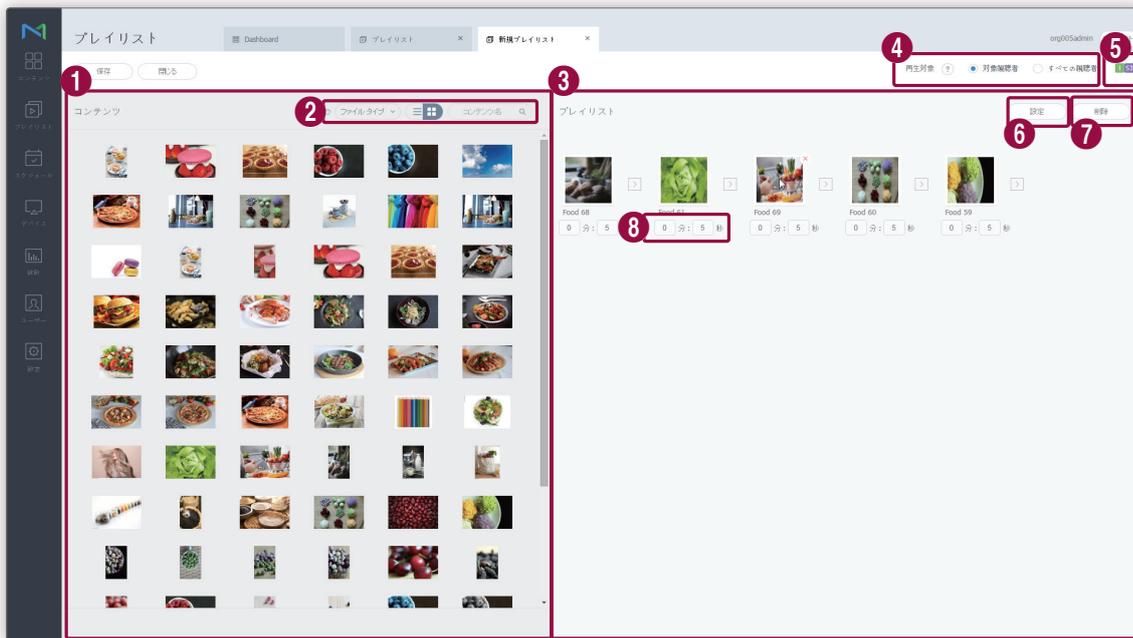
### 再生リストの種類

再生リストの種類を選択します。視聴者を対象を選択します。

#### 注記

- 選択可能なプレイリストの種類は、前述のステップで指定したデバイスの種類に応じて異なります。
- 再生リストの種類の隣にある ? の上にマウス ポインターを合わせると、各プレイリストの種類の詳細が表示されます。

3 プレイリストの設定を行い、**保存**をクリックします。



コンテンツ ファイルがリストとして表示されます。コンテンツをクリックすると、そのコンテンツがプレイリスト ボックスに追加されます。

1

 **注記**

同じコンテンツを複数回追加できます。

コンテンツの表示モードを変更するか、コンテンツ ファイルを検索します。

2

-  : グループごとにコンテンツを表示します。
- **ファイル タイプ** :  をクリックして、該当するファイル タイプのチェックボックスを選択します。画面には、選択したタイプのファイルのみが表示されます。
-   : コンテンツ表示モードを変更します。リスト表示には  を、サムネイル表示には  を選択します。
- コンテンツ名 : コンテンツ ファイルを名前を検索します。

3

プレイリストに含まれるコンテンツ ファイルを表示します。

視聴者固有のコンテンツを再生する対象視聴者の範囲を選択します。

4

- **対象視聴者** : 特定の視聴者タイプを検出したときにコンテンツを再生します。
- **すべての視聴者** : タイプには関係なく、すべての視聴者を検出したときにコンテンツを再生します。

5

現在作成中のプレイリストを再生できるデバイス タイプを表示します。

視聴者限定コンテンツの再生オプションを設定します。プレイリストから 1 つ以上のコンテンツ項目を選択し、このメニューをクリックします。

#### 注記

- あるいは、プレイリスト ボックスのコンテンツ ファイルにマウス ポインターを合わせて、 を表示します。 をクリックして、コンテンツ ファイルの再生オプションを設定します。
- **再生日**：コンテンツ再生の期間を設定します。このコンテンツは、指定した期間だけ再生されます。コンテンツのループ再生を設定するには、**毎日**を選択します。
- **視聴者測定**：使用できるメニュー項目は、選択した対象視聴者の範囲に応じて異なります。
  - Playing for に対して対象視聴者を選択すると、指定した性別の視聴者が検出されたときに指定したコンテンツがデバイスで再生されます。ドロップダウン リストから対象視聴者を選択し、コンテンツの対象視聴者の性別を指定します。たとえば、コンテンツ A と B を選択して、性別を男性に設定します。男性視聴者が検出されるたびに、コンテンツ A と B がデバイスで再生されます。女性視聴者が検出されると、プレイリストの順番でコンテンツ ファイルがデバイスで再生されます。

6

#### 注記

男性視聴者に指定したコンテンツには 、女性視聴者に選択したコンテンツには  が表示されます。

- Playing for に対してすべての視聴者を選択すると、視聴者が検出されたときに指定したコンテンツがデバイスで再生されます。ドロップダウン リストからすべての視聴者を選択します。視聴者が検出されないと、プレイリストの順番でコンテンツ ファイルがデバイスで再生されます。

#### 注記

すべての視聴者を対象としたコンテンツには  が表示されます。

プレイリストからコンテンツを削除します。1 つ以上のコンテンツ項目を選択し、このメニューをクリックします。

7

#### 注記

あるいは、プレイリスト ボックスのコンテンツ ファイルにマウス ポインターを合わせて、 を表示します。 をクリックして、ファイルを削除します。

コンテンツの再生継続時間を表示します。継続時間は必要に応じて設定できます。

8

#### 注記

動画ファイルなど、継続時間が事前に定義されたコンテンツ ファイルの再生継続時間は変更できません。

#### 4 名前などのプレイリスト プロパティを設定し、**保存**をクリックします。プレイリストが作成されました。

保存

プレイリスト名 [New Playlist[2016-03-10 19:0:24]]

グループ default

共有  オン  オフ

直接再生?  オン  オフ

説明

保存 キャンセル

<b>プレイリスト名</b>	プレイリストの名前を指定します。
<b>グループ</b>	プレイリストのグループを選択します。
<b>共有</b>	プレイリストを共有するかどうかを選択します。
<b>直接再生</b>	再生を開始する時間を指定できます。対象視聴者を認識した直後に特定視聴者向けコンテンツを再生するには、 <b>オン</b> を選択します。現在のコンテンツの再生が終わってから特定視聴者向けコンテンツを再生するには、 <b>オフ</b> を選択します。
<b>説明</b>	プレイリストの説明を追加します。

## 同期したプレイリストの作成

複数のプレイリストの異なるコンテンツ ファイルの再生を同時に開始する同期されたプレイリストを作成します。これにより、異なるデバイスで、異なるコンテンツを同時に再生できます。

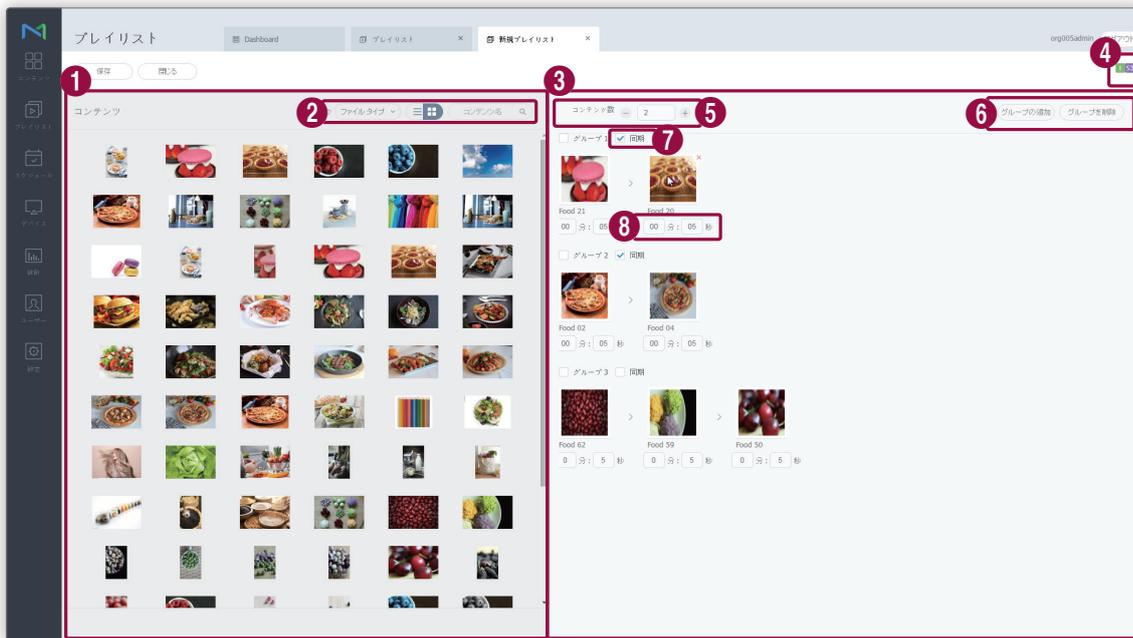
### 注記

同期したプレイリストをデバイスで使用するには、同期再生スケジューリングが必要です。詳細については、以下を参照してください。▶ [同期した再生スケジュールの作成](#)

- 1 新規プレイリストをクリックします。
- 2 最初のプレイリスト設定を行い、作成をクリックします。

<p><b>サポートされる機器</b></p>	<p>プレイリストのデバイスの種類を選択します。</p> <p><b>注記</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>同期したプレイリストは、i Player, S3 Player を選択すると作成できます。</li> <li>選択したデバイスより高パフォーマンスのデバイスは、自動的に選択肢に含まれます。たとえば、S2 Player を選択すると、S3 Player や i Player などの高位バージョンが自動的に選択されます。</li> <li>サポートされる機器には、現在 MagicInfo Server にライセンスが登録されているデバイスの種類のみが表示されます。</li> </ul>
<p><b>再生リストの種類</b></p>	<p>再生リストの種類を選択します。<b>Sync Play</b> を選択します。</p> <p><b>注記</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>選択可能なプレイリストの種類は、前述のステップで指定したデバイスの種類に応じて異なります。</li> <li>再生リストの種類 の隣にある <b>?</b> の上にマウス ポインターを合わせると、各プレイリストの種類の詳細が表示されます。</li> </ul>

3 プレイリストの設定を行い、**保存**をクリックします。



コンテンツ ファイルがリストとして表示されます。コンテンツをクリックすると、そのコンテンツがプレイリスト ボックスに追加されます。

1

 **注記**

同じコンテンツを複数回追加できます。

コンテンツの表示モードを変更するか、コンテンツ ファイルを検索します。

2

-  : グループごとにコンテンツを表示します。
- **ファイル タイプ** :  をクリックして、該当するファイル タイプのチェックボックスを選択します。画面には、選択したタイプのファイルのみが表示されます。
-  : コンテンツ表示モードを変更します。リスト表示には  を、サムネイル表示には  を選択します。
- **コンテンツ名** : コンテンツ ファイルを名前で検索します。

3

各プレイリスト グループのコンテンツを表示します。

4

現在作成中のプレイリストを再生できるデバイス タイプを表示します。

同期した再生がオンのときに、各プレイリスト グループのコンテンツ項目数を設定します。

5  注記

- 同期したプレイリスト グループは、同じ数のコンテンツ項目を含みます。
- 同期していないプレイリスト グループは、グループのコンテンツ項目をいくつでも含むことができます。

プレイリスト グループ設定を変更します。

- 6
- **グループの追加**：プレイリスト グループを追加します。
  - **グループを削除**：既存のグループを削除します。削除する 1 つ以上のグループを選択し、このメニューをクリックします。

 注記

あるいは、プレイリスト ボックスのコンテンツ ファイルにマウス ポインターを合わせて、 を表示します。 をクリックして、ファイルを削除します。

再生を同期するプレイリスト グループのチェックボックスを選択します。

同期が選択されていないプレイリスト グループは同期されません。コンテンツ項目数と再生継続時間を設定できます。

 注記

- 7
- 同期したプレイリストを使用するには、以下の設定が必要です。
- 再生を同期するため、タグをプレイリスト グループとデバイスに割り当てます。たとえば、同じタグをプレイリスト 1 とデバイス A に割り当てます。プレイリストとデバイスには指定された単一のタグのみを使用します。同期再生タグは、同期再生スケジュールを作成するときに割り当てることができます。
  - 再生を同期させるプレイリスト グループに同じタイプのコンテンツ ファイルを割り当てます。たとえば、プレイリスト グループ 1 の最初のコンテンツ ファイルが画像ファイルの場合、プレイリスト グループ 2 の最初のコンテンツ ファイルも画像ファイルにする必要があります。

コンテンツの再生継続時間を表示します。継続時間は必要に応じて設定できます。

- 8
- 同期を選択したプレイリスト グループに含まれ、再生の順番が同じコンテンツ ファイルには、同じ再生継続時間を設定する必要があります。たとえば、同期再生を適用する 1 つのプレイリスト グループのプレイリストの最初のコンテンツ ファイルの継続時間が 30 秒に設定されている場合、他のプレイリスト グループの最初のコンテンツ ファイルの継続時間も 30 秒に設定します。

 注記

動画ファイルなど、継続時間が事前に定義されたコンテンツ ファイルの再生継続時間は変更できません。

4 名前などのプレイリスト プロパティを設定し、**保存**をクリックします。プレイリストが作成されました。

保存

プレイリスト名 [New Playlist]2016-03-10 19:2:2

グループ default

共有  オン  オフ

説明

保存 キャンセル

プレイリスト名	プレイリストの名前を指定します。
グループ	プレイリストのグループを選択します。
共有	プレイリストを共有するかどうかを選択します。
説明	プレイリストの説明を追加します。

## 広告プレイリストの作成

MagicInfo Server では、複数のプレイリストにマッピングするオプションで、各プレイリストを特定の日または時間にデバイスで再生できます。この広告スケジューリング機能を使用するには、広告プレイリストをまず作成する必要があります。

### 注記

広告スケジューリングについては、▶ [Ad Schedule の作成](#) を参照してください。

- 1 新規プレイリストをクリックします。
- 2 最初のプレイリスト設定を行い、作成をクリックします。

新規プレイリスト

サポートされる機器 ?

i Player S3 Player S2 Player Android Player

再生リストの種類 ?

広告

作成 キャンセル

### サポートされる機器

プレイリストのデバイスの種類を選択します。

### 注記

- 広告プレイリストは、i Player を選択した場合に作成できます。
- 選択したデバイスより高パフォーマンスのデバイスは、自動的に選択肢に含まれます。たとえば、S2 Player を選択すると、S3 Player や i Player などの高位バージョンが自動的に選択されます。
- サポートされる機器には、現在 MagicInfo Server にライセンスが登録されているデバイスの種類のみが表示されます。

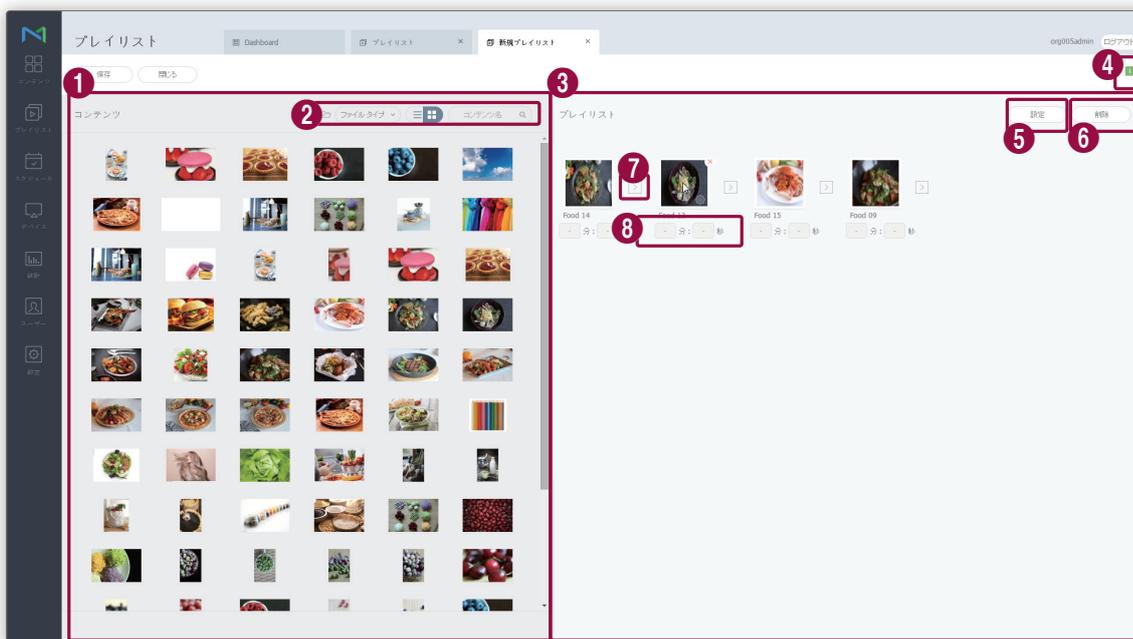
## 再生リストの種類

再生リストの種類を選択します。**広告**を選択します。

### 注記

- 選択可能なプレイリストの種類は、前述のステップで指定したデバイスの種類に応じて異なります。
- 再生リストの種類のある ? の上にマウス ポインターを合わせると、各プレイリストの種類の詳細が表示されます。

3 プレイリストの設定を行い、**保存**をクリックします。



コンテンツ ファイルがリストとして表示されます。コンテンツをクリックすると、そのコンテンツがプレイリスト ボックスに追加されます。

1

### 注記

同じコンテンツを複数回追加できます。

コンテンツの表示モードを変更するか、コンテンツ ファイルを検索します。

2

- : グループごとにコンテンツを表示します。
- **ファイル タイプ** : をクリックして、該当するファイル タイプのチェックボックスを選択します。画面には、選択したタイプのファイルのみが表示されます。
- : コンテンツ表示モードを変更します。リスト表示の場合は を、コンテンツのプレビュー表示には を選択します。
- **コンテンツ名** : コンテンツ ファイルを名前で検索します。

3 プレイリストに含まれるコンテンツ ファイルを表示します。

4 現在作成中のプレイリストを再生できるデバイス タイプを表示します。

プレイリストに追加したコンテンツの再生オプションを設定します。プレイリストから 1 つ以上のコンテンツ項目を選択し、このメニューをクリックします。

 注記

あるいは、プレイリスト ボックスのコンテンツ ファイルにマウス ポインターを合わせて、 を表示します。 をクリックして、コンテンツ ファイルの再生オプションを設定します。

- ・ **継続時間**：有効チェックボックスを選択して、コンテンツ再生継続時間を設定します。有効チェックボックスを選択しない場合、コンテンツは、広告スケジュールを作成したときに指定したスロット期間だけ再生されます。

 注記

スロットとは、広告スケジューリングの時間単位です。スロットを必要な数だけ作成して、それぞれのスロットに異なる広告スケジュールを割り当てます。

5

- ・ **再生頻度**：コンテンツ再生の頻度を設定します。
- ・ **個別に再生**：コンテンツ特定の再生オプションを設定するには、**個別に再生** をクリックします。コンテンツ再生日、曜日および時間を設定し、反復再生モードをオンまたはオフにします。

 注記

コンテンツ再生時間は、反復再生モードのオン/オフに応じて異なります。

たとえば、再生期間を 2016 年 10 月 1 ~ 15 日の午前 9 時から午後 3 時に設定すると、コンテンツは以下のように再生されます。

- ・ 反復再生モードがオンの場合、コンテンツは、10 月 1 日の午前 9 時から 10 月 15 日の午後 3 時まで連続して再生されます。
- ・ 反復再生モードがオフの場合、コンテンツは、10 月 1 ~ 15 日の午前 9 時から午後 3 時に再生されます。

プレイリストからコンテンツを削除します。1 つ以上のコンテンツ項目を選択し、このメニューをクリックします。

6

 注記

あるいは、プレイリスト ボックスのコンテンツ ファイルにマウス ポインターを合わせて、 を表示します。 をクリックして、ファイルを削除します。

7

プレイリストの最初と最後に効果を適用できます。 をクリックし、リストから使用する効果を選択します。

8

コンテンツの再生継続時間を表示します。

4 名前などのプレイリスト プロパティを設定し、**保存**をクリックします。プレイリストが作成されました。



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

- プレイリスト名 (Playlist Name): [New Playlist]2016-03-10 19:5:48
- グループ (Group): default
- 共有 (Share):  オン (On)  オフ (Off)
- 説明 (Description): [Empty text area]

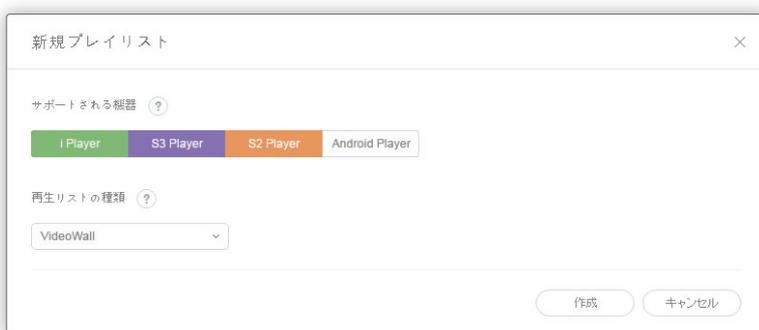
Buttons at the bottom: 保存 (Save) and キャンセル (Cancel).

<b>プレイリスト名</b>	プレイリストの名前を指定します。
<b>グループ</b>	プレイリストのグループを選択します。
<b>共有</b>	プレイリストを共有するかどうかを選択します。
<b>説明</b>	プレイリストの説明を追加します。

## VideoWall プレイリストの作成

VideoWall 再生のプレイリストを作成できます。

- 1 **新規プレイリスト**をクリックします。
- 2 最初のプレイリスト設定を行い、**作成**をクリックします。



### サポートされる機器

プレイリストのデバイスの種類を選択します。

#### 注記

- VideoWall プレイリストは、S2 Player を選択した場合に作成できます。ただし、プレイリストは、MagicInfo Player I, Player S3 で再生できます。
- 選択したデバイスより高パフォーマンスのデバイスは、自動的に選択肢に含まれます。たとえば、S2 Player を選択すると、S3 Player や i Player などの高位バージョンが自動的に選択されます。
- サポートされる機器には、現在 MagicInfo Server にライセンスが登録されているデバイスの種類のみが表示されます。

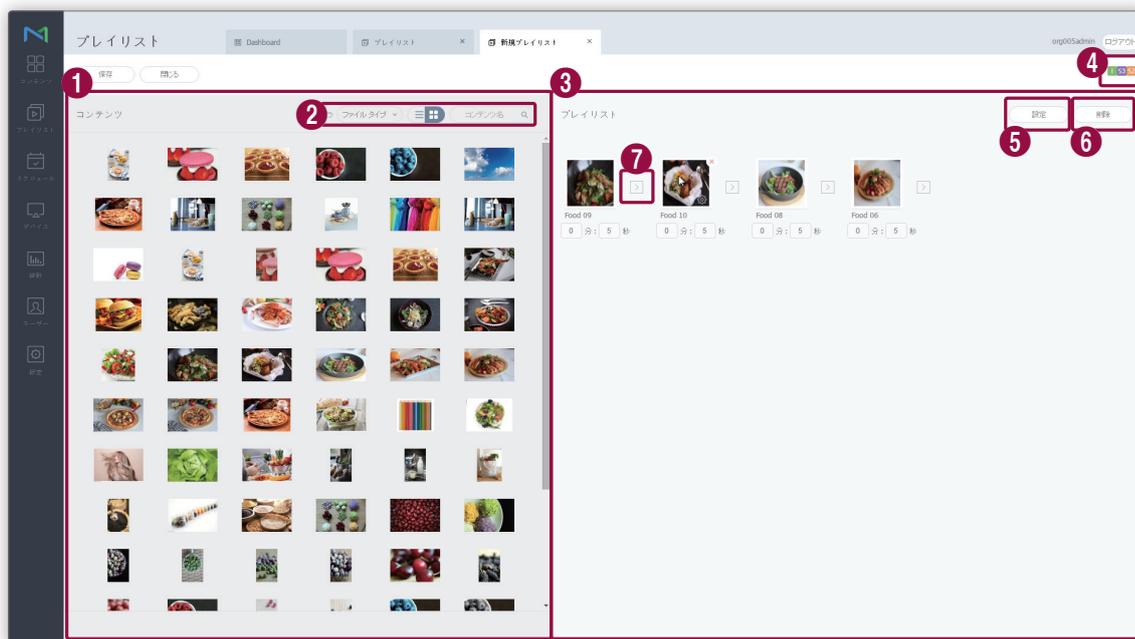
### 再生リストの種類

再生リストの種類を選択します。**VideoWall** を選択します。

#### 注記

- 選択可能なプレイリストの種類は、前述のステップで指定したデバイスの種類に応じて異なります。
- 再生リストの種類のある ? の上にマウス ポインターを合わせると、各プレイリストの種類の詳細が表示されます。

3 プレイリストの設定を行い、**保存**をクリックします。



コンテンツ ファイルがリストとして表示されます。コンテンツをクリックすると、そのコンテンツが**プレイリスト** ボックスに追加されます。

1

 **注記**

同じコンテンツを複数回追加できます。

コンテンツの表示モードを変更するか、コンテンツ ファイルを検索します。

2

-  : グループごとにコンテンツを表示します。
- **ファイル タイプ** :  をクリックして、該当するファイル タイプのチェックボックスを選択します。画面には、選択したタイプのファイルのみが表示されます。
-  : コンテンツ表示モードを変更します。リスト表示には  を、サムネイル表示には  を選択します。
- **コンテンツ名** : コンテンツ ファイルを名前を検索します。

3

プレイリストに含まれるコンテンツ ファイルを表示します。

4

現在作成中のプレイリストを再生できるデバイス タイプを表示します。

プレイリストのコンテンツ ファイルの再生継続時間を設定します。プレイリストから 1 つ以上のコンテンツ項目を選択し、このメニューをクリックします。

 注記

- 5 あるいは、以下のようにコンテンツの再生継続時間を設定することもできます。
  - 再生継続時間の設定は、プレイリスト ボックスの各コンテンツ項目名の下にあります。
  - あるいは、プレイリスト ボックスのコンテンツ ファイルにマウス ポインターを合わせて、 を表示します。 をクリックして、コンテンツの再生継続時間を変更します。
  - 動画ファイルなど、継続時間が事前に定義されたコンテンツ ファイルの再生継続時間は変更できません。

プレイリストからコンテンツを削除します。1 つ以上のコンテンツ項目を選択し、このメニューをクリックします。

6  注記

あるいは、プレイリスト ボックスのコンテンツ ファイルにマウス ポインターを合わせて、 を表示します。 をクリックして、ファイルを削除します。

- 7 プレイリストの最初と最後に効果を適用できます。 をクリックし、リストから使用する効果を選択します。

4 名前などのプレイリスト プロパティを設定し、**保存**をクリックします。プレイリストが作成されました。



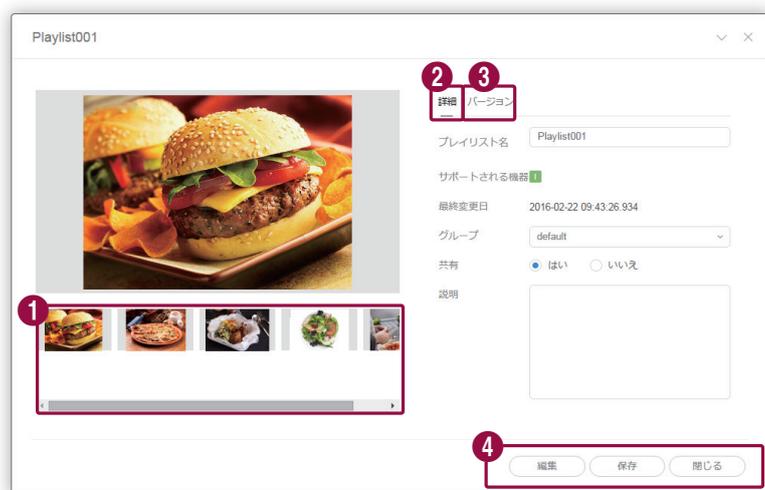
<b>プレイリスト名</b>	プレイリストの名前を指定します。
<b>グループ</b>	プレイリストのグループを選択します。
<b>共有</b>	プレイリストを共有するかどうかを選択します。
<b>説明</b>	プレイリストの説明を追加します。

# プレイリストの管理

## プレイリスト詳細の表示

必要に応じて、プレイリスト情報を表示および編集します。

リストでプレイリスト ファイルの名前をクリックします。



1 プレイリストに含まれるコンテンツ ファイルを表示します。

2 プレイリストの詳細情報を表示します。また、プレイリスト名、グループ、共有オプションおよび説明も編集できます。プレイリストグループを変更するには、以下を参照してください。▶ [プレイリストグループの変更](#)

プレイリストのバージョンを表示し、プレイリストを編集します。

3

- プレイリストに属するコンテンツを変更すると、プレイリストのバージョンが変わります。
- バージョン番号の隣にある  をクリックすると、プレイリストがクリックしたバージョンに変更されます。ファイルバージョンを使用して、プレイリストを管理できます。

- 編集**：プレイリストの作成と同じ方法を使用して、プレイリストを編集します。

4

- 保存**：詳細ウィンドウで編集した情報を保存します。

- 閉じる**：詳細ウィンドウを閉じます。

### 注記

- 共有が許可されたファイルは、同じ組織内の他のユーザーとのみ共有できます。
- 作成したプレイリストのデバイスとプレイリストのタイプを変更することはできません。

## プレイリストの編集

---

以下のいずれかを使用してプレイリストを編集します。

**オプション 1** リストからプレイリストを選択し、**編集**をクリックします。プレイリストを編集する手順は、プレイリストを作成するときと同じです。

**オプション 2** プレイリストのリストでプレイリスト名をクリックし、詳細ウィンドウで**編集**をクリックします。

### 注記

- プレイリストを編集する手順は、プレイリストを作成するときと同じです。
- 作成したプレイリストのデバイスとプレイリストのタイプを変更することはできません。
- 編集したプレイリストを別の名前前で保存するには、**名前を付けて保存**をクリックします。

## プレイリストの削除

---

必要に応じて、リストからプレイリストを削除します。

プレイリストを選択し、**削除**をクリックします。選択したプレイリストはごみ箱へ移動されますが、必要な場合は復元できます。

- 削除中のプレイリストを別のユーザーが使用した場合、またはスケジュールした場合、通知メッセージが表示されます。ウィンドウに、プレイリストを削除できないこと、およびそのプレイリストを使用するスケジュールの詳細が表示されます。

## プレイリストのコピー

---

プレイリストをコピーして、新しいプレイリストを作成します。

- 1 リストからプレイリストを選択し、**コピー**をクリックします。
- 2 コピー ウィンドウを使用して、プレイリスト名やグループなどのプレイリスト設定を構成し、**新規**をクリックします。
  - プレイリストがリストに追加されます。

## プレイリスト グループの変更

---

リストのプレイリスト グループを変更します。

### 注記

ユーザーは自身のアカウントで追加したプレイリストのグループのみ変更できます。

プレイリスト グループを変更するオプションを選択します。

**オプション 1** プレイリストを選択し、**移動**をクリックします。グループ選択画面で、グループを変更し、**保存**をクリックします。

**オプション 2** プレイリスト名をクリックします。プレイリスト詳細ウィンドウで、グループを変更し、**保存**をクリックします。

## プレイリストのリストのエクスポート

---

必要に応じて、プレイリストのリストを Excel または PDF ファイルとしてエクスポートします。**エクスポート**をクリックし、ファイル タイプを選択します。

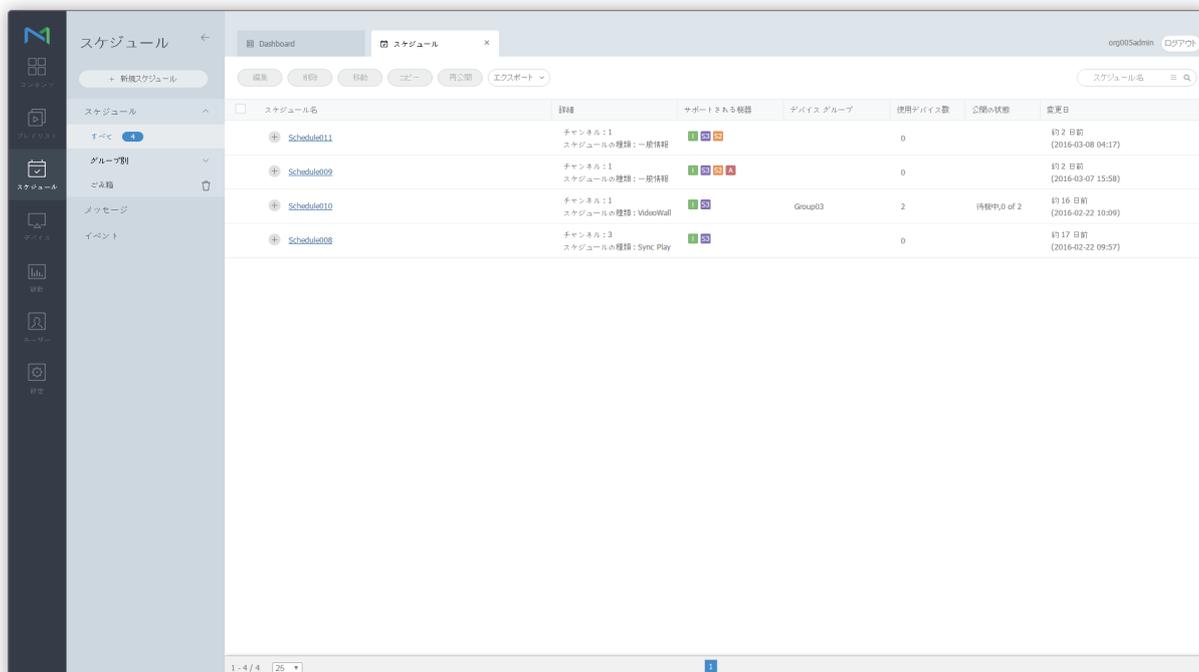
## スケジュール メニュー

スケジュール機能は、MagicInfo を効率良く使用できるようにします。計画的で系統的なスケジュール作成により、多数のデバイスを効率的に活用することができます。

メインメニューバーで  をクリックします。

### 注記

- MagicInfo Server の管理者（一般的な管理者または組織の管理者）は、各ユーザーに対して役割を割り当てることができます。使用可能な MagicInfo Server 機能は、ユーザーの役割によって異なります。ユーザーの役割の詳細については、[以下を参照してください。](#) [▶ ユーザーの役割の変更](#)
- この章では、組織管理者権限でサインインしていることを前提とします。



スケジュール名	詳細	サポートされる機器	デバイスグループ	使用デバイス数	公開の状態	変更日
<a href="#">Schedule011</a>	チャンネル: 1 スケジュールの種類: 一般情報			0		約 2 日前 (2016-03-08 04:17)
<a href="#">Schedule009</a>	チャンネル: 1 スケジュールの種類: 一般情報			0		約 2 日前 (2016-03-07 15:58)
<a href="#">Schedule010</a>	チャンネル: 1 スケジュールの種類: VideoWall		Group03	2	待機中 0 of 2	約 16 日前 (2016-02-22 10:09)
<a href="#">Schedule008</a>	チャンネル: 3 スケジュールの種類: Sync Play			0		約 17 日前 (2016-02-22 09:57)

# コンテンツ ファイル スケジュール

MagicInfo Server またはデバイスに保存されたコンテンツ ファイルを再生するスケジュールを作成および管理します。

毎日、毎週および毎月のスケジュールを作成することができます。コンテンツ ファイルの再生用とデバイスのコントロール用に画面を分割することができます。

スケジュールの配布前にスケジュールにチャンネルを割り当てておくと、デバイスから再生できるコンテンツの選択肢が増えます。

サブメニューの**スケジュール**をクリックします。

## コンテンツ スケジュールの表示

各組織にグループを作成して、スケジュールをグループ別に便利に管理することができます。各組織には、デフォルトで default グループが作成されます。

- **すべて** : ユーザーによって追加されたすべてのコンテンツ スケジュールを取得します。
- **グループ別** : コンテンツ スケジュールは、追加したときに指定されたグループが表示または管理できます。

## コンテンツ スケジュール グループの管理

- 1 グループを管理するには、**グループ別**をクリックします。
- 2 以下のオプションのいずれかを使用して、グループを管理します。

**オプション 1** グループを選択し、マウスを右クリックします。

**オプション 2** マウス カーソルをグループ名に合わせ、**...** をクリックします。



新しいグループ	<p>選択したグループの下にサブグループを作成します。</p> <p> <b>注記</b></p> <p>組織を追加すると、ルート グループを作成できます。組織を追加する詳細については、<a href="#">▶ 組織の作成</a>を参照してください。</p>
名前の変更	<p>選択したグループの名前を変更します。</p> <p> <b>注記</b></p> <p>ルート グループの名前を変更することはできません。</p>
削除	<p>選択したグループを削除します。</p> <p> <b>注記</b></p> <p>ルート グループは削除できません。</p>

 **注記**

- グループを移動するには、グループ別からグループを目的の場所までドラッグします。サブグループはルート グループに移動できます。ルート グループはサブグループに移動できません。サブグループのあるグループを移動すると、グループ階層を維持したまますべてのサブグループと一緒に移動します。
- グループに割り当てたスケジュール数はグループ名の隣に表示されます。

## コンテンツ スケジュールの検索

キーワードを入力して、🔍 をクリックします。



A search bar with the placeholder text "スケジュール名" (Schedule name) and a magnifying glass icon (🔍) on the right side.

## カスタム検索

異なる基準でスケジュールを検索するには、☰ をクリックします。



A custom search filter panel titled "詳細" (Details). It contains three filter sections:
 

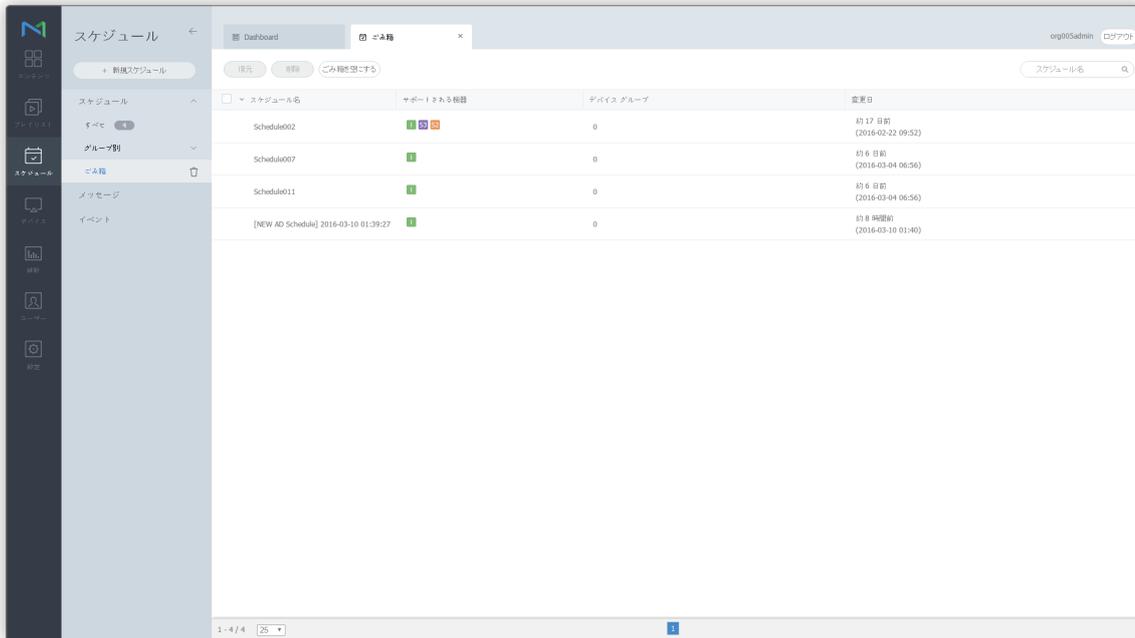
- コンテンツ** (Content): A search input field with a magnifying glass icon (🔍).
- デバイス グループ** (Device Group): A search input field with a magnifying glass icon (🔍).
- 最終変更日** (Last Modified Date): A dropdown menu currently set to "ユーザー定義" (User-defined), followed by a date range selector with two date pickers and a tilde (~) symbol.

 A "検索" (Search) button is located at the bottom right of the panel.

<b>コンテンツ</b>	特定のコンテンツを持つスケジュールを検索します。🔍 をクリックして、コンテンツを選択からコンテンツを選択します。
<b>デバイス グループ</b>	特定のデバイスに配布するスケジュールを検索します。🔍 をクリックして、グループを選択ウィンドウでデバイス グループを選択します。
<b>最終変更日</b>	特定の日付に変更されたスケジュールを検索します。ドロップダウン リストで日付を指定します。指定する代わりに、 <b>ユーザー定義</b> を選択して日付を入力することもできます。

## ごみ箱

ごみ箱をクリックすると、削除したスケジュールが表示されます。



- ・ **復元**をクリックすると、選択したスケジュールが希望のグループ内に復元されます。
- ・ **削除**をクリックすると、選択したスケジュールが完全に削除されます。
- ・ **ごみ箱を空にする**をクリックして、ごみ箱にあるスケジュールをすべて完全に削除します。

### 📝 注記

スケジュールの削除については、[▶ コンテンツ ファイル スケジュールの削除](#) を参照してください。

# コンテンツ ファイル スケジュールの作成

## 共通のスケジュールの作成

- 1 スケジュールを作成 > コンテンツをクリックします。
- 2 スケジュールを作成 の最初の設定を行い、作成をクリックします。



### サポートされる機器

スケジュールの配布先となるデバイスの種類を選択します。

#### 注記

- 共通のスケジュールはすべてのデバイスの種類に対応しています。
- 選択したデバイスより高パフォーマンスのデバイスは、自動的に選択肢に含まれます。たとえば、S2 Player を選択すると、S3 Player や i Player などの高位バージョンが自動的に選択されます。
- サポートされる機器には、現在 MagicInfo Server にライセンスが登録されているデバイスの種類のみが表示されます。

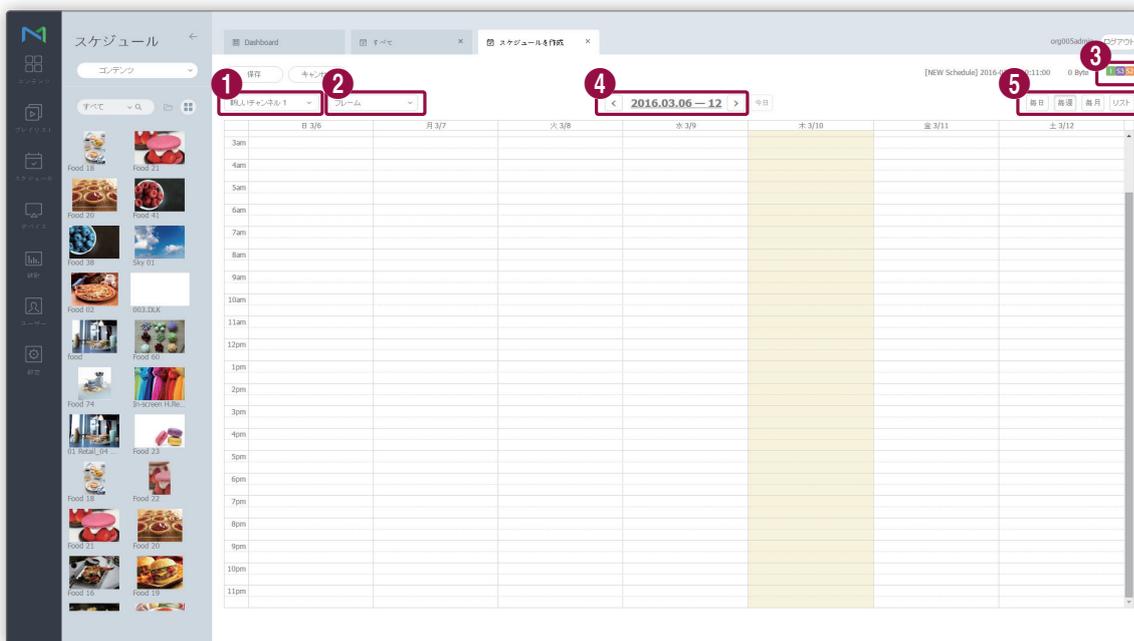
### スケジュールの種類

スケジュールの種類を選択します。**全般**を選択します。

#### 注記

スケジュールの種類 で利用可能なオプションは、選択したデバイスの種類に応じて異なります。

## 3 所定のスケジュール設定を構成します。



チャンネルを設定します。チャンネルを追加または変更するには、**チャンネルの編集**をクリックします。「チャンネルの変更」ウインドウを使用して、チャンネルを選択します。あるいは、**追加**をクリックして、チャンネル名と、チャンネルを追加する番号を設定します。

### 1 チャンネルとは

チャンネルは TV 放送チャンネルとほぼ同じです。スケジュールを作成するときにチャンネルを追加し、次にデバイスにチャンネルを配布します。これでデバイス チャンネルを変更することにより目的のコンテンツを再生できるようになります。チャンネル変更の詳細については、以下を参照してください。 [▶ デバイス チャンネルの変更](#)

### 2 スケジュールの配布先となるデバイスのスクリーン フレームを選択します。選択したフレームに応じてデバイス画面が分割され、コンテンツ ファイルが再生されます。フレームを変更するには、**フレームの編集**をクリックします。

フレーム設定の詳細については、以下を参照してください。 [▶ スケジュール作成時のフレーム レイアウト設定。](#)

### 3 スケジュールを配布するデバイスの種類を表示します。

### 4 日付を選択して、スケジュールを割り当てます。

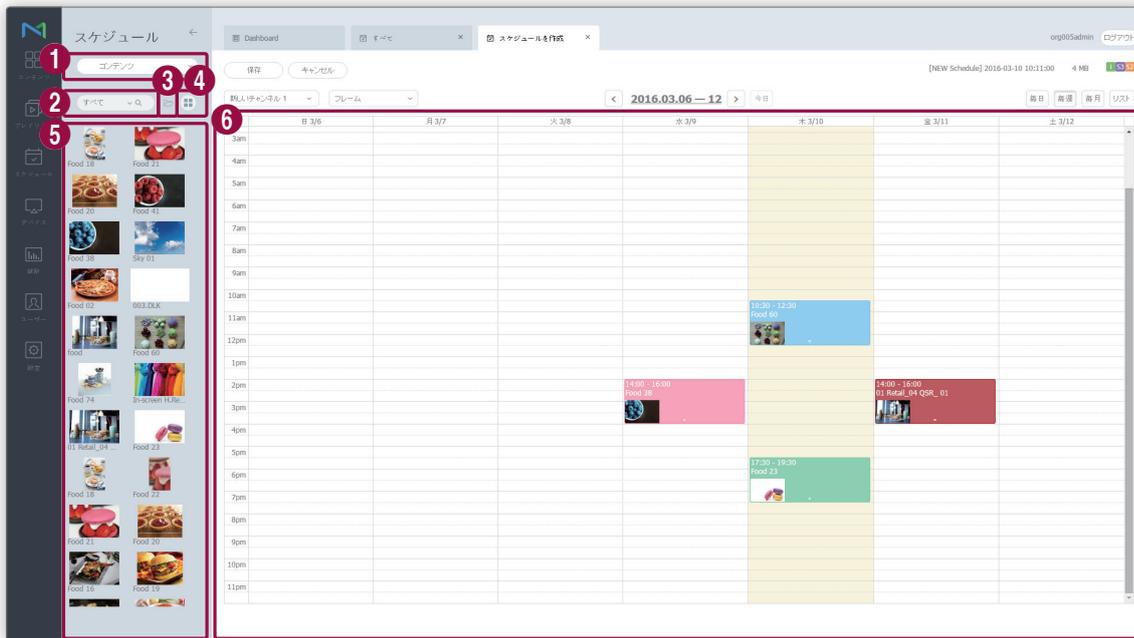
スケジュールを割り当てるタイムテーブルの時間単位を指定します。タイムテーブルには、毎日、毎週または毎月のいずれかを選択することができます。

- ### 5 リスト
- **毎日**：1 日のタイムテーブルを表示します。
  - **毎週**：1 週間のタイムテーブルを表示します。
  - **毎月**：1 か月のタイムテーブルを表示します。
  - **リスト**：タイムテーブルに割り当てられたコンテンツ ファイルの再生スケジュールを、リストとして表示します。

4 以下のオプションのいずれかを使用して、スケジュールにプログラムを追加します。

**オプション1** リストのコンテンツをクリックして、スケジュール表にドラッグします。追加されたコンテンツをクリックします。

**オプション2** スケジュール表でタイム スロットをクリックまたはドラッグしてコンテンツを追加します。



- 1 コンテンツ、プレイリストまたは入力信号で表示を並べ替えることができます。
- 2 コンテンツ ファイルまたはプレイリストを名前で検索します。特定のコンテンツの種類を検索するには、空白をクリックします。
- 3 特定グループのコンテンツを表示します。
- 4 サムネイルの表示またはリストの表示でコンテンツのリストを並び替えます。
- 5 コンテンツ、プレイリストまたは入力信号をリストに表示します。
- 6 これがスケジュール表です。コンテンツをドラッグするか、タイム スロットをクリック/ドラッグします。

5 [プログラムの作成] ウィンドウを使用して、所定のプログラム設定を構成し、**保存**をクリックします。

<b>コンテンツ</b>	デバイスへ配布するコンテンツ、プレイリストおよび/または入力信号を選択または変更します。
<b>再生日</b>	スケジュールを実行する期間を指定します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>スケジュールを連続して実行するには、<b>期限なし</b>チェックボックスを選択します。</li> </ul>
<b>繰り返し</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>1回</b>：1回だけスケジュールを実行します。</li> <li><b>毎日</b>：毎日スケジュールを繰り返します。</li> <li><b>毎週</b>：指定された日数スケジュールを繰り返します。</li> <li><b>毎月</b>：毎月指定された日付にスケジュールを繰り返します。</li> </ul>
<b>再生時間</b>	コンテンツ ファイルの再生時刻を設定します。 コンテンツを指定の期間にわたって連続して再生するには、 <b>24 時間</b> チェックボックスを選択します。

#### 注記

プログラムは TV 放送の番組とほぼ同じです。選択したコンテンツを設定された期間にわたって再生できます。

6 必要なスケジュール設定の構成後、**保存**をクリックします。

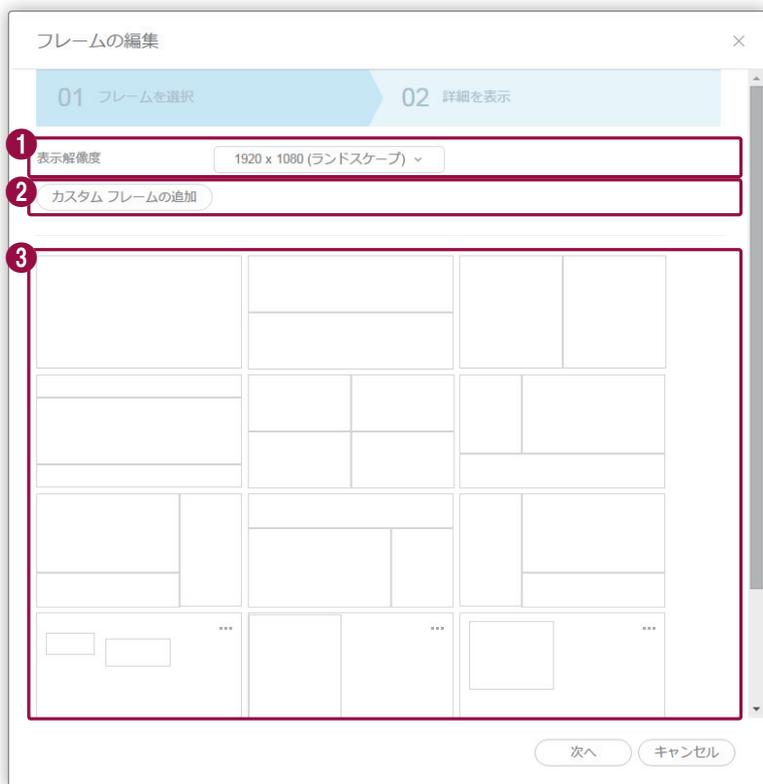
7 スケジュール配備の設定で詳細を設定して、**保存**をクリックします。**詳細オプション**をクリックして、追加設定を表示します。

<b>スケジュール名</b>	スケジュール名を指定します。同じスケジュール名を複数使用することはできません。
<b>スケジュール グループ</b>	スケジュールのグループを選択します。
<b>公開先</b>	 をクリックして、スケジュールの配布先となるデバイス グループを選択します。グループ別にデバイスを選択することができます。個別のデバイスを選択することはできません。
<b>説明</b>	スケジュールの説明を入力します。
<b>BGM</b>	スケジュールの BGM として使用するコンテンツ ファイルを選択します。スケジュールで使用するコンテンツ ファイルが音声を含むビデオの場合は、音声指定された BGM に置換され、ビデオのみが再生されます。
<b>コンテンツの同期</b>	コンテンツ ファイルの同期モードを有効または無効にします。コンテンツ ファイルの同期とは、スケジュールを共有する複数のデバイスで再生されたコンテンツ ファイルの再生時間を同期する機能です。この機能は、同じネットワーク上に存在するデバイスでのみ利用することができます。
<b>予約を配布</b>	<b>予約</b> を選択すると、指定した時間にスケジュールが配備されます。すべてのスケジュール変更リクエストは、指定された配布時刻まで保存されます。これらの変更は、スケジュールの配布時に一括して適用されます。

## スケジュール作成時のフレーム レイアウト設定。

テンプレート設定ページから、配布されたファイルを受信するデバイスのフレームを選択します。選択したフレームに応じてデバイス画面が分割され、コンテンツ ファイルが再生されます。

- 1 フレーム > フレームの編集をクリックして、フレームを設定します。
- 2 [フレームの編集] ウィンドウでフレームを選択し、次へをクリックします。



- 1 デバイスに適した解像度を選択します。
- 2 カスタム フレームを作成します。
- 3 フレームを選択します。

3 所定のフレーム設定を構成し、**保存**をクリックします。

The screenshot shows a dialog box titled 'フレームの編集' (Frame Edit) with a close button (X) in the top right corner. The dialog is divided into two tabs: '01 フレームを選択' (01 Select Frame) and '02 詳細を表示' (02 Show Details). The '01' tab is active. The dialog contains several input fields and a grid of frames, each with a red callout number:

- 1**: A search field for 'デフォルトコンテンツ全体' (All Default Content).
- 2**: A search field for 'フレーム権限全体' (All Frame Permissions).
- 3**: A grid of four frames labeled 'Frame 1', 'Frame 2', 'Frame 3', and 'Frame 4'.
- 4**: A search field for 'フレーム名' (Frame Name) and a checkbox for 'メインフレーム' (Main Frame).
- 5**: A search field for 'デフォルトコンテンツ' (Default Content).
- 6**: A search field for 'フレーム権限' (Frame Permissions).

At the bottom of the dialog, there are three buttons: '戻る' (Back), '保存' (Save), and 'キャンセル' (Cancel).

- 1 コンテンツが配布されない場合に、デフォルトとしてすべてのフレームで再生するコンテンツを選択します。
- 2 すべてのフレームを使用できるユーザー グループを選択します。
- 3 個別のフレームを選択します。
- 4 ステップ 3 で選択したフレームの名前を表示し、編集します。このフレームをメイン フレームとして使用するには、**メインフレーム**を選択します。

5 ステップ 3 で選択したフレームでデフォルトとして再生するコンテンツを選択します。

6 ステップ 3 で選択したフレームを使用できるユーザー グループを選択します。

### 注記

- MagicInfo Player S デバイスのフレームは、4 つのセクションに分割することができます。セクションのうち 2 つには、ビデオ ファイルのみを割り当てることができます。
- Layout Editor では、複数のデバイスによるレイアウトを構成することにより VideoWall 機能を使うことができます。Layout Editor の詳細については、以下を参照してください。 [▶ VideoWall レイアウトの使用](#)

## VideoWall スケジュールの作成

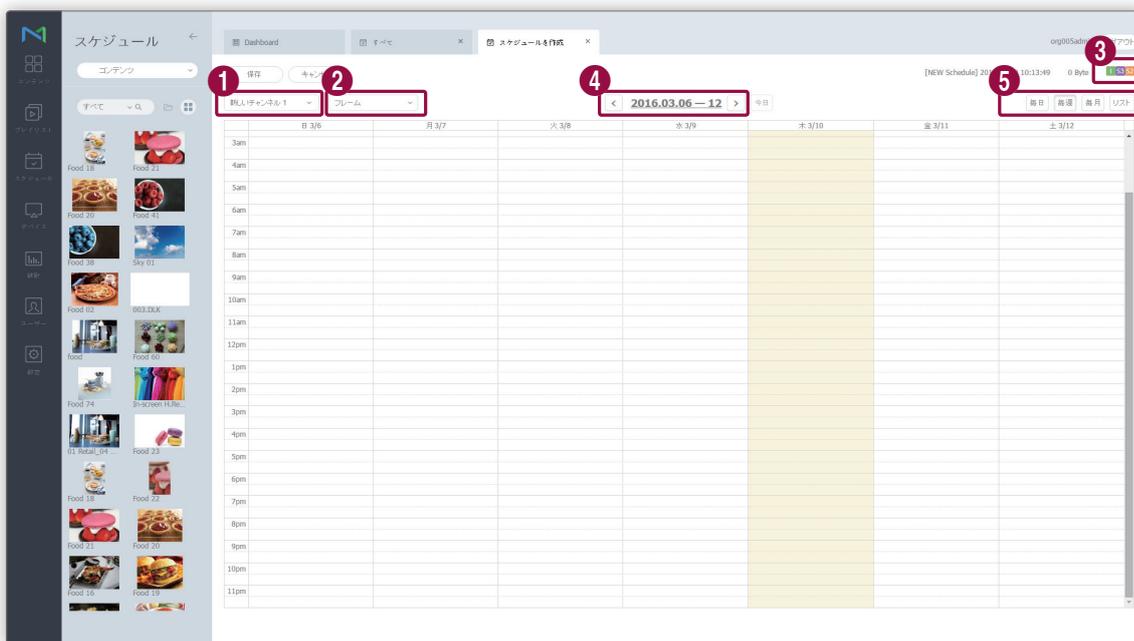
VideoWall レイアウトを構成しているデバイスに VideoWall スケジュールを配布します。VideoWall レイアウトの設定方法の詳細については、以下を参照してください。 [▶ VideoWall レイアウトの使用](#)

- 1 **スケジュールを作成** > **コンテンツ**をクリックします。
- 2 **スケジュールを作成** の最初の設定を行い、**作成**をクリックします。



<b>サポートされる機器</b>	<p>スケジュールの配布先となるデバイスの種類を選択します。</p> <p> <b>注記</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• VideoWall レイアウト スケジュールは、i Player、S3 Player または S2 Player を選択した場合に作成できます。</li><li>• 選択したデバイスより高パフォーマンスのデバイスは、自動的に選択肢に含まれます。たとえば、S2 Player を選択すると、S3 Player や i Player などの高位バージョンが自動的に選択されます。</li><li>• サポートされる機器には、現在 MagicInfo Server にライセンスが登録されているデバイスの種類のみが表示されます。</li></ul>
<b>スケジュールの種類</b>	<p>再生モードを指定します。<b>ビデオウォール コンテンツ</b> を選択します。</p> <p> <b>注記</b></p> <p>スケジュールの種類 で利用可能なオプションは、選択したデバイスの種類に応じて異なります。</p>
<b>公開先</b>	<p><b>選択</b>をクリックして、スケジュールの配布先となるデバイス グループを選択します。グループ別にデバイスを選択することができます。個別のデバイスを選択することはできません。</p> <p> <b>注記</b></p> <p>VideoWall レイアウト スケジュールは、同じグループに属するデバイスに対してのみ配布できます。デバイスの VideoWall レイアウト設定が完了していることを確認してください。</p>

## 3 所定のスケジュール設定を構成します。



チャンネルを設定します。チャンネルを追加または変更するには、**チャンネルの編集**をクリックします。「チャンネルの変更」ウインドウを使用して、チャンネルを選択します。あるいは、**追加**をクリックして、チャンネル名と、チャンネルを追加する番号を設定します。

### 1 チャンネルとは

チャンネルは TV 放送チャンネルとほぼ同じです。スケジュールを作成するときにチャンネルを追加し、次にデバイスにチャンネルを配布します。これでデバイス チャンネルを変更することにより目的のコンテンツを再生できるようになります。チャンネル変更の詳細については、以下を参照してください。 [▶ デバイス チャンネルの変更](#)

### 2 スケジュールの配布先となるデバイスのスクリーン フレームを選択します。選択したフレームに応じてデバイス画面が分割され、コンテンツ ファイルが再生されます。フレームを変更するには、**フレームの編集**をクリックします。

フレーム設定の詳細については、以下を参照してください。 [▶ スケジュール作成時のフレーム レイアウト設定。](#)

### 3 スケジュールを配布するデバイスの種類を表示します。

### 4 日付を選択して、スケジュールを割り当てます。

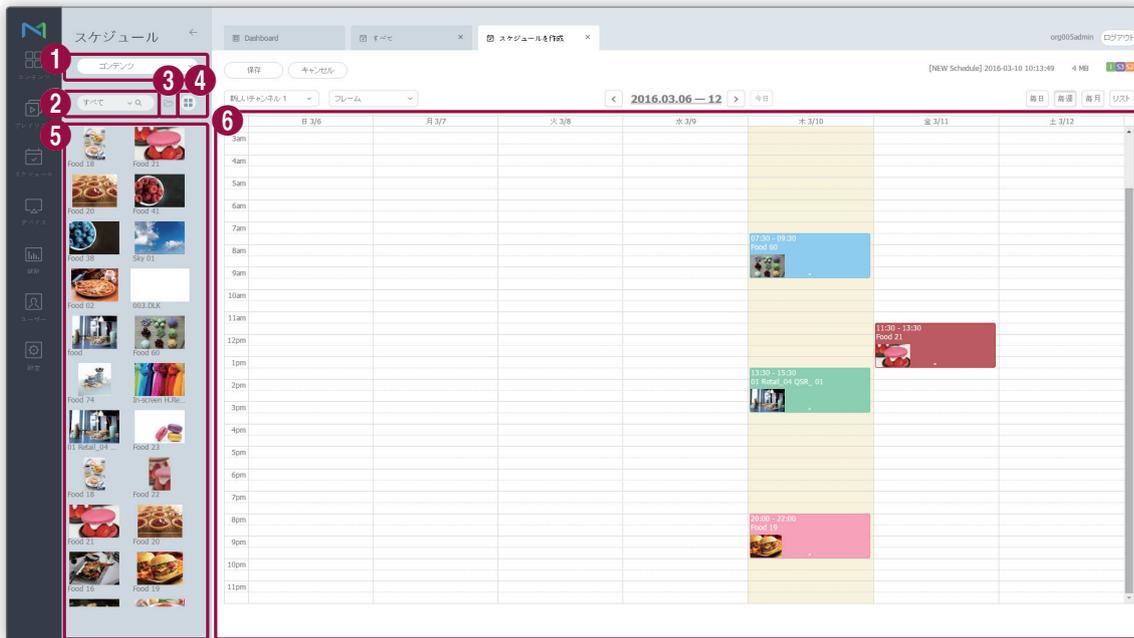
スケジュールを割り当てるタイムテーブルの時間単位を指定します。タイムテーブルには、毎日、毎週または毎月のいずれかを選択することができます。

- ### 5 リスト
- **毎日**：1 日のタイムテーブルを表示します。
  - **毎週**：1 週間のタイムテーブルを表示します。
  - **毎月**：1 か月のタイムテーブルを表示します。
  - **リスト**：タイムテーブルに割り当てられたコンテンツ ファイルの再生スケジュールを、リストとして表示します。

4 以下のオプションのいずれかを使用して、スケジュールにプログラムを追加します。

**オプション1** リストのコンテンツをクリックして、スケジュール表にドラッグします。追加されたコンテンツをクリックします。

**オプション2** スケジュール表でタイム スロットをクリックまたはドラッグしてコンテンツを追加します。



- 1 コンテンツ、プレイリストまたは入力信号で表示を並べ替えることができます。
- 2 コンテンツ ファイルまたはプレイリストを名前で検索します。特定のコンテンツの種類を検索するには、空白をクリックします。
- 3 特定グループのコンテンツを表示します。
- 4 サムネイルの表示またはリストの表示でコンテンツのリストを並び替えます。
- 5 コンテンツ、プレイリストまたは入力信号をリストに表示します。
- 6 これがスケジュール表です。コンテンツをドラッグするか、タイム スロットをクリック/ドラッグします。

5 [プログラムの作成] ウィンドウを使用して、所定のプログラム設定を構成し、**保存**をクリックします。

<b>コンテンツ</b>	<p>コンテンツの種類を選択します。MagicInfo プログラムを作成するには、<b>プレイヤー</b>を選択します。VideoWall プログラムを作成するには、<b>ビデオウォール</b>を選択します。</p> <p><b>Q</b> をクリックして、コンテンツ ファイルを選択または置き換えます。</p>
<b>再生日</b>	<p>スケジュールを実行する期間を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>スケジュールを連続して実行するには、<b>期限なし</b>チェックボックスを選択します。</li> </ul>
<b>繰り返し</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>1回</b>：1 回だけスケジュールを実行します。</li> <li><b>毎日</b>：毎日スケジュールを繰り返します。</li> <li><b>毎週</b>：指定された日数スケジュールを繰り返します。</li> <li><b>毎月</b>：毎月指定された日付にスケジュールを繰り返します。</li> </ul>
<b>再生時間</b>	<p>コンテンツ ファイルの再生時刻を設定します。</p> <p>コンテンツを指定の期間にわたって連続して再生するには、<b>24 時間</b>チェックボックスを選択します。</p>

6 必要なスケジュール設定の構成後、**保存**をクリックします。

7 スケジュール配備の設定で詳細を設定して、**保存**をクリックします。**詳細オプション**をクリックして、追加設定を表示します。

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

- スケジュール名**: [NEW Schedule] 2016-03-10 10:13:49
- スケジュール グループ**: default
- 公開先**: Group03
- 説明**: (Empty text area)
- 詳細オプション** (Expanded):
  - BGM**: (Selected radio button)
  - コンテンツの同期**: オフ (Selected radio button), オン (Unselected radio button)
  - 予約を配布**:  予約 (Unselected checkbox)

Buttons at the bottom: 保存 (Save), キャンセル (Cancel).

<b>スケジュール名</b>	スケジュール名を指定します。同じスケジュール名を複数使用することはできません。
<b>スケジュール グループ</b>	スケジュールのグループを選択します。
<b>公開先</b>	スケジュール配布の対象デバイス グループを表示します。🔍 をクリックして、スケジュールの配布先となるデバイス グループを変更します。グループ別にデバイスを選択することができます。個別のデバイスを選択することはできません。
<b>説明</b>	スケジュールの説明を入力します。
<b>BGM</b>	スケジュールの BGM として使用するコンテンツ ファイルを選択します。スケジュールで使用するコンテンツ ファイルが音声を含むビデオの場合は、音声指定された BGM に置換され、ビデオのみが再生されます。
<b>コンテンツの同期</b>	コンテンツ ファイルの同期モードを有効または無効にします。コンテンツ ファイルの同期とは、スケジュールを共有する複数のデバイスで再生されたコンテンツ ファイルの再生時間を同期する機能です。この機能は、同じネットワーク上に存在するデバイスでのみ利用することができます。
<b>予約を配布</b>	<b>予約</b> を選択すると、指定した時間にスケジュールが配備されます。すべてのスケジュール変更リクエストは、指定された配布時刻まで保存されます。これらの変更は、スケジュールの配布時に一括して適用されます。

## 同期した再生スケジュールの作成

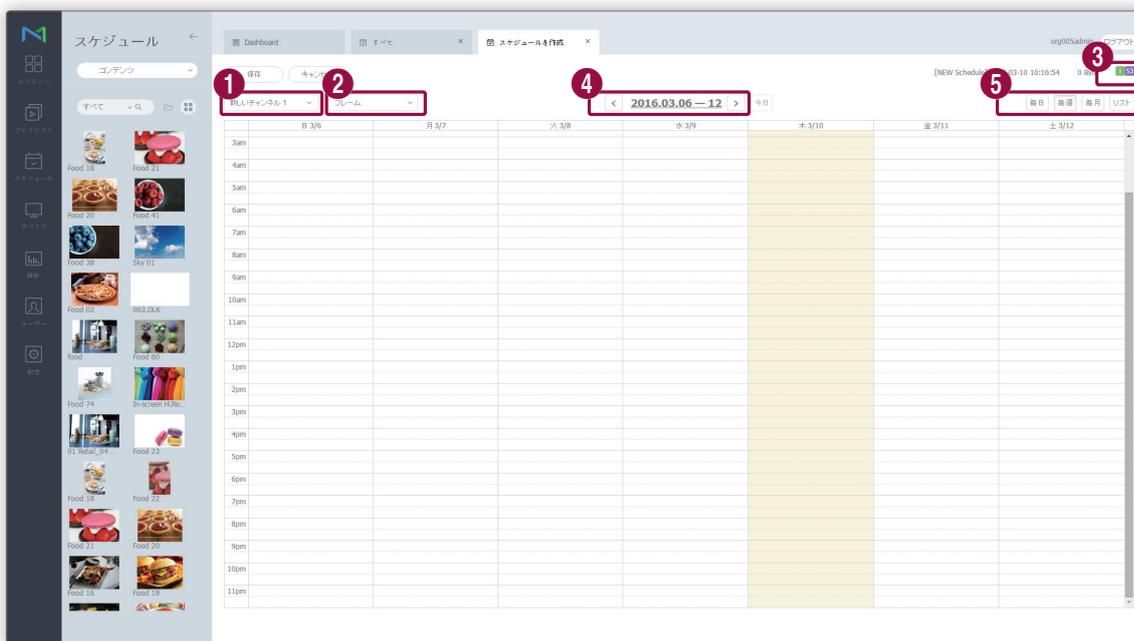
タグでマップしたデバイスに対し、同期した再生プレイリストのスケジュールを設定して、複数のプレイリストのコンテンツを同時に開始および移動できます。それによって、異なるコンテンツを多様なデバイスで再生できます。同期したプレイリストの作成については、▶ [同期したプレイリストの作成](#) を参照してください。

- 1 **スケジュールを作成** > **コンテンツ**をクリックします。
- 2 **スケジュールを作成** の最初の設定を行い、**作成**をクリックします。



<p><b>サポートされる機器</b></p>	<p>スケジュールの配布先となるデバイスの種類を選択します。</p> <p><b>注記</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>同期した再生スケジュールは、i Player, S3 Player を選択すると作成できます。</li> <li>選択したデバイスより高パフォーマンスのデバイスは、自動的に選択肢に含まれます。たとえば、S2 Player を選択すると、S3 Player や i Player などの高位バージョンが自動的に選択されます。</li> <li>サポートされる機器には、現在 MagicInfo Server にライセンスが登録されているデバイスの種類のみが表示されます。</li> </ul>
<p><b>スケジュールの種類</b></p>	<p>再生モードを指定します。<b>Sync Play</b> を選択します。</p> <p><b>注記</b></p> <p>スケジュールの種類 で利用可能なオプションは、選択したデバイスの種類に応じて異なります。</p>
<p><b>公開先</b></p>	<p><b>選択</b> をクリックして、再生を同期するデバイス グループを選択します。</p> <p><b>注記</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>再生を同期するには、選択したグループのすべてのデバイスのタグ設定を同じにする必要があります。</li> <li>デバイスにタグを設定するには、<b>タグを割り当てる</b> をクリックします。詳細については、▶ <a href="#">デバイスへのタグの割り当て</a> を参照してください。</li> </ul>

## 3 所定のスケジュール設定を構成します。



チャンネルを設定します。チャンネルを追加または変更するには、**チャンネルの編集**をクリックします。「チャンネルの変更」ウインドウを使用して、チャンネルを選択します。あるいは、**追加**をクリックして、チャンネル名と、チャンネルを追加する番号を設定します。

### 1 チャンネルとは

チャンネルは TV 放送チャンネルとほぼ同じです。スケジュールを作成するときにチャンネルを追加し、次にデバイスにチャンネルを配布します。これでデバイス チャンネルを変更することにより目的のコンテンツを再生できるようになります。チャンネル変更の詳細については、以下を参照してください。▶ [デバイス チャンネルの変更](#)

### 2 フレームを選択します。

スケジュールの配布先となるデバイスのスクリーン フレームを選択します。選択したフレームに応じてデバイス画面が分割され、コンテンツ ファイルが再生されます。フレームを変更するには、**フレームの編集**をクリックします。

フレーム設定の詳細については、以下を参照してください。▶ [スケジュール作成時のフレーム レイアウト設定](#)。

### 3 デバイスの種類を表示します。

スケジュールを配布するデバイスの種類を表示します。

### 4 日付を選択して、スケジュールを割り当てます。

日付を選択して、スケジュールを割り当てます。

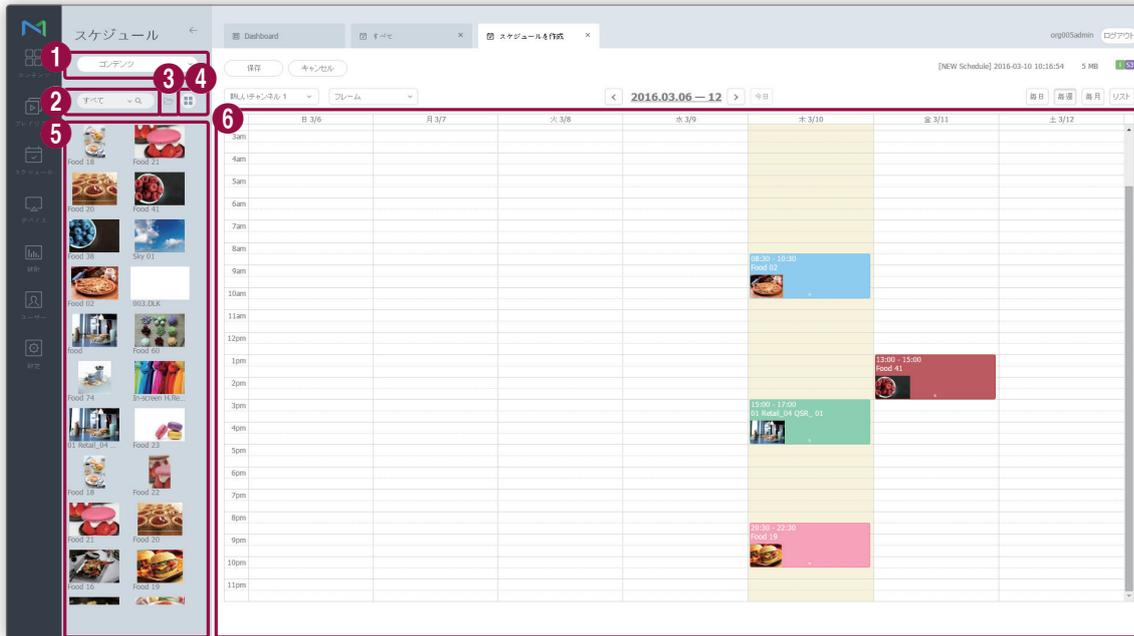
スケジュールを割り当てるタイムテーブルの時間単位を指定します。タイムテーブルには、毎日、毎週または毎月のいずれかを選択することができます。

- ### 5 リストとして表示します。
- **毎日**：1 日のタイムテーブルを表示します。
  - **毎週**：1 週間のタイムテーブルを表示します。
  - **毎月**：1 か月のタイムテーブルを表示します。
  - **リスト**：タイムテーブルに割り当てられたコンテンツ ファイルの再生スケジュールを、リストとして表示します。

4 以下のオプションのいずれかを使用して、スケジュールにプログラムを追加します。

**オプション1** リストのコンテンツをクリックして、スケジュール表にドラッグします。追加されたコンテンツをクリックします。

**オプション2** スケジュール表でタイム スロットをクリックまたはドラッグしてコンテンツを追加します。



- 1 コンテンツ、プレイリストまたは入力信号で表示を並べ替えることができます。
- 2 コンテンツ ファイルまたはプレイリストを名前で検索します。特定のコンテンツの種類を検索するには、空白をクリックします。
- 3 特定グループのコンテンツを表示します。
- 4 サムネイルの表示またはリストの表示でコンテンツのリストを並び替えます。
- 5 コンテンツ、プレイリストまたは入力信号をリストに表示します。
- 6 これがスケジュール表です。コンテンツをドラッグするか、タイム スロットをクリック/ドラッグします。

5 [プログラムの作成] ウィンドウを使用して、所定のプログラム設定を構成し、**保存**をクリックします。

<b>コンテンツ</b>	同期したプレイリストを選択します。
<b>再生日</b>	スケジュールを実行する期間を指定します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>スケジュールを連続して実行するには、<b>期限なし</b>チェックボックスを選択します。</li> </ul>
<b>繰り返し</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>1回</b>：1回だけスケジュールを実行します。</li> <li><b>毎日</b>：毎日スケジュールを繰り返します。</li> <li><b>毎週</b>：指定された日数スケジュールを繰り返します。</li> <li><b>毎月</b>：毎月指定された日付にスケジュールを繰り返します。</li> </ul>
<b>再生時間</b>	コンテンツ ファイルの再生時刻を設定します。 コンテンツを指定の期間にわたって連続して再生するには、 <b>24 時間</b> チェックボックスを選択します。

6 必要なスケジュール設定の構成後、**保存**をクリックします。

7 スケジュール配備の設定で詳細を設定して、**保存**をクリックします。**詳細オプション**をクリックして、追加設定を表示します。

<b>スケジュール名</b>	スケジュール名を指定します。同じスケジュール名を複数使用することはできません。
<b>スケジュール グループ</b>	スケジュールのグループを選択します。
<b>公開先</b>	スケジュール配布の対象デバイス グループを表示します。
<b>説明</b>	スケジュールの説明を入力します。
<b>BGM</b>	スケジュールの BGM として使用するコンテンツ ファイルを選択します。スケジュールで使用するコンテンツ ファイルが音声を含むビデオの場合は、音声指定された BGM に置換され、ビデオのみが再生されます。
<b>コンテンツの同期</b>	コンテンツ ファイルの同期モードを有効または無効にします。コンテンツ ファイルの同期とは、スケジュールを共有する複数のデバイスで再生されたコンテンツ ファイルの再生時間を同期する機能です。この機能は、同じネットワーク上に存在するデバイスでのみ利用することができます。
<b>予約を配布</b>	<b>予約</b> を選択すると、指定した時間にスケジュールが配備されます。すべてのスケジュール変更リクエストは、指定された配布時刻まで保存されます。これらの変更は、スケジュールの配布時に一括して適用されます。

## Ad Schedule の作成

MagicInfo Server では、広告スケジュール オプションを使用して複数のプレイリストをデバイスにマップできます。プレイリストのコンテンツを、指定した日付の指定した時間に再生します。

広告プレイリストの作成については、▶ [広告プレイリストの作成](#) を参照してください。

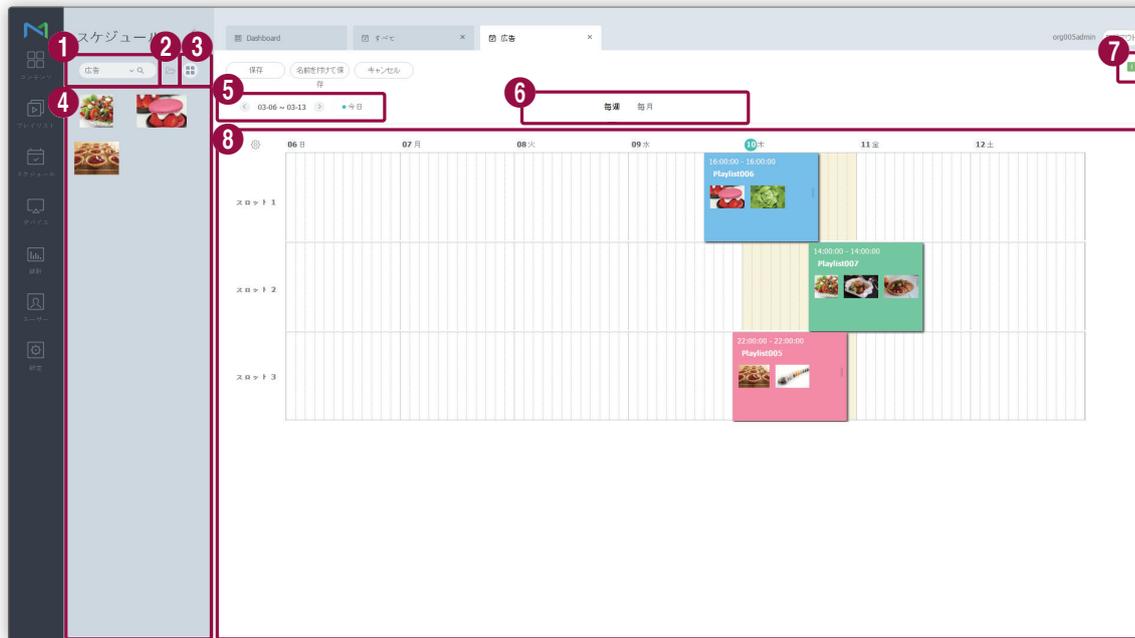
- 1 **スケジュールを作成** > **コンテンツ**をクリックします。
- 2 **スケジュールを作成** の最初の設定を行い、**作成**をクリックします。

<p><b>サポートされる機器</b></p>	<p>スケジュールの配布先となるデバイスの種類を選択します。</p> <p><b>注記</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 広告スケジュールは、i Player を選択すると作成できます。</li> <li>• 選択したデバイスより高パフォーマンスのデバイスは、自動的に選択肢に含まれます。たとえば、S2 Player を選択すると、S3 Player や i Player などの高位バージョンが自動的に選択されます。</li> <li>• サポートされる機器には、現在 MagicInfo Server にライセンスが登録されているデバイスの種類のみが表示されます。</li> </ul>
<p><b>スケジュールの種類</b></p>	<p>再生モードを指定します。<b>広告</b>を選択します。</p> <p><b>注記</b></p> <p>スケジュールの種類で利用可能なオプションは、選択したデバイスの種類に応じて異なります。</p>
<p><b>スロット数</b></p>	<p>広告スロット数を設定します。</p>
<p><b>スロット時間</b></p>	<p>各スロットの再生期間を設定します。</p>

3 以下のオプションのいずれかを使用して、スケジュールに広告を追加します。

**オプション 1** プレイリストのプレイリストをクリックし、スロット スケジュール テーブルヘッドラッグします。追加されたプレイリストをクリックします。

**オプション 2** スロット スケジュール テーブルで、プレイリストを追加するタイム スロットをクリックまたはドラッグします。



1 プレイリストを名前で検索します。

2 特定グループのプレイリストを表示します。

3 サムネールまたはリスト表示モードを使用して、プレイリストを並べ替えます。

4 広告プレイリストが表示されます。

5 日付を選択して、スケジュールを割り当てます。

スケジュールを割り当てるタイムテーブルの時間単位を指定します。

- 6
- ・ **毎週**：1 週間のタイムテーブルを表示します。
  - ・ **毎月**：1 か月のタイムテーブルを表示します。

7 スケジュールを配布するデバイスの種類を表示します。

8 これはスロット スケジュール テーブルです。プレイリストをドラッグするか、タイム スロットをクリックまたはドラッグします。

4 所定の広告設定を構成し、**保存**をクリックします。

プログラムの作成

コンテンツ  🔍

開始時刻 2016-03-09 08:00:00  期限なし

終了時刻 2016-03-09 10:00:00

削除 保存 キャンセル

<b>コンテンツ</b>	デバイスへ配布するプレイリストを選択または変更します。
<b>開始時刻</b>	広告プレイリスト再生を開始する時間を設定します。
<b>終了時刻</b>	広告プレイリスト再生を終了する時間を設定します。 <ul style="list-style-type: none"><li>プレイリストの再生を連続して繰り返すには、<b>期限なし</b>を選択します。</li></ul>

5 必要なスケジュール設定の構成後、**保存**をクリックします。

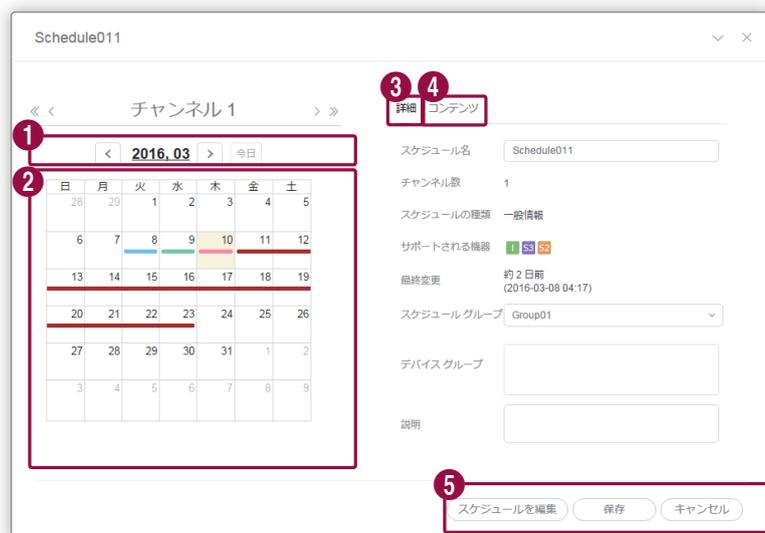
- 6 スケジュール配備の設定で詳細を設定して、**保存**をクリックします。**詳細オプション**をクリックして、追加設定を表示します。

<b>スケジュール名</b>	スケジュール名を指定します。同じスケジュール名を複数使用することはできません。
<b>スケジュール グループ</b>	スケジュールのグループを選択します。
<b>公開先</b>	 をクリックして、スケジュールの配布先となるデバイス グループを選択します。グループ別にデバイスを選択することができます。個別のデバイスを選択することはできません。
<b>説明</b>	スケジュールの説明を入力します。
<b>予約を配布</b>	<b>予約</b> を選択すると、指定した時間にスケジュールが配備されます。すべてのスケジュール変更リクエストは、指定された配布時刻まで保存されます。これらの変更は、スケジュールの配布時に一括して適用されます。

# コンテンツ ファイル スケジュール管理

## コンテンツ ファイル スケジュール詳細の表示

リストのスケジュール名をクリックすると、スケジュールの詳細が表示されます。



- ① チャンネル項目の < / > をクリックすると、そのスケジュールの他のチャンネルに関する情報が表示されます。この機能はスケジュールに複数のチャンネルが登録されている場合に利用できます。<< / >> をクリックすると、最初または最後のチャンネルに移動します。
- ② スケジュールがカレンダーで表示されます。
- ③ スケジュールの詳細が表示されます。スケジュールの名前、グループおよび説明を編集します。
- ④ スケジュールに追加されたコンテンツ ファイルを表示します。コンテンツ名をクリックすると、詳細が表示されます。
  - **スケジュールを編集**：スケジュールの作成と同じ方法を使用して、スケジュールを編集します。
  - **保存**：詳細ウィンドウで編集した情報を保存します。
  - **キャンセル**：詳細ウィンドウを閉じます。

## コンテンツ ファイル スケジュールの編集

---

以下のいずれかを使用してスケジュールを編集します。

**オプション 1** コンテンツ ファイル スケジュールのリストからスケジュールを選択して、**編集**をクリックします。編集の手順はスケジュール作成と同じです。

**オプション 2** スケジュールを手早く編集して配布するには、スケジュール リストで **+** をクリックします。詳細については、[▶ コンテンツ スケジュール Quick Editing](#) を参照してください。

**オプション 3** コンテンツのスケジュール リストからスケジュール名を選択して、詳細ウィンドウで編集します。詳細については、[▶ コンテンツ ファイル スケジュール詳細の表示](#) を参照してください。

## コンテンツ ファイル スケジュールの削除

---

必要に応じて、コンテンツ ファイル スケジュールのリストからスケジュールを削除します。

コンテンツ ファイル スケジュールを選択して、**削除**をクリックします。スケジュールがごみ箱に移動されます。ごみ箱に移動したスケジュールを復元し、再度使用することができます。

- ・ スケジュールが削除されたデバイスは、デフォルトのスケジュールに切り替わります。

## コンテンツ ファイル スケジュールの変更

---

スケジュール グループはコンテンツ スケジュール リストから変更できます。

スケジュール グループを変更するオプションを選択します。

**オプション 1** スケジュールを選択し、**移動**をクリックします。グループ選択画面で、グループを変更し、**保存**をクリックします。

**オプション 2** スケジュール名をクリックします。スケジュール詳細ウィンドウで、グループを変更して**保存**をクリックします。

## コンテンツ スケジュールのコピー

---

既存のコンテンツ スケジュールのコピーから新しいスケジュールを作成できます。

- 1 リストからコンテンツ スケジュールを選択して、**コピー**をクリックします。
- 2 コピーしたスケジュールの保存オプションを指定し、**保存**をクリックします。
  - スケジュールがリストに追加されます。

## デバイスへのコンテンツ スケジュールの再配布

---

- 1 コンテンツ ファイル スケジュールのリストからスケジュールを選択し、**再公開**をクリックします。
- 2 グループを選択ウィンドウで、デバイス グループを選択し、**保存**をクリックします。

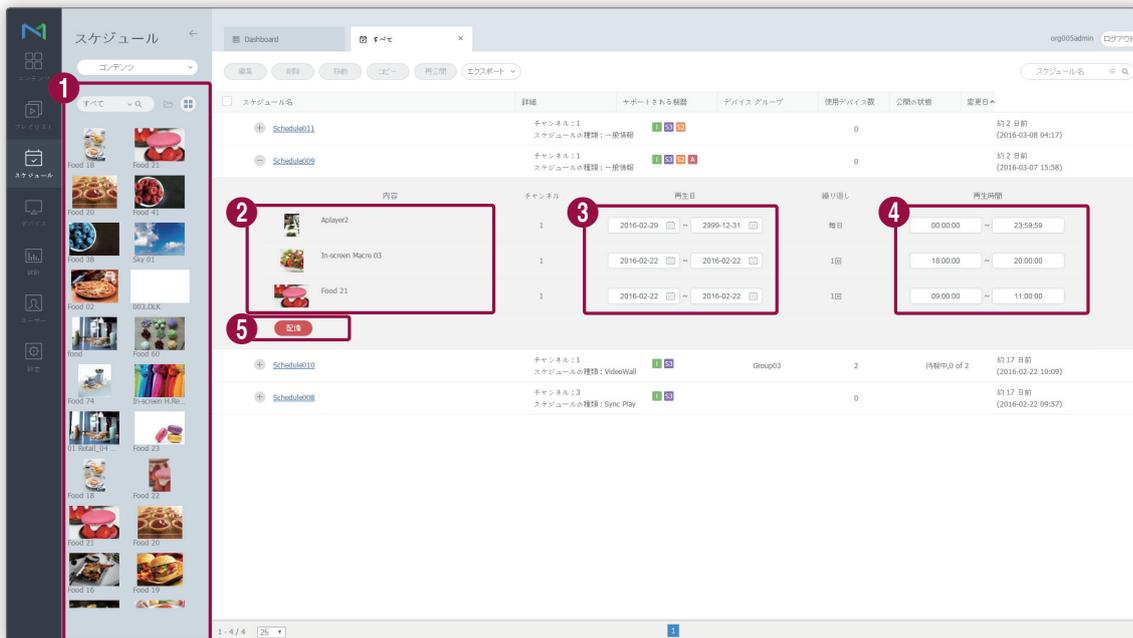
## コンテンツ スケジュール Quick Editing

---

コンテンツ スケジュール リストからスケジュールを手早く編集および配備できます。

- 1 スケジュールの  をクリックします。

## 2 クイック編集ウィンドウで情報を編集します。



- 1 コンテンツ ファイルがリストとして表示されます。コンテンツ アイテムをクリックしてクイック編集ウィンドウにドラッグし、変更します。
- 2 スケジュールのコンテンツをサムネイルで表示します。コンテンツ ファイルはコンテンツ リストの他のファイルと交換できます。
- 3 コンテンツの再生期間を表示および編集します。
- 4 コンテンツの再生時間を表示および編集します。
- 5 コンテンツ スケジュールを配備します。

# メッセージ スケジュール

デバイスで再生するメッセージを作成および管理します。

毎日、毎週、または毎月のメッセージ スケジュールを作成できます。

サブメニューの**メッセージ**をクリックします。

## メッセージ スケジュールの表示

組織ごとにグループを作成すると、グループ別にメッセージ スケジュールを管理できるので便利です。各組織には、デフォルトで default グループが作成されます。

- **すべて**：同じ組織のユーザーによって追加されたメッセージ スケジュールを表示します。
- **グループ別**：スケジュールは、メッセージが追加されたときに指定されたグループが表示または管理できます。

## メッセージ スケジュール グループの管理

- 1 グループを管理するには、**グループ別**をクリックします。
- 2 以下のオプションのいずれかを使用して、グループを管理します。

**オプション 1** グループを選択し、マウスを右クリックします。

**オプション 2** マウス カーソルをグループ名に合わせ、**...** をクリックします。



新しいグループ	選択したグループの下にサブグループを作成します。  <b>注記</b> 組織を追加すると、ルートグループを作成できます。組織を追加する詳細については、 <a href="#">▶ 組織の作成</a> を参照してください。
名前の変更	選択したグループの名前を変更します。  <b>注記</b> ルートグループの名前を変更することはできません。
削除	選択したグループを削除します。  <b>注記</b> ルートグループは削除できません。

 **注記**

- グループを移動するには、グループ別からグループを目的の場所までドラッグします。サブグループはルートグループに移動できます。ルートグループはサブグループに移動できません。サブグループのあるグループを移動すると、グループ階層を維持したまますべてのサブグループが一緒に移動します。
- グループ内のユーザー数はグループ名の隣に表示されます。

## メッセージ スケジュールの検索

キーワードを入力して、 をクリックします。



メッセージタイト、 

## カスタム検索

異なる基準でスケジュールを検索するには、 をクリックします。



詳細

デバイス グループ 

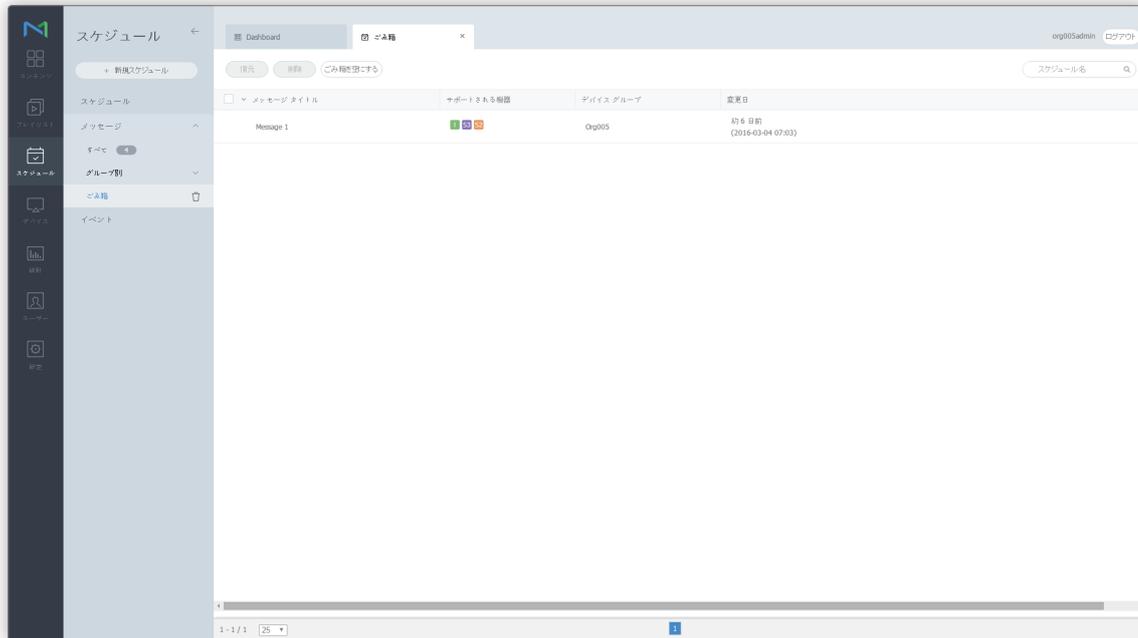
最終変更日  

 ~  

<b>デバイス グループ</b>	特定のデバイスに配布するスケジュールを検索します。  をクリックして、グループを選択ウィンドウでデバイス グループを選択します。
<b>最終変更日</b>	特定の日付に変更されたスケジュールを検索します。ドロップダウン リストで日付を指定します。指定する代わりに、 <b>ユーザー定義</b> を選択して日付を入力することもできます。

## ごみ箱

**ごみ箱** をクリックすると、削除したスケジュールが表示されます。



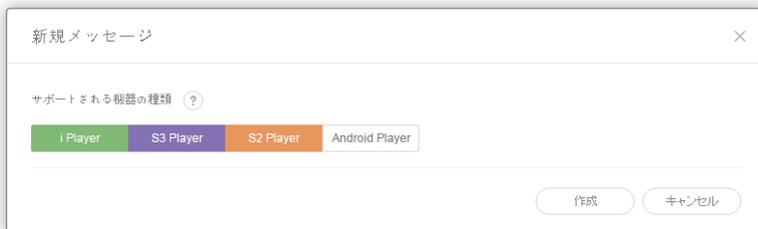
- ・ **復元** をクリックすると、選択したスケジュールが希望のグループ内に復元されます。
- ・ **削除** をクリックすると、選択したスケジュールが完全に削除されます。
- ・ **ごみ箱を空にする** をクリックして、ごみ箱にあるスケジュールをすべて完全に削除します。

### 注記

スケジュールの削除については、[▶ メッセージ スケジュール の削除](#) を参照してください。

# メッセージ スケジュールの作成

- 1 スケジュールを作成 > メッセージをクリックします。
- 2 メッセージ スケジュールの追加ウィンドウでデバイスの種類を選択し、作成をクリックします。



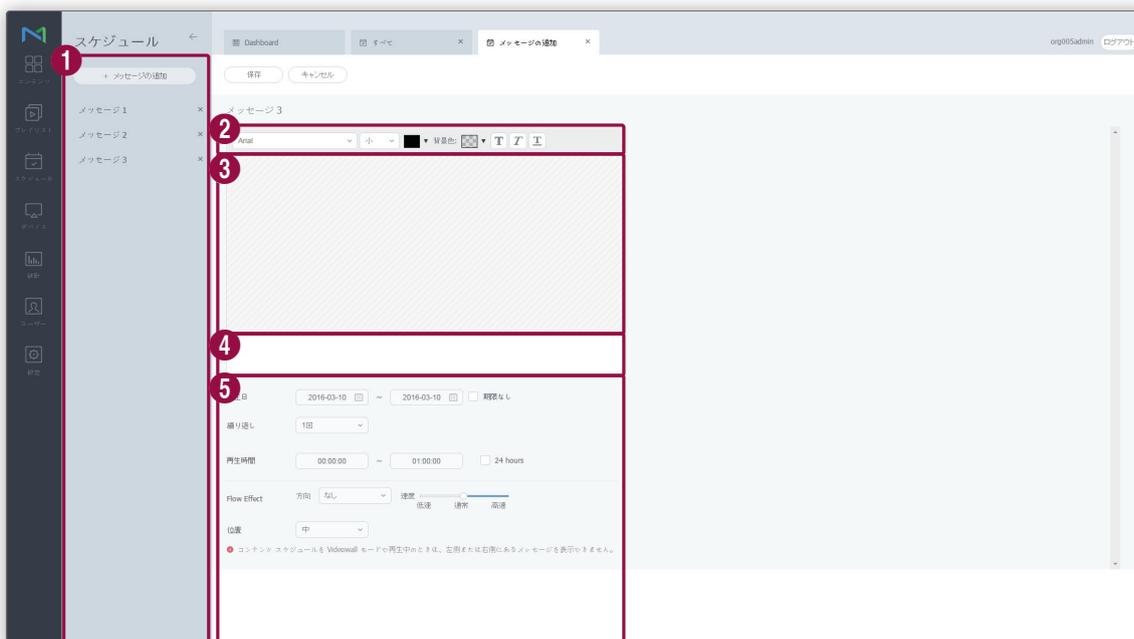
## サポートされる機器の種類

スケジュールの配布先となるデバイスの種類を選択します。

### 注記

- メッセージ スケジュールはすべてのデバイスの種類に使用できます。
- 選択したデバイスより高パフォーマンスのデバイスは、自動的に選択肢に含まれます。たとえば、S2 Player を選択すると、S3 Player や i Player などの高位バージョンが自動的に選択されます。
- サポートされる機器の種類には、現在 MagicInfo Server に登録されているライセンスのあるデバイスの種類のみが表示されます。

- 3 スケジュールの詳細を設定します。



- ① メッセージを追加または削除します。メッセージを追加するには、**メッセージの追加**をクリックします。メッセージを削除するには、**×**をクリックします。メッセージを追加することにより、1つのスケジュールで希望の時間にさまざまなメッセージを再生できます。
- ② テキストのプロパティと背景色を設定します。
- ③ メッセージをプレビュー表示します。
- ④ メッセージの内容を入力します。

- **フロー効果**：メッセージの宛先とデバイスの速度を指定します。

#### 注記

デバイスが VideoWall モードの場合、メッセージはレイアウトの中央に表示されます。場所を右または左に設定した場合でも、画面にメッセージは表示されません。

- ⑤
  - **再生日**：メッセージを再生する期間を指定します。メッセージを再生し続けるには、**期限なし**を選択します。
  - **繰り返し**：メッセージを繰り返すサイクルを指定します。
  - **再生時間**：メッセージを再生する継続時間を指定します。
  - **場所**：デバイス上のメッセージの位置を指定します。

- 4 必要なスケジュール設定の構成後、**保存**をクリックします。
- 5 スケジュール配備の設定で詳細を設定して、**保存**をクリックします。

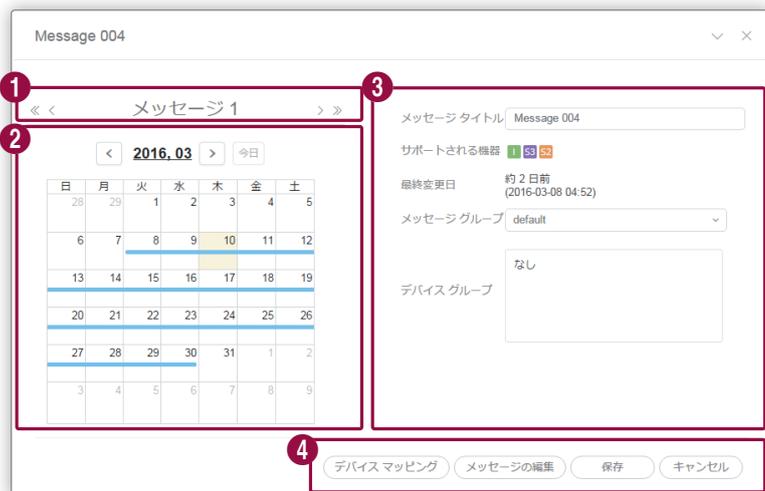


<b>メッセージ タイトル</b>	メッセージ スケジュール名を入力します。同じスケジュール名を複数使用することはできません。
<b>メッセージ グループ</b>	メッセージ スケジュールのグループを選択します。
<b>公開先</b>	メッセージ スケジュールを配備するデバイス グループを選択します。グループ別にデバイスを選択することができます。個別のデバイスを選択することはできません。

# メッセージ スケジュール管理

## メッセージ スケジュール詳細の表示

スケジュールのリストでスケジュールをクリックすると、そのスケジュールの詳細が表示されます。



1 メッセージ スケジュールに複数のメッセージが含まれる場合、**< / >** をクリックすると他のメッセージの詳細が表示されます。  
**<< / >>** をクリックすると、最初または最後のメッセージに移動します。

2 メッセージ スケジュールがカレンダーで表示されます。

3 スケジュールの詳細が表示されます。メッセージ スケジュールの名前またはグループを編集します。

- **デバイス マッピング**：メッセージ スケジュールをデバイスにマップできます。グループを選択ウィンドウでデバイス グループを選択します。

4

- **メッセージの編集**：スケジュールの作成と同じ方法を使用して、スケジュールを編集します。

- **保存**：詳細ウィンドウで編集した情報を保存します。

- **閉じる**：詳細ウィンドウを閉じます。

## メッセージ スケジュールの編集

---

以下のいずれかを使用してメッセージ スケジュールを編集します。

**オプション 1** リストからメッセージを選択して、**編集**をクリックします。メッセージの作成と同じ方法を使用して、メッセージを編集します。

**オプション 2** メッセージ スケジュール リストからスケジュール名を選択して、詳細ウィンドウで編集します。詳細については、[▶ メッセージ スケジュール詳細の表示](#) を参照してください。

## メッセージ スケジュール の削除

---

必要に応じて、メッセージのリストからメッセージを削除します。

メッセージを選択して、**削除**をクリックします。メッセージがごみ箱に移動されます。ごみ箱に移動したメッセージを復元し、再度使用することができます。

## メッセージ スケジュール グループの変更

---

スケジュール グループはメッセージ スケジュール リストから変更できます。

スケジュール グループを変更するオプションを選択します。

**オプション 1** スケジュールを選択し、**移動**をクリックします。グループ選択画面で、グループを変更し、**保存**をクリックします。

**オプション 2** スケジュール名をクリックします。スケジュール詳細ウィンドウで、グループを変更して**保存**をクリックします。

## デバイスへのメッセージ スケジュールのマップ

---

1 メッセージ スケジュールのリストからスケジュールを選択して、**デバイス マッピング** をクリックします。

2 グループを選択ウィンドウでデバイス グループを選択します。

# イベント スケジュール

デバイスで再生するイベントを作成および管理します。

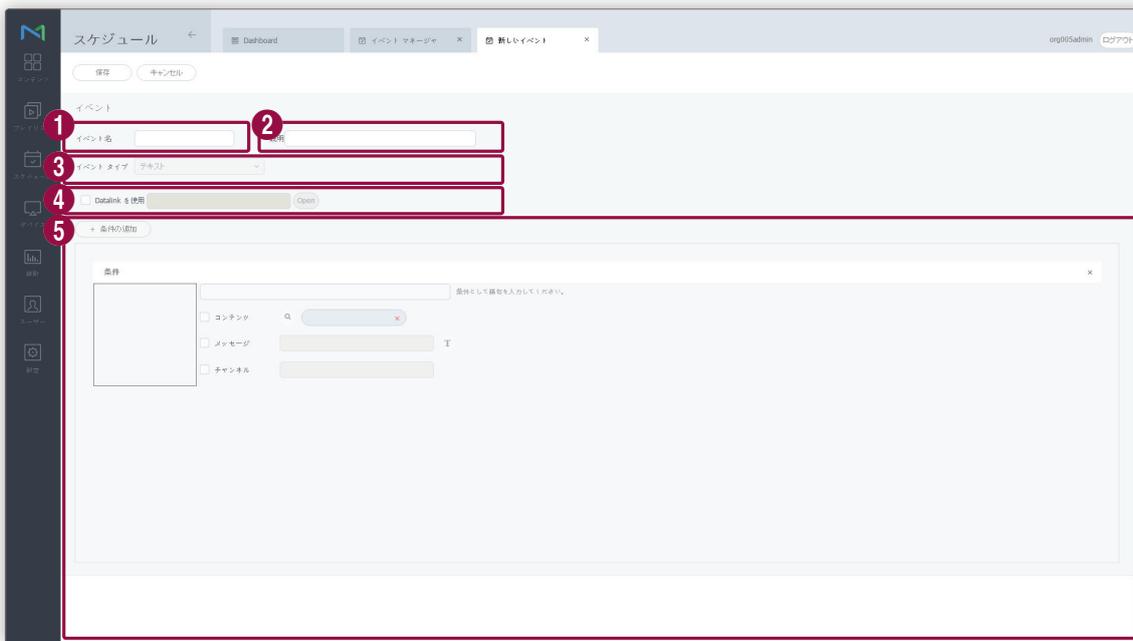
毎日、毎週、または毎月のスケジュールとしてイベント スケジュールを作成できます。

サブメニューのイベントをクリックします。

## イベントの作成

イベントはイベント スケジュールを作る前に作成する必要があります。

- 1 イベントを作成するには、**イベント マネージャ**をクリックします。
- 2 **作成**をクリックします。
- 3 [イベントの作成] ページで、イベント設定を構成し、**保存**をクリックします。



- 1 イベント名を入力します。
- 2 イベントの説明を入力します。

3 ドロップダウン リストからイベント タイプを選択します。イベントの条件は選択したイベント タイプにより変化します。

4 データリンク サーバー 情報をインポートするには、**Datalink を使用**チェックボックスを選択して、次に**開く**をクリックします。

イベントの条件を追加します。イベントの条件を追加するには、**条件の追加**をクリックします。条件を削除するには、**×** をクリックします。条件を追加することにより、1 つのスケジュールでさまざまな条件に基づいて多様なイベントを再生できます。

- **コンテンツ**： イベントの条件が満たされたときにデバイス上で再生するコンテンツを選択するには、**Q** をクリックします。
  - **メッセージ**： イベントの条件が満たされたときにデバイスに表示するメッセージを入力します。メッセージ テキストのフォントやデバイス上の位置を指定する場合は、**T** をクリックします。
- 5
- **チャンネル**： イベントの条件が満たされたときに変更するデバイス チャンネルを入力します。

#### 注記

- 表示される追加可能なイベントの条件は、選択したイベント タイプにより変わります。
- **条件の追加**のクリック後は、イベント タイプを変更できなくなります。イベント タイプを変更するには、イベントの作成をキャンセルして、もう一度開始します。

## イベントの管理

### イベントの詳細の表示

リストのイベント名をクリックすると、イベントの詳細が表示されます。



- 1 イベントに複数の条件が含まれる場合、< / > をクリックすると他のイベントの条件の詳細が表示されます。
- 2 イベントをプレビュー表示します。
- 3 イベントの詳細を表示します。
- 4
  - **編集**：イベントの作成と同じ方法を使用して、イベントを編集します。
  - **閉じる**：詳細ウィンドウを閉じます。

## イベントの編集

イベントのリストからイベントを選択し、**編集**をクリックします。イベントの作成と同じ方法を使用して、イベントを編集します。

### 注記

- イベント タイプを編集することはできません。
- イベントの作成時に指定したイベント タイプによっては、一部のイベントが編集できない場合があります。

## イベントの削除

必要に応じて、イベントのリストからイベントを削除します。

イベントを選択して **完全に削除** をクリックすると、MagicInfo Server からイベントが完全に削除されます。完全に削除されたイベントを復元することはできません。

## イベント スケジュールの表示

---

各組織にグループを作成して、イベント スケジュールをグループ別に管理できます。各組織には、デフォルトで default グループが作成されます。

- **すべて** : 同じ組織のユーザーによって追加されたすべてのイベント スケジュールを表示します。
- **グループ別** : スケジュールを追加したときに指定したグループに基づいて、イベント スケジュールを表示または管理します。

## イベント スケジュール グループの管理

- 1 グループを管理するには、**グループ別**をクリックします。
- 2 以下のオプションのいずれかを使用して、グループを管理します。
  - オプション 1** グループを選択し、マウスを右クリックします。
  - オプション 2** マウス カーソルをグループ名に合わせ、**⋮** をクリックします。



<b>新しいグループ</b>	<p>選択したグループの下にサブグループを作成します。</p> <p> <b>注記</b></p> <p>組織を追加すると、ルート グループを作成できます。組織を追加する詳細については、<a href="#">▶ 組織の作成</a> を参照してください。</p>
<b>名前の変更</b>	<p>選択したグループの名前を変更します。</p> <p> <b>注記</b></p> <p>ルート グループの名前を変更することはできません。</p>

## 削除

選択したグループを削除します。

 注記

ルートグループは削除できません。

 注記

- グループを移動するには、グループ別からグループを目的の場所までドラッグします。サブグループはルートグループに移動できます。ルートグループはサブグループに移動できません。サブグループのあるグループを移動すると、グループ階層を維持したまますべてのサブグループが一緒に移動します。
- グループ内のユーザー数はグループ名の隣に表示されます。

## イベント スケジュールの検索

キーワードを入力して、 をクリックします。

≡ 

## カスタム検索

異なる基準でスケジュールを検索するには、 をクリックします。

**詳細**

デバイス グループ 

最終変更日 ユーザー定義 ▼

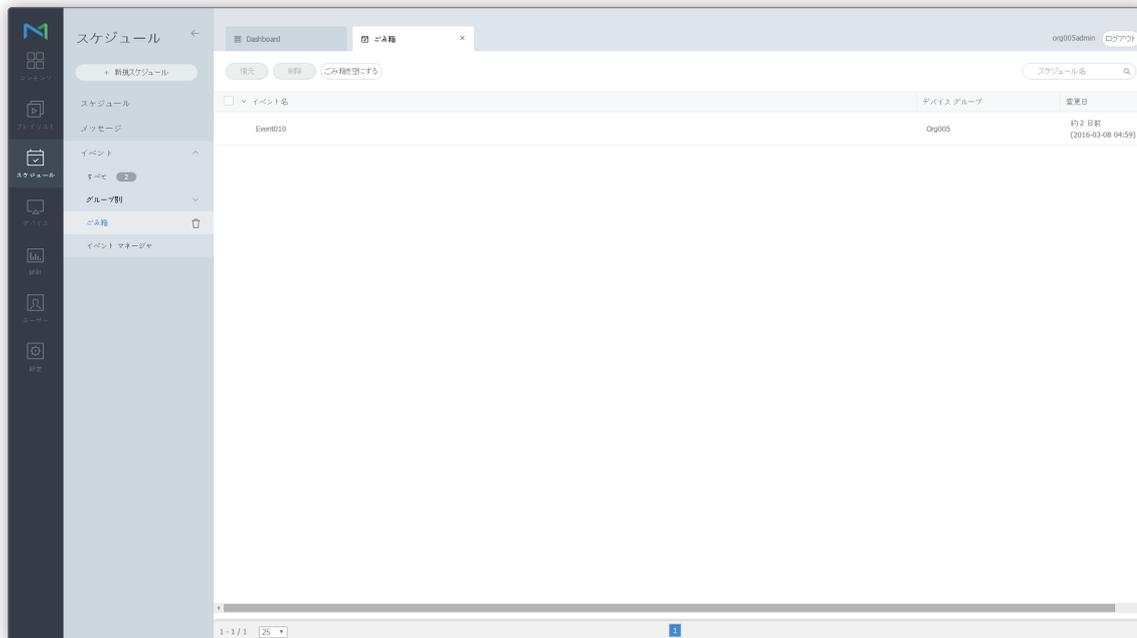
~

検索

<b>デバイス グループ</b>	特定のデバイスに配布するスケジュールを検索します。  をクリックして、グループを選択ウィンドウでデバイス グループを選択します。
<b>最終変更日</b>	特定の日付に変更されたスケジュールを検索します。ドロップダウン リストで日付を指定します。指定する代わりに、 <b>ユーザー定義</b> を選択して日付を入力することもできます。

## ごみ箱

ごみ箱をクリックすると、削除したスケジュールが表示されます。



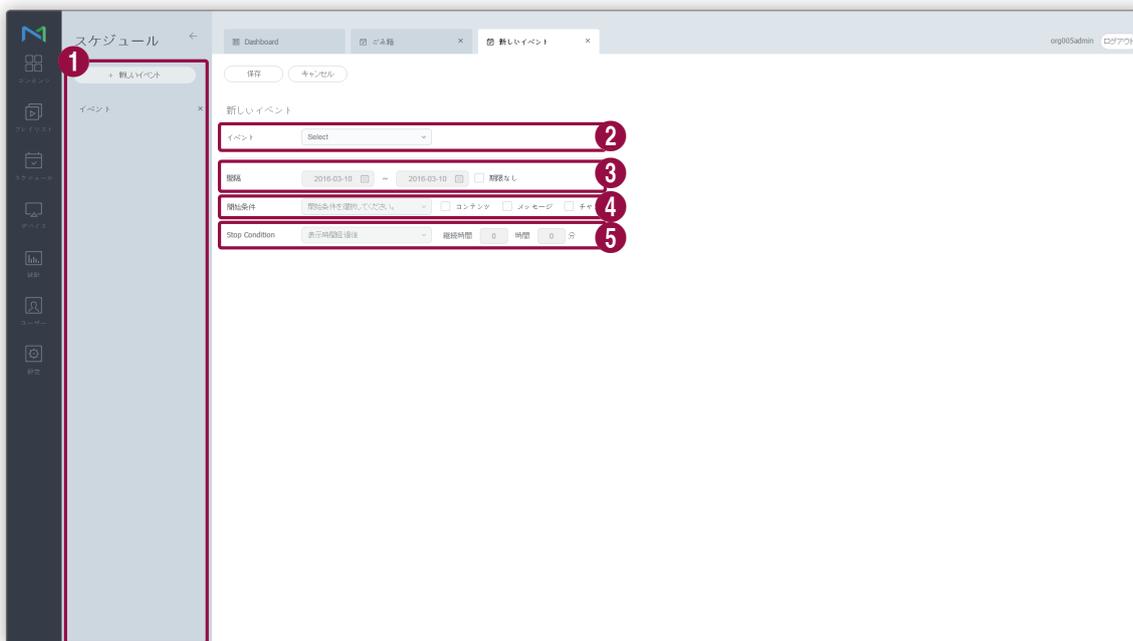
- ・ **復元**をクリックすると、選択したスケジュールが希望のグループ内に復元されます。
- ・ **削除**をクリックすると、選択したスケジュールが完全に削除されます。
- ・ **ごみ箱を空にする**をクリックして、ごみ箱にあるスケジュールをすべて完全に削除します。

### 注記

スケジュールの削除については、[▶ イベント スケジュールの削除](#) を参照してください。

# イベント スケジュールの作成

- 1 スケジュールを作成 > イベントをクリックします。
- 2 設定画面でイベント タイプ、期間および条件を指定します。



- 1 イベントを追加するには、**新しいイベント**をクリックします。イベントを追加することにより、1つのスケジュールでさまざまな条件に基づいて希望のイベントを再生できます。
- 2 作成したイベントの設定には、イベント マネージャを使用します。
- 3 スケジュールを実行する期間を指定します。
  - スケジュールを連続して実行するには、**期限なし**チェックボックスを選択します。
- 4 イベントを開始する条件を設定します。条件が満たされたときにデバイス上に表示するアクションのチェックボックスを選択します。使用できる設定項目は、選択したイベントに応じて異なります。
- 5 イベントを停止する条件を設定します。使用できる設定項目は、選択したイベントに応じて異なります。

## 注記

イベント スケジュールを作成するには、まずイベントを作成します。詳細については、以下を参照してください。 [▶ イベントの作成](#)

- 3 必要なスケジュール設定の構成後、**保存**をクリックします。

#### 4 スケジュール配備の設定で詳細を設定して、**保存**をクリックします。



<b>イベント名</b>	イベントの名前を入力します。
<b>グループ名</b>	空白フィールドをクリックして、スケジュール グループを選択します。
<b>公開先</b>	<b>選択</b> をクリックして、イベント スケジュールを再生するデバイスを選択します。グループ別にデバイスを選択することができます。個別のデバイスを選択することはできません。

# イベント スケジュールの管理

## イベント スケジュールの詳細の表示

イベント スケジュールのリストからスケジュールをクリックして、スケジュール詳細を表示します。



1 < / > をクリックすると、イベントが複数あるイベント スケジュールのすべてのイベントが表示されます。

2 イベント スケジュールがカレンダーで表示されます。

3 スケジュールの詳細が表示されます。

- 4
- **イベントの編集** : スケジュールの作成と同じ方法を使用して、スケジュールを編集します。
  - **キャンセル** : 詳細ウィンドウを閉じます。

## イベント スケジュールの編集

---

以下のいずれかを使用してスケジュールを編集します。

**オプション 1** リストからスケジュールを選択して、**編集**をクリックします。イベント スケジュールの作成と同じ方法を使用して、スケジュールを編集します。

**オプション 2** イベント スケジュール リストからスケジュール名を選択して、詳細ウィンドウで編集します。詳細については、[▶ イベント スケジュールの詳細の表示](#) を参照してください。

## イベント スケジュールの削除

---

必要に応じて、イベント スケジュールのリストからスケジュールを削除します。

イベント スケジュールを選択して**削除**をクリックすると、スケジュールがごみ箱に移動します。ごみ箱に移動したスケジュールを復元し、再度使用することができます。

## イベント条件の転送

---

希望のイベントの条件をデバイスに送信します。

- 1 リストからイベント スケジュールを選択して、**条件を送信**をクリックします。
- 2 ドロップダウン リストからイベントと条件を選択して、**条件を送信**をクリックします。

## イベント スケジュールの停止

---

デバイスで現在再生中のイベント スケジュールを停止します。リストからイベント スケジュールを選択して、**停止**をクリックします。

## デバイスメニュー

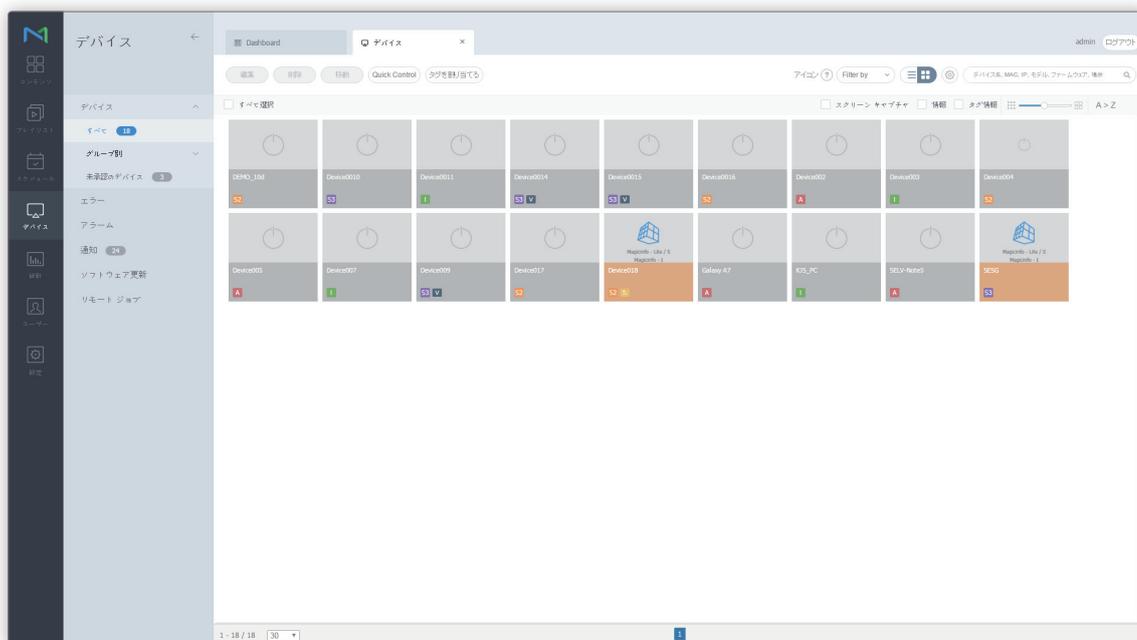
MagicInfo Server に追加されたデバイスを管理します。

モニタリング、リモート接続/制御およびデバイス エラー チェックを通じて、デバイスのステータスをチェックおよび問題を解決します。ログを記録して、デバイス イベントおよびサービスを取得します。

メイン メニュー バーで  をクリックします。

### 注記

- 機器の権限を有効にすると、デバイス管理者は一般的な管理者または組織の管理者が許可したデバイスのみを管理できます。デバイスの管理権限に関する設定の詳細については、以下を参照してください。 [▶ デバイス特権の割り当て](#)
- MagicInfo Server の管理者（一般的な管理者または組織の管理者）は、各ユーザーに対して役割を割り当てることができます。使用可能な MagicInfo Server 機能は、ユーザーの役割によって異なります。ユーザーの役割の詳細については、以下を参照してください。 [▶ ユーザーの役割の変更](#)
- この章では、総括管理者権限でサイン インしていることを前提とします。



## デバイスの表示

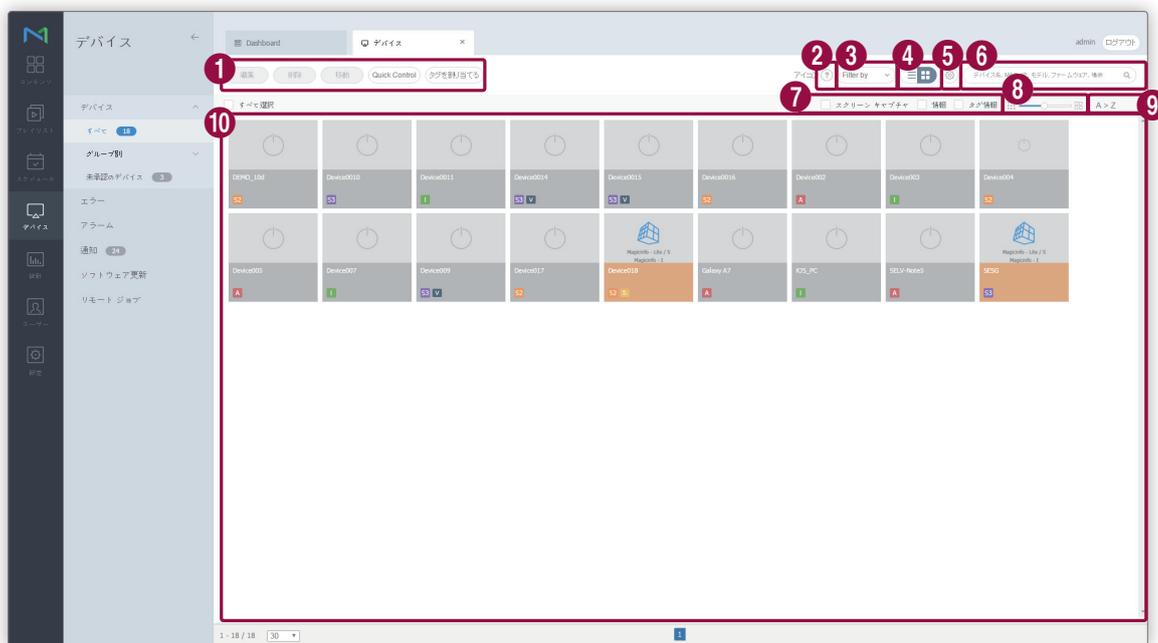
MagicInfo Server に接続しているデバイスを表示し、各デバイスの詳細を取得し、デバイスを監視およびリモート管理します。各組織にグループを作成して、デバイスをグループ別に管理できます。各組織には、デフォルトで default グループが作成されます。

サブメニューの**デバイス**をクリックします。

- **すべて** : MagicInfo Server に接続しているすべてのデバイスを表示し、各デバイスの詳細を取得し、デバイスを監視およびリモート管理します。
- **グループ別** : MagicInfo Server に接続されたデバイスをグループ別に表示します。

### 注記

- VideoWall デバイスが MagicInfo Server に接続している場合、各メニューをクリックすると各デバイスの詳細が表示されます。
- 機器の権限を有効にすると、デバイス管理者は一般的な管理者または組織の管理者が許可したデバイスのみを管理できます。デバイスの管理権限に関する設定の詳細については、以下を参照してください。 ▶ [ユーザー情報の詳細の表示](#)



- **編集** : 選択したデバイスの情報を編集します。詳細については、▶ [デバイス情報の編集](#) を参照してください。
- **削除** : 選択したグループを削除します。
- **移動** : 選択したデバイスを移動します。「グループを移動」ウィンドウからグループを選択します。
- **クイックコントロール** : 頻繁に使用されるリモコン機能のリストを表示します。詳細については、▶ [クイックコントロール](#) を参照してください。
- **タグを割り当てる** : デバイスにタグを割り当てます。詳細については、▶ [デバイスへのタグの割り当て](#) を参照してください。

2 デバイス リストに表示されるアイコンの説明を表示します。

デバイス リストをフィルタリングすると、特定のデバイスのみが表示されます。フィルタ設定ウィンドウから条件を選択して、**保存**をクリックします。

3



デバイスの種類には、現在 MagicInfo Server に登録されているライセンスのあるデバイスのみが表示されます。

デバイス リストの表示モードを変更します。

4

-  : デバイス リストをサムネイルで表示します。
-  : デバイス リストにデバイスの名前と情報を表示します。

5

デバイスのポーリングを設定します。

6

デバイスのキーワードのあるデバイスを検索します。

7

サムネイルに表示する情報項目を選択します。このオプションは、デバイスの表示モードがサムネイル モードに設定されているときだけ表示されます。

8

サムネイルのサイズを調節します。このオプションは、デバイスの表示モードがサムネイル モードに設定されているときだけ表示されます。

9

アルファベット順またはアルファベット逆順でデバイスのリストを表示します。このオプションは、デバイスの表示モードがサムネイルモードに設定されているときだけ表示されます。

デバイスのリストを表示します。

10

- サムネイル表示モードを使用している場合、サムネイルをクリックしてデバイスを選択します。デバイスの詳細を表示するには、デバイス名をクリックします。
- リスト表示モードを使用している場合、チェックボックスをクリックしてデバイスを選択します。デバイスの詳細を表示するには、デバイス名をクリックします。

## デバイス グループの管理

- 1 グループを管理するには、**グループ別**をクリックします。
- 2 以下のオプションのいずれかを使用して、グループを管理します。
  - オプション 1** グループを選択し、マウスを右クリックします。
  - オプション 2** マウス カーソルをグループ名に合わせ、**⋮** をクリックします。



<b>新しいグループ</b>	<p>選択したグループの下にサブグループを作成します。</p> <p><b>注記</b></p> <p>組織を追加すると、ルート グループを作成できます。組織を追加する詳細については、<a href="#">組織の作成</a>を参照してください。</p>
<b>名前の変更</b>	<p>選択したグループの名前を変更します。</p> <p><b>注記</b></p> <p>ルート グループの名前を変更することはできません。</p>

## 削除

選択したグループを削除します。

 注記

ルートグループは削除できません。

 注記

- グループを移動するには、グループ別からグループを目的の場所までドラッグします。サブグループはルートグループに移動できます。ルートグループはサブグループに移動できません。サブグループのあるグループを移動すると、グループ階層を維持したまますべてのサブグループが一緒に移動します。
- グループ内のユーザー数はグループ名の隣に表示されます。

## クイックコントロール

クイックコントロールはよく使用されるデバイスのリモコン機能で構成されています。

クイックコントロールダッシュボードを使用するには、リストからデバイスを選択して**クイックコントロール**をクリックします。

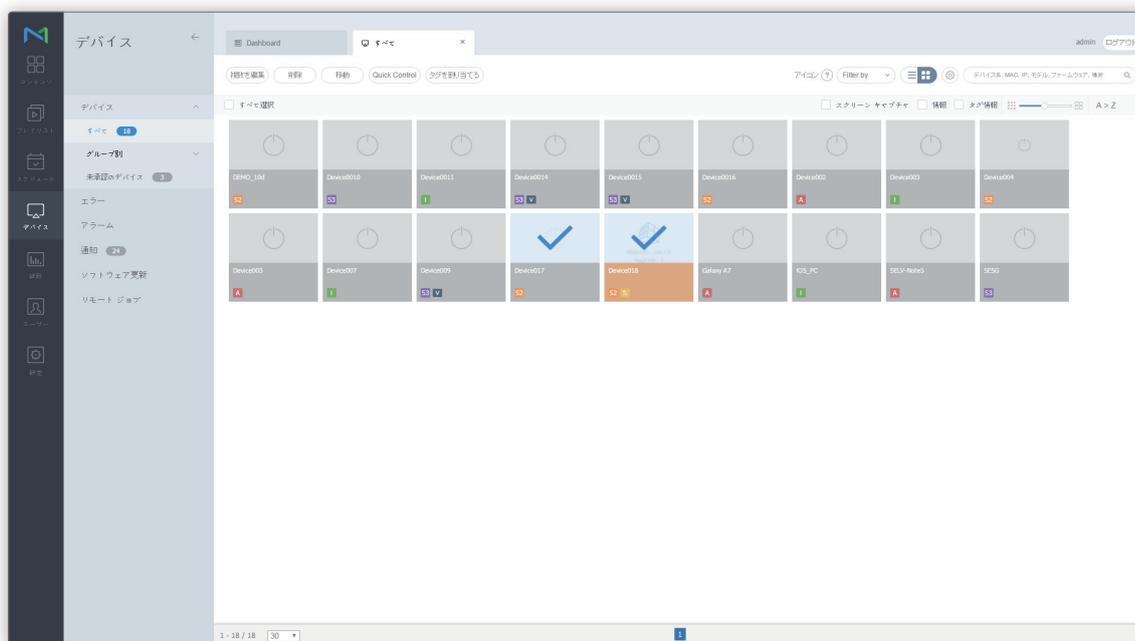


電源	デバイスをオンまたはオフにします。
パネル ステータス	デバイス パネルをオンまたはオフにします。
VNC	リモート接続機能を有効にします。 リモート アクセス機能は、MagicInfo Player I でのみ利用可能です。
再起動	デバイスを再起動します。
入力信号	ドロップダウン リストから入力信号を選択します。
スケジュール チャンネル	デバイス チャンネルを変更します。
音量	デバイスの音量を調節します。
消音	デバイスの音声をオンまたはオフにします。

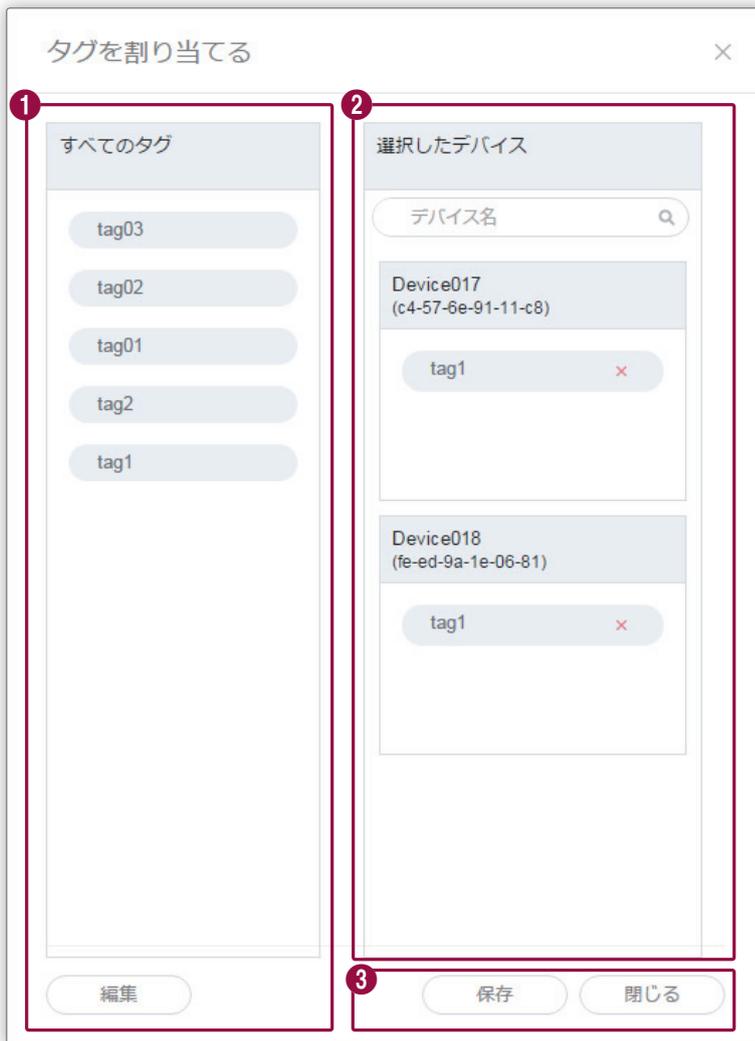
## デバイスへのタグの割り当て

デバイスにタグを割り当てます。それによって、DLK の要素またはプレイリストに割り当てたタグの条件を満たす情報が選択されてデバイスに表示されます。

- 1 デバイス リストからデバイスを選択し、**タグを割り当てる**をクリックします。複数のデバイスを選択できます。



- 2 タグ設定ウィンドウを使用して、タグの設定を指定し、**保存**をクリックします。



タグがリストとして表示されます。

- ①
- タグを選択してデバイスにドラッグします。
  - タグを追加または削除するには、**編集**をクリックします。

デバイスのリストを表示します。

- ②
- 各デバイスにはあらゆるタグを使用できます。
  - 追加したタグを削除するには、**x** をクリックします。

3

- **保存**：タグの設定を保存します。
- **閉じる**：タグ設定ウィンドウを閉じます。

### 注記

デバイスにタグを割り当てるには、最初に MagicInfo Server にタグを追加します。タグの追加および編集の詳細については、以下を参照してください。▶ [タグの管理](#)

## デバイス詳細の表示

リストのデバイス名をクリックして、デバイスの詳細を表示および編集します。

コンテンツの再生ステータスの詳細を表示するには、リストからデバイス名をクリックします。



### スクリーン キャプチャ

チェックボックスを選択して、デバイスのスクリーンショットを表示します。

### 注記

- スクリーンショット画像が保存されていない場合は、画像は表示されません。
- MagicInfo Player S は、スクリーンショット画像を表示する機能をサポートしていません。
- 設定タブでは、選択したデバイスのスクリーンショットを作成する頻度を設定できます。詳細については、▶ [デバイス設定の変更](#) を参照してください。

デバイス情報	デバイスの情報を表示します。
放送コンテンツ	デバイスで再生中のコンテンツ ファイルの詳細を表示します。
コンテンツ ダウンロード ステータス	デバイスにダウンロードされているコンテンツのステータスを表示します。
システム使用状況	デバイスの CPU、RAM およびネットワークの使用状況をグラフ表示します。 CPU、RAM およびネットワークの使用状況を表示するには、 <b>開始</b> をクリックします。
エラー	最近のエラーを表示します。MagicInfo Player のエラー情報の詳細を表示するには、 <b>詳細表示</b> をクリックします。
メモ	デバイスにメモを追加します。
編集	クリックして、デバイスの情報を編集します。詳細については、 <a href="#">▶ デバイス情報の編集</a> を参照してください。
リモコン	<p>デバイスが MagicInfo Server に接続している場合は、そのデバイスをリモートで表示および設定できます。このオプションをクリックすると、デバイスの現在の画面が新規ウィンドウに表示されます。</p> <p> <b>注記</b></p> <p>リモート アクセス機能は、MagicInfo Player I で利用可能です。MagicInfo Server にリモート サーバーを追加すると、MagicInfo Player S2 と MagicInfo Player S3 のデバイスからリモートで制御できます。MagicInfo Player S リモート サーバーの詳細については、以下を参照してください。 <a href="#">▶ MagicInfo Player S リモート サーバーの管理</a></p>
閉じる	デバイスの詳細ウィンドウを閉じます。

## デバイス情報の編集

以下のいずれかを使用してデバイスの情報を編集します。

**オプション 1** リストからデバイスを選択して、**編集**をクリックします。複数のデバイスを選択した場合、**複数を編集**をクリックします。

**オプション 2** リストからデバイス名をクリックして、デバイス詳細ウィンドウで**編集**をクリックします。

## 基本情報の編集

- 1 編集ウィンドウで**情報**タブを選択します。
- 2 情報を表示して編集してから、**保存**をクリックします。

The screenshot shows a window titled '編集 Device018' with a close button (X) in the top right corner. The window has a tabbed interface with '情報' (Information) selected. Below the tabs, there are two sections: 'デフォルト情報' (Default Information) and 'バージョン' (Version). The 'デフォルト情報' section contains fields for 'デバイス名' (Device Name) with the value 'Device018', 'MAC アドレス' (MAC Address) with the value 'fe-ed-9a-1e-06-81', 'IP' with the value '192.168.0.27', 'デバイス モデル名' (Device Model Name) with a dropdown menu showing 'S', and '場所' (Location) with an empty text box. The 'バージョン' section contains three rows of information: 'ファームウェア バージョン' (Firmware Version) with the value 'T-GFSLAKUC 0717.0.T-GFSLAKUS-1000', 'OS イメージのバージョン' (OS Image Version) with the value 'Linux:3.8.13;', and 'クライアントプログラムのバージョン' (Client Program Version) with the value 'B2B-EP-MIP-4716-2'. At the bottom of the window, there is a 'システム' (System) field and two buttons: '保存' (Save) and '閉じる' (Close).

### デフォルト情報

- **デバイス名**：デバイス名を変更します。
- **MAC アドレス**：デバイスの MAC アドレスを表示します。
- **IP**：IP アドレスを表示します。
- **デバイス モデル名**：デバイス モデル名を編集します。
- **場所**：デバイスの場所の詳細を編集します。

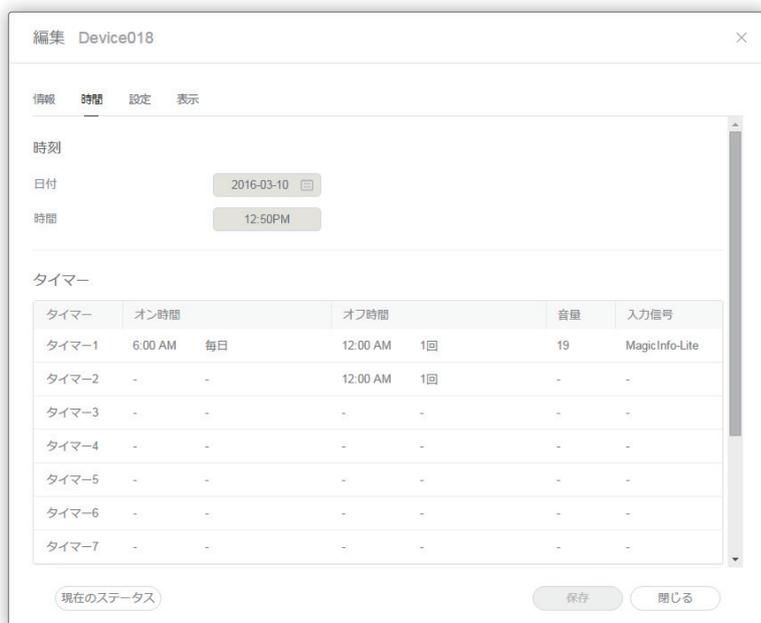
### バージョン

- **ファームウェア バージョン**：デバイスのファームウェア バージョンを表示します。
- **OS イメージのバージョン**：デバイスの OS イメージのバージョンを表示します。
- **クライアントプログラムのバージョン**：デバイスのクライアント プログラムのバージョンを表示します。

システム	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>CPU</b> : デバイスの CPU 情報を表示します。</li><li>▪ <b>メモリ サイズ</b> : デバイスのメモリ容量を表示します。</li><li>▪ <b>ストレージ サイズ</b> : デバイスのストレージ容量を表示します。</li><li>▪ <b>ビデオ アダプタ</b> : デバイスのグラフィック カード情報を表示します。</li><li>▪ <b>ビデオ メモリ</b> : デバイスのグラフィック メモリ容量を表示します。</li><li>▪ <b>ビデオ ドライバ</b> : デバイスのグラフィック カード ドライバ情報を表示します。</li></ul>
ストレージ サイズ :	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>ディスク使用量</b> : 使用しているディスク領域を表示します。</li><li>▪ <b>使用可能な容量</b> : 使用可能なディスク領域を表示します。</li></ul>
ETC	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>承認日</b> : デバイスの承認日を表示します。</li><li>▪ <b>画面サイズ</b> : デバイスの画面サイズを表示します。</li><li>▪ <b>解像度</b> : デバイスの画面解像度を表示します。</li><li>▪ <b>EFW ステータス</b> : デバイスのディスクが書き込み保護されているか確認します。</li><li>▪ <b>コード</b> : デバイスのコードを表示します。</li><li>▪ <b>シリアル キー</b> : デバイスのシリアル キーを表示します。</li></ul>

## 時間の編集

- 1 編集ウィンドウで**時間**タブを選択します。
- 2 情報を表示して編集してから、**保存**をクリックします。
  - 現在のデバイス ステータスを更新するには、**現在のステータス**をクリックします。



編集 Device018

情報 時間 設定 表示

時刻

日付 2016-03-10

時間 12:50PM

タイマー

タイマー	オン時間	オフ時間	音量	入力信号
タイマー1	6:00 AM 毎日	12:00 AM 1回	19	MagicInfo-Lite
タイマー2	-	12:00 AM 1回	-	-
タイマー3	-	-	-	-
タイマー4	-	-	-	-
タイマー5	-	-	-	-
タイマー6	-	-	-	-
タイマー7	-	-	-	-

現在のステータス 保存 閉じる

### 時刻

- **日付**：デバイスの日付（今日）を設定します。
- **時間**：デバイスの現在の時間を設定します。

### タイマー

デバイスのオンとオフを切り替えるタイマーを設定します。詳細については、[▶ タイマーの設定](#)を参照してください。

### 休日の管理

**休日**：特定の日にデバイスが動作しないようにするには、休日を割り当てます。

## タイマーの設定

デバイスのオンとオフを切り替えるタイマーを設定します。

- 1 リストでタイマーをクリックします。
  - 設定済みのタイマーをクリックすると、そのタイマーを編集して使用できます。
  - 新規タイマーを追加するには、設定されていないタイマーをクリックします。
- 2 タイマーの詳細を指定します。

タイマー	オン時間	オフ時間	音量	入力信号
タイマー1	6:00 AM 毎日	12:00 AM 1回	19	MagicInfo-Lite

オンタイマー  使用する  使用しない

日  日  月  火  水  木  金  土

オン時間

音量

入力信号

休日  適用

オフタイマー  使用する  使用しない

日  日  月  火  水  木  金  土

オフ時間

休日  適用

現在のステータス 保存 閉じる

### オンタイマー

デバイスをオンにする時間を設定します。タイマーを使用するには、**使用する**を選択します。

- **日**：タイマーを繰り返すには曜日を設定します。
- **オン時刻**：デバイスをオンにする時間を設定します。
- **音量**：デバイスをオンにしたときに適用する音量を設定します。
- **入力信号**：デバイスをオンにしたときに適用する入力信号を選択します。

### オフタイマー

デバイスをオフにする時間を設定します。タイマーを使用するには、**使用する**を選択します。

- **日**：タイマーを繰り返すには曜日を設定します。
- **オフ時刻**：デバイスをオフにする時間を設定します。

## デバイス設定の変更

- 1 編集ウィンドウで**設定**タブを選択します。
- 2 情報を表示して編集してから、**保存**をクリックします。

### タイムゾーン

- **タイムゾーン**：各都市のタイムゾーンを選択します。
- **夏時間 (DST)**：夏時間モードのオン/オフを切り替えます。夏時間モードを使用する場合、開始と終了の設定を構成します。

#### 注記

夏時間とは、サマータイムとしても知られ、夏期に時間を 1 時間進める制度です。

### 接続

- **MagicInfo Server URL**：MagicInfo Server のアドレスを設定します。
- **プロキシ設定**：プロキシ サーバーを有効または無効にします。必要に応じて設定を編集します。
- **FTP 接続モード**：FTP 接続モードを構成します。
- **接続時間制限**：FTP サーバーとの通信が一定時間使用できない場合、タイムアウトオプションを設定して MagicInfo Server からの接続を切断します。

<p><b>間隔</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>トリガー間隔</b>：トリガー サイクルを指定します。</li> <li>▪ <b>モニター間隔</b>：モニタリング サイクルを指定します。</li> <li>▪ <b>画面キャプチャ間隔</b>：画面キャプチャ サイクルを指定します。範囲は 1 ～ 180 分です。</li> <li>▪ <b>PDF 変換間隔</b>：各デバイスで、配布された PDF ドキュメントが別のページへと切り替わる時間間隔を設定します。このオプションは、ドキュメントが 1 ページ以上の場合にのみ有効になります。</li> <li>▪ <b>Office 変換間隔</b>：各デバイスで、配布された Office ドキュメントが別のページへと切り替わる時間間隔を設定します。このオプションは、ドキュメントが 1 ページ以上の場合にのみ有効になります。</li> </ul>
<p><b>管理</b></p>	<p><b>再生管理の確認</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Validity</b>：再生用ログの保存期間を設定します。</li> <li>▪ <b>有効サイズ</b>：再生用ログのストレージ サイズを設定します。</li> <li>▪ <b>最終確認時刻</b>：再生用ログに最後にアクセスした時間が表示されます。</li> </ul> <p> <b>注記</b></p> <p>期間が過ぎるか、スペースがいっぱいになると、コンテンツ ファイルが自動的に削除されます。</p>
<p><b>タグ</b></p>	<p><b>タグ</b>：デバイスにタグを追加します。</p>
<p><b>コンテンツ ダウンロード ステータス</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>設定</b>：ダウンロード サーバーからのみコンテンツをダウンロードします。</li> <li>▪ <b>間隔</b>：コンテンツをダウンロードする間隔を設定します。</li> <li>▪ <b>ジョブ ユニット</b>：ダウンロード間隔の単位を秒またはパーセントに設定します。</li> </ul>

## 表示情報の編集

- 1 編集ウィンドウで**表示**タブを選択します。
- 2 情報を表示して編集してから、**保存**をクリックします。
  - **詳細表示**をクリックして、完全な表示の情報を表示します。
  - 現在のデバイス ステータスを更新するには、**現在のステータス**をクリックします。



## デバイス チャンネルの変更

以下のオプションのいずれかを使用してデバイスのスケジュール チャンネルを変更します。

**オプション 1** デバイスのリモコンを使ってチャンネルを変更します。

**オプション 2** リストからデバイスを選択して、クイック コントロールでチャンネルを変更します。

# エラーおよびアラーム

システム運用に影響する可能性のある重要なエラーとアラームを表示します。エラー ステータスを表示および変更します。エラーが発生してアラームが発信されたら、システム障害を回避するためにすぐに対応します。

## ソフトウェア エラーの表示

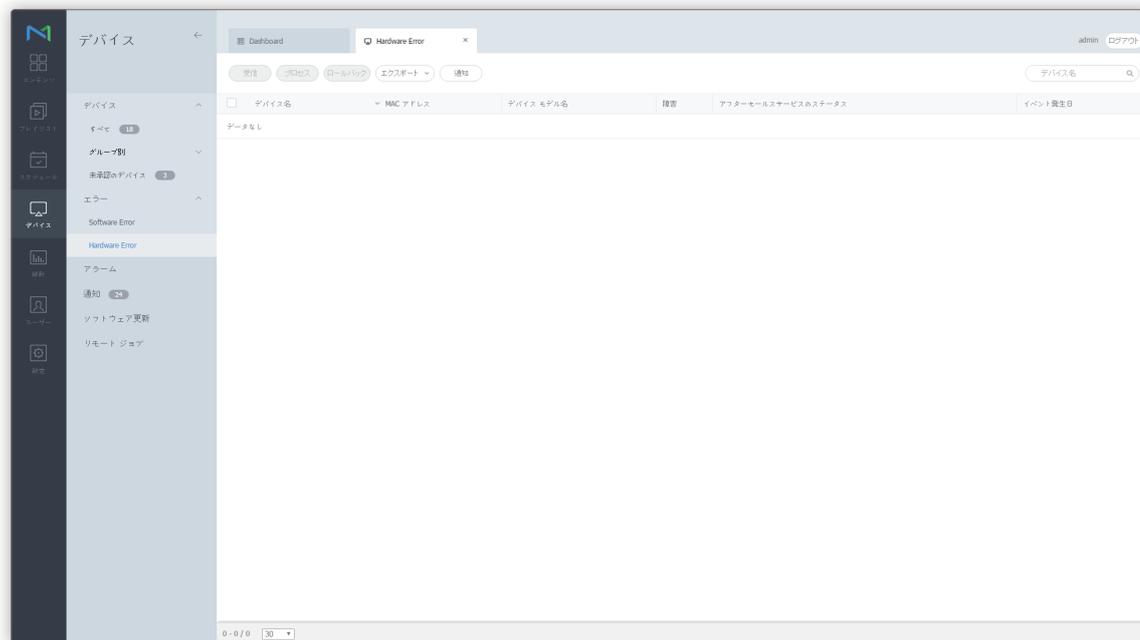
システム メンテナンスに影響する障害が発生したプレイヤーをチェックして詳細を表示するには、**エラー** > **ソフトウェア エラー**をクリックします。

デバイス名	MAC アドレス	コード	障害レベル	Device Error	機器の時刻	サーバーの時刻
SESG	f:8f-90-05-92-96	21006	F	[Default Contents] There is no channel information in network schedule.(f9a5f6dc-e737-48a1-0962-95ab3b07203)	2016-03-10T11:36:14	2016-03-10 10:36:19.0
SESG	f:8f-90-05-92-96	21005	A	[Default Contents] Deployed empty schedule.(f9a5f6dc-e737-48a1-0962-95ab3b07203)	2016-03-10T11:36:11	2016-03-10 10:36:16.0
SESG	f:8f-90-05-92-96	21004	F	[Default Contents] Deleted network schedule.(08735f2e-3254-406a-a170-2cfc9887510)	2016-03-10T11:36:08	2016-03-10 10:36:14.0
Device017	c4-57-6e-91-11-c8	22003	F	[Network] Disconnected gateway.(A)	2016-03-10T11:29:40	2016-03-10 10:38:58.0
Device017	c4-57-6e-91-11-c8	22003	F	[Network] Disconnected gateway.(A)	2016-03-10T10:59:16	2016-03-10 10:08:44.0
Device017	c4-57-6e-91-11-c8	22003	F	[Network] Disconnected gateway.(A)	2016-03-10T10:31:50	2016-03-10 09:41:12.0
Device017	c4-57-6e-91-11-c8	22003	F	[Network] Disconnected gateway.(A)	2016-03-10T10:01:41	2016-03-10 09:10:59.0
Device017	c4-57-6e-91-11-c8	22003	F	[Network] Disconnected gateway.(A)	2016-03-10T09:31:27	2016-03-10 08:40:47.0
Device017	c4-57-6e-91-11-c8	22003	F	[Network] Disconnected gateway.(A)	2016-03-10T09:01:05	2016-03-10 08:10:33.0
Device017	c4-57-6e-91-11-c8	22003	F	[Network] Disconnected gateway.(A)	2016-03-10T08:25:41	2016-03-10 07:35:02.0
Device017	c4-57-6e-91-11-c8	22003	F	[Network] Disconnected gateway.(A)	2016-03-10T07:55:27	2016-03-10 07:04:49.0
SESG	f:8f-90-05-92-96	21006	F	[Default Contents] There is no channel information in network schedule.(f9a5f6dc-e737-48a1-0962-95ab3b07203)	2016-03-10T07:37:23	2016-03-10 06:37:27.0
SESG	f:8f-90-05-92-96	21005	A	[Default Contents] Deployed empty schedule.(f9a5f6dc-e737-48a1-0962-95ab3b07203)	2016-03-10T07:37:20	2016-03-10 06:37:24.0
SESG	f:8f-90-05-92-96	21004	F	[Default Contents] Deleted network schedule.(a53a818e-f7b0-4b54-824c-8e64c208ccc8)	2016-03-10T07:37:18	2016-03-10 06:37:22.0
Device017	c4-57-6e-91-11-c8	22003	F	[Network] Disconnected gateway.(A)	2016-03-10T07:25:16	2016-03-10 06:34:35.0
Device017	c4-57-6e-91-11-c8	22003	F	[Network] Disconnected gateway.(A)	2016-03-10T06:54:58	2016-03-10 06:04:22.0
Device017	c4-57-6e-91-11-c8	22003	F	[Network] Disconnected gateway.(A)	2016-03-10T05:51:28	2016-03-10 05:00:51.0
DEMO_10d	24-4b-03-03-21-0b	21007	F	[Default Contents] There is no content to play in Internal/USB.	2016-03-07T16:53:20	2016-03-07 15:53:26.0
DEMO_10d	24-4b-03-03-21-0b	21003	F	[Default Contents] There is no program in scheduling time.	2016-03-07T16:53:17	2016-03-07 15:53:23.0
DEMO_10d	24-4b-03-03-21-0b	22003	F	[Network] Disconnected gateway.(A)	2016-03-07T15:56:35	2016-03-07 15:15:17.0

デバイス名	デバイス名を表示します。
MAC アドレス	デバイスの MAC アドレスを表示します。
コード	プレイヤーに障害が発生した理由を示すコードを表示します。
障害レベル	エラー タイプを表示します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>A : 管理者に警告を送信するレベルのプレイヤー障害を表示します。</li> <li>F : 管理者が直ちに解決しなければならないレベルの重大なプレイヤー障害を表示します。</li> </ul>
デバイス エラー	障害の概要を表示します。
機器の時刻	障害が発生したときのデバイスの時刻を表示します。
サーバーの時刻	障害が発生したときに、MagicInfo Server の時間を表示します。

## デバイス エラーの表示

システム運用を妨げる深刻なデバイス エラーおよび詳細を表示するには、**エラー** > **ハードウェア エラー**をクリックします。



デバイス名	エラーが発生したデバイスの名前を表示します。
MAC アドレス	デバイスの MAC アドレスを表示します。
デバイス モデル名	エラーが発生したデバイスのモデル名を表示します。
障害	エラー タイプを表示します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>ランプ エラー、輝度センサー エラーおよびデバイス ファン故障などのエラーが表示されます。</li> </ul>
アフターセールスサービスのステータス	デバイス エラーの処理ステータスを表示します。
イベント発生日	エラーの発生日を表示します。

## 処理エラー

エラーが発生したデバイスを特定したら、管理者は**受信**をクリックしてエラー処理のステータスを更新することができます。

- デバイス エラーを解決する場合、**プロセス**をクリックしてデバイス エラーの処理のステータスを更新します。
- 処理した後でデバイスに再度エラーが発生したら、**ロールバック** をクリックして、アフターセールスサービスのステータスを**発生**に戻します。

## エラー通知

- 1 デバイス エラーに関する電子メール通知を特定のユーザーに送信するには、デバイスのリストからエラーが発生したデバイスを選択して**通知**をクリックします。
- 2 ユーザーに通知する項目 (エラー、アラーム) を選択して、**保存**をクリックします。



### 注記

電子メールの通知をユーザーに送信するには、最初に SMTP サーバーを設定します。詳細については、以下を参照してください。 [▶ MagicInfo Server の設定](#)

## アラーム詳細の表示

**アラーム**をクリックして、アラームが発生したデバイスの名前およびモデル、およびアラームのタイプ、レベルおよび日付など、アラームの詳細を表示します。

## アラームのリストのエクスポート

デバイスのリストとアラームを Excel または PDF ファイルとして送信するには、**エクスポート** をクリックします。

## アラーム通知

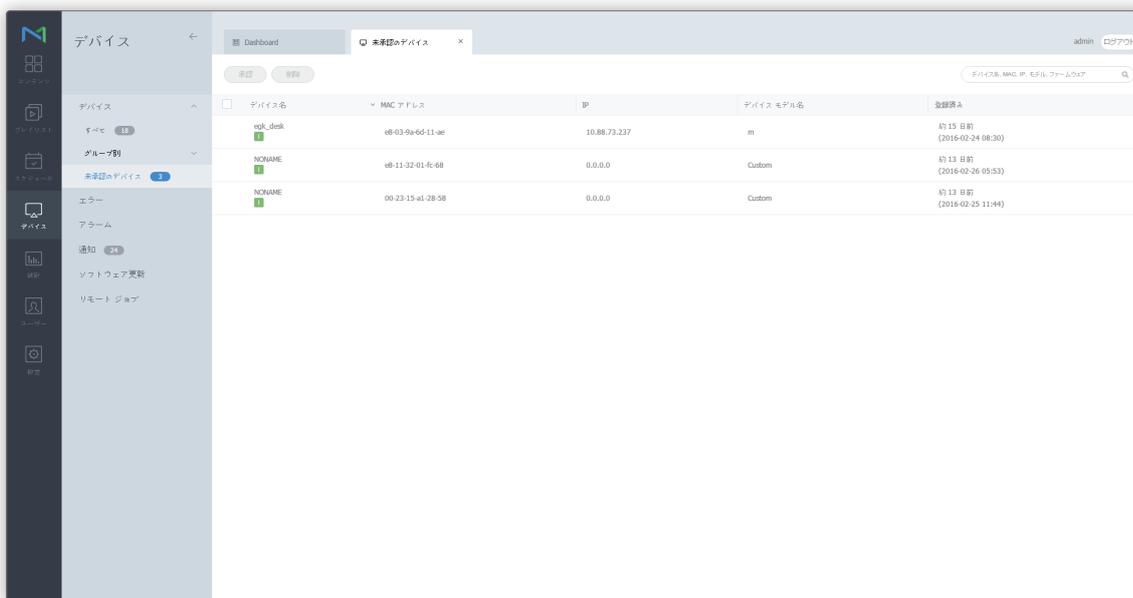
- 1 デバイス アラームに関する電子メール通知を特定のユーザーに送信するには、デバイスのリストからアラームが発生したデバイスを選択して**通知**をクリックします。
- 2 ユーザーに通知する項目 (エラー、アラーム) を選択して、**保存**をクリックします。

# デバイスの承認

MagicInfo Server に接続された、無許可のデバイスを表示および許可します。

## デバイスの承認

- 1 デバイス > 未承認ですをクリックします。未承認のデバイスが表示されます。



- 2 デバイスを選択し、承認をクリックします。デバイスを許可するためのウィンドウが表示されます。
- 3 名前、グループ、場所、および有効期限の日付を指定します。OKをクリックします。デバイスが許可されました。

デバイスを承認 ×

デバイス名

デバイス グループ  🔍

場所

期限切れ   期限なし

### 📌 注記

- 無許可のデバイスを許可せずに削除するには、デバイスを選択し、削除をクリックします。
- 同じモデルの複数のデバイスを許可するには、複数のデバイスを選択し、承認をクリックします。それらのデバイスを代表する名前を入力すると、そのデバイス名が「代表名\_(連番)」の形式で保存されます。

## 複数のデバイスのステータス表示

複数のデバイスの保守を効率化するため、ストレージ容量、スケジュールまたはコンテンツ配信および MagicInfo Server に接続したその他のデバイスのステータスを表示します。

### タイムゾーンが指定されていないデバイスをチェックする

---

タイムゾーンが設定されていないデバイスをチェックします。

**通知 > タイムゾーン未設定**をクリックします。

### デバイスリストのエクスポート

通知のあったデバイスのリストを Excel または PDF ファイルとしてエクスポートするには、デバイスを選択して**エクスポート**をクリックします。

### デバイスのタイムゾーンの設定

デバイスに世界のタイムゾーンおよび夏時間を設定できます。目的のデバイスのチェックボックスを選択し、**設定**をクリックします。

### デバイスの再起動

タイムゾーンの更新後、デバイスを再起動できます。目的のデバイスのチェックボックスを選択し、**再起動**をクリックします。

## 十分な容量のないデバイスをチェックする

---

十分な容量を持たないデバイスをチェックします。

**通知** > **容量不足**をクリックします。

### デバイス リストのエクスポート

通知のあったデバイスのリストを Excel または PDF ファイルとしてエクスポートするには、デバイスを選択して**エクスポート**をクリックします。

## スケジュールが配布されていないデバイスをチェックする

---

MagicInfo Server に接続され、スケジュールが配備されていないデバイスをチェックします。

**通知** > **スケジュール未公開**をクリックします。

### デバイス リストのエクスポート

通知のあったデバイスのリストを Excel または PDF ファイルとしてエクスポートするには、デバイスを選択して**エクスポート**をクリックします。

### スケジュールの配布

スケジュールが配布されていないデバイスにスケジュールを配布するには、デバイスを選択して**配備**をクリックします。

#### 注記

この機能は、オンになっているデバイスでのみ使用できます。

## スケジュールの受け取りに失敗したデバイスをチェックする

---

ネットワーク接続エラーまたは容量不足により配布されたスケジュールの受け取りに失敗したデバイスをチェックします。

**通知** > **スケジュールの公開に失敗**をクリックします。

## デバイス リストのエクスポート

通知のあったデバイスのリストを Excel または PDF ファイルとしてエクスポートするには、デバイスを選択して**エクスポート**をクリックします。

## スケジュールの配布

配布されたスケジュールの受信に失敗したデバイスに再度スケジュールを配布するには、デバイスを選択して**配備**をクリックします。



この機能は、オンになっているデバイスでのみ使用できます。

## 配布されたコンテンツがないデバイスをチェックする

---

配布されたコンテンツを受け取っていないデバイスをチェックします。

**通知** > **コンテンツ エラー**をクリックします。

## デバイス リストのエクスポート

通知のあったデバイスのリストを Excel または PDF ファイルとしてエクスポートするには、デバイスを選択して**エクスポート**をクリックします。

## コンテンツの配布

アイドル状態のデバイスにコンテンツを配備するには、デバイスを選択して**配備**をクリックします。



この機能は、オンになっているデバイスでのみ使用できます。

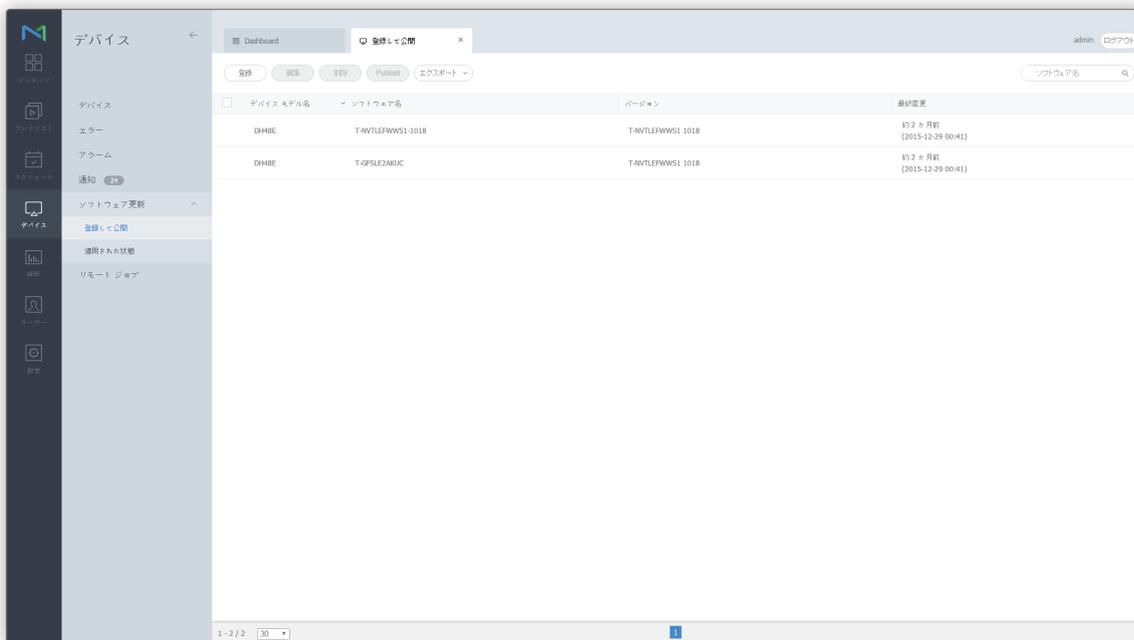
# ソフトウェア更新

MagicInfo Server を使用して、スケジュールされた時刻に MagicInfo Player のソフトウェア更新を配布することができます。

## ソフトウェアの登録

MagicInfo Server に接続しているデバイスにインストールされたソフトウェアを更新するには、最初にそのソフトウェアを MagicInfo Server に登録します。

- 1 MagicInfo Server にソフトウェアを登録するには、**ソフトウェア更新** > **登録して公開**をクリックします。
- 2 登録して公開ウィンドウで、**登録**をクリックします。



- 登録詳細ウィンドウで更新するソフトウェアの情報を入力し、**保存**をクリックします。

<b>Device Type</b>	MagicInfo Server に接続したデバイスのドロップダウン リストから、ソフトウェアを更新するデバイスの種類を選択します。
<b>ソフトウェア名</b>	デバイス上の更新するソフトウェアの名前を入力します。
<b>ファイル名</b>	ソフトウェア ファイルを選択するには、🔍 をクリックします。

**注記**

MagicInfo Server に Excel または PDF ファイルとして登録するソフトウェアのリストをエクスポートするには、**エクスポート**をクリックします。

## ソフトウェアの配布

- MagicInfo Server で登録したソフトウェアを配備するには、**ソフトウェア更新** > **登録して公開**をクリックします。
- 配布するソフトウェアを選択し、**配備**をクリックします。

3 配備の詳細を設定し、**配備**をクリックします。

<b>デバイス モデル名</b>	ソフトウェア登録時に構成されたデバイス モデル情報を表示します。
<b>ソフトウェア名</b>	ソフトウェア登録時に入力されたソフトウェア名を表示します。
<b>ソフトウェア ファイル名</b>	ソフトウェア登録時に選択された更新ファイル名を表示します。
<b>ソフトウェア バージョン</b>	ソフトウェア登録時に入力されたソフトウェア バージョンを表示します。
<b>CRC 情報</b>	CRC 情報を表示します。
<b>公開時刻</b>	ソフトウェアはその場で配備できますが、後で配備することもできます。
<b>公開スケジュール</b>	配布の日付と時刻を設定します。このオプションは、ソフトウェアの配布がスケジュールされている場合のみ使用できます。
<b>適用されるバージョン</b>	ドロップダウン リストから、更新するソフトウェア バージョンを選択します。
<b>適用できるデバイスを選択</b>	ソフトウェアを更新するデバイスをモデルまたはグループ別に選択します。

## 注記

- CRC (Cyclic Redundancy Check) は、シリアル転送でのエラー検出およびデータの一貫性検証に使用されます。
- ソフトウェア配布スケジュールの時刻を現在時刻よりも前の時刻に設定した場合は、スケジュールの作成後直ちに配布が実行されます。
- 現在のデバイスにインストールされているソフトウェアのバージョンを表示するには、リストでデバイスをクリックします。

## ソフトウェアの編集

- 1 MagicInfo Server で登録したソフトウェアの情報を編集するには、**ソフトウェア更新 > 登録し & 公開**をクリックします。
- 2 編集するソフトウェアを選択し、**編集**をクリックします。
- 3 ソフトウェアの情報を編集してから、**保存**をクリックします。



ソフトウェアを編集

デバイスの種類 SPLAYER

適用モデル DH48E

ソフトウェア名 prm\_1100\_9

バージョン T-NVTLEFWWS1 1018

保存 キャンセル

Device Type	ソフトウェアを更新するデバイスの種類を表示します。
適用モデル	MagicInfo Server に接続したデバイスのドロップダウン リストから、ソフトウェアを更新するデバイス名を選択します。
ソフトウェア名	デバイス上の更新するソフトウェアの名前を入力します。
バージョン	ソフトウェア バージョンを表示します。

## ソフトウェアの削除

---

- 1 MagicInfo Server で登録したソフトウェアを削除するには、**ソフトウェア更新** > **登録して公開**をクリックします。
- 2 削除するソフトウェアを選択し、**削除**をクリックします。

## ソフトウェア配布ステータスの表示

---

ソフトウェアを登録および配備したら、**ソフトウェア更新** > **適用された状態**をクリックします。ソフトウェア配備のステータスを表示できます。

## 配布スケジュールの編集

ソフトウェア配布スケジュールを編集するには、スケジュールを選択して**編集**をクリックします。

## 配備のキャンセル

ソフトウェア配布スケジュールをキャンセルするには、スケジュールを選択して**キャンセル**をクリックします。

## ソフトウェア配備のステータスのエクスポート

配布のステータスのリストを Excel または PDF ファイルとしてエクスポートするには、配布のタスクを選択して**エクスポート**をクリックします。

# リモート ジョブ

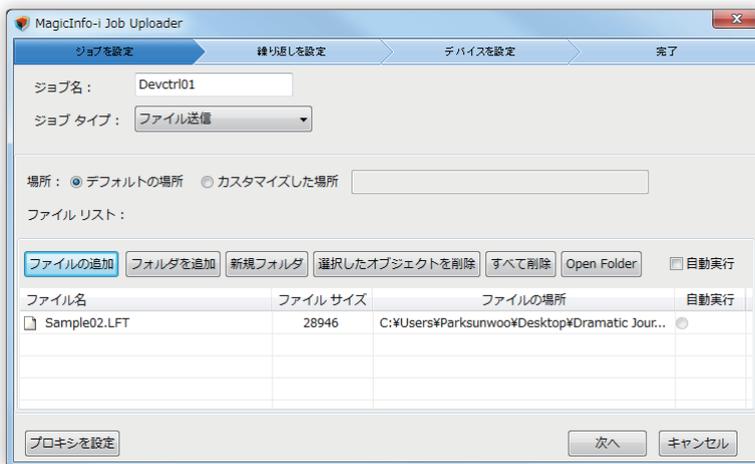
離れた場所からデバイスを制御し、データを処理します。

## 📝 注記

MagicInfo Player S では、リモート タスク機能はサポートされていません。

## リモート タスクの追加

- 1 リモート ジョブ > 追加をクリックします。
- 2 リモート タスク設定ウィンドウを使用して、タスク名を入力します。



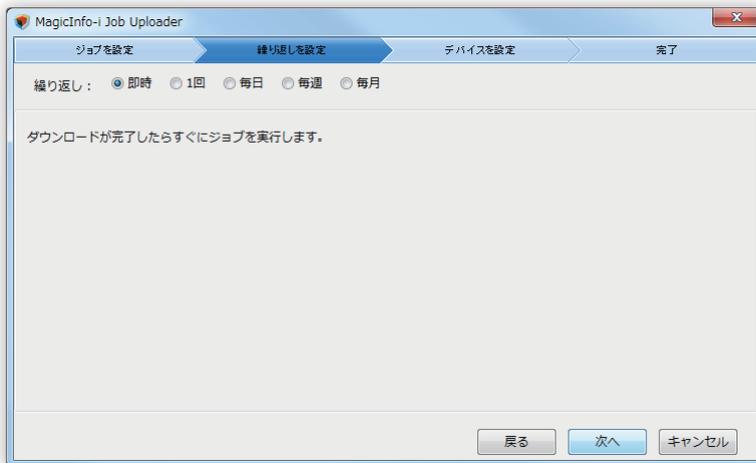
3 タスクの種類を指定して残りの設定を終えたら、**次へ**をクリックします。

ファイル送信	<p>指定したデバイスまたはデバイス グループに、コンピュータに保存したファイルまたはフォルダを送信します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>自動実行</b>：転送時に選択したファイルを自動的に実行する設定を構成します。</li> <li>▪ <b>場所</b>：ファイル転送の転送元の場所として、デフォルトの場所またはカスタマイズした場所を選択します。デフォルトの場所は D：¥Repository¥JobFile です。カスタマイズした場所を使用するには、ユーザーのコンピュータ上の場所を指定します。</li> </ul>
ファイル取得	<p>ファイルまたはフォルダを MagicInfo Server に接続したデバイスからユーザーのコンピュータにインポートします。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>ファイルの場所</b>：インポートするファイルのパスを入力します。</li> </ul>
ファイル/フォルダの削除	<p>MagicInfo Server に接続したデバイスのファイルまたはフォルダを削除します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>ファイル/フォルダの場所</b>：削除するファイルまたはフォルダのパスを入力します。</li> </ul>
再起動	<p>MagicInfo Server に接続したデバイス上のシステムまたは MagicInfo Player I プログラムを再起動します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>再起動ターゲット</b>：プレイヤーまたはシステムを選択します。</li> </ul>
サービス管理	<p>デバイスでサポートされるサービスを管理します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>サービス名</b>：サービスの名前を入力します。</li> <li>▪ <b>コマンド タイプ</b>：サービス コマンド タイプを選択します。</li> </ul>
コマンドの実行	<p>コンピュータで使用されるコマンド (CMD) を入力および実行します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 入力されたコマンドが存在しない場合は、この機能が正常に動作しないことがあります。</li> </ul>
プロセス停止	<p>プロセス名を入力してデバイス上で実行されているプロセスを終了します。</p>
ウィンドウを閉じる	<p>デバイスで開いているウィンドウの名前を入力し、ウィンドウを閉じます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 同じ名前のウィンドウが複数開いている場合は、ウィンドウがランダムに 1 つ選択され、閉じられます。</li> <li>▪ ウィンドウの上部に表示された名前を省略せずに入力してください。</li> </ul>
ログ ファイルの取得	<p>デバイスからユーザーのコンピュータにログ ファイルをインポートします。</p>

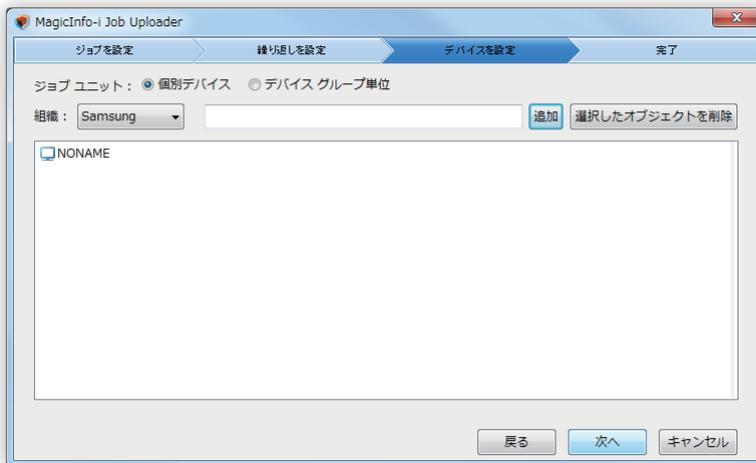
 注記

ファイルまたはフォルダの場所を入力する場合は、正確なパスおよびファイル名を入力します。

4 リモート タスクのレポート間隔を設定し、**次へ**をクリックします。



5 このタスクをリモートで実行するデバイスを選択し、**次へ**をクリックします。  
 - リモート タスクが MagicInfo Server に追加されます。



個別デバイス	特定の 1 つのデバイスのみを選択します。
デバイスグループ単位	1 つのグループ内のすべてのデバイスを選択します。

## リモート タスクの再利用

---

構成済みのリモート タスクを再利用します。同じタスクを再度実行する場合に時間の節約となります。

- 1 リモート ジョブをクリックします。
- 2 再利用するリモート タスクをリストから選択し、**再利用**をクリックします。
- 3 残りの手順は、リモート タスクの追加と同じです。

## リモート タスクの編集

---

- 1 リモート ジョブをクリックします。
- 2 編集するリモート タスクをリストから選択し、**編集**をクリックします。
- 3 残りの手順は、リモート タスクの追加と同じです。

## リモート タスクのキャンセル

---

スケジュールしたリモート タスクをキャンセルします。

- 1 リモート ジョブをクリックします。
- 2 キャンセルするリモート タスクをリストから選択し、**キャンセル**をクリックします。

# バックアップ再生 (冗長再生)

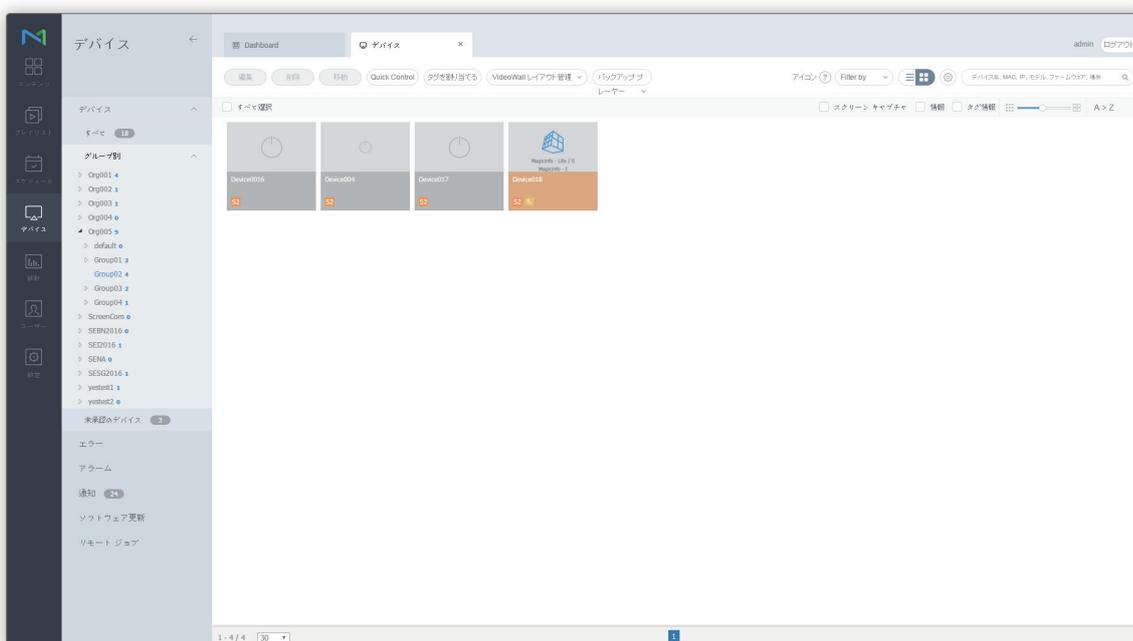
連続再生が必要なコンテンツを再生している一次デバイスがネットワークから切断されたり、デバイスの入カソースが変更された場合、冗長再生を実行する特定の二次デバイスが問題を検出し、コンテンツの再生を継続します。

## 📌 注記

- 一次および二次デバイスは、同じデバイス グループ内に含まれる必要があります。
- 一次および二次デバイスはそれぞれに、タグが割り当てられている必要があります。
- バックアップ再生を使用する詳細については、[▶ バックアップ プレーヤーの使用](#) を参照してください。

## 1 グループ別でデバイス グループを選択します。

- バックアップ再生メニューが表示されます。



- 2 冗長再生を実行する二次デバイスを選択し、**バックアップ再生** > **設定**をクリックします。
- 3 バックアップ再生設定ウィンドウを使用してデバイスのタグを表示し、**次へ**をクリックします。



- 4 バックアップ再生タイプを指定し、**OK**をクリックします。



**自動バックアップ**

冗長再生を実行する二次デバイスを自動的に選択します。

**カスタム バックアップ**

ドロップダウン リストを使用して、冗長再生を実行する二次デバイスを選択します。

# VideoWall レイアウトの使用

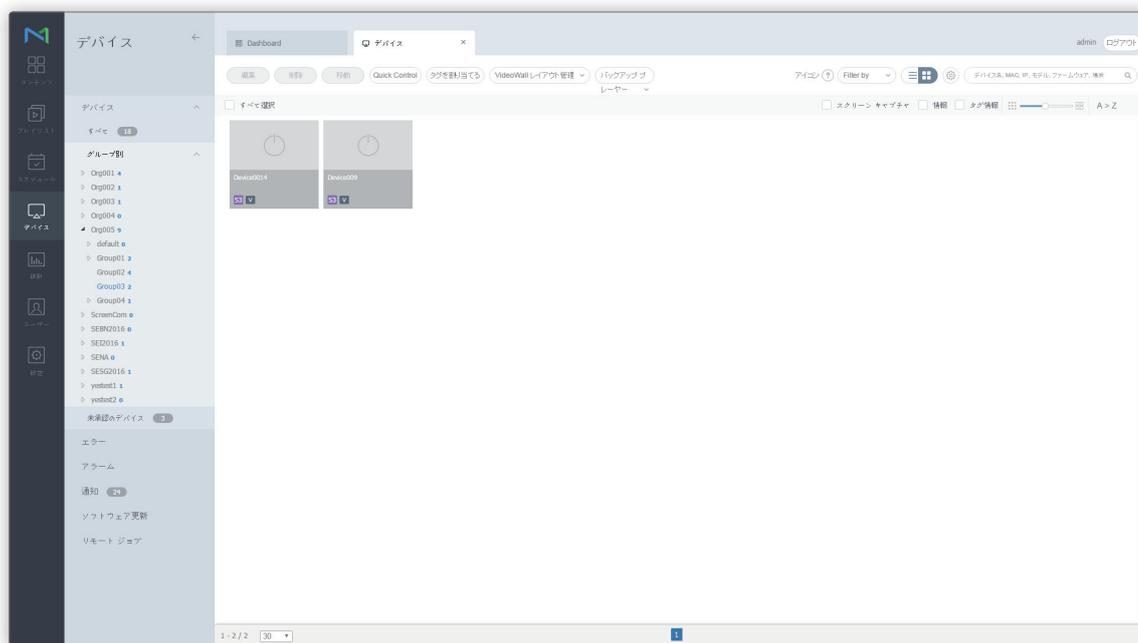
VideoWall レイアウトを設定することにより複数のデバイスを 1 つの大きなディスプレイとして使用します。

## 注記

- デバイス グループの VideoWall レイアウトを設定するには、グループが同じプレイヤーの種類に属するデバイスで構成されていることを確認してください (i Player、S3 Player または S2 Player)。
- デバイス グループ表示モードでは、プレイヤーの種類が同じデバイス グループを表示すると、VWL レイアウト管理 メニューが表示されます。

グループ別でデバイス グループを選択します。

- **VWL レイアウト管理** メニューが表示されます。



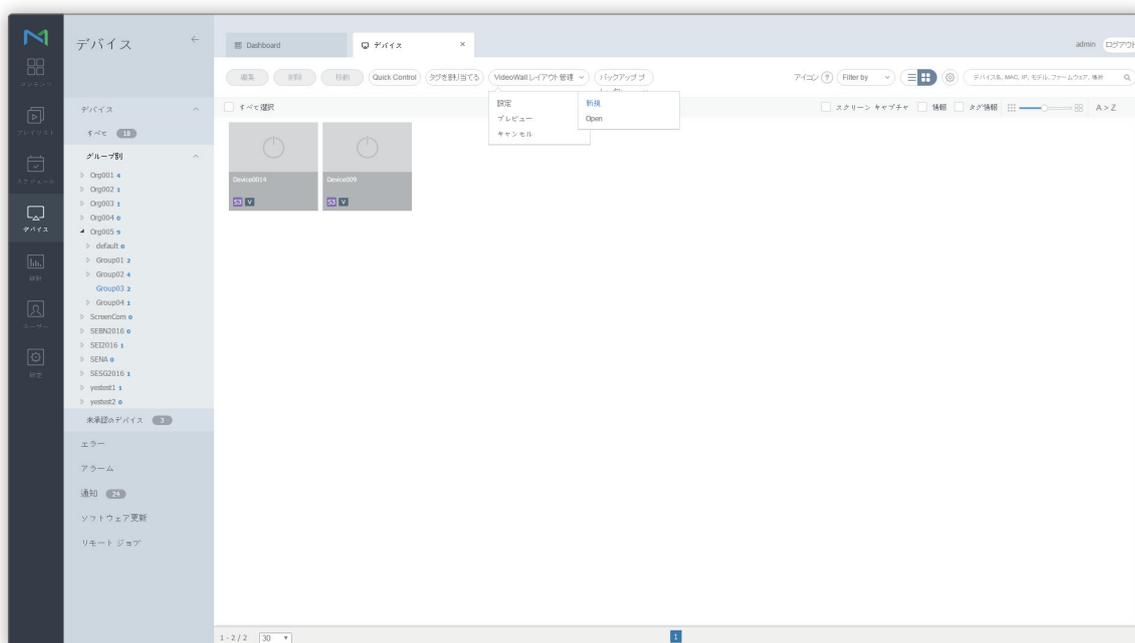
## VideoWall レイアウトの設定

Layout Editor で作成した VideoWall をプレビュー表示し、MagicInfo Server に配布します。デバイス グループにレイアウトを割り当てまたは割り当て解除します。

## VideoWall レイアウトの適用

VideoWall レイアウトを設定して、MagicInfo Server に配備できます。

### 1 VWL レイアウト管理 > 設定 > 作成をクリックします。



### 2 Layout Editor を起動して、VideoWall レイアウトを設定し、MagicInfo Server に配備します。

- 構成した VideoWall レイアウトが、対応するグループに基づいてデバイスに適用されます。
- VideoWall レイアウトが適用されているグループに属するデバイスは、 で示されます。

### 注記

- **VWL レイアウト管理** メニューは、選択したデバイス グループ内のすべてのデバイスが MagicInfo Server に接続されている場合に利用できます。
- Layout Editor でVideoWall レイアウトを設定し、MagicInfo Server に配備する方法については、[▶ Layout Editor の使用](#) を参照してください。

## 現在の VideoWall レイアウトを表示する

デバイス グループに現在適用されている VideoWall レイアウトを仮想画面を使って表示します。

- 1 **VWL レイアウト管理** > **プレビュー**をクリックします。
  - 適用されている VideoWall レイアウトの各デバイス画面が表示されます。
  - 各デバイス画面には、そのデバイスのメイン情報が表示されます。デバイスの詳細情報を表示したり、離れた場所からデバイスにアクセスするには、デバイス画面をクリックします。
- 2 VideoWall レイアウトが表示されたら、**×** をクリックします。

## VideoWall レイアウトのキャンセル

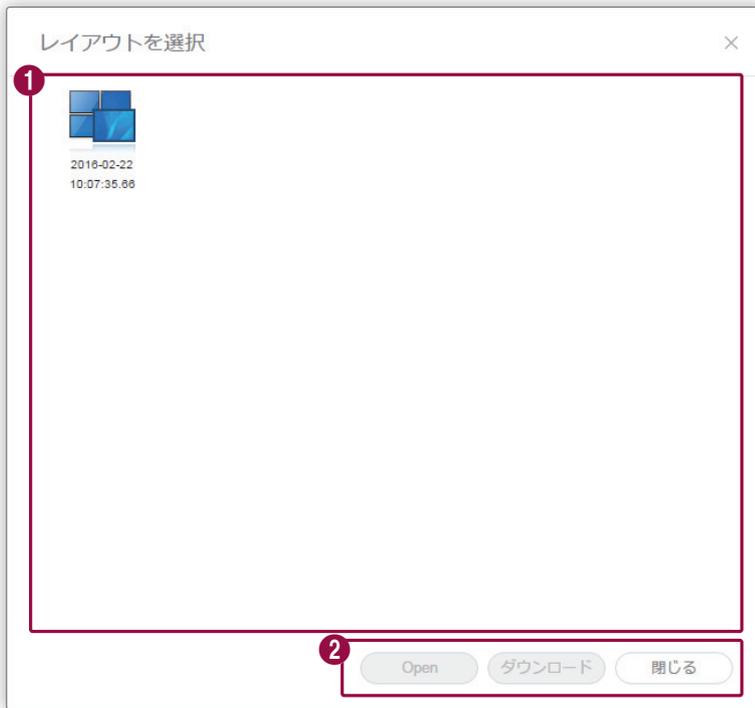
デバイス グループの現在の VideoWall レイアウトをキャンセルするには、**VWL レイアウト管理** > **キャンセル**をクリックします。

- VideoWall レイアウトがキャンセルされ、デバイス リストの **V** マークが消えます。

## VideoWall レイアウトの管理

Layout Editor で作成し、MagicInfo Server に配備した VideoWall レイアウトを管理できます。

- 1 **VWL レイアウト管理 > 設定 > 開く**をクリックします。
- 2 VideoWall レイアウト管理ウィンドウを使用して、レイアウトを管理します。



- 1 登録した VideoWall レイアウトのリストが表示されます。VideoWall レイアウトを選択します。
- 2
  - **開く** : Layout Editor を使用して、VideoWall レイアウトを開き、編集します。
  - **ダウンロード** : VideoWall レイアウト ファイルをコンピュータに保存します。
  - **閉じる** : VideoWall レイアウト管理ウィンドウを閉じます。

# Layout Editor の使用

Layout Editor を使用して VideoWall レイアウトを構成します。



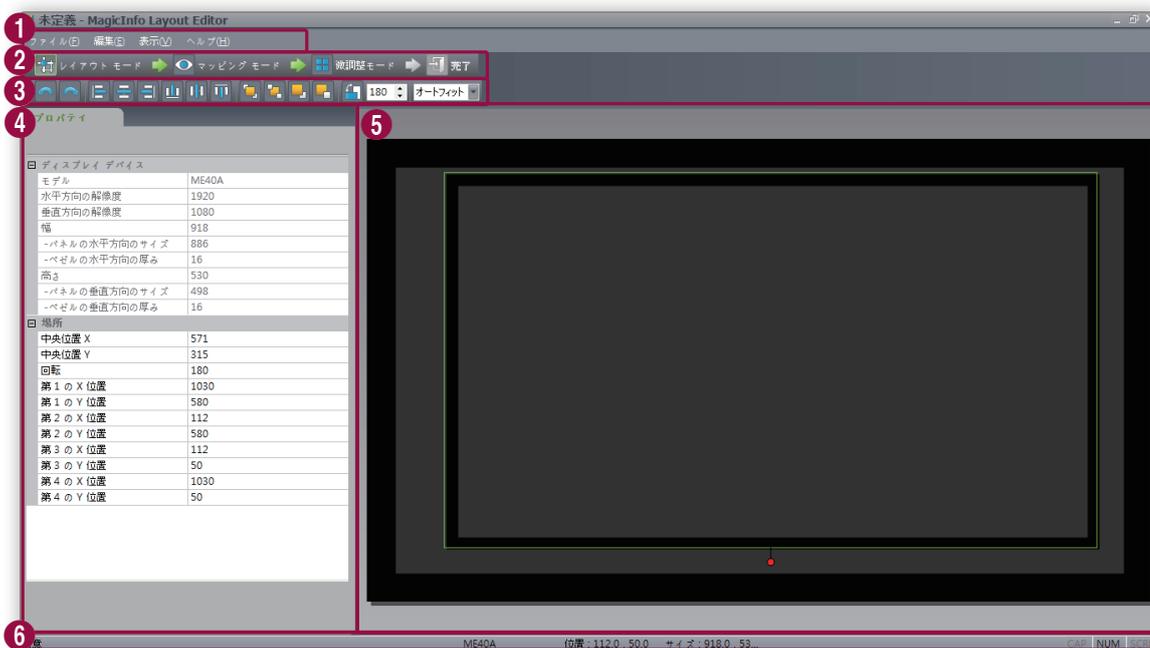
Layout Editor の起動方法に関する詳細については、以下を参照してください。 [▶ VideoWall レイアウトの設定](#)

## Layout Editor について

### メイン ページ

Layout Editor を起動すると、メイン ページが以下のように表示されます。

- Layout Editor を MagicInfo Server から立ち上げた場合、レイアウト設定ウィンドウが表示されます。VideoWall レイアウトの設定方法の詳細については、以下を参照してください。 [▶ レイアウト設定](#)



---

① メニュー バー。メニュー項目をクリックするとサブメニュー項目が表示されます。

---

② アクション バー。VideoWall レイアウトを構成するための 4 つのステップが表示されます。

---

③ ツールバー。アクション バーで選択したステップで利用可能なツールが表示されます。

---

右にある編集セクションで選択した要素 (セクションまたはデバイス) のプロパティを表示および設定します。

④  注記

Layout Editor では、グループ内のデバイスは単一のセクションとして認識されます。

---

⑤ VideoWall レイアウトの構成を行える編集セクション。選択したデバイス グループに属するデバイスの仮想画面が表示されます。

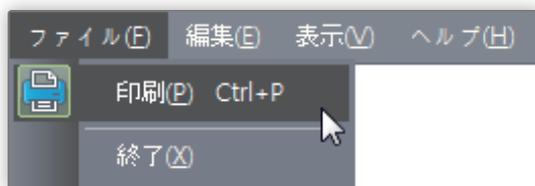
---

⑥ 編集セクションで選択した要素の位置やサイズなどのステータス情報が表示されます。

---

## メニューバーの使用

アクションバーで選択したステップに属するメニュー項目のみが有効になります。



ファイル	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>印刷</b>：印刷設定の後、VideoWall レイアウトを印刷します。</li> <li>▪ <b>終了</b>：プログラムを閉じます。 レイアウトの設定を終えて <b>完了しました</b>モードを有効にすると、プログラムを終了する前に VideoWall レイアウトを MagicInfo Server に配備するかどうかを確認するプロンプトが表示されます。<b>完了しました</b>モードが有効でない場合は、プログラムの終了を確認するプロンプトが表示されます。</li> </ul>
編集	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>並べ替え</b>：編集セクションにデバイスを配置する基準を指定します。詳細については、以下を参照してください。▶ <a href="#">デバイスの配置</a></li> <li>▪ <b>順序</b>：編集セクションのデバイスの配置順序を指定します。詳細については、以下を参照してください。▶ <a href="#">デバイスの配列</a></li> </ul>
詳細表示	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>位置情報</b>：編集セクションで選択したデバイスの位置に関する情報を表示または非表示にします。</li> <li>▪ <b>グリッドの設定</b>：編集セクションのグリッドを設定します。メニュー項目をタップして次に詳細設定ウィンドウから以下の設定を行います。           <ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>グリッドにオブジェクトをスナップ</b>：ルーラーを使ってデバイスを移動します。</li> <li>– <b>オブジェクトを別のオブジェクトにスナップ</b>：選択したデバイスを別のデバイスに基づいて移動します。</li> <li>– <b>グリッドを表示</b>：編集セクションにルーラーを表示します。</li> <li>– <b>間隔</b>：ルーラーの間隔をミリ単位で指定します。使用できるオプションには、10mm、20mm、50mm、100mm、200mm、500mm、1,000mm があります。</li> </ul> </li> </ul>
ヘルプ	<p><b>ソフトウェアについて</b>：プログラムのバージョンとライセンス情報を表示します。</p>

## アクション バーの使用

アクション バーは、VideoWall レイアウトを構成するときに使う 4 つのステップにそれぞれ対応する 4 つのメニュー項目から成ります。メニューバーおよびツールバーで利用できるメニュー項目は、アクション バーで選択したメニュー項目によって変わります。

### 注記

- VideoWall レイアウトを構成する方法の詳細については以下を参照してください。 [▶ VideoWall レイアウトの作成](#)



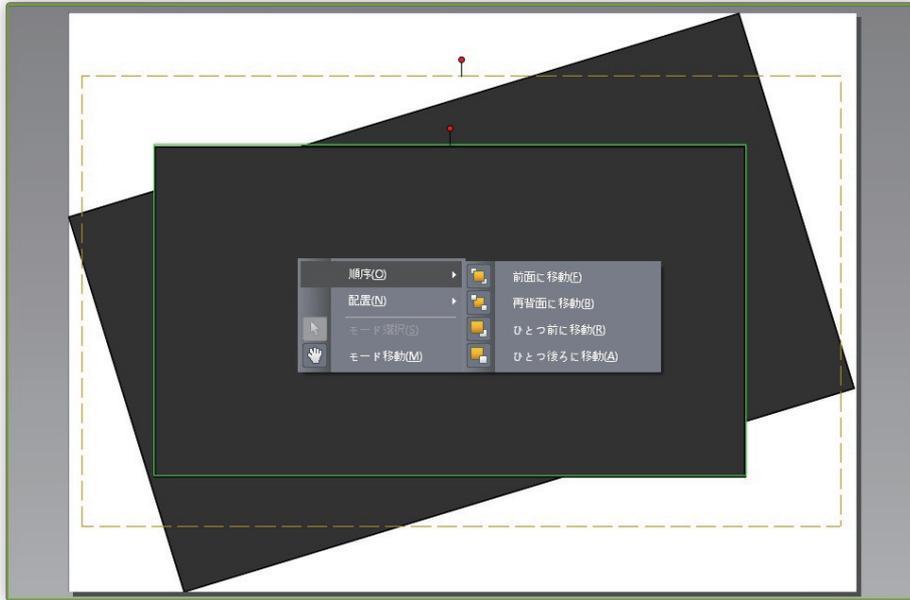
## ツールバーの使用

アクション バーで選択したステップで利用可能なツールが表示されます。元に戻す/やり直し (🔄 / 🔄) およびズーム (オートフィット) ツールは、すべてのステップで利用できます。



## クイック編集メニューの使用

編集セクションで右クリックすると、クイック編集メニュー項目が表示されます。表示されるクイック編集項目はクリックした場所によって変化することがあります。



## VideoWall レイアウトの作成

### レイアウト設定

Layout Editor を MagicInfo Server から立ち上げた場合、レイアウト設定ウィンドウが表示されます。ウィンドウで基本レイアウト設定を構成して、次に**作成**をクリックします。

- VideoWall レイアウトは編集セッションで作成し、レイアウト モードで有効化します。
- 以前に作成した VideoWall レイアウトを使用した場合は、レイアウト設定が表示されずに**レイアウト モード**が開始されます。



コンテンツ名	新しい VideoWall レイアウトの名前を入力します。
VideoWall レイアウト	VideoWall レイアウトを選択します。このオプションは、デバイス グループが同一モデルのデバイスで構成されている場合に使用できます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>フォーマル</b>：2x2 や 3x4 などの既定の行列を使用してデバイスをフォーマル モードで配置します。</li> <li>▪ <b>非定期</b>：お好みに合わせてデバイスの配置をカスタマイズします。</li> </ul>
モデル名	VideoWall レイアウトを形成するデバイスの種類を表示します。
ディスプレイ機器の数 (水平方向)	VideoWall レイアウトを構成する水平方向のデバイスの台数を表示します。
ディスプレイ機器の数 (垂直方向)	VideoWall レイアウトを構成する垂直方向のデバイスの台数を表示します。

## レイアウトの構成

レイアウトモードを使用して希望に合わせて VideoWall レイアウトを構成します。

### 注記

フォーマル VideoWall レイアウトモードでは、既定のレイアウトは読み込み専用で編集することはできません。

## デバイスの配置

- 1 編集セクションからデバイスを選択します。
- 2 デバイスを配置するには、次の方法があります。
  - オプション 1** メニューバーの **編集 > 並べ替え** をクリックし、配置モードを選択します。
  - オプション 2** 編集セクションでデバイスを右クリックして、**並べ替え** を選択します。次に、配置モードを指定します。
  - オプション 3** ツールバーから希望の配置アイコン () をクリックします。

## デバイスの配列

- 1 編集セクションからデバイスを選択します。
- 2 デバイスを配列するには、次の方法があります。
  - オプション 1** メニューバーの **編集 > 順序** をクリックし配列順序を選択します。
  - オプション 2** 編集セクションでデバイスを右クリックして **順序** を選択します。次に、配列順序を指定します。
  - オプション 3** ツールバーから希望の配列順序アイコン () をクリックします。

## セクション プロパティの設定

### 注記

Layout Editor では、デバイス グループ内のデバイスは単一のセクションとして認識されます。

### 1 編集セクションからセクションを選択します。

### 注記

セクションを選択するには、編集セクションの仮想デバイス画面以外の空エリアをクリックして次にデバイスをクリックします。

### 2 プロパティタブにセクションの詳細情報が表示されたら、セクションの位置（回転角）に関する情報を希望に合わせて変更します。

場所	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>位置 X、位置 Y</b>：セクションの水平位置および垂直位置が表示されます。</li> </ul>
	<p> <b>注記</b></p> <p>X および Y の値は表示のみで編集することはできません。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>回転</b>：セクションの配列角度を指定します。スクロール バーを左または右にドラッグして角度を指定します。</li> </ul> <p> <b>注記</b></p> <p>または、以下のように回転角を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 編集セクションからセクションを選択して、表示される  をクリックして目的の角度に達するまで動かします。</li> <li>• 編集セクションからセクションを選択し次にツールバーの角度設定ツール () を使用して回転角を指定します。</li> <li>• 編集セクションからセクションを選択して次にツールバーの  をクリックしてセクションを回転させます。セクションはアイコンをクリックする度に 90 度回転します。</li> </ul>

## デバイス プロパティの設定

- 1 編集セクションからデバイスを選択します。
- 2 プロパティタブに選択したデバイスの詳細情報が表示されたら、必要に応じてデバイスの位置情報を設定します。

<p>ディスプレイ 機器</p>	<p>ディスプレイ機器の情報は読み取りのみで編集することはできません。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>モデル名</b>：デバイスのモデル名を表示します。</li> <li>▪ <b>水平方向の解像度</b>：デバイスの水平方向の解像度を表示します。</li> <li>▪ <b>垂直方向の解像度</b>：デバイスの垂直方向の解像度を表示します。</li> <li>▪ <b>幅</b>：デバイス幅を表示します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>パネルの水平方向のサイズ</b>：デバイスの幅を表示します。ベゼルの厚さは幅に含まれません。</li> <li>– <b>ベゼルの垂直方向の厚み</b>：デバイスの左端および右端のベゼルの厚さを表示します。</li> </ul> </li> <li>▪ <b>高さ</b>：デバイスの高さを表示します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>パネルの垂直方向のサイズ</b>：ベゼルの幅を除いたデバイスの高さを表示します。</li> <li>– <b>ベゼルの水平方向の厚み</b>：デバイスの上端および下端のベゼルの厚さを表示します。</li> </ul> </li> </ul>
<p>場所</p>	<p>デバイスの位置に関する情報を設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>中央位置 X</b>：デバイス中央の水平位置を指定します。場所の値を入力します。デバイスの場所が変更されます。</li> <li>▪ <b>中央位置 Y</b>：デバイス中央の垂直位置を指定します。場所の値を入力します。デバイスの場所が変更されます。</li> <li>▪ <b>回転</b>：デバイスの配列角度を指定します。スクロール バーを左または右にドラッグして角度を指定します。</li> </ul> <p> <b>注記</b></p> <p>または、以下のように回転角を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 編集セクションからデバイスを選択して、表示される  をクリックして目的の角度に達するまで動かします。</li> <li>• 編集セクションからデバイスを選択し次にツールバーの角度設定ツール () を使用して回転角を指定します。</li> <li>• 編集セクションからデバイスを選択して次にツールバーの  をクリックしてデバイスを回転させます。デバイスはアイコンをクリックする度に 90 度回転します。</li> </ul>

## 場所

- **第 1 の X 位置** : デバイス左上の水平位置を指定します。
- **第 1 の Y 位置** : デバイス左上の垂直位置を指定します。
- **第 2 の X 位置** : デバイス右上の水平位置を指定します。
- **第 2 の Y 位置** : デバイス右上の垂直位置を指定します。
- **第 3 の X 位置** : デバイス右下の水平位置を指定します。
- **第 3 の Y 位置** : デバイス右下の垂直位置を指定します。
- **第 4 の X 位置** : デバイス左下の水平位置を指定します。
- **第 4 の Y 位置** : デバイス左下の垂直位置を指定します。

 注記

デバイスの場所は、編集セクションでデバイスを目的の場所までドラッグすることでも設定できます。

## デバイスのマッピング

レイアウトモードで必要な設定をした後、**マッピングモード**をクリックします。

**マッピングモード**が有効になるとすぐに実際のデバイス画面に ID が表示されます。この ID を使用して、実際のデバイスと比べながら編集セクションの仮想デバイス画面を制御します。

 注記

デバイス ID は、デバイスグループを形成するデバイスの数に準じて割り当てられます。たとえば 10 のデバイスから成るデバイスグループの場合、各デバイスに 01~10 の範囲で異なる ID が表示されます。

- 1 編集セクションからデバイスを選択します。
- 2 **プロパティ** タブに選択したデバイスの詳細情報が表示されたら、実際のデバイスに表示されている ID を入力します。
  - その ID が編集セクションのデバイス画面に表示されます。

 注記

- 実際のデバイス画面のデバイス ID を表示または非表示にするには、ツールバーの  /  をクリックします。
- 編集セクションでデバイスに割り当てられた ID をリセットするには、ツールバーの  をクリックします。

## レイアウトの微調整

マッピングモードで必要な設定をした後、**微調整モード**をクリックします。

実際のデバイスの場所設定を微調整するには、**微調整モード**を使って設定を編集します。

### 注記

- 微調整モードは、デバイス ID をマッピングモードで設定した後に利用可能になります。
- 微調整モードは必須のステップではありません。このステップはスキップすることもできます。
- 微調整モードでは、レイアウトがフォーマルモードの場合でも VideoWall レイアウトの微調整ができます。

- 1 編集セクションから要素（セクションまたはデバイス）を選択します。
- 2 プロパティタブに選択した要素の詳細情報が表示されたら、場所の値を編集します。
- 3 ツールバー上の  をクリックします。
  - 変更が適用されます。

### 注記

- セクションまたはデバイスの場所の値を指定する方法の詳細については以下を参照してください。 [▶ レイアウトの構成](#)
- レイアウトを精密調整するためのパターンが実際のデバイス画面に表示されます。実際のデバイス画面のパターンを表示または非表示にするには、ツールバーの  /  をクリックします。
- 実際のデバイス画面のパターンを変更するには、 をクリックします。

## MagicInfo Server への配備

- 1 VideoWall レイアウトを構成した後、**完了しました**をクリックします。

### 注記

完了しましたステップは、デバイス ID をマッピングモードで設定した後に利用可能になります。

- 2 VideoWall レイアウトの MagicInfo Server への配布確認を促すプロンプトが表示されたら、**はい**をクリックします。
  - 設定した VideoWall レイアウトが MagicInfo Server に配備され、選択したデバイスグループに適用されます。

## 統計メニュー

MagicInfo Server に追加されたデバイスとコンテンツの統計を表示します。

メインメニューバーで  をクリックします。

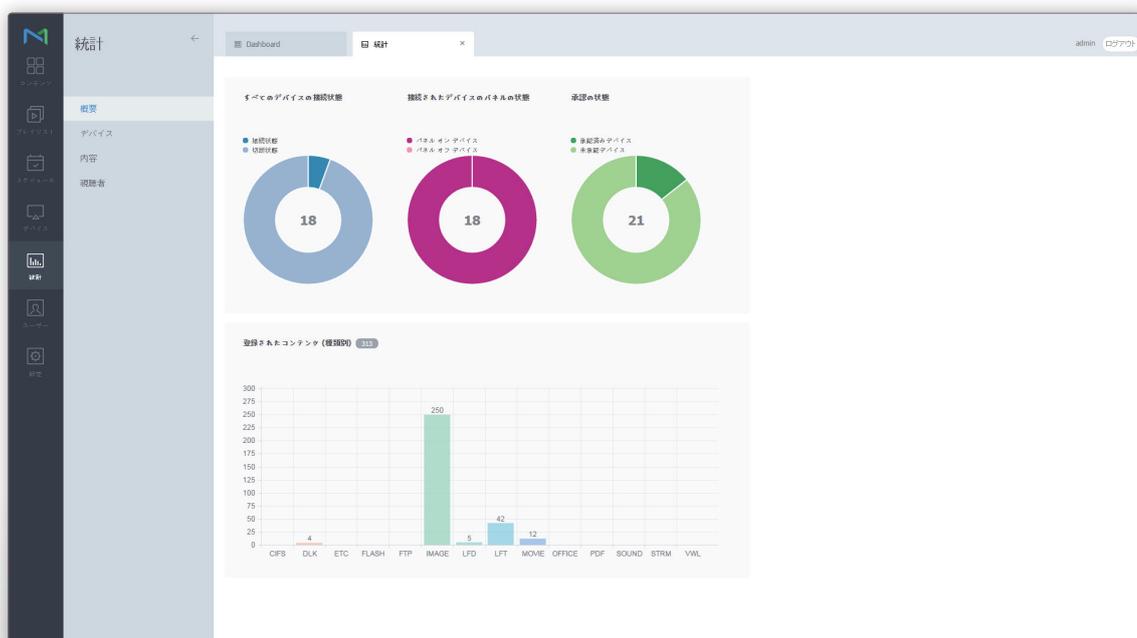
### 注記

- MagicInfo Server の管理者（一般的な管理者または組織の管理者）は、各ユーザーに対して役割を割り当てることができます。使用可能な MagicInfo Server 機能は、ユーザーの役割によって異なります。ユーザーの役割の詳細については、[以下を参照してください。](#) ▶ [ユーザーの役割の変更](#)
- この章では、総括管理者権限でサインインしていることを前提とします。

## 概要統計情報の表示

デバイスやコンテンツの統計概要を表示します。

概要をクリックします。



すべてのデバイスの接続状態	MagicInfo Server に登録済みのデバイスとの MagicInfo Server の接続状態に関する統計をグラフで表示します。
接続されたデバイスのパネルの状態	MagicInfo Server に接続されたデバイスのパネル ステータス (オン / オフ) に関する統計を円グラフで表示します。
承認の状態	MagicInfo Server にデバイスを追加するには、管理者の承認が必要です。承認済みおよび未承認のデバイスに関する統計を円グラフで表示します。
登録されたコンテンツ (種類別)	MagicInfo Server に追加されたコンテンツに関する統計情報をタイプ (CIFS、DLK、ETC、Flash、FTP、写真、LFD、LFT、動画、文書、PDF、音楽、VWL) 別に表示します。

## デバイスに関する統計の表示

MagicInfo Server に追加されたデバイスのエラー、接続ステータス、接続ログおよび認可に関する情報を表示します。

デバイスをクリックします。

### エラーに関する統計を表示します

エラーの発生をクリックします。

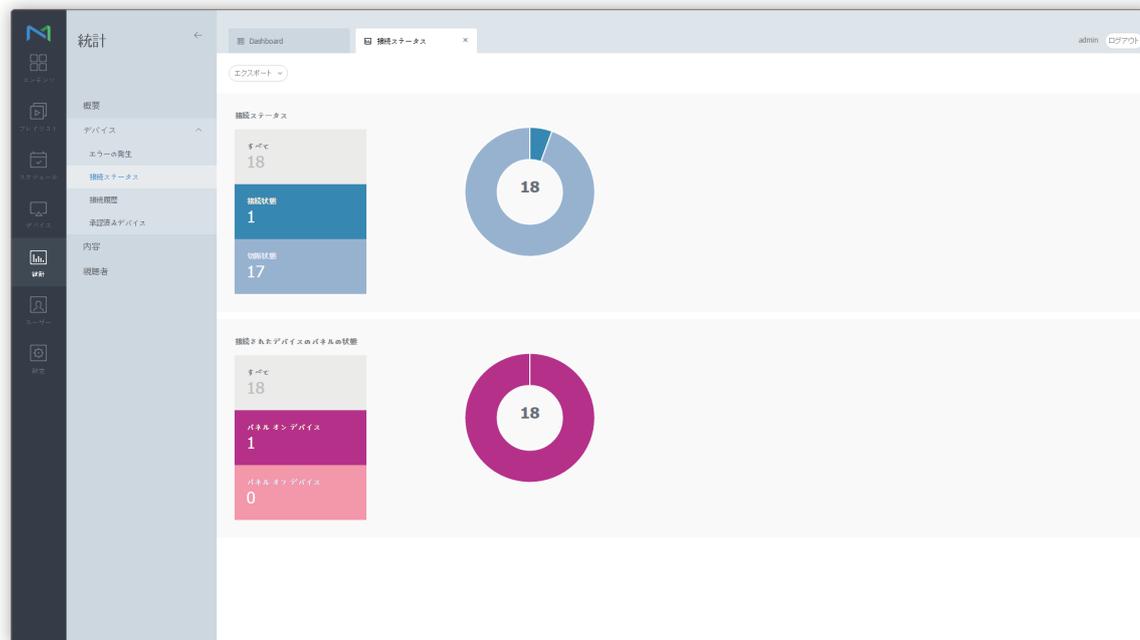
エラーの発生	デバイスのエラーが発生した日付と特定の日付に発生したエラーの合計数を表示します。
エラー発生状況 (期間別)	日付別にデバイス エラーの数を表示します。
エラー発生状況 (種類別)	エラーの種類別にデバイス エラーの数を表示します。

#### 注記

- 特定期間の統計を表示します。 をクリックし、期間を設定します。**カスタム**を選択すると、データ入力ウィンドウが有効になります。ウィンドウをクリックしてカレンダーを表示し、カレンダーから日付を選択します。指定した期間の統計を表示するには、**検索**をクリックします。
- 検索した統計情報は、Excel または PDF ファイルとしてコンピュータにダウンロードできます。**エクスポート**をクリックし、ファイル タイプを選択します。

## 接続ステータスに関する統計の表示

接続ステータスをクリックします。



<b>接続ステータス</b>	<p>MagicInfo Server に登録したすべてのデバイスの最新ステータスを表示します。</p> <p>切断されたデバイスを含め、MagicInfo Server に接続されたデバイス数に関する統計情報が表示されます。</p>
<b>接続されたデバイスのパネルの状態</b>	<p>MagicInfo Server に接続されたデバイスのパネル ステータス (オン / オフ) に関する統計を表示します。</p>

### 📝 注記

検索した統計情報は、Excel または PDF ファイルとしてコンピュータにダウンロードできます。**エクスポート**をクリックし、ファイル タイプを選択します。

## 接続記録に関する統計の表示

接続履歴をクリックします。

接続履歴	MAC アドレス	デバイス名	デバイスグループ	接続状態	切断状態	接続時間
	c4-57-6e-91-11-c8	Device017	Group02	2016-03-07 18:51:21	2016-03-08 07:21:41	12:30:20
	c4-57-6e-91-11-c8	Device017	Group02	2016-03-08 20:48:03	2016-03-09 06:19:03	09:31:01
	c4-57-6e-91-11-c8	Device017	Group02	2016-03-07 06:22:05	2016-03-07 10:57:00	04:34:55
	c4-57-6e-91-11-c8	Device017	Group02	2016-03-09 07:27:18	2016-03-09 10:56:26	03:29:08
	c4-57-6e-91-11-c8	Device017	Group02	2016-03-08 09:15:06	2016-03-08 11:02:18	01:47:11
	c4-57-6e-91-11-c8	Device017	Group02	2016-03-09 13:01:58		-

### 接続履歴

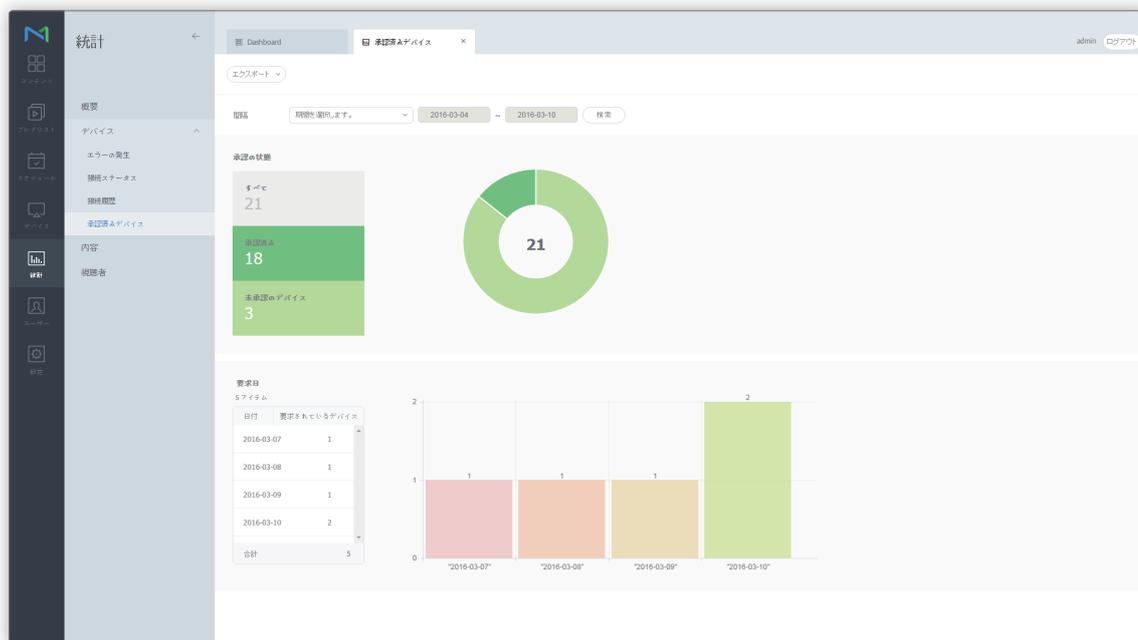
MagicInfo Server のデバイス接続ログを表示します。

### 注記

- 特定期間の統計を表示します。 をクリックし、期間を設定します。**カスタム**を選択すると、データ入力ウィンドウが有効になります。ウィンドウをクリックしてカレンダーを表示し、カレンダーから日付を選択します。指定した期間の統計を表示するには、**検索**をクリックします。
- デバイスグループ別の接続ログを表示します。デバイスグループの横にある**選択**をクリックして、デバイスグループを選択します。デバイスグループの接続ログを表示するには、**検索**をクリックします。
- 検索した統計情報は、Excel または PDF ファイルとしてコンピュータにダウンロードできます。**エクスポート**をクリックし、ファイルタイプを選択します。

## 承認済みデバイスに関する統計を表示します

承認済みデバイスをクリックします。



### 承認の状態

MagicInfo Server への登録を要求したデバイスの現在の承認ステータスを表示します。

MagicInfo Server で承認を要求したデバイス、承認されたデバイス、および拒否されたデバイスの数が返されます。

### 要求日

承認要求を提出した日付と特定の日に承認を要求したデバイス数を表示します。

### 注記

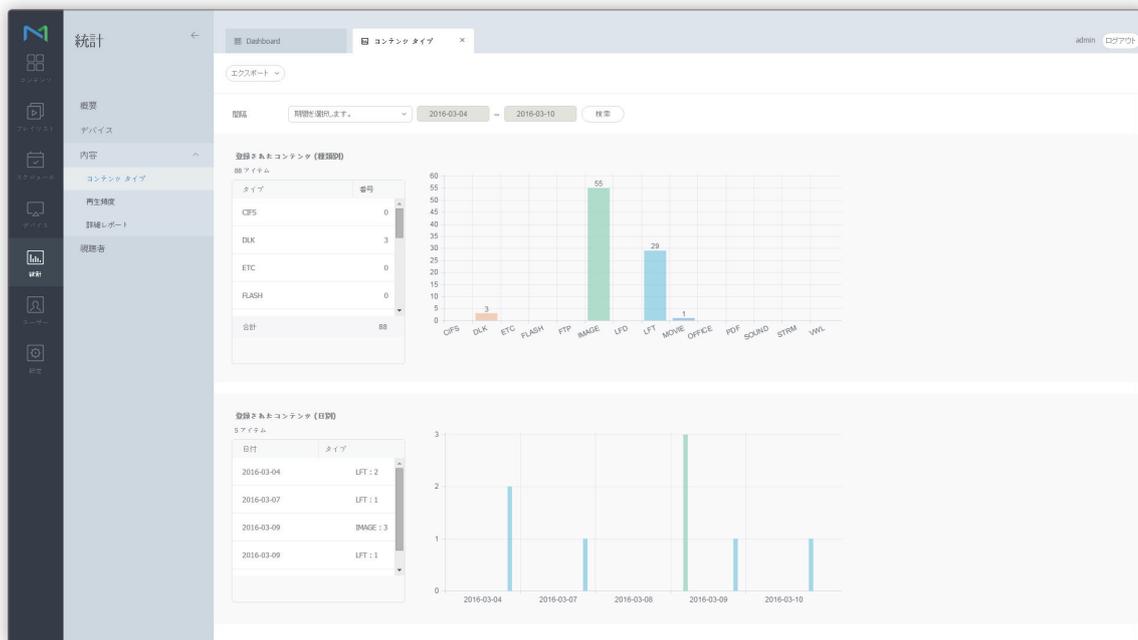
- 特定期間の統計を表示します。 をクリックし、期間を設定します。**カスタム**を選択すると、データ入力ウィンドウが有効になります。ウィンドウをクリックしてカレンダーを表示し、カレンダーから日付を選択します。指定した期間の統計を表示するには、**検索**をクリックします。
- 検索した統計情報は、Excel または PDF ファイルとしてコンピュータにダウンロードできます。**エクスポート**をクリックし、ファイルタイプを選択します。

# コンテンツに関する統計の表示

MagicInfo Server に追加されたコンテンツ ファイルのタイプ、再生頻度および統計情報レポート詳細を表示します。  
**コンテンツ**をクリックします。

## コンテンツ タイプ

MagicInfo Server に追加されたコンテンツの統計を種類別に表示します。  
**コンテンツ タイプ**をクリックします。



### 登録されたコンテンツ (種類別)

MagicInfo Server に追加されたコンテンツ数を種類別に表示します。

### 登録されたコンテンツ (日別)

指定した日付に追加されたコンテンツ数をタイプ別に表示します。

### 注記

- 特定期間の統計を表示します。📅 をクリックし、期間を設定します。**カスタム**を選択すると、データ入力ウィンドウが有効になります。ウィンドウをクリックしてカレンダーを表示し、カレンダーから日付を選択します。指定した期間の統計を表示するには、**検索**をクリックします。
- 検索した統計情報は、Excel または PDF ファイルとしてコンピュータにダウンロードできます。**エクスポート**をクリックし、ファイル タイプを選択します。

## 再生頻度

---

再生頻度に関する統計を、コンテンツ項目別に表示します。

- 1 **再生頻度**をクリックします。
- 2 **間隔**から期間と期間単位を選択します。
  - **間隔**で**カスタム**を選択すると、データ入力ウィンドウが有効になります。ウィンドウをクリックしてカレンダーを表示し、カレンダーから日付を選択します。
- 3 **コンテンツを選択**の横にある**選択**をクリックして、コンテンツを選択します。
- 4 **デバイス グループ**の横にある**選択**をクリックして、デバイス グループを選択します。
- 5 **検索**をクリックします。
  - 指定した期間について、選択したグループから再生されるコンテンツの再生時間および継続時間を表示できます。

### 注記

- コンテンツの再生頻度に関する統計は、コンテンツがデバイス上で 1 日以上再生された場合に表示できます。
- 検索した統計情報は、Excel または PDF ファイルとしてコンピュータにダウンロードできます。**エクスポート**をクリックし、ファイル タイプを選択します。

## 統計情報レポート詳細

---

コンテンツの再生頻度に関する詳細な統計情報を表示できます。

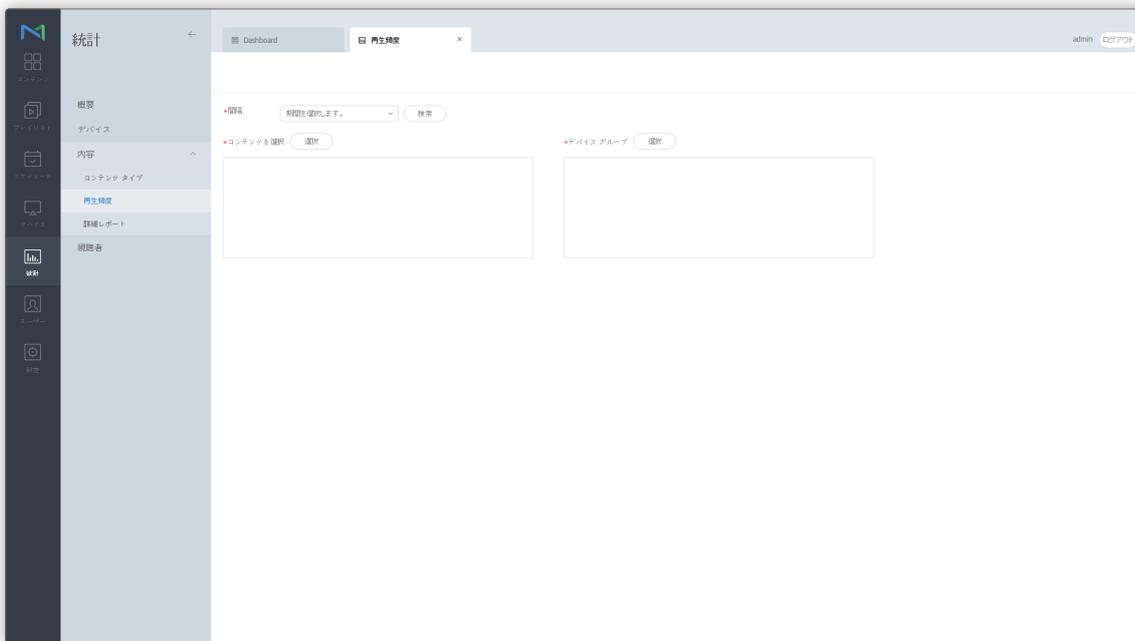
- 1 **詳細レポート**をクリックします。
- 2 統計の組織、期間 (年) および対象 (一般コンテンツまたは VideoWall コンテンツ) を選択します。
  - 指定された条件に基づいて統計が表示されます。

# 視聴者に関する統計の表示

コンテンツを見た視聴者に関する統計情報を表示します。デバイスの近くを通りかかった人々に関する統計情報を見ることができます。  
視聴者統計情報をクリックします。

## 視聴者測定

- 1 視聴者測定をクリックします。



- 2 デバイス グループの横にある**選択**をクリックして、デバイス グループを選択します。
- 3 統計情報の形態を選択します。
  - **視聴者測定**：コンテンツを見た視聴者の性別、年齢グループおよびその他の特徴に関する統計情報を表示します。
  - **交通手段**：デバイスの近くを通った人々に関する統計情報を表示します。

#### 4 間隔から期間と期間単位を選択します。

- 間隔で**カスタム**を選択すると、データ入力ウィンドウが有効になります。ウィンドウをクリックしてカレンダーを表示し、カレンダーから日付を選択します。

#### 5 検索をクリックします。

- 指定された条件に基づいて統計が表示されます。

#### 注記

検索した統計情報は、Excel または PDF ファイルとしてコンピュータにダウンロードできます。**エクスポート**をクリックし、ファイルタイプを選択します。

## 統計情報レポート詳細

---

コンテンツを見た視聴者およびデバイスの近くを通った一般人口の詳細な統計を表示します。

#### 1 詳細レポートをクリックします。

#### 2 組織、期間および対象（視聴者または一般人口）を指定します。

- 指定された条件に基づいて統計が表示されます。
- 統計分析の対象は以下のように分類できます。

**視聴者測定**：性別、年齢、およびデバイスで費やした時間を含め、コンテンツを見た視聴者に関する詳細な統計を表示します。

**交通手段**：デバイスの近くを通った人々に関する詳細な統計を表示します。

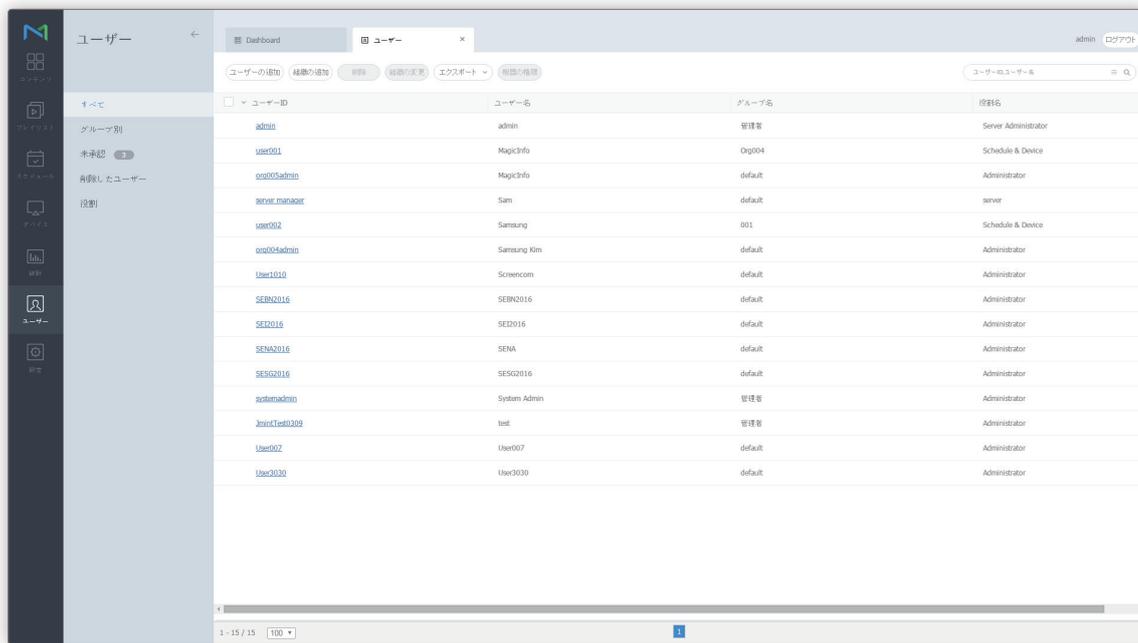
## ユーザー メニュー

MagicInfo Server ユーザーを追加または削除したり、ユーザーの役割や組織を変更できます。

メインメニューバーで  をクリックします。

### 注記

- MagicInfo Server の管理者（一般的な管理者または組織の管理者）は、各ユーザーに対して役割を割り当てることができます。使用可能な MagicInfo Server 機能は、ユーザーの役割によって異なります。ユーザーの役割の詳細については、[以下を参照してください。](#) [▶ ユーザーの役割の変更](#)
- この章では、総括管理者権限でサインインしていることを前提とします。



ユーザーID	ユーザー名	グループ名	役割名
admin	admin	管理者	Server Administrator
user001	MagicInfo	Org004	Schedule & Device
org004admin	MagicInfo	default	Administrator
server_manager	Sam	default	server
user002	Samsung	001	Schedule & Device
org004admin	Samsung Kim	default	Administrator
User1010	Screencom	default	Administrator
SEBN2016	SEBN2016	default	Administrator
SEID2016	SEID2016	default	Administrator
SENA2016	SENA	default	Administrator
SESQ2016	SESQ2016	default	Administrator
systemadmin	System Admin	管理者	Administrator
test	test	管理者	Administrator
User007	User007	default	Administrator
User0030	User0030	default	Administrator

## ユーザーの表示

各組織にグループを作成して、ユーザーをグループ別に管理することができます。各組織には、デフォルトで default グループが作成されます。

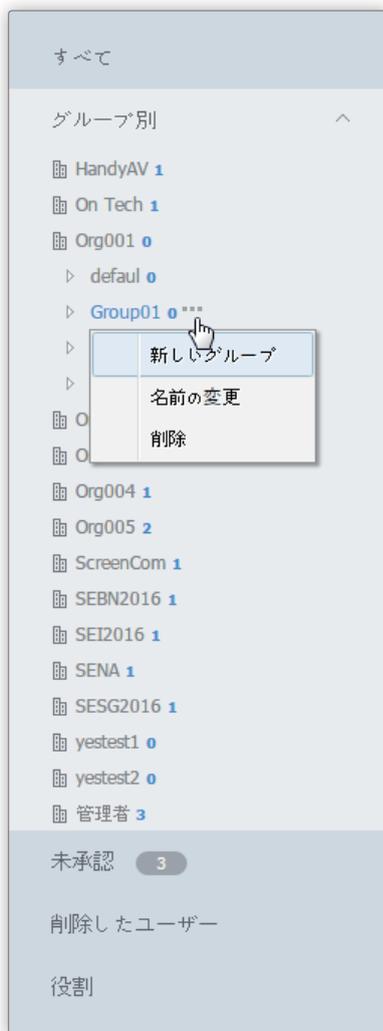
- **すべて** : MagicInfo Server に登録済みのすべてのユーザーを表示し、管理できます。
- **グループ別** : ユーザーをグループ別に取得および管理します。

## ユーザー グループの管理

- 1 グループを管理するには、**グループ別**をクリックします。
- 2 以下のオプションのいずれかを使用して、グループを管理します。

**オプション 1** グループを選択し、マウスを右クリックします。

**オプション 2** マウスカーソルをグループ名に合わせ、**...** をクリックします。



新しいグループ	<p>選択したグループの下にサブグループを作成します。</p> <p> <b>注記</b></p> <p>組織を追加すると、ルートグループを作成できます。組織を追加する詳細については、<a href="#">▶ 組織の作成</a>を参照してください。</p>
名前の変更	<p>選択したグループの名前を変更します。</p> <p> <b>注記</b></p> <p>ルートグループの名前を変更することはできません。</p>
削除	<p>選択したグループを削除します。</p> <p> <b>注記</b></p> <p>ルートグループは削除できません。</p>

 **注記**

- グループを移動するには、グループ別からグループを目的の場所までドラッグします。サブグループはルートグループに移動できます。ルートグループはサブグループに移動できません。サブグループのあるグループを移動すると、グループ階層を維持したまますべてのサブグループと一緒に移動します。
- グループ内のユーザー数はグループ名の隣に表示されます。

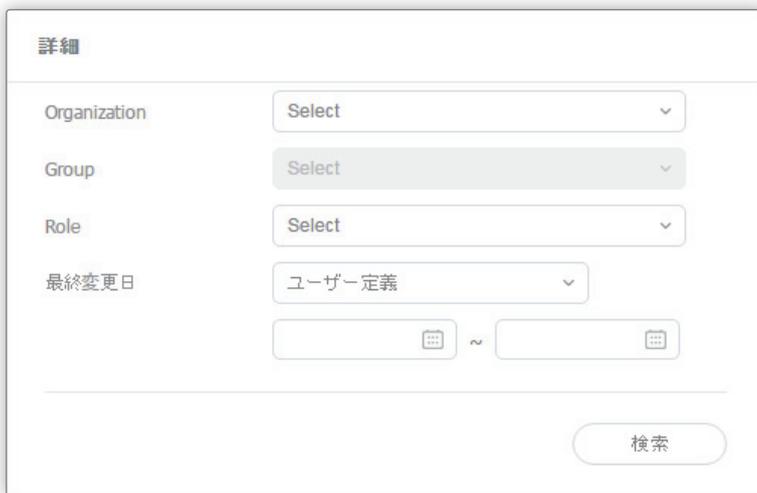
## ユーザーの検索

キーワードを入力して、 をクリックします。



## カスタム検索

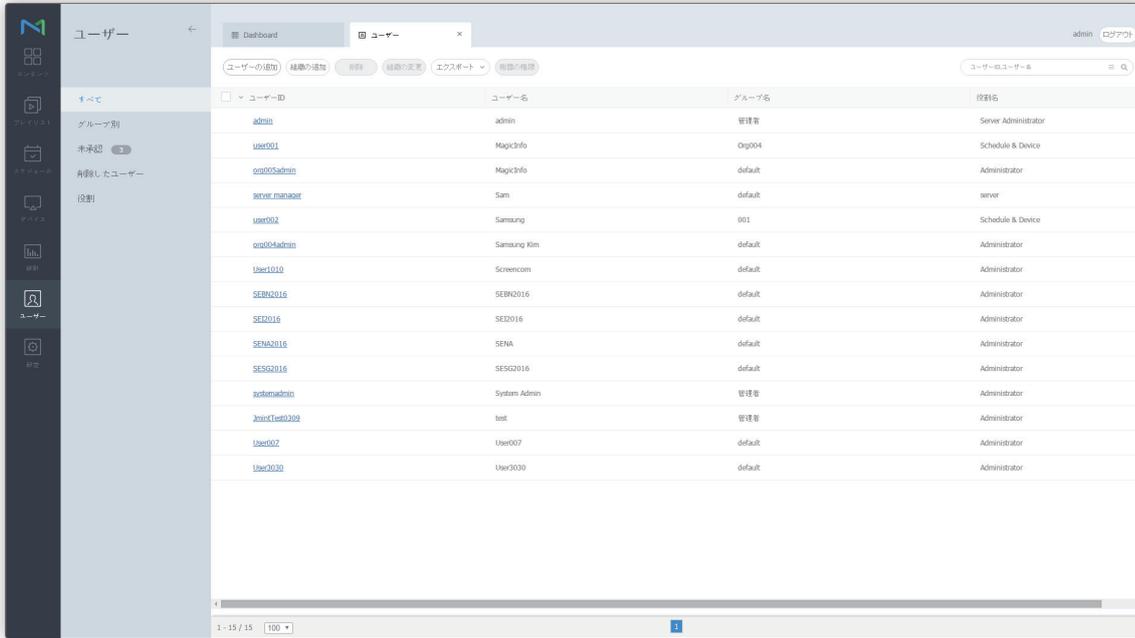
別の条件でユーザーを検索するには、 をクリックします。



組織	組織を選択します。
グループ	グループを選択します。
役割	役割を選択します。
最終変更日	特定の日付に情報が編集されたユーザーを検索します。ドロップダウン リストで日付を指定します。指定する代わりに、 <b>ユーザー定義</b> を選択して日付を入力することもできます。

## ユーザーの追加

- 1 ユーザー リストでユーザーの追加をクリックします。



- 2 ユーザーの基本情報および組織情報を入力します。

ユーザーの追加 ×

デフォルト情報 \* は必須項目です。値を入力してください。

ユーザーID \*

パスワード \*

新しいパスワードを確認 \*

ユーザー名 \*

電子メール \*

携帯電話番号

電話番号

---

組織情報

組織 \*

グループ \*

役割 \*

チーム

位置

## 基本情報

ユーザーID	ユーザー ID を入力します。ユーザー ID は 5 ～ 20 文字で指定します。
ユーザー名	ユーザー名を入力します。
パスワード	ユーザー アカウント パスワードを入力します。
パスワードの確認	ユーザー アカウント パスワードを再度入力します。
電子メール	ユーザーの電子メール アドレスを入力します。
携帯電話番号	ユーザーの携帯電話番号を入力します。
電話番号	ユーザーの電話番号を入力します。

## 組織情報

組織	ドロップダウン メニューから、割り当てる組織を選択します。
グループ	<b>グループを選択</b> をクリックし、選択した組織からグループを選択します。グループ選択ウィンドウが表示されます。
役割	ドロップダウン メニューから役割を選択し、ユーザーに役割を割り当てます。
チーム	ユーザーの部署を入力します。
位置	ユーザーの位置を入力します。

### ユーザーを追加する際の注意事項

- ユーザー ID は 5 ～ 20 文字で指定します。
- ユーザー ID では、大文字と小文字が区別され、ピリオド (.) と英数字のみを使用できます。
- パスワードは、英数字を組み合わせて作成できます。文字または数字だけのパスワードは使用できません。
- 同じ英文字または英数字を連続して 3 文字以上使用しないでください。
- パスワードは 8 ～ 50 文字で指定します。
- 「\*」の付いたフィールドへの入力必須です。
- 適切な組織、グループおよび役割を選択します。役割のタイプについての詳細は、以下を参照してください。 [▶ ユーザーの役割の変更](#)
- 国番号を表示するには、電話番号の前に + を挿入します。
- 組織管理者の権限を使用してユーザーを追加する場合、**組織**を変更することはできません。

### 3 保存をクリックします。

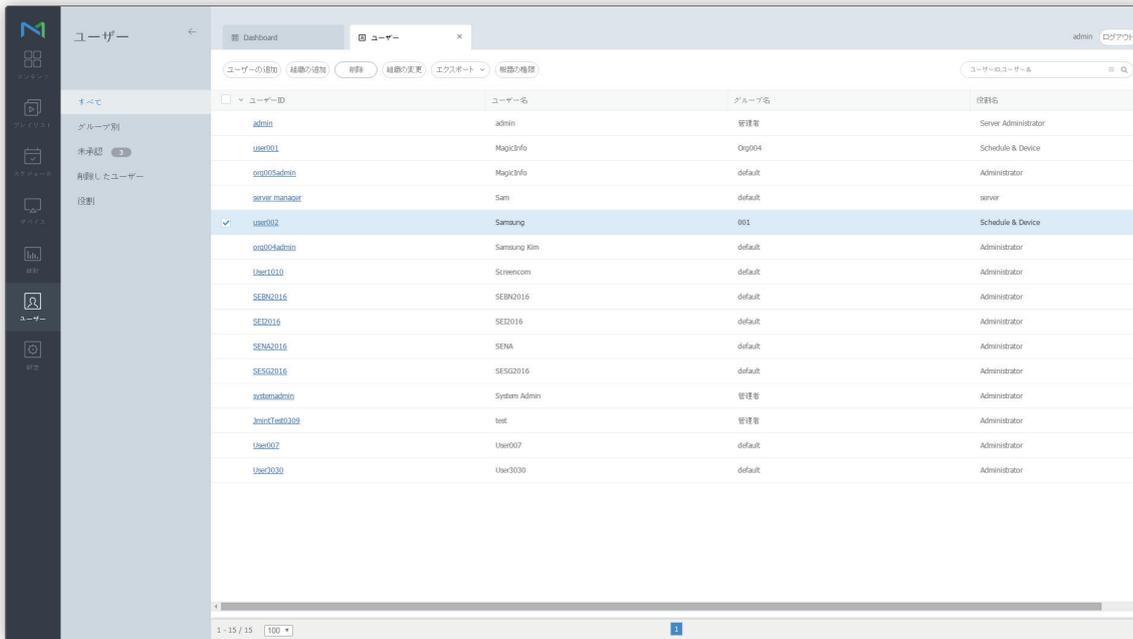
## ユーザーの削除

特定のユーザーを削除します。

### 注記

総括管理者または組織管理者は削除できません。

- 1 ユーザー リストから削除するユーザーを選択し、**削除**をクリックします。



- 2 取り消しの理由を入力し、**はい**をクリックします。削除したユーザーに関する情報は、**削除したユーザー**リストに表示されます。

削除

退会理由

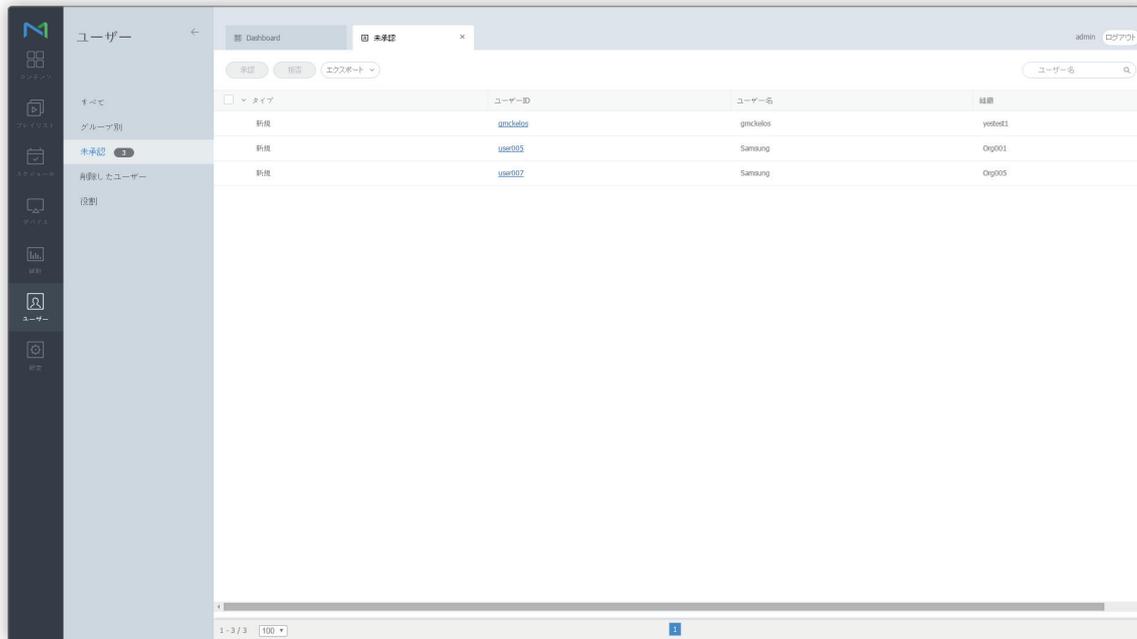
退会理由

OK キャンセル

## 承認待ちのユーザーの表示

サインアップしたユーザーは、サインインする前に管理者の承認が必要です。管理者は、ユーザーを承認または拒否できます。

未承認のユーザーを表示するには、**未承認です**をクリックします。サインアップ後に管理者の承認待ちとなっているユーザーのリストが表示されます。



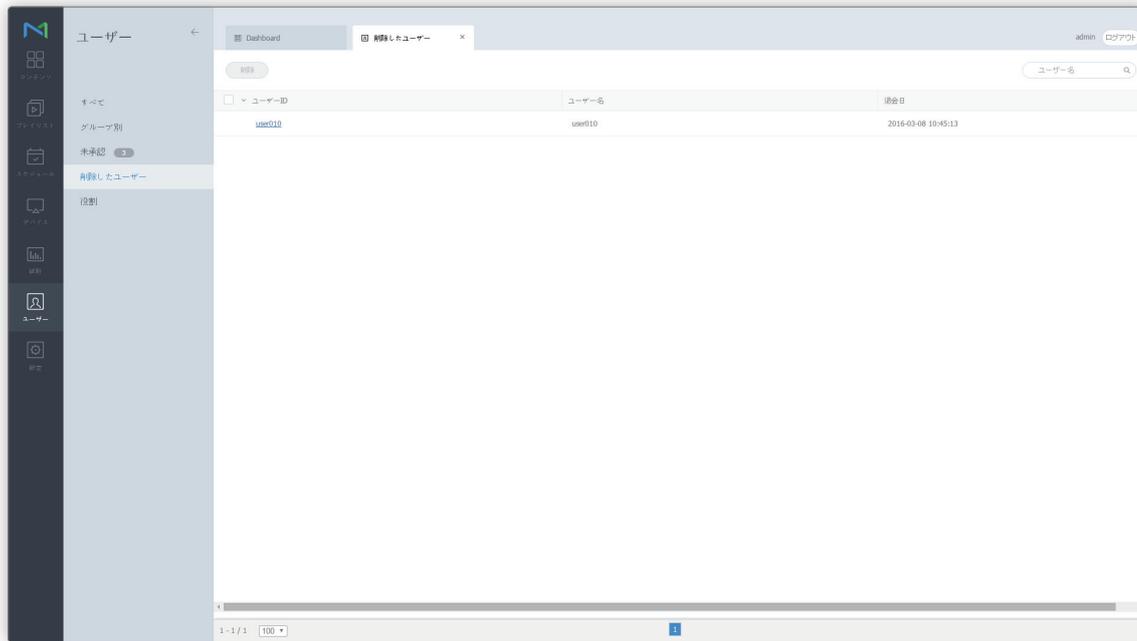
- サインアップ リクエストを承認するには、未承認のユーザーを選択し、**承認**をクリックします。表示されたウィンドウを使用してユーザーの役割とグループを設定し、**承認**をクリックします。
- サインアップ リクエストを拒否するには、未承認のユーザーを選択し、**拒否**をクリックします。表示されたウィンドウで、拒否の理由を入力し、**はい**をクリックします。
- 承認待ちのユーザーのリストを Excel または PDF ファイルとして送信するには、**エクスポート**をクリックします。

### 注記

- ユーザーの承認は、総括管理者またはユーザーの組織管理者が実行できます。
- 一度に承認できるユーザーは一人だけです。
- 拒否された ID を使用してログインしようとする、拒否の理由が表示されます。最初のログイン試行時には、サインアップ失敗の警告メッセージが表示されます。次回以降のログイン試行時には、ID が存在しないことを通知する別のメッセージが表示されます。

## アカウントがキャンセルされたユーザーの表示

アカウントがキャンセルされたユーザーを表示するには、**削除したユーザー**をクリックします。自己意思でアカウントを取り消したユーザー、または管理者によってアカウントが削除されたユーザーのリスト。



- リストのユーザー ID をクリックすると、詳細が表示されます。
- ユーザー情報は、アカウントをキャンセルしてから 1 週間後に自動的に削除されます。ユーザー情報をリストから手動で削除するには、ユーザーを選択し、**削除**をクリックします。

# ユーザー情報の管理

## ユーザー情報の詳細の表示

- 1 ユーザー リストで、ユーザー情報を確認し、情報を編集するユーザー ID をクリックします。
- 2 情報を表示します。必要に応じて情報を編集し、**保存**をクリックします。

ユーザーを編集

デフォルト情報 \* は必須項目です。値を入力してください。

ユーザーID *	user001
ユーザー名 *	<input type="text" value="MagicInfo"/>
電子メール *	<input type="text" value="magicinfo@samsung.com"/>
携帯電話番号	<input type="text"/>
電話番号	<input type="text"/>

---

組織情報

組織 *	Org004
グループ *	<input type="text" value="Org004"/>
役割 *	<input type="text" value="Schedule &amp; Device"/>
チーム	<input type="text"/>
位置	<input type="text"/>

---

参加日 2016-02-22 09:28:33.242

最近のログイン 2016-03-10 06:52:50.731

パスワードをリセット

## ユーザー グループの変更

ユーザー リストでユーザーのグループを変更します。

### 注記

総括管理者と組織管理者のみが、ユーザー グループを変更できます。

- 1 ユーザー リストで、グループを変更するユーザー ID をクリックします。
- 2 詳細ユーザー情報ウィンドウで、グループをクリックします。

ユーザーを編集 ×

デフォルト情報 \* は必須項目です。値を入力してください。

ユーザーID *	user001
ユーザー名 *	<input type="text" value="MagicInfo"/>
電子メール *	<input type="text" value="magicinfo@samsung.com"/>
携帯電話番号	<input type="text"/>
電話番号	<input type="text"/>

---

組織情報

組織 *	Org004
グループ *	<input type="text" value="Org004"/>
役割 *	<input type="text" value="Schedule &amp; Device"/>
チーム	<input type="text"/>
位置	<input type="text"/>

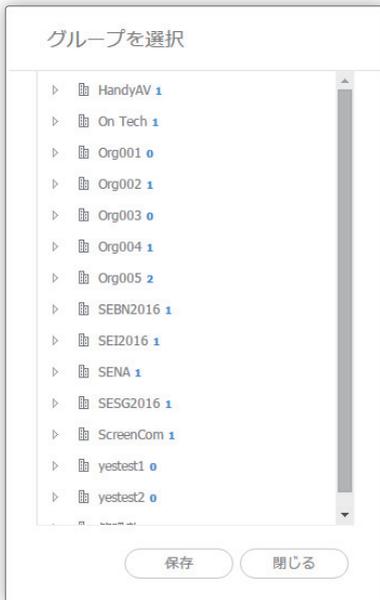
---

参加日 2016-02-22 09:28:33.242

最近のログイン 2016-03-10 06:52:50.731

パスワードをリセット

- 新しいグループ名を選択し、**保存**をクリックします。ユーザーのグループが変更されます。



## ユーザーの役割の変更

ユーザー リストからユーザーの役割を変更します。

### 📝 注記

- 総括管理者および組織管理者の役割は変更できません。
- 総括管理者および組織管理者は、役割を追加して管理できます。詳細については、[▶ ユーザーの役割の管理](#) を参照してください。

- ユーザー リストで、役割を変更するユーザー ID をクリックします。

2 ドロップダウン リストから役割を選択し、**保存**をクリックします。ユーザーの役割が変更されます。

ユーザーを編集

デフォルト情報 \* 必須項目です。値を入力してください。

ユーザーID \* user001

ユーザー名 \* MagicInfo

電子メール \* magicinfo@samsung.com

携帯電話番号

電話番号

組織情報

組織 \* Org004

グループ \* Org004

役割 \* Schedule & Device

チーム

位置

参加日

最近のログイン

パスワードをリセット

Administrator  
Content Manager  
Content Schedule Manager  
Content Uploader  
Custom\_Role  
Device Manager  
Schedule & Device  
Schedule Editor  
Schedule Manager

保存 キャンセル

### 📝 デフォルトのユーザー役割の種類

- **Administrator** : 所属組織のすべての事項を管理する権限があります。
- **Content Manager** : コンテンツ関連のメニュー項目にアクセスおよび管理する権限があります。
- **Content Schedule Manager** : コンテンツおよびスケジュールを取得および管理する権限を持ちます。
- **Content Uploader** : コンテンツおよび再生リストを作成する権限を持ちます。
- **Device Manager** : デバイス関連のメニュー項目にアクセスおよび管理する権限があります。
- **Schedule Editor** : コンテンツ スケジュールおよびメッセージ スケジュールを作成および編集する権限を持ちます。
- **Schedule Manager** : スケジュール関連のメニュー項目にアクセスおよび管理する権限があります。
- **User Manager** : ユーザー関連のメニュー項目にアクセスおよび管理する権限があります。

## 仮パスワードの発行

管理者は、パスワードを忘れたユーザーのために、一時パスワードを発行することができます。

### 注記

- この機能を使用するには、**設定 > サーバー管理 > サーバー設定** > にアクセスし、**アラームメールの有効化**チェックボックスを選択します。
- 一時パスワードを取得した場合は、ログイン後にパスワードを変更してください。パスワードを変更しないと、ログインするたびにパスワードの変更を促すメッセージが表示されます。

- 1 ユーザー リストで、仮パスワードを発行するユーザー ID をクリックします。
- 2 詳細ユーザー情報ウィンドウで、**パスワードをリセット**の発行をクリックします。

The screenshot shows a dialog box titled "ユーザーを編集" (Edit User) with a close button (X) in the top right corner. The dialog is divided into several sections:

- デフォルト情報** (Default Information): A note indicates that red asterisks (\*) denote required fields. Fields include: "ユーザーID" (user001), "ユーザー名" (MagicInfo), "電子メール" (magicinfo@samsung.com), "携帯電話番号" (empty), and "電話番号" (empty).
- 組織情報** (Organization Information): Fields include: "組織" (Org004), "グループ" (Org004), "役割" (Schedule & Device), "チーム" (empty), and "位置" (empty).
- 参加日** (Join Date): 2016-02-22 09:28:33.242
- 最近のログイン** (Last Login): 2016-03-10 06:52:50.731
- パスワードをリセット** (Reset Password): A button labeled "発行" (Issue).

At the bottom right of the dialog, there are two buttons: "保存" (Save) and "キャンセル" (Cancel).

- 3 発行確認ダイアログ ボックスで **OK** をクリックします。

# 組織の作成

組織は、ユーザーを分類するための最大の単位です。総括管理者は、MagicInfo Server で組織を作成することができます。

## 注記

組織を登録すると、その組織の管理者が自動的に作成されます。

### 1 ユーザー リストで組織の追加をクリックします。

ユーザーID	ユーザー名	グループ名	役割名
admin	admin	管理者	Server Administrator
user01	MagicInfo	Org004	Schedule & Device
org004admin	MagicInfo	default	Administrator
server.manager	Sam	default	server
user002	Samsung	001	Schedule & Device
org004admin	Samsung Kim	default	Administrator
User010	Screencom	default	Administrator
SEBN2016	SEBN2016	default	Administrator
SEZ016	SEZ016	default	Administrator
SENA2016	SENA	default	Administrator
SESG2016	SESG2016	default	Administrator
systemadmin	System Admin	管理者	Administrator
testTest009	test	管理者	Administrator
User007	User007	default	Administrator
User030	User030	default	Administrator

### 2 組織と組織管理者に関する情報を入力します。

組織の追加 ×

デフォルト情報 ※ 必須項目です。値を入力してください。

ユーザーID ※

パスワード ※

新しいパスワードを確認 ※

ユーザー名 ※

電子メール ※

携帯電話番号

電話番号

---

組織情報

組織 ※

グループ ※

役割 ※

チーム

位置

## 基本情報

ユーザーID	組織管理者のアカウント ID を入力します。組織管理者 ID は 5 ～ 20 文字で指定します。
パスワード	組織管理者アカウントのパスワードを入力します。
パスワードの確認	組織管理者アカウントのパスワードを再度入力します。
ユーザー名	組織管理者名を入力します。
電子メール	組織管理者の電子メール アドレスを入力します。
携帯電話番号	組織管理者の携帯電話番号を入力します。
電話番号	組織管理者の電話番号を入力します。

## 組織情報

組織	組織名を入力します。
グループ	default グループの下に、組織管理者アカウントを作成します。
役割	Administrator の役割を持つ、組織管理者アカウントを作成します。
チーム	組織管理者の部署を入力します。
位置	組織管理者の位置を入力します。

3 終了したら、**保存**をクリックします。

 注記

- 新しい組織には、組織管理者が必要です。
- 「\*」の付いたフィールドへの入力は必須です。

# ユーザーの役割の管理

総括管理者および組織管理者は、ユーザー役割を追加または割り当てることができます。

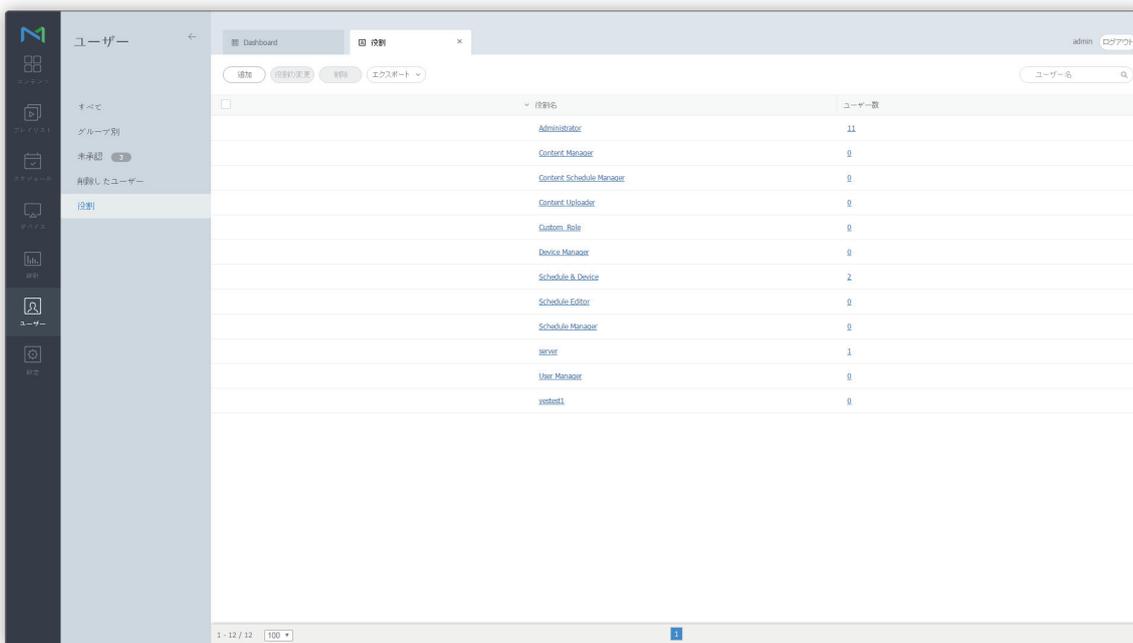
役割をクリックします。

## 注記

- 組織管理者は、管理権を持つ組織に属するユーザーについてのみ、役割を割り当てる権限を持ちます。
- 総括管理者、組織管理者およびユーザー マネージャーなど、ユーザーを作成する特権を持つユーザーだけが、すべての MagicInfo Server 機能にアクセスする特権を有するユーザーを作成できます。
- デフォルトの役割および権限を編集することはできません。

## ユーザーの役割の割り当て

1 役割リストで、**役割を追加**をクリックします。



The screenshot shows the 'Roles' management page in the MagicInfo Server interface. The page title is '役割' (Roles). The interface includes a sidebar with navigation options like 'ユーザー' (Users), 'グループ別' (By Group), and '役割' (Roles). The main content area displays a table of roles and the number of users assigned to each.

役割名	ユーザー数
Administrator	11
Content Manager	0
Content Schedules Manager	0
Content Lileader	0
Custom_Role	0
Device Manager	0
Schedule & Device	2
Schedule Editor	0
Schedule Manager	0
server	1
User Manager	0
yesnet1	0

2 役割設定を構成し、**保存**をクリックします。

役割を追加

1 役割名

2 役割

3

	読み込み	作成	管理
内容 & プレイリスト	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
スケジュール	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
デバイス	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ユーザー	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		管理	
サーバー設定		<input type="checkbox"/>	
統計		<input type="checkbox"/>	

1 役割名を入力し、**重複チェック**をクリックして役割名が重複していないかどうかを確認します。

2 作成済みの役割から特権をインポートするには、役割を選択します。

新しい役割に割り当てる特権を選択します。

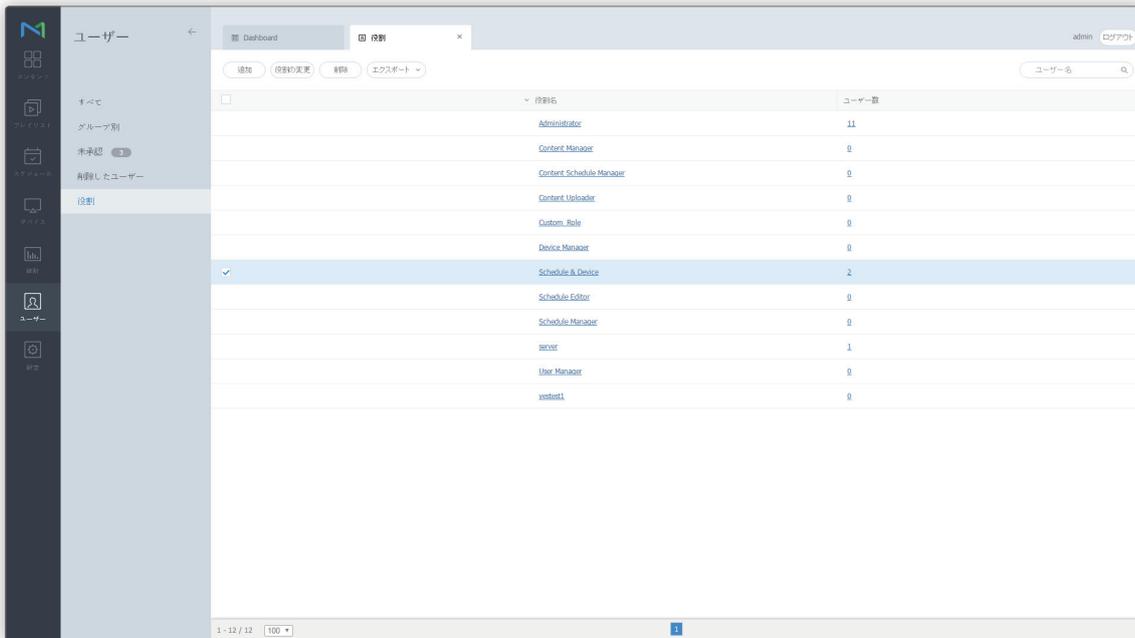
- **表示**：選択したメニューを表示する特権を割り当てます。
  - **作成**：選択したメニューの情報やコンテンツを追加、編集および削除する特権を割り当てます。
- 3
- **管理**：選択したメニューの情報やコンテンツを表示および作成する特権を割り当てます。**管理**を選択すると、**表示**および**作成**オプションが自動的にいっしょに選択されます。
  - **サーバー設定**または**統計 > 管理**：MagicInfo Server 設定を構成し、統計メニューに関連するすべての機能にアクセス特権を割り当てます。

## ユーザーの役割の編集

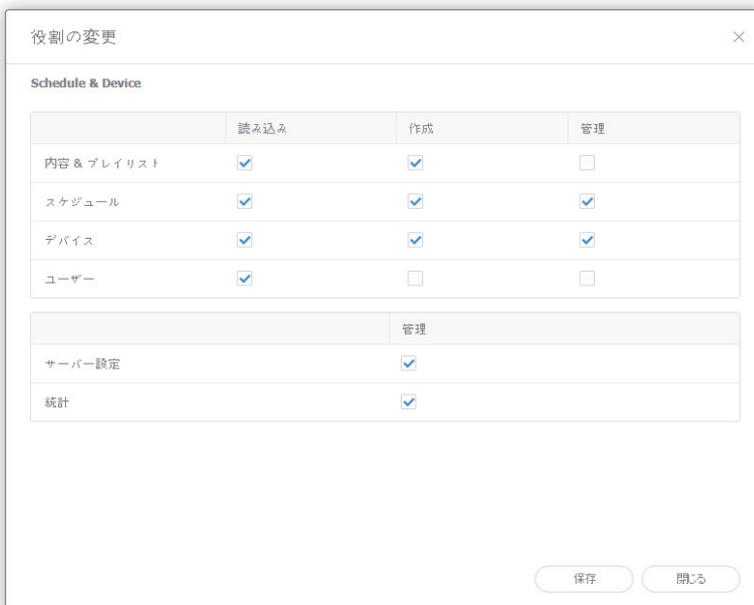
- 1 役割リストで目的の役割のチェックボックスをクリックし、**役割の変更**をクリックします。

### 📝 注記

あるいは、役割の名前を直接クリックすることもできます。



- 2 ユーザーの役割を編集し、**閉じる**をクリックしてユーザーの役割を更新します。



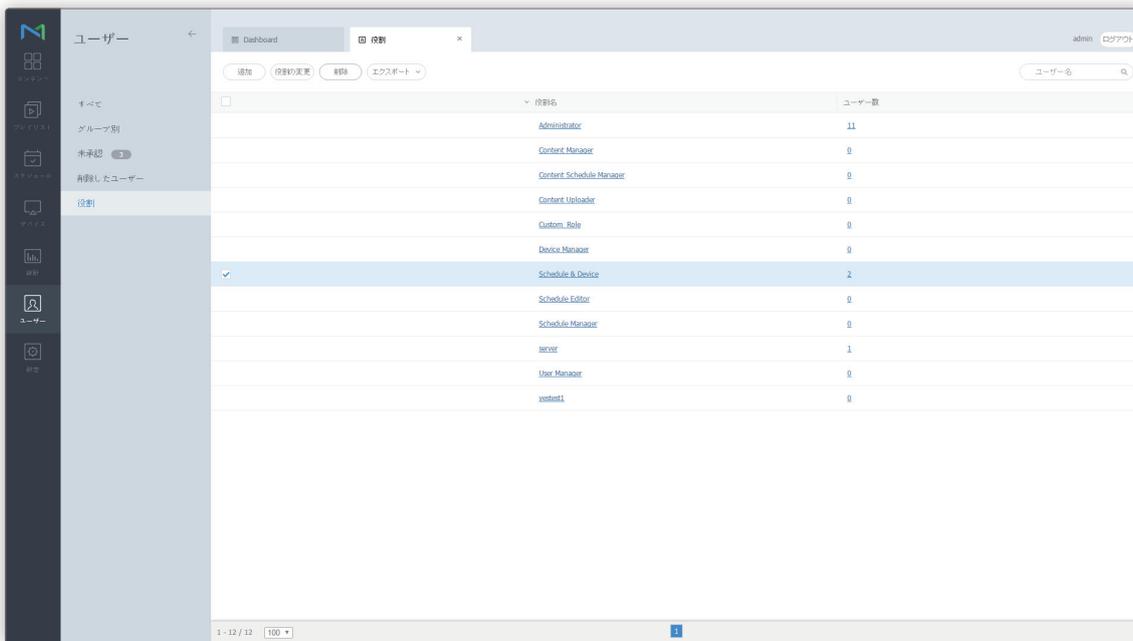
## ユーザーの役割の削除

- 1 削除する役割を選択し、**削除**をクリックします。

### 📌 注記

デフォルトで定義されている役割は削除できません。以下の役割が、デフォルトで定義されています。

- **Administrator** : 所属組織のすべての事項を管理する権限があります。
- **Content Manager** : コンテンツ関連のメニュー項目にアクセスおよび管理する権限があります。
- **Content Schedule Manager** : コンテンツおよびスケジュールを取得および管理する権限を持ちます。
- **Content Uploader** : コンテンツおよび再生リストを作成する権限を持ちます。
- **Device Manager** : デバイス関連のメニュー項目にアクセスおよび管理する権限があります。
- **Schedule Editor** : コンテンツ スケジュールおよびメッセージ スケジュールを作成および編集する権限を持ちます。
- **Schedule Manager** : スケジュール関連のメニュー項目にアクセスおよび管理する権限があります。
- **User Manager** : ユーザー関連のメニュー項目にアクセスおよび管理する権限があります。



The screenshot shows a web interface for managing user roles. The left sidebar contains navigation options like 'ユーザー' (Users), 'グループ別' (By Group), '未承認' (Unapproved), '削除したユーザー' (Deleted Users), '役割' (Roles), 'デバイス' (Devices), '検索' (Search), 'ユーザー' (Users), and '設定' (Settings). The main content area is titled '役割' (Roles) and includes a search bar and action buttons: '追加' (Add), '役割の変更' (Change Role), '削除' (Delete), and 'エクスポート' (Export). A table lists various roles with their corresponding user counts. The 'Schedule & Device' role is highlighted in blue, and a checkmark is visible in the selection column next to it.

役割名	ユーザー数
Administrator	11
Content Manager	0
Content Schedule Manager	0
Content Uploader	0
Custom Role	0
Device Manager	0
<input checked="" type="checkbox"/> Schedule & Device	2
Schedule Editor	0
Schedule Manager	0
server	1
User Manager	0
webcast1	0

- 2 はいをクリックして、役割を削除します。



## 役割のリストのエクスポート

---

- 1 ユーザーの役割リストをファイルとして保存するには、役割リストで**エクスポート**をクリックします。
  - 特定の役割の情報だけを保存するように選択します。
- 2 **Excel** または **PDF** をクリックします。
  - 役割情報は、選択したタイプのファイルに保存されます。

# デバイス管理

## デバイス特権の割り当て

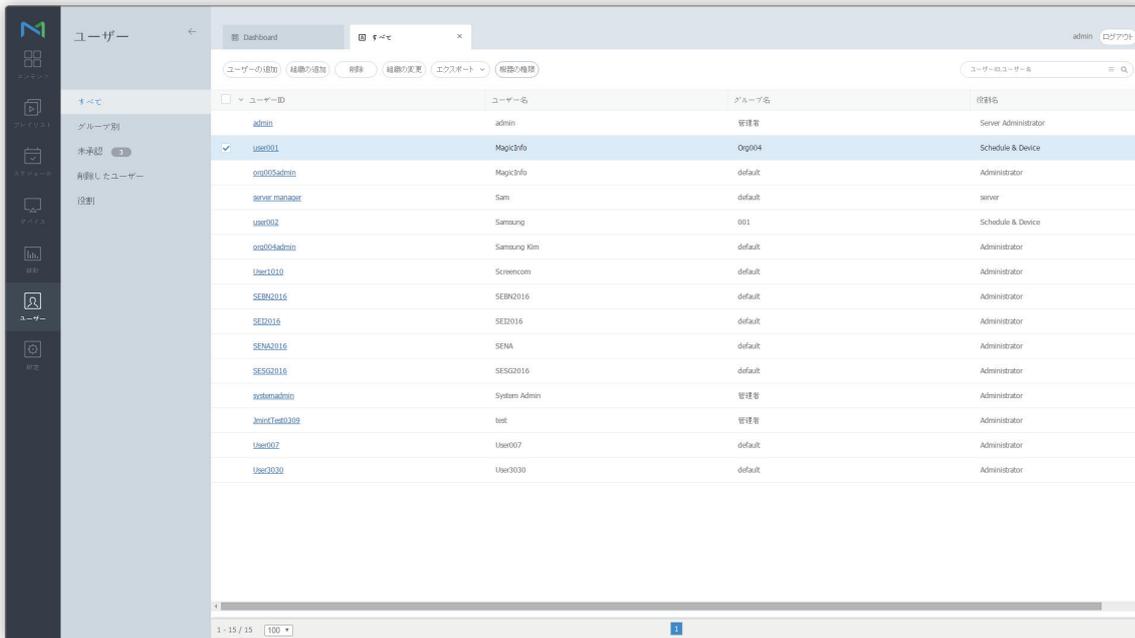
---

総括管理者は、MagicInfo Server に現在接続されているデバイスのアクセス特権をデバイス マネージャに割り当てることができます。

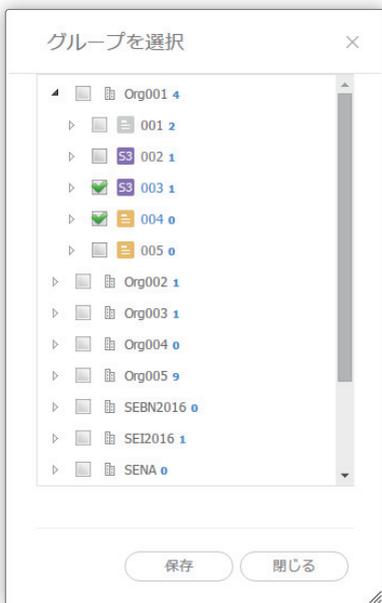
### 注記

この機能は、デバイスを管理する特権を有するユーザーが選択された場合にのみ有効になります。

1 ユーザー リストでユーザーを選択し、**機器の権限**をクリックします。



2 デバイス選択ウィンドウが表示されたら、ユーザーにアクセス特権を割り当てるデバイスを選択し、**保存**をクリックします。



## 設定メニュー

ユーザーの個人情報を管理し、MagicInfo Server 設定を構成します。

メインメニューバーで  をクリックします。

### 注記

- MagicInfo Server の管理者（一般的な管理者または組織の管理者）は、各ユーザーに対して役割を割り当てることができます。使用可能な MagicInfo Server 機能は、ユーザーの役割によって異なります。ユーザーの役割の詳細については、[以下を参照してください。](#) ▶ [ユーザーの役割の変更](#)
- この章では、総括管理者権限でサインインしていることを前提とします。

## マイ アカウントの管理

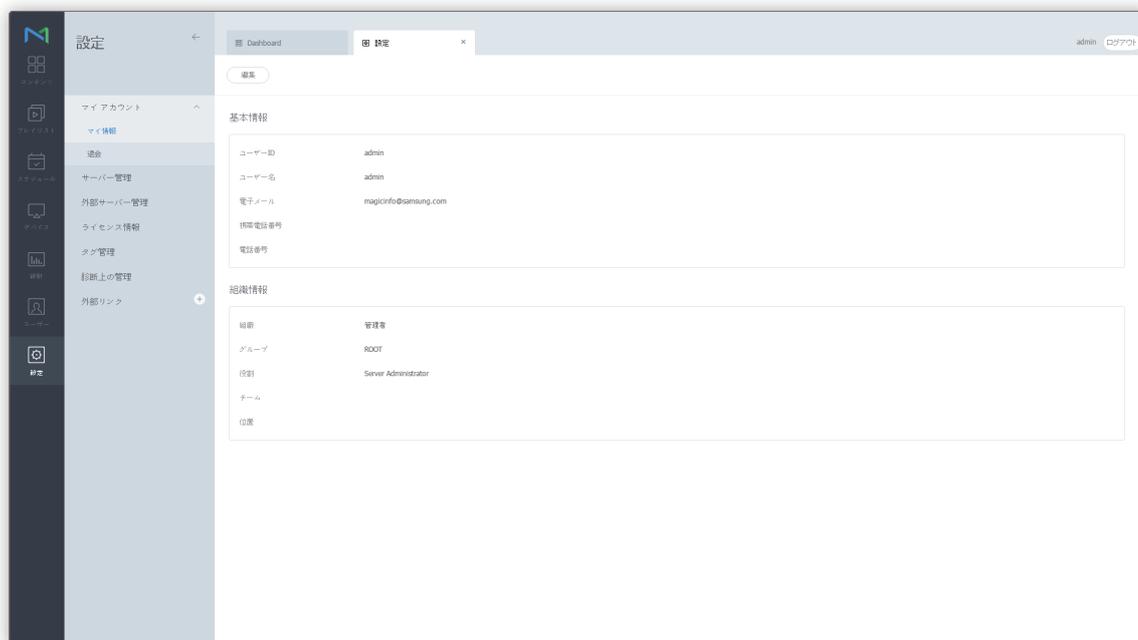
MagicInfo Server に追加された情報を表示し、編集できます。また、MagicInfo Server のユーザー アカウントを取り消すこともできます。

**マイ アカウント** をクリックします。

## マイ情報の管理

MagicInfo Server に追加された情報を表示し、管理できます。

マイ情報をクリックします。



## マイ情報の編集

- 1 ユーザーの情報を編集するには、**編集**をクリックします。
- 2 パスワードを入力し、**OK**をクリックします。
- 3 編集ウィンドウで、必要に応じて情報を編集します。
  - 「\*」の付いたフィールドへの入力必須です。
  - パスワードは、8 ~ 50 桁の英数字を組み合わせる必要があります。同じ文字や数字を 3 回以上繰り返したり、連続して使用することはできません。
- 4 **保存**をクリックして、変更内容を更新します。

### 注記

組織管理者は、[情報の編集] ウィンドウを使用して、組織管理者の特権と同じ組織内の別のユーザーに委譲し、ユーザーの役割を編集できます。

## アカウントの取り消し

MagicInfo Server の使用を中止したり、ユーザー アカウントを取り消すことができます。

- 1 退会をクリックします。
- 2 アカウントの終了前の通知をよく読み、確認チェックボックスを選択し、**取り消し**をクリックします。
  - 確認ウィンドウが表示されたら、取り消しを確定します。

### 注記

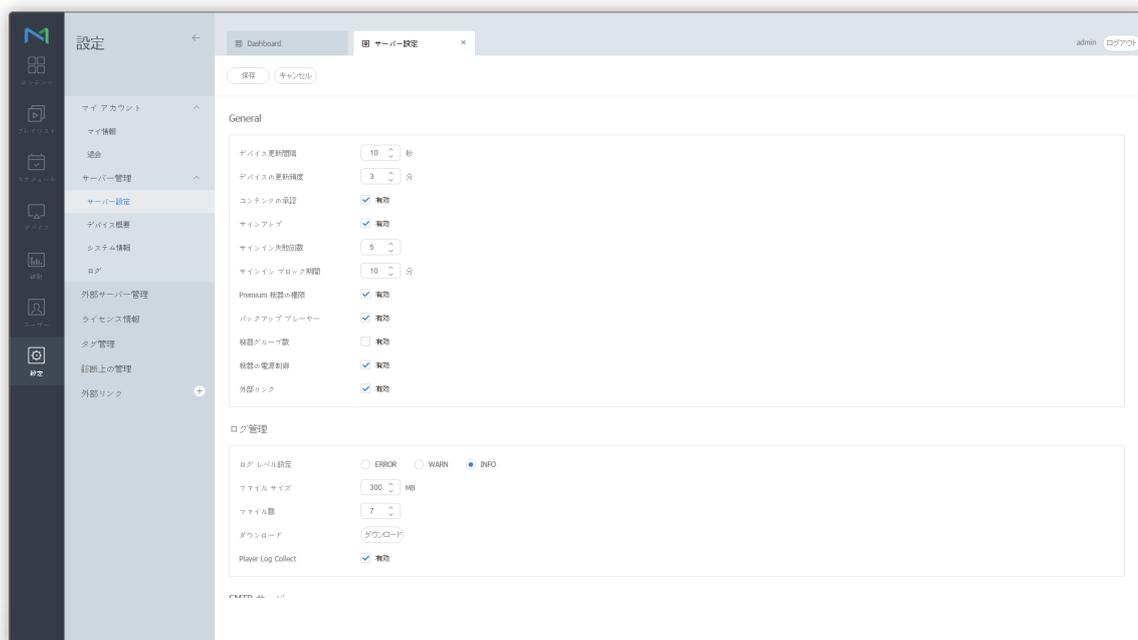
総括管理者アカウントは終了できません。組織管理者が各自のアカウントを終了する場合、まず組織管理者の特権を同じ組織内の別のユーザーに委譲する必要があります。[マイ情報の編集] ウィンドウを使用して、組織管理者の特権を委譲します。

## MagicInfo Server の管理

MagicInfo Server の設定情報やデバイス/システム情報を管理したり、ログ情報を表示できます。MagicInfo Server 一般設定を管理するには、**サーバー管理**をクリックします。

## MagicInfo Server の設定

MagicInfo Server の設定を表示するには、**サーバー設定**をクリックします。必要に応じて設定値を編集し、**保存**をクリックして変更を適用します。



## 一般情報

デバイス更新間隔	デバイス設定をインポートする時間間隔を 1 ～ 999 秒の範囲で設定します。
デバイスの更新頻度	デバイス情報を更新するサイクルを、1 ～ 999 分の範囲で設定します。
コンテンツの承認	コンテンツ承認機能を有効にするには、 <b>有効</b> チェックボックスを選択します。コンテンツ承認の詳細については、以下を参照してください。▶ <a href="#">コンテンツの承認</a>
サインアップ	ログイン ページでサインアップ メニューを有効にするには、 <b>有効</b> のチェックボックスを選択します。
サインイン失敗回数	ユーザーの MagicInfo Server へのログインをブロックする前に、所定のログイン試行回数を設定できます。
サインイン ブロック期間	MagicInfo Server へのサイン インで誤ったパスワードを入力したユーザーをブロックする時間を指定します。
Premium 機器の権限デバイス	指定したデバイスを管理できるようにデバイス マネージャを設定するには、 <b>有効</b> チェックボックスを選択します。
バックアップ プレーヤー	<p>重複再生機能を有効にするには、<b>有効</b>チェックボックスを選択します。</p> <p> <b>バックアップ プレーヤーとは</b></p> <p>重要なコンテンツを再生しているときに、デバイスの切断または入力ソースの変更が発生した場合、ユーザー設定のバックアップ デバイスが問題を検出し、コンテンツの再生が継続されます。バックアップ プレーヤーの設定の詳細については、以下を参照してください。▶ <a href="#">バックアップ プレーヤーの使用</a></p>
外部リンク	外部リンクの機能をオンにするには、有効チェックボックスを選択します。外部リンクの使用については、▶ <a href="#">外部リンクの使用</a> を参照してください。

 注記

- MagicInfo Server 管理者 (総括管理者と組織管理者) は、MagicInfo Server に接続されたすべてのデバイスを管理する許可権限をすでに持っているため、特別な特権を設定する必要はありません。
- Premium 機器の権限を有効にした後、指定したデバイスをデバイス マネージャで管理できるようにするには、必ず権限の設定を行ってください。デバイスの管理権限に関する設定の詳細については、以下を参照してください。▶ [ユーザー情報の詳細の表示](#)

## ログ管理

ログ レベル設定	ログ レベルを設定します。たとえば、ログ レベルを ERROR に設定すると、WARN および INFO ログは ERROR レベル以下であるため保存されません。
ファイル サイズ	ログ ファイルのストレージ サイズを設定します。保存したログは、ログ ストレージが一杯になると自動的に削除されます。
ファイル数	保存できるログ ファイルの最大数を設定します。ログ ファイルの最大数を超えた場合は、保存されたファイルは自動的に削除されます。
ダウンロード	ログ ファイルをユーザーのコンピュータにダウンロードします。
ログの収集	MagicInfo Player S イベントのログを収集します。MagicInfo Player S ログを収集する機能をオンにするには、 <b>有効</b> チェックボックスを選択します。

## SMTP サーバー

アラーム メールの有効化	対応するユーザーに、デバイス アラームの電子メール通知を送信します。必要な場合、MagicInfo Server に登録されたユーザーの電子メール アドレスに仮パスワードを発行し、送信します。
サーバー アドレス	電子メールの送信に使用する SMTP サーバー アドレスを入力します。
認証	SMTP サーバーへの接続時に認証が必要な場合は、チェックボックスをクリックします。
ログイン ID	SMTP サーバーへの接続に必要なユーザー アカウントを入力します。
パスワード	SMTP サーバーへの接続に必要なパスワードを入力します。
ポート	SMTP サーバー ポート番号を入力します。
SSL	SSL を有効または無効にします。

 注記

SMTP は、電子メールの送信に使用されるプロトコルです。http が WWW の主要プロトコルであるのと同様に、SMTP は電子メールの送信に使用されるプロトコルです。電子メールの受信に使用されるプロトコルには、POP および POP3 などがあります。

## デバイスが切断されたときに電子メールで通知します

使用する	デバイスが MagicInfo Server から切断されたときにユーザーに通知を送信するには、 <b>有効</b> チェックボックスを選択します。
デバイス更新間隔	MagicInfo Server とデバイス間の接続ステータスの情報をインポートする時間間隔を設定します。
実行時間	電子メールの通知を送信する機能の実行時刻を設定します。
通知	電子メール通知を送信するユーザーを選択します。

 注記

デバイスが切断されたときに電子メールの通知を受信するには、SMTP サーバーで**アラームメールの有効化**チェックボックスを選択します。

## LDAP サーバー

サーバー アドレス	LDAP サーバーのアドレスを入力します。
Root DN	LDAP サーバーへのアクセスに必要なルート アカウントを入力します。
Manager DN	LDAP サーバーへのアクセスに必要な管理者アカウントを入力します。
管理者パスワード	LDAP サーバーへのアクセスに必要な管理者パスワードを入力します。

## 自動タイムゾーン (SPlayer)

自動タイムゾーン	<b>有効</b> チェックボックスを選択すると、Player S デバイスでタイムゾーンが自動的に設定されます。
タイムゾーン	タイムゾーンを選択します。
夏時間 (DST)	夏時間モードをオンにするには、 <b>有効</b> チェックボックスを選択します。
開始時刻	夏時間モードを開始する時間を設定します。
終了時刻	夏時間モードを終了する時間を設定します。
時差	夏時間モードを使用する際の調整時間を指定します。

 注記

夏時間モードがオンになると、開始時刻、終了時刻および時差が有効になります。

# デバイス情報の概要

MagicInfo Server に追加されたデバイスの概要情報を表示できます。**デバイス概要**をクリックします。

- ・ ユーザーのコンピュータにデバイス情報をダウンロードするには、**エクスポート**をクリックします。

The screenshot shows the 'デバイス概要' (Device Summary) page in MagicInfo Server. It features a sidebar with navigation options and a main content area with three tables. Red boxes and numbers 1, 2, and 3 highlight these sections.

**1. デバイスモデル名 (Device Model Name)**

デバイスモデル名	デバイス数
00F	1
Custom	2
D810D	1
D822D	1
D840D	1
D848E	1
D849F	1

**2. ファームウェアバージョン (Firmware Version)**

ファームウェアバージョン	デバイス数
4.4.2	1
5.0.2	2
5.1.1	1
B2B-EP-APP-5413-131	2
B2B-EP-APP-5413-133	1
B2B-EP-APP-5413-141	1
R78L-EP-MIP-4602-108	1

**3. デバイスリスト (Device List)**

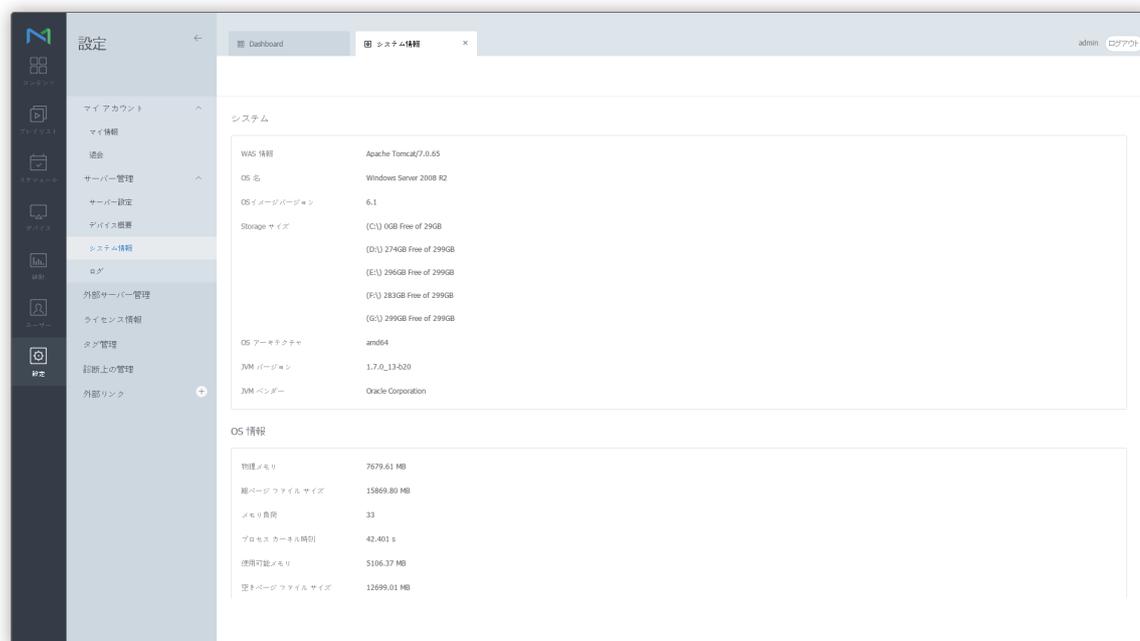
MAC アドレス	デバイス名	IP	デバイスモデル名	ファームウェアバージョン
00-23-15-a1-28-38	NCKNAME	0.0.0.0	Custom	null
14-a3-64-aa-4b-21	Galaxy A7	10.178.232.98	00F	5.0.2
24-4b-03-03-21-8b	DEMO_10d	192.168.5.85	D810D	B2B-EP-Solution-4116-GoldS_U0_L
34-be-00-b1-c5-f2	Device002	192.168.1.24	SM-T800	4.4.2
50-85-69-c5-10-11	Device0016	192.168.1.178	D840D	B2B-EP-MIP-4602-183
50-87-c3-ak-76-df	KIS_PC	10.212.63.119	m	FAB
5c-16-dc-b6-85-8b	Device003	106.101.10.244	D848E	T-GFSE2AKWC-1022.0
90-f1-aa-74-c9-d3	Device004	192.168.43.199	D822D	B2B-EP-MIP-4602-108
98-5a-73-0f-0f-9d	Device005	192.168.1.105	SM-P550	5.0.2

- 1 MagicInfo Server に追加されたデバイスで、モデル名とモデル別のデバイス数を表示します。
- 2 MagicInfo Server に追加されたデバイスで、ファームウェアバージョンとバージョン別のデバイス数を表示します。
- 3 MagicInfo Server に追加されたデバイスの情報を表示します。これには、各デバイスのMAC アドレス (ID)、名前、IP アドレス、モデル名およびファームウェアバージョンが含まれます。

# システム情報の表示

MagicInfo Server システム情報を表示します。

システム情報の表示をクリックします。



## システム情報の表示

<b>WAS 情報</b>	WAS (Web アプリケーション サーバー) 情報を表示します。
<b>OS 名</b>	インストールされている OS 名を表示します。
<b>OS イメージバージョン</b>	OS バージョンを表示します。
<b>ストレージ サイズ :</b>	MagicInfo Server がインストールされたコンピュータのハード ディスク ドライブ容量を表示します。
<b>OS アーキテクチャ</b>	OS アーキテクチャを表示します。
<b>JVM バージョン</b>	JVM (Java 仮想マシン) バージョンを表示します。
<b>JVM ベンダー</b>	JVM (Java 仮想マシン) プロバイダを表示します。

## OS 情報

物理メモリ	合計メモリ容量を表示します。
総ページ ファイル サイズ	すべてのページのファイル サイズを表示します。
メモリ負荷	メモリ負荷を表示します。
プロセス カーネル時刻	プロセス カーネル時刻を表示します。
使用可能メモリ	使用可能なメモリ容量を表示します。
空きページ ファイル サイズ	残りのページのファイル サイズを表示します。
プロセス ユーザー時刻	プロセス ユーザー時刻を表示します。

## JVM 情報

空きメモリ サイズ	JVM で利用可能なメモリの残量を表示します。
最大空きメモリ	JVM で使用可能な最大メモリ容量を表示します。
総空きメモリ	JVM で使用可能な合計メモリ容量を表示します。

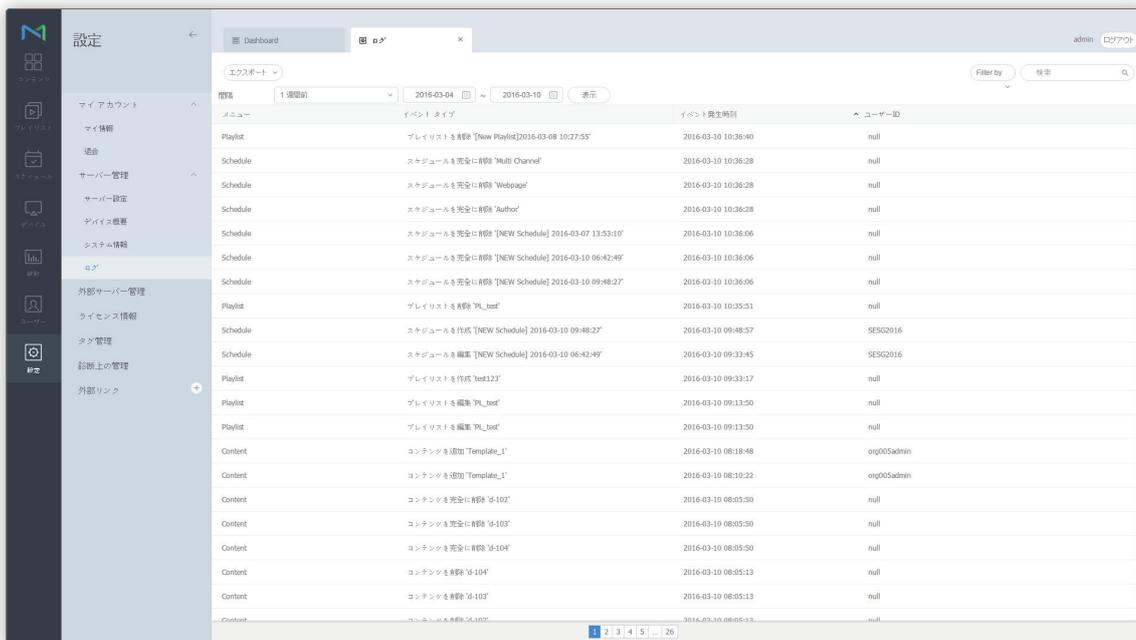
 注記

- JVM は、Java Virtual Machine (Java 仮想マシン) の略語です。
- WAS は Web Application Server (Web アプリケーション サーバー) の略語で、コンピュータまたはデバイス上で、HTTP 経由でオンラインでアプリケーションを実行するミドルウェア (ソフトウェア エンジン) のことです。

# ログの表示

MagicInfo Server のすべてのイベント ログを表示します。**ログ**をクリックします。

- ログを Excel または PDF ファイルとしてコンピュータにダウンロードできます。**エクスポート**をクリックし、ファイル タイプを選択します。
- コンテンツまたは他の特定メニュー項目のログを表示するには、**フィルタ**をクリックし、メニュー項目を選択します。特定のログを取得するには、検索ボックスを使用します。
- 指定した期間でログを検索できます。 をクリックし、期間を設定します。**カスタム**を選択すると、データ入力ウィンドウが有効になります。ウィンドウをクリックしてカレンダーを表示し、カレンダーから日付を選択します。**表示**をクリックして、特定期間のログを表示します。



メニュー	イベント タイプ	イベント発生時刻	ユーザーID
Playlist	プレイリストを削除 [New Playlist] 2016-03-08 10:27:55	2016-03-10 10:36:40	null
Schedule	スケジュールを完全に削除 'Multi Channel'	2016-03-10 10:36:28	null
Schedule	スケジュールを完全に削除 'Webpage'	2016-03-10 10:36:28	null
Schedule	スケジュールを完全に削除 'Author'	2016-03-10 10:36:28	null
Schedule	スケジュールを完全に削除 [NEW Schedule] 2016-03-07 13:53:10	2016-03-10 10:36:06	null
Schedule	スケジュールを完全に削除 [NEW Schedule] 2016-03-10 06:42:49	2016-03-10 10:36:06	null
Schedule	スケジュールを完全に削除 [NEW Schedule] 2016-03-10 09:48:27	2016-03-10 10:36:06	null
Playlist	プレイリストを削除 'PL_test'	2016-03-10 10:35:51	null
Schedule	スケジュールを作成 [NEW Schedule] 2016-03-10 09:48:27	2016-03-10 09:48:57	SES02016
Schedule	スケジュールを編集 [NEW Schedule] 2016-03-10 06:42:49	2016-03-10 09:33:45	SES02016
Playlist	プレイリストを作成 'test123'	2016-03-10 09:33:17	null
Playlist	プレイリストを編集 'PL_test'	2016-03-10 09:13:50	null
Playlist	プレイリストを編集 'PL_test'	2016-03-10 09:13:50	null
Content	コンテンツを追加 'Template_1'	2016-03-10 08:18:48	org00Admin
Content	コンテンツを追加 'Template_1'	2016-03-10 08:18:22	org00Admin
Content	コンテンツを完全に削除 'S-100'	2016-03-10 08:05:50	null
Content	コンテンツを完全に削除 'S-100'	2016-03-10 08:05:50	null
Content	コンテンツを完全に削除 'S-104'	2016-03-10 08:05:50	null
Content	コンテンツを削除 'S-104'	2016-03-10 08:05:13	null
Content	コンテンツを削除 'S-103'	2016-03-10 08:05:13	null
Content	コンテンツを削除 'S-100'	2016-03-10 08:05:13	null

メニュー	イベントが発生した MagicInfo Server メニュー アイテムの名前を表示します。
イベント タイプ	イベント タイプを表示します。
イベント発生時刻	イベントが発生した日付と時間を表示します。
ユーザーID	イベントを担当するユーザー ID を表示します。

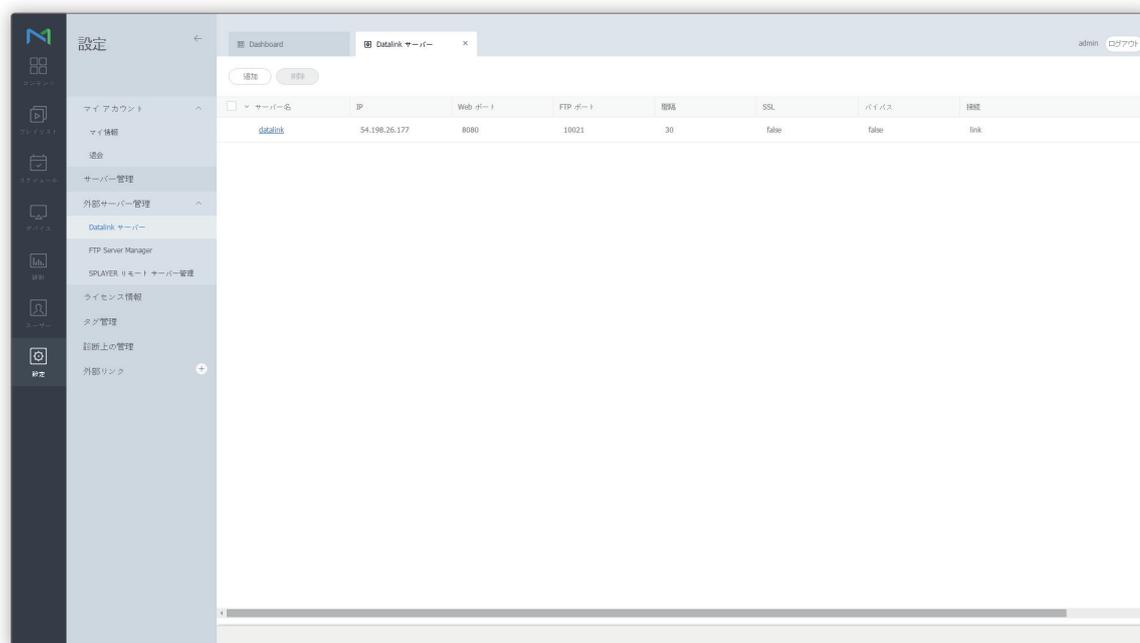
# 外部サーバーの管理

MagicInfo Server の操作を容易にするため、外部サーバーの使用を選択できます。**外部サーバー管理**をクリックします。

## DataLink サーバー管理

追加機能を使用するには、DataLink Server を MagicInfo Server に追加します。

**Datalink サーバー**をクリックします。



<b>サーバー名</b>	DataLink Server 名を表示します。
<b>IP</b>	DataLink Server の IP アドレスを表示します。
<b>Web ポート</b>	DataLink Server の Web ポート番号を表示します。
<b>FTP ポート</b>	DataLink Server の FTP ポート番号を表示します。

間隔	DataLink Server からデータを更新する時間間隔 (秒単位) を表示します。
SSL	SSL 使用ステータスを表示します。
BYPASS	DataLink Server と通信を行う迂回オプションのステータスを表示します。
接続	MagicInfo Server と MagicInfo Server 間の接続ステータスを表示します。

## DataLink サーバーの追加

- 1 DataLink Server を追加するには、**追加**をクリックします。
- 2 DataLink Server 登録ウィンドウで、各フィールドを設定し、**保存**をクリックします。
  - DataLink Server 名は、現在使用している名前とは異なる必要があります。サーバー名フィールドの横にある **OK** をクリックして、利用可能かどうかを確認します。

### 注記

- DataLink Server 情報を編集するには、変更する DataLink Server 名をクリックします。
- DataLink Server 情報を削除するには、DataLink Server を選択し、**削除**をクリックします。

## ダウンロード サーバーの管理

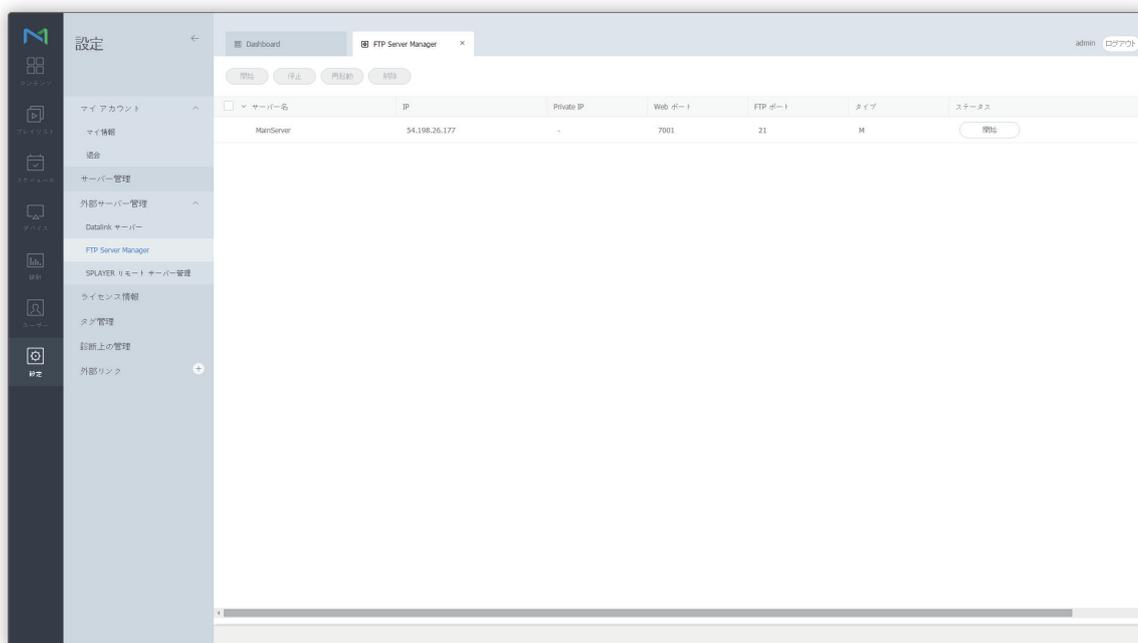
各メイン サーバーには、デフォルトで 1 つのダウンロード サーバーがあります。ダウンロード サーバーを追加して、メイン サーバーの負荷を軽減することができます。

FTP Server Manager をクリックします。

- ダウンロード サーバーを起動するには、リストから目的のダウンロード サーバーのチェックボックスを選択し、**開始**をクリックします。**停止**をクリックして、ダウンロード サーバーを停止します。**再起動**をクリックして、ダウンロード サーバーを再起動します。
- MagicInfo Server からダウンロード サーバーを削除するには、リストからサーバーを選択し、**削除**をクリックします。

### 注記

また、リストの各ダウンロード サーバーのステータス インジケータの横にあるアクション ボタンをクリックすると、ダウンロード サーバーを起動、停止または再起動できます。



サーバー名	ダウンロード サーバーの名前を表示します。
IP	ダウンロード サーバーのパブリック IP アドレスを表示します。
Private IP	ダウンロード サーバーのプライベート IP アドレスを表示します。
Web ポート	ダウンロード サーバーの Web ポート番号を表示します。

FTP ポート	ダウンロード サーバーの FTP ポート番号を表示します。
タイプ	ダウンロード サーバーのタイプを表示します。
ステータス	ダウンロード サーバーのステータスを表示します。

### 📝 注記

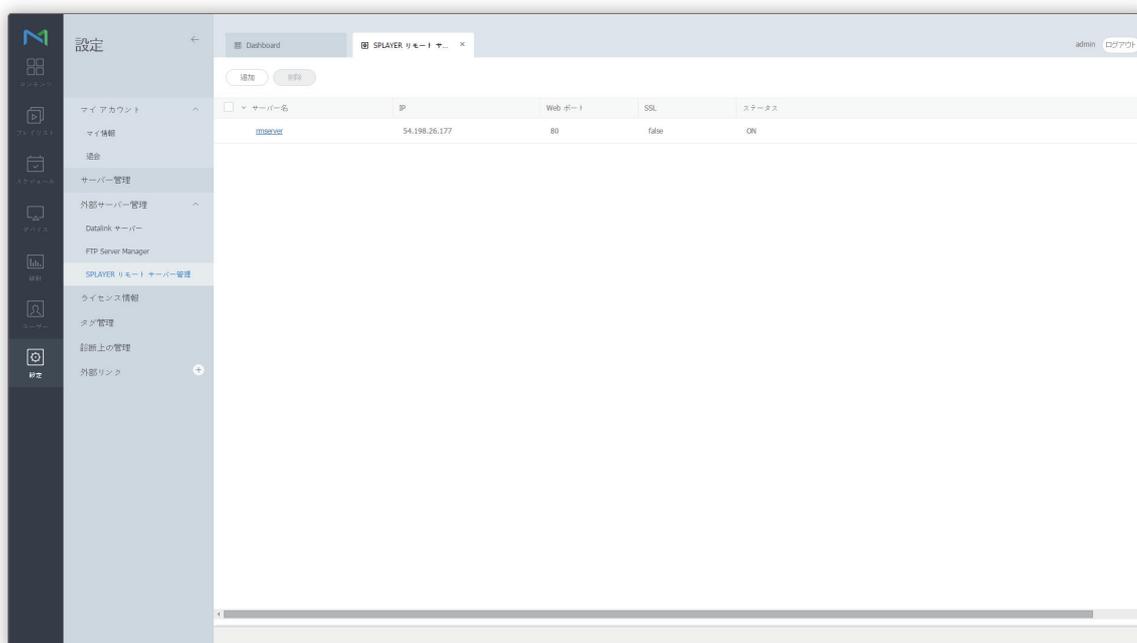
ダウンロード サーバーを制御するために選択されたコマンドは、すぐには MagicInfo Server に適用されないことがあります。

## MagicInfo Player S リモート サーバーの管理

MagicInfo Server にリモート サーバーを追加すると、MagicInfo Player S2 および MagicInfo Player S3 をリモートで管理できます。**SPLAYER リモート サーバー管理**をクリックします。サーバーをリモートで管理する方法については、[▶ デバイス詳細の表示](#)を参照してください。

### 📝 注記

MagicInfo Player S は、リモート サーバーの登録プロセスにより可能となるリモート コントロール機能をサポートしていません。



サーバー名	MagicInfo Player S リモート サーバーの名前を表示します。
IP	MagicInfo Player S リモート サーバーの IP アドレスを表示します。
Web ポート	MagicInfo Player S リモート サーバーの Web ポート番号を表示します。

SSL	SSL 使用ステータスを表示します。
ステータス	MagicInfo Player S リモート サーバーのステータスを表示します。

## MagicInfo Player S リモート サーバーの追加

- 1 MagicInfo Player S リモート サーバーを追加するには、**追加**をクリックします。
- 2 MagicInfo Player S リモート サーバー登録ウィンドウで、各フィールドを設定し、**保存**をクリックします。
  - MagicInfo Player S リモート サーバー名は、現在使用している名前とは異なる必要があります。サーバー名フィールドの横にある **OK** をクリックして、利用可能かどうかを確認します。

### 注記

MagicInfo Player S リモート サーバーの情報を削除するには、リストで MagicInfo Player S リモート サーバーを選択し、**削除**をクリックします。

# SLM ライセンスの管理

MagicInfo Server 用にアクティベートされたライセンスに関する情報を確認したり、ライセンスを管理したりします。

**ライセンス情報**をクリックします。

## 追加ライセンスのアクティベーション

ライセンスの使用期間を延長または新規デバイスのライセンスを追加します。

### 📝 注記

- 登録したライセンスの有効期限日を延長するには、製品を購入した販売店またはお近くの営業所にお問い合わせください。
- 試用版ライセンスでは、追加のアクティベーションは使用できません。
- 初めてライセンスを登録する場合の登録方法に関する詳細については、以下を参照してください。 ▶ [製品ライセンスのアクティベーション](#)

1 リストから目的のライセンスのチェックボックスを選択し、**追加のアクティベーション**をクリックします。

2 インターネットの接続状態を選択し、**次へ**をクリックします。

### 📝 注記

- インターネットに接続していない場合、**切断**を選択し、画面の指示に従ってライセンスをアクティブ化します。
- ライセンスをオフラインで登録するには、ライセンス サーバー (https://v3.samsunggsbn.com) にアクセスしてアクティベーション キーを入手します。

3 **保存**をクリックします。

- 変更を反映するには、一度ログアウトして再度ログインします。

## ライセンスの返却

---

ライセンスは、1 台のコンピュータで認証されると、別のコンピュータで使用することはできません。有効にしたソフトウェアを別のコンピュータに移動する場合、またはライセンスの使用を中止する場合は、ライセンスを返却します。

### 注記

試用版ライセンス キーは返却できません。

### 注意

ライセンスを返却すると、MagicInfo Server に接続されたデバイスの情報は削除され、MagicInfo Server を使用できなくなります。MagicInfo Server を再び使用するには、最初のライセンス アクティベーション プロセスをやり直します。

- 1 リストから目的のライセンスのチェックボックスを選択し、**ライセンスの返却**をクリックします。
- 2 ウィンドウが表示されるので、**OK** をクリックしてライセンスの返却を確定します。
- 3 インターネット接続ステータスを選択し、**OK** をクリックします。

### 注記

- インターネットに接続していない場合、**切断状態**を選択し、画面の指示に従ってライセンスを返却します。
- ライセンスをオフラインで返却するには、ライセンス サーバー ([http : //v3.samsunggsbn.com](http://v3.samsunggsbn.com)) にアクセスしてアクティベーション キーを入力します。

- 4 **OK** をクリックします。

## ライセンスの発行履歴の確認

---

MagicInfo Server で管理されている発行済みのライセンスを表示するには、**ライセンス履歴**をクリックします。

## タグの管理

MagicInfo Server にタグを追加して、これらのタグを DLM の要素、プレイリストのコンテンツ ファイル、またはデバイスに割り当てます。タグ付きコンテンツ ファイルは、同じタグを持つデバイスでのみ再生されます。

**タグ管理**をクリックします。

## タグの表示

MagicInfo Server に追加されたタグを表示します。

- **すべて** : MagicInfo Server に追加されたすべてのタグを表示します。
- **グループ** : ユーザー グループ別にタグを表示します。

### 注記

- 総括管理者以外のユーザーは、該当する組織タグとグローバル使用の共通タグしか表示できません。
- 共通タグには、**Common** が表示されます。

## タグの追加

- 1 タグを追加するには、**追加**をクリックします。
- 2 ウィンドウにタグの名前、組織および説明を入力し、**保存**をクリックします。

### 注記

タグを削除するには、リストからタグを選択し、**削除**をクリックします。

# 診断上の管理

MagicInfo Server および MagicInfo Player I のステータスを診断できます。

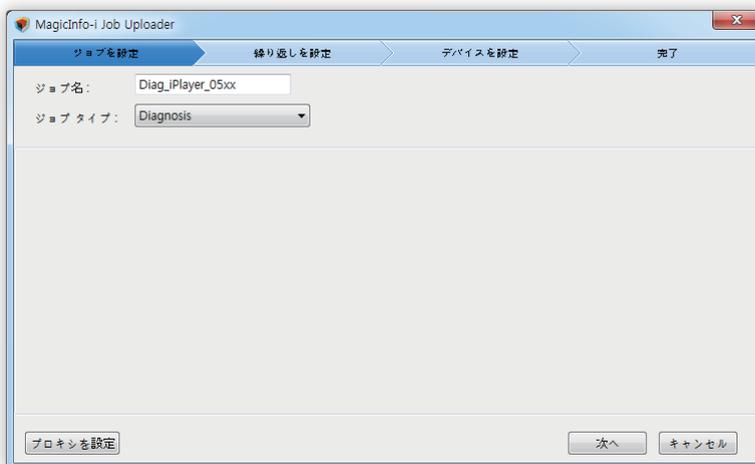
**診断上の管理**をクリックします。

## MagicInfo Server の診断

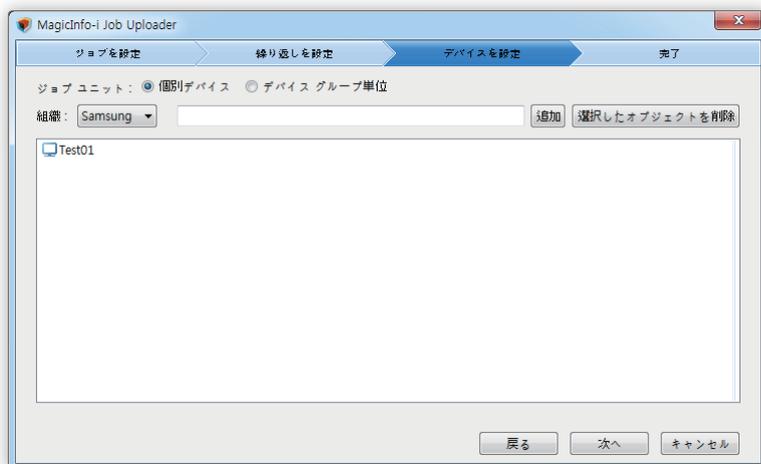
- 1 **診断** > **SERVER** をクリックします。
- 2 通知のダイアログ ボックスで **OK** をクリックして、診断を開始します。
  - MagicInfo Server 診断が完了したら、リストに結果が表示されます。

## MagicInfo Player I の診断

- 1 **診断** > **iPLAYER** をクリックします。
- 2 タスク設定ウィンドウでタスクに名前を指定し、**次へ**をクリックします。



- 3 タスク ユニートを指定し、デバイスまたはデバイス グループを選択して、**次へ**をクリックします。



- 4 プロセスが終了して通知のダイアログ ボックスが表示されたら、**OK** をクリックします。
  - MagicInfo Player I の診断結果が表示されます。

## 検査結果の削除

診断結果を削除するには、リストから結果を選択し、**削除**をクリックします。

### 注記

診断結果を削除する場合、確認メッセージは表示されません。削除した診断結果を復元することはできません。

## 外部リンクの使用

MagicInfo Server の操作を容易にするため、Web サイトの追加を選択できます。

- 1 **外部リンク**の横にある **+** をクリックします。
- 2 リンクの名前と URL を入力し、**保存**をクリックします。
  - 追加したリンクのリストを表示するには、**外部リンク**の横にある **▼** をクリックします。
  - リストからリンクをクリックしてWeb サイトを開きます。

# コンテンツ再生のガイド

MagicInfo Player から MagicInfo Server にコンテンツ ファイルを送信し、デバイスで再生する方法について説明します。

## 注記

- MagicInfo Server の管理者（一般的な管理者または組織の管理者）は、各ユーザーに対して役割を割り当てることができます。使用可能な MagicInfo Server 機能は、ユーザーの役割によって異なります。ユーザーの役割の詳細については、以下を参照してください。 [▶ ユーザーの役割の変更](#)
- この章では、総括管理者権限でサイン インしていることを前提とします。

## コンテンツの登録

MagicInfo Server にログインし、デバイスで再生するコンテンツを追加します。

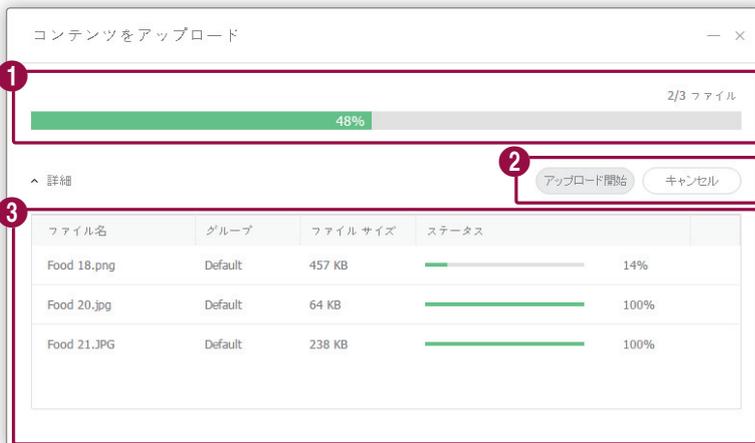
メイン メニュー バーで  をクリックします。

## ローカル コンテンツ ファイルの追加

コンピュータに保存されたコンテンツ ファイルを追加します。

- 1 **コンテンツをアップロード** > **コンテンツをアップロード** をクリックします。
- 2 アップロードするコンテンツ ファイルを選択します。選択したファイルが、アップロード ウィンドウに追加されます。  
**オプション 1** コンテンツ ファイルを選択し、コンピュータからアップロード ウィンドウへドラッグします。  
**オプション 2** アップロード ウィンドウをクリックして、コンテンツ ファイルを選択し、**開く** をクリックします。

### 3 アップロード ウィンドウで**アップロード開始**をクリックします。コンテンツ ファイルが追加されました。



- 1 アップロードの進捗を表示します。
- 2 コンテンツのアップロードを開始または取り消します。
- 3 アップロードするコンテンツ ファイルの詳細情報を表示します。

#### 注記

コンテンツ ファイルの情報を表示または非表示にするには、**詳細**をクリックします。

## 離れた場所からのコンテンツ ファイルの追加

コンピュータに保存されたコンテンツ ファイルを離れた場所に追加します。離れた場所からコンテンツ ファイルが追加された場合、MagicInfo Server は、追加されたコンテンツ ファイルを更新するためにソース コンピュータと定期的に通信します。

### FTP モードでのコンテンツ ファイルの追加

- 1 コンテンツをアップロード > FTP をクリックします。
- 2 コンテンツ ファイルのインポート元となる FTP サーバーを指定します。

<b>コンテンツ名</b>	FTP コンテンツ ファイル名を入力します。
<b>FTP サーバー IP アドレス</b>	コンテンツ ファイルをインポートする FTP サーバーの IP アドレスまたはホスト名を入力します。
<b>FTP ポート</b>	コンテンツ ファイルをインポートする FTP サーバーのポート番号を入力します。
<b>ログイン ID</b>	FTP サーバーへの接続に使用する ID を入力します。
<b>パスワード</b>	FTP サーバーへの接続に使用するパスワードを入力します。
<b>リモート ディレクトリ</b>	コンテンツ ファイルを含む FTP フォルダの場所を入力します。
<b>ポーリング間隔</b>	リモート ディレクトリからデータをダウンロードする間隔を設定します。

- 3 必要な設定の構成後、**保存**をクリックします。コンテンツ ファイルが追加されました。

## CIFS モードでのコンテンツ ファイルの追加

- 1 コンテンツをアップロード > **CIFS** をクリックします。
- 2 コンテンツ ファイルのインポート元となる CIFS サーバーを指定します。

The screenshot shows a dialog box titled "Add CIFS Content" with a close button (X) in the top right corner. The dialog contains the following fields and controls:

- コンテンツ名**: Input field with placeholder text "Enter content name".
- CIFS Server IP Address**: Input field with placeholder text "Enter IP, host name".
- ログイン ID**: Input field with placeholder text "Enter ID".
- パスワード**: Input field with placeholder text "Enter Password".
- Remote Directory**: Input field with placeholder text "Enter Remote Directory". Below this field is a note: "(例:/Shared/Folder/Name/ または /)".
- ポーリング間隔**: A dropdown menu currently showing "1" and a unit "分" (minutes).

At the bottom of the dialog, there are two buttons: "保存" (Save) and "キャンセル" (Cancel).

<b>コンテンツ名</b>	CIFS コンテンツ ファイル名を入力します。
<b>CIFS サーバー IP アドレス</b>	コンテンツ ファイルをインポートする CIFS サーバーの IP アドレスまたはホスト名を入力します。
<b>ログイン ID</b>	CIFS サーバーへの接続に使用する ID を入力します。
<b>パスワード</b>	CIFS サーバーへの接続に使用するパスワードを入力します。
<b>リモート ディレクトリ</b>	コンテンツ ファイルを含む CIFS フォルダの場所を入力します。
<b>ポーリング間隔</b>	リモート ディレクトリからデータをダウンロードする間隔を設定します。

- 3 必要な設定の構成後、**保存**をクリックします。コンテンツ ファイルが追加されました。

### CIFS

CIFS (Common Internet File System) とは、インターネットを介して離れた場所からコンピュータ上のファイルまたはサービスを要求するための標準プロトコルです。クライアント-サーバー モデルでは、クライアントが、別のコンピュータのサーバーへのファイル アクセスまたはプログラム メッセージ転送要求を開始します。サーバーは、要求への応答をクライアントに送信します。

## ストリーミング コンテンツの登録

ストリーミングするコンテンツの詳細を登録します。これにより LFD デバイスを URL に直接接続してコンテンツを再生できます。

### 注記

- ストリーミング コンテンツは MagicInfo Player I および Player S3 で利用できます。
- MagicInfo Player I と互換性のあるプロトコル : MMS, RTP, RTSP, HTTP
- MagicInfo Player S3 と互換性のあるプロトコル : MMS, RTP, HLS, HTTP

- 1 コンテンツをアップロード > ストリーミングをクリックします。
- 2 ストリーミング コンテンツの情報を設定します。

ストリーミング

コンテンツ名

アドレス

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

機器でサポートされていないストリーミングプロトコルを使用すると、コンテンツが正常に再生されません。

保存 キャンセル

コンテンツ名	ストリーミング コンテンツの名前を入力します。
アドレス	サーバー プロトコルとコンテンツを登録している URL を入力します。

- 3 必要な設定の構成後、**保存**をクリックします。コンテンツ ファイルが追加されました。

## デバイスの追加

コンテンツ ファイルの配布先となるデバイスを MagicInfo Server に追加します。

メニュー バーで  を選択します。

### 注記

新しいデバイスを承認できるのは、総括管理者のみです。

- 1 MagicInfo Server にデバイスを追加するには、**未承認**をクリックします。MagicInfo Server に接続され、承認待ちのデバイス リストが表示されます。
- 2 デバイスを選択し、**承認**をクリックします。デバイスを許可するためのウィンドウが表示されます。
- 3 名前、グループ、場所、および有効期限の日付を指定します。**OK**をクリックします。デバイスが許可されました。



デバイス承認

デバイス名: jgk\_desk

デバイス グループ: デバイス グループを選択

場所: 場所

期限切れ: 2016-03-10  期限なし

OK キャンセル

### 注記

- 無許可のデバイスを許可せずに削除するには、デバイスを選択し、**削除**をクリックします。
- 同じモデルの複数のデバイスを許可するには、複数のデバイスを選択し、**承認**をクリックします。それらのデバイスを代表する名前を入力すると、そのデバイス名が「代表名\_(連番)」の形式で保存されます。

# スケジュールの追加

スケジュールを作成し、MagicInfo Server に保存されたデバイスに追加します。

メニュー バーで  を選択します。

## MagicInfo スケジュールの作成

- 1 スケジュールを作成 > コンテンツをクリックします。
- 2 スケジュールを作成 の最初の設定を行い、作成をクリックします。



### サポートされる機器

スケジュールの配布先となるデバイスの種類を選択します。

#### 注記

- 共通のスケジュールはすべてのデバイスの種類に対応しています。
- 選択したデバイスより高パフォーマンスのデバイスは、自動的に選択肢に含まれます。たとえば、S2 Player を選択すると、S3 Player や i Player などの高位バージョンが自動的に選択されます。
- サポートされる機器には、現在 MagicInfo Server にライセンスが登録されているデバイスの種類のみが表示されます。

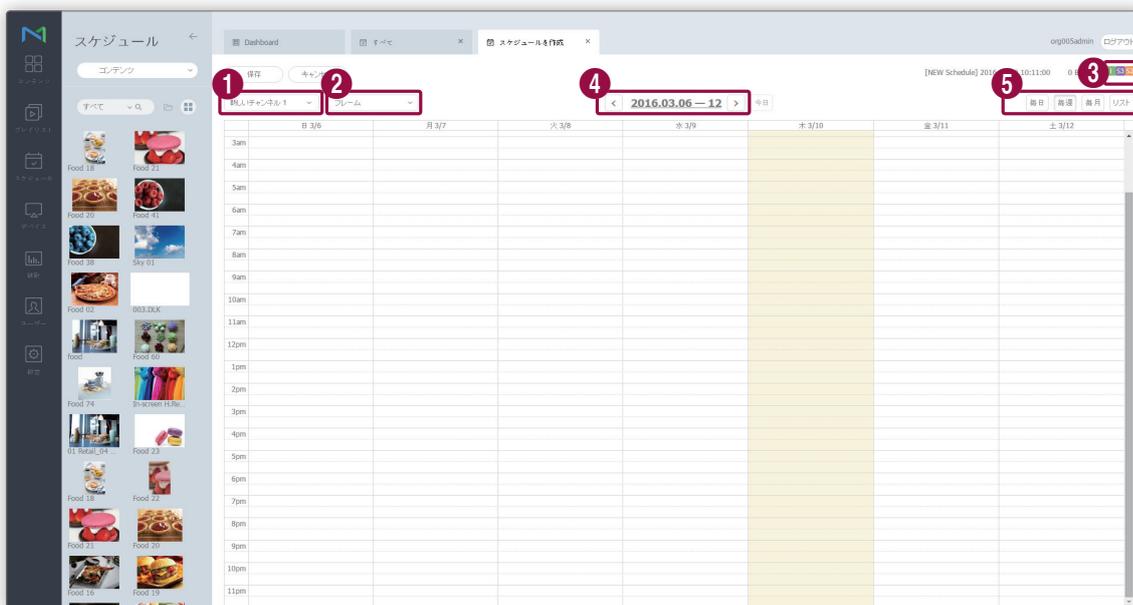
### スケジュールの種類

スケジュールの種類を選択します。**全般**を選択します。

#### 注記

スケジュールの種類で利用可能なオプションは、選択したデバイスの種類に応じて異なります。

3 所定のスケジュール設定を構成します。



チャンネルを設定します。チャンネルを追加または変更するには、**チャンネルの編集**をクリックします。「チャンネルの変更」ウィンドウを使用して、チャンネルを選択します。あるいは、**追加**をクリックして、チャンネル名と、チャンネルを追加する番号を設定します。

1 **チャンネルとは**

チャンネルは TV 放送チャンネルとほぼ同じです。スケジュールを作成するときにチャンネルを追加し、次にデバイスにチャンネルを配布します。これでデバイス チャンネルを変更することにより目的のコンテンツを再生できるようになります。チャンネル変更の詳細については、以下を参照してください。▶ [デバイス チャンネルの変更](#)

2

スケジュールの配布先となるデバイスのスクリーン フレームを選択します。選択したフレームに応じてデバイス画面が分割され、コンテンツ ファイルが再生されます。フレームを変更するには、**フレームの編集**をクリックします。

フレーム設定の詳細については、以下を参照してください。▶ [スケジュール作成時のフレーム レイアウト設定](#)。

3

スケジュールを配布するデバイスの種類を表示します。

4

日付を選択して、スケジュールを割り当てます。

5

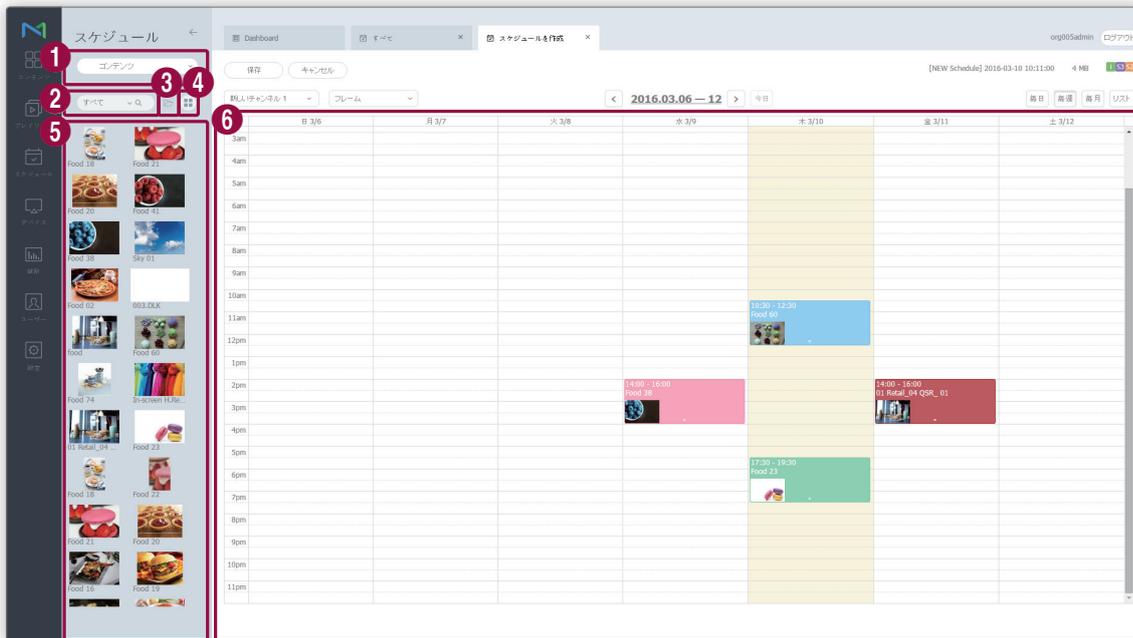
スケジュールを割り当てるタイムテーブルの時間単位を指定します。タイムテーブルには、毎日、毎週または毎月のいずれかを選択することができます。

- **毎日**：1 日のタイムテーブルを表示します。
- **毎週**：1 週間のタイムテーブルを表示します。
- **毎月**：1 か月のタイムテーブルを表示します。
- **リスト**：タイムテーブルに割り当てられたコンテンツ ファイルの再生スケジュールを、リストとして表示します。

4 以下のオプションのいずれかを使用して、スケジュールにプログラムを追加します。

**オプション1** リストのコンテンツをクリックして、スケジュール表にドラッグします。追加されたコンテンツをクリックします。

**オプション2** スケジュール表でタイム スロットをクリックまたはドラッグしてコンテンツを追加します。



- 1 コンテンツ、プレイリストまたは入力信号で表示を並び替えることができます。
- 2 コンテンツ ファイルまたはプレイリストを名前を検索します。特定のコンテンツの種類を検索するには、空白をクリックします。
- 3 特定グループのコンテンツを表示します。
- 4 サムネイルの表示またはリストの表示でコンテンツのリストを並び替えます。
- 5 コンテンツ、プレイリストまたは入力信号をリストに表示します。
- 6 これがスケジュール表です。コンテンツをドラッグするか、タイム スロットをクリック/ドラッグします。

5 [プログラムの作成] ウィンドウを使用して、所定のプログラム設定を構成し、**保存**をクリックします。

<b>コンテンツ</b>	デバイスへ配布するコンテンツ、プレイリストおよび/または入力信号を選択または変更します。
<b>再生日</b>	スケジュールを実行する期間を指定します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>スケジュールを連続して実行するには、<b>期限なし</b>チェックボックスを選択します。</li> </ul>
<b>繰り返し</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>1回</b>：1回だけスケジュールを実行します。</li> <li><b>毎日</b>：毎日スケジュールを繰り返します。</li> <li><b>毎週</b>：指定された日数スケジュールを繰り返します。</li> <li><b>毎月</b>：毎月指定された日付にスケジュールを繰り返します。</li> </ul>
<b>再生時間</b>	コンテンツ ファイルの再生時刻を設定します。 コンテンツを指定の期間にわたって連続して再生するには、 <b>24 時間</b> チェックボックスを選択します。

**注記**

プログラムは TV 放送の番組とほぼ同じです。選択したコンテンツを設定された期間にわたって再生できます。

6 必要なスケジュール設定の構成後、**保存**をクリックします。

7 スケジュール配備の設定で詳細を設定して、**保存**をクリックします。**詳細オプション**をクリックして、追加設定を表示します。

<b>スケジュール名</b>	スケジュール名を指定します。同じスケジュール名を複数使用することはできません。
<b>スケジュール グループ</b>	スケジュールのグループを選択します。
<b>公開先</b>	 をクリックして、スケジュールの配布先となるデバイス グループを選択します。グループ別にデバイスを選択することができます。個別のデバイスを選択することはできません。
<b>説明</b>	スケジュールの説明を入力します。
<b>BGM</b>	スケジュールの BGM として使用するコンテンツ ファイルを選択します。スケジュールで使用するコンテンツ ファイルが音声を含むビデオの場合は、音声指定された BGM に置換され、ビデオのみが再生されます。
<b>コンテンツの同期</b>	コンテンツ ファイルの同期モードを有効または無効にします。コンテンツ ファイルの同期とは、スケジュールを共有する複数のデバイスで再生されたコンテンツ ファイルの再生時間を同期する機能です。この機能は、同じネットワーク上に存在するデバイスでのみ利用することができます。

## 予約を配布

予約を選択すると、指定した時間にスケジュールが配備されます。すべてのスケジュール変更リクエストは、指定された配布時刻まで保存されます。これらの変更は、スケジュールの配布時に一括して適用されます。

 注記

- VideoWall レイアウトを構成しているデバイスに VideoWall スケジュールを配布することも可能です。詳細については、以下を参照してください。▶ [VideoWall スケジュールの作成](#)
- 複数のデバイスで異なるコンテンツを同時に再生できます。詳細については、以下を参照してください。▶ [同期した再生スケジュールの作成](#)

## LFD 設定

デバイスへのスケジュールの配布後、スケジュール指定済みのコンテンツ ファイル設定に合わせて、デバイス設定を離れた場所から変更したり、デバイス情報を表示することができます。

デバイスを設定するには、メニュー バーで  をクリックします。

## デバイス詳細の表示

リストのデバイス名をクリックして、デバイスの詳細を表示および編集します。

コンテンツの再生ステータスの詳細を表示するには、リストからデバイス名をクリックします。



デバイス情報	再生中のコンテンツ	コンテンツダウンロードステータス	システム使用状況	Software Error
スケジュール				
・コンテンツ	-			
・メッセージ	-			
・イベント	-			
デバイスモデル名	S			
MAC アドレス	fe-ed-9a-1e-06-81			
IP	192.168.0.27			
ファームウェアバージョン	T-GFSLAKUC 0717.0.T-GFSLAKUS-1000			
使用可能メモリ	1GB			

メモ   編集   リモコン   閉じる

<p>スクリーン キャプチャ</p>	<p>チェックボックスを選択して、デバイスのスクリーンショットを表示します。</p> <p> <b>注記</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• スクリーンショット画像が保存されていない場合は、画像は表示されません。</li> <li>• MagicInfo Player S は、スクリーンショット画像を表示する機能をサポートしていません。</li> <li>• 設定タブでは、選択したデバイスのスクリーンショットを作成する頻度を設定できます。詳細については、<a href="#">▶ デバイス設定の変更</a>を参照してください。</li> </ul>
<p>デバイス情報</p>	<p>デバイスの情報を表示します。</p>
<p>放送コンテンツ</p>	<p>デバイスで再生中のコンテンツ ファイルの詳細を表示します。</p>
<p>コンテンツ ダウンロード ステータス</p>	<p>デバイスにダウンロードされているコンテンツのステータスを表示します。</p>
<p>システム使用状況</p>	<p>デバイスの CPU、RAM およびネットワークの使用状況をグラフ表示します。</p> <p>CPU、RAM およびネットワークの使用状況を表示するには、<b>開始</b>をクリックします。</p>
<p>エラー</p>	<p>最近のエラーを表示します。MagicInfo Player のエラー情報の詳細を表示するには、<b>詳細表示</b>をクリックします。</p>
<p>メモ</p>	<p>デバイスにメモを追加します。</p>
<p>編集</p>	<p>クリックして、デバイスの情報を編集します。詳細については、<a href="#">▶ デバイス情報の編集</a>を参照してください。</p>
<p>リモコン</p>	<p>デバイスが MagicInfo Server に接続している場合は、そのデバイスをリモートで表示および設定できます。このオプションをクリックすると、デバイスの現在の画面が新規ウィンドウに表示されません。</p> <p> <b>注記</b></p> <p>リモート アクセス機能は、MagicInfo Player I で利用可能です。MagicInfo Server にリモート サーバーを追加すると、MagicInfo Player S2 と MagicInfo Player S3 のデバイスからリモートで制御できます。MagicInfo Player S リモート サーバーの詳細については、以下を参照してください。 <a href="#">▶ MagicInfo Player S リモート サーバーの管理</a></p>
<p>閉じる</p>	<p>デバイスの詳細ウィンドウを閉じます。</p>

## デバイス情報の編集

以下のいずれかを使用してデバイスの情報を編集します。

**オプション 1** リストからデバイスを選択して、**編集**をクリックします。複数のデバイスを選択した場合、**複数を編集**をクリックします。

**オプション 2** リストからデバイス名をクリックして、デバイス詳細ウィンドウで**編集**をクリックします。

## 基本情報の編集

- 1 編集ウィンドウで**情報**タブを選択します。
- 2 情報を表示して編集してから、**保存**をクリックします。

The screenshot shows a window titled '編集 Device018' with a close button (X) in the top right corner. The window has a tabbed interface with '情報' (Information) selected. Below the tabs, there are two sections: 'デフォルト情報' (Default Information) and 'バージョン' (Version). The 'デフォルト情報' section includes fields for 'デバイス名' (Device Name) with the value 'Device018', 'MAC アドレス' (MAC Address) with the value 'fe-ed-9a-1e-06-81', 'IP' with the value '192.168.0.27', 'デバイス モデル名' (Device Model Name) with a dropdown menu showing 'S', and '場所' (Location) with an empty text box. The 'バージョン' section includes 'ファームウェア バージョン' (Firmware Version) with the value 'T-GFSLAKUC 0717.0.T-GFSLAKUS-1000', 'OS イメージのバージョン' (OS Image Version) with the value 'Linux:3.8.13;', and 'クライアントプログラムのバージョン' (Client Program Version) with the value 'B2B-EP-MIP-4716-2'. At the bottom of the window, there is a 'システム' (System) field and two buttons: '保存' (Save) and '閉じる' (Close).

### デフォルト情報

- **デバイス名**：デバイス名を変更します。
- **MAC アドレス**：デバイスの MAC アドレスを表示します。
- **IP**：IP アドレスを表示します。
- **デバイス モデル名**：デバイス モデル名を変更します。
- **場所**：デバイスの場所の詳細を編集します。

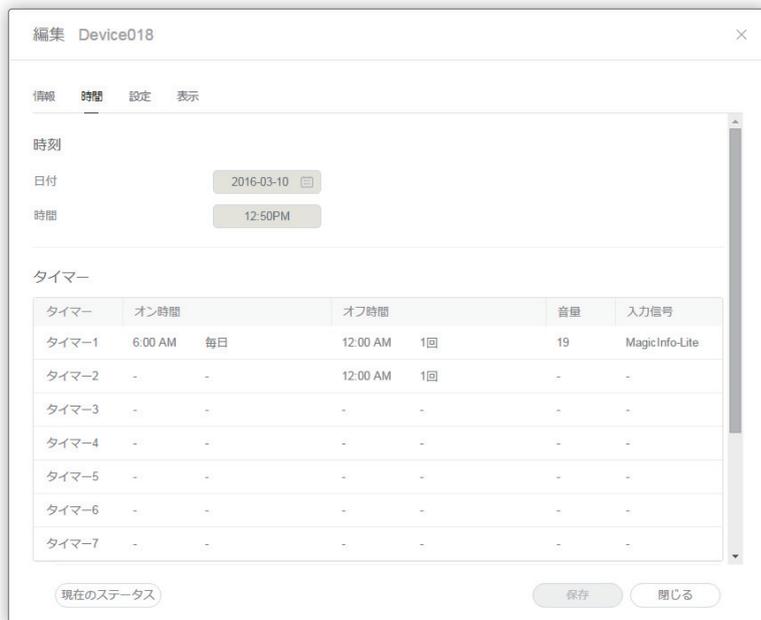
### バージョン

- **ファームウェア バージョン**：デバイスのファームウェア バージョンを表示します。
- **OS イメージのバージョン**：デバイスの OS イメージのバージョンを表示します。
- **クライアントプログラムのバージョン**：デバイスのクライアント プログラムのバージョンを表示します。

<p>システム</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>CPU</b> : デバイスの CPU 情報を表示します。</li> <li>▪ <b>メモリ サイズ</b> : デバイスのメモリ容量を表示します。</li> <li>▪ <b>ストレージ サイズ</b> : デバイスのストレージ容量を表示します。</li> <li>▪ <b>ビデオ アダプタ</b> : デバイスのグラフィック カード情報を表示します。</li> <li>▪ <b>ビデオ メモリ</b> : デバイスのグラフィック メモリ容量を表示します。</li> <li>▪ <b>ビデオ ドライバ</b> : デバイスのグラフィック カード ドライバ情報を表示します。</li> </ul>
<p>ストレージ サイズ :</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>ディスク使用量</b> : 使用しているディスク領域を表示します。</li> <li>▪ <b>使用可能な容量</b> : 使用可能なディスク領域を表示します。</li> </ul>
<p>ETC</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>承認日</b> : デバイスの承認日を表示します。</li> <li>▪ <b>画面サイズ</b> : デバイスの画面サイズを表示します。</li> <li>▪ <b>解像度</b> : デバイスの画面解像度を表示します。</li> <li>▪ <b>EFW ステータス</b> : デバイスのディスクが書き込み保護されているか確認します。</li> <li>▪ <b>コード</b> : デバイスのコードを表示します。</li> <li>▪ <b>シリアル キー</b> : デバイスのシリアル キーを表示します。</li> </ul>

## 時間の編集

- 1 編集ウィンドウで**時間**タブを選択します。
- 2 情報を表示して編集してから、**保存**をクリックします。
  - 現在のデバイス ステータスを更新するには、**現在のステータス**をクリックします。



タイマー	オン時間	オフ時間	音量	入力信号
タイマー1	6:00 AM 毎日	12:00 AM 1回	19	MagicInfo-Lite
タイマー2	-	12:00 AM 1回	-	-
タイマー3	-	-	-	-
タイマー4	-	-	-	-
タイマー5	-	-	-	-
タイマー6	-	-	-	-
タイマー7	-	-	-	-

<b>時刻</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>日付</b> : デバイスの日付 (今日) を設定します。</li> <li>▪ <b>時間</b> : デバイスの現在の時間を設定します。</li> </ul>
<b>タイマー</b>	デバイスのオンとオフを切り替えるタイマーを設定します。詳細については、 <a href="#">▶ タイマーの設定</a> を参照してください。
<b>休日の管理</b>	<b>休日</b> : 特定の日にデバイスが動作しないようにするには、休日を割り当てます。

## タイマーの設定

デバイスのオンとオフを切り替えるタイマーを設定します。

- 1 リストでタイマーをクリックします。
  - 設定済みのタイマーをクリックすると、そのタイマーを編集して使用できます。
  - 新規タイマーを追加するには、設定されていないタイマーをクリックします。
- 2 タイマーの詳細を指定します。

編集 Device018

情報 時間 設定 表示

タイマー

タイマー	オン時間	オフ時間	音量	入力信号
タイマー1	6:00 AM 毎日	12:00 AM 1回	19	MagicInfo-Lite

オンタイマー  使用する  使用しない

日  日  月  火  水  木  金  土

オン時間

音量

入力信号

休日  適用

オフタイマー  使用する  使用しない

日  日  月  火  水  木  金  土

オフ時間

休日  適用

現在のステータス

### オンタイマー

デバイスをオンにする時間を設定します。タイマーを使用するには、**使用する**を選択します。

- **日**：タイマーを繰り返すには曜日を設定します。
- **オン時刻**：デバイスをオンにする時間を設定します。
- **音量**：デバイスをオンにしたときに適用する音量を設定します。
- **入力信号**：デバイスをオンにしたときに適用する入力信号を選択します。

### オフタイマー

デバイスをオフにする時間を設定します。タイマーを使用するには、**使用する**を選択します。

- **日**：タイマーを繰り返すには曜日を設定します。
- **オフ時刻**：デバイスをオフにする時間を設定します。

## デバイス設定の変更

- 1 編集ウィンドウで**設定**タブを選択します。
- 2 情報を表示して編集してから、**保存**をクリックします。

### タイムゾーン

- **タイムゾーン**：各都市のタイムゾーンを選択します。
- **夏時間 (DST)**：夏時間モードのオン/オフを切り替えます。夏時間モードを使用する場合、開始と終了の設定を構成します。

#### 注記

夏時間とは、サマータイムとしても知られ、夏期に時間を 1 時間進める制度です。

### 接続

- **MagicInfo Server URL**：MagicInfo Server のアドレスを設定します。
- **プロキシ設定**：プロキシ サーバーを有効または無効にします。必要に応じて設定を編集します。
- **FTP 接続モード**：FTP 接続モードを構成します。
- **接続時間制限**：FTP サーバーとの通信が一定時間使用できない場合、タイムアウトオプションを設定して MagicInfo Server からの接続を切断します。

<p><b>間隔</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>トリガー間隔</b>：トリガー サイクルを指定します。</li> <li>▪ <b>モニター間隔</b>：モニタリング サイクルを指定します。</li> <li>▪ <b>画面キャプチャ間隔</b>：画面キャプチャ サイクルを指定します。範囲は 1 ～ 180 分です。</li> <li>▪ <b>PDF 変換間隔</b>：各デバイスで、配布された PDF ドキュメントが別のページへと切り替わる時間間隔を設定します。このオプションは、ドキュメントが 1 ページ以上の場合にのみ有効になります。</li> <li>▪ <b>Office 変換間隔</b>：各デバイスで、配布された Office ドキュメントが別のページへと切り替わる時間間隔を設定します。このオプションは、ドキュメントが 1 ページ以上の場合にのみ有効になります。</li> </ul>
<p><b>管理</b></p>	<p><b>再生管理の確認</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Validity</b>：再生用ログの保存期間を設定します。</li> <li>▪ <b>有効サイズ</b>：再生用ログのストレージ サイズを設定します。</li> <li>▪ <b>最終確認時刻</b>：再生用ログに最後にアクセスした時間が表示されます。</li> </ul> <p> <b>注記</b></p> <p>期間が過ぎるか、スペースがいっぱいになると、コンテンツ ファイルが自動的に削除されます。</p>
<p><b>タグ</b></p>	<p><b>タグ</b>：デバイスにタグを追加します。</p>
<p><b>コンテンツ ダウンロード ステータス</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>設定</b>：ダウンロード サーバーからのみコンテンツをダウンロードします。</li> <li>▪ <b>間隔</b>：コンテンツをダウンロードする間隔を設定します。</li> <li>▪ <b>ジョブ ユニット</b>：ダウンロード間隔の単位を指定します。</li> </ul>

## 表示情報の編集

- 1 編集ウィンドウで**表示**タブを選択します。
- 2 情報を表示して編集してから、**保存**をクリックします。
  - **詳細表示**をクリックして、完全な表示の情報を表示します。
  - 現在のデバイス ステータスを更新するには、**現在のステータス**をクリックします。



## デバイス チャンネルの変更

以下のオプションのいずれかを使用してデバイスのスケジュール チャンネルを変更します。

**オプション 1** デバイスのリモコンを使ってチャンネルを変更します。

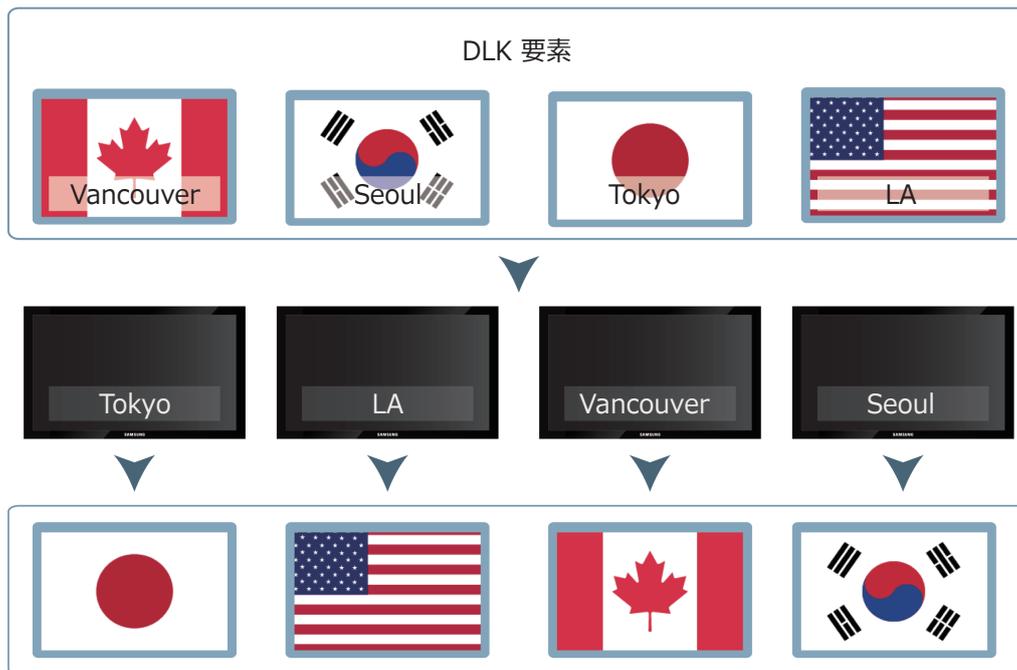
**オプション 2** リストからデバイスを選択して、クイック コントロールでチャンネルを変更します。

## タグの使用

デバイスおよびコンテンツ ファイルにタグを割り当てます。これにより、特定のデバイス上のコンテンツ ファイルを選択して再生できます。

### 注記

デバイスやコンテンツにタグを割り当てるには、最初に MagicInfo Server にタグを追加します。タグの追加や編集について詳しくは、以下を参照してください。▶ [タグの管理](#)



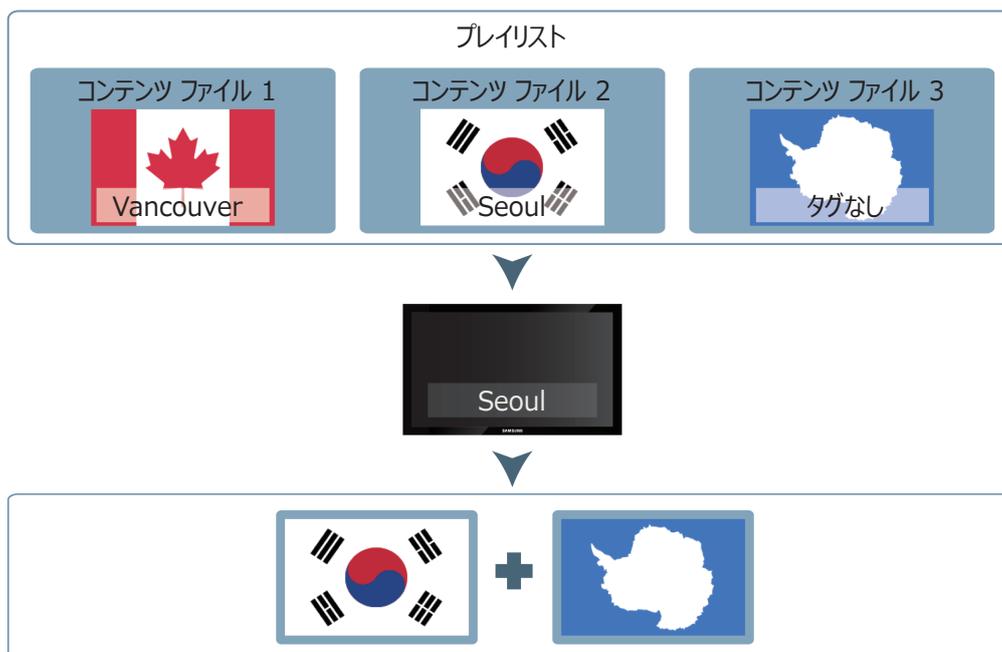
## タグの使用例

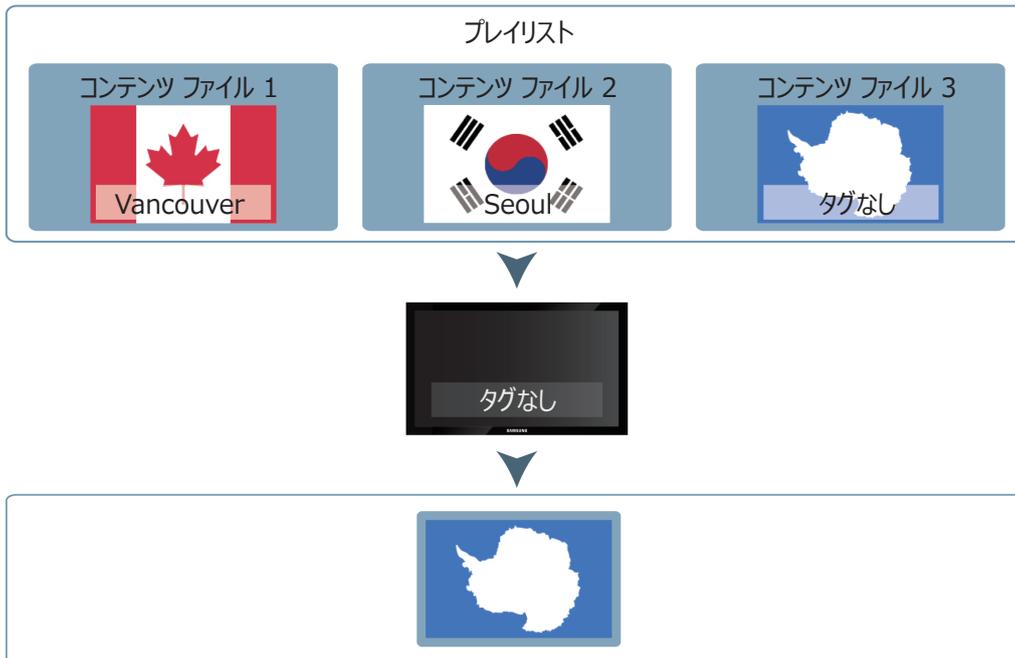
### プレイリスト タグ

プレイリスト内のコンテンツ ファイル毎に異なるタグを割り当てます。これにより、タグ付きのデバイスを使用して、プレイリスト内の同じタグを持つコンテンツ ファイルを選択して再生できます。

#### 注記

- プレイリストのコンテンツにタグを設定するには、以下を参照してください。 ▶ [一般的な再生リストの作成](#)
- タグを使用すると、異なるプレイリストのコンテンツを複数のデバイスで同時に再生できます。詳細については、以下を参照してください。 ▶ [同期した再生スケジュールの作成](#)
- デバイスのタグ設定について詳しくは、以下を参照してください。 ▶ [デバイスへのタグの割り当て](#)
- 必要に応じて、1 つのコンテンツ ファイルに複数のタグを挿入します。複数タグの使用の詳細については、以下を参照してください。 ▶ [複数タグの使用](#)



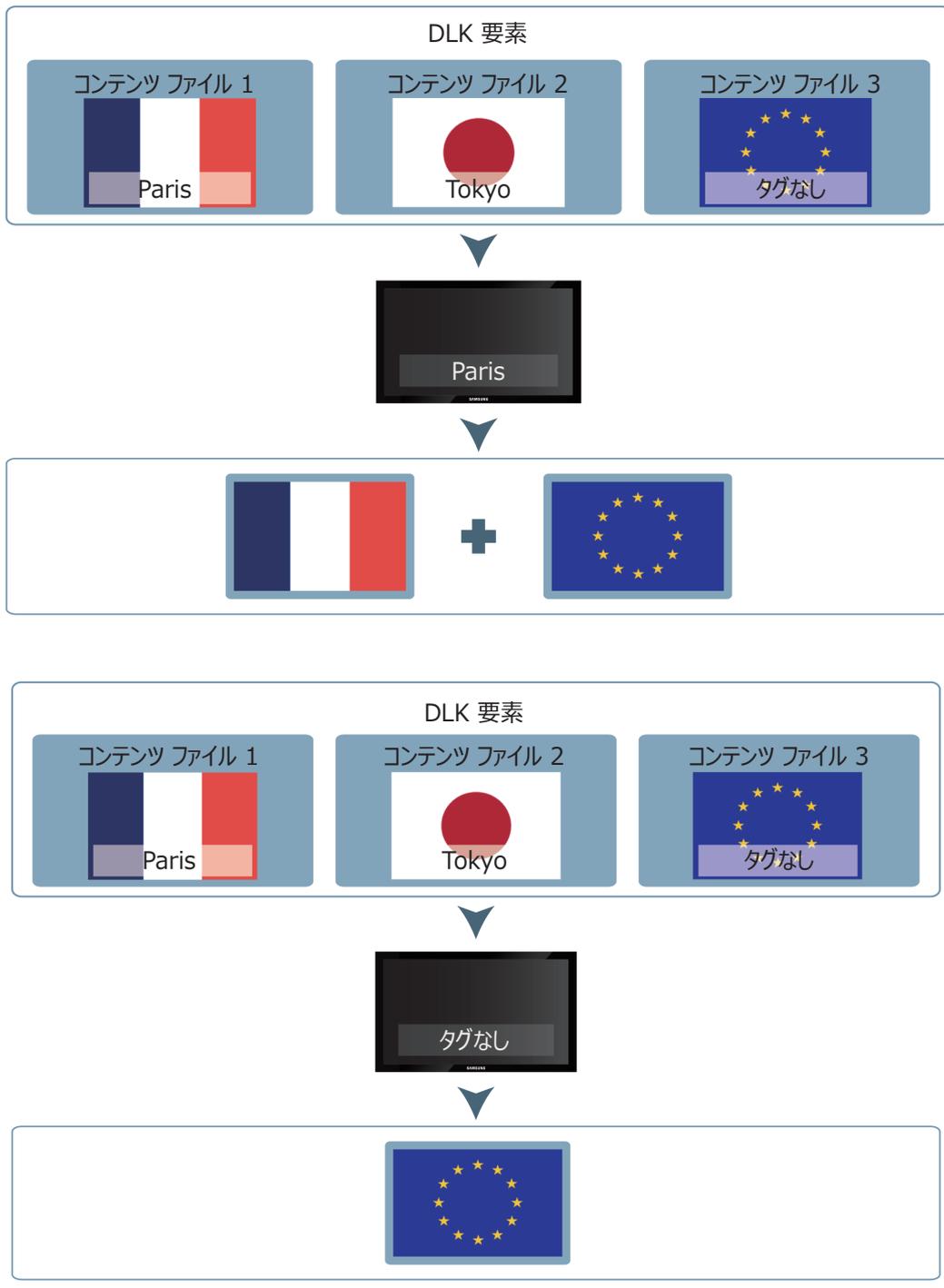


## DLK コンテンツ タグ

DLK テンプレートに挿入できる要素には、画像、テキスト、ビデオ ファイルなどがあります。ユーザーは、様々なコンテンツ ファイルを DLK テンプレートにマッピングできます。コンテンツ ファイル毎に異なるタグを割り当てます。これにより、タグ付きのデバイスを使用して、同じタグを持つコンテンツ ファイルを選択して再生できます。

### 注記

- DLK コンテンツ タグは、DLK コンテンツを作成するときに設定できます。詳細については、以下を参照してください。 ▶ [DLK コンテンツ ファイルの作成](#)
- デバイスのタグ設定について詳しくは、以下を参照してください。 ▶ [デバイスへのタグの割り当て](#)
- 必要に応じて、1 つのコンテンツ ファイルに複数のタグを挿入します。複数タグの使用の詳細については、以下を参照してください。 ▶ [複数タグの使用](#)



## DataLink タグ

コンテンツ ファイルと同じように、DLK データは、MagicInfo Server に追加されたタグをメイン タグとして使用します。

DLK データは複雑な可変情報を表示します。DataLink タグにより、目的に応じて情報を選択して表示できます。

### 注記

- DataLink タグは、DLK のコンテンツを作成するときに設定できます。詳細については、以下を参照してください。 ▶ [DLK コンテンツ ファイルの作成](#)
- デバイスのタグ設定について詳しくは、以下を参照してください。 ▶ [デバイスへのタグの割り当て](#)

## DataLink タグの例

- 1 複数のデバイスで「各都市の飛行情報」を表示するには、「飛行機の便名」データ列を DataLink コンテンツとして追加します。

Data Link

Datalink	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

Save Cancel

- 2 "都市名" データ カラムを DataLink タグ値として選択します。

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 タグ付きの各デバイスでは、設定したタグと一致する DataLink タグ値に対応する各都市の飛行情報がインポートされ、表示されます。例えば、タグが HONG KONG に設定されているタグ付きのデバイスでは 7C 267 と表示されます。たとえば、タグが GUAM に設定されたデバイスでは、LJ 417 が表示されます。

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

 **注記**

- メイン タグと DataLink タグは一緒に使用できます。
- 1 つのデータテーブルは複数の DataLink タグを持つことはできません。
- DataLink の詳細については、MagicInfo DataLink ユーザー ガイドを参照してください。

## 複数タグの使用

必要に応じて、1つのデバイスまたはコンテンツファイルに複数のタグを割り当てることができます。リストからタグを選択します。次に、**And** または **Or** 条件を選択します。

### And 条件

コンテンツは、コンテンツに割り当てられたすべてのタグを持つデバイス上で再生されます。



## Or 条件

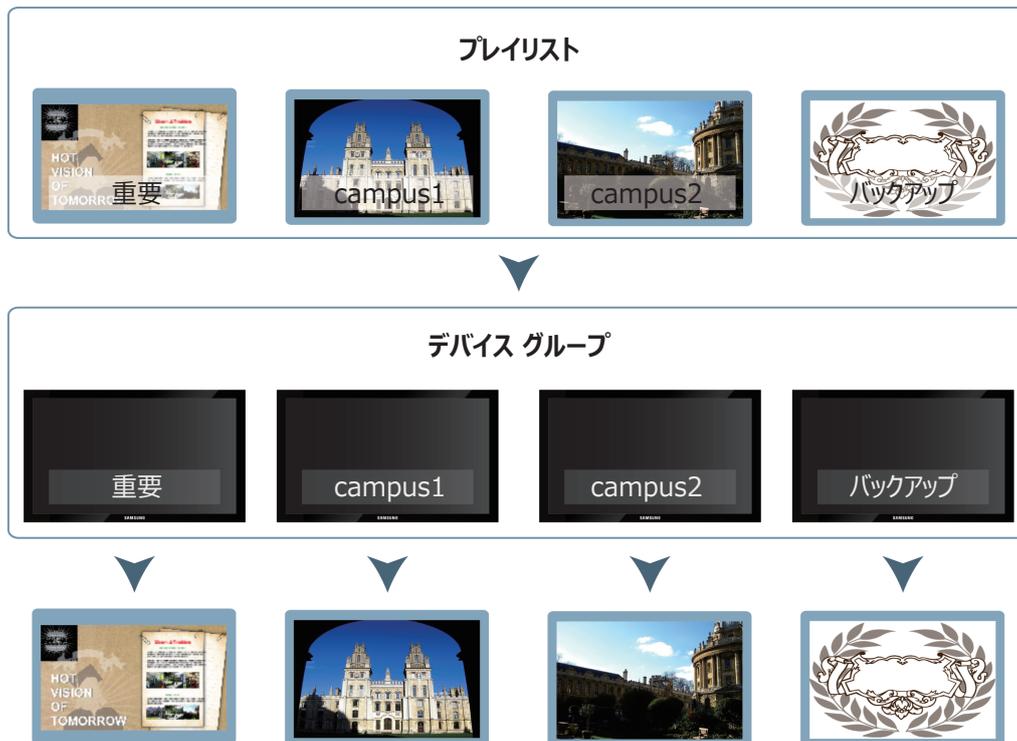
コンテンツは、コンテンツに割り当てられたタグのうちの 1 つ以上を持つデバイス上で再生されます。



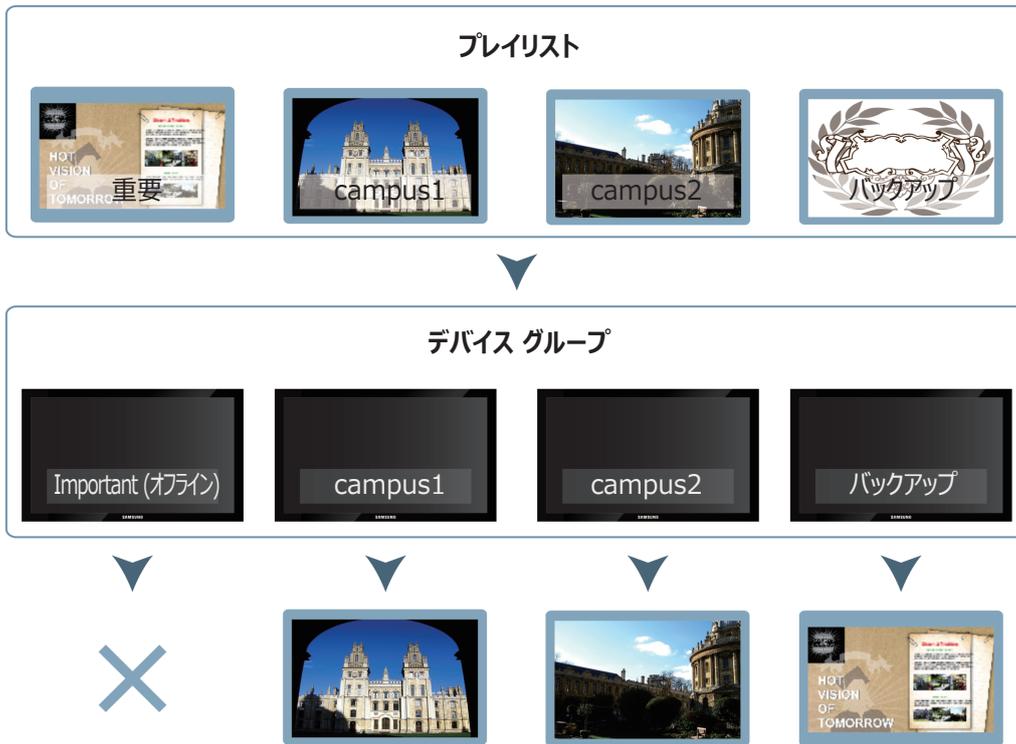
# バックアップ プレーヤーの使用

重要なコンテンツを再生するデバイスがネットワークから切断された場合、または、デバイスの入力信号が変更された場合、デバイスにバックアップ プレーヤーを設定していれば、変更が自動的に検出され、バックアップを使用してコンテンツが継続して再生されます。

## 通常



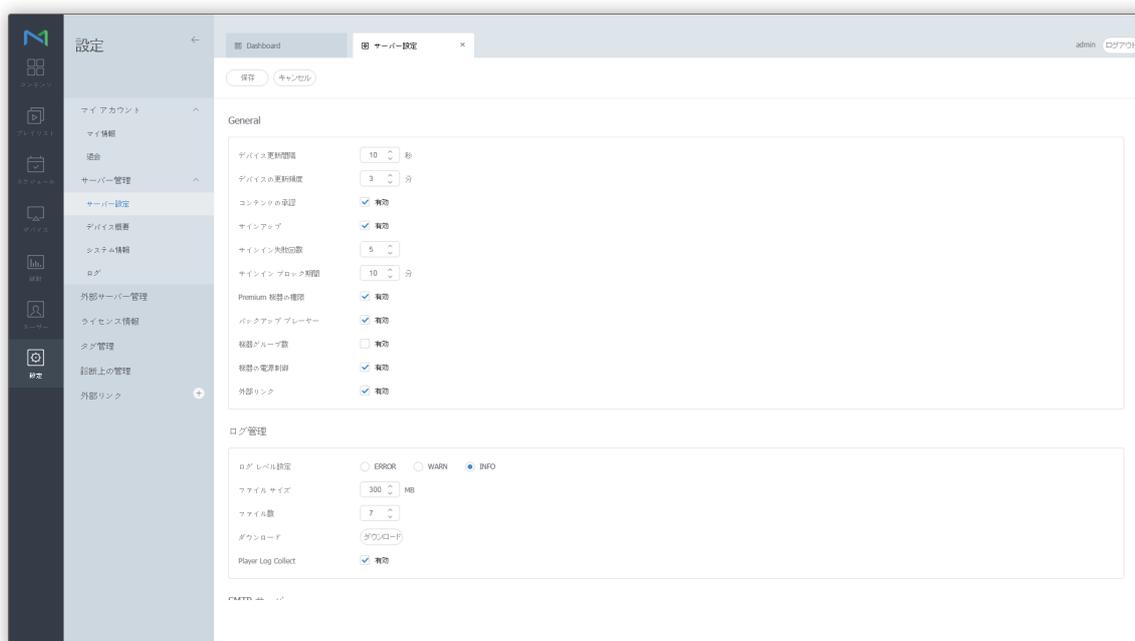
バックアップ プレーヤー



## MagicInfo Server の設定

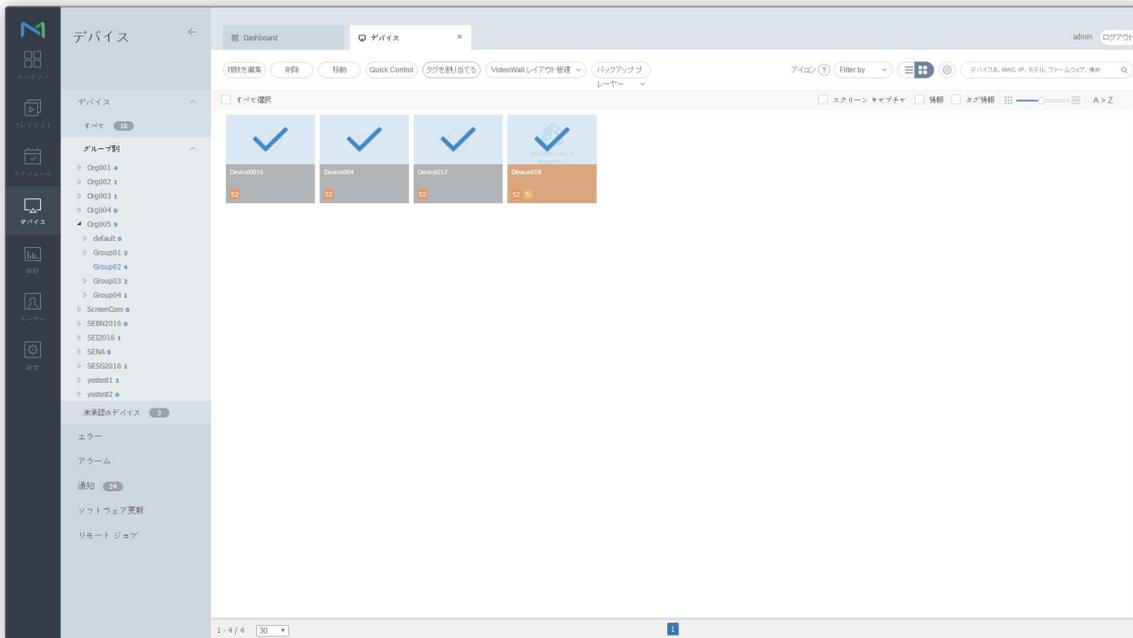
MagicInfo Server でバックアップ再生 (冗長再生) をオンにします。

- 1 設定メニューで、**サーバー管理** > **サーバー設定**をクリックします。
- 2 **一般情報**で、**バックアップ再生の有効**チェックボックスを選択し、**保存**をクリックします。



## デバイス設定

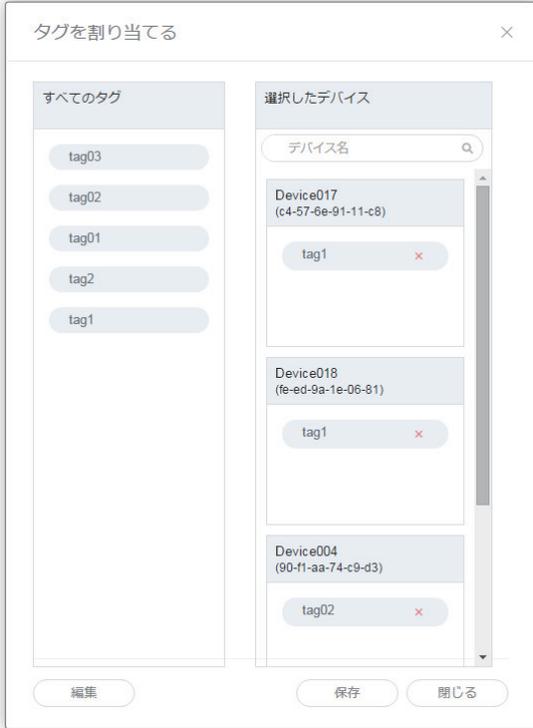
- 1 デバイスタブから> **グループ別**を選択し、次に同じグループに対してコンテンツを再生するバックアップ プレーヤー デバイスとメイン デバイスを割り当てます。
- 2 冗長再生の一次デバイスと二次デバイスを選択し、**タグを割り当てる**をクリックします。



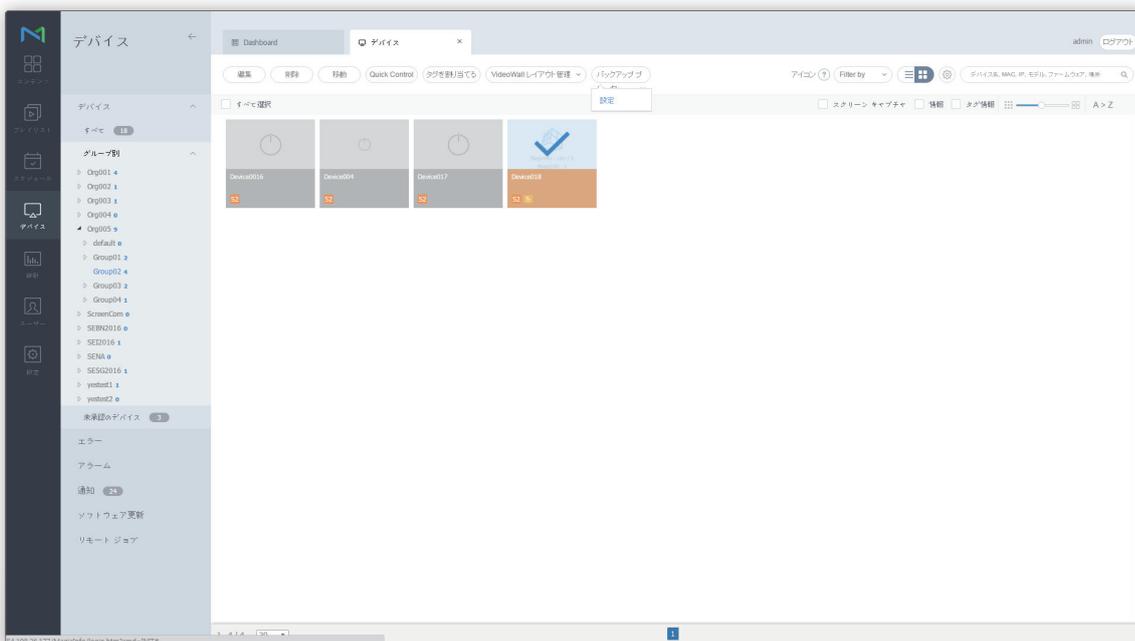
- 3 各デバイスにタグを割り当て、**保存**をクリックします。

 **注記**

タグの使用の詳細については、以下を参照してください。 [▶ タグの使用](#)



- 4 **デバイス**タブから> **グループ別**を選択し、次に**タグ**を割り当てた**デバイス**グループを選択します。
- 5 **デバイス**リストから**バックアップ**プレーヤー デバイスの**チェックボックス**を選択し、次に**バックアップ再生** > **設定**をクリックします。



6 バックアップ再生設定ウィンドウを使用してデバイスのタグを表示し、**次へ**をクリックします。



7 バックアップ再生タイプを指定し、**OK**をクリックします。



**自動バックアップ**

冗長再生を実行する二次デバイスを自動的に選択します。

**カスタム バックアップ**

ドロップダウン リストを使用して、冗長再生を実行する二次デバイスを選択します。

## 冗長再生のプレイリストの作成

デバイスで再生したいコンテンツのプレイリストを作成します。作成したプレイリストは、スケジュールの作成後に目的のデバイス グループに配布できます。

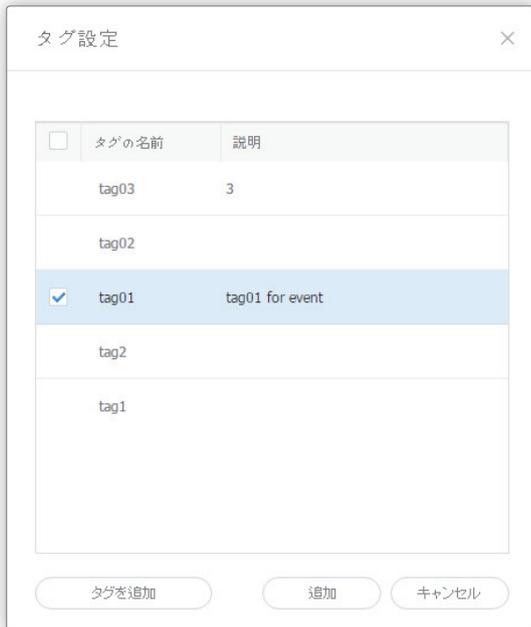
- 1 プレイリストタブから> **新規プレイリスト**をクリックします。
- 2 最初のプレイリスト設定を行い、**作成**をクリックします。詳細については、▶ [一般的な再生リストの作成](#) を参照してください。
- 3 メイン デバイスとバックアップ プレーヤー デバイスで再生したいコンテンツを追加します。
- 4 一次デバイスで再生するコンテンツを選択し、**設定**をクリックします。
- 5 **タグを選択**をクリックします。

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

- 継続時間** (Duration): 00 分 : 30 秒
- 実行日** (Execution Date): 2016-03-10 ~ 2999-12-31
- 毎日** (Daily)
- タグ** (Tag): タグを選択 (Select Tag)
- タグ一致タイプ** (Tag Match Type):  And  Or

Buttons at the bottom: 保存 (Save) and キャンセル (Cancel).

- 6 メイン デバイスに割り当てたタグと同じタグを選択して**追加**をクリックします。



- 7 **保存**をクリックします。

## スケジュールの作成

冗長再生のプレイリストを含むコンテンツ スケジュールを作成し、目的のデバイス グループに配布します。スケジュール作成の詳細については、以下を参照してください。 ▶ [MagicInfo スケジュールの作成](#)

# ライセンス

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 at 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 publicly 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