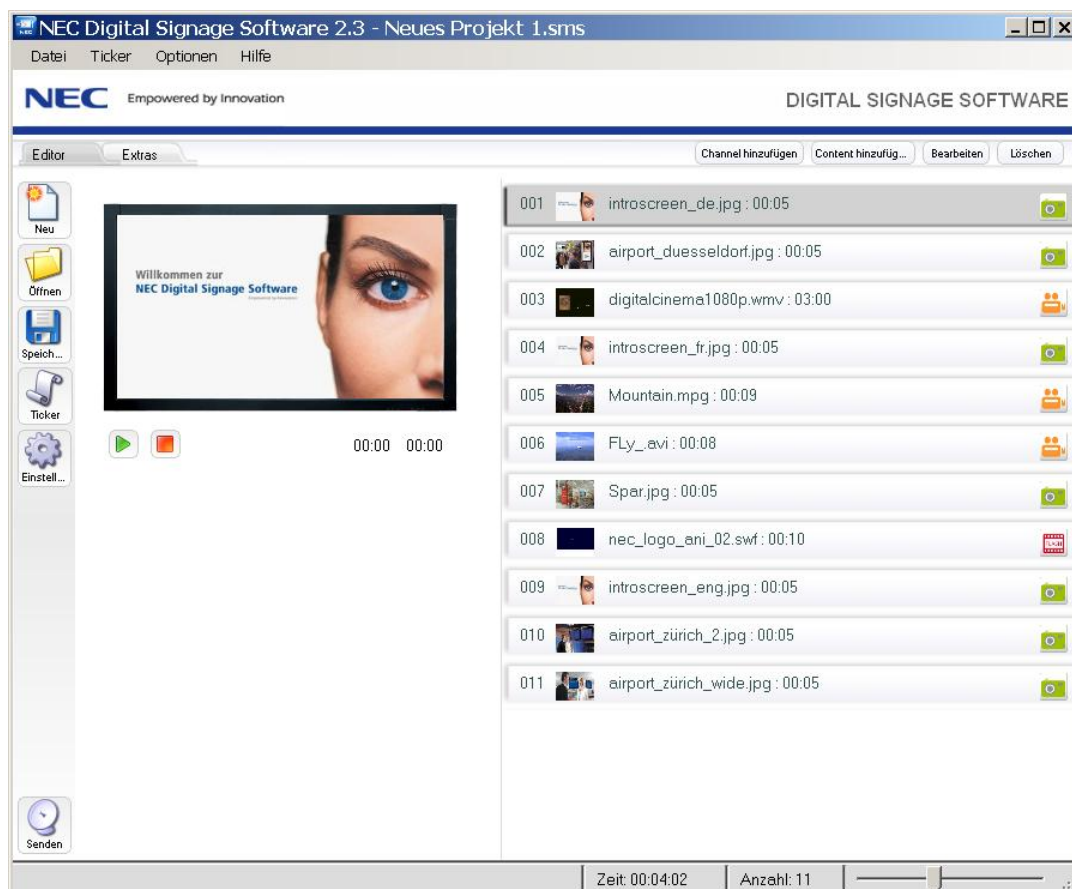




NEC Digital Signage Software

Version 2.3

Bedienungsanleitung



Status: V1.0 v. 06.05.09

NEC Digital Signage Software ist eine kostenlose und einfach nutzbare Software Suite für die NEC Displays MultiSync® LCD3215, LCD4215 and LCD4615.

Impressum

NEC Display Solutions Europe GmbH
Landshuter Allee 12-14
D-80637 München

ElektroG-Reg.-Nr.DE 27894704

A company incorporated and registered in Germany:
Amtsgericht München, HRB 131 826

Managing Director: Bernd Eberhardt

Postfach 190665
80606 München

Tel.: +49(0)89/99699-0
Fax: +49(0)89/99699-500

E-Mail: infomail@nec-displays.com

Alle in dieser Dokumentation benutzten Hardware und Software Bezeichnungen sind Marken und/oder eingetragene Warenzeichen der Herstellerfirmen und dürfen nichtgewerblich oder in sonstiger Weise genutzt werden.

2009 NEC Display Solutions – all rights reserved

Inhalt

	Seite
Zusammenfassung	4
1 Übersicht	5
2 Editor-Modus	6
2.1 Neues Content-Projekt erstellen	7
2.2 Content hinzufügen	8
2.2.1 Einzelobjekte hinzufügen	8
2.2.2 Mehrere Content-Elemente hinzufügen	9
2.3 Channels hinzufügen	10
2.3.1 Mustervorlagen (Templates)	10
2.3.2 Informationskanäle (Channels)	11
2.4 Ticker hinzufügen oder modifizieren	12
2.5 Content-Liste und Vorschaumonitor	13
2.6 Content-Projekt ändern	14
2.7 Eigenschaften von Content-Elementen	15
2.7.1 Bilder und Bildausschnitte (bmp, jpg, png)	15
2.7.2 Flashdateien (swf)	18
2.7.3 Videodateien (mpg, avi, wmv)	19
2.7.4 Mustervorlagen (Templates)	19
2.8 Vorhandenes Projekt öffnen	20
2.9 Speichern von Projekten	21
2.10 Content-Projekt versenden	22
2.10.1 Abspielzeit festlegen	23
3 Web-Zugang im NEC Digital Signage Software Editor	24
3.1 Channel-Dienste abonnieren	25
3.2 Abonnements von Channel-Diensten ändern	25
4 Programmeinstellungen	26
4.1 Sprachauswahl	26
4.2 Anzeigedauer und Bildübergangseffekte	27
4.3 Seitenverhältnis von Bildern	27
4.4 Einstellung von Empfangs- und Sende-Port	28
5 Lizenz Manager	29

Zusammenfassung

Die vorliegende Bedienungsanleitung beschreibt den NEC Digital Signage Software . Dieser dient zur Zusammenstellung bzw. Aktualisierung von abzuspielenden Anzeigeprogrammen und deren Verteilung auf die verbundenen Player-Systeme. Mit dem NEC Digital Signage Software werden Anzeigeprogramme aus vorhandenen *Content-Elementen* wie Bildern, Videos, Flash-Animationen und Ticker redaktionell zusammengestellt, entsprechend konfiguriert, bearbeitet und als *Content-Projekt* gespeichert. Die resultierenden Content-Projekte werden schließlich auf den NEC Player-Systemen in der gewünschten Form angezeigt.

Der NEC Digital Signage Software realisiert über den Funktionsmodus *Extras* zudem die integrierte Nutzung eines Web-Portals für registrierte Kunden. Dies beinhaltet neben dem Zugriff auf Produkt- und Supportinformationen u.a. auch die optionale Nutzung zentral bereitgestellter *Channel-Dienste*, als teilweise kostenpflichtige Zusatzangebote zur inhaltlichen Gestaltung der Anzeigeprogramme. Die Channel-Dienste werden von autorisierten Anbietern auf einer Web-Plattform bereitgestellt und laufend aktualisiert.

Nutzungsrechte an Channel-Diensten können durch Abonnements nach ausgewiesenen Nutzungsbedingungen erworben werden. Erst danach können sie in die individuellen Content-Projekte übernommen werden. Im laufenden Betrieb werden die Inhalte abonmierter Channel-Dienste kontinuierlich über das Internet aktualisiert.

Nach dem Speichern werden Content-Projekte per integrierter Sende-Funktion an die angeschlossenen NEC Player-Systeme verteilt und dort auf den NEC Displays angezeigt. Um die Versendung zu gewährleisten, müssen sich NEC Editor Rechner und die NEC Player-Systeme in einem lokalen Netzwerk-Verbund befinden.

Die Bedienungsanleitung für den NEC Digital Signage Software wird ergänzt durch eine Produktbeschreibung des Gesamtsystems. Diese erläutert dessen Aufbau und Arbeitsweise, sowie das Zusammenwirken der Systemkomponenten NEC Editor und NEC Player. Die Installation und Inbetriebnahme aller Systemkomponenten werden ebenfalls in dieser Produktbeschreibung beschrieben.

Hinweis: Aktualisierungen dieser Bedienungsanleitung werden im Internet unter dem Link www.nec-digital-signage-software.com zum Download bereitgestellt. Hier finden Sie auch eine Rubrik mit *Frequently Asked Questions* mit Tipps und Tricks zur Benutzung von NEC Digital Signage Software .

1 Übersicht

Nach dem Start öffnet sich der NEC Digital Signage Software standardmäßig im Funktionsmodus *Editor*. Um die volle Funktionalität nutzen zu können, sollte immer eine aktive Internet-Verbindung bestehen. Ist das nicht der Fall, wird beim Programmstart eine entsprechende Meldung angezeigt. Die Reiter zum Wechseln zwischen den Funktionsmodi *Editor* und *Extras* sind nicht sichtbar. Zudem sind alle Funktionen nicht nutzbar, welche eine aktive Internet-Verbindung voraussetzen. Auf solche wird in dieser Bedienungsanleitung jeweils gesondert hingewiesen. Alle übrigen Funktionen sind uneingeschränkt nutzbar.



Bei aktiver Internet-Verbindung wechseln Sie zwischen den Funktionsmodi durch Anklicken der entsprechenden Reiter *Editor* und *Extras*. Deren jeweilige Funktionen sind in den nachfolgenden Kapiteln beschrieben.

Die Größe des Programmfensters können Sie mit Klick der linken Maustaste und Ziehen auf den Rahmen des Programmfensters variieren. Für eine Vollbild-Anzeige der Anwendung klicken Sie bitte auf den *Maximieren* (X) Button.

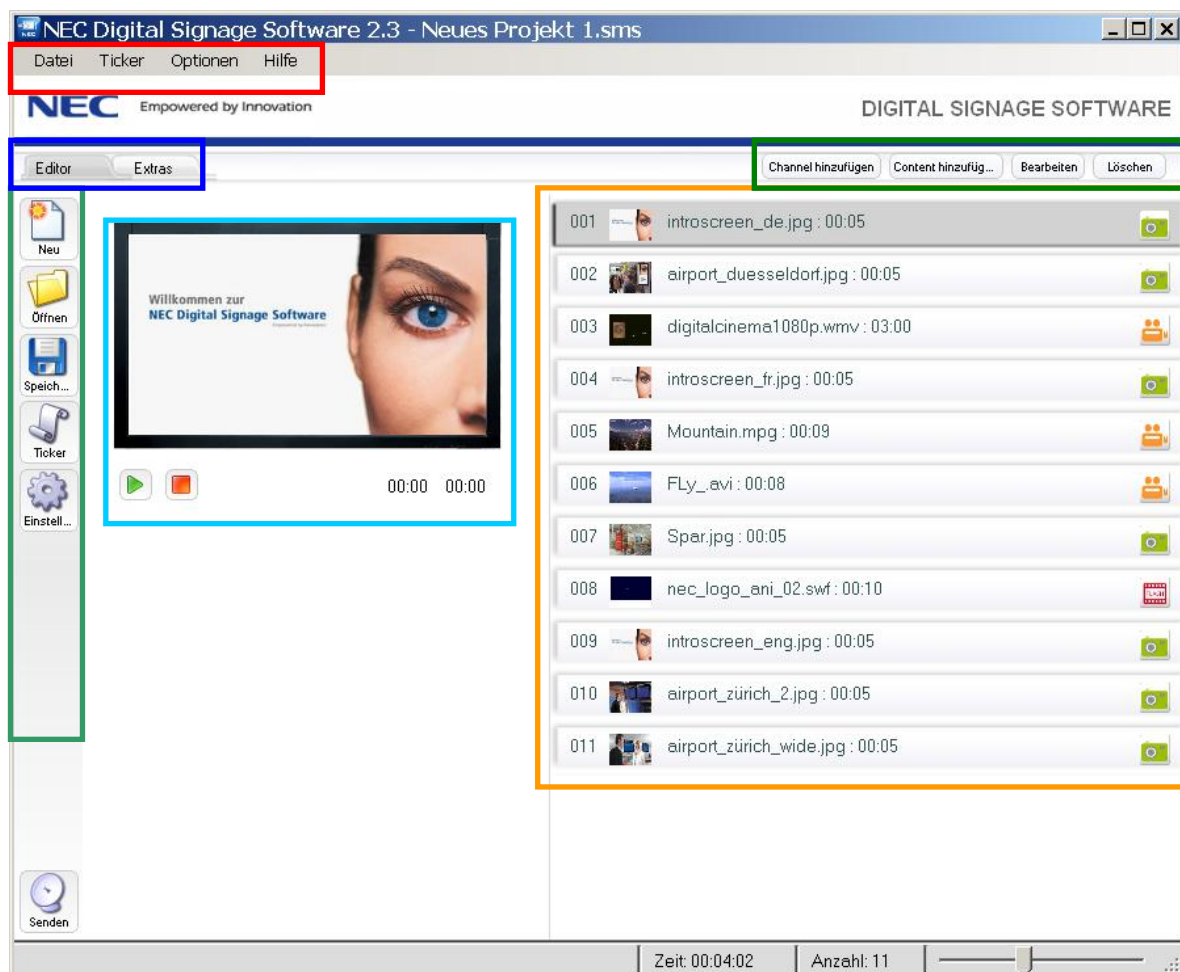
Zum Schließen des Programms klicken Sie in der Menüleiste auf *Datei* und dann *Beenden* oder nach Windows-Standard den Schließen-Button im Programmfenster. Alternativ kann das Programm auch über die Tastenkombination Strg+X beendet werden.

Beim Schließen des Programms werden Sie auf ungespeicherte Content-Projekte oder Dialogfenster, die auf Bestätigung warten, aufmerksam gemacht. Sie werden aufgefordert, geänderte Daten zu speichern oder Dialoge zu bestätigen. Danach wird das Programm beendet.

2 Editor-Modus

Im Editor-Modus zeigt das Programmfenster eine **Menüleiste** (*Datei, Ticker, Optionen, Hilfe*), eine **Iconleiste** (*Neu, Öffnen, Speichern, Ticker, Einstellungen, Senden*) und eine **Aktionsleiste** für *Content-Elemente* (*Channel hinzufügen, Content hinzufügen, Bearbeiten, Löschen*), die in ihren Funktionen das Zusammenstellen eines Programmablauf-Projekts (Projekt) ermöglicht.

Der rechte Teil des Programmfensters zeigt die **Content-Liste** des aktiven Content-Projekts mit allen hinzugefügten Content-Elementen. Diese ist bei neuen Projekten zunächst leer. Sofern ein Content-Element selektiert wurde, wird dessen Inhalt im **Vorschaumonitor** im linken Teil des Programmfensters angezeigt. Darüber hinaus ist die Bedienung über ein Kontextmenü, das per Klick der rechten Maustaste im Bereich der Content-Liste aktiviert wird, möglich. Die Beschreibung hierzu finden Sie in Kapitel 2.5.

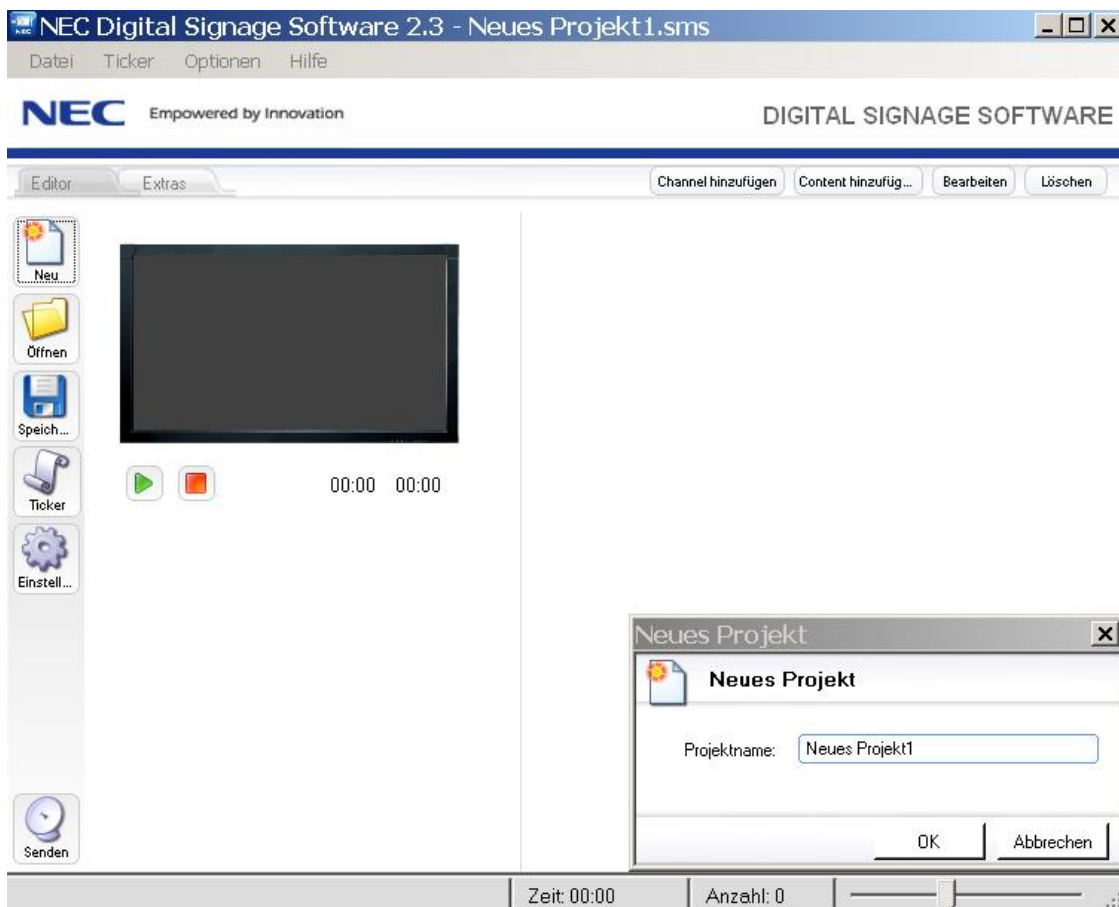


2.1 Neues Content-Projekt erstellen

Der NEC Digital Signage Software dient zur Zusammenstellung, Speicherung und Steuerung der auf den NEC Player-Systemen abzuspielenden Inhalte. Die Ergebnisse werden als Content-Projekte in einem speziellen Format (Datei-Kennung .sms) abgespeichert. Inhaltlich bestehen diese aus beliebig kombinierten und konfigurierten Content-Elementen wie Bilder, Videos, Flash-Animationen, Ticker und Channel-Diensten aus dem Web, die aus einzelnen Dateien bzw. Objekten zusammengestellt werden.

Zum Erstellen eines neuen Content-Projekts, klicken Sie in der linken Iconleiste auf *Neu* oder wählen Sie in der Menüleiste unter *Datei* die Funktion *Neu*. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Strg+N verwenden. Geben Sie Ihrem neuen Projekt einen aussagekräftigen Namen oder bestätigen Sie den Vorschlag „Neues Projekt #“.

Das Programm fragt Sie erneut beim Speichern, Schließen oder beim Senden unter welchem Namen das Projekt gespeichert werden soll.



Die Zusammenstellung eines Programmablaufs aus vorhandenen Dateien und Objekten wird nachfolgend erläutert.

2.2 Content hinzufügen

Lokal vorhandene Dateien mit Anzeigenelementen können in das aktive Content-Projekt über die Aktionsleisten-Funktion *Content hinzufügen* oder über rechten Mausklick per drag & drop importiert werden. Der NEC Digital Signage Software unterstützt dazu die Bildformate jpg, bmp und png, Flashdateien (swf) und Videodateien in den Formaten avi, mpg und wmv. Die Art der Übernahme ist für alle Formate identisch. Unterschiede bestehen lediglich bei den Bearbeitungsmöglichkeiten und bei der Festlegung bzw. Konfiguration der Anzeigeparameter (vgl. Kap. 2.7).

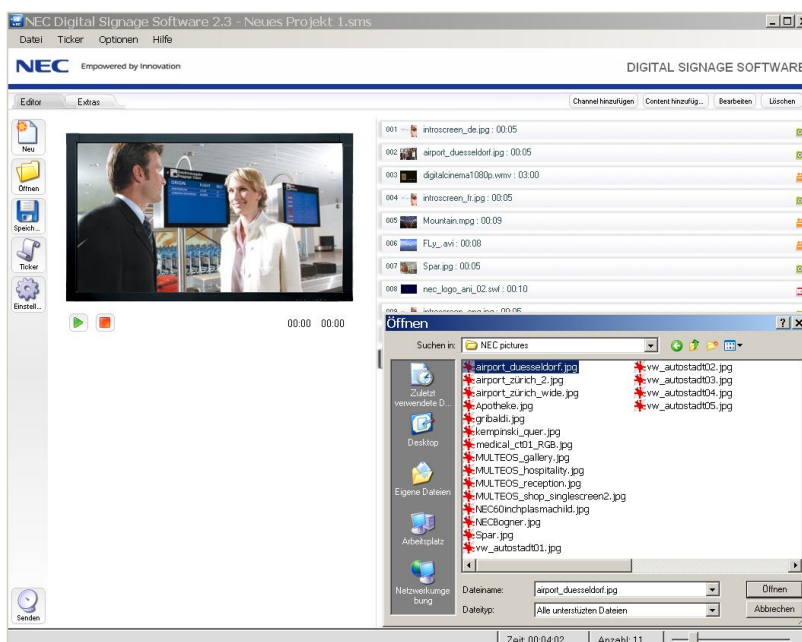
Nachfolgend werden die Eingabemöglichkeiten beschrieben, wie solche Dateien in das Content-Projekt importiert werden. Alle in ein Content-Projekt importierten Content-Elemente werden in der Content-Liste angezeigt (vgl. Kap. 2.5).

2.2.1 Einzelobjekte hinzufügen

Beim Klick der rechten Maustaste innerhalb der Content-Liste oder Klick der linken Maustaste auf den Button Content hinzufügen öffnet sich eine Dateiauswahlbox, innerhalb der Sie die Inhalte Ihres lokalen Dateisystems und der angeschlossenen Datenträger (USB-Stick, CDROM, DVD,...) durchsuchen können, um Ihren gewünschten Inhalt einzeln zu importieren. In der Dateiauswahlbox werden nur unterstützte Dateiformate angezeigt.

Wenn Sie die gewünschte Datei gefunden und ausgewählt haben, klicken Sie auf *Öffnen* oder doppelklicken Sie auf die Datei.

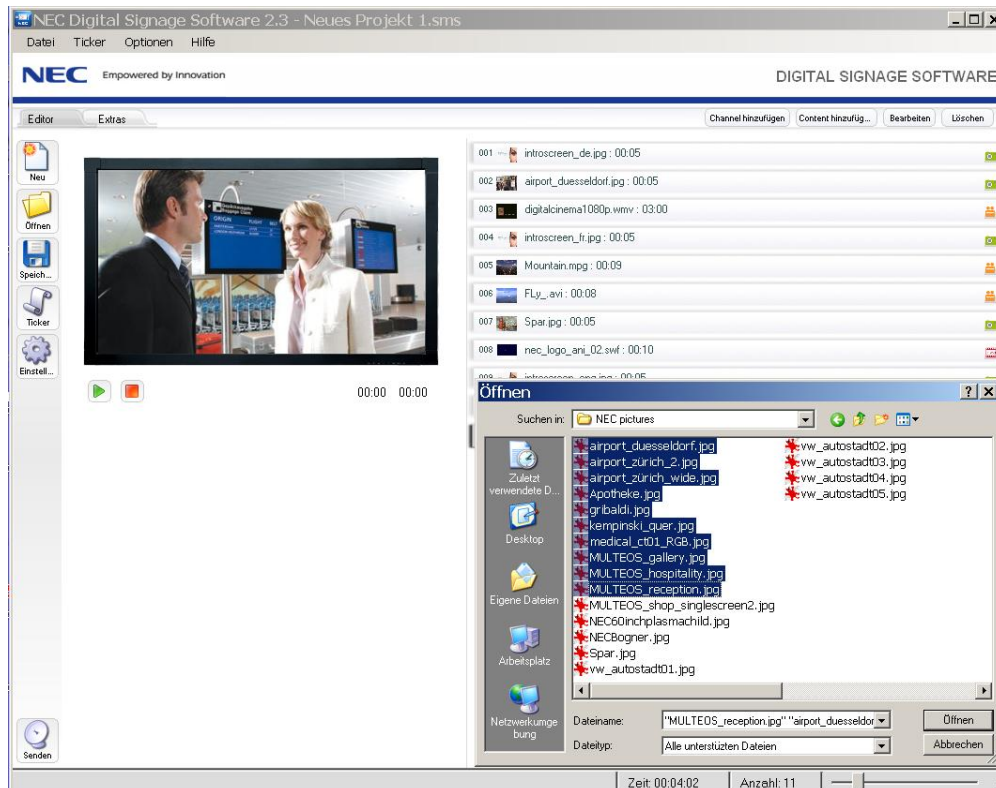
Das gewählte Content-Element wird in den NEC Digital Signage Software kopiert und in die Content-Liste übernommen. Der Inhalt des Objekts wird im Vorschaufenster angezeigt. Die Ursprungsdatei wird nicht verändert oder verschoben.



Um weitere Content-Elemente hinzuzufügen, wiederholen Sie diesen Vorgang.

2.2.2 Mehrere Content-Elemente hinzufügen

Öffnen Sie über den Windows Explorer den Speicherort Ihrer Content-Elemente. Hier können Sie nun mehrere Dateien auswählen und bei gedrückter linker Maustaste (drag & drop) in das Hauptfenster des NEC Digital Signage Software Editors hineinziehen. Auch hier werden die Ursprungsdateien nicht verändert oder verschoben.



Alle gewählten Content-Elemente werden in den NEC Digital Signage Software kopiert und in die Content-Liste übernommen. Der Inhalt des ersten Objekts der Kopierliste wird im Vorschauenfenster angezeigt.

2.3 Channels hinzufügen

Channel-Dienste beinhalten Zusatzangebote zur inhaltlichen Gestaltung der Programmläufe und werden von autorisierten Anbietern auf einer Web-Plattform zentral bereitgestellt und laufend aktualisiert. Während des Anzeigebetriebs der NEC Player werden die Inhalte abonniert Channel-Dienste kontinuierlich über das Internet aktualisiert. Voraussetzung dafür ist, dass diese über eine aktive Internet-Verbindung verfügen.

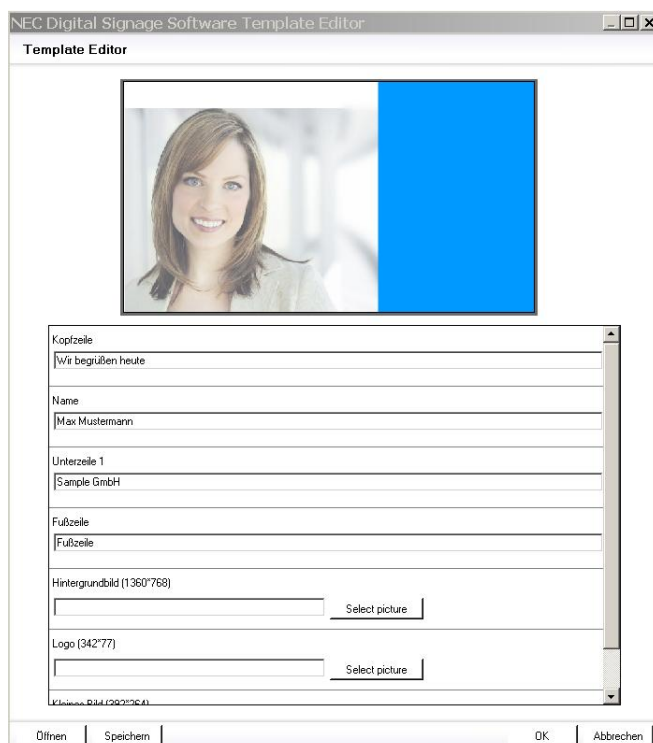
Bevor Channel-Dienste in die individuellen Content-Projekte übernommen werden können, müssen sie zuvor in einem separaten Vorgang nach ausgewiesenen Nutzungsbedingungen abonniert werden. Dies erfolgt über den Funktionsmodus *Extras* des NEC Digital Signage Software s (vgl. Kap. 3)

Über die Aktionsleisten-Funktion *Channels hinzufügen*, können Channel-Dienste in das aktive Content-Projekt eingebaut werden. Nur zuvor abonnierte Channel-Dienste werden dazu angeboten (vgl. Kap. 3.1).

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass die erstmalige Anzeige eines Channel-Dienstes auf den NEC Player Systemen mit einer Verzögerung von bis zu 30 Minuten erfolgen kann. Die sonstigen Content-Elemente des Content-Projekts werden korrekt angezeigt.

2.3.1 Mustervorlagen (Templates)

Mustervorlagen (Templates) sind Flash-Film-basierte Vorlagen, die über das Web bereitgestellt und über NEC Digital Signage Software angepasst werden. An den in den Mustervorlagen dafür vorgesehenen Stellen, können individuelle Texte oder Bilder eingefügt werden. Bei Aufruf der Funktion *Bearbeiten* oder Doppelklick auf die entsprechende Mustervorlage öffnet sich der individuelle Editor für diese Mustervorlage.



2.3.2 Informationskanäle (Channels)

Informationskanäle (Channels) sind dynamische Content-Elemente wie z.B. Nachrichten, Wetter, Sport, etc.).

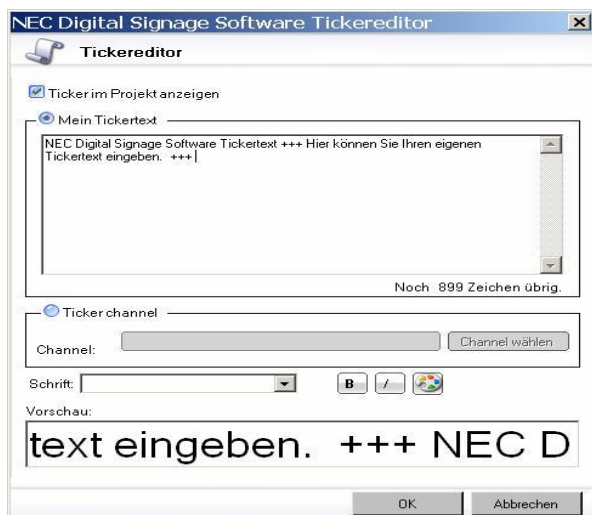
Über die Funktion *Channels hinzufügen* werden Informationskanäle (Channels) in das aktive Content-Projekt eingebaut. Bis auf die Funktion *Löschen* kann dieses Content-Element nicht weiter bearbeitet werden.

Hinweis: Die Informationskanäle werden in naher Zukunft angeboten und sind dann über die Webplattform wie in Kap. 3.1 beschrieben zu buchen.

2.4 Ticker hinzufügen oder modifizieren

Tickertexte werden kontinuierlich angezeigt und überlagern andere Anzeigen. Jedem aktiven Content-Projekt kann maximal ein Ticker hinzugefügt und in Folge beliebig modifiziert werden.

Um einen Ticker hinzuzufügen oder zu modifizieren, klicken Sie in der linken Iconleiste auf *Ticker* oder wählen Sie in der Menüleiste unter *Ticker* die Funktion *Bearbeiten*. Das Tickerfenster öffnet sich. Um den Ticker zu aktivieren und ihn auch in der Vorschau sichtbar zu machen, setzen Sie einen Haken per Klick in die Checkbox *Ticker aktiv* oder wählen Sie in der Menüleiste des Hauptfensters unter Ticker: *Ticker an*.



Nun können Sie Ihren Ticker individuell mit Inhalt und Schrift gestalten. Dabei können Sie bis zu 999 Zeichen verwenden. Auch hier wird sofort eine Vorschau angezeigt.

Optional kann auch ein laufend online aktualisierter Ticker-Channel aus der Liste der angebotenen Channel-Dienste gewählt werden (RSS Feed). Solche Ticker mit z.B. Nachrichten, Wetter, Sport, etc. werden von autorisierten Anbietern im Web bereitgestellt. Nur zuvor in einem separaten Vorgang abonnierte Ticker-Channels können verwendet werden (vgl. Kap. 3.1).

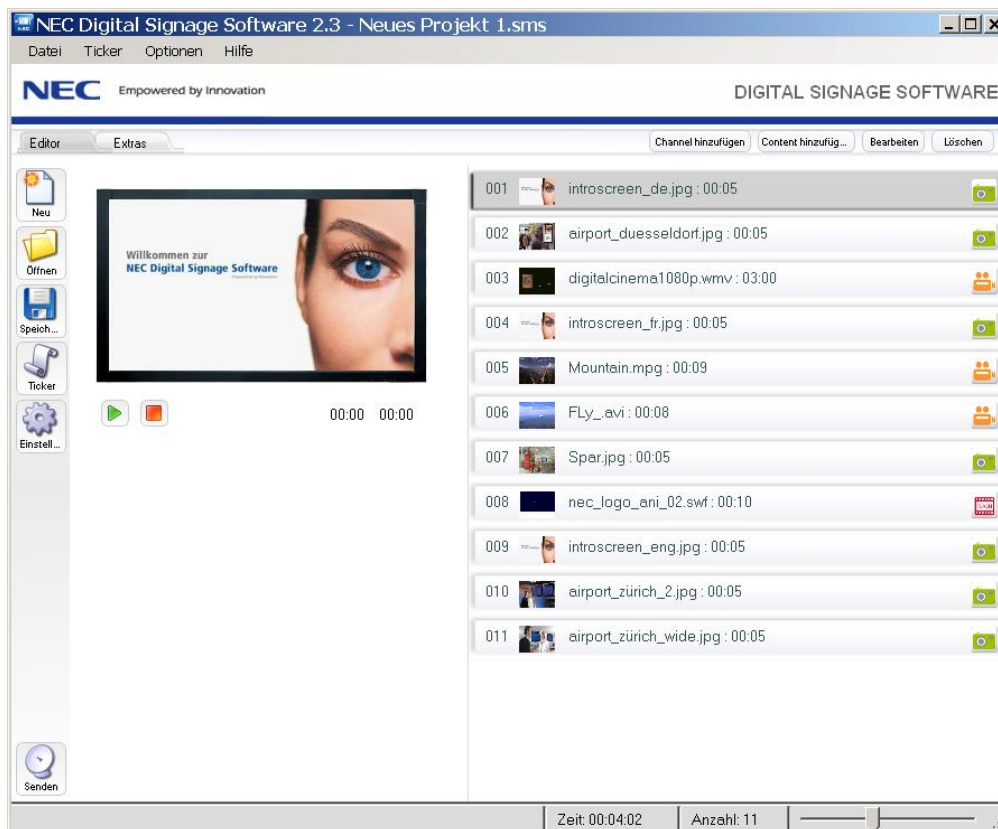
Hinweis: Aktive Ticker werden immer nur im Vorschaufenster angezeigt, in der Content-Liste erscheinen sie nicht.

2.5 Content-Liste und Vorschaumonitor

Die Content-Liste im rechten Teil des Programmfensters listet alle Content-Elemente, die dem aktiven Content-Projekt zugeordnet sind. Jedem Content-Element ist eine laufende Nummer zugeordnet, welche der Abspiel-Reihenfolge entspricht. Ein kleines Vorschaubild, der ursprüngliche Dateiname sowie die Abspieldauer der Datei charakterisieren das Objekt näher. Ein Icon auf der rechten Seite der Listeneinträge zeigt, ob es sich um eine Bild-, eine Video- oder eine Flashdatei handelt.

Der Vorschaumonitor im linken Teil des Programmfensters zeigt den Inhalt des selektierten Content-Elements.

Bei Klick auf den grünen Play Button beginnt die Anzeige des gesamten Content-Projekts, beginnend mit dem selektierten Content-Element. Daneben befinden sich Anzeigen für die aktuelle Abspielzeit und die Gesamtabspielzeit des im Vorschaumonitor angezeigten Objekts. Über den roten Stopp-Button kann diese Vorschau angehalten werden. Aktive Ticker werden immer mit angezeigt.



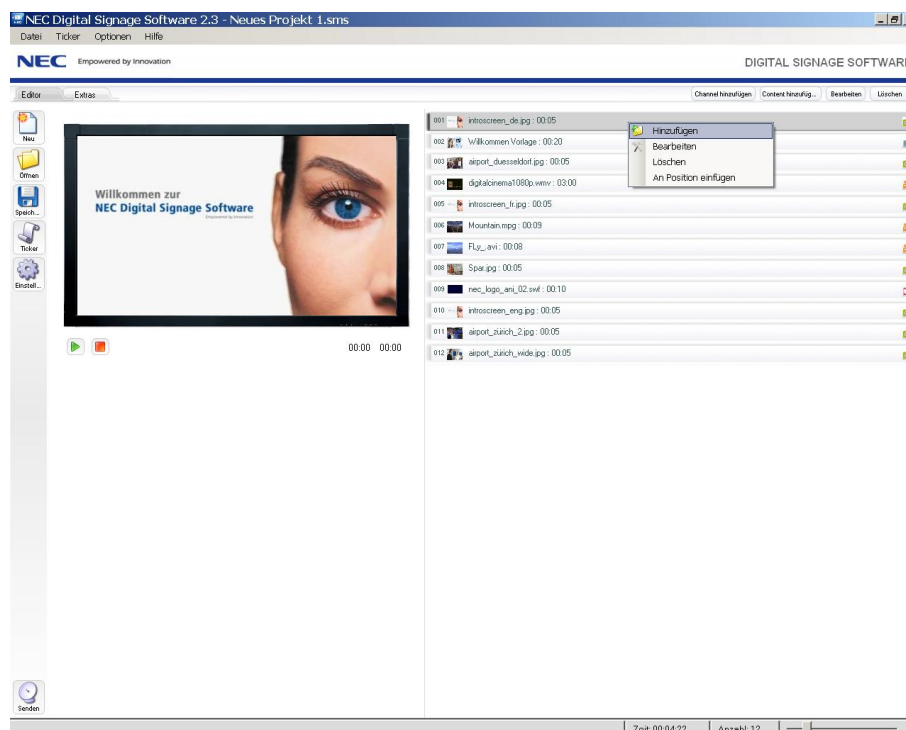
In der Statusleiste des Programmfensters, am unteren Rand, wird die Gesamtabspieldauer des aktuellen Content-Projekts und die Anzahl der hinzugefügten Content-Elemente angezeigt. Mit dem Zoomregler rechts in der Statusleiste können Sie die Einträge in der Content-Liste ein- oder auszoomen.

Hinweis: Die Gesamtabspieldauer des Projektes, stellt die Summe der Anzeigezeiten aller Content-Elemente dar. Die Abspielzeit wird aus den Objektdaten ermittelt. Sie ist ein Näherungswert und keine exakte Größe.

2.6 Content-Projekt ändern

In einem Content-Projekt kann die Abspielreihenfolge bzw. die Anordnung der Content-Elemente per drag & drop jederzeit beliebig geändert werden. Dazu werden die Einträge in der Content-Liste mit der linken Maus markiert und mit gedrückter linker Maustaste (drag & drop) an die gewünschte Position verschoben.

Zum Löschen eines selektieren Content-Elements aktivieren Sie bei gedrückter rechter Maustaste die Löschfunktion oder ziehen das Objekt per drag&drop Funktion bei gedrückter linker Maustaste aus der Content-Liste heraus. Die Entfernen-Taste wird nicht unterstützt.



Durch Klick auf ein Element in der Content-Liste mit der rechten Maustaste stehen Ihnen die Funktionen: *Hinzufügen*, *Bearbeiten*, *Löschen* und *An Position einfügen* zur Verfügung. Mit *Hinzufügen* und *An Position einfügen* werden neue Inhaltobjekte hinzugefügt (vgl. Kap. 2.2.1) Über *Bearbeiten* können Sie die Objekteigenschaften anzeigen bzw. verändern (vgl. Kap. 2.7).

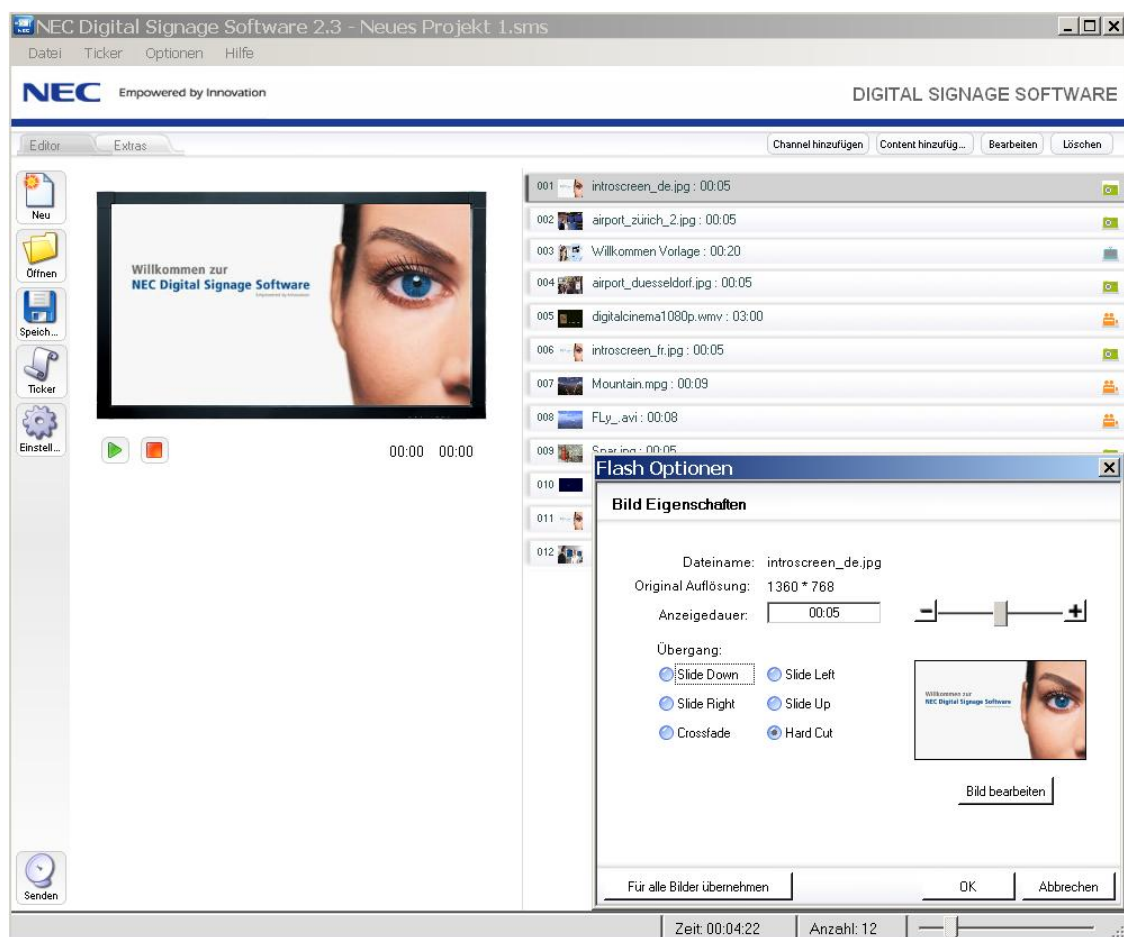
2.7 Eigenschaften von Content-Elementen

Bei Aufruf der Funktion *Bearbeiten* oder Doppelklick auf ein Content-Element in der Content-Liste öffnet sich ein Eigenschaftsfenster. Dieses unterscheidet sich je nach Art des Objekts.

Hinweis: Diese Funktion ist für Channel-Objekte (vgl. Kap. 2.3.2) nicht verfügbar.

2.7.1 Bilder und Bildausschnitte (bmp, jpg, png)

Bei Bildern finden Sie folgende Informationen: Name der Bilddatei, Original Auflösung in Pixeln, Anzeigedauer des Bildes, gewählter Bildübergangseffekt auf das darauffolgende Bild sowie ein Vorschauenfenster, in welchem die ggf. durchgeführten Änderungen angezeigt werden.



2.7.1.1 Abspielzeiten

Die Standzeit für Bilder kann unter dem Punkt Anzeigedauer individuell oder über einen Regler variiert werden. Über den Button *Für alle Bilder übernehmen*, übernehmen Sie die Abspielzeit für alle Bilder dieses Typs (vgl. Kap. 4.2).

2.7.1.2 Bildübergänge

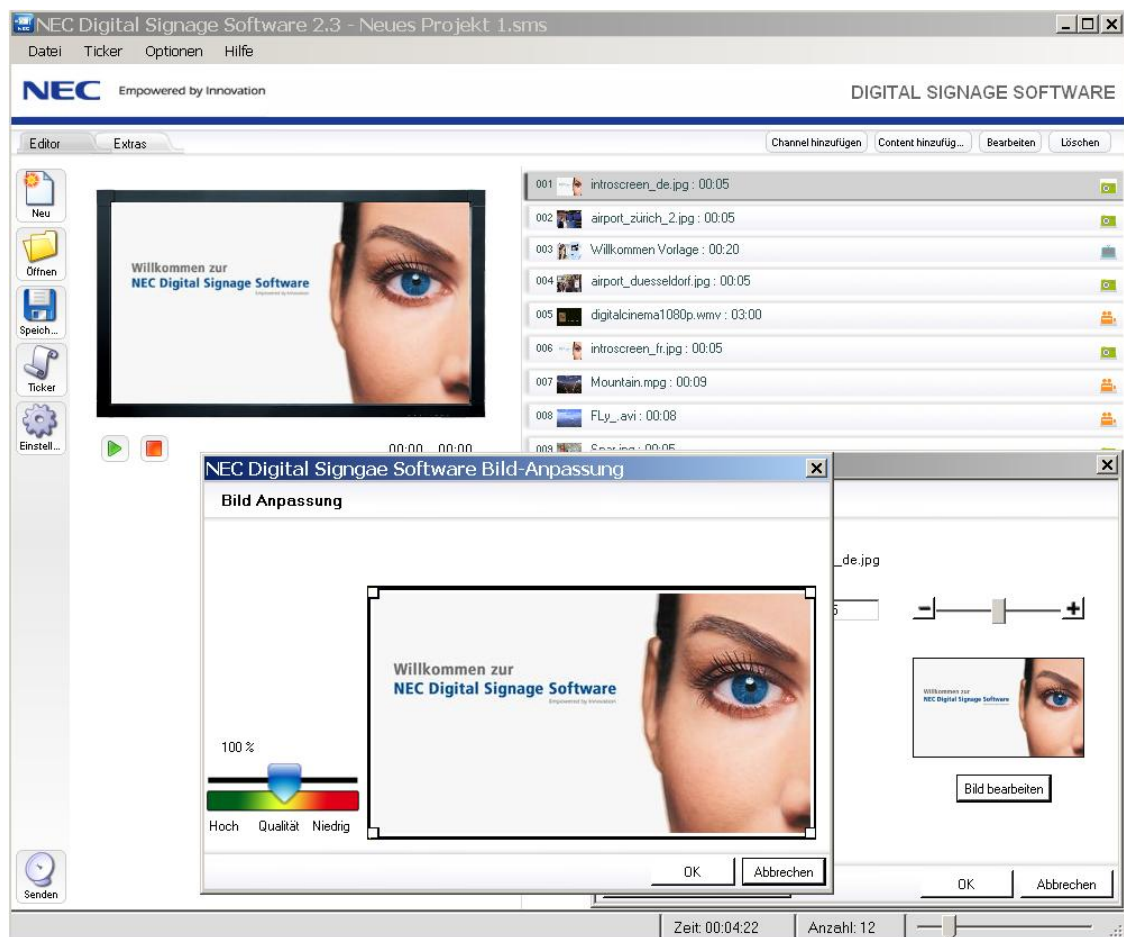
Jeder Übergang zwischen zwei Bildern kann individuell festgelegt werden. Der gewünschte Bildübergang wird aus den angebotenen Optionen ausgewählt. Im Vorschaufenster wird der gewählte Übergang angezeigt. Über die Option *Für alle Bilder übernehmen*, wird die gewählte Einstellung für alle Bildübergänge für alle Bilder aktiviert (vgl. Kap. 4.2).

Hinweis: Bildübergänge können nur zwischen aufeinanderfolgenden Bildern gewählt werden. Falls einem Bild ein anderer Inhaltstyp wie Video oder Flash bzw. Channel folgt, wird die Option Bildübergang nicht angeboten. Das gilt auch für das jeweils letzte Bild in einer Bildreihenfolge.

2.7.1.3 Bild bearbeiten

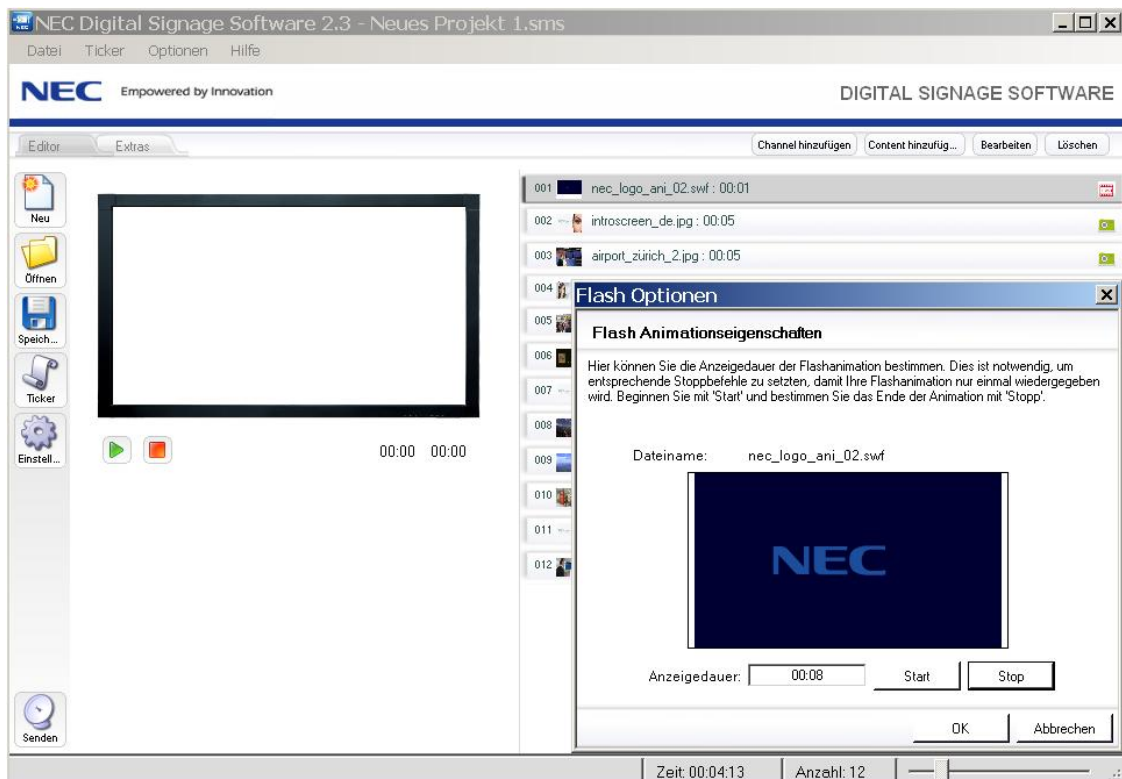
In dem Eigenschaftsfenster befindet sich unter der Vorschau der Button *Bild bearbeiten*, der die Möglichkeit bietet einen Bildausschnitt im 16:9 Format auszuwählen und festzulegen. Die sogenannte „Trimmfunktion“ ermöglicht es, aus Bildern anderer Formate als 16:9 ein perspektivisch korrektes 16:9 Bild auszustanzen und zu generieren. Die relative Qualität des Bildes wird links unten in Form eines Reglers permanent angezeigt.

Bei der Bildbearbeitung wird lediglich die importierte Kopie des Bildes innerhalb eines Content-Projekts verändert. Die Ursprungsdatei bleibt unverändert.



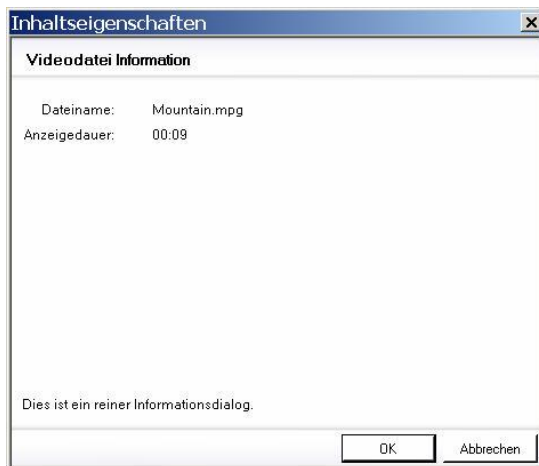
2.7.2 Flashdateien (swf)

Im Eigenschaftsfenster sehen Sie den Dateinamen und ein Vorschaufenster. Bei Klick auf den Startbutton wird die Datei in der Vorschau wiedergegeben und die verstrichene Abspielzeit angezeigt. Beim Klick auf **Stopp** wird die Vorschau angehalten und beim Klick auf **OK** schließt sich das Eigenschaftsfenster und die dadurch gewählte Anzeigedauer wird übernommen. Hiermit können also Flashdateien in ihrer Länge beschnitten werden.



2.7.3 Videodateien (mpg, avi, wmv)

Hier werden der Dateiname sowie die Anzeigedauer des Videos angezeigt. Es können keine Veränderungen vorgenommen werden.

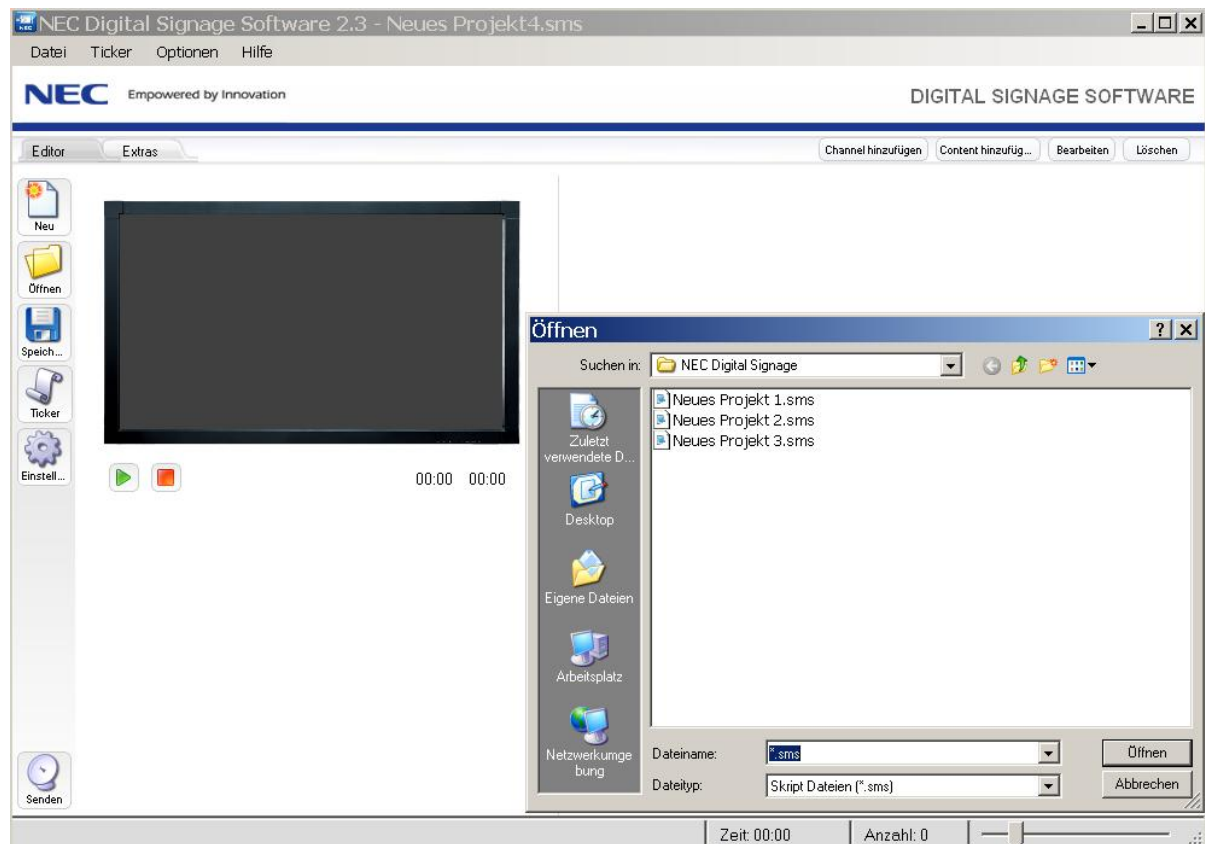


2.7.4 Mustervorlagen (Templates)

Die Bearbeitungsfunktionen für die als Channel-Dienste angebotenen Mustervorlagen (Templates) sind in Kap. 2.3.1 beschrieben.

2.8 Vorhandenes Projekt öffnen

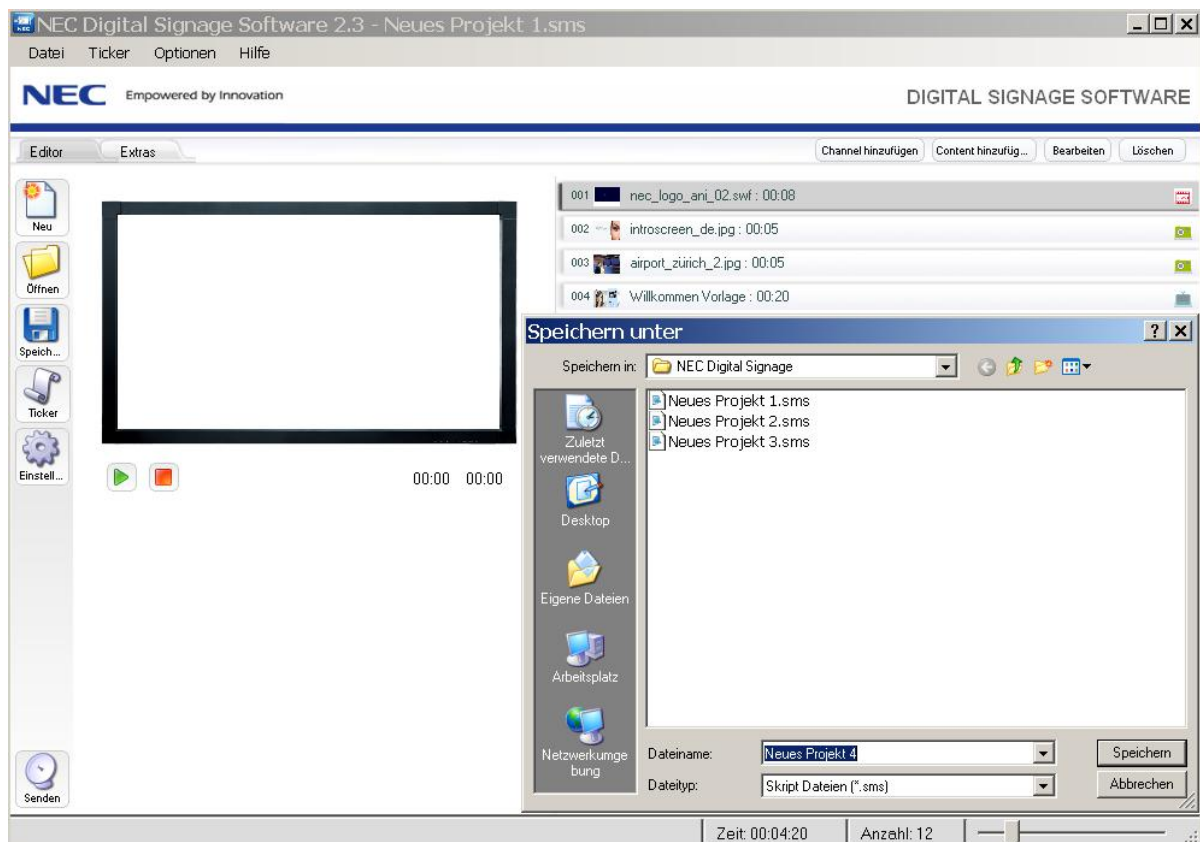
Zum Öffnen eines gespeicherten Content-Projekts klicken Sie in der linken Iconleiste auf *Öffnen* oder wählen Sie in der Menüleiste unter *Datei* die Funktion *Öffnen* und wählen Sie das gewünschte Projekt mit der Datei-Endung *sms*.



Alternativ kann ein Projekt auch per Doppelklick auf die entsprechende Datei im Windows Explorer geöffnet werden. Falls der NEC Digital Signage Software noch nicht aktiv ist, wird die Anwendung nun automatisch gestartet. Voraussetzung ist, dass die Software ordnungsgemäß installiert wurde.

2.9 Speichern von Projekten

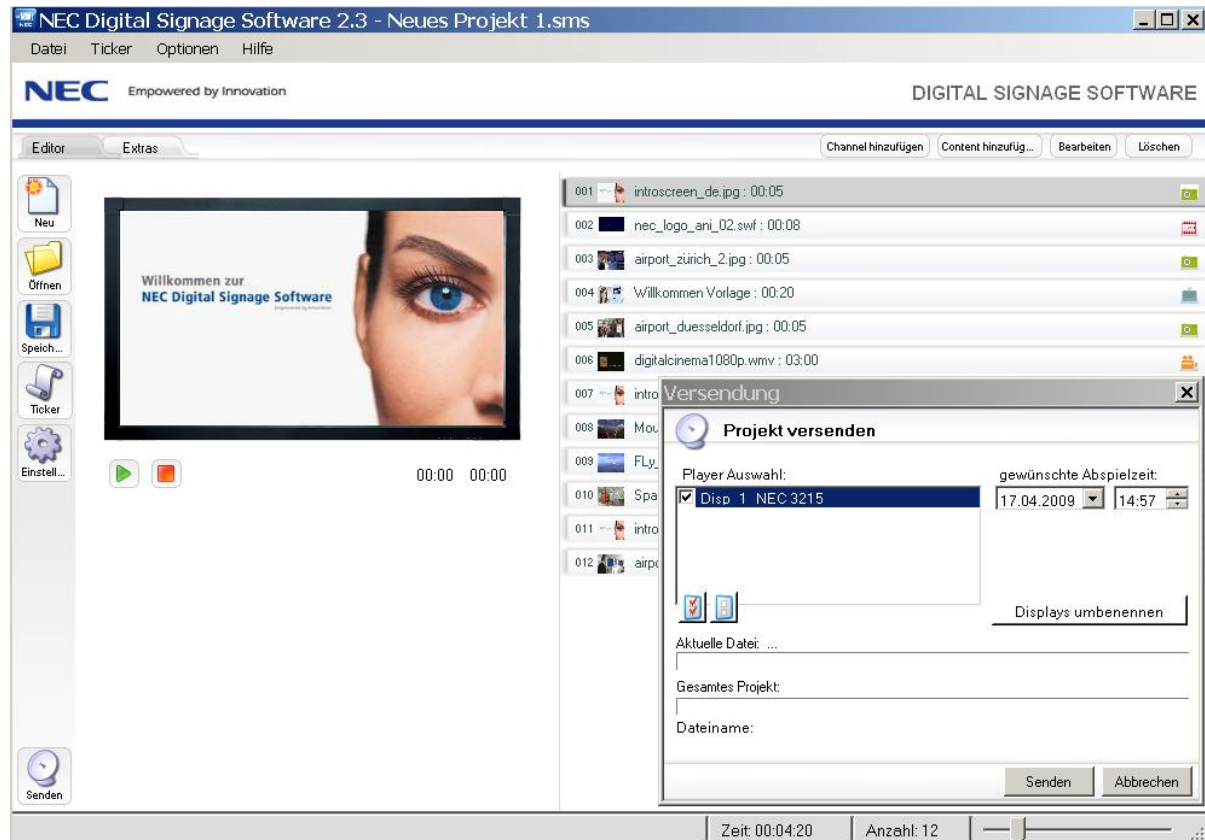
Zum Speichern des aktiven Content-Projekts klicken Sie in der linken Iconleiste auf *Speichern* oder wählen Sie in der Menüleiste unter *Datei* die Funktion *Speichern*. Alternativ kann auch die Tastenkombination Strg+S benutzt werden.



Vergeben Sie nun einen aussagekräftigen Dateinamen und speichern Sie Ihr Projekt in dem gewählten Ordner mit einem Klick auf *Speichern*.

2.10 Content-Projekt versenden

Um das aktive Content-Projekt an die verbundenen NEC Player-Systeme zu versenden, klicken Sie in der linken Iconleiste auf *Senden* oder wählen Sie in der Menüleiste unter *Datei* die Funktion *Senden*. Sofern das aktive Content-Projekt noch nicht gespeichert wurde, öffnet sich zunächst der Speicher-Dialog (vgl. Kap. 2.9).



Nach dem Speichern öffnet sich der Sendedialog. Hier werden die NEC Player-Systeme mit den angeschlossenen NEC Displays aufgelistet und können per Checkbox selektiert werden. Jetzt wird der Abspielzeitpunkt auf allen gewählten Player-Systemen festgelegt (s. nächstes Kapitel).

Hinweis: Zur leichteren Orientierung und Zuordnung kann hier zudem die Namensgebung der NEC Player-Systeme über den Button *Displays umbenennen* geändert werden.

Das Senden des Content-Projekts an die angeschlossenen NEC Player-Systeme startet mit Klick auf den Button *Senden*. Zum erfolgreichen Versenden müssen Editor PC und Player PC über eine lokale Netzwerkverbindung verbunden sein.

Beim Versenden werden nur neue oder noch nicht übertragene Inhalte auf die NEC Player Systeme übertragen (inkrementelles Update). Alle Daten werden mit einer Checksumme versehen, um die Übertragung zu verifizieren. Über die Fortschrittsbalken (*Aktuelle Datei* und *Gesamtes Projekt*) wird der Fortschritt des Transfers bezogen auf die einzelnen Content-Elemente und das gesamte Content-Projekt grafisch angezeigt.

Unmittelbar nach der erfolgreichen Übertragung oder zum gewünschten Abspielzeitpunkt, startet das jeweilige NEC Player System das Abspielen des Content-Projekts als Content-Schleife.

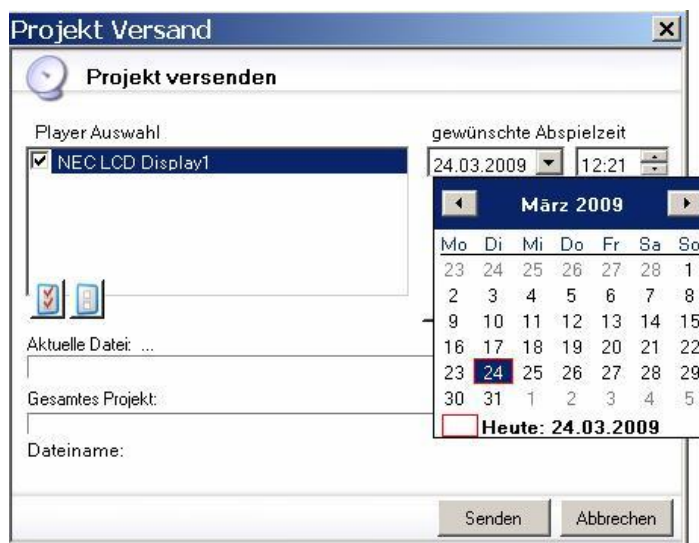
Hinweis: Bitte beachten Sie, dass die erstmalige Anzeige eines Channel-Dienstes (vgl. Kap. 2.3) auf den NEC Player Systemen mit einer Verzögerung von bis zu 30 Minuten erfolgen kann. Die sonstigen Content-Elemente des Content-Projekts werden korrekt angezeigt.

2.10.1 Abspielzeit festlegen

Es gibt zwei Möglichkeiten, den Abspielzeitpunkt von Content-Projekten zu bestimmen. Zu diesem Zeitpunkt wird zugleich auch die Abspielung des bis dahin laufenden Projekts beendet.

Wird kein Abspielzeitpunkt angegeben, startet der Abspielvorgang auf dem Player unmittelbar nach der erfolgreichen Übertragung.

Zum terminierten Abspielen klicken Sie bitte auf den Dropdown Pfeil beim Datum und wählen Sie das Abspieldatum über den sich öffnenden Kalender. Analog wählen Sie die gewünschte Startzeit.

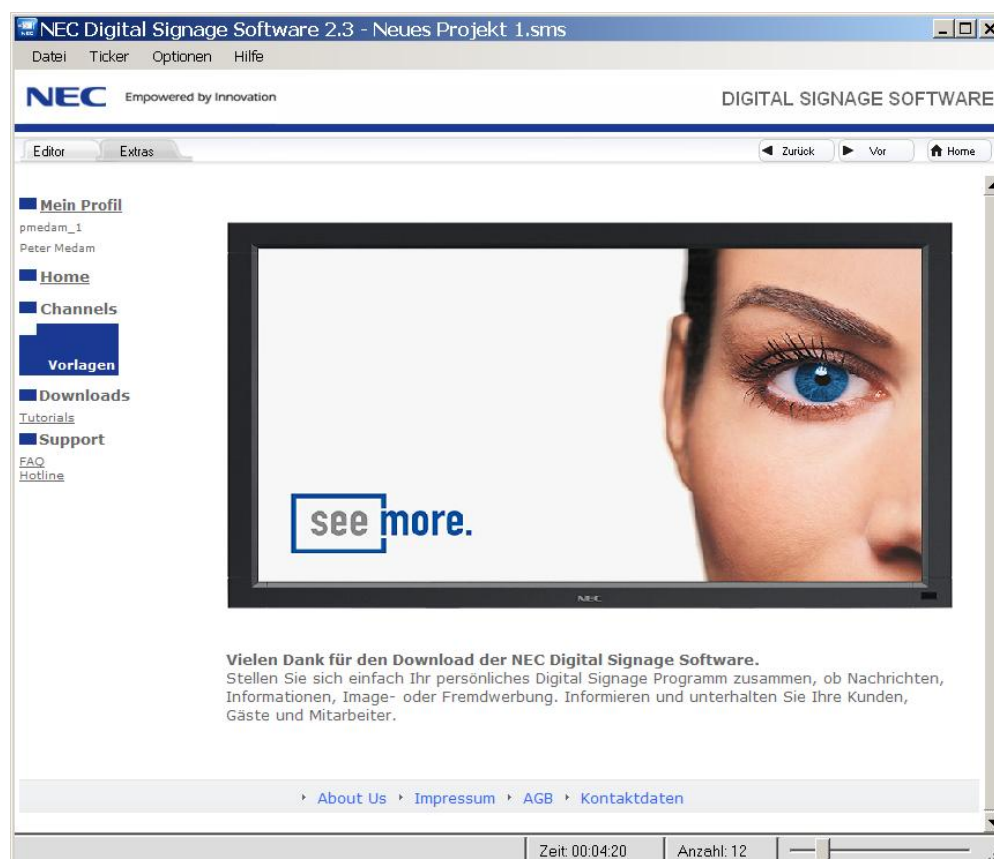


Hinweis: Bitte stellen Sie sicher, dass die Systemzeiten der beteiligten Editor- und Player-Systeme übereinstimmen. Ansonsten kann es hier zu Verschiebungen kommen.

3 Web-Zugang im NEC Digital Signage Software

Im Funktionsmodus *Extras* des NEC Digital Signage Software s erhalten Sie direkten Zugang zu einem Web-Portal. Darin kann der Nutzer mit Browser-Funktionen in den angebotenen Informationen navigieren und darauf zugreifen. Der Zugang zum Web-Portal ist nur bei bestehender Internet-Verbindung und nur für registrierte Kunden möglich.

Über das Web-Portal werden umfassende Produkt- und Supportinformationen, Nutzungs-Hinweise, Mustervorlagen sowie teilweise kostenpflichtige Zusatzangebote und Dienstleistungen zur inhaltlichen Gestaltung der kundenindividuellen Programmabläufe und deren Betrieb bereitgestellt. Das angebotene Spektrum an Inhalten startet mit einem attraktiven Angebot und wird kontinuierlich ausgebaut. In wachsendem Umfang werden autorisierte Anbieter ihre spezifischen Inhalte, Leistungen und Dienste bereitstellen.



Nachfolgend wird das Bedienkonzept einiger wichtiger Funktionen erläutert.

Hinweis: Da diese Bedienkonzepte mit Web-Technologie realisiert wurden, können sich im realen Betrieb Änderungen im Vergleich zum dokumentierten Status ergeben.

3.1 Channel-Dienste abonnieren

Channel-Dienste (vgl. Kap. 2.3) werden als Zusatzangebote zur inhaltlichen Gestaltung der Anzeigeprogramme von autorisierten Anbietern auf einer Web-Plattform zentral bereitgestellt. Im laufenden Anzeigebetrieb von NEC Digital Signage Software werden die Inhalte abonnierter Channel-Dienste kontinuierlich über das Internet aktualisiert.

Im *Channels-Bereich* des Web-Portals können Sie die dort angebotenen Channel-Dienste zu verschiedenen Themen abonnieren. Hier werden die angebotenen Channel-Dienste ggf. in mehreren Varianten aufgelistet und die Konditionen zum Erwerb der Nutzungsrechte angezeigt.

Wählen Sie die gewünschte Option und bestätigen Sie die Nutzungsbedingungen in einem geführten Dialog. Danach können Sie die abonnierten Channel-Dienste im Editor-Modus in Ihre Content-Projekte importieren (vgl. Kap. 2.3 und 2.4).

3.2 Abonnements von Channel-Diensten ändern

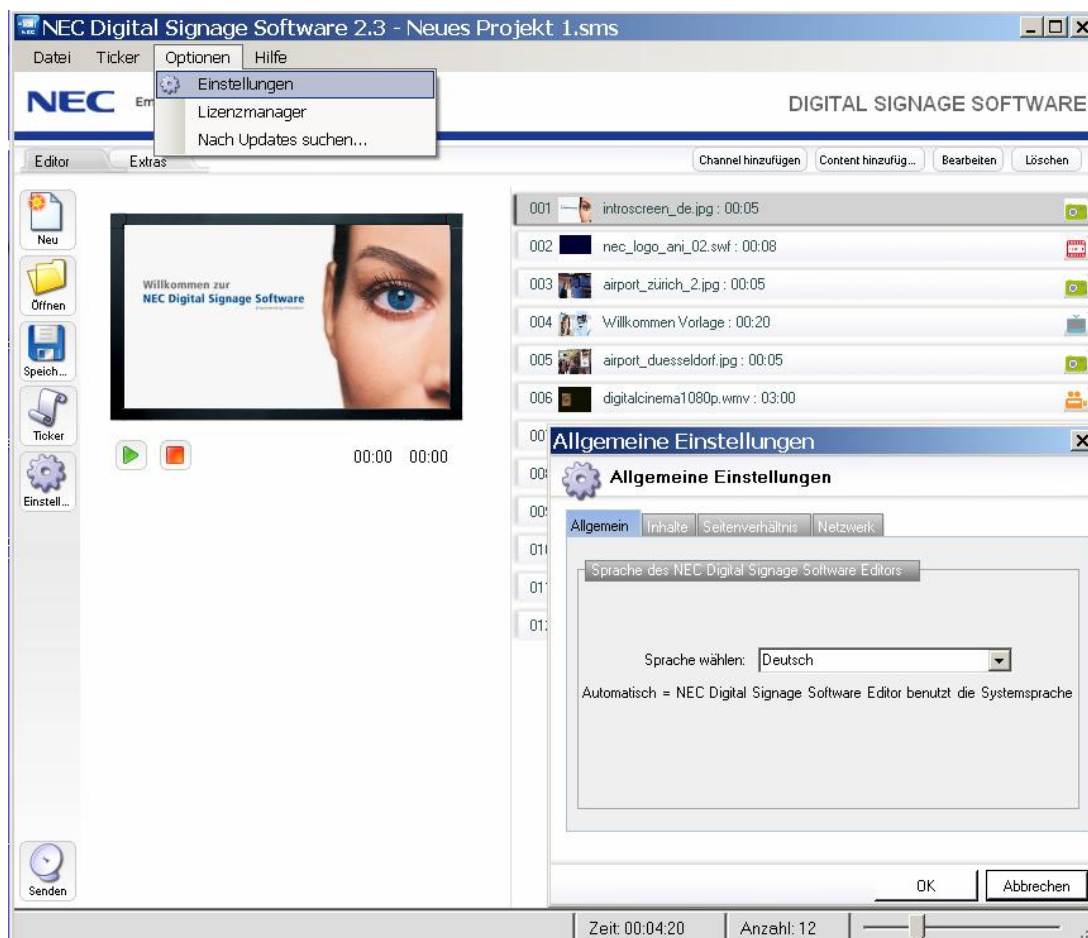
Um Abonnements ihrer Channel-Dienste im Rahmen der vereinbarten Nutzungsbedingungen zu ändern, zu erweitern oder ggf. zu kündigen, verfahren Sie gleichermaßen wie beim Abonnieren.

Bei Selektion eines Dienstes werden immer Ihr individueller Abonnements-Status und die zulässigen Änderungs-Optionen angezeigt. Wählen Sie die gewünschte Option und bestätigen die diese in einem geführten Dialog.

Wird die Kündigung eines Channel-Dienstes wirksam, kann dieser nicht mehr in ein Content-Projekt importiert werden. In vorhandenen Content-Projekten werden gekündigte Channel-Dienste nicht mehr angezeigt.

4 Programmeinstellungen

Zur Einstellung allgemeiner Programmeigenschaften, klicken Sie in der linken Iconleiste auf *Einstellungen* oder wählen Sie in der Menüleiste unter *Optionen* die Funktion *Einstellungen*. Es öffnet sich ein Fenster, über welches die Programmeigenschaften über vier Menüs eingestellt werden können. Die Auswahl der Untermenüs erfolgt über Reiter.



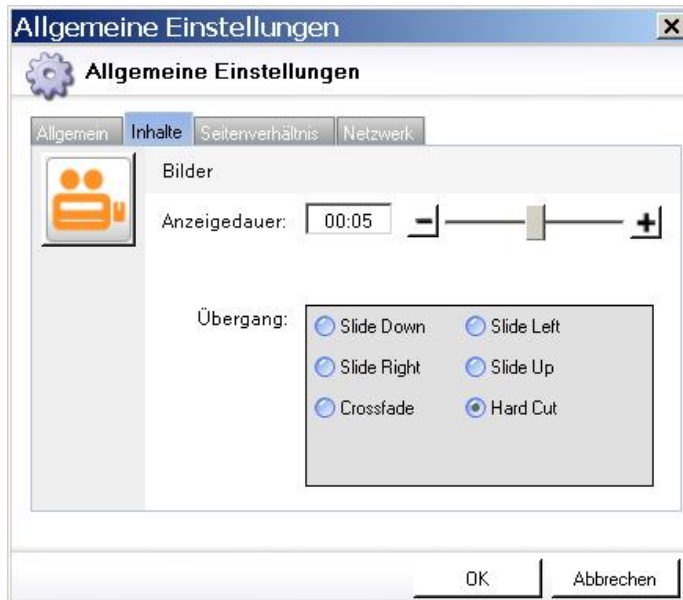
4.1 Sprachauswahl

In der Rubrik *Allgemein* wählen sie die Spracheinstellung für Meldungen und Dialoge über das Auswählenmenü aus. Die Standardeinstellung ist *Automatisch*, wobei die Sprache der Einstellung im Betriebssystem entspricht. Ist dort eine nicht unterstützte Sprache eingestellt, wird Englisch als Standard-Sprache übernommen.

Aktuell werden die Sprachen Deutsch und Englisch angeboten.

4.2 Anzeigedauer und Bildübergangseffekte

Der Reiter *Inhalte* führt zum Einstellungsdialog von generellen Einstellungen der Bildanzeige. Hier können Sie die Anzeigedauer und die Übergänge von Bildern eines Content-Projekts wählen.

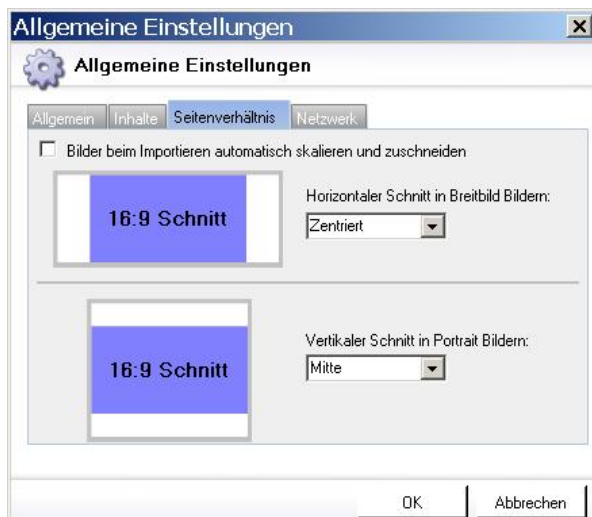


Die hier vorgenommenen Einstellungen werden zukünftig als Standardwerte beim Import von Bilddateien in Content-Projekten benutzt. Unabhängig davon können diese Einstellungen für jedes Bild individuell verändert werden (vgl. Kap. 2.7.1).

Hinweis: In gespeicherten Content-Projekten werden keine Änderungen vorgenommen.

4.3 Seitenverhältnis von Bildern

Über den Reiter *Seitenverhältnis* können Sie festlegen, ob und wie Bilddateien, die nicht im 16:9 Format vorliegen bzw. größer sind als das 16:9 Format, bei der Übernahme in ein Content-Projekt automatisch für die Anzeige skaliert und zugeschnitten werden.



Ist die Funktion ausgeschaltet (Standardeinstellung), werden Bilder die kleiner sind als 1360 x 768 Pixel automatisch auf diese Größe angepasst. Das heißt bei einem Bild von 1024 x 768 Pixel wird beim Import die Breite auf 1360 Pixel angepasst. Hierbei kann es zu perspektivischen Veränderungen des Bildes kommen.

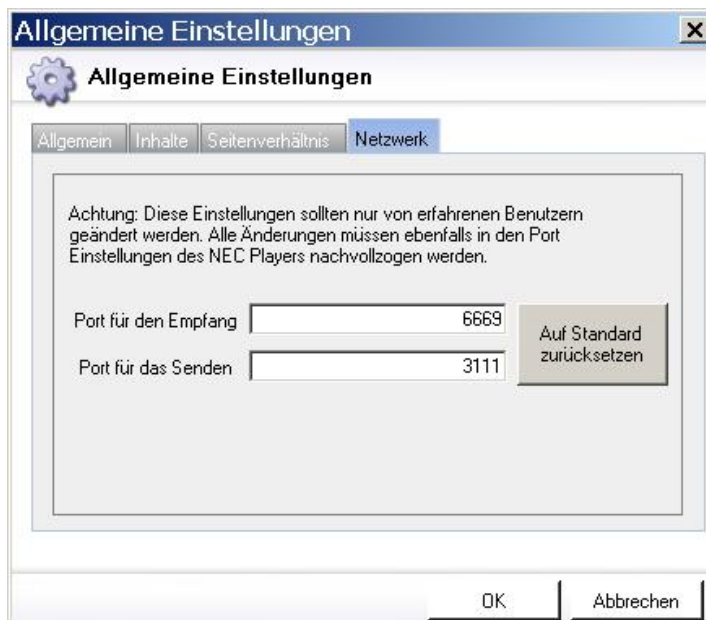
Ist diese Funktion eingeschaltet, werden Bilder kleiner als 1360 x 768 Pixel hochgerechnet und zugeschnitten aber perspektivisch korrekt angezeigt. Bilder größer als 1360 x 768 Pixel werden entsprechend kleiner gerechnet. Hierbei kann es zu Verlusten an Bildinformation kommen, da an den Rändern entsprechende Abschnitte verloren gehen.

Über die Drop Down Auswahl *Horizontaler Schnitt* bzw. *Vertikaler Schnitt* können Sie einstellen, wie das auf 16:9 zugeschnittene Bild angezeigt werden soll. Um diese Funktion nach individuellen Vorstellungen einzustellen, sollten Sie diese Funktion mit einigen Bildern testen, um zum gewünschten Ergebnis zu kommen.

Weitere Optionen zum Bearbeiten von Bildern finden Sie in Kapitel 2.7.1.3.

4.4 Einstellung von Empfangs- und Sende-Port

Über den Reiter *Netzwerk*, verändern Sie die voreingestellten Einstellungen von Empfangs- und Sende-Port beim Versenden des aktiven Content-Projekts an die verbundenen NEC Player-Systeme (vgl. Kap. 2.10). Diese Einstellungen sollten nur von erfahrenen PC / Windows Benutzern verändert werden, da es hier zu Auswirkungen auf das gesamte Netzwerk kommen kann.



Hinweis: Bitte beachten Sie, dass die hier veränderten Werte analog auch in dem angeschlossenen NEC Player-Systemen umgesetzt werden müssen.

5 Lizenz Manager

Die Funktion Lizenz Manager im Menü *Optionen* dient zur Inbetriebnahme des Gesamtsystems, bestehend aus einem NEC Digital Signage Software und den NEC Player Systemen. Hierüber werden die zu deren Aktivierung benötigten Lizenzschlüssel erzeugt.

Hinweis: Die Lizenz-Erzeugung ist nur möglich, wenn der PC mit dem Internet verbunden ist.

Die Arbeitsweise und Handhabung dieser Funktion sind in der separaten Produktbeschreibung des Gesamtsystems ausführlich beschrieben.