



MANUAL DO USUÁRIO

LG SuperSign CMS

CONTEÚDO

LG SUPERSIGN CMS 4

-Servidor SuperSign	4
-Editor SuperSign	4
-Exposição.....	4

..... DO SERVIDOR SUPERSIGN 5

-Requisitos do sistema	5
-Servidor.....	5
-Cliente.....	6
-Instalando e desinstalando o LG SuperSign CMS .7	
Instalação	
Desinstalar	
-Lançamento do LG SuperSign CMS	11
-Iniciando o servidor SuperSign	12
-[Login].....	12
-[Sair]	13
-Registre a licença do produto	13
Receba a Licença Automática	
Receba a licença manualmente	
-[Criar uma conta].....	15
-[Ver versão móvel]	16
-[INÍCIO]	17
Layout e funções da tela	
[Painel]	
[Atualização de software]	
-Funções comuns	20
[Grupo de trabalho]	
[Pasta]	
[Filtro]	
[Status de aprovação] Gestão	
[Salvar lista]	
[Relatório de registro]	
[Exportar]	

-[Conteúdo]	29
Layout e funções da tela de lista	
[Importar]	
[Copiar] e [Mover]	
-[Lista de reprodução].....	32
Layout e funções da tela de lista	
[Importar]	
[Criar novo]	
[Copiar] e [Mover]	
-[Cronograma]	35
Estrutura e função da tela de lista	
[Importar]	
[Criar novo]	
[Copiar] e [Mover]	
-[Distribuição]	38
Layout e funções da tela de lista	
[Criar novo]	
-[Jogador]	43
Layout e funções da tela de lista	
[Pesquisa de jogadores]	
[Ao controle]	
[Mover]	
[Configurações de clonagem]	
[Visualização de calendário]	
-[Videowall].....	51
Layout e funções da tela de lista	
[Criar novo]	
Grupo de jogadores de videowall	

-[Configurações]	60	- [Editor de modelos]	94
[Perfil]		Layout e funções da tela	
[Usuário]		Adicionar item	
[Função]		Alterar propriedades do item	
[Sistemas]		Bloquear item	
[SMTP]		Excluir item	
[Aviso de problema]		-..... de monitoramento SuperSign	101
[Serviço de dados]		-Iniciar o monitoramento do SuperSign.....	101
Mestre SuperSign		[INÍCIO]	
[OpenAPI]		Adicionar locais	
[Fonte]		Adicionar seções	
[Diretório ativo]		Jogadores de despacho	
Configurando funções padrão e padrão		-LG SuperSign QSR	107
Grupos de trabalho		-Introdução ao LG SuperSign QSR	107
Configurando funções e grupos de trabalho do AD		[INÍCIO] (INÍCIO)	
[Política de Privacidade]		[Sistema de exibição de cozinha]	
[Licença]		[Sistema de filas]	
[Informações]			
[Regra]			
Registro			
		APÊNDICE.....	114
SUPERSIGN EDITOR	83	-Conexão de rede LG SuperSign CMS	114
-Iniciando o SuperSign Editor	83	-Conexão de rede LAN	114
-[Casa]	83	Conexão 1:1	
Layout e funções da tela		Conexão 1:N	
-Criação de Projeto.....	85	-Conexão com a Internet	115
-Exportando	do projeto 90	Conexão hierárquica	
-Importando	do Projeto 90	Conexão com a Internet	
-Quadro de histórias.....	91	-Conexão de rede sem fio	116
Layout e funções da tela		Roteador com fio/sem fio	
Adicionar modelo		Rede com fio/sem fio	
Configurações do projeto		-Portas disponíveis	117
Linha do tempo			
Adicionar efeitos de transição de modelo			
Visualizar			

LG SuperSign CMS

O LG SuperSign CMS é um software baseado em rede para comunicações de publicidade digital desenvolvido pela LG Electronics. É um programa de gestão integrada que apoia a criação e gestão de meios digitais, implantação de conteúdos, reprodução de vídeo e controle remoto, etc.

Composto pelo Servidor e pelo Editor, o LG SuperSign CMS pode ser usado em conjunto com monitores LG Signage Produtos.

Servidor SuperSign

O LG SuperSign CMS fornece o servidor SuperSign tudo-em-um que permite gerenciar monitores e criar e distribuir mídia.

SuperSign Editor

O SuperSign Editor é um software para criar e editar conteúdo que pode ser reproduzido em displays. Ele roda no LG Servidor CMS SuperSign.

Exposição

Conecte os produtos de exibição de sinalização ao LG SuperSign CMS e reproduza seu próprio conteúdo publicitário neles. Controle básico funções (por exemplo, brilho, resolução e volume da tela) de monitores que suportam o protocolo LG RS232C, usando LG SuperSign CMS.

Servidor SuperSign

O SuperSign Server é um programa de gerenciamento integrado baseado em rede que suporta a criação e o gerenciamento de mídia digital, distribuição de conteúdo, reprodução de vídeo e controle remoto, etc.

Requisitos do sistema

Verifique os requisitos do sistema para operação adequada.

Servidor

Item	Especificações		
CPU	Menos de 100 jogadores	Intel Core i3-6100 ou superior	AWS t2.xlarge ou Maior
	Entre 100 e 500 Jogadores	Intel Core i7-7700K ou superior	
	500 jogadores ou mais	Intel Core i7-9700 ou Intel Xeon E5-2630 v4 10 Core ou superior	
Memória	Menos de 100 jogadores		4 GB ou mais
	Entre 100 e 500 jogadores		8 GB ou mais
	500 jogadores ou mais		16 GB ou mais
Disco rígido	40 GB ou mais de espaço livre, unidade SSD		
Rede	100 Mbps ou superior		
Sistema Operacional	Windows 8.1 janelas 10 Windows Server 2012 R2 Windows Server 2016 Windows Server 2019		
Navegador	Microsoft Edge 84 ou versões mais recentes (Edge baseado em Chromium) Chrome 50 ou posterior		

! NOTA

•Os serviços em nuvem não são suportados.

Cliente

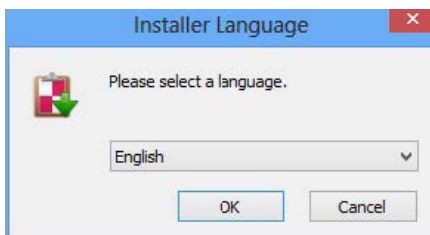
Item	Especificações
Navegador de PC	Microsoft Edge 84 ou versões mais recentes (Edge baseado em Chromium) Chrome 50 ou posterior
Navegador móvel	Safari v10.3.1 ou posterior Chrome v57.0.2987 ou posterior

Instalando e desinstalando o LG SuperSign CMS

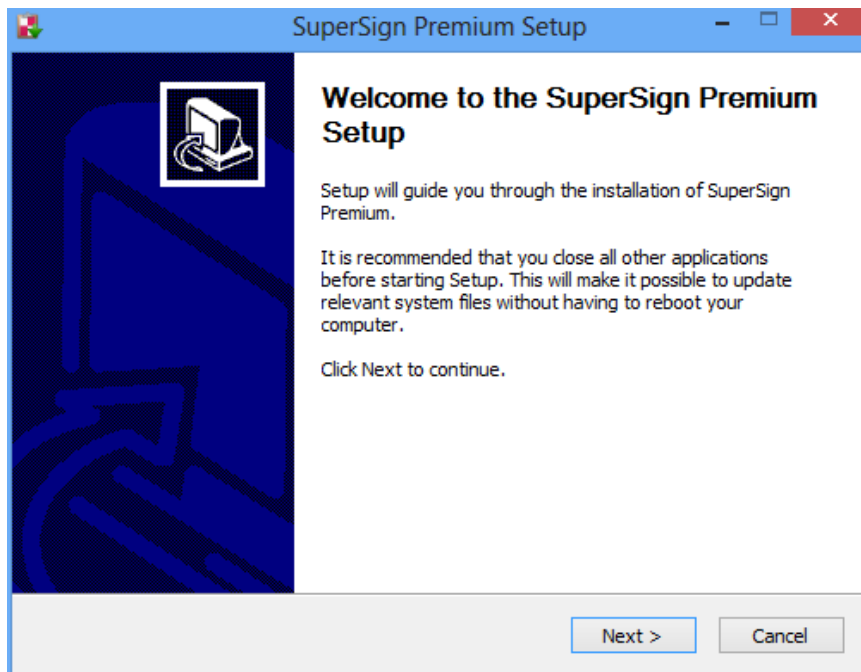
Instalação

Clique duas vezes no arquivo LGSuperSignCMS_setup.exe.

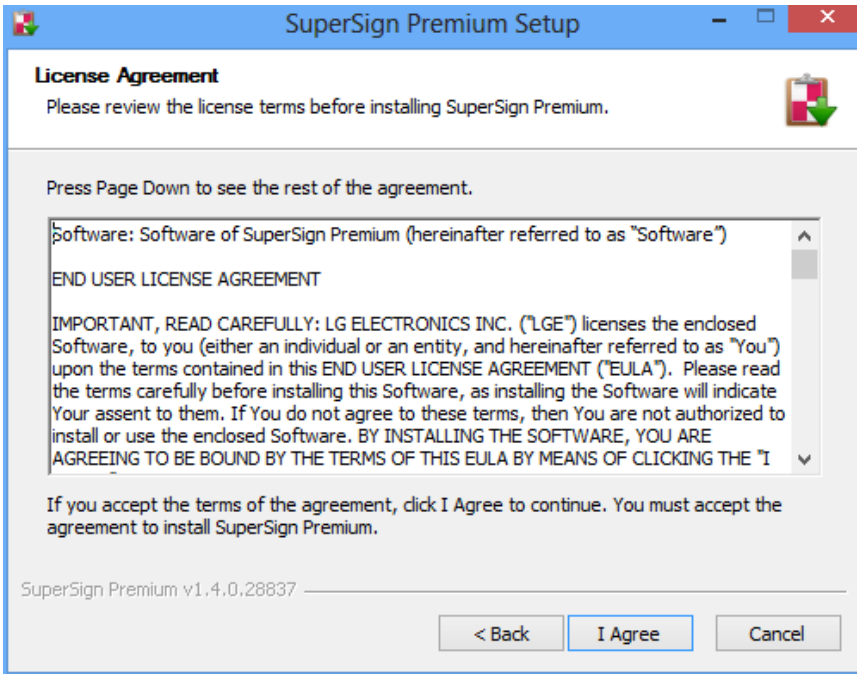
1 Selecione um idioma a ser usado durante o processo de instalação.



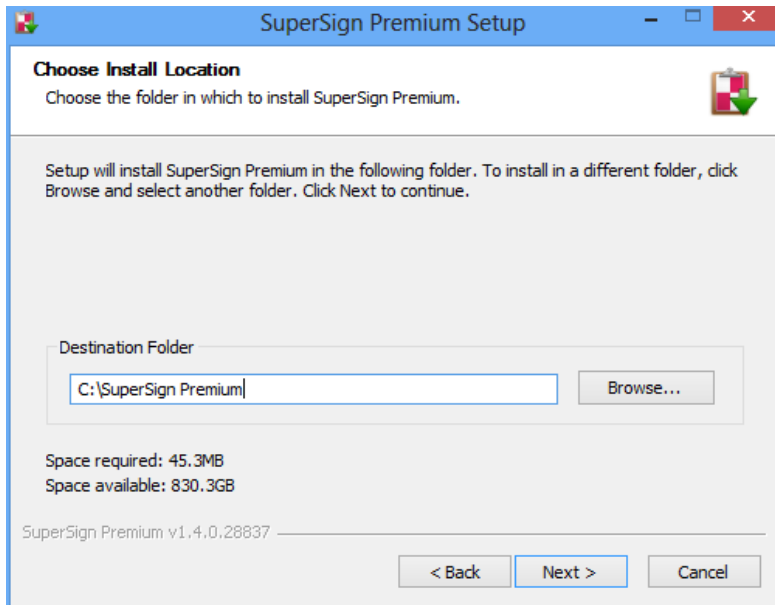
2 Leia as instruções e clique em Avançar para continuar.



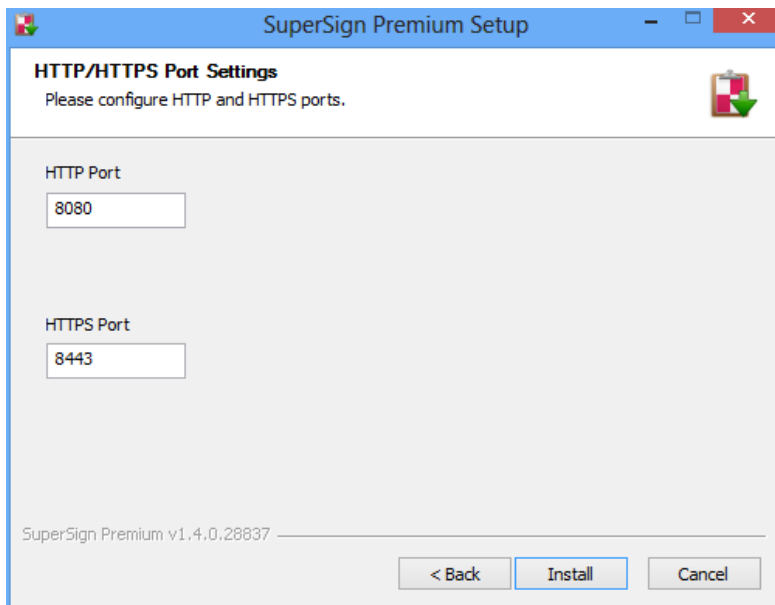
3 Quando a tela Contrato de licença for exibida, leia os termos com atenção e clique em Concordo.



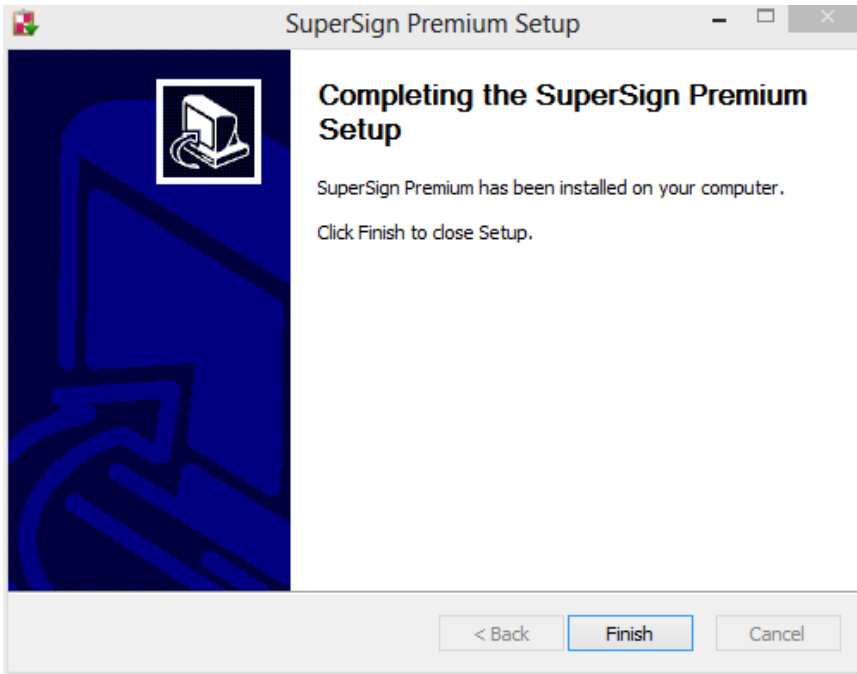
4 Seleccione um diretório onde o programa será instalado e clique em Avançar.



5 Defina a porta HTTP/HTTPS para usar com o LG SuperSign CMS e clique no botão Instalar. O programa instalará automaticamente.



6 Quando a instalação estiver concluída, clique em Concluir. O serviço será iniciado automaticamente.



!NOTA

•Uma vez instalado, o serviço LG SuperSign CMS é registrado e iniciado automaticamente.

Desinstalar

Para desinstalar o LG SuperSign CMS do seu computador, clique em Iniciar > todos os programas > LG SuperSign CMS > Desinstalar LG SuperSign CMS.


CUIDADO

- Use o desinstalador fornecido com o LG SuperSign CMS para remover o LG SuperSign CMS do seu computador.
- Talvez você não consiga remover completamente o LG SuperSign CMS enquanto o navegador da Web estiver em execução. Feche todos os navegadores antes de desinstalar o LG SuperSign CMS.

Lançamento do LG SuperSign CMS

Para iniciar o LG SuperSign CMS, clique em Iniciar > Todos os Programas > LG SuperSign CMS > LG SuperSign CMS ou clique no botão LG SuperSign CMS na área de trabalho do seu computador.

NOTA

- Uma licença deve ser emitida se você estiver usando o LG SuperSign CMS pela primeira vez ou se seu ambiente de instalação tiver mudado. Entre em contato com o revendedor do qual você fez sua compra para obter instruções sobre como obter uma licença.
- O número de jogadores que podem ser conectados é determinado pela licença emitida.
- Para sair do LG SuperSign CMS, clique em  no canto superior direito da janela do navegador.

Iniciando o servidor SuperSign

Esta seção descreve [Login], [Logout] e [Criar uma conta] para o SuperSign Server.

[Login]

- 1 Clique duas vezes no ícone do LG SuperSign CMS para iniciar o programa.
 - A tela de login do programa aparecerá.
- 2 Introduza o seu [ID] de utilizador e [Palavra-passe]. Em seguida, clique no botão [Login].
 - O ID de usuário e a senha padrão são admin e 000000.

LG SuperSign CMS

Login

Language
English

ID

Password

Remember ID

[Create an account](#)


[Register Product License](#)

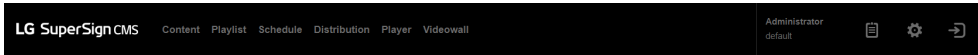
[View Mobile version](#)

! NOTA

- O idioma selecionado na tela de login é usado como o idioma do sistema.
- A senha do administrador deve ser alterada no acesso inicial.
 - A senha deve ser uma combinação de 8 a 20 letras alfabéticas, números e caracteres especiais.
- Se você digitar uma senha errada 5 vezes, o acesso será negado por 3 minutos.
- Vá para SuperSignUtil para inicialização de senha para Admin.
 - Clique em Iniciar > todos os programas > LG SuperSign CMS > SuperSignUtil.
 - A senha inicializada para Admin é 000000.
 - Quando o período de renovação da senha exceder 90 dias, a tela de orientação necessária para alteração de senha é fornecida.

[Sair]

- 1 Clique  no canto superior direito da tela do programa.
 - A tela de login é exibida.



Registre a licença do produto

Os usuários podem receber e registrar as licenças clicando no botão Registrar licença de produto na tela de login.

Receba a Licença Automática

- 1 Na tela de login, clique no botão [Registrar licença do produto].
- 2 Vá para a guia Automático (versão de teste).
- 3 Insira as informações para receber a licença.
- 4 Clique no botão Registrar para solicitar uma licença.

!NOTA

- A função de emissão automática (versão de teste) da licença será ativada apenas na rede que pode acessar o ID [Sistema de Ativação de Licenças](#).
- A licença automática (Versão de Teste) será emitida no período e o número de monitores definido para a Licença ID [Sistema de Ativação](#), e pode ser usado apenas pela primeira vez.
- Sistema de Ativação de Licença de ID: <https://idlicense.lge.com>

Receba a licença manualmente

Inglês

Register Product License

Auto (Trial) Manual

First Step

⚠ Please request a license with downloaded DAT file via License Management System or e-mail to license manager. The license file will be issued via e-mail after approval by license manager.

DAT Download

Second Step

⚠ If you already have a product license file, import the license file to register and activate this product

Import license file

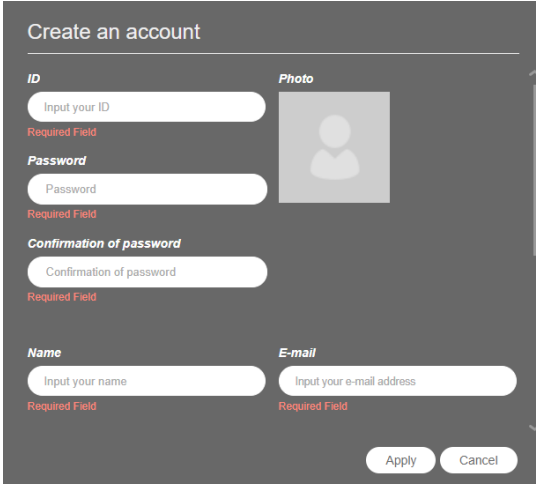
Register Cancel

- 1 Na tela de login, clique no botão [Registrar licença do produto].
- 2 Vá para a guia Manual.
- 3 Solicite uma licença através da Etapa 1, Baixar DAT.
- 4 Se você já tiver uma licença, clique no botão Etapa 2, [Importar arquivo de licença] para ativar o produto.

[Criar uma conta]

Crie uma conta clicando no botão [Criar uma conta].

- 1 Na tela Login, clique no botão [Criar uma conta].
- 2 Insira as informações necessárias para a criação da conta e clique no botão [Aplicar].
- 3 No pop-up de confirmação, clique no botão [OK] para concluir a criação da conta.



The screenshot shows a 'Create an account' form with the following fields and labels:

- ID**: Input your ID (Required Field)
- Password**: Password (Required Field)
- Confirmation of password**: Confirmation of password (Required Field)
- Name**: Input your name (Required Field)
- E-mail**: Input your e-mail address (Required Field)

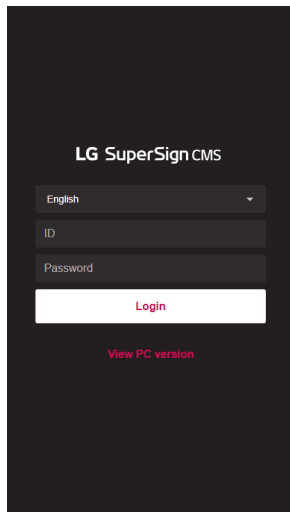
There is a 'Photo' section with a placeholder image. At the bottom, there are 'Apply' and 'Cancel' buttons.

!NOTA

- A [Conta] criada só pode ser usada depois de aprovada pelo administrador do servidor.
- Para obter detalhes sobre a aprovação da conta, consulte a seção no menu [Configurações] > [Usuário].

[Ver versão móvel]

Você pode usar o botão Visualizar na versão móvel na tela Login ou Painel para usar as funções do SuperSign Servidor em uma tela de versão móvel. Digite "http://IP Address:Port No./ssm" no navegador do seu celular para usar o celular versão do SuperSign Server.



The image shows a mobile login interface for LG SuperSign CMS. The background is dark. At the top, the text "LG SuperSign CMS" is displayed in white. Below this, there is a language selection dropdown menu currently set to "English". Underneath are three input fields: "ID", "Password", and a "Login" button. At the bottom of the screen, there is a link that says "View PC version" in red text.

!NOTA

•A função de tela somente móvel está disponível apenas para conexão IPv4.

[INÍCIO]

Nesta tela principal do LG SuperSign CMS, você pode monitorar o sistema geral através do painel.

Layout e funções da tela

The screenshot displays the LG SuperSign CMS dashboard. The interface includes a top navigation bar with tabs for Content, Playlist, Schedule, Distribution, Player, and Videowall. The main dashboard area is divided into several sections:

- Administrator:** Shows the user 'Admin' and the last login time '2020-04-02 13:00'.
- System Summary:** A row of metrics: 4 Workgroup, 1 User, 5 Content, 0 Playlist, 0 Schedule, 0 Distribution, 1 Player, and 0 Videowall.
- Server Storage:** Displays IP '10.223.152.81' and a progress bar for 34GB/49GB.
- Device Information (Error):** Shows 0 errors for Power, Temperature, Fan, and Signal, with a 'Check' button.
- Approval status:** A table with columns for Content, Playlist, Schedule, Distribution, Player, Videowall, and User, each with a progress bar and a 'Check' button.
- Number of registered contents:** A bar chart showing counts for Content, Touch content, LED Content(Basic/Content/Free), Video, Music, Flash, Image, and Office.
- Notice Board:** A table with columns for No., Title, Author, Date, and Hits. It currently shows 'No list data'.

On the left side, there is a 'Recent' section with a list of content items and a 'Go to SuperSign Editor' button. Below that are buttons for 'View Mobile version', 'SuperSign Monitoring', and 'SuperSign QR'. At the bottom left, there is a 'SW ver. 4.0.0' section with 'Check for update' and 'Privacy Policy' links.

Não.	Função	Descrição
1	[Recentes]	Exiba a lista de Tarefas Recentes e vá para a lista de cada item.
2	[Vá para o Editor SuperSign]	Vá para o SuperSign Editor para criar conteúdo.
3	[Ver versão móvel]	Você pode usar os recursos do servidor SuperSign exclusivamente em uma tela Projetado para usuários móveis.
4	[Monitoramento SuperSign]	Ele controla e gerencia os jogadores com base em suas localizações.
5	[SuperSign QSR]	Você pode ir para a tela inicial do SuperSign QSR para usar a cozinha sistema de exibição e sistema de filas.
6	Versão do SW e [Verificar atualizar]	Você pode verificar a versão atual do software e as atualizações mais recentes.
7	Guia Menu	A guia do menu fornece acesso aos principais recursos do LG SuperSign CMS.
8	[Painel]	Exibe as [Informações do usuário], [Resumo do sistema] e [Quadro de avisos].
9	[Relatório de registro]	Visualize as informações de log de todo o sistema.
10	[Configurações]	Edite o perfil do usuário e altere as configurações do sistema.

! NOTA

- As informações exibidas na tela inicial podem variar dependendo do nível de permissão do usuário atualmente conectado em.

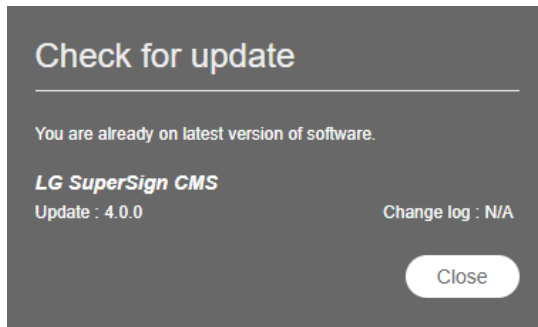
[Painel]

Use o Dash Board para visualizar as informações registradas no sistema e exibir status e avisos de erro.

Item	Função
[Informações do usuário]	Mostra o [Nome], [Função], [Hora do último login] e a foto do perfil do logado utilizador.
[Resumo do sistema]	Mostra um resumo das informações cadastradas no sistema.
[Armazenamento do servidor]	Mostra a capacidade usada e a capacidade disponível em comparação com a capacidade total do Servidor.
[Informações do dispositivo] (erro)	Mostra as informações de erro nos visores registrados. -Clique no botão [Verificar] para visualizar o log de erros.
[Status de aprovação]	Mostra o número de itens aprovados em comparação com o número total de itens. -Clique no botão [Verificar] para alterar o status de aprovação de cada lista.
[Número de conteúdos registrados]	Mostra a quantidade de conteúdo registrado por tipo em um gráfico.
[Quadro de avisos]	Permite adicionar avisos ao sistema ou visualizá-los.

[Atualização de software]

Clique no botão [Verificar atualizações] na tela inicial para view as informações de atualização de software mais recentes e o registro de alterações.



1 Se estiver disponível uma versão mais recente do software, clique nas informações da versão para transferir o software mais recente arquivo de instalação.

2 Clique no arquivo de instalação para atualizar seu LG SuperSign CMS.

3 Clique em [Registro de alterações]: [Exibir] para visualizar as alterações no software mais recente.

!NOTA

•[Verificar atualizações] só pode ser usado por usuários que tenham permissões no nível do sistema.

Funções comuns

[Grupo de trabalho]

Os usuários podem gerenciar separadamente [Conteúdo], [Lista de reprodução], [Programação], [Distribuição], [Player] e [Videowall] dividindo o grupo de trabalho. Crie e gerencie dados para cada grupo de trabalho separadamente.

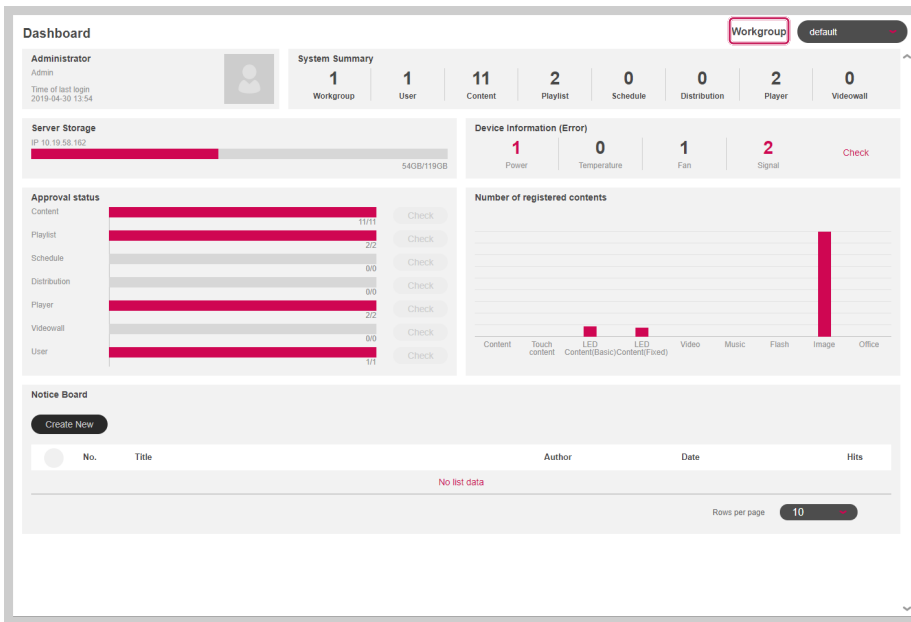
Alterando um grupo de trabalho

Você pode exibir e alterar o grupo de trabalho ao qual pertence.

Você pode dividir seus grupos de trabalho por uso para gerenciar [Conteúdo], [Lista de reprodução], [Agendamento] e [Player] e criar itens para Videowall e distribuição.

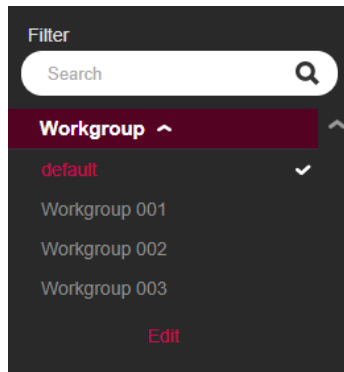
Mudança no painel

Altere o grupo de trabalho mostrado no Dash Board e visualize informações específicas do grupo de trabalho no Dash Board.



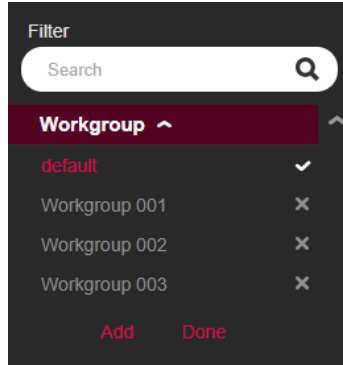
Mudando de filtro

No filtro esquerdo de cada guia, verifique a lista de grupos e selecione os itens que deseja alterar.



Editando grupos de trabalho

Os usuários com privilégios de administrador podem [Adicionar], [Editar] ou [Excluir] grupos de trabalho usando o filtro de grupo de trabalho em cada guia. Clique no botão [Editar] em Grupos de trabalho para abrir uma janela onde você pode editar grupos de trabalho.



Criar grupo de trabalho

- 1 Na lista de grupos de trabalho em [Filtro], clique no botão [Editar].
- 2 Clique no botão [Adicionar] na parte inferior da lista de grupos de trabalho para abrir o pop-up Criar grupo de trabalho.
- 3 Insira o nome de um grupo de trabalho a ser criado. Em seguida, clique no botão [OK].
- 4 O grupo de trabalho recém-adicionado aparece na lista.

Excluir grupo de trabalho

- 1 Na lista de grupos de trabalho em [Filtro], clique no botão [Editar]. Os botões X aparecem na lista de grupos de trabalho.
- 2 Clique no botão X ao lado de um grupo de trabalho para excluí-lo.

Editar grupo de trabalho

- 1 Na lista de grupos de trabalho em [Filtro], clique no botão [Editar].
- 2 Clique em um grupo de trabalho no modo de edição para abrir um campo de entrada onde você pode renomear o grupo de trabalho.
- 3 Insira um novo nome para o grupo de trabalho. Em seguida, pressione a tecla Enter no teclado.
- 4 O grupo de trabalho recém-editado aparece na lista.

! NOTA

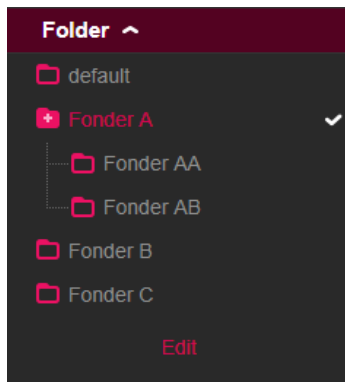
- Você pode adicionar até 50 grupos de trabalho.
- Os grupos de trabalho podem ser atribuídos a cada usuário na página de detalhes [Criar uma conta] ou [Usuário].
- Todos os dados são salvos e carregados com base no grupo de trabalho selecionado no momento.
- O grupo de trabalho padrão não pode ser excluído.

[Pasta]

Classifique, gereencie e visualize dados usando pastas.

Alterando pasta

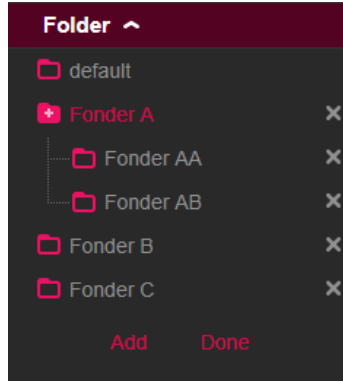
Visualize uma lista de pastas disponíveis e selecione qualquer uma delas a ser alterada em cada guia.



Pasta de edição

[Adicionar], [Editar] ou [Excluir] usando a lista de pastas em cada guia.

Clique no botão [Editar] na lista de pastas para abrir uma janela onde você pode editar pastas.



Criar pasta

- 1 Na lista de pastas, em [Filtro], clique no botão [Editar].
- 2 Clique no botão [Adicionar] na parte inferior da lista de pastas para abrir o pop-up Criar pasta.
- 3 Digite o nome de uma pasta a ser criada. Em seguida, clique no botão [OK].
- 4 A pasta recém-adicionada aparece na lista.

Excluir pasta

- 1 Na lista de pastas, em [Filtro], clique no botão [Editar]. Os botões X aparecem na lista de pastas.
- 2 Clique no botão X ao lado de uma pasta para excluir a pasta.

Editar pasta

- 1 Na lista de pastas, em [Filtro], clique no botão [Editar].
- 2 Clique duas vezes em uma pasta no modo de edição para abrir um campo de entrada onde você pode renomear a pasta.
- 3 Digite um novo nome para a pasta. Em seguida, pressione a tecla Enter no teclado.
- 4 A pasta recém-editada aparece na lista.

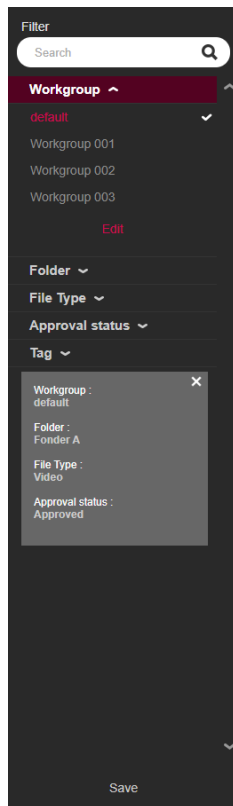
! NOTA

• Podem ser criados até três níveis de subpastas.

• A pasta padrão não pode ser excluída.

[Filtro]

Ao navegar na lista por função, você pode pesquisar os dados que correspondem ao [Grupo de trabalho], [Pasta], [Tipo de arquivo], [Status de aprovação] e [Tag] que você selecionou usando o filtro.



Definindo configurações de filtro

Defina palavras-chave e configurações de filtro para recuperar as informações que correspondem aos critérios.

Salvando filtros

Selecione um filtro e clique no botão [Salvar] na parte inferior para salvar as configurações do filtro e usar o filtro imediatamente.

!NOTA

- Até cinco filtros podem ser salvos.
- Os filtros disponíveis variam de acordo com a guia.
- As etiquetas não são guardadas quando utiliza "Guardar Filtros".

[Status de aprovação] Gestão

Os itens registrados no Servidor SuperSign podem ser usados com base em seu status de aprovação.

Aprovando itens

- 1 Selecione um item para aprovar na lista de uma guia.
- 2 Clique no botão [Aprovar] na parte superior da lista.
- 3 Selecione o botão [OK] no pop-up Verificar aprovação.
- 4 Quando a aprovação estiver concluída, a lista será atualizada.

Rejeitando itens

- 1 Selecione um item a ser rejeitado na lista de uma guia.
- 2 Clique no botão [Rejeitar] na parte superior da lista.
- 3 Selecione o botão [Rejeitar] no pop-up Verificar rejeição.
- 4 Quando a rejeição estiver completa, a lista será atualizada.

NOTA

- Você pode usar as configurações de filtro para recuperar itens com base em seu status de aprovação.
- Quando [Aprovação automática] é definido como [Ligado] em [Configurações] > [Perfil], os itens recém-adicionados são aprovados automaticamente.
- Se você definir [Aprovação automática] como [Desativado] em [Configuração] > [Perfil], os itens recém-adicionados não serão aprovados.

[Salvar lista]

Salve a lista recuperada de uma guia como um arquivo e gerencie a lista.

Lista de Poupança

- 1 Clique em Menu Guia de um menu para salvar uma lista.
- 2 Clique no botão [Salvar lista] na parte superior da lista.
- 3 A lista recuperada é salva como um arquivo do Excel.

[Relatório de registro]

Visualize os dados de log registrados no banco de dados selecionando uma lista em cada menu.

NOTA

- Os itens no relatório de log podem variar de acordo com o modelo.

Recuperando logs

- 1 Clique na guia Menu de um menu para recuperar um log.
- 2 Selecione um item na lista para visualizar o registro.
- 3 Clique no botão [Relatório de registro] na parte superior da lista.
- 4 O log do item selecionado é exibido na tela Relatório de log.
 - Exporte os dados de log recuperados como um arquivo clicando em [Exportar arquivo de log].

NOTA

- Você pode recuperar um log para uma duração específica alterando as datas.

[Exportar]

Na guia [Conteúdo]/[Lista de reprodução]/[Agendar], você pode exportar arquivos para um dispositivo de armazenamento USB e reproduzi-los em um SuperSign jogador.

Exportando o arquivo de conteúdo do SuperSign

- 1 Pressione Menu Tab do menu que deseja exportar da lista e selecione os itens a serem exportados.
- 2 Pressione o botão [Exportar] na parte inferior da página de detalhes.
- 3 Baixe o arquivo (.zip) e descompacte-o.
- 4 Mova a pasta descompactada para um dispositivo de armazenamento USB e conecte o dispositivo à porta USB do player.

Exportando arquivo normal

- 1 Pressione Menu Tab do menu que deseja exportar da lista e selecione os itens a serem exportados.
- 2 Pressione o botão [Exportar] na parte inferior da página de detalhes.
- 3 Mova o arquivo para um dispositivo de armazenamento USB e conecte o dispositivo à porta USB do player.

NOTA

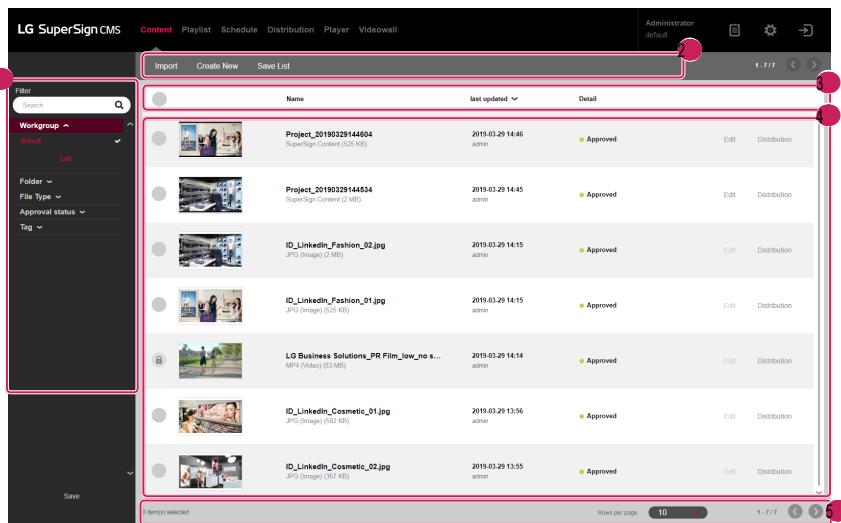
- Use um programa de compactação que suporte codificação UTF-8. (Por exemplo, ALZip, WinRAR)
- Os arquivos de conteúdo SuperSign podem ser reproduzidos automaticamente no player se o nome da pasta for movido para o armazenamento USB dispositivo é alterado para Normal ou AutoPlay.
- Arquivos regulares podem ser reproduzidos automaticamente no player se uma pasta Normal ou Reprodução Automática tiver sido criada no armazenamento USB dispositivo e arquivos são movidos para a pasta.
- Quando as pastas Normal e Reprodução Automática existem, a pasta Normal geralmente tem prioridade.

[Conteúdo]


Crie o conteúdo desejado usando vários modelos e layouts.

Para obter detalhes sobre como criar e editar conteúdo, consulte a descrição do Editor SuperSign.

Layout e funções da tela de lista



Não.	Categoria	Descrição
[Filtro]		<p>A lista de conteúdo é recuperada com base nas configurações de [Filtro].</p> <ul style="list-style-type: none"> •[Pesquisar]: Recupera uma lista de itens que incluem a palavra-chave. •[Grupo de trabalho]: Recupera uma lista de itens que pertencem ao grupo de trabalho selecionado. •[Pasta]: Recupera uma lista de itens que pertencem à pasta selecionada. •[Tipo de ficheiro]: Ordenar a lista de acordo com o tipo de ficheiro selecionado •[Status de aprovação]: Recupera uma lista de itens que pertencem ao status de aprovação selecionado. •[Etiqueta]: Pesquisa a lista correspondente à etiqueta selecionada

Não.	Categoria	Descrição
2	Botão superior Área	<p>As funções de gerenciamento de conteúdo são fornecidas como botões. Os botões disponíveis variam de acordo com o item selecionado.</p> <ul style="list-style-type: none"> •[Importar]: Adiciona arquivos do seu PC como conteúdo •[Criar novo]: Criar e registrar conteúdo •[Editor]: Criar conteúdo usando o SuperSign Editor •[Página da Web]: Criar e registrar o conteúdo da página da Web •[Web Vídeo]: Crie e registre conteúdo de vídeo na web •[Transmissão]: Crie e registre conteúdo de transmissão •[Salvar lista]: Salva a lista de conteúdo recuperada como um arquivo Excel •[Adicionar lista de reprodução]: Cria uma nova lista de reprodução com o conteúdo selecionado •[Copiar]: Copia o conteúdo selecionado para outro grupo de trabalho ou para outra pasta no Grupo de trabalho atual •[Excluir]: Exclui o conteúdo selecionado •[Aprovar]: Aprova o conteúdo selecionado •[Rejeitar]: Rejeita o conteúdo selecionado •[Relatório de Registo]: Mostra o registo do conteúdo seleccionado •[Adicionar etiquetas]: Adiciona a etiqueta ao conteúdo selecionado •[Excluir Etiquetas]: Elimina a etiqueta do conteúdo selecionado
3	Lista de classificação	<p>A lista de conteúdo pode ser classificada por [Nome], [Última atualização] ou [Detalhe.]</p>
4	Itens da lista	<p>A lista de itens, que são recuperados com base nos filtros e opções de classificação, é exibida aqui.</p> <ul style="list-style-type: none"> •[Editar]: Edita o conteúdo usando o Editor SuperSign •[Conteúdo recebido do Servidor Mestre]:  Conteúdo recebido do Servidor Mestre: não com o conteúdo
5	Área inferior	<p>Mostra o número de itens selecionados e permite a navegação na página.</p>

! NOTA

- O botão [Editar] é ativado apenas para arquivos de conteúdo criados com o Editor SuperSign.
- Funções limitadas estão disponíveis para arquivos de conteúdo que não são aprovados.
- O conteúdo recebido do Servidor Mestre não pode ser editado. Criar e editar novo conteúdo depois de mudar para outro grupo ou pasta.

[Importar]

- 1 Clique em [Conteúdo] no menu superior do programa.
- 2 Selecione a pasta para importar o conteúdo do filtro esquerdo e clique no botão [Importar].
- 3 Selecione um arquivo para carregar. Em seguida, clique no botão [Abrir].
- 4 Quando o upload estiver concluído, a lista será atualizada.

!NOTA

•Vários arquivos podem ser carregados por vez e até dez arquivos podem ser importados por vez.

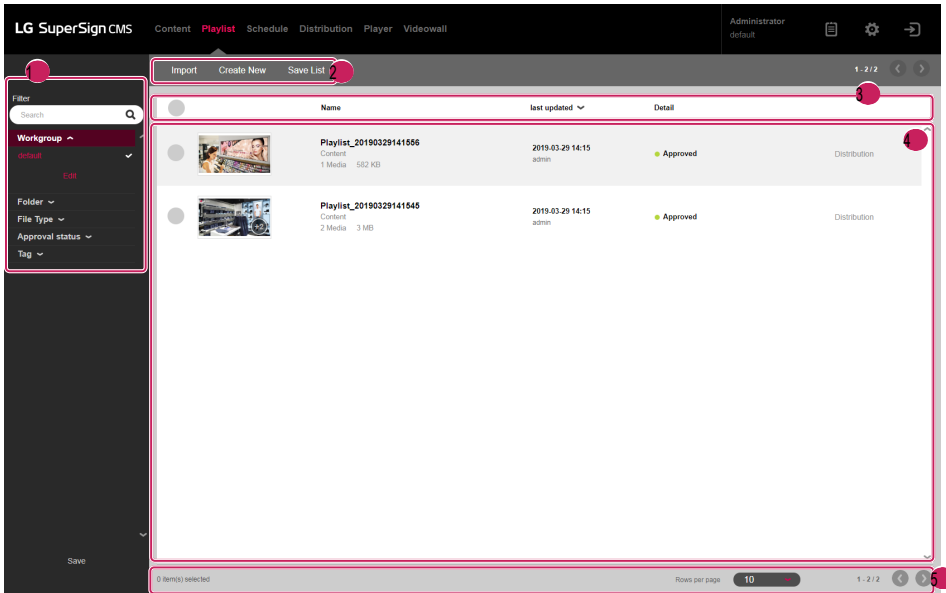
[Copiar] e [Mover]

- 1 Clique em [Conteúdo] no menu superior do programa.
- 2 Selecione um item na lista para copiar.
- 3 Clique no botão [Copiar] para copiar o conteúdo selecionado.
- 4 Selecione um [Grupo de trabalho] e uma [Pasta] no pop-up Copiar.
 - Selecione [Excluir o original] na parte inferior para mover o conteúdo.
 - Ao mover conteúdo, apenas uma pasta no mesmo grupo de trabalho pode ser selecionada.
- 5 Quando copiar ou mover estiver concluído, a lista será atualizada.





[Lista de reprodução]

Cria uma lista de reprodução usando vários conteúdos registrados no servidor SuperSign.

Layout e funções da tela de lista



Não. Categoria	Descrição
<p>[Filtro]</p>	<p>A lista de listas de reprodução é recuperada com base nas configurações de [Filtro].</p> <ul style="list-style-type: none"> •[Pesquisar]: Recupera uma lista de itens que incluem a palavra-chave. •[Grupo de trabalho]: Recupera uma lista de itens que pertencem ao grupo de trabalho selecionado. •[Pasta]: Recupera uma lista de itens que pertencem à pasta selecionada. •[Tipo de ficheiro]: Ordenar a lista de acordo com o tipo de ficheiro selecionado •[Status de aprovação]: Recupera uma lista de itens que pertencem ao status de aprovação selecionado. •[Etiqueta]: Pesquisa a lista correspondente à etiqueta selecionada

Não. Categoria	Descrição
 Botão superior Área	<p>As funções de gerenciamento de lista de reprodução são fornecidas como botões. Os botões disponíveis variam de acordo com o item selecionado.</p> <ul style="list-style-type: none"> •[Importar]: Adiciona arquivos do seu PC como listas de reprodução •[Criar novo]: Cria uma lista de reprodução usando vários conteúdos registrados no servidor •[Salvar lista]: Salva a lista recuperada de listas de reprodução como um arquivo Excel •[Copiar]: Copia a lista de reprodução selecionada para outro grupo de trabalho ou para outra pasta no Grupo de trabalho atual •[Excluir]: Exclui a lista de reprodução selecionada •[Aprovar]: Aprova a lista de reprodução selecionada •[Rejeitar]: Rejeita a lista de reprodução selecionada •[Relatório de Registo]: Mostra o registo da lista de reprodução selecionada •[Adicionar etiquetas]: Adiciona a etiqueta à lista de reprodução selecionada •[Excluir Etiquetas]: Elimina a etiqueta da lista de reprodução selecionada
 Lista de classificação	<p>A lista de listas de reprodução pode ser ordenada por [Nome], [Última atualização] ou [Detalhe].</p>
 Itens da lista	<p>A lista de itens, que são recuperados com base nas opções [Filtro] e classificação, é exibida aqui.</p> <ul style="list-style-type: none"> •: [Ícone de nuvem] Listas de reprodução recebidas do Servidor Mestre lista de reprodução
 Área inferior	<p>Mostra o número de itens selecionados e permite a navegação na página.</p>

NOTA

•Funções limitadas estão disponíveis para listas de reprodução que não são aprovadas.

•As listas de reprodução recebidas do Servidor Mestre não podem ser editadas. Crie uma nova lista de reprodução com Salvar como e edite-a.

[Importar]

- 1 Clique em [Lista de reprodução] no menu superior do programa.
- 2 Escolha a pasta para importar a lista de reprodução do filtro esquerdo e clique no botão [Importar].
- 3 Selecione um arquivo para carregar. Em seguida, clique no botão [Abrir].
- 4 Quando o upload estiver concluído, a lista será atualizada.

! NOTA

- Apenas um arquivo de lista de reprodução pode ser importado por vez.

[Criar novo]

- 1 Clique em [Lista de reprodução] no menu na parte superior do programa.
- 2 Clique no botão [Criar novo].
- 3 Insira as informações da lista de reprodução a ser criada.
 - [Tipo de Ordem]: [Sequência], [Aleatório]
 - [Intervalo de datas personalizado]: [Ativar], [Desativar], selecione a data/hora de reprodução para cada mídia.
 - [Tempo de reprodução da imagem padrão]: Tempo de reprodução padrão quando uma imagem é adicionada
- 4 Clique no botão [Adicionar mídia] e selecione o(s) item(ns) desejado(s).
 - [Limpar tudo]: Reponha o item multimídia incluído.
 - [Adicionar lista de reprodução de subscrições]: Prima o botão para adicionar o item da lista de reprodução.
- 5 [Tag]: Insira um nome de tag.
- 6 [Aplicar evento]: Um evento pode ser definido para cada mídia na lista de reprodução. Se você inserir o nome do evento e adicionar o mídia, a mídia correspondente será reproduzida quando o evento do nome que você digitou ocorrer durante o lista de reprodução é reproduzida.
 - [Nome do evento]: Insira o nome do evento a ser aplicado à mídia.
 - [Adicionar mídia]: Adicione mídia para reproduzir quando o evento ocorrer.
 - [Limpar tudo]: Elimina todos os conteúdos multimídia com o evento aplicado.
 - [Adicionar evento]: Defina um evento adicional.
- 7 Clique no botão [Salvar] para salvar a lista de reprodução e atualizar a lista.

! NOTA

- Os eventos da lista de reprodução serão aplicados apenas aos modelos suportados.

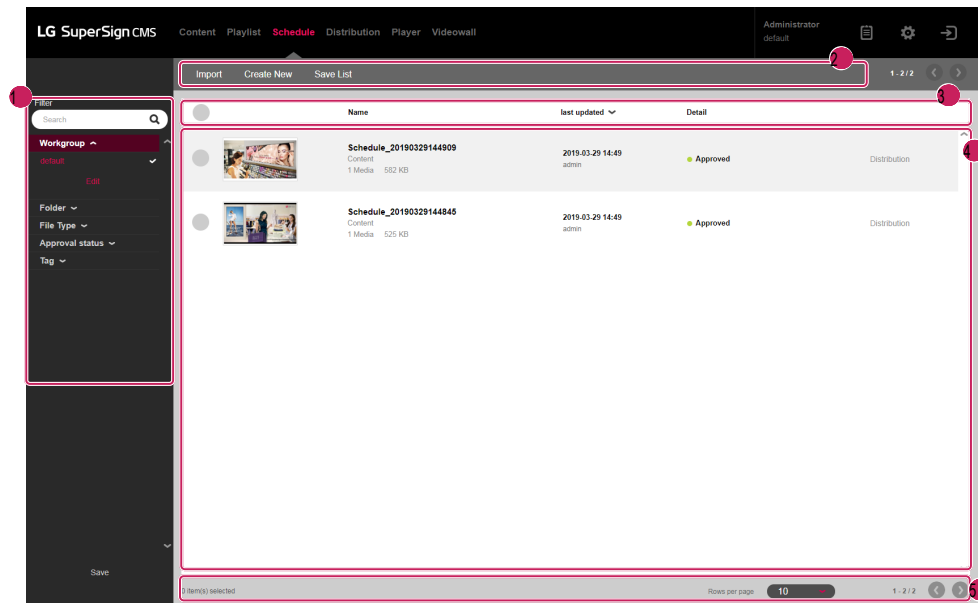
[Copiar] e [Mover]


- 1 Clique em [Lista de reprodução] no menu superior do programa.
- 2 Selecione um item na lista de listas de reprodução a serem copiadas.
- 3 Clique no botão [Copiar] para copiar a lista de reprodução selecionada.
- 4 Selecione um [Grupo de trabalho] e uma [Pasta] no pop-up Copiar.
 - Selecione [Excluir o original] na parte inferior para mover a lista de reprodução.
 - Ao mover uma lista de reprodução, apenas uma pasta no mesmo grupo de trabalho pode ser selecionada.
- 5 Quando copiar ou mover estiver concluído, a lista será atualizada.


[Programação]

Você pode criar ou modificar agendamentos para distribuir o conteúdo, lista de reprodução registrada no servidor SuperSign CMS.

Estrutura e função da tela de lista



Não. Classificação	Descrição
 [Filtro]	<p>Consulte a lista de agendamentos com base nas informações definidas em [Filtro].</p> <ul style="list-style-type: none"> •[Pesquisar]: Visualize a lista que contém a palavra-chave inserida. •[Grupo de trabalho]: Visualize a lista contida no grupo de trabalho selecionado. •[Pasta]: Visualize a lista contida na pasta selecionada. •[Tipo de ficheiro]: Visualize a lista contida no tipo de ficheiro seleccionado. •[Status de aprovação]: Visualize a lista correspondente ao status de aprovação selecionado. •[Etiqueta]: Pesquisa a lista correspondente à etiqueta selecionada

Nº.	Classificação	Descrição
2	Botão superior Área	<p>Ele fornece funções para gerenciar agendamentos como botões e exibe os botões disponíveis de acordo com a seleção do item.</p> <ul style="list-style-type: none"> •[Importar]: Registre o arquivo de agendamento armazenado em seu PC como uma lista de agendamento. •[Criar novo]: Crie um agendamento. •[Salvar Lista]: Salve a lista do agendamento consultado no Excel. •[Copiar]: Copie o cronograma selecionado para outro grupo de trabalho ou mova-o para outra pasta em o mesmo grupo de trabalho. •[Excluir]: Exclua a programação selecionada. •[Aprovar]: Aprove o agendamento selecionado. •[Rejeitar]: Rejeite o agendamento selecionado. •[Relatório de Registo]: Verifica o registo do agendamento selecionado. •[Adicionar etiquetas]: Adiciona a etiqueta ao mapa selecionado. •[Excluir Etiquetas]: Exclui a marca da tabela selecionada.
3	Lista de classificação	Você pode visualizar e classificar a lista de agendamento com base em [Nome], [última atualização] e [Detalhe].
4	Item da lista	<p>Ele exibe a lista consultada por [Filtro] e os critérios de classificação.</p> <ul style="list-style-type: none"> •  uma programação recebida do servidor mestre e a programação correspondente.
5	Área inferior	Você pode exibir o número de itens que o usuário selecionou e ajustar as páginas na lista.

NOTA

•Funções de agendamento não autorizadas são restritas para uso.

•As programações recebidas do servidor mestre não podem ser editadas. Crie um novo agendamento com o agendamento usando Salvar como e editar a programação criada.

[Importar]

- 1 Clique em [Agendar] na barra de ferramentas do menu do programa.
- 2 Selecione a pasta para a qual deseja importar a programação no filtro esquerdo e clique no botão [Importar].
- 3 Selecione o arquivo a ser carregado e clique no botão [Abrir].
- 4 Quando o upload estiver concluído, a lista será atualizada.

!NOTA

•Para tabelas, vários arquivos não podem ser importados de uma só vez.

[Criar novo]

- 1 Clique em [Agendar] na barra de ferramentas do menu do programa.
- 2 Preencha [Título], [Descrição] e [Tag].
- 3 Clique no botão [Criar novo].
 - Modo de visualização: [Mês], [Semana], [Dia], [Lista]
- 4 Selecione a data ou hora para criar um agendamento.
- 5 Selecione a mídia a ser registrada na lista de mídias.
 - [Começando em]: Selecione a data/hora de início do agendamento.
 - [Terminando em]: Selecione a data/hora de término da programação.
 - [Hora]: [O dia todo] [Repete]
- 6 Por favor, defina o item de controle do jogador ao jogar a programação.
 - [Luz de fundo]
 - [Contraste]
 - [Brilho]
 - [Volume]
- 7 Clique no botão [Salvar] para salvar a programação e atualizar a lista.

!NOTA

•Qualquer lista de reprodução que contenha [Intervalo de datas personalizado] não pode ser registrada como [Agendar].

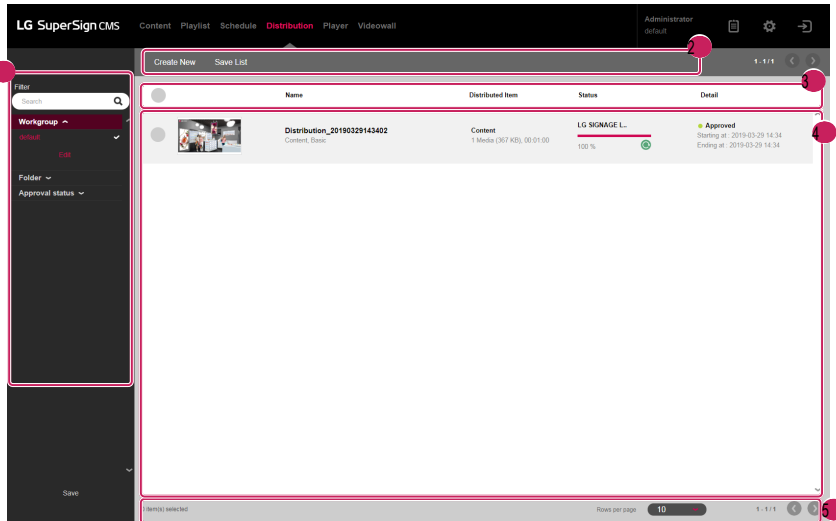
[Copiar] e [Mover]

- 1 Clique em [Agendar] na barra de ferramentas do menu do programa.
- 2 Selecione o item que deseja copiar na lista de tabelas.
- 3 Para copiar a programação selecionada, clique no botão [Copiar].
- 4 Selecione [Grupo de trabalho] e [Pasta] no pop-up de cópia.
 - Se você quiser mover a programação, selecione [Excluir o original] na parte inferior.
 - Se você mover a tabela, só poderá selecionar pastas incluídas no mesmo grupo de trabalho.
- 5 Quando a cópia ou movimentação estiver completa, a lista será atualizada.







[Distribuição]

Distribua vários conteúdos e listas de reprodução registrados no servidor SuperSign para monitores para reprodução.

Layout e funções da tela de lista



Não. Categoria	Descrição
1 [Filtro]	<p>A lista de distribuição é recuperada com base nas configurações de [Filtro].</p> <ul style="list-style-type: none"> •[Pesquisar]: Recupera uma lista de itens que incluem a palavra-chave. •[Grupo de trabalho]: Recupera uma lista de itens que pertencem ao grupo de trabalho selecionado. •[Pasta]: Recupera uma lista de itens que pertencem à pasta selecionada. •[Status de aprovação]: Recupera uma lista de itens que pertencem ao status de aprovação selecionado.
2 Botão superior Área	<p>As funções de gerenciamento de distribuição são fornecidas como botões. Os botões disponíveis variam de acordo com o item selecionado.</p> <ul style="list-style-type: none"> •[Criar novo]: Cria um arquivo de distribuição com conteúdo ou uma lista de reprodução •[Salvar lista]: Salva a lista de distribuição recuperada como um arquivo Excel •[Excluir]: Exclui o item distribuído selecionado •[Aprovar]: Aprova o item distribuído selecionado •[Rejeitar]: Rejeita o item distribuído selecionado •[Relatório de Registo]: Mostra o registo do item distribuído selecionado
3 Lista de classificação	<p>Você pode classificar e exibir a lista de distribuição por [Nome], [Item distribuído] ou [Detalhe].</p>

Não. Categoria	Descrição
 Itens da lista	<p>A lista de itens, que são recuperados com base nas opções [Filtro] e classificação, é exibida</p> <ul style="list-style-type: none"> •  Cancelar a distribuição em andamento •   Redistribuir o item distribuído •  Distribuição recebida do Servidor Mestre
 Área inferior	Mostra o número de itens selecionados e permite a navegação na página.

NOTA

- Funções limitadas estão disponíveis para itens distribuídos que não são aprovados.
- Os itens distribuídos recém-criados são enviados ao [Jogador] depois de serem aprovados.

[Criar novo]

Cinco tipos de arquivos de distribuição podem ser criados de acordo com a categoria: [Conteúdo], [Conteúdo (Multi CH)], [Conteúdo e Player Controle], [Mensagem urgente] e [Conteúdo (LED)]

Criando distribuição de conteúdo

- 1 Clique em [Distribuição] no menu superior do programa.
- 2 Clique no botão [Criar novo].
- 3 Insira as informações para o novo arquivo de distribuição a ser criado.
- 4 Selecione [Conteúdo] para o item distribuído.
- 5 Em [Configuração de reserva de distribuição], selecione um tipo de distribuição.
 - [Distribuição imediata]: Distribua o conteúdo imediatamente após o registro.
 - [Distribuição Programada]: Distribua em um horário programado definido pelo usuário.
- 6 Clique no botão [Adicionar jogador] para adicionar um jogador para distribuir.
 - [Limpar tudo]: Limpa o item de jogador atual
- 7 Clique no botão [Adicionar mídia] para selecionar um item a ser adicionado.
 - [Limpar]: Limpa o item de conteúdo atual
- 8 Clicar no botão [Criar novo] cria o arquivo de distribuição e atualiza a lista.

Criação de distribuição de conteúdo (Multi CH)

- 1 Clique em [Distribuição] no menu superior do programa.
- 2 Clique no botão [Criar novo].
- 3 Insira as informações para o novo arquivo de distribuição a ser criado.
- 4 Selecione [Conteúdo (Multi CH)] para o item distribuído.
- 5 Em [Configuração de reserva de distribuição], selecione um tipo de distribuição.
 - [Distribuição imediata]: Distribua o conteúdo imediatamente após o registro.
 - [Distribuição Programada]: Distribua em um horário programado definido pelo usuário.
- 6 Selecione um canal para distribuir no item Conteúdo (Multi CH).
- 7 Clique no botão [Adicionar jogador] para adicionar um jogador para distribuir.
 - [Limpar tudo]: Limpa o item de jogador atual
- 8 Clique no botão [Adicionar mídia] para selecionar um item a ser adicionado.
 - [Limpar]: Limpa o item de conteúdo atual
- 9 Clicar no botão [Criar novo] cria o arquivo de distribuição e atualiza a lista.

NOTA

- Para distribuição de conteúdo (Multi CH), os itens distribuídos só podem ser reproduzidos nos canais em que são enviados.
- Pressione e segure o número correto no controle remoto por pelo menos três segundos, para que a configuração do canal do player corresponde à configuração de Conteúdo (Multi CH) da distribuição criada.
- [Conteúdo de toque] é suportado apenas em alguns modelos.

Criando Conteúdo e Controle de Distribuição de Player

- 1 Clique em [Distribuição] no menu superior do programa.
- 2 Clique no botão [Criar novo].
- 3 Insira as informações para o novo arquivo de distribuição a ser criado.
- 4 Selecione [Conteúdo e Controle do Player] para o item distribuído.
- 5 Em [Configuração de reserva de distribuição], selecione um tipo de distribuição.
 - [Distribuição imediata]: Distribua o conteúdo imediatamente após o registro.
 - [Distribuição Programada]: Distribua em um horário programado definido pelo usuário.
- 6 Clique no botão [Adicionar jogador] para adicionar um jogador para distribuir.
 - [Limpar tudo]: Limpa o item de jogador atual
- 7 Clique no botão [Adicionar mídia] para selecionar um item a ser adicionado.
 - [Limpar]: Limpa o item de conteúdo atual
- 8 Clique no botão [Adicionar controle] para selecionar um item de controle a ser adicionado.
 - [Limpar tudo]: Limpa a lista de itens de controle atual
 - [Item de controle]: [Luz de fundo], [Contraste], [Brilho], [Volume]
- 9 Clicar no botão [Criar novo] cria o arquivo de distribuição e atualiza a lista.

Criando distribuição de mensagens urgentes

- 1 Clique em [Distribuição] no menu superior do programa.
- 2 Clique no botão [Criar novo].
- 3 Insira as informações para o novo arquivo de distribuição a ser criado.
- 4 Selecione [Mensagem urgente] para o item distribuído.
- 5 Em [Configuração de reserva de distribuição], selecione um tipo de distribuição.
 - [Distribuição imediata]: Distribua o conteúdo imediatamente após o registro.
 - [Distribuição Programada]: Distribua em um horário programado definido pelo usuário.
- 6 Clique no botão [Adicionar jogador] para adicionar um jogador para distribuir.
 - [Limpar tudo]: Limpa o item de jogador atual
- 7 Clique em Área de Mensagem para inserir uma mensagem a ser enviada.
- 8 Clique no botão [Editar] para definir um estilo de mensagem.
- 9 Clicar no botão [Criar novo] cria o arquivo de distribuição e atualiza a lista.

NOTA

- Os tipos de itens distribuídos que podem ser jogados podem variar dependendo do tipo de jogador.
- [Conteúdo de toque] é suportado apenas em alguns modelos.
- As mensagens de emergência nas listas de distribuição não fornecem miniaturas separadas.

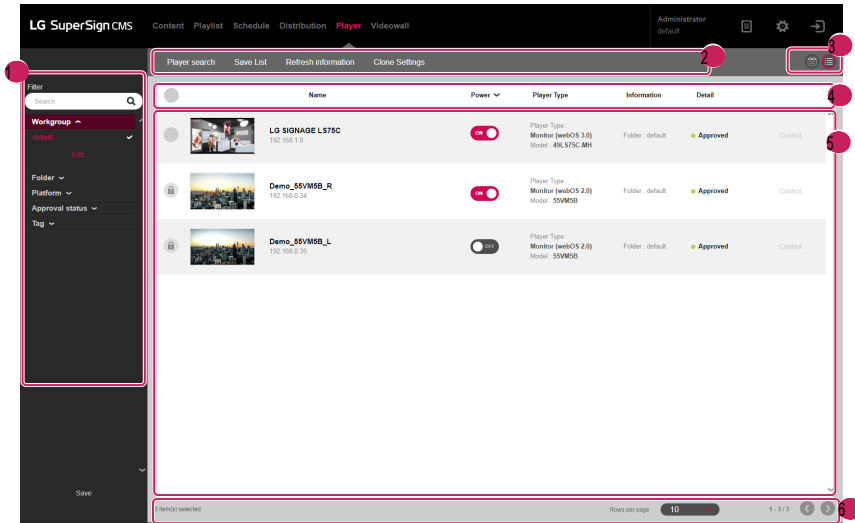
Criando uma distribuição de conteúdo (LED)


- 1 Clique em [Distribuição] na barra de ferramentas do menu do programa.
- 2 Clique no botão [Criar novo].
- 3 Insira as informações do arquivo de distribuição a ser criado.
- 4 Selecione [Conteúdo (LED)] como o tipo de distribuição.
- 5 Em [Configuração de reserva de distribuição], selecione um tipo de distribuição.
 - [Distribuição imediata]: Distribua o conteúdo imediatamente após o registro.
 - [Distribuição Programada]: Distribua em um horário programado definido pelo usuário.
- 6 Clique no botão [Adicionar mídia] e selecione o(s) item(ns) desejado(s).
 - Ao adicionar conteúdo de LED, o conteúdo e o player atribuído são somados.
 - [Limpar]: Reponha o conteúdo incluído.
- 7 Para alterar o player, clique no botão [Adicionar player].
 - [Limpar tudo]: Redefina o jogador atribuído.
- 8 Clique no botão [Criar novo] para criar o arquivo de distribuição e atualizar a lista.






[Jogador]

Adicione jogadores, verifique seu status, altere as configurações e crie distribuições para reproduzir [Conteúdo], [Lista de reprodução] e [Programação].

Layout e funções da tela de lista



Não. Categoria	Descrição
<p> [Filtro]</p>	<p>Visualize a lista de jogadores com base nas informações definidas em [Filtro].</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Pesquisar]: Visualize a lista que contém a palavra-chave inserida. • [Grupo de trabalho]: Visualize a lista contida no grupo de trabalho selecionado. • [Pasta]: Visualize a lista contida na pasta selecionada. • [Plataforma]: Visualize a lista correspondente ao tipo de plataforma selecionada. • [Status de aprovação]: Visualize a lista correspondente ao status de aprovação selecionado. • [Etiqueta]: Pesquisa a lista correspondente à etiqueta selecionada

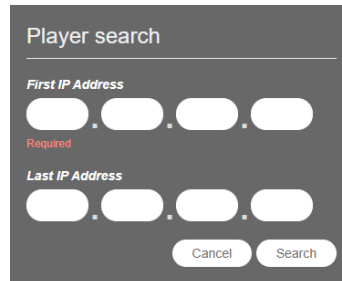
NÃO. Categoria	Descrição
<p></p>	<p>As funções de gerenciamento de jogadores são fornecidas como botões. Os botões disponíveis variam de acordo com o item selecionado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Pesquisa de Jogadores]: Procura jogadores por endereço IP • [Salvar Lista]: Salva a lista de jogadores recuperada como um arquivo Excel • [Atualizar Informações]: Atualiza a lista de jogadores • [Clonar Configurações]: Copia o arquivo de configurações do player para outro player • [Mover]: Move o jogador selecionado para outra pasta ou grupo de trabalho • [Excluir]: Exclui o jogador selecionado • [Aprovar]: Aprova o jogador selecionado • [Rejeitar]: Rejeita o jogador selecionado • [Distribuição]: Cria uma distribuição com o jogador selecionado • [Relatório de Registro]: Mostra o registro do jogador selecionado • [Atualização de software]: Fornece atualizações de software para o jogador selecionado • [Ligar Jogador]: Liga a alimentação do jogador selecionado • [Desligar Jogador]: Desliga a alimentação do jogador selecionado • [Reiniciar]: Reinicia o jogador selecionado • [Multicontrol]: Controle vários jogadores selecionados ao mesmo tempo. • [Adicionar etiquetas]: Adiciona a etiqueta ao jogador selecionado • [Excluir Etiquetas]: Exclui a etiqueta do jogador selecionado
<p></p>	<ul style="list-style-type: none"> • [Visualização de calendário]: As são mostradas no modo de exibição selecionado. • [Exibição de lista]
<p></p>	<p>A lista de jogadores pode ser classificada por [Nome], [Potência], [Tipo de jogador], [Informações] ou [Detalhe].</p>
<p></p>	<p>A lista de itens, que são recuperados com base nos filtros e opções de classificação, é exibida</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Indica que o leitor está ligado. Clique para desligar o player. • [Indica que o player está desligado. Clique para ligar o player. • [Control]: Abre a tela de controle do player.
<p></p>	<p>Mostra o número de itens selecionados e permite a navegação na página.</p>

NOTA

- As atualizações de software para vários modelos são suportadas apenas se o nome do modelo for o mesmo.
- Vários itens de controle podem suportar apenas alguns itens de controle e podem não ser suportados dependendo do modelo especificação.
- O controle múltiplo pode controlar até 100 jogadores.
- O controle de tempo é suportado apenas na mesma plataforma.

[Pesquisa de jogadores]

Procure um jogador preferido.



Player search

First IP Address

Required

Last IP Address

Cancel Search

- 1 Clique em [Player] na guia Menu localizada na parte superior do programa.
- 2 Clique no botão [Pesquisa de Jogador] no canto superior esquerdo da tela do Player.
- 3 Quando a janela [Pesquisa de Jogador] for exibida, insira um intervalo de endereços IP para pesquisar.
- 4 Clique no botão [Pesquisar] para iniciar a pesquisa.

- Os jogadores encontrados no resultado da pesquisa serão registrados no estado [Não Aprovado] sob o atualmente selecionado grupo de trabalho.

!NOTA




- A função de pesquisa de dispositivo suporta apenas o tipo IPv4.

[Ao controle]

Poder de controle e funções detalhadas dos jogadores.

Ligando / desligando a energia



Visualize e controle o status de energia dos jogadores na lista de jogadores.

	Name	Power	Player Type	Information	Detail
	LG SIGNAGE LS75C 192.168.1.8	<input checked="" type="checkbox"/>	Player Type : Monitor (webOS 3.0) Model : 49LS75C-MH	Folder : default	● Approved Control
	Demo_55VM5B_R 192.168.0.34	<input checked="" type="checkbox"/>	Player Type : Monitor (webOS 2.0) Model : 55VM5B	Folder : default	● Approved Control
	Demo_55VM5B_L 192.168.0.35	<input type="checkbox"/>	Player Type : Monitor (webOS 2.0) Model : 55VM5B	Folder : default	● Approved Control

0 item(s) selected Rows per page 10 1 / 3 / 3

1 Clique em [Player] no menu superior do programa.

2 Clique nos botões [Power] na lista de jogadores para alterar o status.

- :  que o leitor está ligado. Clique para desligar o player.
- :  que a energia está desligada ou desconectada. Clique para enviar o comando de inicialização.

!NOTA

- A ação Ligar funciona corretamente quando a configuração Wake On LAN (WOL) está habilitada no player. Em ambientes IPv6, No entanto, essa ação é suportada apenas para modelos selecionados.

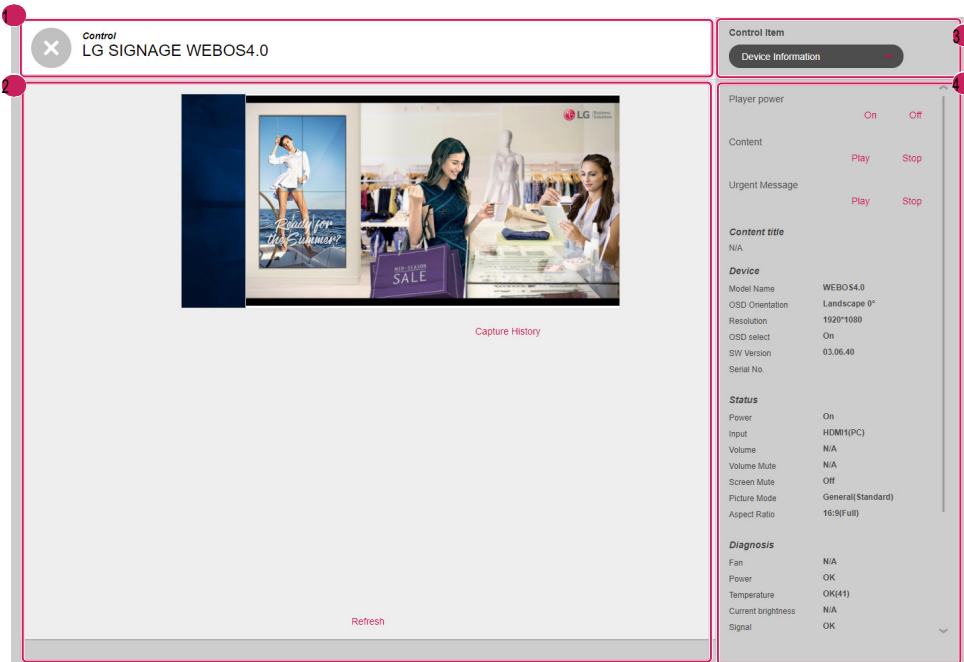
Controles detalhados

Visualize e controle as configurações detalhadas dos jogadores.



- 1 Clique em [Player] no menu superior do programa.
- 2 Na lista de jogadores, clique no botão [Control] de um jogador para controlar.
 - Este botão está desativado para jogadores que estão desligados.



- 3 Você pode visualizar e alterar o status atual do player na janela de controle.



Não.	Categoria	Descrição
1	[Nome do jogador]	Mostra o nome do jogador.
2	[Miniatura]	Mostra informações sobre a imagem que está sendo reproduzida no player. <ul style="list-style-type: none"> • [Imagem]: Mostra a imagem atual do jogador • [Histórico de Captura]: Mostra os registros de captura de tela do jogador • [Atualizar]: Atualiza a imagem e as informações de status do jogador

Não. Categoria	Descrição
 Filtro de controle	<p>Os itens controláveis são categorizados por funções e fornecidos de acordo com as configurações do filtro.</p> <ul style="list-style-type: none"> •[Informações do dispositivo]: Mostra informações básicas do dispositivo sobre o jogador •[Imagem]: Controla as configurações de imagem do player •[Áudio]: Controla as configurações de áudio do player •[Hora]: Controla as configurações de tempo do jogador •[Controle Geral]: Controla as configurações gerais do jogador •[Configuração do servidor]: Configura o endereço IP do servidor conectado ao player •[Dispositivo Externo]: Controla jogadores de terceiros. •[Controle Virtual]: Controla o jogador com um controle remoto virtual
 Detalhes Itens	<p>Visualize e controle as configurações do player com base nos filtros de controle.</p>

NOTA

- As funções de controle detalhadas disponíveis variam de acordo com a disponibilidade de suporte de cada modelo de player.
- A função [Sincronizar conteúdo] [Reproduzir]/[Parar] é suportada para webOS 2.0 ou superior.
- A consulta de informações e o [Diagnóstico] podem diferir de modelo para modelo.
- Dependendo do tipo de leitor, uma [Mensagem Urgente] ou miniaturas, incluindo o OSD de volume, podem ser exibidas sem sendo girado.

[Mover]

- 1 Clique em [Player] no menu superior do programa.
- 2 Selecione um item na lista de jogadores para mover.
- 3 Clique no botão [Mover] para mover o jogador selecionado.
- 4 Selecione um [Grupo de trabalho] e uma [Pasta] no pop-up Mover.
- 5 Quando a mudança é concluída, a lista é atualizada.

[Configurações de clonagem]

- 1 Clique em [Player] no menu superior do programa.
- 2 Clique no botão [Configurações de clonagem] na parte superior da lista de jogadores.
- 3 Selecione um leitor do qual pretende extrair o ficheiro de definições.
- 4 Selecione um player para o qual o arquivo de configurações será copiado.
- 5 Você pode redefinir a lista dos jogadores adicionados clicando em [Limpar tudo].
- 6 Clique no botão [Copiar] para iniciar a clonagem das configurações.

Create a new setting clone

Copy From
None
Add Player

Required

Copy To
None Clear All
Add Player

Required

Copy Cancel

!NOTA

- A função [Configurações de clonagem] só pode ser usada entre jogadores do mesmo modelo.
- Ao adicionar jogadores, apenas os jogadores que suportam a função [Configurações de clonagem] são mostrados na lista.

[Visualização de calendário]

Visualize itens distribuídos por cada jogador na visualização de calendário.

Clique no botão [Visualização de calendário] na barra de botões superior da guia Jogador para visualizar os itens distribuídos a cada jogador em visualização de calendário.

1 Clique em [Player] no menu superior do programa.

2 Clique no botão [Visualização de calendário] na barra de botões superior.

- Selecione um jogador na lista e clique em [Visualização de calendário] para visualizar informações sobre o item selecionado.

3 Defina uma duração para exibir no calendário e navegue até datas específicas para exibir itens distribuídos para as datas.

4 Você pode ver o status de distribuição de cada jogador na visualização do calendário.

Player Name	Channel No.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Default
LG SIGNA	Channel 1	[Distribution Data]												
LG SIGNAGE L	Channel 2	[Distribution Data]												
Demo_50VMB_R	Channel 1	[Distribution Data]												
Demo_50VMB_L	Channel 1	[Distribution Data]												

! NOTA

- Clique no botão + no item Básico de cada jogador para abrir a tela de detalhes do jogador, onde você pode definir um [Padrão Cronograma].
- Pressione o botão + no nome do player para verificar a programação específica do canal suportada pelo player.

[Videowall]

Use funções de distribuição otimizadas para players configurados como um videowall.




Layout e funções da tela de lista

The screenshot displays the LG SuperSign CMS interface for managing Videowalls. The main content area shows a table with the following data:

Name	Videowall Type	Status	Detail
Videowall_20200407232442 Immediate distribution, Basic	Playlist(Channel 1) 2 X 2, 4 Media	sunkyoung +3 100 %	Approved Starting at : 2020-04-08 08:48 Ending at : 2020-04-08 08:49

Key interface elements include:

- Navigation:** Content, Playlist, Schedule, Distribution, Player, Videowall.
- Actions:** Create New, Save List.
- Filtering:** Search bar, Workgroup (Workgroup.001, Workgroup.002), Folder, Approval status.
- Table:** Columns for Name, Videowall Type, Status, and Detail.
- Footer:** 0 item(s) selected, Items per page: 10, 1 - 9 / 8.

N.º	Categoria	Descrição
1	[Filtro]	<p>A lista de videowall é recuperada com base nas configurações de [Filtro].</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Pesquisar]: Recupera uma lista de itens que incluem a palavra-chave. • [Grupo de trabalho]: Recupera uma lista de itens que pertencem ao grupo de trabalho selecionado. • [Pasta]: Recupera uma lista de itens que pertencem à pasta selecionada. • [Status de aprovação]: Recupera uma lista de itens que pertencem ao status de aprovação selecionado.
2	Botão superior Área	<p>As funções de gerenciamento de itens do videowall são fornecidas como botões. Os botões disponíveis variam de acordo com o item selecionado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Criar novo]: Cria um arquivo de videowall com conteúdo • [Salvar lista]: Salva a lista de videowall recuperada como um arquivo Excel • [Excluir]: Exclui o item de videowall selecionado • [Aprovar]: Aprova o item de videowall selecionado • [Rejeitar]: Rejeita o item de videowall selecionado • [Relatório de Registo]: Mostra o registo do item de videowall selecionado
3	Lista de classificação	<p>A lista de videowall pode ser classificada por [Nome], [Tipo de Videowall] ou [Detalhe].</p>
4	Itens de lista	<p>A lista de itens, que são recuperados com base nas opções [Filtro] e classificação, é exibida aqui.</p> <ul style="list-style-type: none"> •  Cancele a transferência de arquivos do videowall atual para os players •  Reenviar o arquivo de videowall •  Videowall recebido pelo MasterServer.
5	Área inferior	<p>Mostra o número de itens selecionados e permite a navegação na página.</p>
6	Modo de visualização	<p>As informações recuperadas são mostradas no modo de exibição selecionado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grupo de parede de vídeo: Visualize a lista de grupos de players de parede de vídeo • Lista: Visualize a lista de parede de vídeo

[Criar novo]

Seis tipos de arquivos de distribuição podem ser criados: [Básico] [Tipo de Videowall] e [Básico], [Avançado (Editor de Mídia)] e [Avançado (Editor SuperSign)] [Lista de reprodução] e [Conteúdo].

Criando uma distribuição básica de videowall

Selecione [Básico] como o [Tipo de Videowall] se a forma do videowall que consiste em monitores for uma grade uniforme em um único direção (perpendicular ou paralela ao chão).

Videowall Básico - Distribuição Básica

- 1 Clique em [Videowall] no menu na parte superior do programa.
- 2 Clique no botão [Criar novo].
- 3 Selecione [Básico] para [Tipo de Videowall] e [Tipo de conteúdo].
- 4 Insira as informações do arquivo de distribuição do videowall a ser criado.
 - [Linhas] x [Colunas]: configurações de linha e coluna do Videowall
 - [Orientação]: [Paisagem], [Retrato]
 - [Configuração de Reserva de Distribuição]: [Distribuição Imediata] e [Reserva]
- 5 Clique no ícone para adicionar conteúdo da lista de mídia a um bloco.
 - Quando você clica no botão [Adicionar tudo] na lista de mídia, o conteúdo será adicionado ao bloco na ordem listada.
 - [Sincronização de várias mídias]: Você pode colocar cada parte do conteúdo no player adicionada a um bloco. Você pode selecionar e excluir o conteúdo adicionado.
 - [Sincronização de mídia simples]: Você pode colocar uma única parte do conteúdo no player adicionada a um bloco. Clique no botão [Propriedade] no pop-up na parte inferior para alterar os valores de [Rotação de mídia], [Aumentar/diminuir zoom] e dos eixos X e Y para o conteúdo.
 - [Excluir tudo]: Exclua todo o conteúdo adicionado a um bloco.
- 6 Clique no botão [Avançar] para ir para a tela Adicionar jogador.
- 7 Clique no ícone para adicionar um jogador da lista a um bloco.
- 8 Clique no botão [Criar novo] para criar um arquivo de distribuição de videowall.

! NOTA

- Ao criar um videowall, certifique-se de adicionar conteúdo com o mesmo tempo de reprodução. Não é possível criar um videowall usando conteúdo com diferentes tempos de reprodução.
- Ao distribuir conteúdo vertical para um player, defina a configuração de rotação do OSD do player para 90 ou 270 graus.

Videowall Básico - Distribuição de Playlists

- 1 Clique em [Videowall] no menu na parte superior do programa.
- 2 Clique no botão [Criar novo].
- 3 Seleção [Lista de reprodução] para [Tipo de videowall] e [Básico] para [Tipo de conteúdo].
- 4 Insira as informações do arquivo de distribuição do videowall a ser criado.
 - [Linhas] x [Colunas]: configurações de linha e coluna do Videowall
 - [Orientação]: [Paisagem], [Retrato]
 - [Configuração de Reserva de Distribuição]: [Distribuição Imediata] e [Reserva]
 - [Tipo de distribuição]: [Normal], [Programação]
- 5 Para adicionar um item da lista de reprodução, clique no botão [Adicionar cena] na parte inferior.
- 6 Clique no ícone para adicionar conteúdo da lista de mídia a um bloco.
 - Quando você clica no botão [Adicionar tudo] na lista de mídia, o conteúdo será adicionado ao bloco na ordem listada.
 - [Aplicar evento]: Um evento pode ser definido para cada cena na lista de reprodução. Se você selecionar Aplicar evento e inserir um nome de evento, A respectiva cena será reproduzida de acordo com o evento acionado durante a reprodução do videowall.
 - [Sincronização de várias mídias]: Você pode colocar cada parte do conteúdo no player adicionada a um bloco. Você pode selecionar e excluir o conteúdo adicionado.
 - [Sincronização de mídia simples]: Você pode colocar uma única parte do conteúdo no player adicionada a um bloco. Clique no botão [Propriedade] no pop-up na parte inferior para alterar os valores de [Rotação de mídia], [Aumentar/diminuir zoom] e dos eixos X e Y para o conteúdo.
 - [Excluir tudo]: Exclua todo o conteúdo adicionado a um bloco.
- 7 Clique no botão [Avançar] para ir para a tela Adicionar jogador.
- 8 Clique no ícone para adicionar um jogador da lista a um bloco.
- 9 Clique no botão [Criar novo] para criar um arquivo de distribuição de videowall.

! NOTA

- Ao distribuir conteúdo vertical para um player, defina a configuração de rotação do OSD do player para 90 ou 270 graus.
- Pelo menos uma cena básica é necessária para definir um evento em uma lista de reprodução de videowall.
- Se o tempo de reprodução da cena do evento estiver definido como 00:00:00, a cena será reproduzida indefinidamente.
- O conteúdo da lista de reprodução adicionado à lista de mídia pode ser colocado em cada player, mesmo que os tempos de reprodução sejam diferentes.

Criando uma distribuição avançada de videowall (editor de mídia)

Ao distribuir arquivos de mídia editados e carregados com o Editor de mídia para uma parede de vídeo, selecione [Avançado (Editor de mídia)] para [Tipo de Videowall].

Videowall Avançado (Editor de Mídia) - Distribuição Básica

- 1 Clique em [Videowall] no menu na parte superior do programa.
- 2 Clique no botão [Criar novo].
- 3 Selecione [Básico] para o [Tipo de Videowall] e [Avançado (Editor de Multimédia)] para o [Tipo de Conteúdo].
- 4 Insira as informações do novo arquivo de distribuição do Videowall a ser criado.
 - [Configuração de Reserva de Distribuição]: [Distribuição Imediata] e [Reserva]
- 5 Clique no botão [Selecionar arquivo do editor de mídia] para adicionar um item da lista de arquivos do editor de mídia a um bloco.
 - [Importar]: Você pode carregar um arquivo do editor de mídia armazenado em seu computador clicando no botão [Importar] na mídia lista de arquivos do editor.
- 6 Clique no botão [Avançar] para ir para a tela Adicionar jogador.
- 7 Clique no ícone para adicionar um jogador da lista a um bloco.
- 8 Clique no botão [Criar novo] para criar o arquivo de distribuição do videowall.

Videowall Avançado (Editor de Mídia) - Distribuição de Lista de Reprodução

- 1 Clique em [Videowall] no menu na parte superior do programa.
- 2 Clique no botão [Criar novo].
- 3 Selecione [Lista de reprodução] para o [Tipo de videowall] e [Avançado (Editor de mídia)] para o [Tipo de conteúdo].
- 4 Insira as informações do arquivo de distribuição do videowall a ser criado.
 - [Tipo de distribuição]: [Normal], [Programação]
 - [Configuração de Reserva de Distribuição]: [Distribuição Imediata] e [Reserva]
- 5 Clique no botão [Selecionar arquivo do editor de mídia] para adicionar um item da lista de arquivos do editor de mídia a um bloco.
 - [Importar]: Você pode carregar um arquivo do editor de mídia armazenado em seu computador clicando no botão [Importar] na mídia lista de arquivos do editor.
 - Você pode selecionar um arquivo de editor de mídia ou arquivo de mídia no filtro na parte superior da lista.
 - [Arquivo do Editor de Mídia]: Um arquivo de mídia editado e carregado do Editor de Mídia.
 - [Aplicar evento]: Um evento pode ser definido para cada cena na lista de reprodução. Se você selecionar Aplicar evento e inserir um nome de evento, A respectiva cena será reproduzida de acordo com o evento acionado durante a reprodução do videowall.
- 6 Para adicionar um item da lista de reprodução, clique no botão [Adicionar cena] na parte inferior.
- 7 Adicione conteúdo da lista de arquivos do editor de mídia a um bloco.
- 8 Clique no botão [Avançar] para ir para a tela Adicionar jogador.
- 9 Clique no ícone para adicionar um jogador da lista a um bloco.
- 10 Clique no botão [Criar novo] para criar o arquivo de distribuição do videowall.

 **NOTA**


•As seguintes restrições se aplicam ao conteúdo de reprodução sincronizada:

- Somente conteúdo de vídeo pode ser usado para reprodução sincronizada.
- Para vídeos, as extensões de arquivo devem ser definidas da mesma forma para todas as células.
- Pelo menos uma cena básica é necessária para definir um evento em uma lista de reprodução de videowall.
- Se o tempo de reprodução da cena do evento estiver definido como 00:00:00, a cena será reproduzida indefinidamente.


Criando uma distribuição avançada de videowall (SuperSign Editor)

Ao distribuir arquivos de mídia editados e salvos no SuperSign Editor em uma parede de vídeo, selecione [Avançado (SuperSign Editor)] como o [Tipo de Videowall].

Videowall Avançado (Editor SuperSign) - Distribuição Básica

- 1 Clique em [Videowall] no menu na parte superior do programa.
- 2 Clique no botão [Criar novo].
- 3 Selecione [Básico] para o [Tipo de Videowall] e [Avançado (Editor SuperSign)] para o [Tipo de conteúdo].
- 4 Insira as informações do arquivo de distribuição do videowall a ser criado.
 - [Configuração de Reserva de Distribuição]: [Distribuição Imediata] e [Reserva]
- 5 Clique no botão [Selecionar arquivo do editor SuperSign] e adicione um item da lista de arquivos Conteúdo (Multi) do LED.
- 6 Para alterar o player, exclua o player atribuído e clique no botão  para atribuir um novo jogador.
- 7 Clique no botão [Criar novo] para criar um arquivo de distribuição de videowall.

Videowall Avançado (SuperSign Editor) - Distribuição de listas de reprodução

- 1 Clique em [Videowall] no menu na parte superior do programa.
- 2 Clique no botão [Criar novo].
- 3 Selecione [Lista de reprodução] para o [Tipo de videowall] e [Avançado (Editor SuperSign)] para o [Tipo de conteúdo].
- 4 Insira as informações do arquivo de distribuição do videowall a ser criado.
 - [Tipo de distribuição]: [Normal], [Programação]
 - [Configuração de Reserva de Distribuição]: [Distribuição Imediata] e [Reserva]
- 5 Clique no botão [Selecionar arquivo do editor SuperSign] e adicione um item da lista de arquivos Conteúdo (Multi) do LED.
 - [Aplicar evento]: Um evento pode ser definido para cada cena na lista de reprodução. Se você selecionar Aplicar evento e inserir um nome de evento, A respectiva cena será reproduzida de acordo com o evento acionado durante a reprodução do videowall.
- 6 Para adicionar um item da lista de reprodução, clique no botão [Adicionar cena] na parte inferior.
- 7 Clique no botão [Selecionar arquivo do editor SuperSign] e adicione um item da lista de arquivos de conteúdo (múltiplo) do LED.
 - Você só pode adicionar conteúdo de LED (Multi) que tenha as mesmas informações do player adicionadas ao Scene1.
- 8 Para alterar o jogador, exclua o jogador atribuído e clique no botão  para atribuir um novo jogador.
- 9 Clique no botão [Criar novo] para criar um arquivo de distribuição de videowall.

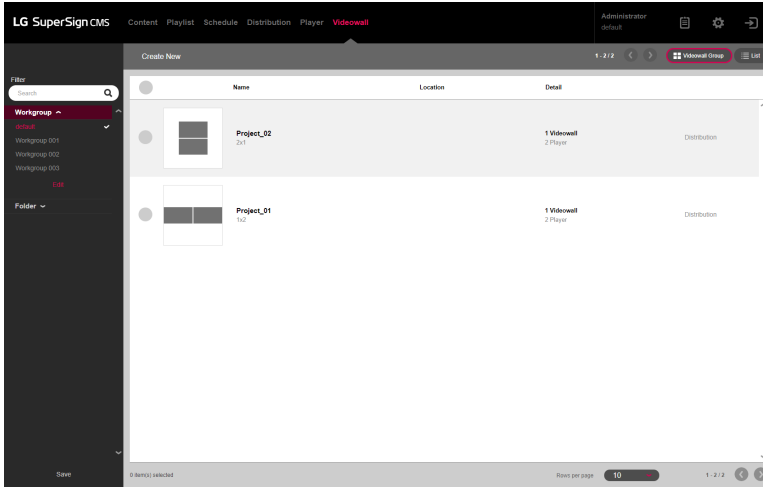
NOTA

- Se o tempo de reprodução de uma cena de evento for definido como 00:00:00, a cena será reproduzida indefinidamente.
- A sincronização não é suportada se o arquivo do editor SuperSign contiver um único item de conteúdo de LED.

Grupo de jogadores de videowall

Clicar no botão [Grupo de Videowall] no elemento de botão na parte superior da guia [Videowall] exibe o Videowall Componente Grupo de Jogadores.

Você pode selecionar um grupo de players de Videowall e apenas colocar conteúdo para criar um componente Distribuir Videowall.



- 1 Clique em [Videowall] no menu na parte superior do programa.
- 2 Clique em [Grupo de Videowall] no elemento de botão na parte superior.
- 3 Clique no botão [Distribuição] do Grupo de Jogadores Videowall que deseja distribuir a partir da lista para criar um Distribuir Videowall.

!NOTA

- Consulte a função [Videowall] > [Criar novo] para obter detalhes sobre a criação de Distribuir Videowall.

Adicionando um grupo de players de videowall

- 1 Clique em [Videowall] no menu na parte superior do programa.
- 2 Clique em [Grupo de Videowall] no elemento de botão na parte superior.
- 3 Clique no botão [Criar novo].
- 4 Insira as informações do Grupo de Jogadores de Videowall a ser criado.
 - [Linhas] x [Colunas]: Define a linha e a coluna do Grupo de Leitores de Videowall.
 - [Orientação]: [Paisagem], [Retrato]
- 5 Clique no ícone para adicionar jogadores na lista de jogadores aos blocos.
 - [Excluir tudo]: Exclui todos os jogadores adicionados aos quadrados.
- 6 [Adicionar Videowall]: Clique em Adicionar Videowall para colocar blocos de jogadores adicionais.
- 7 Clique no botão [Salvar] para criar o Grupo de Players do Videowall.

NOTA

- Apenas jogadores do mesmo servidor podem ser colocados em um layout.

Excluindo um grupo de players de videowall

- 1 Clique em [Videowall] no menu na parte superior do programa.
- 2 Clique em [Grupo de Videowall] no elemento de botão na parte superior.
- 3 Selecione o item que deseja excluir da Lista de grupos de players do Videowall.
- 4 Para excluir o grupo selecionado, clique no botão [Excluir] na parte superior.
- 5 Assim que a exclusão for concluída, a lista será atualizada.

Editando um grupo de players de videowall

- 1 Clique em [Videowall] no menu na parte superior do programa.
- 2 Clique em [Grupo de Videowall] no elemento de botão na parte superior.
- 3 Selecione o Grupo de Jogadores de Videowall que deseja editar na lista.
- 4 Edite as informações do grupo e os jogadores no modo de edição e pressione o botão [Salvar].
- 5 Quando a edição estiver concluída, a página será atualizada.

[Configurações]

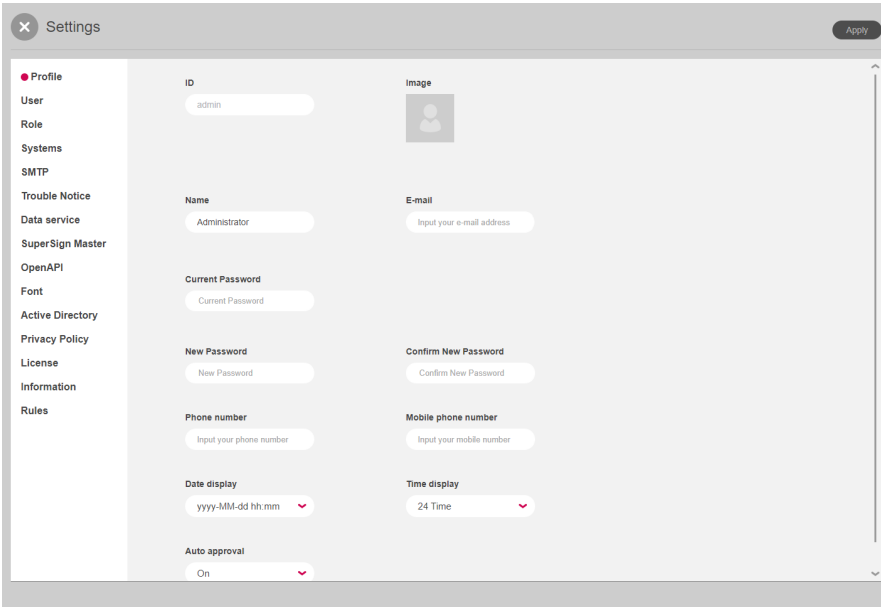
Acesse as configurações clicando no botão  no canto superior direito da tela do programa.

!NOTA

- Todas as guias de configuração são visíveis apenas para os administradores.
- Somente as guias Perfil e Informações estão disponíveis para usuários comuns.

[Perfil]

Visualize informações do usuário ou modifique os detalhes da conta do usuário, exceto o [ID] e a [Função] do usuário.



The screenshot shows the 'Settings' application window. On the left is a sidebar menu with categories: Profile (selected), User, Role, Systems, SMTP, Trouble Notice, Data service, SuperSign Master, OpenAPI, Font, Active Directory, Privacy Policy, License, Information, and Rules. The main area displays the 'Profile' settings for a user named 'admin'. Fields include: ID (admin), Image (placeholder), Name (Administrator), E-mail (Input your e-mail address), Current Password (Current Password), New Password (New Password), Confirm New Password (Confirm New Password), Phone number (Input your phone number), Mobile phone number (Input your mobile number), Date display (yyyy-MM-dd hh:mm), Time display (24 Time), and Auto approval (On).

- 1 No ecrã [Definições], selecione o separador [Perfil].
- 2 Verifique as informações da conta corrente e faça as alterações necessárias.
- 3 Clique no botão [Aplicar] para abrir o pop-up Confirmar Salvar.
- 4 Clique no botão [OK] para salvar as alterações.

!NOTA

- Para alterar o perfil do usuário, você deve inserir a [Senha atual].

[Usuário]

Com privilégios de administrador, você pode criar um novo usuário [Conta] e gerenciá-lo.

Você precisará inserir sua senha atual ao gerenciar a conta de usuário.

Confirm Password

Settings

- Profile
- User**
- Role
- Systems
- SMTP
- Trouble Notice
- Data service
- SuperSign Master
- OpenAPI
- Font
- Active Directory
- Privacy Policy
- License
- Information
- Rules

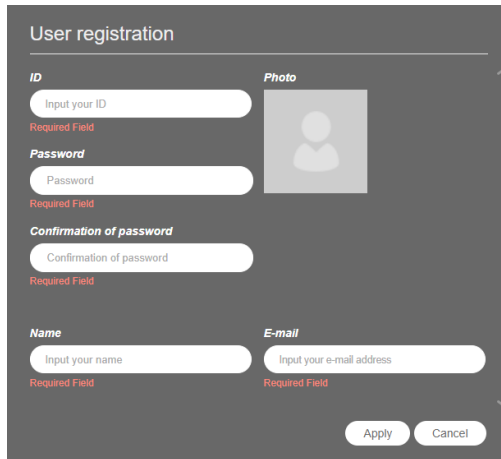
[Create New](#)

ID	User Name	Status	Workgroup	Role	Last Login
guest	guest	Approved	default	Content Manager	
admin	Administrator	Approved	default	Admin	2020-12-08 11:21

Rows per page: 10 1 - 2 / 2

Criar novo

- 1 Clique no botão [Configurações] no canto superior direito da tela.
- 2 Selecione a guia [Usuário].
- 3 Clique no botão [Criar novo] na lista de usuários.
- 4 Insira as informações necessárias para o registro do usuário e clique no botão [Aplicar].
 - [Função]: Atribui uma função que inclui permissões a serem concedidas ao usuário
 - [Grupo de trabalho]: Atribui um grupo de trabalho que contém os dados a serem usados pelo usuário
- 5 No pop-up de confirmação, clique no botão [OK] para concluir o registro do novo usuário.



The image shows a 'User registration' form with the following fields and labels:

- ID**: Input your ID (Required Field)
- Password**: Password (Required Field)
- Confirmation of password**: Confirmation of password (Required Field)
- Name**: Input your name (Required Field)
- E-mail**: Input your e-mail address (Required Field)
- Photo**: A placeholder for a user photo.

At the bottom right, there are two buttons: 'Apply' and 'Cancel'.

!NOTA

- A conta criada só pode ser usada depois de aprovada pelo administrador do servidor.
- Para obter detalhes sobre o gerenciamento de aprovação de conta de usuário, consulte a seção sobre Funções comuns > Status de aprovação Função de gestão.

[Função]

Crie, modifique ou exclua funções concedidas aos usuários.

The screenshot shows the 'Settings' application with the 'Role' configuration page. The sidebar on the left contains the following menu items: Profile, User, Role (selected), Systems, SMTP, Trouble Notice, Data service, SuperSign Master, OpenAPI, Font, Active Directory, Privacy Policy, License, Information, and Rules. The main content area is titled 'Role' and shows the configuration for the 'User Manager' role. It includes a 'Delete' button, 'Role Details' section with 'Name' (User Manager) and 'Description' (User Read/Write, Approval), and an 'Authority' table. The 'Authority' table has columns for 'Read Only', 'Read/Write', 'Approve', and 'Lock Content', and rows for 'Content', 'Playlist', 'Distribution', 'Player', 'Videowall', and 'User'. The 'User' row has red checkmarks in the 'Read Only', 'Read/Write', and 'Approve' columns. A note at the bottom states: 'System accessibility applied in accordance with the highest authority.'

Criando funções

- 1 Clique no botão [Configurações] no canto superior direito da tela.
- 2 Selecione a guia [Função].
- 3 Escolha [Criar novo] no menu suspenso de Função.
- 4 No pop-up Criar função, digite o nome de uma função a ser criada e clique no botão [OK].
- 5 A função recém-adicionada aparece no item Função.

Funções de edição

- 1 Clique no botão [Configurações] no canto superior direito da tela.
- 2 Selecione a guia [Função].
- 3 Selecione uma função para editar no item Função.
- 4 Edite [Detalhes da função] e [Autoridade]. Em seguida, clique no botão [Aplicar].
 - Quando as permissões de leitura/gravação [Distribuição] e [Videowall] são concedidas, [Conteúdo], [Lista de reprodução] e [Player] lêem permissões também são concedidas.
 - Quando as permissões de leitura/gravação da [Lista de reprodução] são concedidas, a permissão de leitura do [Conteúdo] também é concedida.
- 5 Quando a edição estiver concluída, a página será atualizada.

Excluindo funções

- 1 Clique no botão [Configurações] no canto superior direito da tela.
- 2 Selecione a guia [Função].
- 3 Selecione uma função a ser excluída no item Função.
- 4 Clique no botão [Excluir] ao lado do nome da função.
- 5 Quando a exclusão for concluída, a página será atualizada com as informações sobre a primeira função na lista de funções.

NOTA

•O LG SuperSign CMS fornece as 7 funções a seguir por padrão.

•As funções no cronograma são as mesmas que a configuração da função da lista de reprodução.

Nome da função	Descrição
Admin	Autoridade de uso total do sistema
Gerenciador de conteúdo	Ler/gravar/aprovar/bloquear conteúdo
Gerenciador de listas de reprodução	Ler/escrever/aprovar listas de reprodução, ler conteúdo
Gerente de Distribuição	Ler/gravar/aprovar distribuição, ler conteúdo, ler listas de reprodução, ler players
Gerente de Jogadores	Ler/gravar/aprovar jogadores
Gerenciador de Videowall	Leia/escreva/aprove videowalls, leia conteúdo, leia players
Gerenciador de usuários	Ler/Gravar/Aprovar Usuário

[Sistemas]

Habilite ou desabilite os sistemas aprovados e defina as configurações para o gerenciamento do sistema.

The screenshot displays the 'Settings' application window. On the left is a sidebar menu with categories: Profile, User, Role, Systems (selected), SMTP, Trouble Notice, Data service, SuperSign Master, OpenAPI, Font, Active Directory, Privacy Policy, License, Information, and Rules. The main content area is titled 'Settings' and contains the following configuration options:

- Duplicate login**: A section header.
- Allow duplicate login**: A toggle switch set to 'ON'. Below it, a note reads: 'Policy to allow duplicate logins for the same account'.
- IP Address**: A text input field.
- Public Network IP Address**: A toggle switch set to 'OFF'. Below it, a note reads: 'Set the Gateway IP Address (Internal IP Address : 192.168.8.12)'.
- IP Address**: A text input field.
- Server Log File**: A section header.
- Automatically delete server log file**: A toggle switch set to 'ON'. Below it, a note reads: 'If Auto-delete is enabled, expired server logs will be deleted automatically'.
- Server Log File Archive Period (Day)**: A text input field with the value '30'. Below it, a note reads: 'Usage and device logs will be stored for the archive period'.
- Database**: A section header.
- Automatically delete DB log file**: A toggle switch set to 'ON'.

An 'Apply' button is located in the top right corner of the settings window.

	Item	Descrição
[Cópia de segurança]	[Backup automático]	Escolha se deseja fazer backup automaticamente.
	[Programação de backup]	Selecione um agendamento de backup automático.
	[Backup direto]	Faça backup dos logs, conteúdo, bancos de dados e arquivos de licença do servidor.
	[Diretório de backup]	Atribua um local para backup. (ativado apenas ao conectar a hosts locais)
[Login duplicado]	[Permitir login duplicado]	Escolha se deseja ou não permitir logins duplicados.
[Endereço IP]	[IP da rede pública Endereço]	Escolha se deseja ou não usar endereços IP de rede pública.
	[Endereço IP]	Insira um endereço IP de rede pública.
[Arquivo de log do servidor]	[Excluir automaticamente arquivo de log do servidor]	Escolha se deseja ou não excluir automaticamente os arquivos de log se o período de retenção já passou.
	[Arquivo de log do servidor Período] (dias)	Defina o período de retenção para arquivos de log. (1 a 365 dias)
[Banco de dados]	[Excluir automaticamente o banco de dados arquivo de log]	Escolha se deseja ou não excluir automaticamente os logs de banco de dados se o período de retenção já passou.
	[Arquivo de arquivo de log do banco de dados Período] (dias)	Defina o período de retenção para logs de banco de dados. (1 a 365 dias)
	[Salvar log de banco de dados expirados]	Escolha se deseja ou não salvar automaticamente os logs de banco de dados se o período de retenção já passou.
[Captura de tela]	[Ver histórico]	Defina as configurações de gerenciamento do histórico da tela do player. ([Auto]/[Manual])
	[Definir intervalo de captura de tela]	Defina o intervalo de captura para gerenciamento automático de histórico. (30/10/60 minutos)
	[Armazenamento]	Período de armazenamento (15/07/30/90 dias)

- 1 Clique no botão [Configurações] no canto superior direito da tela.
- 2 Selecione a guia [Sistemas].
- 3 Defina as configurações do ambiente do sistema conforme necessário.
- 4 Para aplicar as configurações, clique no botão [Aplicar].

[SMTP]

Configura o servidor para enviar e-mails do sistema.

The image shows two parts of the SMTP configuration interface. The top part is a settings window titled 'Settings' with a sidebar menu. The 'SMTP' option is selected, showing a table of SMTP profiles:

Name	SMTP	ID
SMTP_20201029181656	smtp@domain.com	admin@lge.com

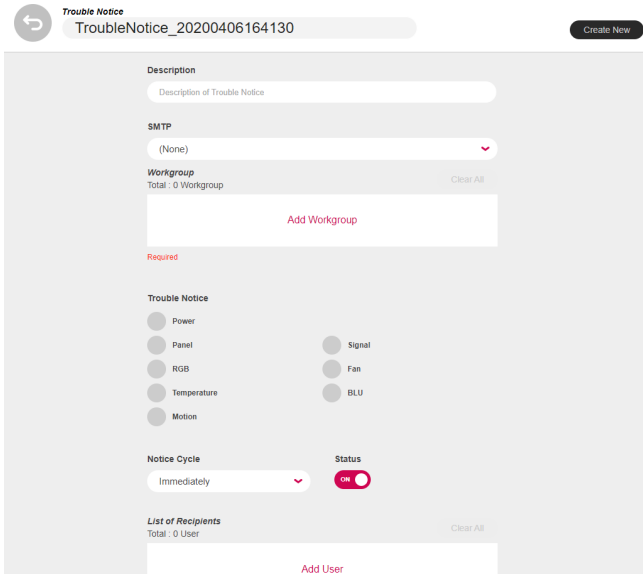
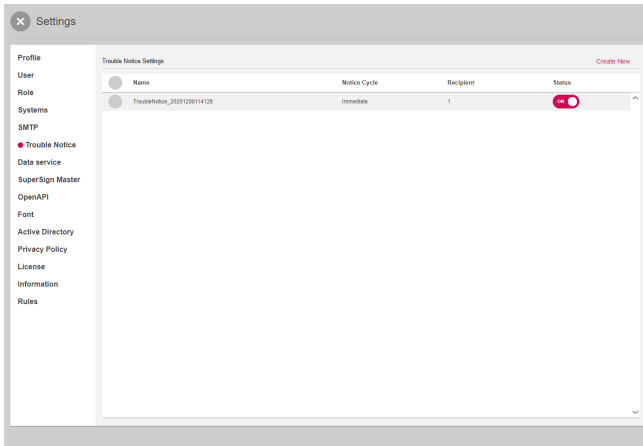
The bottom part is the configuration form for the selected profile 'SMTP_20201029181656'. It includes the following fields and options:

- Sending Server (SMTP):** smtp.domain.com
- Port:** 465
- Secure Connection(SSL)**
- ID:** admin@lge.com
- Password:** Password
- Validation:** E-Mail Account Setting Test

- 1 Pressione o botão [Configurações] no canto superior direito da tela.
- 2 Selecione a guia [SMTP].
- 3 Clique no botão Adicionar no canto superior direito.
- 4 Insira o servidor de envio (SMTP), porta, ID e senha e clique em Testar configurações da conta.
- 5 Se a autenticação for concluída com sucesso no teste de configuração da conta, clique no botão [Salvar] no canto superior direito.

[Aviso de problema]

Você pode configurar uma notificação de falha para receber e-mails.

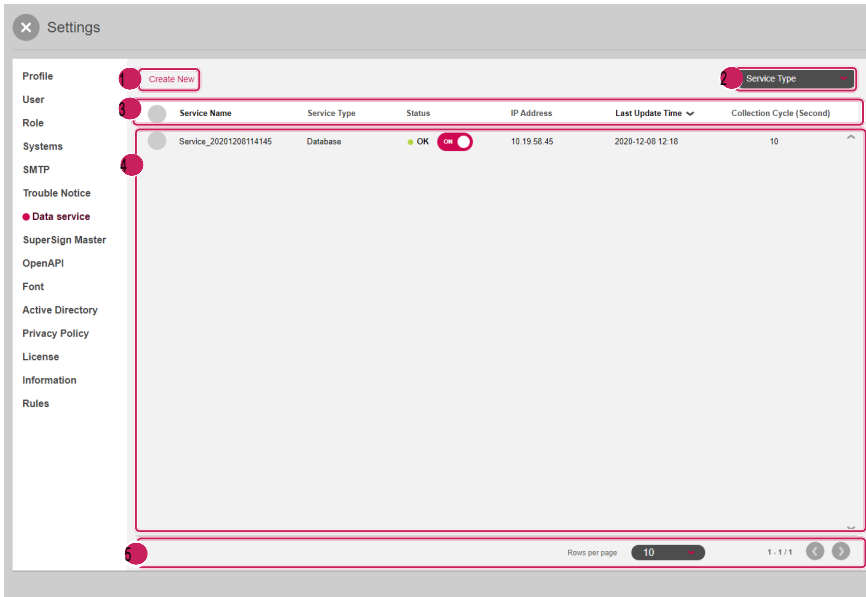


Classificação	Descrição
[Descrição]	Descrição da notificação de avaria aplicável
[SMTP]	Servidor de envio de e-mail
[Grupo de trabalho]	O grupo de trabalho que receberá notificações de falha
[Aviso de problema]	Itens detalhados que você deseja receber notificações de falha
[Ignorar aviso de desligamento]	Selecione os itens que você não deseja que recebam notificações de falha quando a energia estiver desligada
[Ciclo de Aviso]	[Imediatamente], 30 minutos, 60 minutos, 90 minutos, 120 minutos
[Status]	LIGADO, DESLIGADO
[Lista de destinatários]	Lista de destinatários de e-mail de notificação de falha

- 1 Pressione o botão [Configurações] no canto superior direito da tela.
- 2 Selecione a guia [Aviso de Problema].
- 3 Clique no botão Adicionar no canto superior direito.
- 4 Insira os itens de notificação de falha e pressione o botão [Registrar].

[Serviço de dados]

Os serviços de dados são usados para coletar dados de acordo com o ciclo de coleta definido pelo usuário e exibir dados dinâmicos por meio de conteúdo. Crie serviços de dados externos nos tipos banco de dados, Excel, XML e Json e crie conteúdo com o SuperSign Editor.



Não.	Item	Descrição
1	Botão superior Elemento	As funções de gerenciamento de serviços de dados são fornecidas como botões. Os botões disponíveis variam de acordo com o item selecionado. <ul style="list-style-type: none"> •[Criar novo]: Cria serviços de dados •[Relatório de Registro]: Verifica os registros dos itens de serviço de dados selecionados •[Excluir]: Exclui os itens de serviço de dados selecionados
2	[Filtro]	As informações que atendem aos critérios dos filtros selecionados são recuperadas e exibidas em uma lista.
3	Lista de classificação	A lista de serviços de dados pode ser classificada por [Nome do serviço] ou [Hora da última atualização].
4	Itens de lista	A lista de itens, que são recuperados com base nas opções [Filtro] e classificação, é exibida aqui. <ul style="list-style-type: none"> • <input checked="" type="checkbox"/> ON : Ativar serviços de dados • <input type="checkbox"/> OFF : Desativar os serviços de dados
5	Fundo Elemento	Mostra o número de itens selecionados pelo usuário e permite o ajuste das páginas de lista.

Criar novo

- 1 Pressione o botão [Configurações] no canto superior direito da tela.
- 2 Selecione a guia [Serviço de dados].
- 3 Pressione o botão [Criar novo].
- 4 Insira as informações do serviço de dados a ser criado.

Diferentes conjuntos de informações adicionais devem ser inseridos, dependendo do [Tipo de serviço] selecionado.

 - [Tipo de serviço]: [Banco de dados], [XML], [Excel], [Json]
 - [Ciclo de Coleta] (segundos): Pode ser definido de 3 a 59940. (O valor mínimo suportado varia de acordo com o tipo.)
- 5 Adicione o [Grupo de trabalho] que usará o serviço de dados.
- 6 Pressione o botão [Test] para verificar se o serviço de dados a ser criado funciona corretamente.
- 7 Selecione a coluna de chave a ser usada como chave padrão.
- 8 Carregue em [Criar novo] para criar o serviço de dados.

!NOTA

- Bancos de dados Microsoft SQL Server, MySQL, Oracle e PostgreSQL são suportados.
- Somente as informações de [Nome do Serviço], [Descrição], [Ciclo de Coleta] e [Grupo de Trabalho] podem ser modificadas uma vez que um serviço foi criado.
- Especifique uma coluna como uma coluna de chave que tenha uma propriedade única com valor que não pode ser alterado.

Mestre SuperSign

Você pode usar o SuperSign Master para fornecer conteúdo e listas de reprodução adicionados no SuperSign Master ao LG SuperSign CMS.

The screenshot shows the 'Settings' window for 'SuperSign Master'. On the left, a navigation menu lists various settings categories: Profile, User, Role, Systems, SMTP, Trouble Notice, Data service, SuperSign Master (highlighted with a red dot), OpenAPI, Font, Active Directory, Privacy Policy, License, Information, and Rules. The main panel is titled 'SuperSign Master' and contains the following fields:

- Server Name:** An empty text input field.
- IP Version:** A dropdown menu currently set to 'IPv4'.
- IP Address:** A field with four empty input boxes, labeled 'Required' in red text.
- Port:** A text input field containing the value '9080'.

At the bottom of the main panel, there is a button labeled 'REQUEST FOR DATA DELIVERY'.

Adicionando um servidor

- 1 Insira as informações no servidor que deseja adicionar.
- 2 Seleccione o botão [PEDIDO DE ENTREGA DE DADOS].

! NOTA

- O tempo máximo de sincronização entre servidores é de 5 minutos após a aprovação do servidor.

[OpenAPI]

Você pode gerenciar se deseja usar Open API, [Período de expiração de autenticação], [Lista de IPs permitidos] e AccessToken emitido.

Classificação	Descrição
[Documento]	Mostra o documento da API aberta. Esta página fornece um menu que permite testar facilmente a API por cada item.
[OpenAPI]	Define se a API aberta deve ser usada
[Autenticação Período de validade]	Define o período de expiração do AccessToken (7 a 30 dias)
[Lista de IPs permitidos]	Gerencia o IP que pode usar e acessar a API aberta.
[Emitir acesso Token]	Crie um token de acesso com base no ID e no período inseridos.
[OpenAPI AccessToken]	[ID]: Abre a conta emissora da API [Início]: data de emissão do AccessToken [Fim]: data de expiração do AccessToken [AccessToken]: valor de AccessToken [Status]: gerencia se o AccessToken deve ser usado. [RefreshToken]: o valor para reemitir o AccessToken.

- 1 Pressione o botão [Configurações] no canto superior direito da tela.
- 2 Selecione a guia [OpenAPI].
- 3 Configure [OpenAPI].
- 4 Para aplicar as configurações, clique no botão [Aplicar].

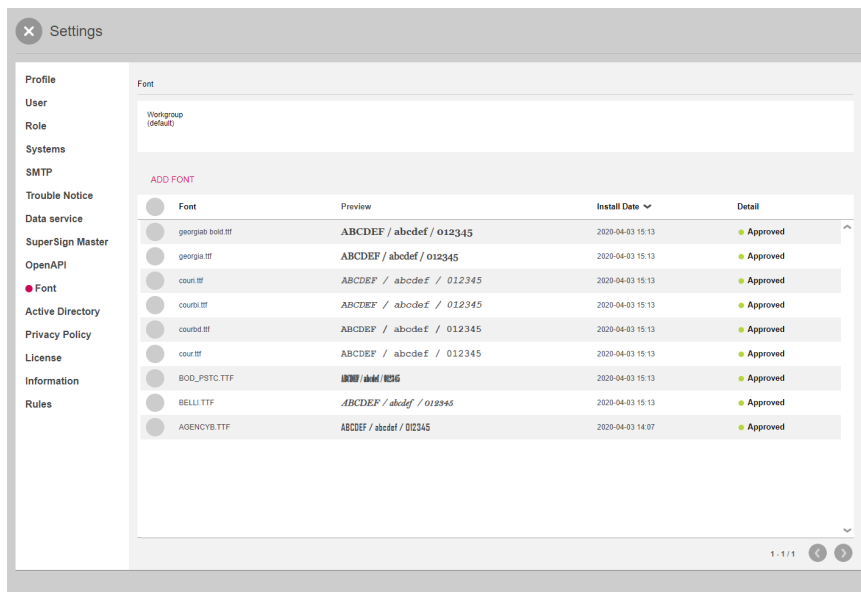
 **NOTA**

- A aba [OpenAPI] só fica visível se você tiver uma licença válida.
- Se nada for inserido na lista de IPs permitidos, qualquer IP será permitido.
- Uma conta de usuário com dois ou mais administradores e grupos de trabalho não pode receber um Token de Acesso.

[Fonte]

Você pode fazer upload da fonte desejada.

Você pode aplicar fontes que os usuários registraram ao conteúdo distribuído por meio do SuperSign CMS.



Classificação	Descrição
[Grupo de trabalho]	Ele mostra o nome do grupo de trabalho selecionado no momento.
[ADICIONAR FONTE]	Adicione um arquivo de fonte armazenado no PC do usuário.
Lista de fontes	<p>Ele mostra uma lista de fontes adicionadas ao grupo de trabalho atual.</p> <ul style="list-style-type: none"> •[Fonte]: Nome do arquivo de fonte •[Visualizar]: Pré-visualizar a fonte •[Data de instalação]: A data em que a fonte foi adicionada •[Detalhe]: Mostra se a fonte foi aprovada.

1 Pressione o botão [Configuração] no canto superior direito da tela.

2 Selecione a guia [Fonte].

3 Adicione fontes através de [ADICIONAR FONTE].

! NOTA

•Dependendo da fonte, ela pode não ser aplicada à visualização e ao player.

•Quando o conteúdo SuperSign incluindo uma fonte é distribuído, a fonte está disponível apenas para os modelos que suportam o fonte. Para os modelos que não suportam a fonte, a fonte padrão suportada pelo modelo será aplicada.

[Diretório ativo]

Você pode usar o SuperSign CMS vinculando os Serviços de Domínio Active Directory (AD DS) a uma conta do Windows Active Directory sem adicionar usuários.

The screenshot shows the 'Settings' window for Active Directory configuration. The left sidebar lists various settings categories, with 'Active Directory' selected. The main content area is titled 'Active Directory Login' and includes the following sections:

- Active Directory:** A toggle switch is currently turned 'On'.
- Domain Address:** A text input field containing 'lge.net'.
- Port:** A text input field containing '389'.
- Secure Connection(SSL):** A radio button that is currently unselected.
- Connection Test:** A button labeled 'Test'.
- Default Role:** A dropdown menu currently set to 'Admin'.
- Default Workgroup:** A text input field containing 'Total (None)' with a '+' button to the right.

Below these fields, there is a note: "If you log in with an AD account without setting AD Role, you are assigned the default workgroup and default role." At the bottom, there is an 'AD Role' section with a search bar containing 'mail', a dropdown menu set to 'End ...', another search bar containing 'woo', and a dropdown menu set to 'Admin'. There is also an 'Add' button and a 'Select Workgroup' button.

Classificação	Descrição
[Diretório ativo]	Defina se deseja ou não usar o Active Directory.
[Endereço de domínio]	Insira um endereço de domínio.
[Porto]	Insira as informações da porta.
[Seguro Conexão (SSL)]	Escolha se deseja ou não usar o protocolo SSL.
[Teste de conexão]	Teste as conexões do servidor do Active Directory.
[Função padrão]	Especifique as funções com permissões a serem concedidas aos usuários.
[Grupo de trabalho padrão]	Especifique o grupo de trabalho que contém as informações a serem usadas pelo usuário.
[Função AD]	Especifique as funções com permissões a serem concedidas aos usuários.
[Criar Função]	Adicione uma função do AD.
[Propriedade]	Insira o conjunto de atributos para a conta do AD.
[Condição]	Selecione as condições para comparação.
[Valor]	Insira valores para comparação.
[Grupo de trabalho]	Especifique as funções com permissões a serem concedidas aos usuários.

Configurando funções e grupos de trabalho padrão

Você pode definir as funções e grupos de trabalho a serem atribuídos ao fazer login com uma conta registrada no Windows Active Diretório.

- 1 Digite [Endereço de domínio] e [Porta].
- 2 Escolha se deseja usar [Conexão segura (SSL)].
- 3 Clique no botão [Teste de conexão] para testar a conexão com o servidor do Active Directory.
- 4 Selecione uma [Função padrão].
- 5 Selecione um [Grupo de trabalho padrão].

Configurando funções e grupos de trabalho do AD

Você pode definir as propriedades, condições, funções e grupos de trabalho a serem verificados ao fazer login com uma conta registrada com o Windows Active Directory.

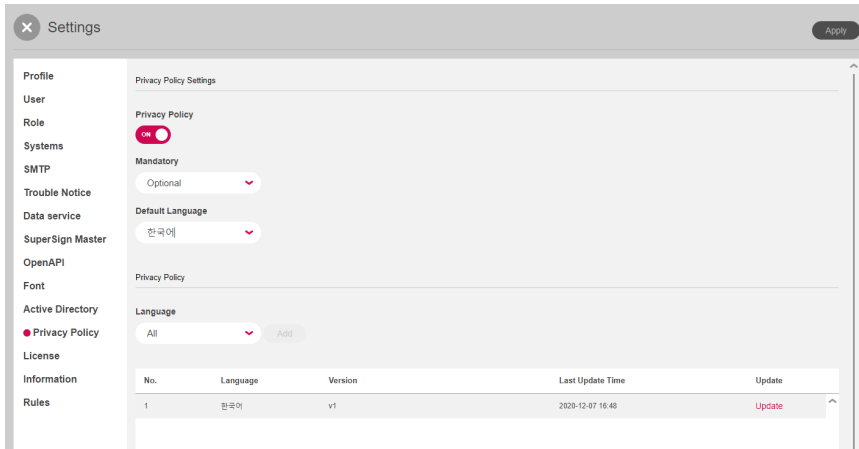
- 1 Selecione [Adicionar].
- 2 Insira [Propriedade], [Condição] e [Valor].
 - [Propriedade]: Pode ser inserido manualmente. Clique no botão Explorar para selecionar uma propriedade.
 - [Condição]: Selecione a condição para comparar as propriedades e os valores.
 - [Valor]: Valor a ser comparado usando as propriedades e condições definidas.
- 3 Selecione uma função.
- 4 Selecione um grupo de trabalho.

NOTA

- A conta do AD que você adicionou pode ser usada depois que o administrador do servidor a aprovar.
- Para obter informações sobre o gerenciamento de autorização de conta de usuário, verifique o conteúdo em Função Comum > Função de gerenciamento de status de aprovação.
- Quando conectado como administrador, todos os grupos de trabalho são selecionados e a seleção de grupo de trabalho é desabilitada.

[Política de Privacidade]

Ao usar as configurações da política de privacidade, você pode receber consentimento para a política de privacidade no momento da inscrição e notificar o painel da política de privacidade.



Classificação	Descrição
[Política de Privacidade]	Se a política de privacidade deve ser usada
[Obrigatório]	Defina se deseja obter consentimento na inscrição
[Idioma padrão]	Idioma padrão para exibir a política de privacidade
[Idioma]	Idioma para exibir a política de privacidade
Lista de Políticas de Privacidade	Exiba a lista de políticas de privacidade atualmente registradas.
[Nº.]	O número atribuído à política de privacidade
[Idioma]	Idioma para exibir a política de privacidade
[Versão]	A versão da política de privacidade
[Hora da última atualização]	Hora da última atualização
[Atualização]	Botão para editar a política de privacidade

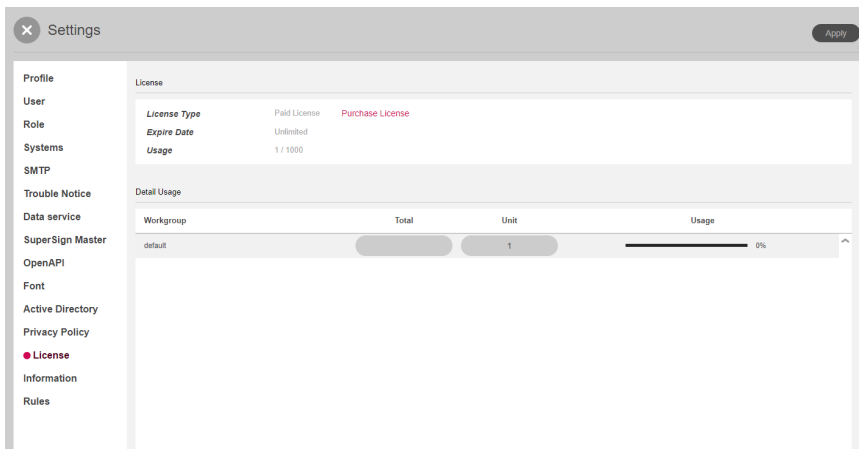
- 1 Pressione o botão [Configurações] no canto superior direito da tela.
- 2 Selecione a guia [Política de Privacidade].
- 3 Insira as configurações da sua política de privacidade.
- 4 Selecione um idioma para adicionar e clique no botão Adicionar para adicionar a política de privacidade nesse idioma.

!NOTA

•As versões são gerenciadas por cada idioma e a versão será atualizada automaticamente após a atualização.

[Licença]

Você pode verificar as informações sobre a licença aplicada no momento e atribuir licenças por grupo de trabalho.



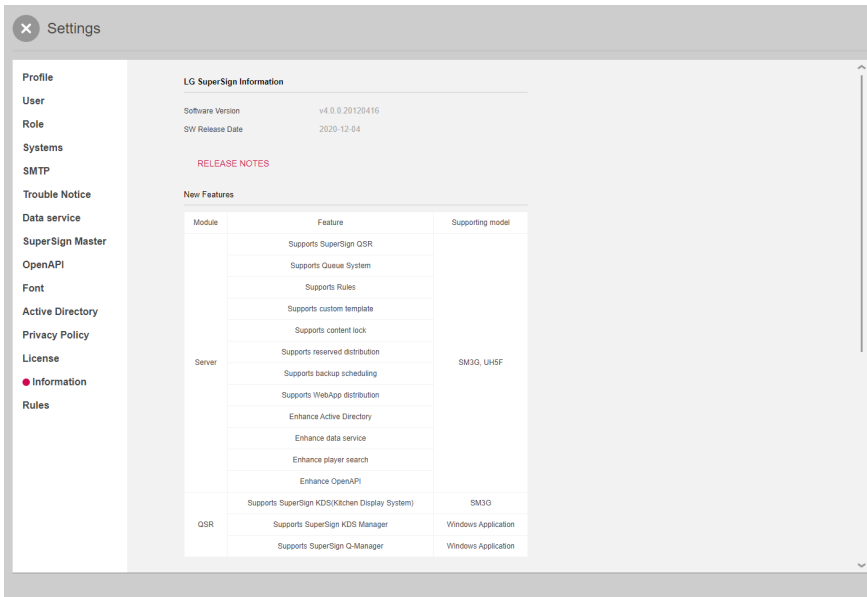
Classificação	Descrição
[Tipo de licença]	Tipo de licença
[Data de validade]	A data em que a licença expirará
[Uso]	Licenças usadas atualmente/licenças inteiras
[Licença de compra]	Link para a página onde você pode comprar uma licença
[Uso detalhado]	<p>Uso de licença por grupo de trabalho</p> <ul style="list-style-type: none"> •[Grupo de trabalho]: Grupo de trabalho •[Total]: Número de licenças a serem atribuídas •[Número de monitores]: Número de licenças que estão sendo usadas no momento •[Uso]: Porcentagem de uso em comparação com o número de licenças atribuídas

!NOTA

•Se você não atribuiu nenhuma licença a um grupo de trabalho, poderá usá-la sem limitação dentro de toda a licença.

[Informações]

Visualize a versão do software, novos recursos, notas de versão e informações básicas do servidor.



Settings

Profile

User

Role

Systems

SMTP

Trouble Notice

Data service

SuperSign Master

OpenAPI

Font

Active Directory

Privacy Policy

License

Information

Rules

LG SuperSign Information

Software Version v4.0.0.20120416

SW Release Date 2020-12-04

RELEASE NOTES

New Features

Module	Feature	Supporting model
	Supports SuperSign QSR	
	Supports Queue System	
	Supports Rules	
	Supports custom template	
	Supports content lock	
Server	Supports reserved distribution	SM3G, UH5F
	Supports backup scheduling	
	Supports WebApp distribution	
	Enhance Active Directory	
	Enhance data service	
	Enhance player search	
	Enhance OpenAPI	
	Supports SuperSign KDS(Kitchen Display System)	
	Supports SuperSign KDS Manager	
	Supports SuperSign Q-Manager	
		SM3G
		Windows Application
		Windows Application

1 Clique no botão [Configurações] no canto superior direito da tela.

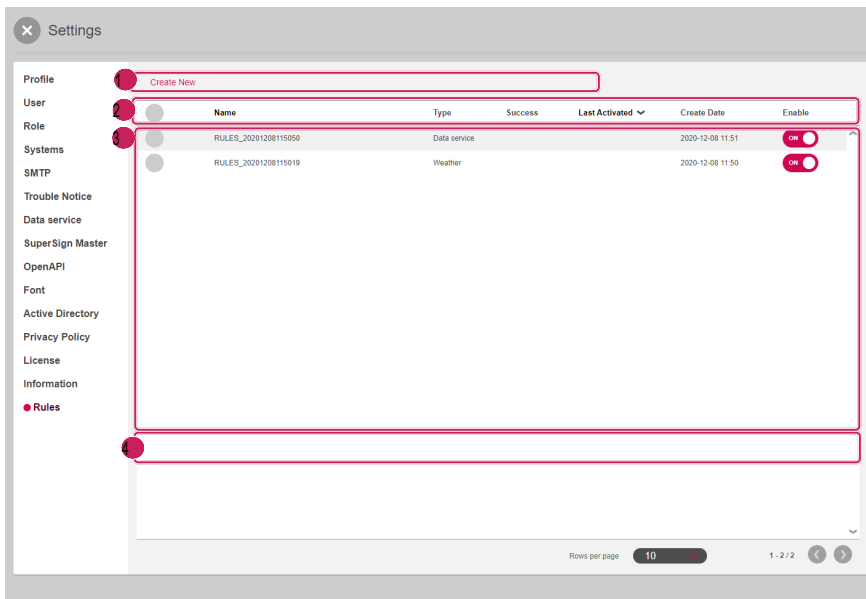
2 Selecione a guia [Informações].

- Informações sobre a versão do software, novos recursos, notas de versão, informações sobre licença, informações básicas do servidor estão disponíveis aqui.

3 Clique no botão NOTAS DE VERSÃO para visualizar o histórico de revisões do software.

[Regra]

Por meio da integração com os dados ou serviços externos, você pode aplicar alternâncias de tela ou eventos específicos aos jogadores.



Não. Classificação	Descrição
1 Botão superior Área	<p>Fornece os recursos para gerenciar a lista de regras como botões e exibe os dependendo se um item está selecionado na lista.</p> <ul style="list-style-type: none"> •[Criar novo]: Crie uma regra. •[Excluir]: Exclui uma regra.
2 Lista de classificação	Você pode classificar e visualizar a lista de regras por [Nome] ou [Último Ativado].
3 Item da lista	<ul style="list-style-type: none"> • : Ative o serviço de regras: gistrados com base nos critérios de classificação. • : Desative o serviço de regras.
4 Área inferior	Você pode exibir o número de itens selecionados pelo usuário e configurar as páginas na lista.

Registro

- 1 Pressione o botão [Configurações] no canto superior direito da tela.
- 2 Selecione a guia [Regra] e pressione o botão [Criar novo].
- 3 Selecione um [Tipo de regra].
 - [Serviço de dados]
 - [Clima]: Registre o clima em um local específico com base nas configurações de localização.
 - [Axis Camera]: Configure uma câmera que possa ser conectada à rede.
- 4 [Descrição]: Registre uma descrição da regra.
- 5 Selecione o botão [Adicionar regra] para definir os detalhes de cada item de regra.
- 6 Selecione [Adicionar jogador] para escolher o jogador ao qual a regra deve ser aplicada.
- 7 Selecione um [Evento] para executar.
 - [Canal]: Configure um evento de canal selecionando um número de canal.
 - [Distribuição]: configure um evento de distribuição adicionando mídia.
 - [Controle]: Configure um evento de controle selecionando o item de controle e o tipo de entrada.
 - [Nome do evento]: Configure um evento especificando o nome do evento.
- 8 Selecione um [Agendamento] para verificar a [Regra].
- 9 Clique no botão [Criar novo] para criar uma regra.

SuperSign Editor

Crie e edite projetos de conteúdo para reproduzir em monitores usando o SuperSign Editor.

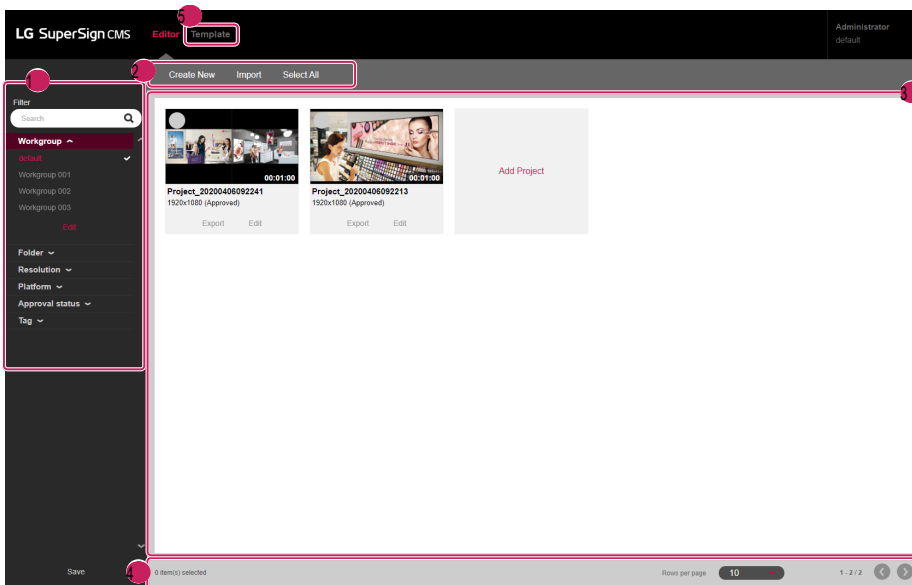
Iniciando o SuperSign Editor

Clique em Ir para o SuperSign Editor na tela inicial do SuperSign Server para abrir uma nova tela do SuperSign Editor.

[Início]

Esta é a tela principal do SuperSign Editor, onde você pode criar ou editar projetos.

Layout e funções da tela



N.º	Categoria	Descrição
3	[Filtro]	<p>A lista de projetos é recuperada com base nas configurações de [Filtro].</p> <ul style="list-style-type: none"> •[Pesquisar]: Recupera uma lista de itens que incluem a palavra-chave. •[Grupo de trabalho]: Recupera uma lista de itens que pertencem ao grupo de trabalho selecionado. •[Pasta]: Recupera uma lista de itens que pertencem à pasta selecionada. •[Resolução]: Recupera uma lista de itens que pertencem à resolução selecionada. •[Plataforma]: Recupera a lista correspondente à plataforma selecionada •[Status de aprovação]: Recupera uma lista de itens que pertencem ao status de aprovação selecionado. •[Etiqueta]: Pesquisa a lista correspondente à etiqueta selecionada
2	Botão superior Área	<p>As funções de criação e gerenciamento de projetos de conteúdo são fornecidas como botões. Disponível Os botões variam de acordo com o item selecionado.</p> <ul style="list-style-type: none"> •[Criar novo]: Cria um novo projeto de conteúdo •[Importar]: Adiciona arquivos do seu PC como conteúdo •[Selecionar tudo]: Seleciona toda a lista de conteúdo •[Excluir]: Exclui o projeto de conteúdo selecionado •[Desmarcar tudo]: Desmarca todos os projetos de conteúdo
1	Tela principal	Uma lista de projetos de conteúdo criados com o Editor é mostrada aqui.
4	Área inferior	Mostra o número de itens selecionados e permite a navegação na página.
5	[Predefinição]	Você pode criar o modelo de usuário.

! NOTA

•Para obter detalhes sobre filtros, consulte a seção Funções comuns do servidor SuperSign.

Criando projeto

O SuperSign Editor permite que você crie conteúdo que pode ser reproduzido nos players. Dependendo do [Tipo de conteúdo], Você pode criar projetos normais ou projetos de toque que respondem a ações de toque.

The screenshot shows the SuperSign Editor interface for creating a project. The title bar displays 'Project_20201207134023' and a 'Next' button. The main configuration area includes the following fields:

- Description:** A text input field with the placeholder 'Description of Project'.
- Player Type:** A dropdown menu currently set to 'Monitor(webOS)'.
- Platform:** A dropdown menu currently set to 'webOS 5.0'.
- Canvas size:** A dropdown menu currently set to 'Full HD(1920 x 1080)'.
- Orientation:** A dropdown menu currently set to 'Landscape'.
- Content Type:** A dropdown menu currently set to 'Basic'.
- Tag:** A text input field.
- Component:** A section showing 'Total: 0 Layout' and a 'Clear All' button.
- Add Template:** A button to add a new template.
- Required:** A red label indicating a required field.

On the right side, there is a 'Model' section with a table of available models:


Model	Model
webOS 3.0 48L575C-4M	
webOS 3.0+ 43SM5D-BH	WEBOS3
webOS 4.0 32SM5KE-BJ 75X54F	43SH7E-5
webOS 4.1 43SH7F-BJ KEY07080033	75X540 WEBOS4.0

Item	Descrição
[Tipo de jogador]	Define o tipo de plataforma do projeto a ser criado. Você pode verificar a plataforma do jogador criado na tela de detalhes do jogador. <ul style="list-style-type: none"> •Monitor (webOS), monitor (não webOS), SuperSign TV (webOS), SuperSign TV (não webOS), controlador de sistema LED (básico), controlador de sistema LED (fixo), Jogador SuperSign
[Plataforma]	Define a plataforma do player que distribuirá o conteúdo.
[Tamanho da tela]	Define o tamanho da tela do projeto a ser criado. Você pode verificar a resolução do jogador criado na tela de detalhes do jogador. Os tamanhos de tela disponíveis são exibidos dependendo do tipo de plataforma e plataforma. <ul style="list-style-type: none"> • Full HD (1920 x 1080), Ultra HD (3840 x 2160), 86 Ultra Stretch, 88 Ultra Stretch, 10SE3E (1280 x 800)
[Orientação]	Define a orientação de reprodução do projeto no player. <ul style="list-style-type: none"> •[Paisagem], [Retrato]
[Tipo de conteúdo]	Cria projetos normais e projetos de toque. <ul style="list-style-type: none"> •[Básico], [Toque]. [Avançado (Multi)]
[Tag]	Definir tags.

! NOTA

- Os projetos de toque são suportados no webOS 3.0 ou versões superiores.
- O [Tamanho da tela], [Orientação] e [Tipo de conteúdo] disponíveis variam de acordo com a plataforma selecionada. Você pode verificar a plataforma informações do player distribuidor na guia [Player].
- O conteúdo tátil é suportado apenas em alguns modelos.
- O conteúdo avançado (Multi) é fornecido apenas se o tipo de leitor for um controlador de sistema LED.
- Ele fornece uma lista de jogadores registrados por tipo de jogador no lado esquerdo.

Criando projeto normal

- 1 Clique no botão [Criar novo] na tela inicial do SuperSign Editor ou clique no botão [Criar novo] no servidor página de lista de conteúdo para criar um novo projeto.
- 2 Insira as informações para o novo projeto a ser criado.
- 3 Selecione [Normal] para [Tipo de conteúdo].
- 4 Clique no botão [Adicionar modelo] para adicionar um item da lista de modelos.
 - [Layout]: Selecione o filtro de layout na tela direita para adicionar o modelo desejado.
 - [Limpar tudo]: Limpa o item de modelo atual
 - Clique no botão Layout na lista de modelos para ver uma lista de filtros que podem ser alterados.
- 5 Clique no botão [Avançar] para abrir a tela do storyboard.
- 6 Clique duas vezes em um modelo para editar na linha do tempo abaixo ou clique no botão [Editor de modelos] na parte inferior.
 - Isso abre o Editor de modelos, onde você pode editar cada modelo.
- 7 Adicione itens para mostrar em cada elemento do modelo a partir da lista de itens no lado direito.
 - Um item [Mídia], [Serviço] ou [Texto] pode ser adicionado a cada elemento.
 - Clique em [Adicionar elemento] na parte superior. Um novo elemento será adicionado à tela de edição do modelo.
- 8 Clique no botão [Anterior] para abrir o storyboard.
- 9 Quando terminar de editar todos os modelos na linha do tempo, clique no botão [Salvar] na parte inferior para salvar.
- 10 Pressione o botão  e selecione se deseja salvar no pop-up Salvar confirmação .
 - [Sim]: salva o projeto e finaliza o storyboard
 - [Não]: não salva o projeto antes de terminar o storyboard
 - X: Cancela o término do storyboard
- 11 O storyboard é finalizado de acordo com a opção de salvamento selecionada, e o projeto criado pode ser verificado no Editor Tela inicial.
 - Os projetos de conteúdo adicionados usando o Editor SuperSign também aparecem na lista de conteúdo do Servidor SuperSign.

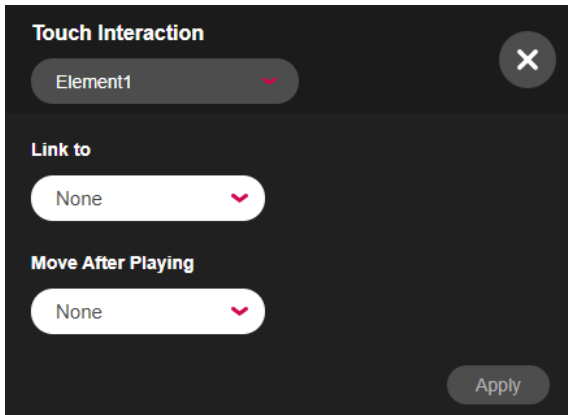
Criar o modelo

- 1 Na página inicial do editor SuperSign, clique na guia [Modelo] para ir para a página inicial do modelo.
- 2 Você pode criar um modelo clicando no botão [Criar novo].
 - O procedimento de registro e a tela são os mesmos da criação de um projeto regular.
- 3 Se você tiver uma licença OpenAPI válida, um item de modelo (OpenAPI) será adicionado ao tipo de conteúdo e poderá ser selecionado.

Criando um projeto de toque

- 1 Clique no botão [Criar novo] na tela inicial do SuperSign Editor ou clique no botão [Criar novo] no servidor página de lista de conteúdo para criar um novo projeto de toque.
- 2 Insira as informações para criar o novo projeto de toque.
 - Os projetos de toque só podem ser criados no Monitor (webOS 3.0) ou superior [Tipo de Player].
- 3 Selecione [Toque] para Tipo de conteúdo.
- 4 Clique no botão [Adicionar modelo] para adicionar um item da lista de modelos.
 - [Limpar tudo]: Limpa o item de modelo atual
 - Clique no botão Layout na lista de modelos para ver uma lista de filtros que podem ser alterados.
- 5 Clique no botão [Avançar] para abrir a tela do storyboard.
- 6 Clique duas vezes em um modelo para editar na linha do tempo abaixo ou clique no botão [Editor de modelos] na parte inferior.
 - Isso abre o Editor de modelos, onde você pode editar cada modelo.
- 7 Adicione itens para mostrar em cada elemento do modelo a partir da lista de itens no lado direito.
 - Um item [Mídia], [Serviço] ou [Texto] pode ser adicionado a cada elemento.
 - Clique em [Adicionar elemento] na parte superior. Um novo elemento será adicionado à tela de edição do modelo.

8 Selecione um elemento para receber a entrada de toque. Em seguida, clique no botão [Toque] na linha do tempo.



9 Selecione Interação por toque e pressione o botão [Aplicar].

- [Interação por toque]: Seleciona um elemento para ativar o toque
- [Link para]: Seleciona um modelo para abrir quando o elemento habilitado para toque é tocado
- [Mover depois de jogar]: Seleciona um modelo para abrir depois de reproduzir a tela vinculada

10 Clique no botão [Anterior] para abrir o storyboard.

11 Quando terminar de editar todos os modelos na linha do tempo, clique no botão [Salvar] na parte inferior para salvar.



12 Pressione o botão [Sim/Não] e selecione se deseja salvar no pop-up Salvar confirmação .

- [Sim]: salva o projeto e finaliza o storyboard
- [Não]: não salva o projeto antes de terminar o storyboard
- X: Cancela o término do storyboard

13 O storyboard é finalizado de acordo com a opção de salvamento selecionada, e o projeto criado pode ser verificado no Editor Tela inicial.

- Os projetos de conteúdo adicionados usando o Editor SuperSign também aparecem na lista de conteúdo do Servidor SuperSign.

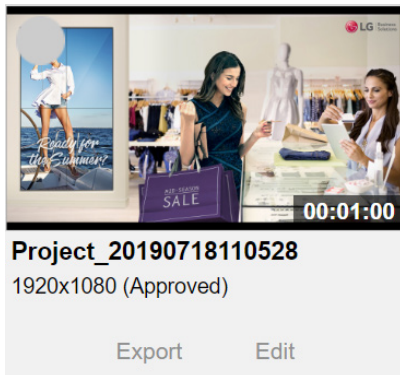
Criando um projeto avançado (multi)

- 1 Você pode criar um novo projeto [Avançado (Multi)] clicando no botão [Criar novo] na página inicial do SuperSign Editor ou Tela de lista de conteúdo do servidor.
- 2 Insira as informações do (multi) projeto avançado a ser criado.
- 3 Selecione [Avançado (Multi)] como [Tipo de conteúdo].
 - [Avançado (Multi)]: Crie conteúdo de LED (Multi) com dois ou mais leitores de LED atribuídos.
- 4 Clique no botão [Adicionar jogador] e adicione itens à lista de jogadores.
 - Clique em uma pasta ou tag da lista de players para exibir uma lista de filtros que podem ser alterados.
 - [Adicionar tudo]: Adiciona todos os itens da lista de jogadores.
 - [Limpar tudo]: Repõe o leitor incluído.
- 5 Clique no botão [Avançar] para ir para a tela do Editor de modelos.
- 6 Adicione itens a serem exibidos em cada jogador e plano de fundo da lista de itens à direita.
 - [Mídia], [Serviço] e [Texto] podem ser adicionados a cada área do jogador.
 - [Imagem] e [Vídeo] podem ser adicionados a cada área de fundo.
 - Clique em +Plano de fundo na parte superior. Um novo plano de fundo será adicionado à tela de edição.
 - Clique no ícone  na parte inferior. O plano de fundo adicionado é resumido em uma única linha na linha do tempo.
 - Clique no ícone  na parte inferior. Um resumo dos planos de fundo, bem como de cada plano de fundo, será exibido.
- 7 Depois de editar todos os modelos na linha do tempo, clique no botão [Salvar] na parte superior para salvar.
- 8 Clique no botão [Início] e escolha se deseja salvar quando solicitado no pop-up de confirmação.
 - [Sim]: Salve um projeto e feche o Editor de modelos.
 - [Não]: Feche o Editor de modelos sem salvar um projeto.
 - X: Cancelar o fechamento da tela de edição do Editor de modelos
- 9 Depois que o Editor de modelos fechar, você poderá ver o projeto criado na tela inicial do SuperSign Editor.
 - Um projeto de conteúdo adicionado do Editor SuperSign também pode ser visualizado na lista de conteúdo de um servidor SuperSign.

Exportando projeto

Salve os projetos criados com o Editor SuperSign como arquivos para gerenciamento.

- 1 Visualize o item do projeto na tela inicial do editor.
- 2 Clique no botão [Exportar] para exportar um item de projeto.



- 3 O projeto é baixado como um arquivo compactado.

Importando projeto

Adicione arquivos exportados ao Editor SuperSign e use-os.

- 1 Clique no botão [Importar] no menu superior do Editor.
- 2 Selecione um projeto para carregar. Em seguida, clique no botão [Abrir].
- 3 Quando o upload for concluído, a lista Página inicial do editor será atualizada.

! NOTA


- A função de exportação não é suportada para conteúdo de LED.
- Apenas um projeto pode ser importado por vez.

Quadro de histórias

Exiba a ordem de reprodução de todos os modelos no storyboard. Acesse o Editor de modelos aqui e edite os modelos.

Layout e funções da tela



N.º	Categoria	Descrição
1	Área do Menu Superior	<p>Isso mostra o nome do projeto e permite a navegação na página.</p> <ul style="list-style-type: none"> •[Início]: Abre Início •Nome do Projeto: Mostra e edita o nome do projeto •[Fechar]: Fecha o storyboard
2	Botão superior Área	<p>Isso adiciona ou edita modelos no storyboard.</p> <ul style="list-style-type: none"> •+[Modelo]: Adiciona um novo modelo após a última cena do projeto •[Plataforma]: Altera as informações da plataforma a serem aplicadas ao conteúdo •[Tamanho da tela]: Altera o tamanho do modelo •[Orientação]: Altera a orientação do modelo
3	Área de modelo	<p>O modelo selecionado é mostrado aqui.</p>
4	Linha do tempo	<ul style="list-style-type: none"> •[Copiar]: Copie a cena selecionada e registre-a como uma nova cena. aqui. Novos modelos também podem ser adicionados.  <ul style="list-style-type: none"> •Exibir Filtro de Tempo: Define o tempo de referência para exibir a linha do tempo do storyboard •+: Adiciona um novo modelo à última cena do projeto •[Adicionar Efeito]: Adiciona um efeito de transição de modelo
5	Menu inferior Área	<p>Esta área fornece funções que podem ser usadas após o trabalho no storyboard.</p> <ul style="list-style-type: none"> •[Visualizar]: Visualiza o projeto de conteúdo atual •[Salvar]: Salva o projeto de conteúdo •[Salvar como]: Salva o projeto de conteúdo como outro arquivo •[Editor de Modelos]: Abre o Editor de Modelos para editar o modelo selecionado

! NOTA

•Você não pode modificar o conteúdo que você entrega do LG SuperSign Master.

Adicionar modelo

Clique em [Adicionar modelo] na parte superior ou clique no botão + na linha do tempo. Você pode adicionar um novo modelo à linha do tempo.

Configurações do projeto

Use a área do botão superior para alterar o [Tipo de Jogador], o modelo [Tamanho] ou o modelo [Orientação].

- Alterar as configurações redefine a tela de edição do storyboard.

Linha do tempo

Alterar o filtro de tempo de exibição da linha do tempo altera a visualização do modelo na linha do tempo de acordo com a unidade de tempo.

Arraste um modelo e solte-o em uma nova posição para alterar a ordem de reprodução do modelo.

Adicionar efeitos de transição de modelo

Adicione efeitos de transição entre os modelos existentes.

1 Clique no botão + [Adicionar efeito] de cada modelo na linha do tempo.

2 A lista de efeitos de transição disponíveis é exibida.

3 Clique no botão + de um item para adicionar os [Efeitos de transição].

- O [Efeitos de transição] selecionado precede o modelo selecionado durante a reprodução.
- A função de efeito de conversão de modelo é suportada no webOS 3.0 ou versões superiores.

NOTA

- O desempenho do efeito de transição do modelo pode variar dependendo da composição do conteúdo.

Visualizar

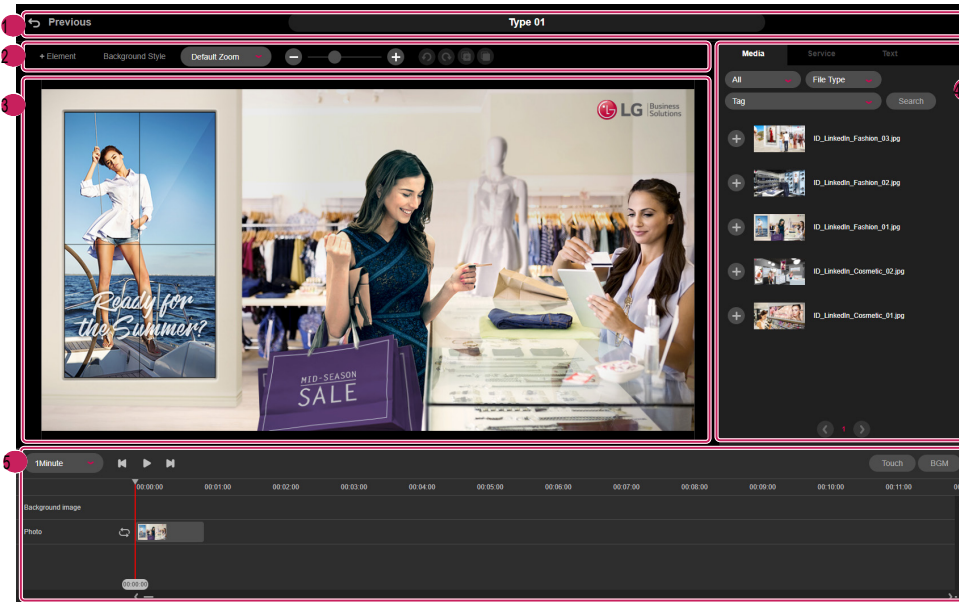
Visualize modelos no projeto de conteúdo.

- Toda a visualização é mostrada em imagens.






[Editor de modelos]

Execute a edição detalhada de modelos no storyboard. Adicione conteúdo [Mídia], [Serviço] ou [Texto] a cada elemento de seu modelo.

Layout e funções da tela



Não. Categoria	Descrição
1 Área do Menu Superior	<p>Isso mostra o nome do modelo e permite a navegação na página.</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Anterior]: Abre o storyboard • Nome do modelo: Mostra e edita o nome do modelo
2 Área do botão superior	<p>Um novo elemento pode ser adicionado ao modelo selecionado. Um estilo de plano de fundo também pode ser</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desfazer edição • Execução de edição reversa • Copie uma área. • Cole uma área.
3 Edição de modelo Tela	<p>Você pode exibir o modelo que está editando no momento e editá-lo clicando na área + e adicionando [Mídia], [Serviço] e [Texto].</p>
4 Lista de itens	<p>Isso mostra uma lista de itens [Mídia], [Serviço] e [Texto] no servidor. Os itens selecionados podem ser adicionado aos elementos do modelo.</p>

Não. Categoria	Descrição
 Área da linha do tempo	<p>Os itens adicionados ao modelo são mostrados em uma linha do tempo. [Tipo de pedido] e [Tempo de reprodução] de cada item pode ser alterado ou excluído.</p> <ul style="list-style-type: none"> •  Modelo de retrocessos: Define o tempo de referência para exibir a linha do tempo do modelo •  Modelo de peças •  Modelo de pausas •  Modelo de avanço rápido <p>• [Toque]: Adiciona interação de toque</p> <p>• [BGM]: Adiciona música de fundo do modelo</p>

Adicionar item

Adicione um item [Mídia], [Serviço] ou [Texto] da lista do lado direito a qualquer elemento do modelo.

NOTA

- Clique em +[Elemento] na parte superior para adicionar uma nova área a um modelo.
- Selecione um item na lista para adicioná-lo à linha do tempo imediatamente.

Adicionando mídia

- 1 Selecione um elemento para adicionar mídia na tela de edição do modelo.
- 2 Na lista de itens fornecida no lado direito, selecione a guia [Mídia].
- 3 Clique no botão + de um item de mídia para adicionar ou arraste e solte para adicionar o item ao elemento selecionado.
 - A lista é recuperada com base nos filtros de pasta e tipo de arquivo.
 - Introduza a palavra-chave premindo [Procurar] para procurar o Media pretendido.

NOTA

- O tempo de reprodução padrão de 60 segundos é aplicado a itens de mídia sem tempo de reprodução.

Adicionando serviço

- 1 Selecione um elemento ao qual adicionar um serviço na tela de edição do modelo.
- 2 Selecione a guia [Serviço] na lista de itens do lado direito.
- 3 Selecione o tipo de serviço pretendido entre [Item], [Serviço de dados], [Data]/[Hora], o código QR e o clip art.

Filtrar Item Nome	Nome do serviço	Descrição
[Item]	[Entrada externa]	Adicione uma entrada externa para exibir uma entrada específica (HDMI, RGB, etc.) do player no elemento selecionado.
	[Página da Web]	Adicione uma página da Web para exibir a página da Web de um URL específico no selecionado elemento.
	[Feed RSS]	Adicione um feed RSS e seu endereço para exibir atualizações e novas postagens do site de acordo com as regras RSS no elemento selecionado.
	[Widget]	Adicione um código de widget para exibir informações meteorológicas, calendário, notícias, etc. no elemento selecionado.
	[Transmissão]	Adicione um serviço de streaming (vídeo) e sua URL para exibir o streaming de vídeo de a URL no elemento selecionado.
	[Pasta compartilhada]	Adicione uma pasta compartilhada para exibir os itens de mídia da pasta compartilhada no elemento selecionado.
	[Vídeo da Web]	Você pode adicionar páginas da Web, incluindo vídeos, por meio do serviço de vídeo da Web.
[Serviço de dados]	[Serviço de dados]	Se você adicionar um serviço de dados no SuperSign Server > Configurações > Serviço de dados , as informações coletadas sobre o sistema externo são exibidas regularmente na tela do player.
[Serviço de fila]	[Fila]	Exibe a lista de filas registradas no sistema de filas.
	[Grupo de filas]	Exibe a lista de grupos de filas registrados no sistema de filas.
[Data]/[Hora]	[Adicionar data]	Adicione o item de data e selecione o tipo de exibição, cor e tamanho para exibir a data informações no elemento selecionado.
	[Adicionar tempo]	Adicione o item de tempo e selecione o tipo de exibição, cor e tamanho para exibir o tempo informações no elemento selecionado.
[Código QR]	[Código QR]	Você pode criar vários códigos QR no editor e adicioná-los a um elemento. - Sites, endereços de e-mail, informações de contato, texto, locais, mensagens, cartões de visita etc.
[Clipart]	[Clipart]	Você pode adicionar clip-art a um elemento a partir de uma seleção de 100 imagens de clip-art que estão disponíveis por padrão.
[Dinâmico Elemento]	[Foto], [Vídeo], [Página da Web], [Texto]	Cada área pode ser designada com uma ID exclusiva para configurar mídia dinâmica por meio de OpenAPI.

- 4 Clique no botão + de um item de serviço para adicionar ou arraste e solte para adicionar o item ao elemento selecionado.

 **NOTA**

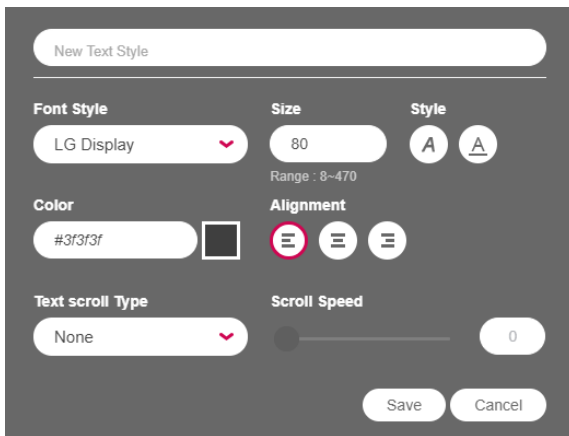
- Observe as seguintes restrições ao adicionar itens a cada modelo.
 - Apenas um serviço [Entrada externa], [Página da Web], [Streaming] ou [Pasta compartilhada] pode ser adicionado a um modelo.
 - Até três [RSS Feed] ou [Widget] podem ser adicionados a um modelo.
 - Para a versão webOS 3.0 ou inferior, um dos seguintes serviços pode ser adicionado: [Vídeo], [Música de fundo], [Flash], [Entrada externa], [Streaming], [Pasta compartilhada] (vídeo).
 - Na versão do webOS 3.0+ ou superior, você pode adicionar dois serviços entre [Vídeo], [Entrada externa], [Streaming] e [Pasta compartilhada] (vídeo).
 - Se o seu monitor executa o webOS 4.0 ou posterior, você pode usar [Imagem] e [Vídeo] para [Pasta compartilhada]. Ao usar imagem arquivos, no entanto, é recomendável definir o tempo mínimo de reprodução para 10 segundos em playlist.txt.
 - Com o monitor que executa o WebOS 4.0 ou posterior, até 4 vídeos podem ser adicionados a uma cena. No entanto, alguns monitores pode não suportar esse recurso.
 - Para [Serviço de dados] e [Serviço de fila], você pode adicionar até 20 itens por cena.
 - Até 20 elementos que contêm [Data], [Hora] e [Texto] podem ser adicionados.
- Os serviços [Streaming] e [Pasta compartilhada] são suportados apenas no webOS 3.0 ou versões superiores.
- O serviço [Web Video] só é suportado nos monitores com webOS 3.0+ ou superior.
- O serviço [Elemento Dinâmico] é suportado apenas se uma licença válida de API Aberta estiver disponível e o tipo de conteúdo for (OpenAPI) ao criar um modelo.
- [Configurações] > [Regra] é suportada como um item na lista de Serviços de Dados ao criar regras com clima ou câmera Axis tipo.

Adicionando texto

- 1 Selecione um elemento ao qual adicionar texto na tela de edição do modelo.
- 2 Selecione a guia [Texto] na lista de itens do lado direito.
- 3 Clique no botão + de um item de texto para adicionar ou arraste e solte para adicionar o item ao elemento selecionado.
- 4 Clique duas vezes no elemento de texto para inserir o texto.

Adicionar estilo

- 1 Selecione a guia [Texto] na lista de itens do lado direito.
- 2 Clique no botão [Adicionar estilo] para abrir o pop-up Novo estilo de texto.



- 3 Insira um nome de estilo de texto e defina as configurações.
- 4 Clique no botão [Salvar] para adicionar o novo estilo de texto à lista de estilos.

Editar estilo

- 1 Selecione a guia [Texto] na lista de itens do lado direito.
- 2 Clique no botão [Editar] de cada item para abrir o pop-up Editar estilo de texto.
- 3 Verifique as configurações atuais e altere-as conforme necessário.
- 4 Clique no botão [Salvar] para alterar o estilo do texto.

Excluir estilo

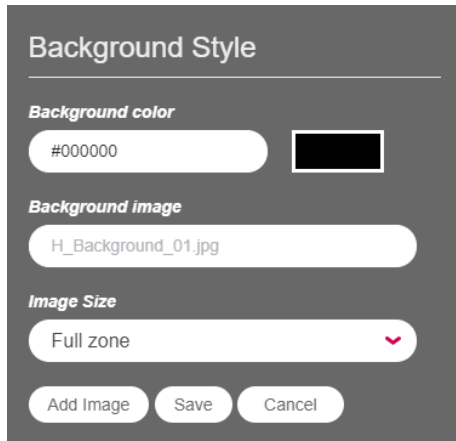
- 1 Selecione a guia [Texto] na lista de itens do lado direito.
- 2 Clique no botão [Editar] de cada item para abrir o pop-up Editar estilo de texto.
- 3 Clique no botão [Excluir] na parte inferior para excluir o estilo de texto selecionado.

! NOTA

- A fonte exibida durante a edição pode ser diferente da fonte exibida em um player.
- O intervalo do tamanho da fonte pode variar de acordo com a plataforma.

Adicionando estilo de plano de fundo

- 1 Clique no botão [Estilo de fundo] na parte superior da tela Edição de modelo.
- 2 Selecione uma cor de fundo ou clique no botão [Adicionar imagem] para selecionar uma imagem a ser adicionada ao plano de fundo.
- 3 Selecione a opção [Tamanho da imagem] e clique em [Salvar] para aplicar o estilo de plano de fundo à tela Edição de modelo.
 - Depois de adicionar um estilo de fundo, pode ser editado novamente clicando no botão [Estilo de fundo].



Background Style

Background color

#000000

Background image

H_Background_01.jpg

Image Size

Full zone

Add Image Save Cancel

Adicionando música de fundo

- 1 Clique no botão [BGM] na tela Editor de modelos.
- 2 A lista de faixas de música disponíveis no servidor é exibida.
- 3 Selecione uma faixa de música para adicionar e clique no botão +.
 - Se você adicionar vários itens de música de fundo, as faixas serão adicionadas uma após a outra.
- 4 A música de fundo adicionada aparece na linha do tempo.
 - As faixas BGM não aparecem na tela do modelo.

Alterar propriedades do item

Clique duas vezes em um item adicionado ao modelo para alterar as propriedades [Mídia], [Serviço] ou [Texto].

- 1 Para modificar as propriedades de uma área, clique duas vezes na área no Editor de modelos ou selecione a área e clique no botão [Propriedade] no pop-up da área.
- 2 Altere as configurações na janela [Propriedade] mostrada no lado direito.
- 3 Clique no botão [Aplicar] para alterar as propriedades.

NOTA

- Salve as propriedades alteradas clicando no botão [Salvar] ou [Salvar como] no storyboard.
- Você pode alterar o conteúdo da área atual clicando em [Substituir conteúdo] no painel [Propriedade].

Bloquear item

Você pode usar o recurso de bloqueio para impedir que usuários não autorizados modifiquem o conteúdo sem permissão.

- 1 Na tela Editar modelo, clique duas vezes ou selecione a área para a qual deseja alterar as propriedades e clique em o botão [Propriedade] no pop-up Área.
- 2 Defina [LockPosition & Size], [Lock Content] e [Lock Attribute] no painel [Property] à direita.

NOTA

- Somente usuários com permissões de bloqueio de conteúdo podem usar o recurso de bloqueio.
- A permissão para bloquear o conteúdo pode ser concedida ao usuário pelo administrador.
- As definições de propriedade alteradas têm de ser guardadas premindo o botão [Guardar] ou [Guardar como] no storyboard.

Excluir item

Exclua os itens adicionados ao modelo.

- 1 Na tela Edição de modelo, selecione o elemento que contém um item a ser excluído.
- 2 Para excluir o item selecionado, clique no botão [Excluir] no pop-up da área ou pressione a tecla Delete no teclado.
 - Selecione um item na linha do tempo e pressione a tecla Delete para excluir o item imediatamente.

Monitoramento SuperSign

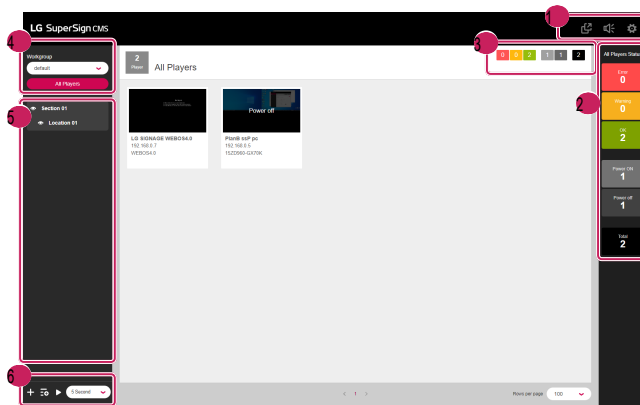
O SuperSign Monitoring permite monitorar os jogadores com base em um mapa.

Iniciar o monitoramento do SuperSign

Se você clicar no botão SuperSign Monitoring na tela inicial do servidor SuperSign, uma nova tela de monitoramento SuperSign aparecerá.

[[INÍCIO]]

A tela principal do SuperSign Monitoring; A tela consiste em funções da seguinte forma:

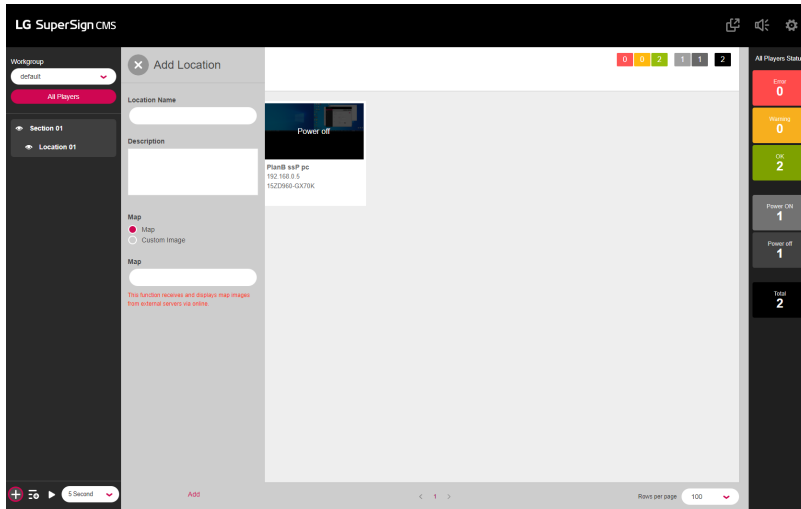


Não.	Classificação	Descrição
1	Área do botão superior	<ul style="list-style-type: none"> Abre uma nova tela de monitoramento do SuperSign. Define o som de aviso para erro, aviso e desligamento. Seleciona o site que fornecerá mapas.
2	[Todos os jogadores Status] Área	Exibe o erro, aviso, status normal, status de inicialização e desligamento e total contagem de jogadores para todos os jogadores.
3	Despachado Status do jogador Área	Exibe o erro, aviso, status normal, status de inicialização e desligamento e total contagem de jogadores para os jogadores despachados no mapa.
4	Área do filtro	<ul style="list-style-type: none"> [Grupo de trabalho]: Você pode selecionar um grupo de trabalho. [Todos os Jogadores]: Pode visualizar e gerir todos os jogadores.
5	Exibição de posição Área	Você pode exibir e gerenciar locais e seções.
6	Botão inferior Área	<ul style="list-style-type: none"> Adicionar localização: adiciona um mapa ou localização baseada em imagem. Adicionar Seção: Adiciona uma seção que pode conter uma localização. Iniciar/Parar Movimento Automático: Você pode se mover/parar em cada local. Ciclo de Movimento Automático: Você pode selecionar o ciclo de movimento automático. 5 segundos, 10 segundos, 20 segundos, 30 segundos

Adicionar locais

Você pode adicionar e gerenciar locais com base no mapa e nas imagens do usuário.

Adicionar locais baseados em mapa



- 1 Clique no botão [Adicionar localização] na parte inferior da tela.
- 2 Insira o nome e a descrição do local.
- 3 Selecione o mapa e procure um local.
- 4 Selecione o local pesquisado e clique no botão Adicionar.

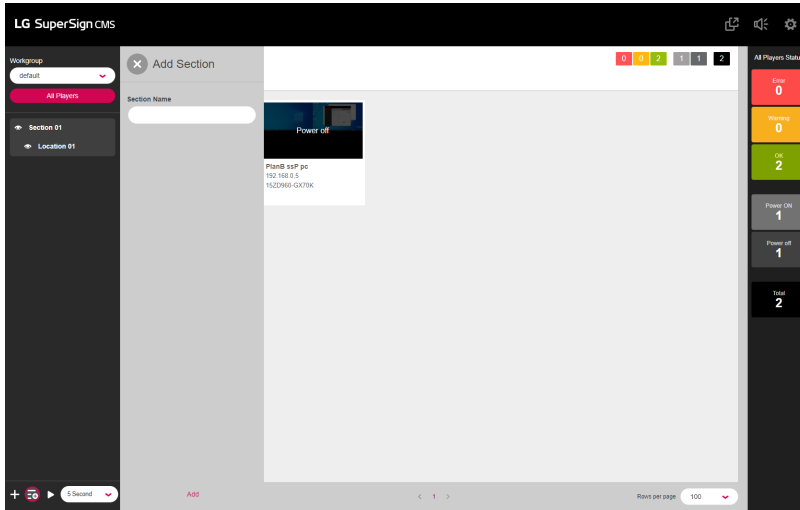
!NOTA

- Uma vez que a imagem do mapa será recebida e exibida através da Internet, ela pode aparecer de forma invisível ou lenta, dependendo do Status da conexão com a Internet.

Adicionar locais baseados em imagem do usuário

- 1 Clique no botão [Adicionar localização] na parte inferior da tela.
- 2 Insira o nome e a descrição do local.
- 3 Selecione a imagem do usuário e clique no botão Carregar para carregar a imagem a ser exibida.
- 4 Clique no botão Adicionar.

Adicionar seções




- 1 Clique no botão [Adicionar seção] na parte inferior da tela.
- 2 Insira o nome da seção.
- 3 Clique no botão [Adicionar].

Gerenciar locais e seções

Você pode [Modificar], [Excluir] e [Mover] os locais e seções.


Editar locais

- 1 Clique no ícone  à direita do local.
- 2 Clique no botão [Editar local].
- 3 Insira as informações a serem editadas e clique no botão [Salvar].


Excluir locais

- 1 Clique no ícone  à direita do local.
- 2 Clique no botão [Excluir local].
- 3 Clique no botão [Excluir] para excluir.

Mover para outro local

- 1 Clique no ícone  à direita do local.
- 2 Clique no botão [Mover para a seção].
- 3 Selecione a seção para a qual deseja mover.

Editar seções

- 1 Clique no ícone  à direita da seção.
- 2 Clique no botão [Editar seção].
- 3 Edite as informações da seção e clique no botão [Modificar].

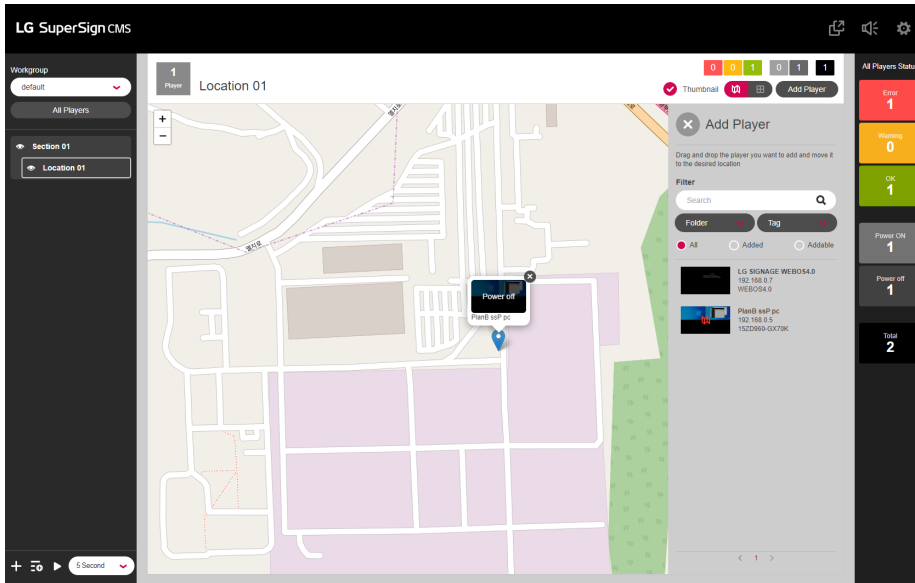
Excluir seções

- 1 Clique no ícone  à direita da seção.
- 2 Clique no botão [Excluir seção].
- 3 Clique no botão [Excluir] para excluir.

NOTA

- Quando você exclui uma seção, os locais que ela contém também serão excluídos.

Jogadores de despacho





- 1 Você pode colocar jogadores em mapas e imagens para gerenciá-los com base na localização.
- 2 Selecione o local desejado e clique no botão [Adicionar jogador] na parte superior.
- 3 Procure o player por condições de pesquisa e filtros e coloque o player onde quiser.

Exibir miniaturas

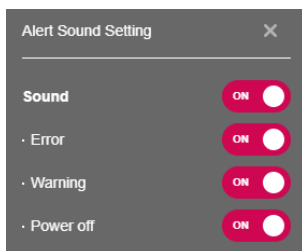
Você pode definir se deseja exibir miniaturas por meio da caixa de seleção de miniaturas na parte superior.

Configurações de tipo de vista

- 1  : Exibe os jogadores com base na localização.
- 2  : Exibe jogadores com base na lista.

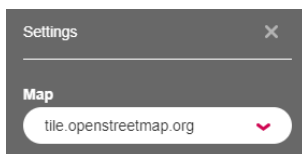
Configurações de alarme

Os jogadores podem definir um alarme para notificar sobre um erro, aviso ou status de desligamento.



- 1 Clique no topo  botão.
- 2 Defina o item ao qual deseja adicionar o alarme.

Selecione Mapas



- 1 Clique no topo  botão.
- 2 Selecione o site que fornecerá mapas.

LG SuperSign QSR

Fornece o sistema de exibição da cozinha e o sistema de filas.

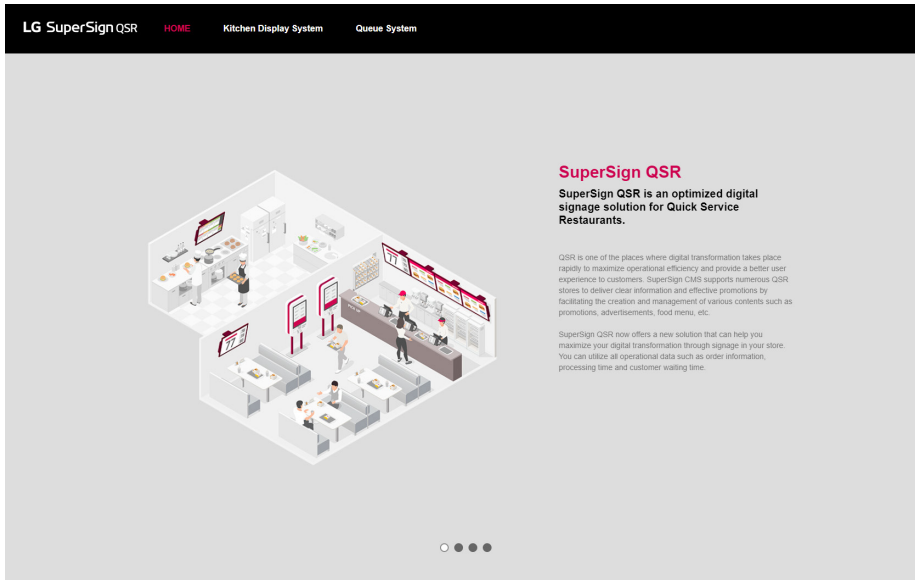
Introdução ao LG SuperSign QSR

Clicando no botão QSR do SuperSign no servidor SuperSign '

A tela inicial abre uma nova tela SuperSign QSR.

[[INÍCIO]] (INÍCIO)

Tela principal do SuperSign QSR. Esta tela fornece uma descrição dos recursos do SuperSign QSR.

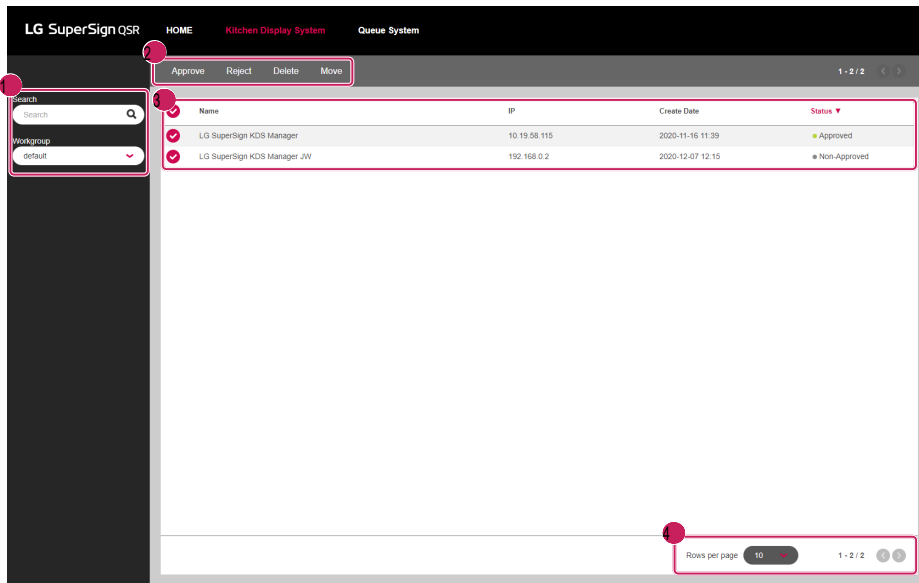


Não.	Classificação	Descrição
●	Área inferior	<p>Fornece uma descrição dos recursos no QSR.</p> <ul style="list-style-type: none"> • SuperSign QSR • Quadro de menu digital dinâmico • Integre o sistema de exibição da cozinha com o PDV • Sistema de Gerenciamento de Filas e Display

[Sistema de exibição de cozinha]

Este sistema é usado para gerenciar gerentes conectados ao CMS por meio do SuperSign KDS Manager.

A estrutura e as características da tela de lista



Não.	Classificação	Descrição
1	[Filtro]	<p>Procure a lista de jogadores com base nas informações definidas em [Filtro].</p> <ul style="list-style-type: none"> •[Pesquisar]: Visualize a lista que contém as palavras-chave inseridas. •[Grupo de trabalho]: Visualize a lista incluída no grupo de trabalho selecionado.
2	Área do botão superior	<p>Fornecer os recursos para gerenciar o KDS Manager como botões e exibir os , dependendo se um item está selecionado.</p> <ul style="list-style-type: none"> •[Aprovar]: Aprove o Gerente KDS selecionado. •[Rejeitar]: Rejeite o Gerenciador KDS selecionado. •[Excluir]: Exclua o Gerenciador KDS selecionado. •[Mover]: Mova o KDS Manager selecionado para outro grupo de trabalho.
3	Lista de classificação	Você pode classificar e visualizar a lista do KDS Manager por [Nome], [IP], [Data de Criação] e [Status].
4	Área inferior	Você pode exibir o número de itens selecionados pelo usuário e ajustar as páginas no lista.

[Sistema de filas]

Gerencia a fila e os grupos de filas.

[Lista de filas]

Exibe uma lista de filas e o status da fila.

A estrutura e as características da tela de lista

The screenshot displays the LG SuperSign QSR Queue System interface. The top navigation bar includes 'HOME', 'Kitchen Display System', and 'Queue System'. Below the navigation bar, there are action buttons: 'Create New', 'Delete', 'Move', 'Log Report', and 'Q Manager Download'. The main content area features a table with the following columns: Queue Name, Queue List Type, Waiting, Create Date, Last Update Time, and Status. The table lists three queues: Queue 3, Queue 2, and Queue 1, all of which are 'Single Queue' type and have a 'Waiting' count of 0. The 'Status' column for each queue shows a red 'ON' indicator. The interface also includes a search bar, a 'Workgroup' dropdown menu, and a 'Queue List' section on the left sidebar. At the bottom right, there is a 'Rows per page' dropdown menu set to 10 and a pagination indicator '1 - 3 / 3'.

Queue Name	Queue List Type	Waiting	Create Date	Last Update Time	Status
Queue 3	Single Queue	0	2020-12-08 09:30	2020-12-08 09:30	ON
Queue 2	Single Queue	0	2020-12-08 09:30	2020-12-08 09:30	ON
Queue 1	Single Queue	0	2020-12-08 09:30	2020-12-08 09:30	ON

N.º	Classificação	Descrição
1	[Filtro]	<p>Procure a lista de filas com base nas informações definidas em [Filtro].</p> <ul style="list-style-type: none"> •[Pesquisar]: Visualize a lista que contém as palavras-chave inseridas. •[Grupo de trabalho]: Visualize a lista incluída no grupo de trabalho selecionado.
2	Área do botão superior	<p>Fornecer os recursos para gerenciar o sistema de filas como botões e exibir os , dependendo se um item está selecionado.</p> <ul style="list-style-type: none"> •[Criar novo]: Registre uma nova fila. •[Excluir]: Exclua a fila selecionada. •[Mover]: Move a fila selecionada para outro grupo de trabalho. •[Relatório de Registo]: Visualize os registros da fila selecionada. •[Download do Q-Manager]: Baixe o Q-Manager.
3	Lista de classificação	<p>Você pode classificar e visualizar a lista de filas por [Nome da fila], [Tipo de lista de filas], [Aguardando], [Data de criação], [Hora da última atualização] e [Status].</p>
4	Item de lista	<p>Exibe a lista com base nas configurações de [Filtro] e nos critérios de classificação.</p> <ul style="list-style-type: none"> •LIGADO: Indica o status LIGADO. Para ser ativado quando clicado. •DESLIGADO: Indica o status DESLIGADO. Para ser desativado quando clicado.
5	Área inferior	<p>Você pode exibir o número de itens selecionados pelo usuário e ajustar as páginas no lista.</p>

[Criar novo]

Você pode usar esse menu para registrar uma fila.

The screenshot shows a web interface for configuring a queue system. The top navigation bar includes 'HOME', 'Kitchen Display System', and 'Queue System'. The main content area is a form with the following fields:

- Name:** A text input field with a 'Name' label and a 'Save' button.
- Status:** A toggle switch currently set to 'On'.
- Description:** A text input field with a 'Description' label.
- Data Type:** A dropdown menu currently set to 'Number'.
- Queue List Type:** A dropdown menu currently set to 'Single Queue'.
- Data Format:** A dropdown menu currently set to '1(Original)'.
- Data Reset Period:** A dropdown menu currently set to 'None'.

1 Clique em [Criar novo] na guia do menu na parte superior.

2 Digite um [Nome].

3 Selecione um [Status].

4 Introduza uma [Descrição].

5 Selecione um [Tipo de dados].

6 Selecione um [Tipo de lista de filas].

7 Selecione um [Formato de dados].

8 Selecione um [Período de reposição de dados].

! NOTA

•[Tipo de Dados]: Selecione um tipo (Números ou Personalizado).

•[Tipo de lista de filas]:

-Em uma única fila, um item da fila pode ser chamado na ordem em que foi emitido.

-Em várias filas, os itens da fila podem ser chamados aleatoriamente, independentemente da ordem em que foram emitidos.

•[Formato de Dados]: Usado para o tipo de número.

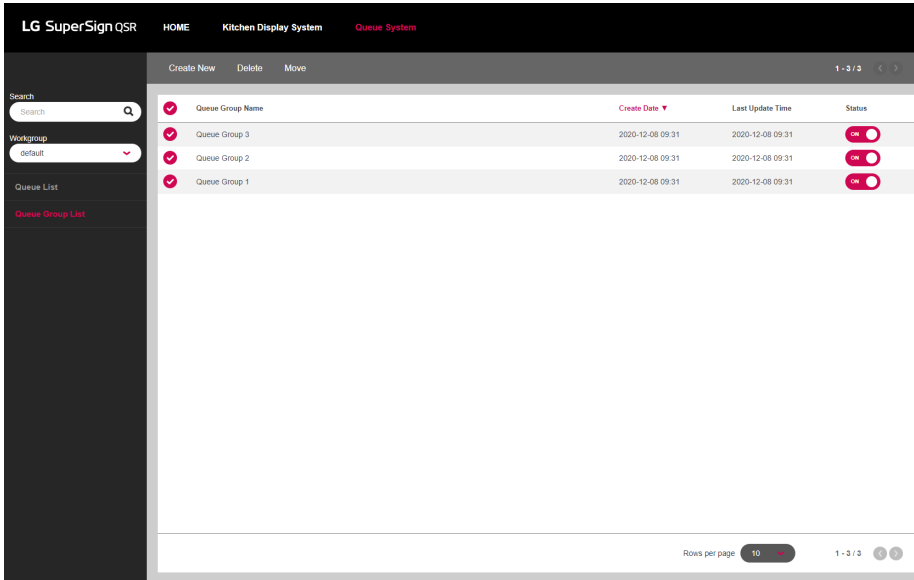
•[Período de Redefinição de Dados]: Redefina a fila em intervalos.

•Você pode verificar e reemitir o Código de Permissão de Isção, o Código de Permissão de Chamada e o Código de Permissão de Chamada/Emissão no Tela de detalhes da fila e dos itens do grupo de filas.

[Lista de grupos de filas]

Exibe uma lista de grupos de filas e seu status de grupo de filas.

A estrutura e as características da tela de lista



Não.	Classificação	Descrição
1	[Filtro]	Procure a lista de filas com base nas informações definidas em [Filtro]. <ul style="list-style-type: none"> •[Pesquisar]: Visualize a lista que contém as palavras-chave inseridas. •[Grupo de trabalho]: Visualize a lista incluída no grupo de trabalho selecionado.
2	Área do botão superior	Fornecer os recursos para gerenciar o sistema de filas como botões e exibir os , dependendo se um item está selecionado. <ul style="list-style-type: none"> •[Criar novo]: Registre uma nova fila. •[Excluir]: Exclua a fila selecionada. •[Mover]: Move a fila selecionada para outro grupo de trabalho.
3	Lista de classificação	Você pode classificar e visualizar grupos de filas por [Nome do Grupo de Filas], [Data de Criação], [Último Hora de atualização] e [Status].
4	Item de lista	Exibe a lista com base nas configurações de [Filtro] e nos critérios de classificação. <ul style="list-style-type: none"> •LIGADO: Indica o status LIGADO. Para ser ativado quando clicado. •DESLIGADO: Indica o status DESLIGADO. Para ser desativado quando clicado.
5	Área inferior	Você pode exibir o número de itens selecionados pelo usuário e ajustar as páginas no lista.

[Criar novo]

Você pode usar esse menu para registrar uma fila.

The screenshot displays the 'Queue System' interface. On the left, a sidebar contains a search bar, a 'Workmap' dropdown set to 'Default', and a 'Queue List' section with a red 'Adicionar Fila' button. The main area is a form for adding a new queue. It includes a 'Name' field with a 'Save' button, a 'Status' section with a red 'on' indicator, a 'Description' field with the placeholder '설명', and an 'Add Queue' section with a red 'Add Queue' button. On the right, a 'Queue List' sidebar shows three items: 'Queue 3', 'Queue 2', and 'Queue 1', each with a plus sign and a '!!!' icon. At the bottom right, there are pagination controls showing '1' of 2 items.

- 1 Clique em [Criar novo] na guia do menu na parte superior.
- 2 Digite um [Nome].
- 3 Selecione um [Status].
- 4 Introduza uma [Descrição].
- 5 Selecione [Adicionar fila] para adicionar um item da fila da lista de filas.

!NOTA

•[Adicionar Fila]: Esta opção é usada para adicionar um item de fila pré-registrado.

APÊNDICE

Conexão de rede LG SuperSign CMS

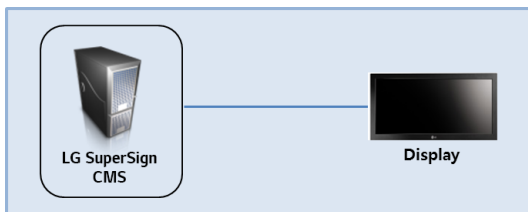
Consulte as informações abaixo ao estabelecer conexões de rede para o SuperSign Server e o Display.

Conexão de rede LAN

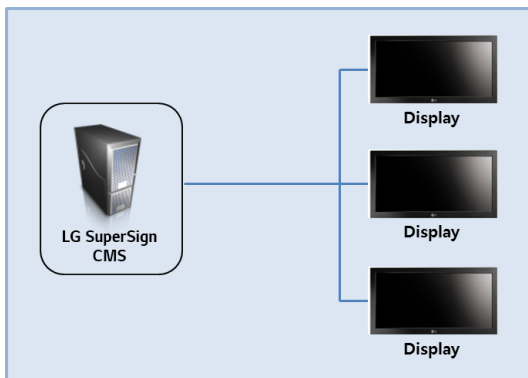
Escolha a conexão LAN quando o servidor SuperSign e o monitor estiverem na mesma rede.

- A mesma rede significa o mesmo gateway e endereço de sub-rede para comunicações IP.
- O servidor SuperSign pode encontrar os monitores na mesma rede usando o recurso de pesquisa.
- Para conexão 1:1, use um cabo cruzado que permita comunicações sem equipamento de rede.
- Recursos como Web, Widget e RSS não estão disponíveis em redes fechadas sem uma conexão externa com o Internet.
- Se a rede não tiver um servidor DHCP, você deve definir manualmente os endereços IP do Display e do SuperSign Servidor.

Conexão 1:1



Conexão 1:N

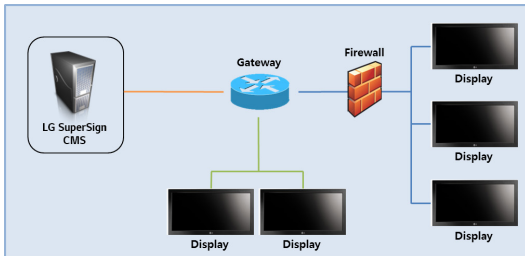


Conexão com a Internet

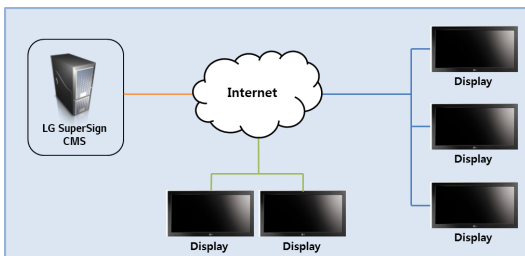
Escolha a conexão com a Internet quando o SuperSign Manager e o Display estiverem em duas redes diferentes.

- O servidor SuperSign não pode encontrar o monitor em outra rede usando o recurso de pesquisa.
- O monitor pode ser conectado ao servidor SuperSign usando o modo de varredura manual (pesquisa manual do player).
- Se o servidor SuperSign estiver em uma rede privada, o monitor pode não estar conectado corretamente.
- Se a rede estiver protegida por um firewall, alguns recursos de transmissão podem não funcionar corretamente.
- Recursos como Web, Widget e RSS não estão disponíveis em redes fechadas sem uma conexão externa com o Internet.
- Se a rede não tiver um servidor DHCP, você deve definir manualmente os endereços IP do Display e do SuperSign Servidor.

Conexão hierárquica



Conexão com a Internet

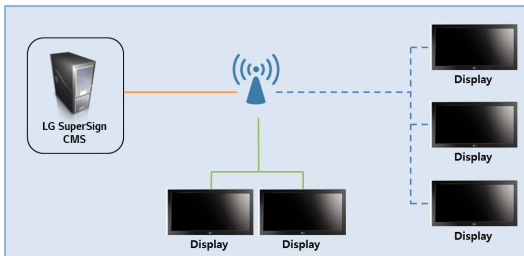


Conexão de rede sem fio

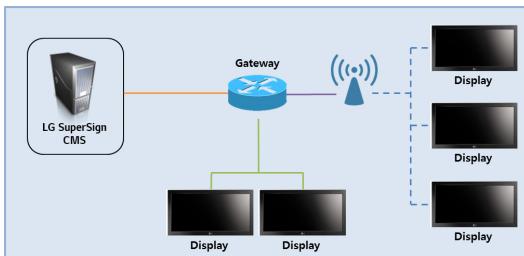
Escolha uma conexão de rede sem fio ao usar um roteador sem fio para conectar o servidor SuperSign e o monitor.

- O servidor SuperSign e o monitor suportam conexões de rede com e sem fio.
- O monitor pode não funcionar corretamente se você usar dispositivos de rede com e sem fio simultaneamente.
- Desconecte o cabo LAN ao conectar o monitor ao servidor SuperSign usando uma rede sem fio. Não conecte um dispositivo de rede sem fio quando você conecta o monitor ao servidor SuperSign usando uma rede com fio.
- Certifique-se de que o servidor SuperSign e o monitor estejam na mesma rede ao usar um roteador com fio/sem fio.
 - O player não pode ser reconhecido por uma pesquisa quando está em uma rede diferente. Se o servidor SuperSign estiver atrás de um roteador ou firewall, uma conexão pode não ser estabelecida.

Roteador com fio/sem fio



Rede com fio/sem fio



Portas disponíveis

O servidor SuperSign pode ser conectado ao SuperSign Player através das portas listadas abaixo:

- 8080: Servidor aberto
- 5432: Banco de dados PostgreSQL
- 6950: Pesquisa de jogadores
- 9000: Atualização do servidor
- 9: WOL (WakeOnLan)
- 8443: HTTPS
- 8883: MQTT

Part Number: LWSMB.AL



Informações de aviso de software de código aberto

Para obter o código-fonte em GPL, LGPL, MPL e licenças de código aberto, que está contida neste produto, visite <http://opensource.lge.com>.

Além do código-fonte, todas as licenças referidas Termos, isenções de garantia e avisos de direitos autorais são disponível para download.

A LG Electronics também fornecerá código-fonte aberto para em CD-ROM por um custo que cubra o custo de realização de tal distribuição (como o custo de mídia, envio e manuseio) mediante solicitação por e-mail para opensource@lge.com.

Esta oferta é válida por um período de três anos após a nossa última remessa deste produto. Esta oferta é válida para qualquer pessoa que receba essas informações.