

Wichtige Hinweise

Die DS Channel Cloud Software ist auf den Smart Cloud Playern und den Smart Cloud Signboards der IAdea Deutschland GmbH installiert.

Fast alle in diesem Handbuch enthaltenen Punkte sind standardseitig verfügbar, abgesehen z.B. von der Option „Slot Booking“ (Seite 83).

Kapitel „4. Multi-Touch Playliste“ (Seite 58 ff.) ist nur auf touchfähigen Windows Geräten anwendbar. Diese Lizenzen müssen zusätzlich erworben werden.

Bei Fragen sind wir für Sie da.
Sie erreichen uns telefonisch unter 0800 72400 98 oder per Mail an info@digitalsignage.de.

Weitere Informationen finden sie unter digitalsignage.de.

INHALTSVERZEICHNIS

I. LOGIN	5
II. GESAMTÜBERSICHT	6
1. HAUPTMENÜLEISTE	6
III. PLAYLISTENVERWALTUNG	8
1. PLAYLISTENÜBERSICHT	9
2. PLAYLISTEN ERSTELLEN	11
3. CONTENT	13
3.1 BILDER	15
3.2 VIDEO	21
3.3 AUDIO	22
3.4 FLASH	23
3.5 DOKUMENTE (POWERPOINT)	23
3.6 HTML VORLAGEN	24
3.7 TEXT	24
Textfeld	25
Lauftext	27
RSS-Lauftext	28
3.8 CONTAINER	30
Slideshow	30
Container „Auto Meta Content“	32
Container „Player Meta Content“	34
Container „Auto Event“ für FTP	37
Container „Auto Content“	40
Gemeinsamer Ordner	42
3.9 XML-DATENQUELLE	43
3.10 BROWSER ELEMENT	46
3.11 TUNER	47
3.12 MULTICAST	48

3.13 UHR	49
Analoge Uhr	50
Digitale Uhr	51
3.14 WEBSTREAM	51
3.15 SIMPLE UI	51
3.16 FORM	55
3.17 MULTI-TOUCH	56
3.18 PDF	57
4. MULTI-TOUCH PLAYLISTE	58
4.1 ANORDNUNG	63
4.2 BACKGROUND TYPE	64
4.3 MULTI-TOUCH ELEMENTE	66
IV. INHALTEBIBLIOTHEK	68
1. AUTO FOLDER	70
2. FOTOLIA	70
V. KALENDER	73
1. KAMPAGNEN	77
1.1 KAMPAGNENVERWALTUNG	79
Kampagnenverwaltung in der Kalenderansicht	81
Slot Booking	83
*Shell Kommandos terminieren	86
VI. PLAYERVERWALTUNG	89
1. PLAYER	92
VII. BENUTZER	94
1. ROLLEN	96

VIII. EINSTELLUNGEN	97
1. AUFLÖSUNGEN	98
2. METAWÖRTER	99
2.1 PRAKTISCHE ANWENDUNG VON METAWÖRTERN	100
2.2 METAWÖRTER ZUWEISEN	101
3. METAWORTGRUPPEN	102
IX. LIZENZ	103
X. ÜBER	104
XI. BENUTZERPROFILVERWALTUNG	104
XII. SUPPORT	105
XIII. HAFTUNGS AUSSCHLUSS	105

DS Channel

I. Login

Um sich in Ihrem DS Channel-Konto anzumelden, geben Sie bitte die Adresse des Servers in Ihrem Browser ein. Wenn Sie ein Konto auf unserem DS Channel-Server erworben haben, nutzen Sie die URL ds-channel.com

Wenn Sie DS Channel auf ihrem eigenen Server betreiben, geben Sie bitte die Adresse dieses Servers ein.

In beiden Fällen erscheint folgendes Fenster:



The image shows a login form for DS Channel. At the top center is the DS Channel logo. Below it are two input fields: the first is labeled 'Benutzername oder Email' with a person icon, and the second is labeled 'Passwort eingeben' with a lock icon. To the right of the password field is a link that says 'Passwort vergessen?'. At the bottom of the form are two buttons: 'Neues Konto' on the left and 'Log-In' on the right.

Geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort ein und klicken Sie dann auf „Log in“. Wenn Sie eines unserer DS Channel-Pakete gekauft haben, benutzen Sie bitte den Benutzernamen und das Passwort, die im Paketumfang enthalten waren. Ansonsten klicken Sie auf „Neues Konto“ um ein neues Nutzer-Konto zu erstellen. Wenn Sie dies tun, werden Sie eine E-Mail mit einem Aktivierungslink für Ihr neues Konto als auch Ihre Abspielgeräte erhalten.

II. Gesamtübersicht



Diese Seite wird "Gesamtübersicht" genannt. Wenn Sie sich bei Ihrem DS Channel-Konto anmelden, wird diese als erstes dargestellt. Die Gesamtübersicht besteht aus den folgenden Bereichen:

Player Status

Eine grafische Zusammenfassung der Player Aktivitäten mit Filterfunktion.

Player Fehlermeldungen

Noch in der Entwicklung.

Nachrichten

Auf ds-channel.info: Allgemeine Nachrichten zum Programm von STiNO oder bei eigenem DS Channel-Server eigene Nachrichten.

Aktuelle Player Auspielungen

Zeigt eine Übersicht der Player und Kampagnen mit einem Vorschaubild wenn auf eine Kampagne geklickt wird.

Benutzeraktivität

Zeigt die Aktivitäten einzelner Nutzer.

1. Hauptmenüleiste

In der Hauptmenüleiste am oberen Bildschirmrand



... stehen folgende Menüpunkte zur Auswahl:

Symbol	Beschreibung
	Gesamtübersicht Hier finden Sie eine generelle Schnellübersicht zu Player Status, Nachrichten, Benutzeraktivität, etc.
	Playlistenverwaltung Hier können Sie u.a. Playlisten erstellen sowie Inhalte hochladen und verwalten.
	Kalender Hier können Sie Ihre Kampagnen terminieren und entscheiden wann, wo und auf welchem Player diese gespielt werden.
	Playerverwaltung Hier können Sie Player verwalten und deren Status prüfen.
	Benutzer Hier können Sie neue Nutzer hinzufügen und deren Rechte festlegen.
	Einstellungen Hier können Sie eigene Bildschirmauflösungen für Ihre Player und Metawörter erstellen. Metawörter sind Schlagworte, mit denen Sie Inhalte, Zeitpläne und Player organisieren können.
	Lizenz Hier werden Ihre aktuellen Player Lizenzen angezeigt.
	Über Zeigt die aktuell verwendete DS Channel-Version und wenn Sie auf Hilfe klicken, das Benutzer-Handbuch zu DS Channel in der für Ihren Account eingestellten Sprache.
	Benutzerprofilverwaltung Einstellungen zu Ihrem Benutzerprofil.

Optionen der Hauptmenüleiste

Direkt unter der Hauptmenüleiste befindet sich eine weitere Zeile die, abhängig vom gewählten Menüpunkt der Hauptmenüleiste, weitere Optionen bereitstellt.

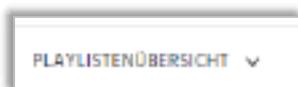
Haben Sie z.B. in der Hauptmenüleiste das Symbol Playlistenverwaltung ausgewählt,



...sehen Sie unterhalb der Hauptmenüleiste weitere Optionen



...und auf der linken Seite ein Dropdown-Menü für die Anzeige Optionen:



Hinweis:

Wenn sich der Mauszeiger über einem Symbol befindet, wird der entsprechende Text zur Grafik angezeigt.

III. Playlistenverwaltung

Klicken Sie in der Hauptmenüleiste auf das Symbol der Playlistenverwaltung.



Anschließend wählen Sie links oben in der Ansicht Option Playlistenübersicht.



Im linken Dropdown Menü für die Ansicht stehen folgende Optionen zur Verfügung:

Playlistenübersicht	Beschreibung
Simple UI	Zeigt Playlisten, die ein Objekt mit vereinfachter Benutzeroberfläche enthalten.
Inhaltebibliothek	Die von Ihnen in DS Channel hochgeladenen Inhalte, wie z.B. Bilder, Videos, etc.
FOTOLIA	Wenn Sie ein Konto bei FOTOLIA (Inhalte Anbieter) haben, können Sie hier Inhalte direkt von FOTOLIA in DS Channel importieren.
*SHELL PLAYLISTS	Hier können Shell Kommandos aus einer Bibliothek ausgewählt und als Playliste gespeichert werden. Diese Shell Playliste kann in der Kampagnenverwaltung einem Player zugeordnet werden - z.B. ein Reboot Befehl für einen Player.

1. Playlistenübersicht

Wenn Sie im Dropdown Menü die Playlistenübersicht ausgewählt haben, können Sie neue Playlisten erstellen, bearbeiten, importieren und exportieren.

Hinweis:

Sie haben die Möglichkeit die Ansicht zu wechseln. Die Blockansicht bietet u.a. die Möglichkeit Playlisten in Ordnern zu strukturieren.

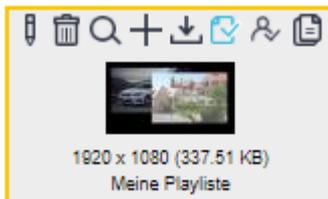
Für die Blockansicht klicken Sie auf folgendes Symbol:



... für die Listenansicht klicken Sie auf folgendes Symbol:



In der Blockansicht wird eine Playliste wie folgt angezeigt:

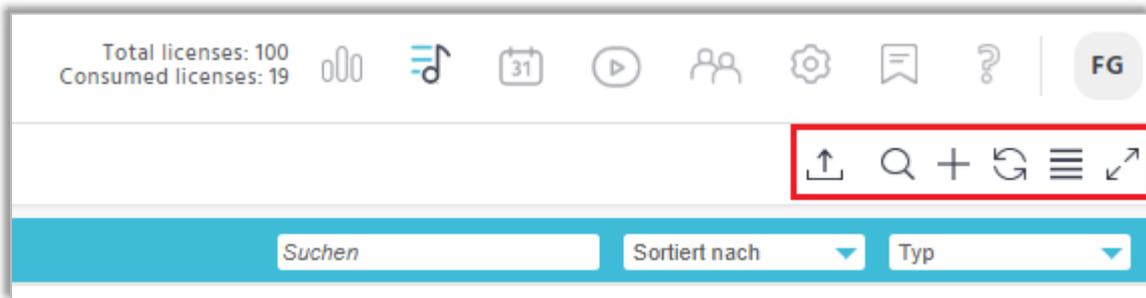


Die Mini Menüleiste der Playliste bietet Ihnen folgende Möglichkeiten (von links nach rechts):

	Bearbeiten Öffnet die Playliste zur Bearbeitung.
	Löschen
	Preview Zeigt eine gerenderte Vorschau der Playliste – diese stellt die Playliste weites gehend dar, entspricht aber nicht zu 100 Prozent der tatsächlich auf dem Player abgespielten Playliste.
	Kampagne hinzufügen Die Playliste kann einer Kampagne, einem oder mehreren Playern zugeordnet und zeitlich terminiert werden.

	<p>Veröffentlichen Die Kampagne ist noch <u>nicht</u> veröffentlicht. Durch Klick auf das Symbol wird sie veröffentlicht und das Symbol ändert die Farbe:</p> 
	<p>Benutzerberechtigung Hier können der Playliste Benutzer zugeordnet werden, die bestimmte Rechte* haben z.B. Playliste bearbeiten, löschen etc. <i>*Die Rechte werden an anderer Stelle in DS Channel unter Benutzer Rollen definiert.</i></p>
	<p>Kopieren Erstellt ein Duplikat der Playliste.</p>

In den Optionen der Playlistenübersicht (Bild nachstehend)



...haben Sie folgende Möglichkeiten:

	<p>Playliste importieren Sie können eine Playliste, die automatisch als ZIP-Datei exportiert wurde, hier importieren.</p>
	<p>Suche Sucht nach Playlisten an Hand vom Namen der Playliste.</p>
	<p>Hinzufügen Erstellt eine neue Playliste.</p>
	<p>Aktualisieren Manchmal werden z.B. importierte Playlisten nicht angezeigt. Durch Klick auf aktualisieren wird der Cache gelöscht und die Seite erneut geladen. Jetzt werden alle Playlisten angezeigt.</p>
	<p>Listenansicht Hier können Sie die Darstellung der Playlistenübersicht auf Listenansicht wechseln. Wenn Sie sich in der Listenansicht befinden sieht das Symbol wie folgt aus  Klicken Sie auf das Symbol wird die Darstellung der Playlistenübersicht auf Blockansicht gewechselt. <u>Hinweis:</u> Nur in der Blockansicht haben Sie die Möglichkeit Ihre Playlisten in Ordnern zu strukturieren.</p>
	<p>Kopfleiste verbergen Die Hauptmenüleiste wird bis auf die Optionen ausgeblendet und mit  Wieder eingeblendet.</p>

2. Playlisten erstellen

Eine Playliste ist eine Zusammenstellung von Inhalten (Videos, Bilder, etc.) die auf Ihrem Player wiedergegeben werden.

Eine Playliste besteht aus mehreren Komponenten, diese sind wie folgt hierarchisch aufgebaut:

Playliste	Eine oder mehrere Folien (Slides)
Folien (Slide)	Eine Folie (Slide) ist eine Fläche auf der Inhalte (z.B. Bilder, Videos) liegen.
Layer	<p>Folien sind in Layer (also Schichten bzw. Ebenen) gegliedert. Fügen Sie z.B. ein Bild zu einer Folie hinzu, bekommt dieses Bild automatisch seinen eigenen Layer.</p> <p>Die Reihenfolge der Layer (und somit der Inhalte) geht von oben nach unten und kann jederzeit geändert werden.</p> <p>Zusätzlich gibt es noch drei Hauptlayer Ebenen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Oberste Layer (Vordergrund) – liegt ganz oben 2) Layer (Mitte) 3) Unterste Layer (Hintergrund) – liegt ganz unten
Content (Inhalt)	z.B. Videos und Bilder, die in die DS Channel- Inhaltebibliothek hochgeladen wurden, können auf die Folie per „drag and drop“ abgelegt werden.

Um eine neue Playliste zu erstellen, klicken Sie auf das Plus Symbol



Es öffnet sich ein Dropdown Menü. Hier können Sie den **Typ der Playliste** bestimmen.

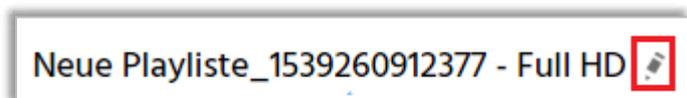
Multi Slide	Auf einer Folie (Slide) können beliebig viele Inhalte (z.B. Bilder, Videos) abgelegt werden. Mehrere Folien sind möglich.
Single Slide	Auf einer Folie (Slide) können beliebig viele Inhalte abgelegt werden. Das Hinzufügen weitere Folien ist <u>nicht</u> möglich.

Full Screen	Auf einer Folie (Slide) können in einem Container Inhalte abgelegt werden, die nacheinander automatisch im Vollbildmodus abgespielt werden. Das Hinzufügen weitere Folien ist <u>nicht</u> möglich.
Multi-Touch	Erstellen einer Multi-Touch Playliste mit Multi-Touch Elementen wie Swipe Fly Flip Book Puzzle, etc. Beschreibung hier oder Erstellung einer Playliste vom Typ Menü mit folgenden Multi-Touch Elementen : Puzzle Flip Book Portrait Book Live Photo Fly Table, Swipe Beschreibung hier
Menü	Wie Multi Slide, aber mit der Möglichkeit touchfähige Elemente hinzuzufügen.

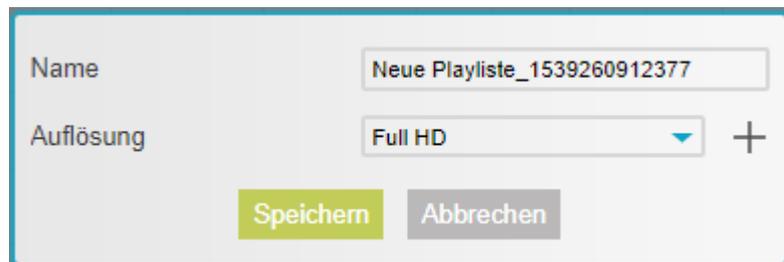
Geben Sie Ihrer Playliste einen Namen. Klicken Sie hierzu auf das Stiftsymbol ganz oben in der Playliste.

Hinweis:

Bei der Namensvergabe benutzen Sie nicht folgendes Zeichen: /



Es öffnet sich ein Dialogfenster



Nachdem Sie der Playliste einen Namen gegeben haben, können Sie noch die Auflösung (abhängig vom Monitor des Players) i.d.R. Full HD bestimmen. Wählen Sie aus dem Dropdown Menü eine bereits definierte Auflösung oder definieren Sie eine neue Auflösung nach Ihren Bedürfnissen durch Klick auf das Plus Symbol.

Danach schließen Sie das Dialogfenster mit Speichern. Sie können die Einstellungen jederzeit nachträglich ändern.

Die Ansicht zur Bearbeitung einer Playliste unterteilt sich in 3 Bereiche.

1. Ganz links: Folien und Layer Übersicht.
2. Mitte: Die aktuell ausgewählte Folie.
3. Ganz rechts: Der Content (Inhalt).

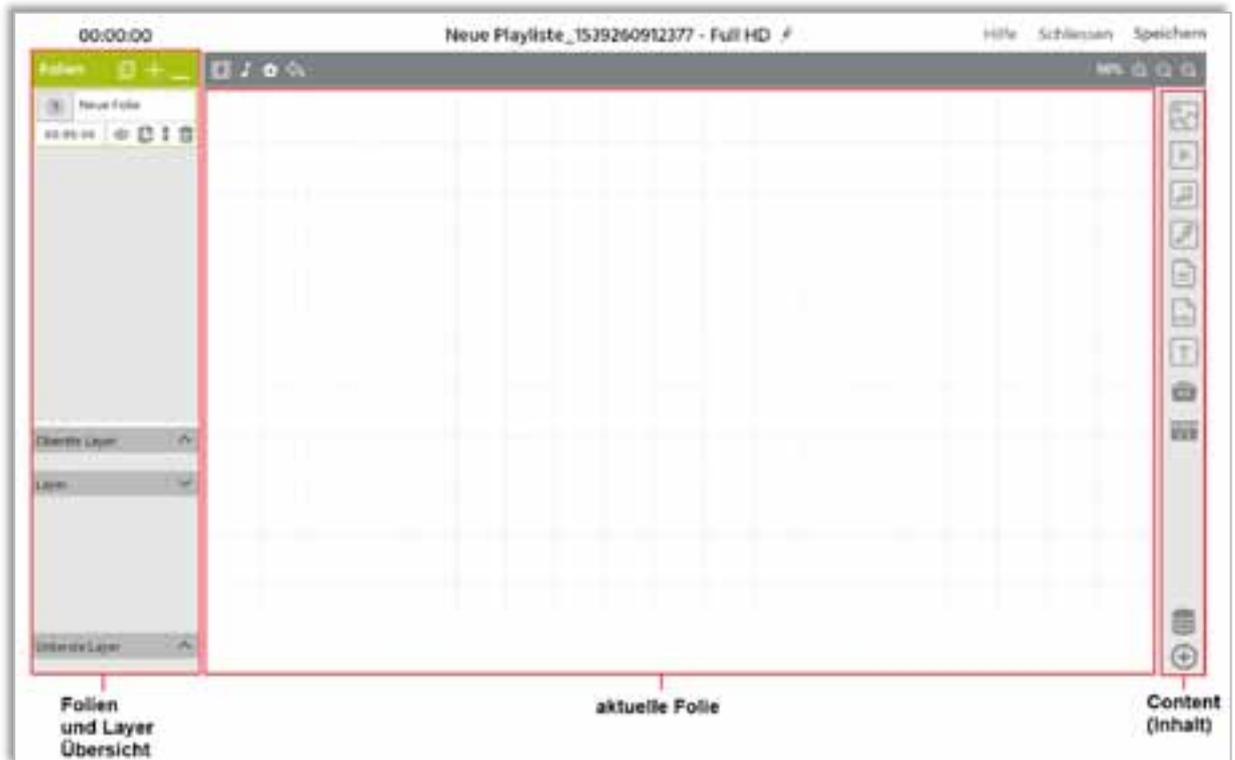


Bild: Ansicht zur Bearbeitung einer Playliste

3. Content

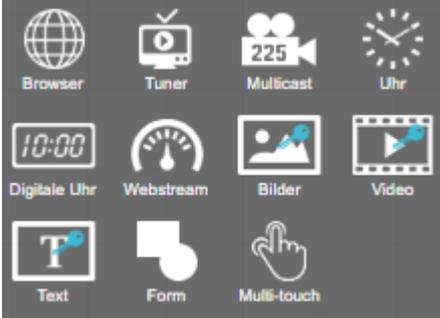
Um Content (Inhalt) Ihrer aktuellen Folie hinzuzufügen, klicken Sie rechts in der Inhalts Übersicht auf eines der Symbole.

Hinweis:

Um Content (Inhalte) auswählen zu können, müssen Sie diese zuerst in DS Channel hochladen. Wie Sie in DS Channel Inhalte hinzufügen wird im Abschnitt [Inhaltebibliothek](#) erklärt.

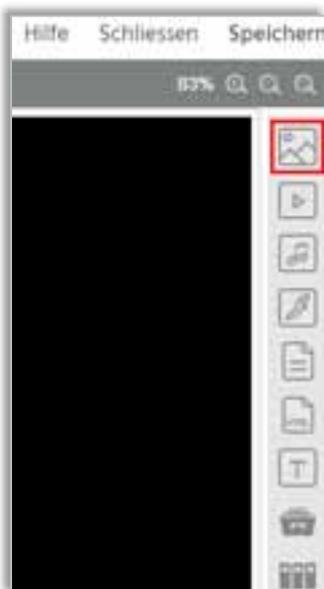
	Bilder Hier können Sie Bilder auf Ihre Folie (Slide) ziehen.
	Video Hier können Sie Videos auf Ihre Folie (Slide) ziehen.
	Audio Hier können Sie Audio Inhalte auf Ihre Folie (Slide) ziehen.
	Flash Hier können Sie Audio Inhalte auf Ihre Folie (Slide) ziehen. <u>Hinweis:</u> Nur bei Windows Playern unterstützt.

	<p>Dokumente Hier sehen Sie PDF Dokumente oder PowerPoint Dateien, die in DS Channel hochgeladen wurden. <u>Hinweis:</u> PDF Dokumente werden zwar angezeigt, können aber nicht direkt auf die Folie gezogen werden. Beschreibung siehe Abschnitt PDF. PowerPoint Dateien können nur auf Windows basierten Playern, mit gültiger PowerPoint Lizenz abgespielt werden.</p>
	<p>HTML Vorlagen Wenn Sie HTML Vorlagen (Templates) in DS Channel hochgeladen haben, können Sie diese auf Ihre Folie (Slide) ziehen. Wie Sie HTML Vorlagen erstellen erfahren Sie im Abschnitt HTML Vorlagen.</p>
	<p>Text Sie haben folgende Möglichkeiten zur Auswahl:</p>  <p>1. Ein Textfeld erstellen 2. Lauftext erstellen 3. RSS-Lauftext erstellen</p> <p>Näheres zu den Text Typen im Abschnitt Text</p>
	<p>Container Es gibt derzeit folgende Container Typen:</p>  <p>1. Slideshow 2. Auto Meta Content 3. Player Meta Content 4. Auto Event – dieser Ordner wird nur angezeigt, wenn in DS Channel ein FTP Ordner angelegt wurde. Beschreibung siehe Abschnitt FTP Ordner. 5. Auto Content 6. Gemeinsamer Ordner</p> <p>Die Container werden im Abschnitt Container erklärt.</p>

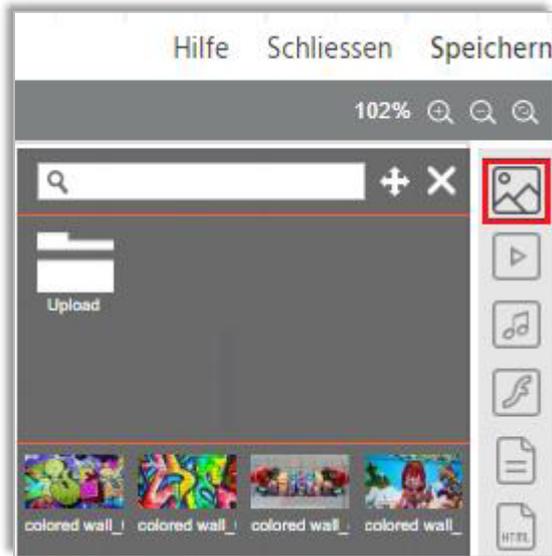
	<p>Andere Hier steht folgender Content zur Auswahl:</p>  <ol style="list-style-type: none">1. Browser – Beschreibung siehe Abschnitt Browser Element2. Tuner – Beschreibung siehe Abschnitt Tuner3. Multicast – Beschreibung siehe Abschnitt Multicast4. Uhr – Beschreibung siehe Abschnitt Uhr5. Webstream – Beschreibung siehe Abschnitt Webstream6. Simple UI – Beschreibung siehe Abschnitt Simple UI7. Form – Beschreibung siehe Abschnitt Form8. Multi-Touch – Beschreibung siehe Abschnitt Multi-Touch
	<p>Datenquelle Wird im Abschnitt XML beschrieben.</p>
	<p>Datenquelle hinzufügen Wird im Abschnitt XML beschrieben.</p>

3.1 Bilder

Wenn Sie auf das Icon Bilder klicken



...öffnet sich ein Auswahlmenü.



Sie können in der Suchleiste nach dem Namen eines Bildes suchen. Ihnen wird eine Auswahl an Ordnern* angezeigt die Bilder mit dem Namen enthalten

**Ordner die Sie in der Blockansicht in Ihrer [Inhaltebibliothek](#) angelegt haben.*

Unterhalb der Ordner werden die gefundenen Bilder Ihrer Suche angezeigt.

Wenn Sie mit dem Mauszeiger über ein Bild gehen wird eine größere Vorschau des Bildes gezeigt. Unterhalb des Bildes wird der Name des Bildes angezeigt. Ist dieser zu lang, wird er abgeschnitten. Um den ganzen Namen zu lesen, bewegen Sie den Mauszeiger über die Bildunterschrift.

Klicken Sie auf ein Bild und ziehen es mit gedrückter Maustaste per „drag and drop“ in Ihre Folie (Slide).



Bild: Ein auf einer Folie (Slide) eingefügtes Bild mit Beschreibung, Menü und Anfasser Punkten am orangen Rand zum skalieren und Rotieren des Bildes.

Sie sehen oberhalb des Bildes eine orange Info/Menü Box mit Angaben zu Bildname und Typ, die aktuellen Maße (Länge x Höhe) innerhalb der Slide - die Maße des hochgeladenen Bildes in der [Inhaltebibliothek](#) kann eine andere sein) und weitere Optionen:



Die Optionen von links nach rechts:

Benutzer zuweisen

Hier können dem Bild Benutzer zugeordnet werden, die bestimmte Rechte* haben, z.B. Bild bearbeiten, löschen etc.

**Die Rechte werden an anderer Stelle in DS Channel unter Benutzer Rollen definiert.*

Kopieren

Erstellt eine Kopie des Bildes in der ausgewählten Folie.

Schlosssymbol

Weißes Schloss Symbol:

Wenn Sie mit dem Mauszeiger über dem Symbol sind wird folgender Text gezeigt:
„Lock all“ (alles sperren) – wenn Sie jetzt auf das Symbol klicken, werden alle Optionen für dieses Bild gesperrt, um unbeabsichtigte Veränderungen zu verhindern.

Rotes Schloss Symbol:

Wenn Sie mit dem Mauszeiger über dem Symbol sind wird folgender Text gezeigt:
„Lock Move and Transform“ (bewegen und transformieren sperren) – wenn Sie jetzt auf das Symbol klicken, werden nur die Optionen zum Bewegen des Bildes und Transformation (also Breite, Höhe, Rotation) gesperrt.

Grünes Schloss Symbol:

Wenn Sie mit dem Mauszeiger über dem Symbol sind wird folgender Text gezeigt:
„Unlock“ (entsperren) – wenn Sie jetzt auf das Symbol klicken, werden alle Optionen für dieses Bild entsperrt.

Seitenverhältnis wiederherstellen

Stellt das Seitenverhältnis Breite x Höhe entsprechend dem Original Bild her.

Seitenverhältnis beibehalten ja/nein

Hier können Sie das Seitenverhältnis Breite x Höhe sperren/entsperren

Bearbeiten

Öffnet ein Menüfenster der Settings (Optionen) für das Bild. Hier können weitere Eigenschaften des Bildes wie z.B. Position, Effekte, etc. eingestellt werden.

Löschen

Löscht das Bild aus der aktuellen Folie (Slide).

Hinweis:

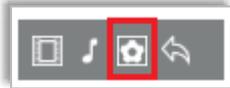
Das Bild wird nicht aus Ihrer Inhaltebibliothek gelöscht und kann somit jederzeit wieder in eine Folie (Slide) eingefügt werden.

Sie können das Bild, sofern es mit einem Klick darauf ausgewählt wurde, auf Ihre Folie (Slide) verschieben, die Größe mit Hilfe der [Anfasser](#) am orangen Rand skalieren und drehen.

Settings (Optionen) Menü

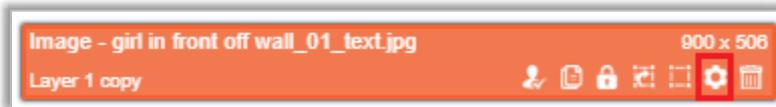
Um weitere Einstellungen am Bild vorzunehmen oder die Größe und Rotation über Zahlenwerte einzugeben, muss das Menü Fenster Settings (Optionen bzw. Eigenschaften) eingeblendet werden.

Klicken Sie hierzu auf das Bearbeiten Symbol in der oberen Menüleiste unterhalb des Playlisten Namens,



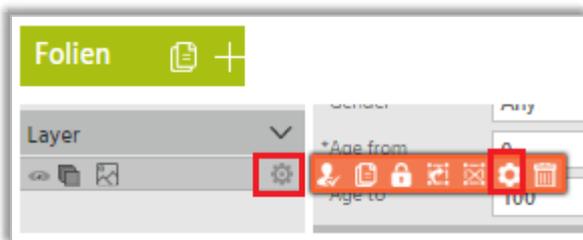
oder

Sie klicken auf das Bild und anschließend in der orangenen Info/Menü Box über dem Bild auf das Bearbeiten Symbol,



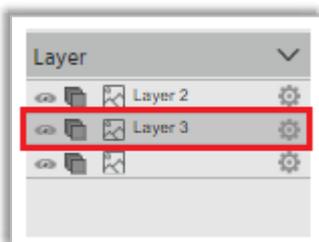
oder

Sie klicken in der Folien- und Layer Übersicht (linke Bildschirmseite) auf das Zahnradsymbol des Layer und anschließend auf das Zahnradsymbol im orangenen Menü

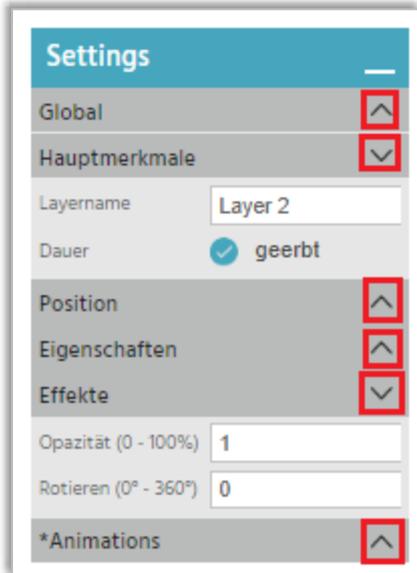


Hinweis:

Wenn Sie vorher auf das Bild geklickt haben, wird in der Folien- und Layer Ansicht der Layer des Bildes dunkelgrau hervorgehoben.



Die Settings sind gruppiert. Durch Klick auf den Pfeil



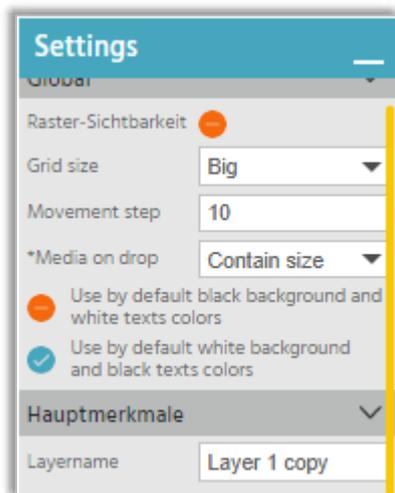
...können Sie die jeweiligen Gruppen ein- und ausblenden, um einen besseren Überblick zu behalten.

Hinweis:

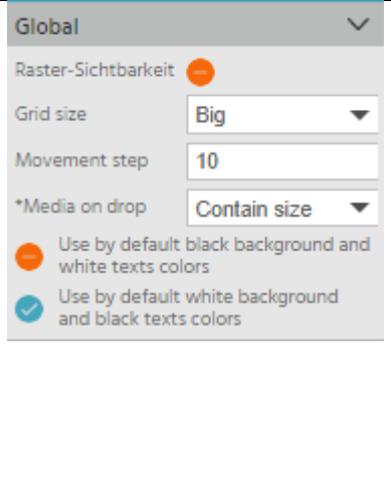
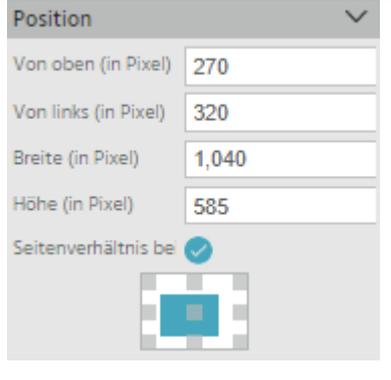
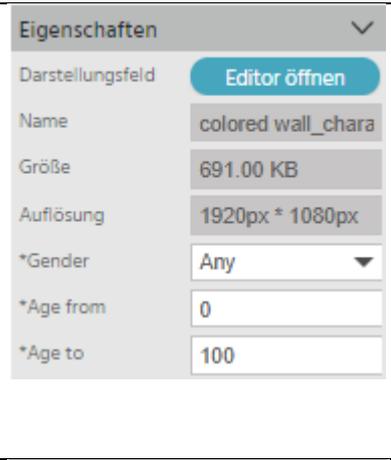
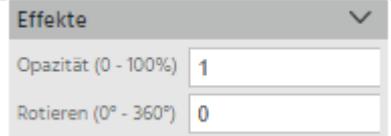
wenn Teile des Settings Menüs nicht sichtbar sind, klicken Sie auf die Settings Menü Spalte

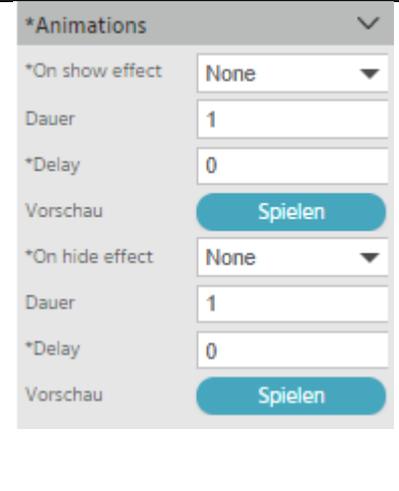


...und scrollen mit dem Mausrad. Sie sehen dann rechts einen orangen Balken, der zeigt wo Sie sich gerade im Menü befinden.



In den Settings des Bildes können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

<p>Global</p>		<p>Diese Optionen stehen zur Verfügung, sofern ein Objekt (hier das Bild) auf die Folie gezogen wurde. Die Einstellungen beziehen sich aber auf die Folie selbst. Ein Raster kann ein- und ausgeblendet und die Rasterweite bestimmt werden. Zudem kann die Hintergrundfarbe (schwarz oder weiß) der aktuellen Folie gewählt werden.</p>
<p>Hauptmerkmale</p>		<p>Hier kann der Name des Layers, der auf dem das Bild liegt, geändert werden.</p>
<p>Position</p>		<p>Einstellungen der Position des Bildes auf der Folie. Einstellung der Abmessungen des Bildes auf der Folie. Seitenverhältnis Höhe zu Breite sperren und entsperren. Schnellpositionierung des Bildes durch Klick auf die grauen Anfasser.</p>
<p>Eigenschaften</p>		<p>Im Editor können Sie einen Teil des Bildes ausschneiden. Die ausgegrauten Felder können nicht geändert werden und zeigen Information der original Datei, so wie es in der Inhaltebibliothek vorliegt. Gender, Age from und Age to sind Teil der Gesichtserkennung. Nicht im Standardumfang von DS Channel enthalten.</p>
<p>Effekte</p>		<p>Transparenzeinstellungen und Winkel für Rotation des Bildes.</p>

*Animations		<p>*On show effect (Eingangs-Animation): Ein Bild kann nach dem Start einer Folie mit Verzögerung und einem Effekt eingeblendet werden. Die Vorschau zeigt den Effekt.</p> <p>*On hide effect (Ausgangs-Animation): Ein Bild kann vor Ende einer Folie mit einem Effekt ausgeblendet werden. Die Vorschau zeigt den Effekt.</p>
-------------	---	---

3.2 Video

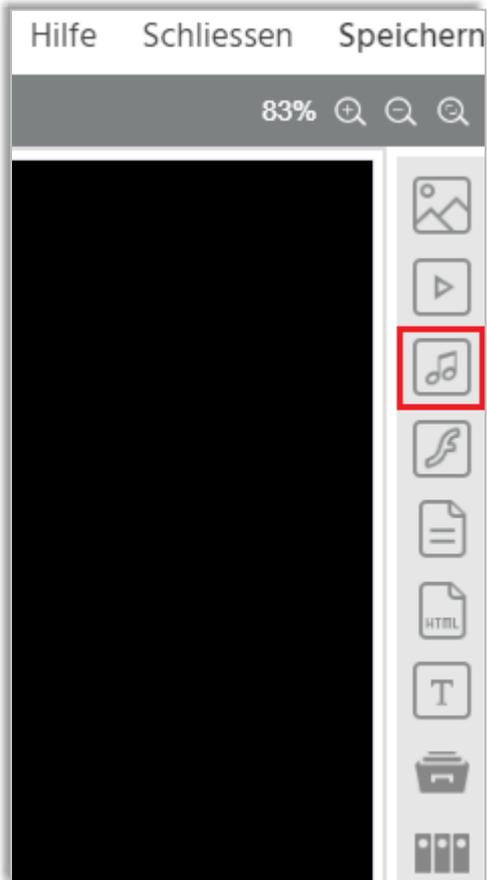
Wenn Sie auf das Symbol Video klicken,



...öffnet sich das Auswahlmenü, das Ihre Videodateien anzeigt. Ziehen Sie das Video Ihrer Wahl per „drag and drop“ in Ihre aktive Folie (Slide).

3.3 Audio

Wenn Sie auf das Symbol Audio klicken,



...öffnet sich das Auswahlmenü, das Ihre Audiodateien anzeigt. Ziehen Sie die Audiodatei Ihrer Wahl per „drag and drop“ in Ihre aktive Folie (Slide).

3.4 Flash

Wenn Sie auf das Symbol Flash klicken,



...öffnet sich das Auswahlmenü, das Ihre Flashdateien anzeigt. Ziehen Sie die Flashdatei Ihrer Wahl per „drag and drop“ in Ihre aktive Folie (Slide).

Hinweis:

Flash Dateien können nur auf Windows basierenden Playern ausgespielt werden.

3.5 Dokumente (PowerPoint)

Hier werden PDF und PowerPoint Dokumente angezeigt. Nur PowerPoint Dokumente können aus der Content Menüleiste direkt in die Slide gezogen werden. PDF Dokumente nicht – Beschreibung siehe Abschnitt [PDF](#)

Hinweis:

PowerPoint Dateien in Playlisten funktionieren nur auf Windows basierten Playern mit einer gültigen PowerPoint Lizenz.

3.6 HTML Vorlagen

Es gibt die Möglichkeit HTML Vorlagen zu erstellen und diese dann per „drag and drop“ in die Playliste zu ziehen.

Die HTML Vorlage muss zuvor über die Inhaltebibliothek inumfang von DS Channel hochgeladen werden, damit sie zur Verfügung steht.

Um eine HTML Vorlage in der Inhaltebibliothek hochladen zu können müssen Ihre HTML Dateien wie folgt vorbereitet werden:

1. Erstellen Sie Ihre HTML Datei mit der Bezeichnung index.html
2. Legen Sie in Windows einen Ordner mit einem Namen Ihrer Wahl an z.B. „Test“
3. In den Ordner legen Sie die index.html Datei (und ggfls. weitere Ordner für z.B. Bilder, die von Ihrer index.html aufgerufen werden sollen)
4. Anschließend erstellen Sie eine ZIP-Datei (mit einem Programm Ihrer Wahl), die den gleichen Namen hat wie der Ordner unter Punkt 2 - In diesem Beispiel „Test.zip“

Wenn Sie wie beschrieben vorgegangen sind, gehen Sie in die Playlistenverwaltung, wechseln zur Inhaltebibliothek und laden mit Klick auf das Hochladen Symbol Ihre HTML Vorlage in DS Channel hoch.

3.7 Text

Wenn Sie auf das Icon Text klicken,



...öffnet sich das Auswahlmenü. Hier sehen Sie drei Typen zur Auswahl:



[Textfeld](#)

[Laufext](#)

[RSS-Laufext](#)

Textfeld

Wenn Sie einen Text in Ihrer Slide benötigen, ziehen Sie das Textfeld per „drag and drop“ in Ihre aktuelle Folie.

Hinweis:

Wenn Sie die Textbox (oranger Rahmen), aber keinen Text sehen, ist die Hintergrundfarbe der Folie auf „schwarz“ gesetzt. Da der Text standartmäßig ebenfalls schwarz ist, sehen Sie keinen Text.

Ändern Sie die [Hintergrundfarbe der Folie](#) oder die Farbe des Textes – siehe nachstehend „weitere Optionen Textfeld“.

Durch Auswählen des Textfeldes mit einem Einfachklick können Position, Größe und Drehung des Textfeldes mittels der [Anfasser](#) vorgenommen werden.

Durch Doppelklick können Sie in dem Textfeld den Text ändern (Standartmäßig steht im Textfeld „Einfaches Textbeispiel“).

Weitere Optionen für das Textfeld (Öffnen Sie hierzu die [Settings](#))

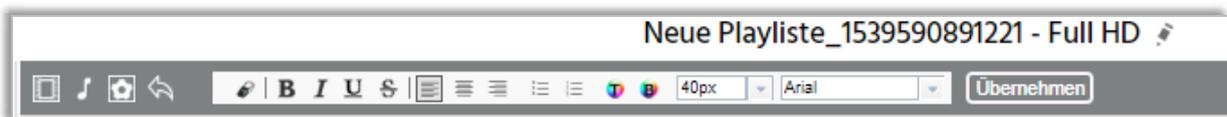
Global	Wie bereits hier beschrieben.
Hauptmerkmale	Wie bereits hier beschrieben.
Position	Wie bereits hier beschrieben.

<div style="background-color: #0070c0; color: white; padding: 5px;">Settings</div> <ul style="list-style-type: none"> Global ^ Hauptmerkmale ^ Position ^ Eigenschaften v Textausrichtung Left v Schriftgröße 40px Schriftart Arial v Schriftabstand 0px Schriftfarbe #ffffff <input type="checkbox"/> Hintergrundfarbe #00ffffff <input type="checkbox"/> *Gender Any v *Age from 0 *Age to 100 Effekte ^ *Animations ^ 	<h3>Eigenschaften</h3> <p><u>Textausrichtungen:</u> Linksbündig (Left) Mittig (Center) Rechtsbündig (Right)</p> <p><u>Schriftgröße:</u> Geben Sie einen Wert in px an.</p> <p><u>Schriftart:</u> Wählen Sie eine Schriftart aus.</p> <p><u>Schriftabstand:</u> <i>Zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Handbuchs lag ein noch nicht behobener Übersetzungsfehler in DS Channel vor.</i> Der Schriftabstand definiert den Innenabstand des Textes, zu der den Text umgebenden Textbox.</p> <p><u>Schriftfarbe:</u> Diese kann per hex Code Eingabe oder durch Klick auf das Farbkästchens rechts daneben im Fenster für die Farbwahl ausgewählt werden.</p> <p><u>Hintergrundfarbe:</u> Auswahl wie zuvor bei Schriftfarbe beschrieben.</p> <p>Gender, Age from und Age to sind Teil der Gesichtserkennung. Nicht im Standardumfang von DS Channel enthalten.</p>
Effekte	Wie bereits hier beschrieben.
*Animations	Wie bereits hier beschrieben.

Zudem gibt es die Möglichkeit die oben beschriebenen Settings

- Ausrichtung
- Schriftgröße
- Schriftart
- Textfarbe
- Hintergrundfarbe

...ebenfalls im **Menü Texteigenschaften** einzustellen. Das Menü wird durch Doppelklick auf dem Textfeld unterhalb des Foliennamens eingeblendet.



In dem Menü können Sie zusätzlich folgendes einstellen:

- Formatierung zurücksetzen
- Text Fett
- Text kursiv
- Text unterstreichen
- Text Durchstreichen

Hinweis:

Sie sollten Einstellungen (z.B. Schriftgröße), die sowohl in den **Settings** als auch im **Menü Texteigenschaften** vorhanden sind, nur an einer Stelle (z.B. Settings) vornehmen.

Textfelder sollen sich nicht überschneiden.

Ein Textfeld mit unterschiedlichen Formatierungen kann unter Umständen zu unerwarteten Ergebnissen führen. Deshalb erstellen Sie für jeden Text, der eine unterschiedliche Formatierung hat (z.B. Überschrift, Haupttext, etc.), ein separates Textfeld.

Lauftext

Wenn Sie einen Lauftext in Ihrer Slide benötigen, ziehen Sie den Lauftext per „drag and drop“ in Ihre aktuelle Folie.

Hinweis:

Wenn Sie die Textbox, aber keinen Text sehen, ist die Hintergrundfarbe der Folie auf „schwarz“ gesetzt. Da der Text standartmäßig ebenfalls schwarz ist, sehen Sie keinen Text.

Ändern Sie die [Hintergrundfarbe der Folie](#) oder die Farbe des Textes – siehe nachstehend „weitere Optionen Lauftext“.

Durch Auswählen des Textfeldes mit einem Einfachklick können Position, Größe und Drehung des Textfeldes mittels der [Anfasser](#) vorgenommen werden.

Den Text des Textfelds (Standartmäßig „Ticker text example“) ändern Sie, indem Sie das Menü für die [Settings](#) aufrufen und im Bereich Eigenschaften im Feld Text Ihren Text eingeben – siehe nachstehende Tabelle „Weitere Optionen für Lauftext“.

Weitere Optionen für Lauftext (Öffnen Sie hierzu die [Settings](#))

Global	Wie bereits hier beschrieben.
Hauptmerkmale	Wie bereits hier beschrieben.
Position	Wie bereits hier beschrieben.

	<p>Eigenschaften</p> <p><u>Text:</u> Geben Sie hier den Text für Ihren Lauftext ein.</p> <p><u>Schriftgröße:</u> Geben Sie einen Wert in px an.</p> <p><u>Schriftart:</u> Wählen Sie eine Schriftart aus.</p> <p><u>Schriftfarbe:</u> Diese kann per hex Code Eingabe oder durch Klick auf das Farbkästchens rechts daneben im Fenster für die Farbwahl ausgewählt werden.</p> <p><u>Hintergrundfarbe:</u> Auswahl wie zuvor bei Schriftfarbe beschrieben.</p> <p><u>Schritt:</u> Gibt die Geschwindigkeit an, mit der der Text sich bewegt. 1=langsam 40=schnell</p> <p><u>Richtung:</u> Laufrichtung des Tickers.</p> <p><u>V Verzögerungszeit:</u> <i>Beschreibung fehlt</i></p> <p>Gender, Age from und Age to sind Teil der Gesichtserkennung. Nicht im Standardumfang von DS Channel enthalten.</p>
<p>Effekte</p>	<p>Wie bereits hier beschrieben.</p>
<p>*Animations</p>	<p>Wie bereits hier beschrieben.</p>

RSS-Lauftext

Wenn Sie einen RSS-Lauftext in Ihrer Slide benötigen, ziehen Sie den RSS-Lauftext per „drag and drop“ in Ihre aktuelle Folie.

Hinweis:

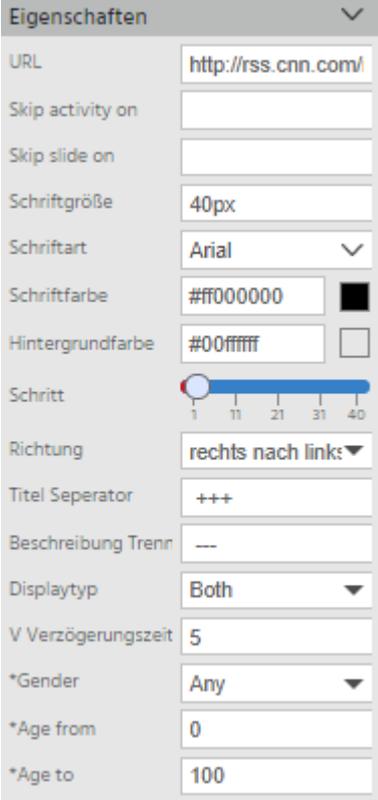
Wenn Sie das RSS-Lauftext Textfeld (oranger Rahmen), aber keinen Text sehen, ist die Hintergrundfarbe der Folie auf „schwarz“ gesetzt. Da der Text standartmäßig ebenfalls schwarz ist, sehen Sie keinen Text.

Ändern Sie die [Hintergrundfarbe der Folie](#) oder die Farbe des Textes – siehe nachstehend „weitere Optionen RSS-Lauftext“.

Durch Auswählen des Textfeldes mit einem Einfachklick können Position, Größe und Drehung des Textfeldes mittels der [Anfasser](#) vorgenommen werden.

Die Quelle für den Text des RSS-Lauftext (Standardmäßig „http://rss.cnn.com/rss/edition.rss“) ändern Sie, indem Sie das Menü für die [Settings](#) aufrufen und im Bereich Eigenschaften im Feld URL Ihre Adresse für den RSS-Feed eingeben – siehe nachstehende Tabelle „Weitere Optionen für RSS-Lauftext“.

Weitere Optionen für RSS-Lauftext (Öffnen Sie hierzu die [Settings](#))

Global	Wie bereits hier beschrieben.
Hauptmerkmale	Wie bereits hier beschrieben.
Position	Wie bereits hier beschrieben.
	<p>Eigenschaften</p> <p><u>URL:</u> Adresse Ihres RSS-Feeds.</p> <p><u>Schriftgröße:</u> Geben Sie einen Wert in px an.</p> <p><u>Schriftart:</u> Wählen Sie eine Schriftart aus.</p> <p><u>Schriftfarbe:</u> Diese kann per hex Code Eingabe oder durch Klick auf das Farbkästchens rechts daneben im Fenster für die Farbwahl ausgewählt werden.</p> <p><u>Hintergrundfarbe:</u> Auswahl wie zuvor bei Schriftfarbe beschrieben.</p> <p><u>Schritt:</u> Gibt die Geschwindigkeit an, mit der der Text sich bewegt. 1=langsam 40=schnell</p> <p><u>Richtung:</u> Laufrichtung des Tickers.</p> <p><u>Titel Separator:</u> Die Trennzeichen zwischen Ihren RSS-Nachrichten.</p> <p><u>Displaytyp:</u> Both (Beides) Title (Titel) Description (Beschreibung)</p> <p>Gender, Age from und Age to sind Teil der Gesichtserkennung. Nicht im Standardumfang von DS Channel enthalten.</p>
Effekte	Wie bereits hier beschrieben.
*Animations	Wie bereits hier beschrieben.

3.8 Container

Container bieten eine sehr gute Möglichkeit, Inhalte in DS Channel automatisch darstellen zu lassen.

[Slideshow](#)

[Auto Meta Content](#)

[Player Meta Content](#)

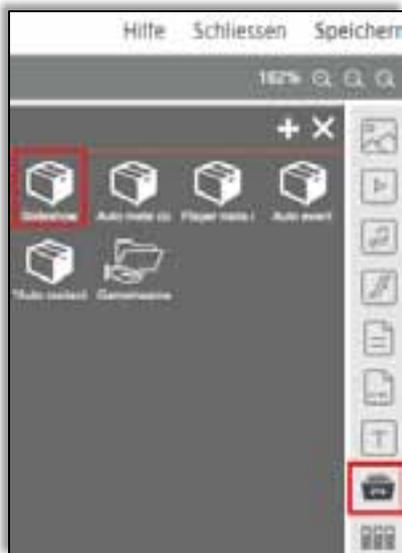
[Auto Event \(FTP\)](#)

[Auto Content](#)

[Gemeinsamer Ordner](#)

Slideshow

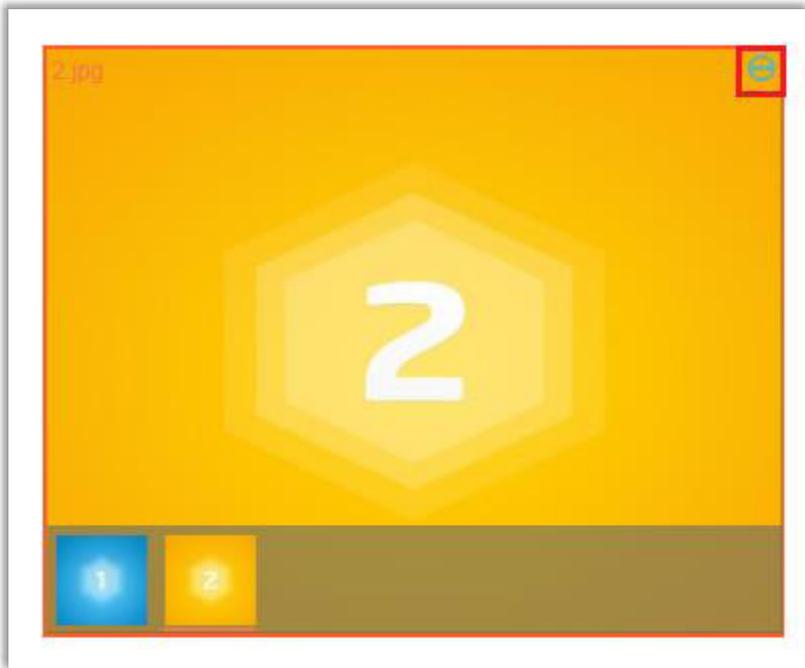
Sie können einen **Slideshow** Container per „drag and drop“ aus dem Inhalte (Content) Menü auf Ihre aktuelle Slide ziehen.



Die Größe und Position lassen sich wie bereits unter [Bilder](#) beschrieben anpassen. Weitere Einstellmöglichkeiten finden Sie in den Settings – siehe weiter unten.

In den Slideshow Container können andere Inhalte wie z.B. Bilder und Videos aus dem Content Menü gezogen werden. Dieser Inhalt wird in Form einer Slideshow nacheinander abgespielt.

Wenn Sie mit der Maus über dem Container sind, werden weitere Optionen angezeigt. Mit einem Klick auf die Symbole werden diese ausgewählt.



Das Symbol oben rechts mit den 3 Punkten ermöglicht das Ein/Ausblenden der Inhalte im Slideshow Container.

Wenn Sie auf das Zahnradsymbol eines Inhalts klicken, können weitere Einstellungen des ausgewählten Inhalts vorgenommen werden.

Die wichtigsten Settings des Slideshow Containers sind unter Eigenschaften zu finden

Bild	Beschreibung
	<p><u>Übergangseffekt:</u> Hier können Effekte für den Übergang von einer Slide zur nächsten ausgewählt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> None (kein Effekt) Slide (Einschieben) Fade out Fade in Fade Cross Fade <p><u>*Transition Duration:</u> Dauer des Übergangseffekts.</p> <p><u>Hintergrundfarbe:</u> Eingabe eines Hex- bzw. HTML Farbwerts oder durch Klick auf die Farbbox rechts daneben.</p> <p><u>Pfeil Navigation:</u> Da Benutzer sich bei einem touchfähigen Ausgabegerät durch die Slideshow „wischen“ können, gibt es hier alternativ auch die Möglichkeit sich durch klickbare Pfeile, die hier näher definiert werden können, durch den Inhalt der Slideshow zu bewegen.</p>

Container „Auto Meta Content“

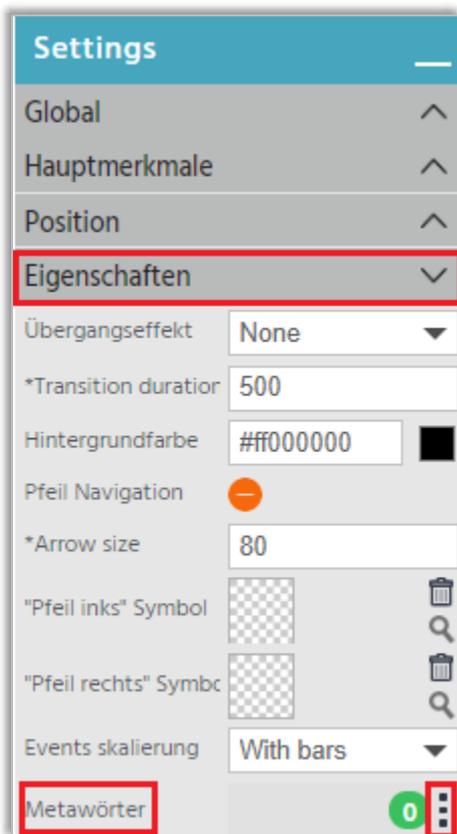
Sie können einen **Auto Meta Content** Container per „drag and drop“ aus dem Inhalte (Content) Menü auf Ihre aktuelle Slide ziehen.



Die Größe und Position lässt sich wie bereits unter [Bilder](#) beschrieben anpassen.

Der **Auto Meta Content** Container ermöglicht, Inhalte wie z.B. Bilder und Videos, denen bestimmte Metawörter zugewiesen wurde auszuspielen. Dieser Inhalt wird dann in Form einer Slideshow nacheinander abgespielt.

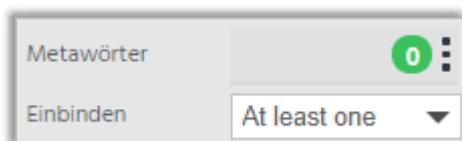
Um festzulegen, welche Metawörter der Inhalt haben muss, um abgespielt zu werden, wählen Sie den Container aus und öffnen z.B. mit Doppelklick die Settings. Unter Eigenschaften klicken Sie bei Metawörter auf das Symbol mit den 3 Punkten.



Anschließend klicken Sie in der linken Spalte die Wortgruppe an und wählen dann in der Mitte ein Metawort aus. Wie Metawörter und Metawortgruppen angelegt werden, erfahren Sie im Abschnitt [Metawörter](#).

Wenn Sie Ihre Einstellung gespeichert haben, gelangen Sie wieder in die Settings.

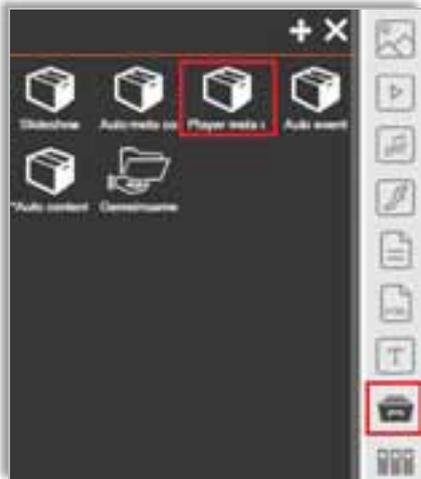
Hier können Sie für den Fall, dass Sie mehrere Metawörter haben, unter Eigenschaften im Punkt **Einbinden** festlegen, ob Content gezeigt werden soll, der alle Metawörter oder mind. eines der Metawörter zugewiesen bekommen hat.



Container „Player Meta Content“

Der **Player Meta Content** Container spielt nur den Content ab, der dieselben [Metawörter](#) wie der Player besitzt.

Ziehen Sie den Container aus der Inhalte Übersicht per „drag and drop“ auf Ihre aktive Slide.

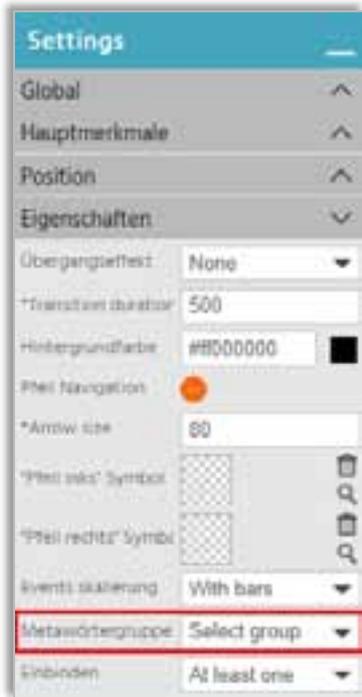


Im Grunde müssen Sie nichts mehr einstellen, da der Abgleich der identischen Metawörter von Player und Inhalt (Content) automatisch passiert. Wird also die Playliste einem Player zugewiesen, vergleicht der Container die Metawörter des Players mit den Metawörtern des Inhalts und wenn diese übereinstimmen, wird der Inhalt im Container abgespielt.

Zudem können Sie in den Settings des Containers unter Eigenschaften „Einbinden“ zusätzlich vorgeben, ob nur eine Metawort Übereinstimmung von Player und Inhalt (Content) vorliegen muss oder ob alle Metawörter übereinstimmen müssen.



Um mehrere **Player Meta Content** Container mit unterschiedlichen Inhalten in einer Playliste zu verwenden, können Sie in den Settings des jeweiligen Containers zusätzlich eine Metawortgruppe angeben, innerhalb derer die Metawörter von Player und Inhalt (Content) verglichen werden.



Um das zu veranschaulichen folgt ein Beispiel für mehrere Container.

Zielstellung:

Wir gehen von 2 Playern an zwei Standorten (A und B) aus und möchten mit nur einer Playliste über zwei **Player Meta Content** Container (Werbung und Busfahrplan) den Inhalt des betreffenden Standorts abspielen.

Vorgehensweise:

1) **Metawortgruppe erstellen**

Erstellen¹⁾ Sie eine Metawortgruppe „Werbestandort“ und eine Metawortgruppe „Haltestellen“.

¹⁾Wie Sie Metawortgruppen erstellen können wird im Abschnitt [Metawortgruppe](#) beschrieben.

2) **Metawörter erstellen**

Erstellen²⁾ Sie die Metawörter „Werbestandort A“ und „Werbestandort B“ für die Metawortgruppe „Werbestandort“.

Erstellen²⁾ Sie die Metawörter „Haltestelle A“ und „Haltestelle B“ für die Metawortgruppe „Haltestellen“.

²⁾Wie Sie Metawörter erstellen können wird im Abschnitt [Metawörter](#) beschrieben.

3) Metawörter dem Player zuweisen

Der Player, der am ~~Standort A~~ steht, bekommt³⁾ folgende Metawörter:

- Metawortgruppe: Haltestellen / Metawort: ~~Haltestelle A~~
- Metawortgruppe: Werbestandort / Metawort: ~~Werbestandort A~~

Der Player, der am ~~Standort B~~ steht, bekommt folgende Metawörter:

- Metawortgruppe: Haltestellen / Metawort: ~~Haltestelle B~~
- Metawortgruppe: Werbestandort / Metawort: ~~Werbestandort B~~

³⁾Wie Sie dem Player Metawörter zuweisen wird im Abschnitt [Playerverwaltung](#) beschrieben.

4) Metawörter dem Inhalt (Bilder, Videos, etc.) zuweisen

Der **Busfahrplan**, der nur am ~~Standort A~~ abgespielt werden soll:

- Metawortgruppe: Haltestellen / Metawort: ~~Haltestelle A~~

Der **Busfahrplan**, der nur am ~~Standort B~~ abgespielt werden soll:

- Metawortgruppe: Haltestellen / Metawort: ~~Haltestelle B~~

Die **Werbung**, die nur am ~~Standort A~~ abgespielt werden soll:

- Metawortgruppe: Werbestandort / Metawort: ~~Werbestandort A~~

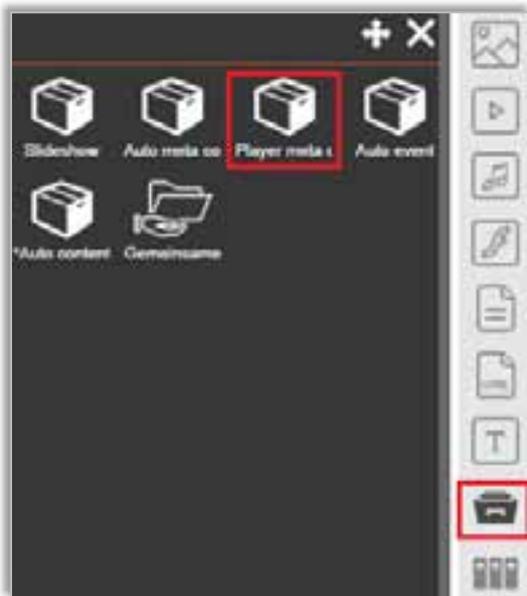
Die **Werbung**, die nur am ~~Standort B~~ abgespielt werden soll:

- Metawortgruppe: Werbestandort / Metawort: ~~Werbestandort B~~

Wie Sie dem Inhalt (Content) Metawörter zuweisen können ist im Abschnitt [Metawörter](#) beschrieben.

5) Player Meta Content Container erstellen

Erstellen Sie jetzt eine Multi Slide Playliste und ziehen zwei **Player Meta Content** Container in Ihre aktive Folie (Slide).



6) Einstellungen der Player Meta Content Container

In den Einstellungen in den Settings des Containers der den **Busfahrplan** zeigen soll,

Metawörtergruppe ▼

...wählen Sie die Metawortgruppe: Haltestellen

In den Einstellungen in den Settings des Containers der die **Werbung** zeigen soll,

wählen Sie die Metawortgruppe: Werbbestandort

Jetzt sollte dieselbe Playliste beim Abspielen auf dem Player A automatisch im ersten Container den Busfahrplan und im zweiten Container die Werbung des Standorts A zeigen. Selbiges gilt für den Player am Standort B.

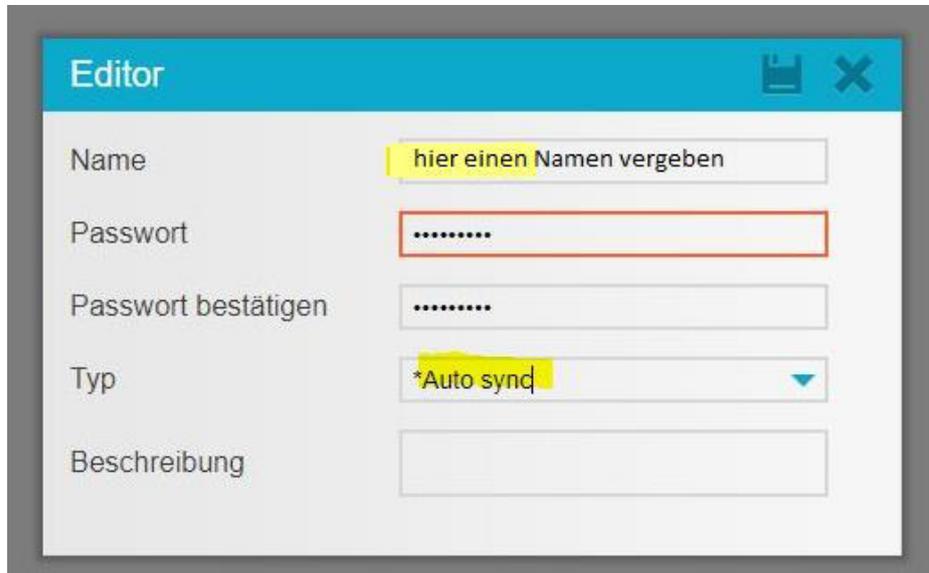
Container „Auto Event“ für FTP

In DS Channel können FTP-Ordner angelegt werden, deren Inhalte in einer Playliste über den Container „Auto Event“ abgerufen werden können.

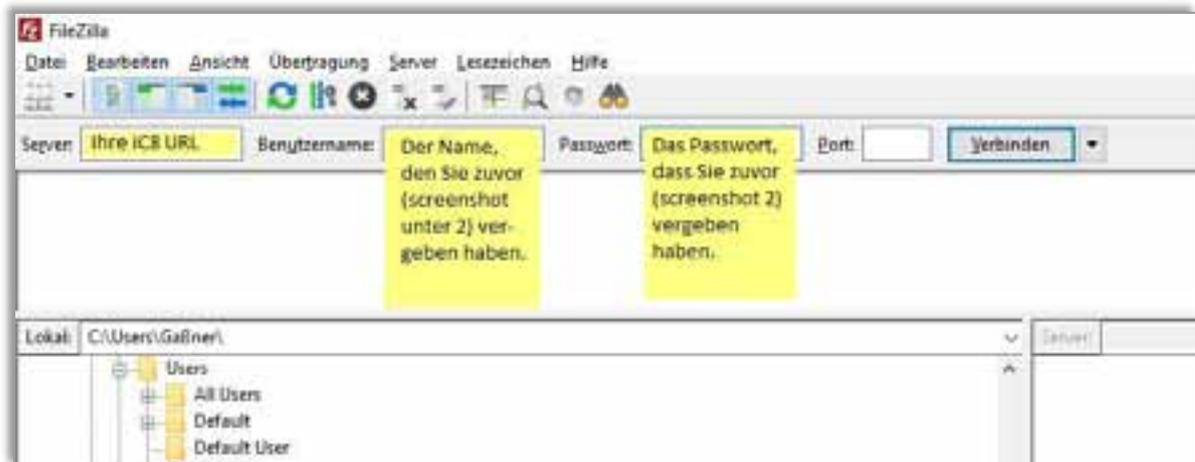
1) FTP Ordner in DS Channel anlegen – siehe Bild



2) Es öffnet sich ein Fenster – siehe Bild



3) Mit einem FTP-Programm Ihrer Wahl (hier FileZilla) die Verbindung zu Ihrem FTP-Ordner herstellen – siehe Bild



Server:

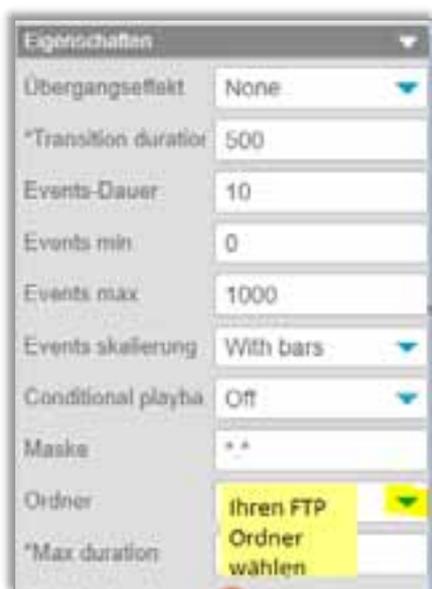
Ihre DS Channel-URL z.B. ich – ds-channel.info (wenn Sie ein Benutzerkonto in der DS Channel-Cloud haben), oder z.B. bei einer Network Edition die IP Ihres DS Channel-Servers.

Jetzt fügen Sie Ihrer aktuellen Folie den Container „Auto Event“ hinzu. Ziehen Sie hierzu den Container „Auto Event“ einfach in die Folie – siehe Bild

Hinweis: Der Ordner „Auto Event“ ist erst sichtbar, wenn zuvor ein FTP Ordner, wie oben beschrieben angelegt wurde.



- 4) Wenn Sie auf den in die Playlist gezogenen Container „Auto Event“ doppelt klicken sehen Sie das Fenster für die Settings zu diesem Container.
- 5) Klicken Sie in den Settings der „Eigenschaften“ im Menüpunkt „Ordner“ auf den kleinen blauen Pfeil und wählen Sie in dem Dropdown-Menü Ihren FTP Ordner aus – siehe Bild



Der Container wird nun die Inhalte Ihres FTP-Ordners abspielen.

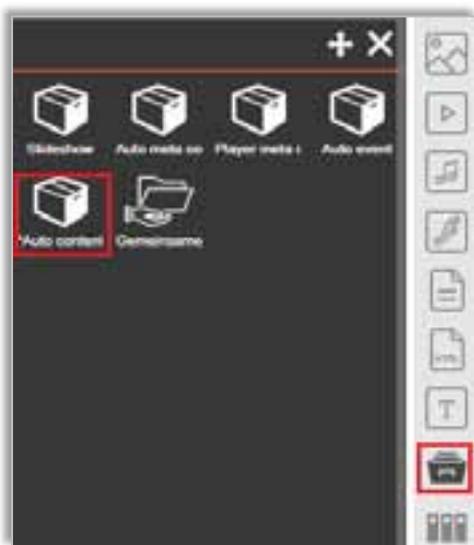
Container „Auto Content“

Der Auto Content Container spielt alle Inhalte eines Ordners vom Typ Auto Folder in der Inhaltebibliothek.

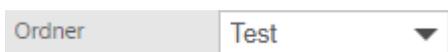
Hinweis:

Der Container Typ Auto Content wird Ihnen in der Inhalte Übersicht nur dann angezeigt, wenn ein Auto Folder in Ihrer Inhaltebibliothek angelegt wurde. Beschreibung siehe weiter unten im Abschnitt [Auto Folder anlegen](#).

Ziehen Sie den Auto Content Container aus der Inhalte Übersicht in Ihre aktive Folie (Slide)



In den Eigenschaften unter den Settings des Containers wählen Sie für „Ordner“ den Auto Folder, dessen Inhalte der Container abspielen soll.



Auto Folder anlegen

Klicken Sie in der Hauptmenüleiste auf das Symbol Playlistenverwaltung



In den Ansicht Optionen wählen Sie Inhaltebibliothek



In der Menüleiste wählen Sie folgendes Symbol



...um Ihre Auto Folder anzeigen zu lassen.

Sollten Sie noch keinen Auto Folder erstellt haben, klicken Sie links in der Übersicht auf das Symbol Add Auto Folder und



...vergeben Sie einen Namen. Die restlichen Felder werden nicht benötigt.

Jetzt steht Ihnen ein neuer Auto Folder zur Verfügung. Wählen Sie ihn durch einen Klick aus und laden Sie Ihre gewünschten Inhalte mit Klick auf das Symbol Hochladen hoch.



Gemeinsamer Ordner

Der Ordner spielt Inhalte (Content) ab, die auf dem Player selbst in einem zuvor definierten Ordner liegen.

Ziehen Sie den **Gemeinsamer Ordner** Container aus der Inhalte (Content) Übersicht per „drag and drop“ in Ihre aktive Folie (Slide). Sie müssen nichts weiter einstellen. Der Container wird nun die Inhalte Ihres Players aus dem von Ihnen im Player definierten Ordner abspielen.



Nachstehend sehen Sie, wo Sie in Ihren Player Einstellungen den Pfad für den **Gemeinsamen Ordner** festlegen können.

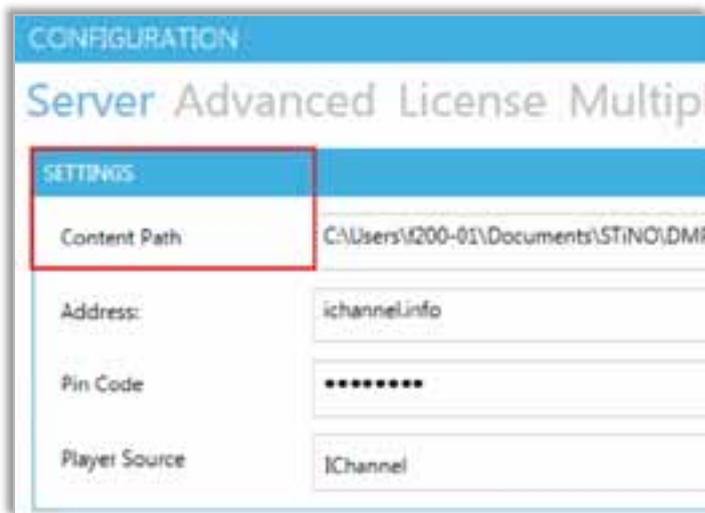
Android Player

Bei einem Android Player finden Sie die Einstellungen des lokalen Pfads zu Ihrem Ordner Gemeinsame Dateien unter „Other“ und „Shared folder path“.



Windows Player

Bei einem Android Player finden Sie die Einstellungen des lokalen Pfads zu Ihrem Ordner Gemeinsame Dateien unter „Settings“ und „Content Path“.



3.9 XML-Datenquelle

DS Channel unterstützt XML-Datenquellen für Android und Windows basierte Player.

Erstellen Sie eine neue XML-Datenquelle. Klicken Sie hierzu in der Inhalte (Content) Übersicht Ihrer Playliste (ganz rechts unten) auf das Symbol Datenquelle hinzufügen und



...anschließend wählen Sie XML. Es öffnet sich ein Fenster.



Geben Sie die Informationen Ihrer XML-Datenquelle an

- Name:**
Name der XML-Datenquelle
- URL:**
URL der XML-Datenquelle
- Refresh-Intervall:**
Zeitintervall zur Prüfung, ob die XML-Datenquelle neue Informationen hat.
- Dauer anzeigen:**
Der Wert sollte der gleiche sein, wie der Wert der Anzeige „Dauer“ der Folie.
- Sortiert nach:**
In manchen Fällen wollen Kunden „nodes“ (Knoten) an Hand von bestimmten Kriterien (node value) sortieren. Im Moment unterstützt DS Channel „string sorting“ mittels „node value“. Geben Sie bei „Sortiert nach“ einen „node name“ ein, oder wenn Sie keine Sortierung benötigen, lassen Sie dieses Feld leer.
- *SortDirection (Sortierung Reihenfolge):**
 - Ascending (aufsteigend)
 - Descending (absteigend)

Nach dem Speichern der XML werden die „nodes“ analysiert (parsing) und „node“ Typen basierend auf dem XML erstellt.

XML Datenfelder

Sie können jetzt Ihrer Playliste Datenfelder aus der XML-Datenquelle hinzufügen. Klicken Sie hierzu in der Inhalte (Content) Übersicht Ihrer Playliste (ganz rechts unten) auf das Symbol



Sie sehen ein Ordnersymbol Ihrer zuvor erstellten XML-Datenquelle und darunter die Auswahl der von der XML-Datenquelle zur Verfügung gestellten Datenfelder. Zudem sehen Sie noch die Symbole „Xpath“ und „Image Xpath“.



Image Xpath

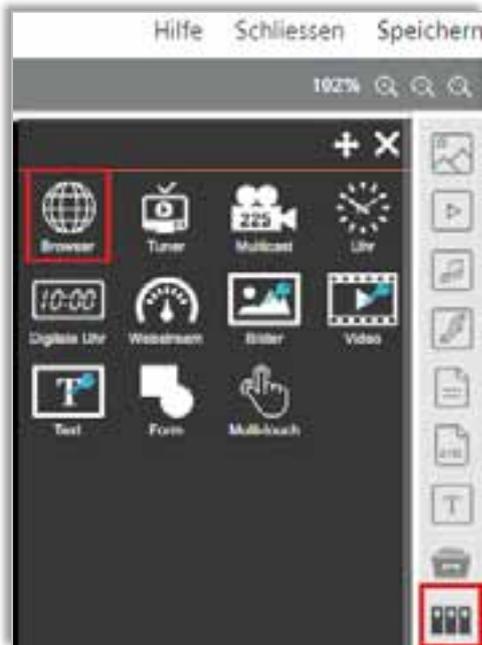
Wird verwendet, um Bilder aus der XML-Datenquelle anzuzeigen. Wenn Sie Image Xpath auf Ihre aktive Folie (Slide) ziehen, müssen Sie noch in den Eigenschaften der Settings bei Xpath den entsprechenden Pfad angeben.

Xpath

Mit Xpath können Sie einen individuellen Pfad für ein Datenfeld in Ihrer XML-Datenquelle angeben. Wenn Sie Xpath auf Ihre aktive Folie (Slide) ziehen, geben Sie in den Eigenschaften der Settings bei Xpath diesen Pfad an.

3.10 Browser Element

Es gibt die Möglichkeit Webseiten mittels einem Browser Element aus dem Inhalte Menü per „drag and drop“ in die aktuelle Folie einer Playliste zu ziehen.



Die wichtigsten Settings sind unter Eigenschaften zu finden.

Bild	Beschreibung
	<p>URL: Hier geben Sie die Adresse der Webseite an, die angezeigt werden soll.</p> <p>Darstellungsfeld: Sie können auch nur einen Ausschnitt einer Webseite darstellen lassen. Hierzu ändern Sie den Startpunkt über x und y Koordinaten und die Größe des Ausschnitts über Breits und Höhe in den entsprechenden Feldern.</p> <p>Sie können aber auch den Editor öffnen und dort visuell diese Einstellungen vornehmen und speichern. Die Werte werden dann in den entsprechenden Feldern eingetragen.</p> <p>Browser-Engine: Hier können Sie wie folgt wählen: <ul style="list-style-type: none"> Awesomium (basierend auf Google Chrome) Internet Explorer Overlay Windows Forms </p>

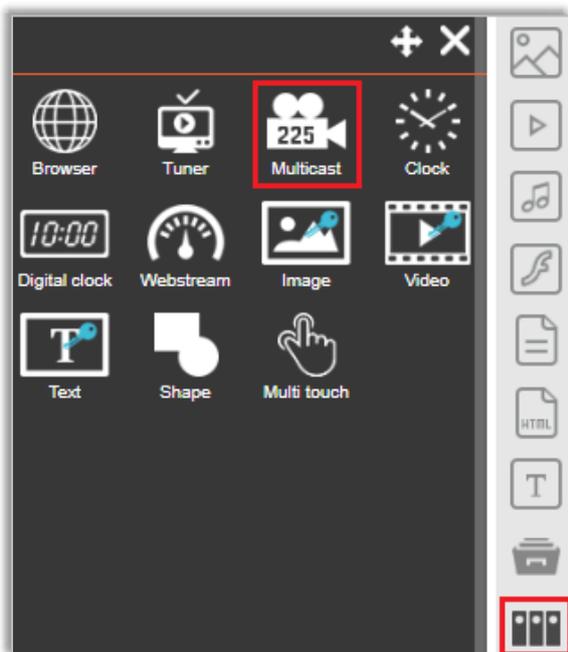
3.11 Tuner

Beschreibung zurzeit in Überarbeitung.

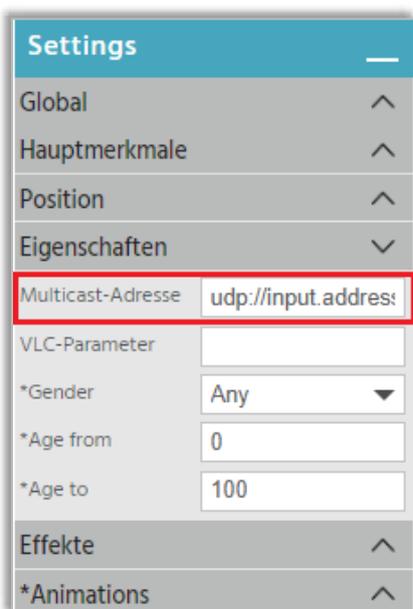
3.12 Multicast

Multicast bietet die Möglichkeit einen Livestream in eine Playliste einzubinden.

Ziehen Sie aus der Inhalte Übersicht das Multicast Element per „drag and drop“ in Ihre aktive Folie (Slide).



In den Eigenschaften unter Settings geben Sie bei Multicast-Adresse die Adresse Ihrer Multicast Quelle an.



Hinweis:

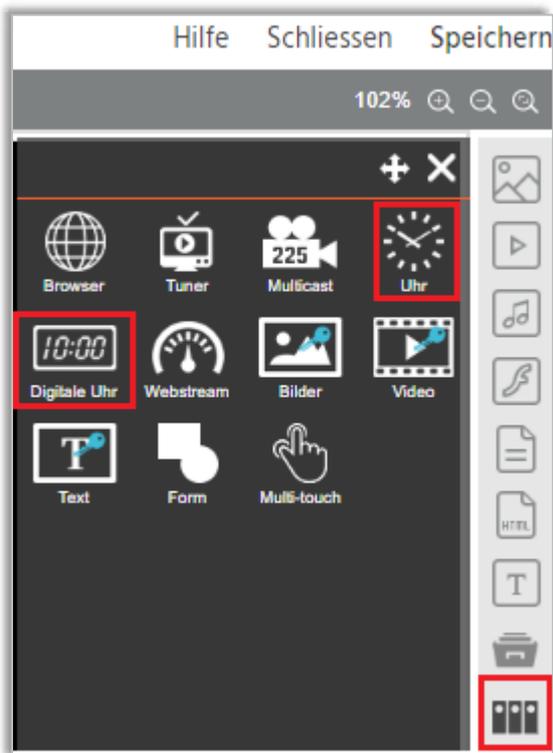
achten Sie auf die Schreibweise. Am Anfang steht immer

udp://@

gefolgt von der Nummer.

3.13 Uhr

Es gibt die Möglichkeit eine digitale oder eine analoge Uhr aus dem Inhalte Menü per „drag and drop“ in die aktuelle Folie einer Playliste zu ziehen.



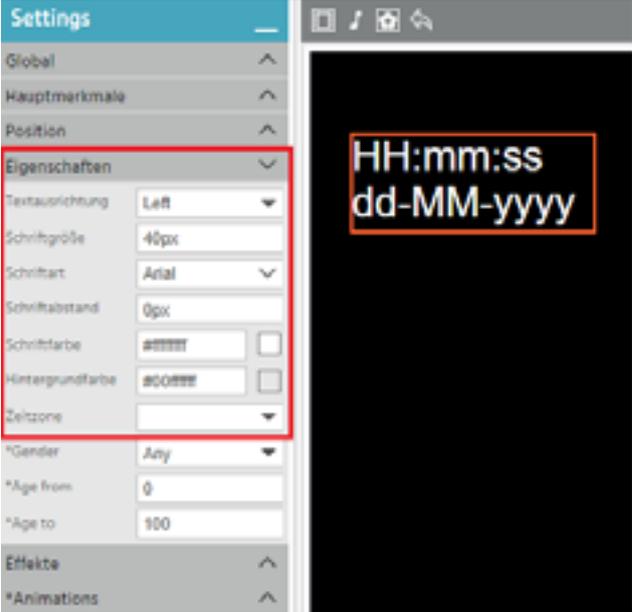
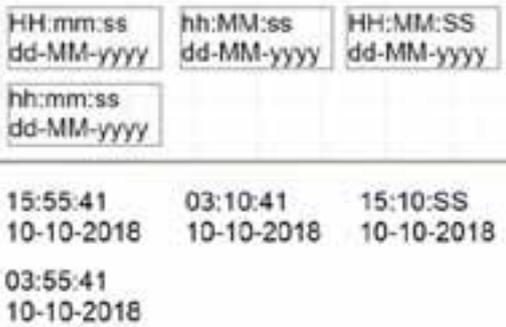
Analoge Uhr

Die wichtigsten Einstellungen der analogen Uhr finden Sie in den Settings unter Eigenschaften

Bild	Beschreibung
	<p><u>Zeitzone:</u> Die Uhr bezieht Ihre Zeit vom Player oder Sie wählen eine entsprechende Zeitzone.</p> <p><u>Color:</u> Die Farbeinstellungen der einzelnen Uhrbestandteile können über Hex- bzw. HTML Farbwerte eingegeben werden oder durch Klick auf das Farbkästchen.</p>

Digitale Uhr

Die wichtigsten Einstellungen der analogen Uhr finden Sie in den Settings unter Eigenschaften

Bild	Beschreibung
	<p>Wenn Sie auf der Uhr einen Doppelklick ausführen, können Sie Teile des Textes (z.B. das Datum „dd-MM-yyyy“) löschen</p> <p>oder</p> <p>Sie ändern die Darstellungsweise der Uhr durch Änderung der entsprechenden Platzhalter:</p>  <p><u>Zeitzone:</u> Die Uhr bezieht Ihre Zeit vom Player oder Sie wählen eine entsprechende Zeitzone.</p>

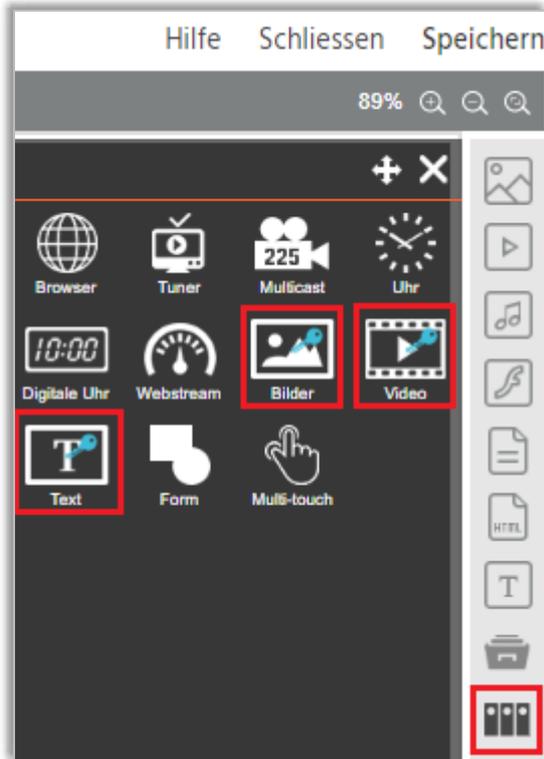
3.14 Webstream

Beschreibung zurzeit in Überarbeitung.

3.15 Simple UI

Simple UI ist eine einfache Eingabemöglichkeit von Inhalten ohne Veränderungen am Playlistenlayout vornehmen zu müssen.

Hierzu werden beim Anlegen einer Playliste vom Typ Multi-Slide Platzhalter für Bilder, Video oder Text aus dem Inhalte Menü per „drag and drop“ in die aktuelle Folie einer Playliste gezogen.



In den Settings unter Eigenschaften



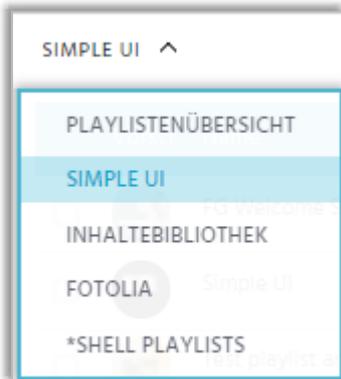
Finden Sie das Feld **Schlüssel**. Hier geben Sie einen Namen für den Platzhalter ein. Dieser wird später für das Befüllen mit Inhalt im **Schlüssel-Management** benötigt – [siehe weiter unten](#)

Nach dem Speichern der Playliste können Sie mit der Eingabe von Inhalten für die Simple UI Platzhalter beginnen. Gehen Sie hierzu wie folgt vor.

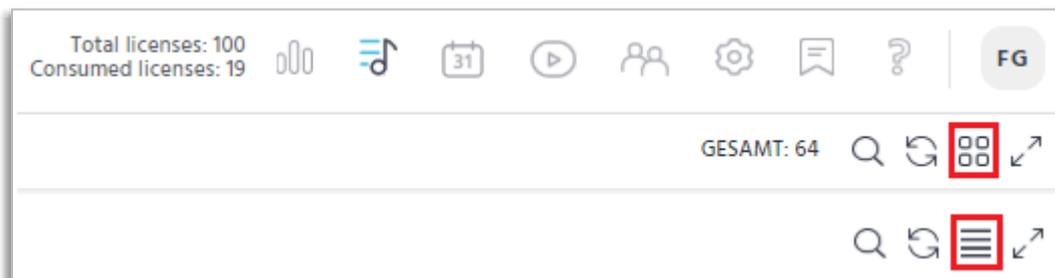
In der Hauptmenüleiste klicken Sie auf das Playlistenverwaltung Symbol



Dann wählen Sie links in den Ansichts Optionen **SIMPLE UI** aus



Stellen Sie sicher, dass Sie sich in die **Listenansicht** befinden (Symbol mit vier Quadraten). Falls Sie stattdessen gestapelte Linien sehen, klicken Sie darauf, um in die Listenansicht zu wechseln.



Jetzt sehen Sie die von Ihnen erstellten Multi-Slide Playlisten, die einen Simple UI Platzhalter beinhalten. Klicken Sie auf die zu bearbeitende Playliste oder ganz rechts auf das Stift Symbol



Es öffnet sich das Fenster **Schlüssel-Management**.

Schliessen	SCHLÜSSEL-MANAGEMENT		Speichern
Schlüssel	Typ	Wert	
text_key_example	Textfeld	<input type="text"/>	
video_key_example	Video	  	
image_key_example	Bilder	  	

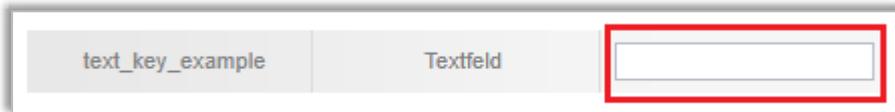
Anhand des Schlüssels, den Sie zuvor Ihrem **Simple UI Platzhalter** in Ihrer Playliste über die Settings gegeben haben,

Settings des Simple UI Platzhalters in der Playliste

Settings	Schliessen	SCHLÜSSEL-MANAGEMENT		Speichern
Global	Schlüssel	Typ	Wert	
Hauptmerkmale	text_key_example	Textfeld	<input type="text"/>	
Position	video_key_example	Video	  	
Eigenschaften	image_key_example	Bilder	  	
Schlüssel	video_key_exempl			
Endlosschleife	Ja			
Stumm	Nein			
*Gender	Any			
*Age from	0			
*Age to	100			
Effekte				
*Animations				

...können Sie diesen wie folgt mit Inhalt befüllen.

In der Spalte „Wert“ geben Sie für den **Simple UI Platzhalter** Text den entsprechenden Text im Textfeld ein.



Für den Inhalt der **Simple UI Platzhalter** für Bilder und Video klicken Sie auf das Symbol



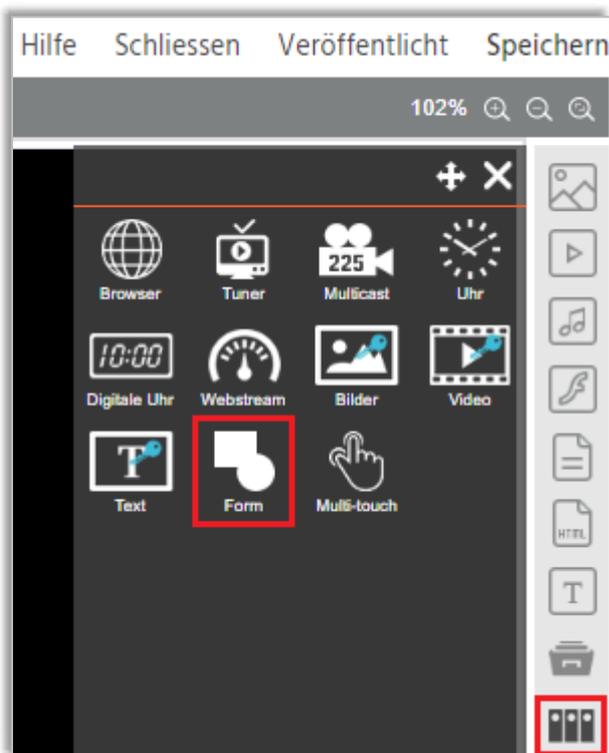
...um Bilder und Videos direkt vom PC hochzuladen, oder durch Klick auf das Lupen Symbol



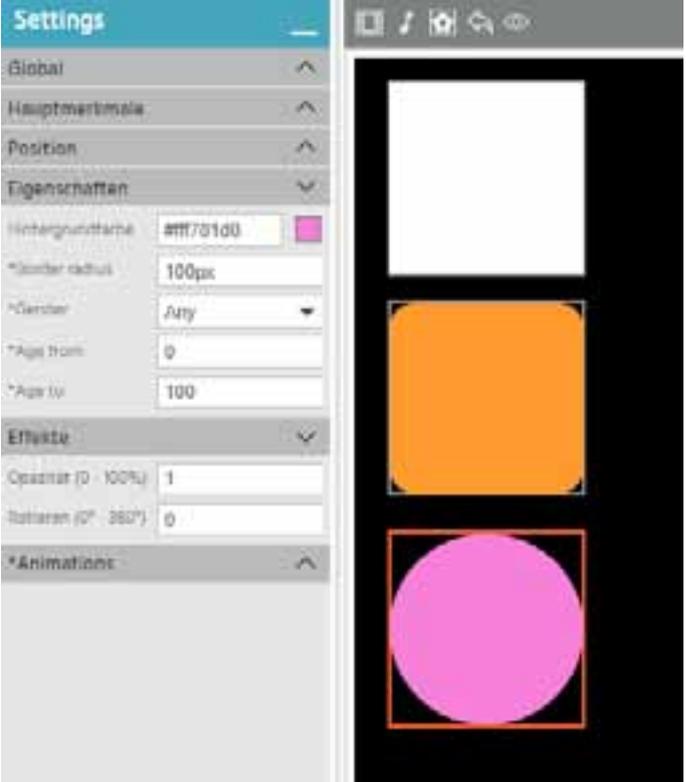
...Bilder und Videos aus Ihrer [Inhaltebibliothek](#) auszuwählen.

3.16 Form

Es gibt die Möglichkeit einfache Farbflächen als **Form** aus dem Inhalte Menü per „drag and drop“ in die aktuelle Folie einer Playliste zu ziehen.



Standartmäßig ist die Form rechteckig. Sie können jedoch in den Settings der Form die Eigenschaften ändern.

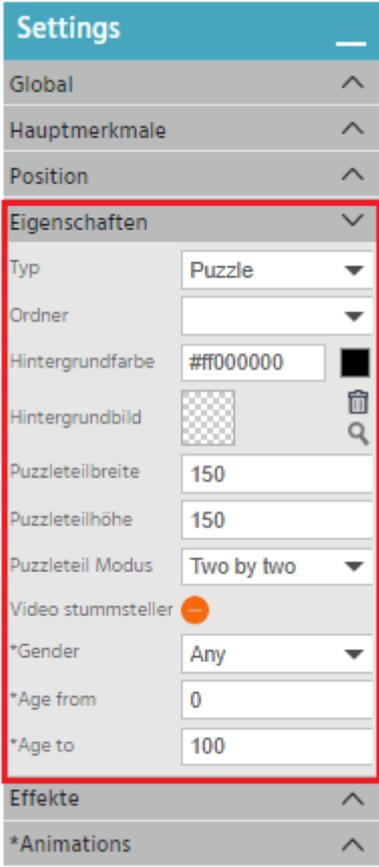
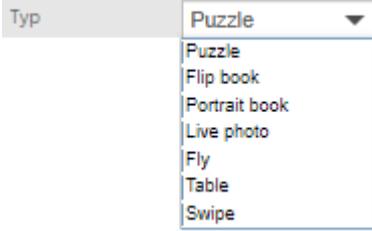
Bild	Beschreibung
	<p>*Border Radius:</p> <p>Hier ist ein Beispiel mit einer Form mit folgenden Maßen Breite: 170 Höhe: 170</p> <p>Ein Wert von 0px bedeutet in diesem Beispiel keine Rundung an den Ecken – siehe hier die weiße Form.</p> <p>Ein Wert von z.B. 20px bedeutet eine leichte Abrundung der Ecken – siehe hier die orange Form.</p> <p>Ein Wert von 100px verwandelt die quadratische Form in einen Kreis – siehe hier die magentafarbene Form.</p> <p>Hinweis: Abhängig von der Größe Ihrer Form benötigen Sie evtl. andere Werte, um beispielsweise aus einem Rechteck einen Kreis werden zu lassen.</p>

3.17 Multi-Touch

Dieser Typ Playliste kann nur auf touchfähigen Windows Systemen verwendet werden. Das Multi-Touch Element wird mittels „drag and drop“ in die Playliste gezogen. Durch Doppelklick gelangen Sie in die Settings des Multi-Touch Elements. Hier können Sie im Bereich Eigenschaften weitere Einstellungen vornehmen.

Hinweis:

Eine andere Möglichkeit um Multi-Touch Elemente verwenden zu können ist durch die Erstellung einer [Multi-Touch Playliste](#) (weniger eingängige Methode).

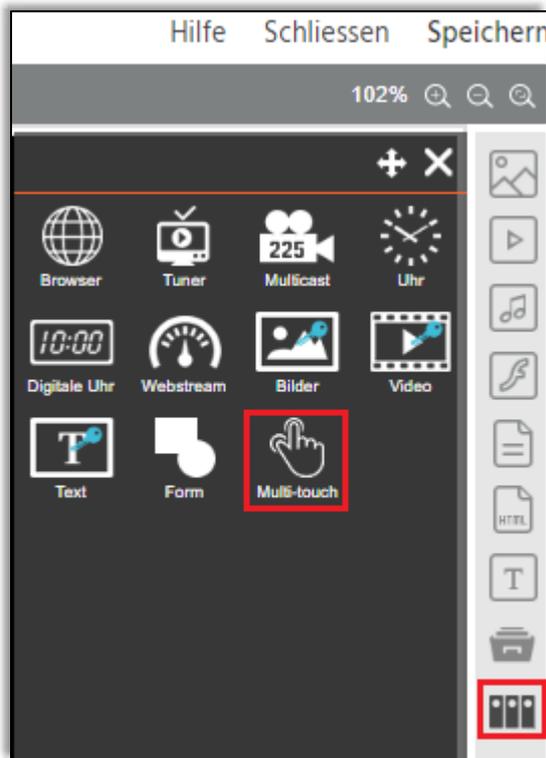
Bild	Beschreibung
	<p>Alle Settings wie Global, Hauptmerkmale, etc. sind bereits hier beschrieben.</p> <p><u>Typ:</u> Hier legen Sie den Typ des Multi-Touch Elements fest:</p>  <p>Die Typen sind im Abschnitt Multi-Touch Playliste unter Multi-Touch Elemente beschrieben.</p> <p><u>Ordner:</u> Hier geben Sie den Ordner an, in der der Inhalt für das Multi-Touch Element liegt.</p> <p><u>Hinweis:</u> Für die Multi-Touch Elemente muss der Inhalt in der Inhaltebibliothek in speziellen Ordnern, den „Auto folders“ liegen. Mehr dazu siehe im Abschnitt Inhaltebibliothek unter „Auto folders“.</p>

3.18 PDF

Hinweis:

Läuft nur auf Windows basierten und touchfähigen Playern.

Sie können ein PDF nicht direkt aus der Content Menüleiste in die Slide ziehen. Erstellen Sie stattdessen eine **Menü Playliste** und ziehen das [Multi-Touch Element](#) aus der Content Menüleiste



...in die Slide. In den Settings wählen Sie unter Eigenschaften den Typ **Flip Book** aus.

Anschließend müssen Sie noch festlegen, in welchem Ordner der Inhaltebibliothek Ihr PDF liegt.

Hinweis:

Das PDF muss in der [Inhaltebibliothek](#) in einem [Auto Folder](#) liegen.

In den Settings des Multi-Touch Elements wählen Sie unter Eigenschaften den Ordner aus, in dem das PDF liegt.

Beim Abspielen der Playliste wird das PDF dann wie ein Buch mit zwei Seiten dargestellt und der Benutzer kann es durchblättern.

Eine weitere Möglichkeit zur Darstellung eines PDF ist die Verwendung des Mutli-Touch Elements vom Typ **Portrait Book**. Du Vorgehensweise ist die Gleiche wie beim Flip Book. Der Unterschied liegt in der Ausgabe des PDF beim Abspielen der Playliste.

Statt zwei Seiten, wird nur eine angezeigt, aber der Benutzer kann ebenfalls durch das PDF blättern.

4. Multi-Touch Playliste

Hinweis:

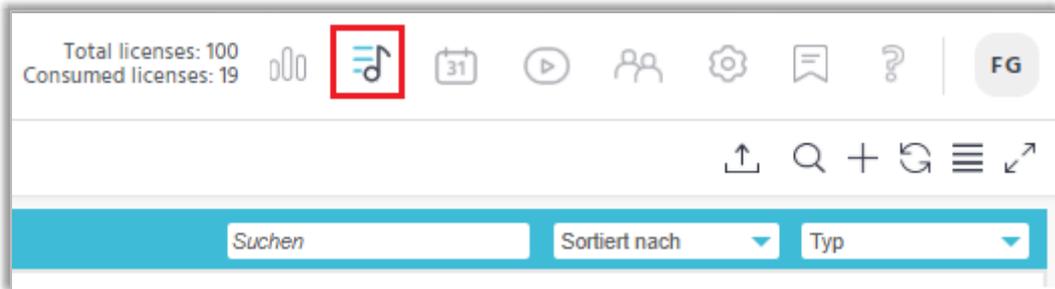
Dieser Typ Playliste kann nur auf touchfähigen Windows Systemen verwendet werden.

Multi-Touch Playlisten enthalten [Multi-Touch Elemente](#) wie z.B. Puzzle, Swipe, etc.

Es gibt aber auch die Möglichkeit eine Playliste vom **Typ Menü** zu erstellen und diese mit Multi-Touch Elementen zu versehen – siehe Beschreibung im Abschnitt Content unter [Multi-Touch](#).

Das Erstellen einer Multi-Touch Playlist unterscheidet sich in der Vorgehensweise von der Erstellung anderer Playlist Typen (Multi Slide, Single Slide, etc.).

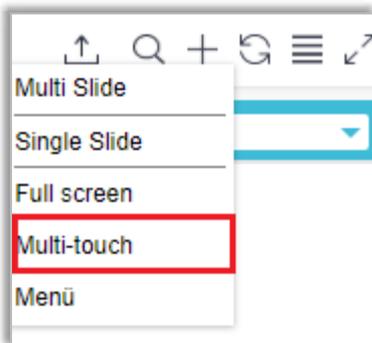
Wechseln Sie in die Ansicht Playlistenverwaltung



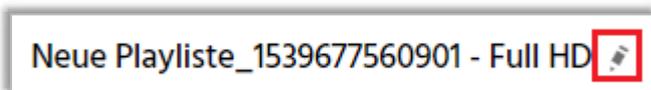
Erstellen Sie eine neue Playlist durch Klick auf das Hinzufügen Symbol



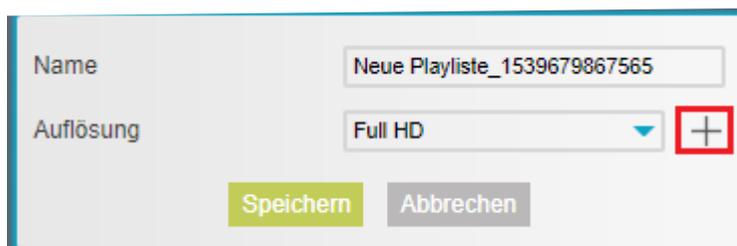
...und wählen Sie Multi-touch



Ändern Sie den Namen der Playlist indem Sie auf das Stiftsymbol rechts neben dem automatisch vergebenen Namen klicken.



Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie den Namen der Playlist überschreiben können und die Auflösung (abhängig vom verwendeten Monitor) auswählen. Zur Auswahl stehen Auflösungen, die in den DS Channel Einstellungen definiert wurden. Ist keine passende Auflösung vorhanden, legen Sie mit dem „Add New Resolution“ Symbol

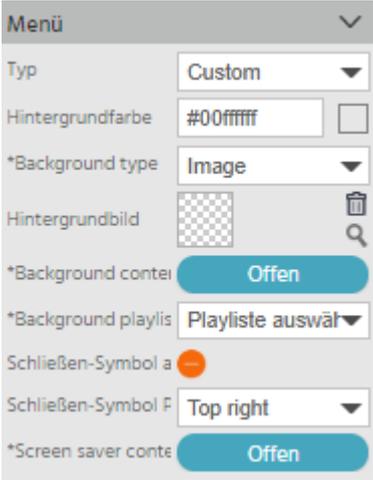
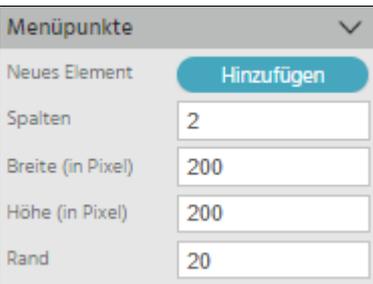


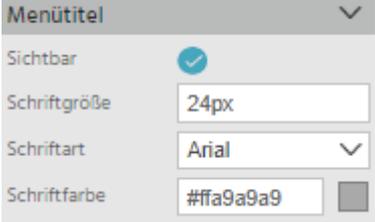
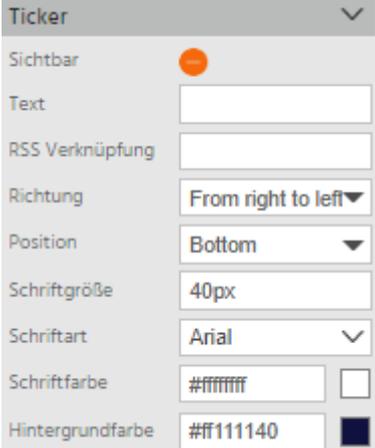
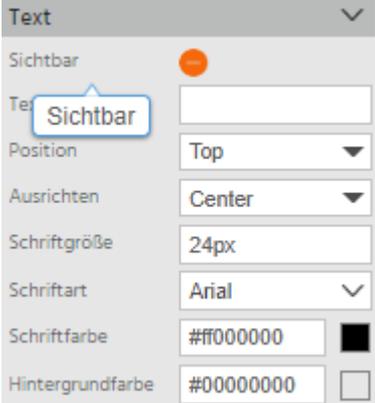
...eine neue Auflösung an.

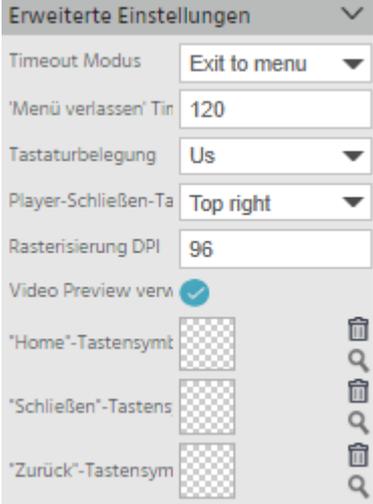
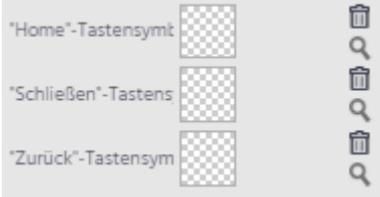
Anschließend passen Sie die **Settings** Ihrer Multi-Touch Playliste nach Ihren Bedürfnissen an.

Links in der Menüleiste Settings können die entsprechenden Einstellungen vorgenommen werden.

Die Settings sind zwecks Übersichtlichkeit in Gruppen zusammengefasst. Zur Auswahl stehen:

<p>Menü</p>		<p>Typ: Definiert die Anordnung der Multi-Touch Elemente (wie z.B. Puzzle) in der Multi-Touch Playliste. Beschreibung siehe hier</p> <p>Hintergrundfarbe: Durch Eingabe eines Hex- bzw. HTML-Farbwertes kann die Farbe geändert werden. z.B. Weiß = #FFFFFF Schwarz = #000000</p> <p>Hintergrundbild: Nur bei Background type „Image“. Beschreibung hier</p> <p>*Background type: Zur Auswahl stehen Image Content Playlist Beschreibung siehe hier</p>
<p>Menüpunkte</p>		<p>Neues Element: Hier können Multi-Touch Elemente der Playliste hinzugefügt werden.</p> <p>Spalten: Ordnet bei automatischer Anordnung vom Typ „Grid“ gemäß der hier eingegebenen Spaltenzahl.</p> <p>Beim Typ „Metro“ ändert sich die Eingabe von „Spalten“ zu „Reihe“.</p> <p>Breite/Höhe: Die Symbole der Multi-Touch Elemente</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>können in ihrer Größe angepasst werden.</p>

		<p>Rand: Bestimmt den Abstand der Symbole der Multi-Touch Elemente bei gewählter automatischer Anordnung wie z.B. „Grid“</p>
<p>Menütitel</p>		<p>Sichtbar: Blendet die vergebenen Namen für die Symbole der Multi-Touch Elemente ein/aus</p>  <p>Schriftgröße, -Art und -Farbe der Namen können für alle Multi-Touch Elemente der Playlist angepasst werden.</p>
<p>Ticker</p>		<p>Hier kann ein Ticker mit eigenem Text oder von einer URL in die Playliste eingefügt und angepasst werden.</p>
<p>Text</p>		<p>Hier kann ein Textfeld in die Playliste eingefügt und angepasst werden.</p>

<h3>Erweiterte Einstellungen</h3>		<p>Timeout Modus: Wenn ein Multi-Touch Element durch einen Benutzer ausgewählt wurde und nach einer gewissen Zeit keine weitere Interaktion folgt, bestimmt der Timeout Modus was passiert. Modi, die zur Auswahl stehen sind:</p> <ul style="list-style-type: none">Disabled Das zuletzt gewählte Multi-Touch Element wird weiterhin angezeigt (z.B. Puzzle)Exit to Menu Die Playliste springt zurück zur Auswahl der möglichen Multi-Touch Elemente.Open Screen Saver Es wird ein Screen Saver aktiviert, der in den Settings der Playliste unter Menü definiert wurde. <p>Menü Verlassen Timeout: Gibt die Zeit in Sekunden an, die vergeht bis das Timeout einsetzt.</p> <p>Tastaturbelegung: Us = amerikanisches Tastaturlayout De = deutsches Tastaturlayout Für die Multi-Touch Tastatur, die eingeblendet wird.</p> <p>Player-Schließen-Taste: Position des Symbols.</p> <p>Rasterisierung DPI: Default ist 96 Nur ändern, wenn sie Rasterung verstehen!</p> <p>Video Preview verwenden: Video Vorschau an/aus</p> <p>Bilder für Symbole auswählen:</p> 
-----------------------------------	---	---

		<p>Durch Klick auf das Symbol </p> <p>...können Bilder für die Symbole vom PC in DS Channel hochgeladen werden, oder durch Klick auf das Symbol </p> <p>...aus der Inhaltebibliothek ausgewählt werden.</p>
--	--	--

4.1 Anordnung

Um die Anordnung der Multi-Touch Elemente zu bestimmen, wählen Sie in den Settings unter Menü im Punkt „Typ“ die entsprechende Anordnung.

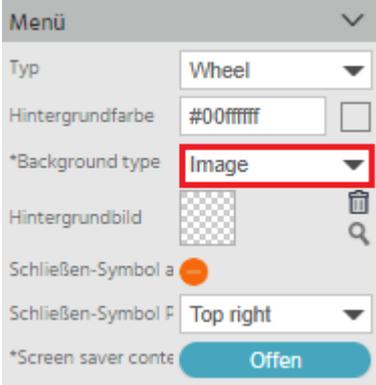
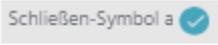
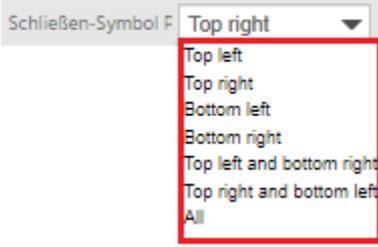


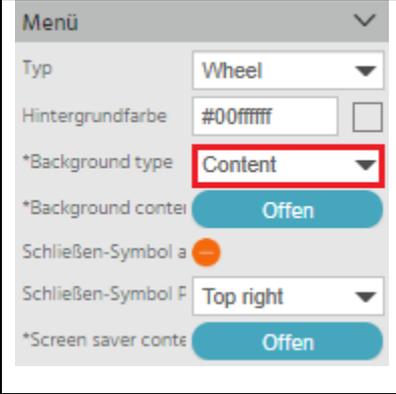
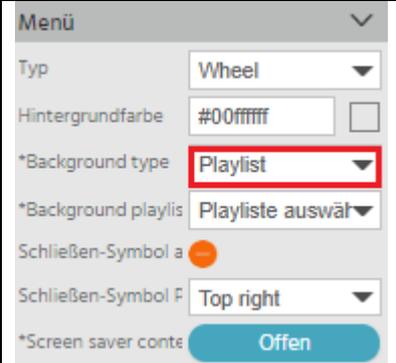
Zur Auswahl stehen folgende Möglichkeiten Symbole der Multi-Touch Elemente anzuordnen:

Typ (Anordnung)	Darstellung (an Hand beispielhaft erstellter Multi-Touch Elemente)
Grid	
Wheel	
Metro	
Custom (frei wählbar)	

4.2 Background Type

Background Type = Hintergrund der Multi-Touch Playliste. Abhängig vom gewählten Hintergrund ändert sich das Menü entsprechend.

*Background type	Bild	Beschreibung
Image		<p>Hintergrundbild: Durch Klick auf das Symbol  ...können Bilder für die Symbole vom PC in DS Channel hochgeladen werden, oder durch Klick auf das Symbol  ...aus der Inhaltebibliothek ausgewählt werden.</p> <p>Schließen-Symbol Anzeigen:  fügt der Playliste ein Symbol  zum Schließen hinzu.</p> <p>Schließen-Symbol Position: Die Position des Schließen-Symbols in der Multi-Touch Playliste. </p> <p>Screen Saver Content: Durch Klick auf „Offen“ können Inhalte (z.B. Bilder) ausgewählt werden, die bei Benutzer Inaktivität (Timeout) in Form eines Screen Saver angezeigt werden. Der Timeout Modus ist über Die Erweiterten Einstellungen in den Settings der Multi-Touch Playliste einzustellen. Beschreibung siehe hier</p>

Content		<p>*Background Content: Durch Klick auf "Offen" kann Content für den Hintergrund aus der DS Channel Inhaltebibliothek geladen werden (z.B. Bild, Video).</p> <p>Schließen-Symbol und Screen Saver Content sind bereits unter *Background type „Image“ beschrieben.</p>
Playlist		<p>*Background Playlist: Durch Klick auf „Offen“ kann eine in DS Channel erstellte Playliste als Hintergrund geladen werden.</p> <p>Schließen-Symbol und Screen Saver Content sind bereits unter *Background type „Image“ beschrieben.</p>

4.3 Multi-Touch Elemente

Multi-Touch Elemente werden einer Playliste vom Typ Multi-Touch hinzugefügt, indem man in den Settings der Playliste unter [Menüpunkte](#), Neues Element auf „Hinzufügen“ klickt.

Nach dem Einfügen eines Multi-Touch Elements in die Playliste, kann ein Name vergeben, die Reihenfolge (bei mehreren Elementen in einer Multi-Touch Playliste und automatischer Anordnung der Symbole z.B. „Grid“) sowie das Löschen des Elements durch Bewegen des Mauszeigers über das Element (Bearbeiten- und Löschen Symbol wird eingeblendet)



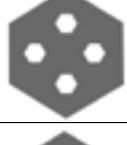
...und Klick auf das entsprechende Symbol für Bearbeiten oder Löschen erfolgen.

Um die Inhalte und Settings eines Multi-Touch Elements zu ändern, muss das Element bereits in die Multi-Touch Playliste eingefügt worden sein. Durch Doppelklick auf das Symbol des Multi-Touch Elements wird dieses geöffnet.

Nach der Bearbeitung des Multi-Touch Elements muss dieses gespeichert und geschlossen werden, danach gelangt man wieder in die Playliste.

In einer Multi-Touch Playliste können folgende Multi-Touch Elemente erstellt werden:

Symbol	Multi-Touch Element	Beschreibung
	Swipe	<p>Dem Swipe Element kann mehrfach Inhalt (z.B. Bilder aus der Inhaltebibliothek) zugewiesen werden. Hierzu wählt man ganz rechts aus dem Inhalts Menü</p>  <p>...den Inhalt aus und zieht diesen per „drag and drop“ in die Arbeitsfläche. Der Inhalt wird im Vollformat dargestellt. Das Element benötigt mehrere Inhalte.</p> <p>Wird die Playliste abgespielt und das Swipe Element vom Benutzer ausgewählt wurde, kann er durch den Inhalt wischen.</p>
	Fly	Dieses Element zeigt seinen Inhalt als fliegende Bilder, die vom Anwender herumgeschoben werden können.
	Table	Dieses Element zeigt seinen Inhalt als einen virtuellen Tisch, worauf der Anwender die Inhalte herumschieben kann
	Flip Book	Zeigt die Inhalte als ein virtuelles Buch mit zwei Seiten. Der Benutzer kann durch die Inhalte blättern. Der Content muss aus mindestens drei Seiten bestehen.
	Portrait Book	<p>Zeigt die Inhalte als virtuelles Buch. Der Benutzer kann durch die Inhalte blättern.</p> <p>Dieses Element benötigt als Content ein PDF mit mindestens drei Seiten.</p> <p><u>Hinweis:</u> Funktioniert nur unter Windows basierten Playern mit einer gültigen PDF Reader Lizenz.</p>
	Puzzle	Zeigt die Inhalte als Puzzle, welches der Anwender zusammensetzen kann.
	Map	<p>Zeigt die ganze Erde als Karte.</p> <p>Beschreibung zurzeit in Überarbeitung.</p>

	Browser	Öffnet ein Browser-Fenster. Die Start-URL wird in den Einstellungen des Elements eingetragen.
	Live Photo	Mit dem Element Live Photo App kann ein Foto am Multi-Touch Player erstellt werden, sofern entsprechende Admin Rechte vorhanden sind.
	Single Item	Beschreibung zurzeit in Überarbeitung.
	Close	Beschreibung zurzeit in Überarbeitung.
	Menu	Beschreibung zurzeit in Überarbeitung.
	Auto	Beschreibung zurzeit in Überarbeitung.
	Multi Folder	Beschreibung zurzeit in Überarbeitung.
	Cmd Launcher	Beschreibung zurzeit in Überarbeitung.

IV. Inhabtebibliothek

In die Inhabtebibliothek laden Sie Ihren gesamten Inhalt (Content), wie z.B. Bilder und Videos hoch, damit Sie später bei der Erstellung einer Playliste darauf zugreifen können.

Klicken Sie in der Hauptmenüleiste auf das Symbol Playlistenverwaltung



Anschließend wählen Sie links in der Ansicht Option Inhaltebibliothek aus.



Auf der linken Seite werden Ihnen „Ordner“ und „Auto Folders“ angezeigt.

Hinweis:

Sollten Ordner wie z.B. „Auto Folders“ nicht angezeigt werden, können Sie diese durch Klick auf folgende Symbole anzeigen und ausblenden.



Auto Folder werden im Abschnitt [Auto Content Container](#) beschrieben.

Um neue Ordner anzulegen klicken Sie auf das Symbol Ordner hinzufügen.



Um Unterordner anzulegen klicken Sie bei einem Ordner auf folgendes Symbol



Wenn Sie Inhalte in einen Orden hochladen möchten, klicken Sie auf das Symbol Hochladen



Hinweis:

Manchmal wird der neu hochgeladene Inhalt nicht angezeigt. Klicken Sie in diesem Fall auf das Symbol Aktualisieren, um den Cache Ihres Browsers zu leeren und die Ansicht erneut zu laden.



Das Symbol *Assign Meta Words



...bietet Ihnen die Möglichkeit dem Inhalt (Content) Metawörter zuzuweisen. Mehr im Abschnitt [Metawörter](#).

Sie können bei einer Vielzahl von Inhalten Ihre Ansicht zusätzlich Filtern.



1. Auto Folder

Wird im Abschnitt [Auto Container](#) beschrieben

2. Fotolia

Fotolia ist ein Online-Marktplatz für lizenzfreie Fotos, Grafiken und Videos.

In DS Channel, allerdings nur in der SAAS Version des Servers **ds-channel.info** verfügbar, können Sie sich direkt über das „Fotolia Interface“ bei Fotolia registrieren oder über Ihr bestehendes Fotolia Konto anmelden.

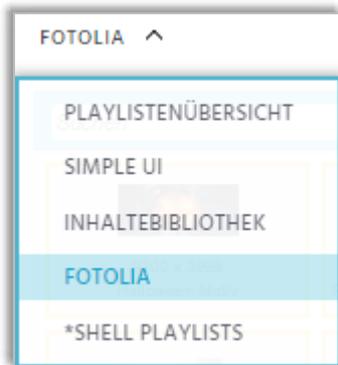
Hinweis:

Man kann die Fotolia Inhalte auch ohne Fotolia Konto durchsuchen. Die Demobilder und Videos, die man ohne Registrierung herunterladen kann sind von niedriger Qualität und haben Fotolia-Wasserzeichen.

Um in das Fotolia Interface in DS Channel zu gelangen klicken Sie in der Hauptmenüleiste auf das Symbol Playlistenverwaltung

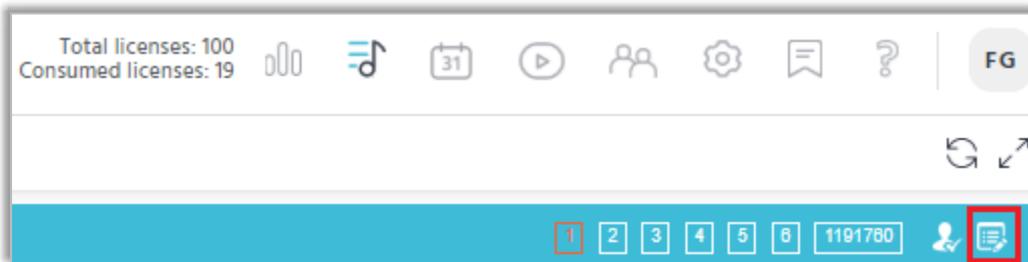


...und wählen ganz links im Dropdown der Anzeigeoptionen Fotolia aus.

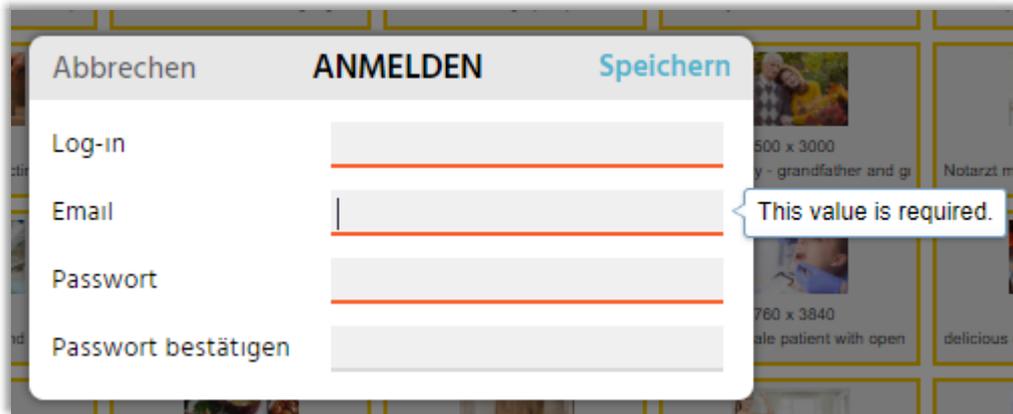


Registrieren bei Fotolia

Klicken Sie auf das Registrierungs-Symbol



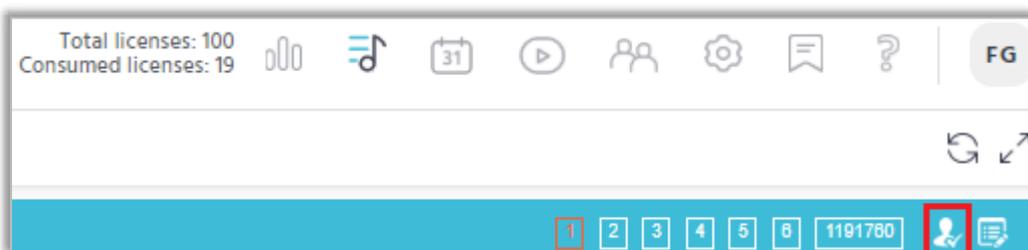
Es öffnet sich folgendes Fenster



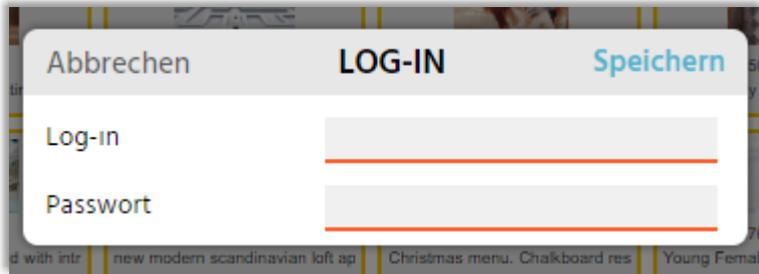
Schließen Sie die Registrierung ab.

Anmelden bei Fotolia

Wenn Sie bereits ein Benutzerkonto bei Fotolia haben, melden Sie sich durch Klick auf das Login-Symbol an.



Es öffnet sich das Fotolia Login-Fenster.



The screenshot shows a login window with a white background and a grey border. At the top, there are three buttons: 'Abbrechen' (grey), 'LOG-IN' (black), and 'Speichern' (blue). Below these are two input fields: 'Log-in' and 'Passwort', both with orange borders. The background of the window shows a blurred image of a person.

Schließen Sie die Anmeldung ab.

Hinweis:

Bevor sie lizenzfreie Bilder, Grafiken und Videos kaufen können, müssen Sie über www.fotolia.com Geld auf Ihr Fotolia-Konto geladen haben. Für Ihr Geld bekommen sie bei Fotolia Credits mit denen Sie dann Inhalte kaufen können.

Fotolia nach Inhalten durchsuchen

Geben Sie einfach Ihren Suchbegriff im Suchfeld des Fotolia Interface ein



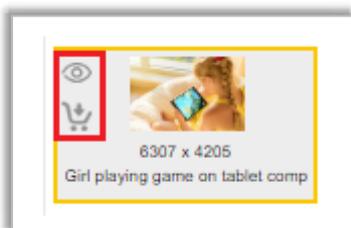
The screenshot shows a search bar with a white background and a blue border. The search field contains the text 'Suchen'. To the right of the search field are two dropdown menus: 'Sortiert nach' and 'Anzahl'. There is also a magnifying glass icon and a settings icon.

...und bestätigen Sie Ihre Suchanfrage durch Klick auf das Lupensymbol.



Fotolia-Inhalte kaufen

Wenn Sie den Mauszeiger über ein Bild bewegen, werden die Symbole für „Demo herunterladen“ und „Kaufen“ angezeigt.

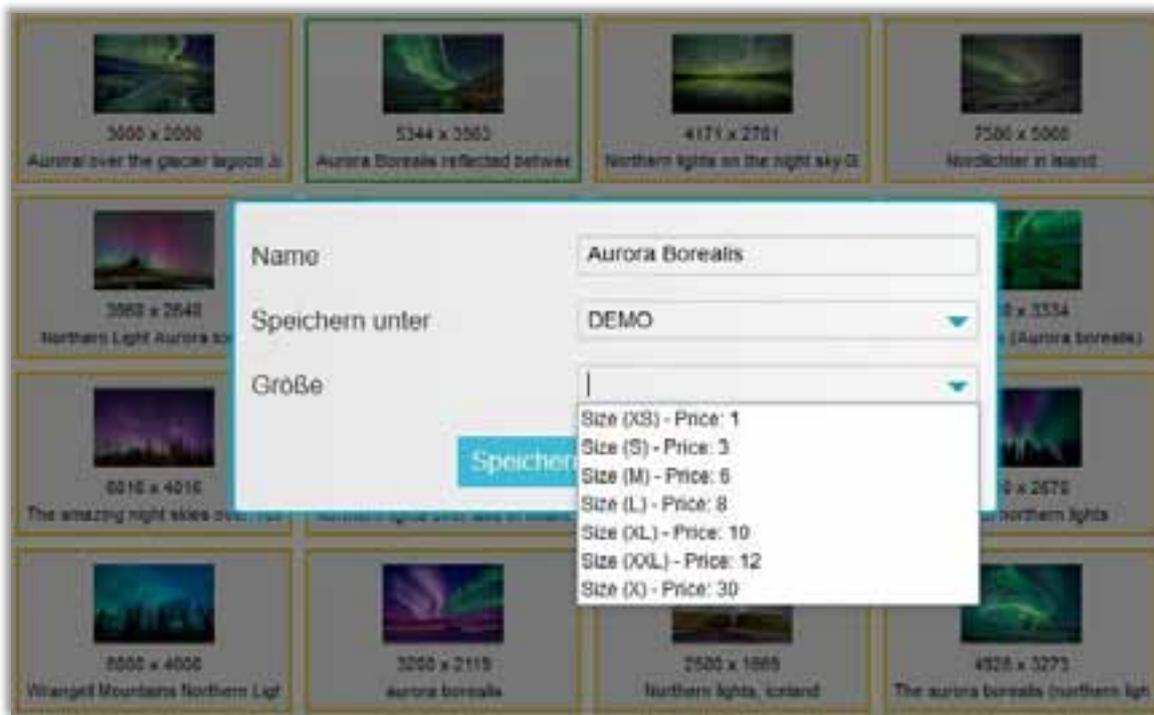


Wenn Sie auf das Symbol „Demo herunterladen“ klicken, können Sie dem Bild einen Namen geben und es in die Inhaltebibliothek von DS Channel hochladen.



The screenshot shows a form for uploading content. It has a 'Name' field with the text 'motorbike on the road riding. having fu'. Below it is a 'Speichern unter' dropdown menu with 'Hochladen' selected. At the bottom, there are two buttons: 'Speichern' (green) and 'Abbrechen' (grey).

Wenn Sie auf das Symbol „Kaufen“ klicken öffnet sich folgendes Fenster

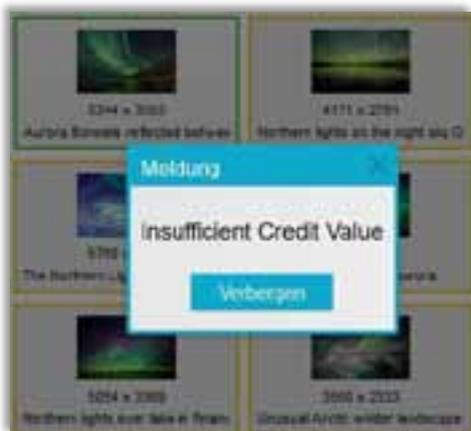


...hier können Sie auch die Größe des Bildes wählen.

Hinweis:

Je größer das Bild, um so mehr Credits kostet es.

Bei ungenügendem Fotolia Credit-Guthaben wird folgende Meldung ausgegeben.



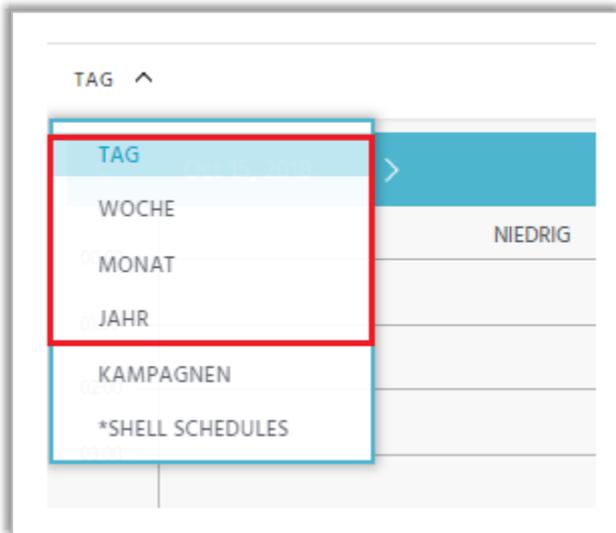
Melden sie sich bei www.fotolia.com an und laden Sie Ihr Fotolia-Konto Guthaben auf.

V. Kalender

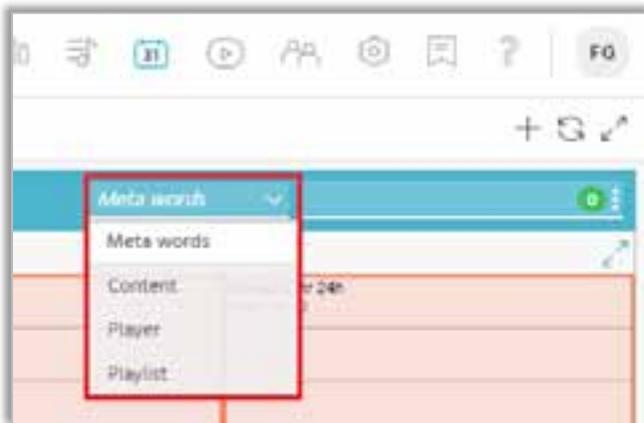
Klicken Sie in der Hauptmenüleiste auf das Kalender Symbol.



In der Kalenderansicht können Sie sich einen guten Überblick über Ihre laufenden Kampagnen verschaffen, sowie neue Kampagnen erstellen, ändern oder löschen. Die Kalenderansicht kann im Dropdown Menü ganz links oben auf Tag, Woche, Monat, Jahr geändert werden.



Um die Übersicht zu behalten, besteht zudem die Möglichkeit Filter anzuwenden. Die Filtereinstellungen finden Sie ganz rechts unterhalb der Hauptmenüleiste.

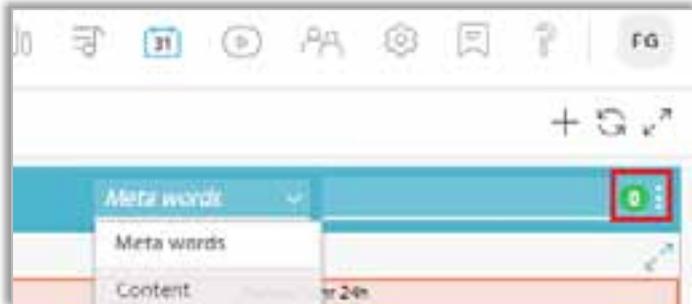


Es stehen vier Filter zur Auswahl:

1. [Meta words](#)
2. [Content](#)
3. [Player](#)
4. [Playlist](#)

Ansicht Filtern durch Metawörter

Klicken Sie auf das Symbol mit den 3 Punkten (rechts neben dem grünen Kreis)



...um die Metawort Auswahl aufzurufen.



Ganz links sehen Sie die **Metawortgruppen**. Wie Sie Metawortgruppen und **Metawörter** erstellen und zuweisen können, wird im Abschnitt [Metawortgruppen](#) und [Metawörter](#) erklärt.

Suchen Sie Ihren Player über die Metawortgruppe „**Players MAC**“ mit dem Metawort, also der MAC Adresse (diese ist normalerweise 12-stellig, es werden jedoch nur die letzten 4 Stellen angezeigt).

Sie können den Player aber auch über die Metawortgruppe „**Players Name**“ mit dem Metawort, also dem vergebenen Namen des Players suchen.

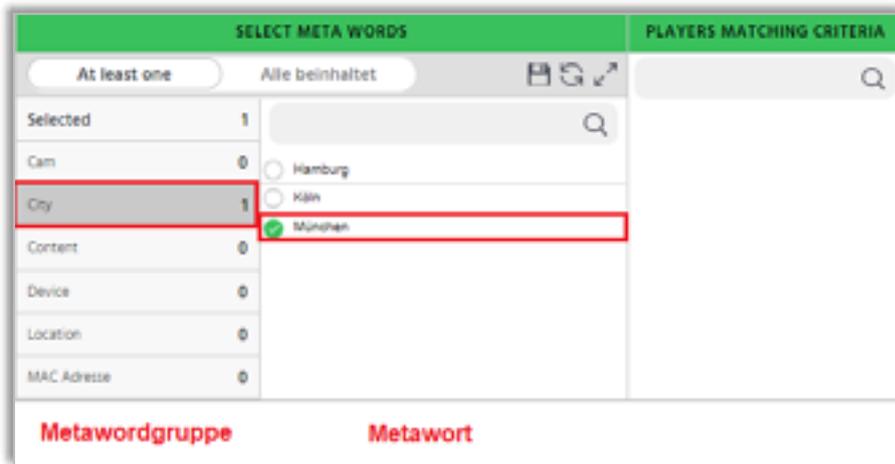
Beispiel:

Gehen wir davon aus, für die Metawortgruppe City wurden folgende Metawörter definiert:

München
Hamburg
Köln

Gehen wir zudem davon aus, dass ein oder mehrere Player dem Metawort München und der Metawortgruppe City zugewiesen wurden.

Wenn Sie jetzt die Metawortgruppe **City** und das Metawort **München** wählen, werden in der Kalenderansicht alle Player gezeigt, die das entsprechende Metawort beinhalten.



Die Suche lässt sich noch mit „Alle beinhaltet“ verfeinern, sofern entsprechende Metawörter erstellt und zugewiesen wurden.

Filter Content

Nachdem Sie den Filter **Content** ausgewählt haben, können Sie im Dropdown-Menü



...nach Content suchen und die Ergebnisse durch Texteingabe weiter einschränken. Dann den gewünschten Content auswählen.

Wenn Sie einen Content als Filterkriterium gewählt haben, werden in der Kalenderansicht nur die Kampagnen angezeigt, die einem Player zugewiesen wurden und in deren Playliste der entsprechende Content enthalten ist.

Filter Player

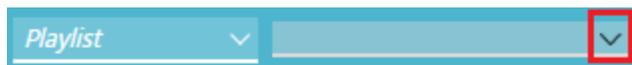
Nachdem Sie den Filter **Player** ausgewählt haben, können Sie im Dropdown-Menü



...einen Player auswählen. Angezeigt werden die Player an Hand Ihres Namens (der Name kann dem Player in der Playerverwaltung vergeben werden) oder der MAC Adresse z.B. 48 : 88 : C3 : 75 : K9 : 33 (die MAC Adresse wird automatisch bei erstmaliger Anmeldung eines Players in DS Channel als Name vergeben).

Filter Playlist

Nachdem Sie den Filter **Playlist** ausgewählt haben, können Sie im Dropdown-Menü



...nach Content suchen und die Ergebnisse durch Texteingabe weiter einschränken. Dann den gewünschten Content auswählen.

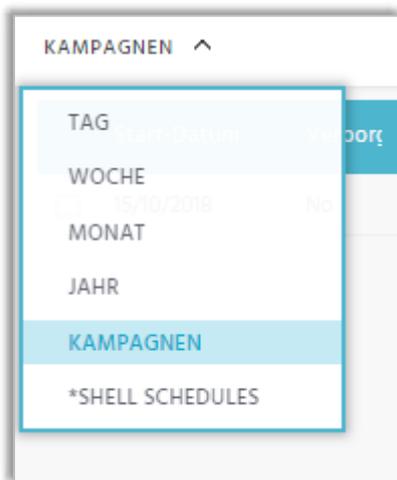
Wenn Sie eine Playlist als Filterkriterium gewählt haben, werden in der Kalenderansicht nur die Kampagnen angezeigt, die einem Player zugewiesen wurden und die entsprechende Playliste enthalten.

1. Kampagnen

Klicken Sie in der Hauptmenüleiste auf das Kalender Symbol, um in die **Kalenderansicht** zu gelangen.



In der Kalenderansicht wählen Sie im Dropdown Menü die Ansicht Option **Kampagnen** aus.



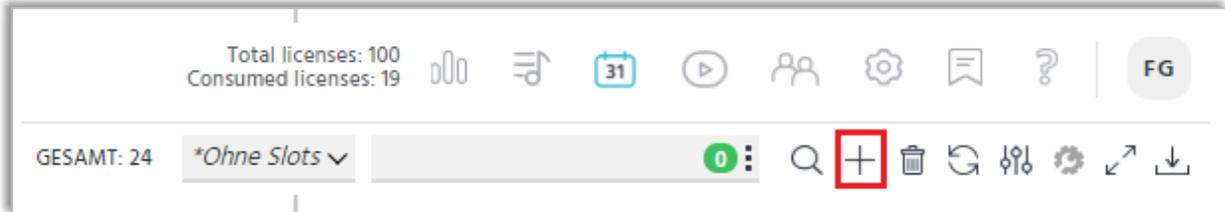
Jetzt sehen Sie eine Übersicht Ihrer Kampagnen.

Hinweis:

Jede Kampagne besteht aus einer Playliste. Eine Playliste kann auch in mehreren Kampagnen verwendet werden. Die Kampagne definiert wann die Ihr zugewiesene Playliste auf welchem Player (oder Playern) wann mit welcher Priorität ausgespielt wird.

Kampagne erstellen

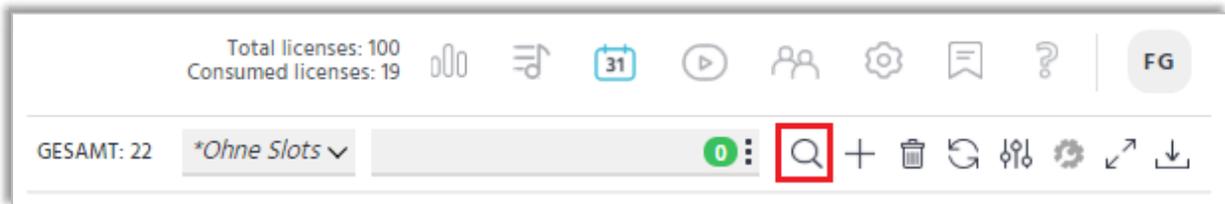
Um eine neue Kampagne zu erstellen klicken Sie auf das hinzufügen Symbol



Alternativ können Sie auch in der Kalenderansicht (Tag, Woche, etc.) eine Kampagne anlegen. Siehe weiter unten im Abschnitt [Kampagnenverwaltung in der Kalenderansicht](#).

Hinweis:

Haben Sie viele Kampagnen, können Sie durch Klick auf das Suchen Symbol



...über den Namen nach einer erstellten Kampagne suchen.

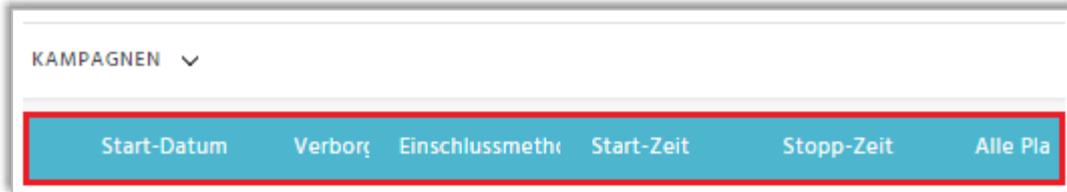
Zudem können Sie die Kampagnen Übersicht durch weitere Filter eingrenzen. Klicken Sie hierzu auf das „Advanced Filter“ Symbol.



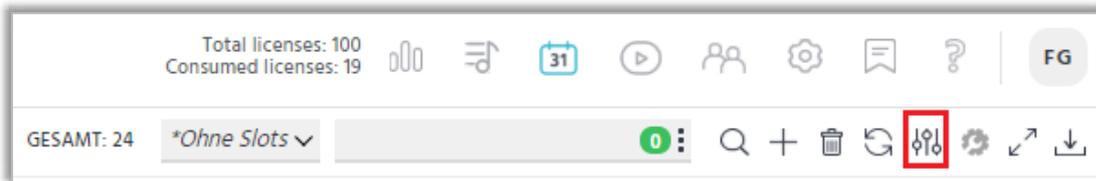
...und definieren Sie Ihren Filter.



In der Kampagnen Übersicht können Sie Details einer Kampagne, die in Spalten angezeigt werden, ein- und ausblenden.



Klicken Sie hierzu auf das Einstellungen Symbol



...und wählen Sie die anzuzeigenden Spalten aus.

1.1 Kampagnenverwaltung

Mit einem Klick auf das bearbeiten Symbol einer Kampagne (ganz rechts in der Kampagnenzeile)

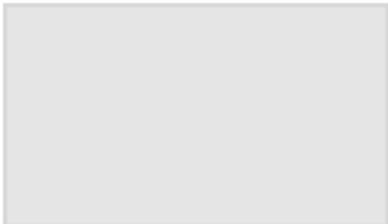


gelangen Sie in die Kampagnenverwaltung.



Dort können Sie verschiedene Parameter der Kampagne definieren:

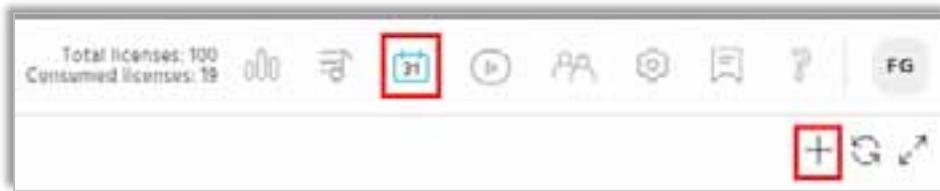
Kampagnenname	Geben Sie der Kampagne einen Namen.
Alle Player	Wenn Ja , wird diese Kampagne auf allen Playern, die in Ihrem DS Channel Account registriert sind wiedergegeben. Wenn Nein – Siehe nachfolgend unter Metawörter.
Metawörter	Durch Klick auf das Symbol  ...können Sie Player, die diese Kampagne wiedergeben sollen durch Metawörter auswählen. Die Auswahl geschieht über die Metawortgruppe „Players Name“ oder „Players MAC“ und das für den/die Player vergebene Metawort . Siehe Abschnitt Playerverwaltung . und Abschnitt Metawörter
Einschlussmethode	Soll min. Ein Metawort beinhalten Soll alle Metawörter beinhalten
Playliste	Durch Klick auf das Symbol  ...wird ein Dropdown Listenfeld mit allen Playlisten angezeigt. Wenn Sie den Text ändern wird die Auswahl entsprechend reduziert. Durch Klick auf das Bearbeiten Symbol  Können Sie die Playliste bearbeiten, speichern und veröffentlichen. Sollte das Symbol nicht veröffentlicht angezeigt werden  können Sie mit einem Klick auf das Symbol die Playliste veröffentlichen. Das Symbol für eine veröffentlichte Playliste sieht wie folgt aus 

<p>Verborgen</p>	<p>Standardmäßig Nein. Ja, wenn Sie Playlisten per Fernbedienung ein/ausschalten möchten. Die Funktion der Fernbedienung ist nur in Verbindung mit der Software ePromoter von STiNO möglich.</p>
<p>Start-Zeit <input type="text" value="08:40"/></p> <p>Stopp-Zeit <input type="text" value="19:45"/></p> <p>Start-Datum <input type="text" value="10/07/2018"/></p> <p>End-Datum <input type="text" value="10/07/2019"/></p>	<p>Hier terminieren Sie Ihre Kampagne.</p>
<p>Ausspielpriorität</p>	<p>Für Kampagnen gibt es folgende Prioritäten</p> <ul style="list-style-type: none"> Niedrig Normal Hoch <p>Wenn z.B. zwei Kampagnen zur gleichen Zeit terminiert sind, wird die ausgespielt, die eine höhere Priorität hat.</p> <p>Wenn z.B. zwei Kampagnen zur gleichen Zeit terminiert sind und die gleiche Priorität haben, werden Sie im Wechsel nacheinander ausgespielt.</p>
<p>Kampagne aktiviert</p>	<p>Ja/Nein</p>
<p>Wochentage <input type="text" value="Mo Di Mi Do Fr Sa So"/></p>	<p>Hier können Sie festlegen, an welchen Wochentagen die Kampagne gespielt wird.</p> <p>grün = abspielen grau = nicht abspielen</p>
<p>*Offline players </p>	<p>Hier werden Player angezeigt, die über die Metawörter (siehe oben) der Kampagne zugewiesen wurden, aber offline sind.</p>
<p>*Slots per hour und *Slots</p>	<p>Wird für das Slot Booking, also die Schaltung von Werbeblöcken benötigt. Siehe Abschnitt Slot Booking</p>

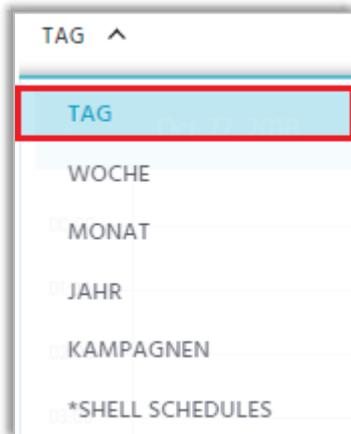
Kampagnenverwaltung in der Kalenderansicht

Es gibt neben der unter [Kampagnen](#) beschriebenen Möglichkeit auch die Möglichkeit Kampagnen in der Kalenderansicht zu erstellen.

Wählen Sie in der Hauptmenüleiste das Kalender Symbol aus und klicken Sie auf das Plus Symbol



Alternativ können Sie auch, wenn Sie in den Ansicht Optionen Tag auswählen,



...direkt im Kalender durch Doppelklick auf einem freien Kalenderplatz (Prio: Niedrig, Normal, Hoch) in die [Kampagnenverwaltung](#) gelangen und eine neue [Kampagne](#) erstellen.

Durch Doppelklick auf eine bestehende Kampagne in der Kalenderansicht gelangen Sie wie oben beschrieben in die Kampagnenverwaltung. Dort können Sie auch die der Kampagne zugeordnete Playliste ändern oder bearbeiten. Klicken Sie auf das Bearbeiten Symbol



...um die zugewiesene Playliste zu bearbeiten, oder auf das Dropdown-Menü links daneben, um eine andere Playliste der Kampagne zuzuweisen.

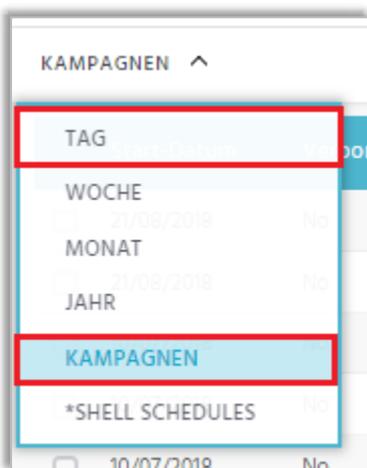
Slot Booking

Slot Booking ermöglicht das Ausspielen von Werbeblöcken zusätzlich zu bereits bestehenden Kampagnen.

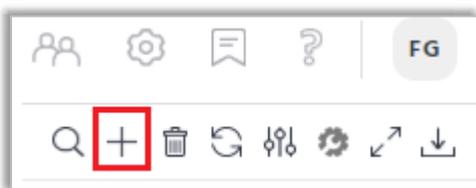
Erstellen Sie hierzu eine [neue Kampagne](#) in der Kalenderansicht



...in der Ansicht Option Kampagnen oder Tag



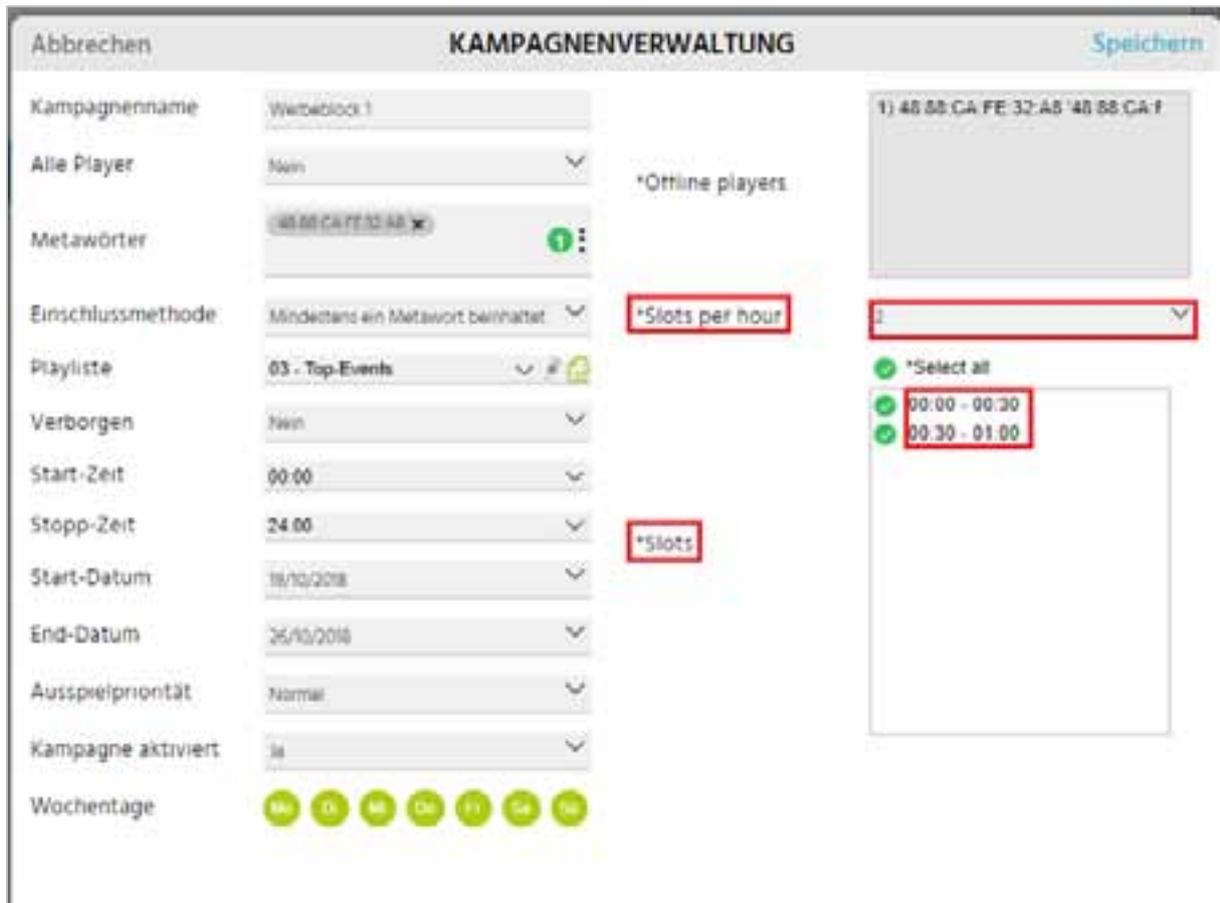
...durch Klick auf das Plus Symbol



...oder in der Kalenderansicht mit der ausgewählten Ansicht Option „Tag“ durch Doppelklick auf eine leere Kalenderspalte.



Es öffnet sich das Fenster der Kampagnenverwaltung



The screenshot shows the 'KAMPAGNENVERWALTUNG' (Campaign Management) interface. On the left, there is a list of settings for a campaign named 'Werbeblock 1'. The settings include: 'Alle Player' (Win), 'Metawörter' (48 88 CA FE 32 AB 48 88 CA F), 'Einschlussmethode' (Mindestens ein Metawort beinhaltet), 'Playliste' (03 - Top-Events), 'Verborgen' (Nein), 'Start-Zeit' (00:00), 'Stopp-Zeit' (24:00), 'Start-Datum' (18/10/2018), 'End-Datum' (26/10/2018), 'Ausspielpriorität' (Normal), 'Kampagne aktiviert' (Ja), and 'Wochentage' (Mo, Tu, We, Thu, Fr, Sa, Su). On the right, there is a section for '*Offline players' and a '*Slots per hour' dropdown menu set to '2'. Below this, there is a '*Slots' section with a list of time slots: '00:00 - 00:30' and '00:30 - 01:00', both of which are selected. The interface also includes 'Abbrechen' (Cancel) and 'Speichern' (Save) buttons.

Bild: Slot Booking

Auf der rechten Seite kann gewählt werden, wie oft die Werbung gespielt werden soll. In unserem Beispiel (Bild: Slot Booking) soll die Werbung mit dem Kampagnennamen „Werbeblock 1“ innerhalb einer Stunde 2x abgespielt werden.

Der Wert ***Slots per hour** ist somit 2 (entspricht 1 Std : 2 = 30 Minuten)

Mögliche Werte für ***Slots per hour** sind:

0, 2, 3, 4, 5, 6, 10, 12, 15, 20, 30, 60

Die nachstehende Tabelle zeigt wie sich der Wert auf das Abspielverhalten auswirkt.

*Slots per hour	In einer vollen Stunde wird versucht alle x Minuten die Werbung abzuspielen
0	0
2	30 min
3	20 min
4	15 min
5	12 min
6	10 min
10	6 min
12	5 min
15	4 min
20	3 min
30	2 min
60	1 min

Abspielverhalten je Stunde

Im nächsten Schritt wird festgelegt, welche Slots gebucht werden sollen. In unserem obigen Beispiel (Bild: Slot Booking) mit *Slots per hour = 2 können wir den Werbeblock in einer Stunde wie folgt ausspielen lassen:

00:00 – 00:30 1x In den ersten 30min einer Stunde
 00:30 – 01:00 1x In den zweiten 30min einer Stunde

Würden wir z.B. nur den Slot 00:00-00:30 auswählen, würde DS Channel versuchen¹⁾ den Werbeblock nur einmal in den ersten 30min einer Stunde auszuspielen.

¹⁾abhängig von der Abspiellänge einer bereits laufenden Kampagne und der Abspiellänge der Kampagne des Werbeblocks.

In unserem Beispiel *Slot per hour = 2 mit beiden gebuchten Slots (00:00-00:30 und 00:30-01:00) würde gemäß den Einstellungen auf der linken Seite der Kampagnenverwaltung



...der Werbeblock an jedem Tag (Mo-So) ab dem 19. bis 26.10.2018 in der Zeit 00:00 bis 24:00 Uhr je Stunde 2x ausgespielt werden.

Wichtiger Hinweis:

Es ist zwar möglich mehrere Werbeblöcke (Kampagnen) mit individuellen *Slots per hour und Slots zu erstellen, aber ist der Zeitbedarf aller Werbeblöcke zu groß für den geplanten Zeitraum, kann es passieren, dass nicht alle Werbeblöcke wie geplant ausgespielt werden können.

Beim Erstellen von Werbeblöcken (Kampagnen) werden bei einer „Überbuchung“ keine automatischen Warnmeldungen angezeigt.

*Shell Kommandos terminieren

Mit Shell Kommandos können Befehle (z.B. ein Neustart) an Ihren Player gesendet werden. Dies kann auch automatisch erfolgen. Hierzu wird eine **Shell Kommando Playliste** und ein **Shell Zeitplan** erstellt.

Shell Kommando Playliste

Klicken Sie in der Hauptmenüleiste auf das Symbol Playlistenverwaltung



Wählen Sie in den Ansicht Optionen *Shell Playlists



Unterhalb der Hauptmenüleiste klicken Sie auf das Symbol hinzufügen.



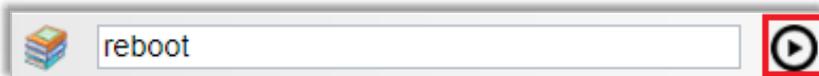
In dem Fenster *Shell Commands Playlist



Vergeben Sie einen Namen für Ihre Shell Kommando Playliste und klicken dann auf das Symbol Bibliothek. Es wird Ihnen eine List zur Verfügung stehender Shell Kommandos angezeigt.



Nachdem Sie ein Kommando gewählt haben (z.B. reboot), klicken Sie auf das Symbol Kommando hinzufügen.



Sie können nun weitere Kommandos auswählen oder Sie Speichern Ihre Shell Kommando Playliste und schließen das Fenster.

Um die soeben erstellte Playliste zeitlich zu planen, benötigen Sie nun einen Shell Zeitplan.

Shell Zeitplan

Klicken Sie in der Hauptmenüleiste auf das Symbol Kalender.



Anschließend wählen Sie in der Ansicht Option *Shell Schedules aus.



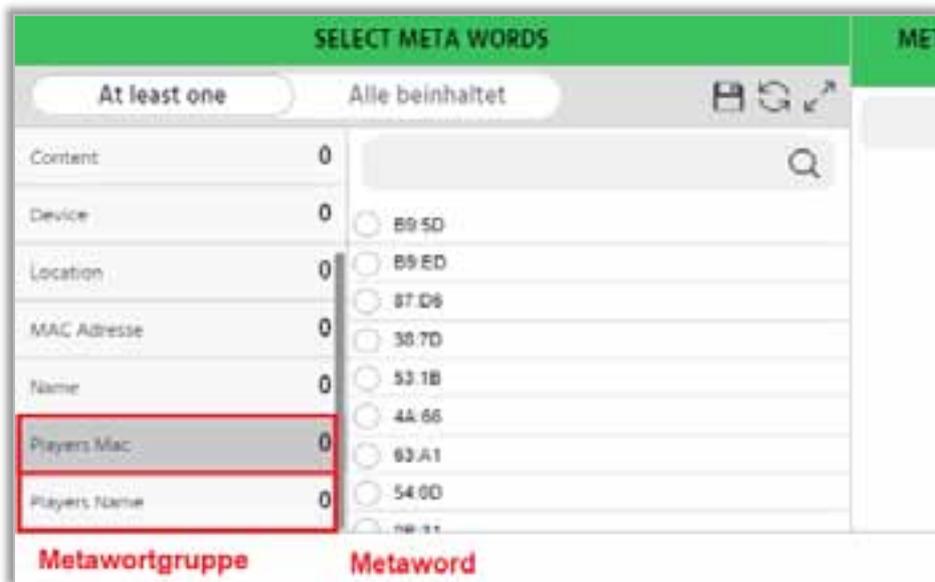
Unterhalb der Hauptmenüleiste klicken Sie auf das Symbol hinzufügen.



Es öffnet sich das Fenster *Shell Command Schedule.



Vergeben Sie einen Namen und wählen Sie die Player, die das Shellkommando erhalten sollen, mit Hilfe Der Metawortgruppe „Players MAC“ oder „Players Name“ und dem Metawort Ihres Players.



Nach dem Speichern wählen Sie unter Playliste die von Ihnen erstellte [Shell Kommando Playliste](#) aus und legen den Zeitraum fest, wann der Player das Shell Kommando erhalten soll.

Bevor Sie das Fenster *Shell Command Schedule schließen, vergewissern Sie sich, dass die Playliste veröffentlicht ist.

Nicht veröffentlicht

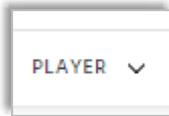
Klicken Sie auf das orange Symbol. Dann wird die Playliste veröffentlicht und das Symbol wird grün.

Speichern Sie Ihre Einstellungen.

VI. Playerverwaltung

Um in die Playerverwaltung zu gelangen klicken Sie in der Hauptmenüleiste auf das Symbol

In den Ansichts Optionen wählen Sie Player



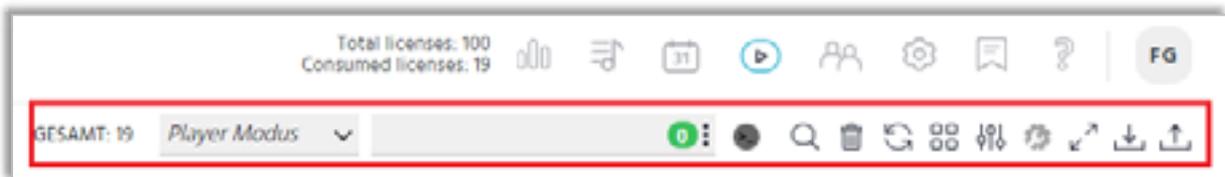
Hinweis:

Sie sollten Player, die dauerhaft Ihrem Account nicht mehr zur Verfügung stehen aus der Liste löschen. Klicken Sie hierzu auf das Löschen Symbol

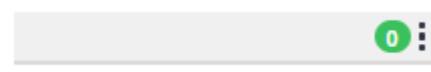


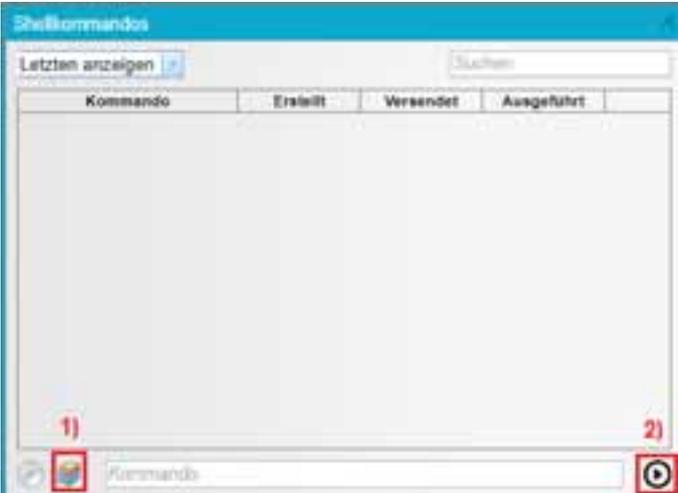
Sollten Sie einen Player versehentlich gelöscht haben und ist dieser noch über die PIN Ihrem Account zugeordnet, taucht er nach kurzer Zeit wieder in der Liste auf.

Unterhalb der Hauptmenüleiste sehen Sie folgende Symbole



...die wichtigsten werden nachfolgend beschrieben

Bild	Beschreibung
	Anzahl der Player mit einer gültigen Lizenz* *PAL (Player Access Licence)
	Live Test
	Hier können Sie die Übersicht der Player mit Metawörtern eingrenzen.

	<p>Kommando ausführen. Hierzu muss in der Übersicht ein Player ausgewählt sein.</p>  <p>Sie können dann im Fenster Shell Kommandos aus einer Bibliothek von 1) Kommandos auswählen und das 2) Kommando senden, z.B. einen reboot Befehl.</p> 
	<p>Suche nach dem Playernamen.</p>
	<p>Durch Klick auf das Symbol Blockansicht wechselt die Darstellung der Playerübersicht zur Blockansicht.</p> <p>Das Symbol sieht in der Blockansicht dann so aus.</p>  <p>Durch Klick auf das Symbol wechseln Sie zur Listenansicht.</p> <p>Hinweis: Wir empfehlen Ihnen zum Arbeiten in der Playerverwaltung die Listenansicht.</p>
	<p>Durch Klick auf das Symbol Einstellungen können Sie in dem sich öffnenden Fenster die Player Details, die in der Playerübersicht angezeigt werden auswählen.</p>

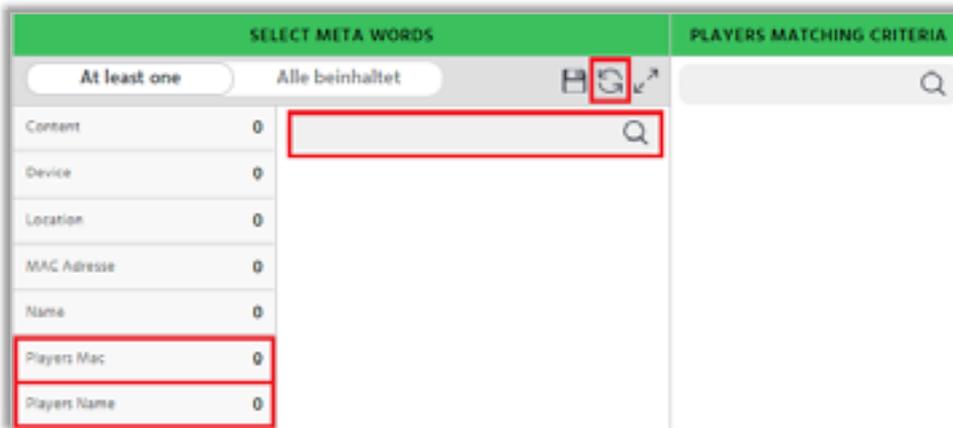
Um die Übersicht der Player einzugrenzen klicken Sie auf das Symbol mit den 3 Punkten.



In dem sich öffnenden Fenster klicken Sie ggfls. auf das Aktualisieren Symbol (sollte ein Player nicht aufgelistet sein)



Wählen durch Klick auf die Metawortgruppe „**Players Mac**“ oder, wenn Sie dem Player einen Namen gegeben haben über „**Players Name**“ nach dem Meatwort eines oder mehrerer Player. Wie sie Ihrem Player ein Metaword zuweisen können, wird im nachfolgenden Abschnitt Player, [hier](#) erklärt.



1. Player

Wenn Sie sich in der Listenansicht der Playerverwaltung befinden können Sie durch Klick auf den Player seine Details im **Editor** einsehen und ggfls. ändern.



Die wichtigsten Einstellungen im Player Editor sind

Bild	Beschreibung
<p>*PAL licence 2017-11-01 2025-12-31  </p>	<p>Durch Klick auf den Pfeil können Sie sich Ihre gekauften Lizenzen anzeigen lassen und dem Player zuweisen oder entziehen.</p> <p><u>Hinweis:</u> Ihre Lizenz kann einen oder mehrere PAL (Player Access Licence) beinhalten. Wenn Sie z.B. einen Lizenzschlüssel haben, der 2 PAL beinhaltet, können Sie diesen Lizenzschlüssel an 2 Player vergeben.</p> <p><u>Hinweis MAC Adresse:</u> Beachten Sie auch den Hinweis unter „MAC“ in dieser Tabelle bezüglich LAN und WLAN.</p>
<p>Name 16:30</p>	<p>Wenn sich ein Player das erste Mal in Ihrem Account (wenn er die PIN des Accounts hat) anmeldet, werden ihm als Name automatisch die letzten 4 Zahlen seiner MAC Adresse gegeben. Sie können diesen Namen hier ändern.</p>
<p>MAC 04:B1:67:4A:16:30</p>	<p>Jeder Player hat eine einmalige MAC Adresse, die automatisch vom Player an DS Channel übergeben wird.</p> <p><u>Hinweis:</u> Diese einmalige MAC Adresse ist unterschiedlich, wenn das Gerät per LAN oder WLAN angeschlossen ist.</p> <p>DS Channel listet in der Übersicht der Playerverwaltung ein und denselben Player somit zweimal auf, wenn er sich einmal per LAN und einmal per WLAN angemeldet hat.</p> <p>Das ist insofern wichtig, da die Lizenz dann einmal nicht zugewiesen ist.</p>

Poll interval <input type="text" value="120"/>	Das Poll interval ist das Zeitintervall, in welchem Ihr Player in Ihrem DS Channel Konto prüft, ob neue Inhalte vorliegen.
Metawörter <input type="text" value="16:30 x"/> 1	Hier können dem Player ein oder mehr Metawörter zugewiesen werden. Siehe Beschreibung im Abschnitt Metawörter .

Des Weiteren gibt es in der Übersicht Ihrer Player in der Playerverwaltung (Listenansicht) am Ende der Zeile des Players folgende Symbole.



Die Symbole von links nach rechts:

Bearbeiten

Durch Klick auf das Symbol öffnet sich der Player Editor.

Löschen

Kampagne hinzufügen

Hier können Sie Ihrem Player direkt eine Kampagne (mit einer Playliste) zuweisen.

Logdatei

Für den Support.

***Unlink License**

Entzieht dem Player seine PAL (Player Access License).

Shellkomandos

Aus einer Bibliothek können Shellkomandos, wie z.B. ein „reboot“ Befehl an den Player gesendet werden.

Fehlersuche

Für den Support.

VII. Benutzer

Sie gelangen in die Benutzerverwaltung, wenn Sie in der Hauptmenüleiste auf das Symbol Benutzer klicken.



In der Benutzerverwaltung können neue Benutzer Ihrem DS Channel Konto hinzugefügt und geändert werden.

Unterhalb der Hauptmenüleiste finden Sie weitere Option



... die hier von links nach rechts erklärt sind:

Anzahl der angelegten Benutzer

Suche (nach dem Namen des Benutzers)

Benutzer hinzufügen

Löschen (Hierzu müssen die entsprechenden Benutzer zuerst ausgewählt sein)



weiß = nicht ausgewählt

grau = ausgewählt

Aktualisieren

Aktualisiert die Ansicht der Benutzerverwaltung nach einer Änderung, sofern sie nicht automatisch aktualisiert wurde.

Einstellungen

um die Details der Benutzer in der Ansicht der Benutzerverwaltung ein/auszublenden

Advanced Filters

Weitere Filtermöglichkeiten der Ansicht in der Benutzerverwaltung

Kopfleiste verbergen

Blendet die Hauptmenüleiste aus.

Durch Klick auf **Benutzer hinzufügen** erscheint das Fenster Benutzerverwaltung



Wichtige Werte:

Benutzer erlaubt

Hier können Sie einen bereits angelegten Benutzer für das DS Channel Konto mit **Nein** deaktivieren, oder mit **Ja** wieder Zugriff gewähren.

Berechtigungsrolle

Hier kann eine [Rolle](#), die zuvor mit entsprechenden Nutzerrechten definiert wurde dem Benutzer zugewiesen werden.

1. Rollen

Rollen definieren die Rechte, die ein Benutzer hat (z.B. ansehen, bearbeiten, löschen von Playern, Inhalten, etc.). Ist eine Rolle definiert worden, kann Sie einem Benutzer zugewiesen werden – siehe Beschreibung im Abschnitt [Benutzer](#).

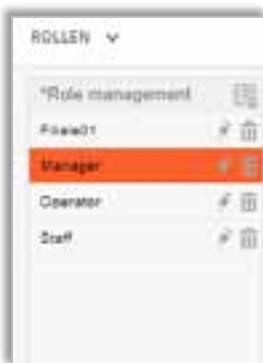
Um in die Rollenverwaltung zu gelangen, klicken Sie in der Hauptmenüleiste auf das Benutzer Symbol



...und wählen die Ansicht Option Rollen.



In der linken Spalte sehen Sie unter der Überschrift *Role Management (Rollenverwaltung) Ihre Rollen...

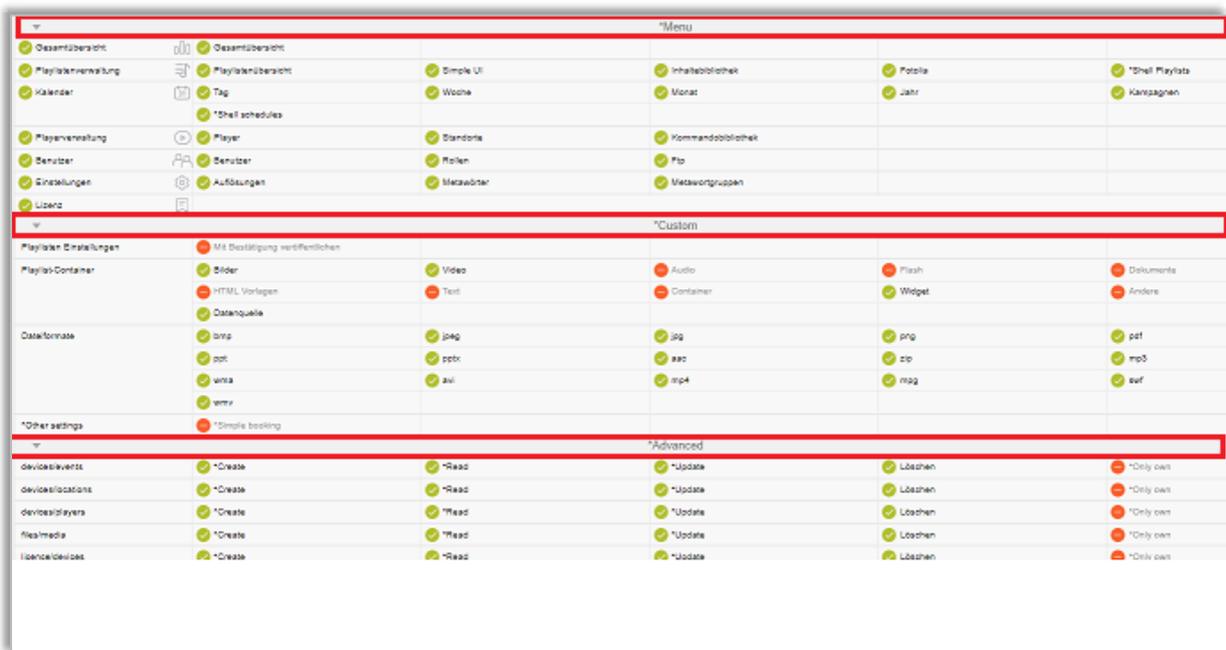


...und rechts im Hauptfenster in drei Rubriken unterteilt

*Menu (Hauptmenüleiste)

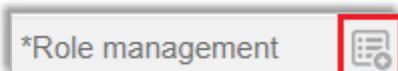
*Custom

*Advanced



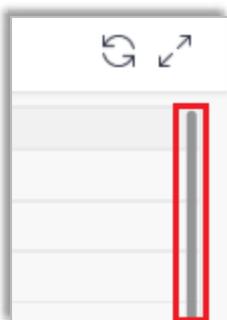
...können entsprechende Einstellungen vorgenommen werden.

Durch Klick auf das *Add Role (Rolle hinzufügen) Symbol fügen Sie eine neue Rolle hinzu.



Hinweis:

Wenn Sie nicht alle Optionen sehen können bewegen Sie den Mauszeiger an den rechten Rand, dann wird ein Scroll Balken angezeigt.



VIII. Einstellungen

Sie gelangen in die Einstellungen, wenn Sie in der Hauptmenüleiste auf das Symbol Einstellungen klicken.



Die für Sie relevanten Einstellungen werden nachfolgend erklärt. Wählen Sie im Fenster Einstellungen die entsprechenden Ansicht Optionen aus für

- Auflösungen
- Metawörter
- Metawortgruppen



Unterhalb der Hauptmenüleiste sind weitere Optionen verfügbar



... diese gleichen denen der [Benutzerverwaltung](#)

1. Auflösungen

In DS Channel können Sie die Auflösung Ihrer Playliste abhängig von den Darstellungsmöglichkeiten Ihres Monitors frei wählen. Hierzu werden diese einmalig definiert und mit einem Namen versehen. Die Auflösung steht dann bei der Erstellung einer Playliste zur Verfügung.

Um eine neue Auflösung zu definieren klicken Sie auf das Hinzufügen Symbol.



Es öffnet sich das Fenster „Auflösungenverwaltung“.



Hier vergeben Sie einen Namen und die entsprechende Auflösung.

Um eine Auflösung zu ändern, klicken Sie auf die Zeile mit dem entsprechenden Namen der Auflösung.

Zum Löschen klicken Sie auf das Löschen Symbol am Ender der Zeile.



No		
No		
No		

2. Metawörter

Metawörter und Metawortgruppen sind ein mächtiges Werkzeug innerhalb von DS Channel. Sie können diese frei erstellen und anschließend Ihren

Inhalten (Content)
Playern

...zuweisen.

Ein **Metawort** muss immer einer **Metawortgruppe** angehören.

Beispiel:

Metawortgruppe: "Players Name"

Metawort: *Player 1*

Metawortgruppe: „City“

Metawort: *München*

2.1 Praktische Anwendung von Metawörtern

Wenn Sie eine Kampagne erstellen können Sie die Player, die diese Kampagne abspielen sollen über Metawörter auswählen.

Haben Sie z.B. mehrere Player in Hamburg und in München, können Sie den Playern das entsprechende Metawort zuweisen. In der Kampagne z.B. für München wählen Sie dann alle Player mit dem Metawort München.

Eine weitere Anwendung ist, wenn Sie nur bestimmte Inhalte (Content) anzeigen möchten – siehe Beschreibung im Abschnitt [Container](#).

Hinweis:

Es können auch mehrere Metawörter einem Inhalt oder Player zugewiesen werden.

Sie gelangen zu den Metawörtern, wenn Sie in der Hauptmenüleiste auf das Symbol Einstellungen klicken



Anschließend wählen Sie die Ansicht Option Metawörter



Unterhalb der Hauptmenüleiste sind weitere Optionen verfügbar



... diese gleichen denen der [Benutzerverwaltung](#)

Um ein neues Metawort zu erstellen Klicken Sie auf das Hinzufügen Symbol.



Es öffnet sich das Fenster Metawortverwaltung.



Wählen Sie über das Dropdown Menü eine zuvor bereits erstellte Metawortgruppe – Siehe Abschnitt [Metawortgruppen](#).

Anschließend geben Sie ein Metawort Ihrer Wahl ein.

2.2 Metawörter zuweisen

Nachdem Sie Metawörter erstellt haben, können Sie diese Playern oder Inhalten (Content) zuweisen.

Wie Sie einem Player Metawörter zuweisen ist im Abschnitt [Playerverwaltung](#) beschrieben.

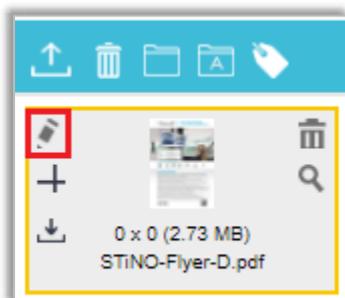
Um Inhalten (Content) Metawörter zuzuweisen klicken Sie in der Hauptmenüleiste auf das Playlistenverwaltungs Symbol.



Wählen Sie in den Ansicht Optionen Inhaltebibliothek.



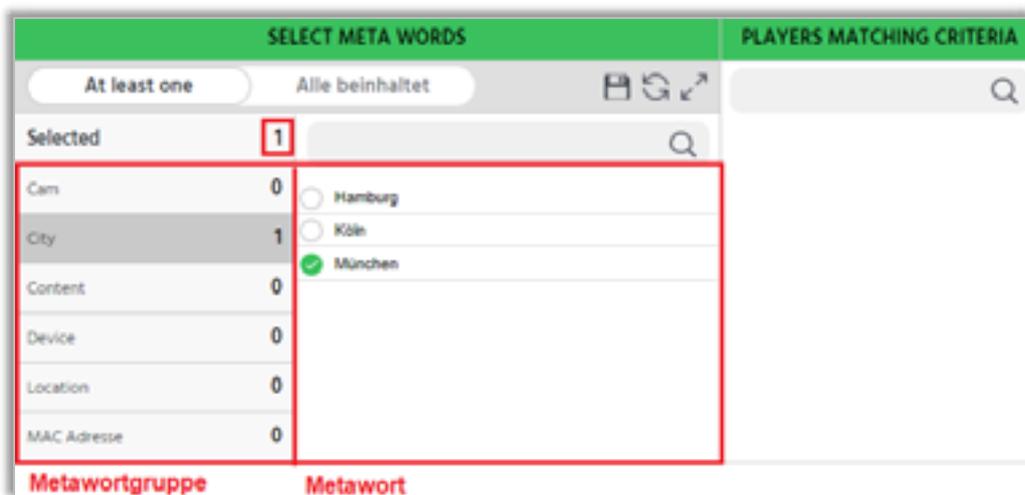
Bewegen Sie den Mauszeiger über den Inhalt (Content), dem Sie ein Metawort hinzufügen wollen. Es werden weitere Optionen eingeblendet. Klicken Sie auf das Bearbeiten Symbol.



Es öffnet sich ein Fenster. Klicken Sie bei Metawörter auf das Symbol mit den 3 Punkten.



Es öffnet sich ein Auswahlfenster für die Metawörter.



Weisen Sie Ihrem Inhalt (Content) das gewünschte Metawort zu. In dem Bild wurde das Metawort München gewählt. Der Content hat in diesem Fall 1 Metawort zugewiesen bekommen.

Nach dem Speichern sehen Sie das zugewiesene Metawort und die Anzahl der Metawörter.



Durch erneutes Speichern ist das Metawort dem Content zugewiesen.

3. Metawortgruppen

Sie gelangen zu den Metawortgruppen, wenn Sie in der Hauptmenüleiste auf das Symbol Einstellungen klicken



Anschließend wählen Sie die Ansicht Option Metawortgruppen



Unterhalb der Hauptmenüleiste sind weitere Optionen verfügbar



... diese gleichen denen der [Benutzerverwaltung](#)

Um eine neue Metawortgruppe zu erstellen Klicken Sie auf das Hinzufügen Symbol.



Es öffnet sich das Fenster Metawort-Gruppenverwaltung.



Geben Sie eine Metawort-Gruppennamen Ihrer Wahl ein.

IX. Lizenz

Klicken Sie in der Hauptmenüleiste auf das Lizenz Symbol



Hier sehen Sie die Ihrem DS Channel Konto zugewiesenen Lizenzen.

Hinweis:

Eine Lizenz kann mehrere PAL Player Access Lizenzen beinhalten (Player Anzahl).

Jeder Player, der Ihrem DS Channel Konto zugewiesen ist benötigt eine PAL Lizenz, damit er sich mit dem Konto verbinden und Inhalte synchronisieren kann. Im Abschnitt Playerverwaltung wird beschrieben, wie Sie die Lizenz einem Player zuweisen.

Wenn Sie weitere Lizenzen für Ihr Konto benötigen, wenden Sie sich bitte an den Vertrieb.

X. Über

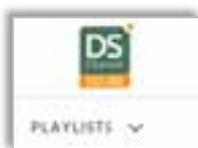
Klicken Sie in der Hauptmenüleiste auf das Fragezeichen Symbol



Es öffnet sich ein Fenster mit Informationen¹⁾ zur Version von DS Channel



¹⁾Diese Informationen sehen Sie auch, wenn sich die Maus über dem DS Channel Logo links oben befindet.



Durch Klick auf „Hilfe“ öffnet sich ein neues Browserfenster mit dem DS Channel Benutzerhandbuch.

XI. Benutzerprofilverwaltung

Bewegen Sie die Maus über das Benutzer Symbol...



...werden Informationen zum angemeldeten Benutzer angezeigt. Durch Klick auf



...können Sie in der Benutzerprofilverwaltung u.a. folgende Einstellungen ändern:

Vorname, Nachname

Passwort

Sprache

Email

Zeitzone

Zeitformat: 12 Stundenanzeige, 24 Stundenanzeige

XII. Support

Kostenhinweis:

Bitte beachten Sie, dass durch Ihre Support-Anfrage Kosten entstehen und Ihnen in Rechnung gestellt werden können.

Support-Tickets werden nicht in Rechnung gestellt, wenn der Fehler in der STiNO Software begründet liegt und innerhalb von 6 Monaten nach Rechnungs- oder Registrierungsdatum festgestellt worden ist.

Support-Tickets werden in Rechnung gestellt, wenn der Fehler durch Drittanbieter-Software wie Treiber, Codec oder andere integrierte Komponenten des Betriebs-systems oder Hardware verursacht ist.

Die Kosten je berechnetem Support-Ticket liegen bei netto € 120/Ticket. Die max. aufgebrauchte Zeit je Ticket liegt bei 30 Minuten. Bei abgeschlossenem Supportvertrag entsprechen die Kosten/Ticket dem jeweils gewählten Supportpaket. Sollten Sie noch keinen Supportvertrag haben, können wir Ihnen diesen gerne zukommen lassen.

Supportanfragen richten Sie bitte an

support@stino.com

XIII. Haftungsausschluss

Die STiNO GmbH, Landsberg am Lech nachfolgend STiNO genannt, haftet für Schäden nur bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit von STiNO oder einer ihrer Erfüllungsgehilfen. Verletzt STiNO oder einer ihrer Erfüllungsgehilfen eine wesentliche Vertragspflicht (Kardinalpflicht) in einer den Vertragszweck gefährdenden Weise, ist die Haftung auf den typischen Schaden beschränkt, den STiNO bei Vertragsschluss vernünftigerweise vorhersehen konnte, es sei denn die Pflichtverletzung geschieht vorsätzlich oder grob fahrlässig.

Diese Beschränkung gilt nicht bei einer Verletzung von Leben, Körper und/oder Gesundheit und bei einer Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz.

Die Haftungsausschlüsse und -beschränkungen unter Ziff. 1 gelten nicht nur für vertragliche, sondern auch für andere, insbesondere deliktische Ansprüche. Sie gelten auch für Ansprüche auf Ersatz vergeblicher Aufwendungen statt der Leistung.

Eine Haftung aus der Übernahme eines Beschaffungsrisikos trifft uns nur, wenn wir das Beschaffungsrisiko ausdrücklich schriftlich übernommen haben.

Eine Umkehr der Beweislast ist mit den vorstehenden Regelungen nicht verbunden.

Rechte bei Mängeln (ehemals Gewährleistung)

IAdea Deutschland gewährleistet, dass die gelieferten Gegenstände die Funktions- und Leistungsmerkmale erfüllen, die in der bei Vertragsschluss gültigen Produktbeschreibung enthalten sind oder besonders vereinbart wurden. Von STiNO herausgegebene technische Daten oder Qualitätsbeschreibungen stellen keine Zusicherungen dar, es sei denn, sie sind ausdrücklich als solche von IAdea Deutschland bestätigt worden. Der Kunde wird darauf hingewiesen, dass nach dem gegenwärtigen technischen Entwicklungsstand Mängel in Software nicht völlig ausgeschlossen werden können. Eine Instandsetzung der Software erfolgt in der Regel durch Updates, mit denen durch den Kunden wie auch durch den Softwarehersteller erkannte Fehler behoben werden können. Für die Erarbeitung der Updates sind durch den Kunden dem Fehler angemessene Realisierungszeiten zu akzeptieren.

Im Übrigen gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die auf der STiNO Homepage einsehbar sind.

HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

VERANTWORTUNG UND RISIKO FÜR DIE NUTZUNG DER SOFTWARE UND DER DARIN UNTER ANDEREM ENTHALTENEN INHALTE UND INFORMATIONEN LIEGEN AUSSCHLIESSLICH BEIM KUNDEN.

IAdea Deutschland BZW. DEREN GESCHÄFTSFÜHRER, LEITENDE ANGESTELLTE, MITARBEITER; AKTIONÄRE, PARTNER, LIZENZGEBER ODER AGENTEN ZEICHNEN UNTER KEINEN UMSTÄNDEN VERANTWORTLICH FÜR ETWAIGE ZUFÄLLIGE, INDIRECTE ODER TATSÄCHLICHE SCHADENSFOLGEN UND MITTELBARE ODER DAS NORMALMASS ÜBERSTIEGENDE SCHADENSZUERKENNUNGEN JEDLICHER ART (EINSCHLIESSLICH DER SCHADENSZUERKENNUNG FÜR ERLITTENE FINANZIELLE VERLUSTE, UNTERBRECHUNG DER KOMMUNIKATION, VERLUST VON GESCHÄFTLICHEN INFORMATIONEN ODER SONSTIGEN FINANZIELLEN EINBUSSEN) IM ZUSAMMENHANG MIT ALLEN AUS DIESER VEREINBARUNG HERVORGEHENDEN ANSPRÜCHEN, SCHÄDEN, KLAGEN ODER VERFAHREN, DIES SCHLIESST UNTER ANDEREM DIE NUTZUNG DER SOFTWARE UND NUTZUNG UND IHREN ZUGRIFF AUF DIE WEBSITE UND DEREN INHALTE BZW. TEILEN DAVON DURCH SIE EIN UND ERSTRECKT SICH AUCH AUF DIE IHNEN DARIN GEWÄHRTEN RECHTE, SELBST WENN STiNO VON DER MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHADENSFOLGEN IN KENNTNIS GESETZT WORDEN IST. DABEI IST ES UNERHEBLICH, OB EINE KLAGE AUF VERTRAGSGRÜNDEN, UNERLAUBTEN HANDLUNGEN (EINSCHLIESSLICH FAHRLÄSSIG BEGANGENER HANDLUNGEN); VERLETZUNG DES URHEBERRECHTS ODER SONSTIGEN GRÜNDEN BERUHT.

IN MANCHEN LÄNDERN SIND HAFTUNGSBESCHRÄNKUNGEN ODER HAFTUNGSAUSSCHLÜSSE FÜR NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN NICHT ZULÄSSIG. ES BESTEHT DEMNACH DIE MÖGLICHKEIT, DASS DIE OBIGE HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG BZW. DER HAFTUNGSAUSSCHLUSS IN IHREM FALL NICHT GILT. INNERHALB DIESER HOHEITSBEREICHE BESCHRÄNKT SICH DIE HAFTUNG VON STiNO BZW. DEREN DIREKTOREN, LEITENDEN ANGESTELLTEN, MITARBEITERN, AKTIONÄREN, PARTNERN, LIZENZGEBERN ODER AGENTEN AUF DEN HÖCHSTMÖGLICHEN, GESETZLICH VORGESEHENEN ANTEIL.

© 2018 IAdea Deutschland GmbH - All rights reserved.

The names of actual companies and products mentioned herein may be the trademarks of their respective owners.