



NextScreen^{Version 1.6}

User's Manual 取扱説明書

2009 年 8 月 第 1 版



目次

はじめに	5
操作の流れ	6
第1章 インストール	7
NextScreen インストール前の準備	8
NextScreen のインストール	9
エディタのインストール	9
ビューワのインストール	12
Viewer を自動起動させたくない場合	14
第2章 初期設定	15
初期設定について	16
拡張子が見えるようにする（ビューワ、エディタ共通）	17
Windows XP の場合	17
Windows Vista の場合	18
ライセンスキーの入力（ビューワ、エディタ共通）	19
データフォルダとアップロードフォルダの指定（ビューワ）	20
フォルダの共有（ビューワ）	21
Windows XP の場合	21
Windows Vista の場合	26
ファイアウォールの設定（ビューワ）	29
Windows Vista の場合	29
Windows XP の場合	30
アップロード先の登録（エディタ）	31
第3章 ステージ	33
ステージの概要	34
ステージの新規作成	35
ステージのサイズを変更する	37
ステージの背景を静止画にする	38
第4章 ライブラリ	39
ライブラリについて	40
ファイル（動画・静止画・Flash）をライブラリへ登録する	41
テロップ用文字列の登録	42
Web 用 URL の登録	43
コンテンツの削除	44
テロップ用文字列の編集	45
Web 表示用 URL の編集	46
第5章 スクリーン	47
スクリーンについて	48
スクリーンを作成（追加）する	49
スクリーンのプロパティ	50
スクリーンの移動	51
スクリーンのサイズ変更	51
スクリーンの削除	52
スクリーンのロック	52

第 6 章 シーケンス	53
シーケンスについて	54
コンテンツを割り当てる	55
コンテンツを削除する	55
コンテンツの表示順を変更する	56
テロップのプロパティ	57
静止画のプロパティ	58
Flash のプロパティ	59
Web 表示のプロパティ	60
動画コンテンツについて	61
シーケンスの確認（ステージのプレビュー）	62
第 7 章 スケジュール	63
スケジュールについて	64
デフォルトのスケジュール	65
時間帯を変更する	67
時間帯を変更する	68
時間帯をコピー＆貼り付ける	69
時間帯を削除する	70
複数時間帯を選択する	70
デフォルトのステージ	71
スケジュールの新規作成	72
スケジュールの削除	74
スケジュールのコピー＆貼り付け	75
複数のスケジュールを選択	76
第 8 章 アップロード	77
アップロードについて	78
チャンネルの設定	79
アップロードをする	81
アップロードエラー	83

はじめに

NextScreen をお買い上げありがとうございます。

NextScreen は、手軽に使用でき、十分な機能を提供するデジタルサイネージ用ソフトウェアです。デジタルサイネージ以外にも、情報掲示板など様々な用途にご利用いただけます。

NextScreen のシステムは、大きく分けて次の2つのソフトウェアから構成されています。

- ① Editor（エディタ）：表示するための画面構成（ステージ）を作成、編集をする。スケジュールの作成、編集をする。
- ② Viewer（ビューワ）：エディタで作成した画面をスケジュールに従って表示する。

NextScreen を利用するためには、エディタとビューワをそれぞれ別にインストールする必要があります。

ご利用の PC が1台の場合は、エディタとビューワを同じ PC にインストールし、オールインワン設定で 사용할 ことができます。この場合は、エディタでステージとスケジュールの作成後、エディタを終了し、ビューワを起動することになります。2台以上の PC がある場合には、別の PC にエディタとビューワをインストールしてリモート設定で使用する こともできます。この場合には、エディタでステージとスケジュールを作成後、ステージとスケジュールをビューワへ 転送（アップロード）することができます。

【用語】

- ◇**ステージ**：表示するための画面構成。画面は「スクリーン」で構成される。
- ◇**スクリーン**：ステージに配置するコンテンツ表示枠。「シーケンス」に従って順番に表示される。スクリーンは、動 画 / 静止画 / Web / Flash を表示するための「マルチメディア・スクリーン」とスクロールテロップ文字を表示する「テ ロップ・スクリーン」の2種類がある。
- ◇**シーケンス**：「コンテンツ」の表示順、表示時間などを設定する。
- ◇**コンテンツ**：表示する内容（動画、静止画、Web、Flash、文字）のこと。

【重要】

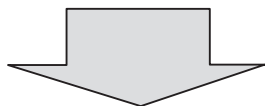
NextScreen を正常に動作させるためには、インストール、設定および運用において、管理者権限があるユーザーで実 行する必要があります。この説明書では以後全て管理者権限のユーザーで実行していることを前提としてご説明いたし ます。

操作の流れ

NextScreen を使って表示を行なうための大まかな流れを示します。

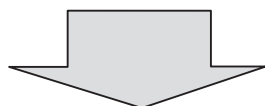
ステージの作成

NextScreen では、画面のレイアウトと、その中で順に表示されるコンテンツのことを「ステージ」と呼んでいます。まず最初にステージを作成します。



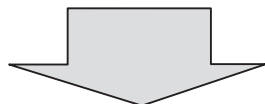
コンテンツの登録

画面に表示する動画、静止画、Flash、文字、Webなどを「コンテンツ」と呼んでいます。ステージにコンテンツを割り当てる前に、「ライブラリ」へコンテンツを登録する必要があります。



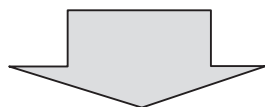
ステージの編集

ステージ上に「スクリーン」を作成し、各スクリーンにコンテンツを割り当てます。スクリーン毎にコンテンツを表示する順番や表示時間などを設定します。



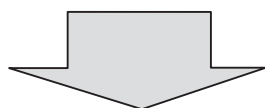
スケジュールの作成

ある日時には、どのステージを表示するかというスケジュールを作成します。



アップロード

ビューワとエディタが別のPCで動作しているときは、アップロードを行ないます。アップロードにより、コンテンツ、ステージ、スケジュールが転送されます。



表示開始

ビューワが既にステージを表示中であれば、一旦表示を中断し、新しいステージやスケジュールが適用されます（オプションによる）。表示が開始されます。

エディタ

ビューワ

第 1 章 インストール

第 1 章 インストール

NextScreen インストール前の準備

【重要】インストールは必ず管理者権限のユーザーで行なってください。

NextScreen の動作には次のソフトウェアが必要となります。インストールされていない場合は、NextScreen をインストールする前に別途インストールを済ませておいてください。

- Microsoft .NET Framework 2.0（自動インストール対象）
- Microsoft Internet Explorer 6/7
- Microsoft Windows Media Player 10/11
- Adobe Flash Player 9/10

上記ソフトウェアの中で ".NET Framework 2.0" に関しては、NextScreen のインストーラによって自動インストールすることが可能です。（インターネット接続時のみ）また、Windows Vista では .NET Framework 3.0 が初期状態でインストール済みですので、別途 .NET Framework 2.0 をインストールする必要はありません。

インターネット接続が可能な環境であれば、次の URL からダウンロード、インストールができます。

【Microsoft Internet Explorer 6/7】

<http://www.microsoft.com/japan/windows/ie/ie6/downloads/>

【Microsoft Windows Media Player 10/11】

<http://www.microsoft.com/japan/windows/windowsmedia/download/>

【Adobe Flash Player】

<http://www.adobe.com/jp/products/flashplayer/>

※必ず、Internet Explorer で接続してください。他のブラウザで Flash Player をインストールすると、NextScreen で必要なモジュールがインストールされません。

これらのソフトウェアをインストール後、それぞれのソフトウェアを起動し、問題なく動作するかどうかを確認してください。（各ソフトウェアのインストール方法、および動作についてはそれぞれのマニュアル等を参照してください。）

<インターネット接続が不可の場合>

インターネット接続ができない環境では、CD-ROM に収録されたインストーラを使用してインストールすることもできます。

CD-ROM で "Support Software" というフォルダの中にインストーラが入っています。

【Microsoft Microsoft Internet Explorer 7】

IE7-WindowsXP-x86-jpn.exe

【Microsoft Windows Media Player 10】

mp10setup.exe

【Adobe Flash Player】

install_flash_player_10_active_x.exe

【Microsoft .NET Framework 2.0】(Windows Vista は最初からインストール済み)

"dotnetfx" というフォルダの中

- ① dotnetfx.exe をインストール後
- ② langpack.exe をインストールする

(WindowsInstaller-KB893803-v2-x86.exe と instmsia.exe は通常必要ありません)

NextScreen のインストール

インストールの前に、インターネットへ接続されているかどうかを確認してください。接続できない場合は、Microsoft .NET Framework 2.0（以下 .NET Framework と記載）を CD-ROM からインストールしておいてください。※ Windows Vista は .NET Framework 3.0 が標準でインストールされているため、インターネットへの接続環境は必要ありません。

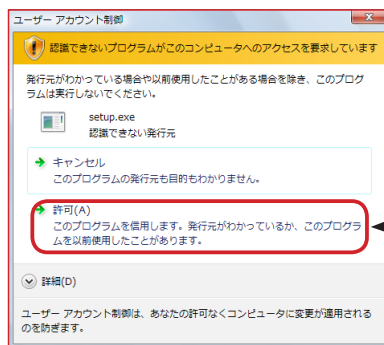
エディタのインストール

- (1) CD-ROM 中の "Setup" というフォルダを開いてください。その中に "Editor" と "Viewer" というフォルダがあります。それぞれ、Editor と Viewer のインストーラが収録されています。エディタをインストールするので、Editor というフォルダを開いてください。（ダウンロード版をご利用の方は NsEditor.zip を解凍後のフォルダを開いてください。）開いたフォルダの中に "setup.exe" と "EditorSetup.msi" というファイルを見つけることができます。



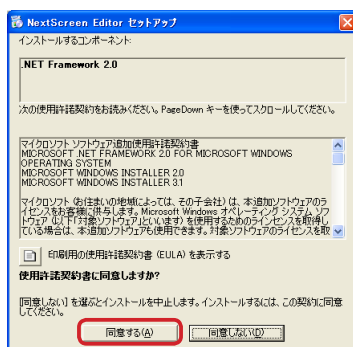
※もし、.exe や .msi という拡張子が見えない場合は、「第2章 初期設定」－「拡張子が見えるようにする」を参考に Windows の設定を行ってください。

- (2) "setup.exe" を実行します。Windows Vista を使用している場合は、「ユーザーアカウント制御」画面が表示されるので、「許可」をクリックします。

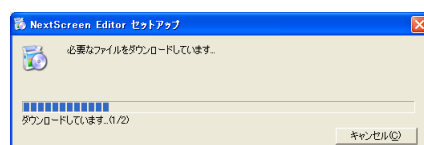


※ Windows XP ではこの画面は表示されません。

- (3) もし、.NET Framework がインストールされていなければ、自動的にインターネットを介してインストーラをダウンロードし、インストールを開始します。画面に従って、.NET Framework をインストールしてください。インストールが完了すると、NextScreen のインストール開始画面が表示されます。

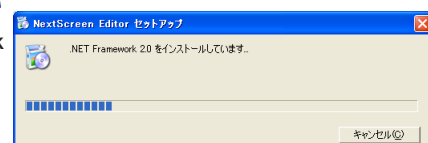


「同意する」をクリック

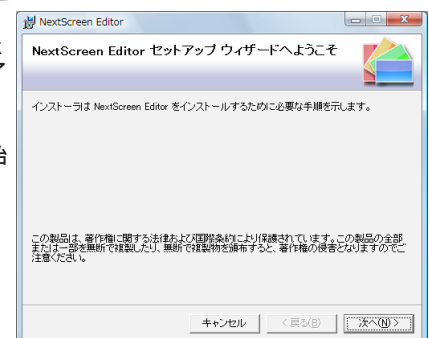


.NET Framework
ダウンロード中

.NET Framework
インストール中

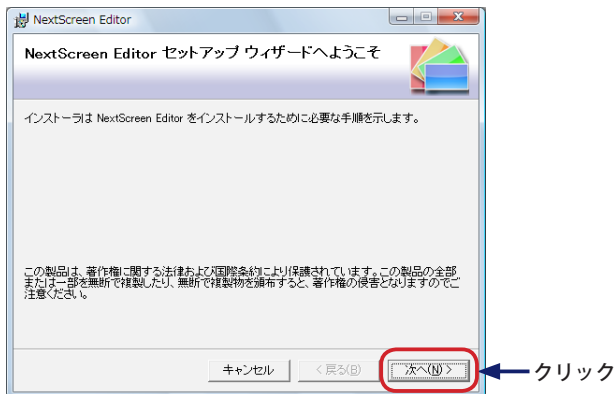


.NET Framework
インストール完了
&
NextScreen
インストール開始

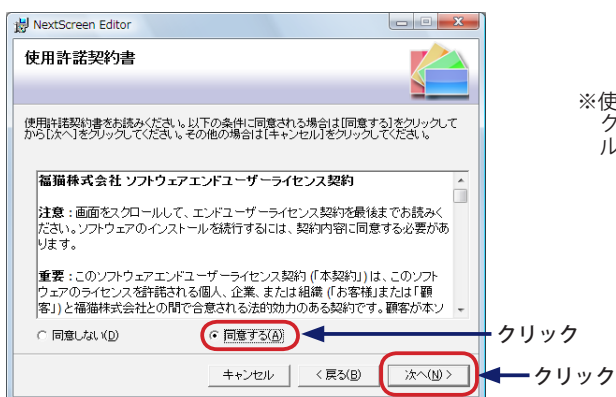


エディタのインストール

(4) 「NextScreen Editor セットアップウィザード」が表示されたら、「次へ」ボタンをクリックします。

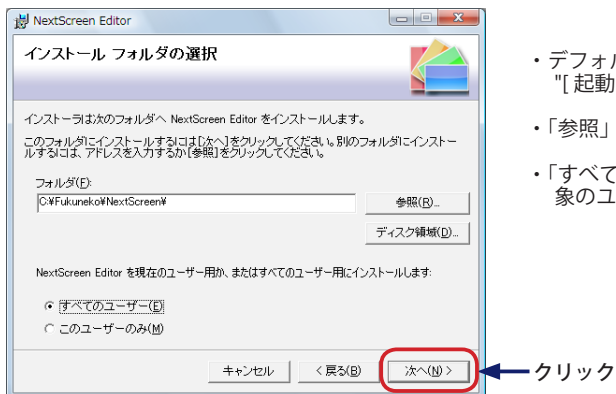


(5) 「使用許諾契約書」が表示されたら、「同意する」ラジオボタンをクリックし、「次へ」ボタンをクリックします。



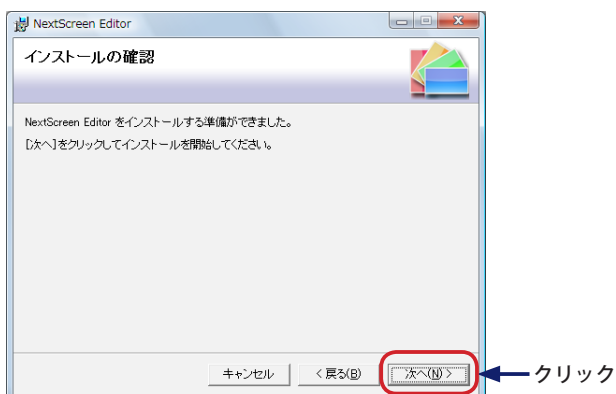
※使用許諾契約書を読んで同意できない場合は、「同意する」をクリックしないでください。「次へ」ボタンをクリックすると、インストールを終了します。(NextScreen を使用することはできなくなります。)

(6) 「インストールフォルダの選択」が表示されたら、フォルダを確認し「次へ」ボタンをクリックします。



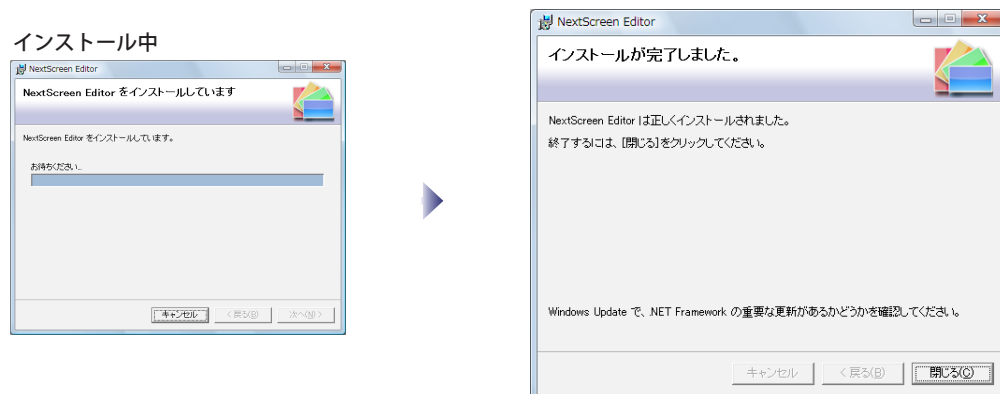
- ・デフォルトのインストール先は "[起動ドライブ (通常は C:)]\Fukuneko\NextScreen" です。
- ・「参照」ボタンでインストール先を変更することが可能です。
- ・「すべてのユーザー」と「このユーザーのみ」は、ショートカットを作成する対象のユーザーです。

(7) 「インストールの確認」が表示されたら「次へ」ボタンをクリックしてください。

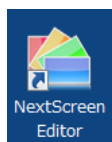


エディタのインストール

- (8) 「NextScreen Editor をインストールしています」が表示され、しばらくすると「インストールが完了しました」が表示されます。「閉じる」をクリックしてください。エディタのインストールは完了です。



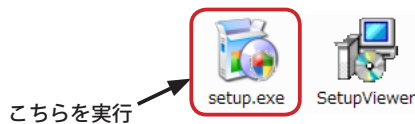
インストールが完了すると、デスクトップに "NextScreen Editor" というアイコンが作成されます。「スタート」ボタンのメニューは「すべてのプログラム」－「Fukuneko」－「NextScreen」－「NextScreen Editor」に登録されます。



ビューワのインストール

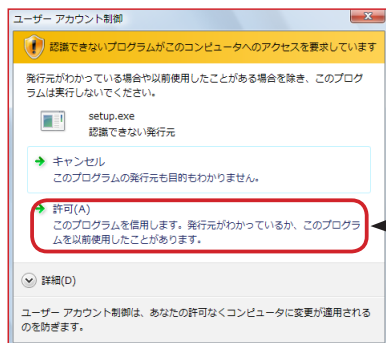
ビューワはエディタと同じ PC にインストールすることも別の PC にインストールすることも可能です。利用形態によりインストールする PC を選択してください。

- (1) CD-ROM 中の "Setup" というフォルダを開いてください。その中に "Editor" と "Viewer" というフォルダがあります。それぞれ、Editor と Viewer のインストーラが収録されています。ビューワをインストールするので、Viewer というフォルダを開いてください。(ダウンロード版をご利用の方は NsViewer.zip を解凍後のフォルダを開いてください。) 開いたフォルダの中に "setup.exe" と "ViewerSetup.msi" というファイルを見つけることができます。



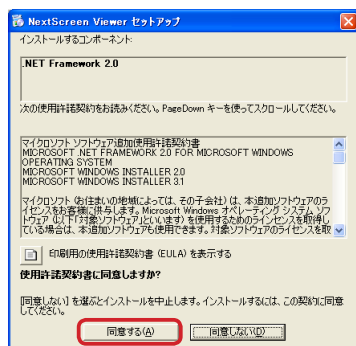
※もし、.exe や .msi という拡張子が見えない場合は、「第2章 初期設定」－「拡張子を見えるようにする」を参考に Windows の設定を行ってください。

- (2) "setup.exe" を実行します。Windows Vista を使用している場合は、「ユーザーアカウント制御」画面が表示されるので、「許可」をクリックします。

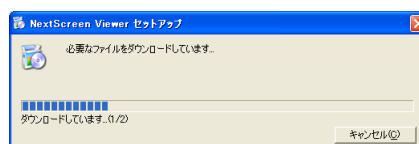


※ Windows XP ではこの画面は表示されません。

- (3) もし、.NET Framework がインストールされていなければ、自動的にインターネットを介してインストーラをダウンロードし、インストールを開始します。画面に従って、.NET Framework をインストールしてください。インストールが完了すると、NextScreen のインストール開始画面が表示されます。

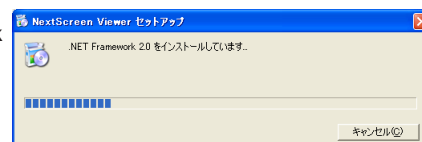


「同意する」をクリック

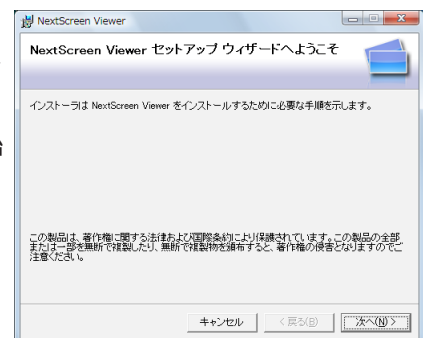


.NET Framework
ダウンロード中

.NET Framework
インストール中

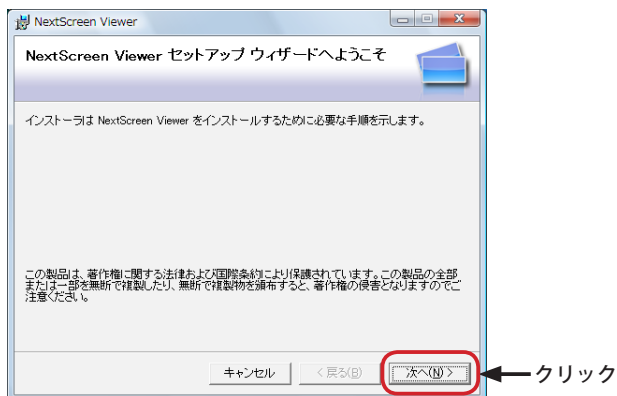


.NET Framework
インストール完了
&
NextScreen
インストール開始

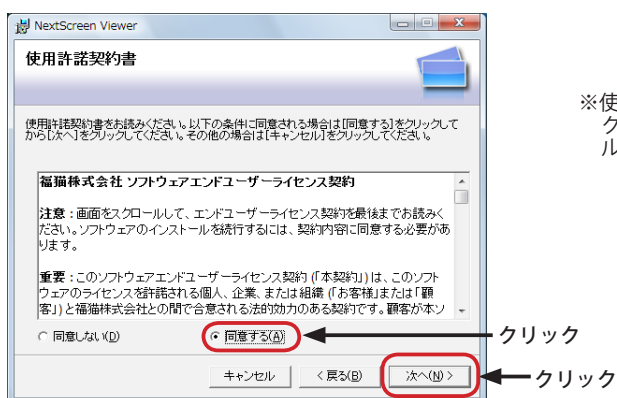


ビューワのインストール

(4) 「NextScreen Viewer セットアップ ウィザード」が表示されたら、「次へ」ボタンをクリックします。

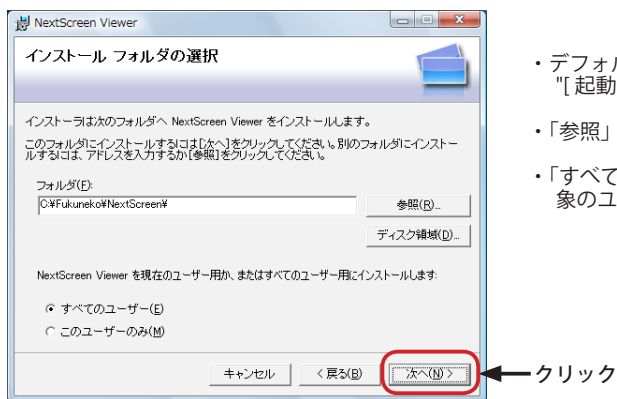


(5) 「使用許諾契約書」が表示されたら、「同意する」ラジオボタンをクリックし、「次へ」ボタンをクリックします。



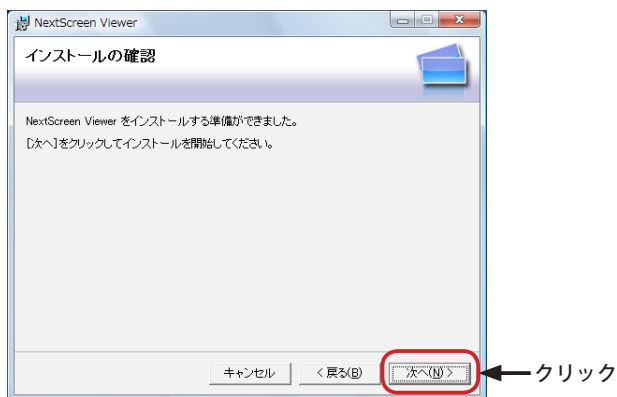
※使用許諾契約書を読んで同意できない場合は、「同意する」をクリックしないでください。「次へ」ボタンをクリックすると、インストールを終了します。(NextScreen を使用することはできなくなります。)

(6) 「インストールフォルダの選択」が表示されたら、フォルダを確認し「次へ」ボタンをクリックします。



- ・デフォルトのインストール先は "[起動ドライブ (通常は C:)]\Fukuneko\NextScreen" です。
- ・「参照」ボタンでインストール先を変更することが可能です。
- ・「すべてのユーザー」と「このユーザーのみ」は、ショートカットを作成する対象のユーザーです。

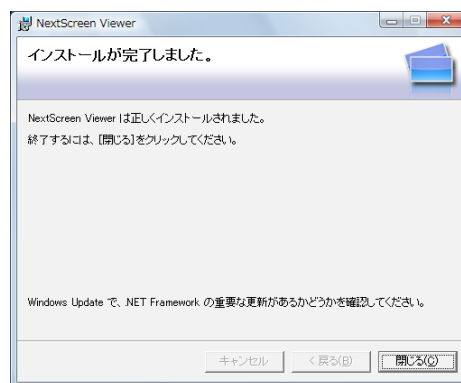
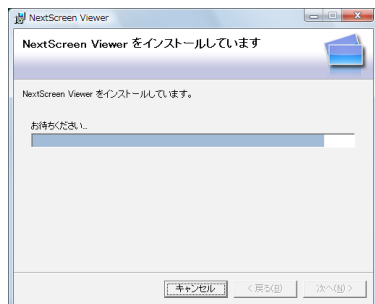
(7) 「インストールの確認」が表示されたら「次へ」ボタンをクリックしてください。



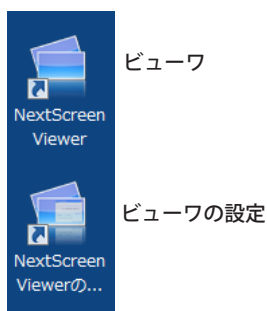
ビューワのインストール

(8) 「NextScreen Viewer をインストールしています」が表示され、しばらくすると「インストールが完了しました」が表示されます。「閉じる」をクリックしてください。エディタのインストールは完了です。

インストール中



インストールが完了すると、デスクトップに "NextScreen Viewer" と "NextScreen Viewer の設定" というショートカットアイコンが作成されます。「スタート」ボタンのメニューは「すべてのプログラム」－「Fukuneko」－「NextScreen」－「NextScreen Viewer」に登録されます。

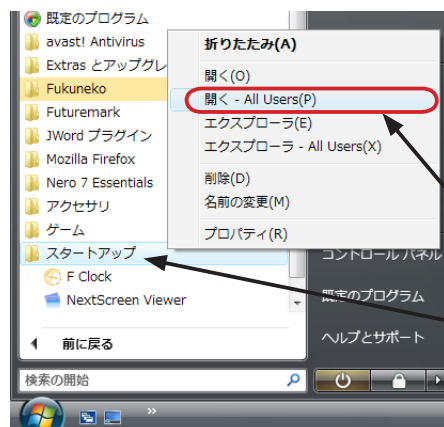


Viewer を自動起動させたくない場合

ビューワのインストーラは、Windows へログオン時にビューワを自動起動させるために、「スタートアップ」へショートカットアイコンを登録します。ビューワを自動起動させたくない場合は「スタートアップ」からショートカットアイコンを削除してください。

デフォルトでインストールした場合は、「スタートボタン」から「すべてプログラム」－「スタートアップ」を右クリックして、コンテキストメニューから「開く - All Users」を選んでください。

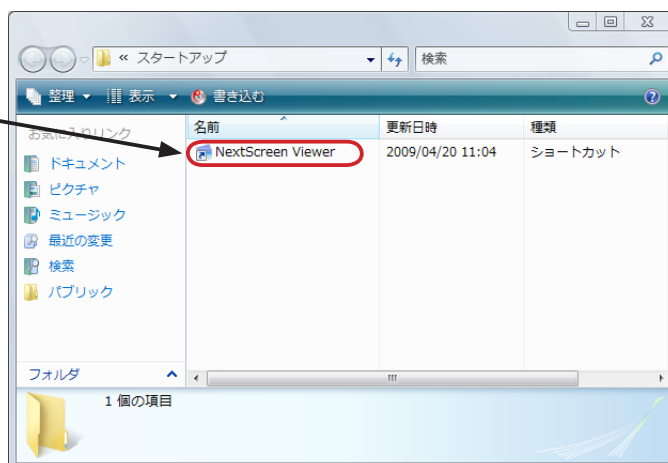
その後開いたフォルダから "NextScreen Viewer" のショートカットアイコンを削除してください。



削除

② 選択

① 右クリック

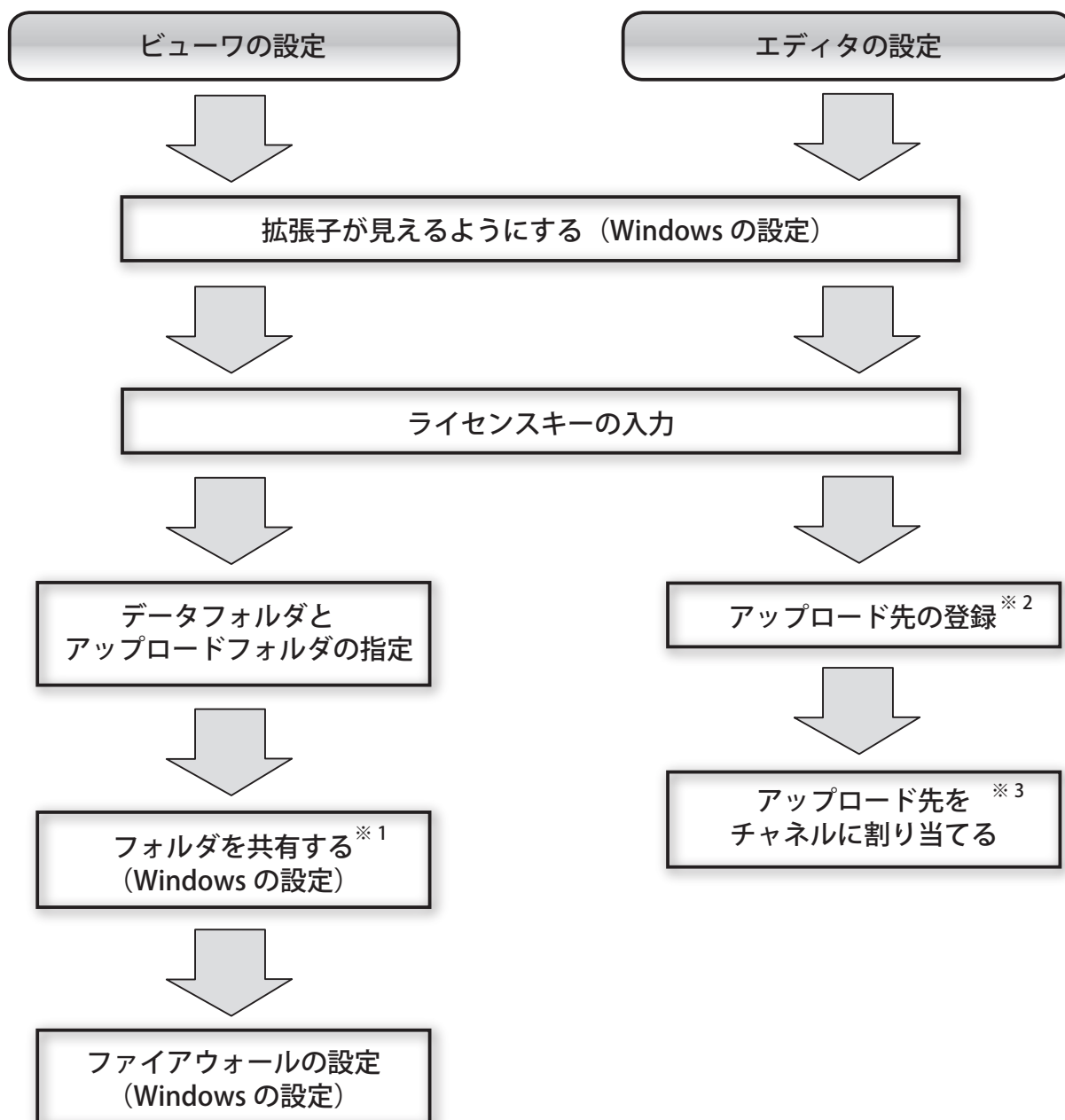


第 2 章 初期設定

第 2 章 初期設定

初期設定について

NextScreen を実際に使用するためには、以下の設定をする必要があります。



※ 1 ビューワをエディタと別の P C で動作させ、リモートでアップロードする場合に必要になります。

※ 2 ビューワをエディタと同じ P C で動作させる場合は必要ありません。

※ 3 MultiChannel Edition をご利用の場合に必要になります。

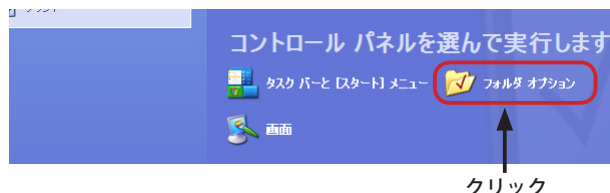
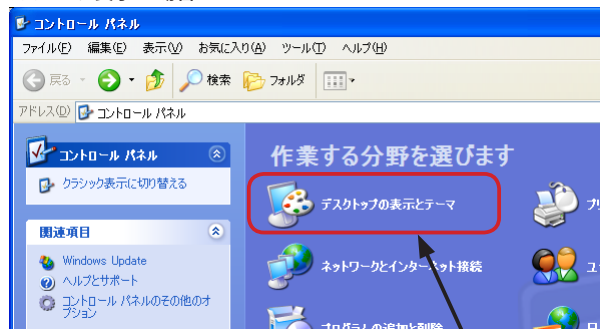
拡張子が見えるようにする（ビューワ、エディタ共通）

Windows の初期設定では、ファイルの種類を表す拡張子が見えないようになっています。NextScreen を利用するにあたって、ファイルの拡張子が見えるように Windows を設定しておくことを推奨します。

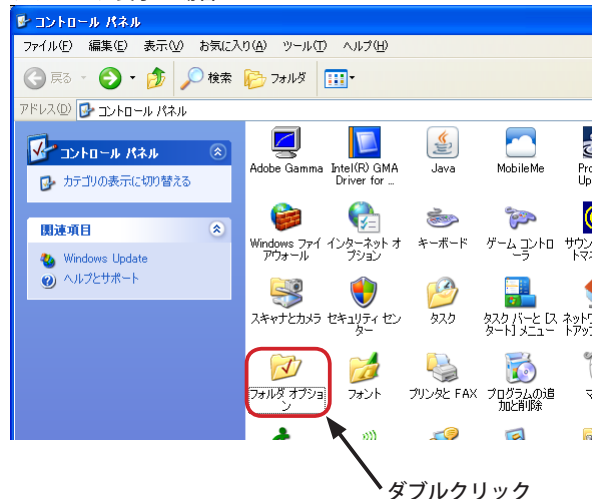
Windows XP の場合

- (1) 「コントロールパネル」を開き、(カテゴリ表示の場合は「デスクトップの表示とテーマ」をクリックしてから)「フォルダオプション」をクリック（ダブルクリック）します。

カテゴリ表示の場合

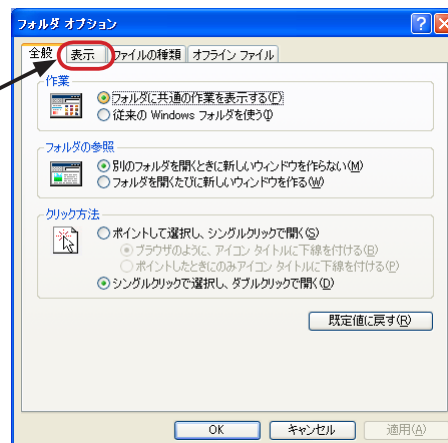


クラシック表示の場合



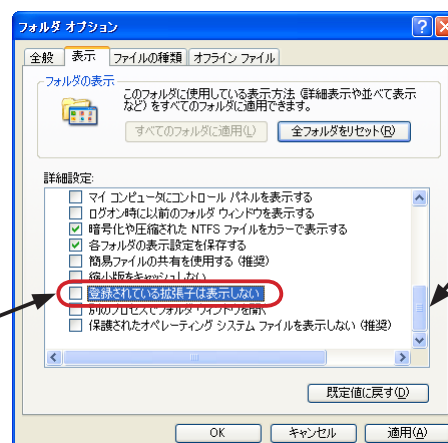
- (2) 「フォルダオプション」タブ「表示」をクリックします。

クリック



- (3) 「詳細設定」を一番下までスクロールさせ、「登録されている拡張子は表示しない」のチェックをはずします。最後にOKボタンをクリックして完了です。

チェックをはずす



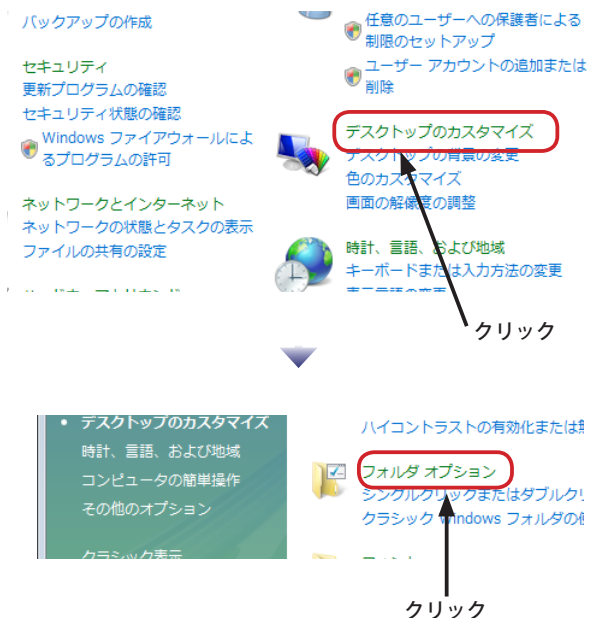
一番下へスクロール

拡張子が見えるようにする（ビューワ、エディタ共通）

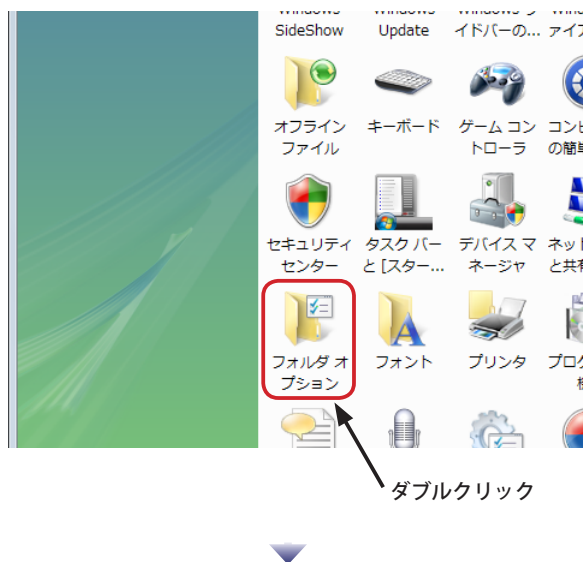
Windows Vista の場合

- (1) 「コントロール パネル」を開き、（コントロールパネルホームからは「デスクトップのカスタマイズ」をクリックしてから）「フォルダオプション」をクリック（ダブルクリック）します。

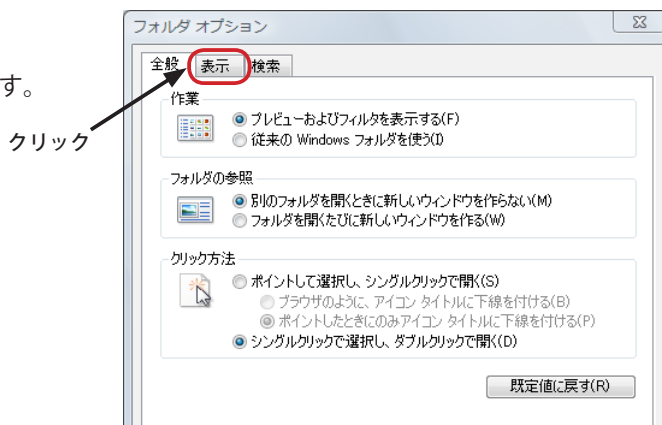
コントロールパネル ホームの場合



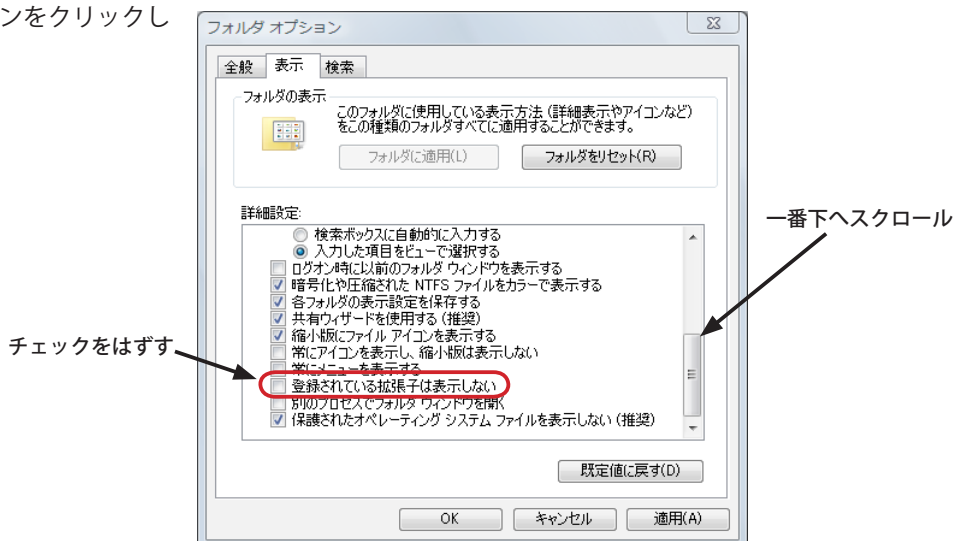
クラシック表示の場合



- (2) 「フォルダオプション」タブ「表示」をクリックします。



- (3) 「詳細設定」を一番下までスクロールさせ、「登録されている拡張子は表示しない」のチェックをはずします。最後にOKボタンをクリックして完了です。

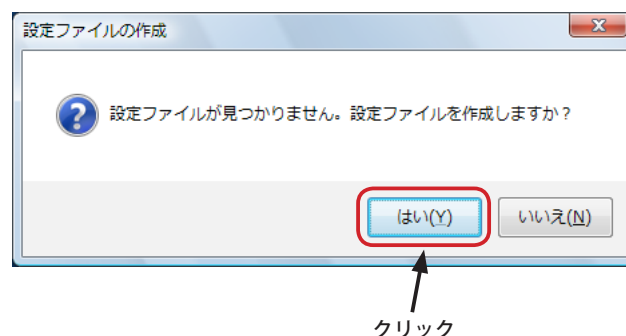
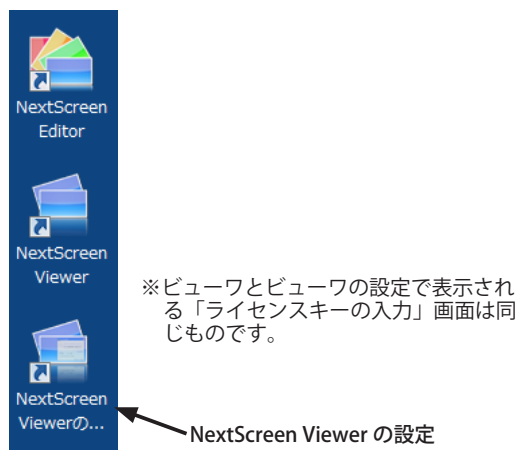


ライセンスキーの入力（ビューワ、エディタ共通）

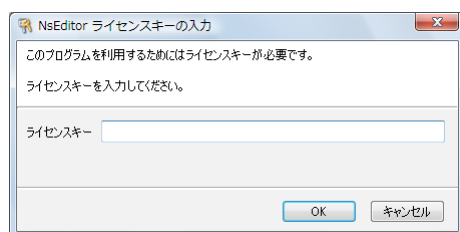
NextScreen のビューワ、ビューワの設定、エディタを最初に起動するとライセンスキーの入力を促す画面が表示されます。正しいライセンスキーを入力すると NextScreen の画面が表示されます。

ライセンスキーはビューワとエディタで異なりますので、それぞれに入力が必要です。

- (1) デスクトップまたは、スタートボタンのメニューのアイコン "NextScreen Editor" または "NextScreen Viewer の設定" をダブルクリック（設定によってはクリック）して起動します。最初に起動したときは「設定ファイルの作成」が表示されますので、「はい」をクリックします。

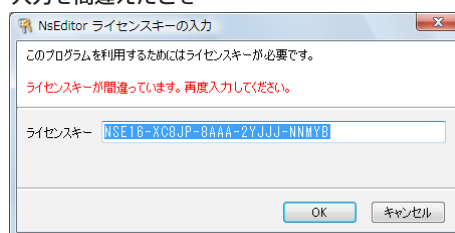


- (2) 「ライセンスキーの入力」画面が表示されます。正しいライセンスキーを入力し、「OK」ボタンをクリックしてください。入力したライセンスキーが正しくない場合は、「ライセンスキーが間違っています。再度入力してください。」と表示されますので、もう一度入力してください。正しいライセンスキーが入力されると、NextScreen が起動します。一度正しいライセンスキーが入力されると、次に起動するときは「ライセンスキーの入力」画面は表示されません。



※ビューワはウィンドウタイトルが「NextScreen Viewer ライセンスキーの入力」になります。

入力を間違えたとき



ビューワのライセンスキー例（実際には使用できません）

NSV16-WBRNW-BTE84-73J62-C7QYP

↑
NSV から始まる 2桁の数字 5桁の英数字

エディタのライセンスキー例（実際には使用できません）

NSE16-GAN7X-CPWBM-A9UCA-8KQJD

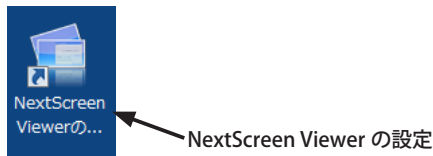
↑
NSE から始まる 2桁の数字 5桁の英数字

※試用版のライセンスキーは NSVTR, NSETR から始まります。


データフォルダとアップロードフォルダの指定（ビューワ）

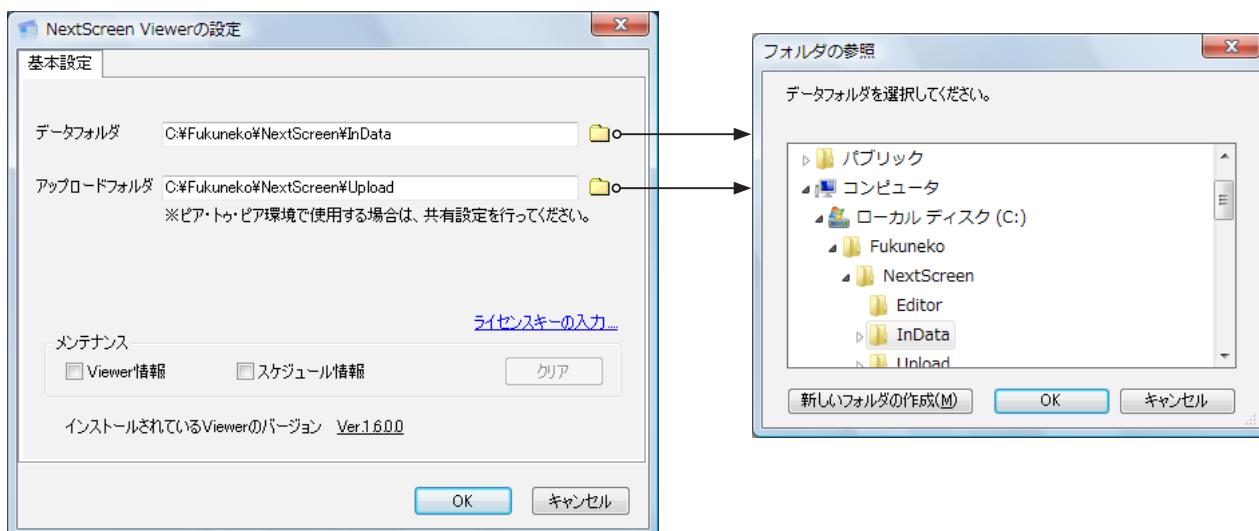
NextScreen のビューワを使用する前に、データフォルダとアップロードフォルダを指定する必要があります。通常はデフォルト値で問題ありませんが、必要に応じて希望のフォルダを指定できます。

- (1) デスクトップまたは、スタートボタンのメニューのアイコン "NextScreen Viewer の設定" をダブルクリック（設定によってはクリック）して立ち上げます。



NextScreen Viewer の設定

- (2) 「NextScreen Viewer の設定」画面のデータフォルダ、およびアップロードフォルダを確認します。変更する必要がある場合は、フォルダへのフルパスを入力するか、フォルダアイコン（) をクリックして表示される「フォルダの参照」でフォルダを選択してください。フルパスを入力するときは、そのフォルダが存在するかどうかを確認してから入力してください。
データフォルダとアップロードフォルダは別のフォルダを指定してください。



- (3) 「OK」 ボタンをクリックすると設定は完了です。

ビューワとエディタを別の PC で動作させる場合は、アップロードフォルダの場所をメモしておくことをお奨めします。

※データフォルダ：NextScreen で必要な様々なデータが格納されます。ビューワとエディタを同一 PC で動作させる場合はビューワとエディタは同じデータフォルダを指定する必要があります。

※アップロードフォルダ：別の PC で動作するエディタがデータをアップロードするときに使用します。ビューワとエディタを別 PC で動作させ、リモートでアップロードする場合は、ここで指定したフォルダに対してネットワークの「共有」設定をする必要があります。

フォルダの共有（ビューワ）

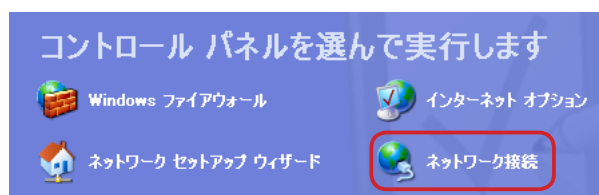
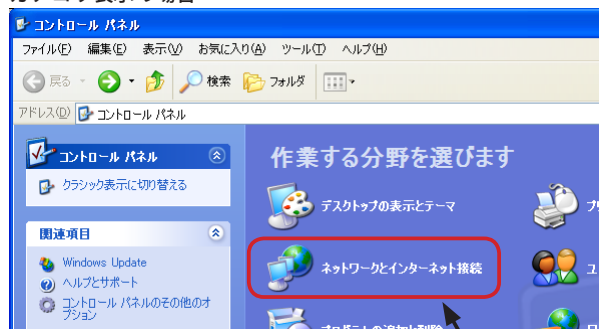
ビューワとエディタを別のPCで動作させ、リモートからデータをアップロードする使い方をすることは、ビューワが動作するPCでフォルダを共有する必要があります。

※ビューワとエディタを同じPCで動作させる場合は共有の設定の必要はありません。

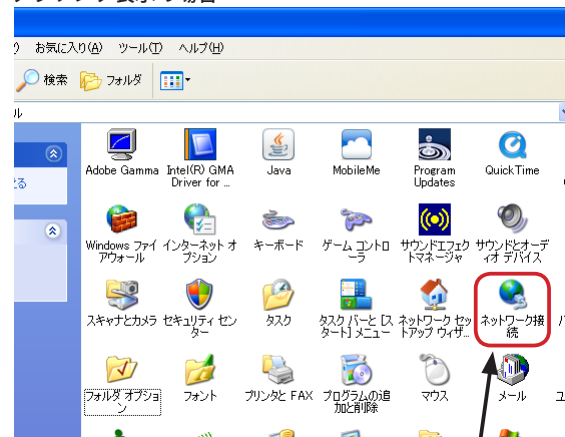
Windows XP の場合

- (1) 「コントロールパネル」を開き、(カテゴリ表示の場合は「ネットワークとインターネット接続」をクリックしてから)「ネットワーク接続」をクリック（ダブルクリック）します。

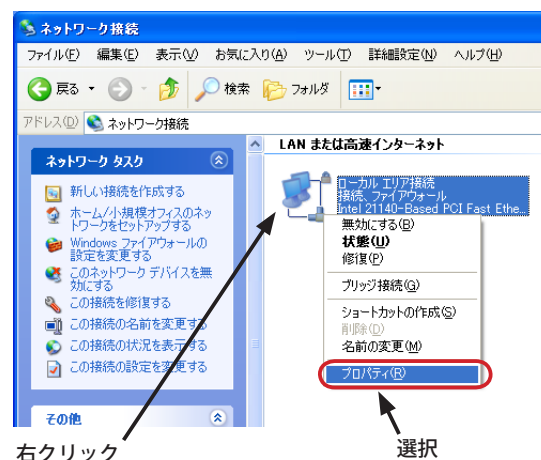
カテゴリ表示の場合



クラシック表示の場合

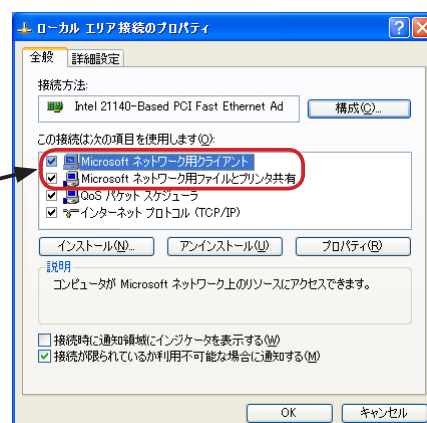


- (2) 表示されているネットワーク接続（通常は「ローカルエリア接続」）を右クリックして表示されるコンテキストメニューの「プロパティ」を選びます。



- (3) 「（ローカルエリア）接続のプロパティ」画面で、「Microsoft ネットワーククライアント」と「Microsoft ネットワーク用ファイルとプリンタ共有」にチェックが入っていることを確認します。もし、チェックが入っていなければ両方にチェックを入れ、「OK」ボタンをクリックします。

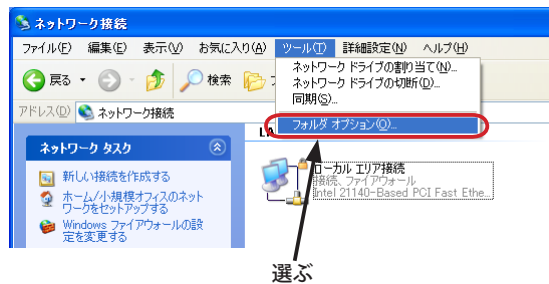
チェックを入れる



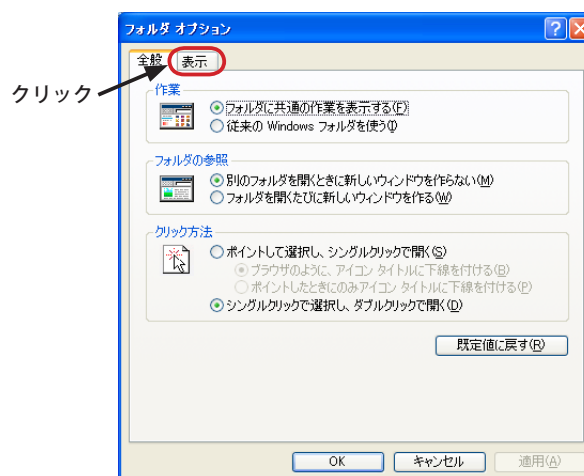
フォルダの共有（ビューワ）

Windows XP の場合

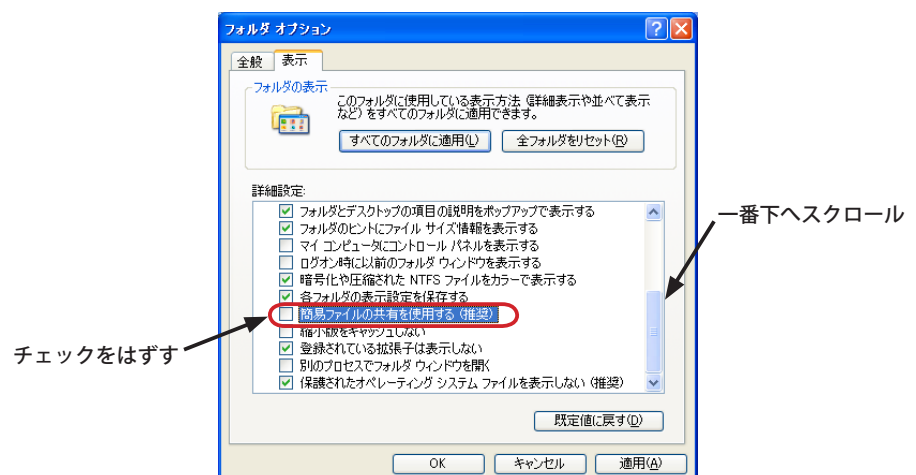
(4) 「ネットワーク接続」の画面（エクスプローラでも同じ）で、メニューの「ツール」－「フォルダオプション」を選びます。



(5) 「フォルダオプション」が開いたら、タブの「表示」をクリックします。



(6) 「詳細設定」を一番下までスクロールし、「簡易ファイルの共有を使用する（推奨）」のチェックをはずします。「OK」ボタンをクリックし、画面を閉じます。

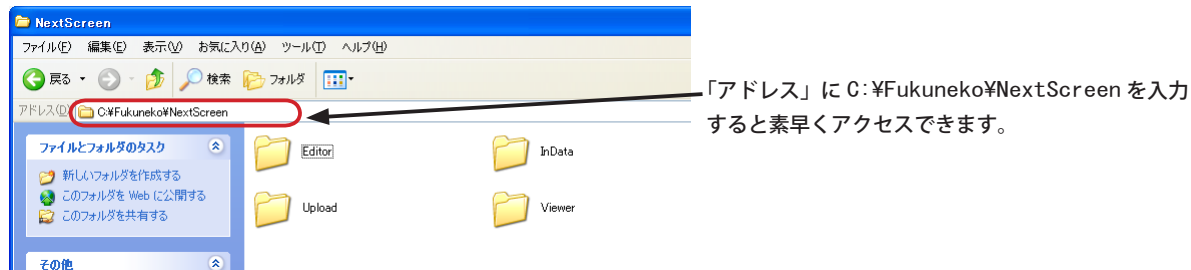


フォルダの共有（ビューワ）

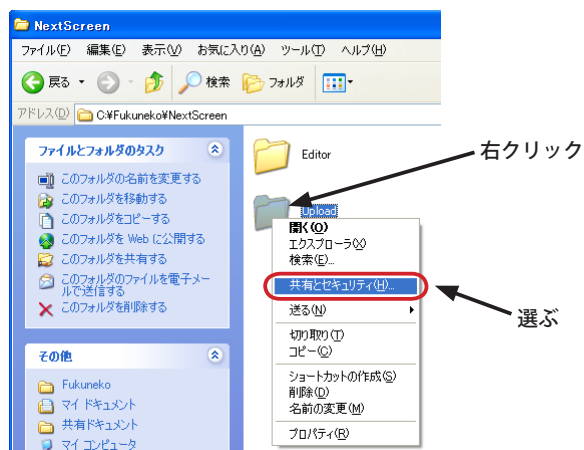
Windows XP の場合

- (7) 「マイ コンピュータ」からビューワの設定で設定した「アップロードフォルダ」の一つ上のフォルダを開きます。アップロードフォルダが"C:\¥Fukuneko¥NextScreen¥Upload"の場合、一つ上のフォルダは、"C:\¥Fukuneko¥NextScreen"になります。

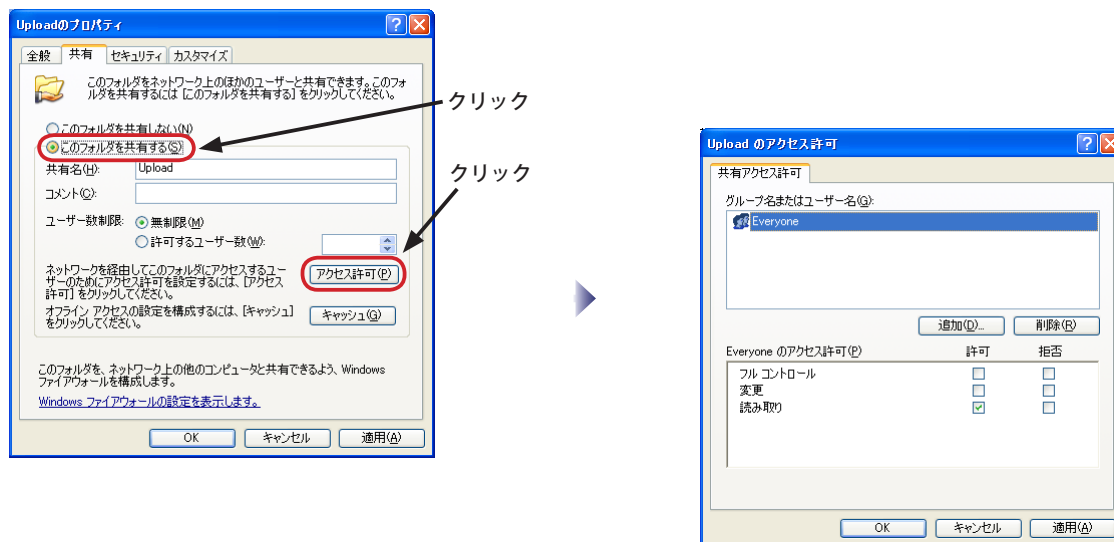
一つ上のフォルダを開いた状態



- (8) アップロードフォルダ（この画面の例では "Upload"）を右クリックして表示されるコンテキストメニューの「共有とセキュリティ」を選びます。



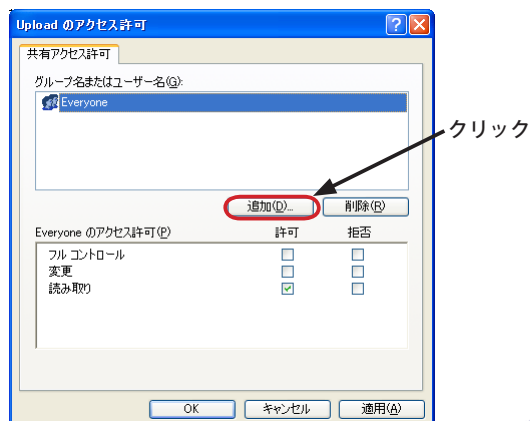
- (9) 表示されるフォルダのプロパティで「フォルダを共有する」をクリックし、次に「アクセス許可」ボタンをクリック



フォルダの共有（ビューワ）

Windows XP の場合

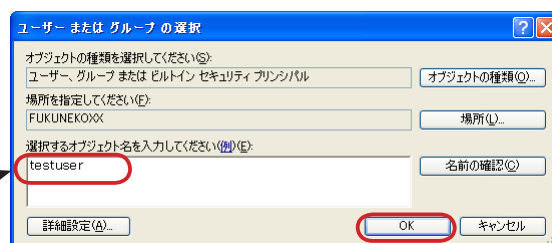
(10)「アクセス許可」画面の追加ボタンをクリックします。



※共有で使用するユーザーにパスワードが設定されていない場合、リモートからの接続ができなくなります。必ずパスワードを設定しておいてください。

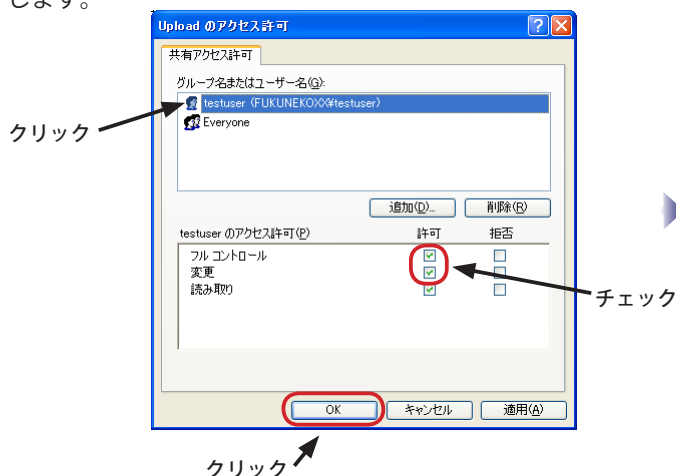
(11)「ユーザーまたはグループの選択」の入力欄に、共有で使用するユーザー名を入力してください。トラブルを避けるために現在ログオンしているユーザー名を使用することをお奨めします。入力したら「OK」ボタンをクリックします。

入力



クリック

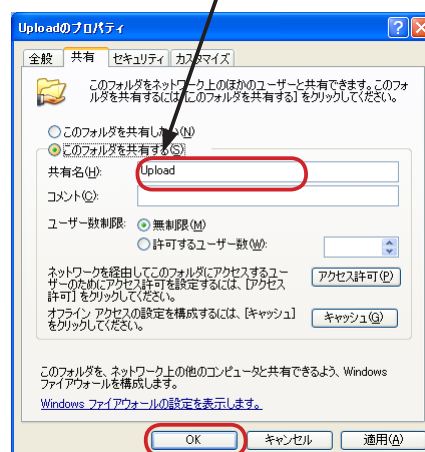
(12)「アクセス許可」にユーザーが追加されますので、そのユーザーを選択（クリック）し、「フルコントロール」と「変更」にチェックを入れてください。そして「OK」ボタンをクリックします。



チェック

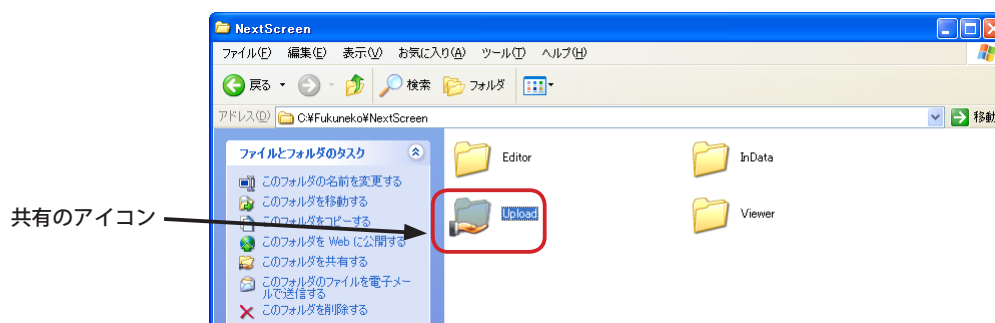
クリック

共有名を確認しておきます。



クリック

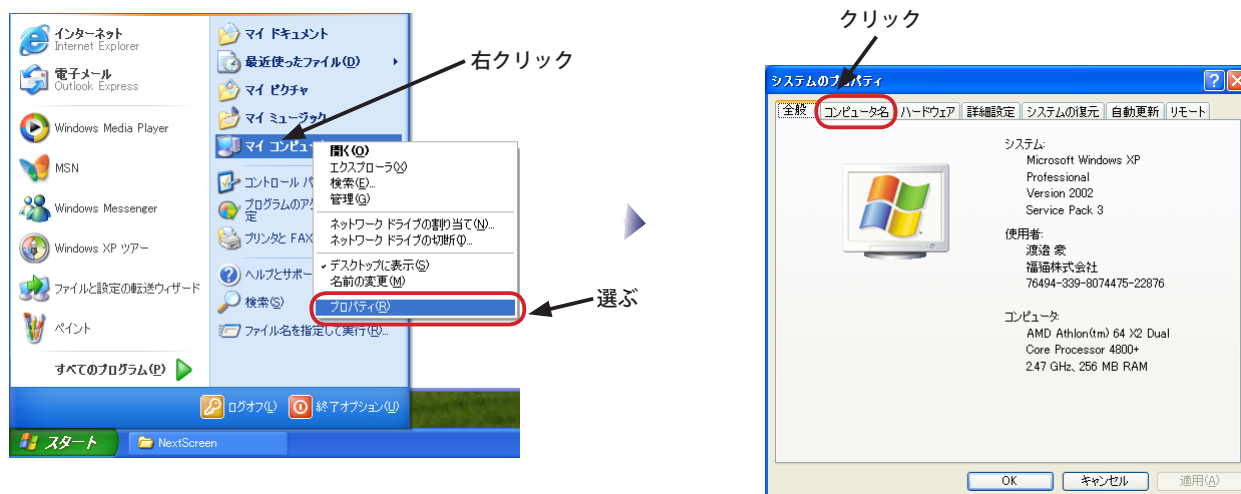
(13)「アップロードフォルダ」が共有のアイコンに変わります。



フォルダの共有（ビューワ）

Windows XP の場合

- (14) ビューワのコンピュータ名を確認します。ここで確認した内容がエディタの設定で必要になります。
 「スタート」 ボタンのメニューの「マイ コンピュータ」を右クリックして表示されるコンテキストメニューの「プロパティ」を選びます。
 「システムのプロパティ」が表示されるので、「コンピュータ名」タブをクリックします。

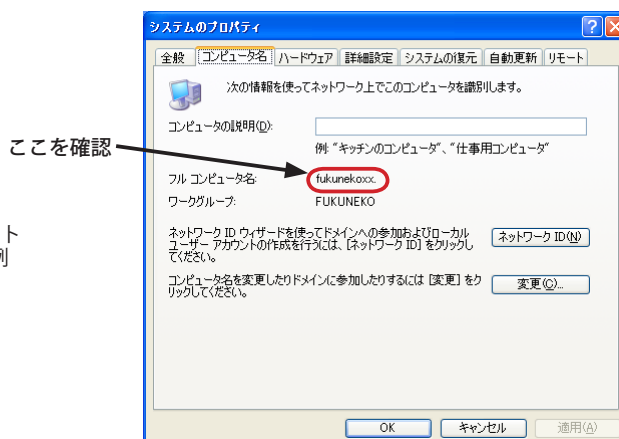


- (15) コンピュータ名の欄でコンピュータ名を確認します。（この例では、"fukunekox" になっています。）

※ Windows では、「¥¥[コンピュータ名]¥¥[共有名]」の形式でネットワーク上の共有フォルダへアクセスすることができます。この例では、次の形式になります。

¥¥fukunekox¥¥Upload

これを UNC と呼びます。

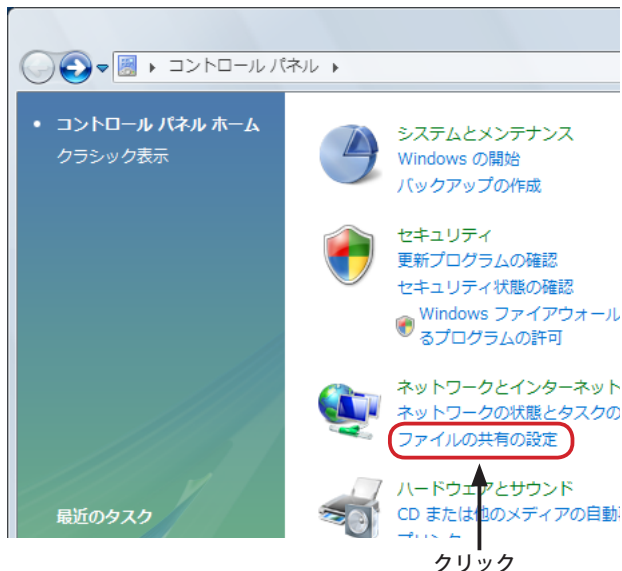


フォルダの共有（ビューワ）

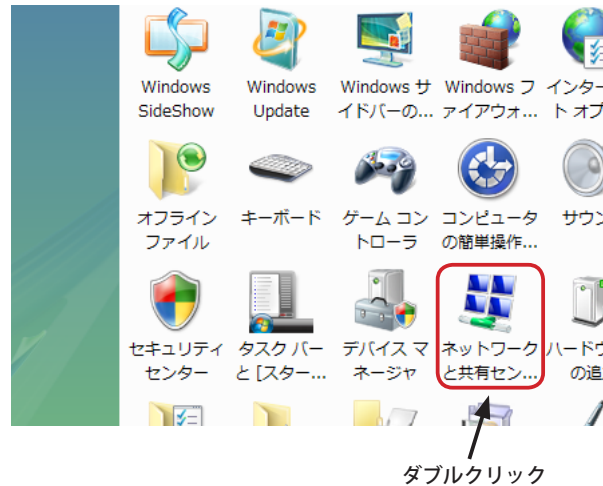
WindowsVista の場合

- (1) 「コントロールパネル」を開き、「ファイル共有の設定」（クラシック表示の場合は「ネットワークと共有センター」）をクリック（ダブルクリック）します。

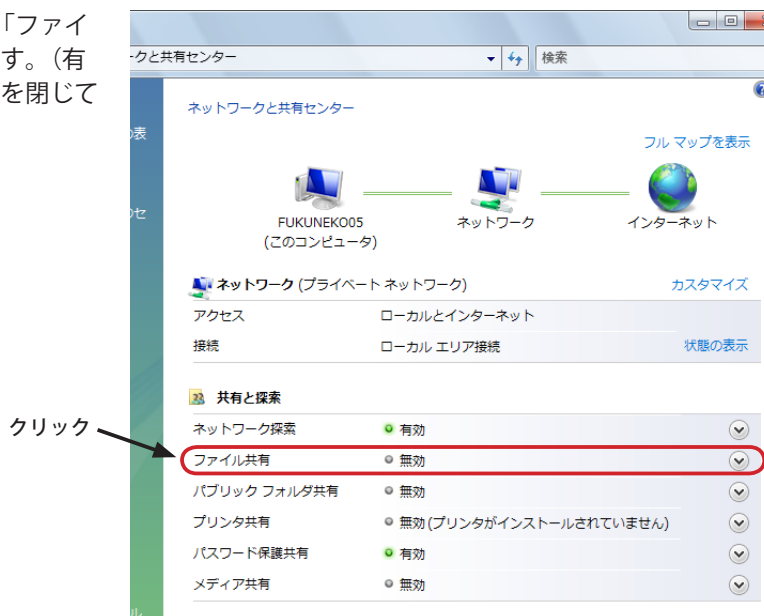
コントロールパネル ホームの場合



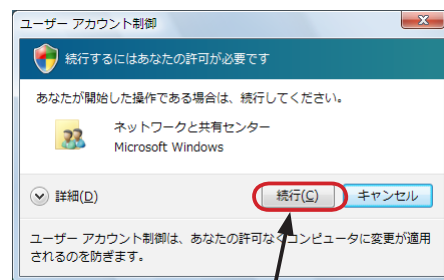
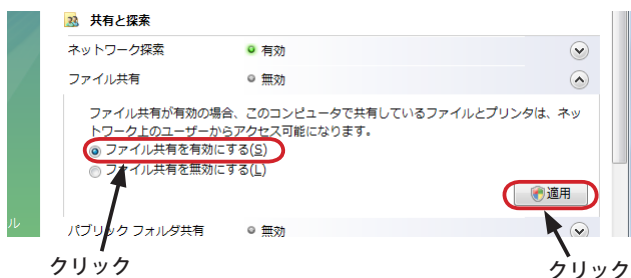
クラシック表示の場合



- (2) 「ネットワークと共有センター」が開きます。「ファイル共有」が無効になっていたら、クリックします。（有効のときはクリックの必要はありません。画面を閉じてください。）



- (3) 「ファイル共有を有効にする」をクリックし、「適用」ボタンをクリックします。「ユーザーアカウント制御」が表示されたら「続行」をクリックします。



フォルダの共有（ビューワ）

Windows Vista の場合

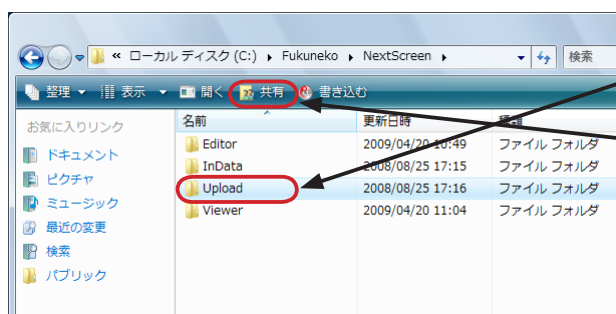
- (4) 「コンピュータ」からビューワの設定で設定した「アップロードフォルダ」の一つ上のフォルダを開きます。アップロードフォルダが "C:\¥Fukuneko¥NextScreen¥Upload" の場合、一つ上のフォルダは、"C:\¥Fukuneko¥NextScreen" になります。

アドレスを入力



C:\¥Fukuneko¥NextScreen を入力すると素早くアクセスできます。

- (5) アップロードフォルダ（この画面の例では "Upload"）をクリックして選択した状態で、「共有」をクリックします。



選ぶ

クリック

- (6) ファイルの共有では現在実行中のユーザー名が表示されます。「アクセス許可のレベル」が「所有者」になっていることを確認してください。共有用に別のユーザーを使用する場合は、追加してください。よろしければ、「共有」ボタンをクリックします。「ユーザーアカウント制御」が表示されるので、「続行」をクリックします。



※共有で使用するユーザーにパスワードが設定されていない場合、リモートからの接続ができなくなります。必ずパスワードを設定しておいてください。

確認

クリック

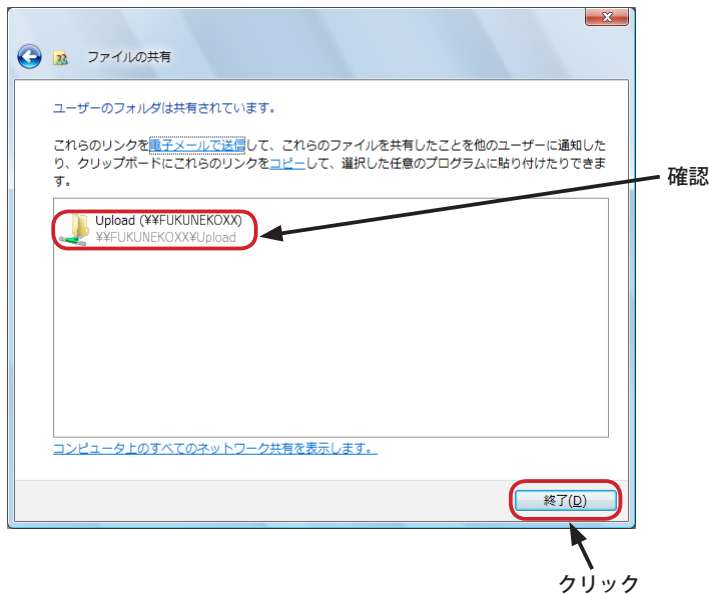


クリック

フォルダの共有（ビューワ）

Windows Vista の場合

(7) フォルダ共有の確認画面が表示されます。ここで、コンピュータ名と共有名を確認できます。エディタの設定で使用するので、情報を控えておいてください。確認後、「終了」ボタンをクリックします。

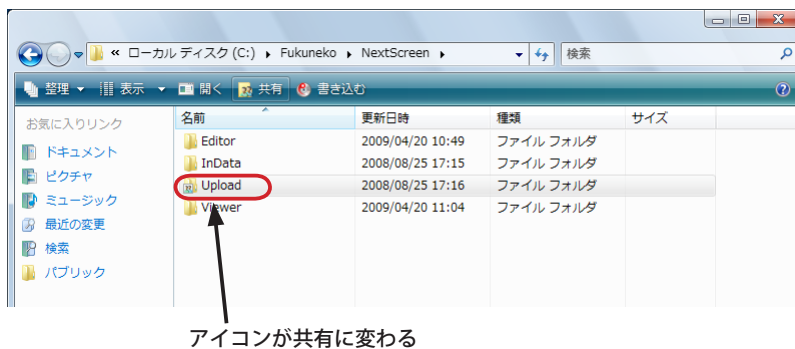


※画面の例に表示されている次の形式を UNC と呼びます。

¥¥FUKUNEK0XX¥Upload

この場合、"FUKUNEK0XX" がコンピュータ名です。
"Upload" が共有名です。

(8) "Upload" フォルダが共有のアイコンに変わります。



ファイアウォールの設定（ビューワ）

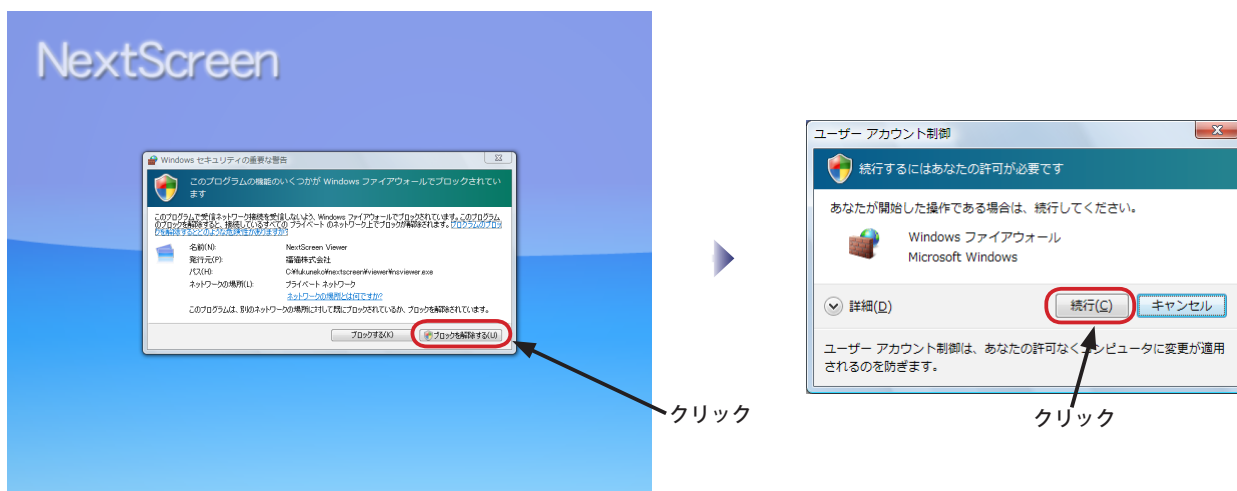
ビューワはアップロードを受け付けるため、独自のサーバーを起動します。Windows のファイアウォールを有効にしていると、アップロードができなくなります。ここでは、簡単なファイアウォールの設定方法を記載します。サードパーティ製のファイアウォールを使用している場合はそのマニュアルに従って設定してください。また、NextScreen は Windows 標準のファイアウォール環境のみ動作確認を行なっています。

Windows Vista の場合

- (1) NextScreen のビューワを起動します。デスクトップまたはスタートボタンからのメニューのアイコンをダブルクリック（クリック）してビューワを起動してください。（名称は NextScreen Viewer です。）

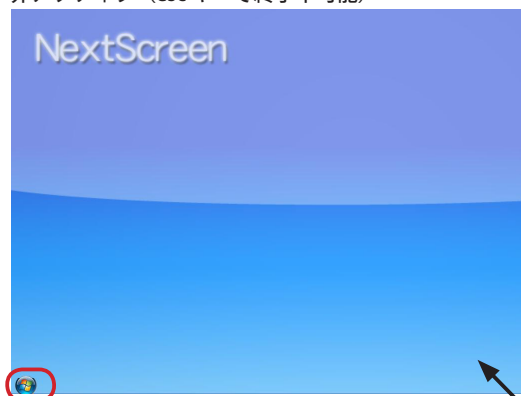


- (2) すぐに「Windows セキュリティの重要な警告」が表示されます。「ブロックを解除する」ボタンをクリックしてください。「ユーザーアカウント制御」が表示されますので、「続行」ボタンをクリックしてください。

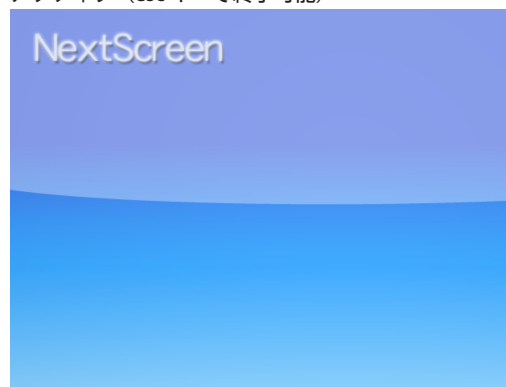


- (3) ビューワを終了させるためには、キーボード左上の「esc」キーを押します。下図左のように左下に Windows ボタンが表示されているときは、ビューワがアクティブになっていないため終了できません。マウスポインタは見えませんが、画面を左クリックしてビューワをアクティブにしてから「esc」キーで終了させてください。

非アクティブ（esc キーで終了不可能）



アクティブ（esc キーで終了可能）



画面をクリック（マウスポインタは見えない）

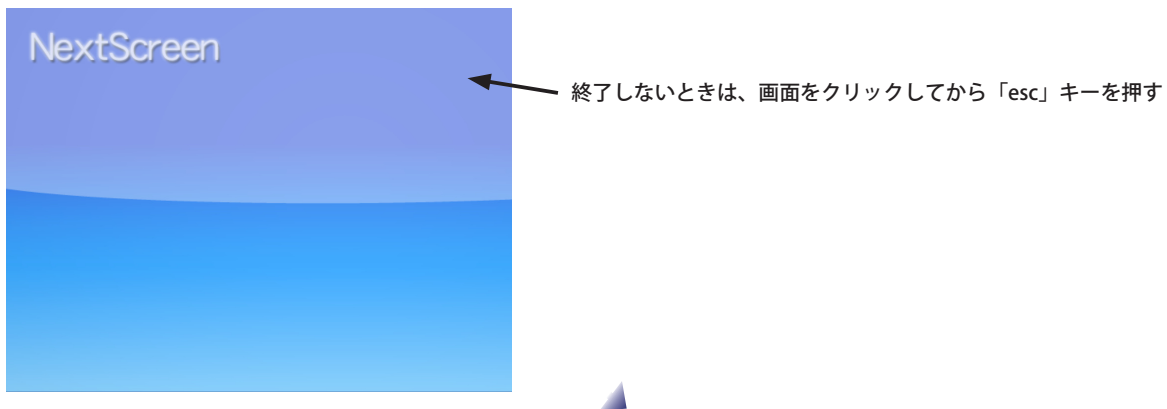
ファイアウォールの設定（ビューワ）

Windows XP の場合

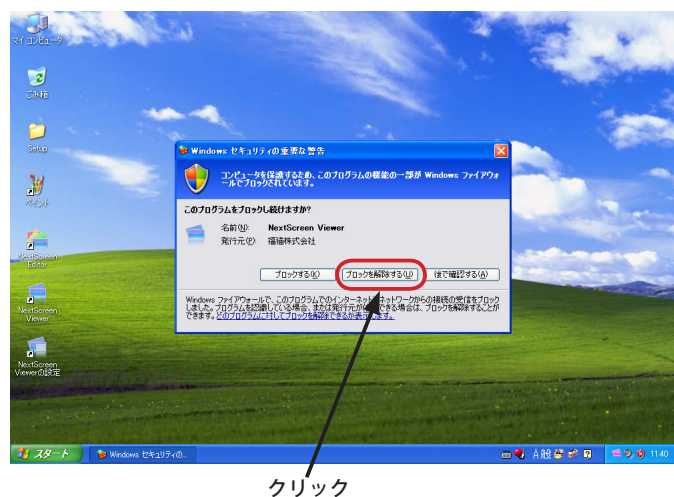
(1)NextScreen のビューワを起動します。デスクトップまたはスタートボタンからのメニューのアイコンをダブルクリック（クリック）してビューワを起動してください。（名称は NextScreen Viewer です。）



(2)NextScreen ビューワの画面（カバースクリーン）が表示されます。マウスポインタは砂時計表示です。キーボード左上の「esc」キーを押して、ビューワを終了させます。ビューワが終了しないときは画面をクリックして、ビューワをアクティブにしてください。その後もう一度「esc」キーを押してください。



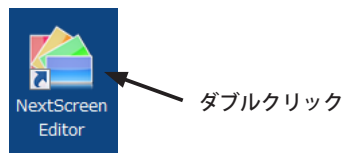
(3)「Windows セキュリティの重要な警告」が画面上に表示されています。「ブロックを解除する」ボタンをクリックしてください



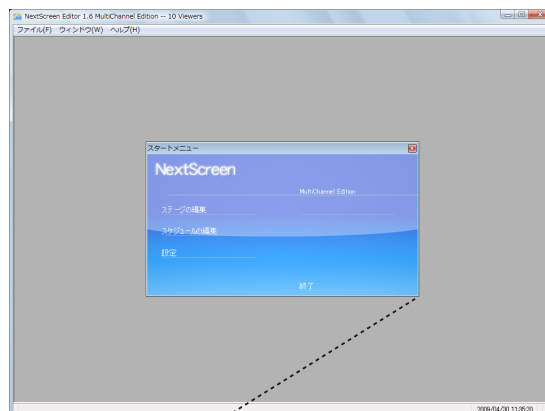
アップロード先の登録（エディタ）

エディタからリモートのビューワへコンテンツ（ステージとスケジュール含む）をアップロードしての運用を行なうためには、エディタにアップロード先としてビューワの情報を登録しておく必要があります。同一 PC でエディタとビューワを運用する場合にはアップロード先の登録をする必要はありません。

- (1)NextScreen のエディタを起動します。デスクトップまたはスタートボタンからのメニューのアイコンをダブルクリック（クリック）してビューワを起動してください。（名称は NextScreen Editor です。）



エディタ起動直後の画面



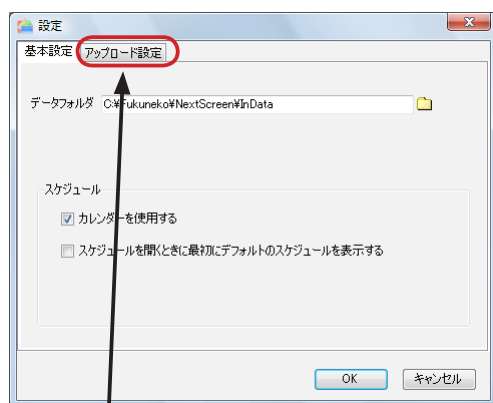
- (2)NextScreen のエディタが起動すると最初に「スタートメニュー」が表示されます。「設定」をクリックしてください。

スタートメニュー



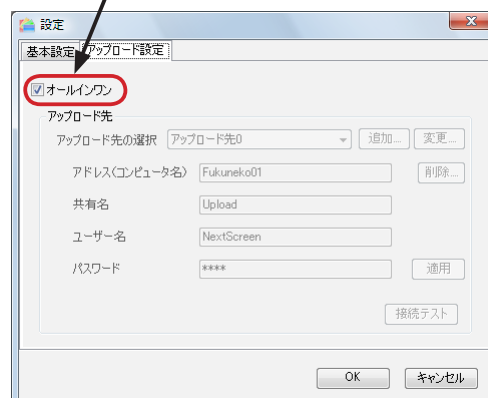
クリック

- (3)「設定」画面が表示されたら、「アップロード設定」のタブをクリックします。
初期状態では「オールインワン」にチェックが入っています。エディタとビューワを同じ PC で動作させる場合は、「オールインワン」にチェックが入った状態にします。エディタとビューワを別の PC で動作させ、リモートでアップロードをする運用を行なう場合は、「オールインワン」のチェックをはずします。



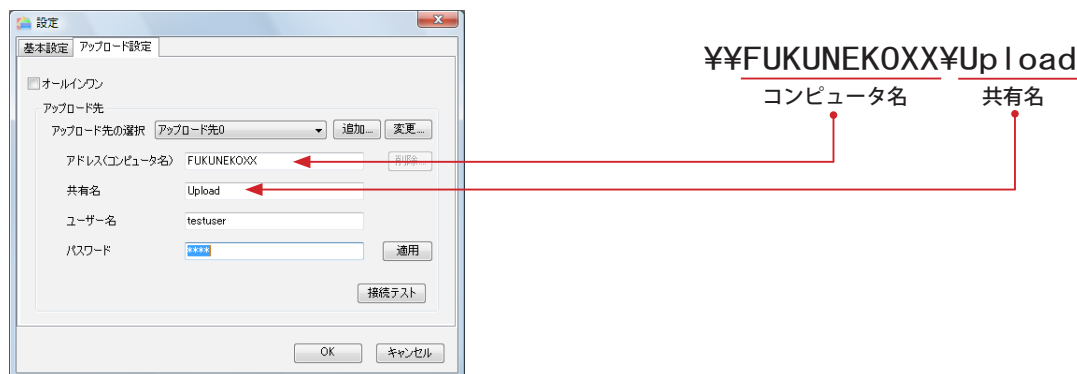
クリック

エディタとビューワを別の PC で動作させるときは、チェックをはずす

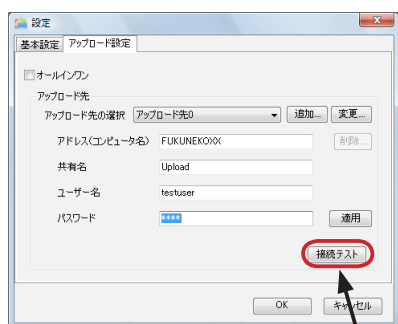


アップロード先の登録（エディタ）

- (4) 「オールインワン」のチェックをはずすと、アップロード先を入力できるようになります。初期状態で、仮の情報が入力済みになっているので、それらを削除してから入力してください。アップロード先は、ビューワの PC で設定した内容になります。下記例は、UNC が "¥¥FUKUNEK0XX¥Up load" の場合です。コンピュータ名の代わりに IP アドレスを入力することもできます。

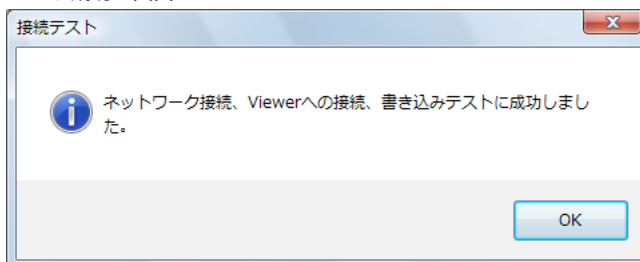


- (5) 入力した後、接続テストを行なう前に、ビューワを起動させておいてください。（ビューワが動作していないと接続テストでエラーになります。）入力した情報に間違いがないことを確認したら、「接続テスト」ボタンをクリックしてください。接続テストが成功すると「テスト成功の画面」が表示されます。テストに失敗した場合は、ネットワークや共有の設定を見直してください。（テストは 40 秒程でタイムアウトしますので、接続に非常に時間がかかる場合も失敗します。）

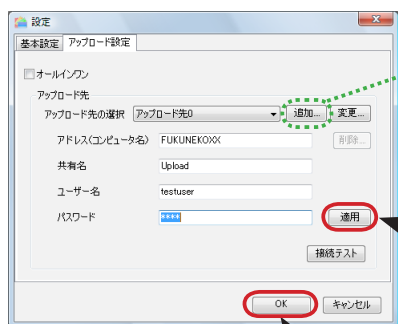


クリック

テスト成功の画面



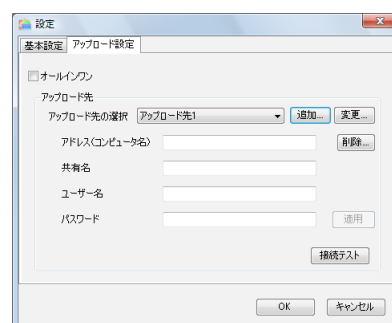
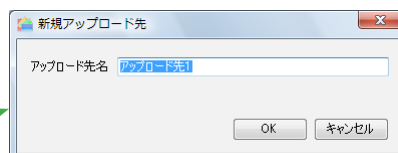
- (6) 接続テストが成功したら、「OK」ボタンをクリックしてください。（アップロード先を追加するときは「適用」をクリックしてください。）



クリック
(追加前に)

クリック

※複数のビューワへアップロードを行なうときは、「追加」ボタンをクリックして、アップロード先を追加してください。



第 3 章 ステージ

第3章 ステージ

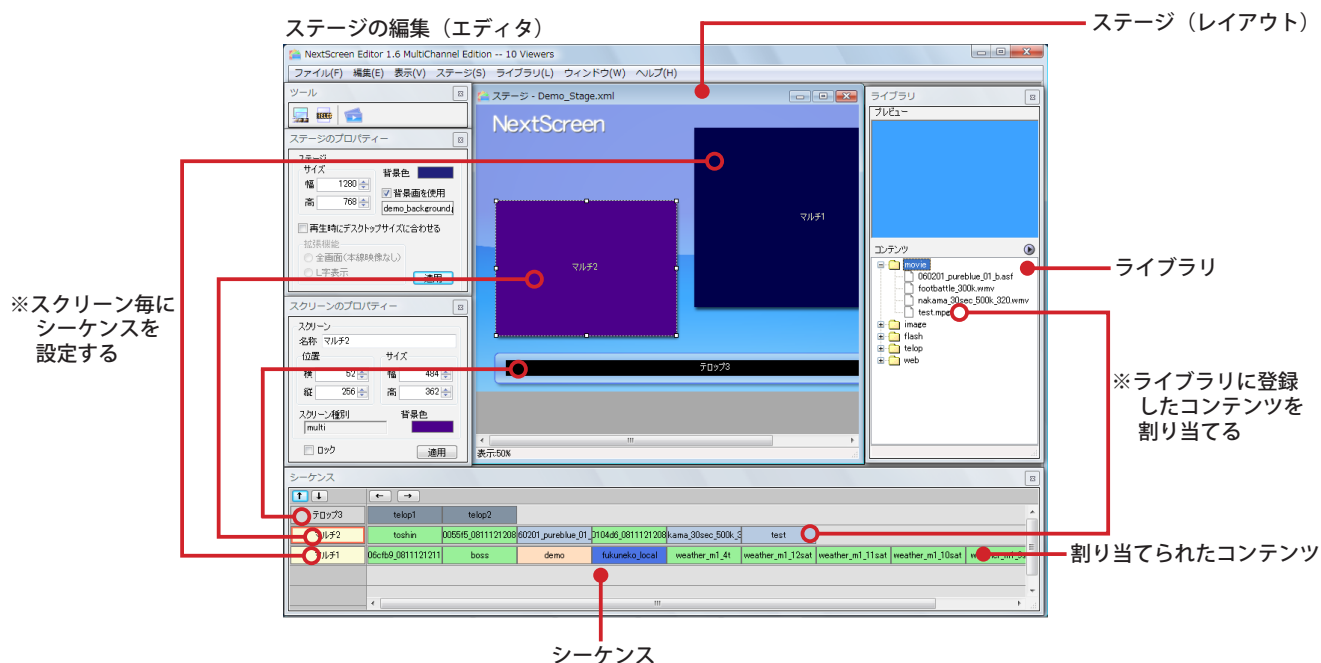
ステージの概要

ステージは、ビューワで表示される画面のことを指します。ステージには背景と「スクリーン」を配置します。スクリーンにはスクロールする文字を割り当てる「テロップスクリーン」と動画、画像、Flash、Web を割り当てる「マルチメディアスクリーン」の2種類があります。

ビューワの表示（ステージ）

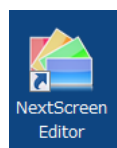


各スクリーンにはコンテンツとその表示する順番を割り当てることができます。この順番を「シーケンス」と呼びます。コンテンツは、「ライブラリ」に登録する必要があります。



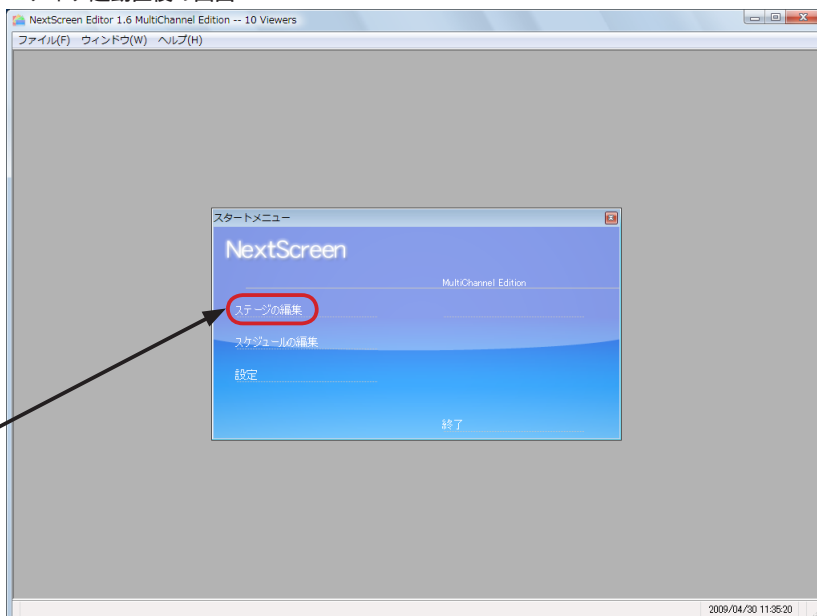
ステージの新規作成

(1) エディタを起動し、最初に表示される「スタートメニュー」の「ステージの編集」をクリックします。

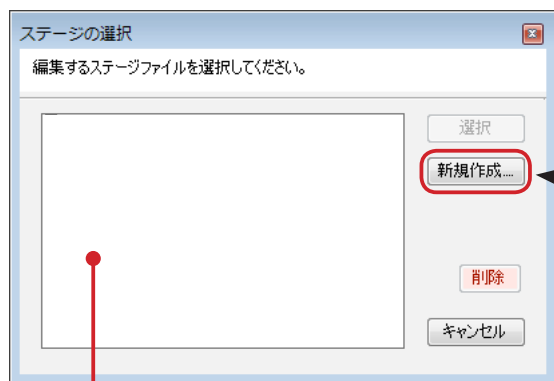


ダブルクリック

エディタ起動直後の画面



(2) 「ステージの選択」が表示されます。ステージを作成後は一覧にステージ名が表示されますが、初期状態では何も表示されていません。「新規作成」ボタンをクリックしてください。

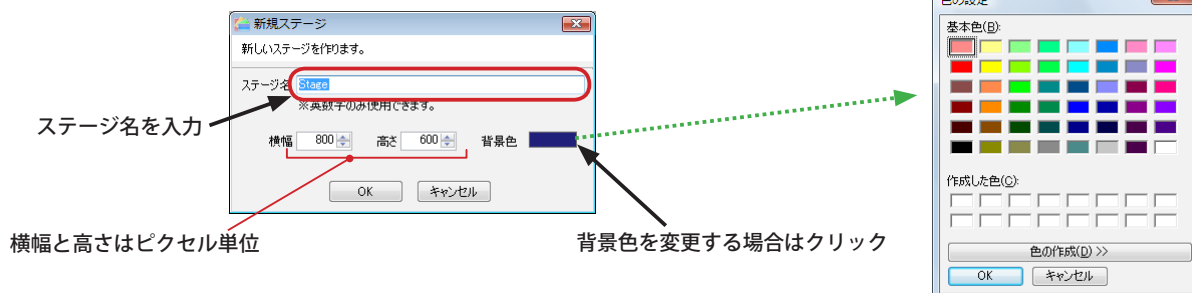


ステージ作成後は一覧表示される

(3) 「新規ステージ」が表示されます。作成するステージ名を入力してください。ステージ名に使用できるのは英数字のみです。また、必要に応じてステージのサイズ（横幅と高さ）と背景色を変更します。ステージのサイズと背景色はステージの編集画面でも随時変更可能です。

「OK」ボタンをクリックすれば、ステージが作成されます。

背景色をクリックすると表示される画面



ステージ名を入力

横幅と高さはピクセル単位

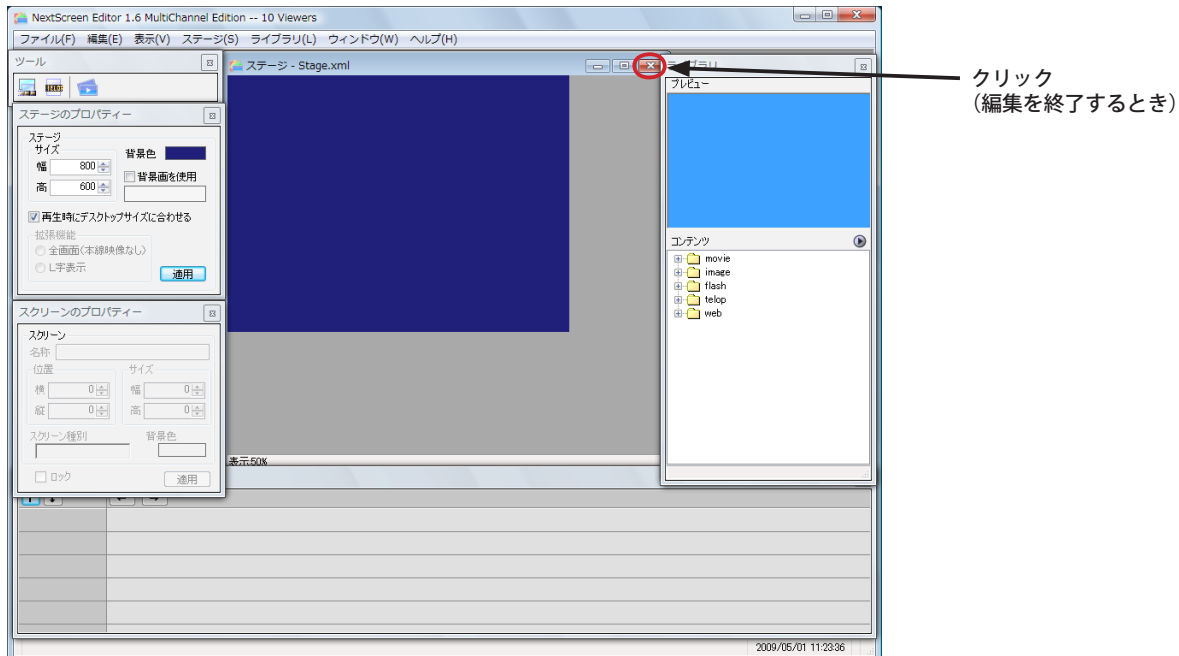
背景色を変更する場合はクリック

ステージの新規作成

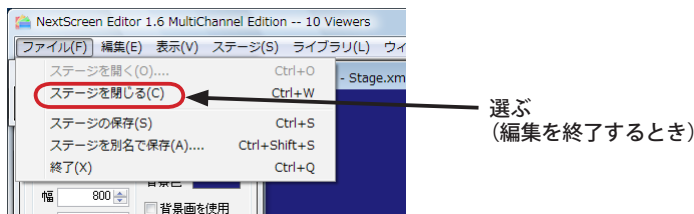
(4) ステージが作成されると、ステージの編集画面が開きます。この画面で、ライブラリへのコンテンツの登録、スクリーンの設定、シーケンスの設定などの作業を行います。

ステージの編集を終了するときは、「ステージ」子ウィンドウの「X」ボタンをクリックするか、メニューの「ファイル」→「ステージを閉じる」を選んでください。

ステージの編集画面



ファイルメニュー



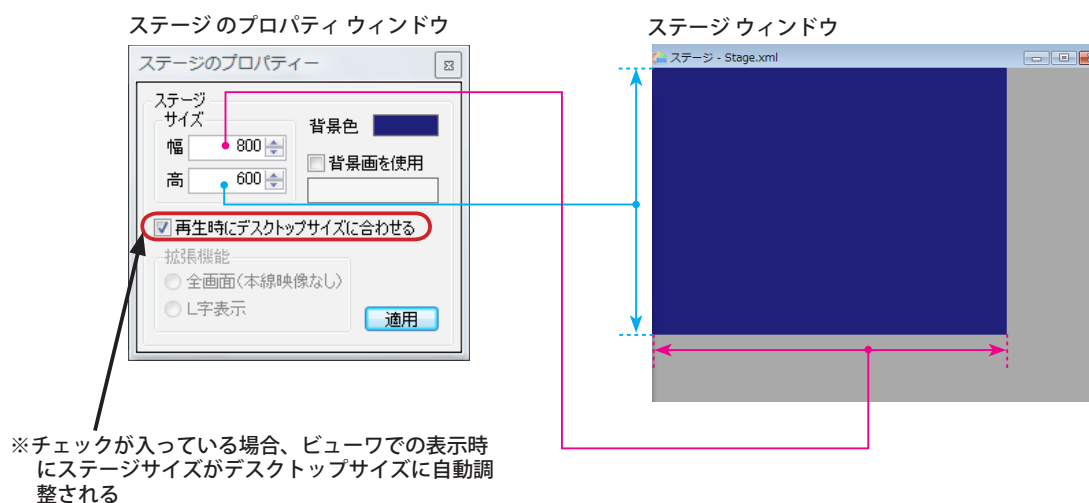
ステージのサイズを変更する

(1)「ステージのプロパティ ウィンドウ」の「幅」と「高」の値を変更することによって、ステージのサイズを変更することができます。値はピクセル単位です。ステージ ウィンドウは実際の 50%表示になっています。

NextScreen はビューで表示を行なうときに、背景となるステージをここで設定したサイズとして表示します。ステージのサイズがビューの PC で設定された画面の解像度よりも小さいとき（ステージのサイズ < PC の画面）、PC のデスクトップの一部が表示されます。これを避けるためには、「再生時にデスクトップサイズに合わせる」チェックボックスにチェックを入れます。

【重要1】 チェックが入った状態でデスクトップにサイズが合うのは、背景となるステージのみです。配置されるスクリーンのサイズや位置は変更されません。

【重要2】 設定したステージのサイズがビューの PC に設定された解像度よりも大きいとき（ステージのサイズ > PC の画面）、ステージの背景の表示が崩れることがあります。



ステージの背景色を変更する

(1)「ステージのプロパティ ウィンドウ」の「背景色」の色の部分をクリックすると、「色の設定」ウィンドウが表示されます。ここで選んだ色が背景色に設定されます。

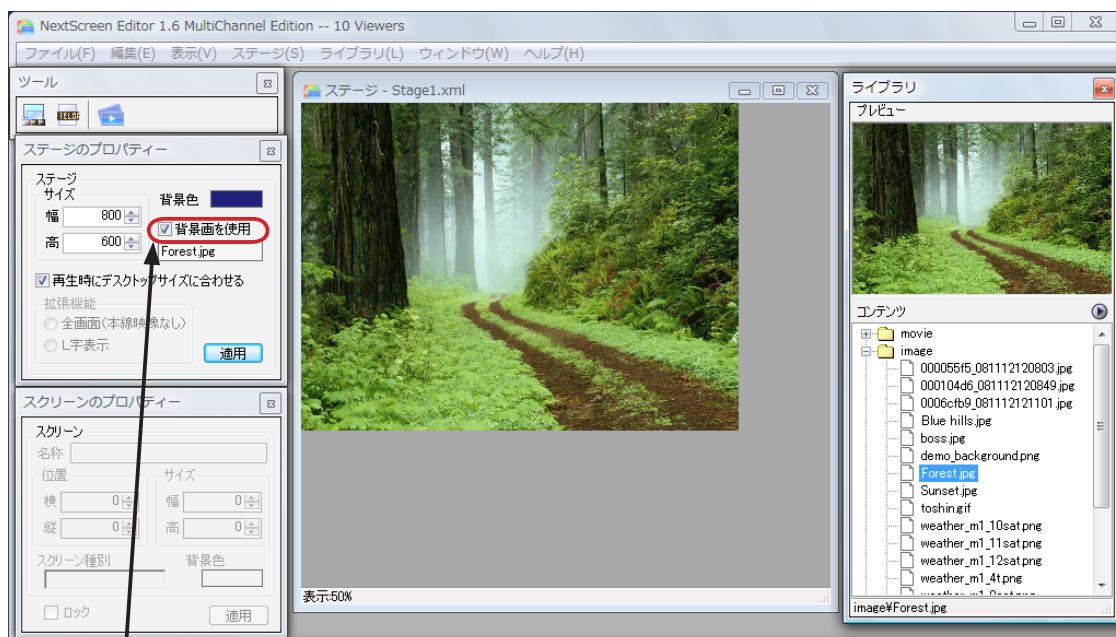
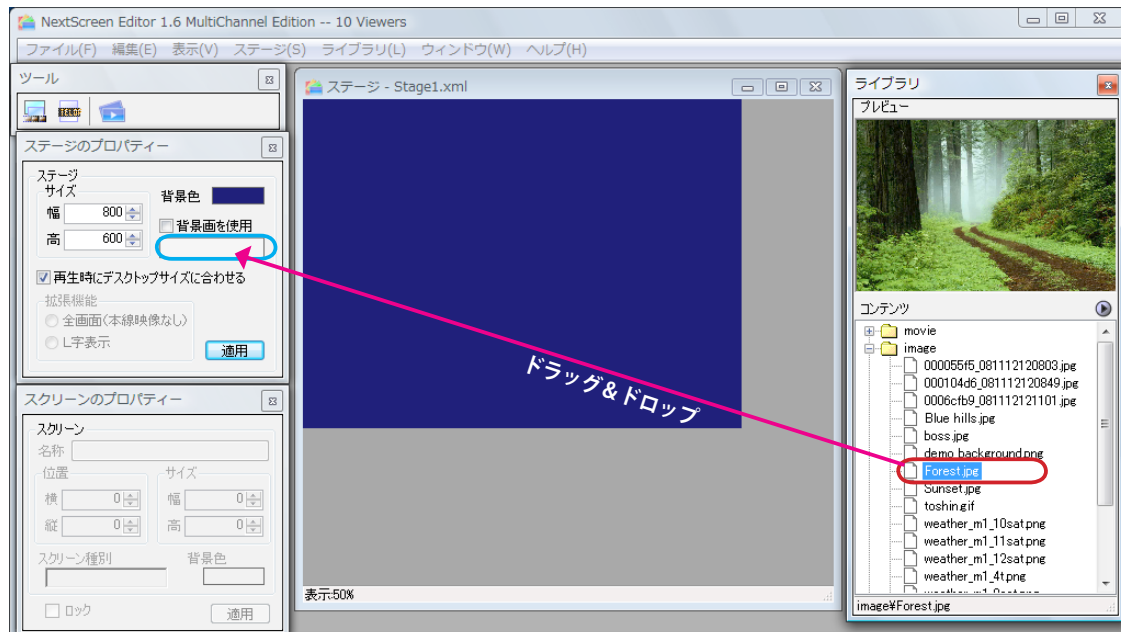


ステージの背景を静止画にする

ステージの背景に静止画を表示させることができます。使用する静止画は、あらかじめライブラリに登録されていなければなりません。静止画をライブラリへ登録する方法については、「第4章 ライブラリ」を参照してください。

- (1) 「ライブラリ ウィンドウ」で、「image」フォルダの中の任意の静止画をクリックします。ライブラリ ウィンドウのプレビューで内容を確認したら、「ステージのプロパティ ウィンドウ」の「背景画を使用」の直下の矩形領域へドラッグ&ドロップします。(ライブラリの静止画の名前のところで、マウス左ボタンを押したままステージのプロパティへ移動させ、ボタンを離すこと)

【重要】 静止画はステージのサイズへ拡大（または縮小）されます。静止画のサイズによってはアスペクト比（縦横比）が崩れることがありますので、注意してください。



チェックをはずすと、背景に画像が適用されなくなる

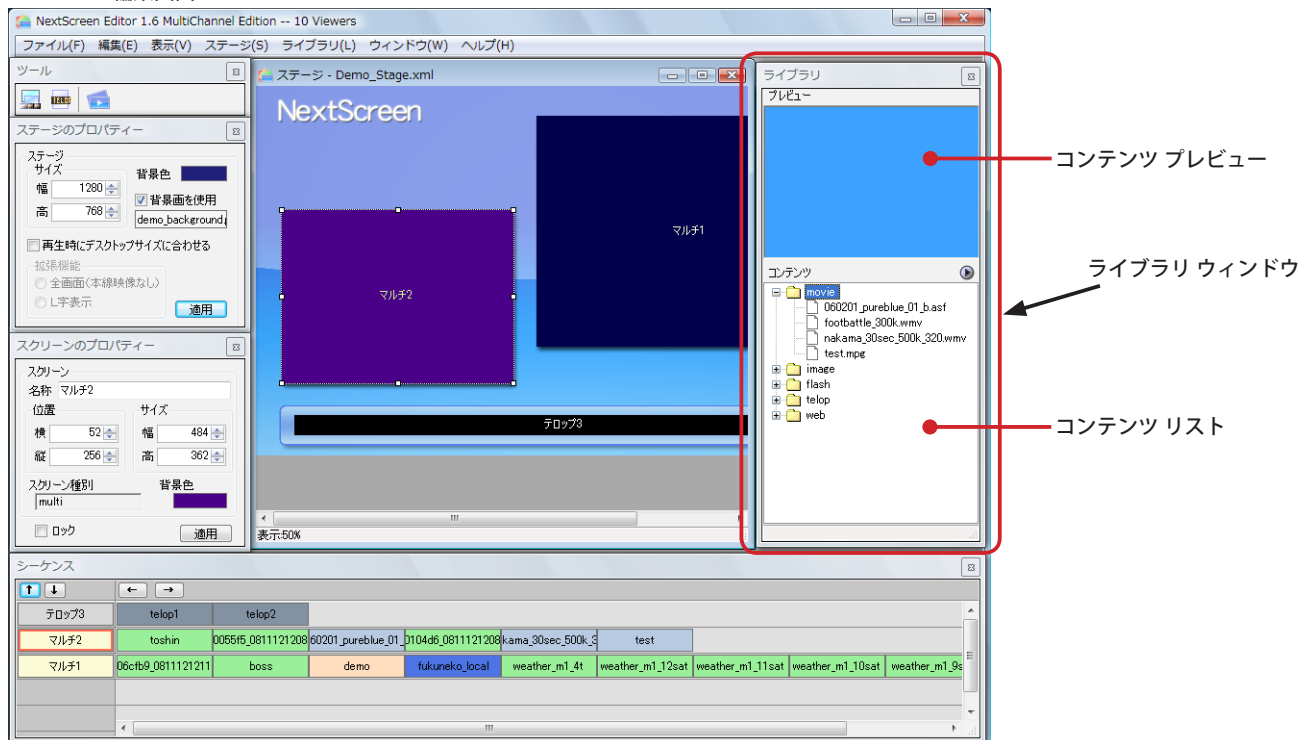
第 4 章 ライブラリ

第4章 ライブラリ

ライブラリについて

NextScreen で扱うコンテンツはライブラリへ登録する必要があります。ライブラリへの登録はエディタのステージ編集画面から行なうことができます。コンテンツはライブラリ ウィンドウを通して取り扱います。

ステージの編集画面



ライブラリへ登録できるファイルは次のようになります。

【静止画】

BMP JPEG PNG GIF (動画 GIF は不可)

【動画 (音声)】

WMV*1 MP3*2 MPEG1 ASF AVI (非圧縮) MPEG2*3 MPEG4*4

【Flash】

インストールされている Flash Player が再生できる SWF 形式 *5

*1,2: インストールされている Windows Media Player に依存します。

*3,4: 別途デコーダをインストールする必要があります。(動作保障はいたしません。)

*5: インストールされている Flash Player に依存します。また、埋め込みタグを前提としたコンテンツは正常に動作しない場合があります。

ファイルの種別は拡張子で区別します。各種別で扱うことが可能な拡張子は次のようになっています。

【静止画】

.bmp .jpg .jpeg .png .gif

【動画 (音声)】

.wmv .asf .avi .mp3 .mpg .mpeg .m2p .mp4

【Flash】

.swf

ライブラリで取り扱えるものは他に「テロップ」と「Web」があります。テロップを Web はライブラリのメニューから作成します。

【テロップ】

テキスト形式 (UTF-8 エンコードのみ可)

【WEB】


インストールされている Internet Explorer で表示できるサイト *6 の URL

*6: フレームを利用したサイトは正常に表示されない場合があります。

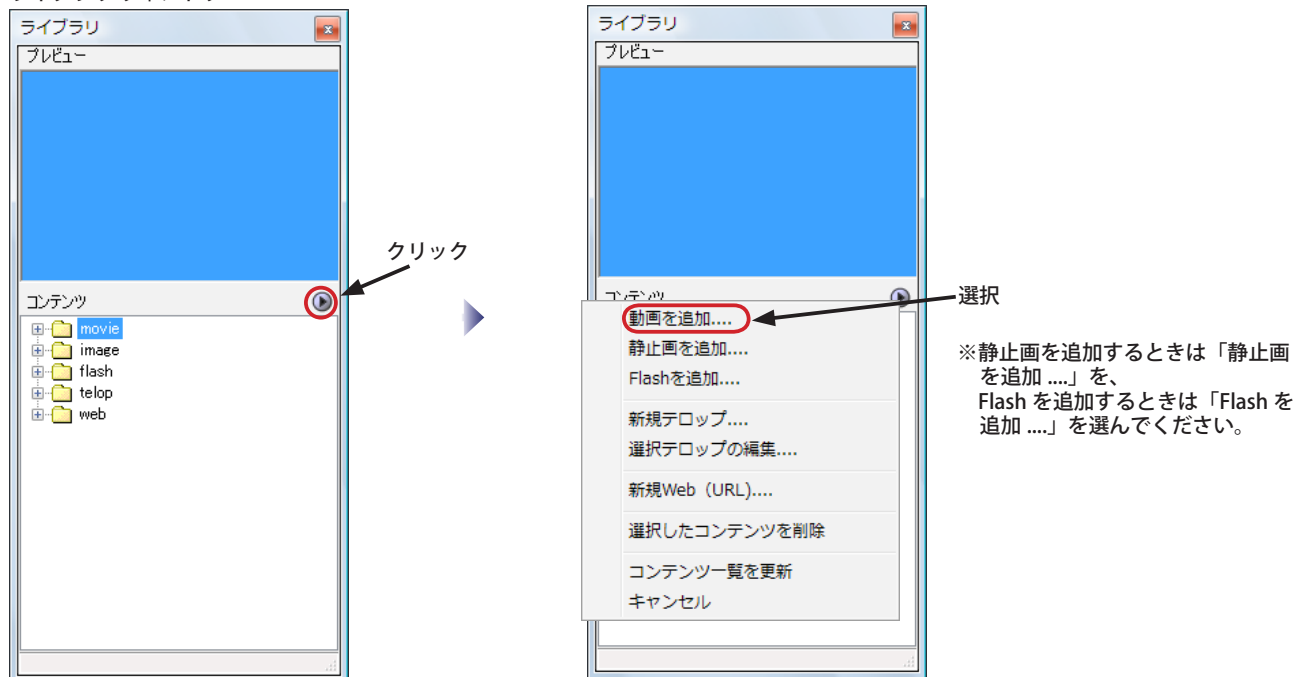
ファイル（動画・静止画・Flash）をライブラリへ登録する

コンテンツをライブラリへ登録するためには、エディタのステージ編集画面を開いておく必要があります。「第3章 ステージの新規作成」などを参照して、ステージの編集画面を開いておいてください。ライブラリは全てのステージで共有されますので、どのステージを選択されてもかまいません。

動画、静止画、Flash のコンテンツはファイルをライブラリへ登録します。ここでは動画ファイルを例に説明しますが、静止画や Flash のファイルも同様に登録できます。

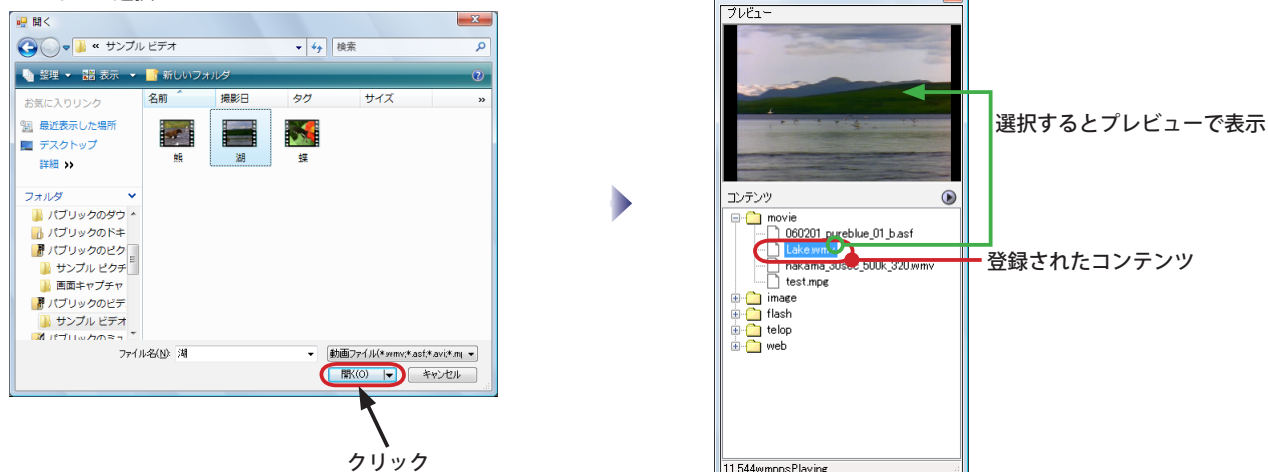
- (1) 初期状態でステージ編集画面の右側に位置する「ライブラリ ウィンドウ」の  をクリックして表示されるメニューから「動画の追加」を選んでください。

ライブラリ ウィンドウ



- (2) コンテンツのファイル（この例では動画）を選択する画面が表示されます。ライブラリへの登録を希望するコンテンツのファイルを選択し、「開く」ボタンをクリックしてください。ライブラリのコンテンツの一覧（コンテンツ リスト）に追加されます。この例では動画を選択していますので、「movie」というフォルダに追加されます。（静止画は「Image」、Flash は「Flash」という各フォルダに追加されます。）


ファイルの選択



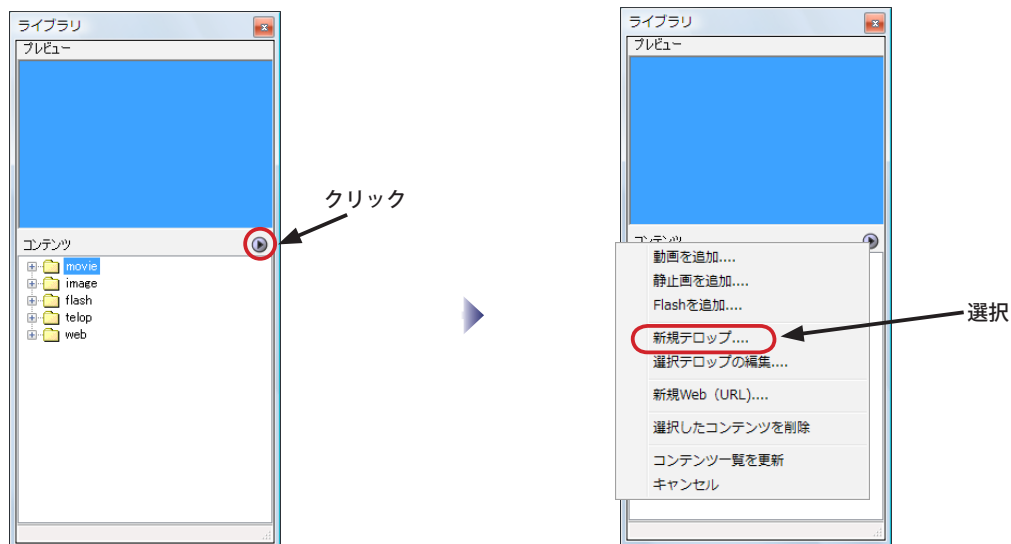
テロップ用文字列の登録

テロップ（スクロール文字）で使用するコンテンツは、ファイルを登録するという方法ではなく、ライブラリで作成、登録します。

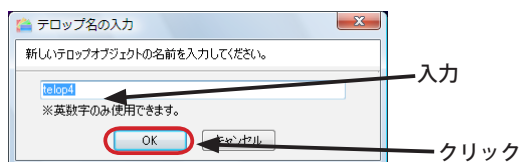
ライブラリ ウィンドウのメニューを使いますので、エディタを起動し、ステージの編集画面を開いておいてください。

- (1) 初期状態でステージ編集画面の右側に位置する「ライブラリ ウィンドウ」の  をクリックして表示されるメニューから「新規テロップ」を選んでください。

ライブラリ ウィンドウ

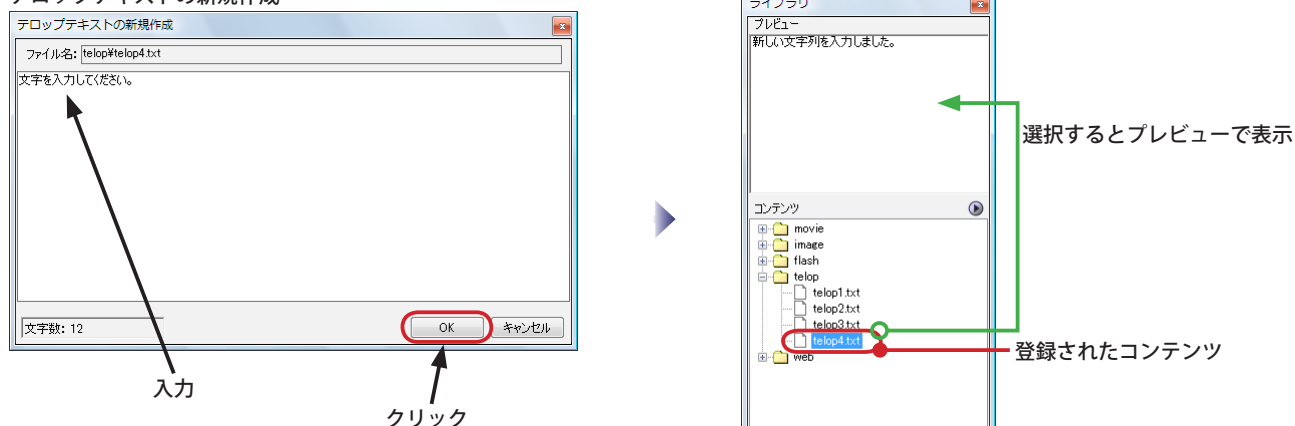


- (2) 「テロップ名の入力」が表示されます。ここで入力した名称がコンテンツ リストで表示されます。（名称で使用できるのは英数字のみです。）入力したら、「OK」 ボタンをクリックします。



- (3) 「テロップテキストの新規作成」が表示されます。初期状態で「文字を入力してください。」の文字列が入力済みになっているので、「delete」キーなどで削除してから、テロップで表示させたい文字を入力または貼り付けます。（貼り付けは、「ctrl」+「v」キーで可能です。）入力が完了したら、「OK」 ボタンをクリックします。
ライブラリのコンテンツ リストの「telop」フォルダへ追加されます。


テロップテキストの新規作成



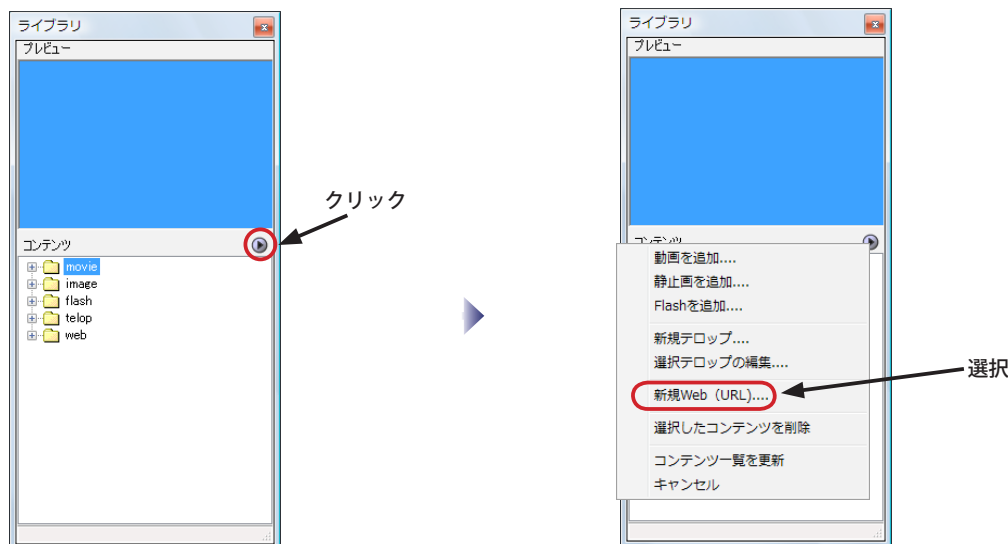
※入力可能な文字数は全角で約 1,000,000,000 文字ですが、通常 1,000 文字以下を推奨します。

Web 用 URL の登録

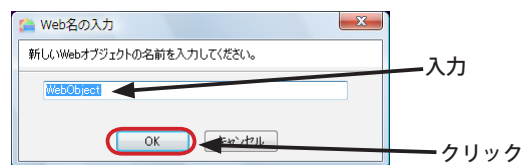
Web 表示はインターネットなどのホームページを表示する機能です。Web 表示を行なうためには、ライブラリで URL 情報を持ったコンテンツを作成し登録する必要があります。ライブラリ ウィンドウのメニューを使いますので、エディタを起動し、ステージの編集画面を開いておいてください。

- (1) 初期状態でステージ編集画面の右側に位置する「ライブラリ ウィンドウ」の  をクリックして表示されるメニューから「新規 Web....」を選んでください。

ライブラリ ウィンドウ



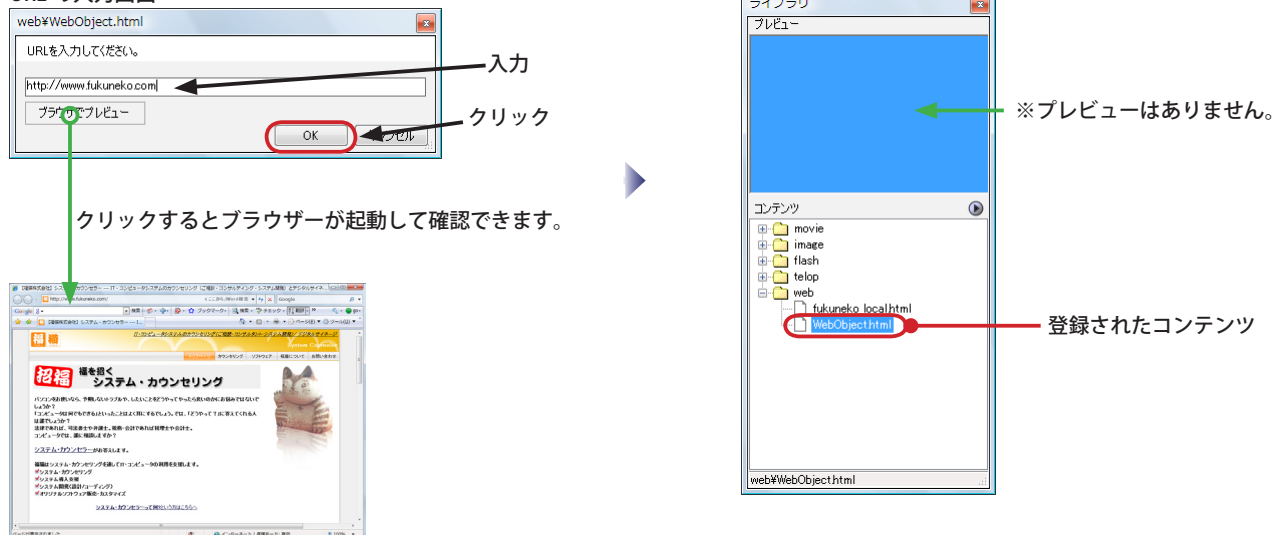
- (2) 「Web 名の入力」が表示されます。ここで入力した名称がコンテンツ リストで表示されます。(名称で使用できるのは英数字のみです。) 入力したら、「OK」ボタンをクリックします。



- (3) 「URL の入力」画面が表示されます。初期状態で「http://」の文字列が入力済みになっているので、削除しないで表示させたい URL を入力または貼り付けます。(貼り付けは、「ctrl」+「v」キーで可能です。) 入力が完了したら、「OK」ボタンをクリックします。

ライブラリのコンテンツ リストの「web」フォルダへ追加されます。

URL の入力画面

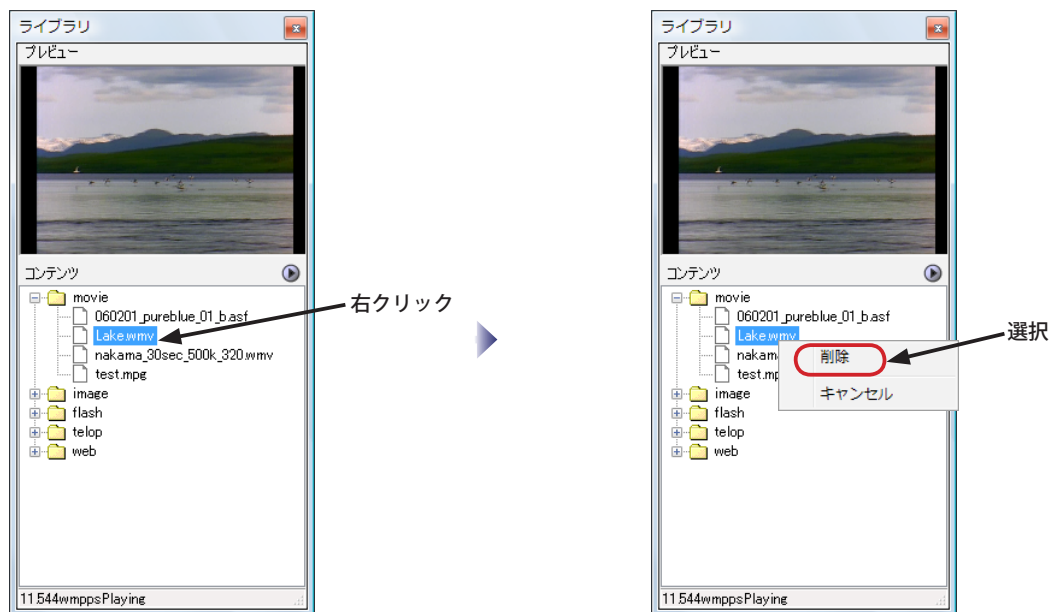


コンテンツの削除

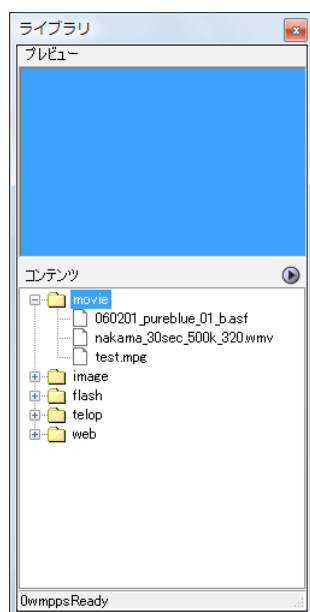
不要になったコンテンツはライブラリから削除することができます。ライブラリ ウィンドウのメニューを使いますので、エディタを起動し、ステージの編集画面を開いておいてください。

【重要】 表示されているステージに修正を加えている場合は必ず保存をかけてください。エディタは、コンテンツを削除するときにステージで対象コンテンツが使用されているかどうかを確認しますが、編集中的のステージは対象になりません。

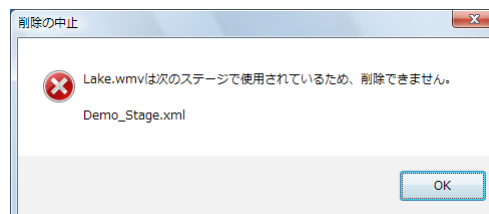
(1) 削除対象のコンテンツを選択し、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「削除」を選びます。



(2) コンテンツが削除されます。




削除の中止



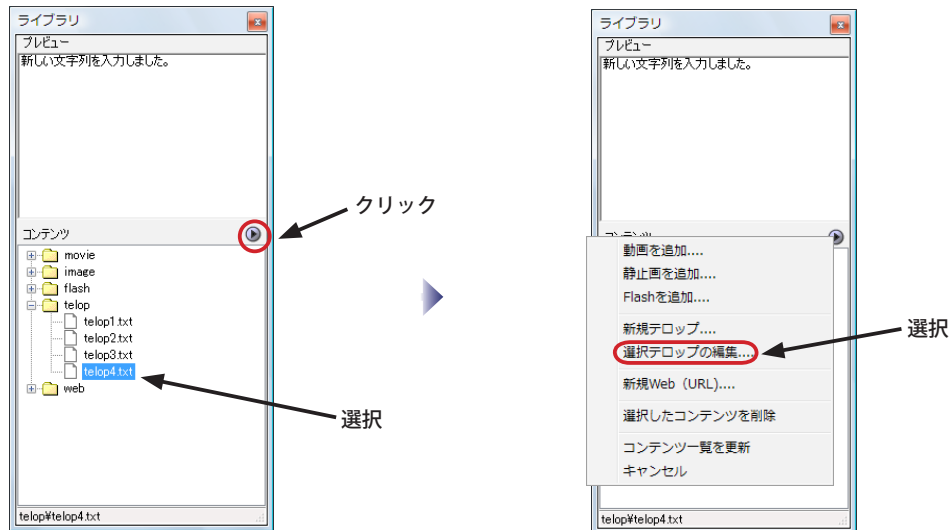
※削除対象のコンテンツがステージで使用されていると警告が表示され削除できません。コンテンツを削除するためには、対象ステージのシーケンスから対象コンテンツを削除する必要があります。

テロップ用文字列の編集

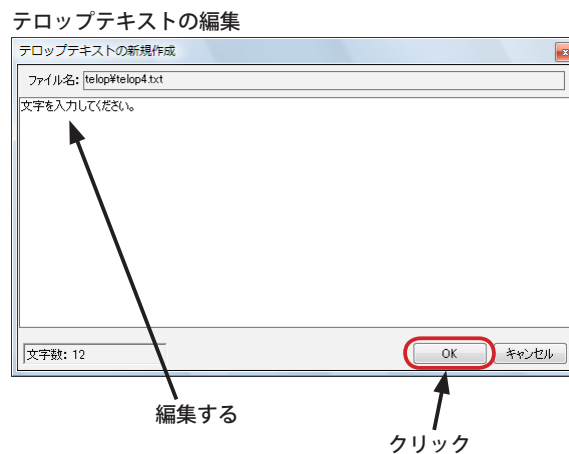
テロップ（スクロール文字）で使用するコンテンツは、内容（文字列）を編集することができます。
ライブラリ ウィンドウのメニューを使いますので、エディタを起動し、ステージの編集画面を開いてください。

- (1) コンテンツ リストで編集対象のコンテンツをクリックして、をクリックして表示されるメニューから「選択テロップの編集」を選んでください。

ライブラリ ウィンドウ



- (2) 「テロップテキストの編集」が表示されます。文字列を編集したら、「OK」ボタンをクリックします。



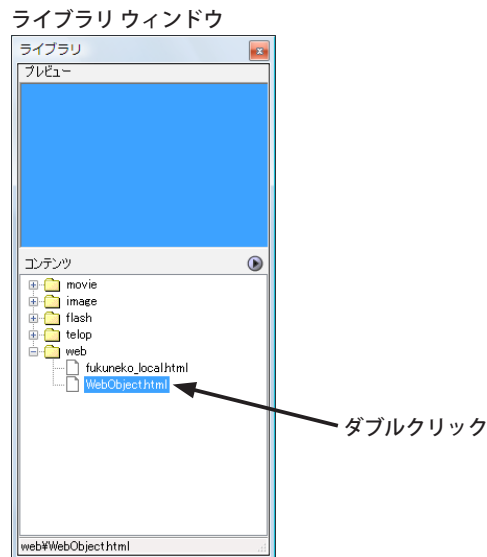
※入力可能な文字数は全角で約 1,000,000,000 文字ですが、通常 1,000 文字以下を推奨します。ただし、ビューワでのテロップ表示は実行 PC の性能やステージに割り付けるコンテンツに左右されるため、出来る限り少ない文字数になることを心がけてください。

Web 表示用 URL の編集

Web 表示で使用する URL を編集することができます。

ライブラリ ウィンドウのコンテンツリストを使いますので、エディタを起動し、ステージの編集画面を開いておいてください。

(1) コンテンツ リストで編集対象のコンテンツをダブルクリックします。



2) 「URL の入力」画面が表示されます。URL を編集したら、「OK」ボタンをクリックします。



※ URL は「https://」から始まる SSL 通信のページも表示可能ですが、ビューワで表示させるホームページは InternetExplorer で警告なしで表示できるところにしてください。

※ ビューワはホームページを "InnerFrame" として表示させます。そのため、フレームを使用したホームページは正常に表示できないことがあります。また、JavaScript を使用したホームページも正常に表示できないことがあります。

第 5 章 スクリーン

第5章 スクリーン

スクリーンについて

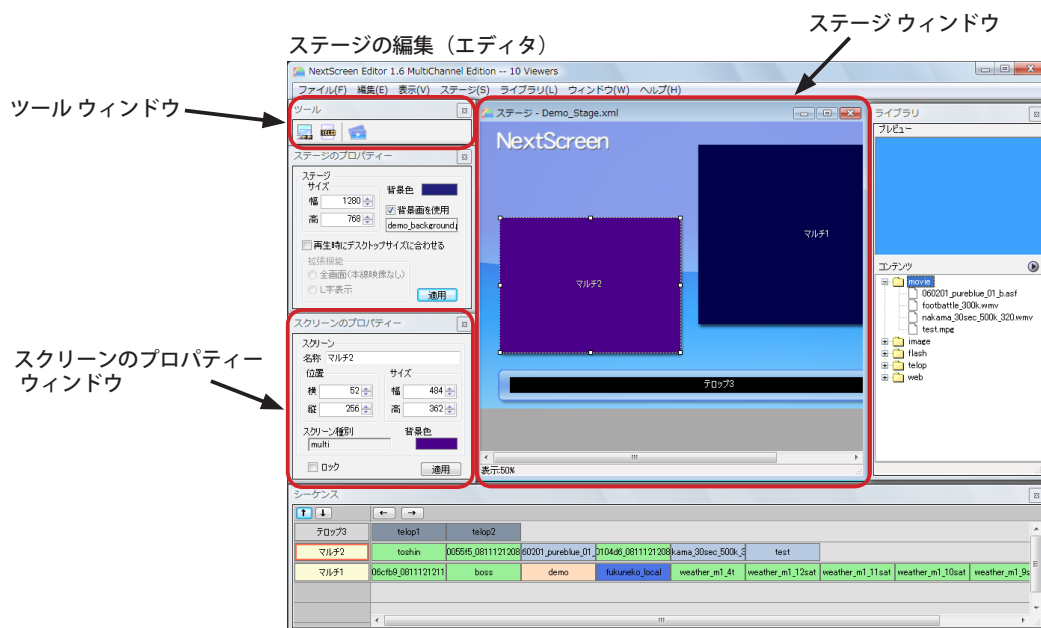
NextScreen で各コンテンツが表示される領域のことを「スクリーン」と呼んでいます。クリーンにはスクロールする文字を割り当てる「テロップスクリーン」と動画、画像、Flash、Web を割り当てる「マルチメディアスクリーン」の2種類があります。ステージを作成した後は、スクリーンを配置します。ステージには複数のスクリーンを配置することができます。

ビューワの表示（ステージ）



【重要】ひとつのステージに割り当てられるスクリーンの数は最大 32,000 個ですが、スクリーンの数が増えるに従い動作に影響を与えます。ビューワで利用する PC の性能にも左右されますが、スクリーンの数が 3 以下になるように推奨します。

スクリーンの操作は、「ステージ ウィンドウ」を中心に行ないます。スクリーンの作成には「ツール ウィンドウ」を使用します。スクリーン毎の詳細は「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」で設定します。




【重要】スクリーンを作成すると対応するシーケンスも作成されます。シーケンスにコンテンツが割り当てられていない場合、ステージを保存できなくなるので注意が必要です。シーケンスについては「第6章 シーケンス」を参照してください。

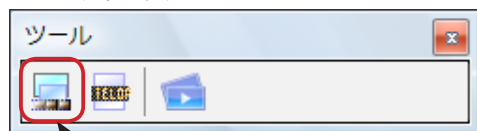
スクリーンを作成（追加）する

ステージを作成した初期状態では、ビューワが表示できるのは背景（単色または画像）だけです。コンテンツを希望の場所に希望の順番で表示させるためにはスクリーンを配置する必要があります。

ステージの編集画面での作業になります。エディタを起動し、ステージの編集画面を開いておいてください。

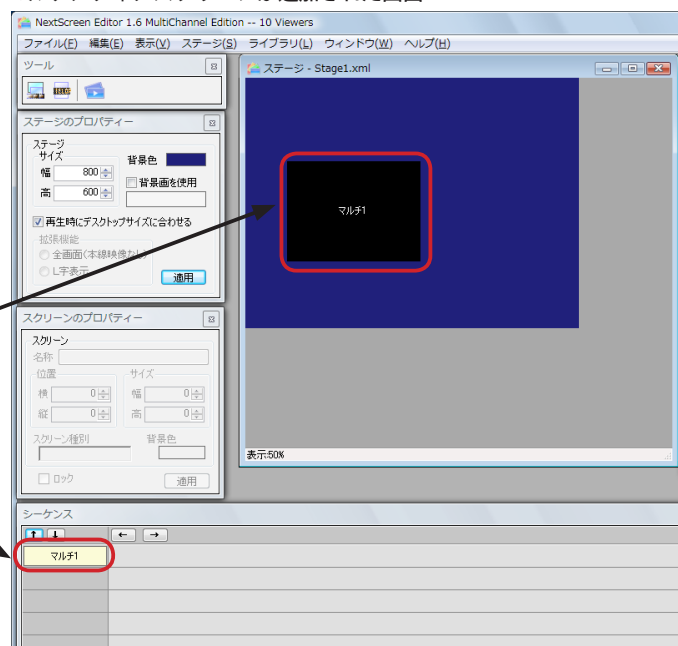
- (1) マルチメディアスクリーンを配置する場合、ツール ウィンドウのをクリックします。ステージ ウィンドウにスクリーンの大きさと位置を表す矩形が作成（追加）されます。同時に、シーケンス ウィンドウにもシーケンスが作成（追加）されます。マルチメディアスクリーンの初期値は「位置：横 (X)100 / 縦 (Y) 200」「サイズ：幅 320 / 高 240」（いずれもピクセル）になっています。

ツール ウィンドウ




クリック

マルチメディアスクリーンが追加された画面

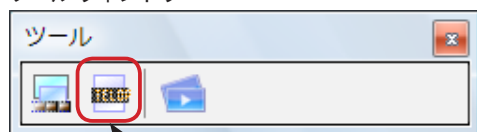


マルチメディアスクリーンが追加される

シーケンスが追加される

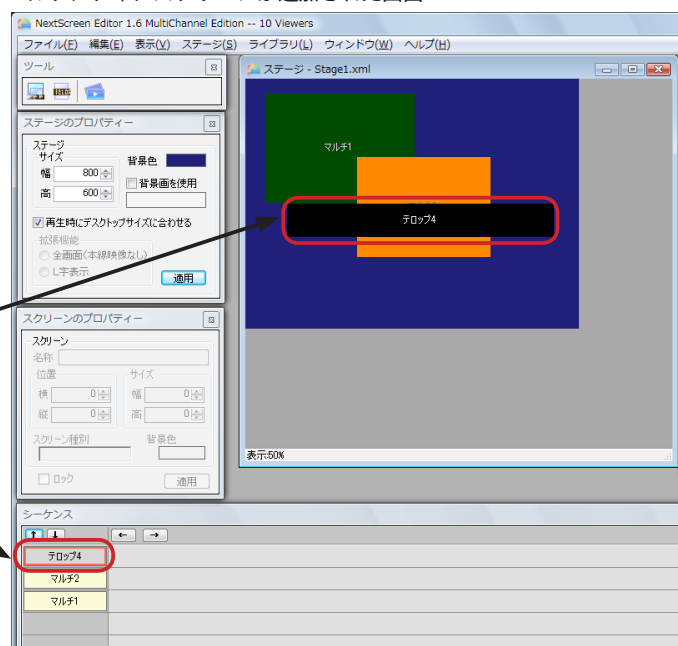
- (2) テロップスクリーンを配置する場合、ツール ウィンドウのをクリックします。ステージ ウィンドウにスクリーンの大きさと位置を表す矩形が追加されます。同時に、シーケンス ウィンドウにもシーケンスが追加されます。テロップスクリーンの初期値は「位置：横 (X)100 / 縦 (Y) 300」「サイズ：幅 640 / 高 80」（いずれもピクセル）になっています。

ツール ウィンドウ



クリック

マルチメディアスクリーンが追加された画面



テロップスクリーンが追加される

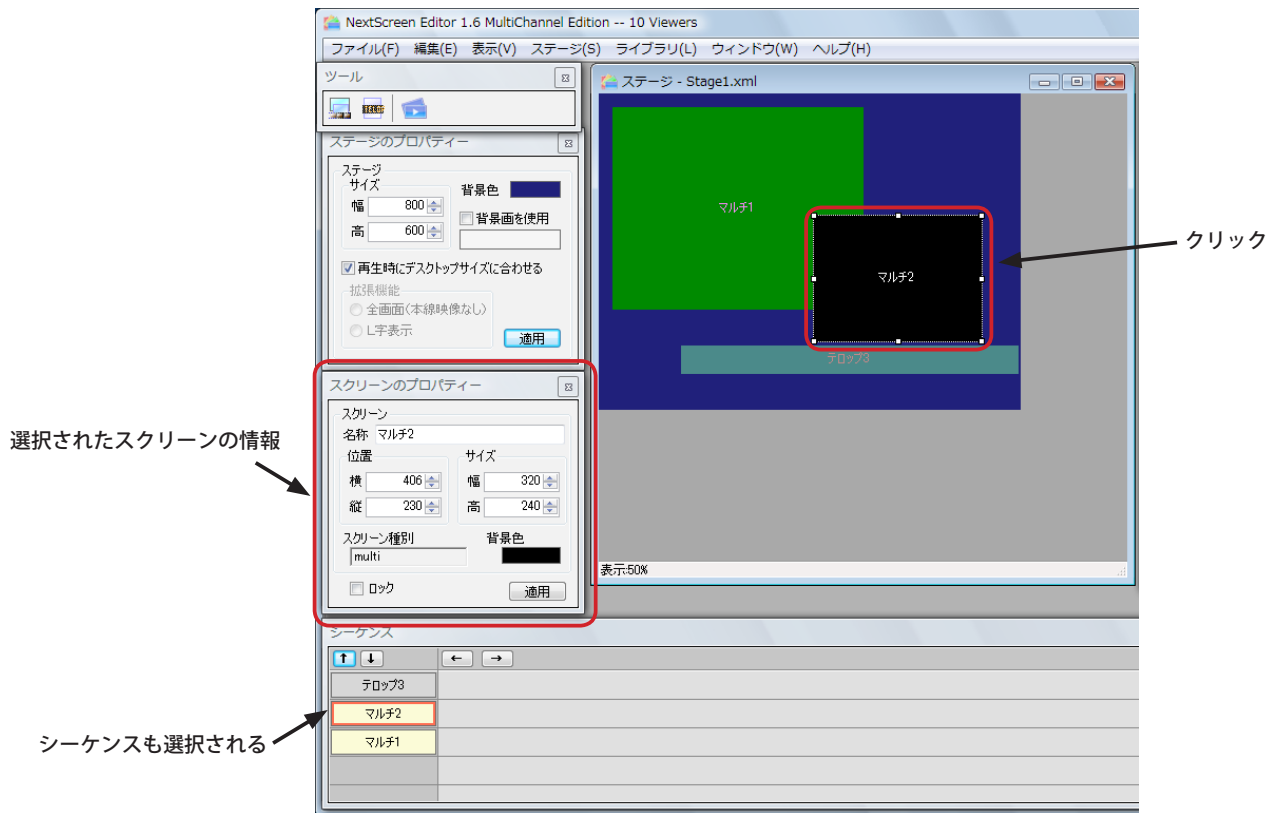
シーケンスが追加される

スクリーンのプロパティ

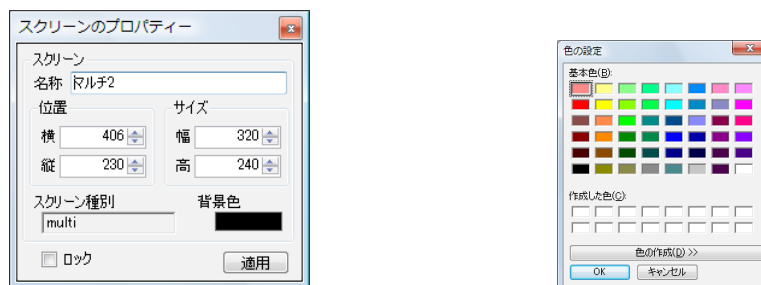
各スクリーンは、位置やサイズなど様々な情報を持っています。これらの情報を確認、変更できるものが「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」です。また、スクリーン同士は重なりは前後関係を持っていますが、これについては「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」では確認することができません。重なりは「シーケンス ウィンドウ」で確認します。

- (1) ステージ ウィンドウ上のスクリーンをクリックすると、矩形が点線で囲まれ選択された状態になります。同時に「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」にスクリーンの情報が表示されます。(同時にシーケンスも選択されます)

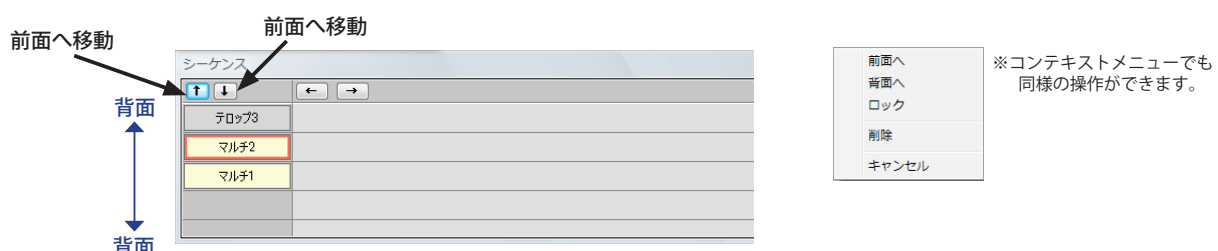
スクリーンを選択した画面



- (2) 「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」では、名称、位置、サイズ、背景色、ロック状態を変更可能です。ここで設定される背景色は、ビューワの表示で使用するのではなく、エディタ上で見易くするために用いられます。「ロック」のチェックボックスにチェックを入れると、ステージ ウィンドウでマウスでの位置やサイズの変更を防止することができます。



- (3) シーケンス ウィンドウで、各スクリーンの重なり順を確認、変更することができます。シーケンスで上に位置するスクリーンが、ステージで前面になります。シーケンスで下に位置するスクリーンがステージで背面になります。

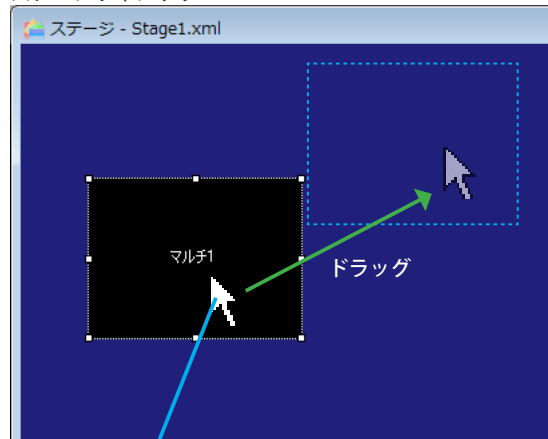


スクリーンの移動

スクリーンの移動は「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」の値を変更する方法の他、ステージ ウィンドウでマウスドラッグにより行なうことができます。

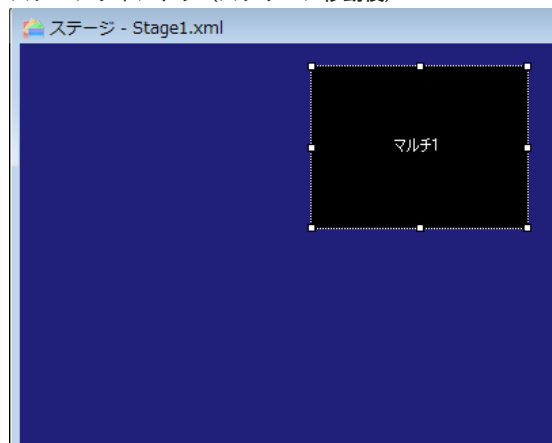
- (1) ステージ ウィンドウ上のスクリーンをクリックすると、矩形が点線で囲まれ選択された状態になります。矩形内（点線の内側）をマウスドラッグ（マウスボタンを押したまま移動）することにより、スクリーンを移動できます。

ステージウィンドウ



マウスポインタ

ステージウィンドウ（スクリーン移動後）

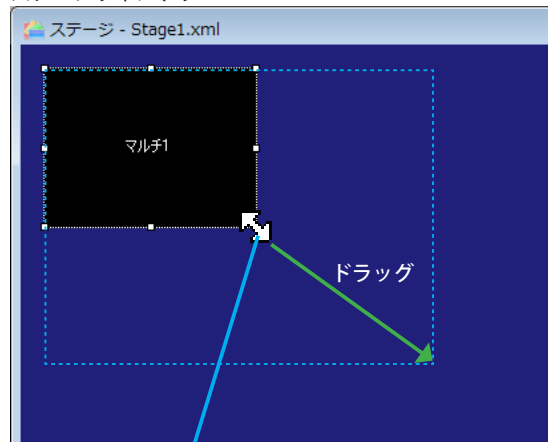


スクリーンのサイズ変更

スクリーンのサイズ変更は「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」の値を変更する方法の他、ステージ ウィンドウでマウスドラッグにより行なうことができます。

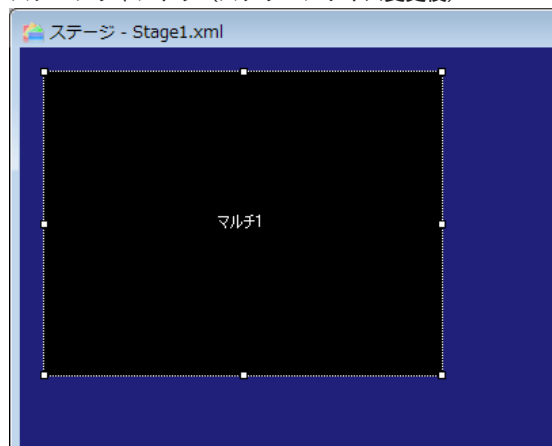
- (1) ステージ ウィンドウ上のスクリーンをクリックすると、矩形が点線で囲まれ選択された状態になります。点線上のハンドル（小さな四角）をマウスドラッグ（マウスボタンを押したまま移動）することにより、スクリーンのサイズを変更できます。

ステージウィンドウ

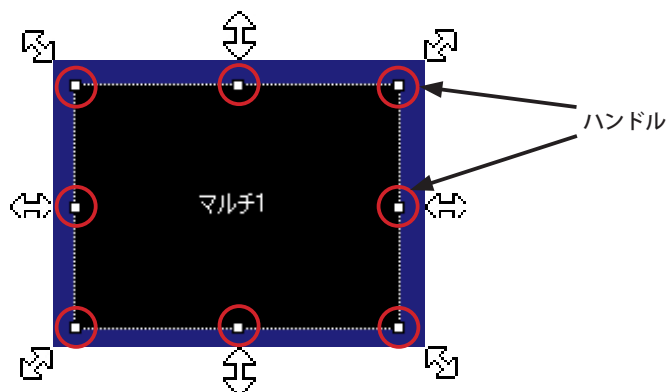


マウスポインタ

ステージウィンドウ（スクリーンサイズ変更後）



※各ハンドルの上では、マウスポインタの形が変わります。

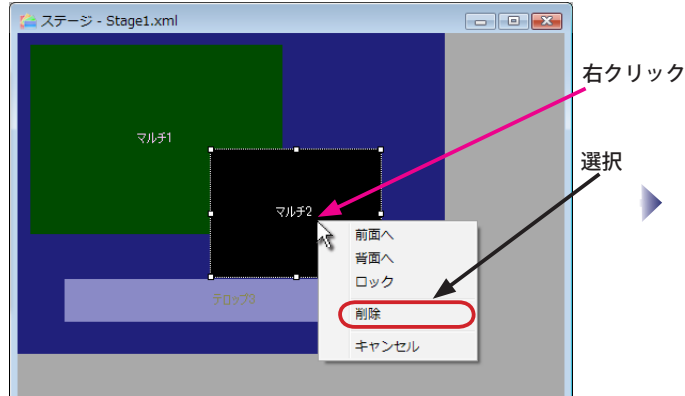


スクリーンの削除

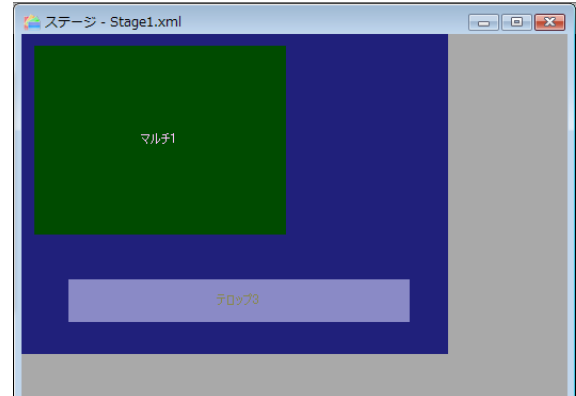
スクリーンの削除は、ステージウィンドウのスクリーンを右クリックして表示されるコンテキストメニューを使用します。(シーケンスのコンテキストメニューからも行なえます)

- (1) ステージウィンドウ上のスクリーンを右クリックして表示されるコンテキストメニューから「削除」を選びます。
【重要】 削除の警告が表示されずにすぐに削除されるので注意してください。

ステージウィンドウ



ステージウィンドウ (スクリーン削除後)

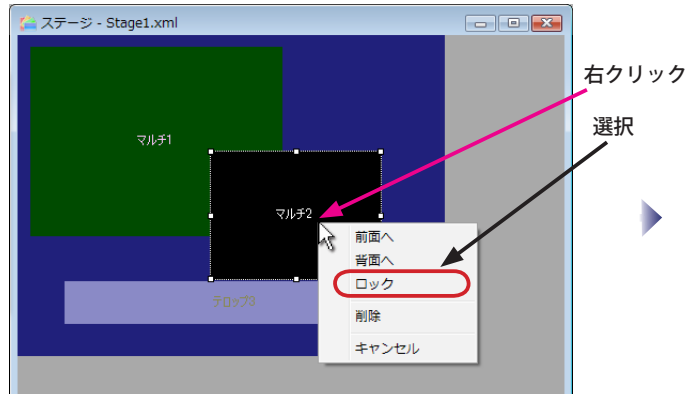


スクリーンのロック

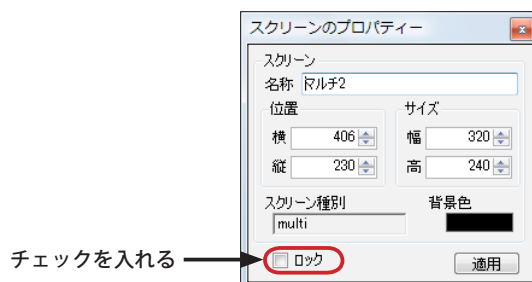
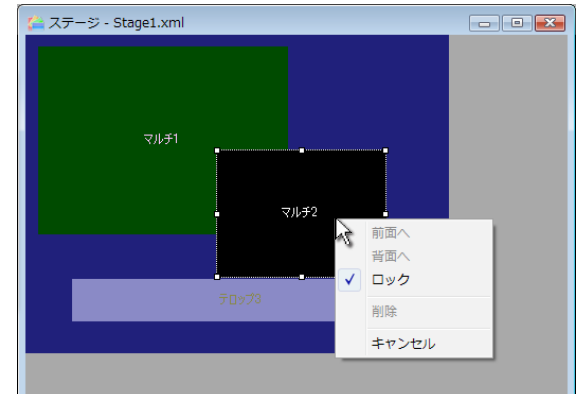
スクリーンをロックするとマウスドラッグによるスクリーン位置とサイズの変更が出来なくなります。誤操作を防ぐ場合に使用します。他のスクリーンの操作により重なり順は変更になることがあります。

- (1) ステージウィンドウ上のスクリーンを右クリックして表示されるコンテキストメニューから「ロック」を選びます。
 チェックが入っているときは、ロックされている状態。チェックが入っていないときはロックされていない状態です。
 「スクリーンのプロパティウィンドウ」で「ロック」を設定することもできます。

ステージウィンドウ



ステージウィンドウ (ロックされている状態)

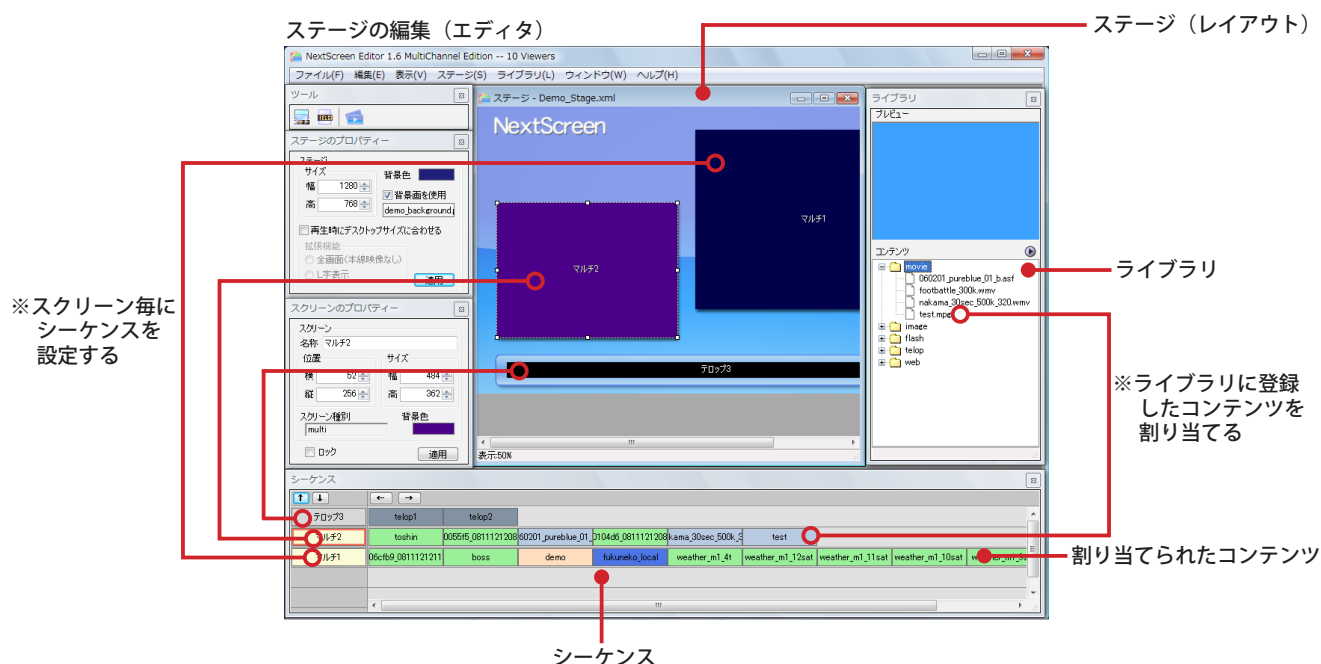


第 6 章 シーケンス

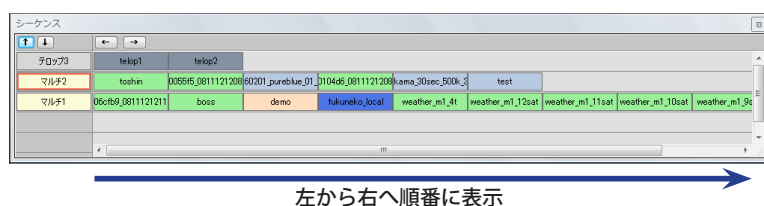
第 6 章 シーケンス

シーケンスについて

スクリーンで設定された領域の中にコンテンツを表示させるためには、「シーケンス」にコンテンツを割り当てる必要があります。シーケンスはスクリーン毎に用意されています。スクリーンが作成されると、そのスクリーンに対応したシーケンスが作成されます。シーケンスでは、コンテンツを表示する順番とコンテンツ毎の表示時間などを設定します。マルチメディアスクリーンとテロップスクリーンとは、割り当て可能なコンテンツの種類が異なります。マルチメディアスクリーンに割り当て可能なコンテンツは、「動画」「静止画」「Flash」「Web」であるのに対し、テロップスクリーンに割り当て可能なコンテンツは「文字列」です。



シーケンスに割り当てられたコンテンツは、左から順番に表示されます。コンテンツの表示時間は割り当てられたコンテンツ毎に設定します。※動画と文字列の表示時間は設定できません。動画は再生時間がそのまま適用され、文字列は全ての文字列のスクロールが完了するまでです。



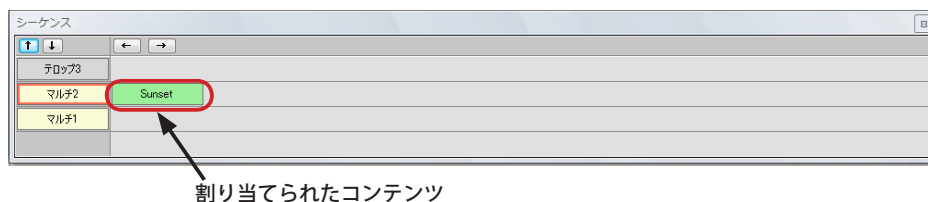
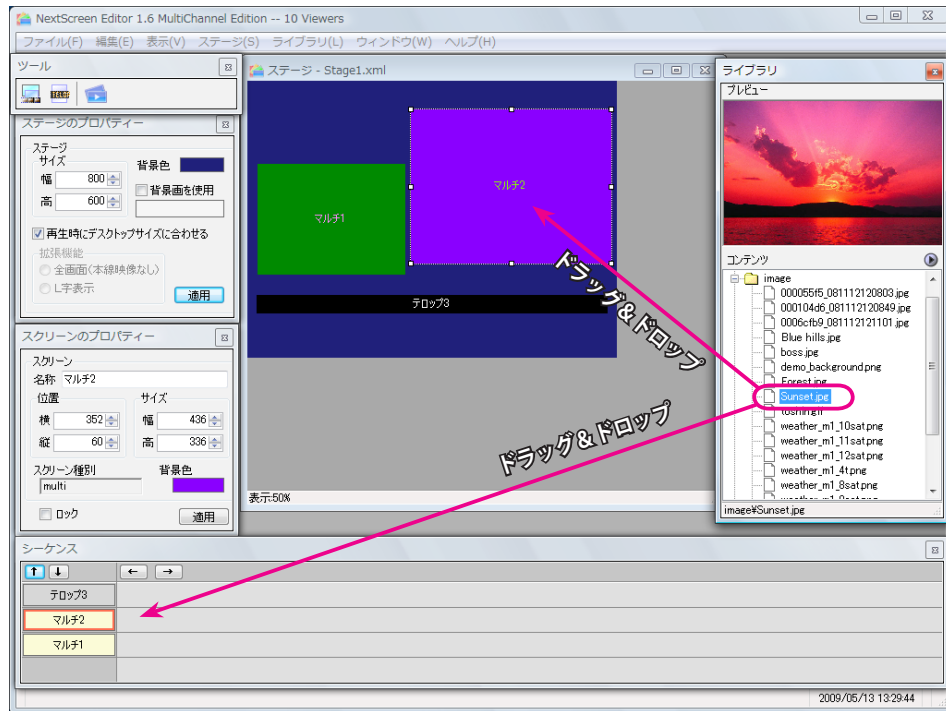
シーケンスに割り当てられたコンテンツの種類は色で判別することができます。

telop テロップ用文字列
image 静止画
movie 動画
flash Flash
web Web

コンテンツを割り当てる

コンテンツをシーケンスへ割り当てるためには、あらかじめコンテンツをライブラリへ登録しておかなければなりません。コンテンツのライブラリへの登録方法は「第4章 ライブラリ」を参照してください。

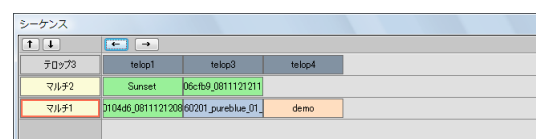
- (1) ライブラリ ウィンドウで割り当てたいコンテンツを選び、シーケンス ウィンドウの割り当てたいスクリーンのシーケンスヘドラッグ&ドロップします。ステージ ウィンドウのスクリーンヘドラッグ&ドロップしてもコンテンツを割り当てることができます。(以下図の例は「マルチ 2」スクリーンへ割り当てている)



コンテンツを削除する


- (1) シーケンスから削除したい、コンテンツを選択し、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「削除」を選びます。

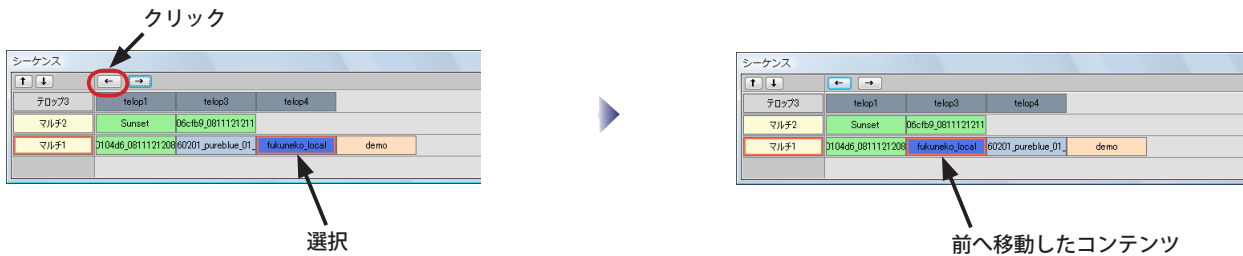
【重要】 コンテンツは警告なしでシーケンスから削除されます。




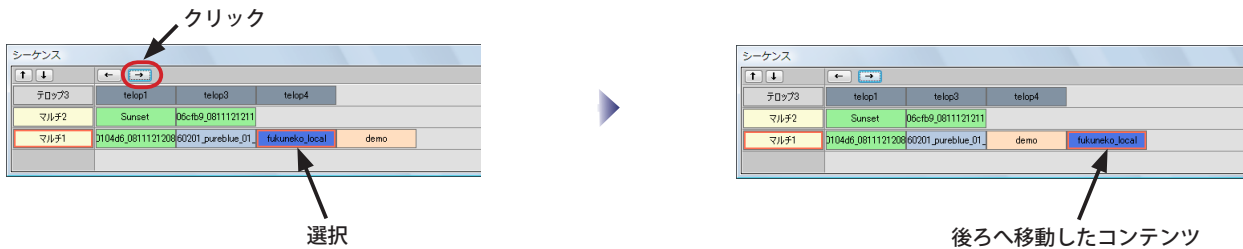
コンテンツの表示順を変更する

ビューワでは、シーケンス ウィンドウで左から右に向かってコンテンツが順番に表示されます。表示する順番を変更するためにはシーケンス ウィンドウで、コンテンツの順番を入れ替えます。

(1) コンテンツの表示順を前にしたいときは、コンテンツをクリックして選択し、 ボタンをクリックします。



(2) コンテンツの表示順を後ろにしたいときは、コンテンツをクリックして選択し、 ボタンをクリックします。



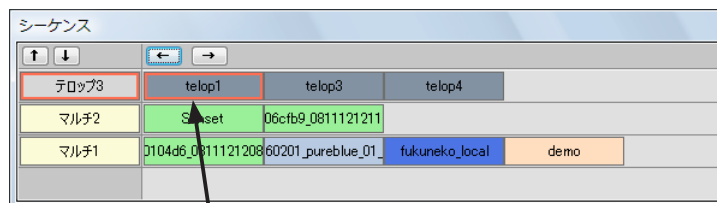
(3) コンテンツを右クリックして表示されるコンテキストメニューでも順番を入れ替えることができます。



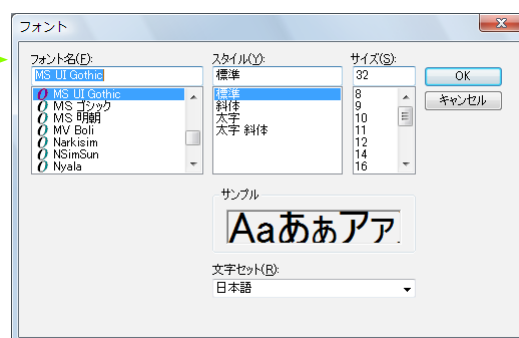
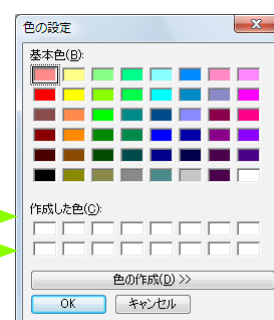
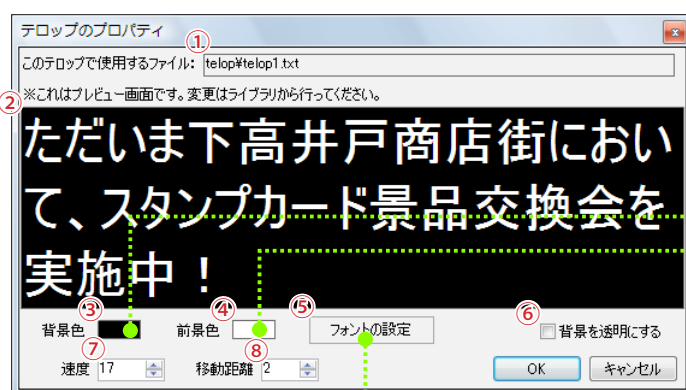
テロップのプロパティ

テロップ（スクロール文字列）を設定するためには、シーケンスに割り当てられたテロップコンテンツをダブルクリックします。

- (1) 設定したいテロップコンテンツをダブルクリックします。表示された「テロップのプロパティ ウィンドウ」で様々な設定を行ないます。



ダブルクリック



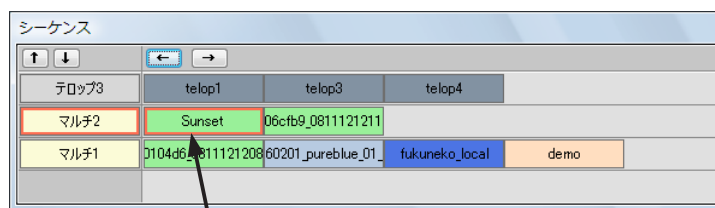
- ① 割り当てられたテロップコンテンツのファイル名です。
- ② 現在の設定の色とフォントを使用したときのプレビューです。
- ③ クリックして表示される「色の設定」ウィンドウで背景色を指定します。
- ④ クリックして表示される「色の設定」ウィンドウで文字色を指定します。
- ⑤ クリックすると、「フォント」ウィンドウが表示され、フォントを変更できます。
- ⑥ チェックを入れると背景色部分を透過させます。ただし、透過できるかどうかは、ビデオカードに依存します。
- ⑦ 「速度」は 1/1000 秒間に動かすときの休止時間です。「移動距離」と合わせて調整します。
- ⑧ 「移動距離」は 1 回に動かす距離（ピクセル）です。「速度」と合わせて調整します。

「速度」は 10 ～ 1000 の間の値で調整します。数値が小さいほど速度が速くなりますが、17 より小さい値に設定してもあまり実感がありません。また、値が小さいほど PC の負荷が高くなります。「移動距離」は数値が大きくなるほど速度が速くなったと実感できます。ただし、ピクセルを飛ばしてしまうので、スクロールはぎこちなくなります。「速度」と「移動距離」により PC の負荷が高くなりすぎないように調整してください。

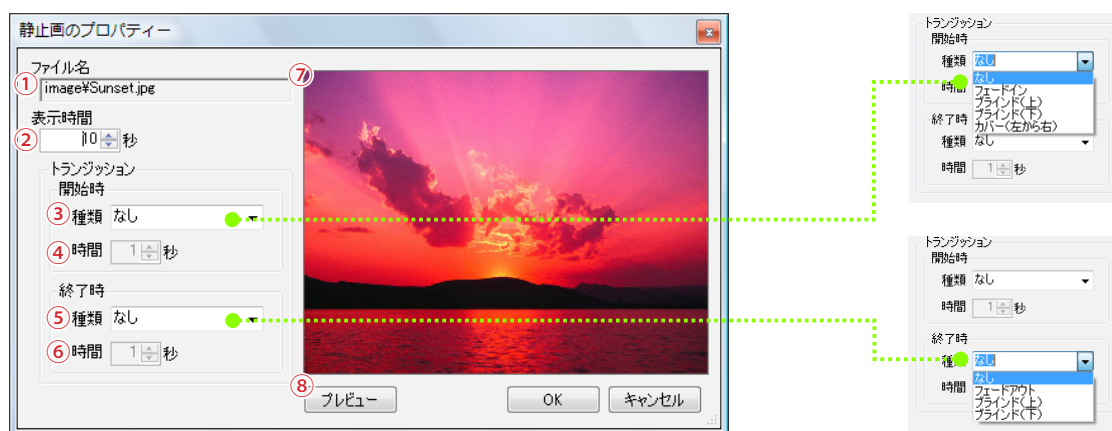
静止画のプロパティ

静止画の表示時間等を設定するためには、シーケンスに割り当てられた静止画コンテンツをダブルクリックします。

- (1) 設定したい静止画コンテンツをダブルクリックします。表示された「静止画のプロパティ ウィンドウ」で様々な設定を行ないます。



ダブルクリック



- ① 割り当てられた静止画コンテンツのファイル名です。
- ② このコンテンツを表示する時間を1秒単位で入力します。(トランジッション時間を含めます)
- ③ このコンテンツの表示を始めるときのトランジッションを指定します。(トランジッションなしも可)
- ④ このコンテンツの表示開始時のトランジッションの実行時間を1秒単位で入力します。
- ⑤ このコンテンツの表示を終了するときのトランジッションを指定します。(トランジッションなしも可)
- ⑥ このコンテンツの表示終了時のトランジッションの実行時間を1秒単位で入力します。
- ⑦ プレビュー表示です。「プレビュー」ボタンを押したときにトランジッションをプレビューすることもできます。
- ⑧ トランジッションを含めたプレビューを実行します。

トランジッションは、設定するコンテンツの前後のコンテンツにより実行結果が異なります。前後に静止画以外のコンテンツが割り当てられている場合は、そのスクリーンが全面黒の静止画に対するトランジッションとなります。前後に静止画が割り当てられている場合は、その静止画に対するトランジッションとなります。

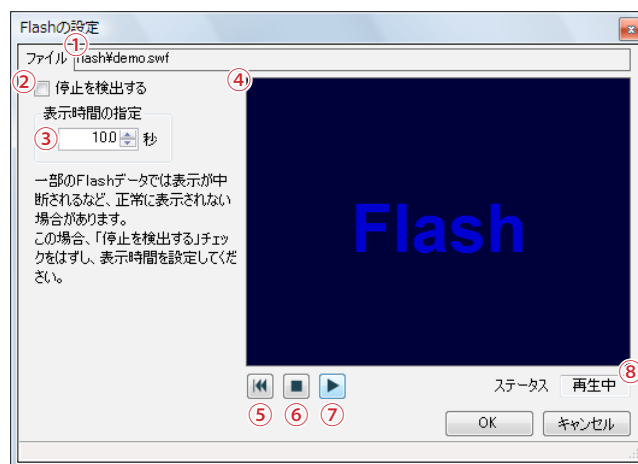
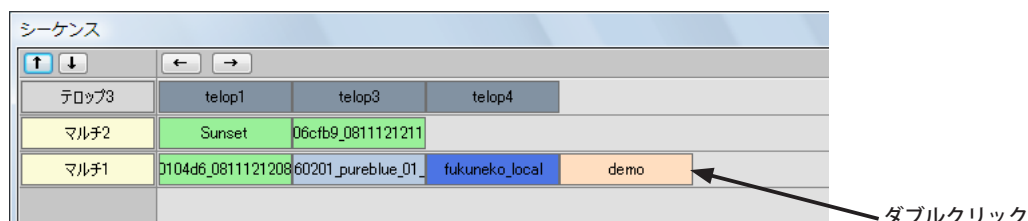
2つの静止画が連続で割り当てられているとき、前の静止画に「終了時」のトランジッションを設定し、後の静止画に「開始時」のトランジッションを設定した場合、2つのトランジッションが実行されてしまうため注意が必要です。

トランジッションはPCの負荷を高めます。テロップと共に使用する場合は影響を及ぼすので注意が必要です。

Flash のプロパティ

Flash の表示時間等を設定するためには、シーケンスに割り当てられた Flash コンテンツをダブルクリックします。

- (1) 設定したい Flash コンテンツをダブルクリックします。表示された「Flash のプロパティ ウィンドウ」で様々な設定を行います。



- ① 割り当てられた Flash コンテンツのファイル名です。
- ② チェックを入れると、Flash の停止を自動検出し、このコンテンツの表示を終了します。
- ③ このコンテンツの表示時間を 1/10 秒単位で設定します。（「停止を検出する」にチェックが入っていないとき）
- ④ この Flash コンテンツを再生するプレビュー表示です。
- ⑤ この Flash コンテンツを最初から再生するときに使用します。（巻き戻し）
- ⑥ 再生中の Flash コンテンツを停止します。
- ⑦ この Flash コンテンツをプレビューで再生します。
- ⑧ 再生中かどうかの状態（ステータス）です。

Flash コンテンツを扱う際には注意が必要です。

NextScreen は Flash の背景色を #FFFFFF（つまり白）に設定します。Web への埋め込み用に作成された Flash ファイルでは外部パラメータにより背景色を指定することを前提としたものがあります。その場合実行結果が予想と異なる場合があります。

NextScreen は "Loop=false" つまり自動ループはしない設定になっています。自動ループを前提とした Flash ファイルは予想と異なる実行結果になる場合があります。

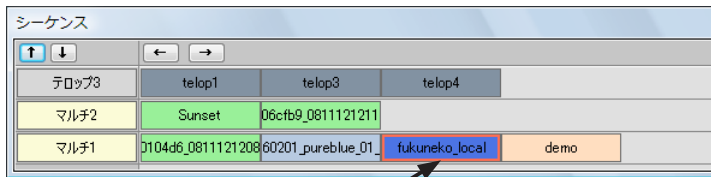
NextScreen の Flash 再生は、マウスを使用するインタラクティブなコンテンツの実行をサポートしません。

「停止を検出する」設定はプレビューで Flash ファイルを再生させ、「ステータス」が「停止」になることを確認してから行なってください。Flash ファイルがループするように作成されている場合、コンテンツが終了しなくなります。停止しない、再生中に停止を行なうなどの Flash ファイルが存在します。その場合は、「表示時間の指定」を使用してください。

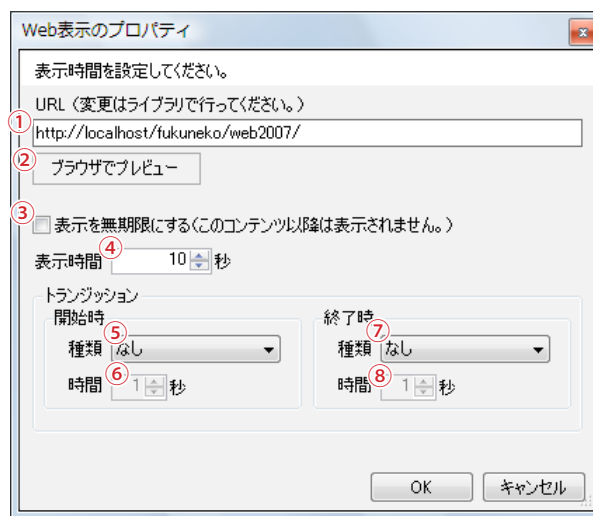
Web 表示のプロパティ

Web の表示時間等を設定するためには、シーケンスに割り当てられた Web コンテンツをダブルクリックします。

- (1) 設定したい Web コンテンツをダブルクリックします。表示された「Web 表示のプロパティ ウィンドウ」で様々な設定を行ないます。



ダブルクリック



- ① 割り当てられた Web コンテンツの URL です。変更はライブラリで行ってください。
- ② PC に設定されたデフォルトのブラウザで URL を表示します。
- ③ チェックを入れると、ステージを実行中、この Web コンテンツを表示し続けます。シーケンスに次のコンテンツが設定されていてもこの Web コンテンツで停止します。
- ④ このコンテンツの表示時間を 1 秒単位で入力します。
- ⑤ このコンテンツの表示を開始するときのトランジションを指定します。(トランジションなしを推奨)
- ⑥ このコンテンツの表示開始時のトランジションの実行時間を 1 秒単位で入力します。
- ⑦ このコンテンツの表示を終了するときのトランジションを指定します。(トランジションなしを推奨)
- ⑧ このコンテンツの表示終了時のトランジションの実行時間を 1 秒単位で入力します。

Web 表示はビューワ PC にインストールされている Internet Explorer の機能を利用します。そのため、表示される Web ページは Internet Explorer で正しく表示できる必要があります。左上を基準にスクリーンのサイズで切り取られます。スクロールバーは表示しません。

内部的に InnerFrame を使用し、その中に Web を表示するようになっているため、InnerFrame 内に表示できない Web ページは表示できません。また、JavaScript など Frame 操作をしている Web ページなども正常に表示できません。Web 表示の機能は表示を行なうのみで、マウス操作をサポートしません。

【重要】 Web 表示のトランジションは将来のバージョンで廃止予定です。極力使用されないことを推奨します。

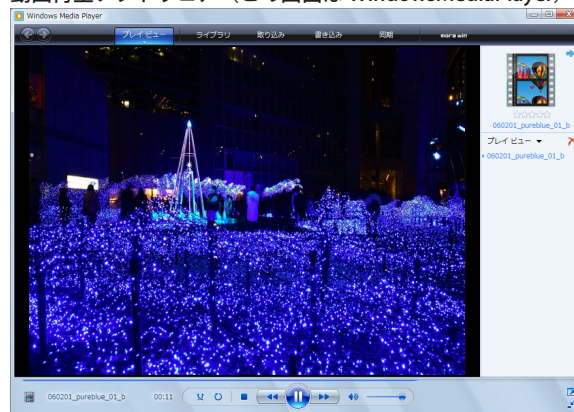
動画コンテンツについて

動画コンテンツは表示時間などの設定を行なうことができません。動画の再生が終了すると次のコンテンツが表示されます。シーケンスの動画コンテンツをダブルクリックした場合は、その動画の拡張子に関連付けられている動画再生ソフトウェアが起動し、動画ファイルを再生します。

シーケンス				
テロップ3	telop1	telop3	telop4	
マルチ2	Sunset	06c9b9_0811121211		
マルチ1	0104d6_0811121208	060201_pureblue_01	fukuneko_local	demo

ダブルクリック


動画再生ソフトウェア（この画面は WindowsMediaPlayer）

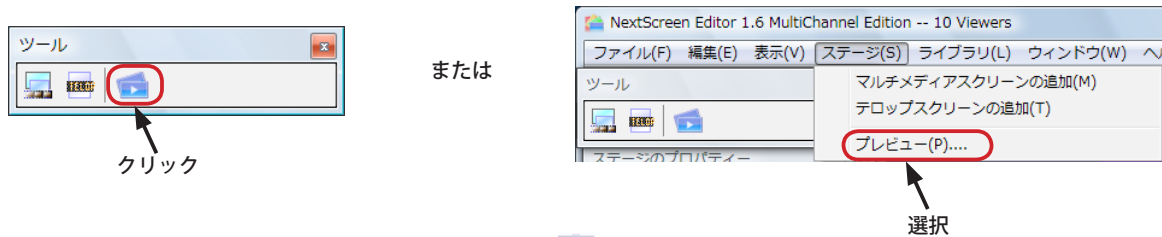


NextScreen の動画再生は WindowsMediaPlayer の機能を利用します。再生可能な動画の種類はビューワ PC の環境に依存します。エディタでライブラリに登録できて、プレビューで表示できたとしても、ビューワで表示できるとは限りません。MPEG2 のように標準の WindowsMediaPlayer で再生できない動画形式を使用する場合、特に注意が必要です。

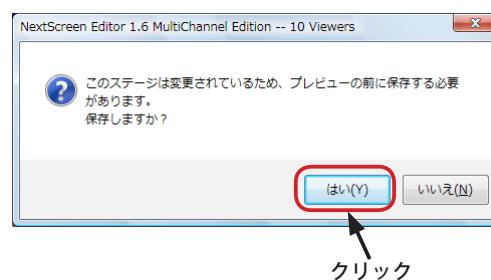
シーケンスの確認（ステージのプレビュー）

シーケンスへコンテンツが正しく割り当てられているかを確認するためには、ステージのプレビュー機能を使用します。

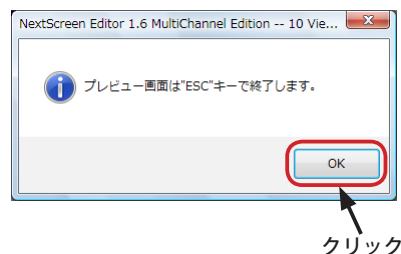
- (1) ステージの編集画面で、ツール ウィンドウの  をクリックするか、メニューから「ステージ」－「プレビュー」を選びます。



- (2) ステージが保存されていない場合は保存を促すダイアログボックスが表示されます。「はい」をクリックします。



- (3) プレビューの終了方法を知らせるダイアログボックスが表示されます。「OK」をクリックします。



- (4) プレビューが表示されます。終了するためには、キーボードの「ESC」キーを押します。



第 7 章 スケジュール

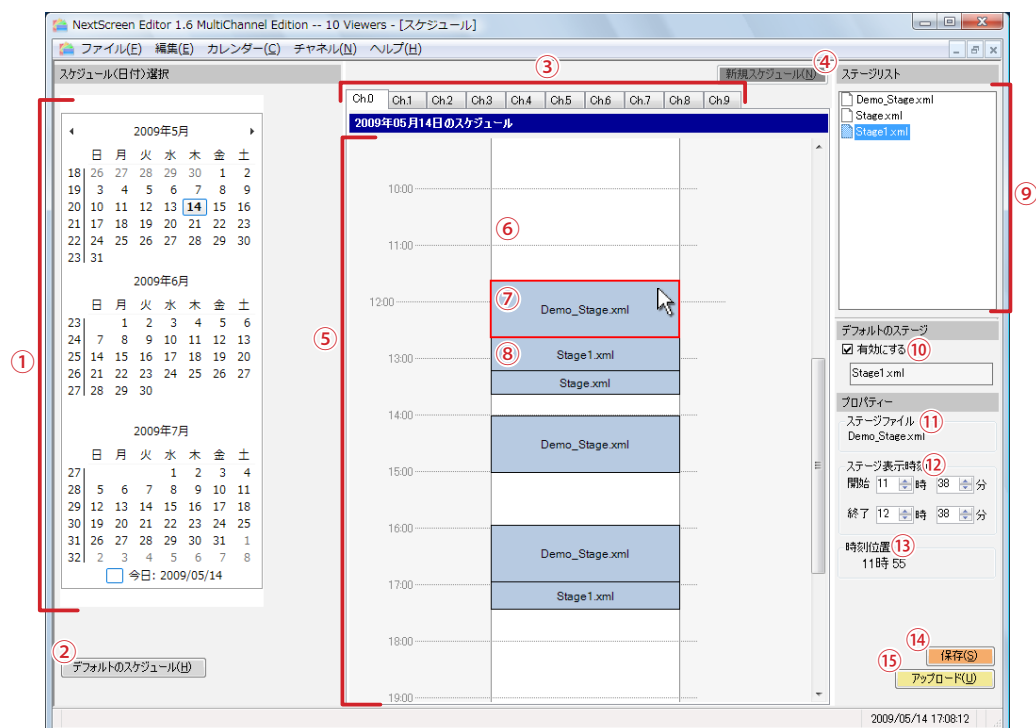
第7章 スケジュール

スケジュールについて

ステージを作成し、スクリーンを配置し、コンテンツをシーケンスに割り当てただけではビューが表示することはできません。いつ、どのステージを表示させるのかという「スケジュール」を設定する必要があります。

MultiChannel Edition では、複数のスケジュールセットを扱うことができます。それぞれのスケジュールセットを「チャンネル」と呼びます。

Standard Edition は 1 つのチャンネルのみ扱うことができます。



- ① カレンダー。日付をクリックすると、その日のスケジュールを⑤の領域に表示します。太字で表示された日付はスケジュールが設定された日を表します。
- ② クリックすると、⑤の領域にデフォルトのスケジュールを表示します。
- ③ チャンネル。タブで編集するチャンネルを切り替えます。(0～9の10チャンネル。Standard Edition は0のみ)
- ④ クリックすると、選択された日付のスケジュールを作成します。(作成済みの場合はクリックできません。)
- ⑤ 1日のスケジュール表示 (タイムテーブル)。ステージリスト (⑨) からステージをドラッグ&ドロップすることでスケジュールを設定します。
- ⑥ ステージが割り付けられていない時間帯。(デフォルトのステージが指定されている場合はデフォルトのステージを表示)
- ⑦ ステージが割り付けられ、選択されている時間帯。
- ⑧ ステージが割り付けられている時間帯。
- ⑨ ステージリスト。作成済みのステージが一覧表示されます。ここから⑤の領域にドラッグ&ドロップします。
- ⑩ デフォルトのステージをドラッグ&ドロップにより指定できます。デフォルトのステージは、割り付けられていない時間に表示させるステージのことです。デフォルトのステージを指定しないこともできます。
- ⑪ 選択されている時間帯に設定されているステージのファイル名です。
- ⑫ 選択されている時間帯の開始時間と終了時間を設定できます。
- ⑬ マウスポインタが位置する時間です。
- ⑭ スケジュールを保存します。
- ⑮ アップロードを行ないます。(オールインワン設定の場合はボタンが無効になります。)

デフォルトのスケジュール

スケジュールは日付単位で作成します。例えば、2009年4月10日に表示を行ないたい場合は2009年4月10日のスケジュールを作成しなければなりません。スケジュールが作成されていない日付については何も表示されないこととなります。(NextScreenのカバー画面が表示されます。) これを避けるために、最初にデフォルトのスケジュールを設定することをお奨めします。

デフォルトのスケジュールはスケジュールが作成されていない日付に表示を行なうための1日分のスケジュールです。毎日同じスケジュールによる表示を行ないたい場合は、デフォルトのスケジュールを設定するだけでもかまいません。

【重要】「デフォルトのスケジュール」と「デフォルトのステージ」を混同しないでください。

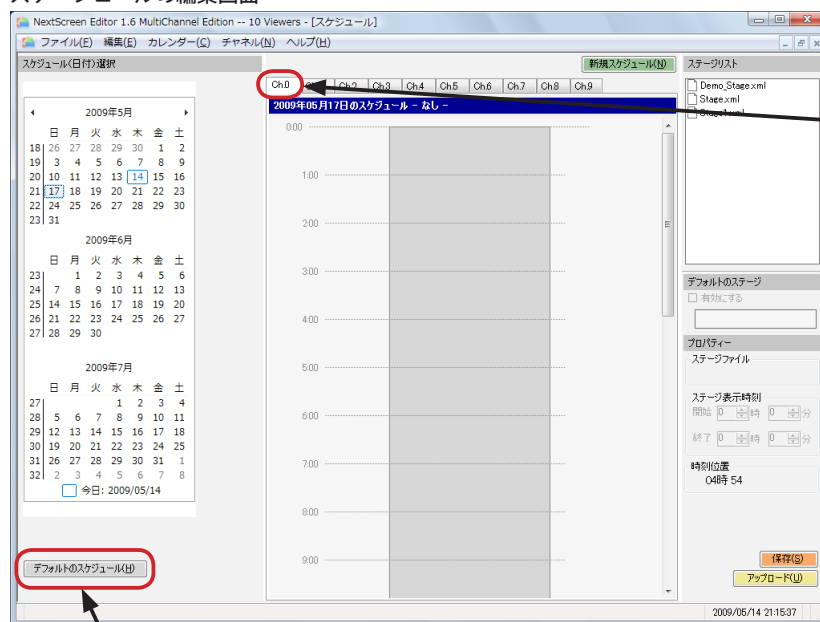
(1) スケジュールを設定するためにはエディタのスタートメニューから「スケジュールの編集」をクリックしてください。



クリック

(2) スケジュールの編集画面が表示されます。設定したいチャンネルタブをクリックしてから、デフォルトのステージを設定するために、「デフォルトのステージ」ボタンをクリックしてください。

スケジュールの編集画面

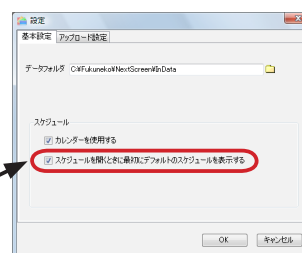


クリック

エディタの初期設定では、スケジュールの編集画面を開くと、当日のスケジュールを表示するようになっています。スケジュールの編集画面を開いたときに、デフォルトのスケジュールを表示するようにするためには、スタートメニューから「設定」をクリックし表示される設定画面で、「スケジュールを開くときに最初にデフォルトのスケジュールを表示する」にチェックを入れてください。



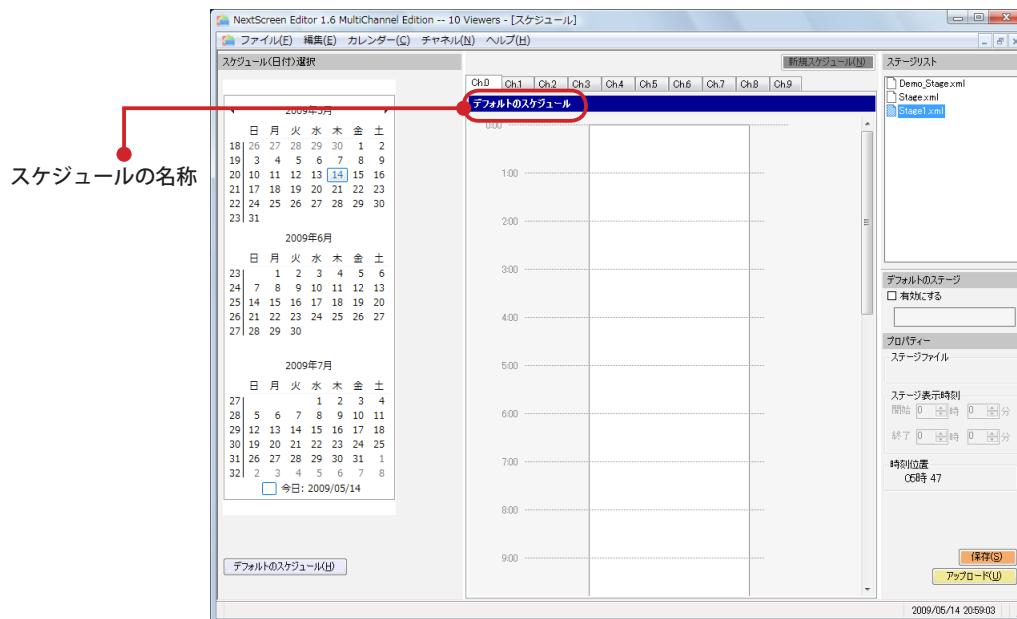
クリック



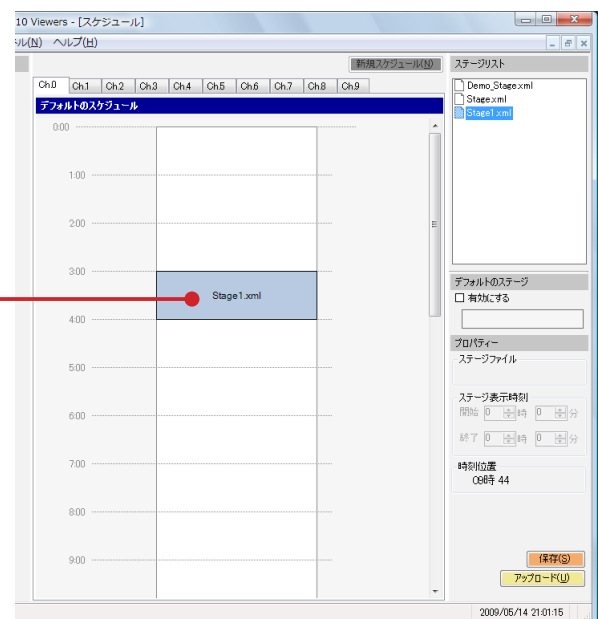
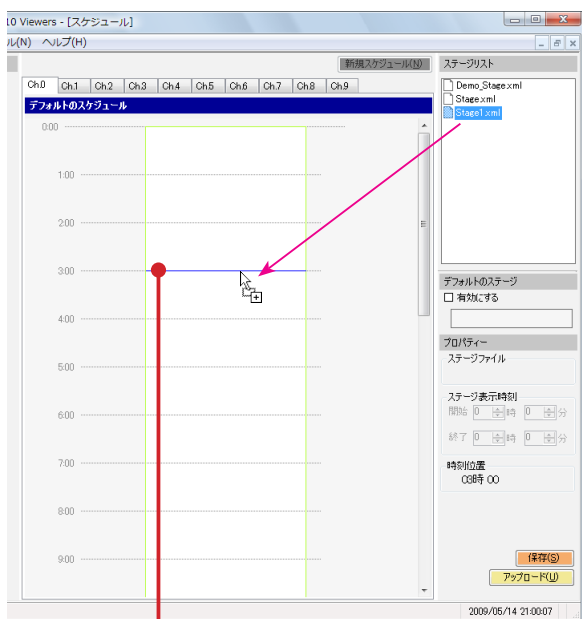
チェックを入れる

デフォルトのスケジュール

(3) スケジュールの名称が、「デフォルトのスケジュール」になっていることを確認してください。

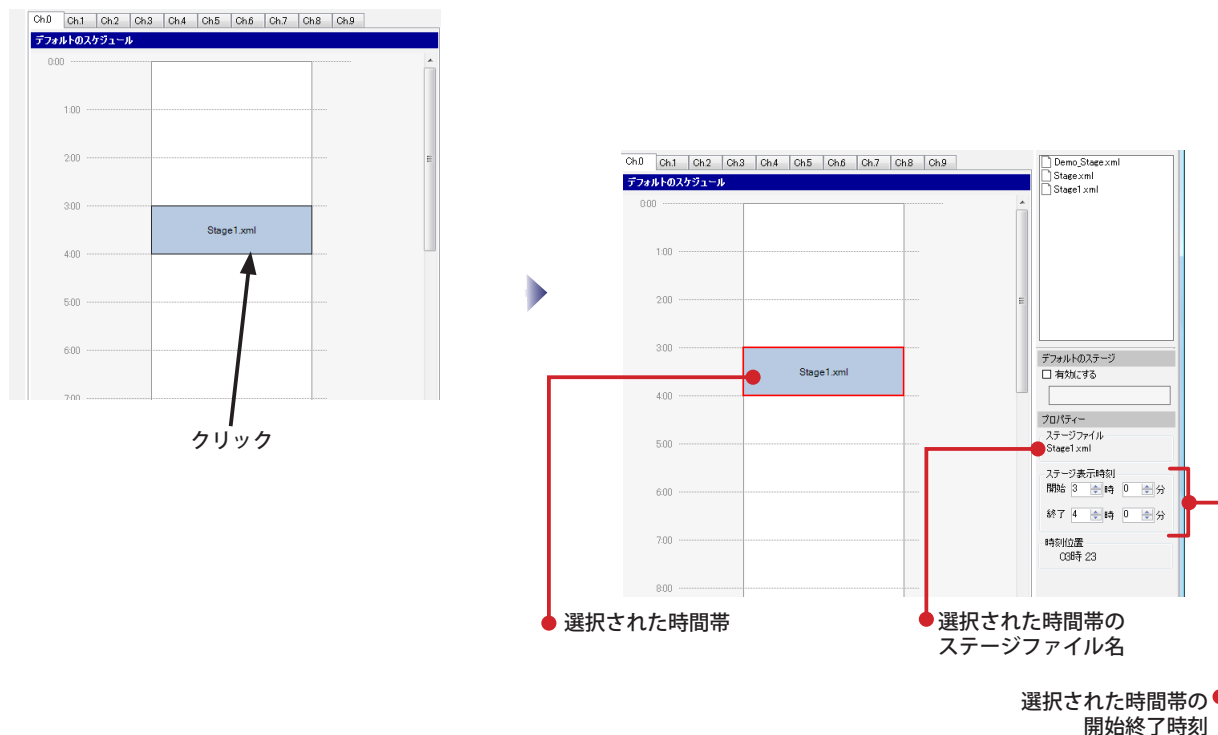


(4) ステージリストからステージをドラッグ&ドロップして時間帯を設定します。ドロップしたときのマウスポインタの位置の時間（下図例では 3:00）から約 61 分間の時間帯が設定されます。
この例では、3 時 00 分 0.0... 秒から 4 時 00 分 59.99... 秒の時間に「Stage1」というステージが表示されます。

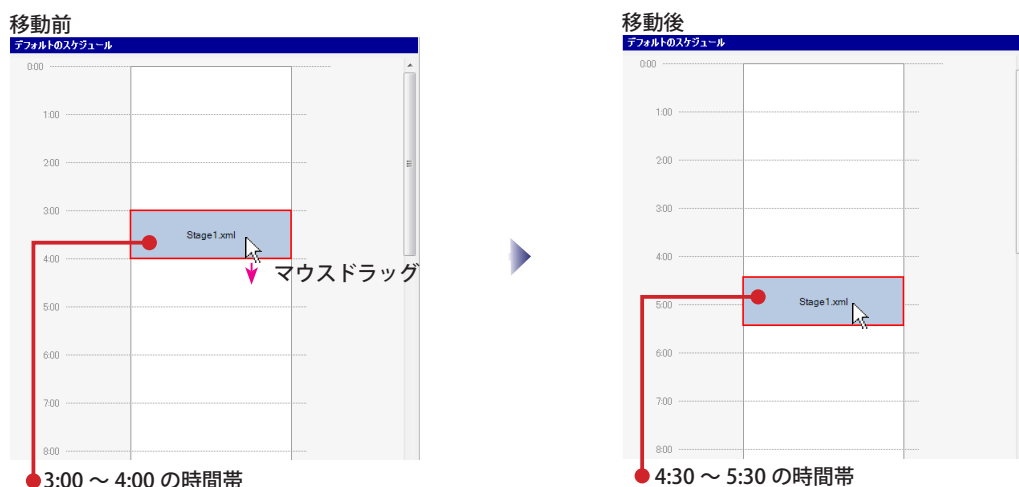


時間帯を変更する

- (1) ステージが割り付けられた時間帯を変更するためには、その時間帯をクリックし、選択された状態にします。選択された時間帯は「赤い線」で囲まれます。
時間帯が選択されると、その時間帯に割り当てられたステージファイル名と開始と終了時刻が表示され、確認することができます。

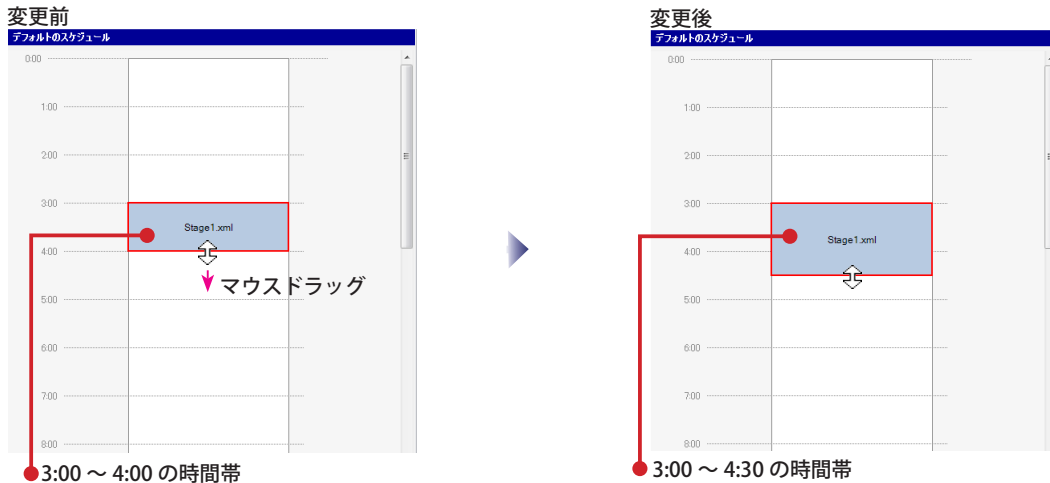


- (2) ステージが割り当てられた時間帯はマウスを使って開始や終了の時刻を変更することができます。選択された時間帯で、マウスの左ボタンを押したまま、上下に移動させます。希望する時間に移動したら、マウスボタンを離します。これにより、ステージを表示する時間の長さは変更せずに、開始と終了の時刻を変更できます。表示されている開始と終了時刻の数値を変更することによっても変更することが可能です。

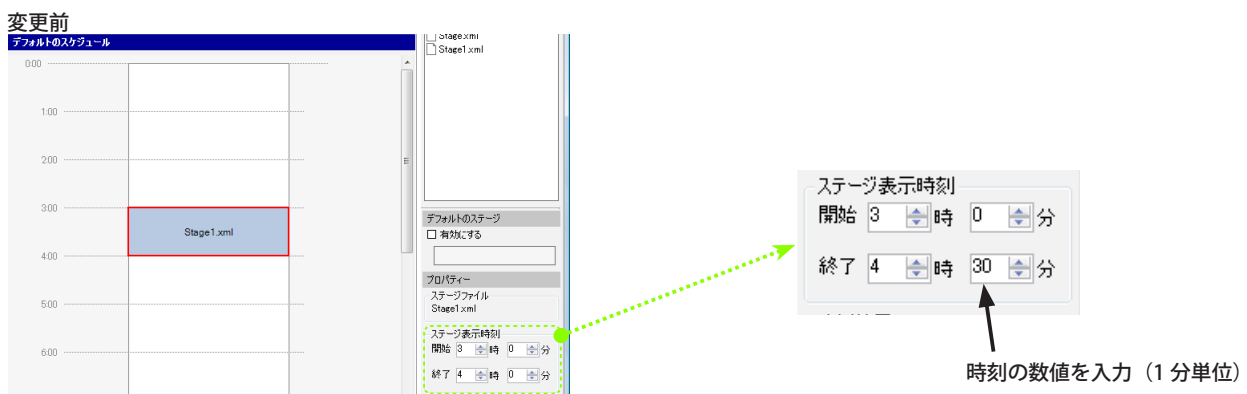


時間帯を変更する

(3) ステージが割り付けられた時間帯の開始時刻や終了時刻をマウスを使用して変更できます。選択された状態の時間帯の囲まれた上または下の赤い色の線の上にマウスポインタを持ってくると、マウスポインタの形状が↕に変わります。この状態でマウスの左ボタンを押したまま上下いずれかの方向へ動かします。希望の時刻のところでマウスボタンを離します。

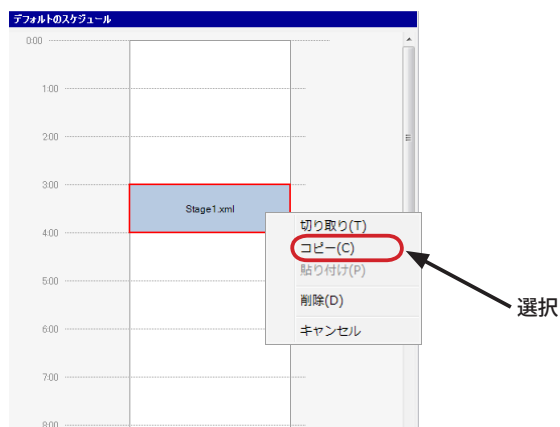


(4) ステージが割り付けられた時間帯の開始時刻や終了時刻は、数値入力でも変更できます。時間帯を選択し、画面右下の「ステージ表示時刻」の数値を変更します。

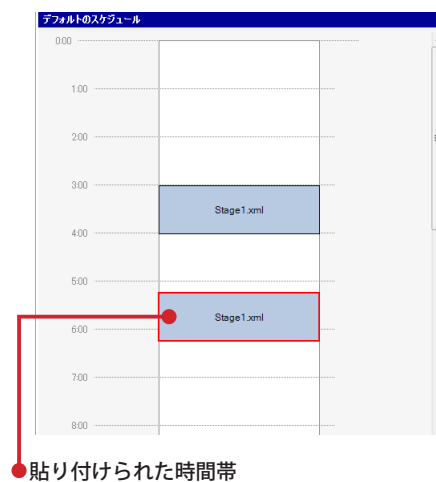


時間帯をコピー&貼り付ける

(1) ステージが割り付けられた時間帯をコピーし、貼り付けることができます。時間帯を選択し、右クリックで表示されるコンテキストメニューの「コピー」を選びます。



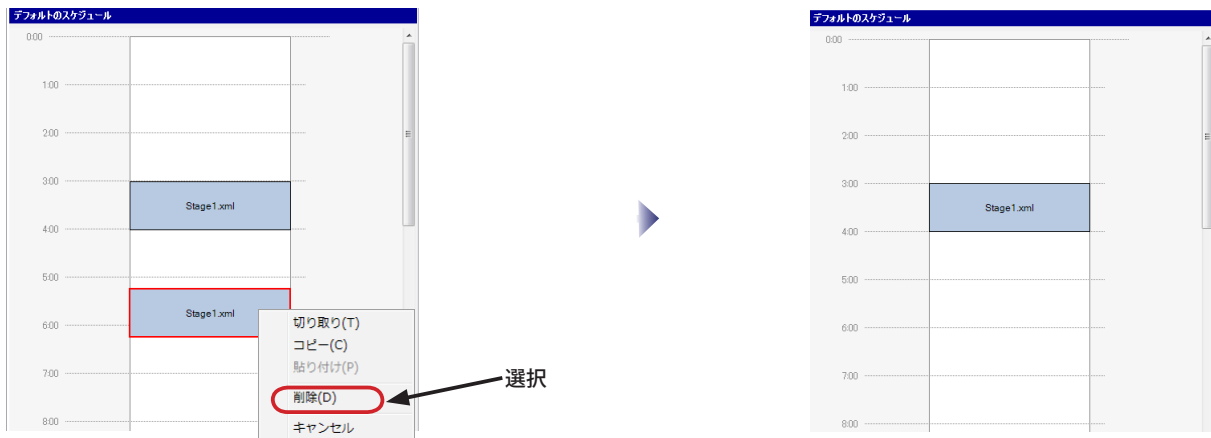
(2) 貼り付けたい時間のところを左クリックします。(時間帯の選択が解除されます。) そのまま右クリックして表示されるコンテキストメニューの「貼り付け」を選びます。



時間帯を削除する

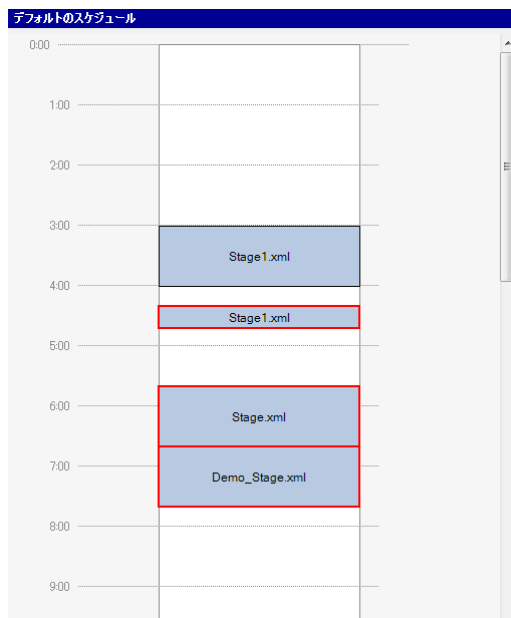
(1) 時間帯を選択し、右クリックで表示されるコンテキストメニューの「削除」を選びます。(キーボードの「delete」キーでも可)

【重要】 警告無しで削除されるので注意が必要です。



複数時間帯を選択する

(1) キーボードの「shift」キーを押したまま、時間帯を選択していくと、複数の時間帯を選択できます。選択後は「コピー」や「貼り付け」、「削除」などを行なうことができます。



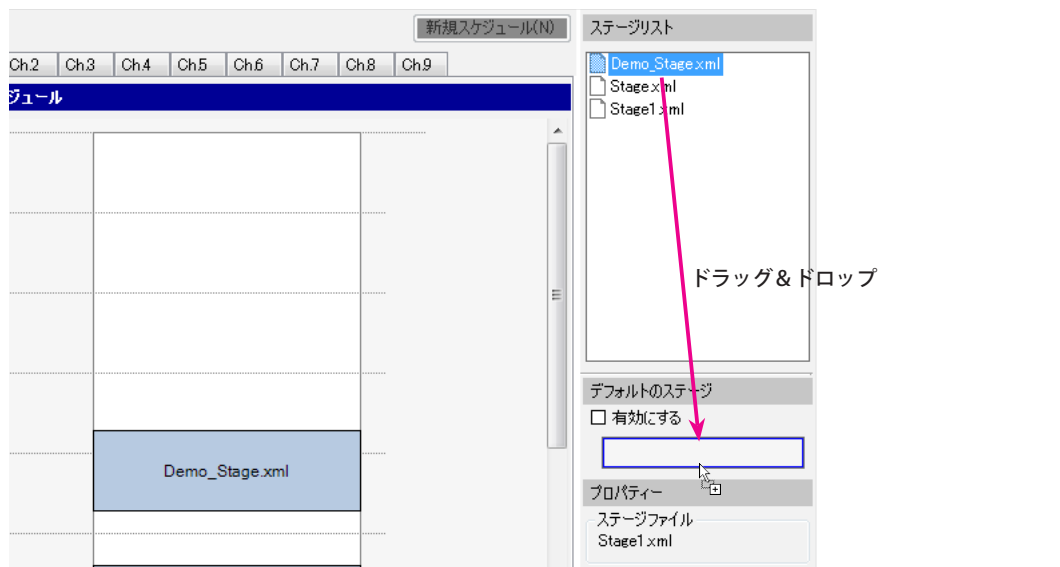
デフォルトのステージ

ステージが割り付けられていない時間帯（白い部分）は何も表示されません。（NextScreen のカバースクリーンだけが表示されます。）

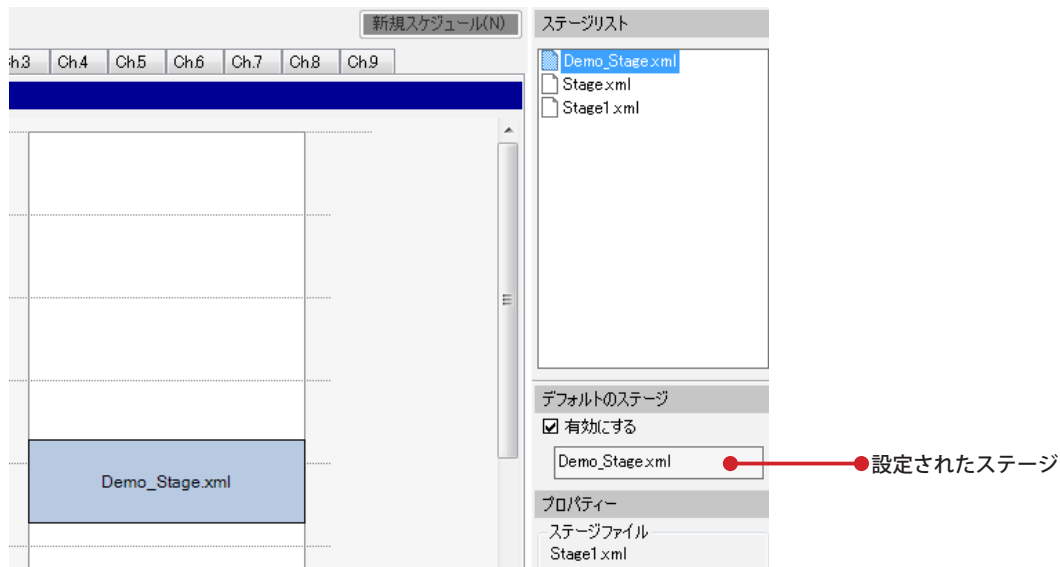
何も表示されない状態を避けるため、あるいは1日中同じステージを表示させたい場合には、デフォルトのステージを設定します。

【重要】「デフォルトのステージ」と「デフォルトのスケジュール」とを混同しないでください。

- (1) ステージリストから「デフォルトのステージ」に設定したいステージを選択します。次にマウスの左ボタンを押したまま「デフォルトのステージ」へ移動し、ボタンを離します。（ドラッグ&ドロップ）



- (2) 矩形の中にステージファイル名が表示され、デフォルトのステージに設定されます。



設定されたステージを解除するためには、デフォルトのステージの「有効にする」チェックをはずします。

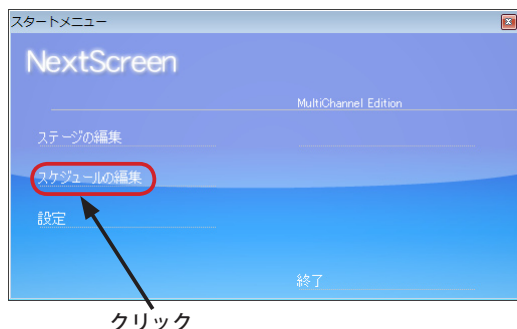


スケジュールの新規作成

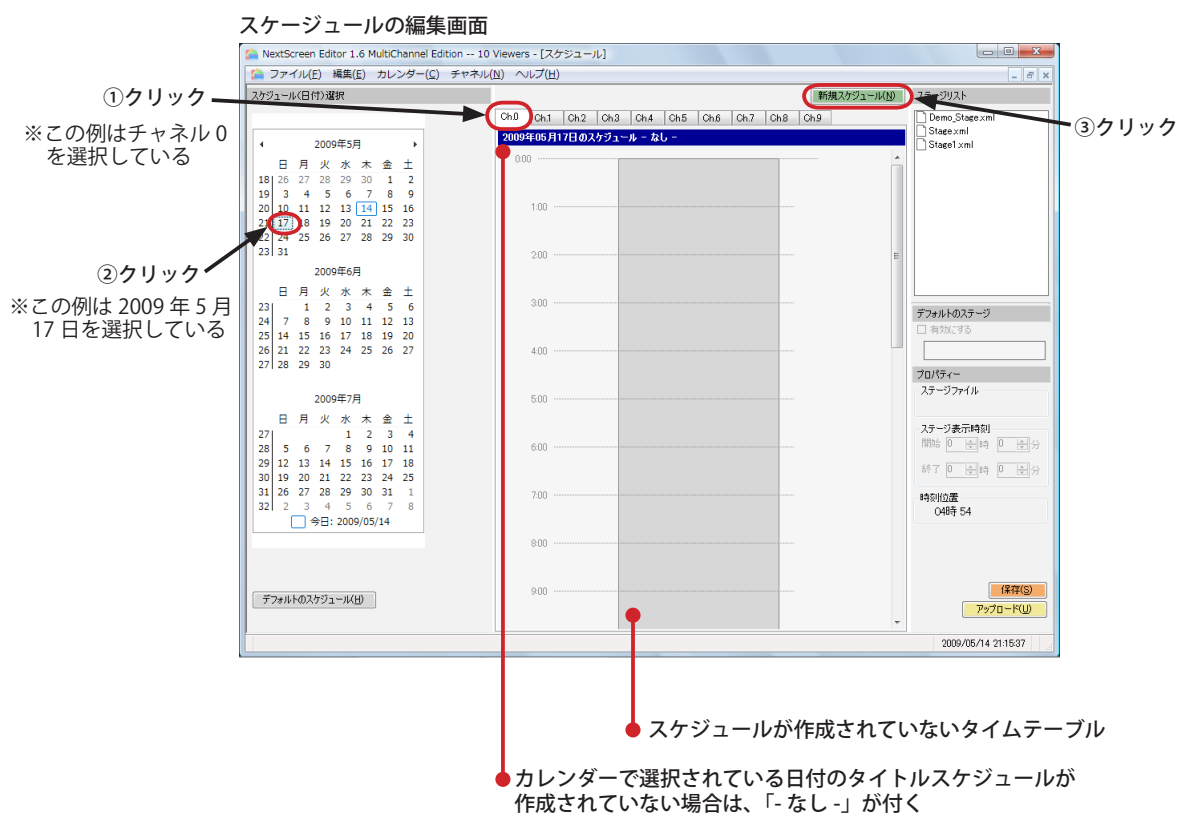
スケジュールは日付単位で作成します。例えば、2009年4月10日に表示を行ないたい場合は2009年4月10日のスケジュールを作成しなければなりません。スケジュールが作成されていない日付については、デフォルトのスケジュールが設定されていなければ、何も表示されないことになります。(NextScreenのカバースクリーンが表示されます。)これを避けるために、最初にデフォルトのスケジュールを設定することをお奨めします。デフォルトのスケジュールについては、「第7章 スケジュール」の「デフォルトのスケジュール」を参照してください。

【重要】「デフォルトのスケジュール」と「デフォルトのステージ」を混同しないでください。

- (1) スケジュールを設定するためにはエディタのスタートメニューから「スケジュールの編集」をクリックして、スケジュール編集画面を開いてください。

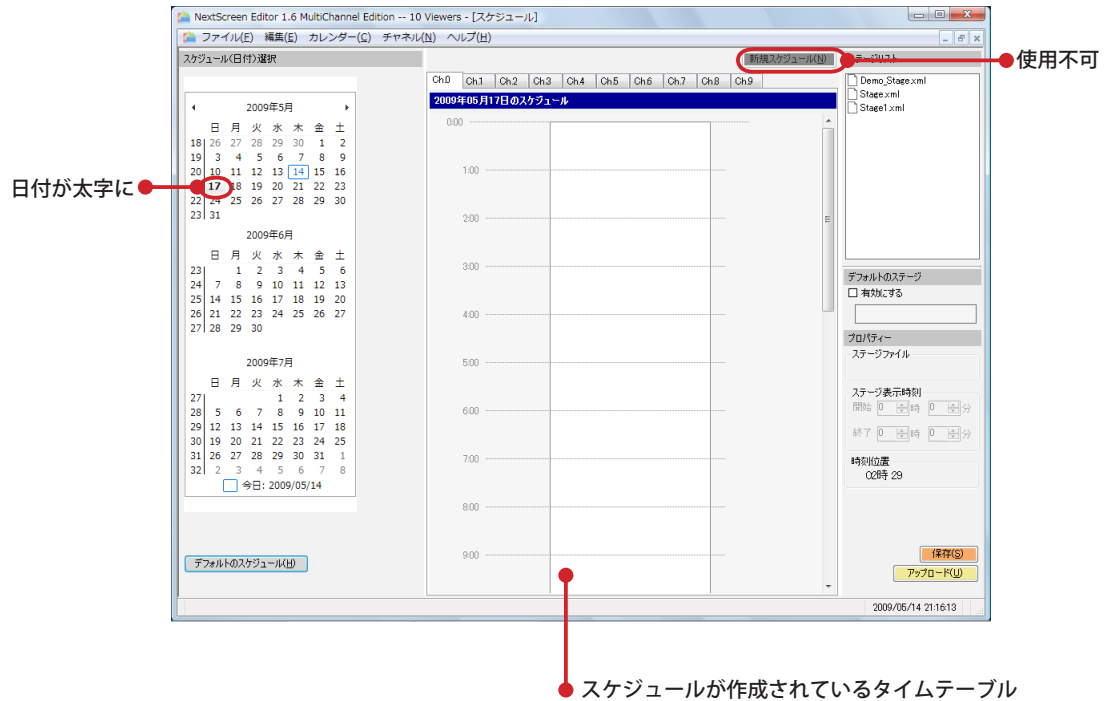


- (2) スケジュールの編集画面が表示されます。設定したいチャンネルタブをクリックしてから、新規作成したい、画面左のカレンダーの日付をクリックします。スケジュールが作成されていない日のタイムテーブルはグレー色になっています。チャンネルタブの右上にある「新規スケジュール」ボタンをクリックして、スケジュールを作成してください。



スケジュールの新規作成

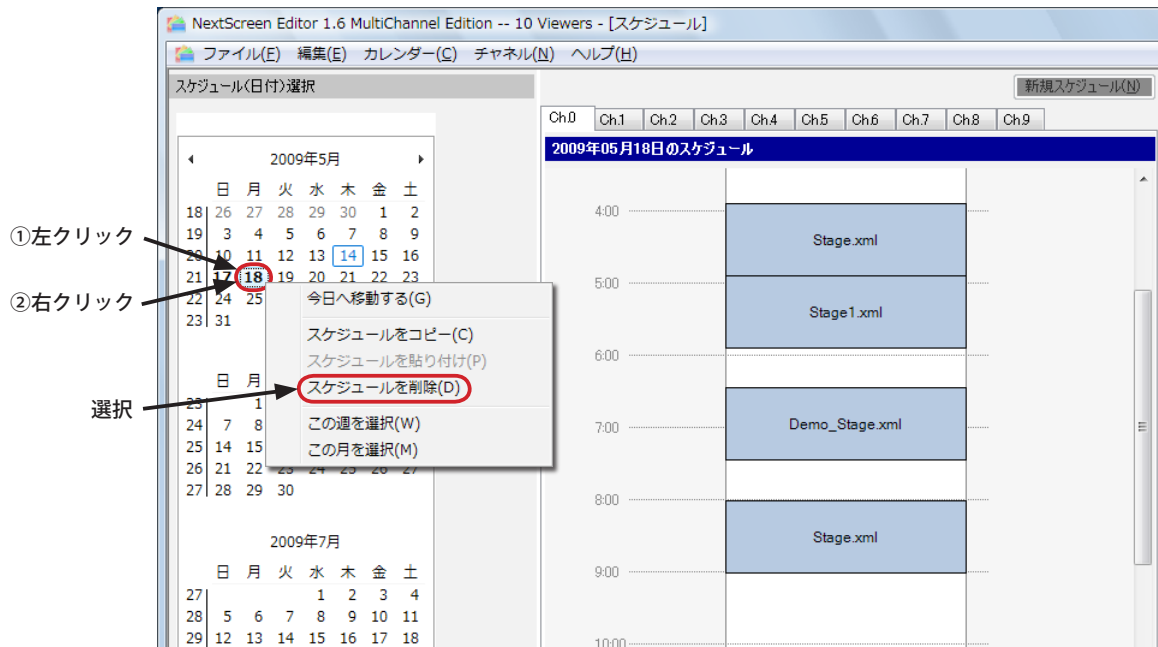
(3) スケジュールが作成されると、タイムテーブルの色が白色になります。「新規スケジュール」ボタンはグレー色になり、使用できなくなります。また、カレンダーの日付は太字（ボールド）になります。ステージをドラッグ&ドロップしてスケジュールを設定してください。詳しくは、「デフォルトのスケジュール」以下を参照ください。



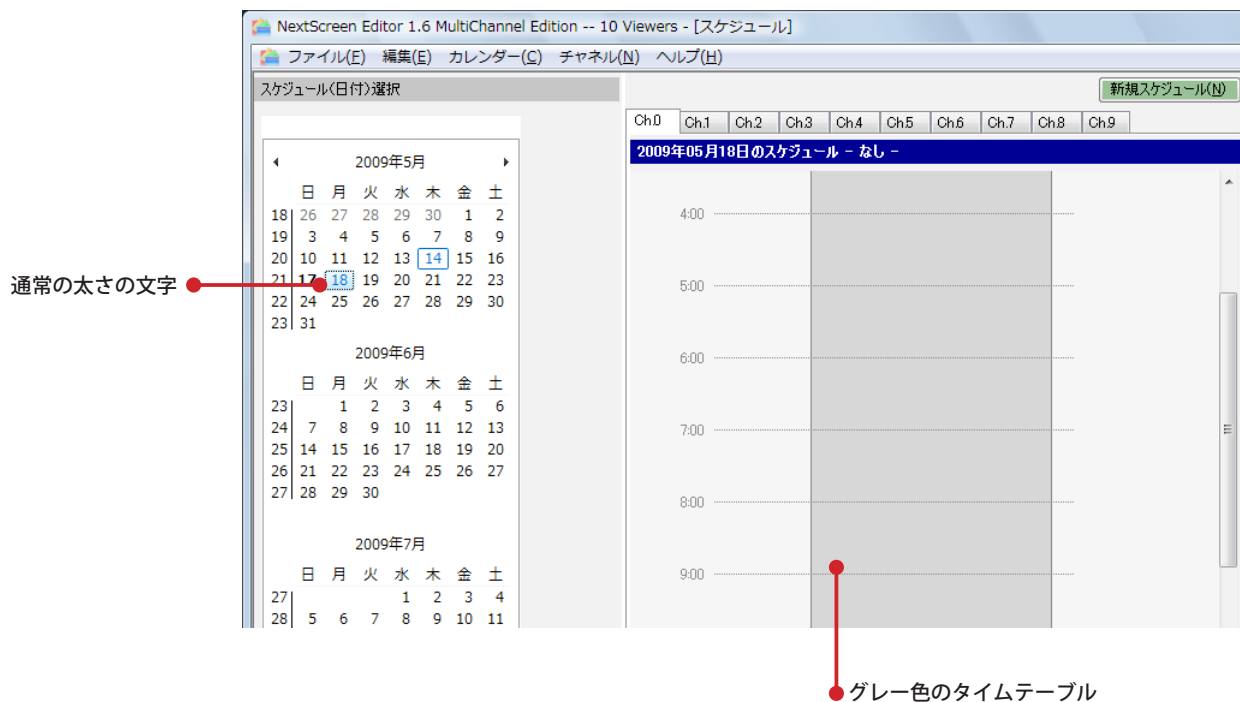
スケジュールの削除

(1) カレンダーから、削除したい日付を選びます。右クリックして表示されるコンテキストメニューの「スケジュールを削除」を選びます。

【重要】警告なしで削除されますので注意してください。

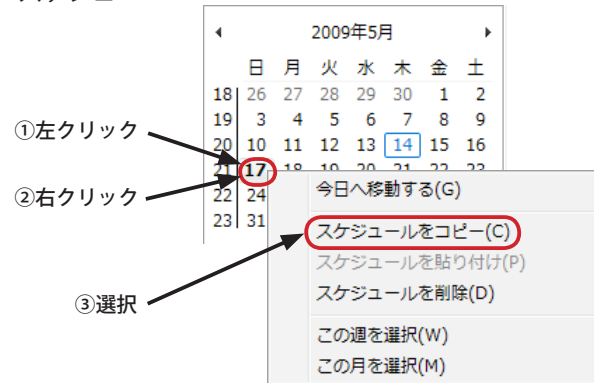


(2) スケジュールが削除され、日付の文字は太字から通常の文字へ、タイムテーブルはグレー色になります。

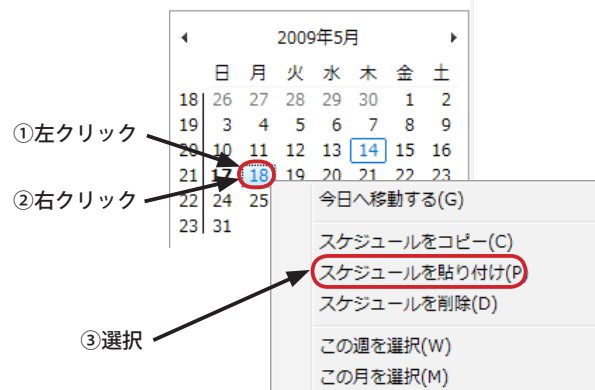


スケジュールのコピー&貼り付け

- (1) カレンダーから、コピー元の日付を選びます。右クリックして表示されるコンテキストメニューの「スケジュールをコピー」を選びます。



- (2) カレンダーから、コピー先の日付を選びます。右クリックして表示されるコンテキストメニューの「スケジュールを貼り付け」を選びます。



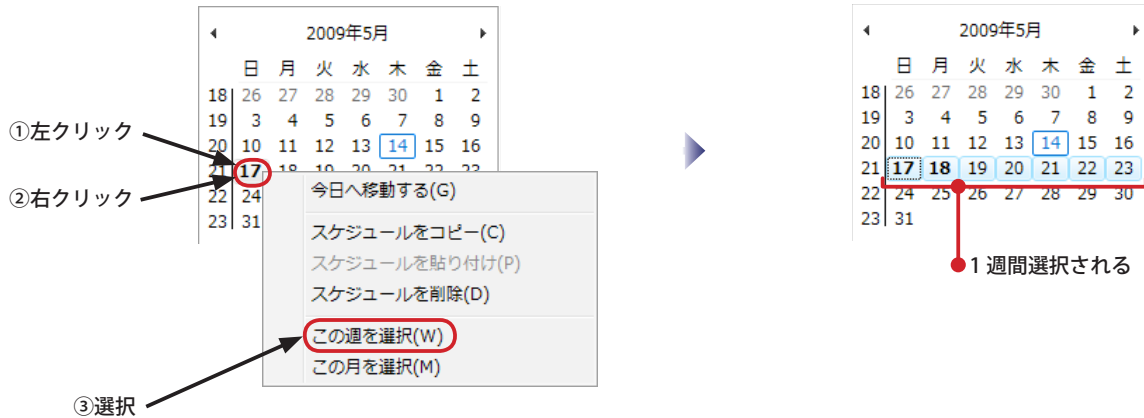
- (3) カレンダーから、コピー先の日付の文字が太字になり、コピーされます。



複数のスケジュールを選択

スケジュールは、1日単位の他1週、1月単位で選択できます。選択された複数のスケジュールは削除したり、コピーしたりすることができます。

(1) 日付を右クリックして表示されるコンテキストメニューの「この週を選択」を選ぶと、1週間を選択することができます。



(2) 日付を右クリックして表示されるコンテキストメニューの「この月を選択」を選ぶと、ひと月を選択することができます。



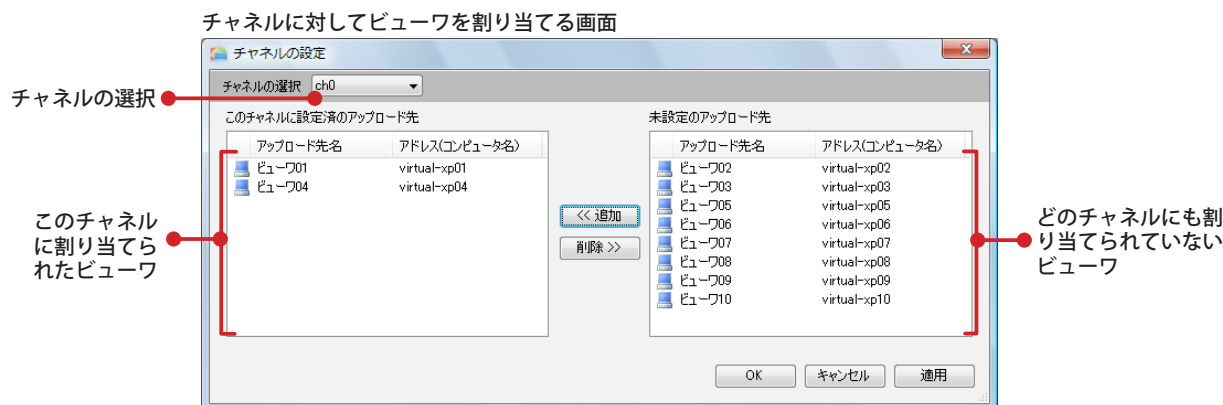
第 8 章 アップロード

第 8 章 アップロード

アップロードについて

NextScreen のエディタとビューワを別の PC で動作させる場合、スケジュールを設定した後、アップロードを行う必要があります。アップロードは、「スケジュール」、「スケジュールに設定されているステージ」、「ステージに割り当てられているコンテンツ」をビューワへ送信する処理のことです。アップロードは、チャンネル単位で行なわれるため、あらかじめチャンネルに対してビューワを割り当てておかなければなりません。

※ Standard Edition は 1 つのチャンネルのみ扱うため、チャンネルに対してビューワを割り当てる操作は必要ありません。

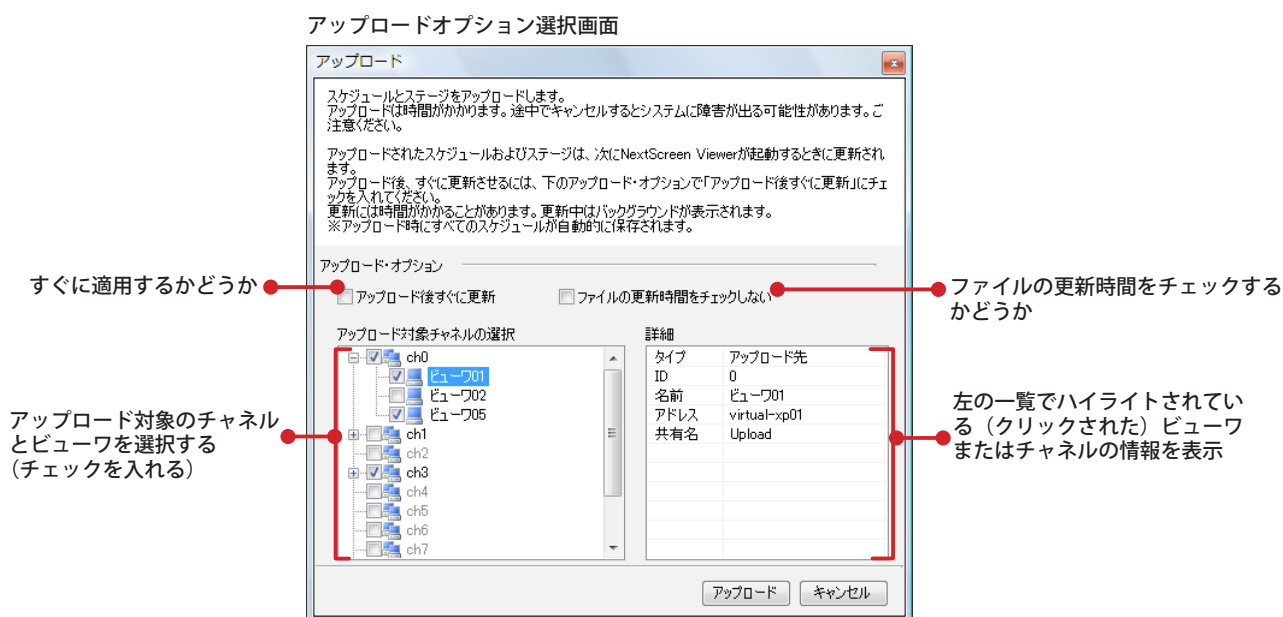


※ビューワ（アップロード先）の名称やアドレスは「設定」の「アップロード設定」で行ないます。詳しくは「第 2 章 初期設定」－「アップロード先の登録（エディタ）」を参照してください。

アップロード時にはオプションを選択できます。

通常アップロードはビューワ動作中に行なわれます。「アップロード後すぐに更新」にチェックを入れなければ、アップロードされたスケジュール、ステージ、コンテンツはすぐに適用されません。ビューワが次に起動（再起動）した時にアップロードされた情報が適用されます。「ファイルの更新時間をチェックしない」にチェックを入れると、全てのアップロード対象ファイルを強制的にアップロードします。通常はファイル更新時間を比較し、アップロード元のファイルが新しい場合のみアップロードを行ないます。

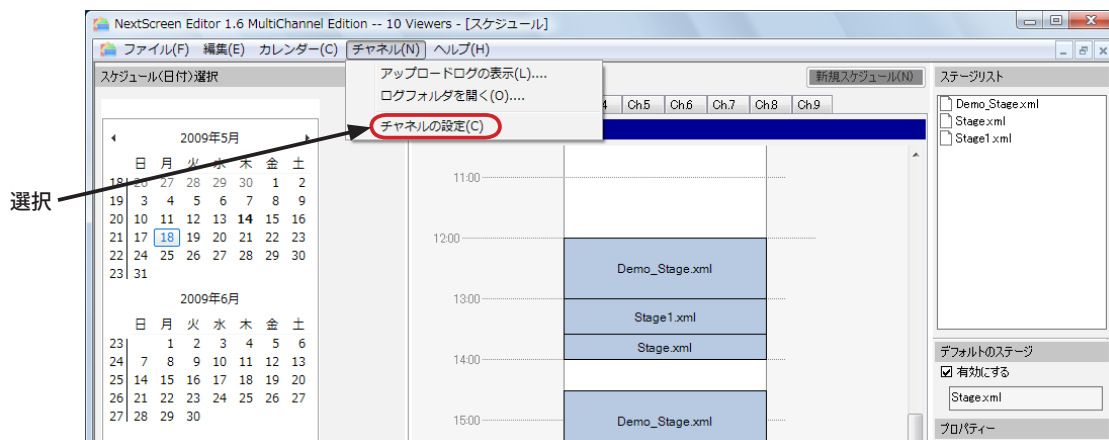
MultiChannel Edition では、アップロード対象のチャンネルと、ビューワを選択することができます。



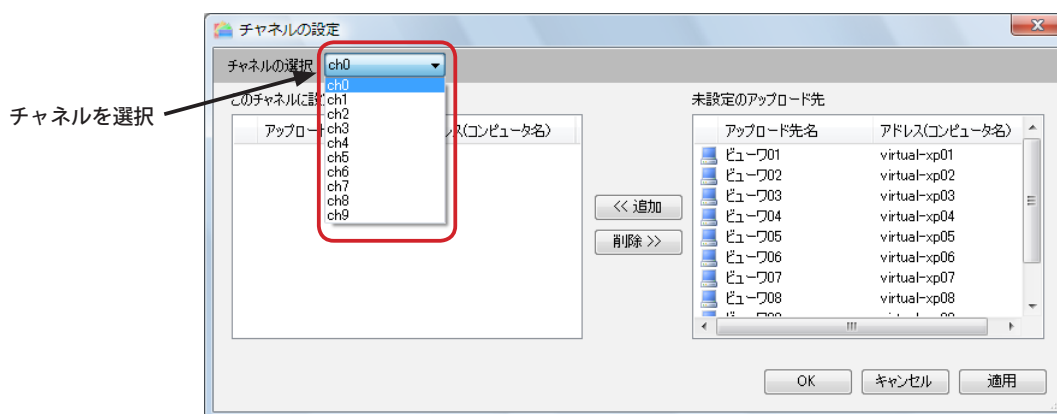
チャンネルの設定

アップロードを行なう前に、チャンネルに対してビューワを割り当てる必要があります。Standard Edition ではこの操作はありません。

(1) スケジュールの設定画面のメニューから「チャンネル」－「チャンネルの設定」を選びます。

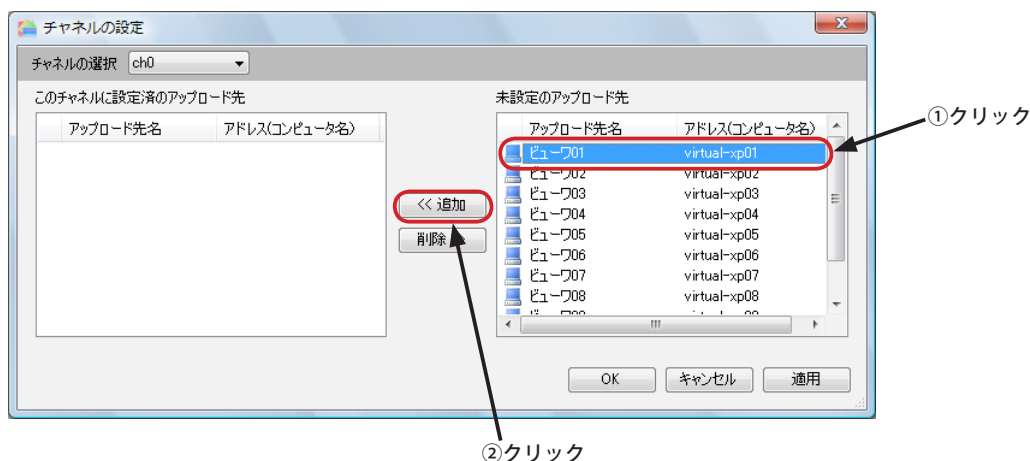


(2) 「チャンネルの設定」が表示されます。「チャンネルの選択」ドロップダウンメニューで設定したいチャンネルを選びます。



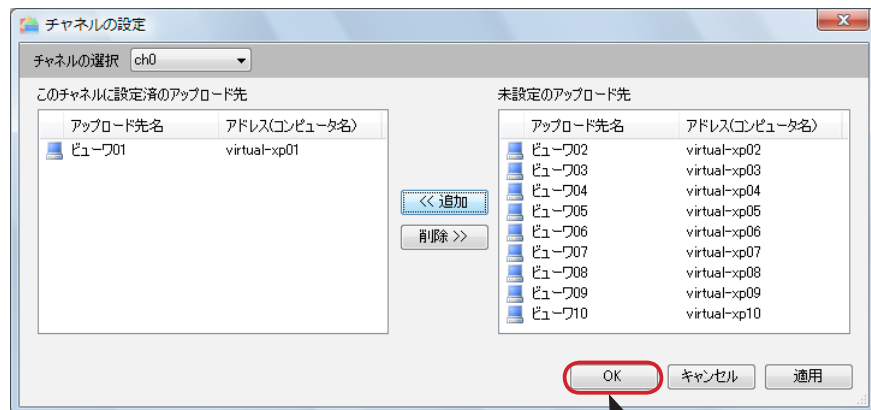
※ビューワ（アップロード先）の名称やアドレスは「設定」の「アップロード設定」で行ないます。詳しくは、「第2章 初期設定」－「アップロード先の登録（エディタ）」を参照してください。

(3) 右側の一覧「未設定のアップロード先」から割り当てたいビューワ（アップロード先）をクリックして選択し、「追加」ボタンをクリックします。



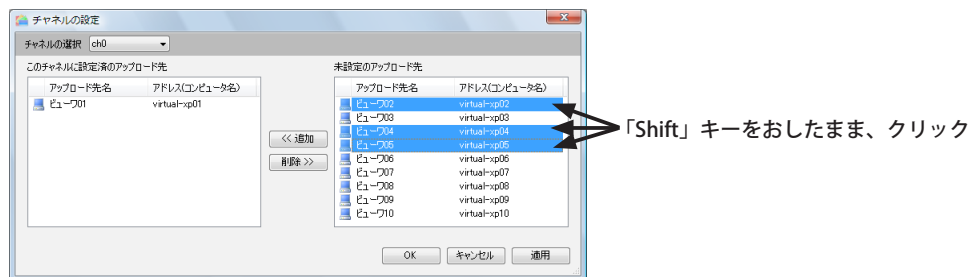
チャネルの設定

- (4) 左側の一覧「このチャネルに設定済のアップロード先」にビュー（アップロード先）が表示され、割り当てられます。チャネルを切り替えて必要な割り当てを行なってください。完了したら、「OK」ボタンをクリックします。

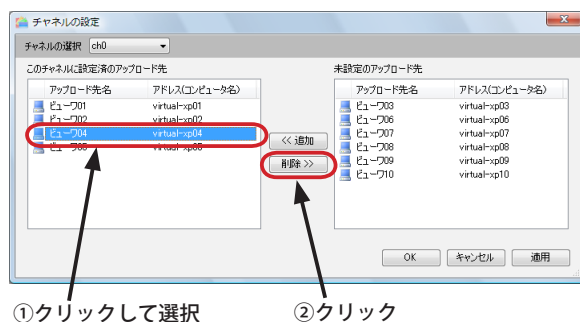


割り当てが完了したら、クリック

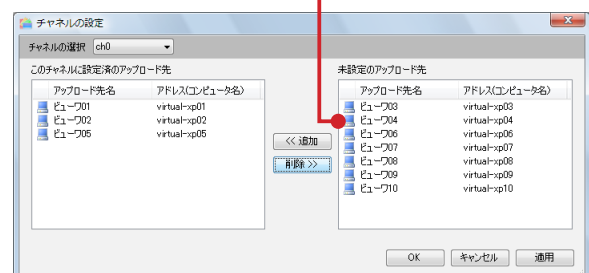
キーボードの「ctrl」キーを押したままクリックすると、複数のビューを選択できます。



- (5) 対象のチャネルからビューの割り当てを解除したいときは、左側の一覧「このチャネルに設定済のアップロード先」で、解除したビューをクリックして選択し、「削除」ボタンをクリックしてください。

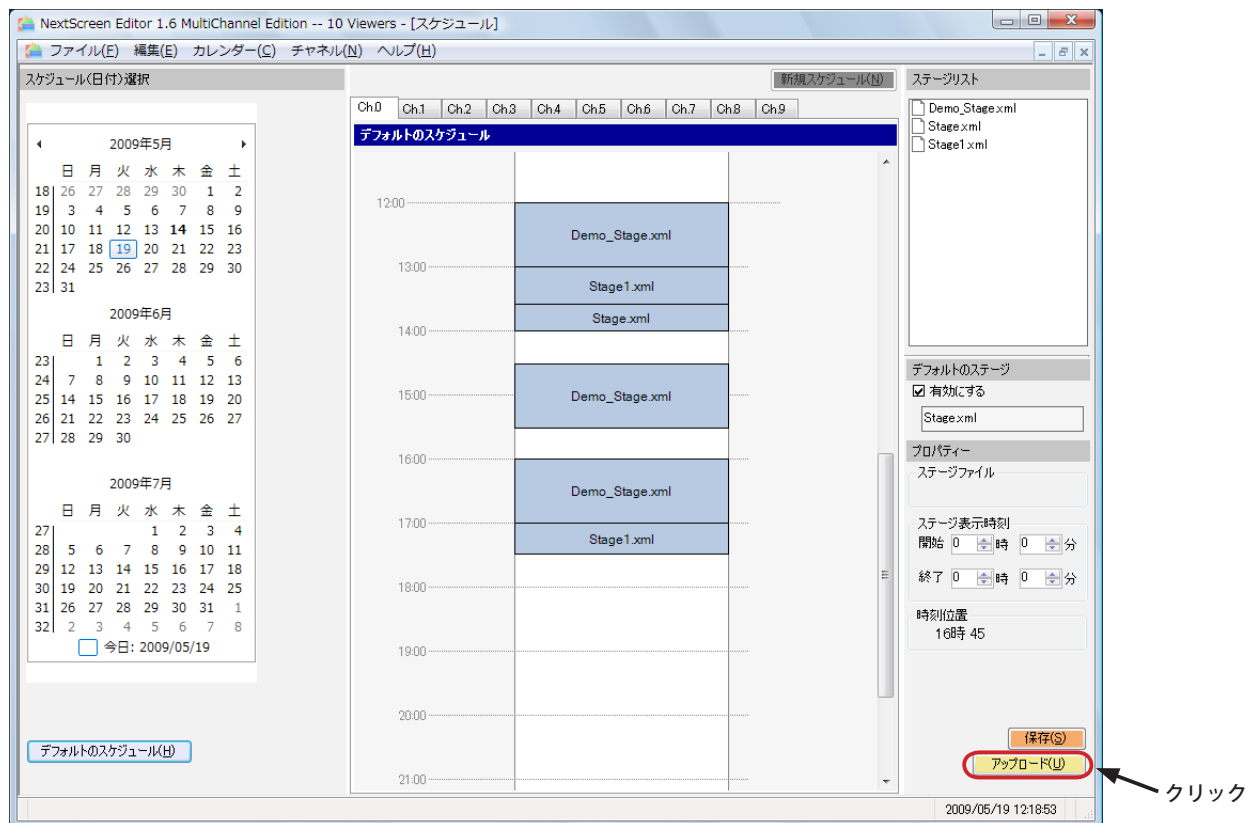


解除したビューが表示される

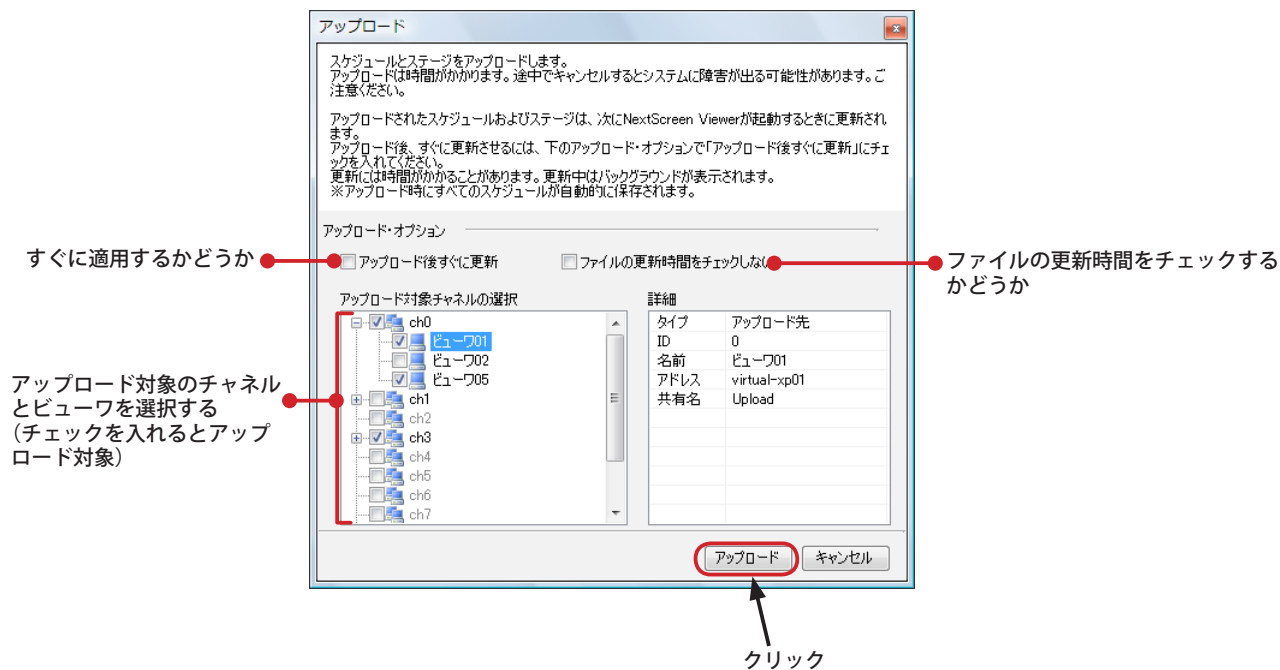


アップロードをする

(1) スケジュールの設定画面の右下の「アップロード」ボタンをクリックします。

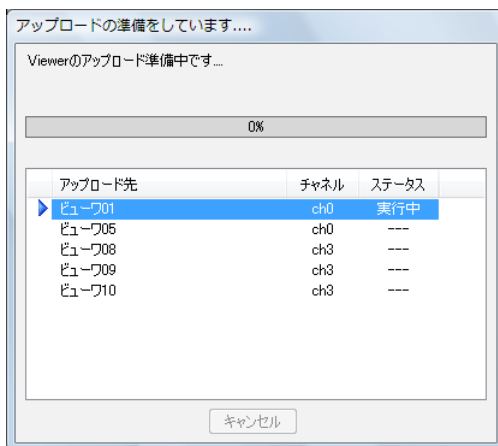


(2) 「アップロード」画面が表示されます。オプション、アップロード対象チャンネルとビューワを選択し、「アップロード」ボタンをクリックします。

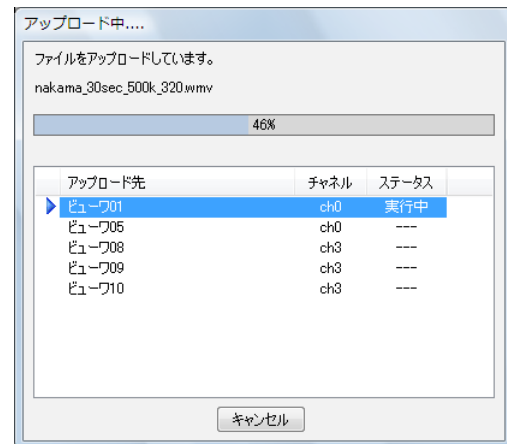


アップロードをする

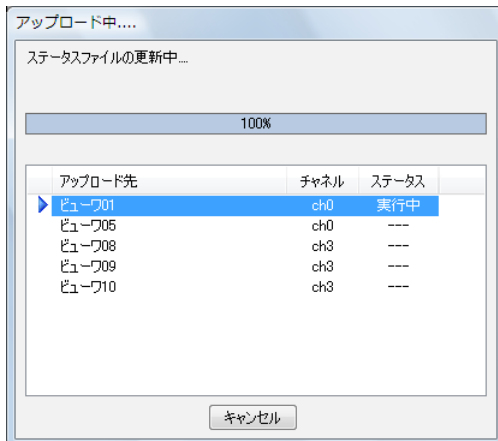
(3) アップロードが開始されます。



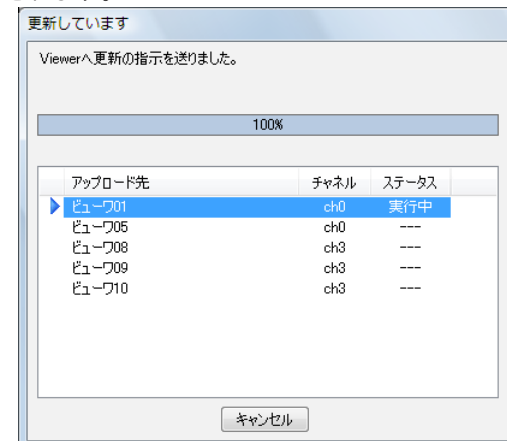
(4) コンテンツ転送中



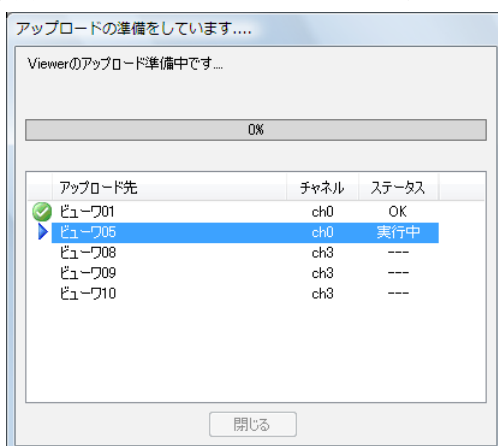
(5) 最終処理



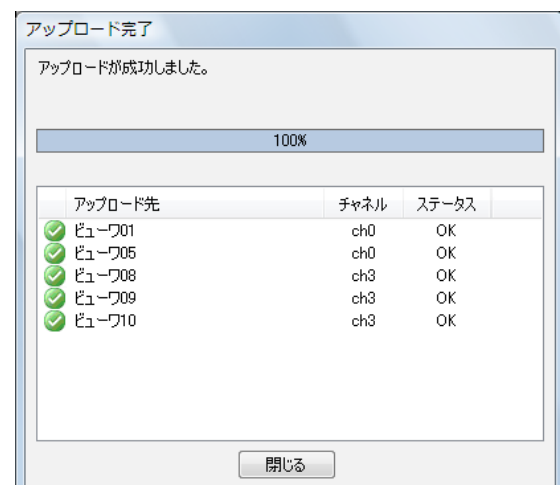
(6) 「アップロード後すぐに更新」にチェックを入れたときは、「Viewerへ更新指示を送りました。」と表示されます。



(7) 次のビューワへアップロードします。

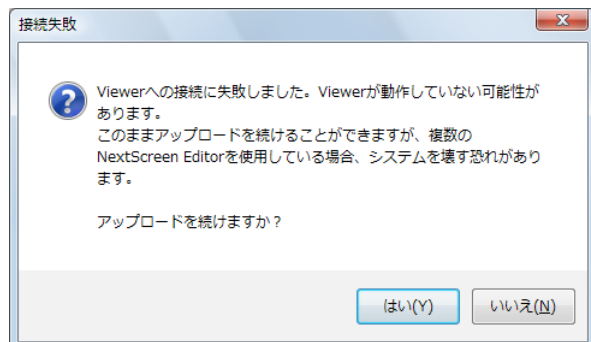


(8) アップロード完了



アップロードエラー

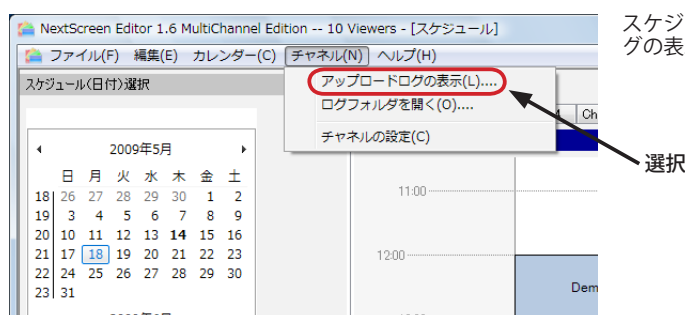
アップロードにおいて生じるエラーは様々な要因が考えられます。以下にいくつかの要因を挙げます。



このダイアログボックスが表示される時は、ビューワのPCは動作しているが、ビューワのプログラムが動作していないということが考えられます。ビューワのプログラムが動作していることを確認してください。もし動作しているようであれば、ネットワークの11929番ポートが遮断されていないことを確認してください。エディタが2つ以上動作している場合はひとつのビューワに対し同時にアップロードを行なっている可能性があります。その場合はアップロードを中止してください。



アップロードはビューワひとつひとつに対し順番に実行されます。左画面のようにアップロード成功と失敗が混在することもあります。この場合は、失敗したビューワに対して再度アップロードを行なってください。個別の原因は、アップロードログを見ることによって解決できる場合があります。



スケジュール編集画面のメニューから「チャンネル」-「アップロードログの表示」を選ぶと、アップロードログを見ることができます。

アップロードのステータスがNGとなった場合でも、重要なエラーではないこともあります。例えば、アップロード対象のチャネルのスケジュールにステージがひとつも割り当てられていない場合はアップロード対象のものが無いため、ステータスがNGになります。この場合は、次のようなログを見つけることができます。

2009-05-18 17:02:19 情報: "ビューワ 08" へのアップロード処理を開始しました。
 2009-05-18 17:02:19 エラー: スケジュールにステージの設定がありません。
 2009-05-18 17:02:19 注意: "ビューワ 08" へのアップロードは実行されません。

ビューワのPCへ全く接続できなかった場合（電源が入っていないなど）、次のようにログにエラーが記録されない場合もあります。

2009-05-19 09:38:53 情報: "ビューワ 01" へのアップロード処理を開始しました。
 2009-05-19 09:39:01 注意: "ビューワ 01" へのアップロードは実行されません



www.fukuneko.com



User's Manual
取扱説明書

発行元： 福猫株式会社