

Windows 10 (7/8.1) 対応



User's Manual

取扱説明書

第1版 2018年4月

他社所有商標に関する表示

当取扱説明書（マニュアル）掲載の商品などの名称は、各社が商標として使用している場合があります。

「Microsoft」「Windows」「PowerPoint」「Internet Explorer」「Windows Media」は米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

「Adobe」「Macromedia」「Flash」および Adobe ロゴは、アドビシステムズ社の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

「Blink」「Chromium」は Google Inc の商標または登録商標です。

「OMRON」「オムロン」はオムロン株式会社の登録商標です。

その他記載されている会社名・商品名などは、各社の商標および登録商標です。

当マニュアルに記載されているシステム名、製品などには、必ずしも商標表示（(R)、TM）を付記していません。



www.fukuneko.com

目次

はじめに	7
操作の流れ	8
第1章 インストール	9
NextScreen のインストール	10
エディタとビューワの選択 (インストールコンポーネントの選択)	12
NextScreen のインストール	14
Flash Player のインストール	14
追加コーデックのインストール	15
NextScreen のインストール完了	15
インストール後のショートカット	15
ビューワを自動起動させたくない場合	16
必要なソフトウェアを個別にインストールする	17
インターネットからダウンロードする場合	17
パッケージ版 CD-ROM がある場合	17
第2章 初期設定	19
初期設定について	20
Windows 7 の場合	21
Windows 8.1 / 10 の場合	22
ライセンスキーの入力	23
エディタの場合	23
試用版から製品版のライセンスキーに切り替えるには	23
後でビューワライセンスキーを追加するには	24
ビューワの場合	25
試用版から製品版のライセンスキーに切り替えるには	25
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)	26
フォルダの共有 (ビューワ)	27
Windows 7 の場合	27
Windows 8.1 / 10 の場合	31
アップロード先の登録 (エディタ)	34
第3章 ステージ	37
ステージの概要	38
ステージの新規作成	39
ステージのサイズを変更する	41
ステージの表示位置を変更する	42
ステージの背景を静止画にする	43
ステージを拡大縮小する	44
第4章 ライブラリ	45
ライブラリについて	46
ファイル (動画・静止画・Flash) をライブラリへ登録する	47
テロップ用文字列の登録	48
Web 用 URL の登録	49
コンテンツの削除	50
テロップ用文字の編集	51
Web 表示用 URL の編集	52
PowerPoint ファイルの変換と登録	53
サムネール表示	56
ファイルアイコン キャッシュについて	57

第 5 章 スクリーン	59
スクリーンについて.....	60
スクリーンを作成（追加）する.....	61
スクリーンのプロパティ.....	62
スクリーンの移動.....	63
スクリーンのサイズ変更.....	63
スクリーンの削除.....	64
スクリーンのロック.....	64
スクリーンの整列・分布.....	65
第 6 章 シーケンス	67
シーケンスについて.....	68
コンテンツを割り当てる.....	69
コンテンツを削除する.....	70
コンテンツの表示順を変更する.....	70
テロップのプロパティ.....	71
縦書き表示.....	73
DirectX を使用する.....	73
静止画のプロパティ.....	74
画像の伸縮方法について.....	74
Flash のプロパティ.....	76
Flash パラメータの設定.....	77
Web 表示のプロパティ.....	78
動画コンテンツについて.....	79
フォルダのプロパティ.....	80
コンテンツ プロパティのコピー.....	81
シーケンスの確認（ステージのプレビュー）.....	82
サムネイル表示.....	83
時間を表示する.....	84
第 7 章 スクリーンイベント	85
スクリーンイベントについて.....	86
イベントの設定手順.....	87
イベント編集画面.....	88
送信イベントを追加する.....	90
受信イベントを追加する①.....	91
受信イベントを追加する②.....	92
送信イベントを削除する.....	93
受信イベントを削除する.....	93
アクションを追加する.....	94
アクションを削除する.....	95
アクションを変更する.....	95
イベント設定方法.....	96
コンテンツの同期.....	101
コンテンツの同期を設定する.....	102
第 8 章 スケジュール	105
スケジュールについて.....	106
デフォルトのスケジュール.....	107
時間帯を変更する.....	109
時間帯をコピー＆貼り付ける.....	111
時間帯を削除する.....	112

複数時間帯を選択する	112
デフォルト ステージ	113
スケジュールの新規作成	114
曜日の場合	115
スケジュールの優先順位	115
スケジュールの削除	116
スケジュールのコピー & 貼り付け	117
複数のスケジュールを選択	118
スケジュール一覧の使用	119
スケジュール一覧での操作	120
第 9 章 アップロード	121
アップロードについて	122
チャンネルの設定	123
グループの設定	125
アップロードをする	126
オプションの説明	126
アップロードエラー	128
第 10 章 ネットワークストレージの利用	129
ネットワークストレージの利用について	130
ビューワの設定	131
エディタの設定	132
第 11 章 リムーバブルメディアの利用	133
USB メモリなどのリムーバブルメディアの利用について	134
データの出力	134
リムーバブルメディアで自動的に更新する	135
誤って自動更新してしまったときは	136
第 12 章 プラグイン	137
プラグインについて	138
OMRON(R) HVC-P2 プラグイン (FdHvcP2)	139
インストール	139
ステージに FdHvcP2 プラグインを追加・設定する	140
シーケンスに FdHvcP2 検出を追加・設定する	142
スクリーンイベント設定の注意点	142
PC の個別設定	143
INI ファイルについて	143
第 13 章 その他の設定	145
ビューワの設定	146
基本設定	146
オプション設定	148
エディタとビューワを同じ PC で使用する場合	149
プロキシの設定	150
Windows Media Player を使用する	151
ビューワの設定	151
エディタの設定	152
コーデックをインストールする	153
LAV Filters のダウンロードとインストール	153
動画再生を改善する	156

フリーズしたビューワの自動再起動について.....	157
一定時間以上表示させると問題が発生する場合.....	158
ビューワ PC の電源設定	160
画面が固まる（フリーズ）などの不具合が発生する場合.....	160
新しい電源プランを作成し設定する.....	160
バッチファイルを使用して新しい電源プランを作成し設定する.....	163
「高パフォーマンス」プランを再び表示させる.....	164

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使用することができます。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を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。

【Windows 10 について】

NextScreen は Windows 10 バージョン 1709 で動作確認を行っています。このマニュアル上の表記もバージョン 1709 のものになります。

【Windows 8 / 8.1 について】

NextScreen は Windows 8.1 で動作確認を行っています。Windows 8 と記載されたものはすべて Windows 8.1 についての記載になっています。

【Windows 7 / 8 / 10 と 64 ビットについて】

NextScreen は Windows 7 / 8 / 10 の 64 ビット版での動作確認を行なっています。(一部 32 ビット Windows についても動作確認を行っていますが、64 ビット CPU 環境上の 32 ビット Windows です。)

※ NextScreen は x86 と表記されているものは、32 ビット版です。x64 と表記されているものは 64 ビット版です。

【重要 1】

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。

【重要 2】

NextScreen は Windows 10 上での動作を前提として作成されています。Windows 8 や Windows 7 における動作不具合についてはサポートされない可能性があります。

【バージョン 1.9.9 以前をご利用の皆様へ】

NextScreen バージョン 2.0.0 以降では、デフォルトのインストール先、データフォルダおよびログフォルダが変更になっています。バージョン 1.9.9 以前の NextScreen がインストールされている環境へ新しいバージョンをインストールする際にはデータフォルダを引き継ぐことができます。前バージョンを一度アンインストールしてから新しいバージョンをインストールするとデータフォルダの情報が引き継がれませんのでご注意ください。

通常の Windows の場合、次のフォルダ配置になります。

インストール先

C:\Program Files\Fukuneko\NextScreen

または

C:\Program Files (x86)\Fukuneko\NextScreen

データフォルダ

C:\Users\[User_Name]\Documents\Fukuneko\NextScreen\InData

ログフォルダ

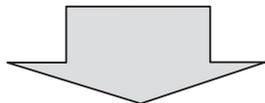
C:\Users\[User_Name]\Documents\Fukuneko\NextScreen\Log

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。

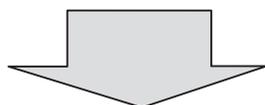
ステージの作成

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。



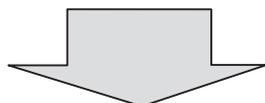
ステージの編集

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、アップロードを行いません。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。
※ USBメモリのようなリムーバブルメディアでのデータ出力も可能です。



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 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、この章の後半「必要なソフトウェアを個別にインストールする」を参照してください。NextScreen のセットアッププログラムはインターネットを介して必要なコンポーネントをダウンロードします。パッケージ版を使用してインストールを行う場合は、必要なコンポーネントは CD-ROM 内に格納されていますので、インターネット接続は必須ではありません。(CD-ROM 内の Flash Player が古いときは別途ダウンロードしなければならないことがあります。

【重要】 NextScreen のインストールは管理者権限を持つユーザーで行ってください。

※この章の画面の中にバージョン番号 (2.0.1.0 など) は、実行しているバージョンに読み替えてください。

(1) CD-ROM 中の "NsSetup.exe" というプログラムをダブルクリックして実行してください。

ダウンロード版をご利用の方は NextScreen_20100_x64_setup.exe を実行してください。数字 20100 の箇所はバージョンにより異なります。

64 ビット版をインストールするときは、NextScreen_20100_x64_setup.exe を実行してください。32 ビット版をインストールするときは、NextScreen_20100_x86_setup.exe を実行してください。

大アイコン表示

小アイコン表示



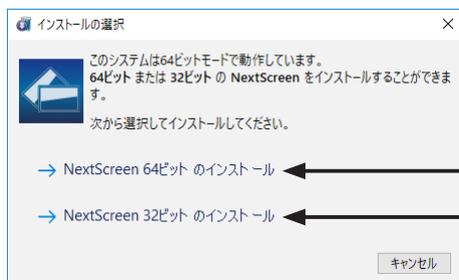
NsSetup.exe

ダブルクリックで実行

※ 64 ビット版をインストールしている場合は、NextScreen(x64) のように "x64" と表記されます。32 ビット版をインストールしている場合は、NextScreen(x86) のように "x86" と表記されます。このように、画面上の表記がこのマニュアルと異なることがありますので、ご利用の環境に合わせて読み替えてください。

※ もし、.exe 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。NextScreen を使用するときは、拡張子が見える設定にすることを推奨します。

(2) 実行中の PC が Windows の 64 ビット版であり、CD-ROM からインストールしているときは、インストールの選択画面が表示されます。



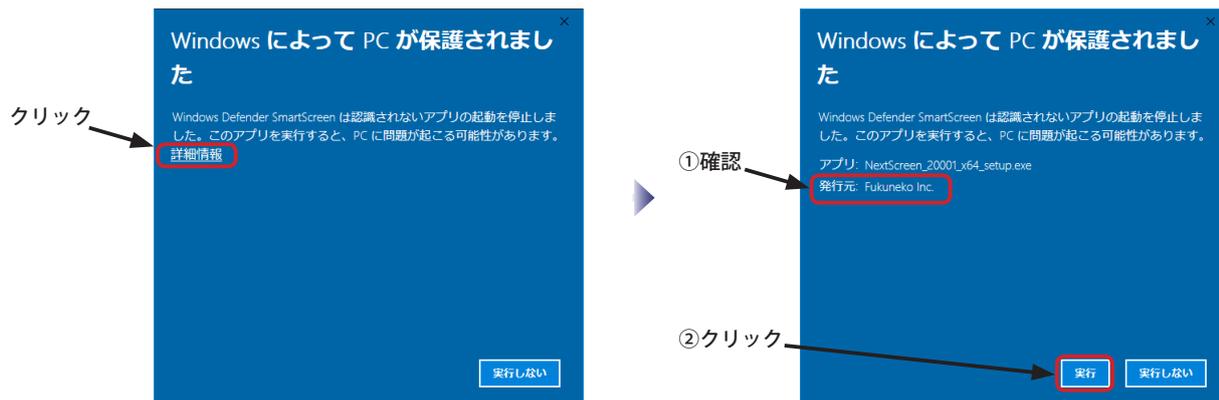
※ NsSetup_x64.exe または NsSetup_x86.exe を実行した場合、または Windows の 32 ビット版上で実行している場合、この画面は表示されません。

64 ビット版をインストールするときはこちらをクリック

32 ビット版をインストールするときはこちらをクリック

Windows 10 (1709以降) においてダウンロード版の NextScreen をインストールしようとする時、SmartScreen によって中断されることがあります。その時は「詳細情報」をクリックし、発行元が「Fukuneko Inc.」であることを確認した後、「実行」をクリックしてください。

※ NextScreen バージョン 2.0.1.0 以降は、「EV コードサイン証明書」により署名されているため、通常 SmartScreen は表示されません。表示されたときは発行元を必ず確認してください。発行元が不明であったり、「Fukuneko Inc.」以外の場合は「実行しない」ボタンをクリックして終了して下さい。万が一実行した場合、コンピュータウイルスに感染するなどの問題を引き起こすことがあります。



- (3) 「ユーザーアカウント制御」画面が表示されるので、「確認済の発行元」が「Fukuneko Inc.」になっていることを確認して、「はい」をクリックします。

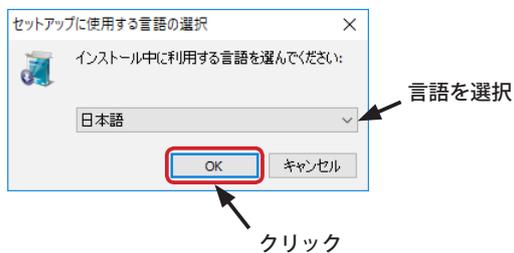
「ユーザーアカウント制御」画面



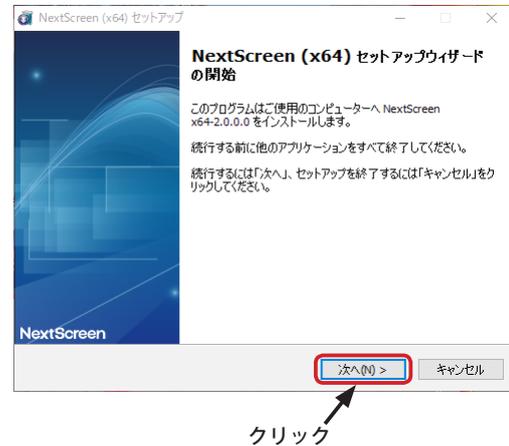
※「確認済の発行元」が「Fukuneko Inc.」になっていない場合は「いいえ」をクリックしてインストールを中止してください。

- (4) 「セットアップに使用する言語の選択」画面が表示されるので、「日本語」を選択して「次へ」をクリックします。次に「NextScreen(x64) セットアップウィザードの開始」画面が表示されるので、「はい」をクリックします。

「セットアップに使用する言語の選択」画面

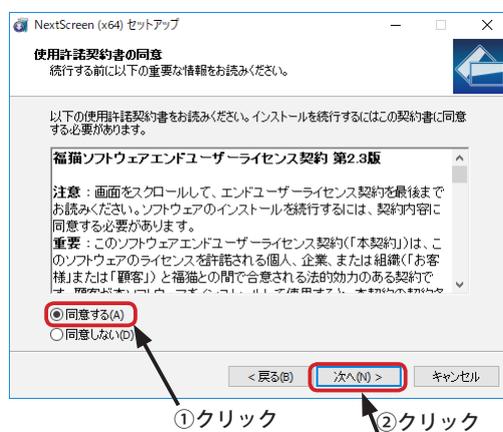


「NextScreen (x64) セットアップウィザードの開始」画面



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

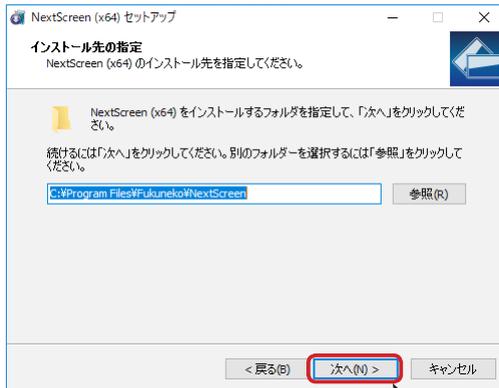
「使用許諾契約書の同意」画面



※ライセンス契約書を読んで同意できない場合は、「このライセンス契約書に同意する」をクリックしないでください。「キャンセル」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) 「インストール先の指定」画面が表示されます。インストール先を選択して「次へ」ボタンをクリックします。

「インストール先の指定」画面



クリック

※ インストール先のフォルダは任意のフォルダを指定できますが、デフォルトの状態ですべてインストールすることをお勧めします。

※ 64ビットの Windows で、64ビットの NextScreen をインストールしているとき、および 32ビットの Windows で 32ビットの NextScreen をインストールしているときのインストール先は、「Program Files」以下になります。64ビットの Windows で、32ビットの NextScreen をインストールしているときのインストール先は「Program Files (x86)」以下になります。

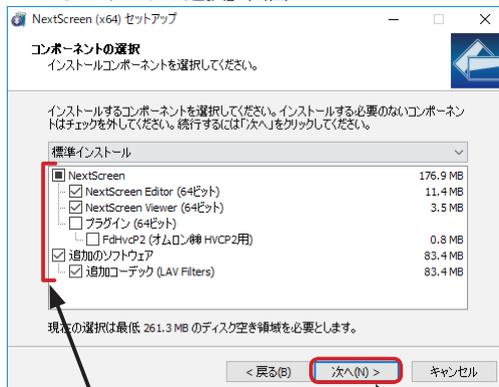
エディタとビューワの選択（インストールコンポーネントの選択）

(7) 「コンポーネントの選択」画面が表示されます。ここではインストールするコンポーネント（ソフトウェア）を選ぶことができます。インストールするコンポーネントにはチェックマークを入れ、インストールしないコンポーネントからはチェックマークを外します。

初期状態でエディタとビューワにチェックマークが入っています。エディタまたはビューワのどちらか一方をインストールするときは、**インストールしない方のチェックマークを外します**。

選択が済んだら「インストール」ボタンをクリックします。

「コンポーネントの選択」画面



①コンポーネントを選択

②クリック

<< コンポーネントについて >>

【NextScreen Editor】

NextScreen のエディタをインストールします。ビューワのみをインストールするときは、このチェックを外してください。64ビット版をインストール中は（64ビット）、32ビット版をインストール中は（32ビット）と表記されます。

【NextScreen Viewer】

NextScreen のビューワをインストールします。エディタのみをインストールするときは、このチェックを外してください。64ビット版をインストール中は（64ビット）、32ビット版をインストール中は（32ビット）と表記されます。

【プラグイン】

NextScreen の拡張機能（プラグイン）を使用する場合にチェックを入れます。プラグインを個別に選べます。（現バージョンでは「FdHvcP2（オムロン HVC2用）」のみを選べます。プラグインについては、「第12章 プラグイン」を参照してください。

【追加のソフトウェア】

追加のソフトウェアを選ぶ場合にチェックを入れます。現バージョンでは、動画や音声を再生するための追加のコーデック（DirectShow フィルタ）『LAV Filters』をインストールします。すでに他のコーデックをインストールしている場合には機能が重なり、正常に動作しなくなる可能性があります。その時はチェックを外して、インストールしないようにしてください。

※ NextScreen バージョン 2.0.0.0 以降では、Flash Player、DirectX、VC++Runtime のコンポーネント選択はありません。すでにインストール済かどうかを自動判別し、必要に応じてインストールします。Flash Player に関しては、Windows 8 以降は Windows Update により自動更新されるため、別途インストールされることはありません。

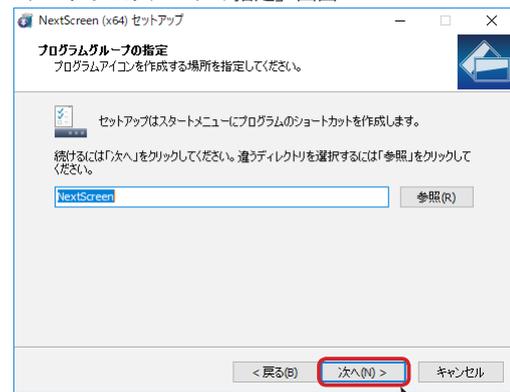
※ CD-ROM からセットアップを実行している場合、Flash Player が最新版ではないという旨が表示され、インストールに失敗することがあります。その時は「NsSetup_x64.exe」または「NsSetup_x86.exe」を CD-ROM から PC へコピーしてから実行してください。NsSetup はインターネット接続を行い、Flash Player をダウンロードしてインストールを開始します。（インターネット接続ができない環境ではこの方法は使えませんので、別途 Flash Player をインストールする必要があります。）

※ 各ソフトウェアのインストールに失敗した場合は、NextScreen のインストール後に、別途失敗したソフトウェアをインストールしてください。各ソフトウェアのインストーラは、CD-ROM の「ExternalSoftware」フォルダ内に収録されています。CD-ROM がない場合には、次の URL からダウンロード可能です。（この章の後半、「必要なソフトウェアを個別にインストールする」を参照してください。）

<http://www.fukuneko.com/software/other/files/>

(8)「プログラムグループの指定」画面が表示されます。スタートメニューにショートカットアイコンを登録する際のグループを指定できます。(通常は変更しません。)指定後、「次へ」ボタンをクリックします。

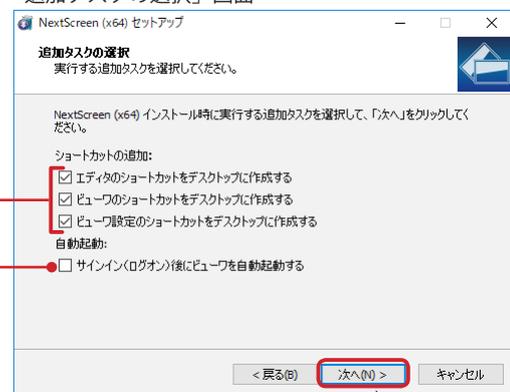
「プログラムグループの指定」画面



▼
クリック

(9)「追加タスクの選択」画面が表示されます。ここでは、デスクトップにショートカットアイコンを作成するかどうか、サインイン時にビューワを自動起動するかどうかを選択することができます。必要な項目にチェックを入れる、または不必要な項目からチェックを外し、「次へ」ボタンをクリックします。

「追加タスクの選択」画面



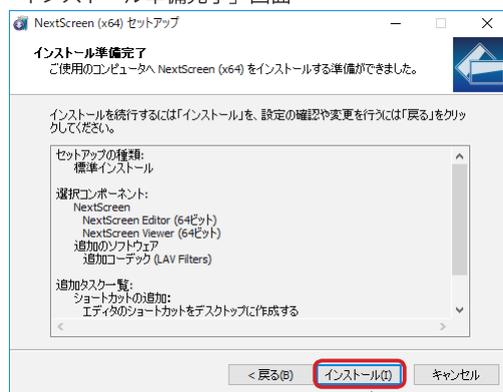
デスクトップにショートカットを作成するものにチェックを入れる
作成しないものはチェックを外す

サインイン時にビューワを自動起動する場合はチェックを入れる
自動起動させない場合はチェックを外す
※インストール後に変更可能

▼
クリック

(10)「インストール準備完了」画面が表示されます。「インストール」ボタンをクリックしてください。

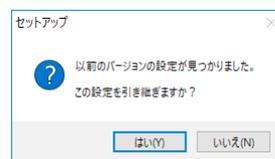
「インストール準備完了」画面



▼
クリック

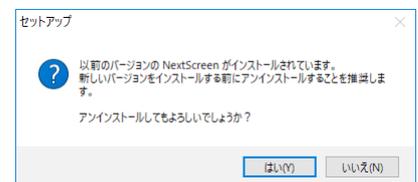
以前のバージョンがインストールされている場合

「インストール」ボタンをクリックした後、PCにバージョン2.0.0.0より前のバージョンがインストールされている場合には、設定情報を引き継ぐかどうかのダイアログボックスが表示されます。新しいバージョンへ設定情報を引き継ぐときは、「はい」をクリックしてください。引き継がない場合は「いいえ」をクリックしてください。



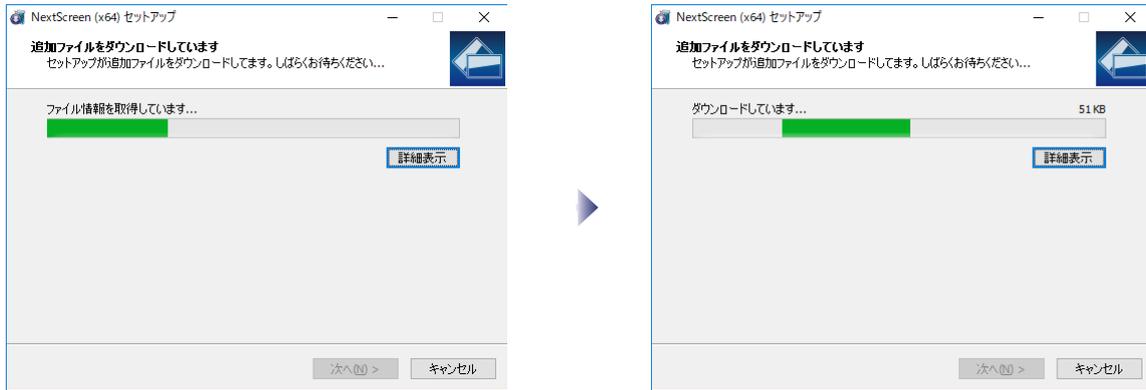
次に、以前のバージョンのNextScreenをアンインストールするかどうかのダイアログボックスが表示されます。特別な事情がない限りは「はい」をクリックしてアンインストールしてください。

※ 以前のバージョンと新バージョンを混在した状態では不具合が生じる可能性があります。



(11) コンポーネントの選択で「追加のソフトウェア」を選択しているとき、または Flash Player がインストールされていないときは、「追加ファイルのダウンロード」画面が表示されます。CD-ROM からインストールしている場合は CD-ROM に収録されているファイルを利用するため、ダウンロードは実行されません。

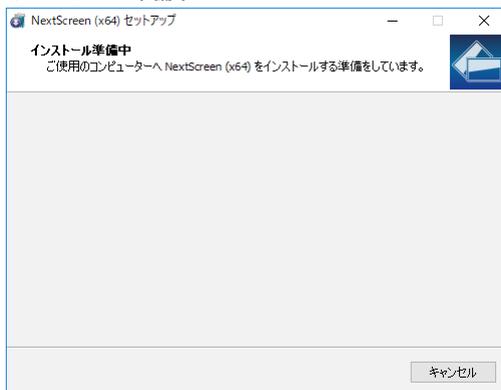
「追加ファイルのダウンロード」画面



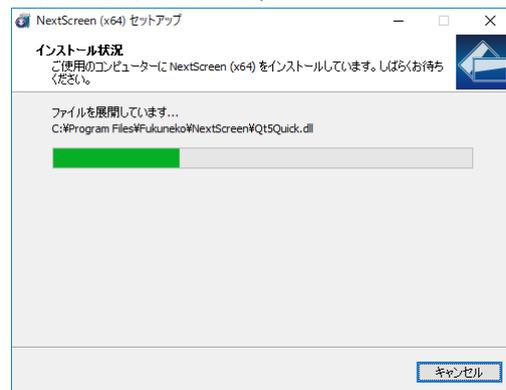
NextScreen のインストール

(12) ダウンロードが完了すると、NextScreen コンポーネントのインストールが開始されます。コンポーネントの選択で選択されたエディタやビューワがインストールされます。

インストール準備中



NextScreen インストール中

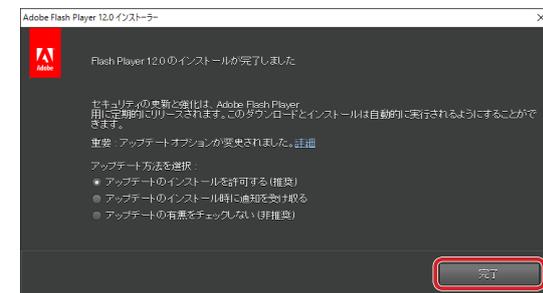


Flash Player のインストール

Flash Player がインストールされていない場合、Flash Player のインストール画面が表示されます。チェックボックスにチェックを入れ、「インストール」をクリックします。Flash Player のインストールが完了するとインストール完了画面が表示されます。「完了」をクリックしてください。



① チェックを入れる ② クリック

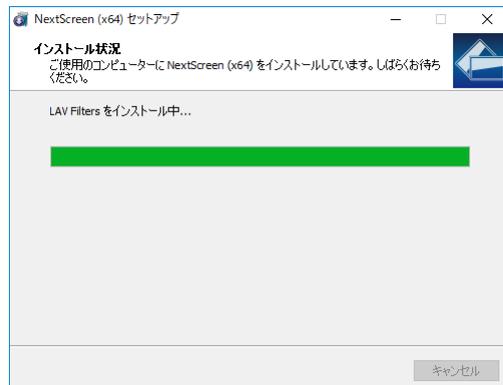


クリック

追加コーデックのインストール

(13) コンポーネントの選択で、「追加コーデック」が選択されていると、NextScreen コンポーネントのインストール後、追加コーデックがインストールされます。(自動で行われます)

LAV Filters インストール中

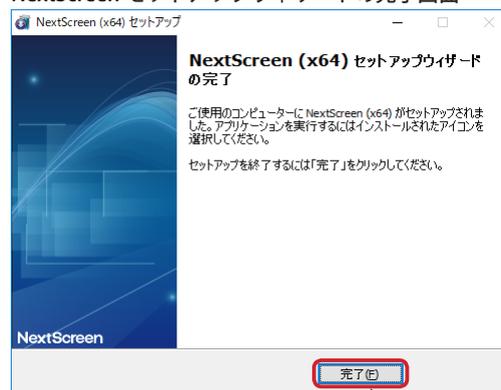


NextScreen のインストール完了

(14) すべてのコンポーネントのインストールが完了すると、NextScreen のセットアップウィザードの完了画面が表示されます。「完了」をクリックすると、セットアップは完了です。

ご利用の環境によっては、完了後に Windows の再起動を促されるダイアログボックスが表示されることがあります。その時は、Windows を再起動してください。

NextScreen セットアップウィザードの完了画面



インストール後のショートカット

インストールが完了すると、デスクトップに "NextScreen Editor"、"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」ボタンのメニューには「NextScreen」というカテゴリが作成され、その中に登録されます。



NextScreen Editor

エディタ



NextScreen Viewer

ビューワ



NextScreen Viewer の設定

ビューワの設定

32 ビット版をインストールしたときには、各アイコン名の語尾に (x86) が付加されます。



NextScreen Editor (x86)



NextScreen Viewer (x86)

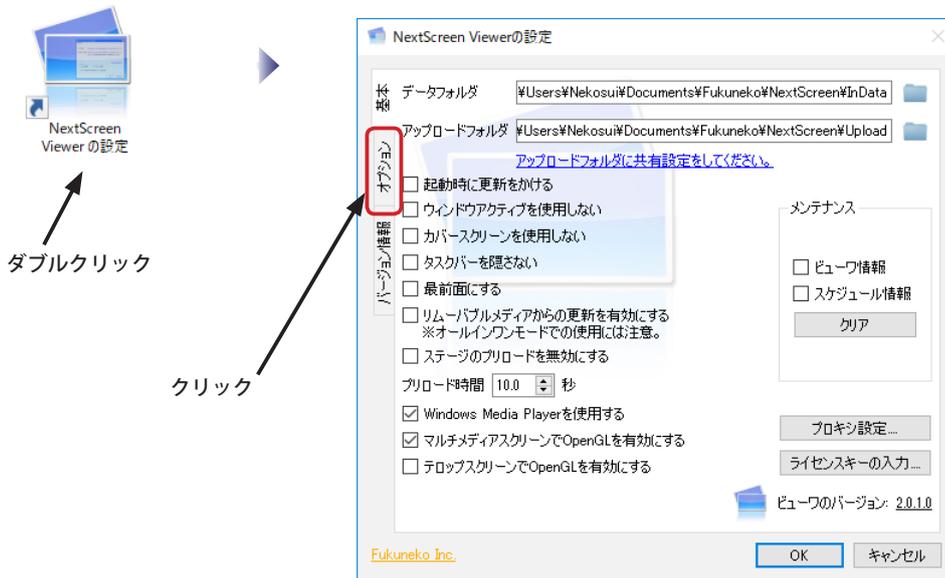


NextScreen Viewer の設定 (x86)

ビューワを自動起動させたくない場合

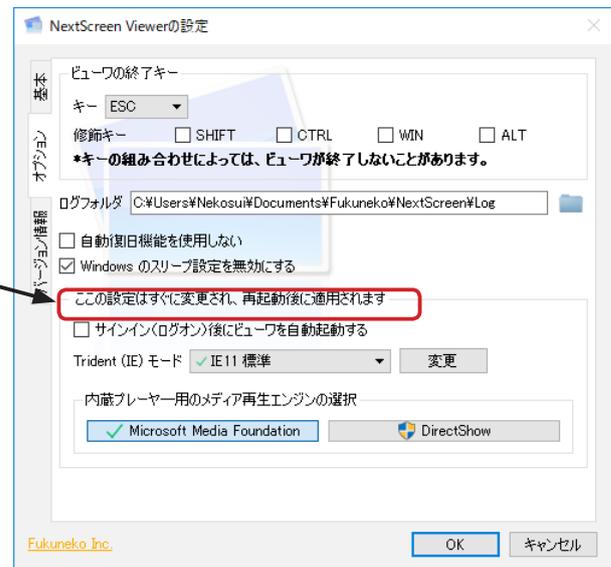
NextScreen の追加タスクの選択画面で、「サインイン（ログオン）後にビューワを自動起動する」にチェックが入っていた場合は、「NextScreen Viewer の設定」を使用して自動起動を解除できます。（自動起動に設定することもできます。）

(1) 「NextScreen Viewer の設定」をダブルクリックして設定画面を表示させ、「オプション」タブをクリックします。



(2) 「サインイン（ログオン）後にビューワを自動起動する」のチェックを外します。「OK」ボタンを押さなくても即座に反映します。（「キャンセル」ボタンで取り消すことはできないので、取り消す場合はチェックを入れてください。）

チェックを外す



※チェックを入れるとサインイン（ログオン）時にビューワが自動起動するようになります。

必要なソフトウェアを個別にインストールする

NextScreenの動作にはいくつかのソフトウェアが必要となります。これらのソフトウェアはNextScreenのセットアップ時に選択すれば同時にインストールされますが、何らかの原因でインストールされないことがあるかもしれません。その場合は個別にソフトウェアをインストールしてください。

【NextScreenが必要とするソフトウェア】

- Microsoft Internet Explorer 11 以上 (Windows8.1 降の Windows では標準でインストール済)
- Microsoft Windows Media Player 12 以上 (Windows 7 以降の Windows では標準でインストール済)
- Microsoft Visual C++ 2015 ランタイムライブラリ (NextScreen のセットアップで自動インストール)
- Microsoft DirectX9c ランタイムライブラリ (NextScreen のセットアップで自動インストール)
- Adobe Flash Player 10 以上 (Windows 8 / 10 では ActiveX 版が標準でインストール済)
- LAV Filters (オプション)

※上記ソフトウェアの中の LAV Filters のインストールは任意です。動画再生用のコーデックがすでにインストールされている場合はインストールしないでください。

パッケージ版 CD-ROM がある場合

NextScreen のパッケージ版は CD-ROM で提供されています。CD-ROM に収録されたインストーラを使用して必要なソフトウェアをインストールすることができます。

CD-ROM で "ExternalSoftware" というフォルダの中に各ソフトウェアのインストーラが入っています。

【Microsoft Microsoft Internet Explorer 11】 (Windows 7 は標準では Ver.8 のため別途インストールの必要あり。通常は Windows Update により更新される)

IE11-Windows6.1-x86-ja-jp.exe

IE11-Windows6.1-x64-ja-jp.exe

【Microsoft Visual C++ 2015 ランタイムライブラリ】

vcredist_x64.exe

vcredist_x86.exe

【Microsoft DirectX9c ランタイムライブラリ】

"DirectX9c" というフォルダの中の "x86" または "x64" フォルダの中 DXSETUP.exe をインストールする

【Adobe Flash Player】

flashplayer_winax.exe

※ CD-ROM が古い場合にはインストールできないことがあります。その場合はインターネットからダウンロードしてください。Windows 8 / 10 の場合は、インストールする必要はありません。

【LAV Filters】

LAVFilters-Installer.exe

※ LAV Filters は追加のコーデック (DirectShow フィルタ) です。NextScreen の実行に必須のものではありません。動画や音声の再生に問題があったときにインストールしてください。

インターネットからダウンロードする場合

インターネット接続が可能な環境であれば、それぞれのソフトウェアは次の URL からダウンロード、インストールができます。

【Microsoft Internet Explorer】

<http://windows.microsoft.com/ja-jp/internet-explorer/download-ie>

<https://support.microsoft.com/ja-jp/help/18520/download-internet-explorer-11-offline-installer>

【Microsoft Visual C++ 2015SP1 ランタイムライブラリ】

<https://www.microsoft.com/ja-JP/download/details.aspx?id=48145>

【Microsoft DirectX9c ランタイムライブラリ】

<https://www.microsoft.com/ja-jp/download/details.aspx?id=34429>

【Adobe Flash Player】

<https://get.adobe.com/flashplayer/?loc=jp>

※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 で使用できません。

【Flash Player のインストールに失敗する場合】

次のページに対処方法が記載されています。

<https://helpx.adobe.com/jp/flash-player/kb/229980.html>

【ブラウザからインストールできない場合】

(最新版の Flash Player の動作に問題がある場合も以下の手順で旧バージョンを使用してみてください。)

次のアドレスへブラウザでアクセスします。

<https://helpx.adobe.com/jp/flash-player/kb/228683.html>

ページ中部に「リリース版とデバッガ版アーカイブ」の表記以下に複数のバージョンが記載されています。通常は上の方に記載されている最も高いバージョンを利用します。例えば 3 番上のリンク、

・(6/16/2016) Flash Player 22.0.0.192 (312 MB)

というリンクをクリックしてダウンロードします。(バージョン 22.0.0.192 を例にとって説明いたします。)

ダウンロードした「fp_22.0.0.192_archive.zip」というファイルを解凍します。(右クリックのコンテキストメニューで「解凍」を選ぶ)

「fp_22.0.0.192_archive」というフォルダができるので、そのフォルダを開きます。

いくつかのファイルがありますが、次のファイルを使用します。(下記を参照)

flashplayer22_0r0_192_winax.exe

バージョン

ここを確認

ActiveX 版

これを必ずインストール

ダブルクリックで上記ファイルを起動すれば、Flash Player のインストールが開始されます。

【LAV Filters】

このマニュアルの「第 13 章 その他の設定」－「コーデックのインストール」を参照してください。

前記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。)

Flash Player などのソフトウェアのダウンロード先へ接続が困難な場合は、次の URL からソフトウェアをダウンロードすることができます。

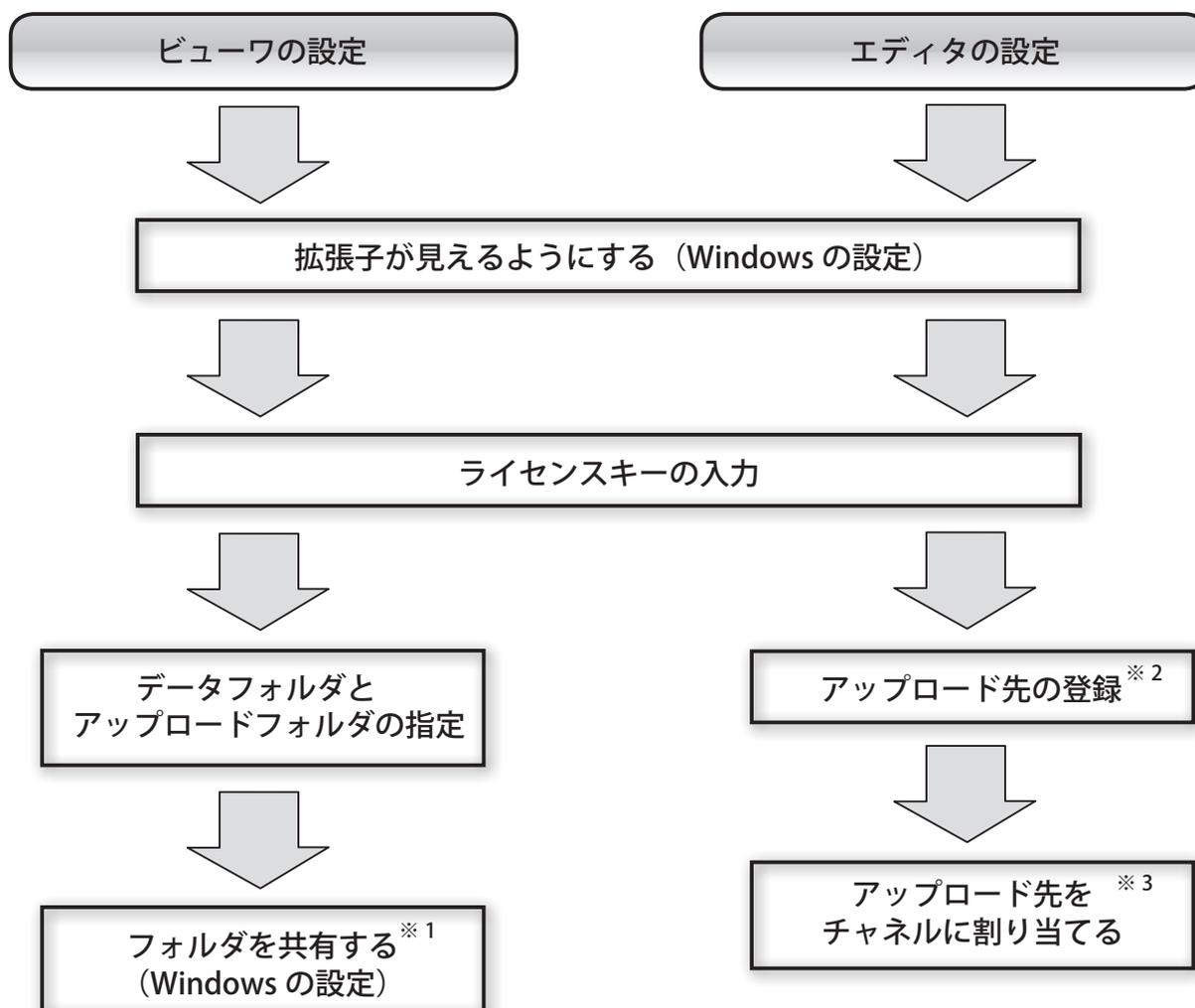
<http://www.fukuneko.com/software/other/files/>

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PC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PC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 7 の場合

- (1) 「コントロールパネル」を開き、「デスクトップのカスタマイズ」をクリックしてから「フォルダーオプション」をクリックします。（アイコン表示の場合は「フォルダーオプション」をクリック）

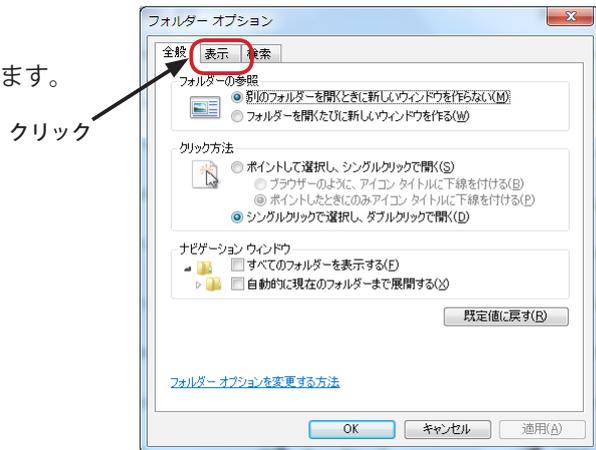
コントロールパネル（カテゴリ表示）の場合



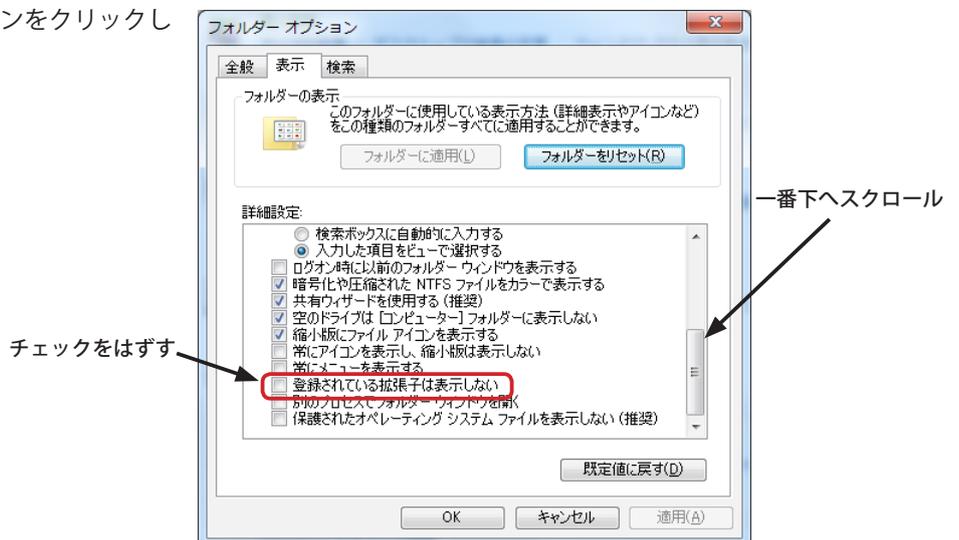
コントロールパネル（アイコン表示）の場合



- (2) 「フォルダーオプション」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。



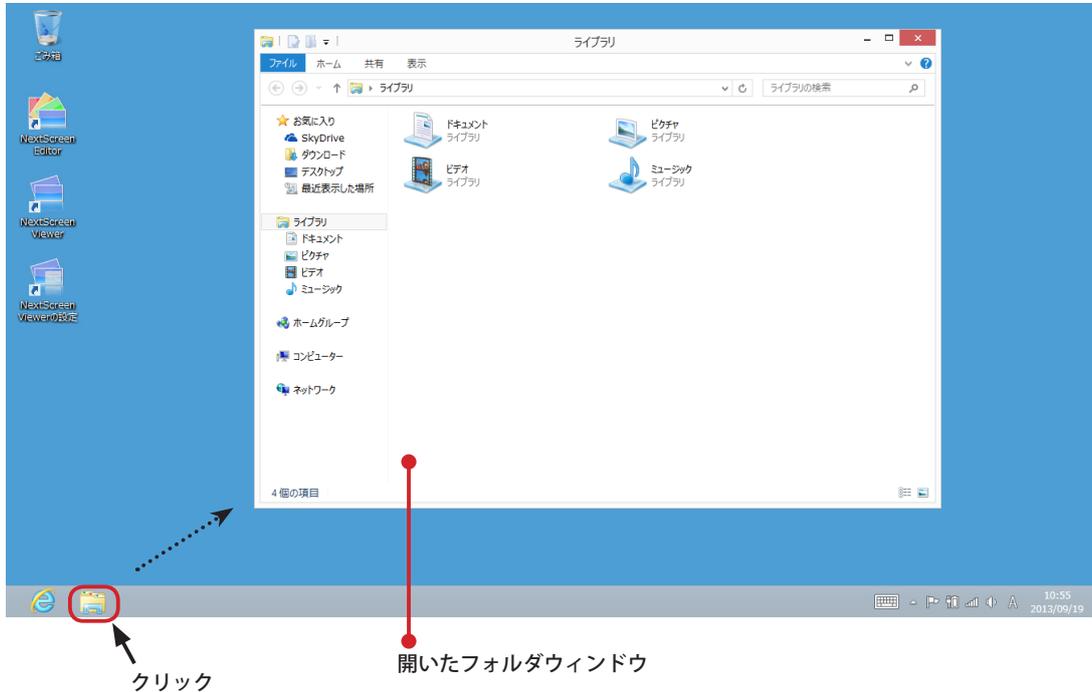
拡張子が見えるようにする（ビューワ、エディタ共通）

Windows 8.1 / 10 の場合

(1) デスクトップのタスクバーからフォルダアイコンをクリック（またはタップ以下クリックに統一）して開きます。（通常はライブラリフォルダが開かれます。）

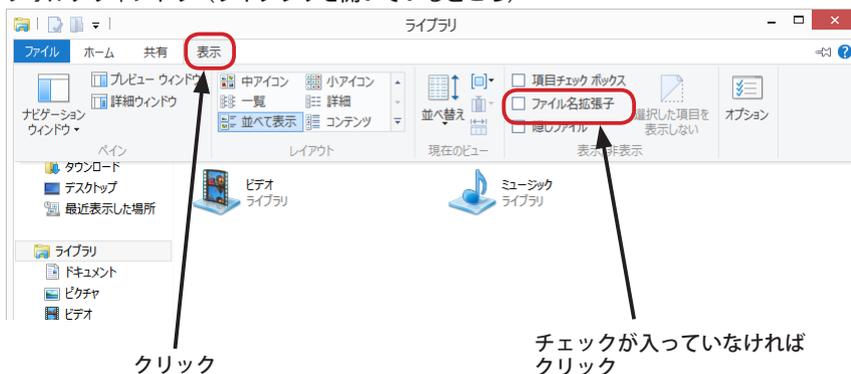
※ここではリボンが最小化された状態を前提として説明します。

デスクトップ

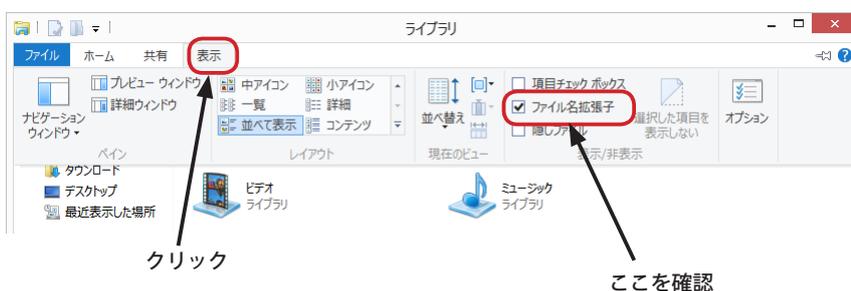


(2) フォルダウィンドウの「表示」タブをクリックして表示されるリボンの中の「ファイル名拡張子」にチェックが入っていない場合、クリックします。クリックするとリボンが閉じます。

フォルダウィンドウ（ライブラリを開いているところ）



(3) もう一度「表示」タブをクリックして、「ファイル名拡張子」にチェックが入っていることを確認してください。チェックが入っているときにクリックするとチェックが外れてしまうので、注意してください。



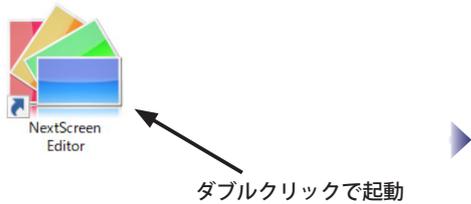
ライセンスキーの入力

エディタの場合

NextScreenの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エディタ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。
 ※エディタがMultiChannel Editionの場合、アップロードを行うビューワの数と同数のビューワのライセンスキーを登録する必要があります。(Ver. 1.7.1以降)

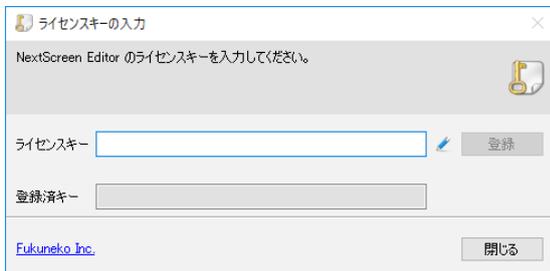
- (1) デスクトップまたは、スタートボタンのメニューのアイコン "NextScreen Editor" をダブルクリック（設定によってはクリック）して起動します。



スプラッシュ・スクリーン（起動画面）



- (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すると、入力欄の右側に緑色のアイコンが表示され、「登録」ボタンがクリック出来るようになります。「登録」ボタンをクリックして登録してください。入力したライセンスキーが正しくない場合は、「このライセンスキーは正しくありません。別のキーを入力してください。」と表示されますので、もう一度入力してください。
 Standard Edition を使用している場合は、「閉じる」ボタンをクリックして入力画面を閉じてください。
 MultiChannel Edition の場合は、ビューワのライセンスキー入力欄が表示されます。(次ページ参照)



正しいライセンスキーが入力されたとき



登録後の画面（Standard Edition の場合）



エディタのライセンスキー例（実際には使用できません）

NSE17-GAN7X-CPWBM-A9UCA-8KQJD

↑ NSE から始まる 2桁の数字

↑ 5桁の英数字

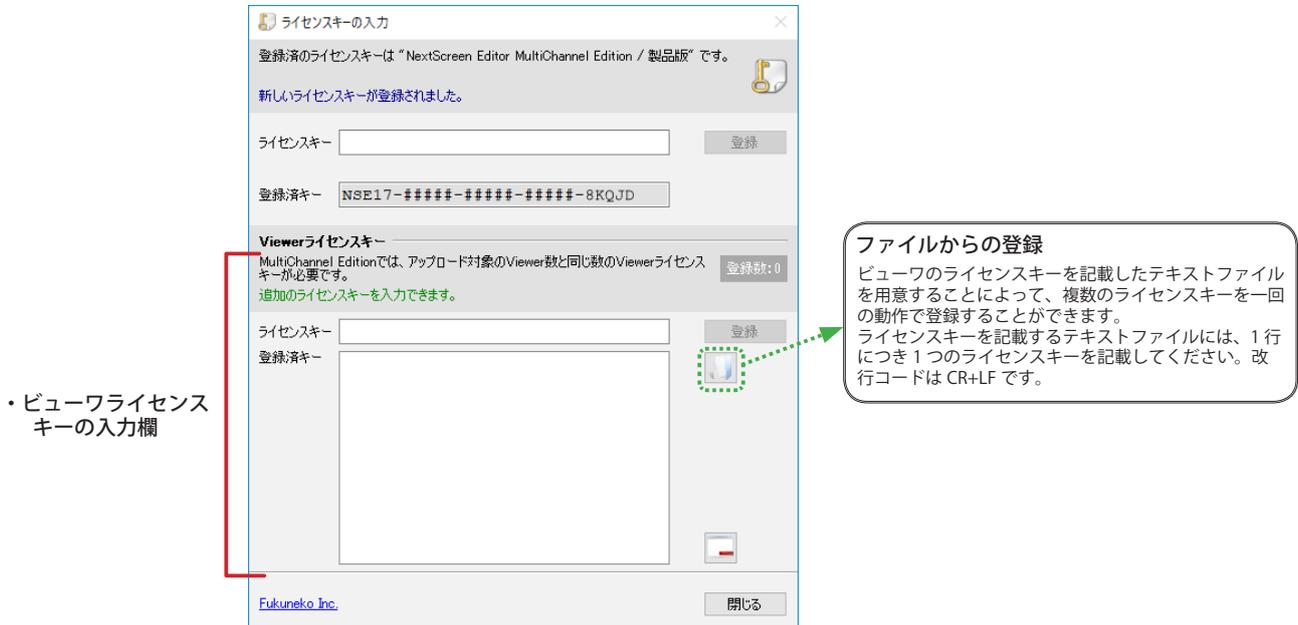
※試用版のライセンスキーは NSETR から始まります。

試用版から製品版のライセンスキーに切り替えるには
 エディタを起動後、メニューの「ヘルプ」→「ライセンスキーの入力 ...」を選んでください。ライセンスキーの入力画面が表示されます。

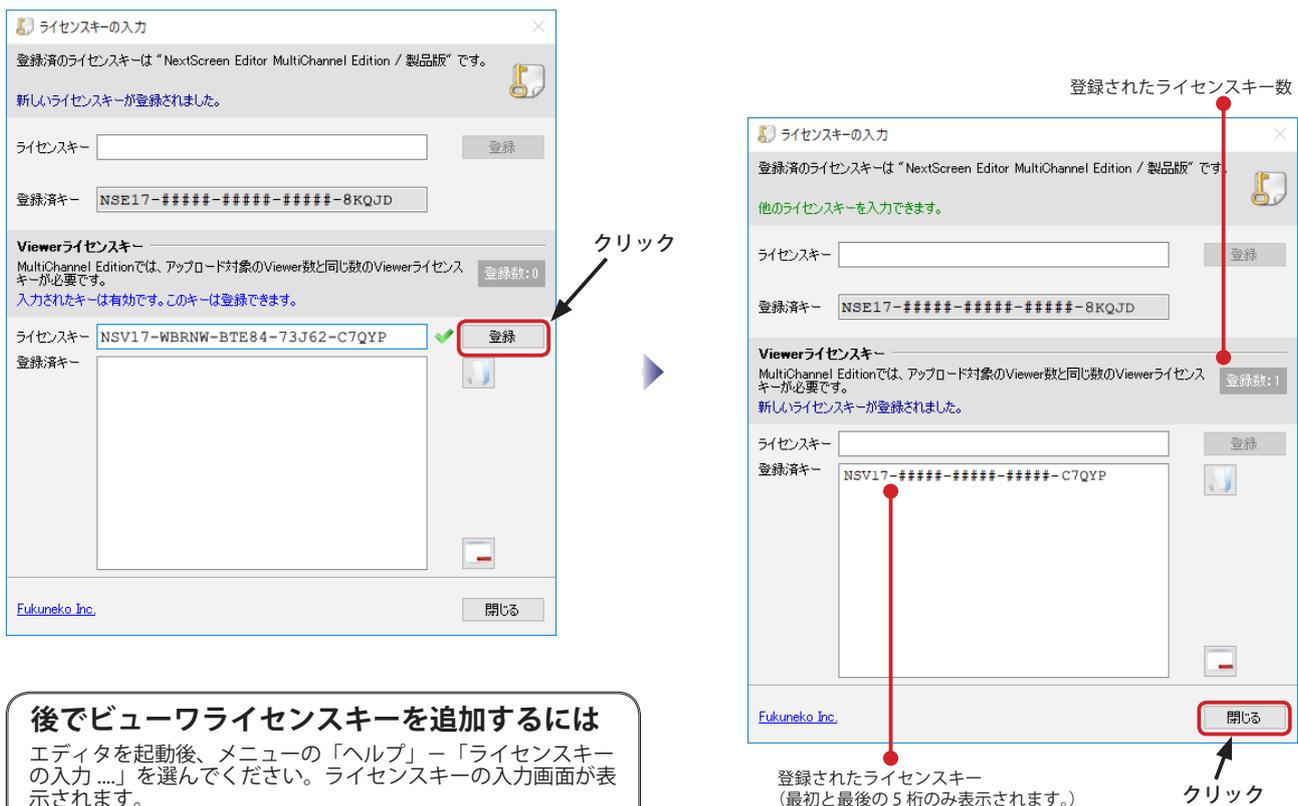
ライセンスキーの入力

エディタの場合

- (3) エディタのライセンスキーを登録すると、MultiChannel Edition の場合はビューワのライセンスキー入力欄が表示されます。ここでは、エディタからアップロードを行うビューワの数と同数のビューワのライセンスキーを登録します。ここでビューワのライセンスキーを登録しない場合は、アップロードできません。



- (4) 表示されたビューワライセンスキーの入力欄に正しいライセンスキーを入力すると、入力欄の右側に緑色のアイコンが表示され、「登録」ボタンがクリック出来るようになります。「登録」ボタンをクリックして登録してください。入力したライセンスキーが正しくない場合は、「このライセンスキーは正しくありません。別のキーを入力してください。」と表示されますので、もう一度入力してください。入力と登録ボタンのクリックを繰り返すことによって複数のビューワライセンスキーを登録できます。登録されたライセンス数は、「登録数」の表示で確認できます。必要な数のライセンスキーを登録後、「閉じる」ボタンをクリックして画面を閉じます。(エディタが起動します。)



後でビューワライセンスキーを追加するには
エディタを起動後、メニューの「ヘルプ」→「ライセンスキーの入力...」を選んでください。ライセンスキーの入力画面が表示されます。

ライセンスキーの入力

ビューワの場合

NextScreen のビューワまたはビューワの設定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。

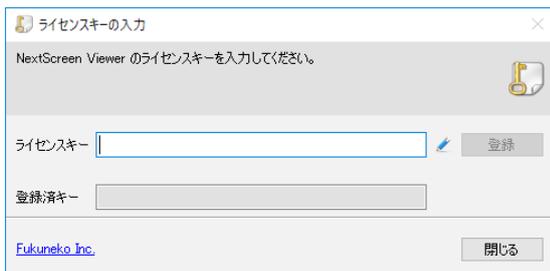
※ライセンスキーはビューワとエディタで異なりますので、それぞれに入力が必要です。

- (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 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。



ダブルクリックで起動

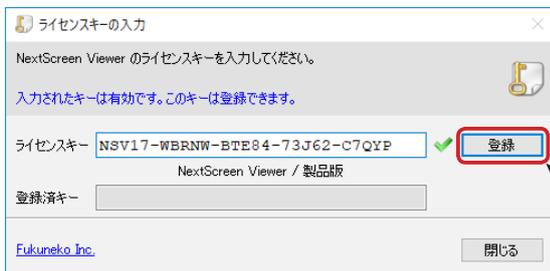
- (2) 「ライセンスキーの入力」画面が表示されます。正しいライセンスキーを入力すると、入力欄の右側に緑色のアイコンが表示され、「登録」ボタンがクリック出来るようになります。「登録」ボタンをクリックして登録してください。入力したライセンスキーが正しくない場合は、「このライセンスキーは正しくありません。別のキーを入力してください。」と表示されますので、もう一度入力してください。「閉じる」ボタンをクリックして入力画面を閉じてください。ビューワの設定画面（またはビューワの画面）が表示されます。



※ビューワとビューワの設定で表示される「ライセンスキーの入力」画面は同じものです。



正しいライセンスキーが入力されたとき



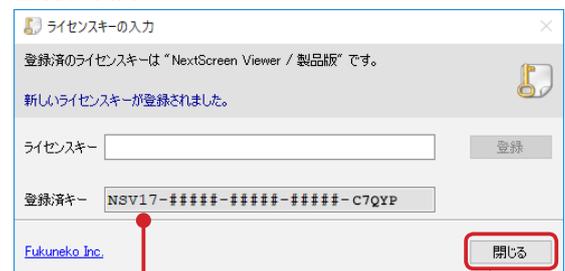
ビューワのライセンスキー例（実際には使用できません）
NSV17-WBRNW-BTE84-73J62-C7QYP

↑ NSV 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 から始まります。

登録後の画面



登録されたライセンスキー
 （最初と最後の5桁のみ表示されます。）

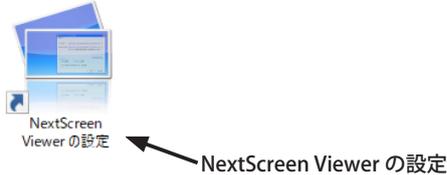
試用版から製品版のライセンスキーに切り替えるには

「NextScreen Viewer の設定」を起動し、画面右下の「ライセンスキーの入力 ...」をクリックしてください。ライセンスキーの入力画面が表示されます。

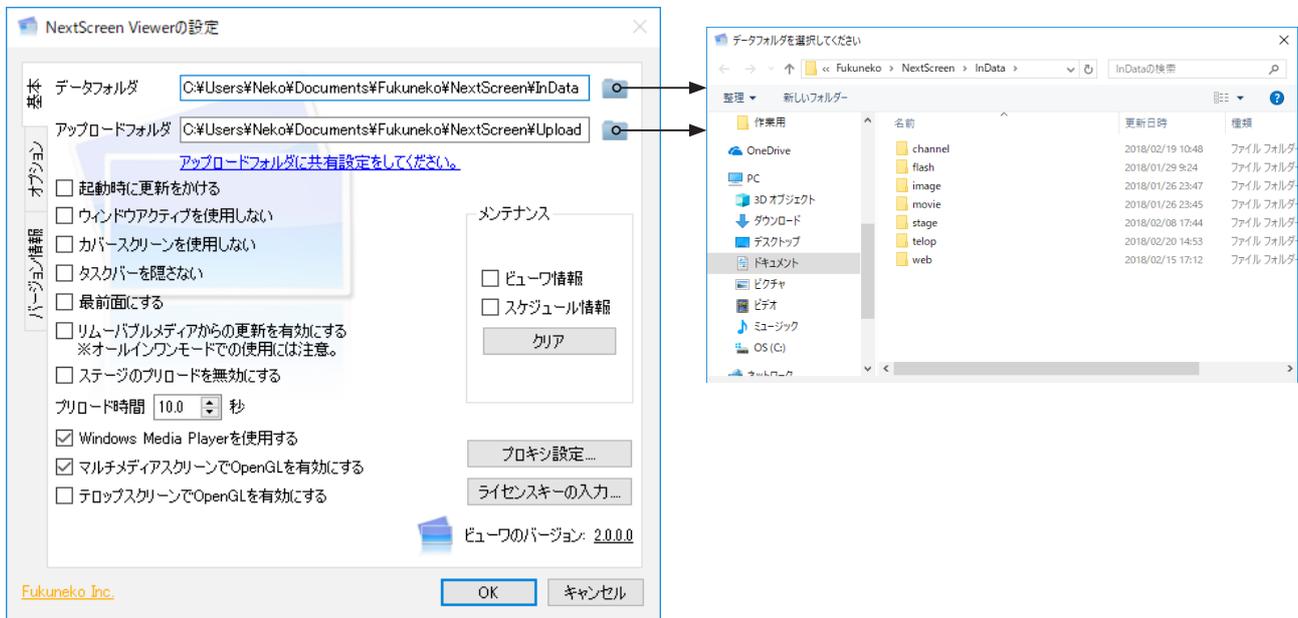
データフォルダとアップロードフォルダの指定（ビューワ）

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。



- (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「データフォルダの選択（またはアップロードフォルダの選択）」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。



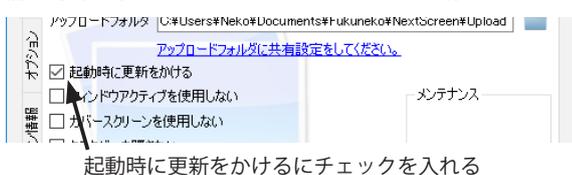
- (3) 「OK」 ボタンをクリックすると設定は完了です。

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。ビューワが起動時にデータフォルダを見つけることができない場合、ビューワは直ちに終了します。

※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。

ビューワのバージョンが 1.7.0.7 以降の場合は、アップロードフォルダに UNC（ネットワーク上のパス）を指定することができます。また、「起動時に更新をかける」にチェックを入れた場合は、ビューワが起動するときに、アップロードフォルダで指定したフォルダ内の NextScreen 用のデータを全てデータフォルダへコピーします。この機能は Windows Embedded などドライブプロテクトのような機能が有効の際に、データをネットワーク上に保存しておくという運用等において使用します。



※ UNC を使用するときには、ビューワを動作させるコンピュータとユーザーがそのネットワークパスにアクセスできるように設定してください。

※詳しくは「第10章 ネットワークストレージの利用」を参照してください。

※ビューワのバージョンが 1.7.0.6 以前の場合は、アップロードフォルダに UNC を指定するとコンテンツの更新が正常に動作しないことがあります。また、起動時にアップロードフォルダが見つからない場合に、ビューワが異常終了します。

フォルダの共有（ビューワ）

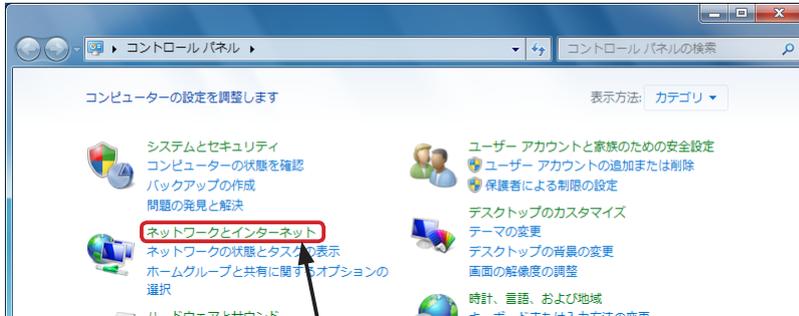
ビューワとエディタを別のPCで動作させ、リモートからデータをアップロードする使い方をする場合、ビューワが動作するPCでフォルダを共有する必要があります。

※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 7 の場合

(1) 「コントロールパネル」を開き、「ネットワークとインターネット」をクリックします。

コントロールパネル（カテゴリ表示）



クリック

(2) 「ネットワークとインターネット」が開きます。「ネットワークと共有センター」をクリックします。

クリック



(3) 「アクティブなネットワークの表示」の「ネットワーク」が「社内ネットワーク」になっていなければ、「ホームネットワーク」（または「パブリックネットワーク」）をクリックします。



もし「ネットワーク」が「社内ネットワーク」でなければクリック

※社内ネットワークに切り替えます。

「社内ネットワーク」をクリック



クリック



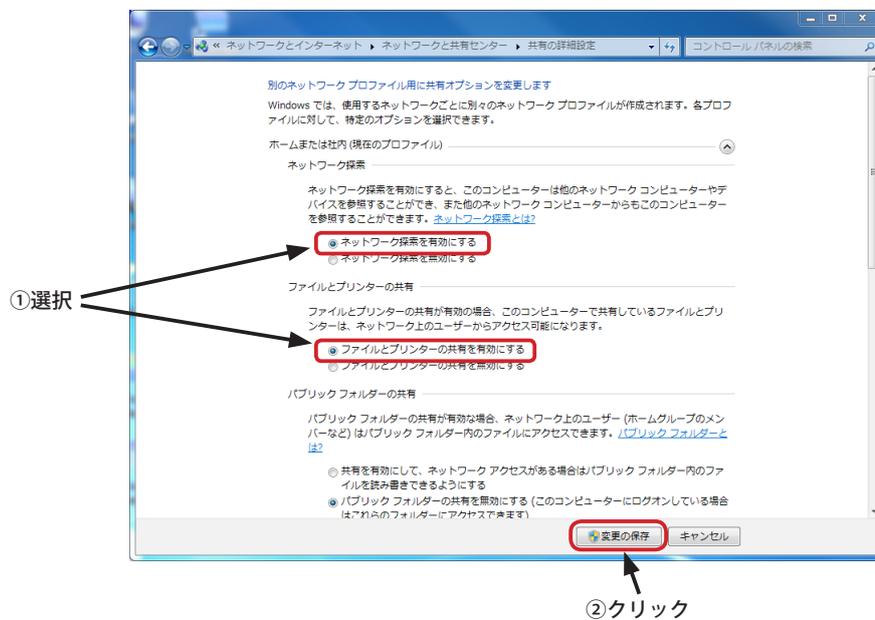
フォルダの共有（ビューワ）

Windows 7 の場合

(4) 「ネットワークと共有センター」で、「共有の詳細設定の変更」をクリックします。

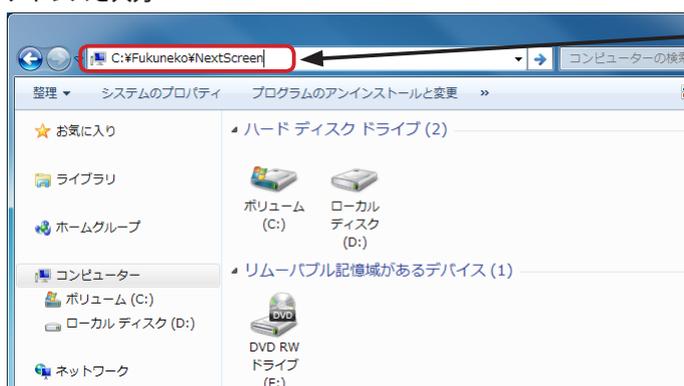


(5) 「共有と詳細設定」が開きます。「ネットワーク検索を有効にする」と「ファイルとプリンタの共有を有効にする」を選択し、「変更の保存」ボタンをクリックして画面を閉じます。



(6) 「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

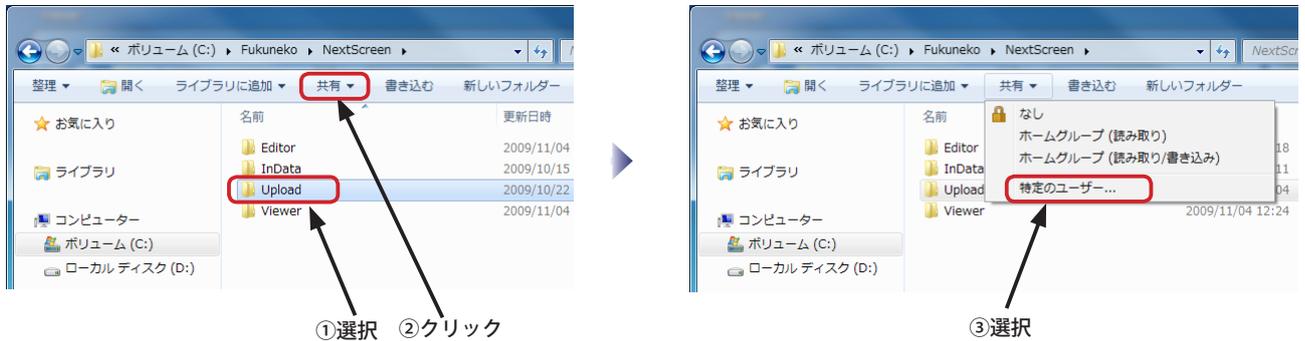


C:\¥Fukuneko¥NextScreen を入力すると素早くアクセスできます。

フォルダの共有 (ビューワ)

Windows 7 の場合

(7) 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。表示されるドロップダウンメニューの「特定のユーザー」を選択します。

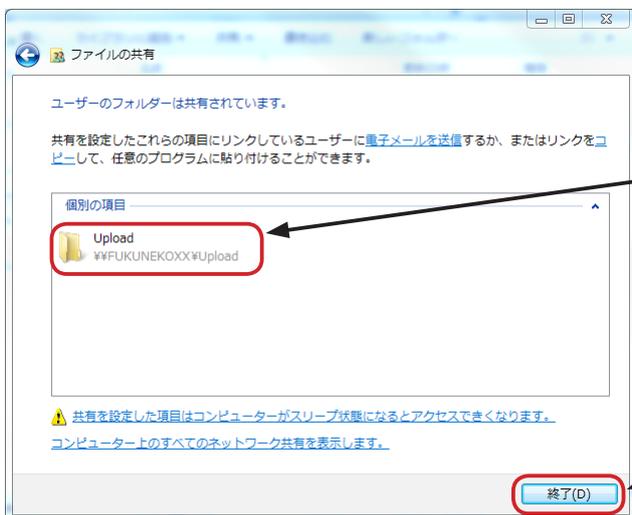


(8) ファイルの共有では現在実行中のユーザー名が表示されます。「アクセス許可のレベル」が「所有者」になっていることを確認してください。共有用に別のユーザーを使用する場合は、追加してください。よろしければ、「共有」ボタンをクリックします。



※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。

(9) 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いますので、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。

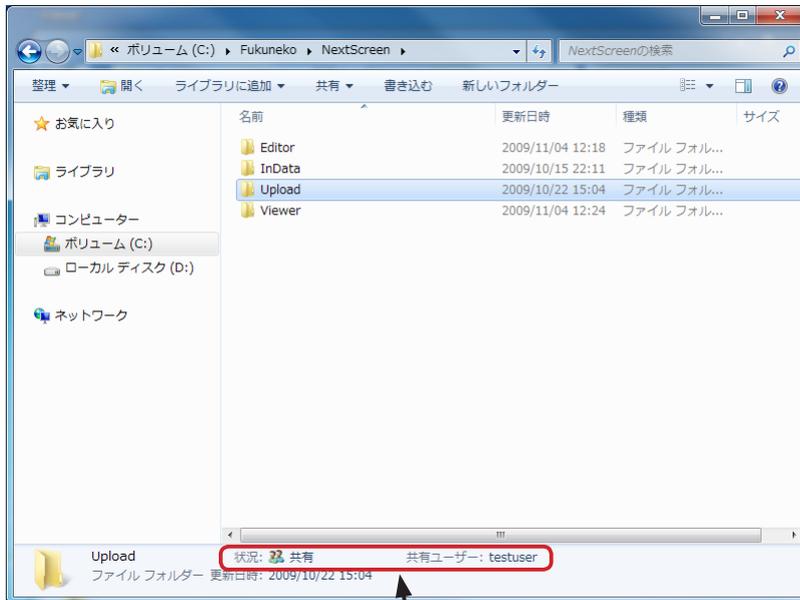
¥¥FUKUNEKOXX¥¥Upload

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

フォルダの共有（ビューワ）

Windows 7 の場合

(10) "Upload" フォルダを選択したとき、画面下部の表示内容が「共有」になります。



状況が「共有」になる

※ Windows 7には「ホームグループ」という機能があり、ここで説明したのとは異なる共有設定を行なうことができます。NextScreenは「ホームグループ」による共有でも使用することも可能です。「ホームグループ」による共有設定についてはWindows 7のマニュアル等を参考にしてください。

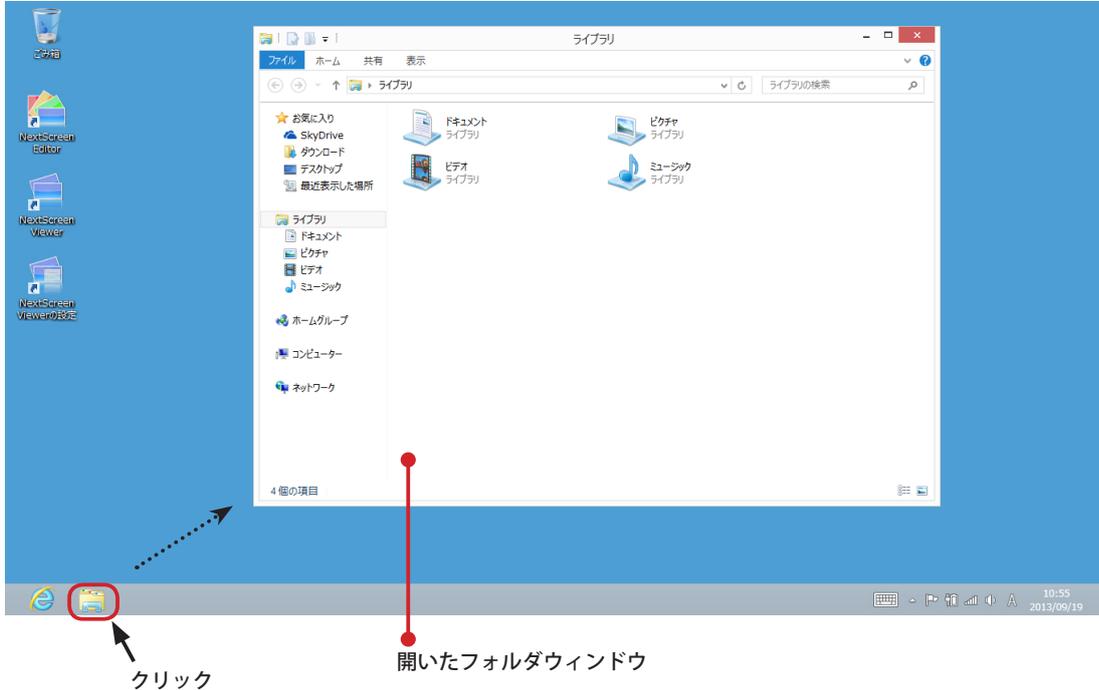
※ Windowsがドメインに参加している場合の設定についてはネットワーク管理者へ問い合わせてください。

フォルダの共有 (ビューワ)

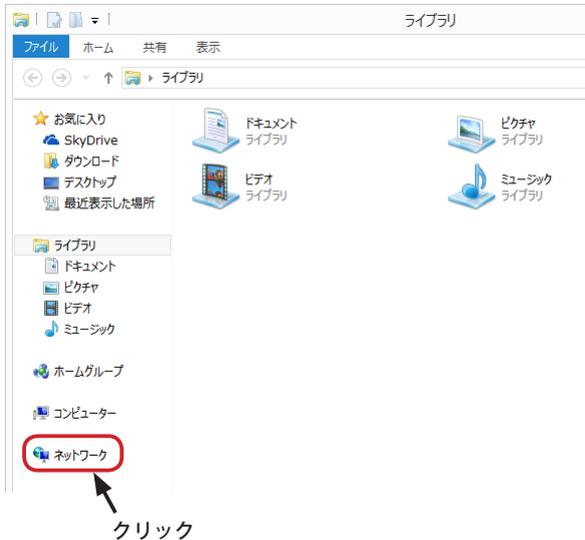
Windows 8.1 / 10 の場合

(1) デスクトップのタスクバーの「フォルダ」アイコンをクリック (またはタップ、以下クリックに統一) してフォルダウィンドウを開きます。※ここではリボンが最小化された状態を前提として説明します。

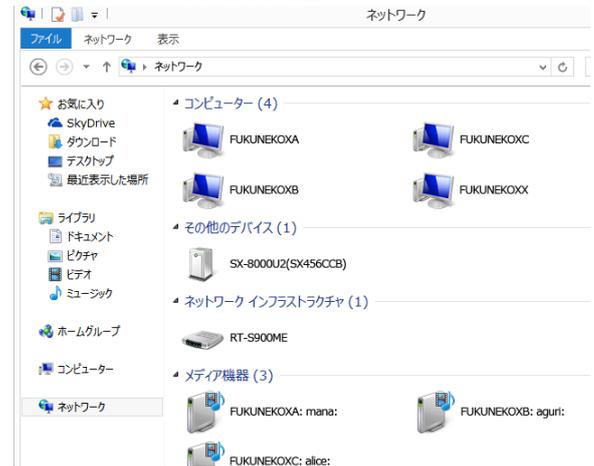
デスクトップ



(2) フォルダウィンドウの左側の一番下の「ネットワーク」をクリックします。

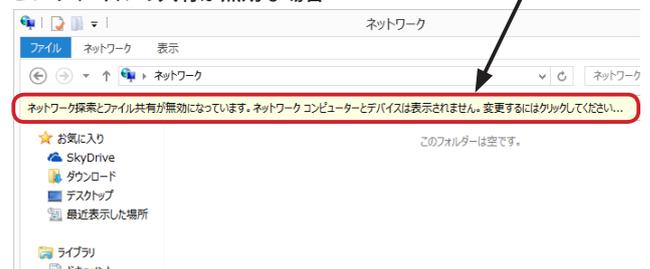


A. ファイルの共有が有効な場合



(3) ファイル共有機能が有効の場合は、A. の画面のようにコンピュータやデバイスの一覧が表示されます。(6) の説明へ進んでください。
 ファイル共有機能が無効の場合は、B. の画面のように「ネットワーク検索とファイル共有が無効になっています。ネットワークコンピュータとデバイスは表示されません。変更するにはクリックしてください。」と表示されるので、その表示された文字列をクリックしてください。

B. ファイルの共有が無効な場合



フォルダの共有（ビューワ）

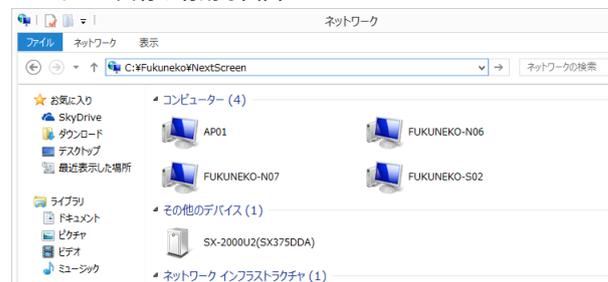
Windows 8.1 / 10 の場合

- (4) 「ネットワーク検索とファイル共有が無効になっています。ネットワークコンピュータとデバイスは表示されません。変更するにはクリックしてください。」をクリックすると、コンテキストメニューが表示されるので、「ネットワーク検索とファイル共有の有効化」を選択してください。



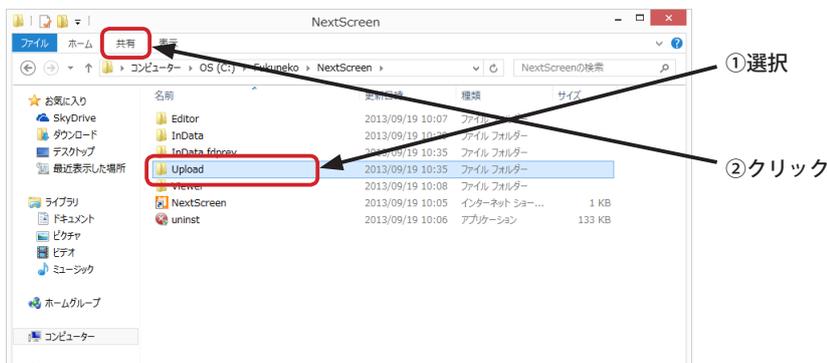
- (5) ファイル共有機能が有効になると、コンピュータやデバイスの一覧が表示されます。

ファイルの共有が有効な画面

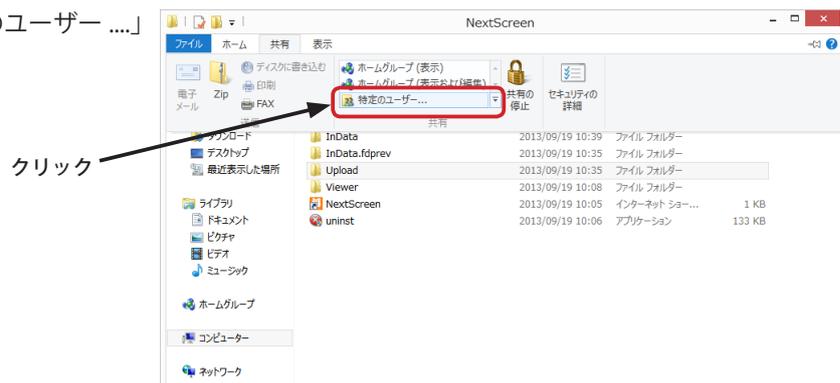


- (6) ビューワの設定で設定した「アップロードフォルダ」の一つ上のフォルダを開きます。アップロードフォルダが "C:¥Fukuneko¥NextScreen¥Upload" の場合、一つ上のフォルダは、"C:¥Fukuneko¥NextScreen" になります。アップロードフォルダ（この例では Upload）を選択し、タブの「共有」をクリックします。

設定したアップロードフォルダの一つ上のフォルダ



- (7) 「共有」のリボンが表示されたら、「特定のユーザー」をクリックします。



フォルダの共有（ビューワ）

Windows 8.1 / 10 の場合

(8) 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。



※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。

(9) 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いますので、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。

¥¥FUKUNekoXX¥¥Upload

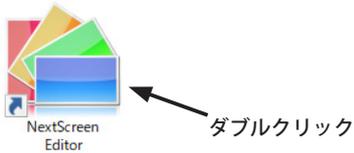
この場合、"FUKUNekoXX" がコンピュータ名です。
"Upload" が共有名です。

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。

【重要】 Ver.1.9.4.0から旧ビューワへのアップロードをサポートしなくなりました。古い設定が残っている場合、アップロードに失敗する可能性があります。そのときは登録済のアップロード先を削除し、再登録してください。

(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。）



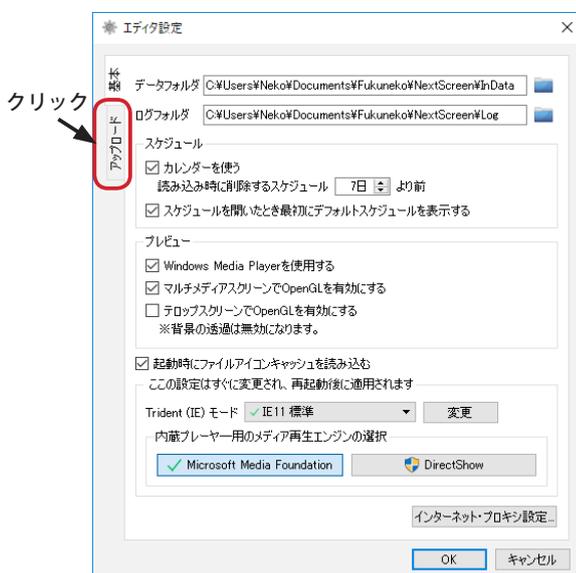
(2)NextScreen のエディタが起動すると最初に「スタートメニュー」が表示されます。「設定」をクリックしてください。

エディタ起動直後の画面（スタートメニュー）

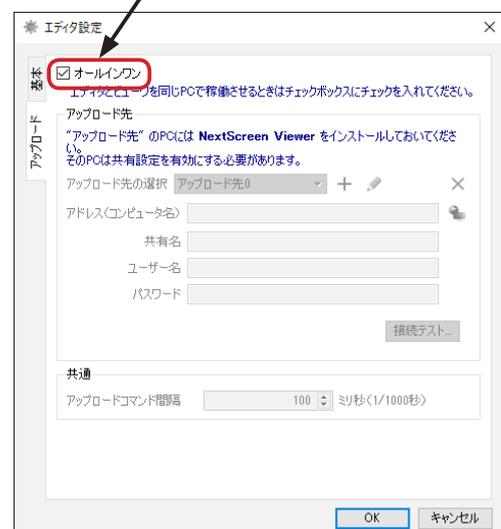


(3)「エディタ設定」画面が表示されたら、「アップロード」のタブをクリックします。

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。

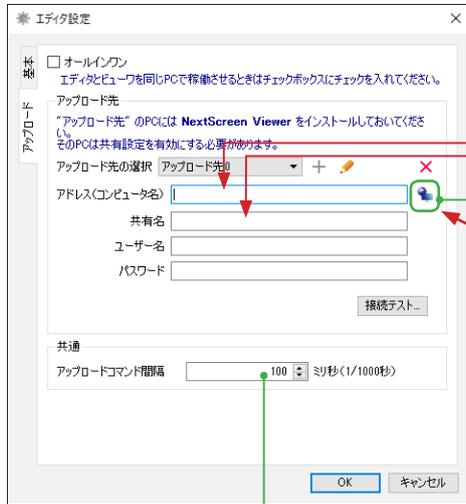


エディタとビューワを別のPCで動作させるときは、チェックをはずす



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、ビューの PC で設定した内容になります。下記例は、UNC が "¥¥FUKUNEKOXX¥Upload" 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。ビュー PC がルータ内の LAN に存在する場合は、（ネットワークを参照...）をクリックして表示される画面上で選択することができます。（SMB1 が無効な場合は利用できません。）



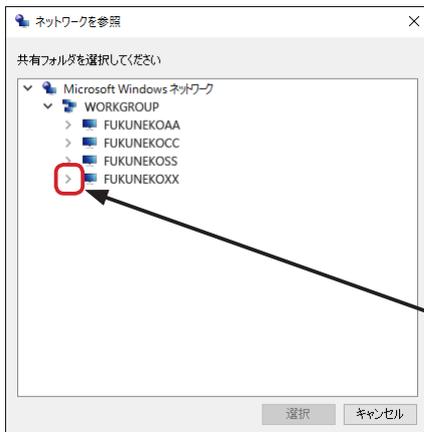
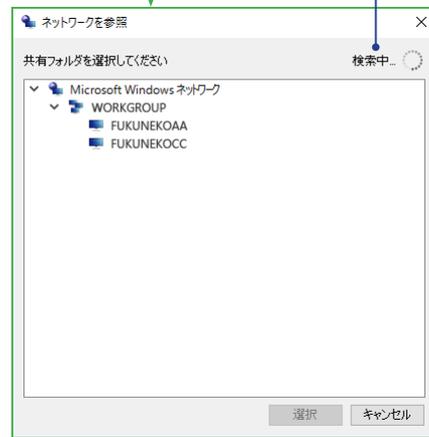
¥¥FUKUNEKOXX¥Upload
コンピュータ名 共有名

ビューが動作する PC とコンテンツをアップロードするストレージを別に指定する場合は、ユーザー名とパスワードはストレージにログインするためのものを入力してください。
詳しくは、「第10章 ネットワークストレージの利用」を参照してください。

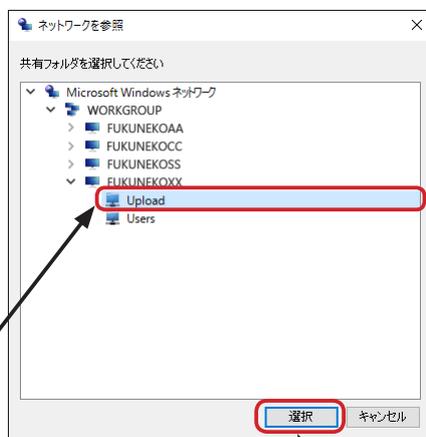
ネットワークを参照するときは、クリック。

「検索中...」が表示されている間は、ネットワーク内の PC を探しているところです。表示が消えた後に操作できます。

アップロード時にビューに対するコマンドの発行間隔。ネットワークが遅く、エラーが発生するときに間隔を長く（数字を大きく）します。

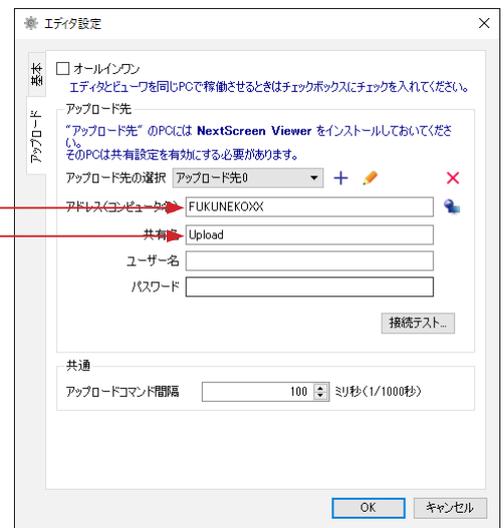


対象の PC の矢印をクリック



① 共有フォルダを選択

② 「選択」をクリック



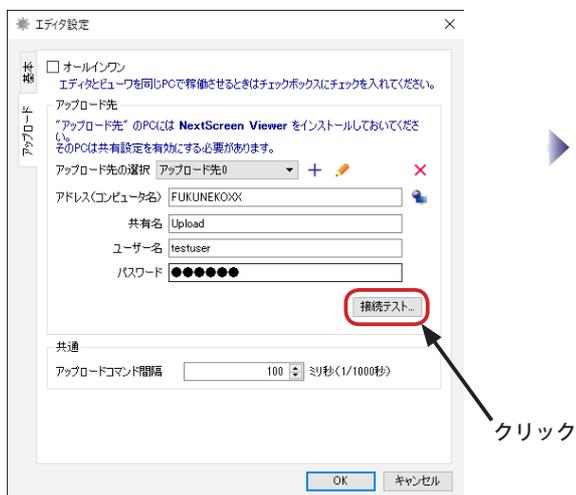
コンピュータ名と共有名が挿入される

次ページへ ... 

アップロード先の登録（エディタ）

(5) コンピュータ名、共有名を入力した後、ユーザー名とパスワードを入力してください。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ることがあります。）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「ビューワへの接続テストに成功しました。」と表示されます。

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。）



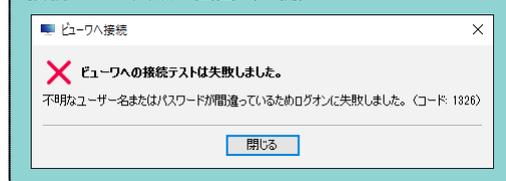
テスト中の画面



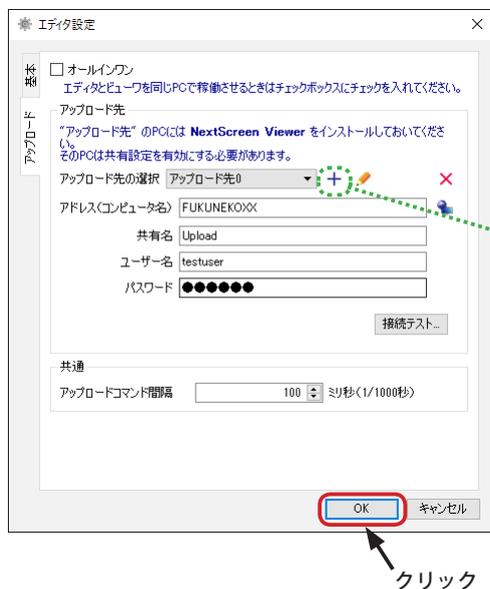
接続テスト成功の画面



接続テスト失敗の画面（一例）



(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。

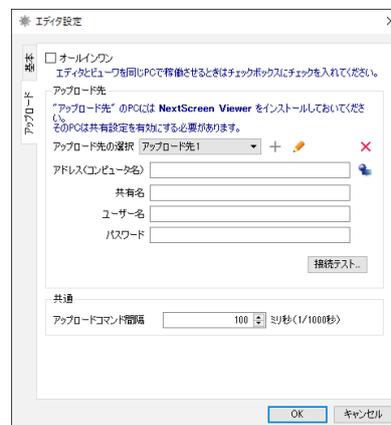
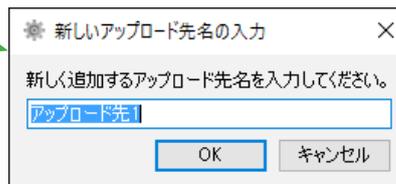


- + アップロード先を追加する
- ✏ アップロード先名称を変更する
- ✖ アップロード先を削除する

※アップロード先を追加できるのは、MultiChannel Edition です。Standard Edition では追加できません。

※アップロード先として登録できる数の上限は、ライセンスキーの入力画面で登録されたビューワのライセンスキーの数になります。必要なライセンスを保有している場合で、追加ボタンが有効にならない場合は、ライセンスキーの入力画面でビューワのライセンスキーを追加登録してください。

※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。

ビューでの表示 (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。

ステージの編集 (エディタ)

ステージ (レイアウト)



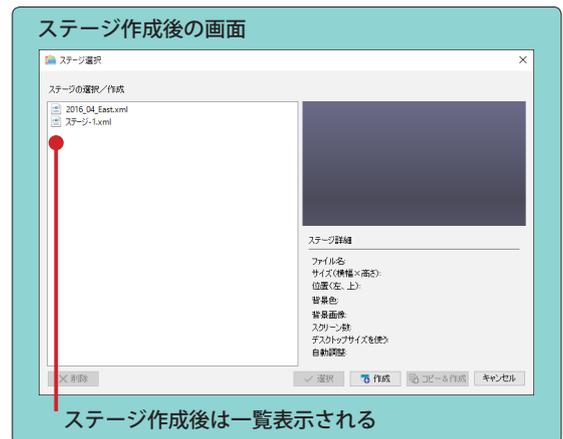
ステージの新規作成

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

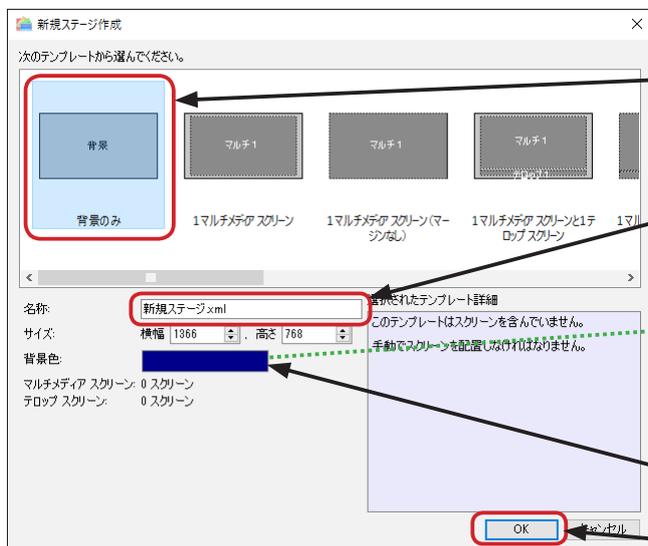


(2) 「ステージ選択」が表示されます。ステージを作成後は一覧にステージ名が表示されますが、初期状態では何も表示されていません。「作成」ボタンをクリックしてください。

ステージ作成前の画面



(3) 「新規ステージ作成」が表示されます。作成するステージのテンプレートを選択してください。ここで自動的に作成されるスクリーンは後で自由に変更することができます。スクリーンを自分で配置する場合は「背景のみ」テンプレートを選択してください。必要に応じて、名称、サイズ、背景色を変更し、「OK」をクリックします。



※ステージのサイズはピクセル単位で指定します。使用しているPCのディスプレイサイズが自動的に設定されます。ビューアの画面解像度が異なる場合など、必要に応じて変更してください。



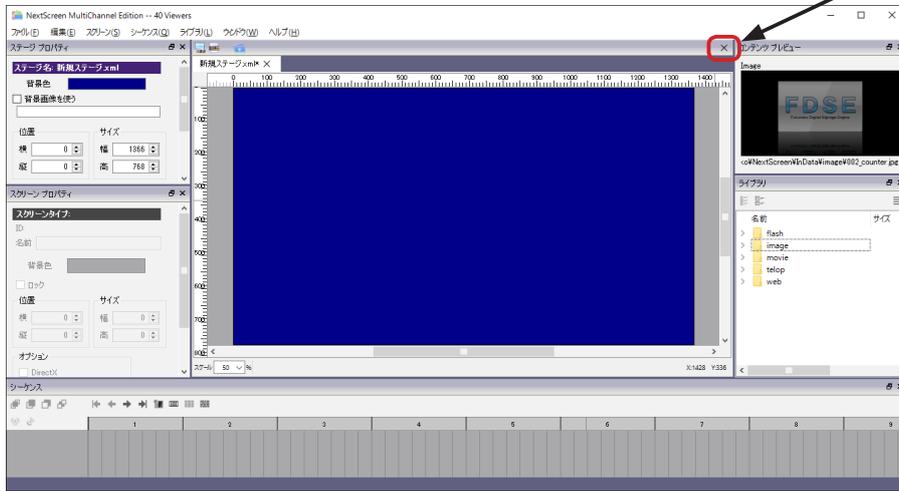
背景色を変更する場合はクリック

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」右上の **×** ボタンをクリックするか、メニューの「ファイル」－「ステージエディタを閉じる」を選んでください。

ステージ編集画面（ステージエディタ）



クリック
(編集を終了するとき)

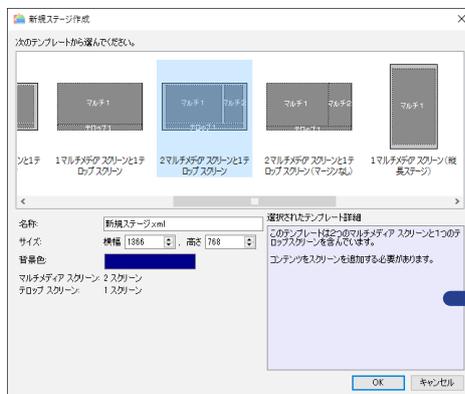
選ぶ
(編集を終了するとき)

ファイルメニュー



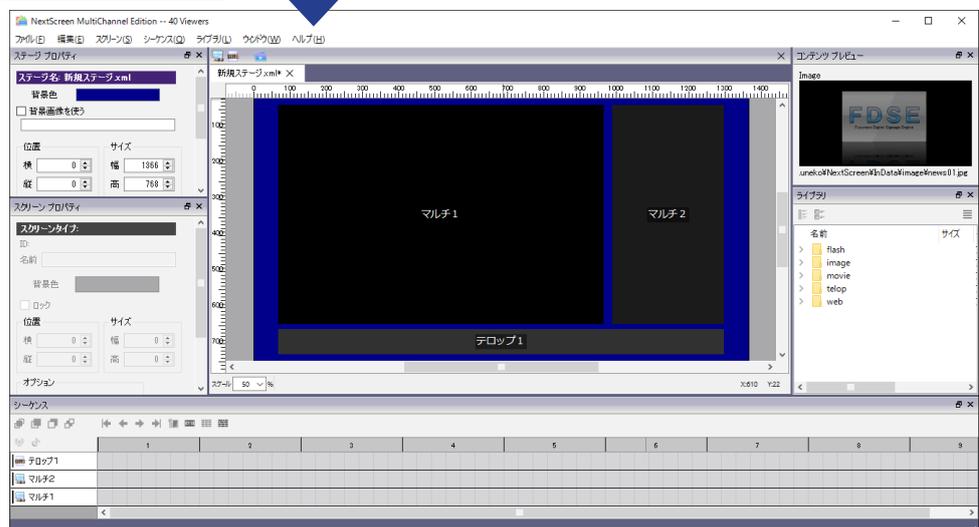
※この画面は「背景のみ」テンプレートを選択したとき

テンプレート選択の例



● 選択するテンプレートによって自動で作成されるスクリーンの種類、数、配置が異なります。

例えば、「2 マルチメディアスクリーンと1 テロップスクリーン」テンプレートを選択した場合は、大きさの異なる2つのマルチメディアスクリーンの下に1つのテロップスクリーンが配置されます。自動で配置された各スクリーンは、位置やサイズを変更することができます。また、スクリーンを追加、削除することもできます。



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。ステージを開くとステージは実際の50%表示になっています。

NextScreenはビューワ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ワの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、「デスクトップサイズを使う」チェックボックスにチェックを入れます。「自動調整」にチェックを入れると、配置された各スクリーンのサイズや位置がデスクトップサイズに合わせて自動的に調整されます。（テロップスクリーンはフォントサイズも自動調整されます。）

※ 「デスクトップサイズを使う」に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。スクリーンも自動調整するためには、「自動調整」にもチェックを入れる必要があります。

※ 設定したステージのサイズがビューワの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。

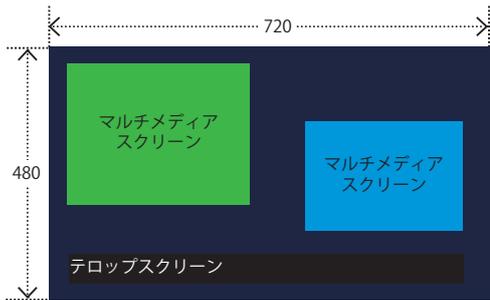
※ 自動調整により表示される場合は表示位置がずれる可能性があります。ずれが生じる場合は自動調整機能を使用しないでください。

※ Windowsでは、画面のサイズ＝デスクトップサイズではありません。2つのモニター（ディスプレイ）を接続した場合、その2つの画面を合わせた領域がデスクトップサイズになります。（モニターが1つの場合は通常、画面サイズ＝デスクトップサイズになります。）

ステージのプロパティ

ステージ表示

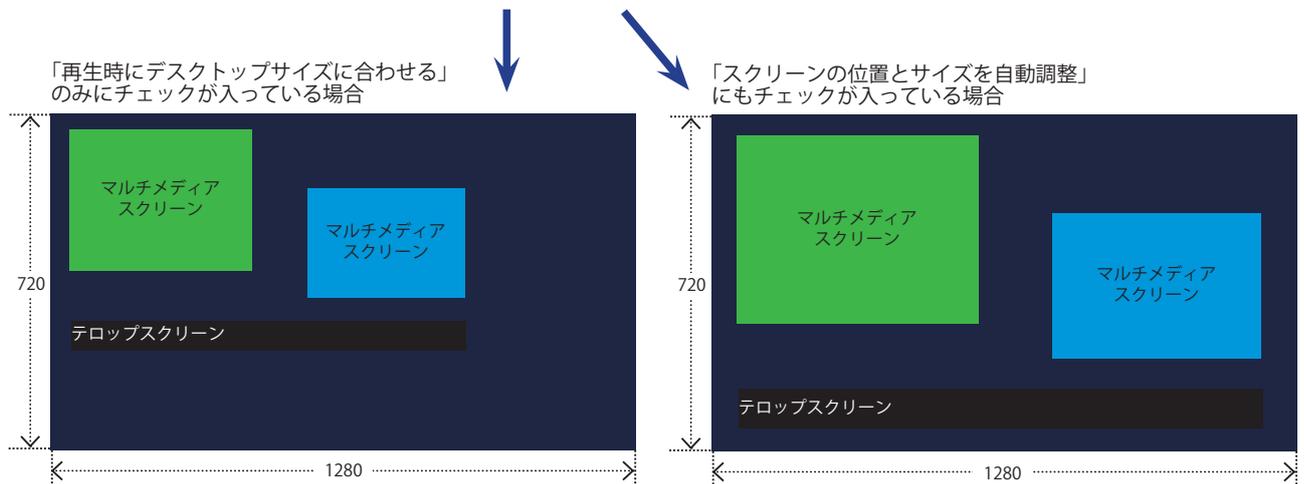
- チェックが入っている場合、ビューワでの表示時にステージサイズがデスクトップサイズに自動調整される
- チェックが入っている場合、ビューワでの表示時に各スクリーンの位置とサイズがデスクトップサイズに自動調整される



例) 左の図のようにステージサイズを720x480で作成し、表示するビューワPCの画面サイズ（デスクトップサイズ）が1280x720の場合、チェックするオプションによって表示が異なります。

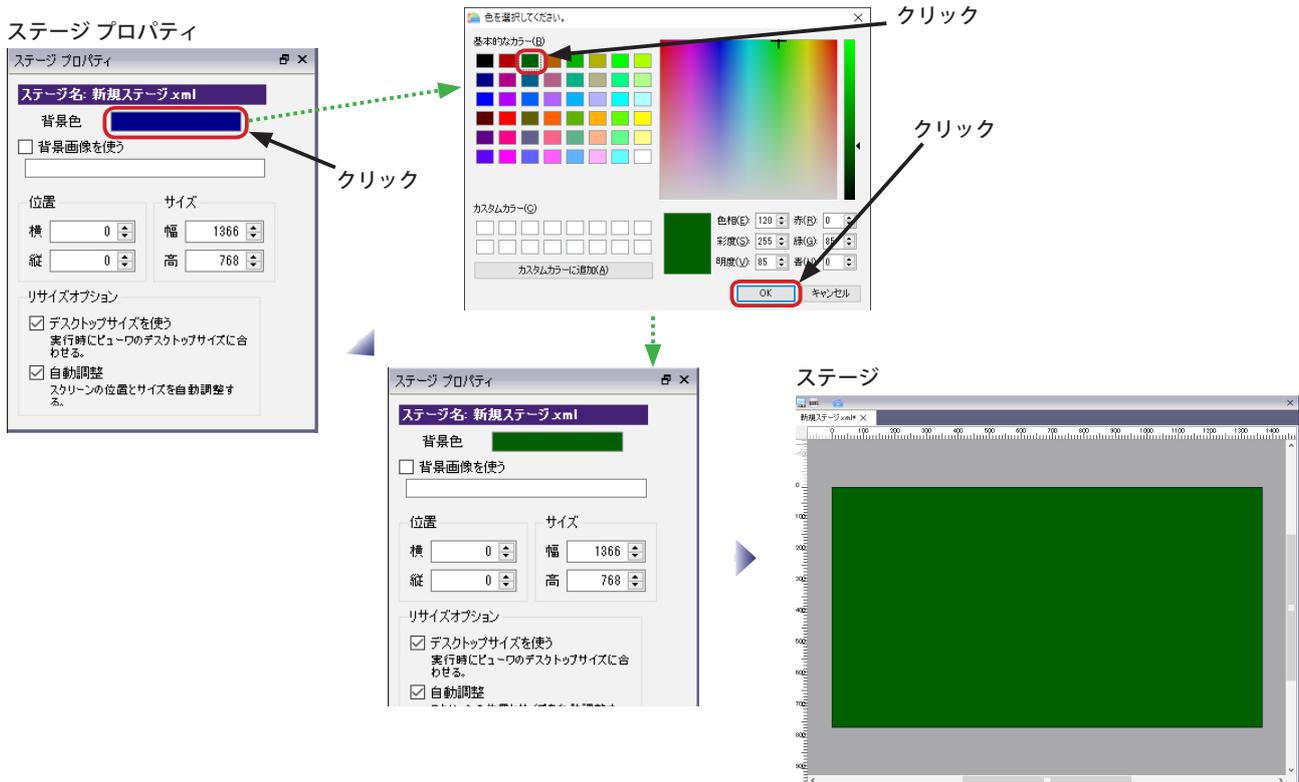
「デスクトップサイズを使う」のみにチェックが入っている場合は左下図のように背景のみが拡大されて表示されます。

「自動調整」にもチェックが入っている場合は右下図のように背景と各スクリーンが拡大されて表示されます。（テロップスクリーンのフォントサイズも拡大されます。）



ステージの背景色を変更する

(1) 「ステージプロパティ」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。



ステージの表示位置を変更する

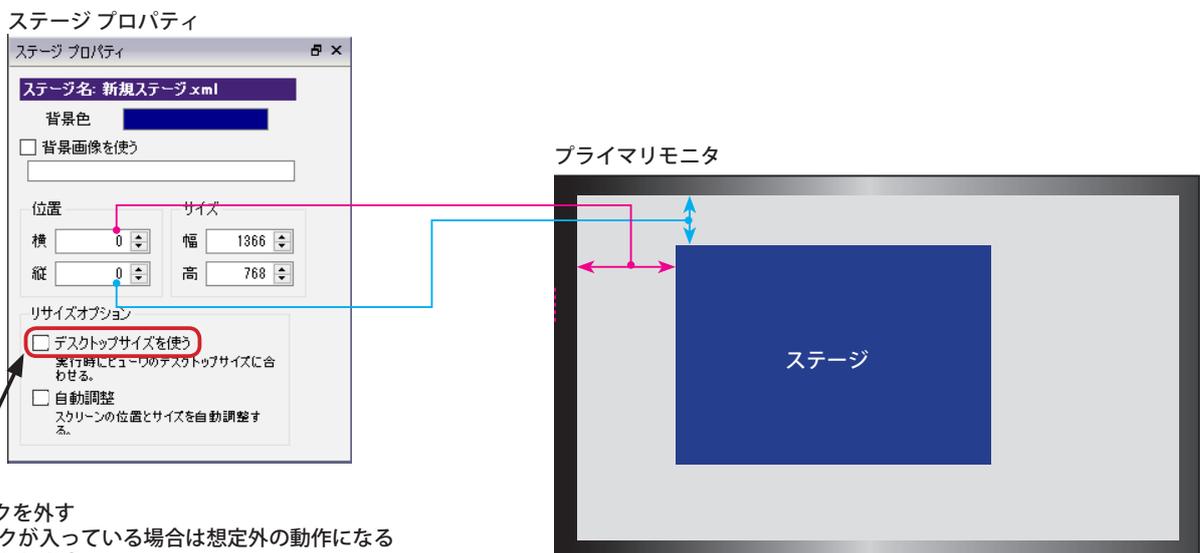
ステージの表示位置を変更することにより、オールインワン（1台のPCで編集と表示を行う）環境での扱いが容易になります。

※オールインワン環境での運用はビューワの設定を変更することをお奨めします。

(1) 「ステージプロパティ」の「横」と「縦」の値を変更することによって、ステージの表示位置を変更することができます。横と縦の位置は、プライマリモニタの左上が「0, 0」の位置となります。ステージの表示位置を変更するときは、「デスクトップサイズを使う」チェックボックスのチェックを外してください。

【重要1】 ステージの表示位置を変更した場合、各スクリーンの位置はステージの位置からの相対位置になります。

【重要2】 ステージの表示位置を変更してもエディタの画面上は変化がありません。また、プレビューでも表示位置は変更されません。



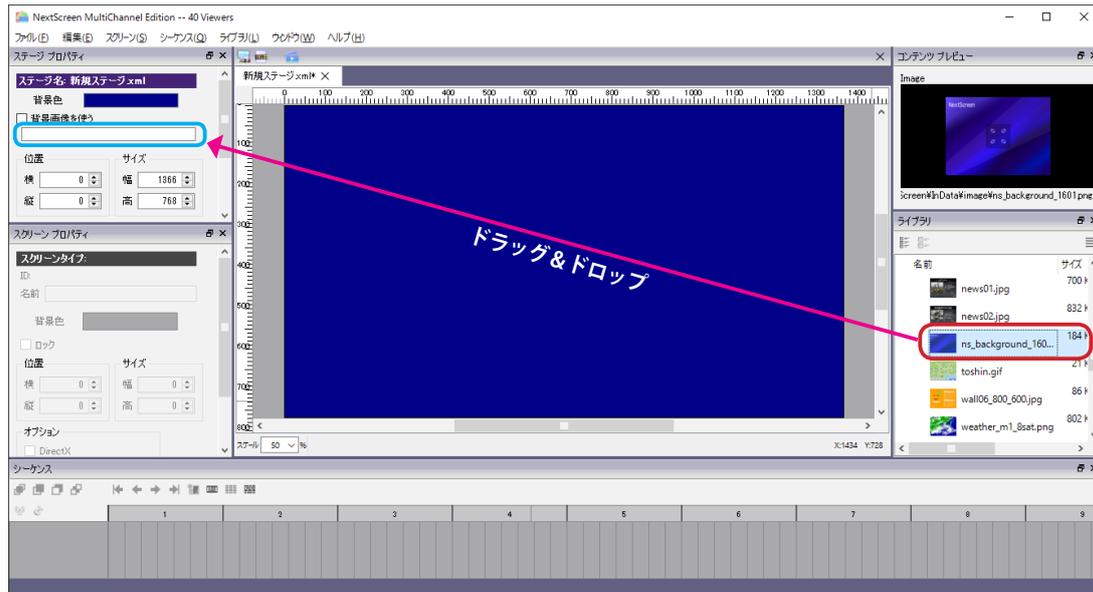
※チェックを外す
チェックが入っている場合は想定外の動作になることがあります。

ステージの背景を静止画にする

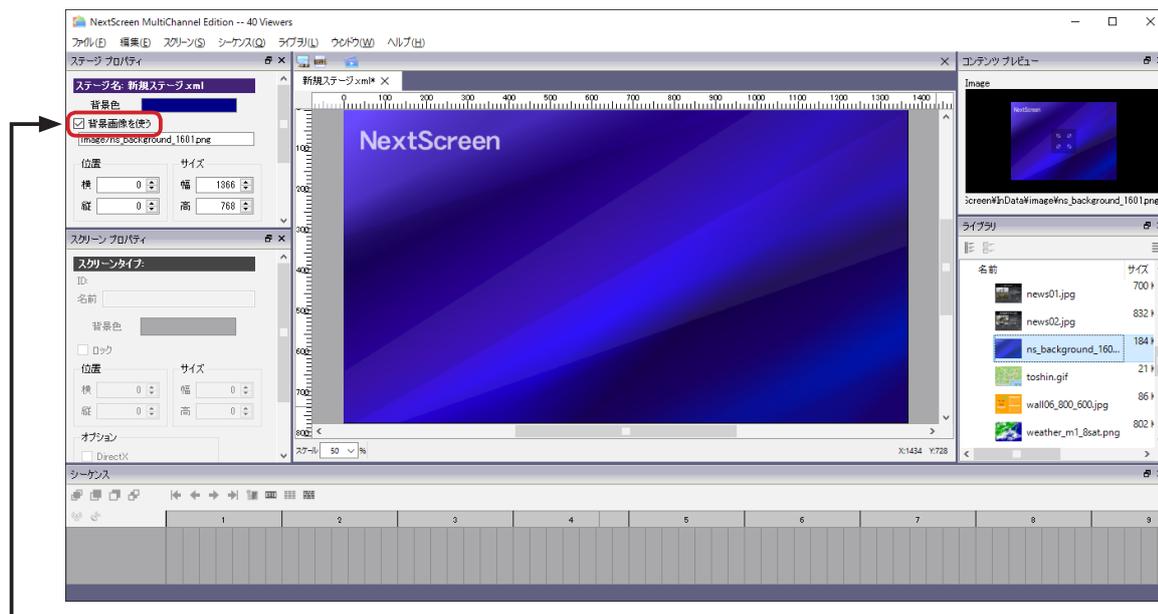
ステージの背景に静止画を表示させることができます。使用する静止画は、あらかじめライブラリに登録されていなければなりません。静止画をライブラリへ登録する方法については、「第4章 ライブラリ」を参照してください。

- (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。



- (2) 背景に画像を表示させないようには、「ステージプロパティ」の「背景画像を使う」チェックボックスのチェックをはずしてください。

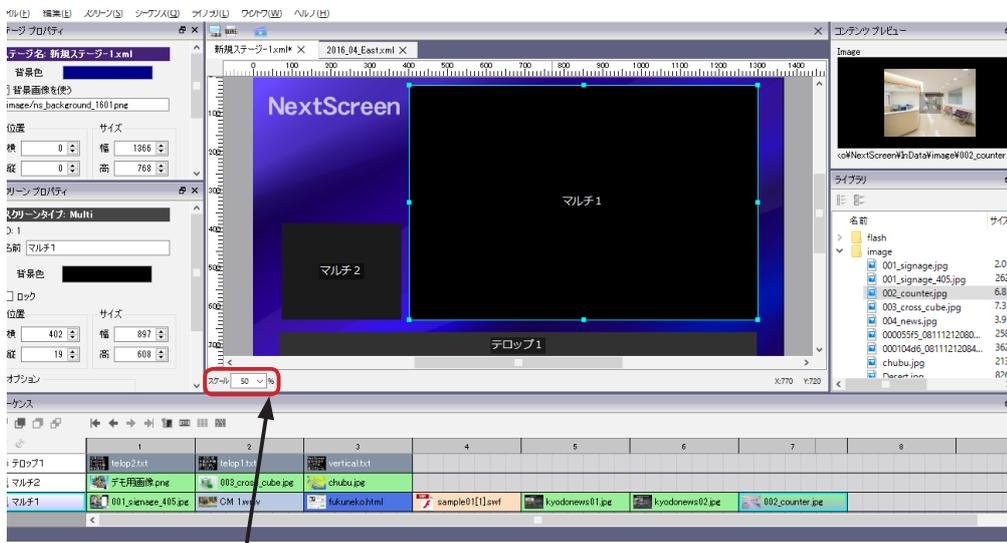


チェックをはずすと、背景に画像が適用されなくなる

ステージを拡大縮小する

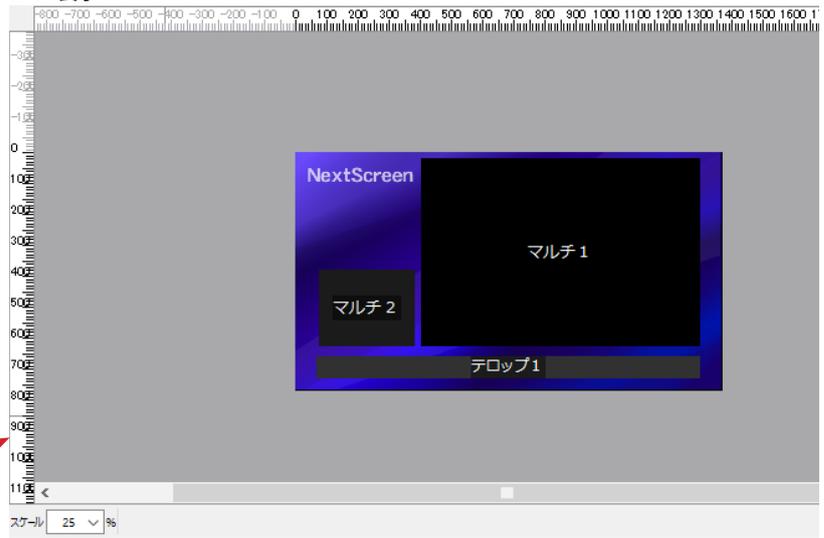
ステージ編集画面の表示は 50% 表示に設定されています。レイアウトの調整や、全体を見ようとするときに、エディタ PC のモニタ解像度によっては使いづらいこともあります。その場合は、拡大縮小の機能を利用することができます。

- (1) 「ステージ」の左下の「スケール」に現在の拡大縮小率が表示されています。(通常 50%)
 拡大縮小率をクリックするとメニューが表示されますので、希望の拡大縮小率を選びます。

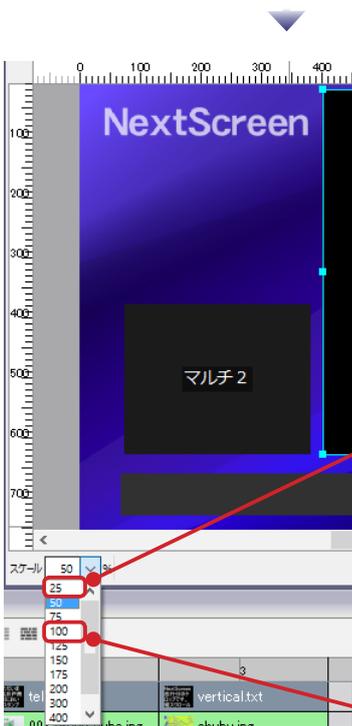
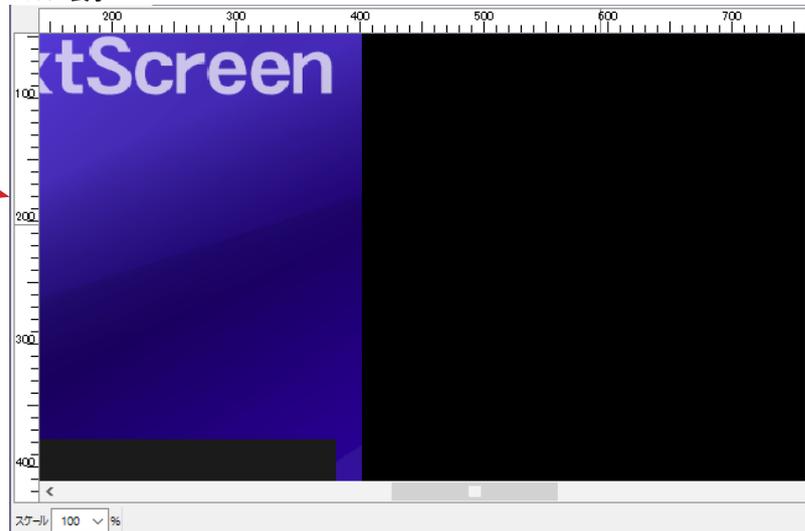


クリック

25% 表示



100% 表示



拡大縮小率を選ぶ

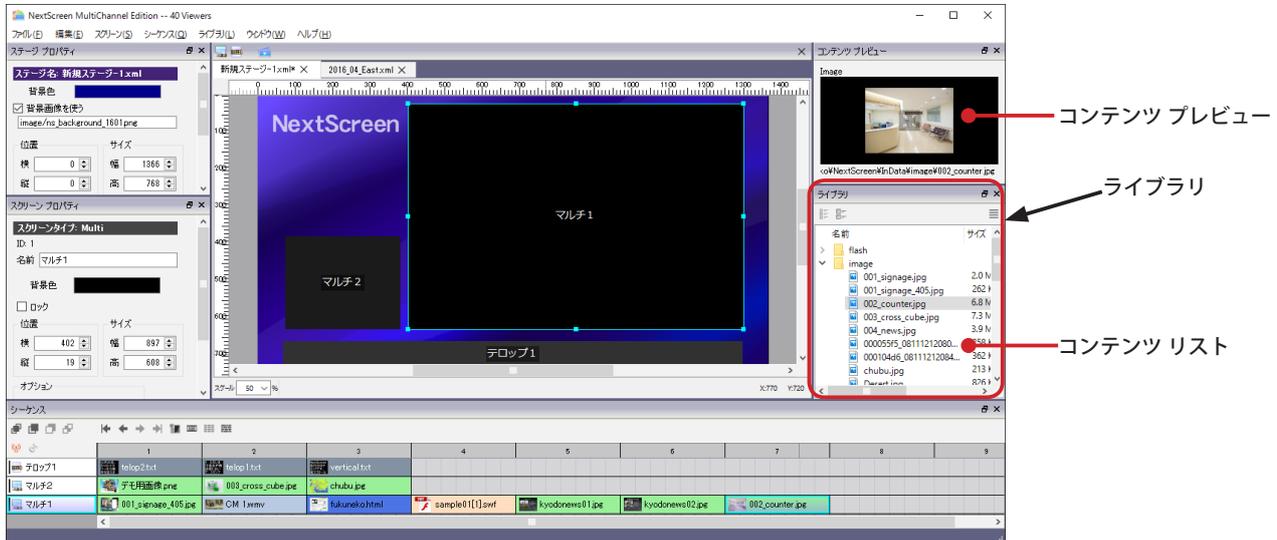
第4章 ライブラリ

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 や DirectShow コーデック (フィルタ) に依存します。

*3,4: 別途 DirectShow コーデック (フィルタ) 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 .mov

【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。テロップや Web はライブラリのメニューから作成します。

【テロップ】

.txt 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 または Webkit (NextScreen に同梱) で表示できるサイトの URL

※ Web で取り扱う形式は、NextScreen1.9.3 までの互換形式 (.html) と通常形式 (.url) があります。旧バージョンの NextScreen が混在する場合は互換形式を選択してください。

※ここで取り扱う .html 形式は特殊なフォーマットになっています。通常の HTML 形式とは異なります。

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。

ライブラリへ登録されるファイルは、コピーになりますので、オリジナルのファイルを変更したときはもう一度登録してください。

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」の「movie」フォルダを選択後、右上の ≡ をクリックして表示されるメニューから「コンテンツファイルを追加...」を選んでください。（フォルダを選択後、右クリックで表示されるコンテキストメニューでも同様に行えます。）

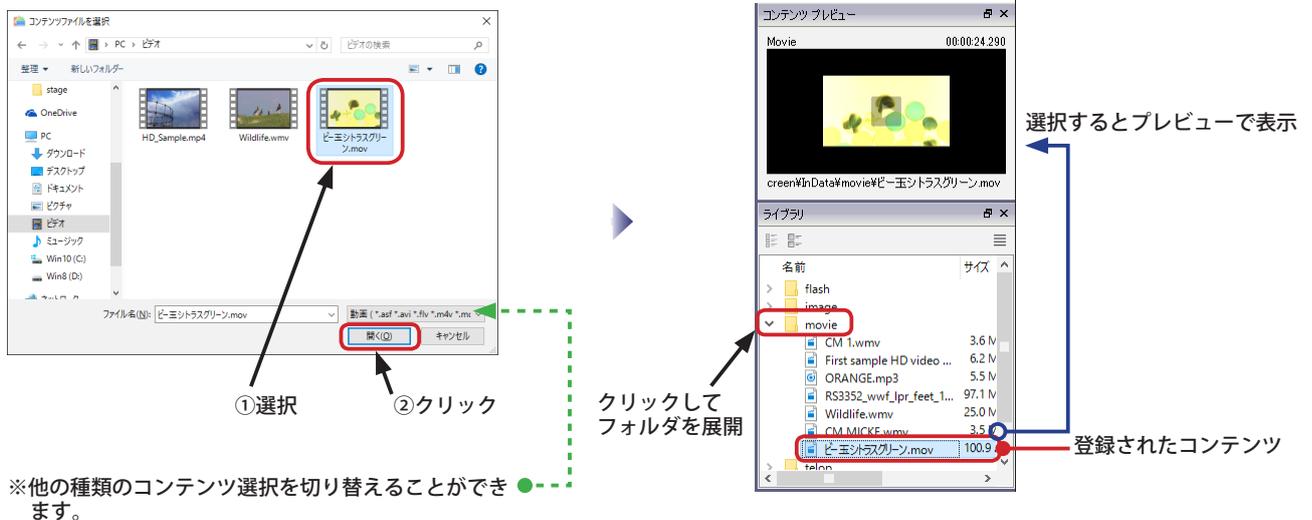
ライブラリ



※静止画を追加するときは「image」フォルダを、Flash を追加するときは「Flash」フォルダを選んでください。

- (2) コンテンツファイル（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



※他の種類のコンテンツ選択を切り替えることができません。

※ウィンドウズのエクスプローラ（コンピュータ）からファイルを「ドラッグ&ドロップ」することでも登録ができます。その場合は、拡張子により自動的に適切なフォルダへ振り分けられます。

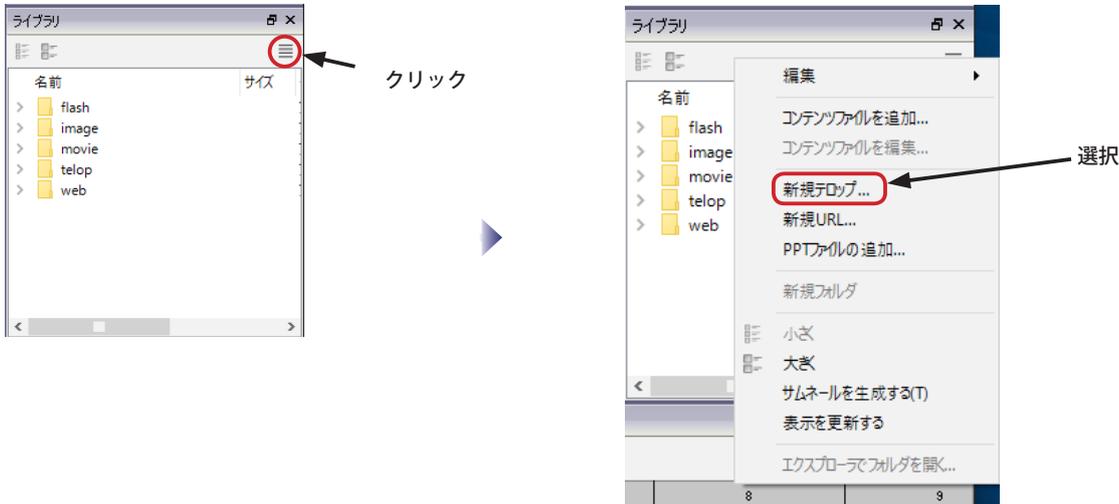
テロップ用文字列の登録

テロップ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だけでなく、ライブラリで作成、登録することができます。

ライブラリ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」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

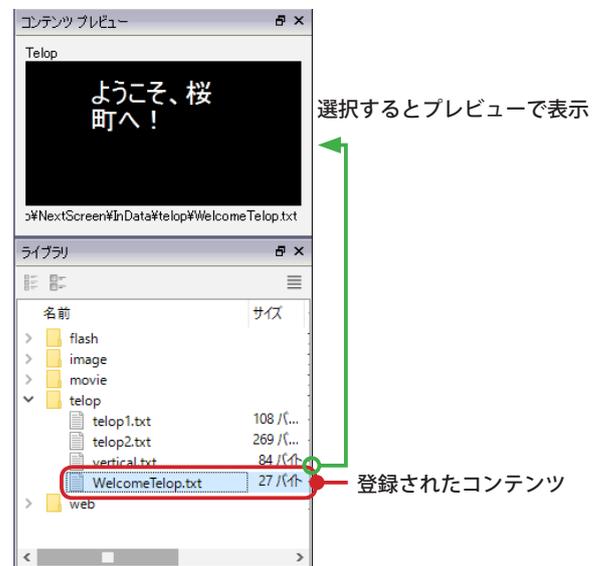
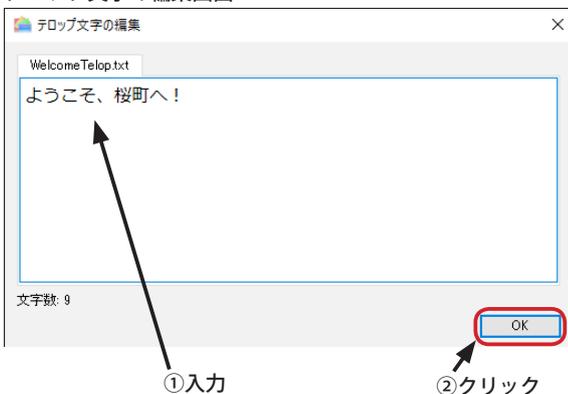


- (2) 「新規テロップ」が表示されます。テロップに使用するファイル名を入力してください。ここで入力した名称でテロップ用のファイルが作成され、コンテンツリストで表示されます。入力したら、「OK」ボタンをクリックします。



- (3) 「テロップ文字」の編集画面が表示されます。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。

テロップ文字の編集画面

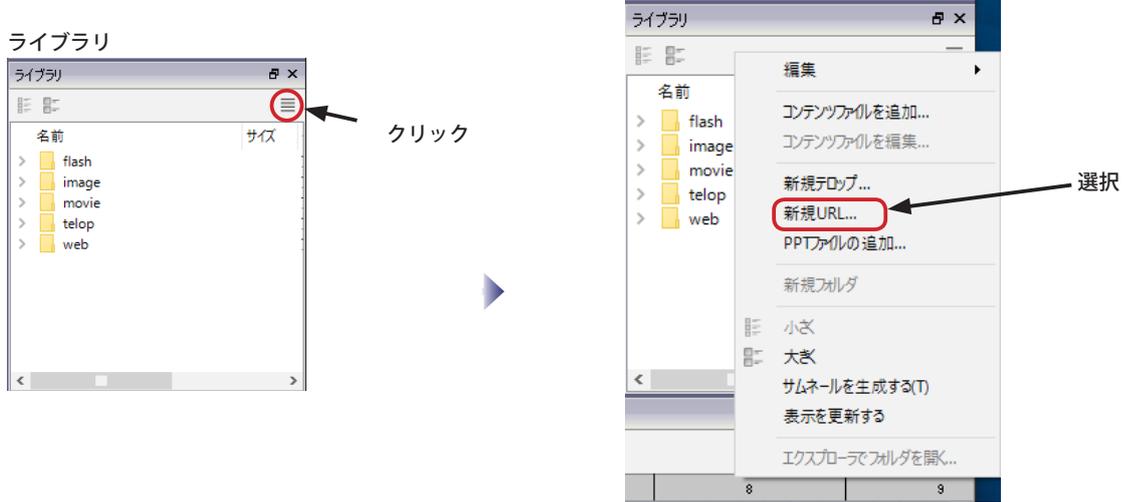


※入力可能な文字数は全角で約 100,000 文字ですが、通常 500 文字以下を推奨します。表示できる文字数は、シーケンスへ割り当てる際のフォント情報により異なります。（種類や大きさなど）

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ファイルを作成し登録する必要があります。ライブラリ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」の  をクリックして表示されるメニューから「新規 URL...」を選んでください。



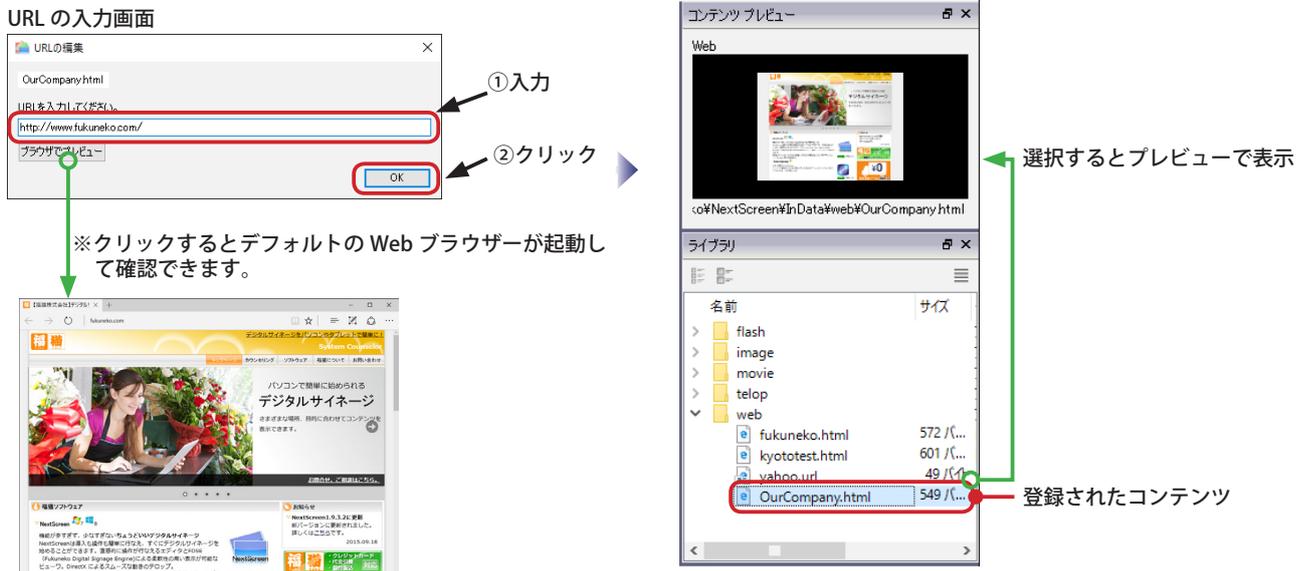
- (2) 「新規 URL」が表示されます。Web 表示で使用するファイル名を入力してください。URL ファイルの形式は、「互換」と「通常」を選択することができます。旧バージョンのエディタと相互運用する場合は「互換」を選択してください。入力したら、「OK」ボタンをクリックします。

※「互換」を選択した場合は、".html" を拡張子を持つファイルが作成されます。このファイルは通常の HTML とは異なる特殊な HTML フォーマットです。「互換」フォーマットは将来廃止される予定です。

※「通常」を選択した場合は、".url" を拡張子を持つファイルが作成されます。このファイルは Web ブラウザが使用できる通常の「インターネットショートカット」ファイルです。



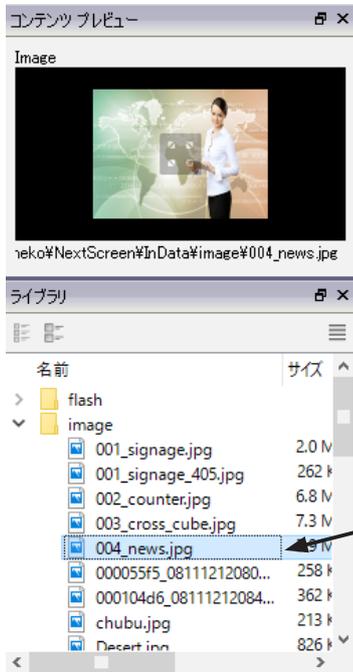
- (3) 「URL の入力」画面が表示されます。初期状態で「http://」の文字列が入力済みになっているので、削除しないで表示させたい URL を入力または貼り付けます。(貼り付けは、「ctrl」+「v」キーで可能です。) 入力完了したら、「OK」ボタンをクリックします。(SSL 接続が必要な時には、https:// に書き換えてください) ライブラリのコンテンツリストの「web」フォルダへ追加されます。



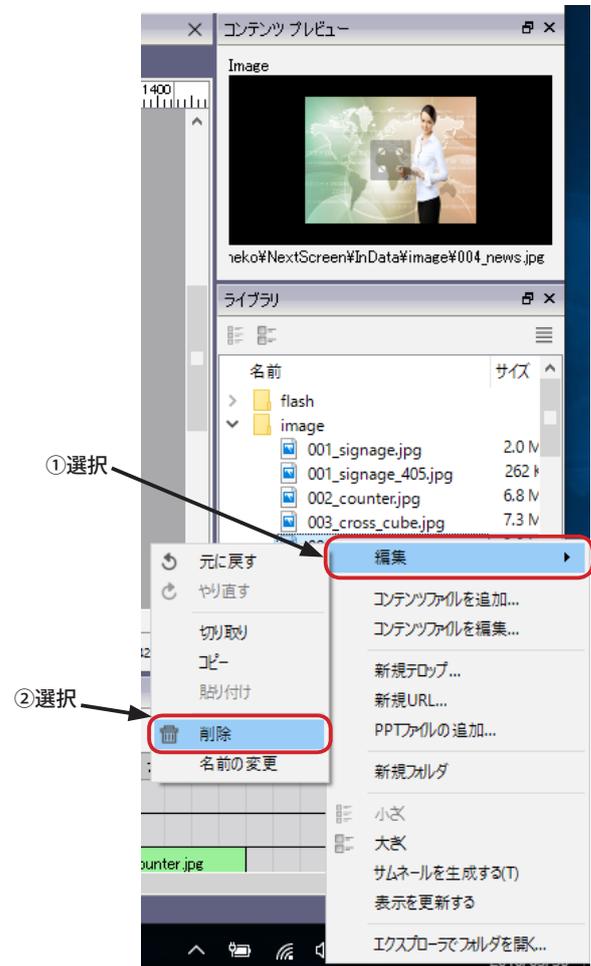
コンテンツの削除

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。

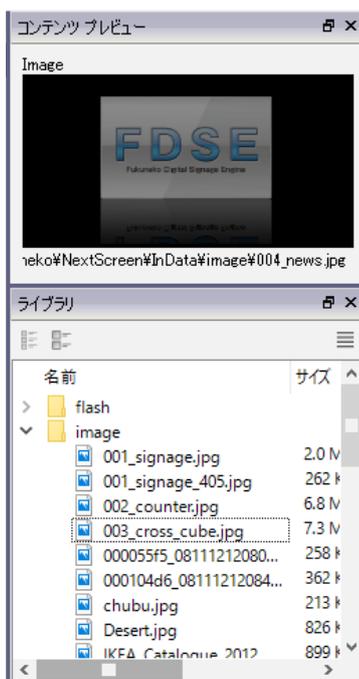
- (1) 削除対象のコンテンツを選択し、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「編集」→「削除」を選びます。
(Deleteキーを押しても削除できます。)



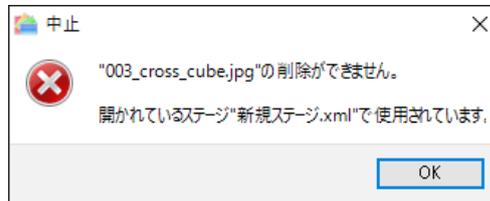
右クリック



- (2) コンテンツが削除されます。



削除の中止



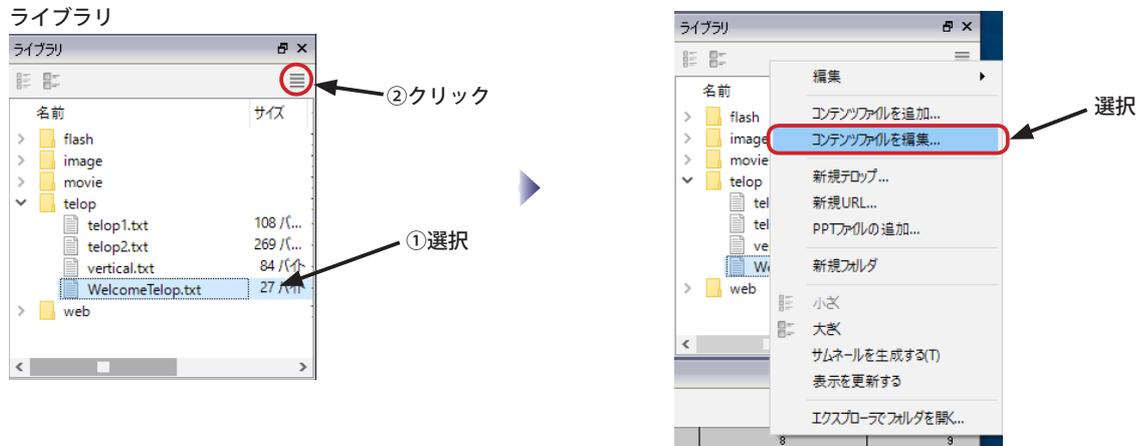
※削除対象のコンテンツがステージで使用されていると警告が表示され削除できません。コンテンツを削除するためには、対象ステージのシーケンスから対象コンテンツを削除する必要があります。

※対象のステージからコンテンツを削除しても警告が表示される場合は、一旦ステージ編集画面を閉じてから(またはエディタを終了してから)再度ステージ編集画面を開いて、削除を実行してください。

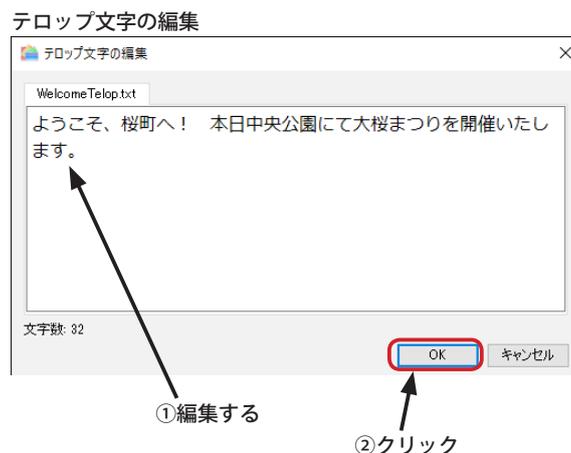
テロップ用文字の編集

テロップで使用するコンテンツは、内容（文字）を編集することができます。
ライブラリ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テロップコンテンツを選択後、☰をクリックして表示されるメニューから「コンテンツファイルを編集 ...」を選んでください。（対象のテロップコンテンツをダブルクリックしても編集可能です。）



- (2) 「テロップ文字の編集」が表示されます。文字を編集したら、「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 100,000 文字ですが、通常 500 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。また、表示可能な文字数は割り当てるシーケンスでのフォント設定（種類や大きさ）により異なります。

表示可能な文字数は、テロップテキストをテロップスクリーンに割り当て、プロパティを表示させるとわかります。割り当てたプロパティで表示される可能な文字数は DirectX による表示上限になります。DirectX を使用しない場合はその数字よりも多く表示できることがあります。

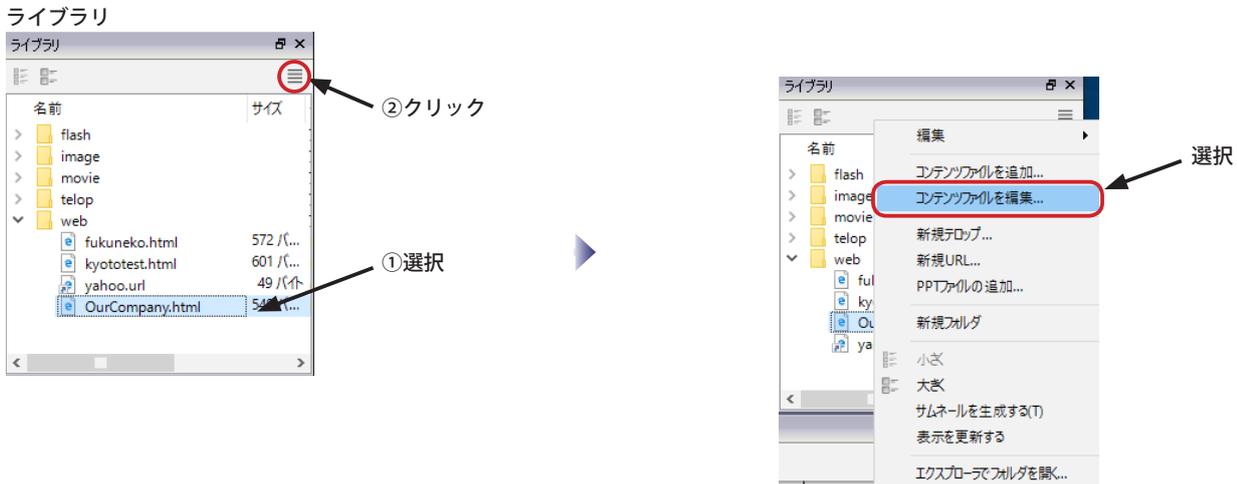
参考) MS UI Gothic を使用して 32 ポイントの大きさの文字の場合、563 文字が上限になります。

Web 表示用 URL の編集

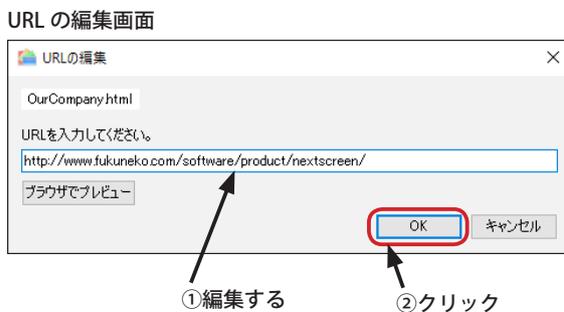
Web 表示で使用する URL を編集することができます。

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ください。

- (1) コンテンツ リストで編集対象の URL コンテンツを選択後、☰ をクリックして表示されるメニューから「コンテンツ ファイルを編集 ...」を選んでください。(対象の URL コンテンツをダブルクリックしても編集可能です。)



- 2) 「URL の編集」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。



※ NextScreen は Ver.1.9.0 からは Web の表示にデフォルトで Trident(Internet Explorer) が使用されます。以前のバージョンの表示方法である Webkit とは表示が異なりますのでご注意ください。

※ ビューワを動作させる PC にインストールされている Internet Explorer のバージョンによって表示が異なる場合があります。

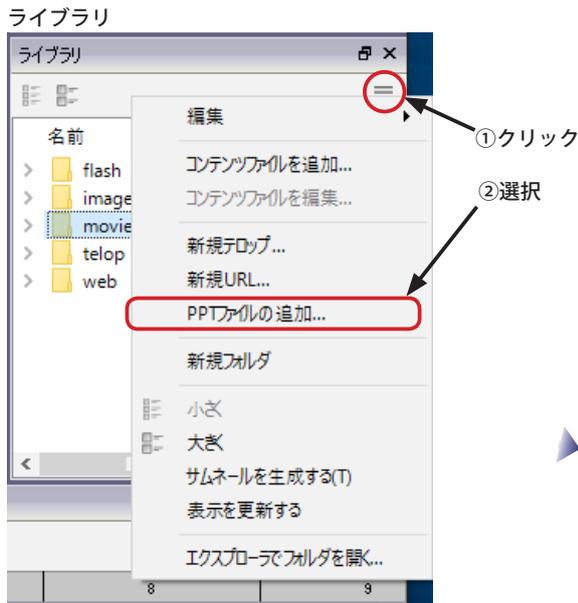
※ Windows 10 においても、引き続き Trident が使用されます。Edge は使用されませんので、Windows 10 のデフォルト ウェブブラウザである Microsoft Edge とは表示が異なります。(Microsoft Edge では表示可能な Web ページが NextScreen では表示できないなど)

PowerPoint ファイルの変換と登録

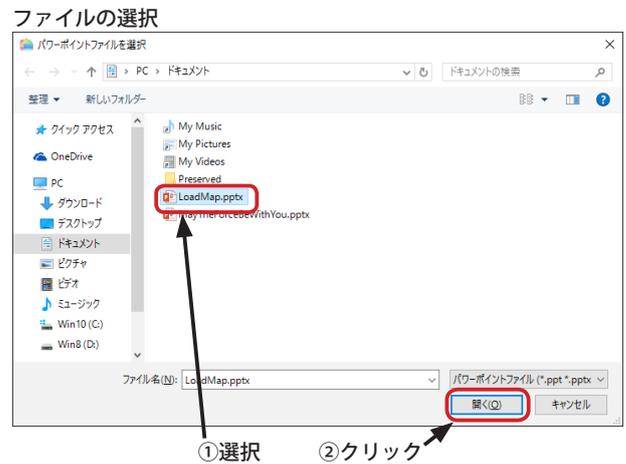
NextScreen は、PowerPoint ファイルをそのまま表示することはできません。NextScreen で扱うためには、PowerPoint ファイルを変換して、画像や動画としてライブラリへ登録します。

- ※この機能を利用するためにはエディタを使用する PC に Microsoft PowerPoint 2010 以降がインストールされていなければなりません。また、PowerPoint アプリケーションは、32 ビット版でなければなりません。(Windows が 64 ビット版であっても、PowerPoint は 32 ビット版である必要があります。)
- ※ PowerPoint ビューワでは変換機能を利用できません。ご注意ください。
- ※ライブラリの登録先のフォルダ内に同名のファイルが存在する場合は上書きされます。ご注意ください。

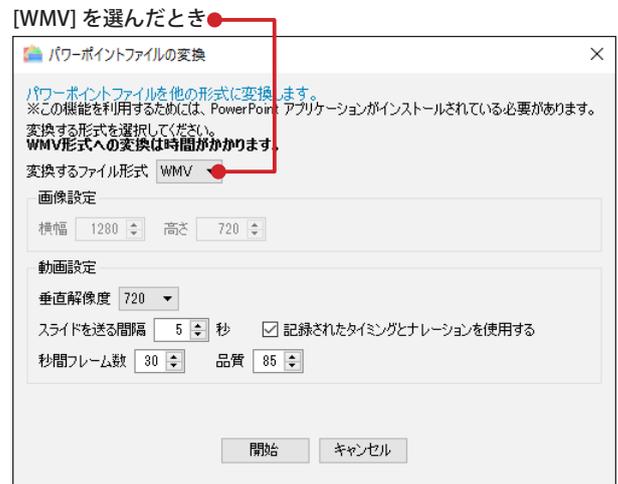
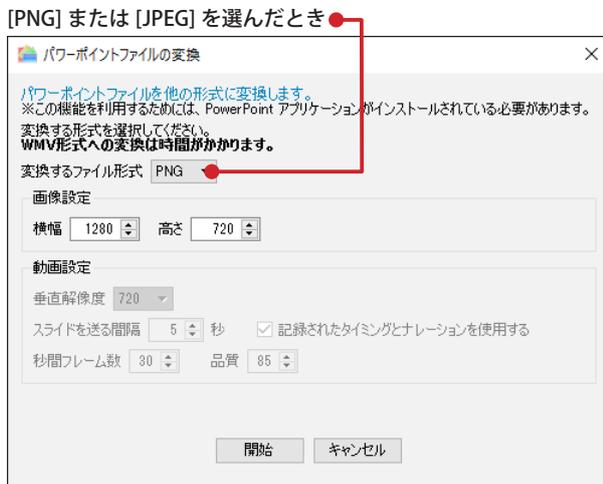
(1) ライブラリの ≡ をクリックして表示されるメニューから「PPT ファイルを追加 ...」を選んでください。(またはライブラリへ PowerPoint ファイルをドラッグ&ドロップ)



(2) PowerPoint ファイルの選択ダイアログボックスが表示されます。(ファイルをドラッグ&ドロップした場合は表示されません。) 対象のファイルを選択して、「開く」ボタンをクリックします。



(3) ファイルを選択 (またはドラッグ&ドロップ) すると、「パワーポイントファイルの変換」が表示されます。「変換するファイル形式」で選択した形式へ変換することができます。[PNG] または [JPEG] を選んだ場合は画像への変換になります。[WMV] を選んだ場合は動画への変換になります。



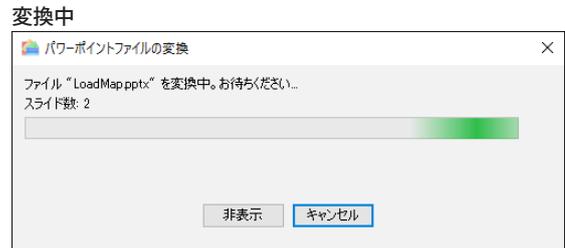
PowerPoint ファイルの変換と登録

(4)[PNG] または [JPEG] を選択した場合は、画像の横幅と高さを指定して、「開始」ボタンをクリックします。変換が完了すると「パワーポイントファイル変換完了」画面が表示されますので、「OK」ボタンをクリックします。



①画像の大きさを指定

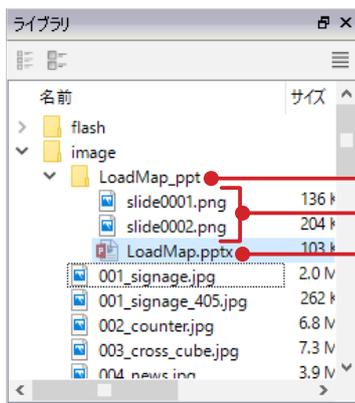
②クリック



クリック

(5) 変換された画像ファイルは、image フォルダ内にフォルダが作成され、ライブラリへ登録されます。フォルダ名は元ファイル名 + _ppt のように自動指定されます。フォルダ内には、スライド数に応じた画像ファイルと、コピーされた PowerPoint ファイルが格納されます。必要無ければ、PowerPoint ファイルを削除してください。

ライブラリ



自動的に作成されたフォルダ

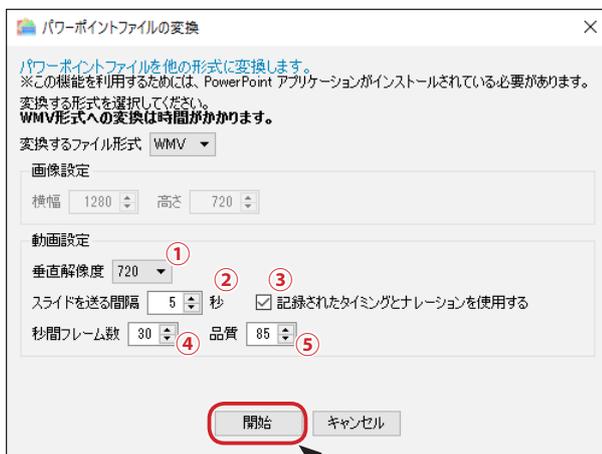
自動的に作成された画像ファイル

コピーされた PowerPoint ファイル

※画像ファイルは、PowerPoint ファイルに含まれるスライド数になります。(最大 9999 枚)

※画像のファイル名は slide0001 から順番に数字が加算されたものになります。

(6)[WMV] を選択した場合は、動画設定の各項目を指定して、「開始」ボタンをクリックします。



クリック

①垂直解像度

動画の縦の解像度を指定します。変換元ファイル内で指定されている縦横比により横幅は決定されます。

②スライドを送る間隔

③にチェックが入っていない場合、ここで指定された間隔で各スライドが切り替わります。

③記録されたタイミングとナレーションを使用する

ここにチェックが入っていた場合、変換元ファイル内で指定された間隔で各スライドが切り替わります。

④秒間フレーム数

動画の秒間フレーム数です。

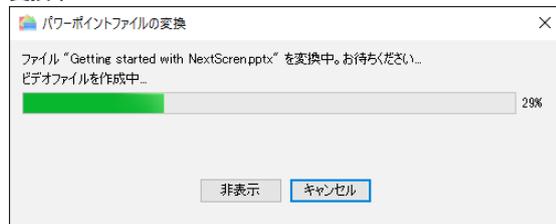
⑤品質

動画の品質です。数字が大きいくほど品質が高くなります。(比例してファイルサイズも大きくなります。)

PowerPoint ファイルの変換と登録

(7) 動画ファイルは変換に時間がかかります。変換が完了すると「パワーポイントファイル変換完了」画面が表示されますので、「OK」ボタンをクリックします。

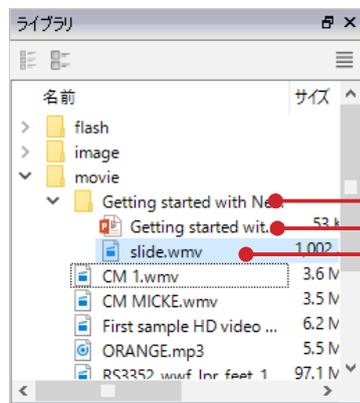
変換中



クリック

(8) 変換された動画ファイルは、movie フォルダ内にフォルダが作成され、ライブラリへ登録されます。フォルダ名は **元ファイル名+_ppt** のように自動指定されます。フォルダ内には、変換された動画ファイルと、コピーされた PowerPoint ファイルが格納されます。必要無ければ、PowerPoint ファイルを削除してください。

ライブラリ



自動的に作成されたフォルダ

コピーされた PowerPoint ファイル

自動的に作成された動画ファイル

※動画ファイルは、slide.wmv の名前になります。

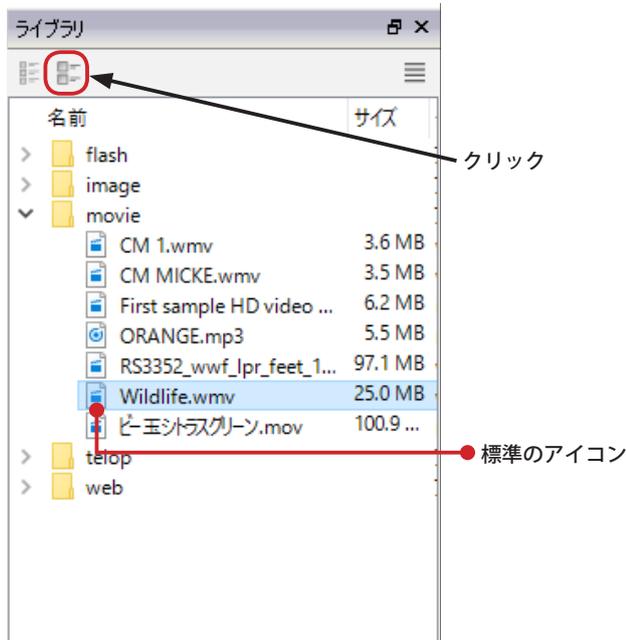
パワーポイント変換エラーが発生し、「パワーポイントアプリケーションは起動されませんでした。インストールされていない可能性があります。」というメッセージが表示される場合は、PowerPoint アプリケーションがインストールされているかどうかを確認してください。Windows や PowerPoint のバージョンの組み合わせによっては利用できないこともあります。例えば、Windows7 では PowerPoint2010 で動作するが、Windows10 では PowerPoint2013 が必要など。



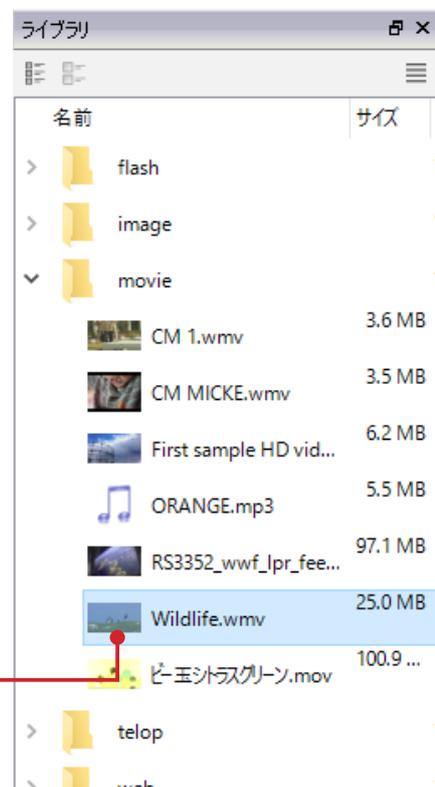
サムネール表示

Ver.1.9.4.0以降のNextScreenでは、サムネール（小さな画像）の表示が変更されています。サムネールはライブラリのコンテンツリスト内に表示されるようになっています。サムネールを表示させるためには、ライブラリの  をクリックし、大きい表示に切り替えます。

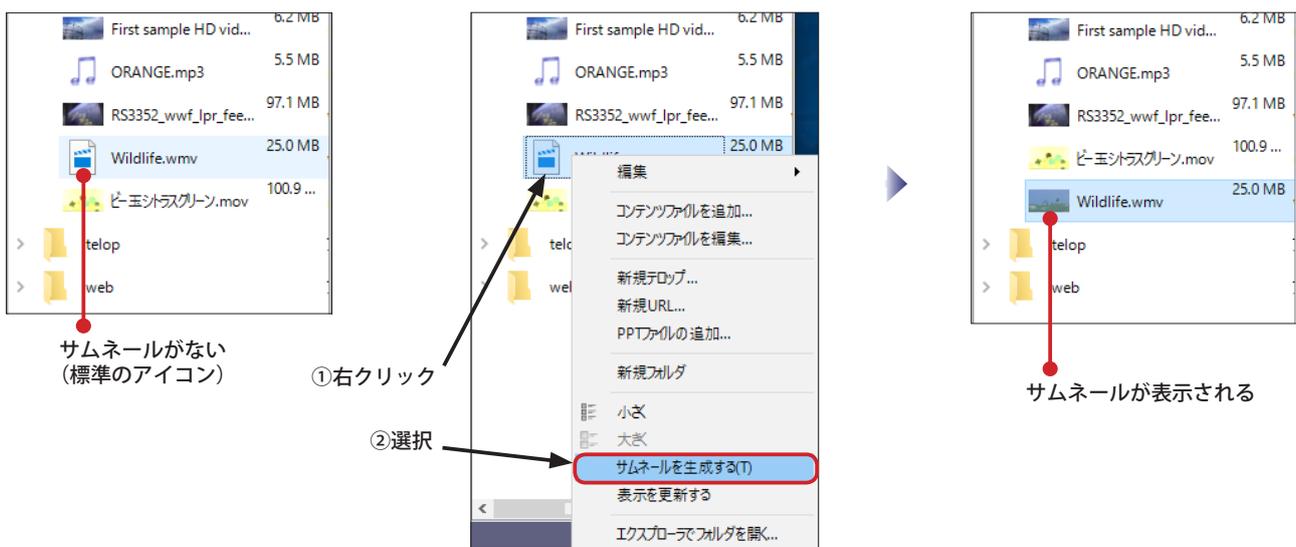
ライブラリ（小さい表示）



ライブラリ（大きい表示）



サムネールが生成されていないときは、サムネールが表示されません。対象のコンテンツを右クリックし、表示されるコンテキストメニューから、「サムネールを生成する」を選んでください。

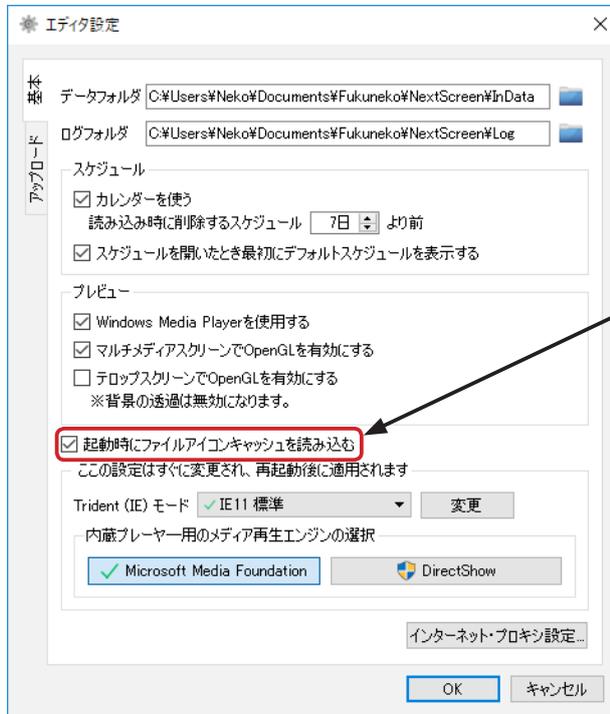


※サムネールを生成した直後、コンテンツはフォルダ内の最下部に移動します。次にステージエディタを開いたときに名前の順にソートされます。

ファイルアイコン キャッシュについて

Ver.1.9.7.0 以降の NextScreen では、起動後ライブラリを最初に開いたときのレスポンスを改善するために、ファイルアイコン キャッシュ機能が搭載されました。この機能は、エディタの起動時にライブラリのファイルをチェックし、必要なアイコン情報を予め生成しておきます（サムネール用の画像ではなく、標準アイコンの情報）。ライブラリに登録されたファイルが多くなると、エディタの起動時間が長くなることがあります。

起動に時間がかかる場合は、エディタの設定で、「起動時にファイルアイコン キャッシュを読み込む」のチェックを外してください。



起動に時間がかかる場合はチェックをはずす

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。スクリーンは主に、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。（プラグインを読み込んだ場合には「拡張スクリーン」が使用可能になります。）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。

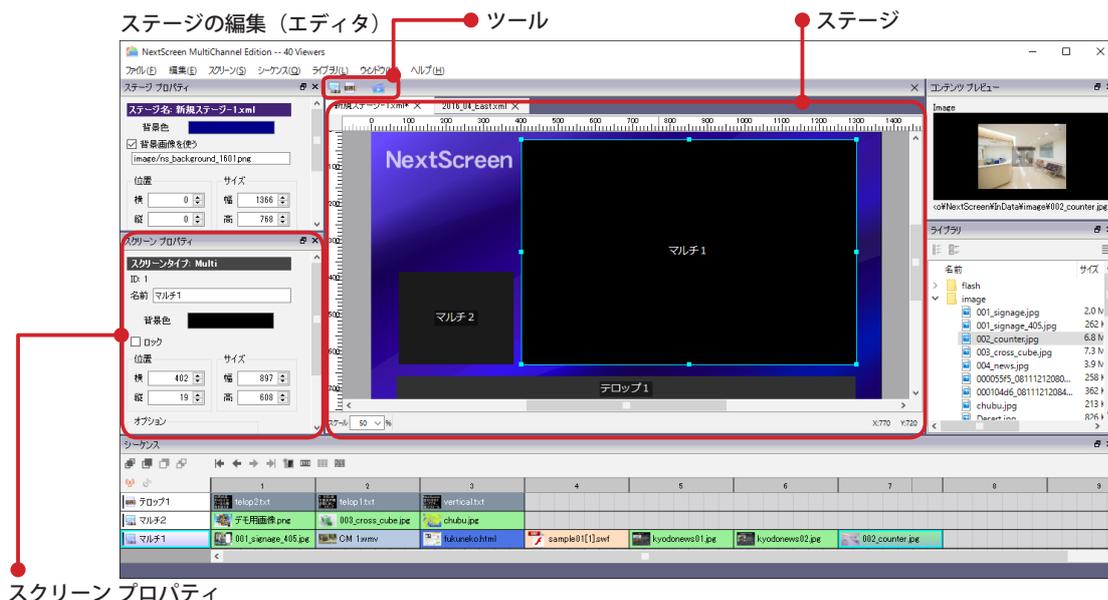
※プラグインはバージョン 1.9.9.0 以降の機能。この章では「拡張スクリーン」を扱いません。

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 以下になることを推奨します。

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

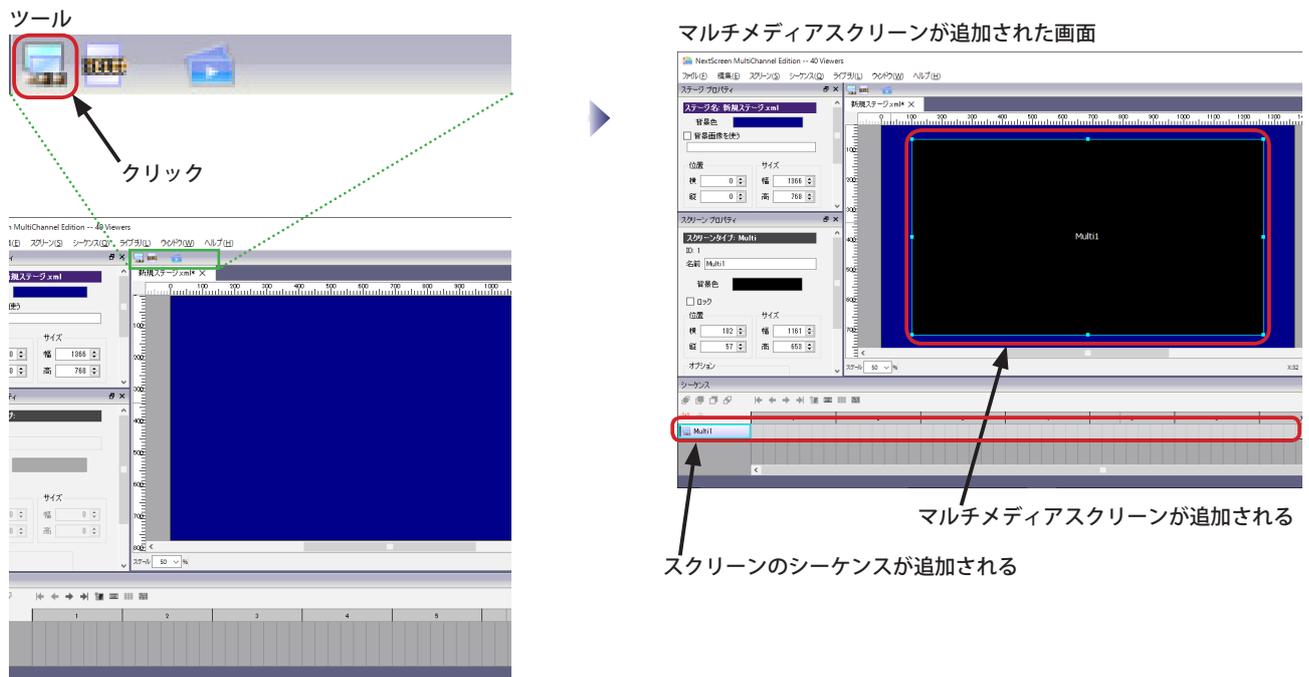


【重要】 スクリーンを作成すると対応するシーケンスも作成されます。シーケンスにコンテンツが割り当てられていない場合、ビューワやプレビューで表示されません。シーケンスについては「第6章 シーケンス」を参照してください。

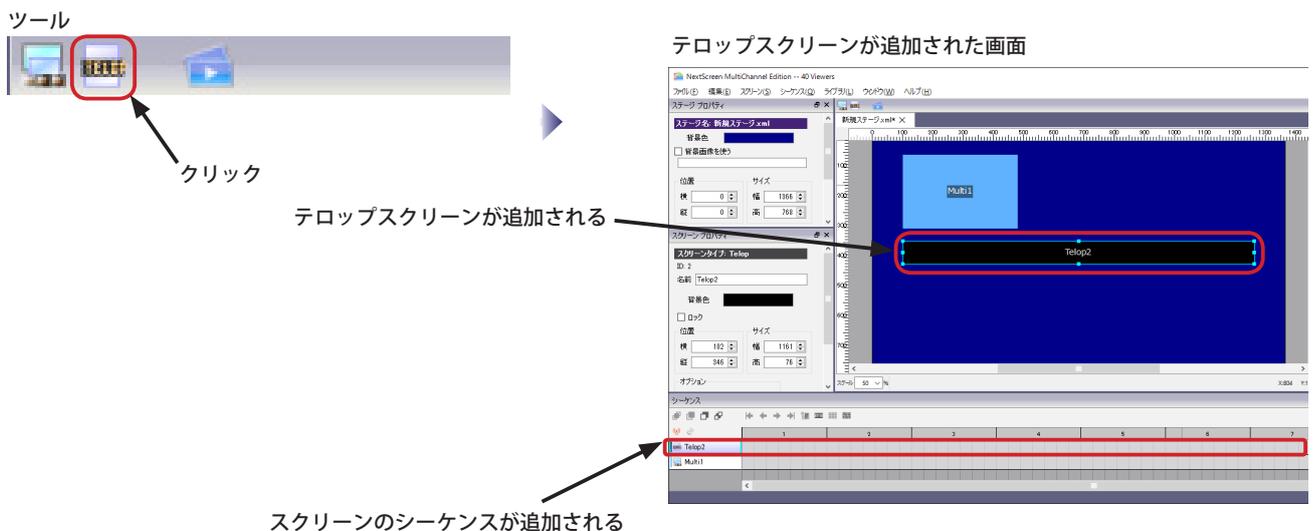
スクリーンを作成（追加）する

ステージの作成時に「背景のみ」のテンプレートを選択した初期状態ではビューは何も表示しません。表示するためには、少なくとも1つのスクリーンを配置し、コンテンツを割り当てる必要があります。（ここではスクリーンの配置についてのみ記載します。コンテンツの割り当てについては、「第6章シーケンス」を参照してください。）
 ステージの編集画面での作業になり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) マルチメディアスクリーンを配置する場合、ステージの左上に位置するツールの  をクリックします。ステージ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、シーケンスにも新しいスクリーンのシーケンスが作成（追加）されます。マルチメディアスクリーンの初期値はステージサイズの約85%で中央に配置されます。



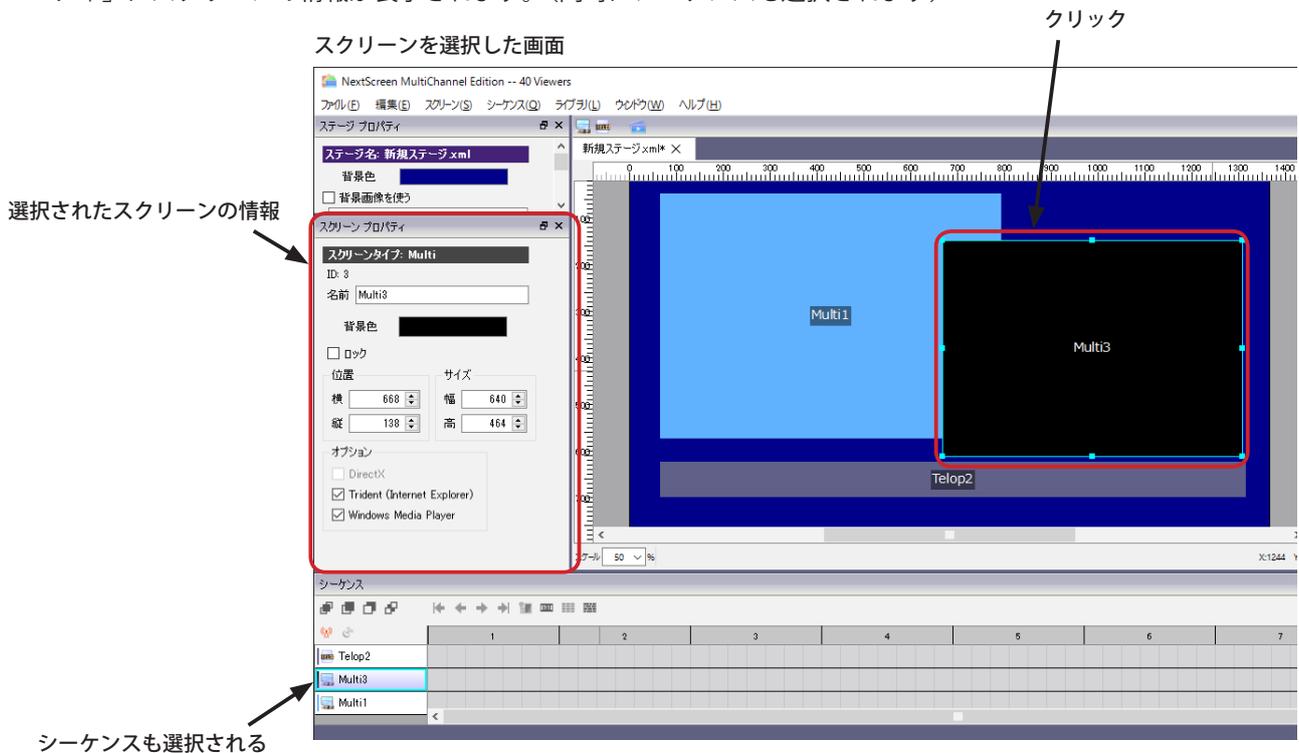
- (2) テロップスクリーンを配置する場合、ツールの  をクリックします。ステージにスクリーンの大きさと位置を表す矩形が追加されます。同時に、シーケンスにもシーケンス新しいスクリーンのシーケンスが追加されます。テロップスクリーンの初期値は横幅がステージ幅の約85%、高さがステージ高の約10%に設定され、中央に配置されます。



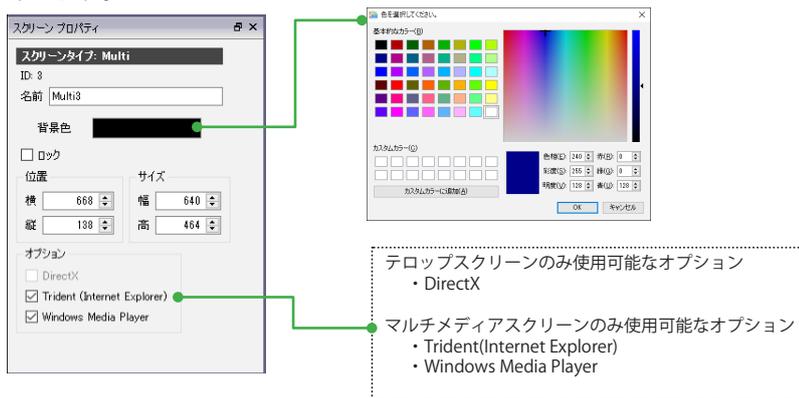
スクリーンのプロパティ

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「スクリーンプロパティ」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「スクリーンプロパティ」では確認することができません。重なりは「シーケンス」で確認します。

- (1) ステージ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「スクリーンプロパティ」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)



- (2) 「スクリーンプロパティ」では、名称、位置、サイズ、背景色、ロック状態、オプションを変更可能です。ここで設定される背景色は、ビューワの表示で使用されるのではなく、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。

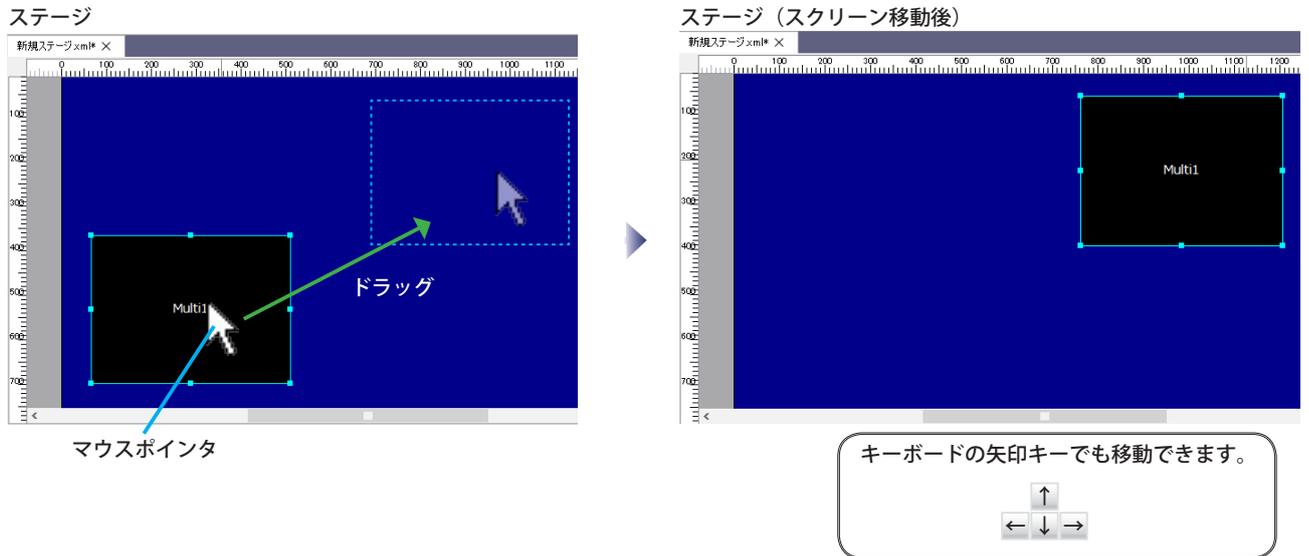


※コンテキストメニューでも同様の操作ができます。

スクリーンの移動

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

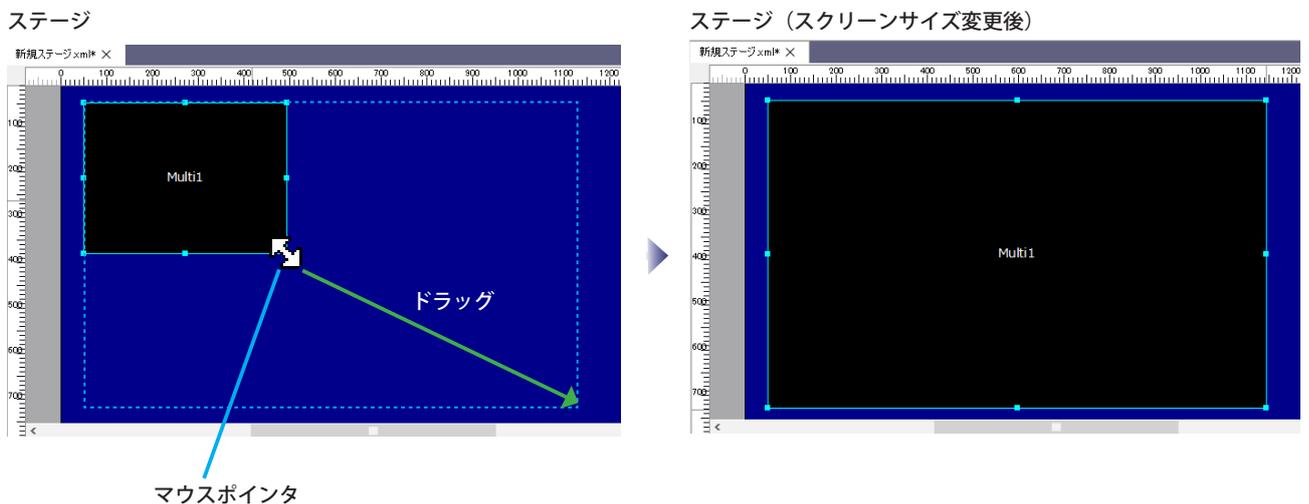
- (1) ステージ上のスクリーンをクリックすると、矩形が線（シアンの色）で囲まれ選択された状態になります。矩形内（線の内側）をマウドラッグ（マウスボタンを押したまま移動）することにより、スクリーンを移動できます。



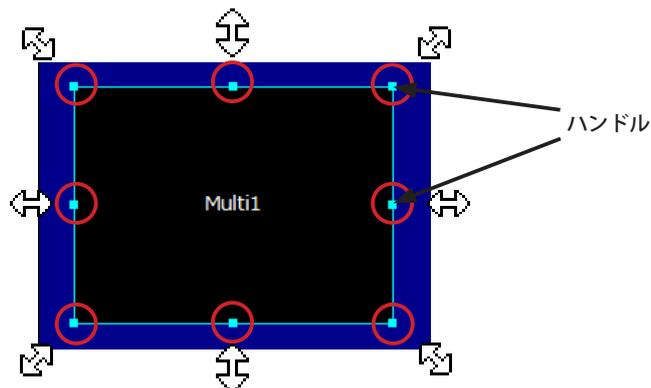
スクリーンのサイズ変更

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

- (1) ステージ上のスクリーンをクリックすると、矩形が線で囲まれ選択された状態になります。線の上のハンドル（小さな四角）をマウドラッグ（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。



※各ハンドルの上では、マウスポインタの形が変わります。

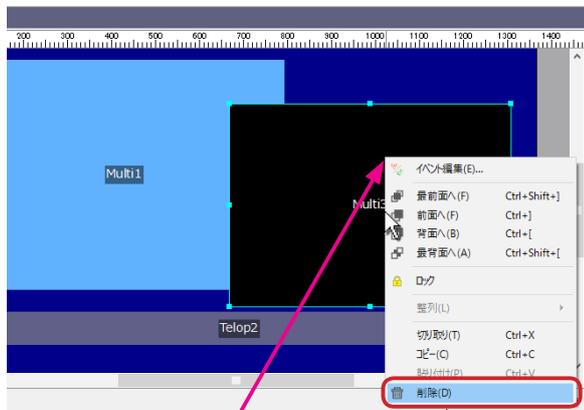


スクリーンの削除

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】 シーケンスにコンテンツが割り当てられていない場合、すぐに削除されるので注意してください。

ステージ



①右クリック

②選択

ステージ (スクリーン削除後)

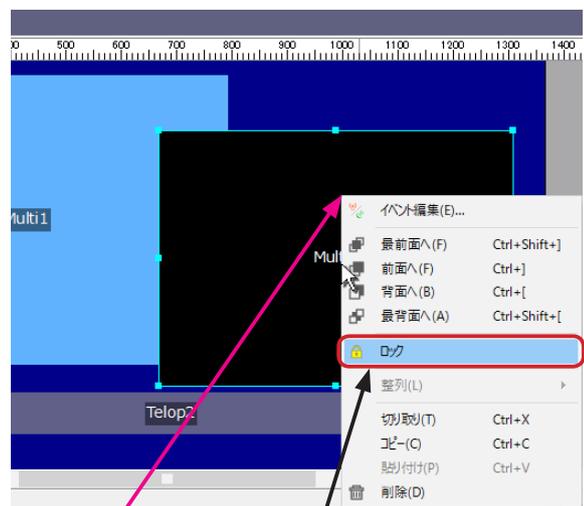


スクリーンのロック

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。そのスクリーンの右上に錠アイコン (🔒) が表示され、スクリーンがロックされている状態になります。「スクリーン プロパティ」で「ロック」を設定することもできます。(コンテキストメニューで「ロック解除」を選ぶとロックを解除できます。)

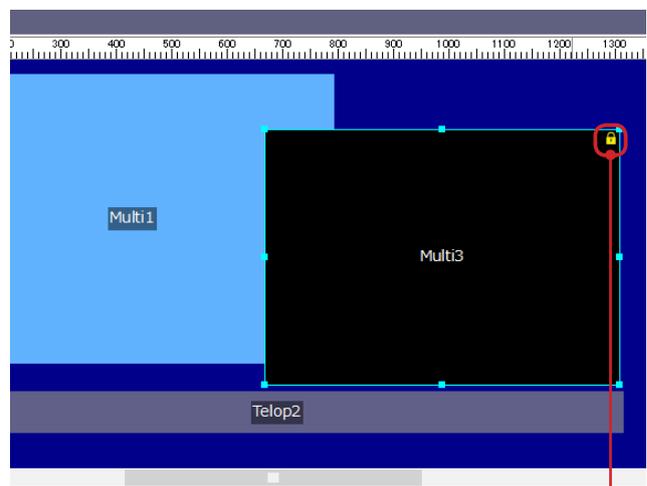
ステージ



①右クリック

②選択

ステージ (スクリーンがロックされている状態)



スクリーンがロックされていると錠アイコンが表示される

※または、スクリーンプロパティ
で「ロック」にチェック

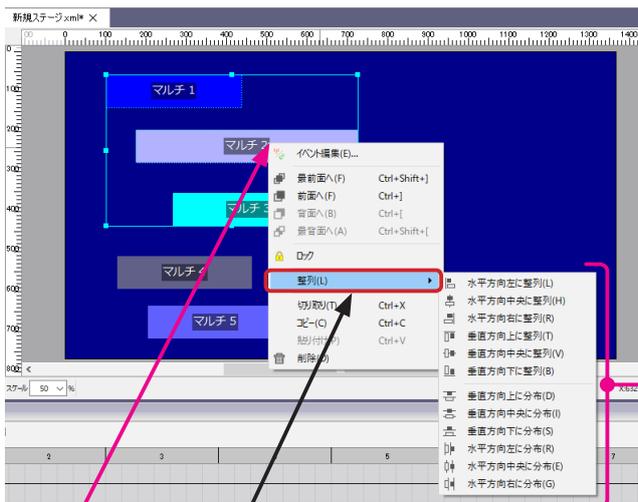
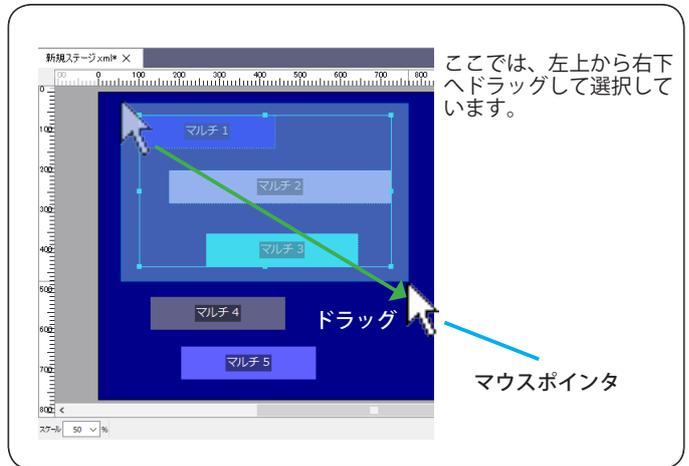
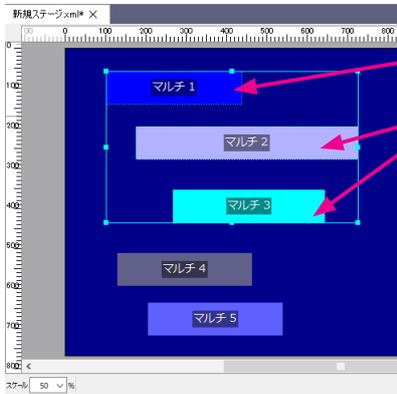
チェックを入れる



スクリーンの整列・分布

スクリーンの整列・分布は、複数のスクリーンの位置を揃えたり、複数のスクリーンの間隔を一定にしたりする場合に使用します。ステージ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。(メニューの「スクリーン」からも行えます。)

- (1) ステージ上のスクリーンを2つ以上選択し、右クリックして表示されるコンテキストメニューから「整列」を選びます。(複数のスクリーンを選択するためには、**Ctrl** キーを押しながら左クリックします。左ボタンを押しながらスクリーンを囲むようにしても選択できます。)

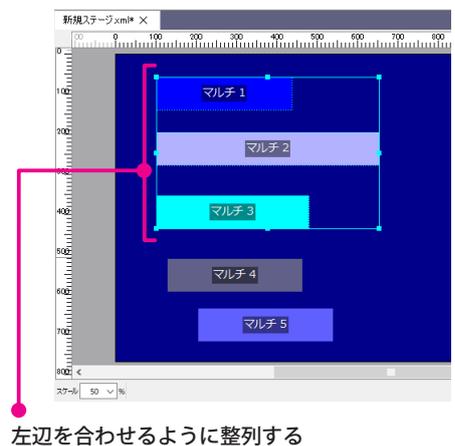
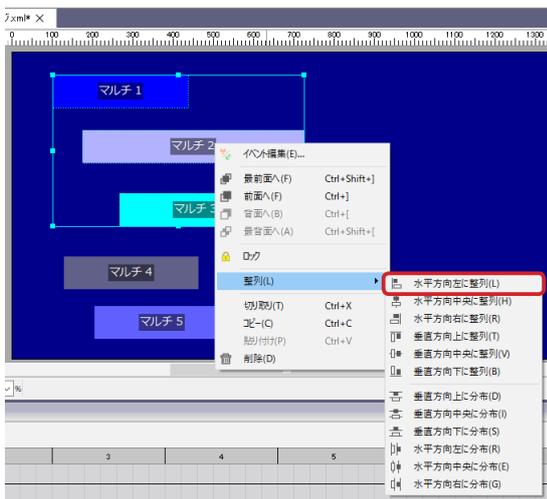


複数の選択後、右クリックでコンテキストメニューを表示させる際に、右クリックしたスクリーンの選択が解除されてしまうことがあります。そうしたことを避けるために、選択した最後のスクリーン以外のスクリーン上で右クリックをしてください。

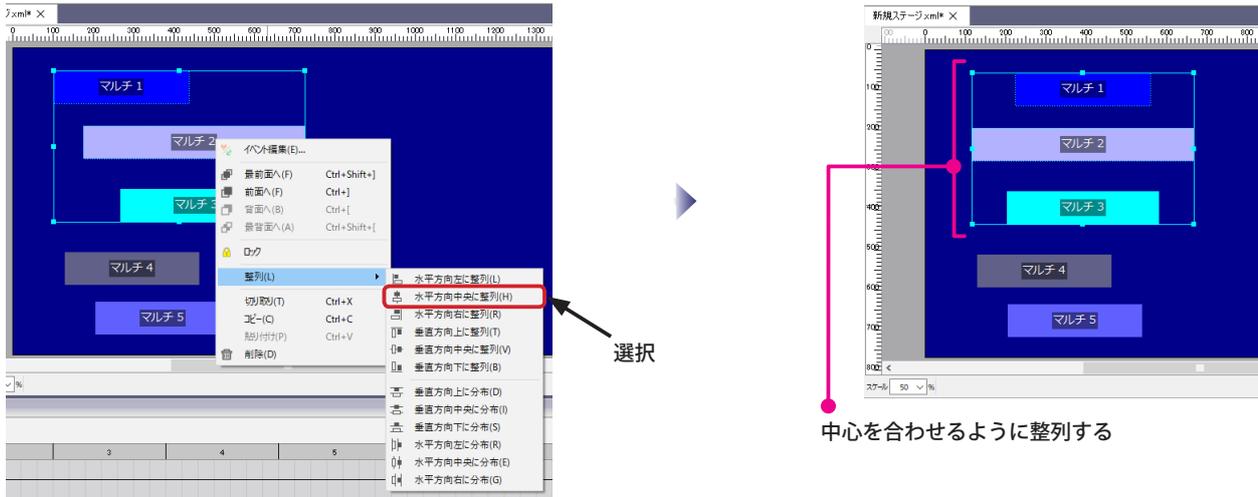
例えば、「スクリーン1」「スクリーン2」「スクリーン3」の順に選択した場合は、「スクリーン3」以外のスクリーン(「スクリーン1」または「スクリーン2」)のところで右クリックをしてください。

①右クリック ②選択してサブメニューを表示

- (2) スクリーンを左に合わせるように整列する場合は、サブメニューから「水平方向左に整列」を選択します。

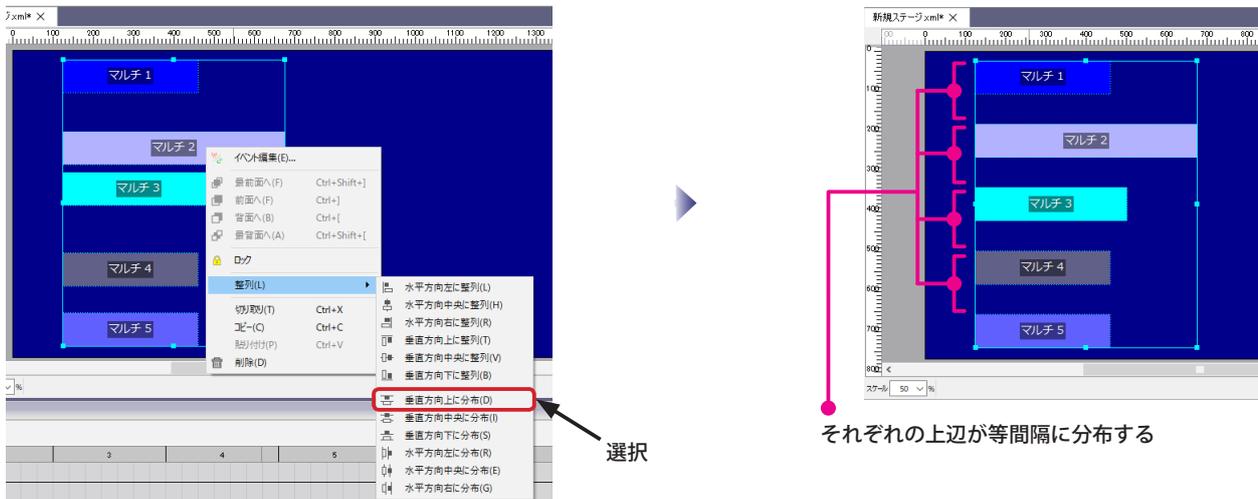


(3) スクリーンを水平方向中央に合わせるように整列する場合は、サブメニューから「水平方向中央に整列」を選択します。



※その他、「水平方向右に整列」「垂直方向上に整列」「垂直方向中央に整列」「垂直方向下に整列」も同様に行えます。

(4) スクリーンを垂直方向の上辺で等間隔に分布する場合は、サブメニューから「垂直方向上に分布」を選択します。



※その他、「垂直方向中央に分布」「垂直方向下に分布」「垂直方向左に分布」「垂直方向右に分布」も同様に行えます。

第 6 章 シーケンス

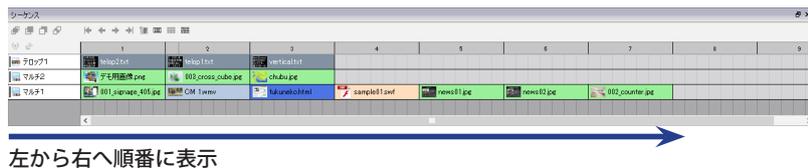
第6章 シーケンス

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では、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」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、文字は全ての文字のスクロールが完了するまでです。

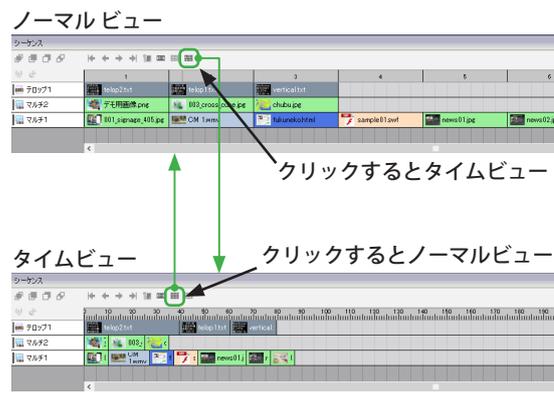


左から右へ順番に表示

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
folder フォルダ

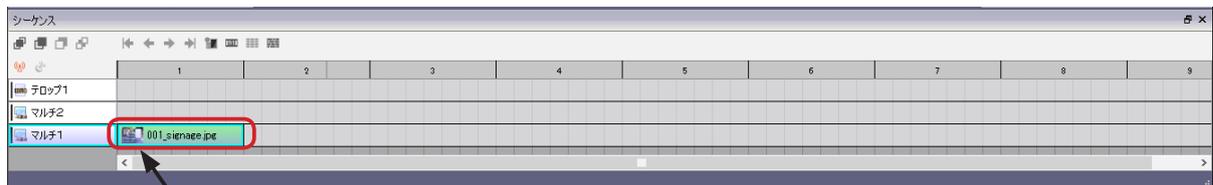
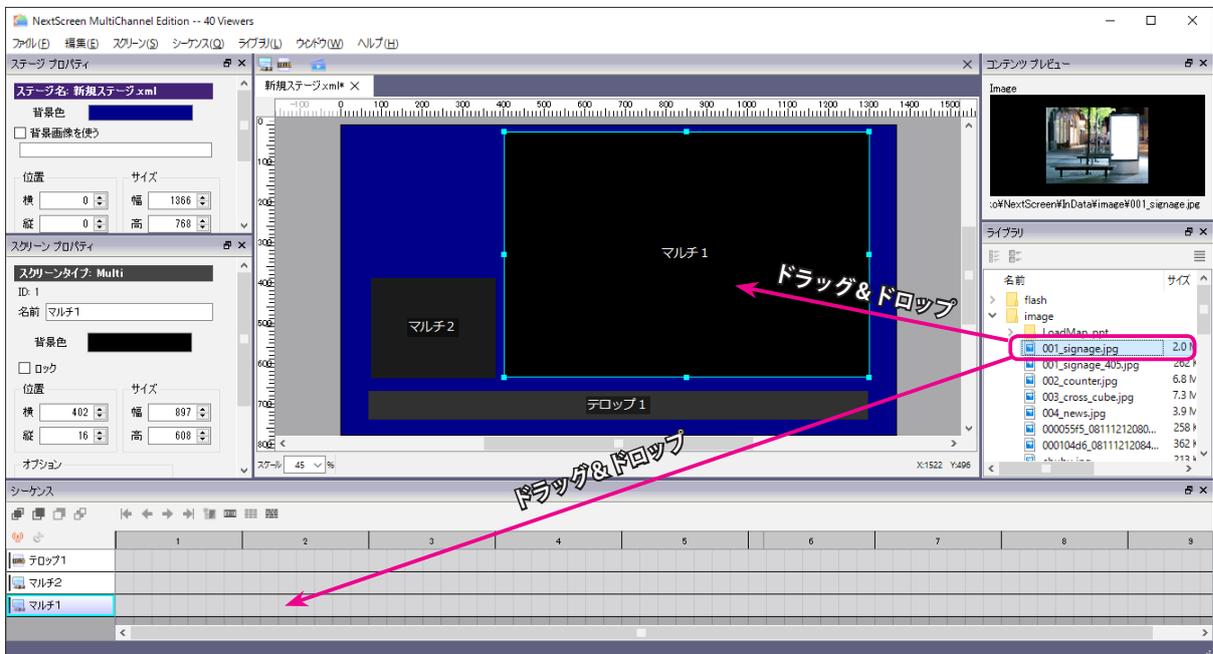
Ver.1.9.4.0からはシーケンスの表示方法を変更することができます。通常表示である「ノーマルビュー」とそれぞれのコンテンツの表示時間を長とした「タイムビュー」を切り替えることができます。



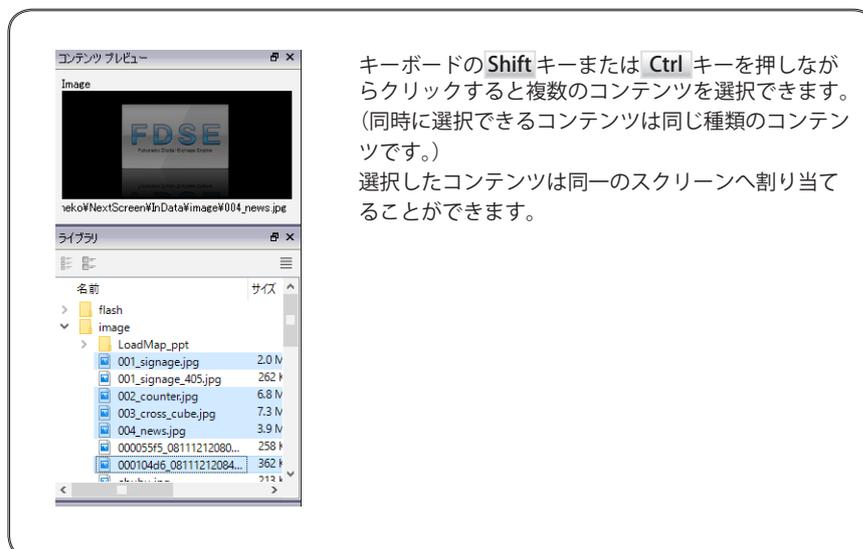
コンテンツを割り当てる

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上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 1」スクリーンへ割り当てている)



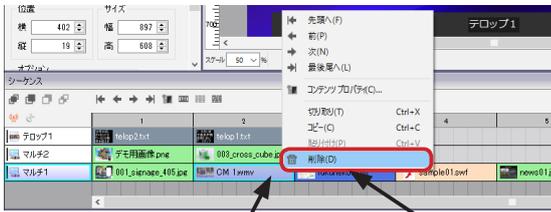
割り当てられたコンテンツ



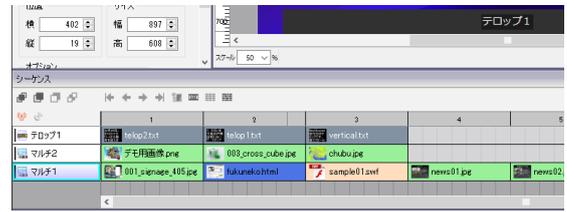
コンテンツを削除する

(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。(Delete キーを押しても削除できます。)

【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。



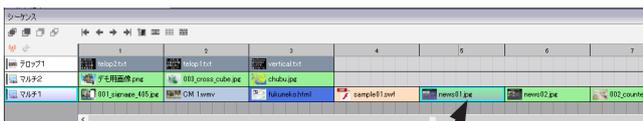
① 削除対象のコンテンツで右クリック ② 選択



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で、コンテンツの順番を入れ替えます。

(1) 順番を変更したいコンテンツをクリックして選択後、挿入したいコンテンツの上までドラッグしドロップします。

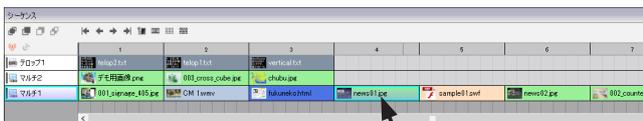


クリックして選択



ドラッグ中のコンテンツが重なると移動する

ドラッグ中のコンテンツ (半透明)



ドロップ後

(2) シーケンスの ◀ ▶ や、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。



前へ移動
次へ移動

キーボードの矢印キーでも移動できます。



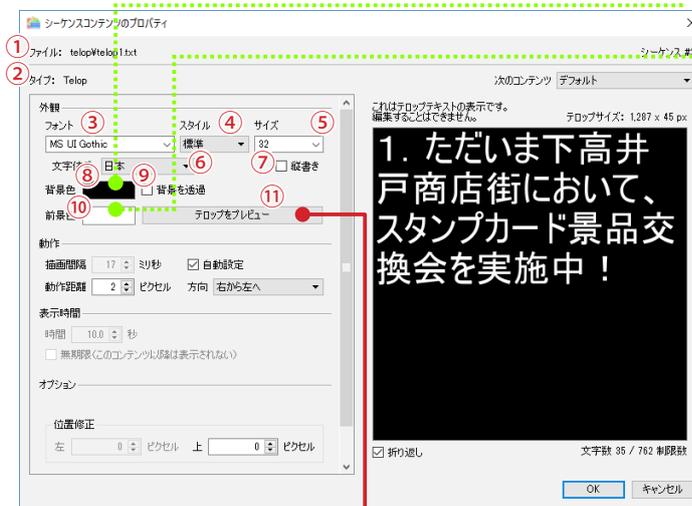
◀ ▶ キーで、コンテンツを前と次に移動

キーボードの **Ctrl** キーを押しながらコンテンツをクリックすると、複数のコンテンツを同時に選択し、移動することができます。

テロップのプロパティ

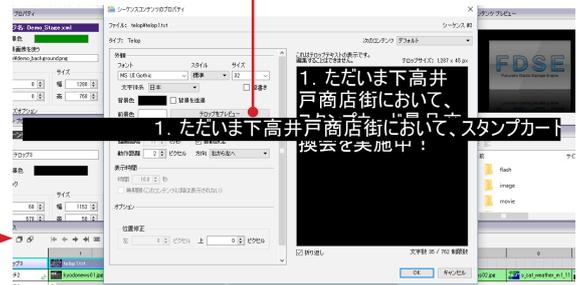
テロップ（スクロール文字）を設定するためには、シーンズに割り当てられたテロップコンテンツをダブルクリックするか、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「プロパティ」を選びます。（Enter キーでも可。）

(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「シーンズコンテンツのプロパティ」で様々な設定を行います。



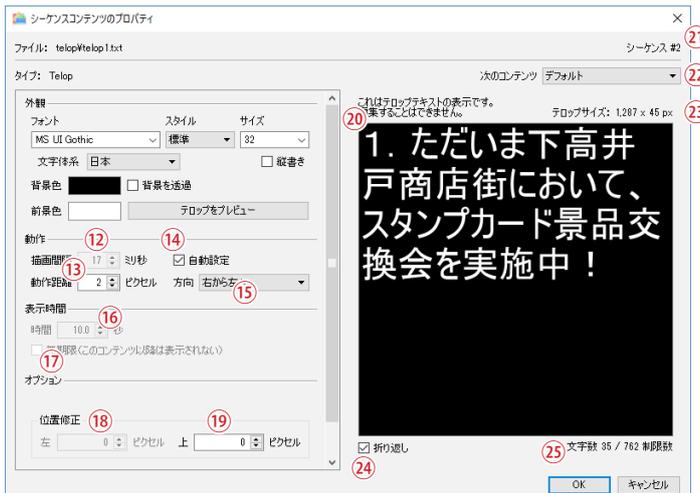
※プレビューの表示は「テロップをプレビュー」ボタン（プレビュー時は「テロップを閉じる」ボタン）の直下に表示されます。表示領域の大きさはスクリーンで設定した値が適用されます。

プレビュー時



- 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 コンテンツの種類を表します。テロップの場合は「Telop」です。
- ③ テロップで使用するフォントを選択します。表示されるフォントは⑥の「文字体系」により異なります。ビットマップフォントは表示されません。（使用できません）
- ④ 文字のスタイルを選択します。一部のフォントでは「斜体」が使用できません。（メイリオなど）
- ⑤ 文字のサイズをポイントで指定します。大きなフォントはテロップ動作に負荷がかかりますので注意してください。
- ⑥ フォントのドロップダウンリストに表示する文字の種類を指定します。デフォルトは日本（語）です。
- ⑦ テロップの表示を縦書きにします。縦書き表示はフォントに依存しますので注意してください。MS ゴシックやメイリオなど Windows の標準フォントは縦書き可能ですが、サードパーティ製のフォントによっては縦書き情報がないため、促音や拗音文字（小さい「っ」や「よ」のような文字）、括弧、句読点などの位置が崩れます。必ずプレビュー表示で確認してください。
- ⑧ クリックして表示される「色を選択してください」ダイアログボックスで背景色を指定します。
- ⑨ チェックを入れると背景色部分を透過させます。PCの環境や設定によっては透過できない場合があります。ビューワやエディタの設定で「テロップスクリーンで OpenGL を有効にする」オプションを有効にしているときや、スクリーンのプロパティで「DirectX」にチェックを入れているときは透過できません。
- ⑩ クリックして表示される「色を選択してください」ダイアログボックスで前景色（文字色）を指定します。
- ⑪ クリックすると、テロップのプレビューを表示します。プレビューを開始するとボタンの表示が「プレビューを閉じる」に変わります。「プレビューを閉じる」ボタンをクリックするとプレビューが停止します。

テロップのプロパティ



- ⑫「描画間隔」は Ver.1.9.3 までは「ウェイト」と表記されていました。「動作距離」と合わせて調整します。
- ⑬「動作距離」は Ver.1.9.3 までは「ステップ」と表記されていました。「描画間隔」と合わせて調整します。
- ⑭チェックを入れると、描画間隔を自動調整します。これはプライマリモニタの垂直同期信号 (VSync) を元に調整されます。通常はチェックを入れることをお勧めします。

・「描画間隔」はテロップを描画する間隔です (1/1000 秒単位)。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。テロップをスムーズに表示させるためには、表示する PC に合わせて描画間隔を調整する必要があります。DirectX を使用するときにはモニタの垂直同期よりも早く描画することはできません。描画間隔の値が調整されていない場合は、ティアリングが生じたりスクロールがぎこちなくなることがあります。

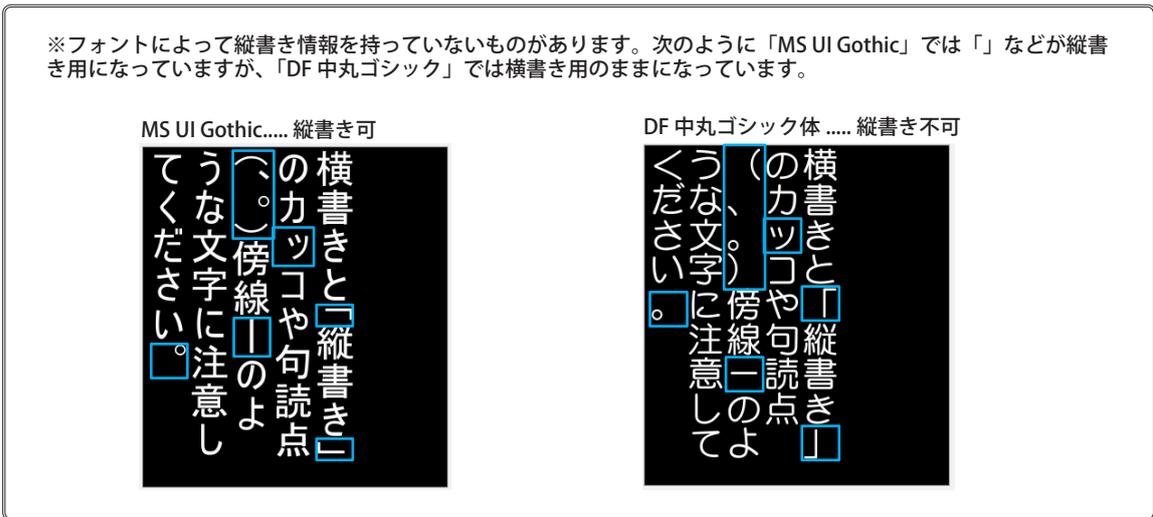
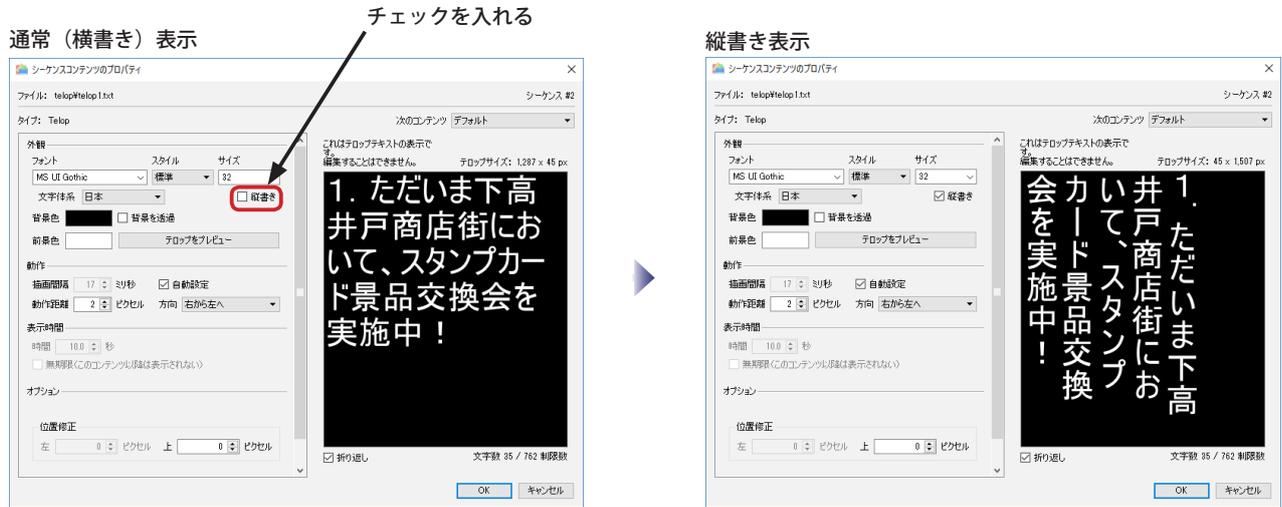
・「動作距離」は一度の描画で動かすピクセル数です。1 ~ 100 の間で値を調整します。数値が**大きい**ほど速度が速くなります。

- ⑮テロップの移動方向を選択することができます。「右から左」「左から右」「下から上」「上から下」の4方向から選択します。「なし」を選択した場合はテロップは止まった状態で表示されます (スクロールしない)。「なし」を選択したときは、「表示時間」を指定できます。
- ⑯表示時間は⑮の方向で「なし」を選択したときに指定できます。時間は秒で指定します。(小数点以下の指定では 1/10 秒まで指定できます。)
- ⑰チェックを入れると止まっているテロップを表示し続けます。次のテロップコンテンツは表示されません。
- ⑱テロップスクリーンの中でテロップ文字を表示させる左位置 (座標) を指定します。テロップの方向で「右から左」または「左から右」を指定した時はこの値は意味を持ちません。
- ⑲テロップスクリーンの中でテロップ文字を表示させる上位置 (座標) を指定します。テロップの方向で「下から上」または「上から下」を指定した時はこの値は意味を持ちません。
- ⑳設定したフォントと前景色・背景色を使用しているのプレビュー表示です。縦書きを指定した場合は縦書きになります。
- ㉑プロパティを表示しているテロップのシーケンス番号です。
- ㉒このテロップの表示が終わった後に表示するテロップのシーケンスについての指定です。「デフォルト」の場合、次のシーケンス番号のテロップを表示します。現在のテロップがシーケンス上の最後の場合は先頭のテロップへ戻ります。
ドロップダウンでシーケンス番号を指定すると、指定したシーケンス番号のテロップを表示します。
- ㉓テロップを画像に変換したときのサイズです。テロップは画像に変換されて表示されます。画像サイズが縦横いずれかが 32,000 ピクセルを超えた場合表示されません。文字数が多い場合や大きなフォントを使用する場合にはサイズを確認してください。
- ㉔この画面のプレビューにおいて画面に入りきらない場合に文字を折り返して表示するかどうかをします。チェックが入っていると折り返して表示します。実際のテロップ表示は折り返しません。
- ㉕現在のフォント設定を使用した場合の表示上限文字数の目安です。

縦書き表示

バージョン 1.9.8.0 以降の NextScreen では、テロップの縦書き表示をサポートしています。NextScreen の縦書き表示はフォント情報を利用するため、使用するフォントによっては、促音や拗音文字（小さい「っ」や「よ」のような文字）、括弧、句読点などの位置が崩れます。また、半角文字を 90° 回転させて表示させる機能はありません。アルファベットを含めて全て縦書き表示になります。

※同一スクリーンに横書きと縦書きのテロップを混在させる場合、スクリーンサイズに注意してください。



DirectX を使用する

バージョン 1.8.7.3 以降の NextScreen では、DirectX(Direct3D9) を使用してテロップを描画することができます。この機能はテロップスクリーン毎に指定する必要があります。

DirectX による描画を利用するためには、ステージ編集画面でテロップスクリーンを選択し、「スクリーン プロパティ」ウィンドウの「オプション」メニューの「DirectX」にチェックを入れます。



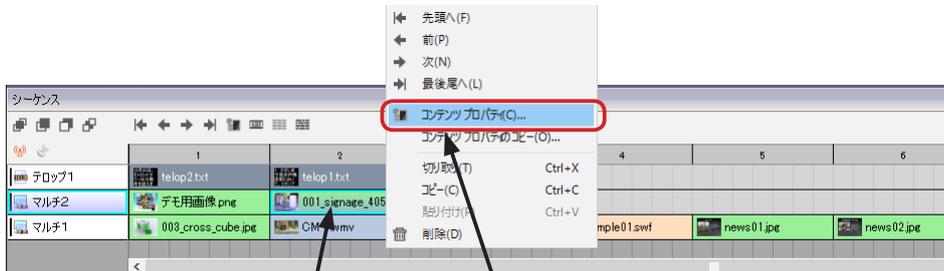
※ DirectX を有効にすると、モニタの垂直同期に合わせて描画され、ティアリングを抑制することができます。
 ※ Windows7 の場合、この機能はエアロ (Aero) が有効のときに働きます。Windows の「コントロールパネル」→「テーマの変更」で Aero テーマが選択されていることを確認してください。Aero テーマが選択できないときは、ご利用の PC では同期機能は使用することはできません。

※ DirectX を有効にすると、テロップ背景を透過することはできません。

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するか、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「コンテンツプロパティ」を選びます。(Enter キーでも可。) 表示された「シーケンスコンテンツのプロパティ」で様々な設定を行ないます。



A. ダブルクリックまたは右クリック B. 選択



- 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 このコンテンツの種類を表します。静止画の場合は「Image」です。
- ③ この画像の背景色を指定します。これは、「伸縮」で「収める」を選択した場合のみ有効です。
- ④ 画像の伸縮方法を選択します。詳細は後述。
- ⑤ このコンテンツを表示する時間を 0.1 秒単位で入力します。(トランジション時間を含めます)
- ⑥ チェックを入れるとこのコンテンツを無期限に表示します。以降のコンテンツは表示されません。

画像の伸縮方法について

NextScreen Ver.1.9.7.0 以降では、静止画を表示するときそのスクリーンに対してどのように画像を伸縮するかを選択できます。「両辺を合わせる」は、画像をスクリーンのサイズに縦横ともに合わせます。画像の縦横比(アスペクト比)がスクリーンの縦横比と異なる場合には画像が横または縦に引き伸ばされたような表示になります。「収める」は、画像をスクリーンに収めるように縦または横を合わせます。画像の縦横比は保たれます。画像の縦横比がスクリーンの縦横比と異なる場合には画像の上下または左右に隙間ができます。この隙間は指定した背景色が表示されます。「覆う」は、画像をスクリーンの横または縦に合わせ、隙間ができないようにします。画像の縦横比は保たれ、スクリーンからはみ出た部分是非表示(切り取り)となります。

元の画像

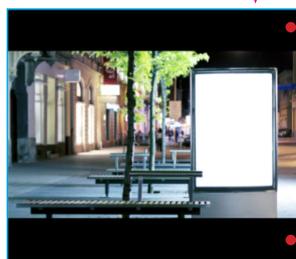


両辺を合わせる



画像がスクリーンよりも横長なので、上下左右を合わせた結果、縦に画像が伸びている

収める



画像がスクリーンよりも横長なので、左右を収めるために上下に隙間ができている

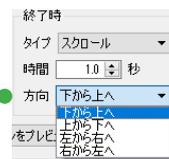
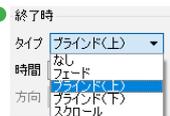
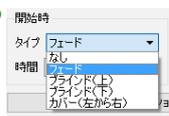
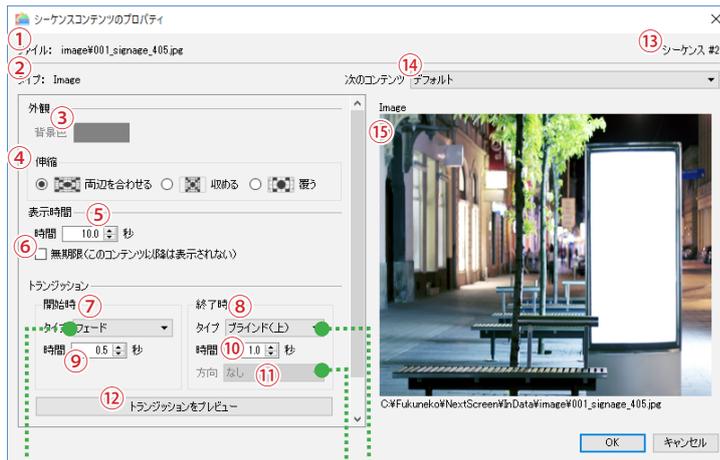
覆う



画像がスクリーンよりも横長なので、上下を合わせるために左右が非表示になる

次ページへ続く ▶

静止画のプロパティ



タイプで「スクロール」を選択したときは、方向を選ぶことができます。

- ⑦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)
- ⑧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 0.1 秒単位で入力します。
- ⑨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)
- ⑩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 0.1 秒単位で入力します。
- ⑪タイプで「スクロール」を選択したときに、スクロールの方向を指定します。
- ⑫トランジッションを含めたプレビューを実行します。
- ⑬プロパティを表示しているコンテンツのシーケンス番号です。
- ⑭このコンテンツの表示が終わった後に表示するコンテンツのシーケンスについての指定です。
「デフォルト」の場合、次のシーケンス番号のコンテンツを表示します。現在のコンテンツがシーケンス上の最後の場合は先頭のコンテンツへ戻ります。
ドロップダウンでシーケンス番号を指定すると、指定したシーケンス番号のテロップを表示します。
- ⑮プレビュー表示です。「トランジッションをプレビュー」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。

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。

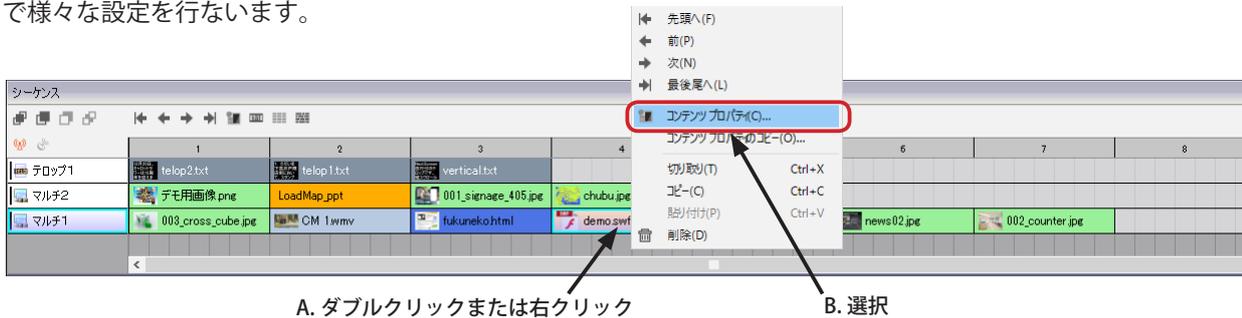
2つの静止画が連続で割り当てられているとき、前の静止画に「終了時」のトランジッションを設定し、後の静止画に「開始時」のトランジッションを設定した場合、2つのトランジッションが実行されてしまうため注意が必要です。

トランジッションは PC の負荷を高め、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。

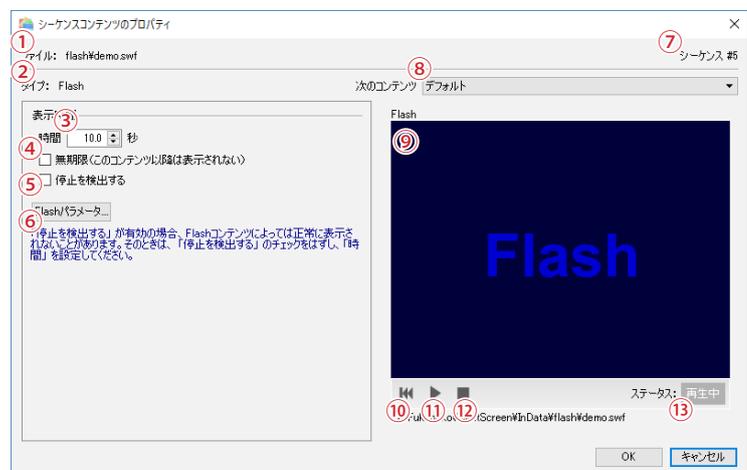
- (1) 設定したい Flash コンテンツをダブルクリックするか、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「コンテンツ プロパティ」を選びます。(Enter キーでも可。) 表示された「シーケンスコンテンツのプロパティ ウィンドウ」で様々な設定を行ないます。



A. ダブルクリックまたは右クリック

B. 選択

- ① 割り当てられた Flash コンテンツのファイル名です。
- ② コンテンツの種類を表します。Flash コンテンツの場合は「Flash」です。
- 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 チェックを入れるとこのコンテンツを表示し続けます。シーケンスで次にコンテンツが登録されていても、次のコンテンツは表示されません。
- ⑤ チェックを入れると、Flash の停止を自動検出し、次のコンテンツへ切り替ります。
- ⑥ Flash Player へ送るパラメータ (背景色など) を設定することができます。スクリーンの設定で ActiveX 版を有効にしたときのみ使用できます。
- ⑦ プロパティを表示しているコンテンツのシーケンス番号です。
- ⑧ このコンテンツの表示が終わった後に表示するコンテンツのシーケンスについての指定です。「デフォルト」の場合、次のシーケンス番号のコンテンツを表示します。現在のコンテンツがシーケンス上の最後の場合は先頭のコンテンツへ戻ります。
ドロップダウンでシーケンス番号を指定すると、指定したシーケンス番号のテロップを表示します。
- ⑨ この Flash コンテンツを再生するプレビュー表示です。
- ⑩ この Flash コンテンツを最初から再生するとき使用します。(巻き戻し)
- ⑪ この Flash コンテンツが停止しているとき再生します。
- ⑫ 再生中の Flash コンテンツを停止します。
- ⑬ 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。パラメータ設定で "bgcolor" を設定した場合は、その背景色が適用されます。

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。自動ループを行う場合は、「停止を検出する」のチェックを外し、パラメータで "loop=true" に設定してください。

マウスを使用するインタラクティブなコンテンツを実行する時は、ビューワの設定で「自動的にアクティブにならないようにする」にチェックを入れてください。

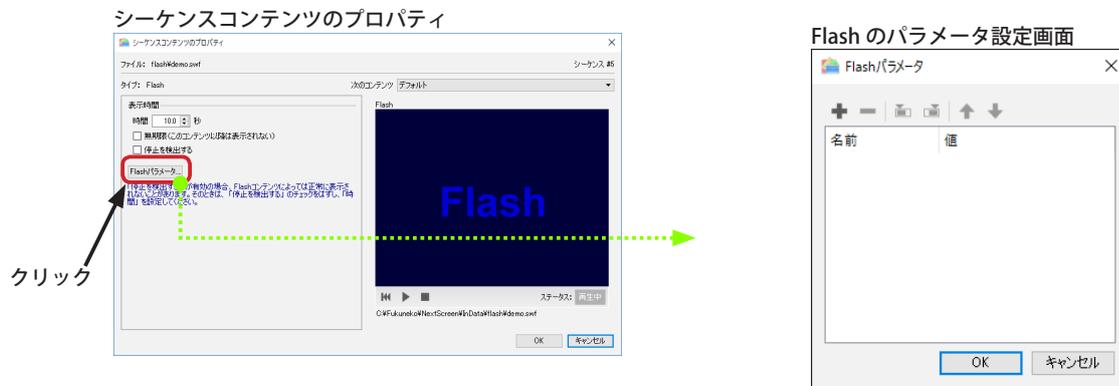
「停止を検出する」設定はプレビューで Flash ファイルを再生させ、「ステータス」が「停止」になることを確認してから行ってください。Flash ファイルがループするように作成されている場合、コンテンツが終了しなくなります。停止しない、再生中に停止を行なうなどの Flash ファイルが存在します。その場合は、「表示時間」を指定してください。

Flash パラメータの設定

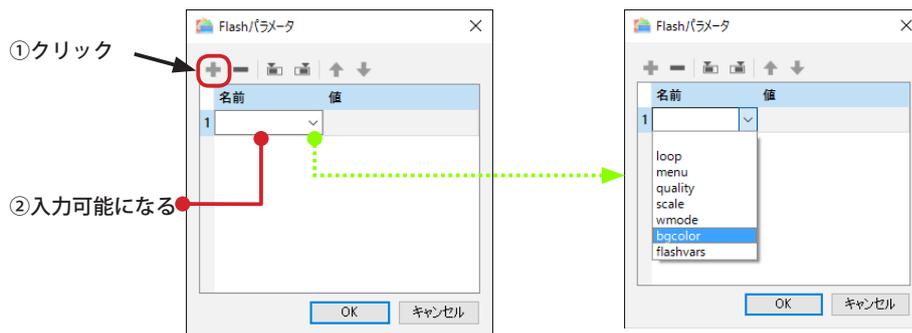
NextScreen は、Flash のパラメータを設定することができます。

・バージョン 2.0.0.0 以降、Flash Player は ActiveX 版のみを使用します。
ActiveX 版を選択するチェックボックスはなくなりました。

(1) Flash の設定画面で、「パラメータ設定」ボタンをクリックします。



(2) パラメータを追加するためには、(+) ボタンをクリックします。行が追加され、名前の欄が入力可能な状態になります。ここにパラメータ名を入力する、または右側の (v) ボタンで表示される一覧から選択します。



※ Enter キーを押すか、どこかをクリックすると入力が確定します。

(3) パラメータの行が選択された状態で、値の欄をダブルクリックすると、値を入力可能な状態になります。(右クリックで表示されるコンテキストメニューから「値を編集する」を選択することもできます。)

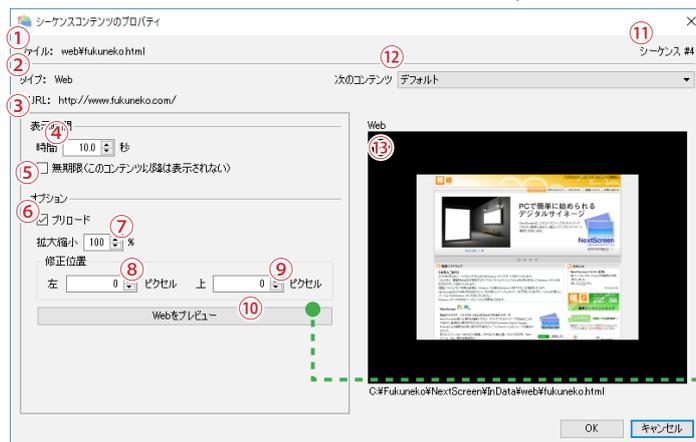


※ OK ボタンをクリックすると変更点が反映されます。

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するか、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「コンテンツプロパティ」を選びます。(Enter キーでも可。) 表示された「シーケンス コンテンツのプロパティ」で様々な設定を行ないます。



- ① このコンテンツのファイル名です。
- ② このコンテンツの種類を表しています。Web の場合は「Web」です。
- ③ 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。
- ④ このコンテンツの表示時間を 0.1 秒単位で入力します。
- ⑤ 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。
- ⑥ チェックを入れるとコンテンツをプリロードします。(前のコンテンツを読み込んだ直後に読み込みます。) このコンテンツの表示と読み込みを同時に行いたい場合はチェックを外します。(例えば Web ページに Flash が埋め込まれていてその Flash を始めから表示させたい場合など)
- ⑦ Web コンテンツを拡大・縮小します。100% が等倍、100% よりも小さい値の場合は縮小、100% よりも大きい値の場合は拡大されます。(10% ~ 1000%)
- ⑧ ページを表示する (切り取る枠) 位置を横に移動させます。
- ⑨ ページを表示する (切り取る枠) 位置を縦に移動させます。
- ⑩ 指定された URL のページを別ウィンドウで表示します。ウィンドウで表示される大きさは、スクリーンで指定したものになります。表示には FdMediaPlayer が使用されます。
- ⑪ プロパティを表示しているコンテンツのシーケンス番号です。
- ⑫ このコンテンツの表示が終わった後に表示するコンテンツのシーケンスについての指定です。
- ⑬ このコンテンツのサムネイルを表示します。実際の Web ページと表示が異なる場合があります。

※ Web 表示は、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。表示位置のオフセットを指定することによって切り取る位置を変更することができます。
 ※ Web 表示を拡大縮小した場合、文字が潰れたり、ジャギーが目立つことがあります。それらを軽減するためには、表示させる Web ページでアンチエイリアスの効果が現れるフォントを指定してください。(Windows の場合、メイリオなど)

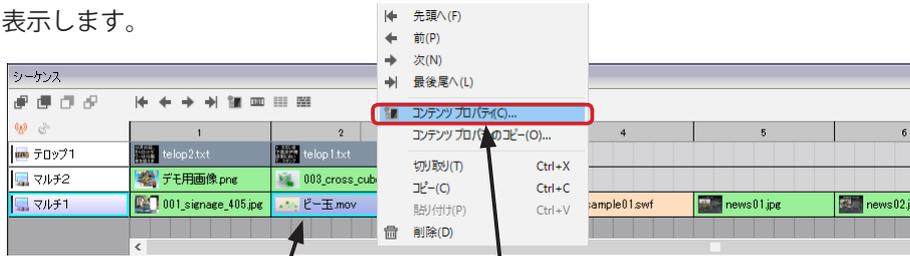
【重要】 Trident (Internet Explorer) がデフォルトで使用されます。Windows10 においても Edge は使用されません。
 Blink(Chromium) による表示を使用するときは、スクリーンのプロパティのオプションで、Trident (Internet Explorer) のチェックを外します。

- PC にインストールされている Internet Explorer のバージョンが適用されます。
- スクリーン毎に、Trident を使用するかどうかを選択できます。



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。「プリロード」の有効無効については設定可能です。シーケンスの動画コンテンツをダブルクリックまたは右クリックで表示されるコンテキストメニューから「コンテンツ プロパティ」を選び、「シーケンスコンテンツのプロパティ」を表示します。



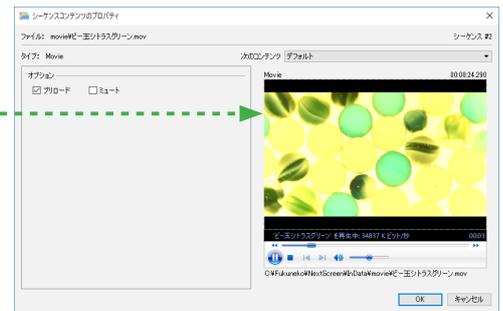
A. ダブルクリックまたは右クリック B. 選択

プレビューで動画再生



- ①このコンテンツのファイル名です。
- ②このコンテンツの種類を表しています。動画の場合は「Movie」です。
- ③チェックを入れると、プリロードを行います。
- ④チェックを入れると消音になります。(音が出ません)
- ⑤プロパティを表示しているこのコンテンツのシーケンス番号です。
- ⑥このコンテンツの表示が終わった後に表示するコンテンツの指定です。
- ⑦サムネイルを表示します。クリックすると、動画を再生します。

クリックすると動画を再生

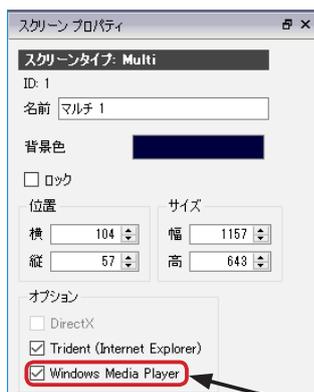


※シーケンスに登録されたコンテンツのコンテキストメニューの「プリロード」機能は、標準の動画再生方式 (Windows Media Player を使用しない) の場合のみ有効です。

NextScreenの動画再生は内蔵プレーヤーを利用する場合と Windows Media Player を利用する場合とは異なります。内蔵プレーヤーでは Microsoft Media Foundation または DirectShow の機能を利用します。Windows Media Player のバージョンによっても再生可能な動画の種類が異なるためご利用 PC の環境に依存することになります。エディタとビューワで OS などのバージョンをあわせたり、同じ DirectShow コーデックをインストールするなどの方法を用いてください。

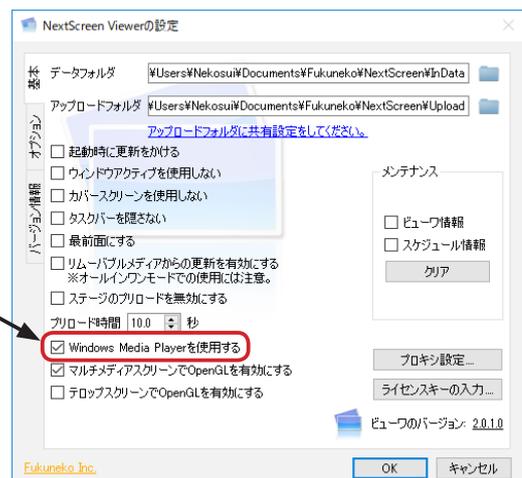
DirectShow コーデックについては、「第 11 章 コンテンツの表示」を参照してください。

バージョン 1.9.0.0 以降では、Windows Media Player がデフォルトで使用されます。また、スクリーン毎に Windows Media Player を使用するか標準の方式を使用するかを選択できるようになっています。ただし、ビューワの設定で、「Windows Media Player を使用する」を有効にしている場合は、すべてのスクリーンで Windows Media Player が使用されます。スクリーン毎に切り替えたい場合は、ビューワの設定で「Windows Media Player を使用する」のチェックを外してください。(これは、エディタのプレビューでも同様に適用されるので、エディタの設定も確認してください。)



ビューワの設定が優先

内蔵プレーヤーを使うときはチェックを外す



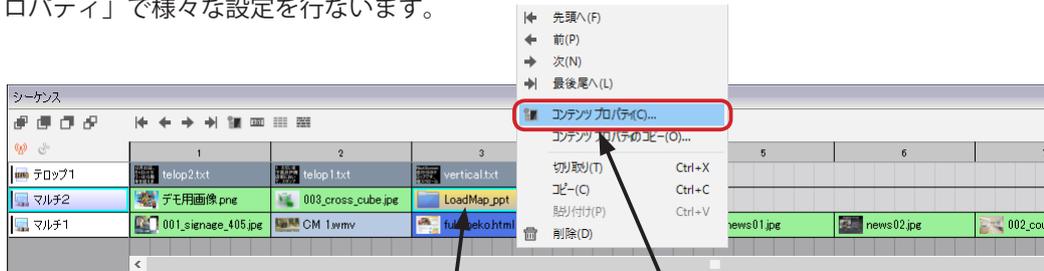
フォルダのプロパティ

NextScreen では、ライブラリのフォルダをシーケンスへ割り当てることができます。

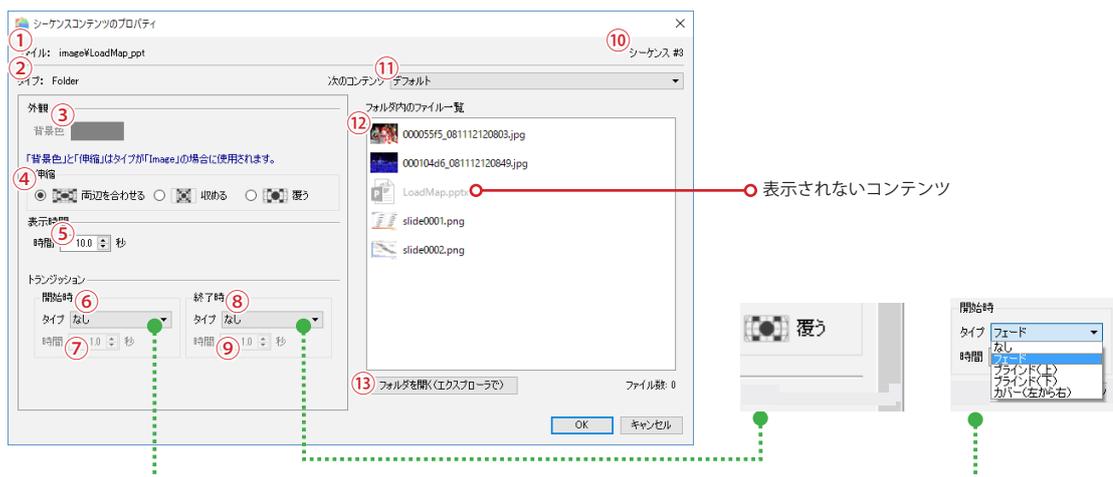
割り当てられたフォルダ内のコンテンツは、ファイル名の順に再生されます。また、ビューワで表示するときにはファイル名の拡張子によって自動的にファイル種別を認識します。

フォルダのプロパティではフォルダ内のすべてのコンテンツに適用されるの表示時間とトランジションを指定することができます。

- (1) シーケンス上の設定したいフォルダ（コンテンツ）をダブルクリックするか、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「コンテンツ プロパティ」を選びます。（Enter キーでも可。）表示された「シーケンスコンテンツのプロパティ」で様々な設定を行います。



A. ダブルクリックまたは右クリック B. 選択



- ① 割り当てられたフォルダ名です。
- ② 割り当てられたコンテンツの種類を表します。フォルダの場合は "Folder" です。
- ③ 「伸縮」で「収める」を選択したときの隙間に表示される背景色です。
- ④ コンテンツが静止画のときにスクリーンへどのように表示させるか（伸縮方法）を選択します。詳細については、この章（第6章）の「静止画のプロパティ」—「画像の伸縮方法について」を参照してください。
- ⑤ このコンテンツを表示する時間を 0.1 秒単位で入力します。（トランジション時間を含めます）
- ⑥ このコンテンツの表示を始め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も可）
- ⑦ 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 0.1 秒単位で入力します。
- ⑧ 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も可）
- ⑨ 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 0.1 秒単位で入力します。
- ⑩ プロパティを表示しているコンテンツのシーケンス番号です。
- ⑪ このコンテンツの表示が終わった後に表示するコンテンツのシーケンスについての指定です。
- ⑫ フォルダ内に含まれるコンテンツファイルの一覧です。ファイル名がグレー色の文字で表示されているコンテンツは NextScreen が表示できないコンテンツです。（表示されずスキップされます。）
- ⑬ エクスプローラでフォルダを開きます。

開始時と終了時両方にトランジションを設定すると、2つのトランジションが実行されてしまうため注意が必要です。通常は開始時または終了時の一方にのみ設定してください。

トランジションは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。

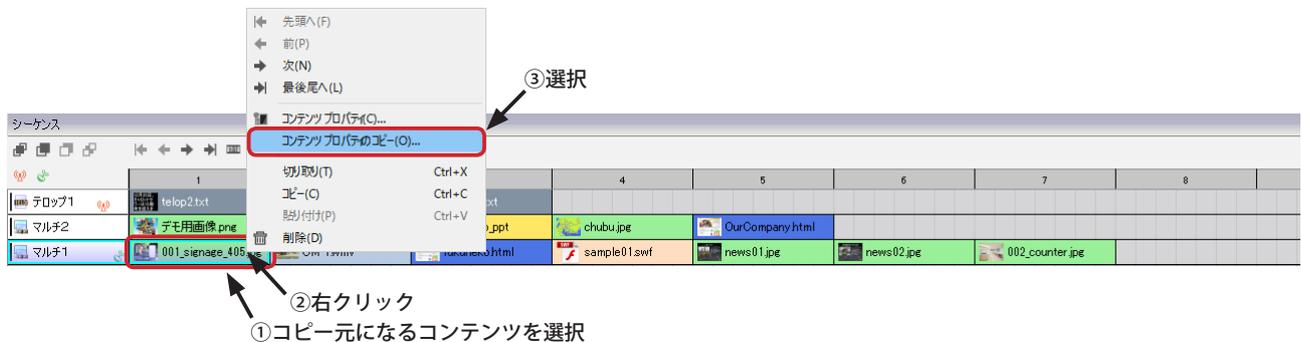
また、フォルダとして割り当てられた場合は、ビューワで表示時に格納されているコンテンツを表示しますので、エディタ PC と内容が異なることがあります。

コンテンツ プロパティのコピー

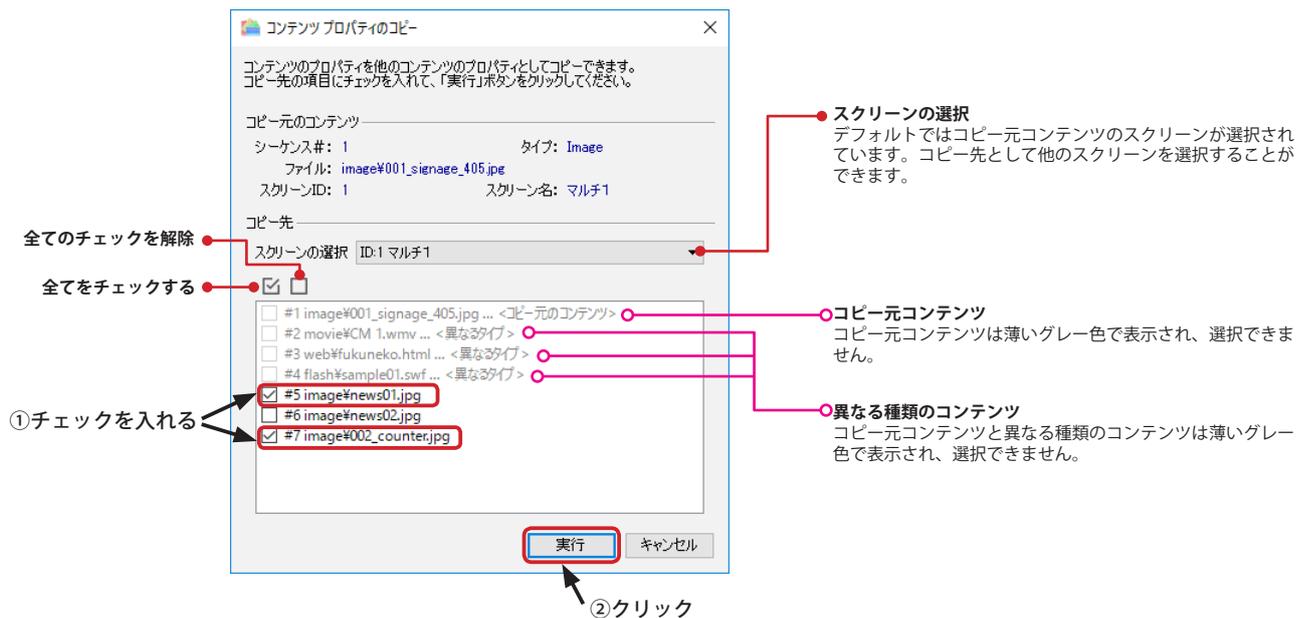
NextScreen Ver.1.9.7.0 以降では、シーケンスへ割り当てられたコンテンツの一つに設定されたプロパティを他の割り当てられたコンテンツのプロパティとしてコピーして適用することができます。この機能を利用すると、繰り返しプロパティを設定する手間を省くことができます。

※コピーして適用できるのは、同じ種類のコンテンツに限られます。(例：Telop → Telop, Image → Image)

- (1) シーケンス上でコピー元としたいコンテンツ（プロパティを設定済）を1つ選択し、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「コンテンツプロパティのコピー ...」を選びます。



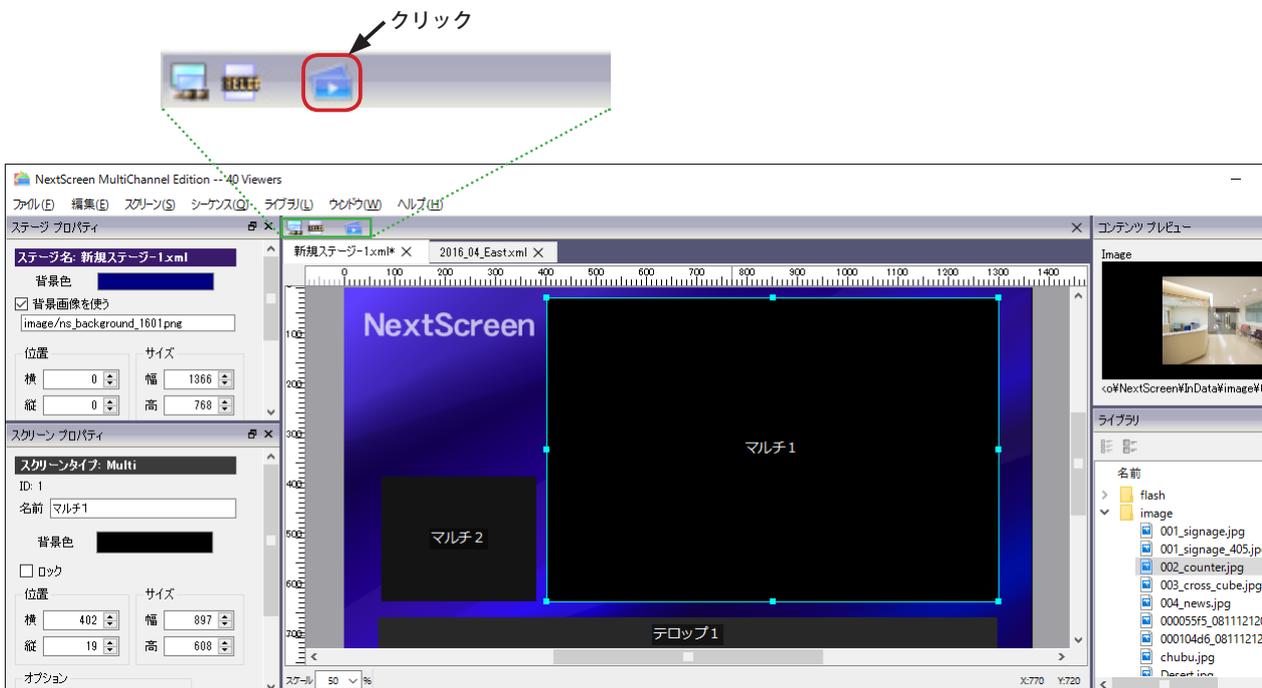
- (2) 「コンテンツプロパティのコピー」画面が表示されます。コピー先のコンテンツにチェックを入れ、「実行」ボタンをクリックすると、ファイル名を除くプロパティがコピーされます。



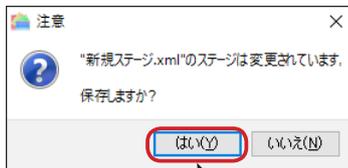
シーケンスの確認（ステージのプレビュー）

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。

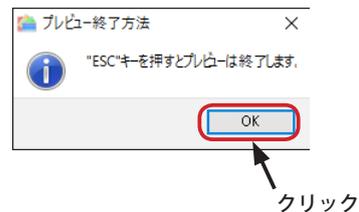
- (1) ステージの編集画面で、ツールの  をクリックするか、メニューから「スクリーン」－「ステージをプレビュー」を選びます。



- (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。



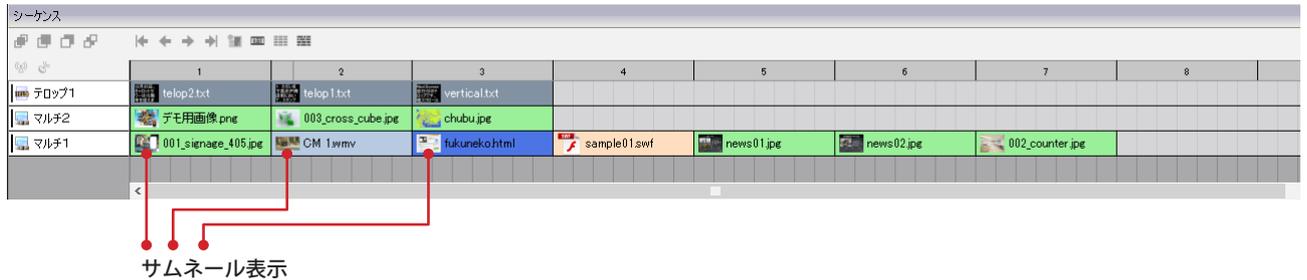
- (4) プレビューが表示されます。終了するためには、キーボードの「ESC」キーを押します。



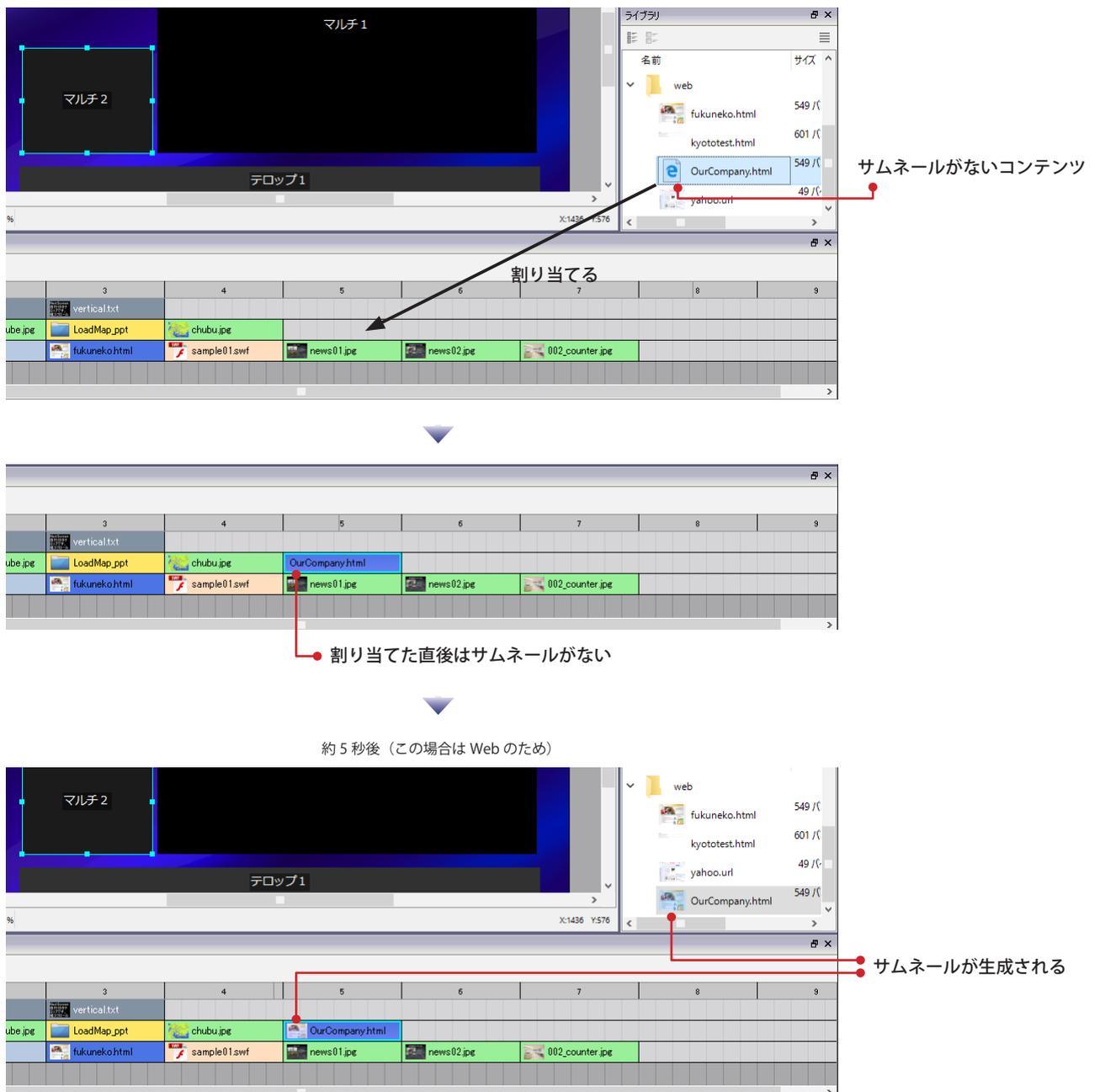
サムネール表示

Ver.1.9.4.0 以降の NextScreen では、シーケンスに割り当てられたコンテンツにサムネール（小さな画像）が表示されます。サムネールは、ライブラリにコンテンツを登録したときだけでなく、シーケンスにコンテンツを割り当てたときにも自動生成されます。（サムネールを無効にすることはできません。）

シーケンス



ライブラリでサムネールが作成されていないコンテンツをシーケンスへ割り当てた場合、自動的にサムネールが生成されます。Web コンテンツの場合、実際の Web サーバーへアクセスする必要があるため、サムネールが表示されるまで 5 秒程度時間がかかります。



時間を表示する

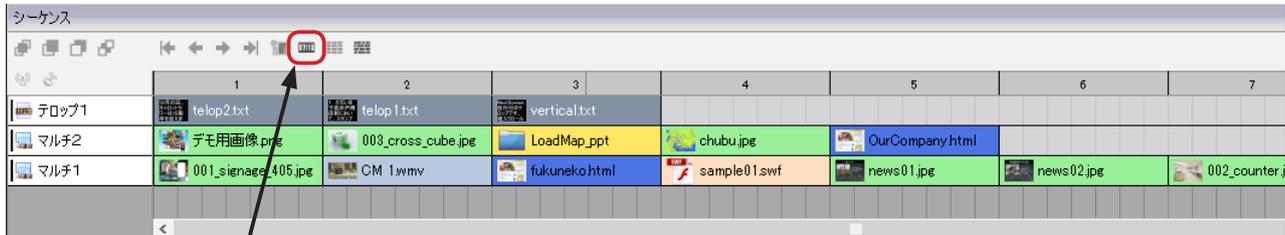
Ver.1.9.3.0 以降の NextScreen では、シーケンスに登録されたコンテンツの表示（再生）時間を表示することができます。また、シーケンスのスクリーンにはそのスクリーンの合計表示時間を表示することができます。

時間を表示させるためには、シーケンスの  をクリックし、押された状態 () にします。もう一度クリックし、押されていない状態 () にすると通常が表示に戻ります。

時間は【時：分：秒.秒以下】の形式になります。

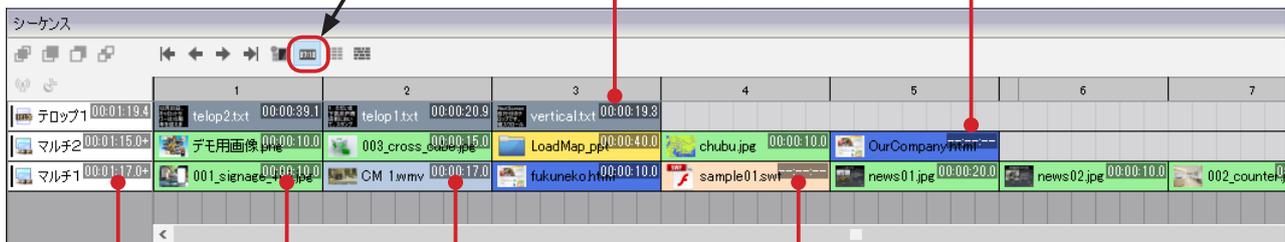
例) 00:00:15.030 時間 0 分 15.03 秒間の表示 (1/100 秒まで表示されます。)

シーケンス (時間表示なし)



押されていない状態

シーケンス (時間表示あり)



押されている状態

計算上の時間

無期限に設定したとき

スクリーンの
合計時間

指定した時間

動画ファイルの時間

停止を検出する
設定のとき

※ここで表示される時間は計算上のものであり、実際の再生時間を表すものではありません。

表示される時間は各コンテンツ毎に次のようになっています。

- テロップの場合..... テロップの設定とスクリーンの大きさにより計算された時間。
- 静止画の場合..... プロパティで設定された表示時間。
- 動画の場合..... 動画ファイルの再生時間。
- Flash の場合..... プロパティで設定された表示時間。「停止を検出する」が有効の場合は「--:--:--」と表示。
- Web の場合..... プロパティで設定された表示時間。「表示を無期限にする」が有効な場合は「--:--:--」と表示。
- フォルダの場合..... プロパティで設定された時間×フォルダ内のファイル数。
- スクリーンの場合..... スクリーン内のコンテンツの表示時間の合計。表示時間が不明なコンテンツを含む場合は時の後ろに+が不可される。

第7章 スクリーンイベント

第7章 スクリーンイベント

スクリーンイベントについて

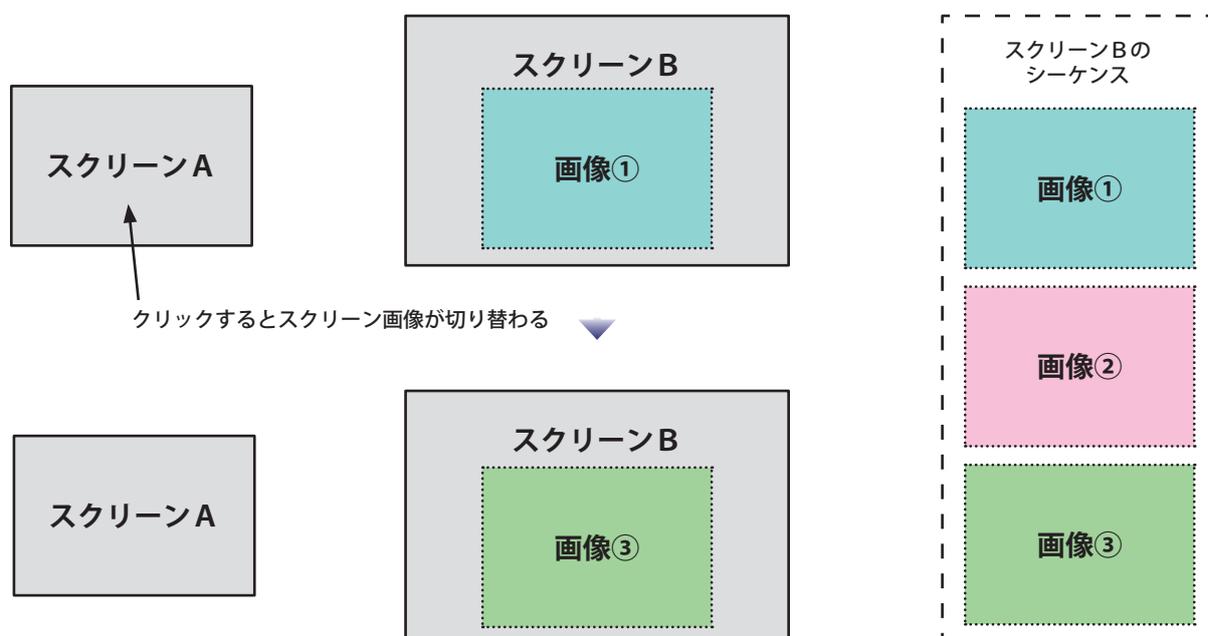
「スクリーンイベント」（以降 イベント と記述）とは、NextScreen の各スクリーン内のコンテンツの開始や終了などを知らせるための信号のようなものです。NextScreen ではスクリーン毎にイベントの送信と受信を設定することによって、通常とは異なった動作をさせることができます。イベントを受け取ったスクリーンが行う動作を「アクション」と呼んでいます。

Ver.1.9.8.0 以降の NextScreen ではイベント機能が強化され、コンテンツの開始と終了のイベント、クリックや時間経過（タイマー）などのイベントをサポートしています。

例えば、送信されたイベントを別のスクリーンが受信することによって、次のコンテンツを表示するといった動作を行わせることができます。また、スクリーンAをクリック（またはタッチ）すると、スクリーンBで表示している画像を別の画像に切り替える（遷移）といったこともできます。

※ Ver.1.9.7.x までの簡易設定はできなくなりました。コンテンツの同期のためにイベント送受信機能を利用されていた場合には、この章（第7章 スクリーンイベント）の「コンテンツの同期」を参照してください。

※ここでのスクリーンは、NextScreen のステージ上に配置されるスクリーンのことです。いわゆる画面ではありませんので注意してください。



設定可能なイベントは4種類、設定可能なアクションは7種類用意されています。イベントは表示中のコンテンツによって区別することができるため、様々な条件の動作変更を行うことが可能です。

イベントの種類

- ・クリック / タッチ スクリーンをクリックまたはタッチしたときに発生する
- ・開始時 シーケンスのコンテンツが表示開始したときに発生する
- ・終了時 シーケンスのコンテンツが表示終了したときに発生する
- ・時間経過時 シーケンスのコンテンツが表示開始してから指定時間が経過すると発生する
(時間指定可能)

アクションの種類

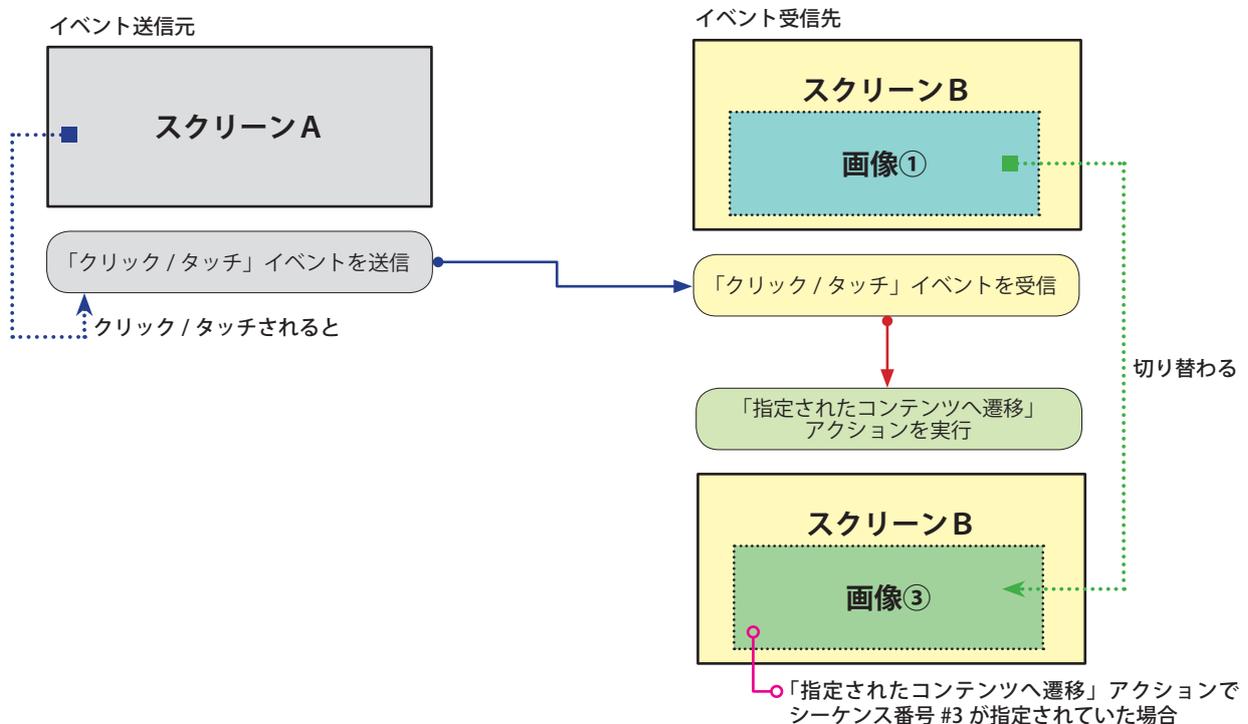
- ・次のコンテンツへ遷移 シーケンスに割り当てられた次のコンテンツへ切り替える
- ・指定されたコンテンツへ遷移 シーケンスに割り当てられた中の指定の順番のコンテンツへ切り替える
- ・スクリーン表示 スクリーンを表示する
- ・スクリーン非表示 スクリーンを非表示にする
- ・開始 コンテンツ表示を開始する（一時停止、または停止・終了している場合）
- ・一時停止 コンテンツの表示を一時停止する（表示中の場合）
- ・終了 コンテンツの表示を終了する（表示中の場合）

※ Web や Flash コンテンツは一時停止できません。

イベントの設定手順

イベントを設定する前には、「どのスクリーンの何をきっかけ」に「どのスクリーンで何を行う」のかということを決めておかなければなりません。「きっかけ」に対応するのが、「イベントの送信」になります。「何を行う」に対応するのが「イベントの受信」と「アクション」になります。

スクリーンAがクリックされたのをきっかけに、スクリーンBの表示コンテンツを切り替える

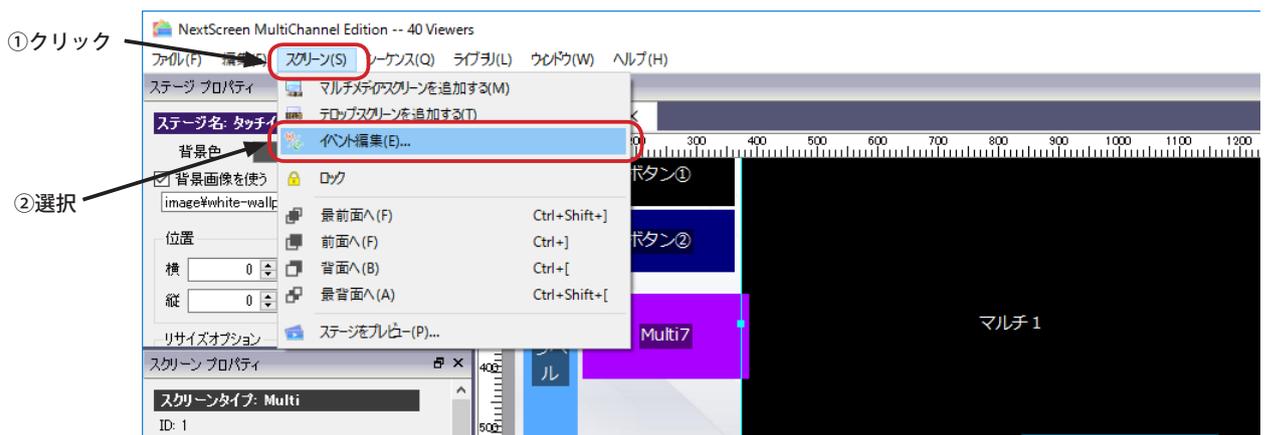


上記のようなイベントを設定するためには、次のような手順でイベントを設定していきます。

1. イベント送信元一覧の「スクリーンA」を選択し、「クリック/タッチ」イベントを追加します。
2. スクリーンAに追加したイベントを選択し、イベント受信先一覧の「スクリーンB」へドラッグ&ドロップします。(受信先一覧へ直接イベントを追加することもできます。その場合は送信元の選択を間違えないようにしてください。)
3. イベント受信先のスクリーンBに追加されたイベントを選択し、アクション「指定されたコンテンツへ遷移」を追加します。追加するときにシーケンス(#3)を選択します。

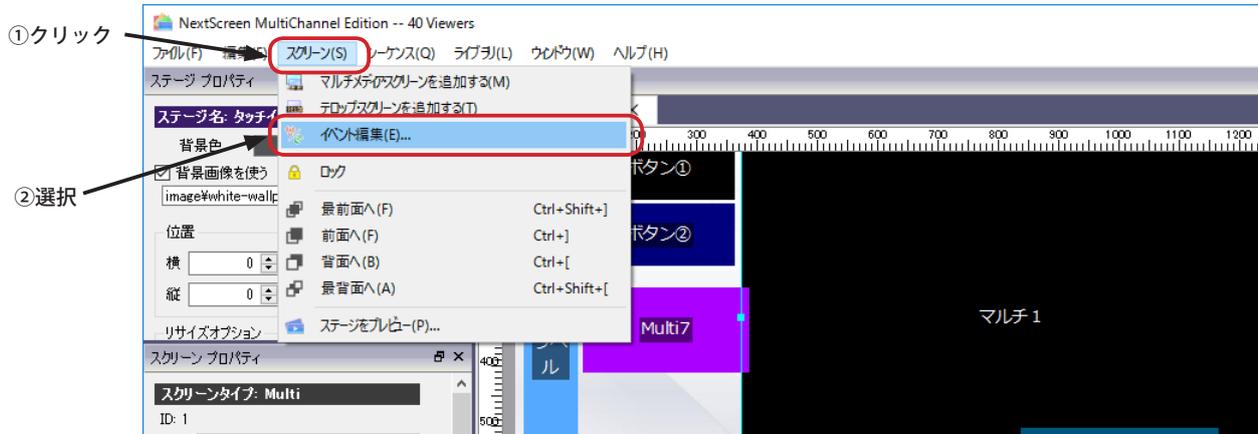
イベントを設定する大まかな手順は、【1】 イベント送信元のスクリーンへイベントを追加 → 【2】 イベント受信先のスクリーンへイベントを追加 → 【3】 イベント受信先に追加されたイベントへアクションを追加、のようになります。

イベントの設定は、イベント編集画面で行います。ステージ編集画面のメニューから「スクリーン」→「イベント編集」を選んでください。(スクリーンの右クリックで表示されるコンテキストメニューからも選択できます。)

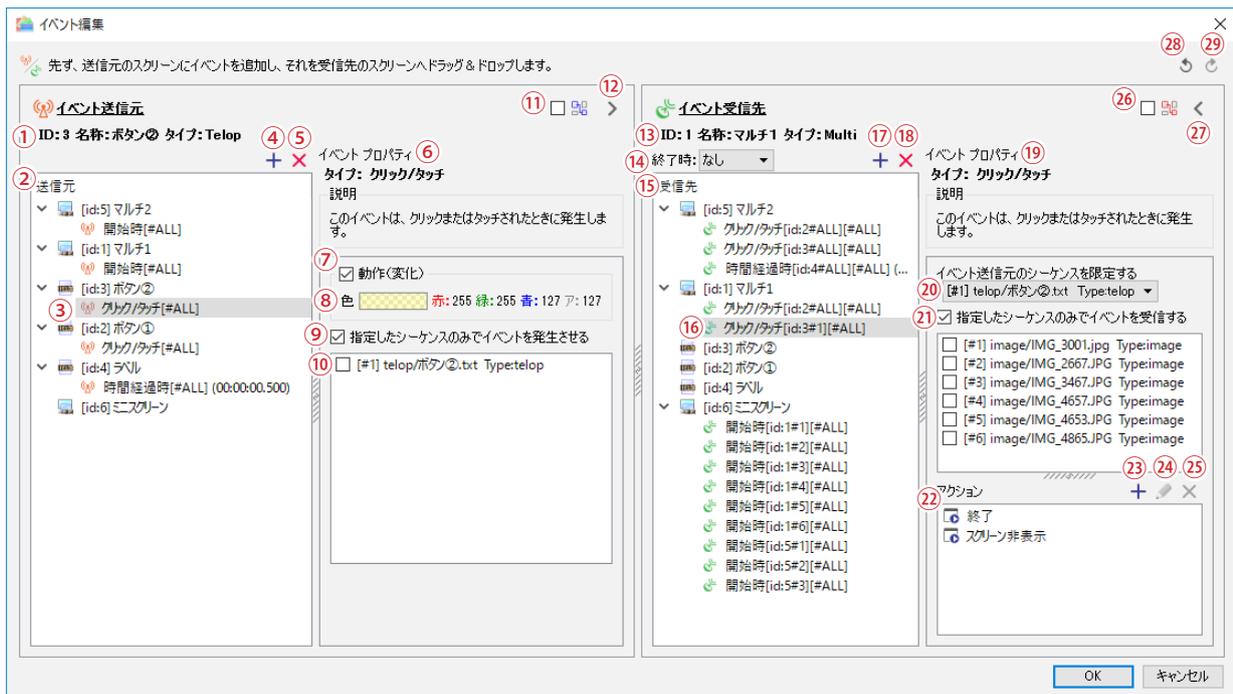


イベント編集画面

イベントの設定は、「イベント編集」画面で行います。ステージ編集画面のメニューから「スクリーン」－「イベント編集」を選んでください。（スクリーンの右クリックで表示されるコンテキストメニューからも選択できます。）

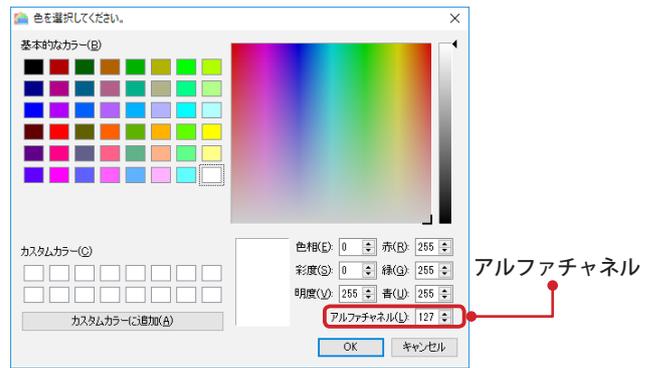


イベント編集画面ではイベントの送受信とアクションの追加・削除・編集を行うことができます。ここでは画面上的の各機能を説明します。



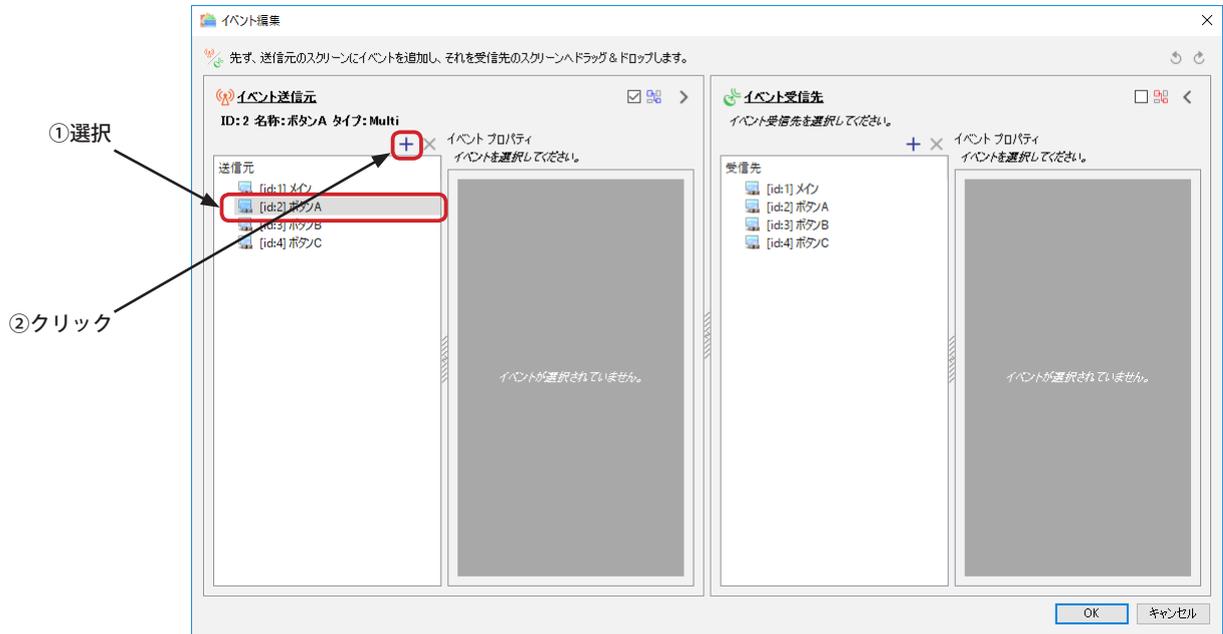
- ① 選択されたスクリーンの情報を表示します。表示される情報は、(ID、名称、タイプ)になります。スクリーン内のイベントが選択されている場合も、その親となるスクリーンの情報が表示されます。
- ② イベント送信元の一覧を表示します。画面を開いた初期状態ではスクリーンの一覧が表示されています。展開すると割り当てられたイベントが表示されます。
- ③ 割り当てられたイベントです。ここで割り当てられたイベントが送信されます。イベント名に続く [] 内はイベントを発生させるシーケンス番号が表示されます。[#ALL] の場合はすべてのシーケンス (コンテンツ) でイベントが送信されます。
- ④ 送信元のスクリーンにイベントを追加します。追加前にスクリーンを選択する必要があります。コンテキストメニューからも行えます。
- ⑤ 送信元のスクリーンから選択したイベントを削除します。コンテキストメニューからも行えます。
- ⑥ 選択されたイベントのプロパティを表示します。
- ⑦ 「クリック / タッチ」イベントが選択されているときのみ表示されます。チェックが入っているとクリック / タッチ時にスクリーンが色変化します。

- ⑧ クリックすると、色選択ダイアログが表示され、「クリック/タッチ」イベントの色変化の色を指定できます。色変化させる色は透過色を指定する必要があるため、アルファチャンネルを扱うようになっています。アルファチャンネルは0が完全に透明、255が完全に不透明です。通常は127程度の値を設定してください。
- ⑨ チェックを入れると、シーケンス番号を指定する一覧が下に表示されます。
- ⑩ この一覧にチェックを入れると、そのチェックしたコンテンツが表示されているときのみイベントが発生するようになります。チェックが入っていない場合はどのコンテンツが表示されているときでもイベントが発生します。
- ⑪ チェックが入っていると、送信元の一覧で選択されているイベントからみた関連線が青色で表示されます。イベントの送信元と受信先の関連が視覚的にわかるようになります。PCによっては関連線の表示に負荷がかかる場合があります。その場合は、送信元と受信先の関連表示のチェックを外してください。
- ⑫ クリックすると、イベント送信元だけを表示します。(イベント受信先が非表示になります。)
- ⑬ イベント受信先一覧で選択されているスクリーンの情報を表示します。(スクリーンに割り当てられているイベントを選択している場合もスクリーンの情報を表示します。)
- ⑭ イベント受信先一覧で選択されているスクリーンの各コンテンツの表示が終了するときの動作を指定できます。
- ・なしは通常の動作。コンテンツのプロパティの設定に従います。
 - ・待機は各コンテンツが終了すると次のコンテンツへ遷移せずに停止した状態になります。イベントが設定されていない場合は最初のコンテンツの表示が終了すると何も表示されません。他のスクリーンのコンテンツと同期させたい場合などに使用します。
 - ・繰り返すは各コンテンツが終了すると、同じコンテンツを再び表示開始します。イベントが設定されていない場合は最初のコンテンツが繰り返し表示されます。他のスクリーンのコンテンツと同期させたい場合などに使用します。
- ⑮ イベント受信先の一覧を表示します。画面を開いた初期状態ではスクリーンの一覧が表示されています。展開すると割り当てられたイベントが表示されます。
- ⑯ 割り当てられたイベントです。ここで割り当てられたイベントを受信します。イベント名に続く最初の[]内は、送信元のスクリーンIDと対象のシーケンス番号です。#ALLはすべてのシーケンス(コンテンツ)を意味します。次の[]内は、イベント受信する自身のシーケンス番号です。ここで表示されている番号のコンテンツが表示中のみイベントを受信します。[#ALL]の場合はすべてのシーケンス(コンテンツ)でイベントが受信されます。
- ⑰ 受信先のスクリーンにイベントを追加します。追加前にスクリーンを選択する必要があります。コンテキストメニューからも行えます。
- ⑱ 受信先のスクリーンから選択したイベントを削除します。コンテキストメニューからも行えます。
- ⑲ 選択されたイベントのプロパティを表示します。
- ⑳ 受信するイベントの(送信元の)シーケンス番号を指定できます。シーケンス番号を指定した場合はそのシーケンスから送られたイベントのみを受信します。シーケンス毎に異なるアクションを割り当てたい場合などに指定します。「なし」の場合は関連付けされたスクリーンの全てのシーケンスからのイベントを受信します。
- ㉑ チェックを入れると下にシーケンスの一覧が表示されます。この一覧にチェックを入れると、そのチェックしたコンテンツが表示されているときにのみイベントを受信するようになります。チェックが入っていない場合は、どのコンテンツが表示されているときでもイベントを受信します。
- ㉒ イベントを受信したときに実行するアクションの一覧です。アクション指定によりスクリーンに対して特定の動作を指示することができます。アクションは上から順番に実行されるため、順序を変更すると振舞いも変化します。順序はドラッグにより変更できます。
- ㉓ クリックするとアクションを追加できます。次のアクションを指定できます。
- ・次のコンテンツへ遷移は現在表示しているシーケンスの次のコンテンツへ移動し表示開始します。
 - ・指定されたコンテンツへ遷移はシーケンス番号のコンテンツへ移動し表示開始します。シーケンス番号を指定する必要があります。
 - ・スクリーン表示は非表示状態のスクリーンを表示状態にします。
 - ・スクリーン非表示は表示状態のスクリーンを非表示状態にします。
 - ・開始は終了状態または一時停止状態のコンテンツの表示を開始します。停止(終了)しているコンテンツは初めから開始され、一時停止しているコンテンツは動作を再開します。
 - ・一時停止はコンテンツの動作を一時停止します。FlashやWebコンテンツでは適用されません。(何も実行しない)
 - ・終了はコンテンツの動作を停止し、終了状態にします。
- ㉔ クリックすると選択されたアクションを別のアクションへ変更することができます。
- ㉕ クリックすると選択されたアクションを削除します。
- ㉖ チェックが入っていると、受信先の一覧で選択されているイベントからみた関連線が赤色で表示されます。イベントの受信先と送信元の関連が視覚的にわかるようになります。PCによっては関連線の表示に負荷がかかる場合があります。その場合は、送信元と受信先の関連表示のチェックを外してください。
- ㉗ クリックすると、イベント受信先だけを表示します。(イベント送信元が非表示になります。)
- ㉘ クリックすると、操作した状態を元に戻します。(アンドゥ)
- ㉙ クリックすると、元に戻した操作をやり直します。(リドゥ)

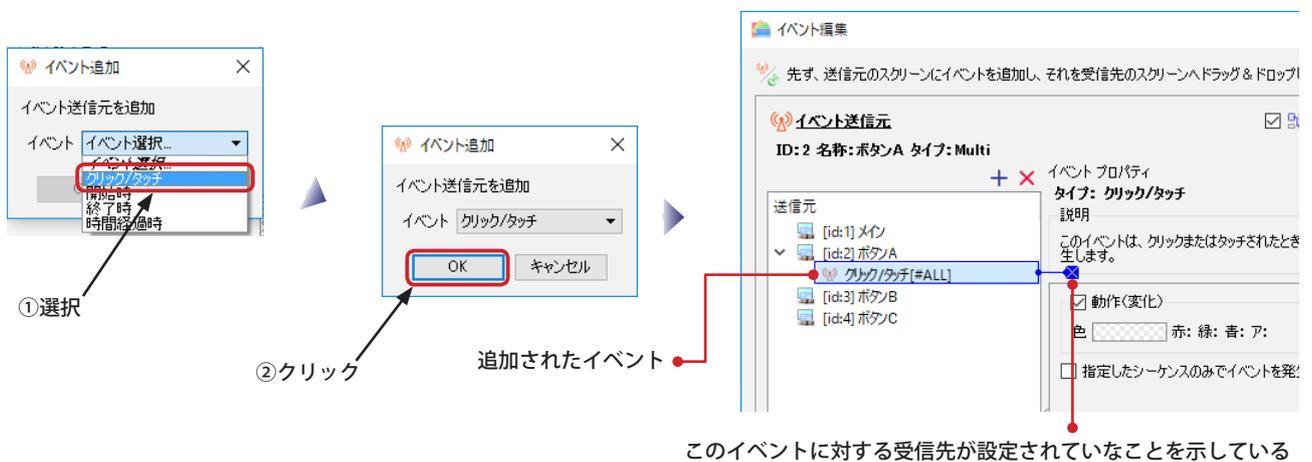


送信イベントを追加する

(1) 「イベント編集」画面で、画面左側の「送信元」一覧からイベントを追加するスクリーンを選択します。次にイベントを追加するために、追加ボタン (+) をクリックします。(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で「イベント追加 ...」を選択することもできます。)



(2) 「イベント追加」ダイアログボックスが表示されます。「イベント」ドロップダウンリストから追加するイベントを選択し、「OK」ボタンをクリックすると、選択されているスクリーンに新しいイベントが追加されます。(下の例では「クリック/タッチ」を選択しています。)



イベントの種類

追加できるイベントは次のようになっています。

クリック/タッチ スクリーンをクリックまたはタッチ（タップ）したときにイベントを送信します。

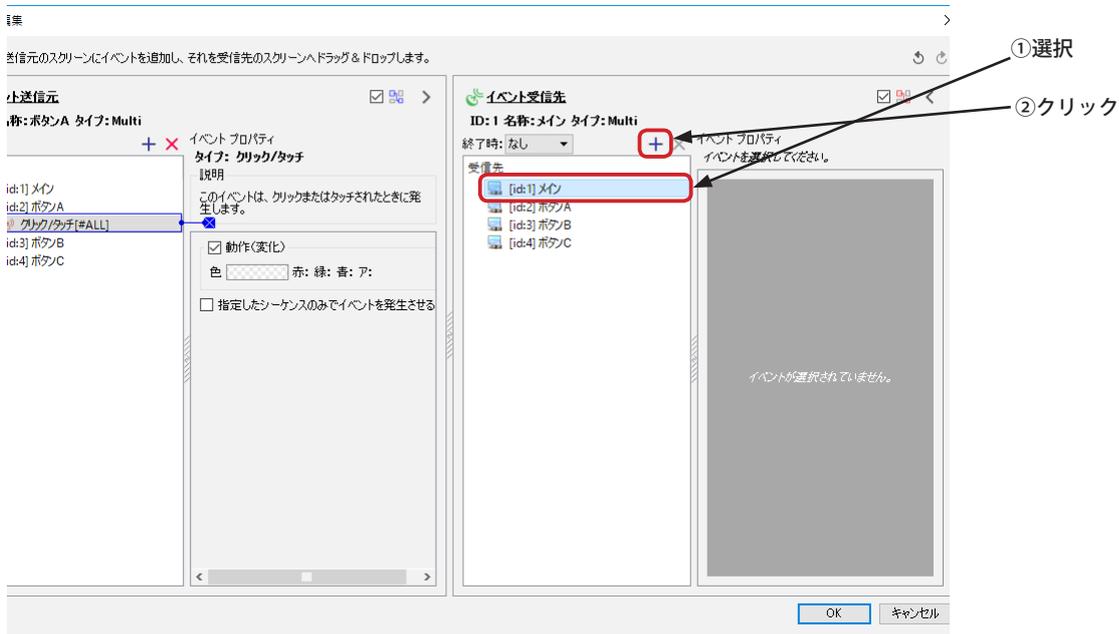
開始時 スクリーンのシーケンスに割り当てられている各コンテンツが開始するときにイベントを送信します。

終了時 スクリーンのシーケンスに割り当てられている各コンテンツが終了（停止）するときにイベントを送信します。

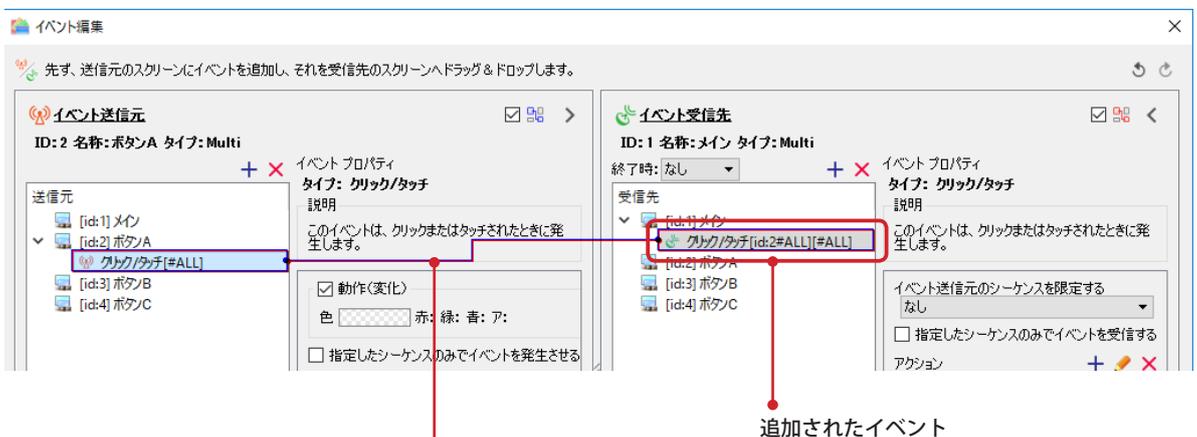
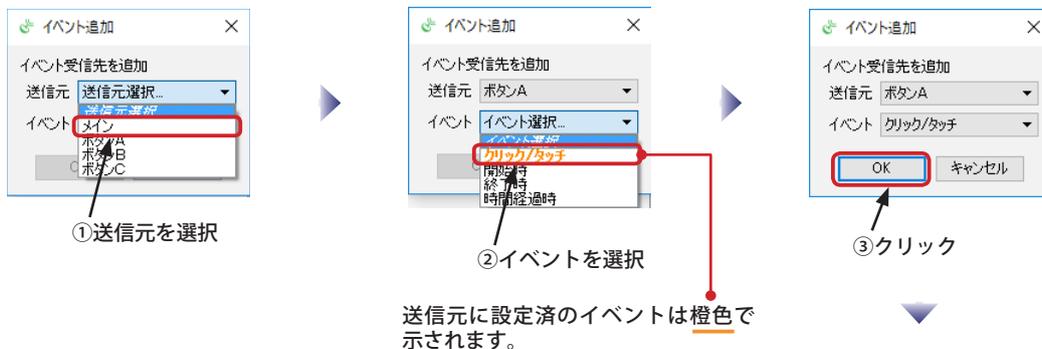
時間経過時 スクリーンのシーケンスに割り当てられている各コンテンツが開始してから指定時間が経過したときにイベントを送信します。

受信イベントを追加する①

- (1) 「イベント編集」画面で、画面右側の「受信先」一覧からイベントを追加するスクリーンを選択します。次にイベントを追加するために、追加ボタン (+) をクリックします。(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で「イベント追加 ...」を選択することもできます。)



- (2) 「イベント追加」ダイアログボックスが表示されます。まず、「送信元」ドロップダウンリストからイベントの送信元になるスクリーンを選択します。次に、「イベント」ドロップダウンリストから追加するイベントを選択し、「OK」ボタンをクリックすると、選択されているスクリーンに新しいイベントが追加されます。(下の例では「ボタン A」スクリーンと「クリック/タッチ」を選択しています。)

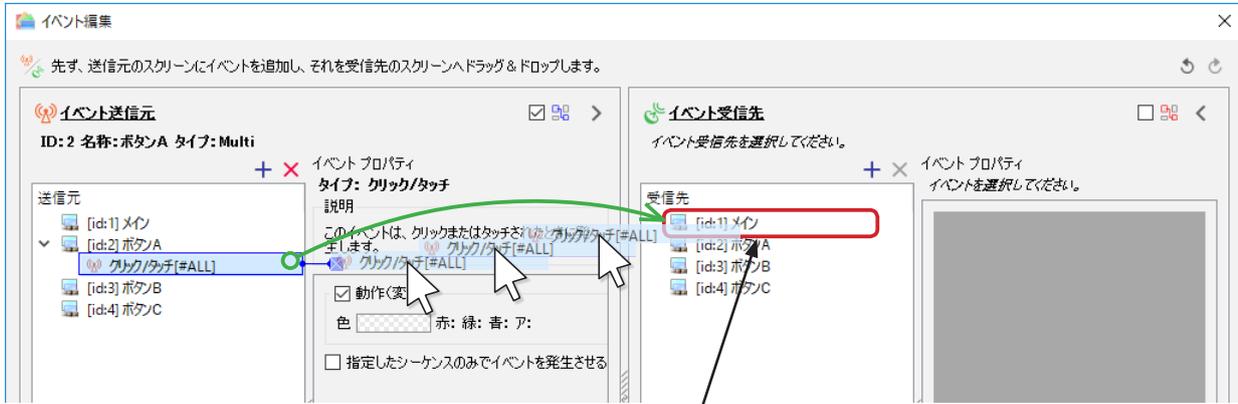


このイベントに対する送信元、受信先が設定されていることを示している

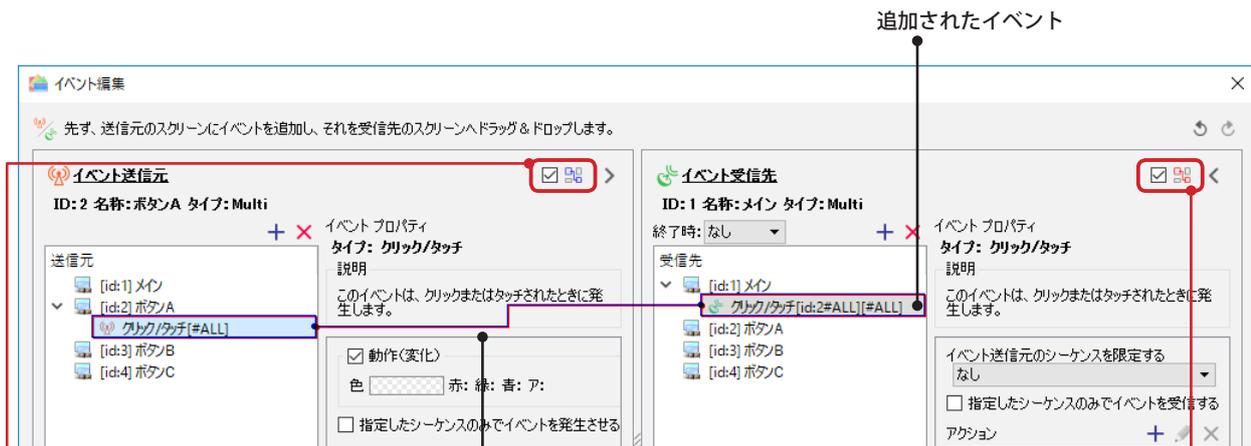
受信イベントを追加する②

先に送信イベントを追加している場合は、ドラッグ&ドロップで受信イベントを追加することができます。送信元のスクリーンとイベントの種類が自動的に設定されるため、こちらの方法を利用の方が効率的です。

- (1) 「イベント編集」画面で、画面左側の「送信元」一覧から受信先へ追加するイベントを選択します。次に、そのイベントを画面右側の「受信先」一覧の追加したいスクリーンの上にドラッグ&ドロップします。受信先のスクリーンにイベントが追加されます。



ドラッグ&ドロップ



追加されたイベント

イベントの関連が線で示される
(青い線が送信元を基準にした関連線、赤い線が受信先を基準にした関連線)

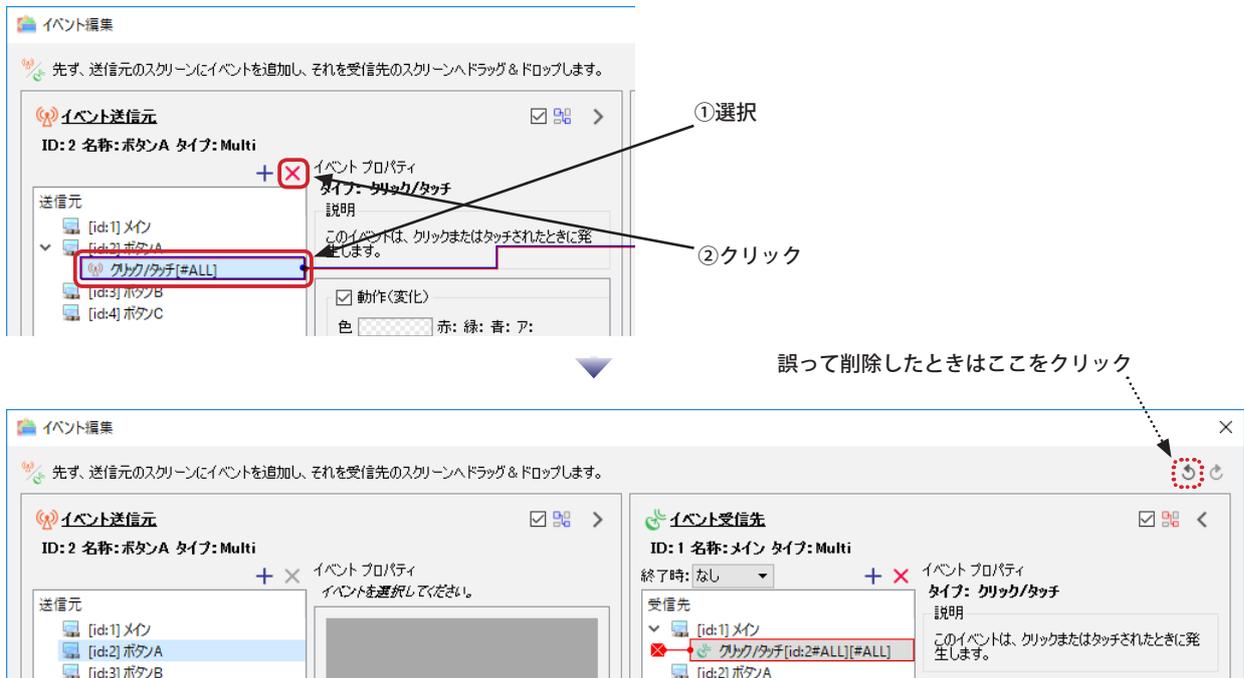
ここにチェックが入っているときに青い関連線が表示される

ここにチェックが入っているときに赤い関連線が表示される

送信イベントを削除する

(1) 「イベント編集」画面で、画面左側の「送信元」一覧のスクリーンから削除対象のイベントを選択します。次に、「削除」ボタン (X) をクリックするとイベントが消去されます。(右クリックで表示されるコンテキストメニューで「削除」を選択しても削除できます。また、「Delete」キーでも削除できます。)

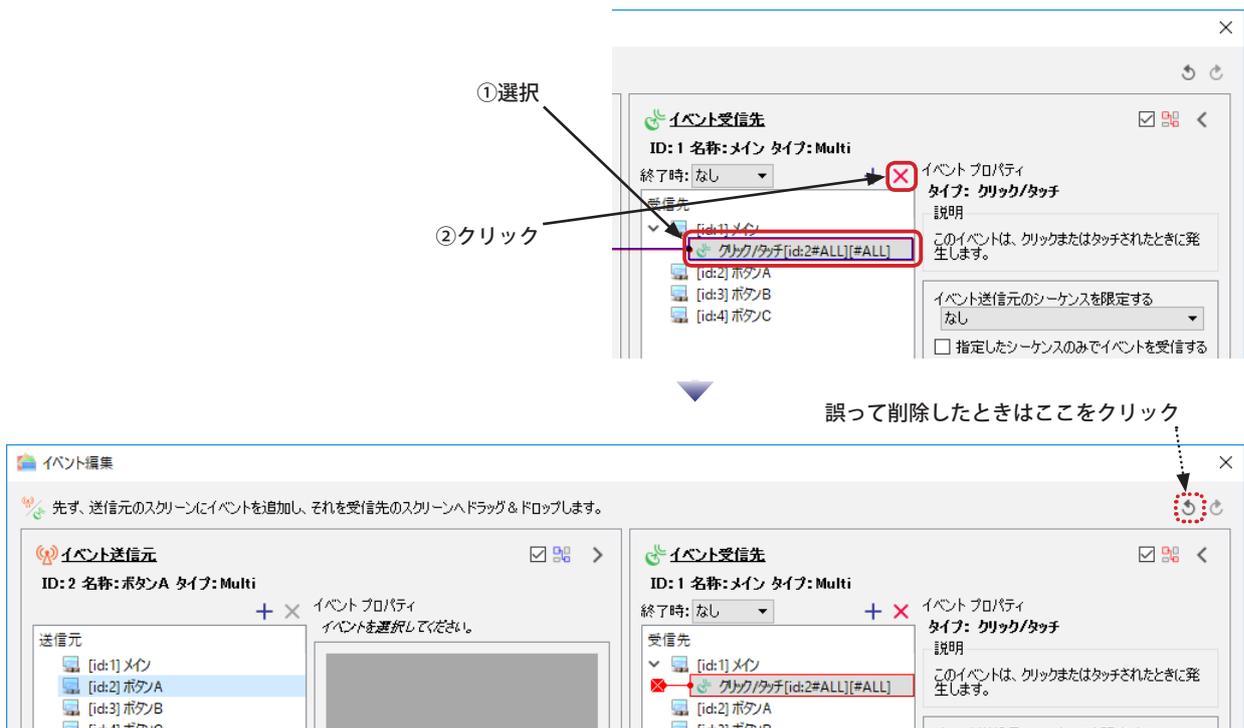
※削除確認のメッセージは表示されません。誤って削除した場合は「元に戻す」ボタン (↺) をクリックしてください。



受信イベントを削除する

(1) 「イベント編集」画面で、画面右側の「受信先」一覧のスクリーンから削除対象のイベントを選択します。次に、「削除」ボタン (X) をクリックするとイベントが消去されます。(右クリックで表示されるコンテキストメニューで「削除」を選択しても削除できます。また、「Delete」キーでも削除できます。)

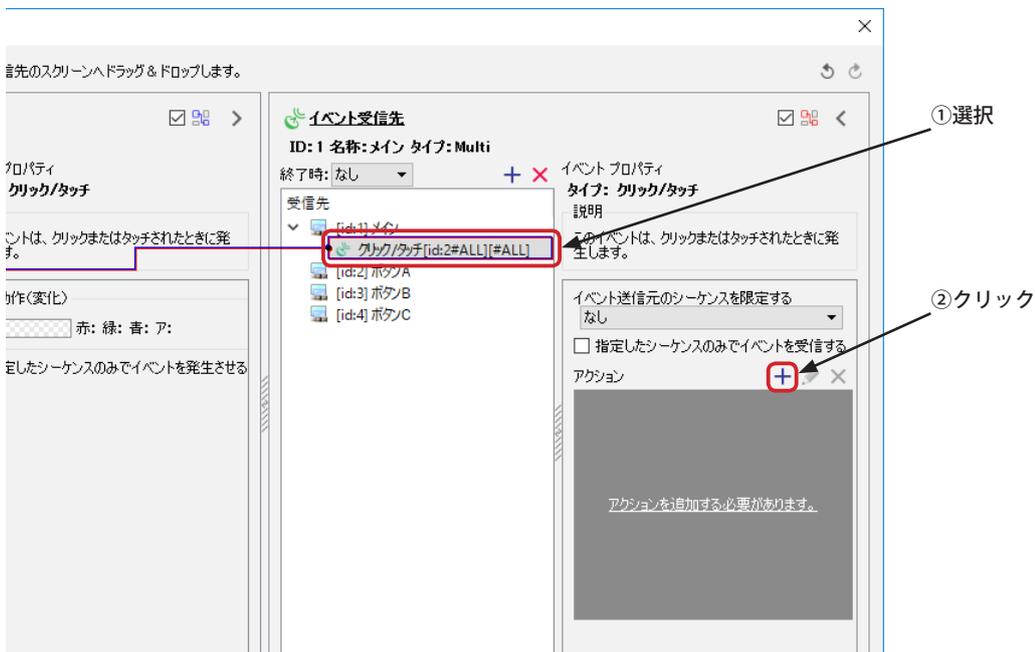
※削除確認のメッセージは表示されません。誤って削除した場合は「元に戻す」ボタン (↺) をクリックしてください。



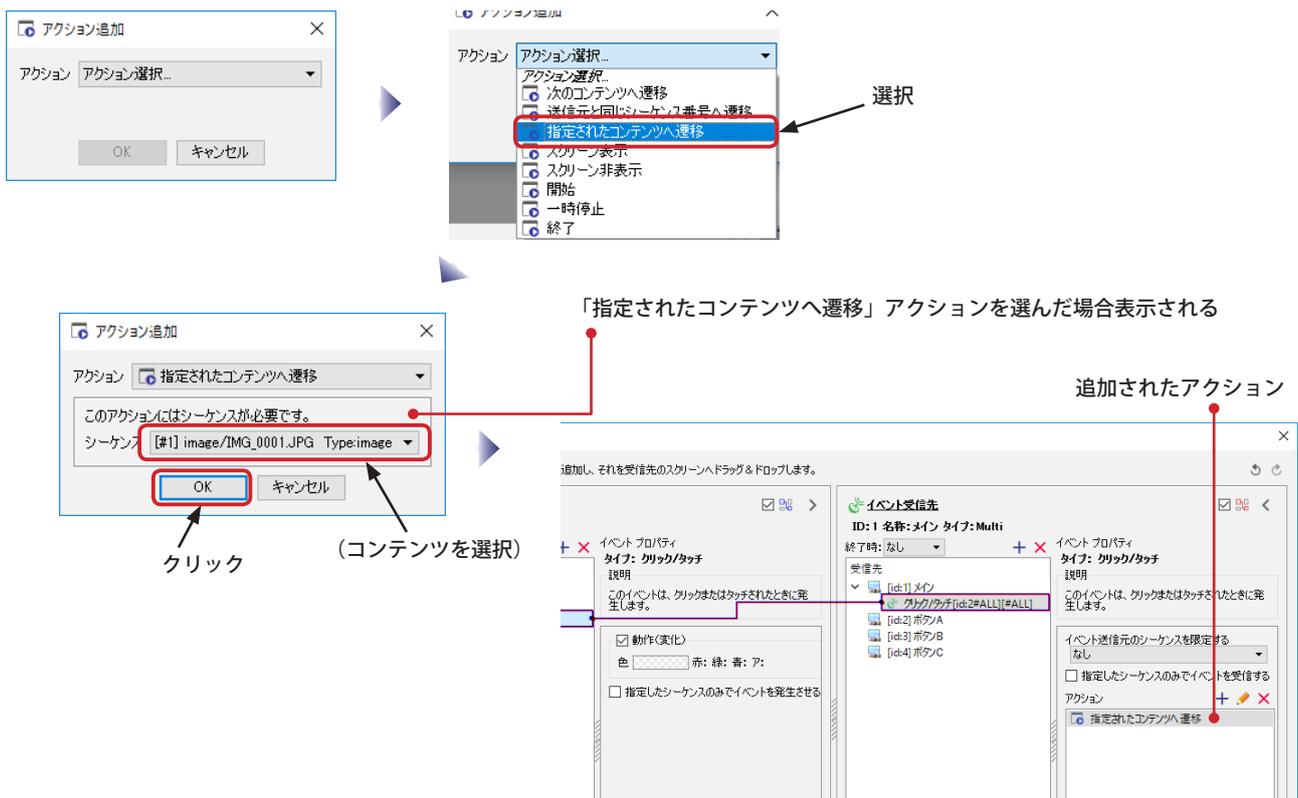
アクションを追加する

受信先イベントを追加しても、アクションが設定されていなければスクリーンは何も変化しません。イベントに対応するスクリーンの動作を設定するためにはアクションを追加します。

- (1) 「イベント編集」画面で、画面右側の「受信先」一覧のスクリーンからアクションを設定するイベントを選択します。次に、「アクションを追加ボタン」(+)をクリックします。



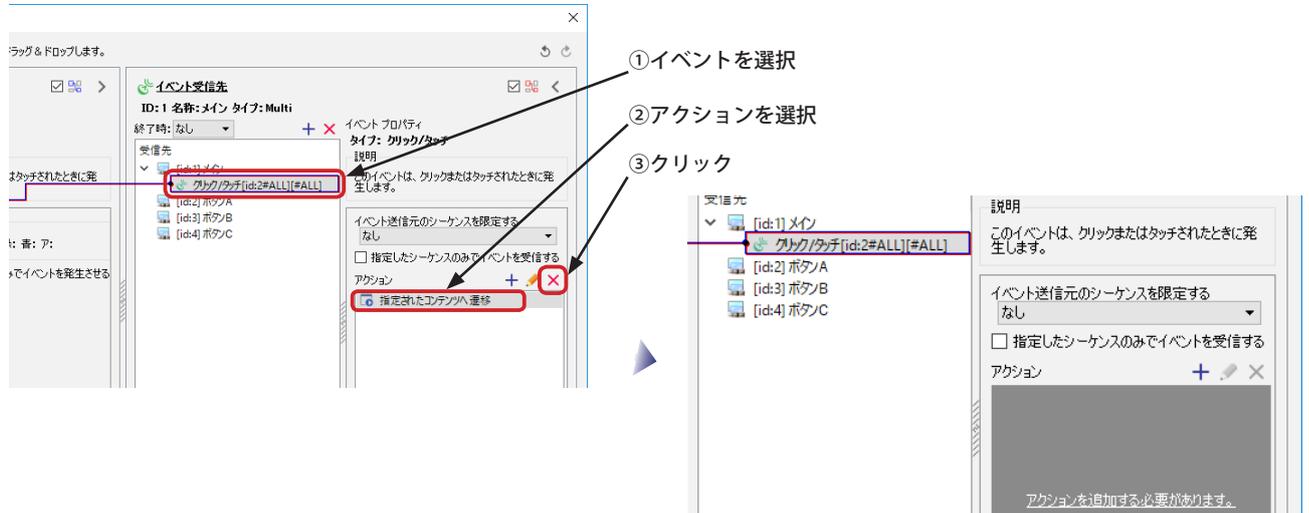
- (2) アクションの追加ボタンをクリックすると、アクション追加のダイアログボックスが表示されます。アクション選択のドロップダウンリストから追加したいアクションを選びます。(「指定されたコンテンツへ遷移」を選択した場合はシーケンスを選択するドロップダウンリストが現れるので、遷移させたいコンテンツを選択します。)
「OK」ボタンをクリックするとアクション一覧に新しいアクションが追加されます。
※ひとつのイベントに対して複数のアクションを設定できます。必要な数のアクションを追加してください。



アクションを削除する

- (1) 「イベント編集」画面で、画面右側の「受信先」一覧のスクリーンからアクションを削除するイベントを選択します。次に、「アクション」の一覧から削除対象のアクションを選択し、「アクションを削除」ボタン(✕)をクリックします。(右クリックで表示されるコンテキストメニューから「アクション削除」を選択する、または「Delete」キーを押しても削除できます。)

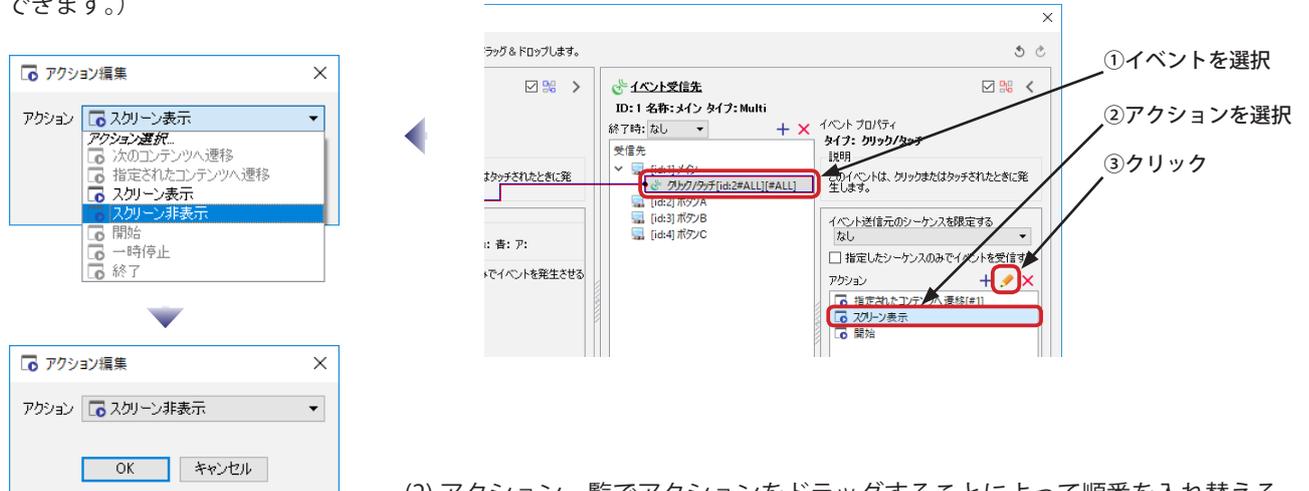
※削除確認のメッセージは表示されません。誤って削除した場合は「元に戻す」ボタン(↶)をクリックしてください。



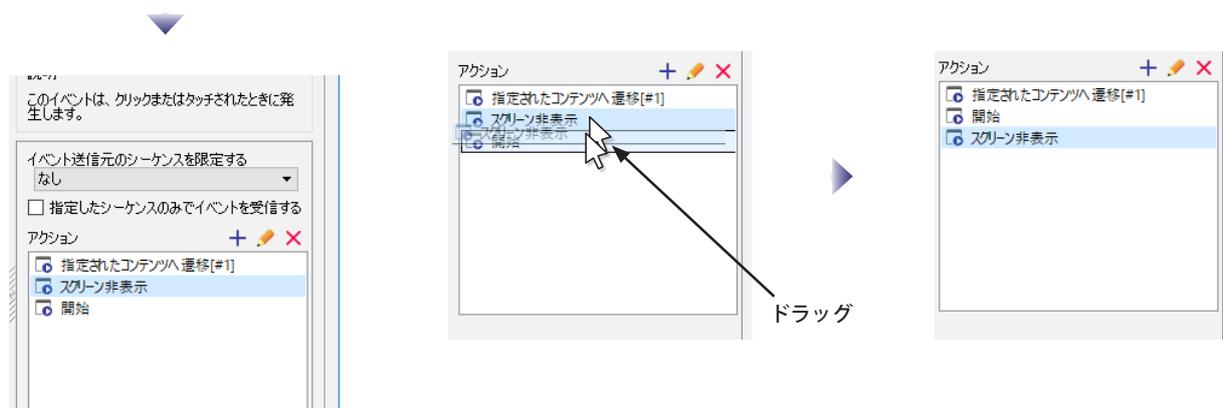
アクションを変更する

追加したアクションを別のアクションに変更したり、コンテンツの遷移先を変更したりすることができます。また、アクションが実行される順番も変更することができます。

- (1) 「イベント編集」画面で、画面右側の「受信先」一覧のスクリーンからアクションを削除するイベントを選択します。次に、「アクション」の一覧から変更対象のアクションを選択し、「アクションを変更」ボタン(✎)をクリックします。(右クリックで表示されるコンテキストメニューから「アクション変更」を選択する、またはダブルクリックしても変更できます。)



- (2) アクション一覧でアクションをドラッグすることによって順番を入れ替えることができます。



イベント設定方法

ここでは、サンプルファイルを使用して実際にイベントを追加する方法を説明していきます。TouchData.zip または TouchData.exe として提供されているファイルを展開したフォルダとファイルを使用しますので、あらかじめ用意しておいてください。これらのファイルは次の URL よりダウンロードできます。

【zip 形式】

<http://www.fukuneko.com/software/support/nextscreen/files/TouchData.zip>

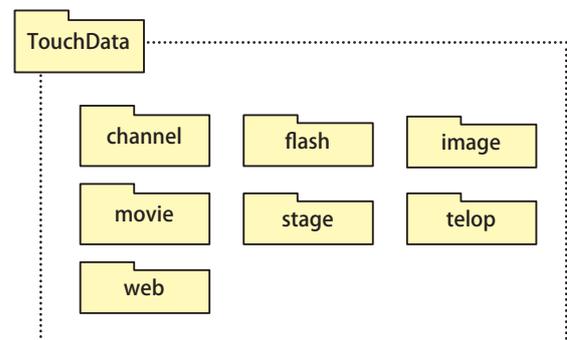
【exe 形式】

<http://www.fukuneko.com/software/support/nextscreen/files/TouchData.exe>

※上記の2つの内容は同一のもので、ご利用の環境によっては zip ファイルのダウンロードができないこともあります。その場合は exe ファイルをダウンロードしてください。(exe ファイルは Fukuneko Inc. の署名付になっています。)

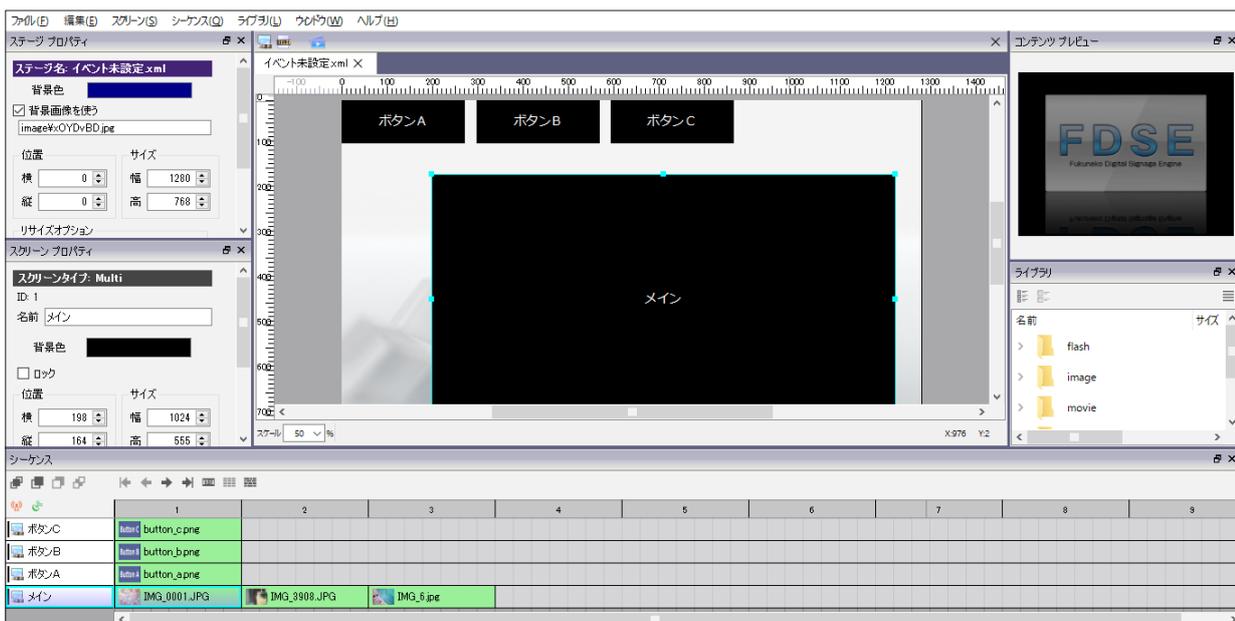
TouchData フォルダ内の画像ファイルは「<http://girlydrop.com/>」にて公開されているフリー画像です。これらのファイルはこのマニュアルの説明用として使用しているものであり、NextScreen の実運用に使用可能なものとして許可を受けているものではありません。実運用に使用する場合は、別途著作権者へお問い合わせください。(button フォルダ内の画像は福猫株式会社にて作成されたものです。自由にご利用できます。)

- (1) ダウンロードし、展開したフォルダの構成が右のようになっていることを確認してください。(zip ファイルの展開方法によっては、TouchData フォルダの下にさらに TouchData フォルダが作成されてしまうことがあります。その場合は、中の TouchData フォルダ内が右のような構成になっていることを確認してください。)
- NextScreen エディタのデータフォルダをこの TouchData に変更してください。(データフォルダはエディタの設定で変更できます。)



- (2) エディタのスタートメニューで「ステージを編集」を選び、表示されるステージ選択画面で「イベント未設定.xml」ステージを選んでください。(3つのステージの中の一番上です。)
- 次のようなステージが開かれます。

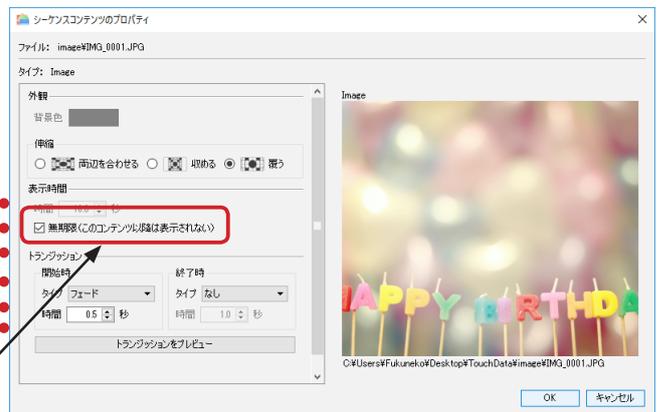
※このステージには未だイベントが設定されていません。この後にイベントを設定して行きます。



(3) このステージをプレビューすると、次のような画面が表示されます。各スクリーンコンテンツはそれぞれのプロパティで表示時間を「無期限」に設定されているので、画面は遷移しません。(確認後はプレビューを終了してください。)



シーン	1	2	3
ボタンC	button_c.png		
ボタンB	button_b.png		
ボタンA	button_a.png		
メイン	IMG_0001.JPG	IMG_3908.JPG	IMG_6.jpg



コンテンツはすべて、時間を「無期限」に設定済

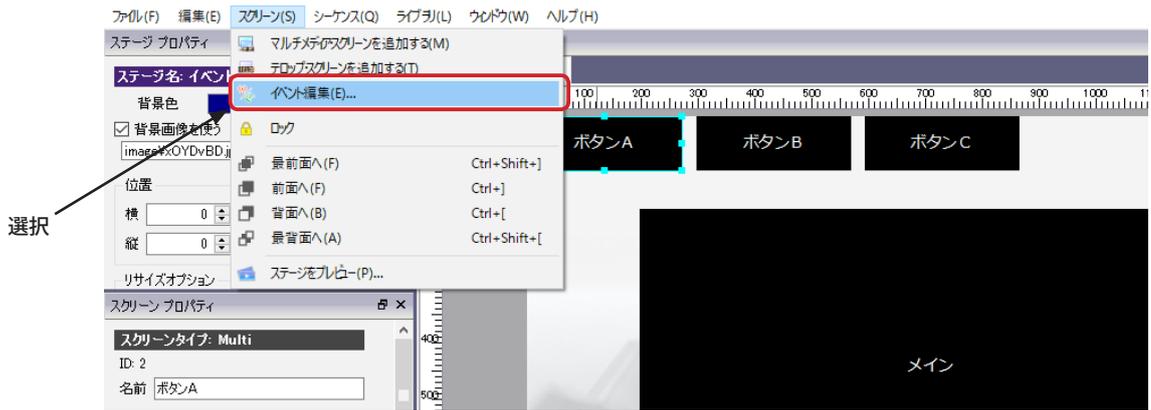
(4) ここでは、「ボタンA」、「ボタンB」、「ボタンC」のスクリーンをクリック（タッチ）すると「メイン」スクリーンの表示コンテンツを切り替えて表示するというイベントを設定して行きます。設定後のイメージは次のようになります。



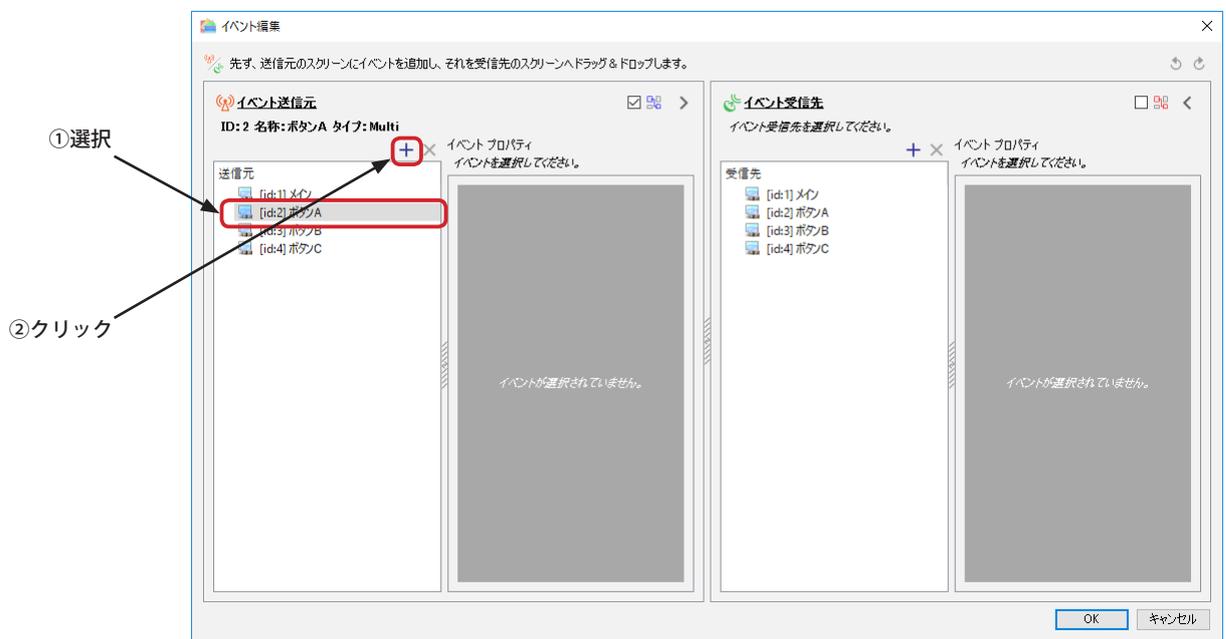
シーン	1	2	3
ボタンC	button_c.png		
ボタンB	button_b.png		
ボタンA	button_a.png		
メイン	IMG_0001.JPG	IMG_3908.JPG	IMG_6.jpg

※切り替える画像は「メイン」スクリーンに割り当てられている

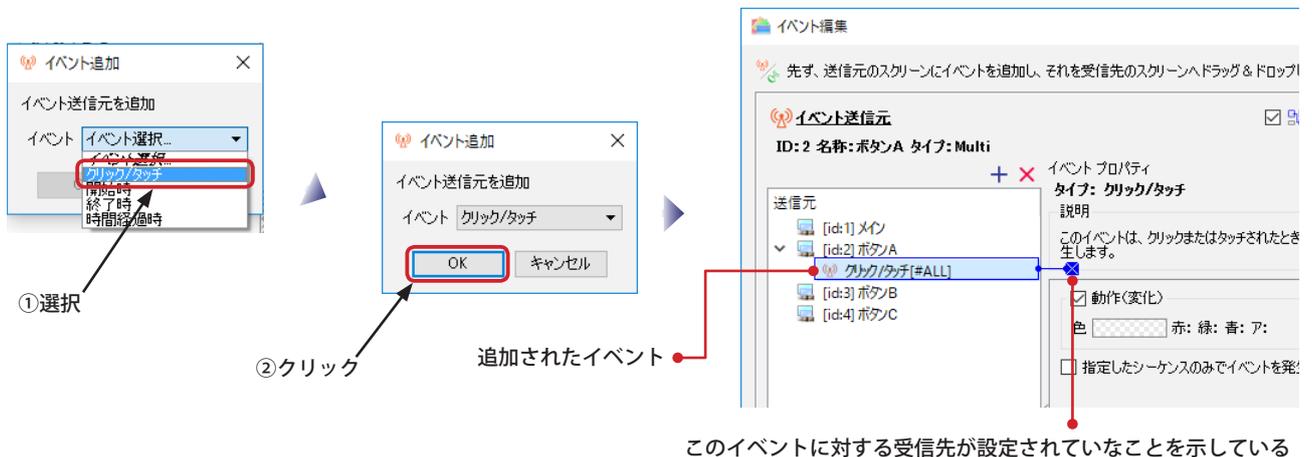
(5) イベントを設定するためにイベント編集画面を開きます。メニューから「スクリーン」-「イベント編集」を選択します。



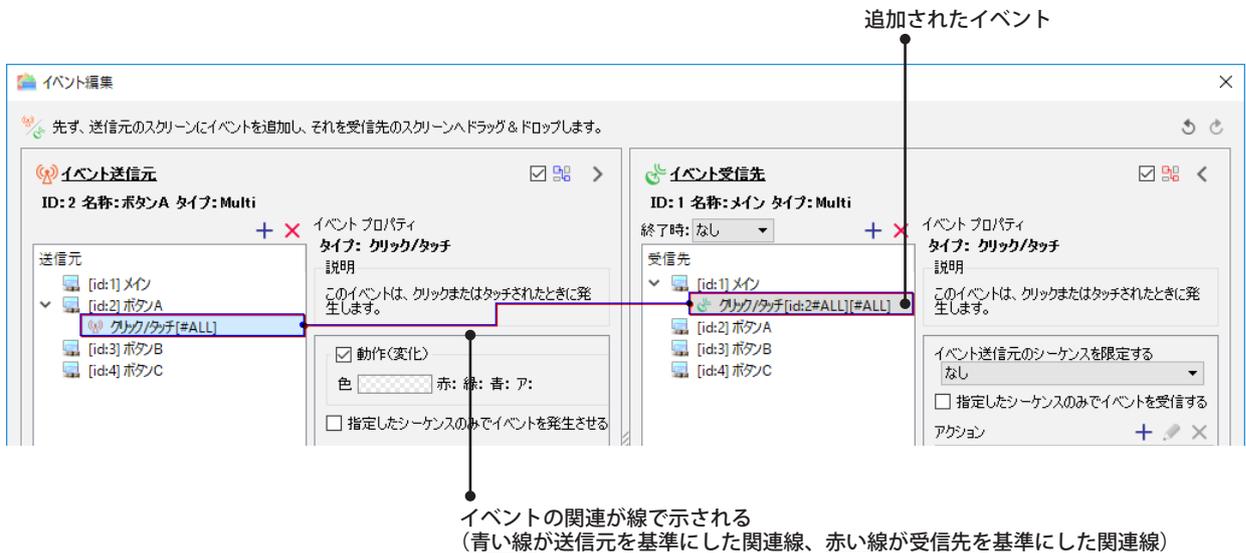
(6) 「イベント編集」画面が表示されたら、画面左側の「送信元」一覧から「ボタンA」スクリーンを選択します。次にイベントを追加するために、追加ボタン (+) をクリックします。



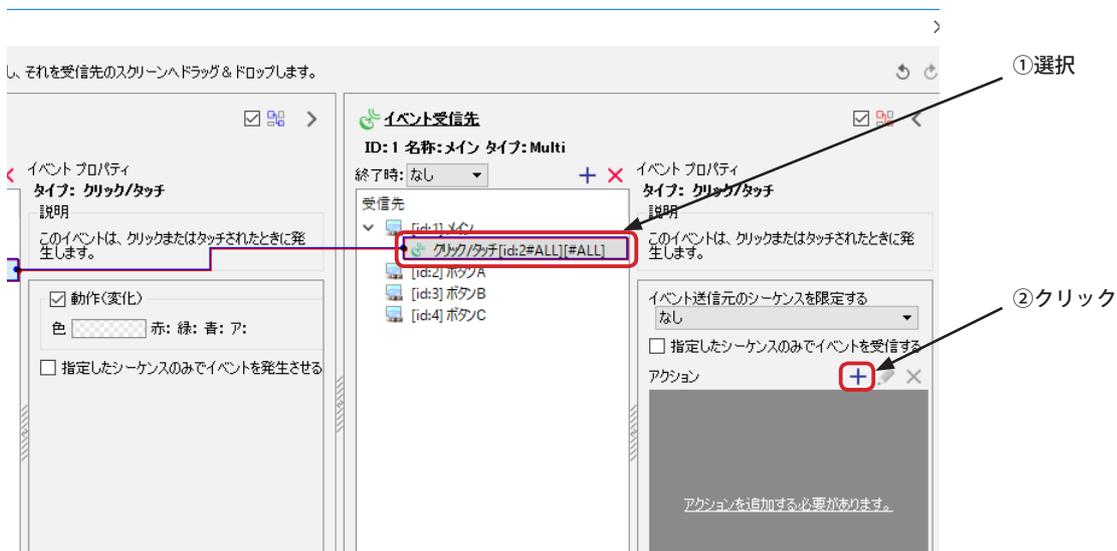
(7) 「イベント追加」ダイアログボックスが表示されます。「イベント」ドロップダウンリストから「クリック/タッチ」を選択し、「OK」ボタンをクリックすると、選択されているスクリーンに新しいイベントが追加されます。



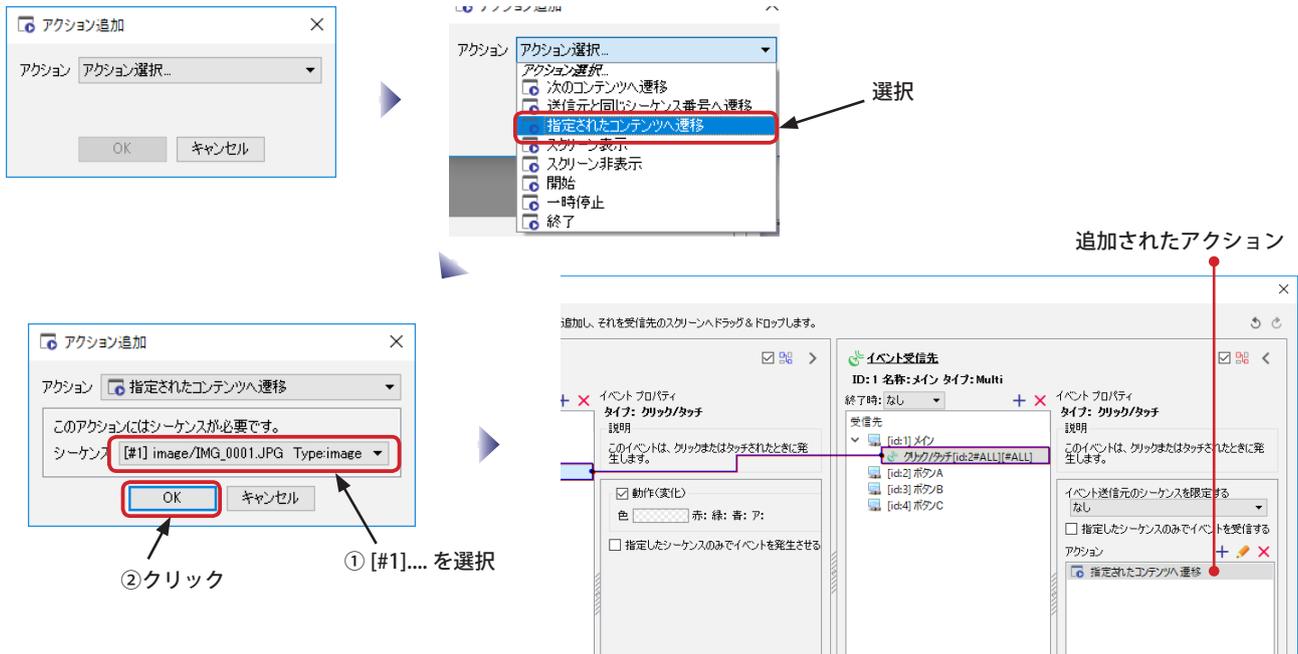
- (8) 送信元のスクリーンに追加されたイベントを受信先のスクリーンへ関連付けます。
 送信元のスクリーンに追加された「クリック/タッチ」イベントを選択し、受信先のスクリーン（ここでは「メイン」スクリーン）へドラッグ&ドロップします。ドロップすると、受信先のスクリーンにイベントが追加されます。



- (9) 受信先のスクリーンに対してイベントに対応するアクション（動作）を追加します。
 受信先の「メイン」スクリーン内の「クリック/タッチ」イベントをクリックして選択し、次にアクションの追加ボタン (+) をクリックします。



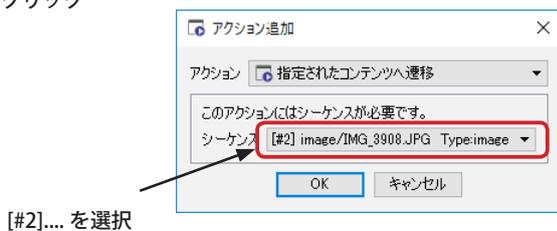
(10) アクションの追加ボタンをクリックすると、アクション追加のダイアログボックスが表示されます。アクション選択のドロップダウンリストから「指定されたコンテンツへ遷移」を選びます。シーケンスを選択するドロップダウンリストが現れるので、ここでは「[#1]image/IMG_0001.JPG Type:image」を選択します。(先頭の#1がシーケンス番号を表しています)「OK」ボタンをクリックするとアクション一覧に新しいアクションが追加されます。



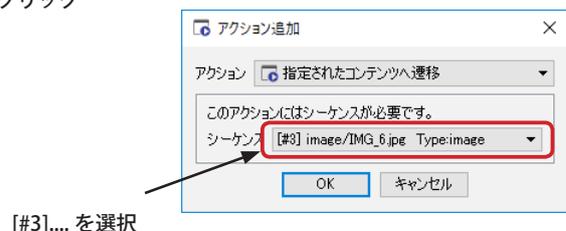
(11) ここまでの方法により、「ボタンA」のスクリーンをクリックすると「メイン」スクリーンにシーケンス番号#1のコンテンツが表示されるようになりました。「ボタンB」と「ボタンC」についても同様の方法でイベントとアクションを追加します。※それぞれシーケンス番号の選択が異なるので注意してください。

- ①送信元の「ボタンB」スクリーンを選択
- ②イベント追加ボタンをクリック
- ③「クリック/タッチ」イベントを選択しOKボタンをクリック
- ④イベントを受信先の「メイン」スクリーンへドラッグ&ドロップ
- ⑤アクション追加ボタンをクリック
- ⑥「指定されたコンテンツへ遷移」を選択
- ⑦「[#2]image/IMG_3908.JPG Type:image」を選択、OKボタンをクリック

- ①送信元の「ボタンC」スクリーンを選択
- ②イベント追加ボタンをクリック
- ③「クリック/タッチ」イベントを選択しOKボタンをクリック
- ④イベントを受信先の「メイン」スクリーンへドラッグ&ドロップ
- ⑤アクション追加ボタンをクリック
- ⑥「指定されたコンテンツへ遷移」を選択
- ⑦「[#3]image/IMG_3908.JPG Type:image」を選択、OKボタンをクリック



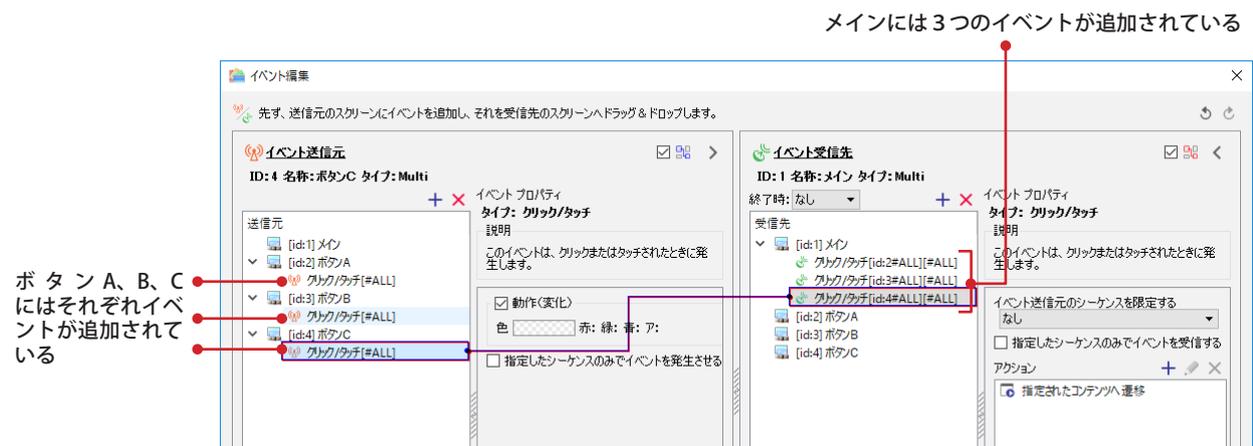
「#2」... を選択



「#3」... を選択

(12) 「ボタンA」「ボタンB」「ボタンC」のイベントの設定が完了すると次のような画面になります。「メイン」スクリーンに3つのイベントが追加されていることを確認してください。以上で完了です。

※「イベント設定済.xml」ステージはこれらのイベントが設定済になっています。



コンテンツの同期

Ver.1.9.7.0 まではイベントの種類が限られていたため簡易設定が可能でした。Ver.1.9.7.0 以前を利用されていて、イベントの送受信機能によりコンテンツの同期をとっていたユーザー向けに Ver.1.9.8.0 以降で同様の設定を行う方法を記載します。

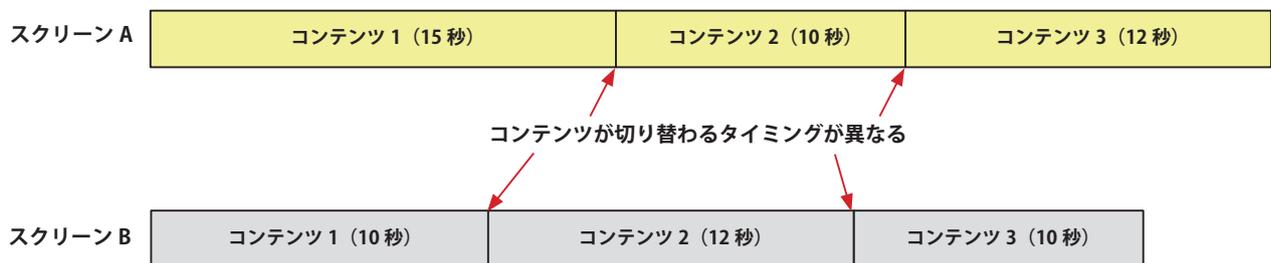
※各スクリーンは別プロセスで動作しており、プロセス間通信によりイベントが送受信されるため遅延が生じる可能性があります。完全な同期にはなりません。

イベントによりコンテンツの同期をとるためには、「開始」(または「終了」) イベントと「次のコンテンツへ遷移」(または「指定されたコンテンツへ遷移」) アクションを使用します。

次の例は、これらのイベントの設定なしの場合と、イベントの設定ありの場合を比較しています。

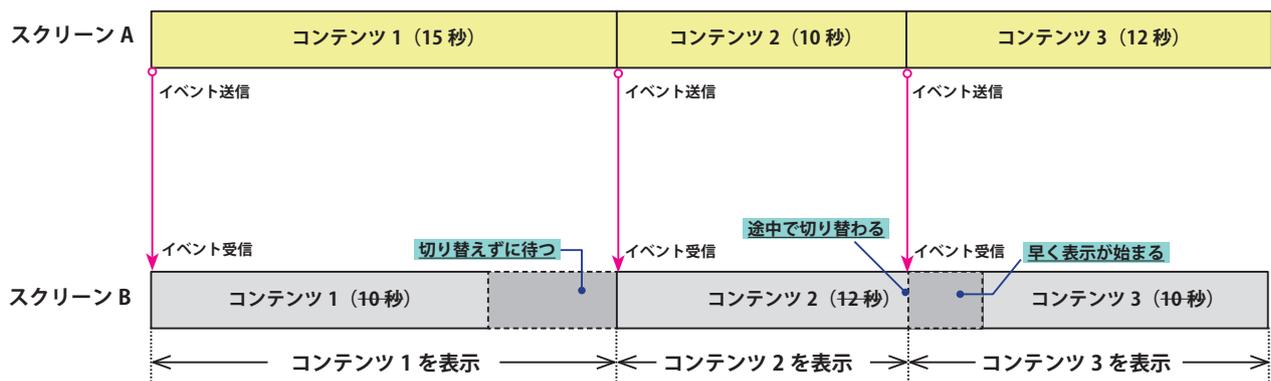
イベントの設定なし

イベントの設定なしの場合、スクリーン毎にコンテンツを切り替えるタイミングが異なります。各スクリーンを別のものとして扱うことができます。



イベントの設定あり

スクリーン A で「イベント送信」を設定し、スクリーン B で「イベント受信」を設定した場合は、スクリーン A のコンテンツが切り替わるタイミングに合わせてスクリーン B のコンテンツが切り替わります。スクリーン B のコンテンツの表示時間がスクリーン B のコンテンツの表示時間よりも短い場合には、スクリーン B のコンテンツは次のコンテンツに切り替わらずに待ち状態になります。スクリーン B のコンテンツの表示時間がスクリーン A のコンテンツの表示時間よりも長い場合は、スクリーン B のコンテンツは設定された時間よりも早く次のコンテンツへ切り替わります。

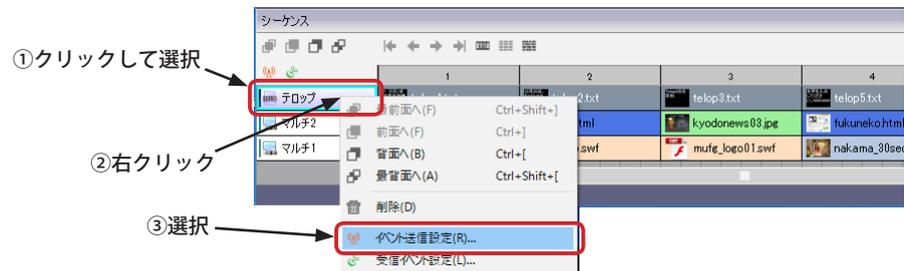


- この例のスクリーン B のコンテンツ 1 で「終了時」のトランジションを指定している場合は、10 秒経過するとトランジション動作によりコンテンツ 2 が表示されてしまうので注意が必要です。この場合、「開始時」のトランジションのみを指定してください。
- この例のスクリーン B のコンテンツ 1 が動画の場合は、再生が終了した後イベントを受信するまでは黒い画面が表示されます。
- この例のスクリーン B のコンテンツ 2 が動画の場合は、再生は途中で切れます。
- この例のスクリーン B のコンテンツ 1 が Flash の場合は、再生が自動停止するコンテンツであればイベントを受信するまでは停止の状態が表示されます。自動でリピートするように作成されているコンテンツの場合はリピート再生されます。
- この例のスクリーン B のコンテンツ 1 がテロップの場合、テロップの方向を指定しているときはイベントを受信するまでは何も表示されません。テロップの方向を「なし」にしている場合は指定時間経過後もイベントを受信するまではテロップ文字は表示されたままになります。

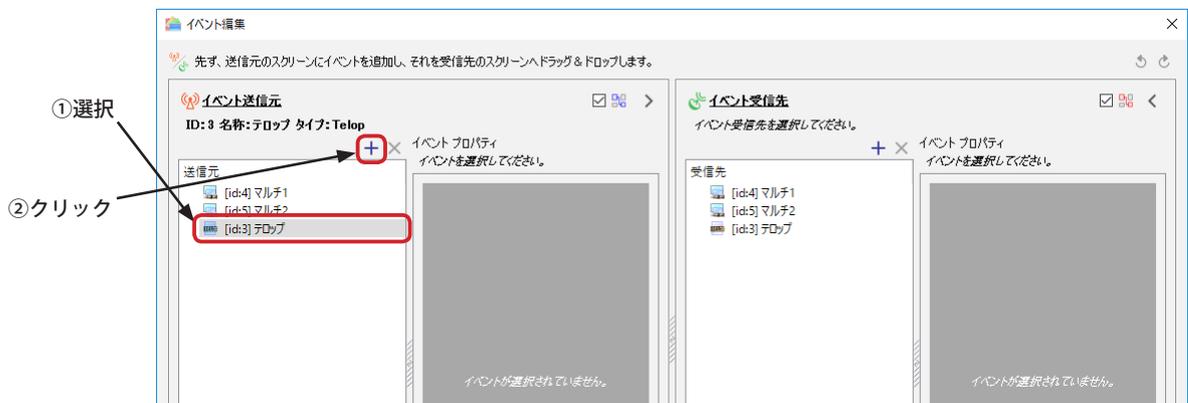
コンテンツの同期を設定する

ここでは、「マルチ1」、「マルチ2」、「テロップ」という3つのスクリーンを持つステージで、「テロップ」スクリーンの切り替えに「マルチ1」スクリーンが同期する手順を示します。

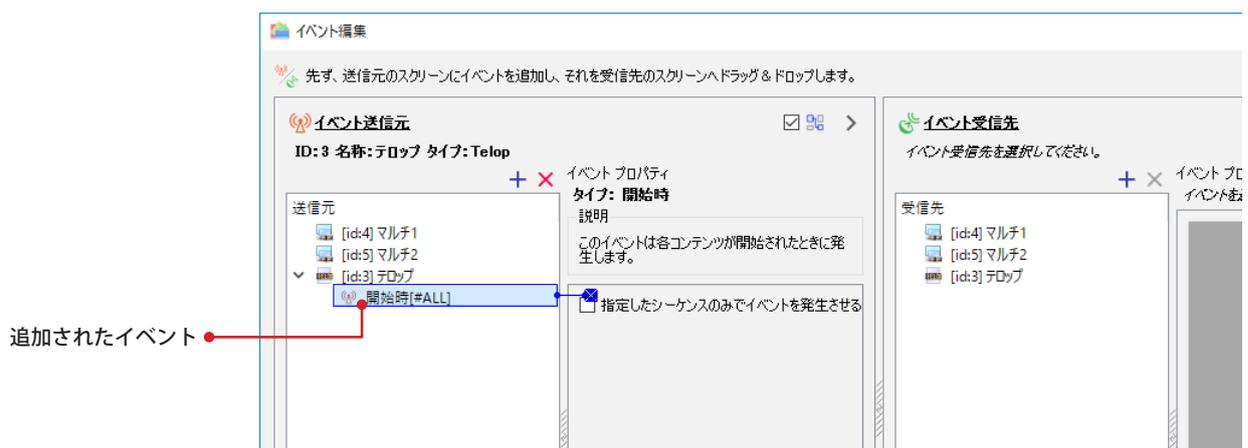
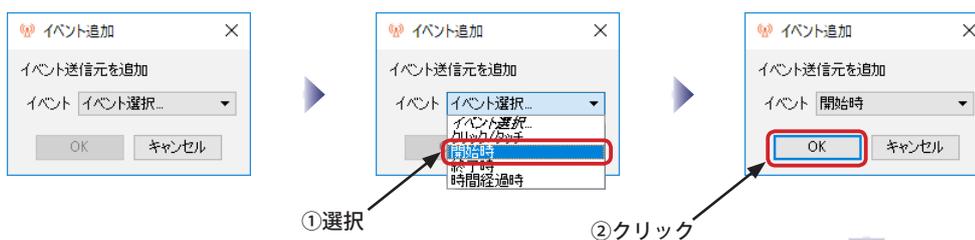
- (1) ステージの編集画面で、シーケンスの同期の基準となるスクリーン（ここでは「テロップ」スクリーン）をクリックして選択し、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「イベント送信設定」を選択します。



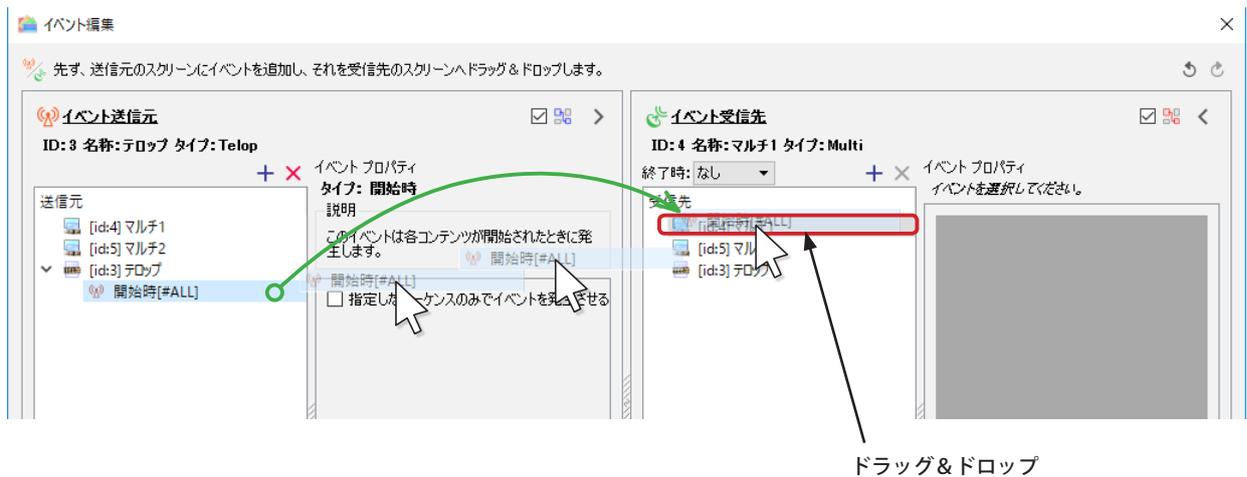
- (2) イベント編集画面が表示されます。（「テロップ」スクリーンを選択して開いたので、「テロップ」スクリーンが選択された状態で表示されます。）画面左側の送信元一覧で同期の基準となるスクリーン（ここでは「テロップ」スクリーン）が選択されていることを確認してください。選択されていない場合は、クリックして選択します。そして、「イベント送信を追加」ボタン（+）をクリックします。（コンテキストメニューの「イベント追加」でも可）



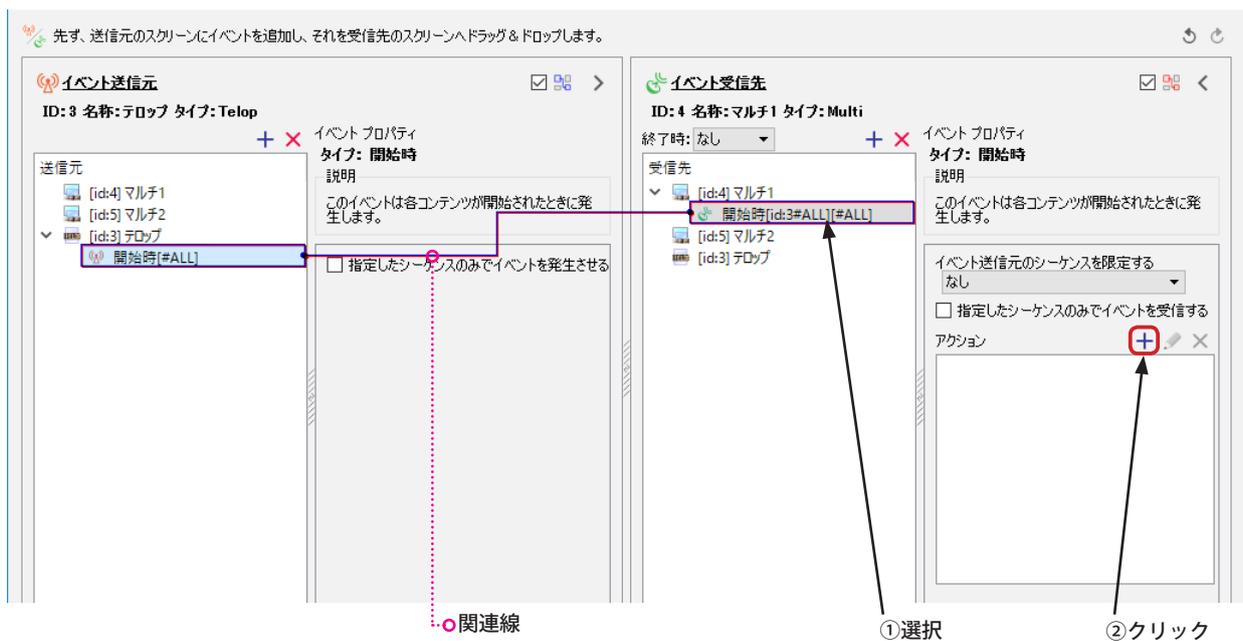
- (3) イベント追加ダイアログが表示されますので、ドロップダウンリストから、「開始時」（「終了時」でも可）を選択し、「OK」ボタンをクリックします。すると、スクリーン（ここでは「テロップスクリーン」）にイベントが追加されます。



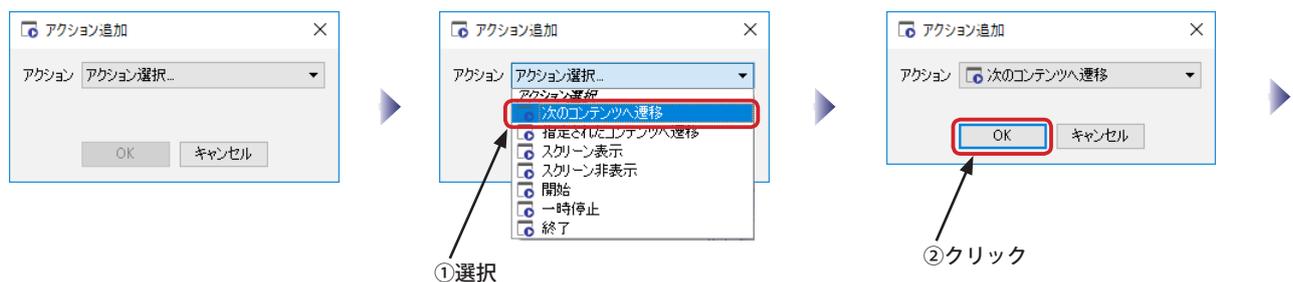
- (4) 送信元のスクリーンに追加されたイベントを受信先のスクリーンへ関連付けます。
 送信元のスクリーンに追加されたイベント（この場合は「開始時」イベント）でマウスボタンを押したまま、画面右側の受信先スクリーン（この場合は「マルチ1」スクリーン）の上まで動かし、ボタンを離します。（ドラッグ&ドロップ）



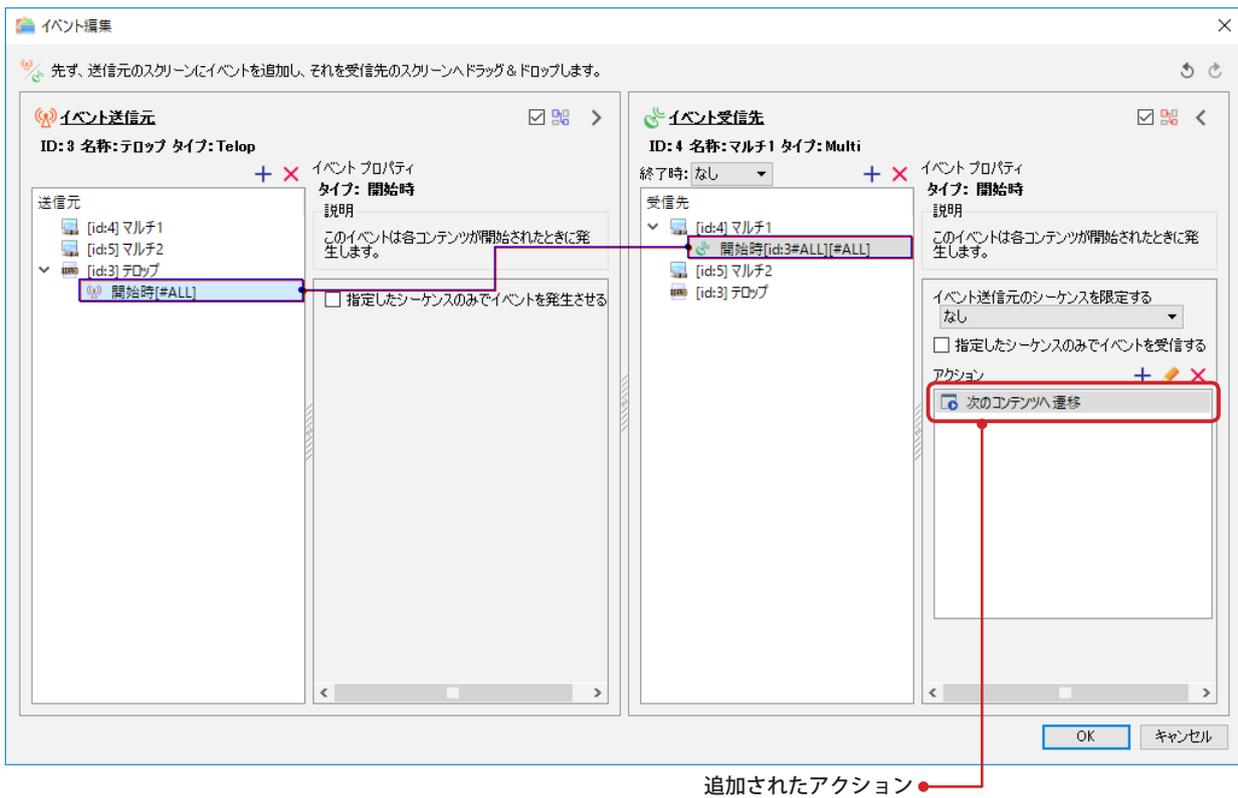
- (5) 受信先のスクリーン（この場合は「マルチ1」スクリーン）にイベントが追加されます。
 受信先に追加されたイベントにアクションを追加します。受信先のイベントを選択して、右下のアクション欄にある「アクションを追加」ボタン（+）をクリックします。



- (6) アクション追加のダイアログボックスが表示されます。ドロップダウンリストから「次のコンテンツへ遷移」を選択し、「OK」ボタンをクリックします。



(7) アクションの一覧に「次のコンテンツへ遷移」アクションが追加されます。「OK」ボタンをクリックしてイベント編集画面を閉じます。



※バージョン 2.0.1.0 以降では、「次のコンテンツへ遷移」の代わりに「送信元と同じシーケンス番号へ遷移」を選ぶこともできます。「送信元と同じシーケンス番号へ遷移」を使用すると、送信元と受信先のコンテンツ数が同じ場合、動作遅延などによる各スクリーンのずれを低減することができます。

(8) シーケンスに送受信イベント設定済のアイコンが表示されます。

※このアイコンは「開始時」「終了時」以外のイベントを設定した場合でも表示されます。



第 8 章 スケジュール

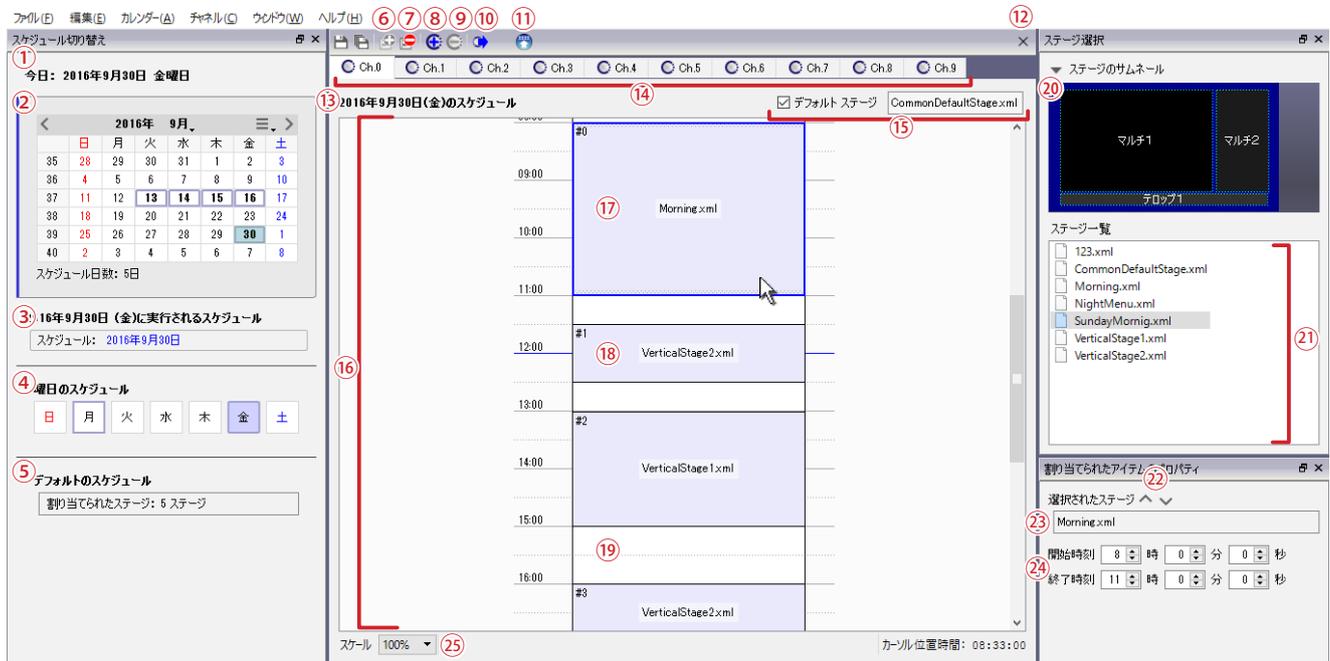
第8章 スケジュール

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 今日の日付：クリックすると、今日の日付のスケジュールを表示します。
- ② 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⑬の領域に表示します。太字と枠が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。
- ③ 実行されるスケジュール：カレンダーで選択された日付に実行されるスケジュール名を表示します。
- ④ 曜日の選択：曜日をクリックすると、その曜日のスケジュールを⑬の領域に表示します。枠が表示された曜日はスケジュールが設定された曜日を表します。
- ⑤ デフォルトのスケジュール選択：クリックすると、⑬の領域にデフォルトのスケジュールを表示します。
- ⑥ クリックすると、選択された曜日や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。)
- ⑦ クリックすると、選択された曜日や日付のスケジュールを削除します。
- ⑧ チャンネルを追加します。(MultiChannel Edition のみ)
- ⑨ チャンネルを削除します。Ch.0 は削除できません。(MultiChannel Edition のみ)
- ⑩ チャンネル情報(コンテンツを含む)をリムーバブルメディアへ書き出します。(MultiChannel Edition のみ)
- ⑪ アップロードを行いません。(オールインワン設定の場合はボタンが無効になります。)
- ⑫ スケジュールを閉じます。(スタートメニューに戻ります。)
- ⑬ 選択されているスケジュールの名称。(スケジュールがない場合は、斜体字で表示されます。)
- ⑭ チャンネル：タブで編集するチャンネルを切り替えます。(Standard Edition は Ch.0 のみ)
- ⑮ 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。
- ⑯ 1日のスケジュール表示(タイムテーブル)。ステージ一覧(⑳)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。
- ⑰ ステージが割り付けられ、選択されている時間帯。
- ⑱ ステージが割り付けられている時間帯。(非選択状態)
- ⑲ 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、ビューはデフォルトのステージを表示します。)
- ⑳ ステージサムネール：ステージ一覧で選択されたステージのサムネール(プレビュー)が表示されます。
- ㉑ ステージ一覧：作成済みのステージが一覧表示されます。ここから⑬の領域にドラッグ&ドロップします。
- ㉒ 時間帯の選択切り替えボタン。クリックすると、順に時間帯の選択を切り替えます。
- ㉓ 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。
- ㉔ 選択されている時間帯の開始時刻と終了時刻を設定できます。
- ㉕ タイムテーブルを拡大縮小します。(横幅は変化しません。)

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、2016年7月10日に表示を行いたい場合は2016年7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。

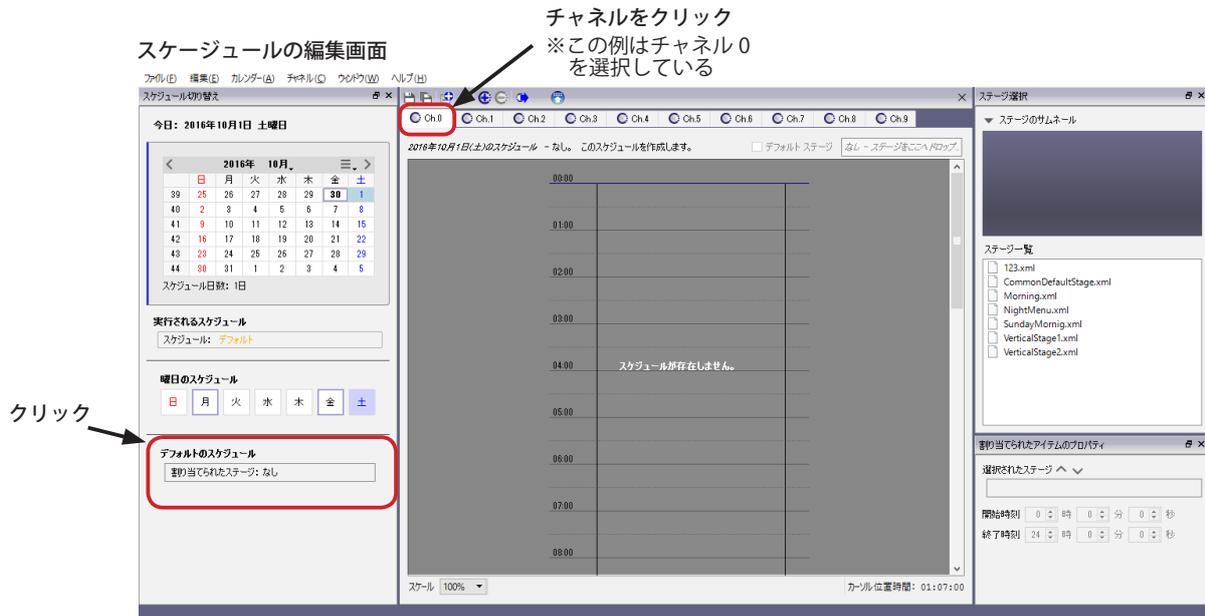
デフォルトのスケジュールはスケジュールが作成されていない日付に表示を行なうための1日分のスケジュールです。毎日同じスケジュールによる表示を行なう場合は、デフォルトのスケジュールを設定するだけでもかまいません。

【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「スケジュールを編集」をクリックしてください。



(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、デフォルトのスケジュールを設定するために、「デフォルトのスケジュール」領域をクリックしてください。

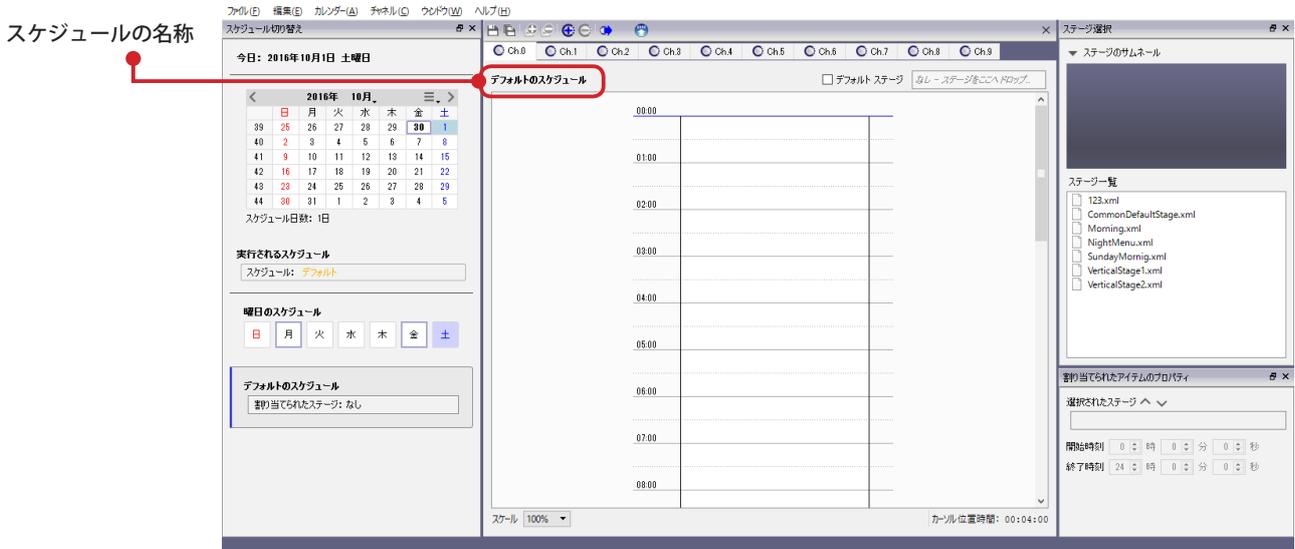


スケジュールの編集画面を開くと、前回使用した最後に選択したスケジュールの種類を表示するようになっています。スケジュールの編集画面を開いたときに、常にデフォルトのスケジュールを表示するようにするためには、スタートメニューから「設定」をクリックし表示される設定画面で、「スケジュールを開いたときに最初にデフォルトスケジュールを表示する」にチェックを入れてください。

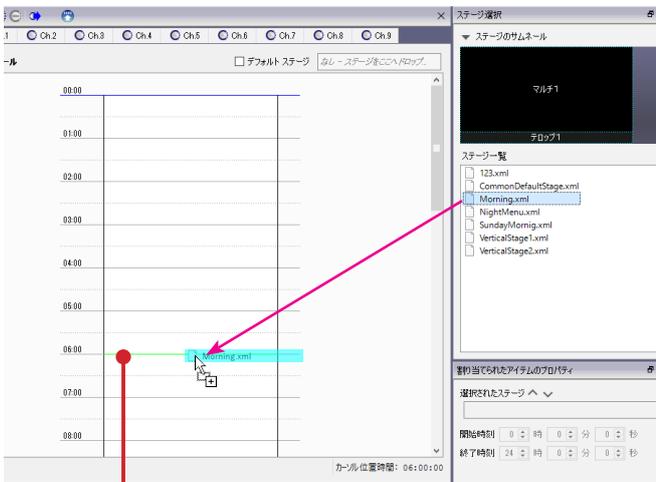


デフォルトのスケジュール

(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。

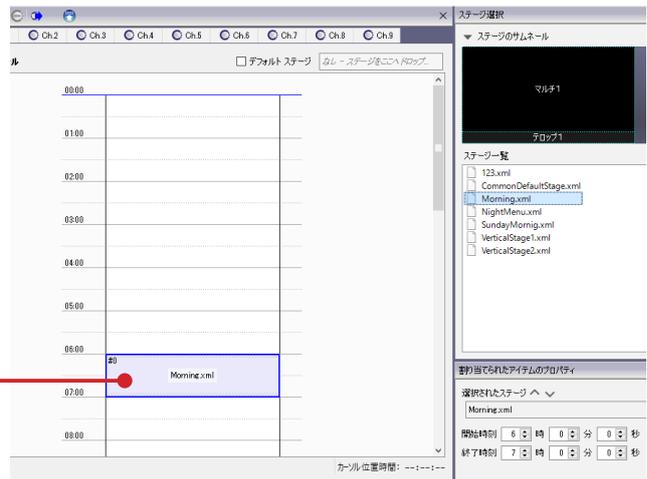


(4) ステージリストからステージをドラッグ&ドロップして時間帯を設定します。ドロップしたときのマウスポインタの位置の時刻（下図例では 6:00）から 60 分間の時間帯が設定されます。この例では、6 時 00 分から 7 時 00 分の時間に「Morning」というステージが表示されます。



ドラッグ中のマウスポインタの位置は「緑色の線」で示される

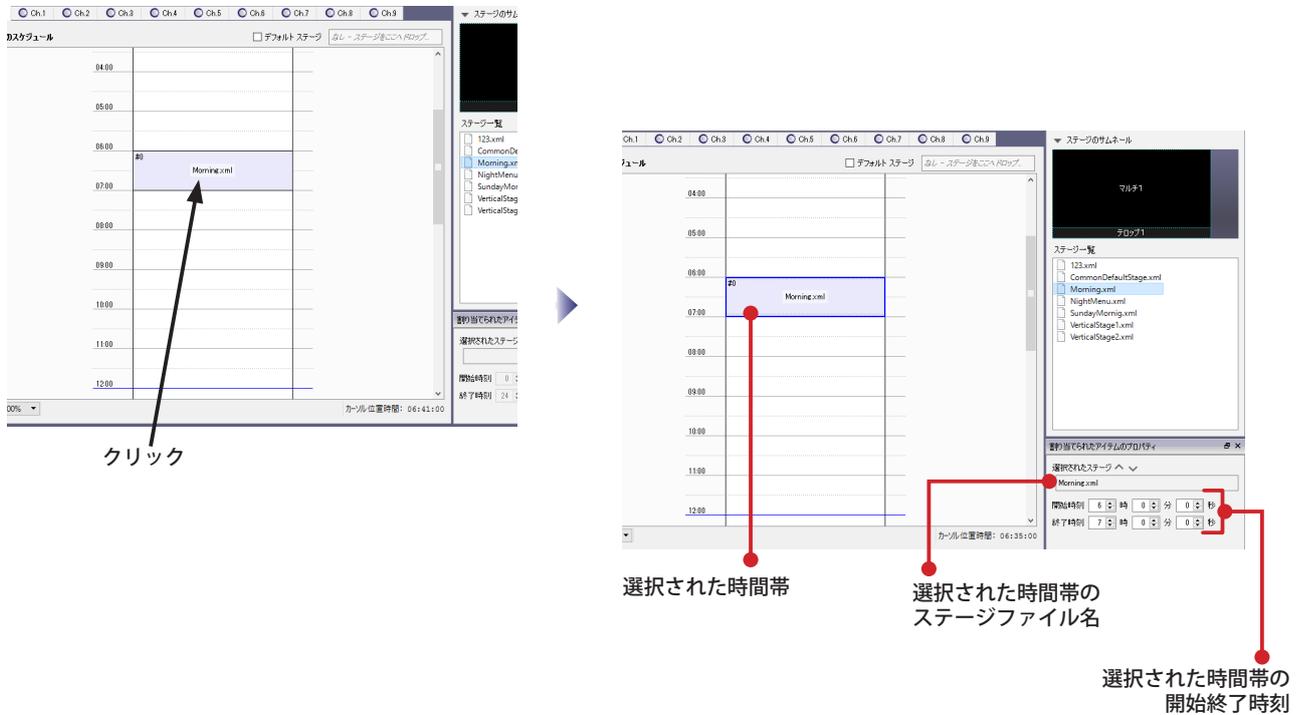
設定された時間帯



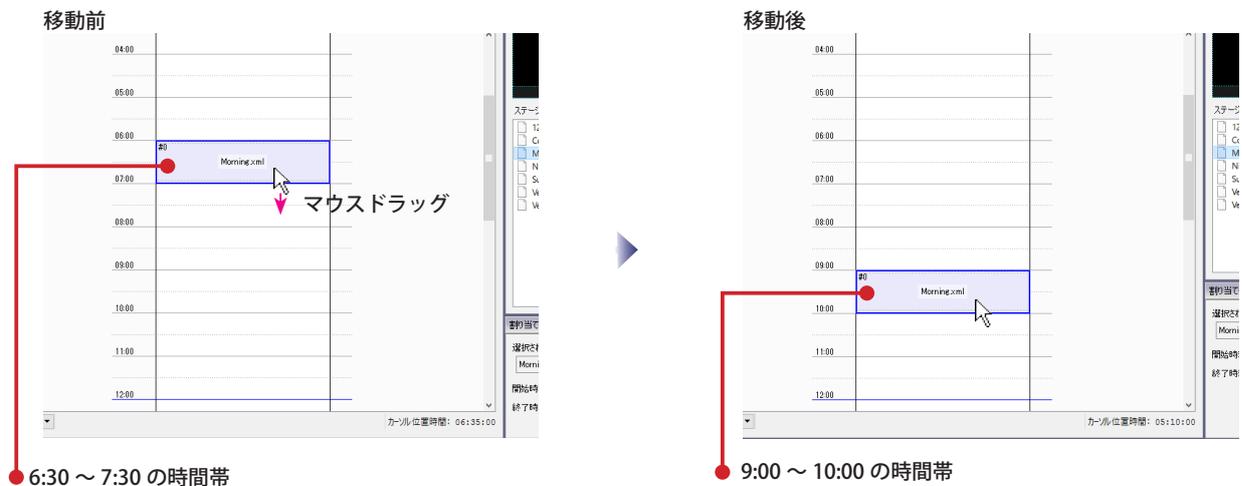
時間帯を変更する

- (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「青色線」で囲まれます。(Ver.1.9.5 以前は赤色線)
 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。

※ Ver.1.9.5 以前は時間の最小指定単位が「分」でした。Ver.1.9.6 以降は「秒」になっています。



- (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。

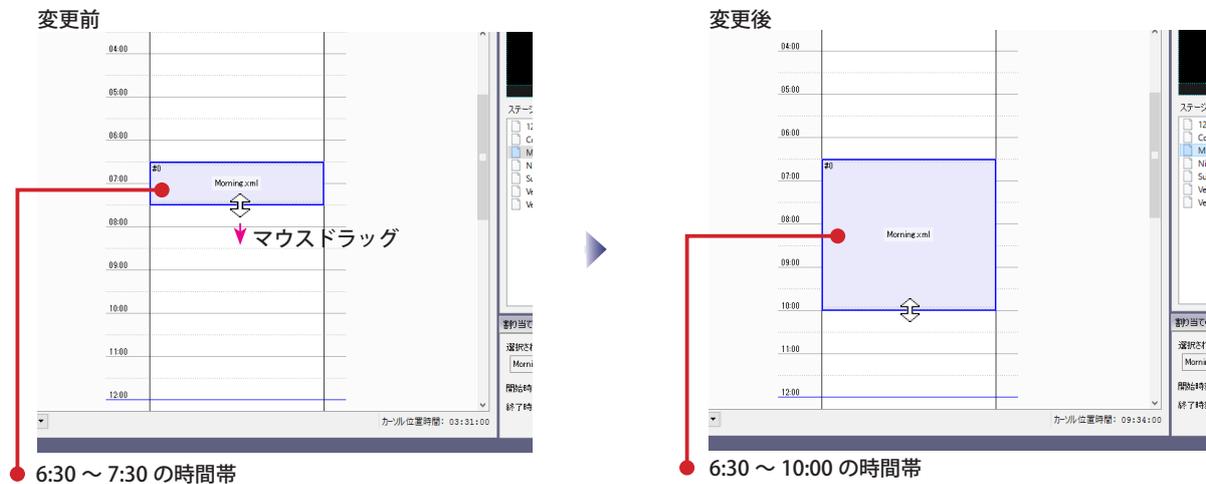


キーボードの矢印キーでも移動できます。

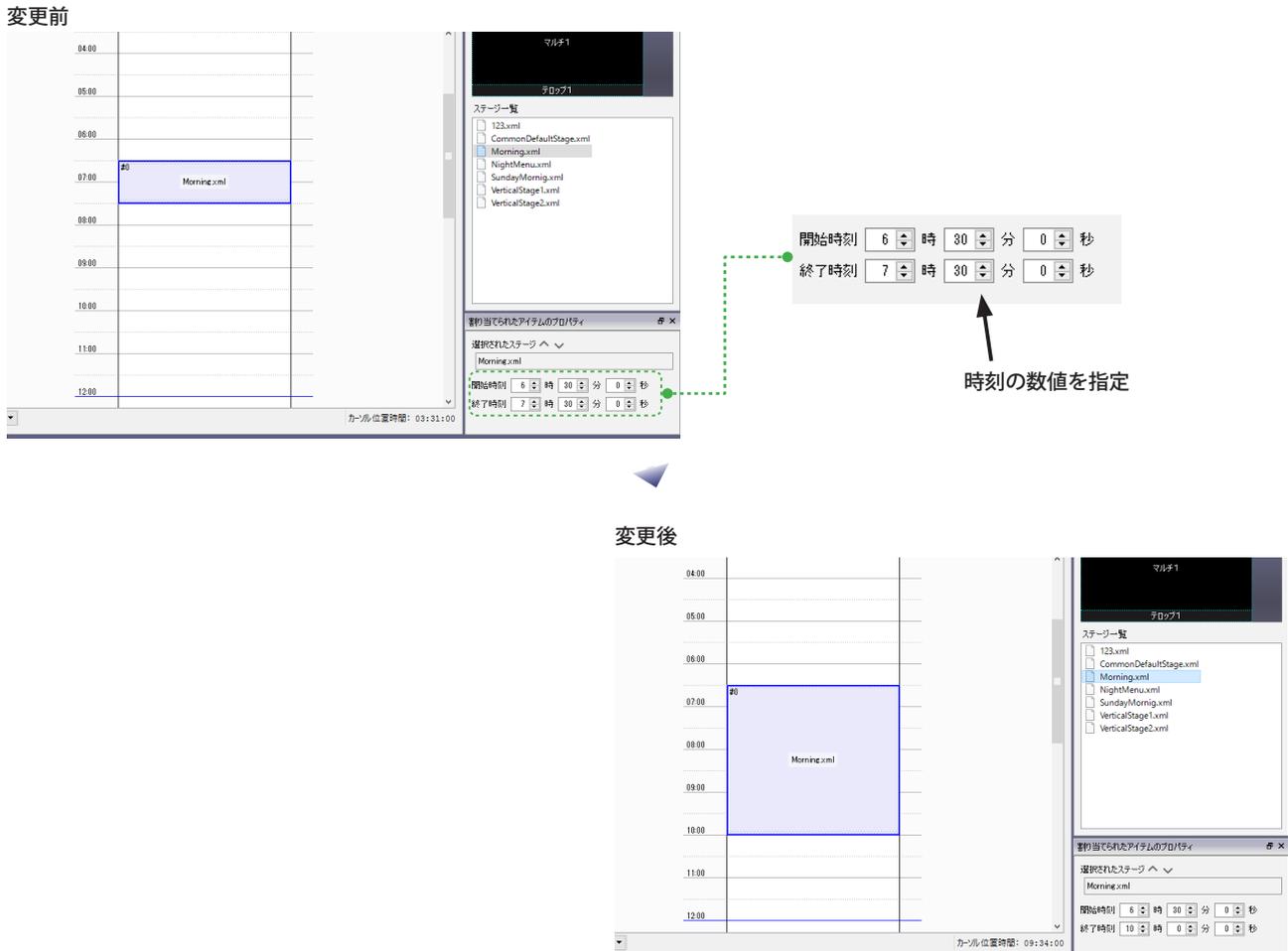
↑ ↓ キーで、スケジュールを移動

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青色の線の上（および線から内側へ 5 ピクセル以内）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。

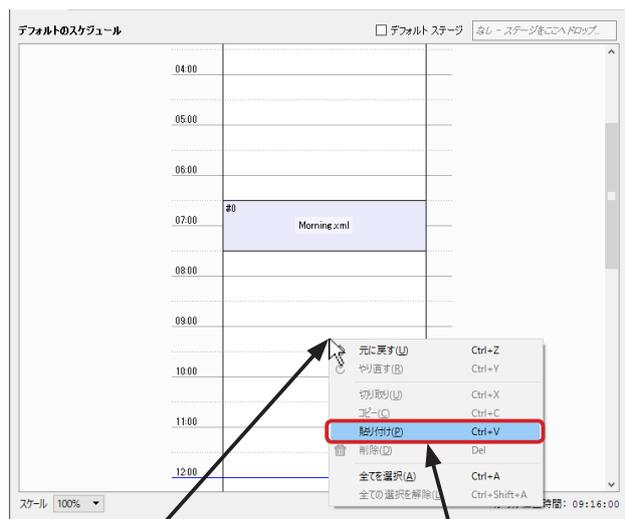


時間帯をコピー&貼り付ける

(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。



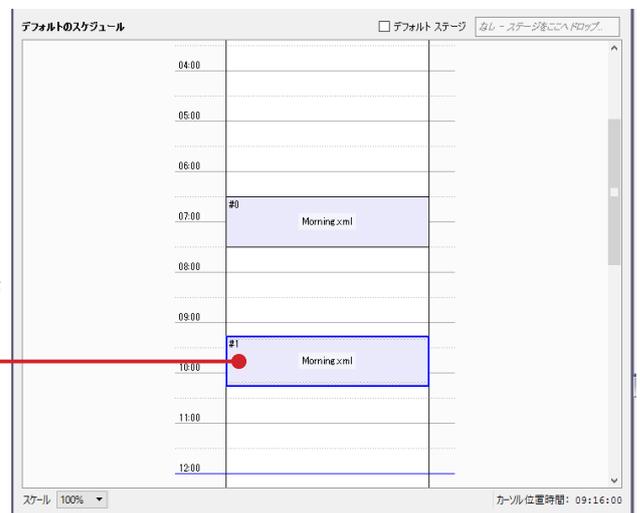
(2) 貼り付けたい時刻のところに左クリックします。(時間帯の選択が解除されます。) そのまま右クリックして表示されるコンテキストメニューの「貼り付け」を選びます。



①左クリック
②右クリック

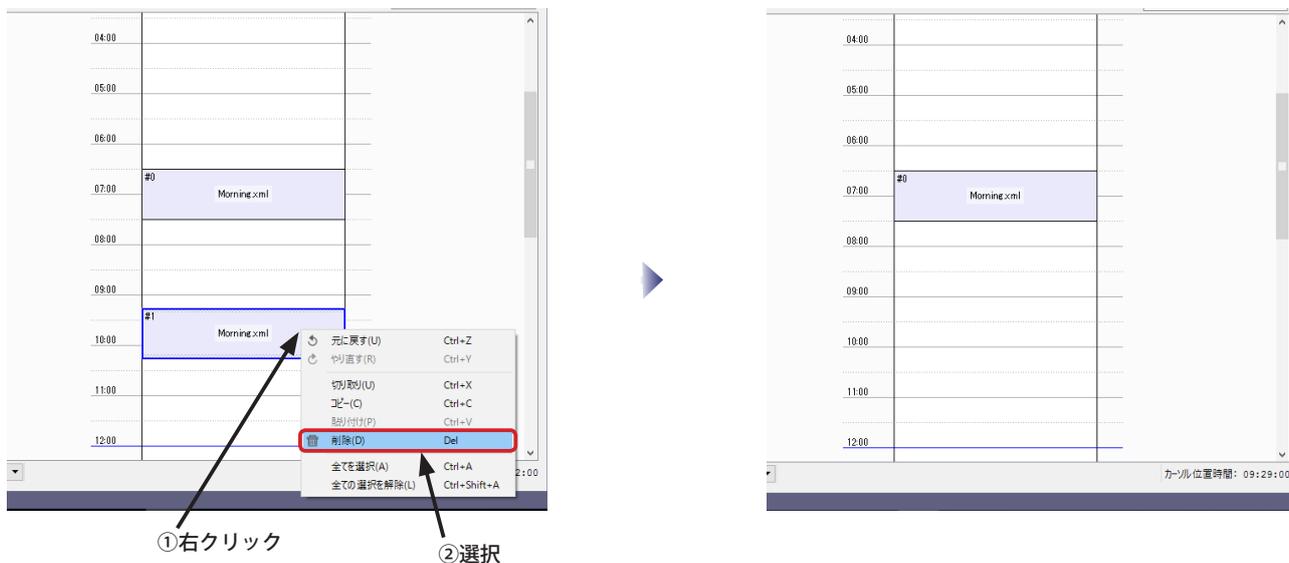
③選択

貼り付けられた時間帯



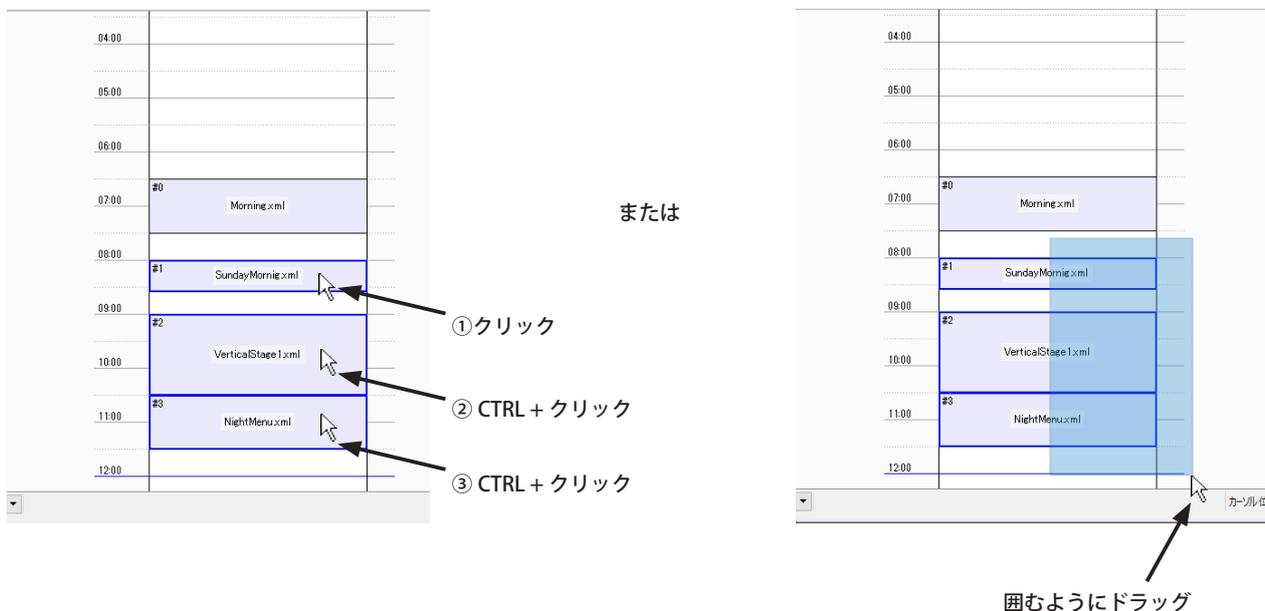
時間帯を削除する

(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)



複数時間帯を選択する

(1) キーボードの **Ctrl** 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。
マウスドラッグで範囲指定することにより複数の選択をすることもできます。



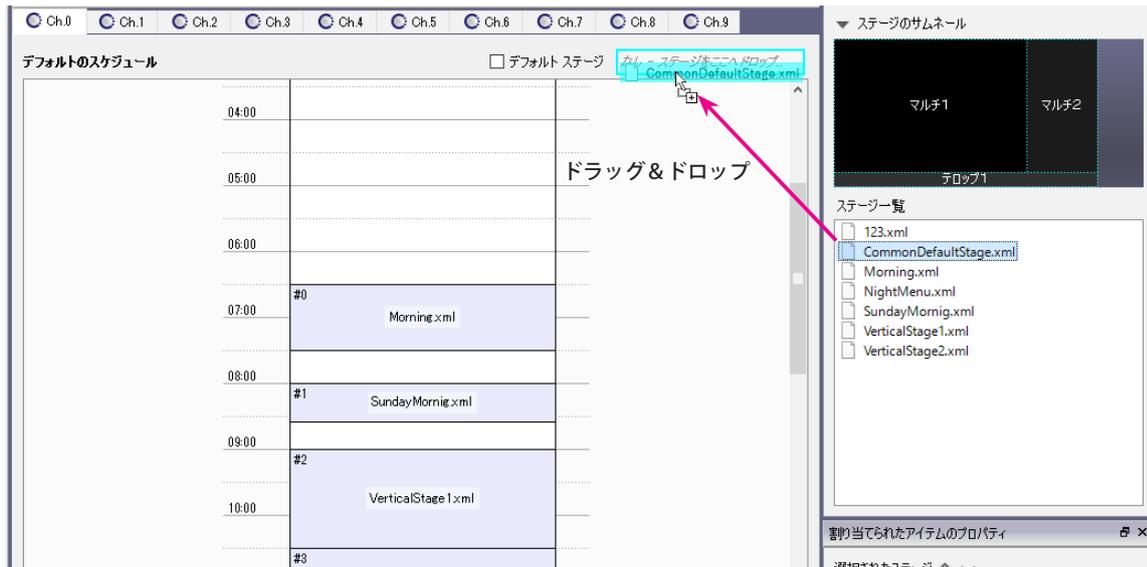
デフォルト ステージ

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。）

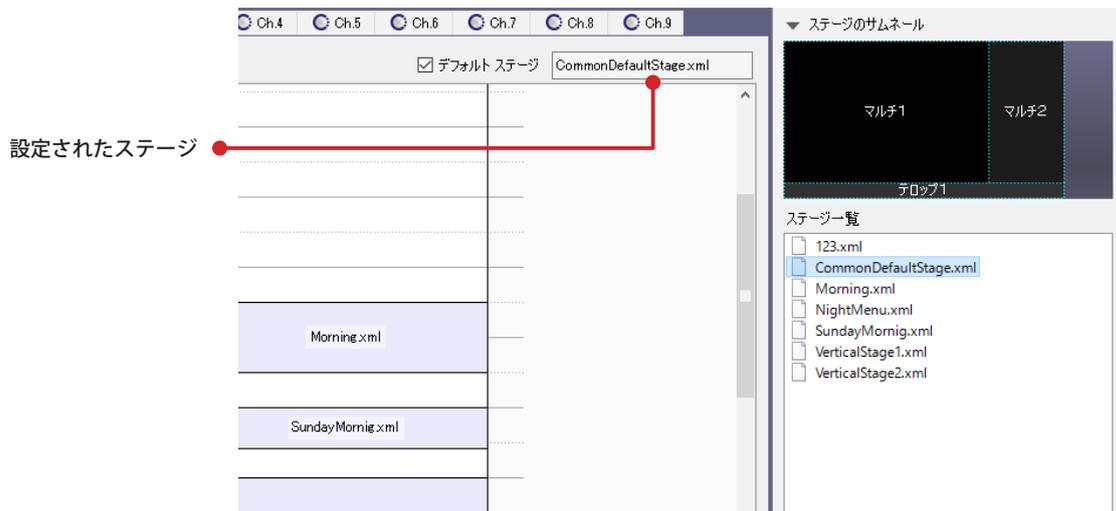
何も表示されない状態を避けるため、あるいは1日中同じステージを表示させたい場合には、デフォルト ステージを設定します。

【重要】「デフォルト 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。

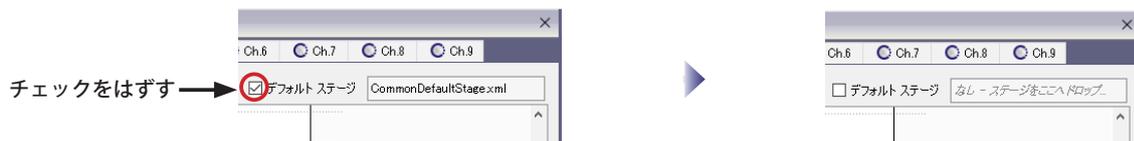
(1) ステージ一覧から「デフォルトのステージ」に設定したいステージを選択します。次にマウスの左ボタンを押したまま「デフォルト ステージ」右側のボックスへ移動し、ボタンを離します。（ドラッグ&ドロップ）



(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 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 ステージのチェックをはずします。



スケジュールの新規作成

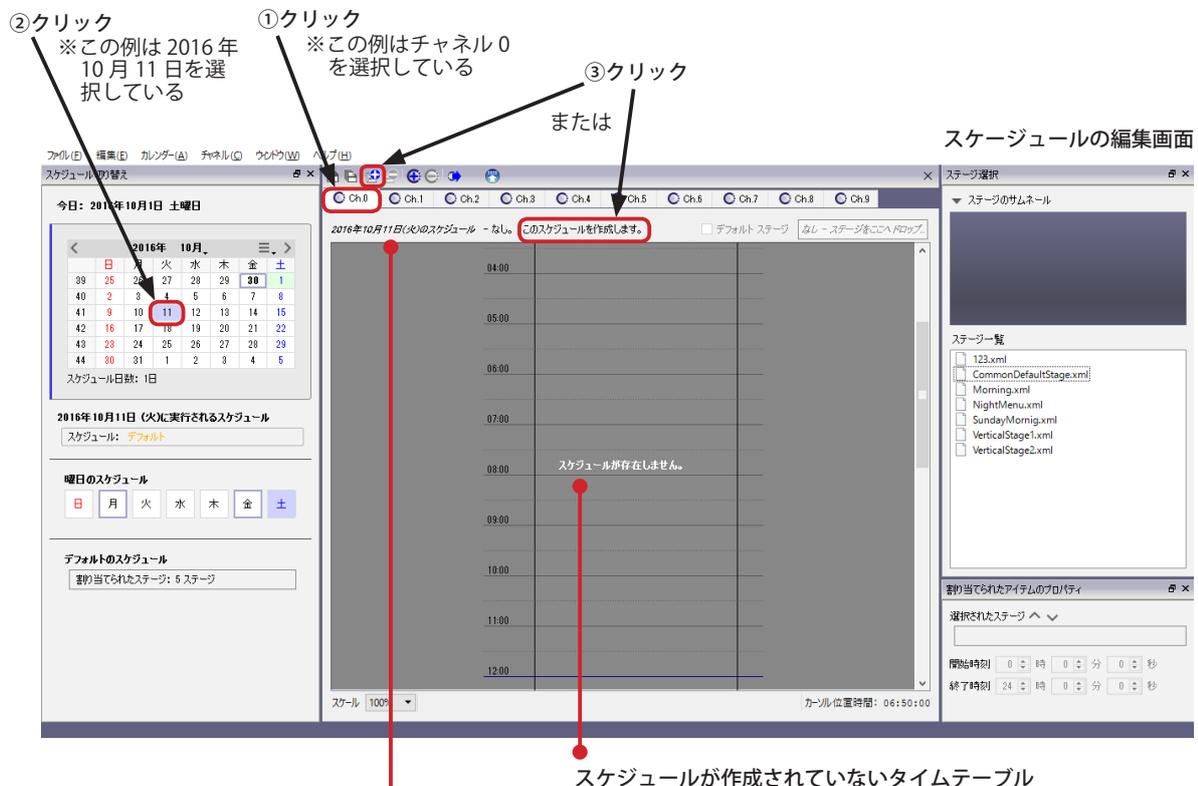
スケジュールは曜日または日付単位で作成します。例えば、2016年10月11日に表示を行わない場合は2016年10月11日のスケジュールを作成しなければなりません。スケジュールが作成されていない日付については、デフォルトのスケジュールが設定されていない場合は、何も表示されないことになります。(NextScreenのカバースクリーンが表示されます。) これを避けるために、最初にデフォルトのスケジュールを設定することをお奨めします。デフォルトのスケジュールについては、「第8章 スケジュール」の「デフォルトのスケジュール」を参照してください。

【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 (+) ボタン (または、「このスケジュールを作成します。」ボタン) をクリックするか、メニューから「チャンネル」 - 「新規スケジュール」を選択して、スケジュールを作成してください。

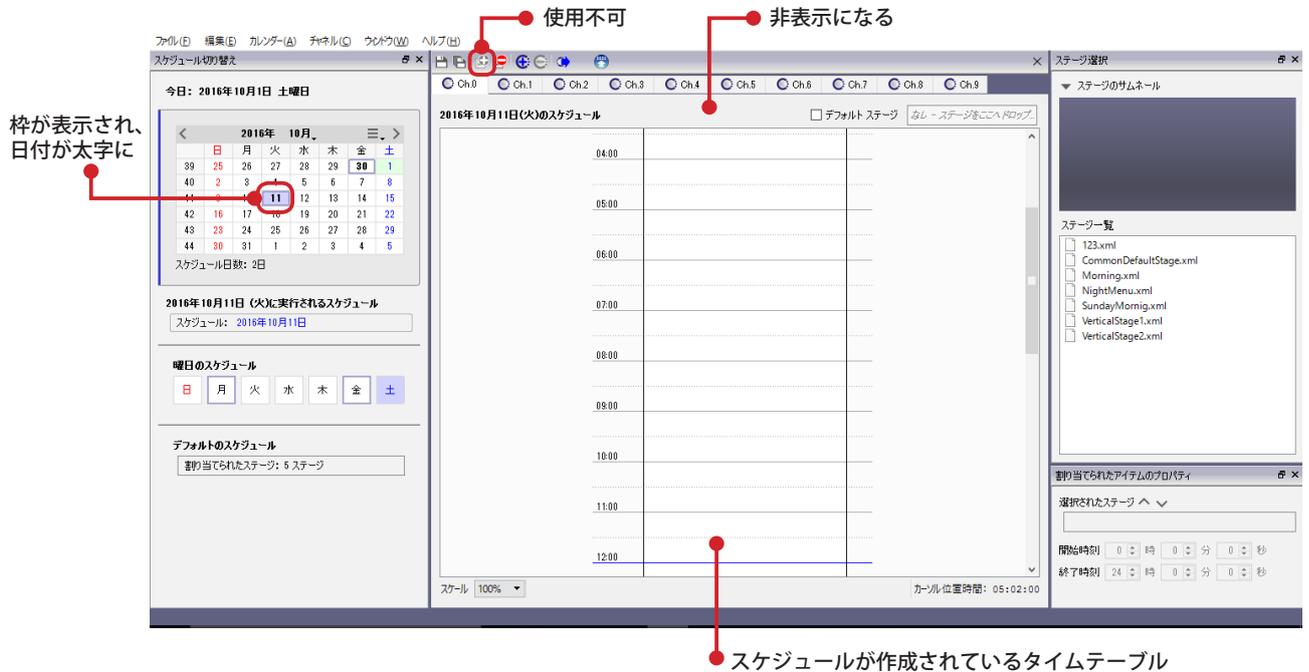


カレンダーで選択されている日付のタイトルスケジュールが作成されていない場合は、文字が斜体で表示され「- なし。」が付く

スケジュールの新規作成

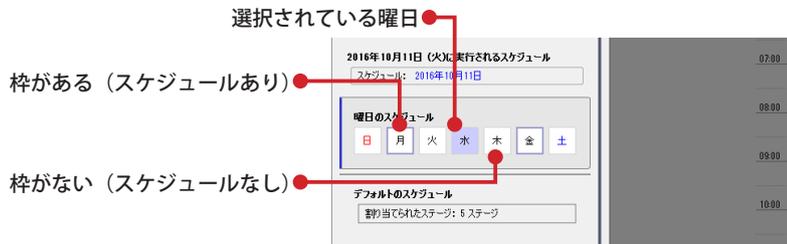
(3) スケジュールが作成されると、タイムテーブルの色が白色になります。「新規スケジュール」ボタンと「このスケジュールを作成します。」ボタンは使用できなくなります。また、カレンダーの日付は枠が表示され、文字が太字（ボールド）になります。ステージをドラッグ&ドロップしてスケジュールを設定してください。詳しくは、「デフォルトのスケジュール」以下を参照ください。

※スケジュールを作成した直後は、タイムテーブルには何も設定されていません。この状態のときビューはカバースクリーンを表示します。（ビューが起動するときの表示する画面）



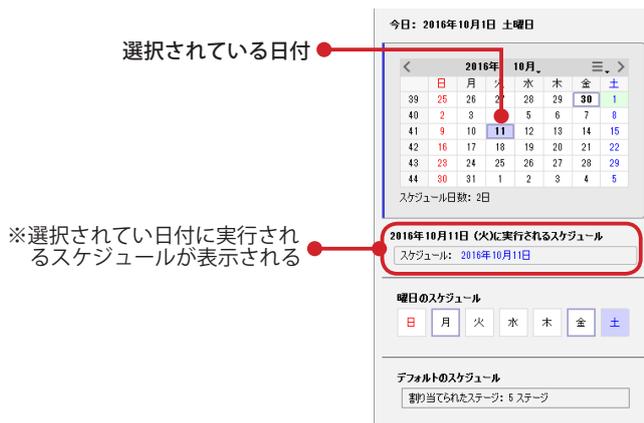
曜日の場合

曜日指定の場合も日付指定と同様にスケジュールを作成する必要があります。スケジュールを作成済の曜日は枠が表示されます。



スケジュールの優先順位

表示が実行されるスケジュールには優先順位があります。最も優先順位が上となるのが日付です。次に曜日、最後にデフォルトのスケジュールになります。



例 1 : 2016 年 9 月 30 日 (金) に実行

- ・【2016 年 9 月 30 日のスケジュール】 あり
- ・【金曜日のスケジュール】 あり

●表示されるスケジュール 【2013 年 9 月 30 日のスケジュール】

例 2 : 2016 年 10 月 10 日 (月) に実行

- ・【2016 年 10 月 10 日のスケジュール】 なし
- ・【月曜日のスケジュール】 あり

●表示されるスケジュール 【月曜日のスケジュール】

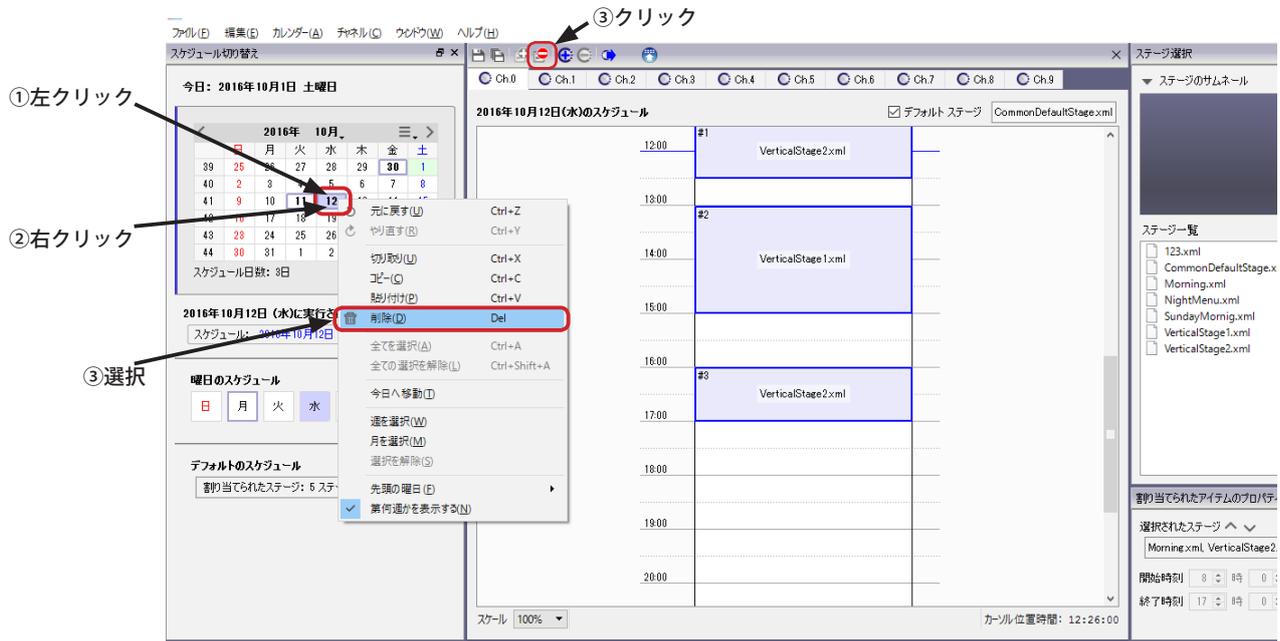
例 3 : 2016 年 10 月 12 日 (水) に実行

- ・【2016 年 10 月 12 日のスケジュール】 なし
- ・【水曜日のスケジュール】 なし

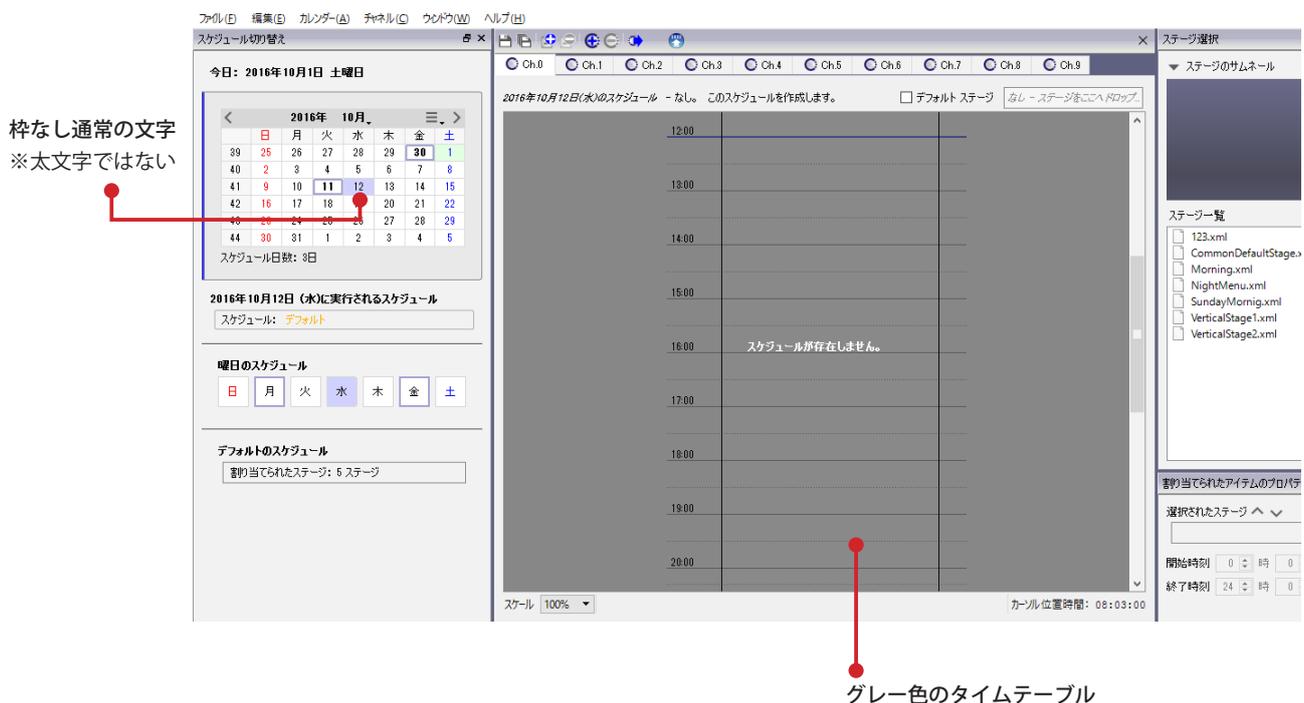
●表示されるスケジュール 【デフォルトのスケジュール】

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「削除」を選びます。
 (⊖) ボタンやメニューの「チャンネル」 - 「スケジュールの削除」でも削除できます。) 確認のダイアログボックスが表示されたら、「はい」をクリックします。



(2) スケジュールが削除され、日付の太い枠が消え、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「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「貼り付け」を選びます。



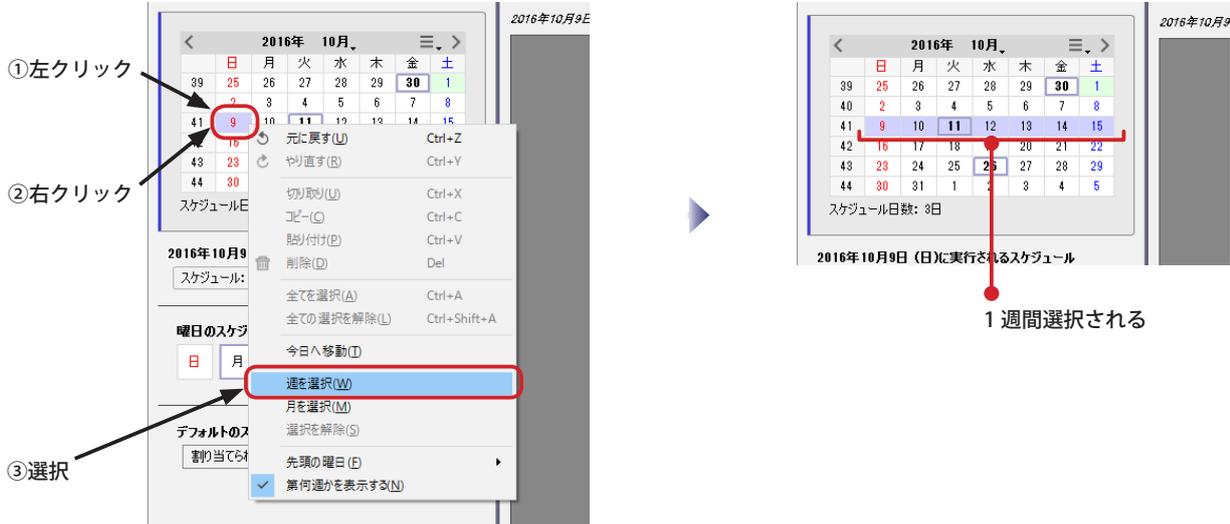
(3) コピー後は、コピー先の日付に枠が表示され、文字が太字になります。



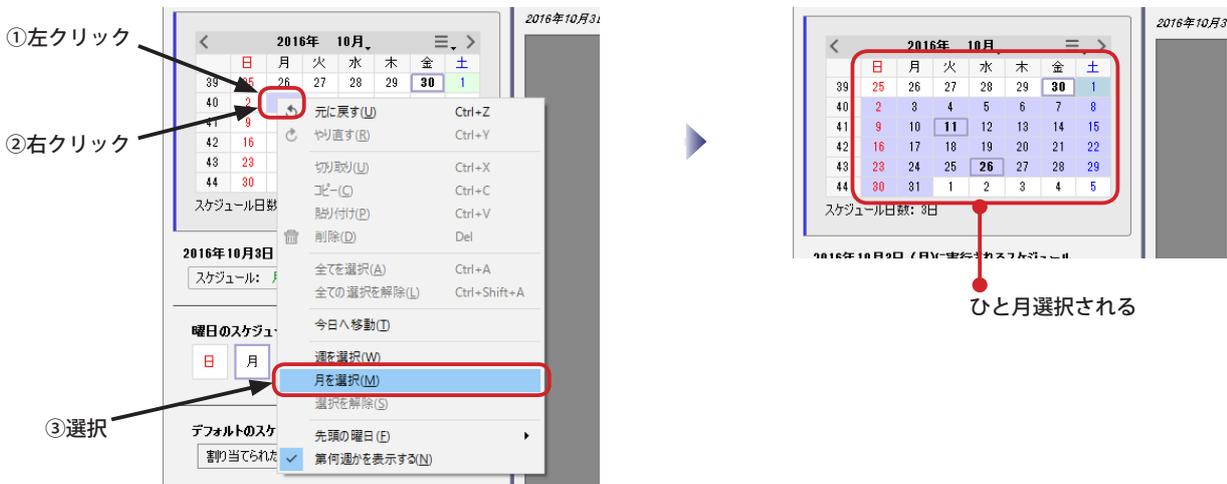
複数のスケジュールを選択

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。(その他、**Ctrl**キーを押しながらクリックすると、任意の日付を選択できます。)

(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「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「月を選択」を選ぶと、ひと月を選択することができます。



※ カレンダーで連続した日付を選択、コピーした場合、貼り付けのときは「なし」のスケジュールも対象となります。貼り付け先にスケジュールが存在しているときは、そのスケジュールは削除され、「なし」になります。連続した日付でない場合は、「なし」のスケジュールはコピー対象になりません。

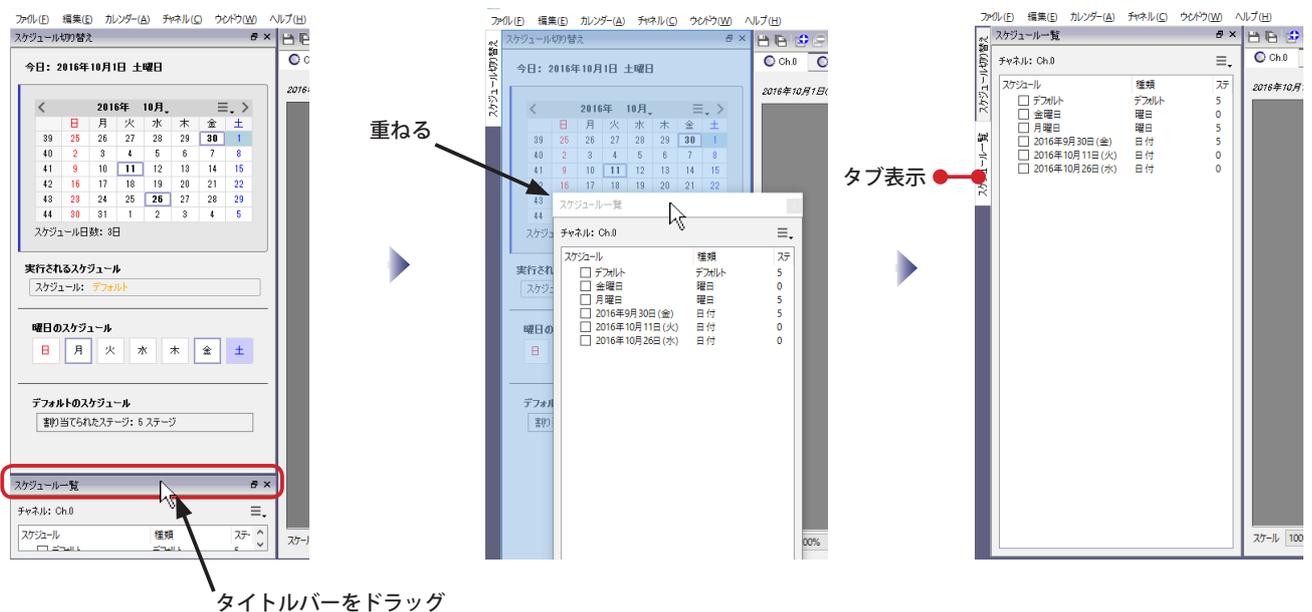
スケジュール一覧の使用

NextScreen Ver.1.9.6 以降では、チャンネルのスケジュールを一覧表示して管理することができます。一覧表を使用することにより、不要なスケジュールなどを見つけやすくなります。

(1)「スケジュール一覧」は初期状態では表示されていません。スケジュール編集画面のメニューから、「ウィンドウ」→「スケジュール一覧」を選択すると表示されます。



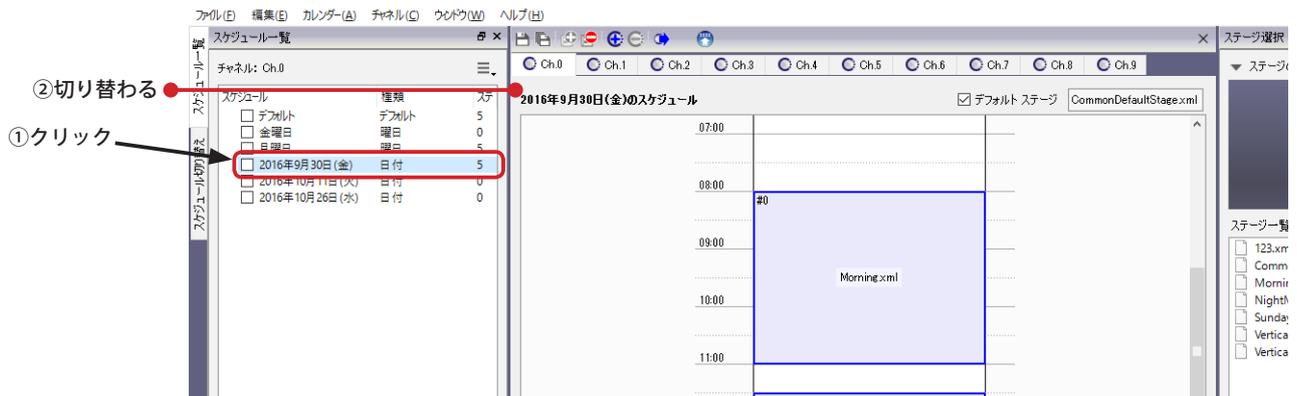
※「スケジュール一覧」が小さく表示されることがあります。その時はタイトルバーをドラッグして「スケジュール切り替え」などに重ねてドロップしてください。タブ表示になり、切り替えて使用することができるようになります。



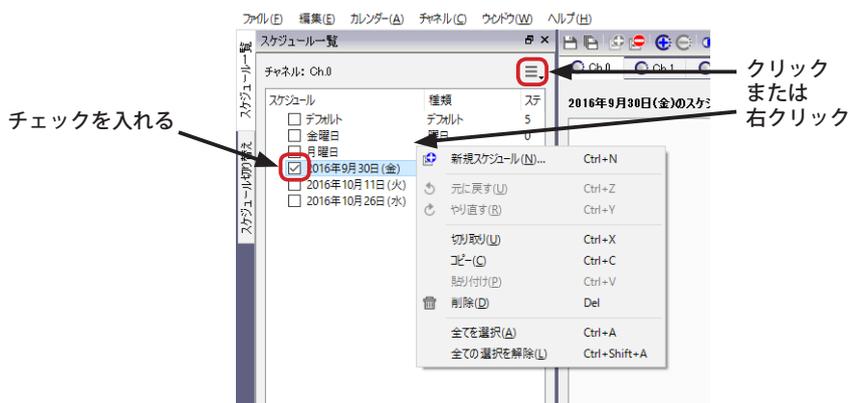
スケジュール一覧での操作

「スケジュール一覧」を使用しても、スケジュールの作成、削除、コピー、貼り付けなどの操作を行うことができます。

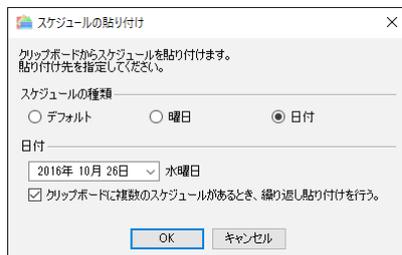
(1) クリックして選択すると、選択されたスケジュールに切り替えることができます。



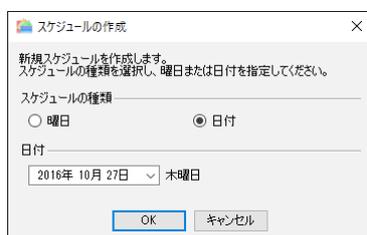
(2) 切り取り、コピー、削除を行うときは、チェックボックスにチェックを入れます。チェックを入れたスケジュールが操作対象となります。チェック後は、右クリックで表示されるコンテキストメニューまたは、() ボタンをクリックして表示されるメニューで操作します。



(3) コピー（または切り取った）スケジュールを張り付けるときは、貼り付け先を指定するダイアログボックスが表示されますので、「デフォルト」「曜日」「日付」のいずれかの種類を選択した後、曜日や日付を指定し、「OK」をクリックします。



(4) メニューから「新規スケジュール」を選んだときは、「曜日」または「日付」を指定するダイアログボックスが表示されますので、指定後、「OK」をクリックします。



第9章 アップロード

第9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。

【重要】NextScreenのアップロード機能は、エディタからビューワへコンテンツを送ります。同時接続数はオプション設定により変更することができます。同時接続数を多く設定しているとネットワーク負荷が高くなりますので、ご利用の環境に合わせて調整してください。また、ビューワの数が多い場合にはアップロードに非常に長い時間がかかることがあります。（コンテンツの容量やネットワーク回線の速度に依存します。）同時接続数は5以下、1回にアップロードするビューワの総数を20台未満にすることを推奨します。

チャンネルまたはグループに対してビューワを割り当てる画面

チャンネル表示とグループ表示の切り替え

チャンネルの選択
この画面では Ch.0

このチャンネルに割り当てられたビューワ

チャンネルの選択
この画面では未割り当て

どのチャンネルにも割り当てられていないビューワ

※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。「データ転送後すぐに更新する」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またはグループと、ビューワを選択することができます。

アップロード

NextScreenのデータをビューワへ転送することができます
(チャンネルは、スケジュール、ステージ、コンテンツのことです)

データ転送には時間がかかることがあります。中断した場合、システムに問題が生じる可能性がありますのでご注意ください。
転送されたファイルは、次にビューワが起動するときに適用されます。
※アップロード「データ転送後すぐに更新する」を有効にした場合はすぐに適用されます。
※データを更新中のビューワはカバースクリーンが表示されます。

転送先のビューワを選択(チェック)後「開始」ボタンをクリックしてください。

オプション

データ転送後すぐに更新する
 ファイルの更新時間をチェックしない
 ファイルリストを作成しない

最大同時接続数: 5
 エラー発生時再試行する
 無限
最大回数: 10
 ビューワが応答しない場合、強制的にアップロードする

これらのオプションは選択された転送先すべてに適用されます。

表示切り替え

チャンネル グループ

アップロード後すぐに更新するかどうか

ファイルの更新時間をチェックするかどうか

アップロード対象のチャンネルとビューワを選択する (チェックを入れる)

名前	状態	進捗	グループ	アドレス	共有アルゴ
Ch.0
アップロード先0	グループ1	Viewer00	Upload
アップロード先1	Viewer01	Upload
Ch.1
アップロード先2	グループ1	Viewer02	Upload
アップロード先3	Viewer03	Upload
アップロード先4	Viewer04	Upload
Ch.2
Ch.3
アップロード先5	グループ1	Viewer05	Upload
Ch.4
Ch.5
Ch.6
Ch.7
Ch.8
Ch.9

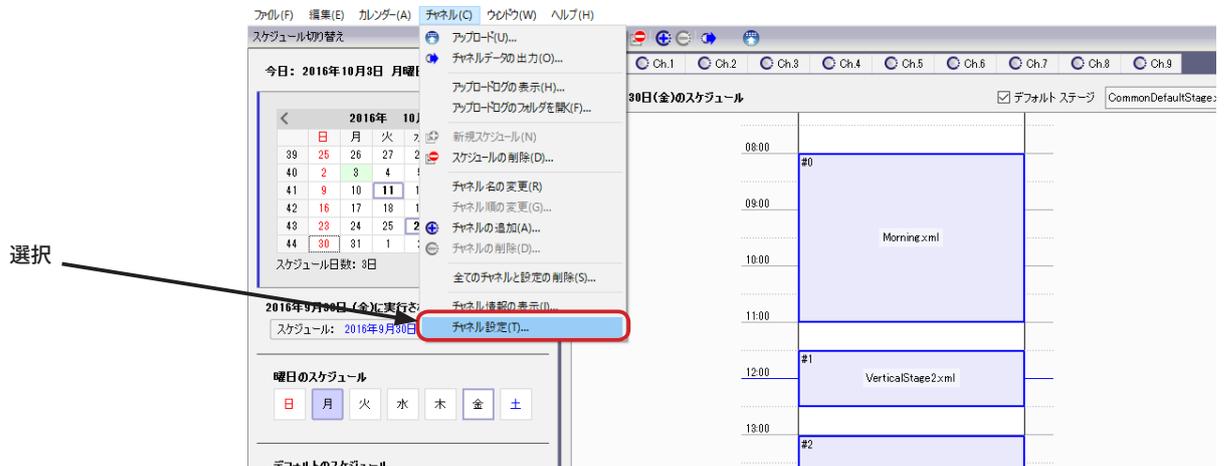
ログを参照

開始 キャンセル

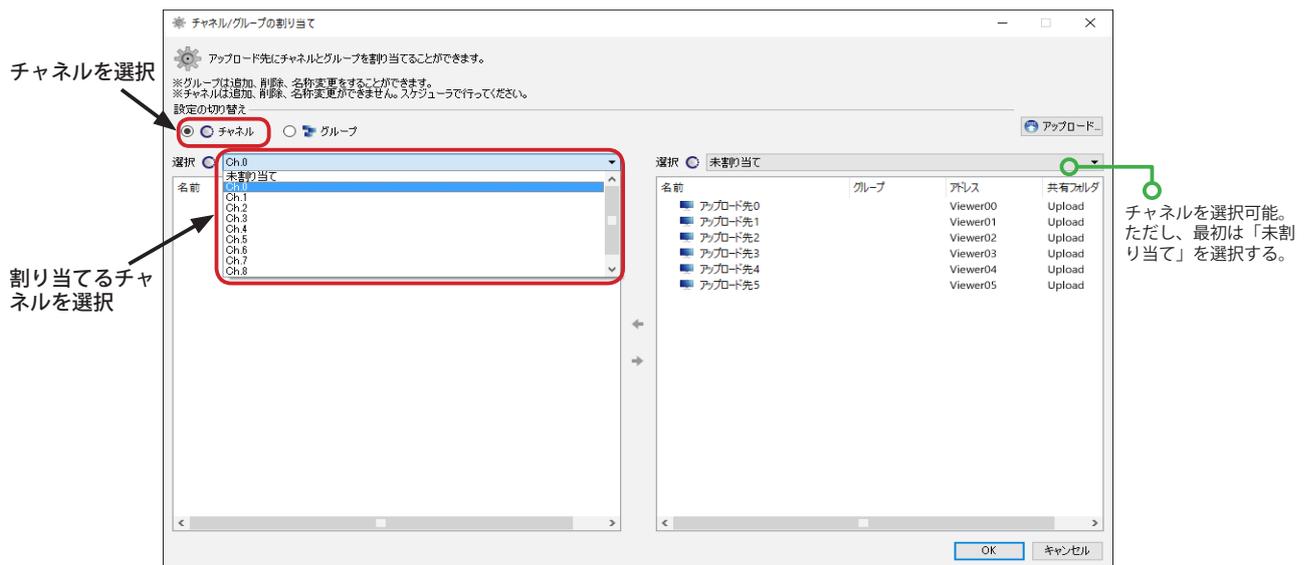
チャンネルの設定

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) スケジュールの編集画面のメニューから「チャンネル」－「チャンネル設定」を選びます。

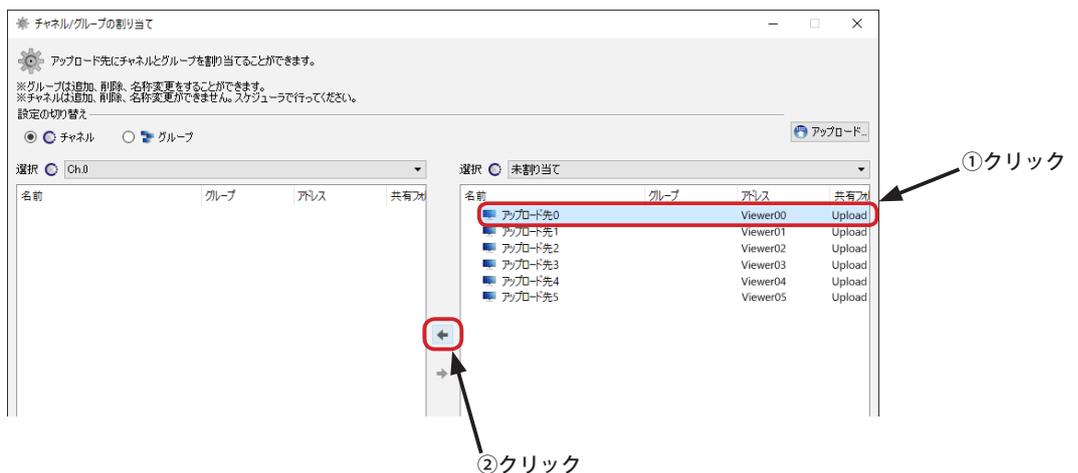


(2) 「チャンネル/グループの割り当て」が表示されます。「選択」ドロップダウンリストで割り当てたいチャンネルを選びます。



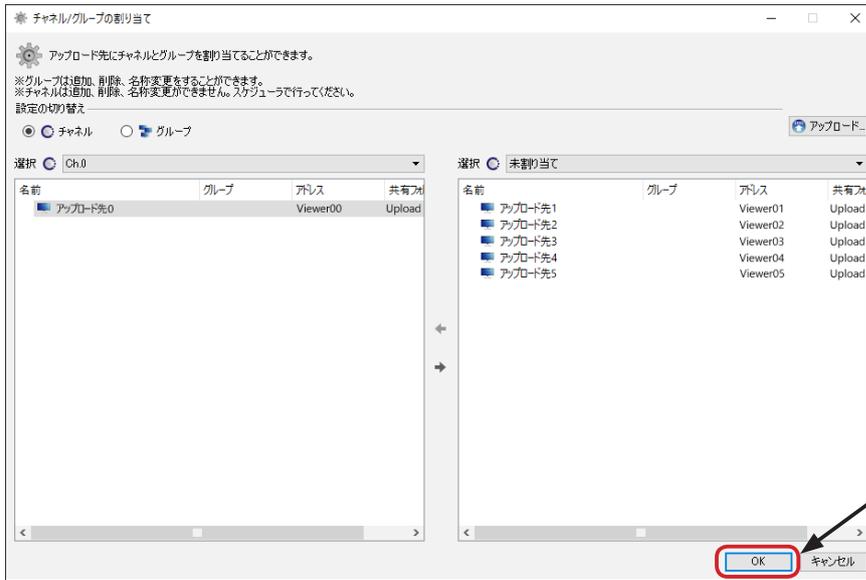
※ビューワ(アップロード先)の名称やアドレスは「設定」の「アップロード設定」で行ないます。詳しくは、「第2章 初期設定」－「アップロード先の登録 (エディタ)」を参照してください。

(3) 右側の一覧「未割り当て」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、「←」ボタンをクリックします。



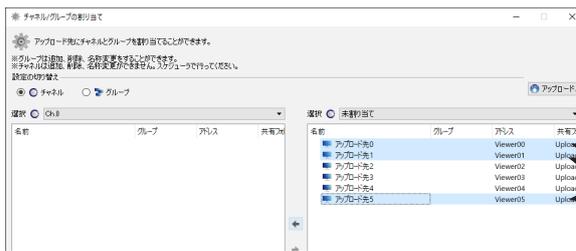
チャンネルの設定

- (4) 左側の一覧（この例では Ch.0）にビューワ（アップロード先）が表示され、割り当てられます。
チャン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、複数のビューワを選択できます。



「ctrl」キーをおしたまま、クリック

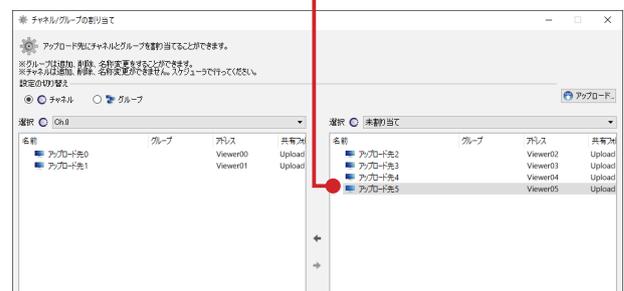
- (5) 対象のチャンネルからビューワの割り当てを解除したいときは、対象のチャンネル（この場合は Ch.0）を選択し、他方で「未割り当て」を選択します。解除したいビューワをクリックして選択し、「→」ボタンをクリックしてください。

①対象のチャンネルを選択

②「未割り当て」を選択



解除したビューワが表示される



※チャンネル設定を表示するときエラーが出るまたはチャンネル選択にチャンネルが表示されないときは、チャンネルファイル（スケジュールファイル）が破損している可能性があります。その場合は、「チャンネル」メニューから「全てのチャンネルと設定の削除」を選んで、すべてのチャンネルファイルを削除してください。（チャンネル情報とスケジュール情報はすべて削除されます。）

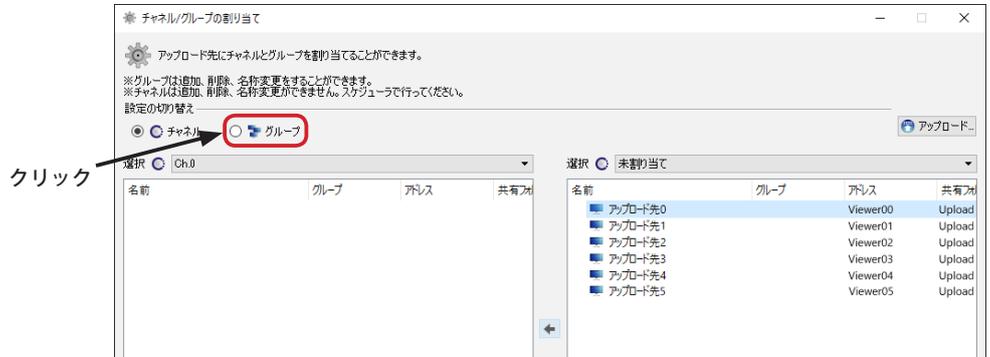
選択



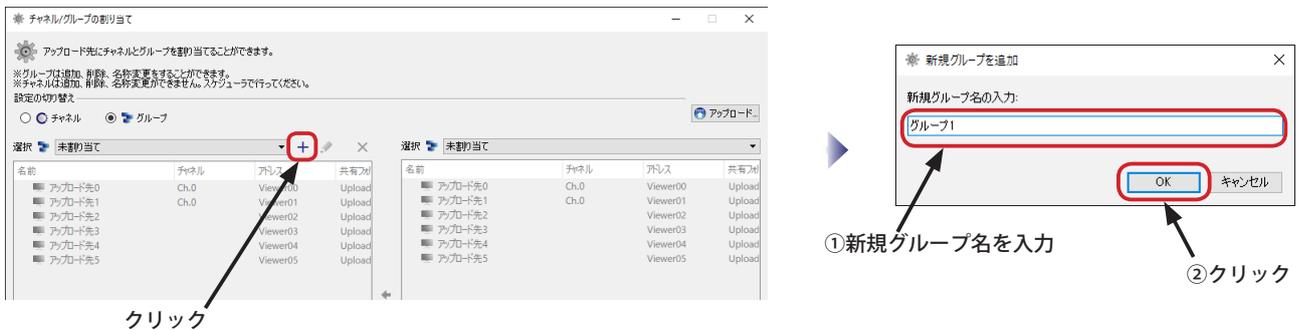
グループの設定

Ver.1.9.5.0 以降の NextScreen では、アップロードグループを設定し、ビューワ（アップロード先）を割り当てることができます。

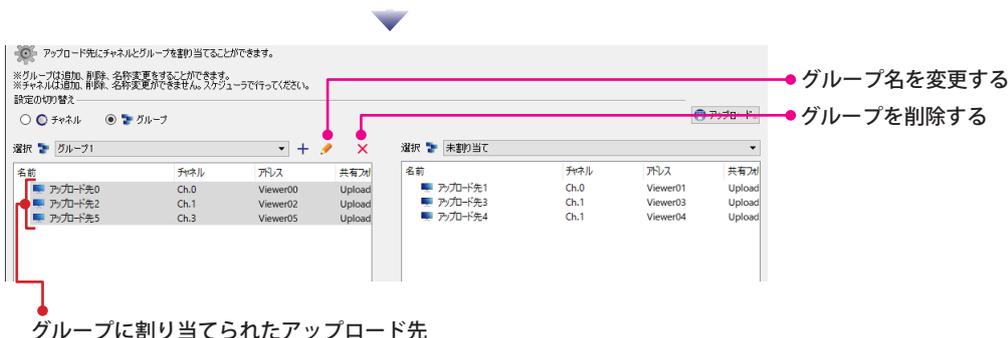
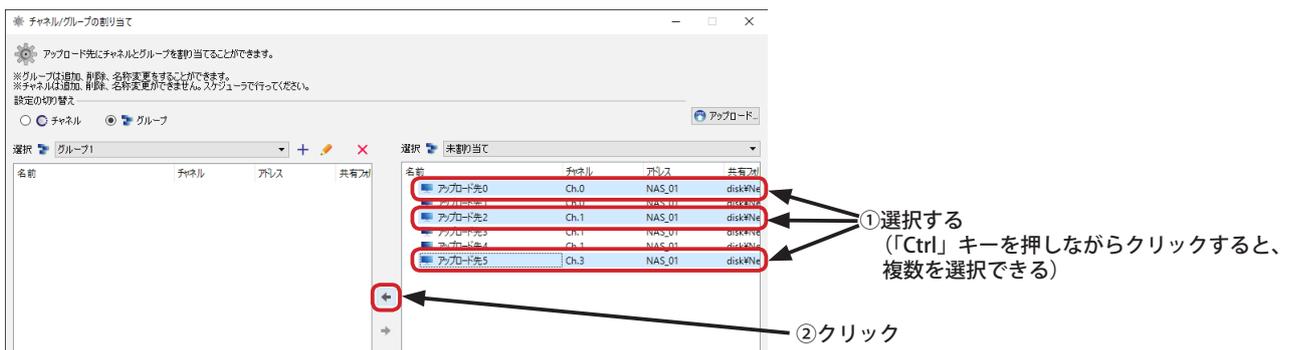
- (1) スケジュールの設定画面のメニューから「チャンネル」－「チャンネルの設定」を選び、「チャンネル/グループの割り当て」画面を表示させ、「表示の切り替え」で「グループ」を選びます。



- (2) グループ表示に切り替わります。まだグループが存在しない場合、左右の一覧は「未割り当て」になり、ビューワの割り当て操作はできません。「+」ボタンをクリックして新しいグループを追加してください。



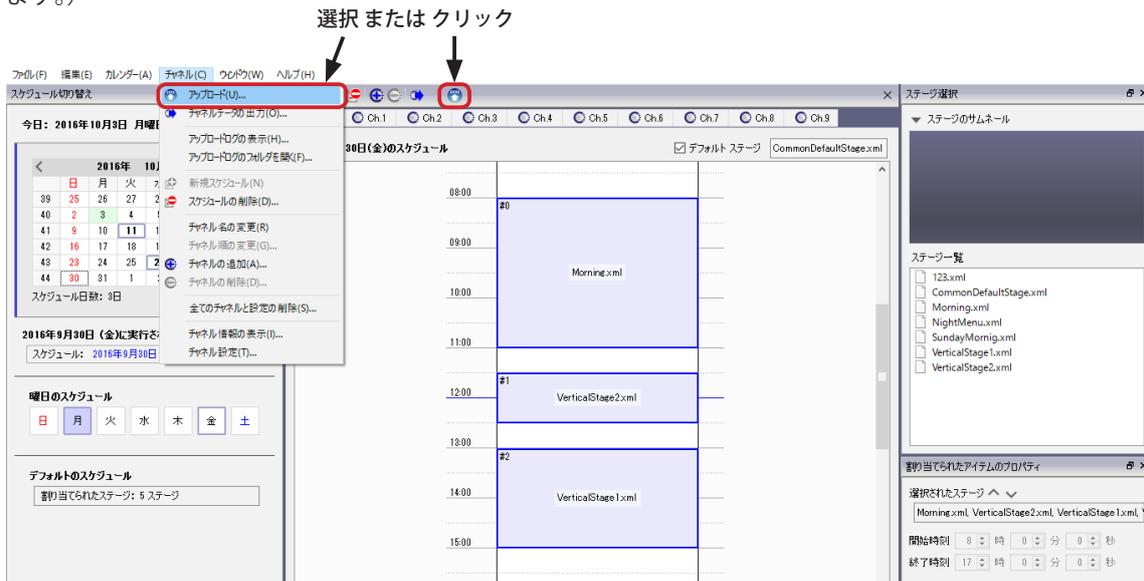
- (3) 左側の一覧が追加されたグループに切り替わります。（新規でない場合は、設定したいグループをドロップダウンリストから選択します。）右側の一覧からグループに追加したいアップロード先を選択し、「←」ボタンをクリックすると、割り当てることができます。



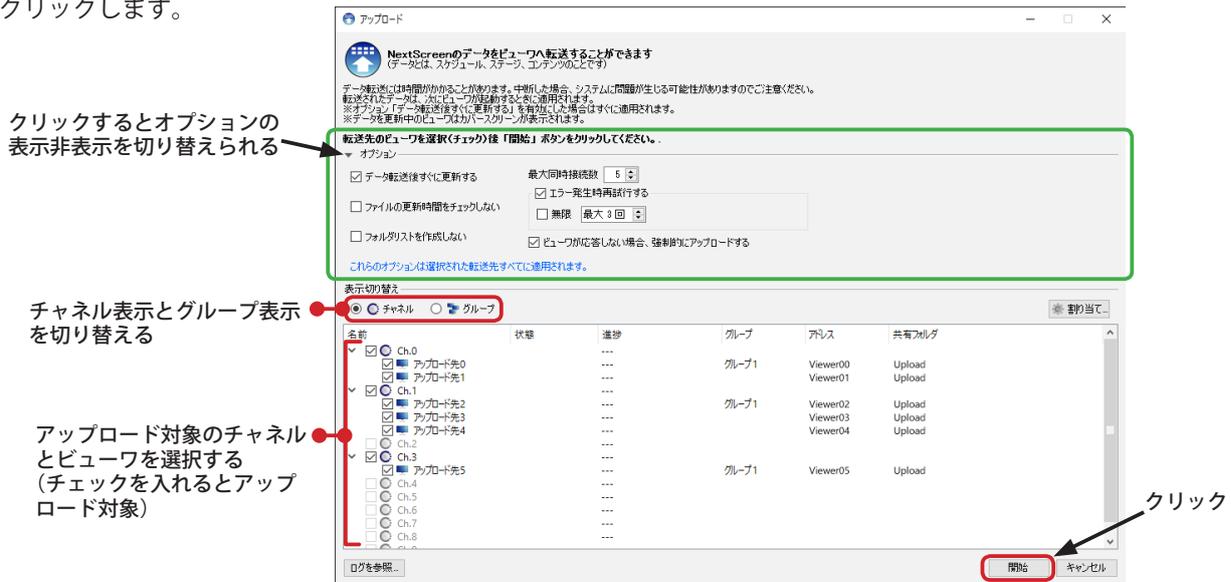
グループに割り当てられたアップロード先

アップロードをする

(1) スケジュールの編集画面の (📡) ボタンをクリックします。(または、メニューから「チャンネル」 - 「アップロード」を選びます。)



(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、「開始」ボタンをクリックします。



オプションの説明

【データ転送後すぐに更新する】

チェックを入れると、データを転送後すぐに更新するようにビューワへ指示を送ります。チェックを外すと更新はビューワが次に起動したときになります。

【ファイルの更新時間をチェックしない】

チェックを入れると、ビューワで使用するデータファイルを全て転送します。チェックを外すと、エディタとビューワの同名のファイルの更新時間を比較し、エディタの方が新しければそのファイルを転送します。(簡易的な差分送信)

【フォルダリストを作成しない】

アップロード対象のステージのシーケンスにフォルダを登録している場合、アップロード時に「フォルダリスト」が作成されます。フォルダリストはフォルダ内に存在するファイルの一覧です。ビューワはアップロード後フォルダリストを参照して、存在しないファイルをフォルダから削除します。(通常の動作) ビューワのフォルダ内に外部プログラムなどでファイルを自動生成しているとき、この動作が不都合になる場合があります。その際はこのチェックボックスにチェックを入れて、無効化してください。

【最大同時接続数】

ビューワへ同時に接続 (転送) する数です。同時接続数が多くなるとネットワークに負荷がかかりますのでご注意ください。

【エラー発生時再試行する】

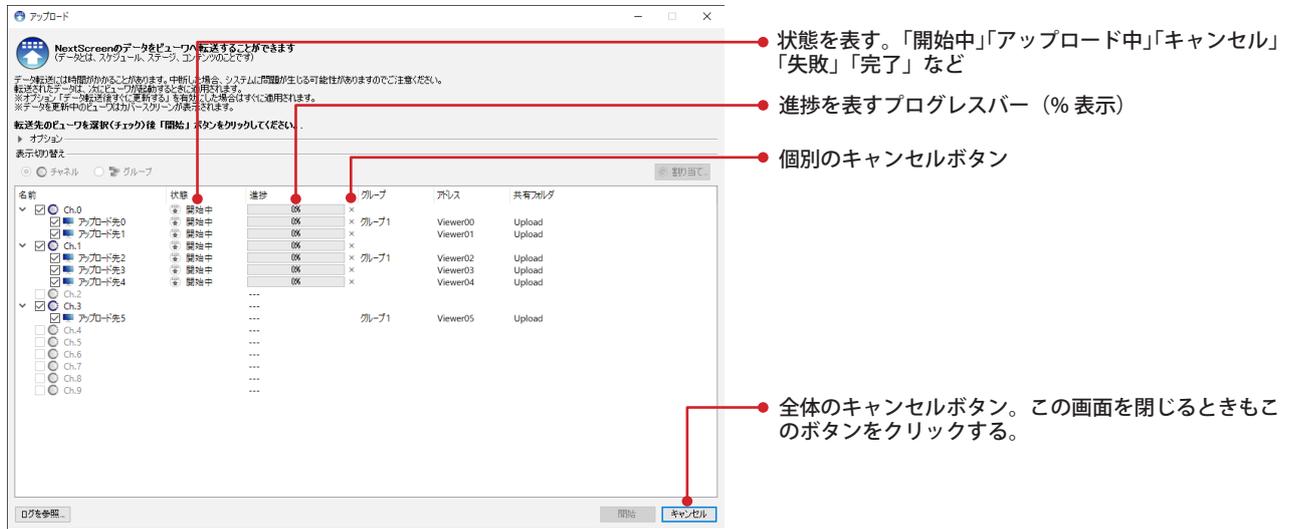
チェックを入れると、エラーが発生した場合に処理を再試行します。再試行する最大回数を指定することができます。「無限」にチェックを入れた場合は、処理が成功するまで、またはキャンセルされるまで再試行を繰り返します。

【ビューワが応答しない場合、強制的にアップロードする】

アップロード処理はビューワの状態を確認して開始します。チェックが入っていると、ビューワが応答しない場合や、他のエディタからアップロードされている場合であっても強制的にアップロード処理を行います。ビューワの動作状況にかかわらず、コンテンツを転送しておきたい場合もここにチェックを入れてください。

アップロードをする

(3) アップロードが開始されると、「状態」が「開始中」に変わり、「進捗」の欄にプログレスバーが表示されます。各ビューワのプログレスバー右横の「X」ボタンをクリックすると、ビューワ毎にアップロードをキャンセルすることができます。チャンネル（グループ表示の場合はグループ）のプログレスバー右横の「X」ボタンをクリックすると、そのチャンネルに属するビューワへのアップロードをまとめてキャンセルできます。「キャンセル」ボタンをクリックすると、すべてのアップロードをキャンセルすることができます。



(4) 「状態」が「アップロード中」になると、コンテンツの転送が始まります。アップロードが成功すると、「状態」が「完了」となり、「進捗」のプログレスバーが非表示になります。全てのアップロードが終了すると、「アップロード終了」ダイアログボックスが表示されます。アップロード中にエラーが発生しても、再試行により回復している場合は、「状態」表示は「完了」になります。

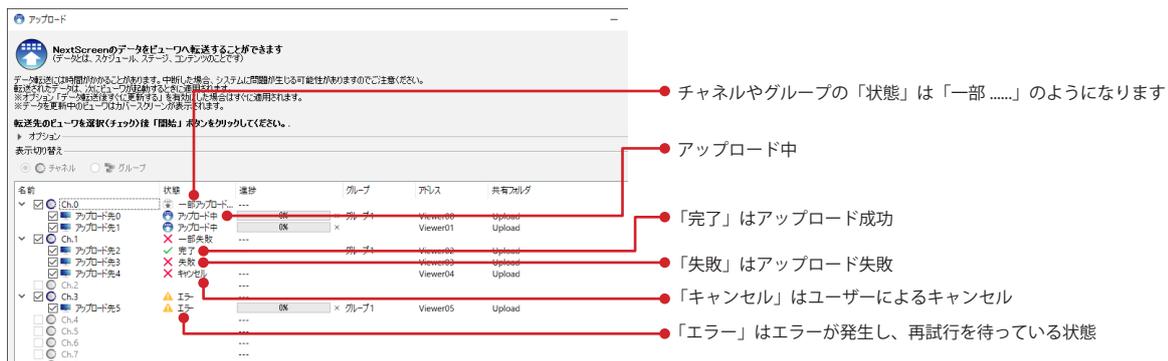
アップロード中と完了の状態が混在している場合



全てのアップロードが完了した場合

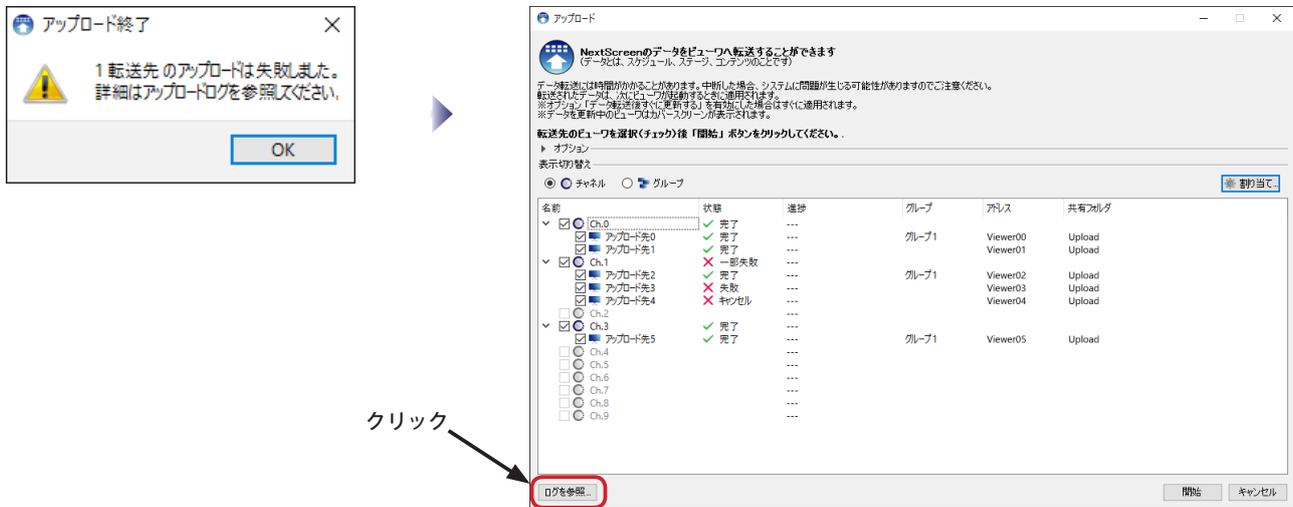


アップロード中は様々な「状態」が混在することがあります。「状態」が「エラー」のときは、再試行を待っている状態です。最終的には「完了」「失敗」「キャンセル」のいずれかの状態になります。



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。エラーが発生した場合には、「アップロード終了」ダイアログボックスにメッセージが表示されます。エラー内容はログファイルに記録されますので、「ログを参照...」ボタンをクリックしてログファイルを表示させて確認してください。



正常にアップロードが行われると、次のように開始と完了のログが記録されます。

```
2016-07-06 16:37:08 情報 : ***** アップロードが開始されました。 *****
2016-07-06 16:37:08 情報 : [ アップロード先 5 ] -- アップロードが開始されました。
2016-07-06 16:37:12 注意 : [ アップロード先 5 ] -- アップロード完了。
2016-07-06 16:37:12 情報 : ***** 全てのアップロードが終了しました。 *****
```

ビューワが動作していない場合は、「Status」の応答を読み込み中にエラーが発生しました。」がログに記録されます。オプションで「ビューワが応答しない場合、強制的にアップロードする」を有効にしている場合、エラーを無視してアップロードを実行し、問題が無い場合は「完了」となります。

```
2016-07-06 16:38:04 情報 : ***** アップロードが開始されました。 *****
2016-07-06 16:38:04 情報 : [ アップロード先 5 ] -- アップロードが開始されました。
2016-07-06 16:38:07 エラー : [ アップロード先 5 ] -- "Status" の応答を読み込み中にエラーが発生しました。ただし、オプションが有効なため強制的にアップロードされます。
2016-07-06 16:38:07 注意 : [ アップロード先 5 ] -- アップロード完了。
2016-07-06 16:38:07 情報 : ***** 全てのアップロードが終了しました。 *****
```

設定したユーザー名やパスワードが間違っている場合は、次のようなログが記録されます。

```
2016-07-04 16:12:15 情報 : [ アップロード先 3 ] -- アップロードが開始されました。
2016-07-04 16:12:15 エラー : [ アップロード先 3 ] -- ネットワークパスが見つかりません。指定したユーザー名とパスワードが正しいことを確認してください。
2016-07-04 16:12:15 エラー : [ アップロード先 3 ] -- アップロードは失敗しました。
```

共有フォルダへの書き込みでエラーが発生した場合は次のようなログが記録されます。同じ共有フォルダに対して同時に書き込みを行った場合も同様のエラーが発生することがあります。

```
2016-07-04 14:37:57 エラー : [ アップロード先 4 ] -- 共有フォルダへの書き込みテストでエラーが発生しました。
プロセスはファイルにアクセスできません。別のプロセスが使用中です。
共有フォルダとファイルに対してアクセス権限があることを確認してください。
以前この共有フォルダへアクセスしたアカウントと別のユーザーを指定したのであれば、
ユーザー名とパスワードが正しいことを確認してください。
```

アップロード途中でキャンセルした場合はキャンセルがログに記録されます。

```
2016-07-04 14:42:49 注意 : [ アップロード先 0 ] -- アップロードがキャンセルされました。
2016-07-04 14:42:49 注意 : [ アップロード先 1 ] -- アップロードがキャンセルされました。
```

第 10 章 ネットワークストレージの利用

第 10 章 ネットワークストレージの利用

ネットワークストレージの利用について

ビューワをインストールする PC について、Windows Embedded に搭載されているようなドライブプロテクト機能を有効にした際に、いくつか運用上問題が生じることがあります。

ドライブプロテクトが有効になっていると、データフォルダやアップロードフォルダは保護されるので、アップロードしたデータ（コンテンツ）がビューワの PC を再起動した場合にすべて消失してしまいます。（ドライブプロテクトを無効の状態を設定したコンテンツに戻る）

このような問題を解決するためには、「ビューワ PC に外付けの HDD を取り付ける」、「データフォルダをネットワークストレージにする」、「ビューワ PC を再起動した場合は必ずアップロードを行う」、「起動時にバッチファイルでネットワークストレージからコピーする」などの方法が考えられます。

ここでは、上記問題の解決方法のひとつである、「ネットワークストレージをアップロードフォルダとして使用する」方法について説明します。この方法は、NextScreen は 1.7.0.7 以降のバージョンにおいて有効なものです。ご注意ください。

※バージョン 1.7.0.6 以前のバージョンではアップロードフォルダをネットワークストレージに設定すると機能の一部が動作しません。

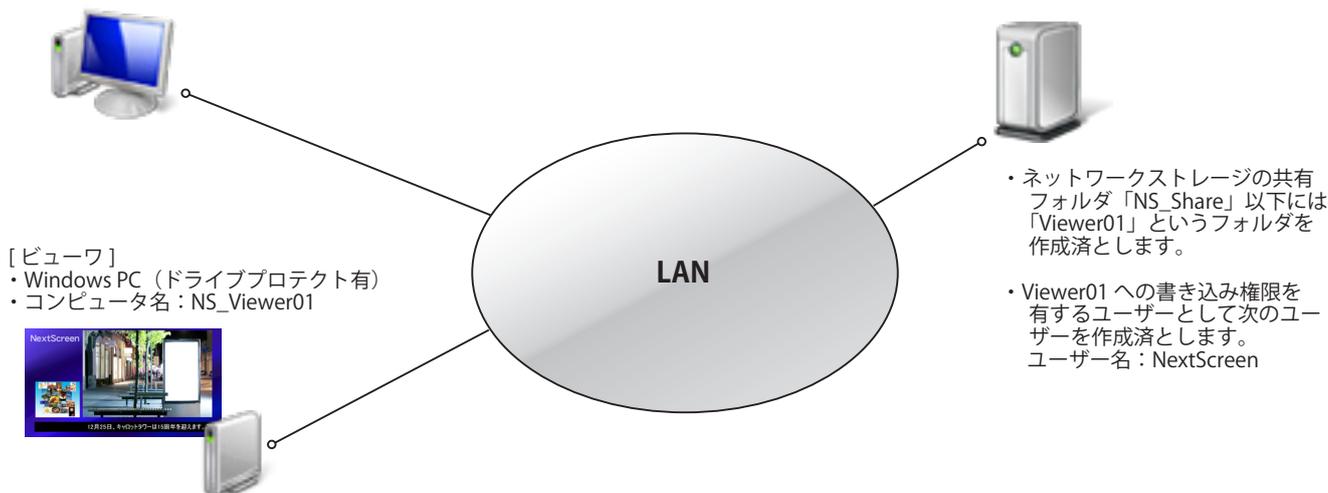
※アップロードフォルダとしてネットワークストレージの利用は、ご利用のネットワーク環境によっては正常に動作しない場合があります。

※ここで記載する内容についての動作は保証するものではありません。

この章では次のようなネットワーク構成を例に説明いたします。

- [エディタ]
- 通常の Windows PC
 - コンピュータ名：NS_Editor

- [ネットワークストレージ]
- NAS (Network Attached Strage)
 - コンピュータ名：Storage
 - 共有名：NS_Share



エディタはインストール済で動作確認ができていますものとして。ビューワはドライブプロテクトを無効の状態ですインストール済で、動作確認ができていますものとして。

また、ネットワークの接続は正常に動作しているものとして。各 PC とネットワークストレージは同じワークグループに属しているものとして。

※この章で説明している方法は、ビューワの起動時にネットワークストレージから全てのデータをビューワ PC にコピーする処理が自動的に行われます。そのため、データ容量によっては起動時間が長くなる場合があります。その場合はデータフォルダをネットワークストレージに設定する方法を検討してください。（データフォルダをネットワークストレージに設定した場合、ネットワーク障害が発生するとビューワが停止するなどの問題が発生します。）

ビューワの設定

(1) ビューワの設定はドライブプロテクトを無効にして行ってください。

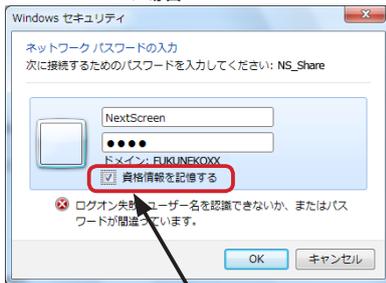
ビューワが動作していない状態で、ネットワークストレージの共有フォルダに接続してください。マイネットワーク（ネットワーク）からネットワークストレージを探して接続するか、エクスプローラに UNC を入力して接続してください。UNC は次のようになります。

¥¥Storage¥NS_Share

(2) 接続すると、ユーザー名とパスワードを入力する画面が表示されます。（PC のログオンユーザーとネットワークストレージのユーザーが一致している場合は画面が表示されません。）

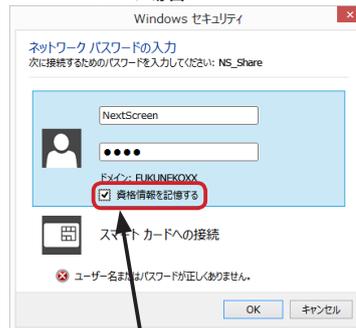
ユーザー名とパスワードを入力し、オプションの「資格情報を記憶する」チェックボックスにチェックを入れてから、OK ボタンをクリックします。

Windows 7 の場合



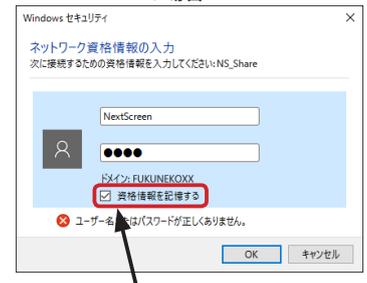
チェックを入れる

Windows 8 の場合



チェックを入れる

Windows 10 の場合



チェックを入れる

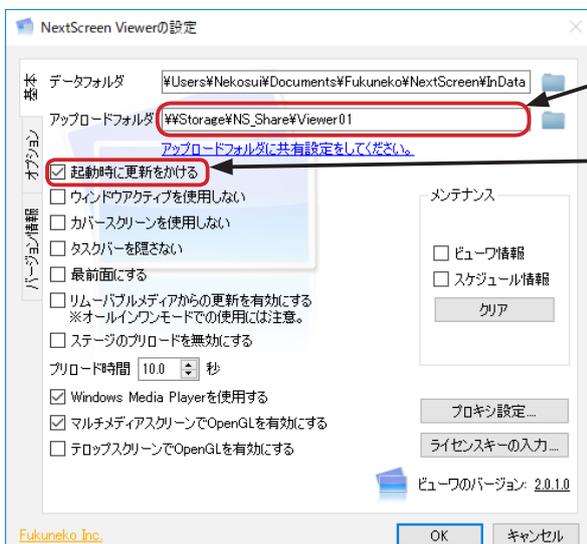
エクスプローラで NS_Share フォルダが開きますので、閉じてください。（今回は NS_Share 内に「Viewer01」フォルダがあることを前提に説明しますので、もし Viewer01 フォルダがない場合はここで作成しておいてください。）

(3) 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

(4) アップロードフォルダに、ネットワークストレージを指す UNC を入力し、「起動時に更新をかける」チェックボックスにチェックを入れ、OK ボタンをクリックします。



UNC を入力
¥¥Storage¥NS_Share¥Viewer01

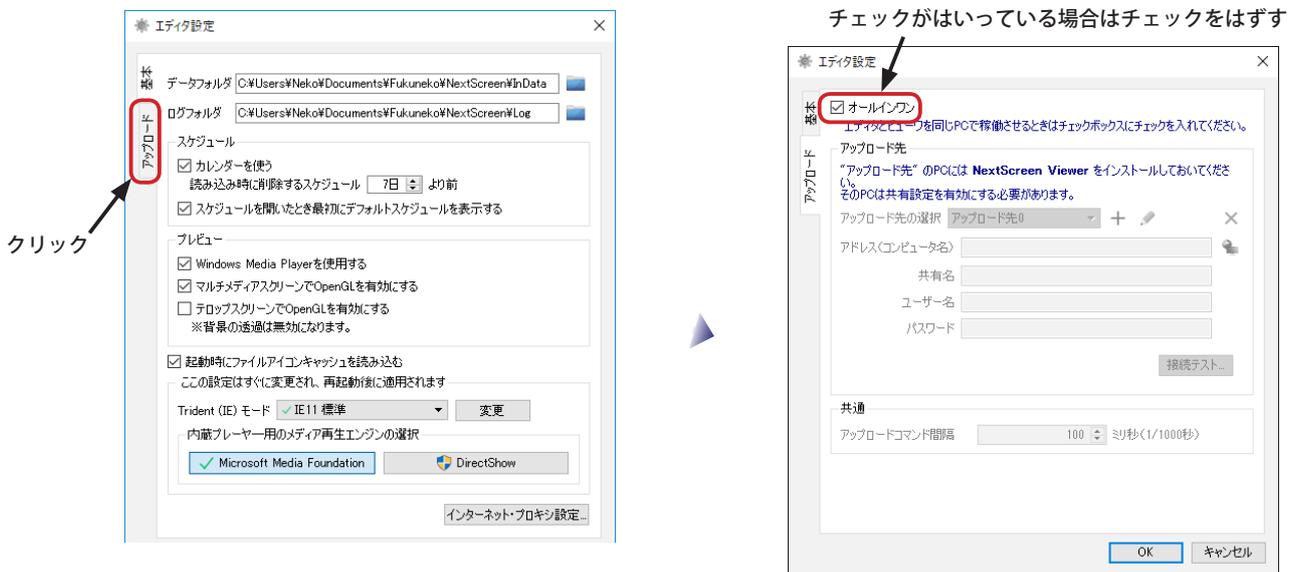
チェックを入れる

「起動に更新をかける」にチェックを入れることによって、ビューワが起動するときに、アップロードフォルダで指定したフォルダ内の NextScreen 用のデータを全てデータフォルダへコピーします。ドライブプロテクトが有効の際、最後にアップロードしたデータが適用されるようになります。

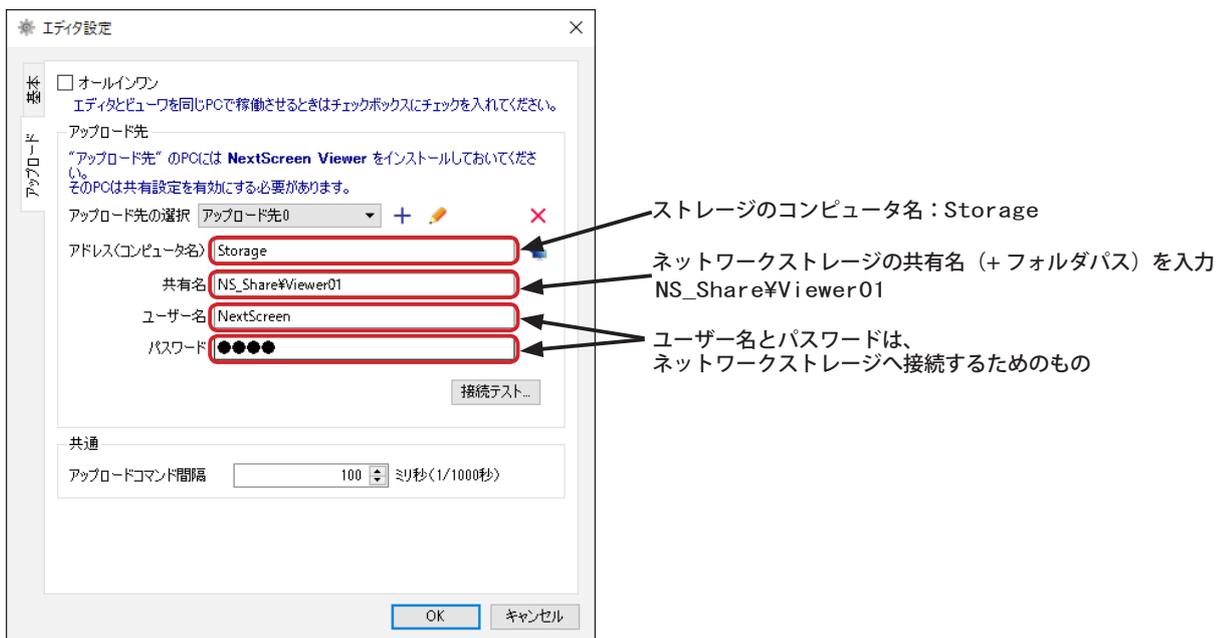
(5) ここまで設定が完了したらドライブプロテクトを有効にします。

エディタの設定

- (1) エディタを起動して最初に表示される「スタートメニュー」から「設定」をクリックして、設定画面を表示させます。設定画面が表示されたら、「アップロード」タブをクリックしてアップロード設定を行います。(オールインワンにチェックが入っている場合はチェックを外してください)

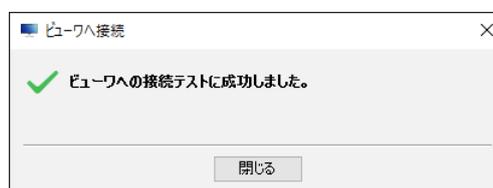


- (2) 「アドレス (コンピュータ名)」の欄には、ストレージのコンピュータ名を入力します。共有名の欄には、ネットワークストレージの共有フォルダ (とそれ以下のフォルダ) へのパスを入力します。ユーザー名とパスワードはネットワークストレージの共有フォルダへの接続するためのものを入力してください。



- (3) 「接続テスト」ボタンをクリックして、次のようなダイアログボックスが表示されれば OK です。設定完了後は「OK」ボタンで閉じてください。

テスト成功の画面



第 11 章 リムーバブルメディアの利用

第 11 章 リムーバブルメディアの利用

USB メモリなどのリムーバブルメディアの利用について

NextScreen1.8.5.0 以降では、ステージ、スケジュールやコンテンツの更新にネットワーク経由でのアップロードに加えて、USB メモリや SD カードのようなリムーバブルメディアを利用することができます。

※リムーバブルメディアへのデータ出力は、MultiChannel Edition でのみ利用することができます。(Standard Edition では利用できません。)

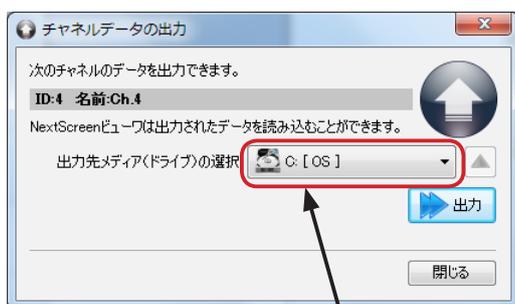
【重要】エディタとビューワを同一 PC で運用している場合は、ビューワの設定で「リムーバブルメディアからの自動更新を有効にする」にチェックを入れないでください。挿入されたメディアにエディタから出力されているデータが入っている場合、そのデータ以外の**データがすべて削除されます**。ビューワの設定については次ページに記載されています。

データの出力

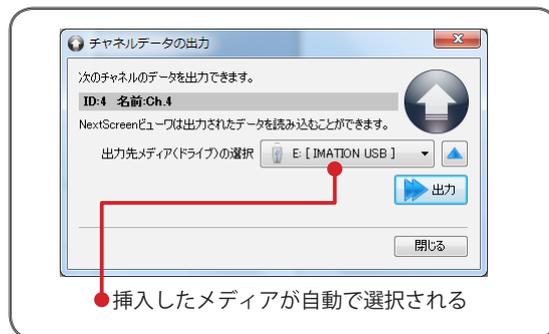
(1) エディタを起動して最初に表示される「スタートメニュー」から「スケジュールを編集」をクリックして、スケジュール画面を表示させます。スケジュール編集画面が表示されたら、データを出力したいチャンネルタブをクリックしてその上にある () ボタンをクリックしてください。(メニューから「チャンネル」→「チャンネルデータの出力」でも可)



(2) チャンネルデータの出力画面が表示されます。「出力先メディア (ドライブ) の選択」でデータの出力先を選択します。この画面が表示された後で、USB メモリなどのメディアを接続した場合は、自動的にそのメディアが選択されます。

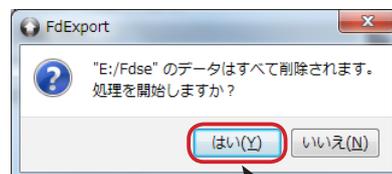
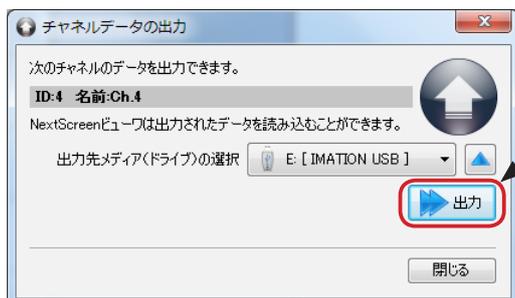


出力先を選択する



(2) 「出力」 ボタンをクリックすると、ダイアログボックスが表示されますので、「OK」をクリックするとデータ出力が開始されます。

※出力先メディアの Fdse フォルダ内のデータはすべて削除されます。

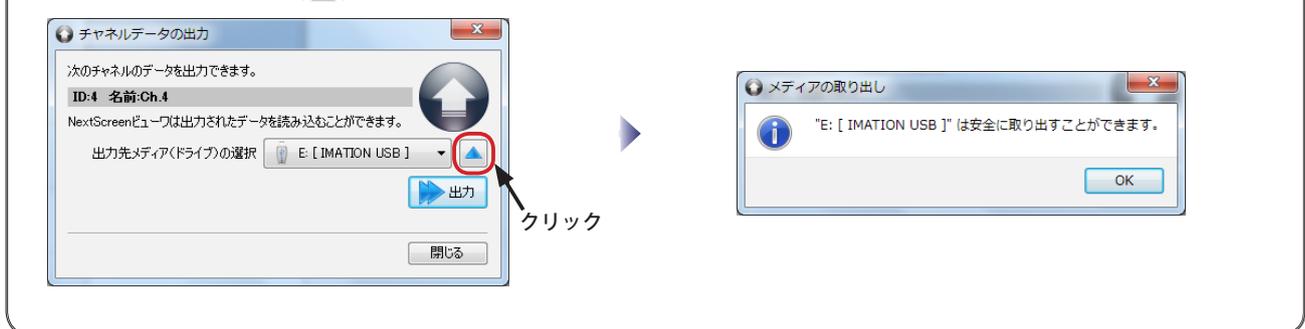


- (3) プログレスバーが表示され、データ出力処理の進行状況が更新されます。「チャンネルデータの出力に成功しました」ダイアログボックスが表示されたらデータ出力は完了です。(▲) ボタンをクリックするとメディアを取り出すことができます。(Windows のエクスプローラから取り出しを選んででも OK) 「閉じる」 ボタンをクリックすると終了です。

データ出力中



メディアを取り出すときは、(▲) ボタンをクリックする

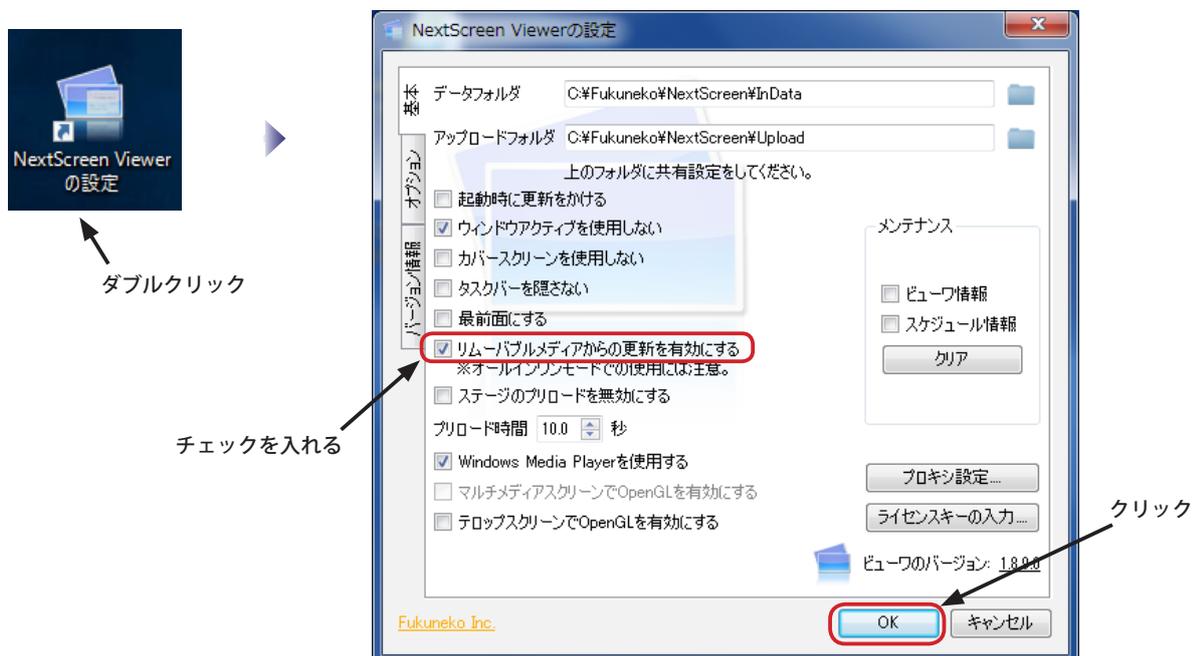


リムーバブルメディアで自動的に更新する

エディタのデータ出力を使用して書き出したデータを格納している USB メモリなどのリムーバブルデータをビューワに挿入することによって、自動的にスケジュール、ステージ、コンテンツを更新することができます。

【重要】 エディタとビューワを同一 PC で運用している場合は、ビューワの設定で「リムーバブルメディアからの自動更新を有効にする」に **チェックを入れないでください**。挿入されたメディアにエディタから出力されているデータが入っている場合、そのデータ以外の **データがすべて削除されます**。

- (1) ビューワが停止していることを確認して、「NextScreen Viewer の設定」を開き、「リムーバブルメディアからの自動更新を有効にする」にチェックを入れます。「OK」をクリックして画面を閉じます。



(2) ビューワを起動します。設定を変更後、ビューワを起動すると、リムーバブルメディアによる自動更新が有効になります。



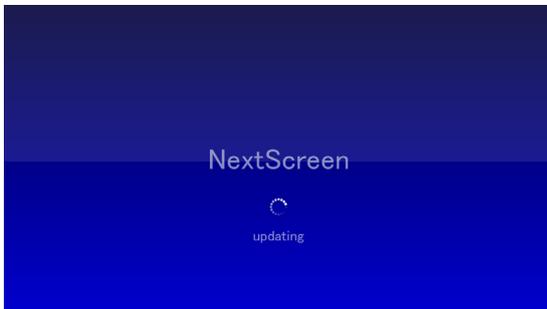
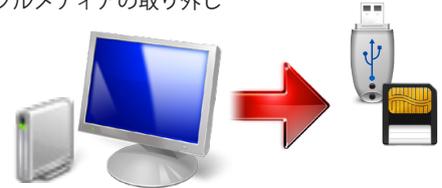
ビューワを起動

(3) エディタの「データ出力」で書き出したデータを格納しているリムーバブルメディアをビューワ PC に挿入すると、「NextScreen ...updating...」の画面が表示されます。(更新中はビューワは停止します。) データの更新が完了すると、「NextScreen ...updating...」の画面が消え、再びビューワが動作を開始します。この時点でリムーバブルメディアを取り出すことができます。(自動的に取り出し可能な状態になっています。)

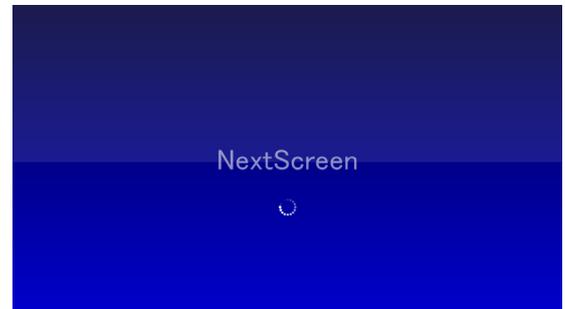
リムーバブルメディアの挿入



リムーバブルメディアの取り外し

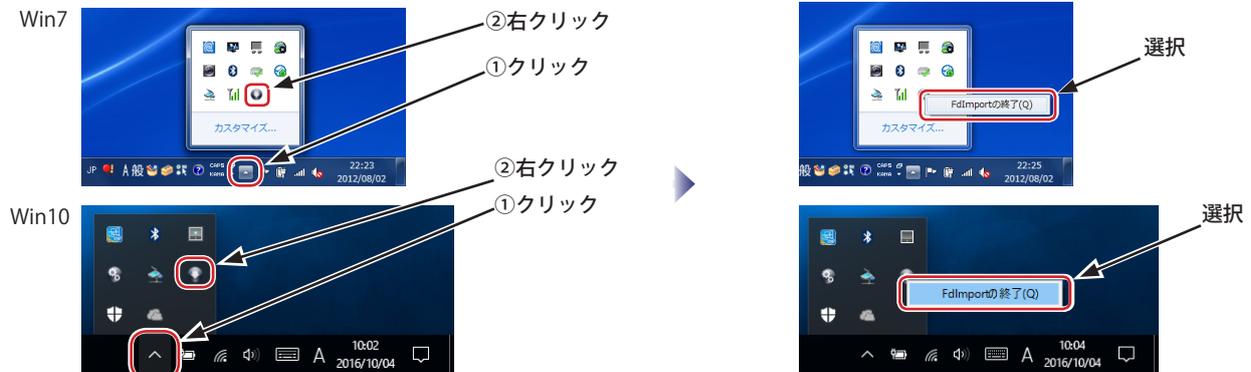


更新中の画面



更新が完了するとビューワが起動する

※リムーバブルメディアによる自動更新機能を一度有効にすると、ビューワを終了させてもリムーバブルメディアを検知する機能が停止しないことがあります。自動更新機能を停止するには、タスクトレイ（タスクバーの右側）の FdImport のアイコン () を右クリックして表示されるメニューから「FdImportの終了」を選びます。



誤って自動更新してしまったときは

違うデータのメディアを挿入するなど、誤って自動更新をかけてしまったときなどは、他のメディアを挿入する前であれば、直前のデータに復旧できます。

- (1) ビューワのデータフォルダがあるフォルダ（親フォルダ）を開きます。（デフォルトでは C:\Fukuneko\NextScreen です。）
- (2) データフォルダの名前に .fdprev という拡張子が付いたフォルダを探します。これが更新直前のデータが入っているフォルダです。（この画面の例では、InData.fdprev です。）
- (3) データフォルダを別の名前、例えば InData.tmp のように変更します。
- (4) .fdprev の拡張子が付いたフォルダの名前から拡張子を取ります。（この例では InData.fdprev → InData になります。）
- (5) 以上の手順でデータは直前の状態に戻ります。ログデータも戻りたい場合はさらに次の手順を行います。
- (6) 名前を別の名前に変更したフォルダ（この例では、InData.tmp）の中に Log というフォルダを探します。
- (7) Log フォルダをデータフォルダ（この例では InData）に移動します。

名前	更新日時
Editor	2012/07/
InData	2012/07/
InData.fdprev	2012/08/
Upload	2012/02/
Viewer	2012/07/
NextScreen	2012/07/
uninst.exe	2012/07/

更新直前のデータが格納されているフォルダ

※この手順は、更新をかけた直後のみ実行できます。復旧できるのは直前のデータのみです。

第 12 章 プラグイン

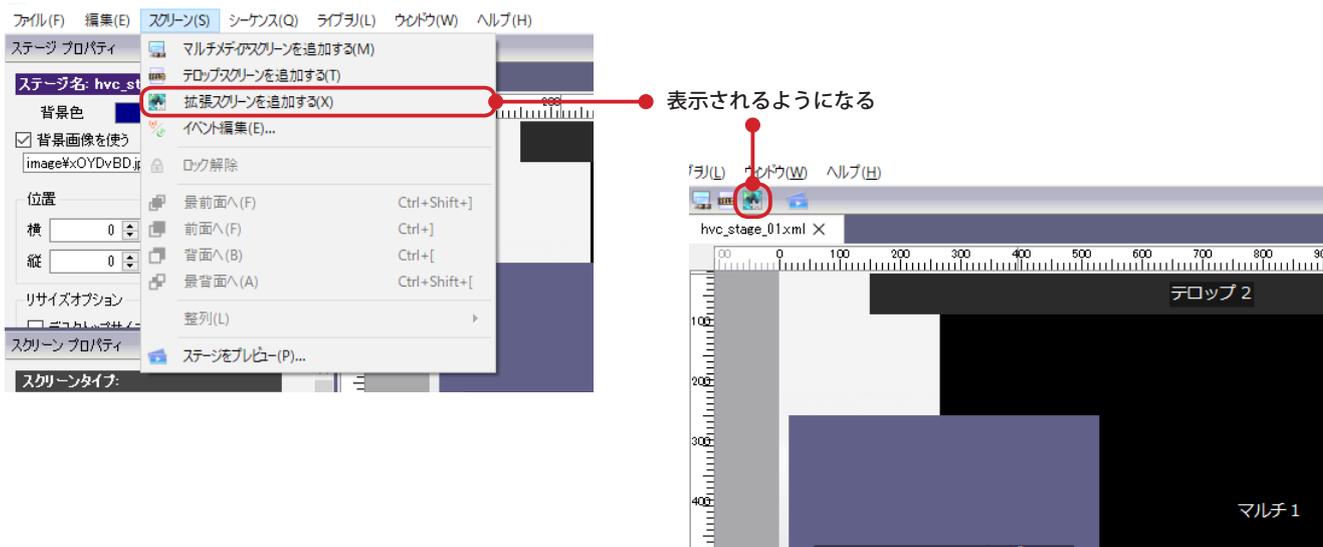
第 12 章 プラグイン

プラグインについて

NextScreen はバージョン 1.9.9.0 からプラグインを扱う機能が導入されました。プラグインは、NextScreen に標準では提供されない機能を付加することができます。

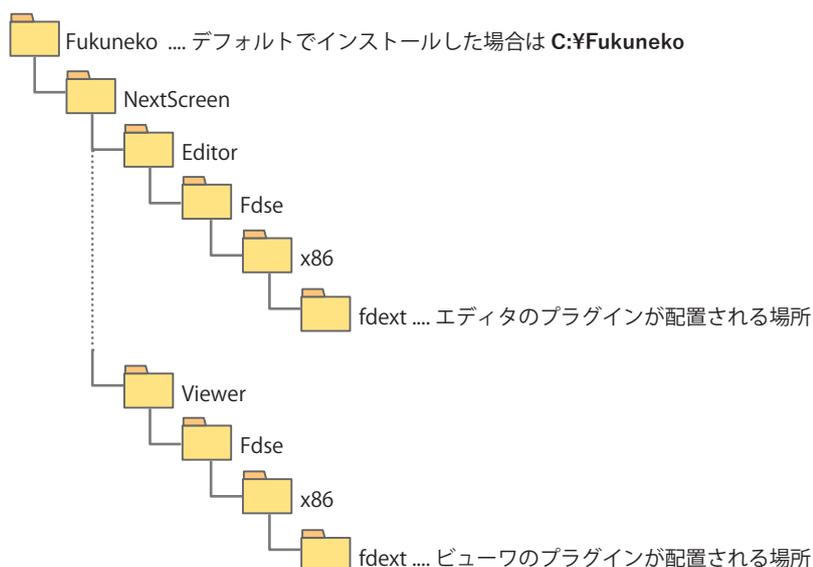
※プラグインにより提供される機能は通常のサポート対象外になります。

プラグインは特定のフォルダの中に配置することによって、エディタまたはビューワが起動するときに読み込まれます。プラグインによっては、「拡張スクリーン」の中で動作するものがあります。拡張スクリーンで動作するプラグインがエディタで読み込まれると、エディタのステージ編集画面の上部のツールバーに拡張スクリーン追加のアイコン () が表示されるようになります。また、メニューの「スクリーン」にも「拡張スクリーンの追加」が表示されるようになります。



プラグインは特定のフォルダに配置されていなければなりません。エディタとビューワの両方で使用するプラグインの場合は、エディタとビューワ用のプラグインをそれぞれ配置します。フォルダへの配置は通常インストーラにより自動的に行われますが、一時的に無効にしたい場合などは手動で取り外すことができます。

プラグインは次の場所に配置されます。



エディタとビューワの fdext フォルダ内の、例えば、「com.fukuneko.fdse.plugin.FdHvcP2」のように長い名称のフォルダがプラグインになります。このフォルダを移動または削除するとプラグインを取り外すことができます。

OMRON(R) HVC-P2 プラグイン (FdHvcP2)

OMRON(R) HVC-P2 プラグイン (以下 FdHvcP2) は、オムロン株式会社の「ヒューマンビジョンコンポ (HVC-P2) B5T-007001」が導入された PC (または PC ベースの機器) で取得されたデータを NextScreen 上で使用できるようにするものです。

このプラグイン (FdHvcP2) は、HVC-P2 が人物を認識した結果のデータを定期的に取り得し、そのデータを元にシーケンス番号へ変換してスクリーンイベントとして送信します。HVC-P2 は顔、体、手を検出できますがこのプラグインでは顔のデータだけを使用します。さらにその中で扱うデータは、検出位置とサイズ、顔の向き、年齢、性別になります。これらのデータを決められた条件を元にシーケンス番号へ変換します。その後、スクリーンイベントとして開始と終了を送信します。

プラグインは拡張スクリーンに読み込まれて実行されます。ビューワでの実行時 (エディタでのプレビューを含む) にはデータ取得とスクリーンイベントの送信機能を提供します。また、モニタリングの表示オプションを有効にするとビューワで取得状況を表示させることができます。モニタリングの表示オプションを無効にした場合には拡張スクリーンは表示されなくなります。(データの取得とイベント送信は行われます)

プラグインはエディタでの編集機能を提供します。年齢の範囲と性別を一つの塊として扱います。この塊をシーケンス上の一つのコンテンツとしてプロパティを編集することができます。

※このプラグインは実験的なものです。動作検証やサポートの対象外になりますのでご注意ください。

ビューワでの表示例

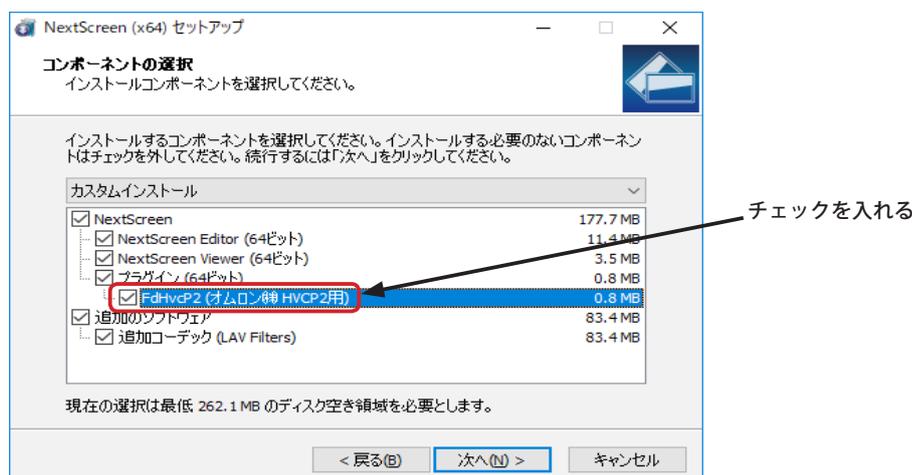


● FdHvcP2のモニタリング表示 プロパティで「モニタリングの表示」を有効にしたときのみ表示する

インストール

NextScreen セットアップのインストールコンポーネントの選択の中に「プラグイン」カテゴリがあります。このプラグインの中に FdHvcP2 (オムロン(株) HVCP2 用) というコンポーネントが含まれています。このコンポーネントを選択してインストールすることによって FdHvcP2 プラグインを使用できるようになります。

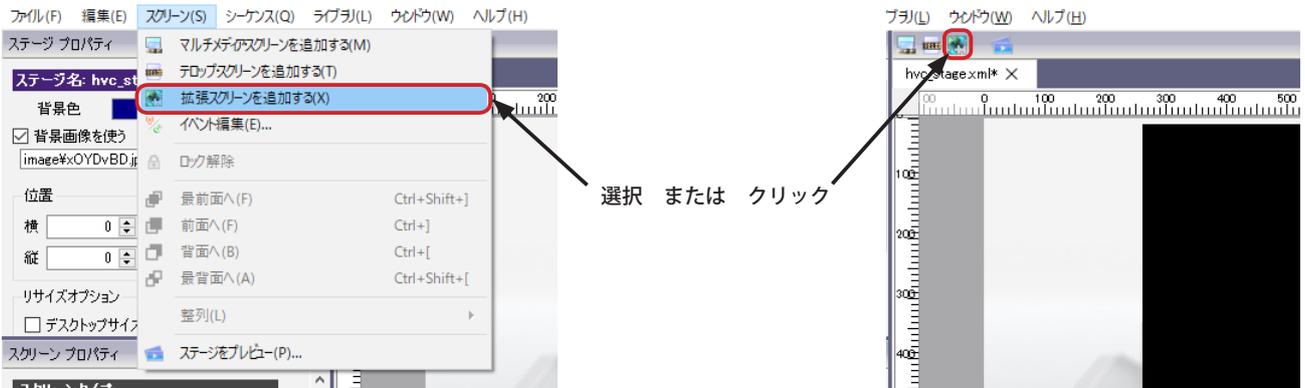
NextScreen インストール中の画面



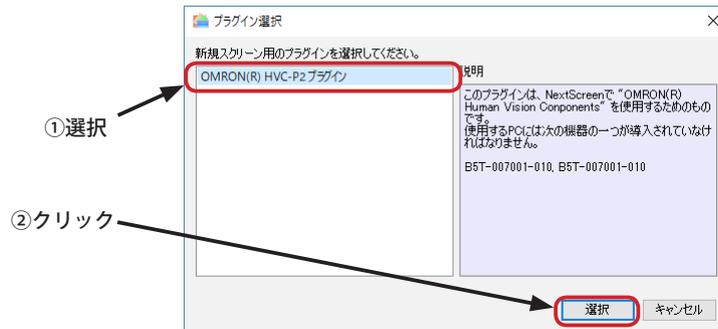
ステージに FdHvcP2 プラグインを追加・設定する

新規ステージまたは既存のステージに FdHvcP2 プラグインの機能を追加するためには、拡張スクリーンを追加します。
 ※ FdHvcP2 プラグインは 1 つのステージに 1 つのみ設定できます。プラグインは 1 つのステージに 1 つのみ設定できます。2 つ以上を同時に設定できません

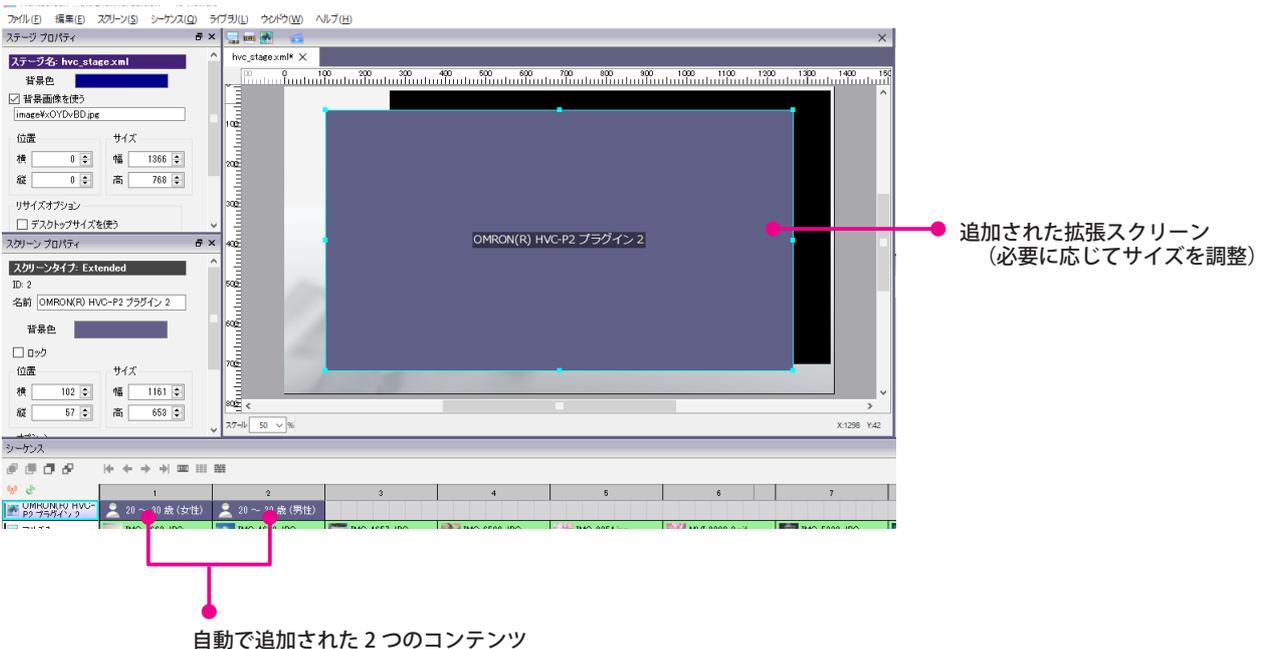
(1) メニューの「スクリーン」 - 「拡張スクリーンを追加する」を選びます。(ステージの上にあるアイコンをクリックしても可)



(2) 「プラグイン選択」画面が表示されるので、「OMRON(R) HVC-P2 プラグイン」を選び、「選択」ボタンをクリックします。

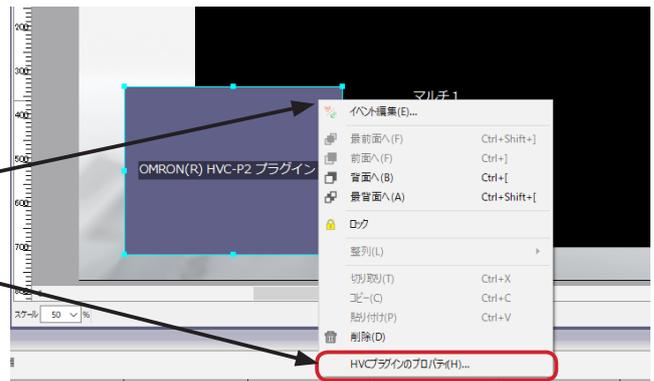


(3) 拡張スクリーン (Extended Screen) が追加されるので、必要に応じて位置を大きさを調整します。スクリーンを追加すると同時に、シーケンスには 2 つのコンテンツが追加されます。



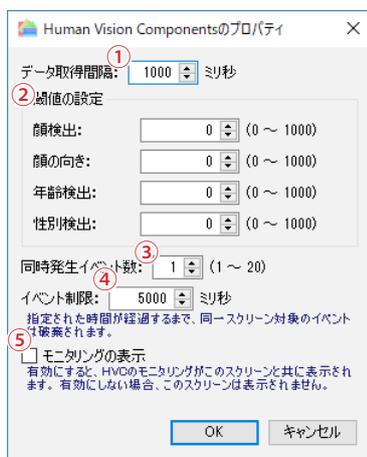
(4) 追加された拡張スクリーンを選択し、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「HVC プラグインのプロパティ」を選びます。(「メニューから「スクリーン」 - 「HVC プラグインのプロパティ」を選ぶこともできます。)

①右クリック
②選択



※ FdHvcP2 プラグインに設定した拡張スクリーンは、コピー & 貼り付けは出来ません。(コンテキストメニューで無効になっています。)

(5) Human Vision Components のプロパティ画面が表示されます。ここでは FdHvcP2 プラグインの基本的な設定を行うことができます。モニタリングの表示オプションを有効にするとステージ実行中のプラグインの状態を見ることができますので、最初は有効にすることをお勧めします。(デフォルトは無効)



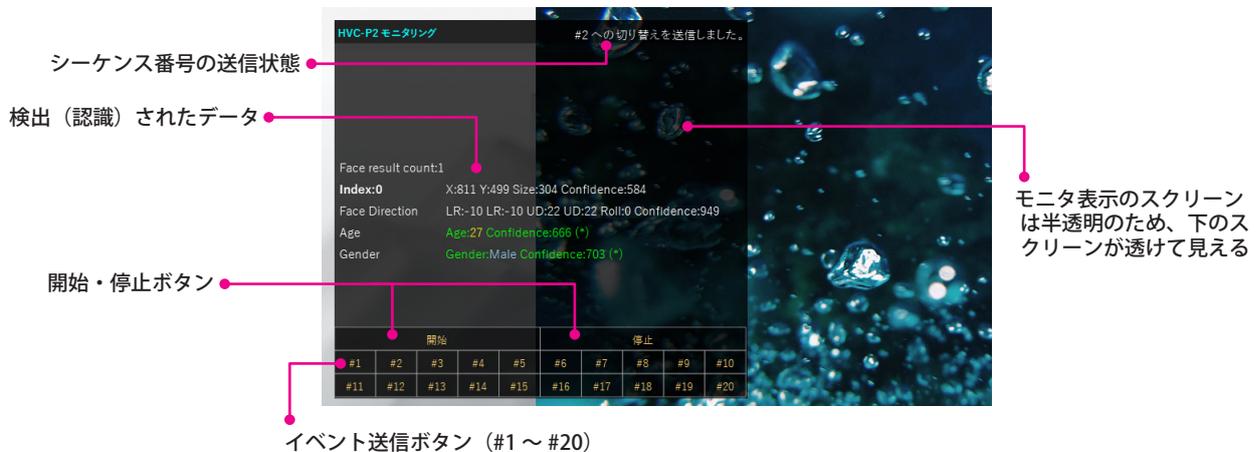
- ①データ取得間隔 ... 人物検出状態のデータを取得する間隔を設定します。単位はミリ秒 (1/1000 秒) です。1000 ミリ秒= 1 秒となります。1000 ミリ秒がデフォルトです。取得間隔が短いと PC のパフォーマンスに影響を与えます。
- ②閾値の設定 ... 検出した値の正確性を表す値の閾値です。ここで設定した数値以上のときに検出されたら認識します。デフォルトは 0 です。「顔検出 (大きさ)」、「顔の向き」、「年齢検出」、「性別検出」それぞれを設定できます。
- ③同時発生イベント数 ... 複数の人物を検出した場合、それぞれが点数化され、優先順位が決まります。一回の検出でその順位の上位からシーケンス番号を付けてイベントを送信します。その上位からの数を設定します。デフォルトは 1 です。(最上位の検出のみイベントを送信)
- ④イベント制限 ... ここで設定した時間はイベント送信を制限します (単位はミリ秒)。検出した値を元にシーケンス番号が決定されると、すぐにスクリーンイベントが送信されます。データ取得間隔が短い場合、次々にイベントが送信されることとなります。イベントの送受信はプロセス間通信により行われるため、PC のパフォーマンスに影響を与えます。ここで時間を 0 よりも大きく設定した場合、その時間内は同一スクリーンイベントを送信せずに破棄するようになります。

例)

- ・ イベント制限は 5000=5 秒に設定
- ・ シーケンス #2 の開始イベントはスクリーン 1 が受け取る
- ・ データ取得間隔は 1000=1 秒に設定

これらの条件のとき、最初のデータ取得と次のデータ取得で同じシーケンス #2 の年齢帯・性別の人物が検出された場合、最初のデータ取得時はイベントが送信されます。次のデータ取得時は 1 秒後になるため、イベントは送信されません。

⑤モニタリングの表示 ... 有効にした場合、ステージを実行中 (表示中) にプラグインの動作状態を表示します。表示のサイズや位置は拡張スクリーンの位置とサイズになります。無効の場合、表示はされませんがプラグイン自体は動作します。表示した場合は、動作状態の表示に加えて、スクリーン下部に操作パネルが表示されます。「開始」「停止」が出来る他、#1 ~ #20 のボタンをクリック (またはタッチ) すると検出されたデータに依存せずにイベントを送信することができます。これを利用するとシーケンスによる切り替えを試すことができます。

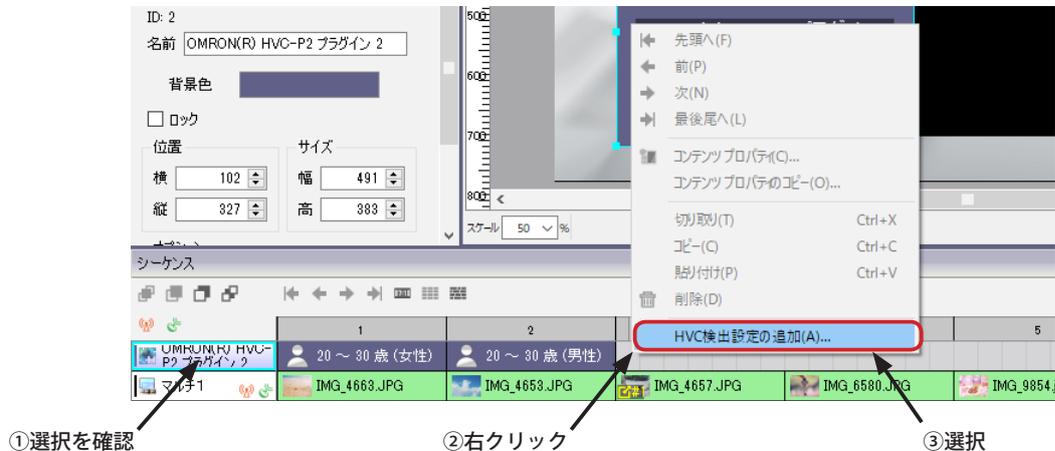


(6) ステージでプラグインを使用しない場合は、拡張スクリーンを削除してください。

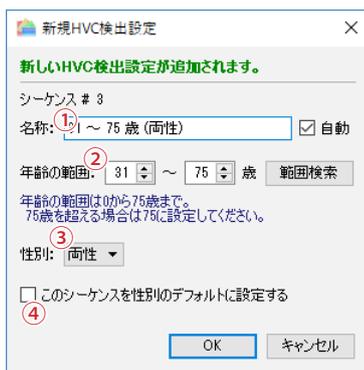
シーケンスに FdHvcP2 検出を追加・設定する

FdHvcP2 プラグインでは、人物顔を検出（認識）したときの年齢と性別の組み合わせをシーケンス上の 1 つのコンテンツとして扱います。そして、スクリーンイベントの「開始」をシーケンス番号と共に送信することができます。

(1) FdHvcP2 が設定された拡張スクリーンが選択された状態で、シーケンス上で右クリックします。表示されるコンテキストメニューから「HVC 検出設定の追加」を選びます。（メニューの「シーケンス」 - 「HVC 検出設定の追加」でも可）



(2) 「新規 HVC 検出設定」画面が表示されます。ここでは年齢の範囲や性別などを設定することができます。



- ① 名称 ... シーケンスやイベント設定で表示される名称を指定できます。「自動」にチェックが入っていると、年齢や性別を変更したときに自動的に名称が変更されます。手で名称を設定する場合はチェックを外してください。
- ② 年齢範囲 ... 年齢範囲 検出された年齢がここで設定された範囲内のときにイベントが発生します。（性別も考慮されます。）「範囲検索」ボタンで設定されていない年齢の範囲を探すことができます
- ③ 性別 ... 年齢範囲に加えて性別を設定できます。男性・女性両方を含める場合は両性を選びます
- ④ このシーケンスを性別のデフォルトに設定する ... ここにチェックが入っている場合、性別のデフォルトになります。検出された人物が設定済の年齢範囲に入っていない場合、その性別に合うデフォルトがイベント送信されます。デフォルトの設定は男性・女性それぞれ 1 つ設定できます。ただし、両性に設定したシーケンスにデフォルトを設定すると、男性・女性の設定はできなくなります。（男性または女性のいずれかにデフォルトの設定がある場合は両性のデフォルト設定ができなくなります。）

(3) 既存の設定を変更する場合は、標準のコンテンツと同様、コンテキストメニューから「コンテンツ プロパティ」を選ぶか、コンテンツをダブルクリックします。

(4) 削除する場合は、標準のコンテンツと同様、コンテキストメニューから「削除」を選ぶか、**Delete** キーを押します。

※ FdHvcP2 プラグインはシーケンスに少なくとも 2 つ以上の検出設定（コンテンツ）が必要です。コンテンツがシーケンス上に 2 つ以下の場合、削除できません。設定可能なコンテンツの上限は 20 です。

※ FdHvcP2 プラグインが設定された拡張スクリーンのシーケンスでは、コピー&貼り付け、コンテンツ プロパティのコピーは行えません。

スクリーンイベント設定の注意点

FdHvcP2 プラグインが検知したデータを元にコンテンツを切り替えるためには、スクリーンイベントを設定しなければなりません。

このプラグインが読み込まれた拡張スクリーンでは、開始イベントの送信のみを設定できます。設定するためには、通常のイベント設定のように、イベント編集画面のイベント送信元で拡張スクリーンを選択し、イベントを追加します。ここで選択できるのは「開始時」のみです。イベント受信先となるスクリーンでは、イベント送信元のシーケンスを限定するドロップダウンからシーケンスを選択します。ここでプラグインが送信したシーケンス番号によって処理を分けることができます。

特に注意しなければならないのは、プラグインは人物を検出したとき、イベントを送信するという点です。イベント受信側で指定したシーケンスのみでイベントを受信する設定をしておかないと、次々に次々にシーケンスを切り替えてしまいます。（1 秒毎に検知する設定であれば 1 秒でコンテンツが切り替わります。）これは動作不良の原因になるので注意が必要です。

PC の個別設定

通常の Windows10 PC であれば、HVC で使用するハードウェアの接続 COM ポートは 3 になります。FdHvcP2 プラグインは COM3 のポートを標準として使用します。そのため、すでに COM3 ポートが別の機器で使用されていて変更ができない場合、プラグインは動作しません。

別の COM ポートで動作させるためには、使用する PC (NextScreen およびプラグインインストール済) 内に INI ファイルを配置することになります。INI ファイルはサンプルファイルがインストーラで導入されますので、それをメモ帳などのエディタで編集します。INI ファイルは、「**setting.ini.sample**」という名称で次の位置に配置されています。(デフォルトでインストールした場合)

【エディタ】

C:\Fukuneko\NextScreen\Editor\Fdse\x86\Fdext\com.fukuneko.fdse.plugin.FdHvcP2¥1.0

【ビューワ】

C:\Fukuneko\NextScreen\Viewer\Fdse\x86\Fdext\com.fukuneko.fdse.plugin.FdHvcP2¥1.0

INI ファイルについて

「**setting.ini.sample**」を「**setting.ini**」に名称を変更します。そして、メモ帳などのエディタで編集します。(名称変更後にファイルを選択して右クリックで表示されるコンテキストメニューから「編集」を選ぶと編集できます。)

setting.ini

```
; This setting file sets up the HVC-P2 plugin.
; The value set in this file overwrites the value set in the stage file.
; For values that you do not want to overwrite, comment out by inserting ";" at the beginning of the line.

[Main]
Interval=1000
Speed=921600
Port=3
```

setting.ini ファイルの最後の行 **Port=3** の数値を変更する COM ポート番号に書き換え、保存します。**Interval** はデータ取得間隔になります。**Speed** は機器との接続速度です。INI ファイルを使用した場合、設定した値はステージ (プラグインのプロパティ) に設定した値を上書きします。この中でステージで設定可能な値は **Interval** になります。上書きしたくない場合は、その項目の先頭に ; を挿入してください。

```
; This setting file sets up the HVC-P2 plugin.
; The value set in this file overwrites the value set in the stage file.
; For values that you do not want to overwrite, comment out by inserting ";" at the beginning of the line.

[Main]
;Interval=1000
Speed=921600
Port=3
```

コメントアウトで無効になった状態

※ INI ファイルはエディタとビューワで共有されないため、1 台の PC でエディタとビューワを使用する場合は 2 つの INI ファイルが必要になります。また、使用する PC 毎に INI ファイルを設定する必要があります。

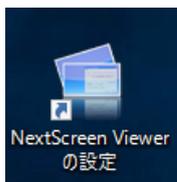
第 13 章 その他の設定

第 13 章 その他の設定

ビューワの設定

ビューワをインストールすると、「NextScreen Viewer の設定」アイコンがデスクトップとスタートボタンのメニューに作成されます。このアイコンから起動されるビューワの設定を利用すると、PC 毎にビューワの動作を変更することができます。

※ Ver.1.8.7以降ポート番号はなくなりました。



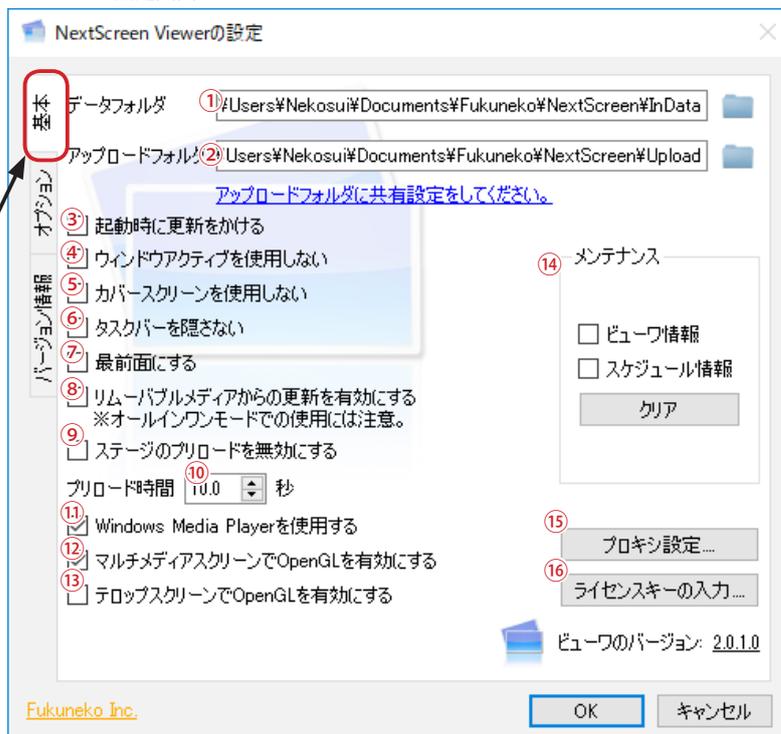
デスクトップのアイコン

基本設定タブ

基本設定

ここでは基本設定画面（タブ）で設定できる項目を説明します。

ビューワの設定画面



データフォルダ

①データフォルダは、ビューワが表示を行うためのデータを格納するフォルダです。また、このフォルダの中にログを書き込みますので、ビューワが書き込めるようになっていなければなりません。（第 2 章 初期設定「データフォルダとアップロードフォルダの指定」を参照してください。）

アップロードフォルダ

②アップロードフォルダは、他の PC で動作するエディタが、表示用のデータを書き込むためフォルダです。エディタがアップロードできるように共有設定を行う必要があります。（第 2 章 初期設定「データフォルダとアップロードフォルダの指定」を参照してください。）

起動時に更新をかける

③起動時に更新をかけるオプションは、ビューワが起動時にアップロードフォルダからデータフォルダへデータをコピーする処理を常に行う場合にチェックを入れます。（「第 9 章 ネットワークストレージの使用」を参照してください。）

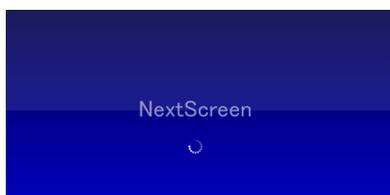
ウィンドウアクティブを使用しない

④ビューワは、約 1 秒毎に自らをアクティブにしようとします。この「ウィンドウアクティブを使用しない」オプションにチェックを入れると、自動的にアクティブにならないようになります。オールインワンの運用方法でセカンダリモニタにビューワを表示させる場合などは、自動的にアクティブにならないようにする設定にするとプライマリモニタでの作業が容易になります。

カバースクリーンを使わない

⑤「カバースクリーン」とは、ビューワが起動するときやステージの切り替え時、スケジュールが設定されていない時間帯の時などに画面を覆うスクリーンのことです。この「カバースクリーンを使わない」オプションにチェックを入れた場合、カバースクリーンは表示されなくなります。オールインワンの運用方法でセカンダリモニタにビューワを表示させる場合などは、カバースクリーンを使わない設定にするとプライマリモニタでの作業が容易になります。

デフォルトのカバースクリーン



ビューワをインストールしたフォルダ（デフォルトでは C:\Fukuneko\NextScreen\Viewer）に「background.png」というファイルがある場合には、左図のような画面が表示されません。旧バージョンから上書きでアップグレードした時は、「background.png」というファイルが残ります。ご注意ください。

タスクバーを隠さない

- ⑥ビューワは、起動すると自動的にタスクバーを非表示にします。オールインワン設定でセカンダリモニタにビューワを表示するように設定している場合、タスクバーが隠れていると不都合な場合があります。このオプションにチェックを入れるとビューワは起動時にタスクバーを隠さないようになります。

最前面にする

- ⑦最前面にするオプションは、ビューワを最前面表示にしたい場合にチェックを入れます。最前面表示にすることにより、ビューワは他のアプリケーションのウィンドウよりも前面に表示されます。(ただし、マスクマネージャのようにさらに前面に表示するようなウィンドウもあります。)

リムーバブルメディアからの自動更新を有効にする

- ⑧「リムーバブルメディアからの自動更新を有効にする」にチェックを入れると、USB メモリや SD カードなどリムーバブルメディアが PC に挿入されたとき、自動的にコンテンツを更新するようになります。リムーバブルメディア内にはエディタで出力されたデータが格納されている必要があります。

※エディタとビューワを同一 PC にインストールしている場合はこのオプションを有効にしないでください。

ステージのプリロードを無効にする

- ⑨ビューワは、スケジュールでステージが切り替わる際に『ステージのプリロード』を行います。ステージのプリロードはビューワに付加がかかるため、スペックの低い PC を使用している場合にはスケジュールの切り替えに失敗することがあります。その時は、このオプションにチェックを入れてください。

プリロード時間

- ⑩ステージのプリロードをステージが切り替わる何秒前に行うかを指定します。デフォルトは 10 秒です。コンテンツが重い動画を含んでいるいて、ステージの切り替えに失敗する場合には指定時間を大きくすると改善される可能性があります。

Windows Media Player を使用する

- ⑪「Windows Media Player を使用する」にチェックを入れると、動画の再生に Windows Media Player を使用するようになります。Windows Media Player はパフォーマンスの低いプロセッサの PC であっても、動画再生支援機能がある場合はスムーズに動画を再生することができます。このオプションを有効にしたときは、動画の切り替え時にブランク（黒い画面）が表示されます。

マルチメディアスクリーンで OpenGL を使用する

- ⑫このオプションにチェックを入れていると、マルチメディアスクリーンで OpenGL を使用して描画を行うようになります。バージョン 2.0.0.0 以降ではデフォルトで有効になっています。何らかの問題が生じない限り、有効のままにしておいてください。

テロップスクリーンで OpenGL を使用する

- ⑬このオプションにチェックを入れると、テロップスクリーンは OpenGL を使用して描画を行うようになります。このオプションを有効にした場合、背景の透過は利用できなくなります。

メンテナンス

- ⑭ビューワが正常に動作しなくなった場合に、ビューワの設定情報やスケジュール情報を削除して初期状態に戻します。「Viewer 情報」と「スケジュール情報」の削除を行う方（または両方）にチェックを入れ、「クリア」ボタンをクリックします。

プロキシ設定

- ⑮クリックすると、プロキシ情報の入力画面が表示されます。

ライセンスキーの入力

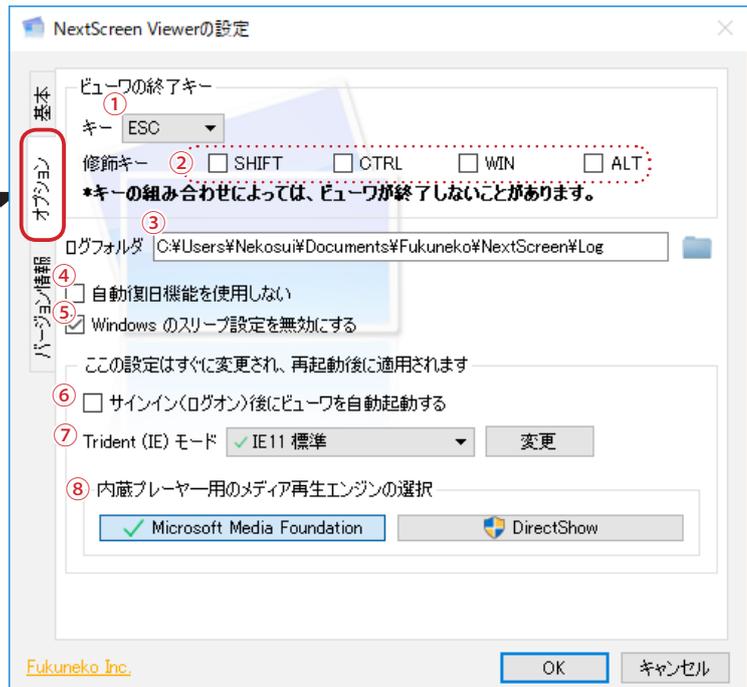
- ⑯クリックすると、ライセンスキーの入力画面が表示されます。お試し版のライセンスキーを使用していて、正式なライセンスキーを入力する場合などに使用します。

ビューワの設定

オプション設定

ここではオプション設定画面（タブ）で設定できる項目を説明します。

オプションタブ



ビューワの終了キー

①ビューワを終了させるためのキーボードのキーを指定します。②の修飾キーを組み合わせることで指定することができます。デフォルトの設定は、「ESC」キーになっています。（エスケープキー）
A～Zのキー、F1～F12のファンクションキー、0～9の数字キーの他次のキーを指定できます。
@, -, Delete, BackSpace, Home, End, Space

②この修飾キーにチェックを入れたキーと共に①のキーを押したときに、ビューワを終了させることができます。チェックが入っていないときは、①のキーが単独で押されたときにビューワは終了します。

※キーの組み合わせによっては、ビューワを終了させることができないことがあります。（Windowsや他のアプリケーションがそのキーの組み合わせを使用している場合など）

指定したキーで終了できないときは、ビューワをアクティブにした状態（マウスでクリックまたは、Alt + Tab キーでアプリケーションを切り替えるなど）で、Alt + F4 キーを押します。アクティブなスクリーンのみを終了しますので、複数のスクリーンを使用している場合、連続して Alt + F4 キーを押す必要があります。

※ここで指定した終了キーは、ビューワのみに適用されます。エディタのプレビュー画面を終了させるためには、「ESC」キーを押してください。

ログフォルダ

③ビューワのログはここで指定したフォルダへ保存されます。

自動復旧機能を使用しない

④ビューワにはステージがクラッシュなどにより反応しなくなったときに、自動的にステージを再起動する自動復旧機能が搭載されています。この自動復旧機能を使用したくない場合は、ここにチェックを入れてください。

Windowsのスリープ設定を無効にする

⑤ビューワが動作中にPCがスリープ状態にならないようにさせるときは、ここにチェックを入れます。

◆以下の設定変更は即座に書き込まれ、次にビューワを起動した際にのみ。「OK」ボタンや「キャンセル」ボタンには影響されません。（「キャンセル」ボタンを押しても前の状態には戻りません。）

サインイン（ログオン）後にビューワを自動起動する

⑥ビューワ PC へサインイン（ログオン）したときに自動的にビューワを起動させるときは、ここにチェックを入れてください。チェックを外すと自動起動しなくなります。

デフォルトの状態ですべてインストールした場合は、チェックが入っていない状態になっています。

Trident (IE) モード

⑦マルチメディアスクリーンで Web 表示を Trident(IE) で行う場合の互換モードを設定します。HTML5 の Web を表示するためには、IE11（標準）を選択してください。変更後、「変更」ボタンをクリックすると実際に反映されます。これは PC（ユーザー）内の共通の設定になります。

内蔵プレーヤー用のメディア再生エンジンの選択

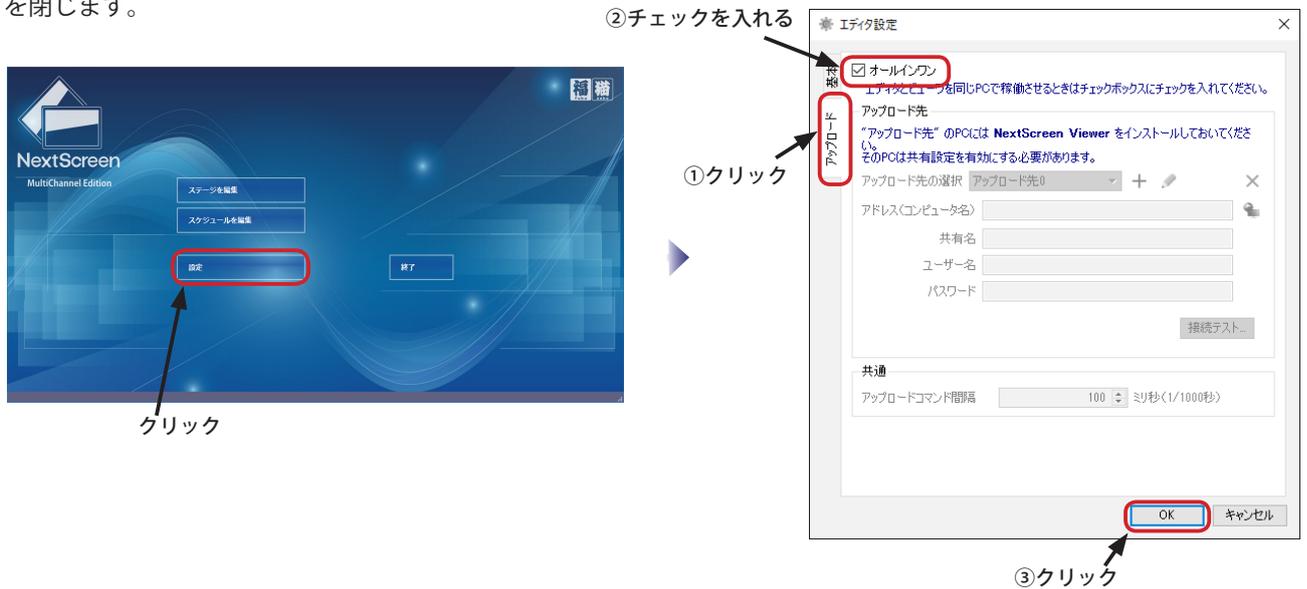
⑧マルチメディアスクリーンで Windows Media Player を使用しない設定の時に使用される動画（音声）再生方法の選択です。H.264 や WMV 形式の場合は「Microsoft Media Foundation」が推奨されます。表示されない動画形式の場合には「DirectShow」を選択してください。これは PC 内の共通の設定になります。

エディタとビューワを同じPCで使用する場合

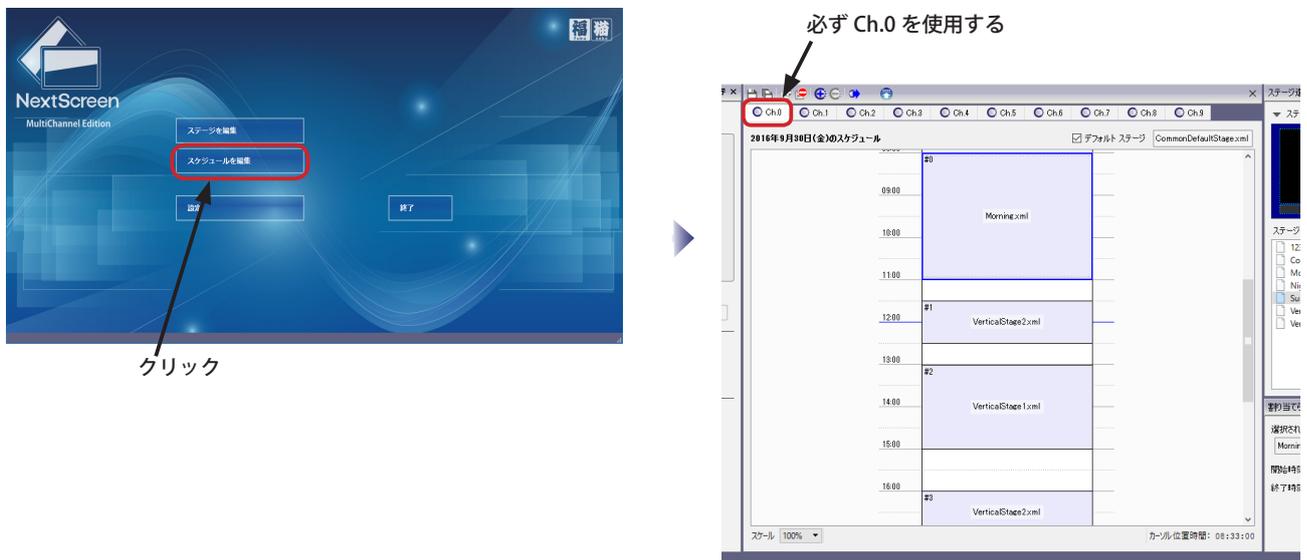
NextScreen でエディタとビューワを同じPCで使用することを「オールインワン」と呼んでいます。アップロードを行う運用とオールインワンでの運用を併用する際にはいくつかの点で注意が必要です。

(1) オールインワンで動作させるためには、次のような設定を行います。

エディタの「スタートメニュー」で「設定」をクリックすると、設定画面が表示されます。「アップロードタブ」をクリックして、次に「オールインワン」のチェックボックスにチェックを入れます。「OK」ボタンをクリックして設定画面を閉じます。



(2) エディタの「スケジュール画面」で「Ch.0」にスケジュールを設定して、保存します。その後ビューワを起動すれば Ch.0 に設定したスケジュールに従って表示されます。



※バージョン 1.8 以降の NextScreen はチャンネル名の変更が可能になっています。「Ch.0」という名称が変更されている場合、「Ch.0」に相当するチャンネルは一番左端のチャンネルになります。MultiChannel Edition の場合は、チャンネルの削除や順番の変更（移動）を行うことができますが、このチャンネルを削除したり移動したりすることはできません。

※スケジュールの保存は、オールインワンの設定の後に行ってください。オールインワンの設定をする前に保存されたスケジュールは、同一PCにインストールされたビューワで読み込むことができません。(MultiChannel Edition の場合)

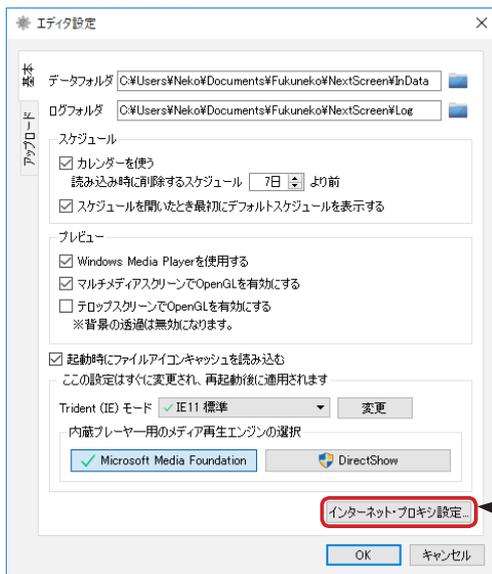
プロキシの設定

インターネットへの接続がプロキシサーバーを介して行われるネットワーク環境で、NextScreen を利用するにはプロキシの設定をする必要があります。ここで言うプロキシの設定は、ひとつのPCにインストールされたエディタおよびビューワ共通で使用されます。(FdMediaPlayer でも使用されます)

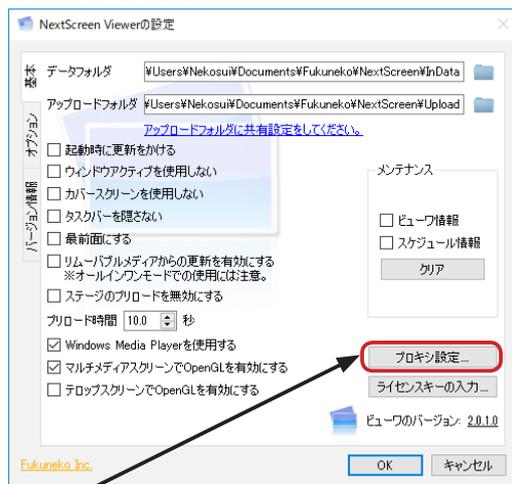
【重要】スクリーンのプロパティで Trident (Internet Explorer) を使用する設定にしている場合は、ここでの設定は有効意になりません。Windows の設定が有効になります。

- (1) エディタの「設定」または「NextScreen Viewer の設定」を開いて、「インターネット・プロキシ設定 ...」（または「プロキシ設定 ...」）ボタンをクリックします。

エディタの設定画面



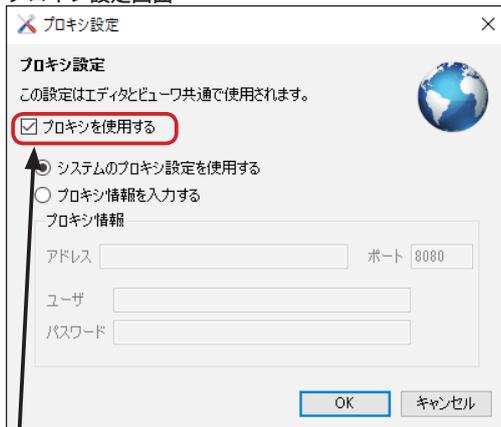
ビューワの設定画面



クリック

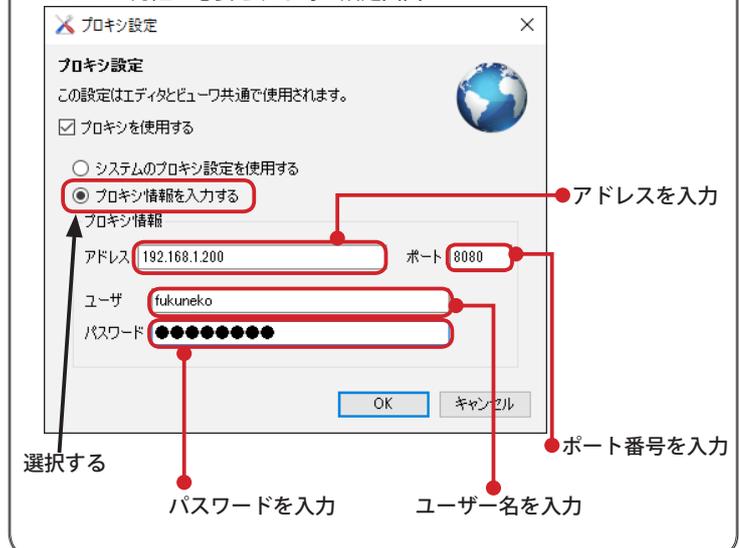
- (2) 「プロキシ設定」の画面が表示されます。デフォルトでは、システムのプロキシ（Windows のインターネット設定）を使用することになっています。プロキシを使用しない時は、「プロキシを使用する」チェックボックスのチェックを外してください。プロキシサーバーがユーザー認証を必要とする時は、「プロキシ情報を入力する」を選択してプロキシサーバーのアドレス、ポート番号、ユーザー名、パスワードを入力してください。

プロキシ設定画面



プロキシを使用する時は、チェックを入れる

ユーザー認証を必要とする時の設定画面



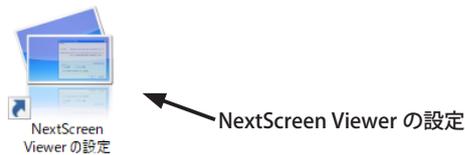
Windows Media Player を使用する

動画の再生に Windows Media Player を使用するためには、ビューワおよびエディタで設定を変更する必要があります。ビューワ PC が複数ある場合はそれぞれに設定します。

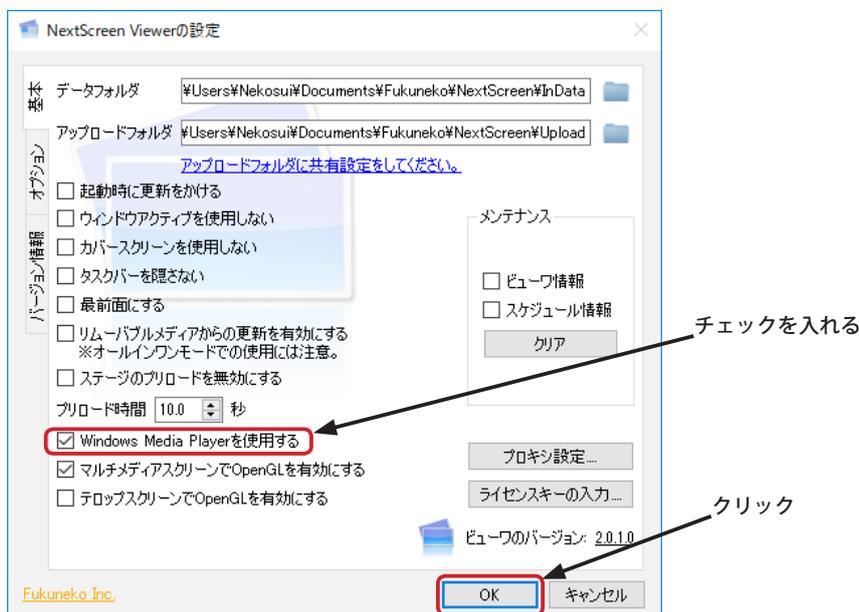
※デフォルトで Windows Media Player を使用するオプションが有効になっていますが、旧 NextScreen からのバージョンアップの場合は、設定画面を開いて「OK」ボタンをクリックした後に有効になります。

ビューワの設定

- (1) デスクトップのアイコン "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。(デスクトップにない場合はスタートボタンから「すべてのプログラム」-「Fukuneko」-「NextScreen」-「NextScreen Viewer の設定」を選びます)



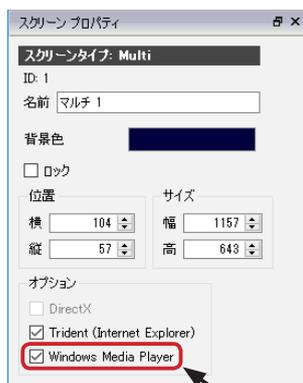
- (2) 「NextScreen Viewer の設定」画面の「Windows Media Player を使用する」にチェックを入れ、「OK」ボタンをクリックします。



- (3) ビューワを起動すると、動画の再生に Windows Media Player が使用されるようになります。

※エディタのプレビュー画面でも新しいステージを使用するためには、次ページの手順で設定を行う必要があります。

バージョン 1.9.0 以降では、ステージ毎に Windows Media Player を使用するかどうかを切り替えられます。



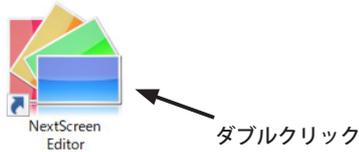
- スクリーン プロパティのオプションの中で Windows Media Player にチェックを入れると、そのスクリーンでは Windows Media Player を使用するようになります。

- ビューワやエディタの設定で「Windows Media Player を使用する」にチェックを入れた場合は、その設定が優先されます。スクリーン毎に切り替えたい場合は、ビューワやエディタの設定で「Windows Media Player を使用する」のチェックを外してください。

Windows Media Player を使用する

エディタの設定

- (1) デスクトップのアイコン "NextScreen Editor" 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。（デスクトップにない場合はスタートボタンから「すべてのアプリ（プログラム）」－「Fukuneko」－「NextScreen」－「NextScreen Editor」を選びます）

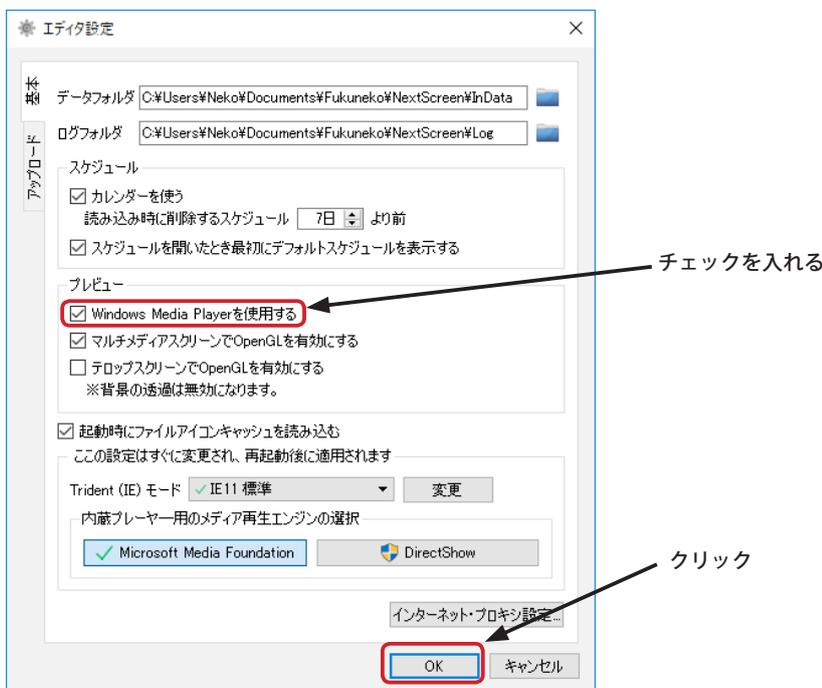


- (2) NextScreen のエディタが起動すると最初に「スタートメニュー」が表示されます。「設定」をクリックしてください。

スタートメニュー



- (3) 「設定」画面が表示されたら、「Windows Media Player を使用する」にチェックを入れ、「OK」 ボタンをクリックします。



- (4) エディタでプレビューすると、動画の再生に Windows Media Player が使用されます。

※エディタの設定を変更しても、ビューワの設定は変更されません。ビューワの設定変更は前ページを参照してください。

コーデックをインストールする

再生できる動画の形式は利用する PC にインストールされているコーデックに依存します。そのため、Mpeg4, Mpeg2, MP3 など一部の動画や音声は再生できないこともあります。(ご利用の PC によっては使用可能な場合があります。) その場合は別途コーデック (DirectShow フィルタ) を入手し、インストールすることによって再生できるようになります。ここでは、代表的なコーデックパック「LAV Filters」についてのインストール方法を説明します。(複数のコーデックパックをインストールすることはトラブルの原因となります。すでに何らかのコーデックパックをインストールされている場合は新たにインストールをしないでください。)

※バージョン 1.9.3.2 以降においては、NextScreen インストール時に LAV Filters が自動的にインストールされます。

LAV Filters

◇ホームページ : <https://1f0.de/>

◇ダウンロード : <https://github.com/Neucairiel/LAVFilters/releases>

ダウンロード先が不明な場合は次の URL からダウンロードすることもできます。

<http://www.fukuneko.com/software/other/files/>

LAV Filters のダウンロードとインストール

(1) Internet Explorer などの Web ブラウザを使用して次の URL へ接続してホームページを開いてください。

<https://github.com/Neucairiel/LAVFilters/releases>

(2) 開いたページを下へスクロールして、Downloads 下一覧の「LAVFilters-0.68-installer.exe」をクリックします。

The screenshot shows the GitHub repository page for LAVFilters. The 'Releases' tab is selected, and the latest release, version 0.68, is highlighted with a red box and labeled 'Latest release'. Below the release information, there are sections for 'LAV Splitter' and 'LAV Video' with their respective features and fixes. At the bottom, the 'Downloads' section is visible, with the file 'LAVFilters-0.68-Installer.exe' highlighted by a red box and labeled 'クリック' (Click).

※数字 (ここでは 0.68) はバージョン番号です。このホームページにアクセスする時期によって異なることがあります。(新しいバージョンがリリースされた場合など)

ここを確認

下へスクロール

クリック

LAV Filters のダウンロードとインストール (続き)

(3) Web ブラウザのダウンロード確認のメッセージが表示されたら、「保存」ボタンをクリックします。(Web ブラウザの種類やバージョンによって画面は異なります。Microsoft Edge の場合はすぐにダウンロードが開始されます。)

Internet Explorer 11 の場合



Microsoft Edge の場合

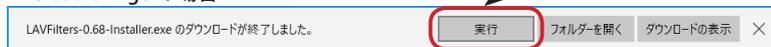


(4) ダウンロード完了のメッセージが表示されたら、「実行」ボタンをクリックします。

Internet Explorer 11 の場合



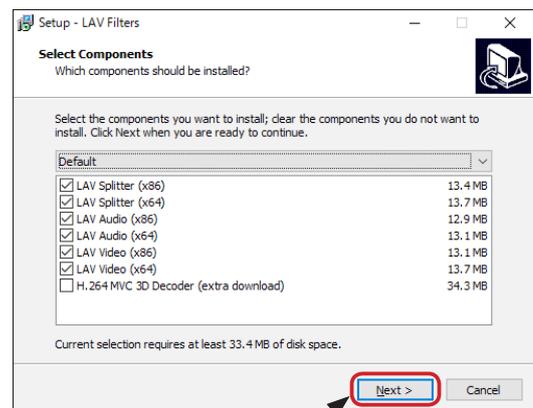
Microsoft Edge の場合



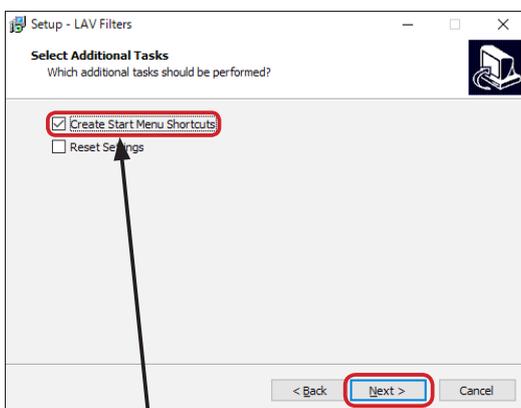
(5) ユーザーアカウント制御の画面が表示されます。「はい」ボタンをクリックします。



(6) Select Components の画面が表示されます。「Next」ボタンをクリックします。



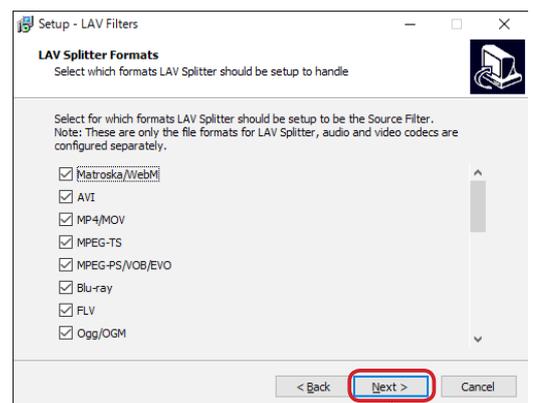
(7) Select Additional Tasks 画面が表示されます。「Create Start Menu Shortcus」にチェックが入っていることを確認して、「Next」ボタンをクリックします。



チェックを確認

クリック

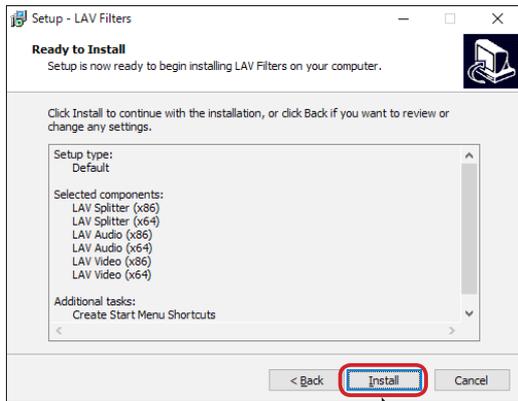
(8) LAV Splitter Formats の画面が表示されます。「Next」ボタンをクリックします。



クリック

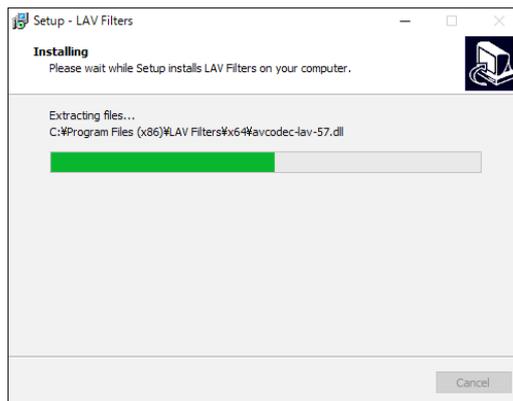
LAV Filters のダウンロードとインストール (続き)

(9)Ready to Install の画面が表示されたら、「Install」をクリックします。

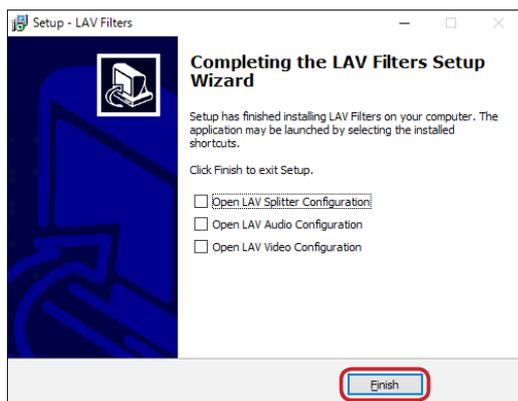


クリック

(10) インストールが始まります。インストール完了までしばらくお待ちください。



(11)Completing the LAV Filters Setup Wizard 画面が表示されればインストール完了です。「Finish」ボタンをクリックしてください。



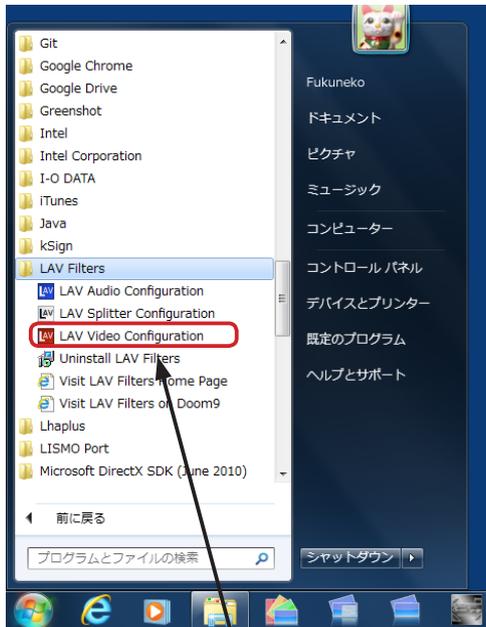
クリック

動画再生を改善する

ご利用の PC の環境によっては、コーデックのインストール後に動画が再生できるようになっても、H.264 などの動画再生がスムーズでないこともあります。基本的には PC のハードウェアの能力不足ですが、設定を変更することにより改善される場合があります。ここでは、LAV Filters をインストール済であることを前提に説明します。また、ご利用 PC のビデオアダプターが DXVA(DirectX Video Acceleration) に対応している必要があります。

- (1) スタートボタンから「すべてのプログラム」→「LAV Filters」→「LAV Video Configuration」を起動します。Windows 8.1 の場合は、スタート画面から「すべてのアプリ」を表示して、LAV Filters」→「LAV Video Configuration」を起動します。

Windows 7 のスタートボタン「すべてのプログラム」



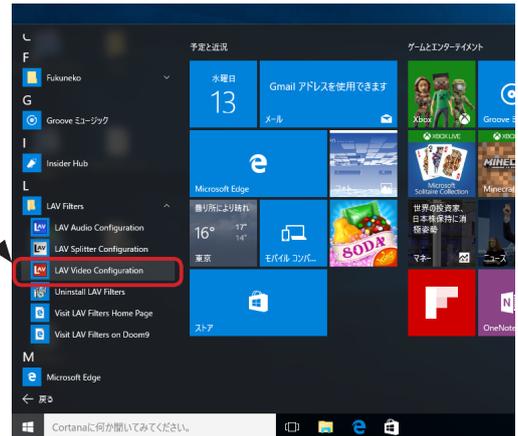
起動

Windows 8.1 のスタート画面「すべてのアプリ」



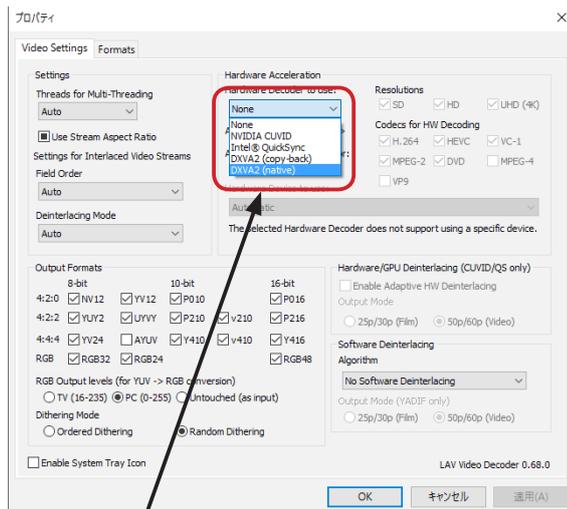
起動

Windows 10 のスタートボタン「すべてのアプリ」

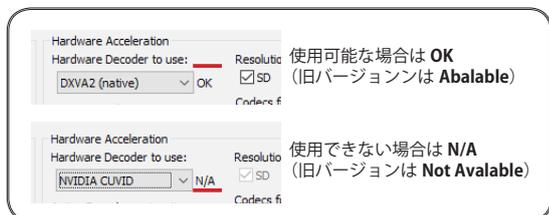


起動

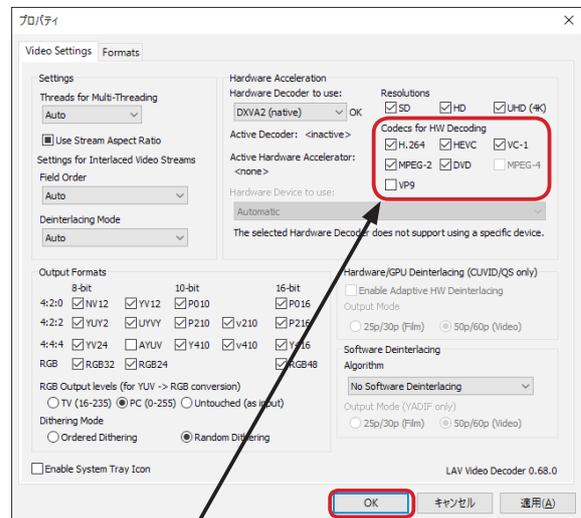
- (2) プロパティ画面が表示されたら、右上の「Hardware Acceleration」内の「Hardware Decoder to use:」下のドロップダウンリストから使用可能なものを選択します。



使用可能なものを選択



- (3) 「Codecs for HW Decoding」の下の、「H.264」、「VC1」、「MPEG2」などにはチェックを入れ、「OK」ボタンをクリックします。



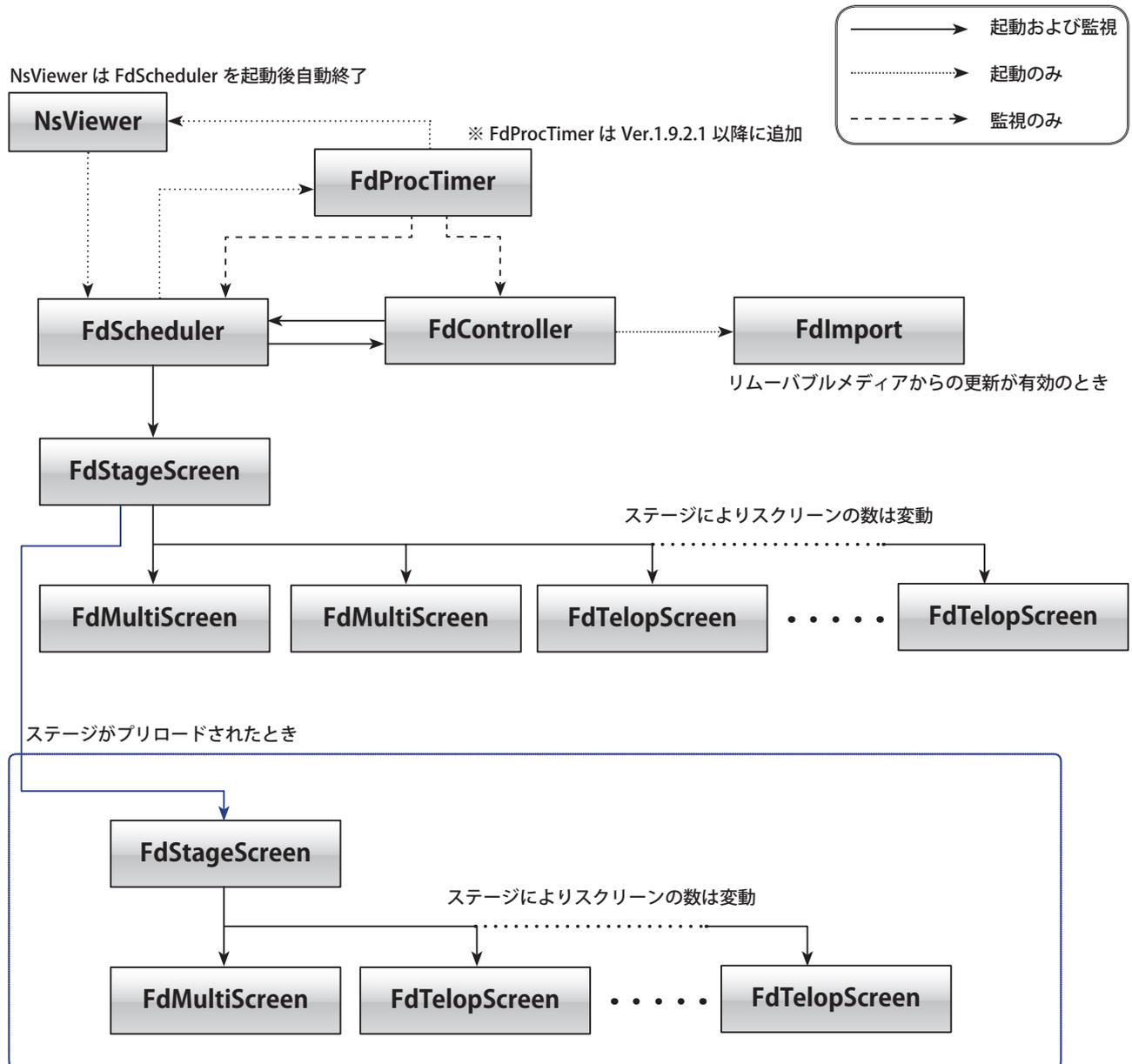
チェックを入れる

クリック

フリーズしたビューワの自動再起動について

NextScreen の旧バージョン（1.8.6 以前）はフリーズしたビューワを自動的に復旧させるために NsManager を使用していました。Ver.1.8.7.0 以降では、自動復旧機能が標準で搭載され、NsManager はなくなりました。また、Ver.1.9.2.0 以降では、FdProcMon は使用されなくなりました。（※Ver.1.9.2.1 以降では FdProcTimer が追加されています。）

NextScreen のビューワは複数のプロセス（プログラム）が連動して動作します。他のプロセスが他のプロセスを監視することにより、プロセスが動作していないときはプロセスを再起動するようになっています。



FdProcTimer は一度起動すると常駐し、ログオフの時まで動き続けます。FdScheduler と FdController を監視し、次の条件が揃ったときに場合に NsViewer を起動します。

- FdScheduler と FdController が両方とも動作していない
 - FdScheduler の Active ファイルが存在している
- ※ Active ファイルは、FdScheduler が起動後に作成され、正常に終了すると削除されます。Active ファイルは次の位置に作成されます。

C:\¥Users¥[ユーザー名]¥AppData¥Local¥Fukuneko.com¥Fdse¥Viewer¥Procs¥Scheduler

- ※ Windows の設定によっては、ユーザーのフォルダは C ドライブ以外になることがあります。
- ※ AppData フォルダは隠しフォルダになっているため通常は非表示になっています。

ビューワの各プロセスを強制終了させた場合、上記の条件が揃うため自動でビューワが起動します。ビューワの自動起動を停止させるためには、Active ファイルを削除するか、FdProcTimer を強制終了させてください。

一定時間以上表示させると問題が発生する場合

ご利用の PC の環境によっては、一つのステージを連続して表示させると一定時間を経過後に表示がおかしくなるなどの不具合が発生する場合があります。多くの場合は画面の解像度を低く設定したり、表示コンテンツの解像度（画素数）を抑えるなどにより改善が見られます。また、PC を交換したり、性能を高めるなどの方法により改善されることもあります。Windows アップデート後、ハードウェアのドライバーとの不整合により突然不安定になることもあります。この場合は、ハードウェアベンダーが新しいドライバーを提供するまで待たなければなりません。

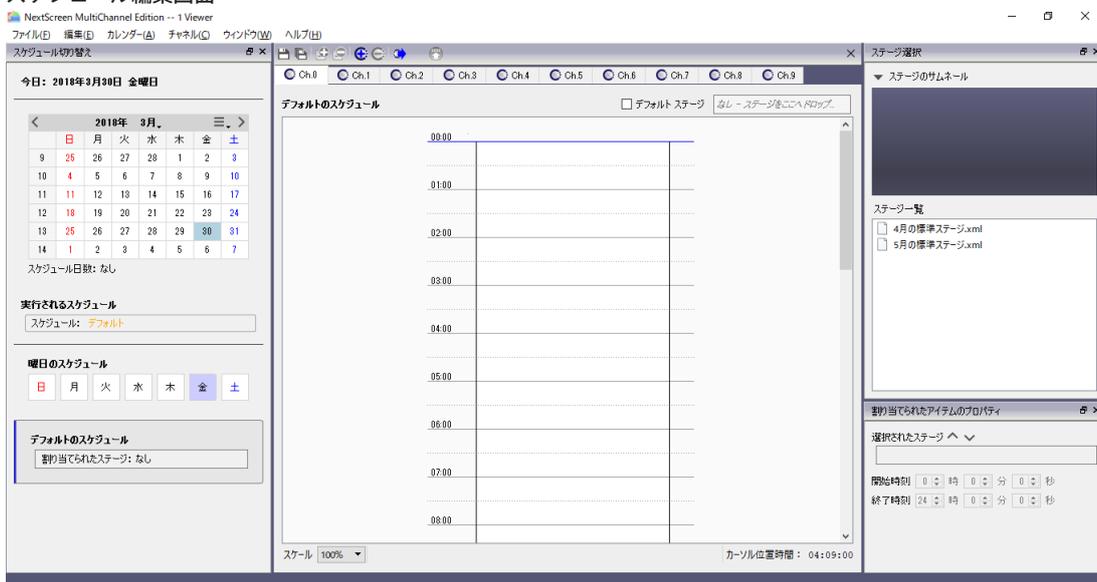
NextScreen における対策として、一つのステージを連続して表示させずに、一定時間の間隔でステージを切り替えるようにスケジュールを設定することによって不具合の発生を抑えるという方法があります。（※ すべての条件で効果があるわけではありません。）

ただし、この設定には注意点があります。例えば、「AAAA.xml」というステージをデフォルトステージに割り当てた後、1 時間ごとに間隔を空けて同名のステージをタイムテーブルへ割り当てた場合、ビューワは同じステージの継続表示とみなしてステージの切り替えを行いません。切り替えるためには、同一内容のステージを別名、例えば「AAAA_2.xml」などで作成する必要があります。

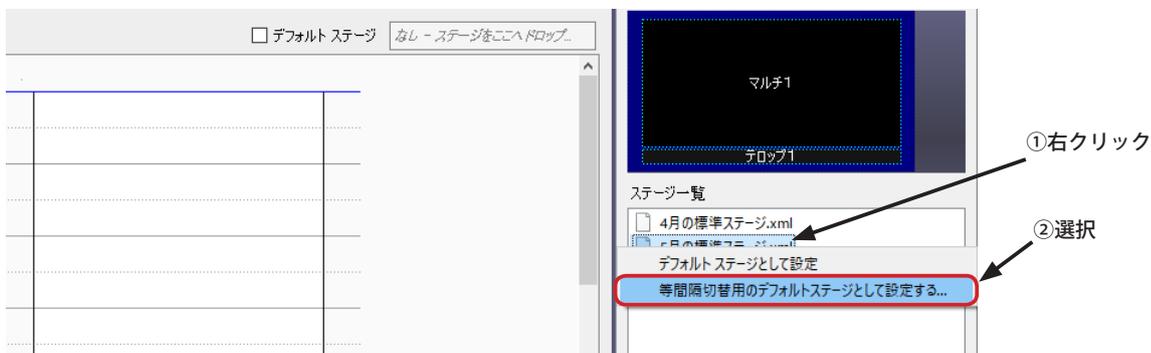
バージョン 2.0.1.0 以降の NextScreen では、自動的にステージを別名で複製し、タイムテーブルへ等間隔で割り当てる機能があります。ここではその手順を説明します。

(1) スケジュール編集画面を開きます。（ここではデフォルトのスケジュールに設定するものとします。）

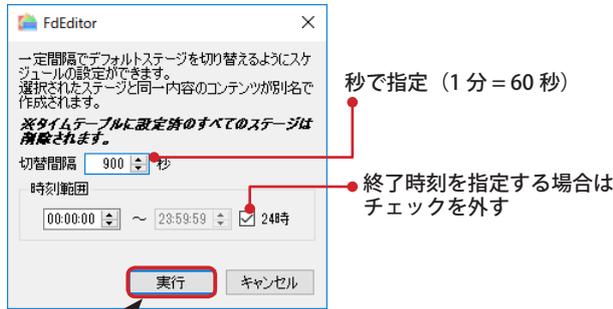
スケジュール編集画面



(2) ステージ一覧で、割り当てるステージを選択し、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「等間隔切替用のデフォルトステージとして設定する ...」を選択します。



- (3) 切替間隔と、割り当てる時刻範囲を選択するダイアログボックスが表示されます。切替間隔は秒で設定します。(ここでは、15 分間隔 - 900 秒に設定しています。)
- 割り当てる時刻範囲の「24 時」チェックボックスにチェックが入っていると、終了時刻を指定できません。指定する場合はチェックを外してください。
- 「実行」ボタンをクリックするとタイムテーブルへ自動で割り当てられます。



クリック

自動的に割り当てられる

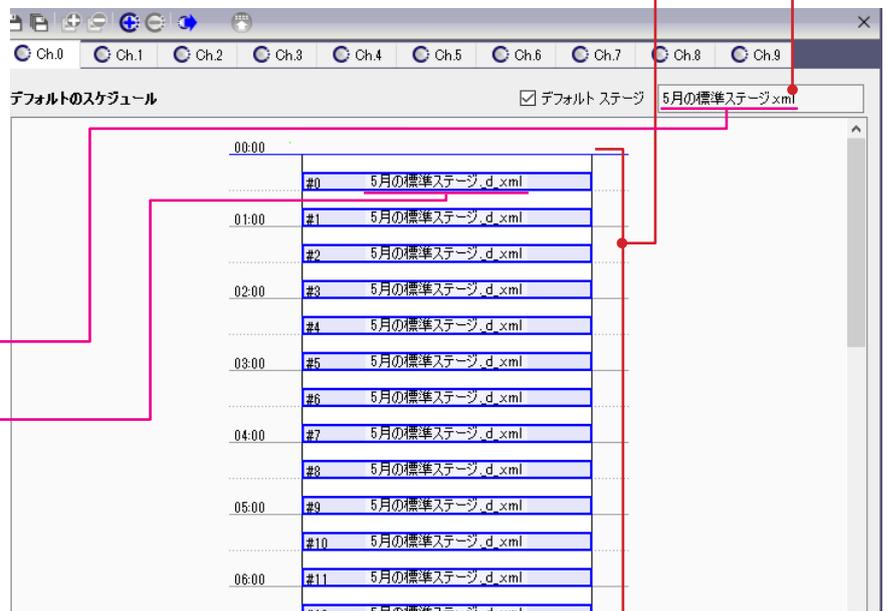
選択されたステージがデフォルトステージとして割り当てられ、そのステージは「_d.xml」という文字が付加された名称で複製されます。複製されたステージが指定された切替間隔でタイムテーブルへ配置されます。この例では、

「5月の標準ステージ.xml」

というステージが選択されたため、

「5月の標準ステージ_d.xml」

という名称のステージとして自動的に複製されています。そして、その複製されたステージは指定された切り替え時間、この場合は 900 秒 (15 分) の表示時間のステージとして、同じ間隔で配置されています。これらの結果、「5月の標準ステージ_d.xml」が配置されていない時間帯は、デフォルトステージ「5月の標準ステージ.xml」が表示されますので、900 秒 (15 分) 毎に同内容のステージが切り替えられることとなります。

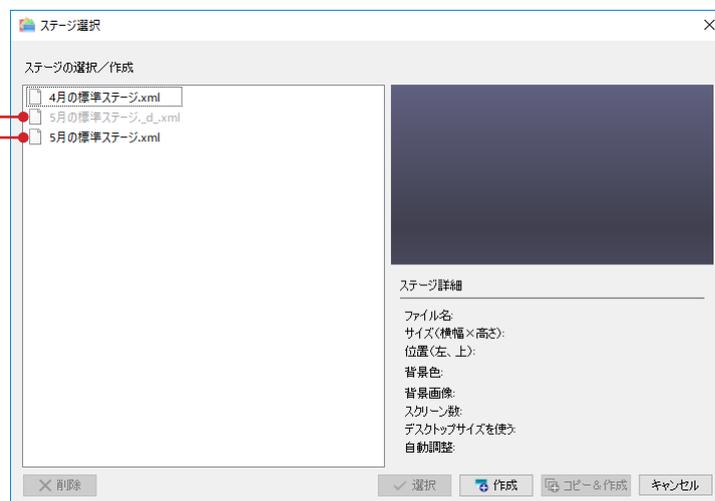


一度「等間隔切替用のデフォルトステージとして設定する...」を実行すると、自動で生成された「....._d.xml」ファイルはステージ選択画面に表示されるようになります。このファイルは元になるステージファイルをステージ編集画面で更新すると同時に更新されます。「....._d.xml」は直接編集することはできません。ただし、必要がなくなったときは削除することができます(スケジュールに割り当てられていない場合)。削除は通常のステージと同様にステージ選択画面で行ってください。

※「....._d.xml」ファイルはステージ編集画面で元のステージを編集し、保存したときのみ更新されます。テキストエディタなどで直接ステージファイルを編集・保存した場合は更新されませんのでご注意ください。

自動生成されたステージ

元になるステージ



ビューワ PC の電源設定

画面が固まる（フリーズ）などの不具合が発生する場合

ビューワを使用する PC において、NextScreen がスムーズに動作し、コンテンツを表示させるのに十分な性能を有しているのにも関わらず、不定期に画面が停止し、マウスやキーボードが反応しないなどの不具合が発生することがあります。ハードウェアに障害が生じている可能性もありますが、PC の電源設定を変更することによって改善される場合があります。

ここでは、通常の設定方法とバッチファイルを利用して設定する方法を記載します。

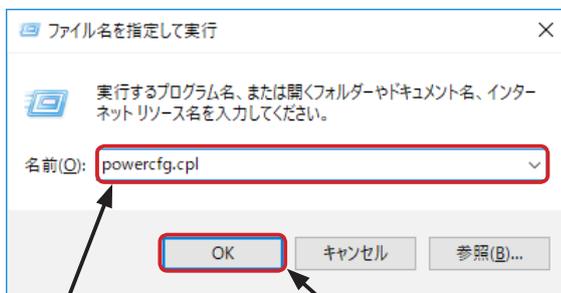
※不具合が発生していない状態でも、長時間ビューワを稼働させるためにはこの後に記載する方法で電源設定を変更することをお勧めします。

新しい電源プランを作成し設定する

新しい電源プランを作成し、その中の設定を変更する手順を説明します。（新しい電源プランを作成しないで、既存の電源プランを変更することも可能です。）

ビューワをインストールしてある PC で行いますので、ビューワが稼働している場合はビューワを停止してください。

- (1) キーボードの **Win** + **R** キーを押すと「ファイル名を指定して実行」画面が表示されます。「名前」の入力欄に「powercfg.cpl」と入力後、「OK」ボタンをクリックします。



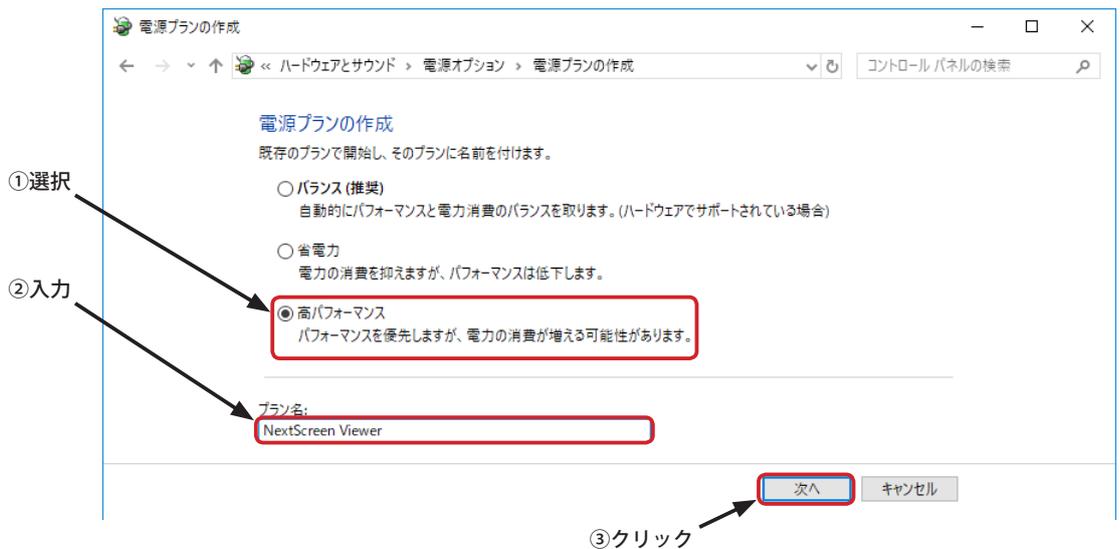
- ① 「powercfg.cpl」を入力 ② クリック

※「スタート」ボタンから、「設定」→「システム」を選択し、左側のメニューから「電源とスリープ」に切り替え「電源の追加設定」を選んでも「電源オプション」を表示させることができます。

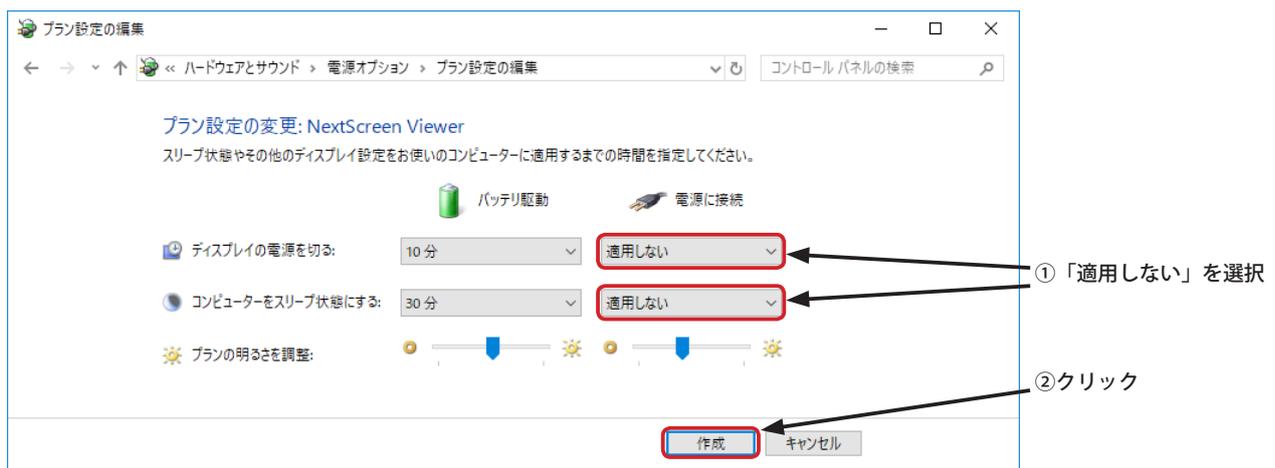
- (2) 「電源オプション」画面が表示されます。左側のリンク「電源プランの作成」をクリックします。



- (3) 「電源プランの作成」画面が表示されます。「高パフォーマンス」を選択し、プラン名に「NextScreen Viewer」と入力します。(任意の名前で構いません)
 プラン名を入力後、「次へ」ボタンをクリックします。



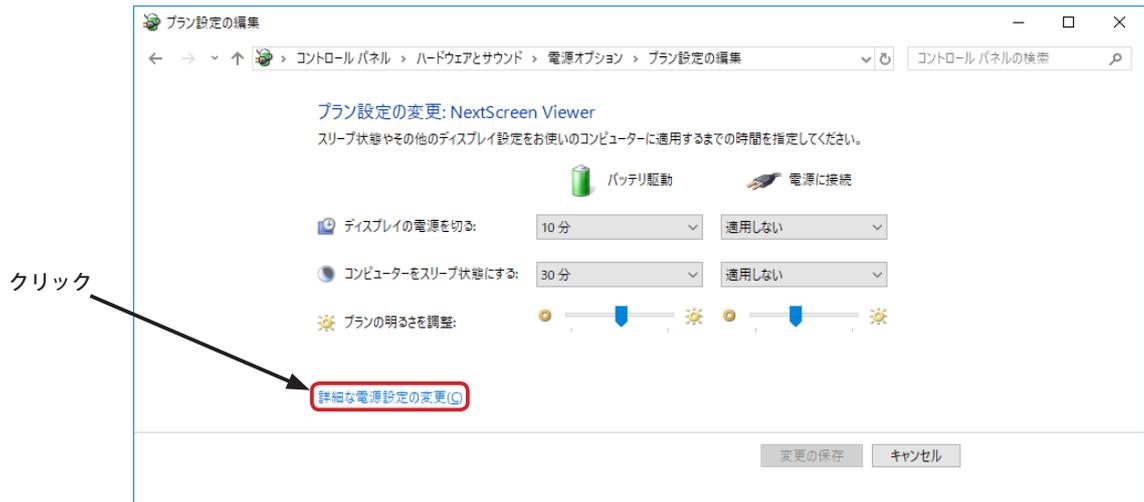
- (4) 「プラン設定の変更」画面が表示されます。「電源に接続」側の「ディスプレイの電源を切る」、「コンピュータをスリープ状態にする」を両方とも「適用しない」へ変更し、「作成」ボタンをクリックします。



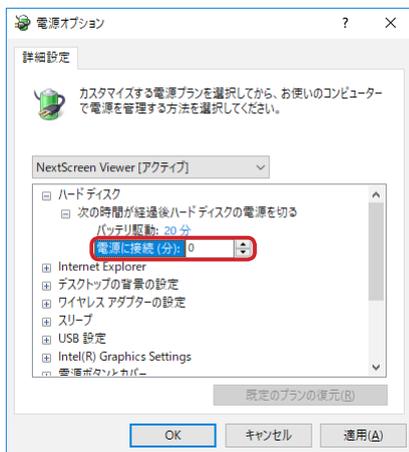
- (5) 新しい電源プランが作成され、選択されます。(この場合は「NextScreen Viewer」)
 「プラン設定の変更」をクリックします。



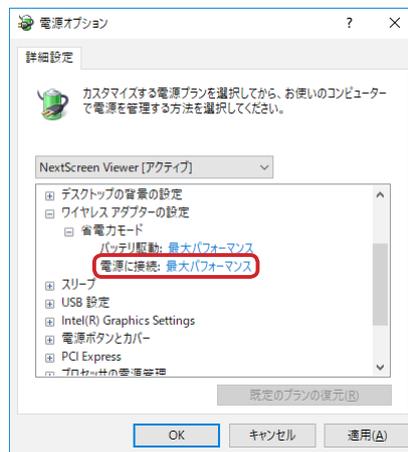
(6) 「プラン設定の編集」画面が表示されますので、「詳細な電源設定の変更」をクリックします。



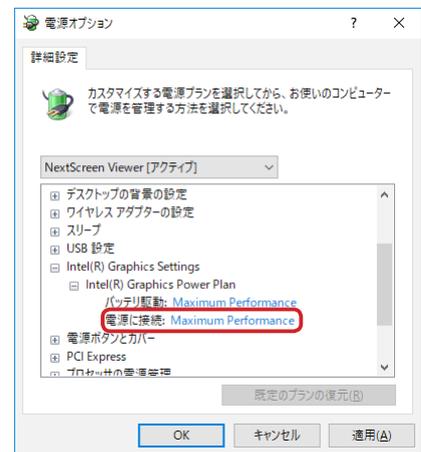
(7) 詳細設定が表示されます。以下のように「電源に接続」側の設定を変更し、終了後に「OK」ボタンをクリックします。設定画面を閉じれば完了です。



① 『ハードディスク』 → 『次の時間が経過後ハードディスクの電源を切る』 : 0 分

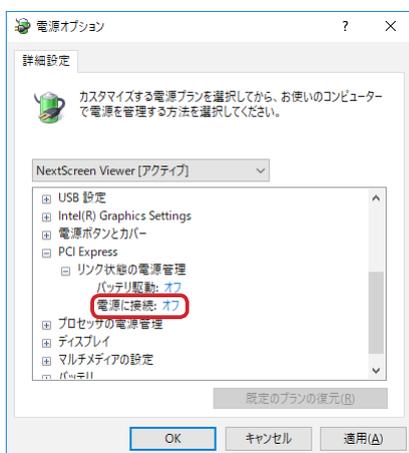


② 『ワイヤレスアダプターの設定』 → 『省電力モード』 : 最大パフォーマンス

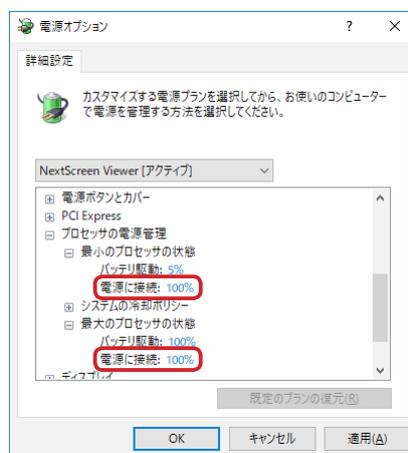


③ 『Intel(R) Graphics Settings』 → 『Intel(R) Graphics Power Plan』 : Maximum Performance

※インテル (R) の CPU を使用していない場合、この項目はありません。



④ 『PCI Express』 → 『リンク状態の電源管理』 : オフ



⑤ 『プロセッサの電源管理』 → 『最小のプロセッサの状態』 : 100%
『最大のプロセッサの状態』 : 100%

バッチファイルを使用して新しい電源プランを作成し設定する

バッチファイルを作成し、そのバッチファイルを実行することによって電源プランを素早く作成・設定することができます。バッチファイルはテキストエディタを使用して作成し、文字コードは「Shift-JIS」で保存します。以下にバッチファイルの例を記載します。

```
@echo off
rem NextScreen 用の電源プランを作成し、アクティブにする

set PLAN_NAME=NextScreen Viewer
set PLAN_DESC=NextScreen Viewer 用の電源プラン

rem 高パフォーマンスプランを複製する
set CMD=powercfg -duplicatescheme SCHEME_MIN
for /f "tokens=3" %%i in ('%CMD%') do set GUID=%%i

rem 複製したプランの名前を変更する
powercfg -changename %GUID% "%PLAN_NAME%" "%PLAN_DESC%"

rem 複製したプランをアクティブにする（現在のプランに切り替える）
powercfg -s %GUID%

rem 「ハード ディスク」 - 「次の時間が経過後ハード ディスクの電源を切る」の AC 電源設定を「0 秒」にする（電源を切らない）
powercfg -setacvalueindex SCHEME_CURRENT SUB_DISK DISKIDLE 0

rem 「ワイヤレス アダプターの設定」 - 「省電力モード」の AC 電源設定を「最大パフォーマンス」にする
powercfg -setacvalueindex SCHEME_CURRENT 19cbb8fa-5279-450e-9fac-8a3d5fedd0c1 12bbebe6-58d6-4636-95bb-3217ef867c1a 0

rem 「Intel(R) Graphics Settings」 - 「Intel(R) Graphics Power Plan」の AC 電源設定を「Maximum Performance」にする
powercfg -setacvalueindex SCHEME_CURRENT 44f3beca-a7c0-460e-9df2-bb8b99e0cba6 3619c3f2-afb2-4afc-b0e9-e7fef372de36 2

rem 「PCI Express」 - 「リンク状態の電源管理」の AC 電源設定を「オフ」にする
powercfg -setacvalueindex SCHEME_CURRENT SUB_PCIEXPRESS ASPM 0

rem 「プロセッサの電源管理」 - 「最小のプロセッサの状態」の AC 電源設定を「100%」にする
powercfg -setacvalueindex SCHEME_CURRENT SUB_PROCESSOR PROCTHROTTLEMIN 100

rem 「プロセッサの電源管理」 - 「最大のプロセッサの状態」の AC 電源設定を「100%」にする
powercfg -setacvalueindex SCHEME_CURRENT SUB_PROCESSOR PROCTHROTTLEMAX 100

rem 「ディスプレイ」 - 「次の時間が経過後ディスプレイの電源を切る」の AC 電源設定を「0 秒」にする（電源を切らない）
powercfg -setacvalueindex SCHEME_CURRENT SUB_VIDEO VIDEOIDLE 0

rem システム無人スリープタイムアウトの設定が見えるようにする
powercfg -attributes SUB_SLEEP UNATTENDSLEEP -ATTRIB_HIDE

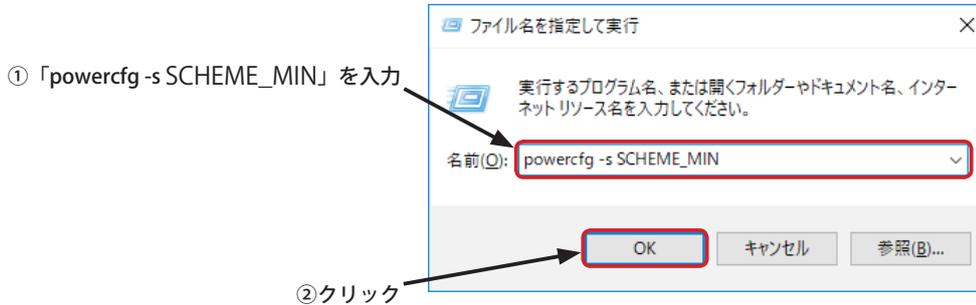
rem 「スリープ」 - 「システム無人スリープ タイムアウト」の AC 電源設定を「0 秒」にする（スリープしない）
powercfg -setacvalueindex SCHEME_CURRENT SUB_SLEEP UNATTENDSLEEP

rem システム無人スリープタイムアウトの設定を隠す
powercfg -attributes SUB_SLEEP UNATTENDSLEEP +ATTRIB_HIDE
```

「高パフォーマンス」プランを再び表示させる

「高パフォーマンス」プランを元に新しい電源プランを作成した場合、元の「高パフォーマンス」プランが表示されなくなることがあります。元の「高パフォーマンス」プランを再度表示させて選択する場合は、「ファイル名を使用して実行」を使用します。(コマンドプロンプトの使用も可)

- (1) キーボードの **Win** + **R** キーを押すと「ファイル名を指定して実行」画面が表示されます。「名前」の入力欄に「powercfg -s SCHEME_MIN」と入力後、「OK」ボタンをクリックします。(コマンドプロンプトでも同様です。)



- (2) 電源オプションで「高パフォーマンス」が選択され、作成した電源プランは「追加プラン」の欄に表示されるようになります。





www.fukuneko.com



User's Manual

取扱説明書

発行元：福猫株式会社