KI Sign

カテナスの
デジタルサイネージソリューション

操作マニュアル

KI Sign Editor

LAN Manager

KI Sign Player

LAN Setting Tool

もくじ

用語説明…… P.06
シナリオの構成 概要図 …… P.07
索引…… P.08
デジタルサイネージソフトウェア「KI sign」とは … P.09
各ソフトウェアの特長と基本機能…… P.10
配信と再生方法について…… P.12
スタンドアローン運用モードでの配信と再生方法
LAN運用モードでの配信と再生 …… P.13
ソフトウェアのショートカットキー一覧…… P.14
KI Sign Editor …… P.14
LAN Manager …… P.15
KI Sign Player

第 1 部 編集ソフトウェア（KI Sign Editor）

第1章 利用の準備

1. 画像、動画、音の素材の準備 …… P.16
1-1. 素材用フォルダー
1-2. 使用できる素材のフォーマット
2. フォントの準備 …… P.16
3. 外部ファイルの文字コードについて
4. シナリオ作成の流れ
（プランからコンテンツ出力まで）…… P.17
1 編集ソフトウェアを起動する
2 シナリオを開く
3 プラン画面
4 シーン作成画面 …… P.18
5 ボタン設定画面
6 シナリオ編成画面
7 リハーサル …… P.19
8 プレイ
9 コンテンツ出力
（スタンドアローン運用モード、LAN 運用モード）

第2章 シナリオ作成・編集

1. トップページ …… P.20
1-1. メニューバー
1-2. コンテンツフォルダーの切り替え
1-3. USB メモリの管理 …… P21
1-3-1. 初期化
1-3-2. 暗証番号
1-3-3. 削除
1-4. インポートとエクスポート …… P22
1-4-1. エクスポート
1-4-2. インポート …… P23
1-5. アップロードとダウンロード
（LAN 運用モード時のみ） …… P24
1-5-1. アップロード
1-5-2. ダウンロード
1-6. グループ一覧
1-7. シナリオ一覧 …… P25
1-8. シナリオテンプレート …… P26
(1) 新しいシナリオ
(2) タッチ基本 …… P.27
(3) シンプルサイネージ（横） …… P.28
(4) シンプルサイネージ（縦）
(5) 緊急表示 …… P.29
(6) 店舗紹介 …… P.30
(7) フォルダーボタン …… P.32
(8) ファイルボタン …… P.33
(9) イベント一覧 …… P.34
(10) イベント案内（行灯・横）…… P.35
(11) イベント案内（行灯・縦）
(12) 宴席一覧 …… P.36
(13) 宴席案内（行灯・横）…… P.37
(14) 宴席案内（行灯・縦）
(15) カレンダー …… P.38
(16) リスト形式カレンダー …… P.39
(17) 時間当てゲーム …… P.40
(18) ニュース
(19) 天気予報 …… P.42
(20) フロアガイド・ポップアップ …… P.43
(21) リモート表示切替 …… P.44
(22) プレゼンテーション …… P.47
(23) カレンダー予定表 …… P.48
1-9. シナリオのプレビュー …… P50
1-10. シナリオのプレイ

2. プラン画面 …… P.51
2-1. プラン画面での画面要素・構成の編集 …… P53

3. シーン作成画面 …… P.53
3-1. ツールボックス …… P54
3-1-1. 部品一覧 …… P54
(1) アナログ時計
(2) デジタル時計
(3) メディアフレーム
(4) メディアフレームマルチ
(5) サウンドフレーム …… P55
(6) ファイルボタン
(7) 表データ（行指定）
(8) 表データ（リスト表示）
(9) ウェブブラウザー
(10) 休日設定
(11) 週間スイッチ
(12) 期間スイッチ
(13) ランダムスイッチ …… P56
(14) ファイルスイッチ
(15) 顔・動体検知スイッチ
(16) 定時割り込み
(17) ホワイトボード
(18) ズーム
(19) ネットワークカメラ
(20) ウェブカメラ
(21) フォルダー監視サービス設定
(22) シナリオ監視
(23) URLリスト
(24) ルート表示 …… P57
3-2. 拡張スケジュール …… P58
(1) 期間スイッチ
(2) 週間スイッチ …… P59
(3) 休日設定 …… P60
3-3. シーン一覧 …… P62
3-4. パート一覧
3-5. 簡単編集領域 …… P63

4. ボタン設定画面 …… P.63
5. シナリオ編成画面 …… P.64
5-1. シーンの表示効果と表示時間 …… P66
スケジュールとトップシーン
5-2. スケジュールの追加 …… P67
5-3. BGM
5-5. シーン優先アイコン …… P68
6. リハーサル画面 …… P.69
7. プレイ …… P.71
8. コンテンツ出力

第3章 詳細編集

1. シーン全体、および、キャンバスの操作（左側）… P72
2. 枠構造の表示 (真ん中) …… P73
3. 枠の編集コマンド (右側) …… P74
4. 枠の設定
5. 枠の動き …… P75
(1) 出現時
(2) 消滅時
(3) メイン …… P76
(3-1) 移動
(3-1-1) 直線運動
(3-1-2) 壁で反射
(3-1-3) 往復運動 …… P77
(3-2) 拡大・縮小
(3-3) 回転 …… P78
(3-3-1) 回転運動
(3-3-2) ふりこ運動
6. 枠の表示効果 …… P79
7. 枠のコピーと切り取り …… P80
8. 枠の表示・非表示
9. 枠の複製と削除 …… P81
10. 自由枠の挿入
(1) 自由枠 …… P82
(2) 自由枠タイトル
(3) 自由枠テキスト
(4) 自由枠画像
(5) 自由枠ボタン
(6) 自由枠透明ボタン …… P83
(7) 自由枠動画
(8) 動画コントローラー
(9) 自由枠音
(10) タッチ枠 …… P84
(11) 自由枠テロップ
(12) 日付時間枠 …… P85
(13) 手書き入力枠 …… P86
(14) 印刷部品
(15) EXE 起動
(16) 画像アニメーション …… P87
(17) 鏡像枠
(18) ３D枠 …… P88
(19) 虫眼鏡
(20) めくり …… P89
(21) スクラッチ
(22) ID ボタン …… P90
(23) ID ボタンターゲット
(24) ネットワークボタン
(25) ネットワークボタンレシーバー
(26) USB メモリーコピー
11. レイアウト枠の挿入 …… P91
(1) レイアウト枠
(2) レイアウト枠ボタン
(3) レイアウト枠透明ボタン
(4) レイアウト枠動画
(5) レイアウト枠テロップ …… P92
12. 図形枠の挿入 …… P93
13. パートの挿入 …… P95
14. レイアウト枠のサイズ変更 …… P96
15. レイアウト枠の移動
16. 自由枠、図形枠の位置、サイズ、回転、変形、
リセット …… P97
16-1. マウス操作による自由枠の位置、サイズの変更
16-2. 操作パッドによる自由枠 / 図形枠の位置、
サイズの変更、回転、変形、リセット
16-2-1. 位置 …… P98
16-2-2. サイズ変更
16-2-3. 回転
16-2-4. 変形 …… P99
16-2-5. リセット
17. 自由枠または図形の順序
18. 枠の変換 …… P100
18-1. レイアウト枠を自由枠に変換
18-2. 自由枠をレイアウト枠に変換
18-3. 枠をボタンに変換
18-4. 子枠の並び方
19. テキストの編集 …… P101
19-1. テキストボックスへの入力
19-2. 直接入力
19-3. テキストのベクトル化
19-4. テキストの表示様式の設定 ／ 余白の設定
(モード / 文字方向 / 複数行 / 左右揃え / 上下寄せ / 余白)
20. フォントの設定 …… P102
20-1. 文字色
20-2. 文字種 …… P103
20-3. シャドウ (位置 / 方向 / ぼかし)
20-4. その他
21. 背景色の設定 …… P104
21-1. 背景色
21-2. グラデーションとグラデーション色
22. 画像の設定 …… P105
22-1. 画像の選択
22-2. 画像のスタイル (枠にぴったり/縦横比を保つ/クリッピング/並べて表示)
23. 動画の設定 …… P106
24. 音の設定
25. ボーダーの設定 …… P107

もくじ

(ボーダーの形状 / 枠線のスタイルと幅 / マージン量)
26. ボーダー色の設定 …… P108
27. スタイル No. とスタイルの分離とクリア
27-1. スタイル No.
27-2. スタイルの分離とクリア
28. 押された状態のボタンのスタイル …… P109
29. タグを使ったテキストのスタイル設定
<style> タグの記述方法
(1) color：フォント色
(2) bgcolor：フォント背景色
(3) size：フォントサイズ（相対値） …… P110
(4) fontstyle：イタリック
(5) decoration：文字装飾（アンダーラインなど）
(6) weight：フォントの太さ
(7) family：フォントの種類
(8) baseline：ベースラインの配置
30. フラッシング
31. ID ボタンとネットワークボタン …… P112
31-1. ID ボタンの設定
(ターゲットID/表示を切り替える/元に戻るまでの時間(秒)/ボタン動作を連動する/実行までの時間(秒))
31-2. ID ボタンターゲットの設定
(ターゲットID/スタート時、非表示にする)
31-3. ネットワークボタン …… P113
31-4. ネットワークレシーバーの設定
(ホスト名/ポート番号)
31-5. ネットワークボタンの設定
(ターゲットホスト名/ターゲットポート番号/ターゲットID)
31-6. ネットワークボタンの利用例 …… P114

第4章 メディアフレームや表データ部品の操作

1. フォルダーウォッチャー …… P115
2. メディアフレーム …… P116
2-1. 対応するファイル形式
2-1. 設定項目
① 対象フォルダー …… P117
② 表示スタイル
③ 表示時間
④ 表示順
⑤ 効果
⑥ ファイルチェック
⑦ 表示開始
⑧ シーン切替のタイミング
⑨ トップにもどるタイミング
⑩ ローテーションごとの表示件数
⑪ 縦長画像スクロール
2-3. ファイル名による個別設定（表示時間、回転、表示スタイル、音量、有効期間、有効時間帯、有効曜日） …… P118
① 表示時間（0.01 秒単位）
② 回転
③ 表示スタイル
④ 動画の音量
⑤ 有効期間
⑥ 有効時間帯
⑦ 有効曜日 …… P119
3. サウンドフレーム …… P120
3-1. 対応するファイル形式
3-2. 設定項目
① 対象フォルダー
② ファイルチェック
③ 繰り返し回数
④ 再生が終わるまでローテーションを待つ
(3) ファイル名による個別設定 …… P121
(再生時間、音量、有効期間)
① 再生時間
② 音量
③ 有効期間
④ 有効時間帯
4. ファイルボタン …… P122
4-1. 設定項目
① 対象フォルダー
② ファイルチェック
③ 開始時、画像全体を表示する
④ 操作用コントロールを表示する
⑤ 動画を繰り返し再生する
4-2. ファイル名による個別設定
(表示時間、回転、表示スタイル、音量、有効期間)
5. ファイルスイッチ …… P123
5-1. 設定項目
① 対象フォルダー
② ファイルチェック
③ 対象ファイル
④ 拡張子
5-2. 使用方法 …… P124
6. シナリオ監視
6-1. 設定項目
① 対象フォルダー
② ファイルチェック
7. フォルダー監視サービス設定 …… P125
7-1. 設定項目
① 同時ダウンロードコントロール用ファイル
② 削除ファイル ファイル保持日数
③ 接続切れフォルダー ファイル保持日数
④ 接続切れフォルダー チェック間隔
⑤ 大きな画像を縮小する
8. 表データ（行指定） …… P126
8-1. 対応形式
8-2. 設定項目
8-3. 基本設定 …… P127
8-3-1. データファイル
8-3-2. 抽出前処理
8-3-3. 抽出条件 1 、抽出条件 2 …… P128
8-3-4. 抽出後処理
8-3-5. 表示設定 / 代替枠設定
8-3-6. エラー …… P130
8-3-7. 行設定
8-3-8. セル設定

9. 表データ（リスト表示） …… P131
9-1. 対応形式
9-2. 設定項目
9-3. 基本設定 …… P132
9-3-1. データファイル
9-3-2. 抽出前処理
9-3-3. 抽出条件 1 、抽出条件 2
9-3-4. 抽出後処理
9-3-5. 表示 1
9-3-6. 表示 2 …… P133
9-3-7. エラー
9-3-8. 表示設定 …… P134

第 2 部 プレーヤー（KI Sign Player）

第5章 プレーヤーの起動と終了

プレーヤーの起動と終了 …… P135

第6章 プレイ画面と設定画面

1. 設定画面への切り替え
2. プレイ画面の操作 …… P136
3. ポップアップメニュー
4. 設定画面の操作

第7章 スタンドアローン運用モードでのコンテンツの配信とプレイ

1. 3 つの配信・プレイ (再生) 方法 …… P138
2. USB メモリによる配信とプレイ (USB メモリモード)
2-1. KI Sign Editor でシナリオをシナリオ用 USB メモリに出力する
2-2. シナリオの出力された USB メモリをプレーヤー PC に挿す
3. プレーヤーに保存したシナリオのプレイ (ローカルモード) …… P139
3-1. プレーヤー PC にシナリオを取り込む
3-1-1. USB メモリからシナリオをコピーする
3-1-2. 圧縮化シナリオをインポートする
3-2. プレーヤー PC に保存されたシナリオを選択、プレイする …… P140
4. シナリオ監視枠を利用した配信とプレイ …… P141
4-1. シナリオ監視用シナリオの作成
4-2. シナリオ監視用シナリオのプレイ
4-3. プレイ用シナリオの配信とプレイ

第3部 マネージャー（LAN Manager）

第8章 LAN運用モードでのコンテンツの配信・プレーヤーの管理

1. マネージャーを起動する …… P142
2. マネージャーの画面構成
2-1. メニュー
2-2. グループ
2-3. プレーヤー一覧
3. プレーヤー監視 …… P143
3-1. 表示形式を変更する
3-2. オプションを変更する
3-3. 状態を確認する …… P144
3-4. コマンドを実行する …… P145
3-5. 機器制御コマンドを確認する …… P146
3-6. 機器制御コマンドをテスト送信する …… P147
4. タイムテーブルの作成 …… P148
5. スケジュールの作成 …… P149
6. コンテンツの配信 …… P150
7. コンテンツ(シナリオ・タイムテーブル・スケジュール)の管理 …… P151
(名前変更/プレビュー/共通化/コピー・貼り付け/削除)
8. コンテンツの共通化について …… P152
9. ログの確認

付録：カレンダー予定表の設定・取得値一覧　P153 ～ 163

付録 SharePoint 連携：設定・更新・再サインイン　P164 ～ 173

用語説明

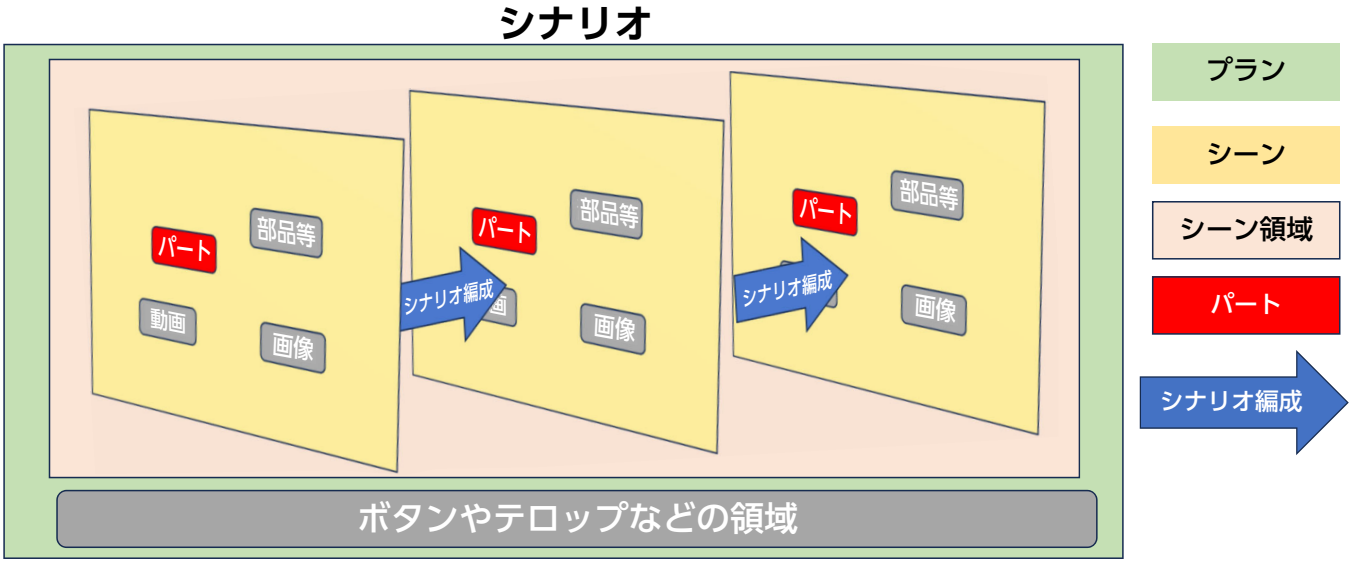
本書で頻出する専門用語の一覧です。
この用語の意味を理解してソフトウェアを使用することで、説明内容の理解が深まります。

用 語	概要説明
シーン	KI Sign では、デジタルサイネージに表示されるひとつずつの場面をシーンとよびます。 単一の画像や動画のシーンもありますが、それらの素材が組み合わされたシーンもあります。 シーンは KI Sign Editor で作成・編集します。
シナリオ	KI Sign では、デジタルサイネージに表示される一連のシーンをまとめたものをシナリオとよびます。 KI Sign Editor で作成・編集したシナリオを KI Sign Player で再生します。
KI Sign Editor	デジタルサイネージに表示するシーンやシナリオを作成・編集するソフトウェアです。
KI Sign Player	KI Sign Editor で作成したシナリオを再生するソフトウェアです。
スタンドアローン運用モード	KI Sign Editor で作成・編集したシナリオを USB メモリ（その他の外部記憶装置）を経由して KI Sign Player にコピーして再生するモードです。
LAN 運用モード	Ki Sign Editorで作成･編集したシナリオをLAN Managerを経由してKI Sign Playerに配信して再生するモードです。シナリオをそのまま配信する他、タイムテーブルやスケジュールを作成して配信することもできます。
LAN Manager	LAN 運用モードにおいて、シナリオ、タイムテーブル、スケジュールを配信するなどの KI Sign Player の管理を行うソフトウェアです。表示端末の死活監視も行います。
LAN 管理 DB	LAN 運用モードにおいて、グループ、LAN Manager、KI Sign Editor、KI Sign Player、および、シナリオの管理をするデータベースです。
LAN Setting Tool	LAN 運用モードにおいて、LAN 管理 DB を使って、グループ、LAN Manager、KI Sign Editor、 KI Sign Player の追加、削除、設定などを行うソフトウェアです。
アップロード	LAN運用モードにおいて､KI Sign Editorで作成･編集したシナリオをLAN管理DBに登録します。
ダウンロード	LAN運用モードにおいて､LAN管理DBで管理されているシナリオをKI Sign Editorに読み込みます。
エクスポート	KI Sign Editor で作成・編集したシナリオを外部記憶装置等に書き出します。 書き出しの形式として無圧縮シナリオと圧縮化シナリオとを選択できます。
インポート	外部記憶装置等に保存されたシナリオを KI Sign Editor に読み込みます。 読み込むことのできるシナリオの形式は無圧縮シナリオあるいは圧縮化シナリオです。
無圧縮シナリオ	シナリオを構成するプログラムファイルと画像などの素材ファイルをまとめてひとつのフォルダーに保存したものです。
圧縮化シナリオ	シナリオを構成するプログラムファイルと画像などの素材ファイルとをまとめて拡張子 .kzy の単一のファイルとして圧縮保存したものです。
グループ	KI Sign Player を複数グループに分けて管理することができます。一つグループをさらに複数のグループに分けることも可能です。グループには、KI Sign Player の他、LAN Manager、KI Sign Editor、シナリオ、タイムテーブル、スケジュールが属しています。
コンテンツ	KI Sign Editor で作成・編集するシナリオで使用するプログラムファイルおよび素材ファイルの総称をコンテンツとよびます。
コンテンツフォルダー	コンテンツのファイルを保存しているフォルダーです。KI Sign Editor のインストール時のデフォルトでは、コンテンツフォルダーの場所は、ドキュメント￥KI Sign ￥コンテンツとなります。
コンテンツ切替	同一コンテンツ内では画像などの素材ファイルは共通して参照・利用できます。一方で、顧客情報保護や著作権保護等の観点から対象シナリオごとに素材を厳密に区別して管理する必要のある場合もあります。そのような場合には、コンテンツフォルダーを別々にして切り替えて利用することができます。
プラン	シナリオ内の全てのシーンに共通する設定をシナリオのプランとよびます。 シーンのヘッダー部に表示する画像やテキスト、あるいはシーンの縦横比など、全てのシーンに共通する設定は、個別のシーンで指定するよりもシーンに共通のプランとして設定することによって、一括して効率的に管理できます。
縦横比	通常のソフトウェアではピクセル単位で表示領域のサイズを指定しますが、KI Sign では領域の縦横の相対的な比率で指定します。比率は h/w で表します。 例)1920 × 1080 のディスプレイでは 1080px/1920px=0.5625
シナリオテンプレート	KI Sign Editor には、画面構成や表示素材の参照先等が事前に設定されているシナリオテンプレートが標準添付されています。シナリオテンプレートを利用して、デジタルサイネージの設置場所に応じて素材の参照先などを変更するだけで実運用可能なシナリオが完成します。
部品	KI Sign Editor には、時刻を表示する、WEB サイトを表示する、あるいは監視カメラ映像を表示するなどの機能を持った部品があらかじめ添付されています。部品は、シーン単体として、あるいは他の表示素材と組み合わせて利用することができます。

用 語	概要説明
引き出し	引き出しは、シナリオ中で作成・編集したシーンやパートを保存するところです。ユーザーが引き出しに保存したシーンやパートは、別のシナリオ中の単体のシーンとして、あるいは他の表示素材と組み合わせて再利用することができます。
パート	部品やユーザーが引き出しに保存したシーン等を、単体であるいは他の表示素材と組み合わせて表示するには、これらの部品等をパートに登録して利用します。パートには既に作成してあるシナリオも登録することができます。パートに登録した部品等はシーン上の自由な位置に自由なサイズで配置することができます。
リハーサル	KI Sign Editor で作成・編集したシナリオの動作を事前に確かめることをリハーサルとよびます。リハーサルによって、再生時間帯や再生期間による表示切り替え等の設定が正しく動作するか確認できます。
コンテンツ出力	KI Sign Editor で作成･編集したシナリオをシナリオ出力用の USB メモリに書き込む、あるいはアップロードして LAN 管理 DB に登録することをコンテンツ出力といいます。
詳細編集	KI Sign Editor において個別のシーンごとに、配置する画像やテキスト等の位置やサイズあるいは背景色などを設定することを詳細編集といいます。
配信	LAN 運用モードにおいて、登録されている表示端末に対して、再生するシナリオ、タイムテーブルあるいはスケジュールを指定することを配信といいます。
USB メモリモード	KI Sign Player が、シナリオ出力用 USB メモリに記録されたシナリオを読み込んで再生するモードです。再生するシナリオを切り替えるには、その都度シナリオ出力用 USB メモリから読み込む必要があります。
ローカルモード	KI Sign Player が、C:\KSCS3\KI_Sign_Player\localcontents にコピーされたシナリオの中からユーザーが指定したシナリオを再生するモードです。
メディアフレーム	メディアフレームは、指定された対象フォルダーを監視して、そのフォルダー内にある画像や動画、pdf ファイルを順番に表示する部品です。監視フォルダー内のファイルを並べて表示するメディアフレームマルチ部品や、監視フォルダー内の音源ファイルを順番に再生するサウンドフレーム部品もあります。
自由枠	KI Sign において、表示領域内の自由な位置に自由なサイズで配置する領域を自由枠とよびます。自由枠の位置やサイズはピクセル単位ではなく、その自由枠を配置する親の領域に対する相対的な値で指定します。
レイアウト枠	KI Sign において、表示領域内を縦方向あるいは横方向に隙間なく区切ってできあがる領域をレイアウト枠とよびます。ひとつのレイアウト枠のサイズを変更すると、それに伴って他のレイアウト枠のサイズは再調整されます。その場合、それぞれのレイアウト枠の中に配置されている画像やテキストの位置やサイズも自動調整されます。

シナリオの構成 概要図

シナリオは下図のような構成になっています。画像、動画などの部品からなる表示素材を組み合わせて作成・編集したパートおよびシーンを、プランとしてボタンやテロップと合わせることで作成しています。



索引

英数

BGM …… P.67
ID ボタンとネットワークボタン …… P.112
KI Sign Editor（編集ソフトウェア） …… P.10, 16, 20
KI Sign Player（プレイヤー） …… P.11, 135
LAN Manager（マネージャー） …… P.11, 142
LAN Setting Tool …… P.6, 144
LAN 運用モード …… P.6, 13, 20, 71, 136,142
LAN 管理 DB …… P.6, 144
SharePoint 連携 …… P.164 ～ 173
USB メモリ /USB メモリモード …… P.6, 12, 21, 138

あ行

アップロード……P.6, 24
インポート……P.6, 23
エクスポート……P.6, 22
圧縮化シナリオ……P.6, 22
暗証番号…… P.21, 137
音の設定…… P.106

か行

機器制御コマンド……P.146, 147
クリック音…… P.52
グリッド線…… P.72, 97, 111
グループ……P.6, 24
ゴミ箱…… P.54
コンテンツ…… P.16, 20
コンテンツ (シナリオ・タイムテーブル・スケジュール) の管理 … P.151
コンテンツの共通化…… P.152
コンテンツの配信…… P.150
コンテンツフォルダー……P.6, 20
コンテンツ出力…… P.71
コンテンツ切替……P.6, 20
画像、動画、音の素材…… P.16
画像の設定…… P.105
画面構成 (レイアウト、ボタン配置） …… P.52
画面縦横比…… P.72
簡単編集領域…… P.63

さ行

サウンドフレーム…… P.55, 120
シーン…… P.6, 7, 53
シーン一覧…… P.62
シーン領域……P.7, 52
シーン作成画面…… P.53
シーン優先アイコン…… P.68
シナリオ…… P.6, 7, 17, 54
シナリオ監視……P.56, 124, 141
シナリオタイプ…… P.51
シナリオテンプレート…… P.26
シナリオ編成画面……P.7, 64
ショートカットキー…… P.14
スケジュールの作成…… P.149
スタイル No. とスタイルの分離とクリア …… P.108
スタンドアローン運用モード…… P.12, 138
外枠（全体の枠） …… P.73
自由枠…… P.73, 81
自由枠、図形枠の位置、サイズ、回転、変形、リセット…… P.97
自由枠または図形の順序…… P.99
詳細編集…… P.72, 93
設定画面の操作（プレーヤー） …… P.136

た行

タイムテーブルの作成…… P.148
ダウンロード……P.6, 24
タグを使ったテキストのスタイル設定…… P.109
ツールボックス…… P.54
テキストの編集…… P.101
トップページ…… P.20
多言語対応…… P.52
動画の設定…… P.106

は行

パート……P.7, 53, 63
パートの挿入…… P.95
パート枠…… P.73, 95
はてなアイコン…… P.68
引き出し…… P.54
表示効果 / 表示時間…… P.66
表データ（行指定） …… P.55, 126
表データ（リスト表示） …… P.55, 131
ファイルサーバー…… P.13
ファイルスイッチ…… P.56, 123
ファイルボタン…… P.55, 122
フォルダーウォッチャー…… P.115
フォルダー監視サービス設定…… P.56, 125
フォント…… P.16, 102
フラッシング…… P.110
プラン……P.6, 51
プレイ…… P.71
プレイ画面と設定画面…… P.135
プレイ画面の操作 (プレーヤー) …… P.136
プレーヤーの起動と終了…… P.135
プレビュー…… P.53, 63
ボーダー……P.107, 108
ボタン…… P.73
ボタンのグループ化…… P.51
ボタン設定画面…… P.63
ポップアップメニュー (プレーヤー) …… P.136
引き出し…… P.54
背景色の設定…… P.104
配信…… P.7, 13, 138
部品…… P.6, 54, 115

ま行

メディアフレーム…… P.54, 116
メニューバー…… P.20, 24
文字コード…… P.16
無圧縮シナリオ……P.6, 22

ら行

リハーサル画面…… P.69
レイアウト枠…… P.73, 91, 96
ローカルモード…… P.7, 12, 139
ローテーション…… P.64
ログの確認…… P.152

わ行

枠のコピーと切り取り…… P.80
枠の設定…… P.74
枠の動き…… P.75
枠の表示・非表示…… P.80
枠の表示効果…… P.79
枠の複製と削除…… P.81
枠の変換…… P.100
枠の編集コマンド…… P.74
枠構造 / 枠の種類…… P.73

デジタルサイネージソフトウェア「KI Sign」とは

ソフトウェアについて

→ 用語説明 → 索引

「KI Sign」はデジタルサイネージのシナリオを作成し運用・管理する製品です。
下記の３つのソフトウェア(Windows用)から構成されています。
「作成・編集」、「配信・監視」、「再生」、で使用するソフトウェアが異なります。
※ソフトウェアのインストールについては「KI Sign設置マニュアル」を参照ください。

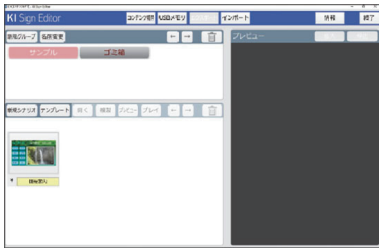
KI Sign Editor (編集ソフトウェア)

シナリオ（コンテンツ）作成・編集

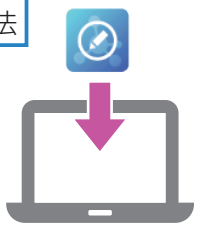


←このアイコンは KI Sign Editor をあらわします

デジタルサイネージのシナリオを作成するソフトウェアです。



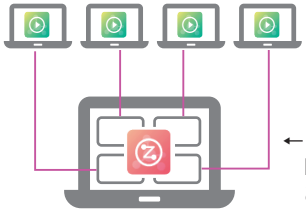
ソフトの導入方法



編集用 PC へインストール

LAN Manager (マネージャー)

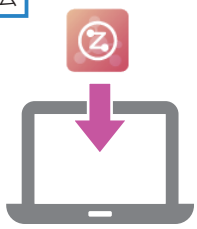
コンテンツ配信・監視



←このアイコンは LAN Manager をあらわします



ソフトの導入方法



管理用 PC へインストール

KI Sign Editor で作成されたシナリオを、
KI Sign Player へ配信する他、端末の死活監視を行うソフトウェアです。
ネットワーク経由での配信には必要になります。

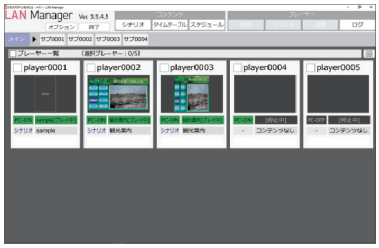
KI Sign Player (プレーヤー)

コンテンツ再生

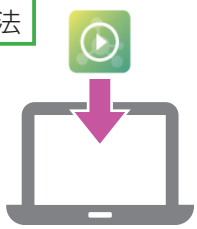


←このアイコンは KI Sign Player をあらわします

KI Sign Editor で作成したシナリオを再生（プレイ）するソフトウェアです。



ソフトの導入方法



プレーヤー PC へインストール

配信と再生方法については、下記のシステム構成があります。

■スタンドアローン運用モードでの配信と再生※1 (→P12)

■LAN運用モードでの配信と再生※2 (→P13)

※1 ソフトウェアをインストール・設定することによって、スタンドアローン運用モードとLAN運用モードを任意で切り換えることが可能です。詳しくは「KI Sign設置マニュアル」を参照ください。
※2 遠隔拠点間にてクラウド経由でのデジタルサイネージの配信は、個別での対応が可能ですので、詳細はお問い合わせください。

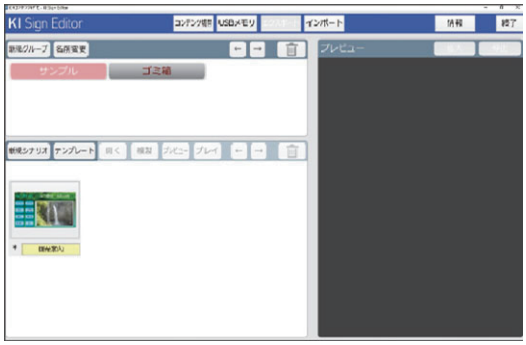
3 つのソフトウェアを組み合わせることで多種多様なデジタルサイネージのニーズに対応します。

KI Sign Editor　コンテンツ作成・編集

（編集ソフトウェア）



シナリオの作成･編集を行います。
簡単にシナリオの作成をするのに
便利なシナリオテンプレートも利用可能です。
できあがったシナリオをコンテンツとして出力
します。



■基本機能の一例（シナリオテンプレート）

（**第2章 1-8. シナリオテンプレート**を参照）



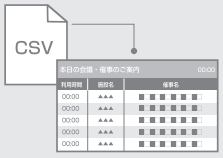
スライドショー

- ローテーション表示
  （画像、動画、PDF）
- 表示の間隔は個別/一括設定
  が可能



表示切替

- ボタン操作で、表示内容を切り替え
- 任意フォルダー内のファイル内容
  に切り替え
- 平常時用と緊急時用のシナリオを
  状況に応じて表示切り替え



CSV･エクセル連携で
リアルタイム表示

- CSVファイル※を直接参照
- リアルタイムに更新
- 画像化変換･フォーマット変換が不要
  （※xlsx形式にも対応）



緊急時の
割り込み表示

- 緊急時に配信無しでシナリオを
  表示可能



テロップ

- テロップ表示のテキストの色、
  背景色、テロップテキストの
  移動速度を設定



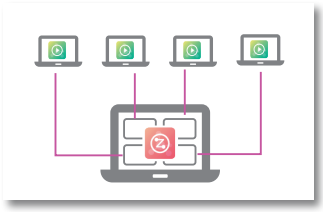
タッチコンテンツ
の作成

- タッチ式デジタルサイネージの
  シナリオをプログラミング無しで
  作成可能

（編集ソフトウェア 詳しくは →P16 参照）

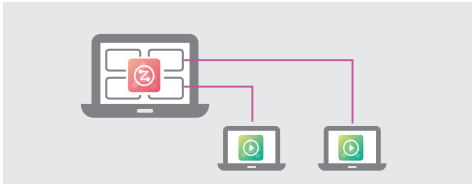
LAN Manager コンテンツ配信・監視

（マネージャー）

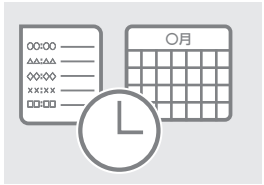


配信先のKI Sign Player（プレーヤーPC）のグループ一覧を表示し、監視・操作を行います。

基本機能の一例



■KI Sign Player（プレーヤーPC）への操作
KI Sign Player（プレーヤーPC）を起動/終了/再起動/ログをアップする/設定を再読み込み/設定時間外プレイの開始/終了



■タイムテーブルの作成
■スケジュールの作成

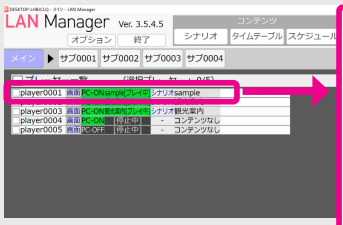


■コンテンツの配信
■コンテンツ(シナリオ・タイムテーブル・スケジュール)の管理

LAN Managerを使用して、各プレーヤーPCの状態を確認



配信先の各プレーヤーPCを一括監視



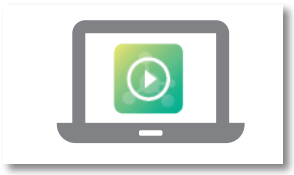
プレーヤーPCの状態を一目で確認。操作も可能



（マネージャー 詳しくは →P142 参照）

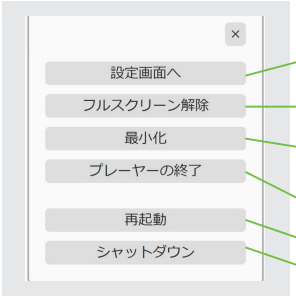
KI Sign Player コンテンツ再生

（プレーヤー）



KI Sign Editorで作成されたシナリオの再生を行います。

基本機能の一例



■ポップアップメニューでの操作

設定画面	:設定画面の表示
フルスクリーン解除	:ウィンドウ表示に切り替わる
フルスクリーンボタン	:フルスクリーンに戻る
最小化	:プレーヤーはタスクバーに入り、デスクトップが表示
プレーヤーの終了	:プレーヤーが終了
再起動	:プレーヤーPCが再起動
シャットダウン	:プレーヤーPCがシャットダウン

■LAN対応版で運用している時



コンテンツ一覧は表示せず、ログのみが表示されます。

■設定画面でプレーヤーの設定、ログの表示、コンテンツの管理（スタンドアローンの時）など
※LANでの再生時はLAN Managerがコンテンツの管理を行います。

■デジタルサイネージの画面サイズに合わせてコンテンツを自動調整、解像度が異なる場合でも同一のコンテンツをそのまま表示

（プレーヤー 詳しくは →P135 参照）

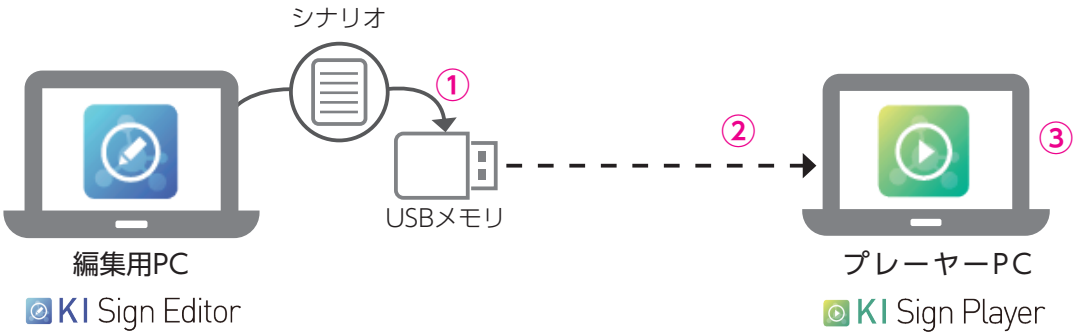
スタンドアローン運用モードでの配信と再生

編集用 PC の KI Sign Editor で作成されたシナリオをUSBメモリ経由で、
KI Sign Player (プレイヤーPC) に配信し、再生を行います。
下記の３モードの配信と再生の方法があります。

1 USBメモリモード

① KI Sign Editor でシナリオを作成し、USBメモリに出力する
②プレーヤーPCにUSBメモリを差し込む
③ KI Sign Player がUSBメモリからシナリオを読み取り自動再生

(詳しくは →P138 参照)



2 ローカルモード

ローカルディスクにコピーされたシナリオを
選び、クリックすると再生を開始する。
(詳しくは →P139 参照)

※あらかじめ設定画面で、USBメモリのシナリオを
ローカルディスク (プレーヤーPC内) にコピーして
おくことが必要です。



3 シナリオ監視のテンプレートを利用した配信と再生

KI Sign Editor の中に入っているシナリオテンプレートの１つです。
LAN上のPCやファイルサーバーのフォルダー中に保存されている圧縮シナリオを読み込み、
再生するという機能です。

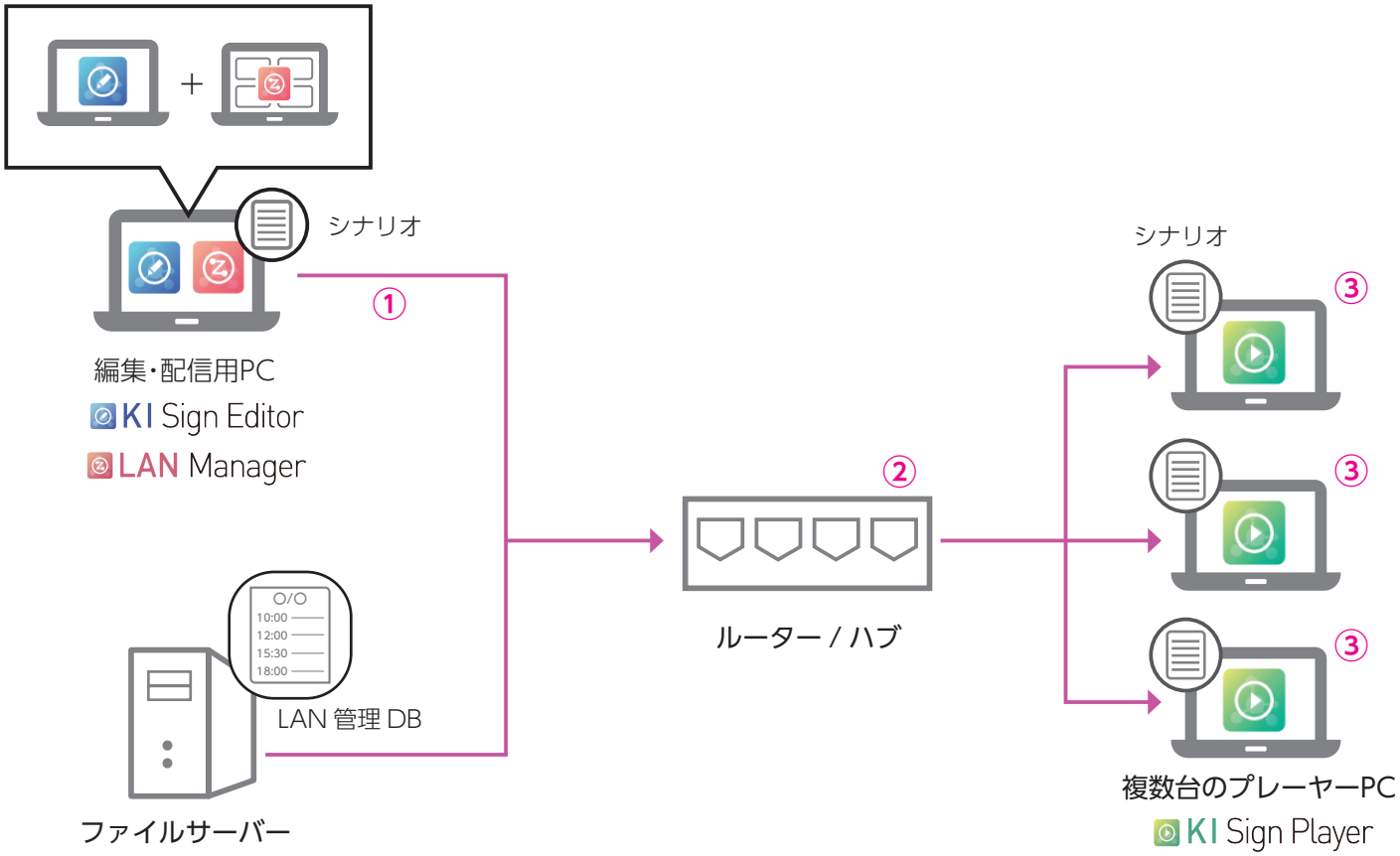
(詳しくは →P141 参照)

LAN運用モードでの配信と再生

編集用 PC の KI Sign Editor で作成されたシナリオをファイルサーバーにアップロードします。
LAN Manager でLAN管理DBの配信設定を変更し、KI Sign Player へ通知行います。
通知を受けた KI Sign Player は配信設定されたシナリオを取得・再生します。
タイムテーブル・スケジュール作成も可能です。

(詳しくは →140 参照)

① KI Sign Editor でシナリオを作成し、LAN Manager でファイルサーバーにアップロードする
② LAN Manager でLAN管理DBの配信設定を変更し、KI Sign Player へ通知
KI Sign Player は配信設定されたシナリオをダウンロードし、再生する
③ KI Sign Player がシナリオを読み取り、LAN Manager の設定に従って再生する



ソフトウェアのショートカットキー一覧

各ソフトウェアでは次のショートカットキーで操作が可能です。

KI Sign Editor

ショートカットキー	実行操作	利用可能な画面
Ctrl+I キー	選択しているコンテンツフォルダーの「materials」フォルダーを開きます。	すべての画面
Ctrl+L キー	編集ソフトウェアのログフォルダーを開きます。	
Ctrl+S キー	編集ソフトウェアの基本設定画面※を開きます。 ※ライセンスキーの入力、運用形態の変更	
Ctrl+E キー	シーンまたは、パート※をテキストエディター（メモ帳）で開きます。 ※プログラムのソース	シーン作成画面 （シーンあるいはパートを選択している場合に有効）
Ctrl+P キー	シナリオのプロジェクトフォルダーを開きます。	
Ctrl+F キー	全画面表示とウィンドウ表示との切り替えます。	シナリオのプレイ時 ※ ESC キーでプレイから復帰
Ctrl+M キー	カーソル表示の ON/OFF の切り替えます。	
Ctrl+C キー	選択枠をコピーします。	詳細編集コマンド操作時
Ctrl+V キー	コピーした枠を貼り付けます。	
Ctrl+X キー	選択枠を切り取ります。	
Ctrl+Y キー	操作を一つ進める。	
Ctrl+Z キー	操作を一つ戻す。	
Ctrl を押しながら自由枠の移動、サイズ変更	変更をグリッド線にそって操作が行われます。	
Tab	次の枠を選択します。	
Shift+Tab	ひとつ前の枠を選択します。	
↓	同じ深さにある次の枠を選択します。	
↑	同じ深さにあるひとつ前の枠を選択します。	
→	子の枠を選択します。	
←	親の枠を選択します。	
画面上でマウスホイール	マウスカーソルを中心に画面を拡大、縮小します	

LAN Manager

ショートカットキー	実行操作	利用可能な画面
Ctrl+A キー	すべてのプレーヤーを選択します。	コンテンツの配信 ※ ESC キーで選択を外す
	すべてのシナリオを選択します。	シナリオのリスト表示
	すべてのタイムテーブルを選択します。	タイムテーブルのリスト表示
	すべてのスケジュールを選択します。	スケジュールのリスト表示
Ctrl+C キー	選択中のシナリオをコピーします。	シナリオのリスト表示
	選択中のタイムテーブルをコピーします。	タイムテーブルのリスト表示
	選択中のスケジュールをコピーします。	スケジュールのリスト表示
Ctrl+L キー	ログフォルダーを開きます。	すべての画面
Ctrl+S キー	マネージャーの基本設定画面※を開きます。 ※LAN管理DBの場所、IPアドレス、マネージャー名の入力	
Ctrl+R キー	プレーヤーの選択と非選択を入れ替えます。	コンテンツの配信
Ctrl+V キー	コピーしたシナリオを貼り付けます。	シナリオのリスト表示
	コピーしたタイムテーブルを貼り付けます。	タイムテーブルのリスト表示
	コピーしたスケジュールを貼り付けます。	スケジュールのリスト表示
Ctrl+マウスホイール	タイムテーブル領域の表示を縦に拡大します。	タイムテーブルの作成
Ctrl+マウスクリック	選択日を追加、解除ができます。	スケジュールの作成
SHIFT+ マウスクリック	選択日からクリックした日までを矩形に選択ができます。	

KI Sign Player

ショートカットキー	実行操作	利用可能な画面
Esc キー	プレーヤーを終了します。	プレイ画面の操作
Ctrl+F キー	フルスクリーン表示とウィンドウ表示を切り替えます。	
Ctrl+K キー	暗証番号入力用テンキーボードが表示されます。	
Ctrl+L キー	ログフォルダーを開く	
Ctrl+M キー	マウスカーソルの表示 / 非表示を切り替えます。	
Ctrl+S キー	プレーヤーの基本設定画面※を開きます。 ※ライセンスキーの入力、運用形態の変更	

第1章 利用準備

1. 画像、動画、音の素材の準備

1-1. 素材用フォルダー

ソフトウェアをインストールした際、ドキュメントフォルダーに「KI_Sign」というフォルダーが作成されます。
直下にある「materials」というフォルダーに画像、動画、音ファイルを保存すると、シナリオ作成の素材として使用することができます。
(Ctrl+i で「materials」フォルダーを開くことができます。)

＜初期設定のフォルダーパス＞
C:¥Users¥(自身のアカウント名)¥Documents¥KI_Sign¥ コンテンツ ¥materials

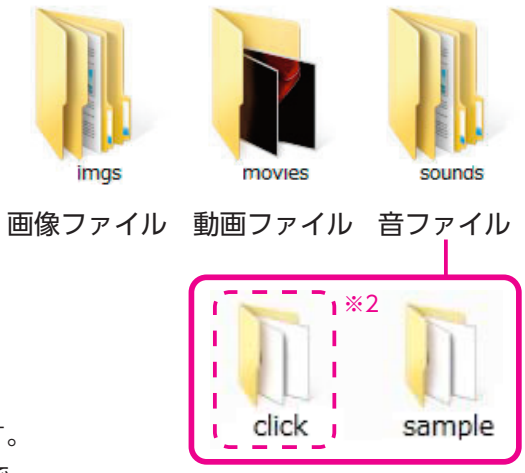
※コンテンツ保存先の変更については、
「**第2章 1-2.コンテンツフォルダーの切り替え**」を参照してください。



「materials」中には画像（imgs)、動画（movies)、音（sounds）の 3 つのフォルダーに分かれています。
サイネージ用に準備した画像、動画、音のファイルをそれぞれのフォルダーに格納してください。

1-2. 使用できる素材のフォーマット

素材（格納フォルダー）	使用できるフォーマット
画像ファイル（imgs）	jpg, jpeg, png, tif, tiff, gif, bmp
動画ファイル※1 （movies）	wmv, mpg, mpeg, avi, mp4
音ファイル※1 ※2 （sounds）	mp3, wav, midi



※1 ・Windows Media Player で再生が可能なファイルに対応しています。
・動画 / 音声ファイルによっては再生できないファイルがありますので、
あらかじめ Windows Media Player で再生できるか確認してください。
・DVD 形式の動画は対応していません。

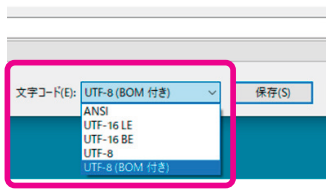
※2 ・Sounds フォルダー内に click、sample の 2 つのフォルダーがあります。
click フォルダーには画面をタッチしたときの音のファイルが入っています。新しいタッチ音を追加する場合は、
click フォルダーに保存 (フォーマットは wav のみ) してください。

2. フォントの準備

編集ソフトウェアでシナリオ作成に使用したフォントは、プレーヤー PC（KI Sign Player）側にもインストールされている必要があります。

3. 外部ファイルの文字コードについて

シナリオから参照するテキストファイル（テロップ用、表データの CSV ファイルなど）の文字コードが「Shift-JIS」「UTF-8(BOM 付き)」以外の場合、文字表示が化けてしまいます。
テキストファイルを作成保存する際は注意してください。



次ページにつづく

4. シナリオ作成の流れ（プランからコンテンツ出力まで）

ここではインストールされているサンプルの「身近な鳥たち」のシナリオを使って、各画面とシナリオ作成の手順を説明します。

1 編集ソフトウェアを起動する（→P20）

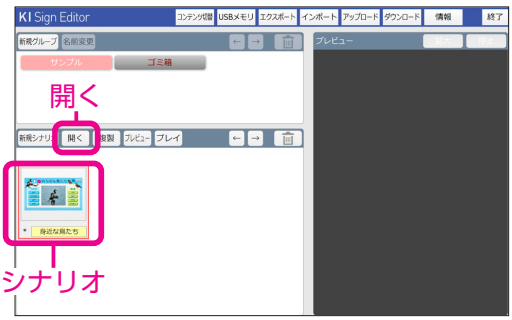
デスクトップに作成された「KI Sign Editor」のショートカットをダブルクリックします。
トップページ画面が開きます。



2 シナリオを開く（→P51, 53）

シナリオを編集開始するには、**トップページ画面**の対象のシナリオを選択し、開くボタンをクリックします。

- シナリオをダブルクリックでも開きます。
- 既存のシナリオを開いた場合には、**シーン作成画面**（→ P53）からスタートします。新規のシナリオを作成する場合には、**プラン画面**（→ P51）が開きます。



トップページ画面

シナリオを開くと、画面の左上部にシナリオ名が表示されます。右側に、**プラン、シーン作成、ボタン設定、シナリオ編成、リハーサル、プレイ、コンテンツ出力**と☒の８つのボタンが並んでいます。
この８つのボタンの手順にしたがってシナリオの編集を進めて行きます。



シーン作成画面



※☒ボタンをクリックすると、**トップページ画面**へ戻ります。
※本マニュアルでは、どの画面の説明しているのか分かりやすくするために、上帯の画面名の色を濃く表示しております。



3 プラン画面（→P51）

画面全体の構成やシナリオの骨格を決める作業を行います。作成するシナリオの画面比率（縦横比）は自由に設定することができます。

※縦横比を変更すると、文字の大きさなども全て自動調整されて、画面から文字がはみ出すようなことはありません。
※標準で多言語表記に対応可能です。
言語は自由に追加・削除することができます。



プラン画面

次ページにつづく

4 シーン作成画面（→P53）

ボタン操作などに連動して画面に表示されるシーンやパートの作成、編集、複製、削除などの操作ができます。各シーンに表示される画像の差し替えや、テキストの書き換えが簡単にできます。



シーン作成画面

5 ボタン設定画面（→P63）

ボタンのリンク先を、マウスのドラッグ＆ドロップ操作によって設定します。

※タッチ操作なしのシナリオを作ることもできます。
その場合には、ボタン設定は不要になります。



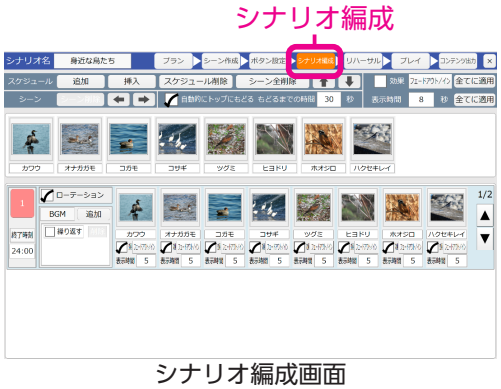
ボタン設定画面

6 シナリオ編成画面（→P64）

シナリオ編成画面で、ローテーション表示が設定できます。

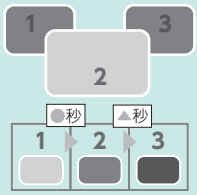
※部品を利用すれば、曜日によるスケジューリングや期間限定のスケジューリングも可能です。**（第2章 3-2. 拡張スケジュールを参照）**

※LAN 運用の場合は、マネージャー（LAN Manager）で、1 日のスケジュール（タイムテーブル）や日々のスケジュールを設定することができます。**（第8章 4. タイムテーブルの作成、第8章 5. スケジュールの作成を参照）**

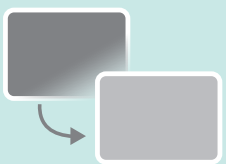


シナリオ編成画面

ローテーション表示でできること



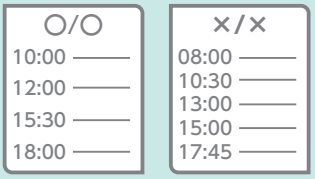
- シーンの選択
- 順番の設定
- 設定した時間でローテーション表示



- シーンが切替え時の画面効果の設定



- ローテーション表示間のBGM設定



- スケジュールを複数設定一日の時間帯によって内容を変更可能※

次ページにつづく

7 リハーサル(→P69)

リハーサル画面でボタンの操作、スケジュールによるローテーション表示の設定を確認することができます。シーンに動画が表示される場合に、BGM との間で音量を調節することができます。各シーンの画像化、印刷ができます。



リハーサル画面

8 プレイ(→P71)

プレイボタンをクリックすると、
パソコン上でシナリオを直接プレイします。



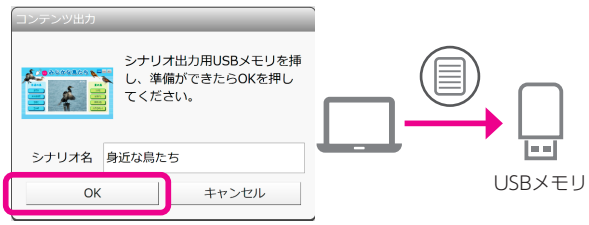
プレイ画面

9 コンテンツ出力(→P71)

できあがったシナリオは、コンテンツ出力ボタンをクリックして、USB メモリあるいは LAN 上のフォルダーに出力します。

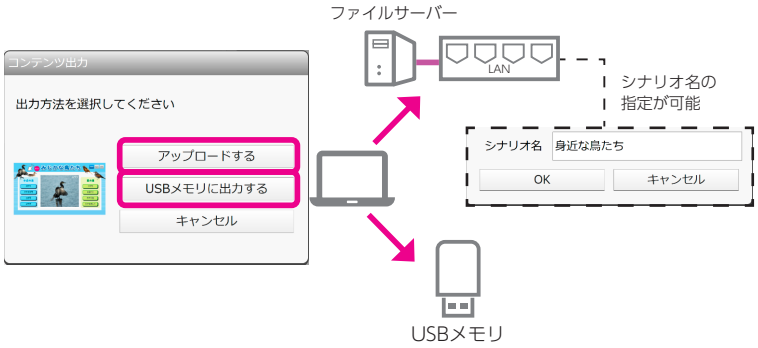
スタンドアローン運用モード

シナリオ出力用 USB メモリをセットして OK ボタンをクリックします。



LAN運用モード

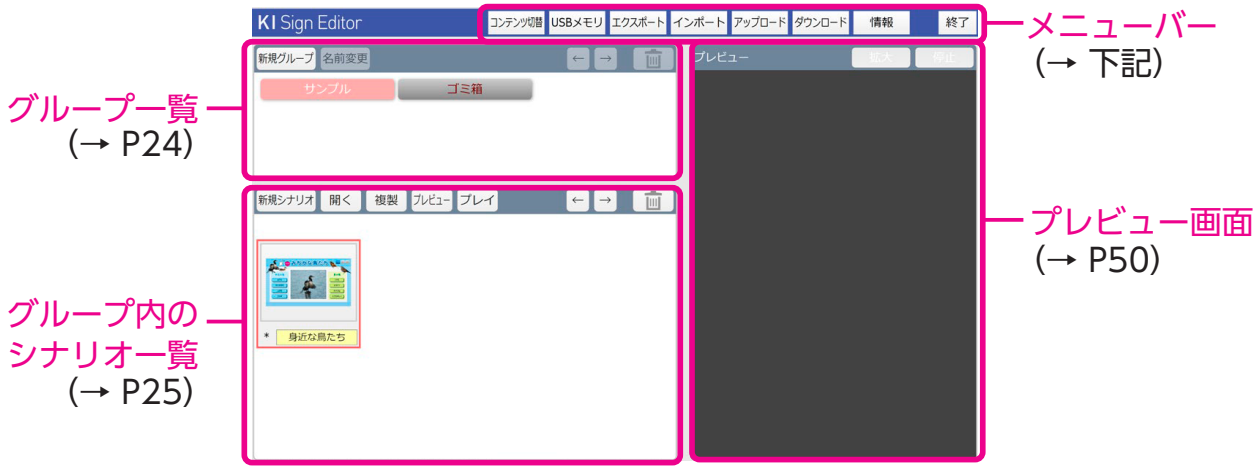
シナリオをアップロードするか、USB メモリに出力するかを選択できます。 ここでアップロードするを選択すると、シナリオ名を指定してアップロードすることができます。



第2章 シナリオ作成・編集

1. トップページ

編集ソフトウェアを起動すると、トップページが表示されます。

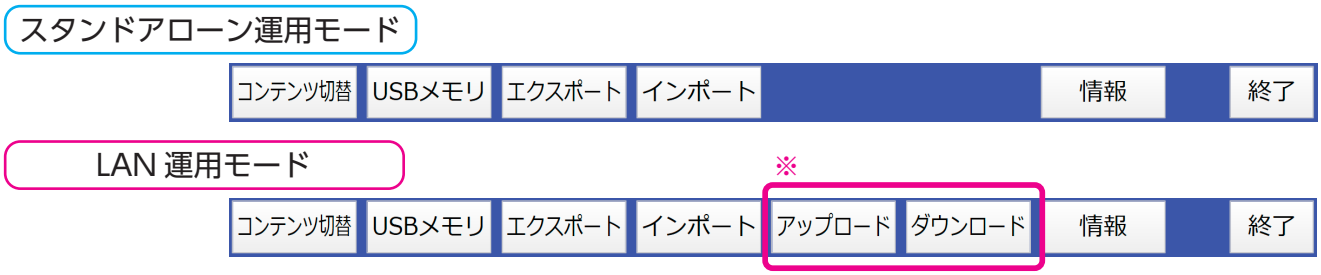


トップページ

1-1. メニューバー

画面上部にメニューバーには、コンテンツ切替、USB メモリ、エクスポート、インポート、アップロード、ダウンロード、情報、終了 のボタンが並んでいます。

※運用モードによって一部表示が異なります。LAN 運用モードのみアップロード、ダウンロードが表示されます。

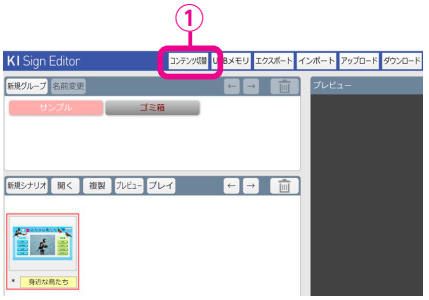


1-2. コンテンツフォルダーの切り替え

作成したシナリオや挿入する素材（動画・画像・音）はコンテンツフォルダーに保存されています。コンテンツフォルダーを変更する場合、コンテンツ切替ボタンをクリックします。

※初期設定は、ドキュメントフォルダーの「KI_Sign¥ コンテンツ」が選択されています。

※コンテンツフォルダーを分けることで、バックアップ時やファイルを整理する上で便利になり、管理が行いやすくなります。必要に応じて切り替え設定を行ってください。



トップページ画面

コンテンツフォルダーを変更する

①**コンテンツ切替**ボタンをクリックする。

②**コンテンツの場所を選択する**ボタンをクリックする。

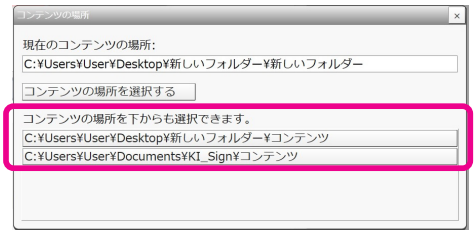
③変更先のフォルダーを選び、**フォルダーの選択**をクリックする。

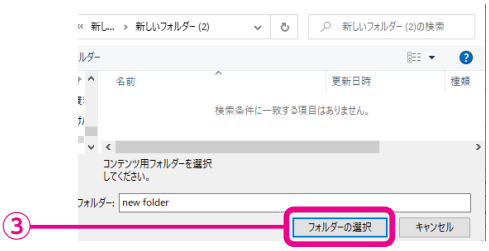
④フォルダー名（初期設定では " コンテンツ "）を指定して、OK ボタンをクリックする。



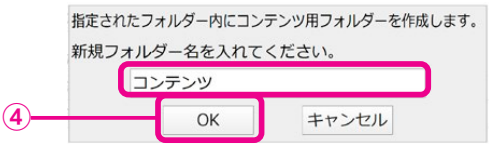
次ページにつづく

※以前にコンテンツフォルダーの変更している場合は、下図の様に直接フォルダーを選択することもできます。



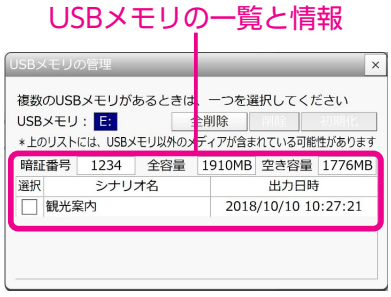


※選択したコンテンツの保存先が空の場合、④のフォルダー名の指定画面は表示されず、指定フォルダー直下に素材用フォルダーが作成されます。



1-3. USB メモリの管理

USBメモリボタンをクリックすると、USBメモリの管理画面が開きます。
※コンテンツ出力用の USBメモリの初期化やコンテンツの管理を行います。
現在、挿入されている USBメモリの一覧と、選択した USBメモリに関する情報が表示されます。



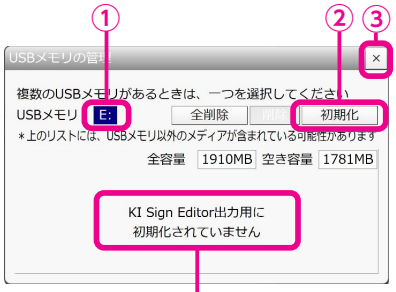
USB メモリの管理画面

1-3-1. 初期化

コンテンツ出力用に USB メモリを使用するためには、USB メモリを初期化する必要があります。

USBメモリを初期化する

①使用する USB メモリを選択する
②**初期化**ボタンをクリックする
③初期化終了したら **X** ボタンをクリックする



※初期化されていないときは表示されます。
初期化されると表示は消えます。

Point

・お使いの Windowsに対応した USBメモリ (SDカード、メモリーカードなど) をご使用できます。
・メモリ容量：8 GB以上を推奨
・USB メモリに入っている KI Sign 以外のデータはクリアされません。
他の既存ファイルは併用してそのままご使用いただけます。

1-3-2. 暗証番号

コンテンツ出力用の USB メモリには暗証番号を設定することができます。
※暗証番号は数字で、桁数は何桁でも設定できます。
暗証番号は、プレイ画面から設定画面に移るときと、USB メモリの受入制限に使われます。
詳しくは、**第 6 章 4. 設定画面の操作**を参照してください。



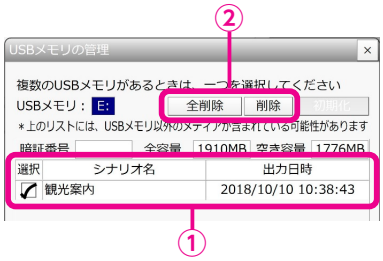
USB メモリの管理画面

1-3-3. 削除

USB メモリ内の指定したシナリオを選択削除できます。

USBメモリ内のシナリオを削除する

①シナリオ一覧から削除したいシナリオを選び、選択項目にチェックを入れる
②**削除**ボタンをクリックすると、選択しているシナリオが削除される
※**全削除**ボタンをクリックすると、USB メモリ内の全てのシナリオが削除されます。



次ページにつづく

1-4. インポートとエクスポート

作成したシナリオは、インポートとエクスポートによって、編集ソフトウェアの間でやり取りすることができます。

・インポート　：シナリオのコンテンツの読み込み（→ P23）
・エクスポート：シナリオのコンテンツを出力保存（→下記）



トップページ画面

1-4-1. エクスポート

シナリオをエクスポートする

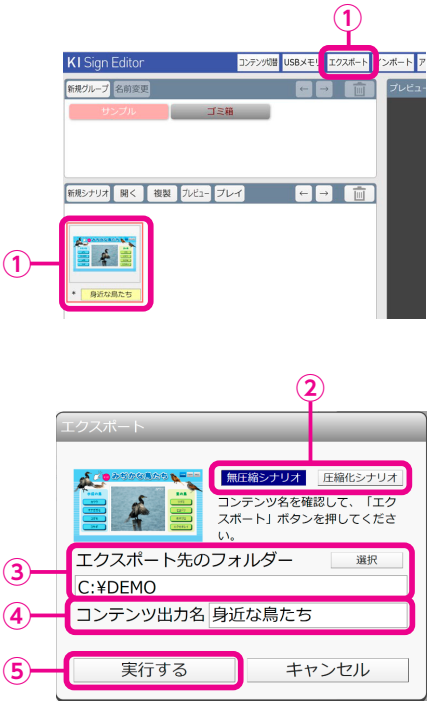
①**トップページ**でシナリオを選択し、**エクスポート**ボタンをクリックする

②エクスポート画面で、シナリオを無圧縮 / 圧縮化するか選択する
■圧縮しない場合（無圧縮シナリオ）
・**無圧縮シナリオ**ボタンをクリックする
※シナリオを一つのフォルダーの中にまとめてコピーされます。
■圧縮する場合（圧縮化シナリオ）
・**圧縮化シナリオ**ボタンをクリックする
※圧縮化シナリオは一つの圧縮ファイルとして出力されます。
圧縮ファイルには .kzy という拡張子が付けられます。

③エクスポート先の保存フォルダーを変更する場合は、
選択ボタンをクリックし、フォルダーを選択する

④コンテンツ出力名を変更する場合は、名前を入力する
※初期設定はエクスポートする対象のシナリオの名前が記入されています。
■圧縮しない場合（無圧縮シナリオ）
※この名前がフォルダーの名前になります。
■圧縮する場合（圧縮化シナリオ）
※この名前が出力される圧縮ファイルの名前になります。

⑤**実行する**ボタンをクリックする



エクスポート画面

Point

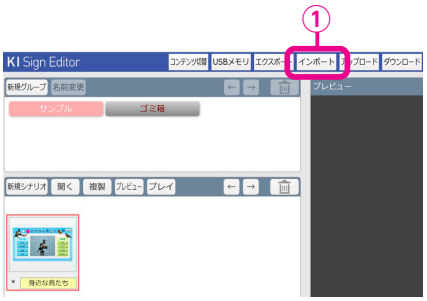
・エクスポートはシナリオのバックアップに使用することができます。
定期的にバックアップすることをお勧めします。

1-4-2. インポート

シナリオをインポートする

①**トップページ**で**インポート**ボタンをクリックする

②**インポート画面**で、インポートするシナリオが無圧縮 / 圧縮化か選択する



トップページ画面

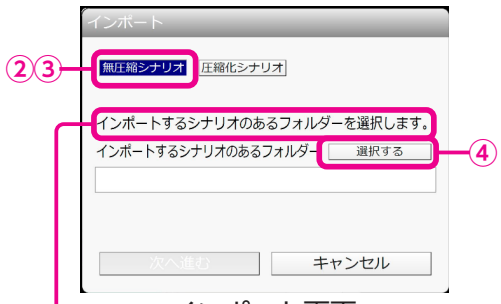
■無圧縮シナリオの場合

③**無圧縮シナリオ**ボタンをクリックする

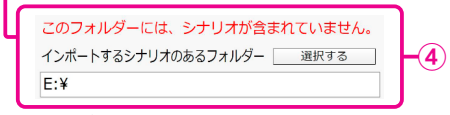
④**選択する**ボタンをクリックし、シナリオが保存されているフォルダーを指定する
※選択したフォルダー内にシナリオが含まれない場合には警告が表示されます。

⑤**次へ進む**ボタンをクリックする

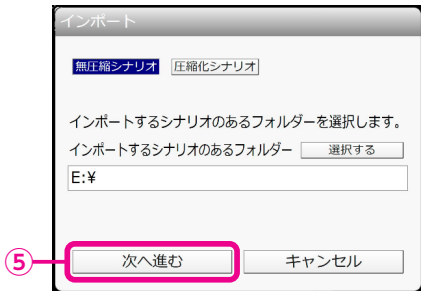
⑥インポートするシナリオを選択し、**実行する**ボタンをクリックする

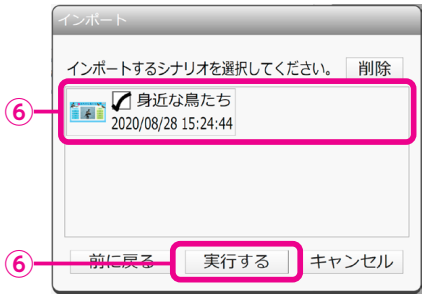


インポート画面



フォルダー内にシナリオがない場合は警告表示





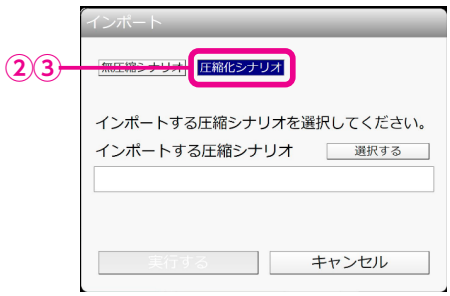
※複数のシナリオがある場合は、同時に複数選択し、インポートすることができます。

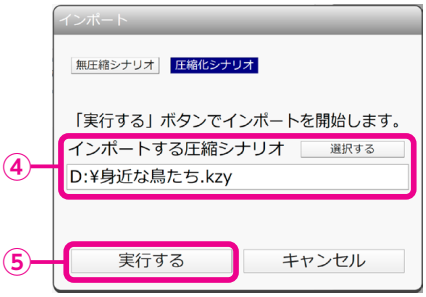
■圧縮化シナリオの場合

③**圧縮化シナリオ**ボタンをクリックする

④インポートするシナリオを選択し、**実行する**ボタンをクリックする
※圧縮化ファイルの拡張子は「**.kzy**」です。

⑤インポートするシナリオを選択し、**実行する**ボタンをクリックする





Point

・インポートする時、シナリオで使用している画像や動画の素材ファイルに同一名のファイルがある場合は、タイムスタンプの新しいファイルに置き換えられます。

・グループ情報も同時にインポートされます。
インポート時に同一のグループが既に存在する場合は、グループ名に枝番が付加されます。

右の図例では、「サンプル」グループ内の「身近な鳥たち」のシナリオをインポートした場合、「サンプル -2」グループが新たに作られています。



1-5. アップロードとダウンロード（LAN 運用モード時のみ）

ファイルサーバーにシナリオをアップロード／ダウンロードすることができます。

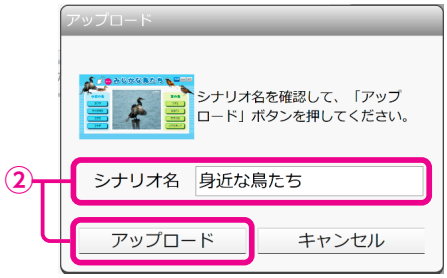
1-5-1. アップロード

シナリオをアップロードする

①**トップページ**の**アップロード**ボタンをクリックする
②**アップロード画面**のアップロードしたいシナリオ名を指定し、**アップロード**ボタンをクリックする



トップページ画面



アップロード画面

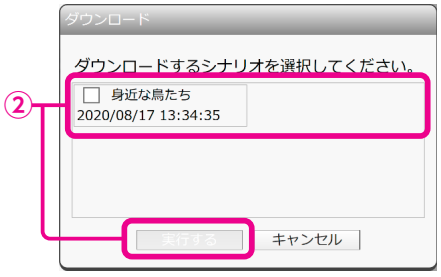
1-5-2. ダウンロード

シナリオをダウンロードする

①**トップページ**の**ダウンロード**ボタンをクリックする
②**ダウンロード画面**のダウンロードしたいシナリオを選択し、**実行する**ボタンをクリックする



トップページ画面



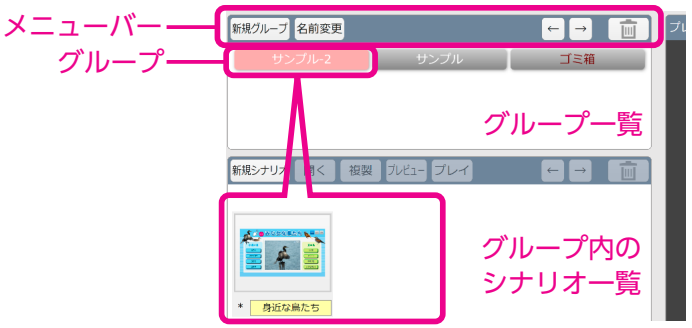
ダウンロード画面

1-6. グループ一覧

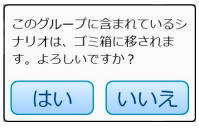
複数のシナリオをグループにまとめて管理することができます。トップページ画面のグループ一覧には、登録されているグループが表示されています。
グループを選択すると、そのグループに所属するシナリオがシナリオ一覧に表示されます。

※ゴミ箱も、グループの一つですが、他のグループとは異なり、名前変更や削除ができません。

グループ一覧のメニューバーには、**新規グループ、名前変更、←、→、ゴミ箱アイコン**（🗑）の５つのボタンが並んでいます。これらのボタンの機能は下表の通りです。



トップページ画面 - グループ一覧

ボタン名称	機能
新規グループ	新たにグループを作成します。
名前変更	選択したグループの名前を変更できます。 ※すでに存在するグループと同じ名前に変更することはできません。
←、→	グループ一覧の枠内で、選択対象のグループの表示順を左または右に移動させます。 ※選択対象のグループを一覧内でドラッグ＆ドロップすることでも、グループの表示順を変更することができます。
ゴミ箱アイコン（🗑）	グループを削除します。 ※グループに所属しているシナリオはゴミ箱グループに移動します。 ※グループを選択した状態で DEL キーを押すことでもゴミ箱に移動できます。 ※シナリオを含んでいるグループを削除しようとすると、右図のような確認画面が表示されます。 

Point

■ゴミ箱の操作

・ゴミ箱内のシナリオを削除するには、ゴミ箱グループを開いて、**ゴミ箱を空にする**ボタンをクリックします。
・シナリオをゴミ箱から取り出すには、ゴミ箱内のシナリオを移動させたいシナリオのグループにドラッグ＆ドロップします。



1-7. シナリオ一覧

シナリオ一覧の上部には、新規シナリオ、開く、複製、プレビュー、プレイ、←、→、ゴミ箱アイコン（ ）の8つのボタンが並んでいます。これらのボタンの機能は下表の通りです。



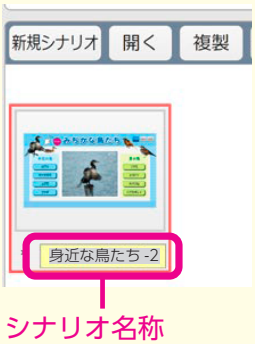
トップページ画面

ボタン名称	機能
新規シナリオ	シナリオテンプレートの選択画面が表示されて、選択された新規シナリオが追加されます。
開く	選択したシナリオの作成・編集画面に切り替わります。ダブルクリックしても、開くことができます。
複製	選択したシナリオを複製します。 ※シナリオを複製した場合には、複製されたシナリオには複製元のシナリオ名に枝番を付加した名前が付けられます。
プレビュー	選択したシナリオを右側のプレビュー画面内でプレイします。 ※選択したシナリオをプレビュー画面にドラッグ＆ドロップしてプレイすることもできます。
プレイ	全画面表示で、選択されたシナリオをプレイします。
←、→	シナリオ一覧の枠内で、選択したシナリオの表示順を左または右に移動します。 ※選択対象のシナリオを一覧内でドラッグ＆ドロップすることでも、シナリオの表示順を変更することができます。
ゴミ箱アイコン（ ）	選択したシナリオをゴミ箱へ移動します。 ※シナリオを選択した状態で DEL キーを押してゴミ箱に移動することもできます。 ※シナリオをグループ一覧内に表示されているゴミ箱にドラッグ＆ドロップで移動できます。

Point

■シナリオの名称変更

・新規シナリオや複製した場合は、シナリオの名称を変更できます。
シナリオ下の名称部分をクリックして、編集することができます。



1-8. シナリオテンプレート

シナリオテンプレートは、トップページ画面のシナリオ一覧で**新規シナリオ**を選択することで表示されます。
シナリオテンプレートを利用することで簡単にシナリオが作成できます。23種類が登録されています。シナリオテンプレート一覧の上部には、**選択**、**プレビュー**、**キャンセル**の 3つのボタンが並んでいます。これらのボタンの機能は下表の通りです。



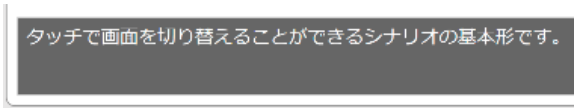
トップページ画面



トップページ画面 / シナリオテンプレート

概要説明

テンプレートを選択すると、下の欄にそのシナリオテンプレートの概要説明が表示されます。



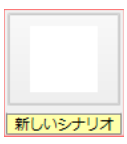
標準添付されているシナリオテンプレート
下記ページに各シナリオテンプレートの説明をしています。

(1) 新しいシナリオ …… 下記
(2) タッチ基本 ……P27
(3) シンプルサイネージ(横) ……P28
(4) シンプルサイネージ(縦) ……P28
(5) 緊急表示 ……P29
(6) 店舗紹介 ……P30
(7) フォルダーボタン ……P32
(8) ファイルボタン ……P33
(9) イベント一覧 ……P34
(10) イベント案内(行灯・横) ……P35
(11) イベント案内(行灯・縦) ……P35
(12) 宴席一覧 ……P36
(13) 宴席案内(行灯・横) ……P37
(14) 宴席案内(行灯・縦) ……P37
(15) カレンダー ……P38
(16) リスト形式カレンダー ……P39
(17) 時間当てゲーム ……P40
(18) ニュース ……P40
(19) 天気予報 ……P42
(20) フロアガイド・ポップアップ ……P43
(21) リモート表示切替 ……P44
(22) プレゼンテーション ……P47
(23) カレンダー予定表 ……P48

ボタン名称	機能
選択	シナリオテンプレートを新規シナリオとして、インポート(読み込み)します。
プレビュー	シナリオテンプレートを、右側のプレビュー画面にプレビュー表示します。
キャンセル	シナリオテンプレート画面を閉じます。

(1) 新しいシナリオ

白紙のシナリオです。ユーザーがいちからシナリオを作成するときに利用します。

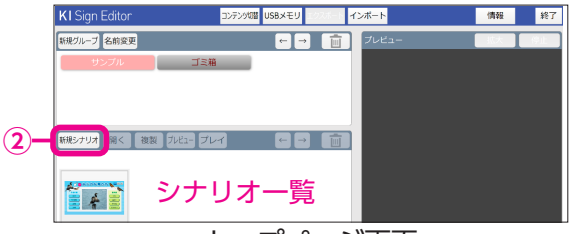


利用方法

①素材用フォルダーにシナリオで表示する素材を格納する
※素材用フォルダーについては、**第1章 1.画像、動画、音の素材の準備**を参照してください。

②**トップページ**の**シナリオ一覧**から**新規シナリオ**ボタンをクリックする

③**新しいシナリオ**を選び、**開く**をクリックする
※ダブルクリックでも開けます。



トップページ画面



トップページ画面 / シナリオテンプレート

(2) タッチ基本

タッチコンテンツの基本的なシナリオです。
左側のボタンをタッチするとボタンに紐づいたシーンが表示されます。





シナリオテンプレート プレビュー画面

利用方法

①素材用フォルダーにタッチ操作で表示する素材を格納する
※素材用フォルダーについては、**第1章 1.画像、動画、音の素材の準備**を参照してください。

②タッチ基本のシナリオを開く
-1.**トップページ**の**シナリオ一覧**から**新規シナリオ**ボタンをクリックする
-2.**タッチ基本**を選び、**開く**をクリックする
※ダブルクリックでも開けます。

③**シーン1(ボタン1)**を選択し、**画像**ボタンをクリックする

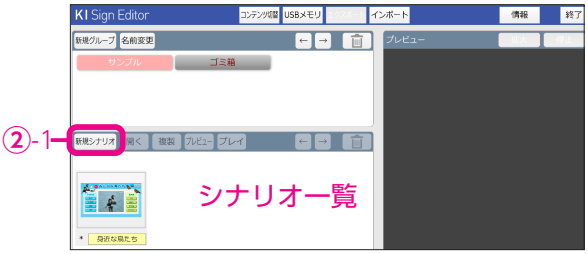
④ボタン1をタッチすることで表示する画像を選択する

⑤**シーン2**から**5**も同じく画像を設定する
※③④の操作を繰り返します。

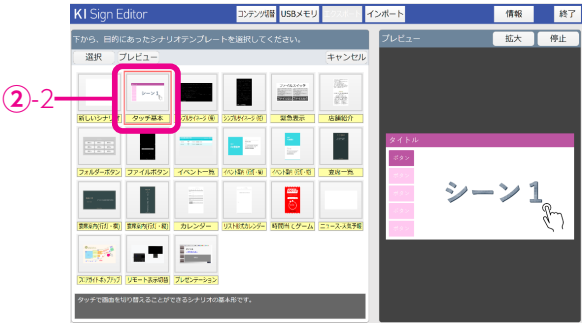
⑥**プラン**をクリックし、**テキスト**ボタンをクリックする

⑦タイトル、各ボタンに表示する文字を設定する
※ボタンの色や背景色を変更する手順につきましては、**第3章 詳細編集**を参照してください。

⑧**リハーサル**をクリックし、リハーサル表示を確認する

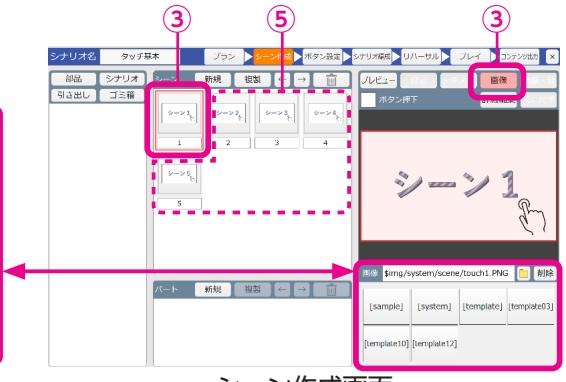


トップページ画面

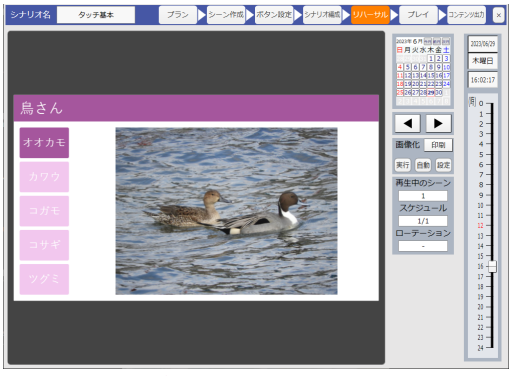


トップページ画面 / シナリオテンプレート

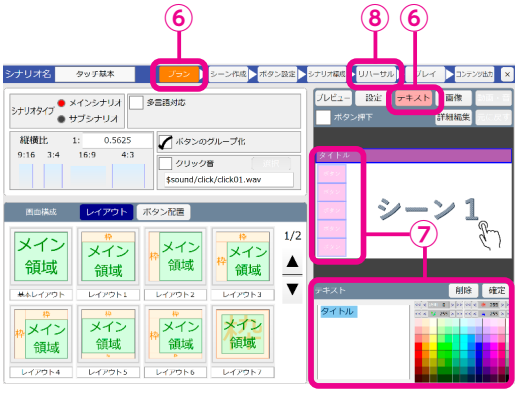




シーン作成画面



⑧リハーサル画面



プラン画面

(3) シンプルサイネージ（横）
(4) シンプルサイネージ（縦）

任意のフォルダーに入れた画像や動画が
ローテーション表示されるシナリオです。
テロップ用のフォルダーにテキストファイルを
入れると下にテロップが表示されます。









シナリオテンプレート プレビュー画面

利用方法

①任意のフォルダーを作成し、サイネージに表示する
素材（画像・動画）を格納する
※テロップ用のフォルダーを作成し、テロップに表示する文字列を入力したテキストファイルを格納します。
文字コード（→P16）、SharePoint設定（→P171）を確認します。

②シンプルサイネージ（横）/（縦）のシナリオを開く
-1.**トップページ**の**シナリオ一覧**から**新規シナリオ**ボタンをクリックする
-2.**シンプルサイネージ（横）/（縦）**を選び、**開く**をクリックする
※ダブルクリックでも開けます。

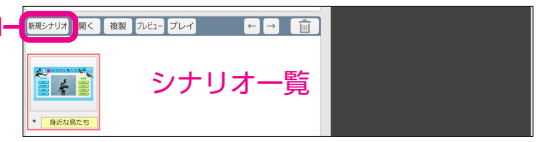
③**mainシーン**を選択し、**設定**ボタンをクリックする

④①で素材を格納した取得元とフォルダーを設定する（→P170）
※その他の設定については、**第4章 2. メディアフレーム**を参照してください。
※対象フォルダーの初期設定の[template]は、実行時にコンテンツフォルダー（→P20）内のtemplateフォルダーのパスに置き換えられます。

⑤テロップ部分を選択する
※①でテロップ用のテキストファイルを格納したフォルダーを設定します。その設定については、**第3章 11. (5)レイアウト枠テロップ**を参照してください。

⑥**リハーサル**をクリックし、リハーサル表示を確認する

②-1

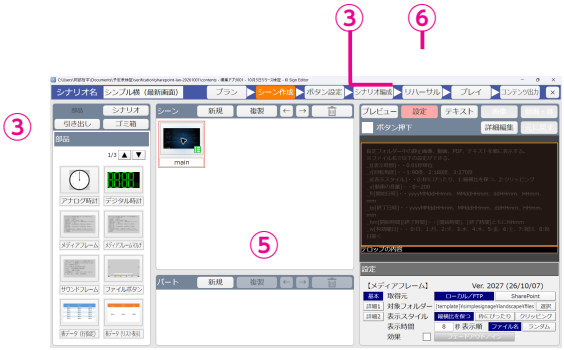


トップページ画面

②-2



トップページ画面 / シナリオテンプレート



シーン作成画面



⑥リハーサル画面



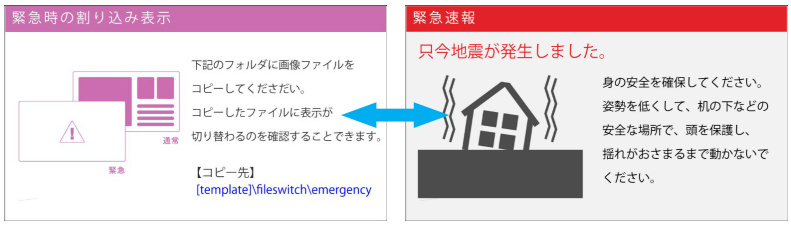
設定 / 格納したフォルダー

(5) 緊急表示

任意のフォルダーに画像や動画を入れることで表示の切り替えが可能なシナリオです。
通常時はフォルダーに格納された画像・動画等を表示し、緊急フォルダーに指定されたフォルダーにファイルが格納された場合、割込み表示されます。



緊急表示



シナリオテンプレート プレビュー画面 / 緊急表示イメージ画面

利用方法

①通常用と緊急用のフォルダーを作成し、通常用に素材(画像・動画)を格納する

②緊急表示のシナリオを開く
- -1.**トップページ**の**シナリオ一覧**から**新規シナリオ**ボタンをクリックする
- -2.**緊急表示**を選び、**開く**をクリックする
  ※SharePointの設定はP170を参照。

③**ファイルスイッチシーン**を選択し、**設定**ボタンをクリックする

④**緊**急用の取得元とフォルダーを設定する(→P170)
※その他の設定については、**第4章 5. ファイルスイッチ**を参照してください。

⑤**通常シーン**を選択し、**設定**ボタンをクリックする

⑥**通**常用の取得元とフォルダーを設定する
※その他の設定については、**第4章 2. メディアフレーム**を参照してください。

⑦**緊急シーン**を選択し、**設定**ボタンをクリックする

⑧④と同じ緊急用フォルダーを設定する
※その他の設定については、**第4章 2. メディアフレーム**を参照してください。

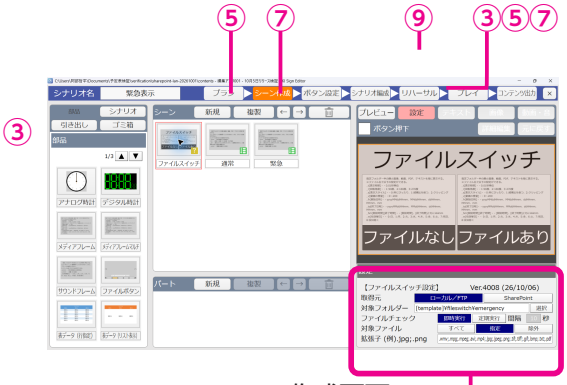
⑨**リハーサル**をクリックし、リハーサル表示を確認する
※緊急用フォルダーが空の時は、通常フォルダーに格納した素材が表示され、緊急用フォルダーに素材を格納した時には、緊急用フォルダーの素材が割込み表示されることを確認します。



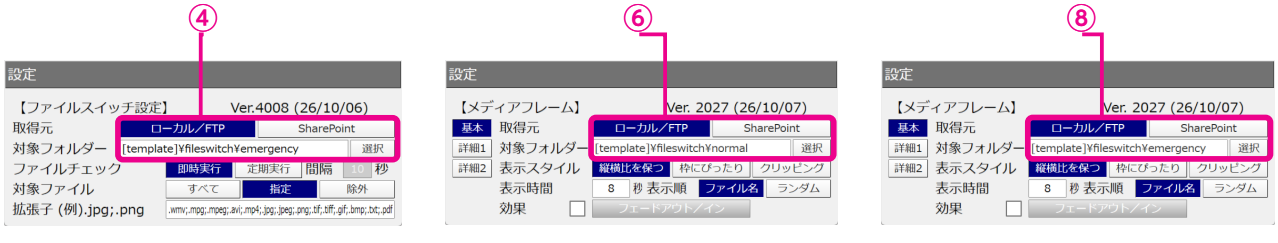
トップページ画面



トップページ画面 / シナリオテンプレート



シーン作成画面



設定 / 格納したフォルダー

(6) 店舗紹介

メイン画像×１、サブ画像×２の３つのエリアと紐づけた任意のフォルダーに画像や動画を入れることでローテーション表示が可能なシナリオです。
店舗ロゴ画像や店名、業態、コメントなどのテキストも表示できます。

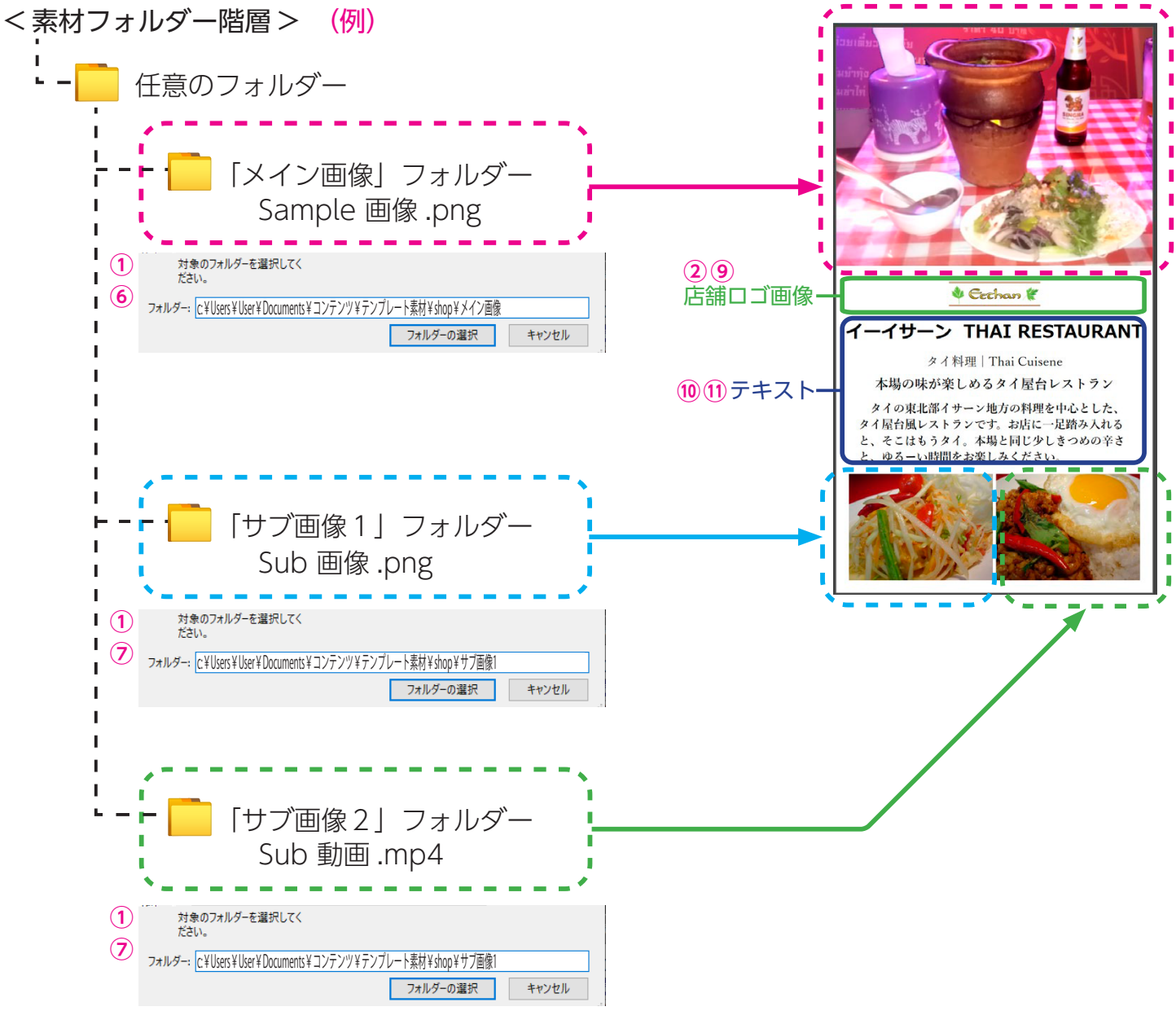

店舗紹介





シナリオテンプレート プレビュー画面

＜素材フォルダー階層＞ （例）



次ページにつづく

利用方法

①任意のフォルダーにメイン画像用フォルダーと、サブ画像１、２用フォルダーを作成し、それぞれに素材（画像・動画）を格納する

②店舗のロゴ画像がある場合は、素材用フォルダーに格納する

※素材用フォルダーについては、**第1章 1. 画像、動画、音の素材の準備**を参照してください。

③店舗紹介のシナリオを開く

-1.**トップページ**の**シナリオ一覧**から**新規シナリオ**ボタンをクリックする

-2.**店舗紹介**を選び、**開く**をクリックする

※SharePointの設定はP170を参照。

④使用したい色のシーンを←→ボタンで、一番左側に移動する

※初期設定：「新規」（背景白）、「新規２」（背景黒）

※色違いはシナリオ編成（→P64）でも切り替えられます。

⑤**mainパート**を選択し、**設定**ボタンをクリックする

⑥①で作成したメイン画像用フォルダーの取得元・フォルダーを設定する

※その他の設定については、**第4章 2.メディアフレーム**を参照してください。

⑦同様に**img1パート**、**img2パート**を選択し、**設定**ボタンをクリックし、サブ画像用フォルダーの取得元・フォルダーを設定する

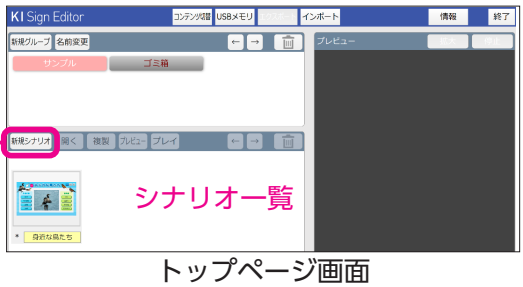
⑧新規シーンを選択し、**画像**ボタンをクリックする

⑨②で格納したロゴ画像を選択する

⑩続けて**テキスト**ボタンをクリックする

⑪店名、業態、コメントをクリックし、それぞれ文章を入力する

⑫**リハーサル**をクリックし、リハーサル表示を確認する



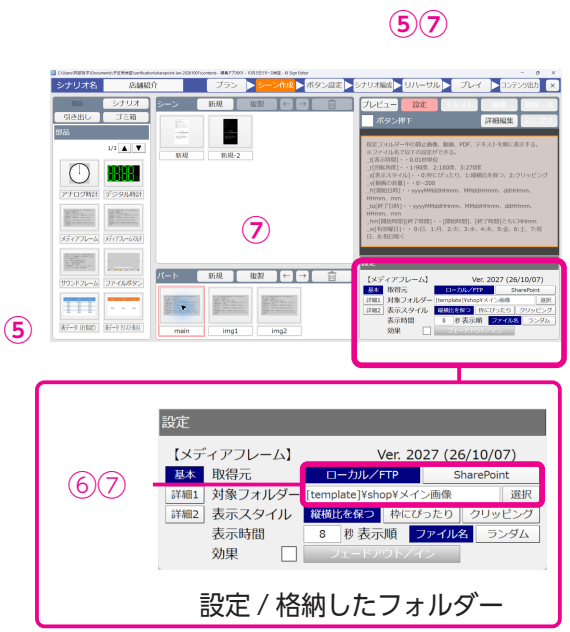
トップページ画面



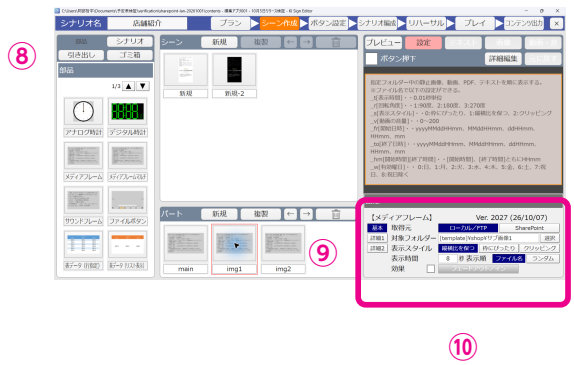
トップページ画面 / シナリオテンプレート



シーン作成画面



設定 / 格納したフォルダー





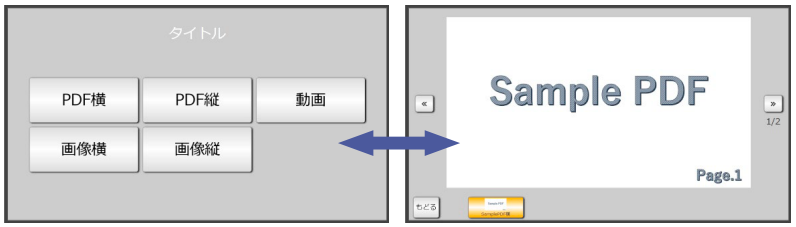


⑫リハーサル画面

(7) フォルダーボタン

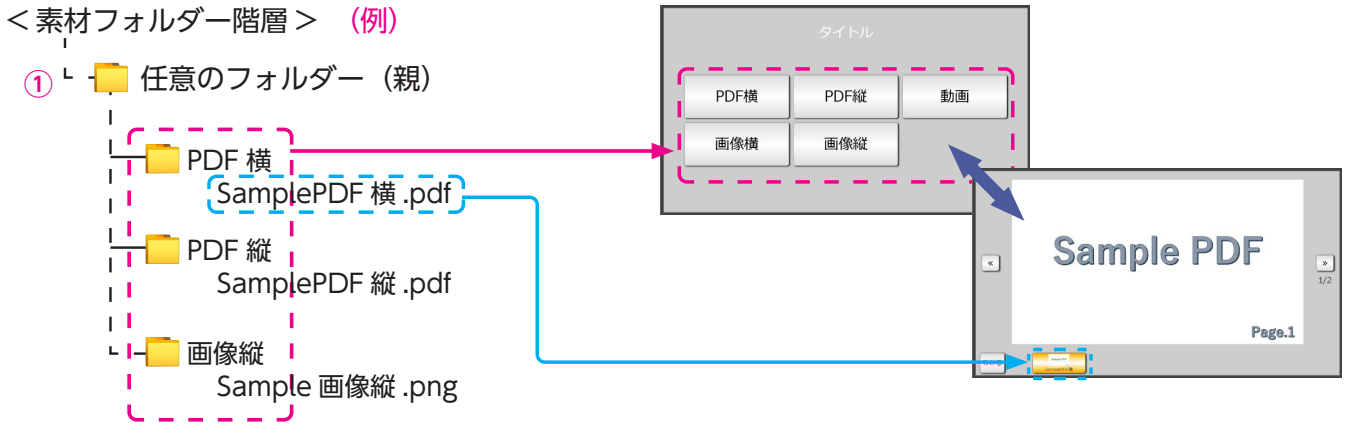
任意のフォルダー内に作成したフォルダーがボタンとして自動生成されます。ボタンをクリックすると作成したフォルダー内の画像や動画が表示されるシナリオです。





シナリオテンプレート プレビュー画面

＜素材フォルダー階層＞ （例）



利用方法

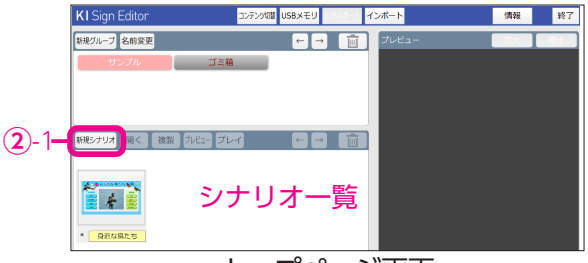
①任意の親フォルダーにボタンとして表示するフォルダー階層を作成し、それぞれに素材（画像・動画）を格納する

②フォルダーボタンのシナリオを開く
- -1.**トップページ**の**シナリオ一覧**から**新規シナリオ**ボタンをクリックする
- -2.**フォルダーボタン**を選び、**開く**をクリックする
  ※ダブルクリックでも開けます。

③**トップシーン**を選択し、**設定**ボタンをクリックする

④**取**得元と親フォルダーを選び、更新間隔を設定する（→P170）

⑤**リハーサル**をクリックし、リハーサル表示を確認する

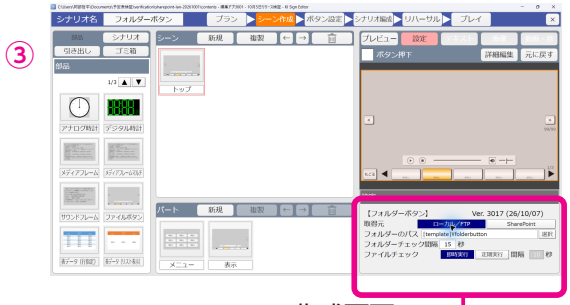


トップページ画面



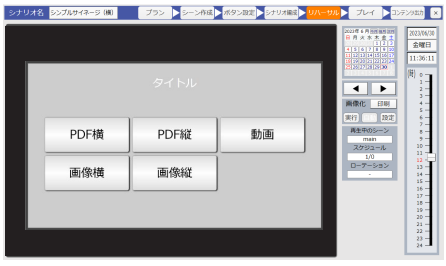
トップページ画面 / シナリオテンプレート

③



シーン作成画面





⑤リハーサル画面

④ 設定項目	設定内容
取得元・パス	取得元と親フォルダーを指定します（→ P170）。
確認・更新間隔	取得元に応じた確認間隔を指定します（→ P169）。
ファイルチェック	ローカル／ FTP のファイルチェック方法です。
即時実行	監視フォルダーに変更が発生したタイミングでチェックします。 ※即時実行でファイルの変更が通知されない場合、定期実行を利用してください。
定期実行	指定した間隔でファイルをチェックします。

(8) ファイルボタン

任意のフォルダー内にある画像や動画がボタンとして自動生成されるシナリオです。
ボタンには画像・動画のサムネイルとボタン名が表示されます。



ファイルボタン



シナリオテンプレート プレビュー画面

利用方法

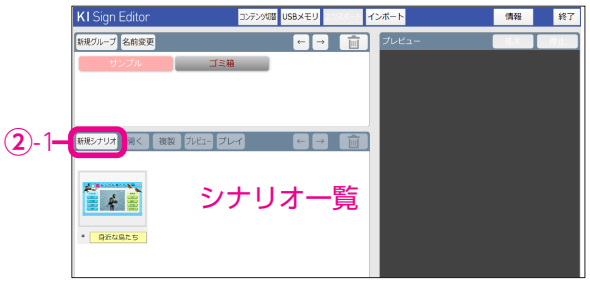
①任意のフォルダーを作成し、サイネージに表示する
素材(画像・動画)を格納する

②ファイルボタンのシナリオを開く
-1.**トップページ**の**シナリオ一覧**から**新規シナリオ**ボタンを
クリックする
-2.**ファイルボタン**を選び、**開く**をクリックする
※ダブルクリックでも開けます。

③**ファイルボタンシーン**を選択し、**設定**ボタンをクリックする

④①で素材を格納した取得元とフォルダーを設定する(→P170)
※その他の設定については、**第4章 4. ファイルボタン**を参照して
ください。

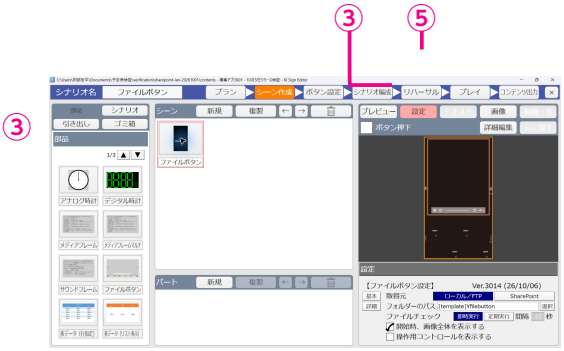
⑤**リハーサル**をクリックし、リハーサル表示を確認する



トップページ画面



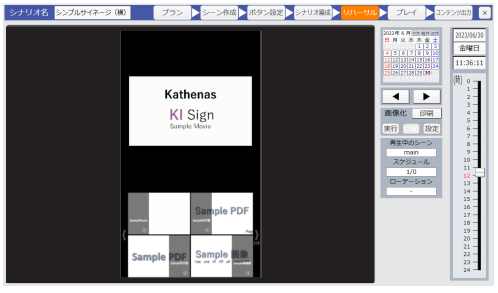
トップページ画面 / シナリオテンプレート



シーン作成画面



設定 / 格納したフォルダー



⑤リハーサル画面

(9) イベント一覧

CSV ファイル (xlsx エクセルファイルにも対応) を参照して、当日のイベント案内を一覧表示するシナリオです。


イベント一覧



シナリオテンプレート プレビュー画面

利用方法

①素材フォルダーにあるサンプルの表データファイルを任意のフォルダーにコピーする
※初期設定は、ドキュメントフォルダーの KI_Sign¥コンテンツ¥template¥eventsにあります。

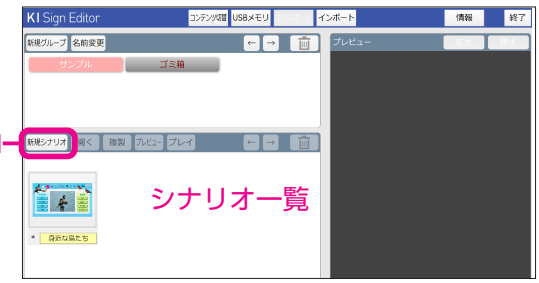
②イベント一覧のシナリオを開く
-1.**トップページ**の**シナリオ一覧**から**新規シナリオ**ボタンをクリックする
-2.**イベント一覧**を選び、**開く**をクリックする
※SharePointの設定はP171を参照してください。

③使用したい色のシーン選び、←→ボタンで一番左側に移動するイベント一覧1(青)、イベント一覧2(赤)、イベント一覧3(黄)
※使用する色のシーンは、**第2章 5. シナリオ編成画面**のローテーションとスケジューリング機能で切り替える設定を組み込むことができます。

④シーンを選択し、**設定**ボタンをクリックする

⑤①でファイルをコピーした取得元・フォルダー、ファイル名を設定する
※その他の設定については、**第4章 9. 表データ(リスト表示)**を参照してください。
●初期設定では、表データファイルの終了時間が未到来のデータを抽出しています。

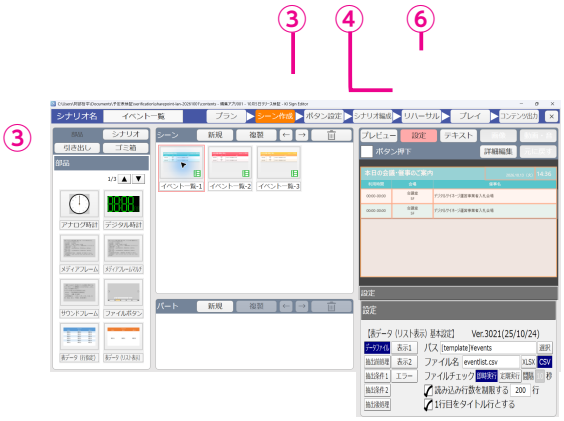
⑥**リハーサル**をクリックし、リハーサル表示を確認する



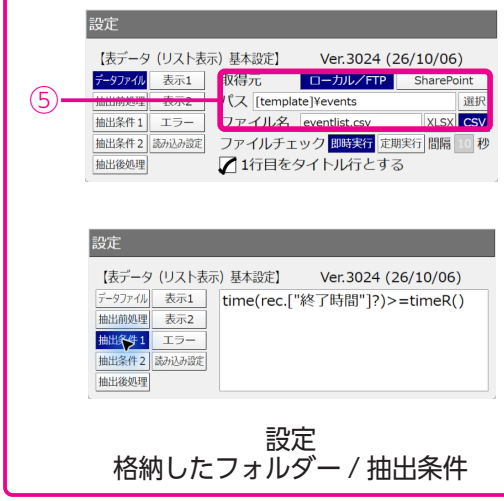
トップページ画面



トップページ画面 / シナリオテンプレート



シーン作成画面

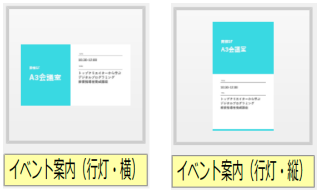


設定
格納したフォルダー / 抽出条件


⑥リハーサル画面

(10) イベント案内（行灯・横）
(11) イベント案内（行灯・縦）

CSV ファイル(xlsx エクセルファイルにも対応)を参照して、
指定された会場のイベント案内を表示するシナリオです。





シナリオテンプレート プレビュー画面

利用方法

①素材フォルダーにあるサンプルの表データファイルを任意のフォルダーにコピーする
※初期設定は、ドキュメントフォルダーの KI_Sign¥コンテンツ¥template¥eventsにあります。

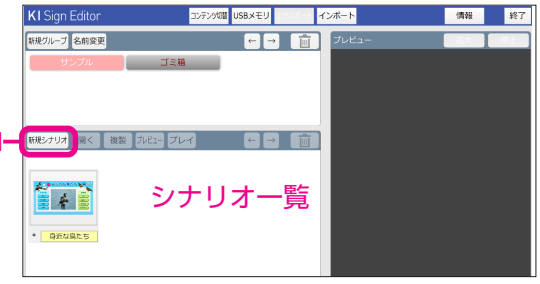
②イベント一覧のシナリオを開く
-1.**トップページ**の**シナリオ一覧**から**新規シナリオ**ボタンをクリックする
-2.**イベント案内(行灯・横)/(行灯・縦)**を選び、**開く**をクリックする
※SharePointの設定はP171を参照してください。

③使用したい色のシーン選び、←→ボタンで一番左側に移動する
イベント一覧1(青)、イベント一覧2(赤)、イベント一覧3(黄)
※使用する色のシーンは、**第2章 5. シナリオ編成画面**のローテーションとスケジューリング機能で切り替える設定を組み込むことができます。

④シーンを選択し、**設定**ボタンをクリックする

⑤①でファイルをコピーした取得元・フォルダー、ファイル名を設定する
※その他の設定については、**第4章 8. 表データ(行指定)**を参照してください。
●初期設定では、表データファイルの場所列にセミナールームが設定されているデータを抽出しています。

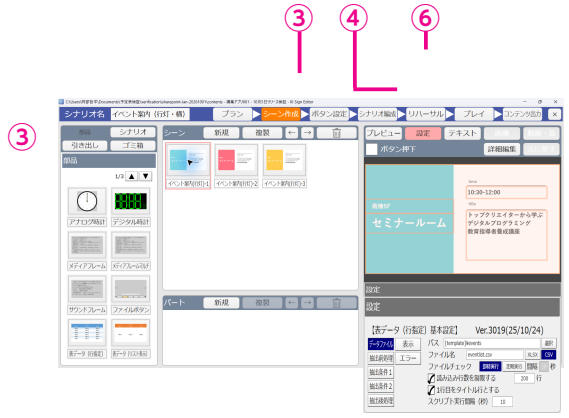
⑥**リハーサル**をクリックし、リハーサル表示を確認する



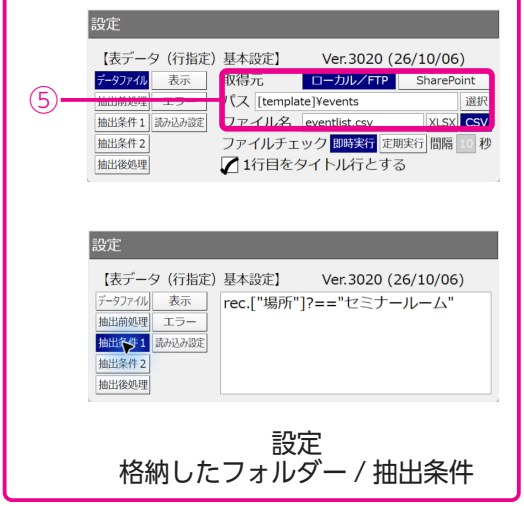
トップページ画面



トップページ画面 / シナリオテンプレート



シーン作成画面（行灯・横）



設定
格納したフォルダー / 抽出条件



⑥リハーサル画面

(12) 宴席一覧

CSV ファイル (xlsx エクセルファイルにも対応) を参照して、
当日の宴席案内を一覧表示するシナリオです。







シナリオテンプレート プレビュー画面

利用方法

①素材フォルダーにあるサンプルの表データファイルを任意のフォルダーにコピーする
※初期設定は、ドキュメントフォルダーの KI_Sign¥コンテンツ¥template¥banquetsにあります。

②宴席一覧のシナリオを開く
-1.**トップページ**の**シナリオ一覧**から**新規シナリオ**ボタンをクリックする
-2.**宴席一覧**を選び、**開く**をクリックする
※SharePointの設定はP171を参照。

③使用したい色のシーン選び、←→ボタンで一番左側に移動する
宴席一覧1(黒)、宴席一覧2(白)
※色違いはシナリオ編成(→P64)**でも切り替えられます。**

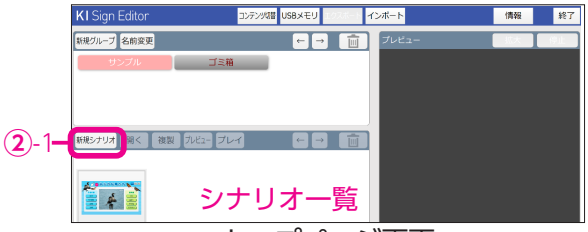
④シーンを選択し、**設定**ボタンをクリックする

⑤①でファイルをコピーした取得元・フォルダー、ファイル名を設定する
※その他の設定については、**第4章 9. 表データ(リスト表示)**を参照してください。
●初期設定では、表データファイルの入口表示に〇が設定されているデータを抽出しています。

⑥**テキスト**ボタンをクリックする

⑦タイトル、館名に表示する文字を設定する
※フォントや文字色を変更する手順につきましては、**第3章 詳細編集**を参照してください。

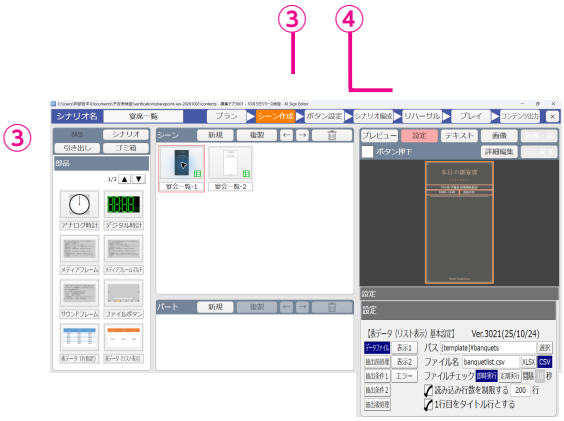
⑧**リハーサル**をクリックし、リハーサル表示を確認する



トップページ画面



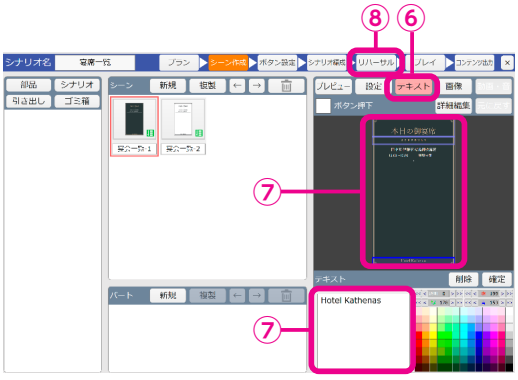
トップページ画面 / シナリオテンプレート



シーン作成画面



設定 / 格納したフォルダー





⑧リハーサル画面

(13) 宴席案内（行灯・横）
(14) 宴席案内（行灯・縦）

CSV ファイル(xlsx エクセルファイルにも対応)を参照して、
指定された会場の宴席案内を表示するシナリオです。


宴席案内(行灯・横)


宴席案内(行灯・縦)



シナリオテンプレート プレビュー画面

利用方法

①素材フォルダーにあるサンプルの表データファイルを任意のフォルダーにコピーする
※初期設定は、ドキュメントフォルダーの KI_Sign¥コンテンツ¥template¥banquetsにあります。

②宴席案内のシナリオを開く
-1.**トップページ**の**シナリオ一覧**から**新規シナリオ**ボタンをクリックする
-2.**宴席案内(行灯・横)/(行灯・縦)**を選び、**開く**をクリックする
※SharePointの設定はP171を参照。

③使用したい色のシーン選び、←→ボタンで一番左側に移動する
※色違いはシナリオ編成(→**P64**)**でも切り替えられます。**

④シーンを選択し、**設定**ボタンをクリックする

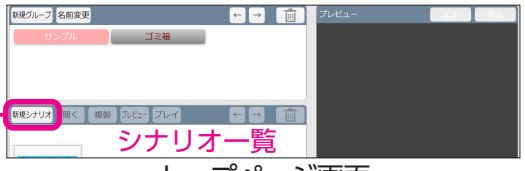
⑤①でファイルをコピーした取得元・フォルダー、ファイル名を設定する
※その他の設定については、**第4章 8. 表データ(行指定)**を参照してください。

⑥**抽出条件1**をクリックし、データファイルから抽出する会場名を設定する
スクリプト記載されている会場名(右図の例では、鳳凰の間)を使用する会場名に変更する
●表データファイル上の場所列から会場名を条件に抽出するため、表データファイルと値が異なる場合、表示されません。

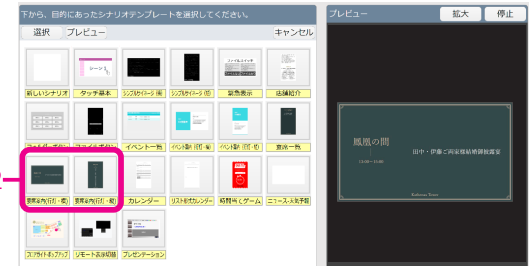
⑦**テキスト**ボタンをクリックする

⑧館名に表示する文字を設定する
※フォントや文字色を変更する手順につきましては、
第3章 詳細編集を参照してください。

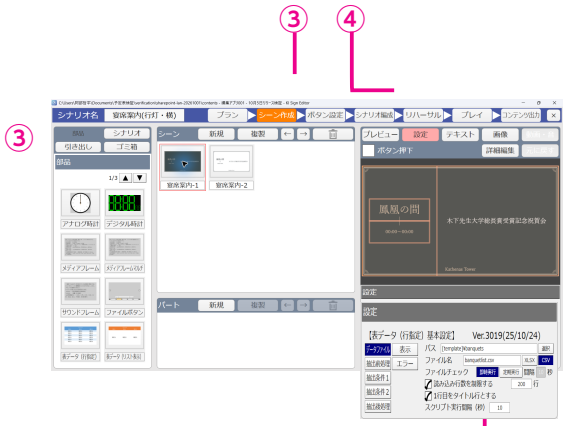
⑨**リハーサル**をクリックし、リハーサル表示を確認する



トップページ画面



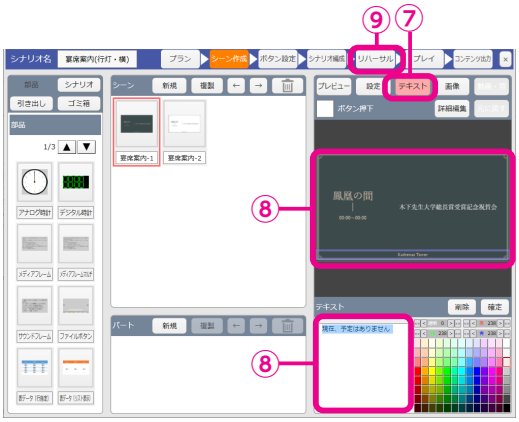
トップページ画面 / シナリオテンプレート

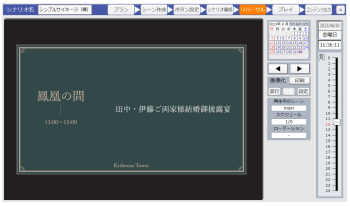


シーン作成画面



設定 / 格納したフォルダー / 抽出条件





⑨リハーサル画面

(15) カレンダー

CSV ファイル (xlsx エクセルファイルにも対応) を参照して、カレンダーの上に各日のイベント案内を表示し、同時にイベントの一覧を表示します。





シナリオテンプレート プレビュー画面

利用方法

①素材フォルダーにあるサンプルの表データファイルを任意のフォルダーにコピーする
※初期設定は、ドキュメントフォルダーの KI_Sign¥コンテンツ¥template¥calendarsにあります。

②カレンダーのシナリオを開く
-1.**トップページ**の**シナリオ一覧**から**新規シナリオボタン**をクリックする
-2.**カレンダー**を選び、**開く**をクリックする
※SharePointの設定はP171を参照してください。

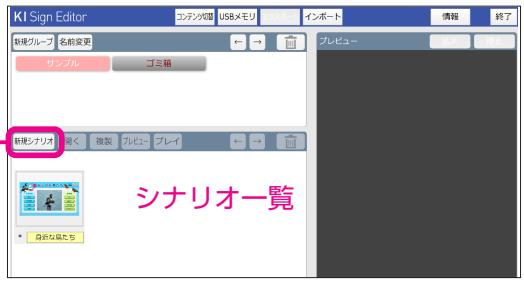
③**シーン画面**の**カレンダー＋予定表**を選択し、**設定**ボタンをクリックする

④①でファイルをコピーした取得元・フォルダー、ファイル名を設定する
※その他の設定については、**第4章 9. 表データ（リスト表示）**を参照してください。

⑤エクセル連携カレンダーパートを選択し、**設定**ボタンをクリックする

⑥④と同様に取得元・フォルダー、ファイル名等を設定する

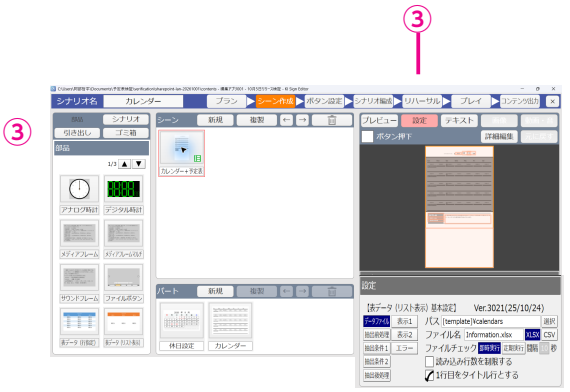
⑦**リハーサル**をクリックし、リハーサル表示を確認する



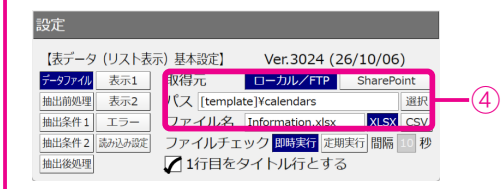
トップページ画面



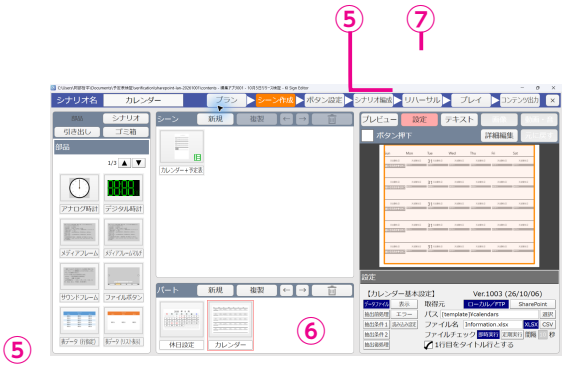
トップページ画面 / シナリオテンプレート

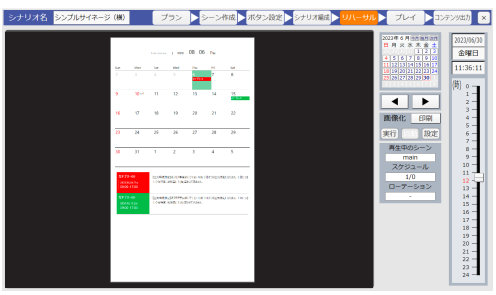


シーン作成画面



設定 / 格納したフォルダー

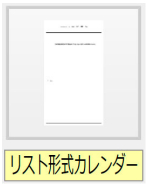


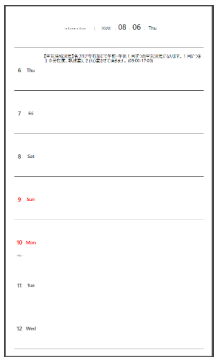


⑦リハーサル画面

(16) リスト形式カレンダー

CSV ファイル (xlsx エクセルファイルにも対応) を参照して、リスト形式のカレンダー（1 週間分）上に各日のイベント案内を表示するシナリオです。





シナリオテンプレート プレビュー画面

利用方法

①素材フォルダーにあるサンプルの表データファイルを任意のフォルダーにコピーする
※初期設定は、ドキュメントフォルダーの KI_Sign¥コンテンツ¥template¥calendarsにあります。

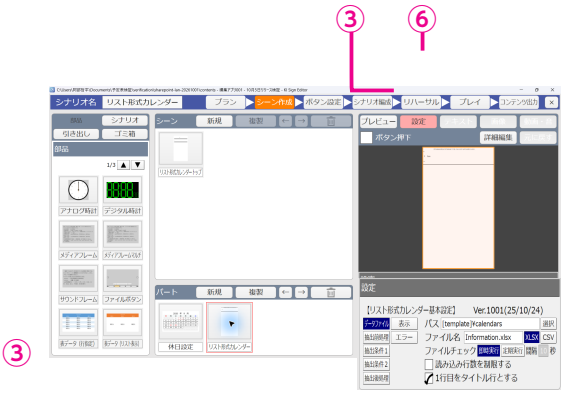
②リスト形式カレンダーのシナリオを開く
-1.**トップページ**の**シナリオ一覧**から**新規シナリオ**ボタンをクリックする
-2.**リスト形式カレンダー**を選び、**開く**をクリックする
※SharePointの設定はP171を参照してください。

③**リスト形式カレンダーパート**を選択し、**設定**ボタンをクリックする

④①でファイルをコピーした取得元・フォルダー、ファイル名を設定する

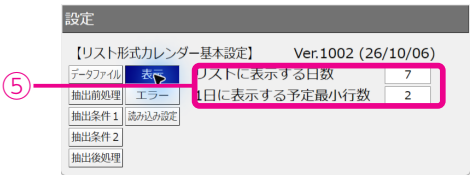
⑤(表示する日数を変更する場合)
表示ボタンをクリックし、リストに表示する日数、1日に表示する予定最小行数を設定する
※その他の設定については、**第4章 9. 表データ(リスト表示)**を参照してください。

⑥**リハーサル**をクリックし、リハーサル表示を確認する

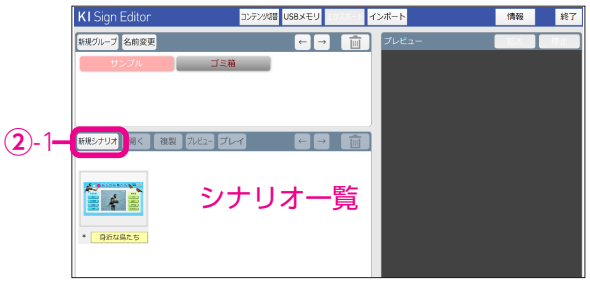


シーン作成画面





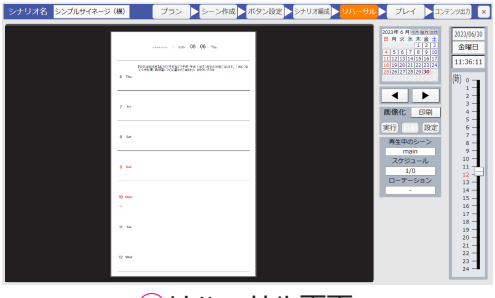
設定 / 格納したフォルダー / 表示



トップページ画面



トップページ画面 / シナリオテンプレート



⑥リハーサル画面

(17) 時間当てゲーム

時計を見ずに指定された秒間隔をあてるミニゲームのシナリオです。
指定秒数、許容される秒数、何秒まで秒数を表示するかを設定することが可能です。





シナリオテンプレート
プレビュー画面

利用方法

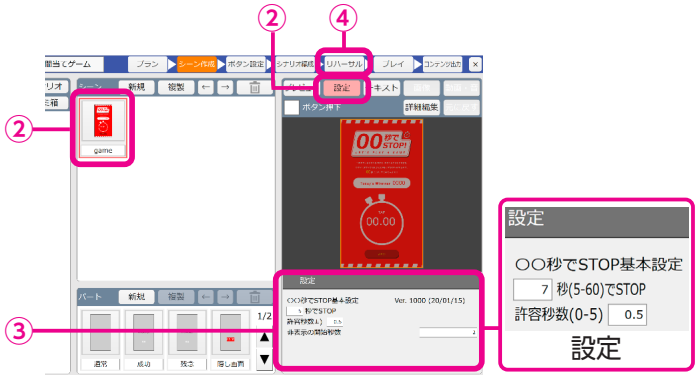
①時間当てゲームのシナリオを開く
-1.**トップページ**の**シナリオ一覧**から**新規シナリオボタン**をクリックする
-2.**時間当てゲーム**を選び、**開く**をクリックする
※ダブルクリックでも開けます。
②**game**シーンを選択し、**設定**ボタンをクリックする
③時間を当てる秒数、許容秒数を設定する
④**リハーサル**をクリックし、リハーサル表示を確認する



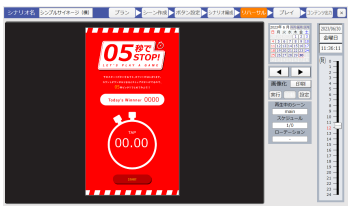
トップページ画面



トップページ画面 / シナリオテンプレート



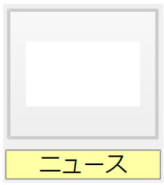
シーン作成画面



④リハーサル画面

(18) ニュース

WEB 上で配信されるニュースなどの画像情報を表示するシナリオです。





シナリオテンプレート
プレビュー画面

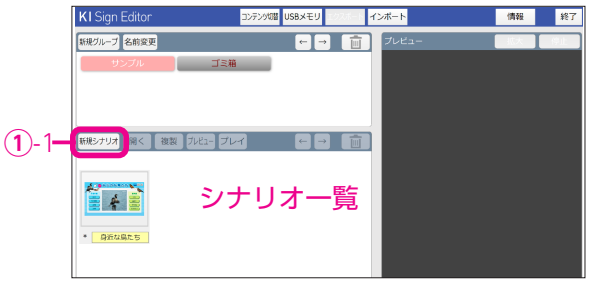
Point

本テンプレートに実際に表示するニュースの情報は含まれておりません。
情報提供会社等との契約が別途必要になります。
※本テンプレートは、http/https経由の画像形式による情報配信に対応しています。

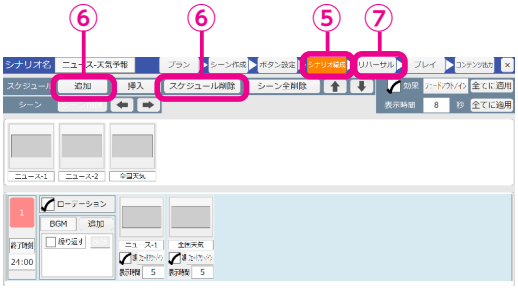
利用方法

①ニュースのシナリオを開く
-1.**トップページ**の**シナリオ一覧**から**新規シナリオボタン**をクリックする
-2.**ニュース**を選び、**開く**をクリックする
※ダブルクリックでも開けます。
②**ニュースシーン**を選択し、**複製**ボタンをクリックする
※ニュース等、画像取得用のURLシーンを表示するページ構成に合わせて複製してください。
③**ニュースシーン**を選択し、**設定**ボタンをクリックする
④**画像取得のURL**、**パスワード**(ベーシック認証の場合)を設定する
⑤(シーンを複製した場合)
シナリオ編成をクリックする
※シナリオ編成を修正し、ローテーションの情報を更新します。
⑥**スケジュール削除**ボタンをクリックし、
一度削除した後で、**追加**ボタンをクリックする
※シナリオ編成の詳細については、
第2章 5. シナリオ編成画面を参照してください。
⑦**リハーサル**をクリックし、リハーサル表示を確認する
※初回表示時は、画像取得に時間がかかる場合があります。

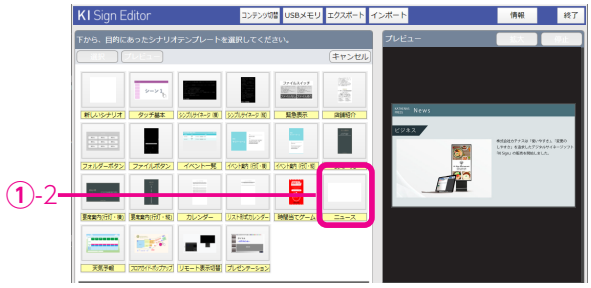
操作画面は次ページ参照



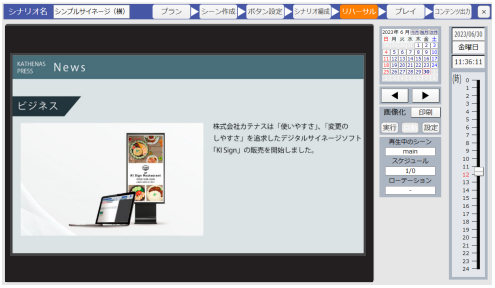
トップページ画面



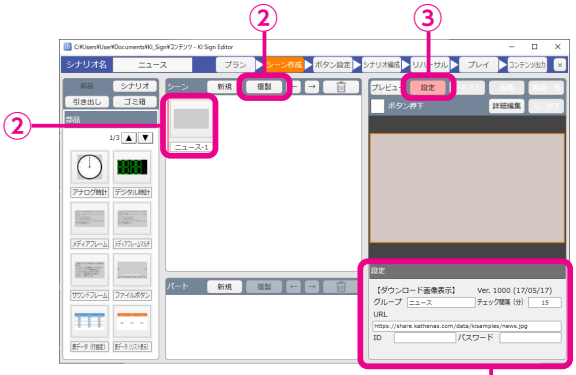
シナリオ編成画面



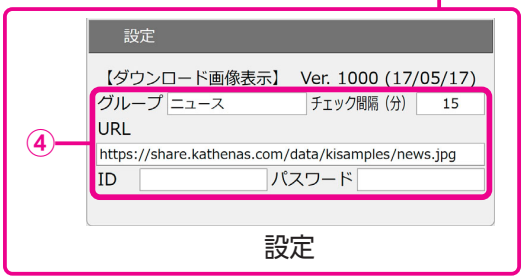
トップページ画面 / シナリオテンプレート



⑦リハーサル画面



シーン作成画面



設定

④ 設定項目	設定内容
グループ、チェック間隔(分)	チェック間隔をまとめるグループ名とチェック間隔(分)を指定します。
URL	画像取得用の URL を指定します。
ID、パスワード	画像の取得にベーシック認証が使用されている場合、ID パスワードを指定します。

Point

ニュースのテンプレートは、取得した画像を表示用にシナリオ内に保持するため、シナリオのファイルサイズが大きくなることがあります。

シナリオの配信前や、エクスポート前に内部に保持した画像を初期化することで、シナリオサイズを小さくすることができます。

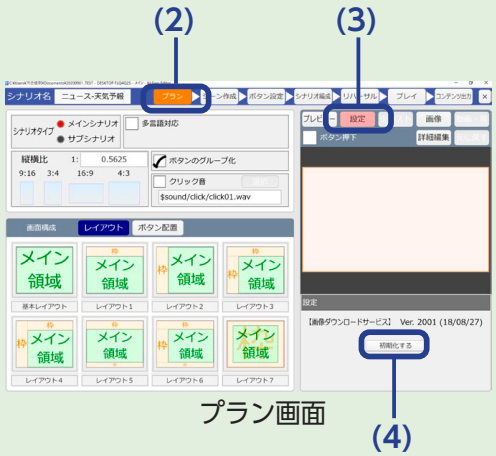
保持した画像を初期化する手順は以下の通りです。

(1) 作成したニュースのシナリオを開く

(2) プランをクリックする

(3) 設定をクリックする

(4) 初期化するボタンをクリックする



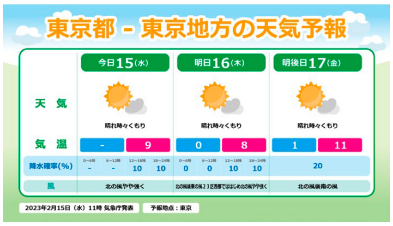
プラン画面

(19) 天気予報

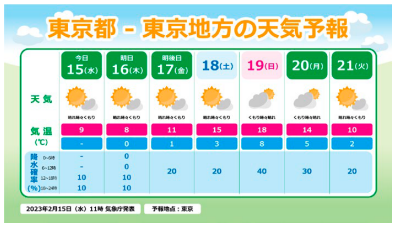
全国の今日明日天気予報と週間天気予報を表示するシナリオです。


天気予報

今日明日天気予報



週間天気予報



シナリオテンプレート プレビュー画面

Point

気象予報データはYuMake合同会社が提供する
気象情報APIを利用しています。
本テンプレートを利用するには、天気予報サービス
利用申込みが必要になります。

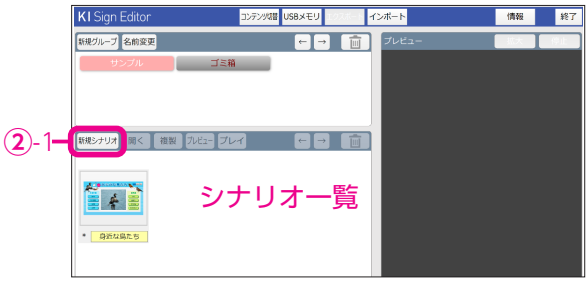
利用方法

①イベント一覧のシナリオを開く
-1.**トップページ**の**シナリオ一覧**から**新規シナリオボタン**をクリックする
-2.**天気予報**を選び、**開く**をクリックする
※ダブルクリックでも開けます。

②**週間天気予報**を選択し、**設定**ボタンをクリックする

③**APIキー**を入力し、**対象地点**をクリックする
※APIキーは天気予報サービス利用申し込み提出後に通知されます。
※都道府県によってはさらに細かくエリアを選択することができます。

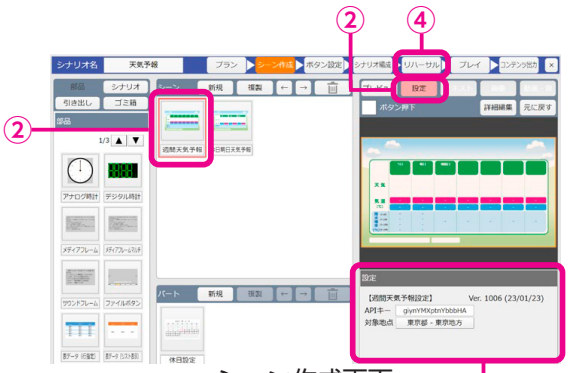
④**リハーサル**をクリックし、リハーサル表示を確認する
※初回表示時は、データ取得に時間がかかる場合があります。



トップページ画面



トップページ画面 / シナリオテンプレート



シーン作成画面





設定



④リハーサル画面

(20) フロアガイド・ポップアップ

画面に表示されたフロア図をタッチ操作すると、テナントの詳細説明がポップアップ表示されるシナリオです。





シナリオテンプレート プレビュー画面

利用方法

①素材フォルダーにあるサンプルの表データファイルを任意のフォルダーにコピーする
※素材用フォルダーについては、**第1章 1. 画像、動画、音の素材の準備**を参照してください。

②フロアガイド･ポップアップのシナリオを開く
-1.**トップページ**の**シナリオ一覧**から**新規シナリオ**ボタンをクリックする
-2.**フロアガイド･ポップアップ**を選び、**開く**をクリックする
※ダブルクリックでも開けます。

③**プラン**をクリックし、**画像**ボタンをクリックする

④フロアマップの画像を選択する

⑤**詳細編集**を開き、ボタンを選び、**複製**ボタンをクリックする
※ポップアップ表示するボタンの数分を複製します。
複製後は、保存･「×」をクリックし、プラン画面に戻ります。

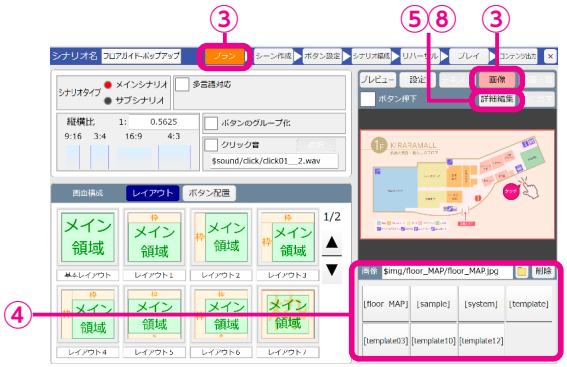
⑥**シーン作成**をクリックし、ポップアップシーンを選び、**画像**ボタンをクリックする

⑦ポップアップ表示する画像を選択する

⑧**詳細編集**を開き、ポップアップ表示する位置を調整する

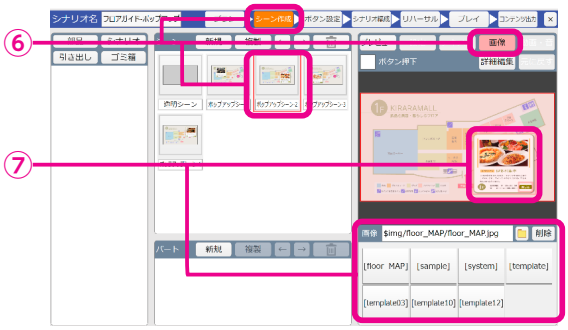
⑨**ボタン設定**を開き、③**プラン**で作成したボタンとポップアップの紐づけをする
※プランで作成したボタンからポップアップのシーンをドラッグアンドドロップでつなぎます。閉じるボタンから透明シーンをドラッグアンドドロップでつなぎます。

⑩**リハーサル**をクリックし、リハーサル表示を確認する



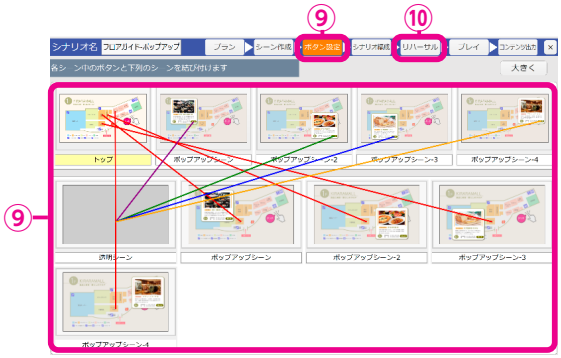
プラン画面





シーン作成画面





ボタン設定画面



トップページ画面

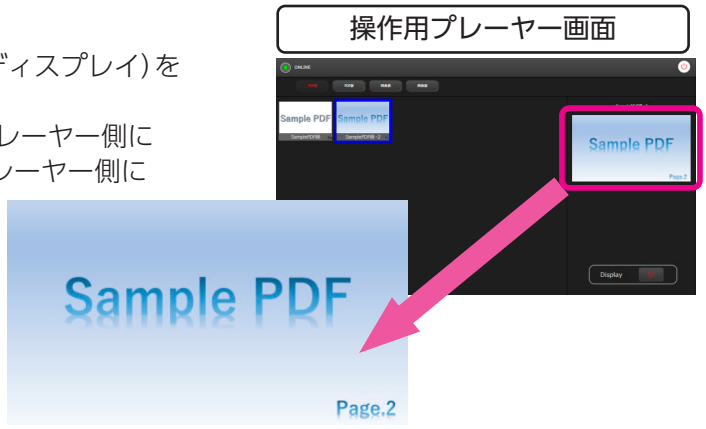


トップページ画面 / シナリオテンプレート

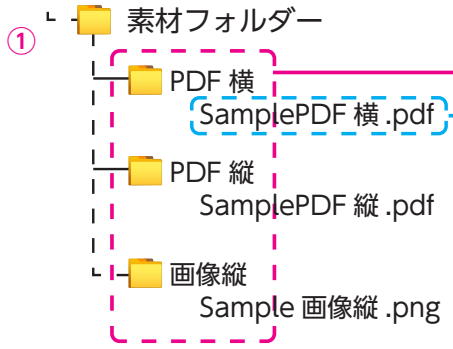
(21) リモート表示切替

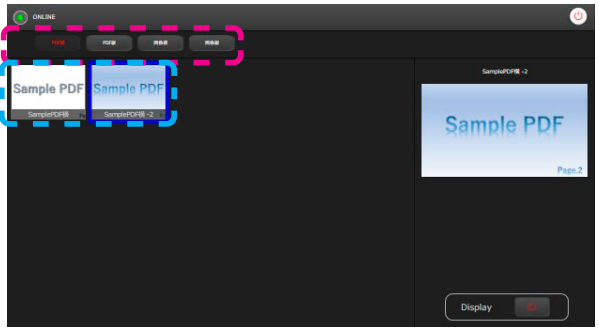
操作用プレーヤー（タブレット等）から表示用プレーヤー（ディスプレイ）をネットワーク経由で操作可能なシナリオです。
特定のフォルダー内にある画像や動画のボタンが操作用プレーヤー側に自動生成されます。そのボタンを操作することで表示用プレーヤー側に画像や動画が表示されます。





＜素材フォルダー階層＞ （例）





操作用プレーヤー画面

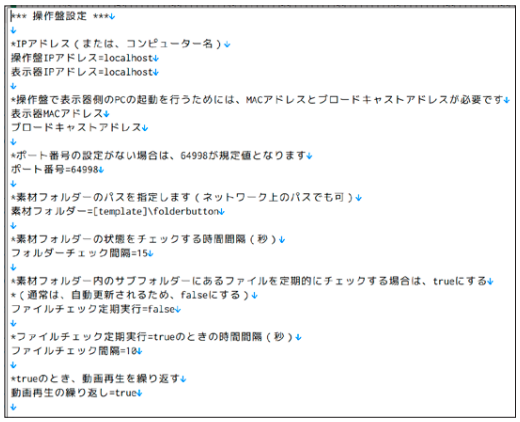
利用方法-1

①任意のフォルダーを作成し、サイネージに表示する素材（画像・動画）を格納する
※フォルダーは操作用プレーヤー、表示用プレーヤーの両方から参照できる必要があります。

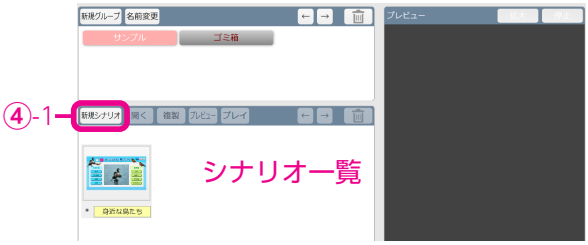
②素材フォルダーにある設定ファイル（config.txt）を任意のフォルダーにコピーする
※設定ファイルは初期設定では、ドキュメントフォルダーのKI_Sign¥コンテンツ¥template¥remotecontrolにあります。

③config.txt をメモ帳等で開き編集設定する
※次ページ ”③ 設定ファイルの項目表 [**config.txt**]” を参照してください。

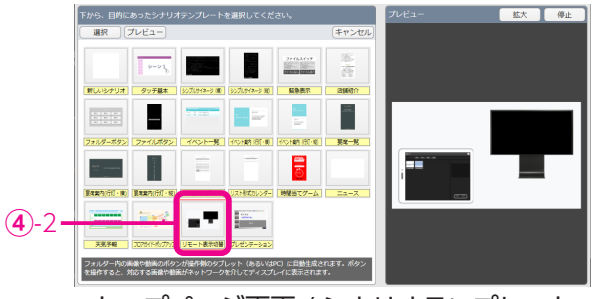
④リモート表示切替のシナリオを開く
-1.**トップページ**の**シナリオ一覧**から**新規シナリオボタン**をクリックする
-2.**リモート表示切替**を選び、**開く**をクリックする
※ダブルクリックでも開けます。



設定ファイル（config.txt）



トップページ画面



トップページ画面 / シナリオテンプレート

次ページにつづく

③ 設定ファイルの項目表 [config.txt]

項目	必須	設定値
操作盤 IP アドレス	○	操作盤 PC の IP アドレスを設定します。
表示器 IP アドレス	○	表示器 PC の IP アドレスを設定します。
表示器 Mac アドレス	—	操作盤から表示器の WakeOnLan 起動を行う場合、 表示器の Mac アドレスを設定します。 ※表示器の STB(PC) が WakeOnLan に対応しているおり、WakeOnLan に必要な Bios、Windows 等の設定が完了している必要があります。
ブロードキャストアドレス	—	操作盤から表示器の WakeOnLan 起動を行う場合、 ブロードキャストアドレスを設定します。 例)255.255.255.255
ポート番号	—	利用可能なポート番号に制限がある場合、ポート番号を変更します。
素材フォルダーのパス	○	**利用方法-1①**で素材を格納したフォルダー階層の親フォルダーのパスを設定します。
フォルダーチェック間隔	○	素材フォルダー階層の状態をチェックする時間間隔（秒）を設定します。
ファイルチェック定期実行	○	素材フォルダー内のサブフォルダーの素材を入れ替えても反映されない場合、true を設定します。通常は自動更新されるため、false を設定します。
ファイルチェック間隔	○	ファイルチェック定期実行に true を設定した場合、ファイルチェックを行う実行間隔を設定します。
動画再生の繰り返し	○	動画を繰り返し再生する場合、true を設定します。 false を設定した場合、１度の再生で停止します。

利用方法-2

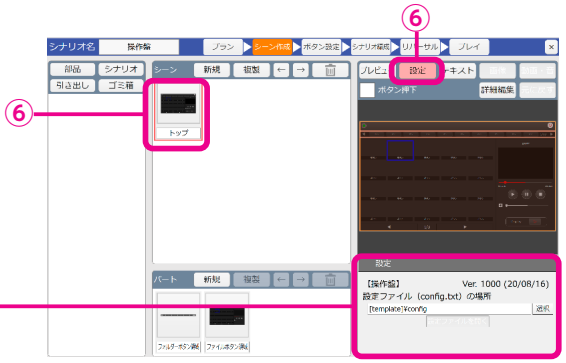
⑤**操作盤**シナリオを選び、**開く**をクリックする

⑥**トップ**シーンを選択し、**設定**ボタンをクリックする

⑦②で設定ファイルをコピーした先のフォルダーパスを設定する



トップページ画面



シーン作成画面



設定

次ページにつづく

利用方法-3

⑧**トップページ**に戻り、**表示器**シナリオを選び、**開く**をクリックする

⑨**表示器**シーンを選択し、**設定**ボタンをクリックする

⑩②で設定ファイルをコピーした先のフォルダーパスを設定する

⑪リハーサルで表示を確認する場合は、
リモート表示切替シナリオを選び、**開く**をクリックする
※設定ファイルの操作盤IPアドレス、表示器IPアドレスを両方ともlocalhostと設定することで、1台のPCで表示確認が可能です。
※実際に操作盤PC、表示器PCに配信するシナリオは操作盤シナリオ、表示器シナリオです。



トップページ画面



シーン作成画面



設定



(22) プレゼンテーション

簡単なプレゼンテーションに使えるシナリオです。
主に下記の様な操作が可能です。

・画面の下部をフリック操作することによって、シーンを変更できます。
・シーンをめくる動作が可能です。
・画面の左側をタッチするとボタンが表示されます。
ボタンを操作すると、そのシーンに飛びます。
・画面の上部をタッチすると、ペンツールが表示されます。
画面上に手書きで注釈などを入れることができます。





シナリオテンプレート プレビュー画面

利用方法

①素材用フォルダーにプレゼンテーションの本文に使用する画像をコピーする
※素材用フォルダーについては、**第1章 1. 画像、動画、音の素材の準備**を参照してください。

②プレゼンテーションのシナリオを開く
-1.**トップページ**の**シナリオ一覧**から**新規シナリオ**ボタンをクリックする
-2.**プレゼンテーション**を選び、**開く**をクリックする
※ダブルクリックでも開けます。

③**タイトルシーン**を選択し、**テキスト**ボタンをクリックする

④タイトル、サブタイトル、発表者を設定する

⑤**ページ１シーン**を選択し、**テキスト**ボタンをクリックする

⑥見出し、本文を設定する
※画像を表示する場合、詳細編集から画像を設定します。
画像設定手順については、**第3章 詳細編集**を参照してください。

⑦プレゼンテーションに必要な分ページを複製し、⑤⑥と同様の手順で内容を設定する

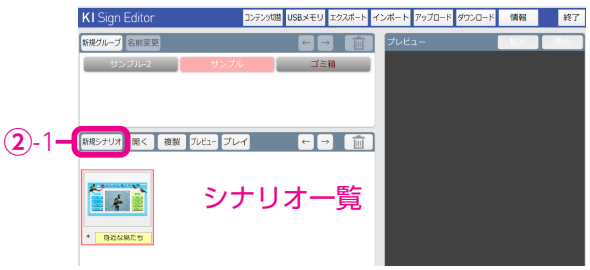
⑧**リハーサル**をクリックし、リハーサル表示を確認する



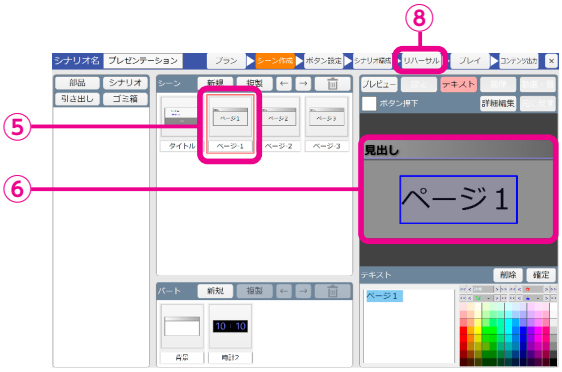
トップページ画面 / シナリオテンプレート



シーン作成画面

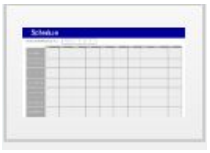


トップページ画面

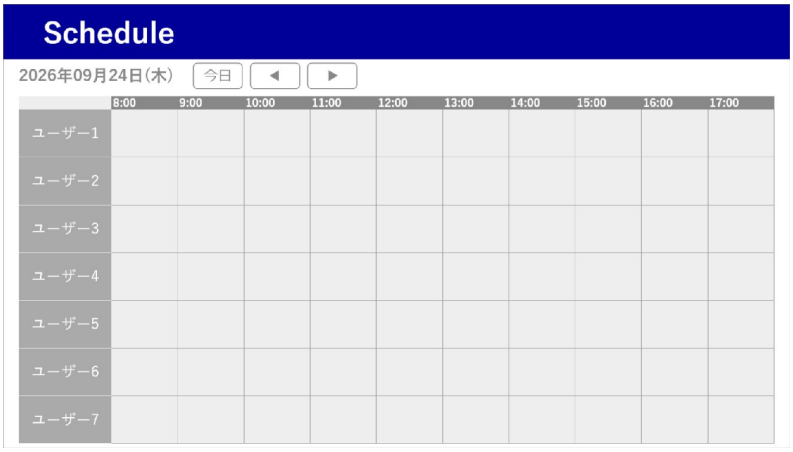


(23) カレンダー予定表

Outlook または Google の予定を、ユーザー／カレンダーごとの日次予定表として表示するシナリオです。プランでサービスを選び、各行にメール／カレンダー ID を設定します。
※インターネット接続と、対象の予定表への閲覧権限が必要です。



カレンダー予定表

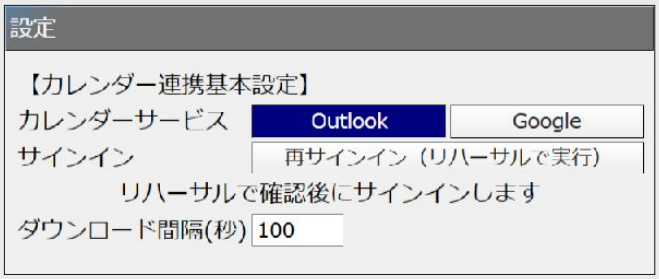


シナリオテンプレート プレビュー画面

利用方法

①トップページのシナリオ一覧から**新規シナリオ**をクリックする
②**カレンダー予定表（Outlook・Google）**を選び、**選択**をクリックする
　※プレビューでは予定の取得やサインインは行いません。
③プランの**設定**をクリックする
④**カレンダーサービス**を選択する
　※初期選択は Outlook です。

抽出条件・表示のカスタマイズ
→ 付録 P153 ～ 158
取得項目とサービスの違い
→ 付録 P159 ～ 163



③④プラン／カレンダー連携基本設定

※ ID・抽出条件・表示スクリプトはサービス別に保持します。切替先が未設定なら ID は空欄になりますが、元の値は消えません。

カレンダー予定表の設定

利用方法（つづき）

⑤設定するシーンを開く
　-1. **シーン作成**をクリックする
　-2. **カレンダー予定表（日次）**の**サムネイル画像**をクリックする
　-3. **右側の設定**をクリックし、予定表に枠を表示する
※設定がピンク色なら、そのまま⑥へ進みます。

⑤-3



シーン作成画面（右側の一部）

⑥ユーザー行を設定する
　-1. 右側の予定表で、設定したい**ユーザー名**をクリックする
　-2. 下に表示される**スケジュールエントリー基本設定**で、**メール／カレンダー ID** と**名称**を入力する



⑥-2 ユーザー行の設定

⑦表示範囲を設定する
　-1. 右側の予定表上部の**青い帯**で、文字のない部分をクリックする
　-2. 下に表示される**カレンダー連携（日次）基本設定**で、**開始時間・終了時間**などを入力する



⑦-2 日次予定表の設定

⑧入力欄の外をクリックして確定し、**リハーサル**を開始する
選択したサービスへサインインし、取得した予定の表示を確認する

※ Outlook は閲覧する予定表のメールアドレス、Google はカレンダー ID を各行に指定します。Google の本人の予定表は primary を指定できます。

アカウントを変更する

プランで再サインインを選び、リハーサルを開始して認証します。Player では予定表をクリックして Ctrl + Shift + L を押し、「予定表（Outlook ／ Google）」を選びます（→ P172）。
※ Google の応答ページは手動で閉じます。認証は端末・Windows ユーザーごとに保持し、配信先では初回サインインが必要です。

表示を変更する

抽出条件は予定表の基本設定、表示文字・背景色は先頭行の予約ブロック／セル枠で設定します（全行共通）。ID・名称は各行で設定します。
※設定例は付録 P153 ～ 158、取得項目の比較表・注意点は P159 ～ 163 を参照してください。

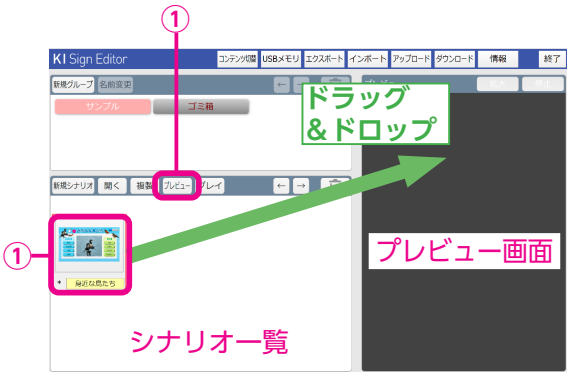
1-9. シナリオのプレビュー

トップページからシナリオをプレビュー表示することができます。
シナリオのイメージを簡易的に確認できます。

操作手順

①シナリオ一覧からシナリオを選択して、**プレビュー**ボタンをクリックする
※シナリオを選択してプレビュー画面に**ドラッグ＆ドロップ**することでプレビューすることもできます。
※プレビュー画面にシナリオのプレビューが表示されます。

②プレビュー画面の上部のボタンで操作する
拡大・・・・拡大表示を行います。
停止・・・・プレビューを停止します。



トップページ画面



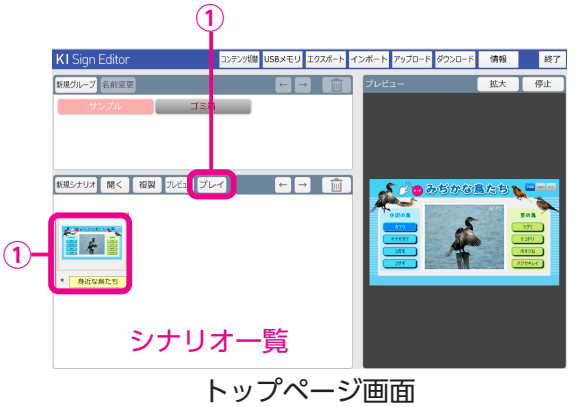
1-10. シナリオのプレイ

トップページからシナリオを全画面表示でプレイできます。
※例としてサンプルグループ内の「身近な鳥たち」シナリオをプレイした画面で説明しています。

操作手順

①シナリオ一覧からシナリオを選択して、**プレイ**ボタンをクリックする
※全画面表示でシナリオがプレイされます。

②シナリオを操作する
※最初にプレイ中の操作説明が表示されます。
ESCキー・・・・プレイの終了
Ctr＋M ・・・・カーソル表示の切り替え（ON/OFF）
Ctr＋F ・・・・全画面表示とウィンドウ表示の切り替え



トップページ画面

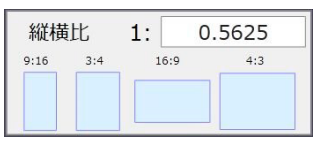


2. プラン画面

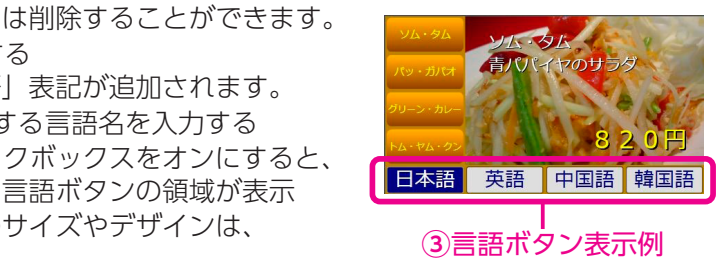
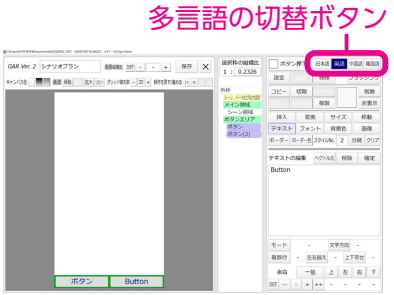
プラン画面は、**シナリオタイプ**、**縦横比**、**多言語対応**、**ボタンのグループ化**、**クリック音の設定**、**画面構成**など、シナリオの骨格となる基本的な属性を設定します。
プラン画面の右側では、シナリオの各シーンに共通する領域のテキストや画像などの画面要素を書き換えたり、配置位置などの詳細を編集することができます。
プラン画面の各設定については次の通りです。



プラン画面

設定	内容
	**シナリオタイプ**には、メインシナリオとサブシナリオがあります。 サブシナリオは、シナリオ内でシーンやパートとして利用されるシナリオです。 ボタン設定において「1 階層上に戻る」にリンクすることによってメインシナリオに戻ることができます。設定は後から変更することも可能です。
	**縦横比**では、縦横比を 9:16（縦置きワイド）、3:4（縦置き標準）、16:9（横置きワイド）、および、4:3（横置き標準）に設定できるほか、比率（縦 / 横）を直接編集することもできます。プレーヤーのディスプレイ画面の縦横比と同じに設定して、プレイ時のイメージをつかむためにご利用ください。プレーヤーでプレイされる際は、ここで設定した縦横比に関わらず、プレーヤー画面いっぱいに表示されます。
	**ボタンのグループ化**では、オンにするとプレイ時にボタンを押したとき、他のボタンが押されるまで押された状態が維持されます。ただし、グループ化されるのは、プラン内で設定したボタンのうち、メイン領域の枠内にあるものだけです。

次ページにつづく

設定	内容
	**多言語対応**のチェックボックスをオンにすると、使用する言語の一覧が表示されます。 使用する言語は追加あるいは削除することができます。 ①**追加**ボタンをクリックする ※新しい言語が「外国語」表記が追加されます。 ②「外国語」を選び、追加する言語名を入力する ③言語ボタン表示のチェックボックスをオンにすると、シナリオの画面の下部に言語ボタンの領域が表示されます。言語ボタンのサイズやデザインは、詳細編集で変更可能です。  ③言語ボタン表示例 多言語対応が設定されているシナリオで、テキストの枠を選択すると、テキスト編集欄の上に言語ボタンが表示されます。 それぞれの言語に切り替えて、テキストを入力します。 プレイ時に言語ボタンを切り換えると、ボタンの表示も言語に連動して切り替わる様に設定できます。   **詳細編集画面**でも、画面の上方に多言語の切替ボタンが出現するので、各言語のボタンに切り替えて、テキスト等を入力することができます。 
	**クリック音**のチェックボックスをオンにすると、シナリオのプレイ中、シナリオ内のボタンを押したとき、クリック音が鳴るようになります。クリック音の選択ボタンを選ぶと、**クリック音の選択**ダイアログボックスが表示されるので、クリック音として使用する音声ファイルを指定します。音声ファイルを一覧から選び、音量を調節してテストすることができます。ここで設定した音量が、プレイ時にも使用されます。 
レイアウト  ボタン配置 	**画面構成**のエリアでは、画面のレイアウトやボタン配置を設定することができます。 ・**レイアウト**を選ぶと、画面レイアウトのテンプレート一覧が表示されます。テンプレートで「メイン領域」と表示されている領域には、ボタンやシーンが表示されます。 「枠」と表示されている領域は、シーンの変化にかかわらず、常に表示される部分を表しています。シーンに共通なタイトルなどを表示するために使います。 また、他のシナリオを挿入することもできます。 「枠」の編集は、詳細編集ボタンを押して行います。 ・**ボタン配置**では、メイン領域に配置するボタンの位置を設定します。ボタン以外の領域はシーン領域となります。

2-1. プラン画面での画面要素・構成の編集

プラン画面の右側では、**プレビュー**、**設定**、**テキスト**、**画像**、**動画・音**、**詳細編集**、**元に戻す**の７つのボタンが並んでいます。



プラン画面





操作手順

- **[プレビュー]**
  プレビューボタンをクリックする
  ※そのシナリオをプレビューします。
  プラン画面でのプレビューは構成要素を確認するためであり、
  動きの確認や操作は行えません。
  コンテンツ動作を確認する場合はリハーサル画面で行ってください。
- **[設定]**
  設定ボタンをクリックする
  ※そのシナリオのログ出力について設定できます。

3. シーン作成画面

シーン作成画面では、シナリオを構成するシーンの作成や、シーン内に挿入されるパートの作成を行います。下記の様に各部分で役割がわかれています。

- 左側には新たにシーンを作成するときに利用するシナリオ、シーン、パターンなどを表示・設定する**ツールボックス**が表示されます。
- 真ん中には**シーン一覧**と**パート一覧**が表示されます。
- 右側にはシーン一覧やパート一覧で選択したシーンやパートをプレビューおよび簡単な編集を行う**簡単編集領域**が表示されます。



次ページにつづく

3-1. ツールボックス

ツールボックスには、**部品**、**シナリオ**、**引き出し**、**ゴミ箱**の
４つのボタンが表示されます。
それぞれのボタンの機能は次の通りです。



ボタン	機能
部品	部品の一覧が表示されます。部品は、シーンやパート作成のためのテンプレート（パターン）です。 部品をシーン一覧またはパート一覧の領域にドラッグ＆ドロップすることによって、その部品をシーンまたはパートとして追加することができます。
シナリオ	シナリオの一覧が表示されます。シナリオをシーン一覧、またはパート一覧の領域にドラッグ＆ドロップすることによって、そのシナリオをシーン、またはパートとして追加することができます。
引き出し	引き出し内のシーン一覧が表示されます。引き出し一覧からパターンをシーン一覧、またはパート一覧の領域にドラッグ＆ドロップすることによって、そのパターンをシーンあるいはパートとして追加することができます。他のシナリオで作ったシーンを引き出しに入れておくと、そのシーンはどのシナリオからでも取り出すことができます。
ゴミ箱	ゴミ箱の内容が表示されます。ゴミ箱内のシーンなどをシーン一覧またはパート一覧の領域にドラッグ＆ドロップすることによって、ゴミ箱内から取り出すことができます。

3-1-1. 部品一覧

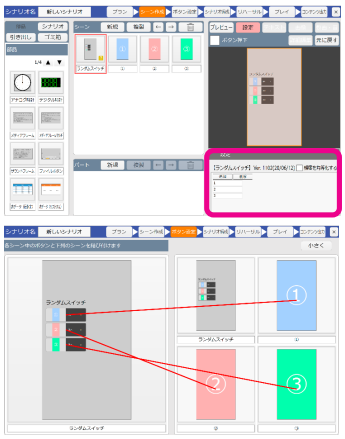
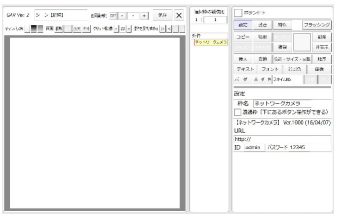
部品一覧に表示されるパターンは、次のとおりです。
SharePoint対応部品の設定はP164を参照してください。

アイコン	部品名	機能
	アナログ時計	アナログ時計を表示する部品です。 文字盤の画像や針の色などを変更できます。
	デジタル時計	デジタル時計を表示する部品です。 文字の色や背景色を変更できます。
	メディア フレーム	指定したフォルダーの中にある画像、動画、PDF、テキストを画面に表示する部品です。 複数の画像等がある場合には、それらのファイル名の順番にローテーション表示されます。 ファイル名の末尾にオプションの記号・数値を追加することによって、表示期間などを個別に指定することもできます。 メディアフレームの使い方については、**第４章 2. メディアフレーム**を参照してください。
	メディア フレームマルチ	メディアフレームと同様に指定したフォルダー内の素材を表示する部品です。 部品内に定義した表示枠の数（初期設定：４枠）にあわせて、画面に分割表示します。

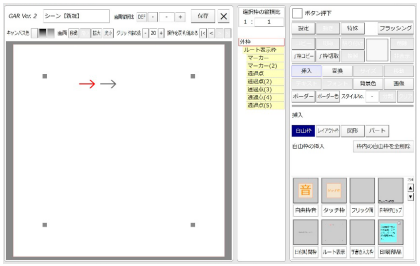
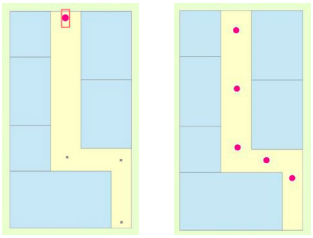
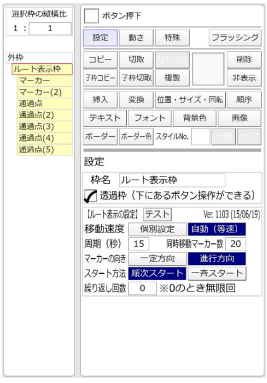
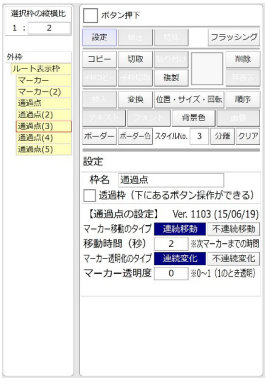
次ページにつづく

アイコン	部品名	機能
	サウンドフレーム	指定したフォルダーの中にある音ファイルを再生する部品です。複数の音ファイルがある場合には、それらのファイル名の順番に再生されます。ファイル名の末尾にオプションの記号・数値を追加することによって再生音量などを個別に指定することもできます。 サウンドフレームの使い方については、**第 4 章 3. サウンドフレーム**を参照してください。
	ファイルボタン	指定したフォルダー内に画像、動画、PDF をボタンとして表示する部品です。自動的に生成されたボタンをクリックすると、選択した素材が表示枠に表示されます。動画の操作用コントロールを表示することもできます。 ファイルボタンの使い方については、**第 4 章 4. ファイルボタン**を参照してください。
	表データ（行指定）	指定したパスにある csv ファイルあるいは Excel ファイルを参照してデータを画面に表示する部品です。データの行を指定して表示する場合、本部品を使用します。 表データ（行指定）については、**第 4 章 8. 表データ（行指定）**を参照してください。
	表データ（リスト表示）	指定したパスにある csv ファイルあるいは Excel ファイルを参照してデータを画面に表示する部品です。データを一覧形式で表示する場合、本部品を使用します。 表データ（リスト表示）については、**第 4 章 9. 表データ（リスト表示）**を参照してください。
	ウェブブラウザー	Web サイトを表示する部品です。 • 設定で、表示するサイトの **URL** を指定します。 • **ID、パスワード**を指定すると、ベーシック認証のユーザー情報を設定できます。 • **再読込み間隔（秒 0: なし）**を指定すると、指定間隔でページがリフレッシュされます。 • **スクロールバーを非表示**を指定するとスクロールバーを非表示にできます。 • **タッチ操作を禁止**のチェックボックスをオンにすると、表示中のサイトのタッチ操作を禁止することができます。 • **新しいウィンドウが開くのを禁止**のチェックボックスをオンにすると、リンク先、または、ボタン操作によるポップアップを抑止します。 • **Web ページのクリップ**のチェックボックスをオンにすると、Web ページのクリッピングを行うことができます（ページによってはクリッピングできない場合もあります）。横幅＝ 1000 のとき、Web ページの横幅が領域の横幅に揃えられます。 • **自動スクロール**のチェックボックスをオンにすると、Web ページのスクロール表示を行うことができます。停止秒数 (前) (後) にスクロール開始前後の停止秒数を指定することができます。また、スクロール量 (px) に移動量（スピード）を指定することができます。 ※**スクロールバーを非表示、新しいウィンドウが開くのを禁止、Web ページのクリップ、自動スクロール**は、Web ページによっては、動作しないことがありますので、ご注意ください。 javascript ボタンを選択して、コード記述欄に javascript のコードを記述することにより、Web ページのロード完了後に設定した javascript を実行することができます。  
	休日設定	パートに入れておくことで、シナリオ中で休日および特別日を設定することができる部品です。休日設定の使い方については、**第 2 章 3-2. 拡張スケジュール**を参照してください。
	週間スイッチ	特別日、休日、休日前、日曜日から土曜日までの各曜日、および平日（毎日）のそれぞれに対応して表示するシーンを指定する部品です。週間スイッチを使用する場合には、休日設定部品とセットで使用します。 週間スイッチの使い方については、**第 2 章 3-2. 拡張スケジュール**を参照してください。

次ページにつづく

アイコン	部品名	機能
	期間スイッチ	期間をきって、表示するシーンを指定する部品です。 期間スイッチの使い方については、**第 2 章 3-2. 拡張スケジュール**を参照してください。
	ランダムスイッチ	設定した確率で、ランダムに表示されるシーンが変わる部品です。 ランダムスイッチ部品を選択し、設定ボタンをクリックして、選択肢の登録と、各選択肢の出現頻度を設定します。 右の例では、出現頻度をそれぞれ 1、2、3 に設定しています。 そして、設定された選択肢と、その選択肢に対応するシーンを紐付けします。 このシナリオを表示する度に、設定された頻度で 4 種類の画像がランダムに選択して表示されます。 
	ファイルスイッチ	指定したフォルダーのファイル有無でシーンを切り替える部品です。対象とするファイルは全て、指定の拡張子、指定の拡張子を除外から設定することが可能です。 ファイルスイッチの使い方については、**第 4 章 5. ファイルスイッチ**を参照してください。
	顔・動体検知スイッチ	Web カメラの画像を元に、顔または、動体を検知した場合にシーンを切り替える部品です。
	定時割り込み	指定した時間に指定秒数間シーンを割り込ませる部品です。時間の指定は、時分と、毎時の指定が可能です。
	ホワイトボード	ホワイトボードとして色ペンで文字が書ける部品です。ペンの色を変更したり、ペンの数を増やしたりすることもできます。
	ズーム	画像を 1 倍、 2 倍、 4 倍、 8 倍に拡大表示が可能な部品です。拡大時には、タッチで画像の表示部分をスクロールすることが可能です。
	ネットワークカメラ	LAN で接続されたネットワークカメラの映像を表示する部品です。 カメラ映像の取得は MotionJPEG ストリームを使用します。 ※ H.264 には対応していません。 URL の欄はネットワークカメラによって異なります。 使用するカメラの仕様書を参考にして記述してください。 
	ウェブカメラ	PC と接続したウェブカメラの映像を表示する部品です。
	フォルダー監視サービス設定	メディアフレームやファイルボタン等で使用されているフォルダー監視サービスの設定を変更する部品です。ファイルの削除期限等を変更する事が可能です。フォルダー監視サービス設定の詳細については、**第 4 章 7. フォルダー監視サービス設定**を参照してください。
	シナリオ監視	指定されたフォルダーにある kzy 形式に圧縮されたシナリオをプレイする部品です。 シナリオ監視の詳細については、**第 4 章 6. シナリオ監視**と**第 7 章 4. シナリオ監視枠を利用した配信とプレイ**を参照してください。

次ページにつづく

アイコン	部品名	機能
 URLリスト	URL リスト	指定したフォルダーから URL のテキストを取得し、順に表示します。SharePoint の設定は P171 を参照してください。
 ルート表示	ルート表示	通過点を指定して、その間をマーカーが移動することによってルート案内する部品です。 挿入されるルート表示枠の中にはマーカーおよび通過点の枠が入っています。通過点の位置は自由に変更できます。 また、マーカーは標準では矢印のテキストになっていますが、マーカー枠の中に画像や図形を挿入することもできます。  一般的な利用法は、ルート表示枠にフロア図などの画像を設定して、現在地にマーカーを置き、目的地までの通過点を指定します。これをプレイすると、マーカーで指定した図形が、目的地まで移動します。  ルート表示枠を選択して設定ボタンをクリックすると、マーカーの移動について詳細を設定できます。 移動速度を個別設定にすると、通過区間ごとに速度を設定することができます。移動速度を自動（等速）にすると、マーカーは始点から終点まで等速度で移動します。 周期（秒）は、始点から終点までの移動にかかる時間を秒数で指定します。 同時移動マーカー数は、始点から終点までの間に表示されるマーカーの数を指定します。 マーカーの向きを一定方向に指定するとマーカーは始点での向きを維持したままで移動しますが、進行方向に設定すると、マーカーは移動する方向に向きを変えます。 スタート方法として一斉スタートを設定すると、始点から終点まで全体にマーカーが移動表示されます。  通過点を選択して設定ボタンをクリックすると、通過点ごとに移動タイプなどを設定することができます。 マーカー移動のタイプを連続移動に設定すると、前の点からその通過点までの間をマーカーが等間隔で移動します。不連続移動に設定すると、前の点からその通過点まで直接移動します。 移動時間（秒）は、前の点からその通過点に到着するまでの時間を秒数で指定します。ただし、ルート表示枠の設定で個別設定に指定されている場合のみ指定が反映されます。 マーカーの透明度を設定すると、その通過点に到達したマーカーが指定された透明度で表示されます。このとき、マーカーの透明化のタイプに連続変化を指定しておくと、前の点からその通過点に到達するまでに透明度が徐々に変化します。 

次ページにつづく

3-2. 拡張スケジュール

編集ソフトウェアの標準機能としては、１日分のスケジュールしか設定できません。
期間スイッチ部品や週間スイッチ部品を利用することで、特定の日や特定の曜日のスケジュールを設定することができます。

(1) 期間スイッチ

期間スイッチは、特定の期間ごとに表示するシーンを指定する部品です。

操作手順

①**ツールボックス**の**部品一覧**から**期間スイッチ**を**シーン**に追加する

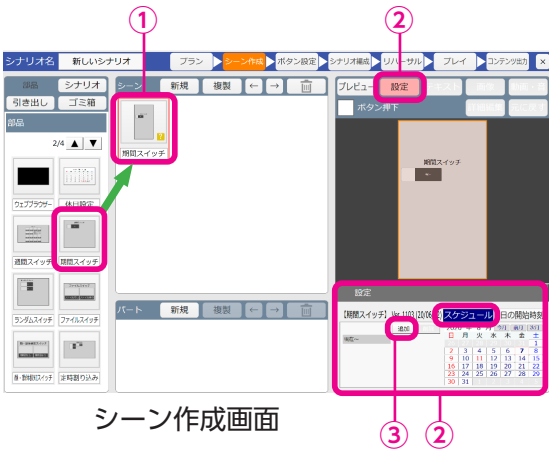
②**設定**ボタンをクリックする
※現在以降の期間区分が一つ作成されていて、下にカレンダーが表示されます。

③**追加**ボタンをクリックする
※追加された期間のスタート日を、カレンダーを使って設定します。
※右の例では、現在から８月 16 日までの期間と、８月 17 日以降の、２つの期間が設定されています。同様にして、必要なだけの期間区分を作ります。

④**１日の開始時刻**タブをクリックし、１日の開始時間を入力する
※１日の開始時刻を午前0時以外に指定することができます。午後24時をまたいで営業している店舗などで、１日の開始(終了)時刻を午前0時以外に設定する必要がある場合に使用します。

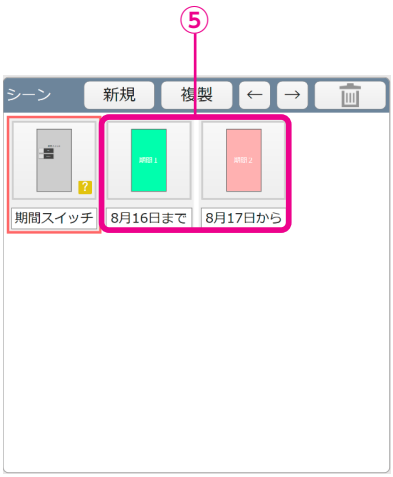
⑤各期間区分に表示するシーンを登録する

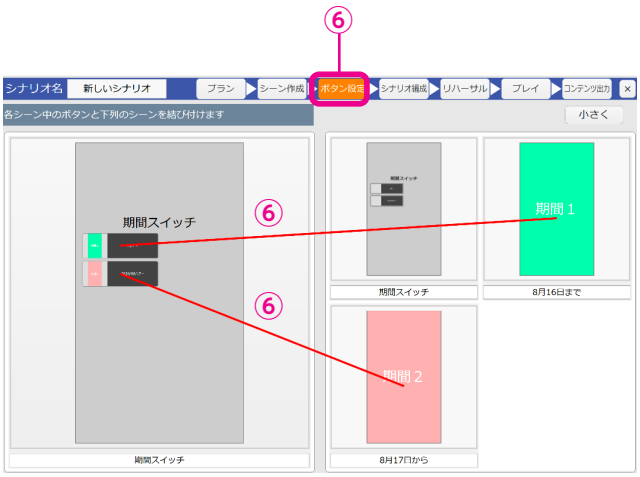
⑥**ボタン設定画面**で⑤で準備した各期間区分と紐付けします。



シーン作成画面







ボタン設定画面

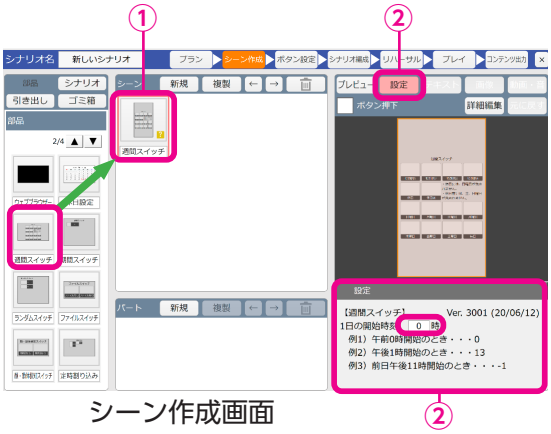
次ページにつづく

(2) 週間スイッチ

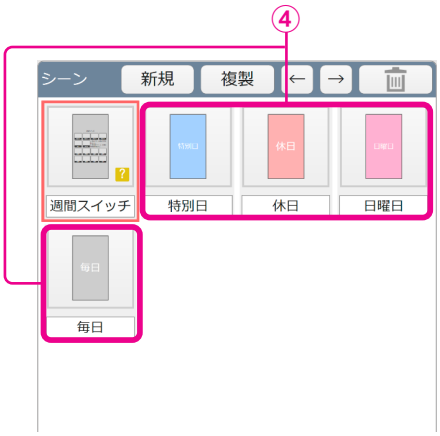
週間スイッチでは、**特別日**（1 ～ 4）、**休日**、**休日前**、**日曜日**から**土曜日**までの各曜日、および**毎日**（平日）のそれぞれに対応した表示するシーンを指定する部品です。
※特別日とは、休日とは別に、**休日設定**で自由に設定できる日です。
※ 4 つの特別日が設定でき、それぞれの日には、別のシーンを表示できます。
※週間スイッチにおける、特別日、休日、各曜日に表示するシーンの設定は、ボタン設定画面で行います。

操作手順

①**ツールボックス**の**部品一覧**から**週間スイッチ**を追加する
②**設定**ボタンをクリックし、１日の開始時間を入力する
※１日の開始時刻を午前0時以外に指定することができます。午後24時をまたいで営業している店舗などで、１日の開始(終了)時刻を午前0時以外に設定する必要がある場合に使用します。
④各期間区分に表示するシーンを登録する
⑤**ボタン設定画面**で④で準備した各週間区分と紐付けします。



シーン作成画面



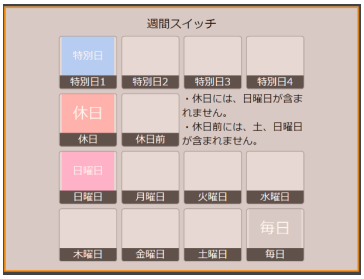


ボタン設定画面

週間スイッチの指定の優先順位は、

特別日 ＞ 休日・休日前 ＞ 各曜日 ＞ 毎日

となっています。
右の例のように設定されている場合、
・その日が**特別日 1** であれば（曜日に関係なく）、**特別日 1** のシーンが表示されます。
・その日が**休日**であれば（曜日に関係なく）、**休日**のシーンが表示されます。
・その日が**日曜日**あるいは**水曜日**であればそれぞれの曜日のシーンが表示され、それ以外の曜日であれば**毎日**のシーンが表示されます。



週間スイッチを使用する場合には、**休日設定**をパートに入れてセットで使用する必要があります。
リハーサル画面のカレンダー上で、日を選択すると、それに対応したシーンが表示され確認できます。



リハーサル画面



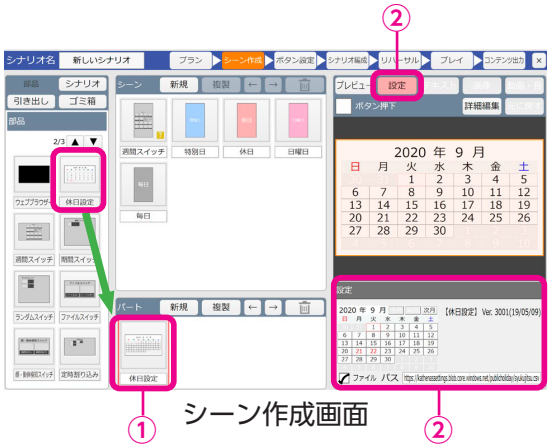
次ページにつづく

(3) 休日設定

週間スイッチを使用する場合には、**休日設定**をパートに入れてセットで使用する必要があります。

操作手順

①**ツールボックス**の**部品一覧**から**休日設定**を**パート**に追加する
②**設定**ボタンをクリックする
※設定用のカレンダーが表示されます。



シーン作成画面

休日設定の初期設定はサーバー上にある祝日設定のファイルを参照して、祝日を判定しています。
個別に設定を行う場合は、次の［1］［2］のいずれかの手順で変更が可能です。

［1］祝日設定ファイルで休日設定を行う場合

①下記リンクより祝日設定ファイルをダウンロードし、編集する
https://kathenassettings.blob.core.windows.net/publicholiday/syukujitsu.csv
※データの構成としては下記表に従って編集してください。
②①で編集した祝日設定ファイルを任意のフォルダーに配置し、ファイルの**パス**を設定する

列番号	項目名	説明	設定例
1	年月日	年月日は、yyyy/MM/dd、yyyy/M/d、yyyy-MM-dd、yyyy-M-d のいずれかで設定します。	2020-09-08
2	名称	休日の名称を設定します。	KI Sign の日
3	特別日のインデックス（1 ～ 4）	1 ～ 4 の数字を入れると、特別日 1 ～特別日 4 とみなされます。	2

列番号　1 年月日　　列番号　2 名称　　列番号　3 特別日

	A	B	C	D
1	国民の祝日月日	国民の祝日名称		
2	2021/1/1	元日	1	
3	2021/1/11	成人の日	2	
4	2021/2/11	建国記念の日	3	
5	2021/2/23	天皇誕生日	4	
6	2021/3/20	春分の日		
7	2021/4/29	昭和の日	1	
8	2021/5/3	憲法記念日	1	
9	2021/5/4	みどりの日	3	
10	2021/5/5	こどもの日		
11	2021/7/22	海の日		
12	2021/7/23	スポーツの日		
13	2021/8/8	山の日		

祝日設定ファイル（設定例）



次ページにつづく

［2］シナリオで休日設定を行う場合

①**ファイル**のチェックボックスをオフにする

②設定カレンダー上で休日にしたい日を選択し、**休日**のチェックボックスをオンにする
※休日に設定すると、その日が赤字で表示されます。

③休日の**名称**（創立記念日など）を入力する
※休日設定部品では、国民の祝日はあらかじめ休日に設定されていますが、その休日設定を解除することもできます。

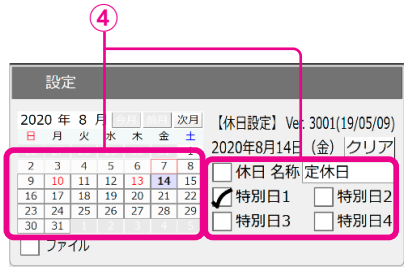
④特別日に指定したい日を選択し、**特別日１～４**のいずれかのチェックボックスをオンにする
※各特別日の名称を指定することもできます。
指定した名称は、週間スイッチでの表示に使われます。

⑤＜特別日、休日の設定を削除する場合＞
削除したい日を選択し、**クリア**ボタンをクリックする











3-3. シーン一覧

シーン一覧には、**新規**、**複製**、←、→、**ゴミ箱へ**（🗑）の５つのボタンがあります。
それぞれのボタンの機能は次の通りです。



ボタン名称	機能
新規	シーンを新規に作成します。
複製	選択したシーンを複製します。
←、→	選択したシーンをシーン一覧の枠内で、左または右に移動します。 選択したシーンを一覧内でドラッグ＆ドロップして位置を移動することもできます。
ゴミ箱へ（🗑）	選択したシーンを削除してゴミ箱へ移動します。シーン一覧の左側に表示されているゴミ箱にドラッグ＆ドロップしても、ゴミ箱に移動することができます。

・シーンの名前を変更するときは、それぞれのシーンの名前の部分をクリックして、直接編集します。
・シーンを**ツールボックス**の**引き出し**にドラッグ＆ドロップすると、そのシーンのコピーが**引き出し**に入ります。
引き出しに入れられたシーンのコピーは、他のシナリオ中でも利用できるようになります。
また、ドラッグ＆ドロップによって、シーンをパート一覧に移動したり、逆に、パート一覧中のパートをシーン一覧に移動したりすることもできます。

3-4. パート一覧

パート一覧には、**新規**、**複製**、←、→、**ゴミ箱へ**（🗑）の５つのボタンがあります。
それぞれのボタンの機能は次の通りです。



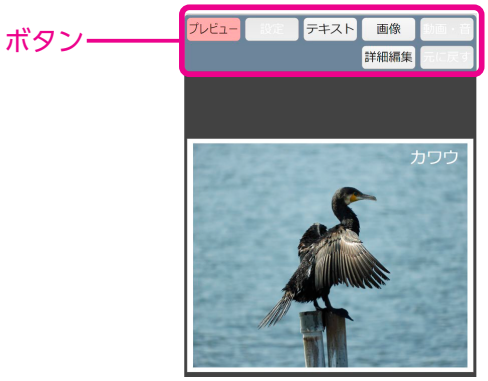
ボタン名称	機能
新規	パートを新規に作成します。
複製	選択したパートを複製します。
←、→	選択したパートをパート一覧の枠内で、左または右に移動します。 選択したパートを一覧内でドラッグ＆ドロップして位置を移動することもできます。
ゴミ箱へ（🗑）	選択したパートを削除してゴミ箱へ移動します。パートを画面左側に表示されているゴミ箱にドラッグ＆ドロップしてもゴミ箱に移動することができます。

・パートの名前を変更するときは、それぞれのパートの名前の部分をクリックして、直接編集します。
・パートを**ツールボックス**の**引き出し**にドラッグ＆ドロップすると、そのパートのコピーが**引き出し**に入ります。

次ページにつづく

3-5. 簡単編集領域

簡単編集領域には、**プレビュー**、**設定**、**テキスト**、**画像**、**動画・音**、**詳細編集**、**元に戻す**の７つのボタンが並んでいます。
それぞれのボタンの機能は次の通りです。



ボタン名称	機能
プレビュー	シーンまたはパートがプレビュー表示されます。
設定	テンプレートや部品などのパラメータを編集できます。
テキスト	シーンまたはパートの中のテキストを編集できます。
画像	シーンまたはパートの中の画像を差換えます。
動画・音	シーンまたはパートの中の動画・音声ファイルを差換えます。
詳細編集	詳細編集画面が開きます。詳細編集の方法については**第３章 詳細編集**を参照してください。
元に戻す	テキストの編集や画像などの差換え操作を元に戻します。

4. ボタン設定画面

ボタン設定画面では、ボタンとボタンによって開くシーンとの間の紐付けを行います。

ボタン設定画面の上のエリアには、編集しているシナリオの中でボタンをもっているシーンの一覧が表示されます。下のエリアには、編集しているシナリオ内のシーンがすべて表示されます。

ボタンとシーンを紐付けるときは、画面上部のシーン中のボタンでドラッグを開始し、下部のシーン一覧中の対応させたいシーンでドロップします。



ボタン設定画面

ボタンが多数あって、紐付けの線が複雑に交差して作業が困難な場合には、大きくボタンをクリックします。
このようにすると、画面の左側にボタンをもっているシーンがひとつだけ表示されるので、そのシーン中のボタンとボタンのリンク先とを紐付けします。

※シーンと紐付けされていないボタンをプレイ時にクリックするとトップのシーンが開きます。



5. シナリオ編成画面

シナリオ編成画面では、利用者が一定時間ボタン操作をしていない時に、設定した表示時間でシーンを次々と変えていくローテーション機能や、時間帯によってローテーションの順序などを変えるスケジューリング機能があります。



シナリオ編成画面



ローテーション、表示時間設定（拡大）

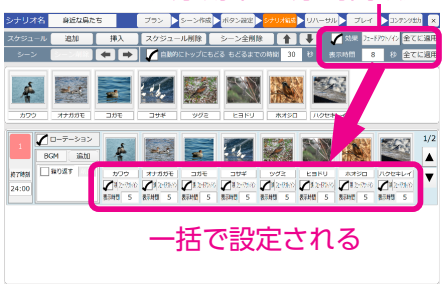
それぞれのボタンの機能および設定は次の通りです。



スケジュールのメニューとして**追加**、**挿入**、**スケジュール削除**、**シーン全削除**、↑、↓の６つのボタンが表示されます。それぞれのボタンの機能は次の通りです。

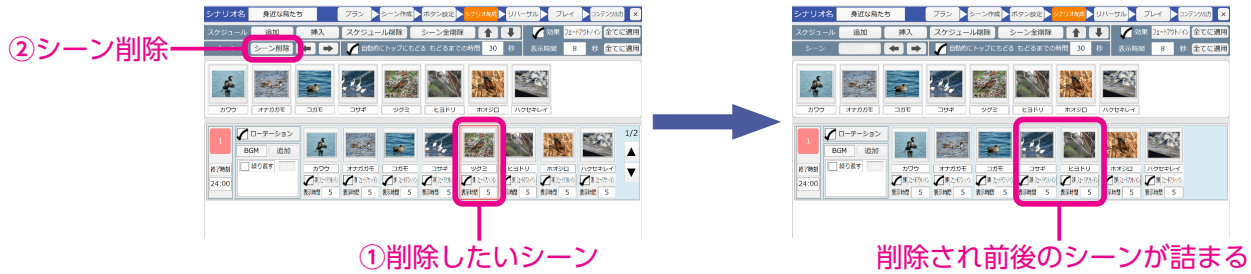
ボタン名称	機能
追加	ローテーション表示のスケジュールは複数設定することができます。追加ボタンをクリックするとスケジュールの一覧の最後に新しいスケジュールを追加します。
挿入	選択中のスケジュールの位置に、新しいスケジュールを挿入します。
スケジュール削除	選択中のスケジュールを削除します。
シーン全削除	選択中のスケジュールの中のシーンを全て削除します。
↑、↓	選択中のスケジュールをスケジュール一覧の中で上下に移動します。

スケジュールを追加、または、挿入すると、編集中のシナリオのシーン一覧にある全てのシーンが追加されたスケジュールに登録されます。
このとき、シーンの表示効果および表示時間は、右上の表示効果・表示時間が全てに一括設定されます。
（各シーンを個別に設定する→ **5-1. シーンの表示効果と表示時間**）



スケジュールから特定のシーンを削除したい場合

①削除するシーンを選択する
②**シーン削除**ボタンをクリックする
※ Del キーを押すことでも削除できます。

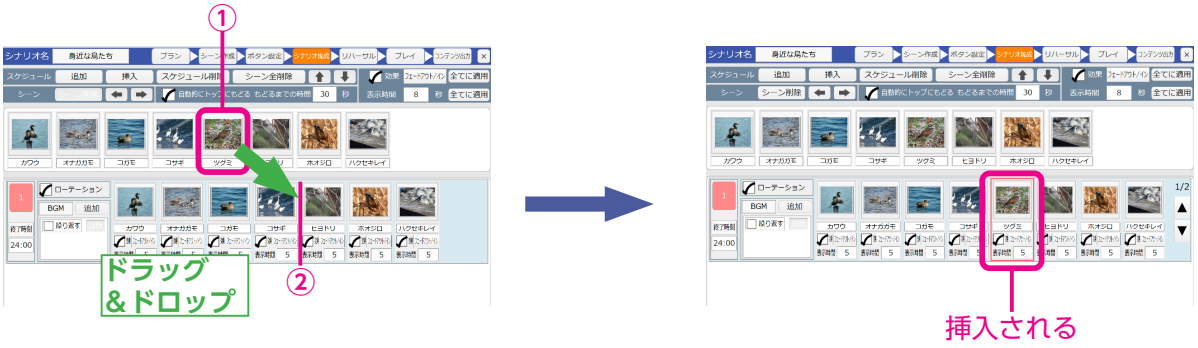


次ページにつづく

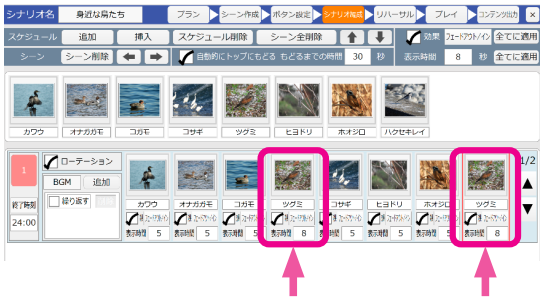
シーン一覧からシーンをスケジュールに挿入したい場合

①**シーン一覧**からシーンを選択する

②挿入したいスケジュールの位置に**ドラッグ＆ドロップ**する



シーン挿入の操作（上記①②）を繰り返し行うことで、ひとつのスケジュール中に同一のシーンを繰り返し表示することもできます。



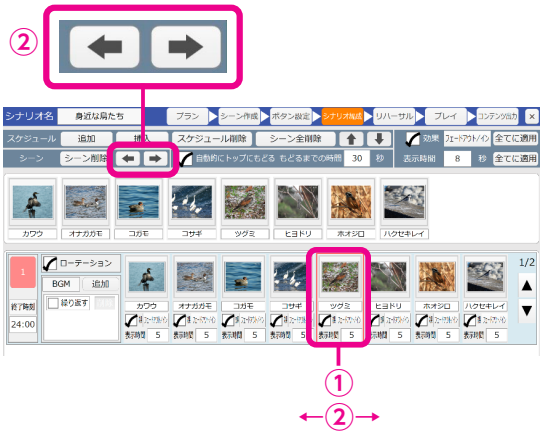
シーンのローテーション表示の順番を変更する

①**シーン**を選択する

②← →ボタンを移動する方向にクリックする

※表示の順番が入れ替わります。

※選択対象のグループを一覧内でドラッグ＆ドロップすることでも、表示の順番を変更することができます。



ローテーションが開始されるまでの時間を設定する

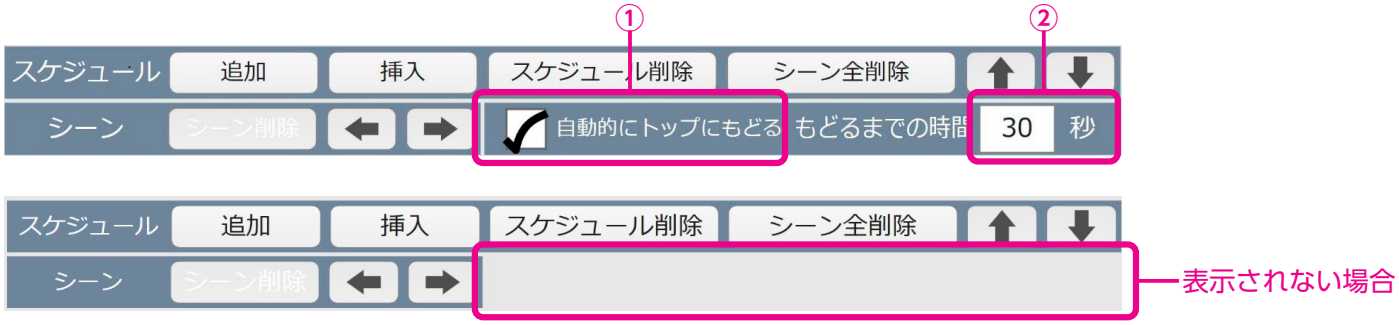
①**自動的にトップにもどる**のチェックボックスをオンにする

②**もどるまでの時間**を設定する

※利用者が操作を終えてからローテーションが開始されるまでの時間を設定します。（初期設定は **30 秒**）

※時間 **0 秒** とすると、シナリオが始まると同時に、ローテーションが開始されます。

※ボタンが存在しない、または、ボタン設定が未設定の場合は、本項目は表示されません。



次ページにつづく

スケジュールとトップシーン

シナリオがプレイされるときに、最初に表示されるシーンをトップシーンと呼びます。スケジュールが全く設定されていないときは、最上段のシーン一覧の左端にあるシーンがトップシーンとなります。
シナリオ編成でスケジュールが設定されている場合は、スケジュールのシーン一覧の左端にあるシーンがトップシーンとなります。下の左の例でスケジュール設定がない場合のトップページは「カワウ」に、下の右の例ではスケジュール設定にしたがって、トップページは「オナガガモ」になります。



シーン作成画面（スケジュール設定なし）



シナリオ編成画面（スケジュール設定あり）

5-1. シーンの表示効果と表示時間

シーンがローテーション表示を行っているときの、シーンを切り換える際の表示効果と表示時間を設定することができます。
新たにスケジュールを追加すると、表示効果と表示時間は一括設定されますが、各シーンで個別に設定することもできます。

表示効果と表示時間の設定

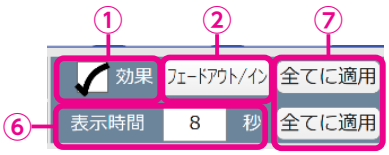
①**効果**のチェックボックスをオンにする
②**表示効果**ボタンをクリックする
※ボタンには現在の表示効果が表示されています。
※**シーン遷移効果の選択画面**が表示されます。
③**効果**ボタンを選びクリックする
※インストールした段階では、下記の18種類が登録されています。

効 果	
フェードアウト / イン	横回転
縦回転	横スライドアウト
縦スライドアウト	横スライドイン
縦スライドイン	消失 / 誕生
ローリング	ひし形
左からワイプ	上からワイプ
横バンド	ウェーブ
渦巻き	多くの渦巻き
波紋	モザイク化

④**効果の速さ**の数値を設定する
※１～10までの数値で効果の速さを設定できます。
数値が大きいほど早く変化します。
※**テスト**ボタンを押すことで、ダイアログボックスで効果の確認をすることができます。
⑤ OK ボタンをクリックする
⑥**表示時間**の欄をクリックして、入力する
⑦**<一括設定の場合>**
全てに適用ボタン（表示効果、表示時間）をクリックする
※全てのシーンに設定を適用できます。

Point 効果のチェックボックスをオフにすると、表示効果をなくすこともできます。

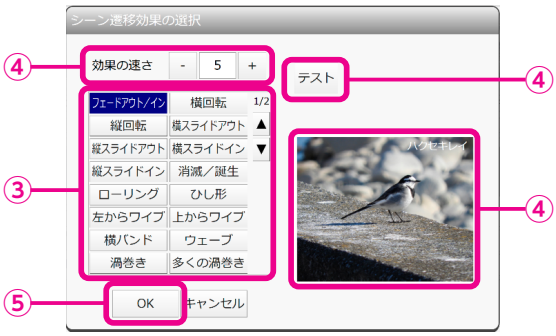




一括設定（拡大）



個別設定（拡大）



シーン遷移効果の選択画面

次ページにつづく

5-2. スケジュールの追加

新たにスケジュールを追加するとそのスケジュールの終了時刻は24:00 に設定されます。
スケジュールがひとつだけ登録されている場合には、そのスケジュールが終日使用されますが、複数のスケジュールが登録されている場合には、時間帯に応じてそれぞれのスケジュールが使用されます。

右図の例は、スケジュール 1 が 17:00 まで使用され、スケジュール 2 が 24:00 まで使用されることになります。

スケジュールの終了時刻を設定するには、それぞれの終了時刻の欄をクリックして数値を入力します。
※「24:00」を「2400」のように、時と分の間の「：」を省略して入力することができます。



5-3. BGM

ローテーションを行っているときに BGM を流すことができます。
再生する BGM の音声ファイルは、それぞれのスケジュールごとに設定できます。

BGMの設定

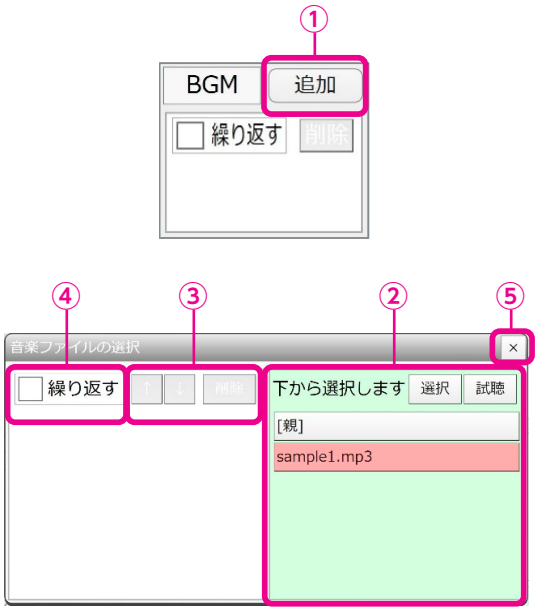
①BGM の**追加**ボタンをクリックする
※**音楽ファイルの選択画面**が表示されます。

②**音楽ファイルの選択画面**の右側で音声ファイルを選び、**選択**ボタンをクリックする
※**試聴**ボタンで音声ファイルの試聴ができます。
※音声ファイルは複数選択できます。

③複数選択した場合は、↑↓ボタンで音声ファイルの順を決める
※**削除**ボタンで選択した音声ファイルを外すことができます。

④音声ファイルを繰り返し再生したい場合は、**繰り返す**のチェックボックスをオンにする
※音声ファイル一覧の全てを再生し終わるとすぐに、最初の音声ファイルから繰り返し再生します。
※チェックボックスがオフのときは、ローテーションの先頭のシーンが始まるときに、BGM も最初から再生を始めます。音声ファイルがナレーションの場合などは、BGM のチェックボックスをオフにしておけば、シーンとナレーションを同期させることができます。

⑤設定が終れば☒ボタンをクリックする



音楽ファイルの選択画面

Point

繰り返すのチェックボックスをオン / オフにより、BGM の繰り返しだけでなく、利用者がボタン操作を行った後にローテーションが再開するときのローテーションの順番にも影響を与えます。

＜繰り返すのチェックボックスがオフのとき＞
ローテーション再開時に、スケジュール中の最初のシーンからローテーションが開始されます。

＜繰り返すのチェックボックスがオンのとき＞
ローテーション再開時に、前回のローテーションで最後にプレイされたシーンの次のシーンから再開されます。
これは、BGM が設定されていないときでも有効です。
ローテーションのすべてのシーンをできるだけ均等にプレイしたい場合には、**繰り返す**のチェックボックスをオンにしておくことをお勧めします。

次ページにつづく

5-4. シーン優先アイコン

シナリオ編成画面でローテーションを組んでいるシーンに下記アイコンが表示されている場合は、表示時間の設定ができない、または表示時間とは異なる時間でローテーションされることがあります。



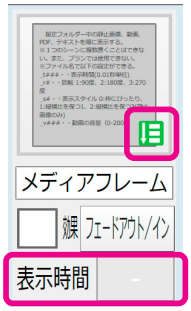
シナリオ作成画面のシーン一覧に表示されるアイコンの表示状態と各アイコンの説明は以下の通りです。

① アイコン無し

シナリオ編成の表示時間に設定した時間でローテーション表示されます。
シナリオ編成の表示時間については、「**第２章 5. シナリオ編成画面**」を参照してください。

② シーン優先アイコン

シーン内で設定した表示時間、または、シーンに別のシナリオを挿入している場合、挿入したシナリオのローテーションが一巡するまで（ローテーションを組んでいる場合のみ）表示されることを意味します。このアイコンが表示されている場合、シナリオ編成で表示時間の設定はできません。
シーン内での表示時間の設定方法については、各部品の設定方法を参照してください。



③ はてなアイコン

主にスイッチ部品で表示され、条件によって使われるシーンが変わるなど、シーンで設定した表示時間、シナリオ編成の表示時間のどちらが適用されるかわかならいことを意味します。
このアイコンが表示されている場合、シナリオ編成で表示時間の設定は可能ですが、使用されない場合があります。



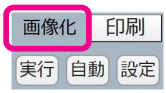
6. リハーサル画面

リハーサル画面では、プレーヤーでのプレイ画面を確認することができます。リハーサル画面の右側の操作パネルには、**カレンダー**、**シーンの移動ボタン**、**画像化の実行ボタン**、**印刷ボタン**、**リハーサル中のシーンの説明**、**音量調節のスライドバー**、**時刻のスライドバー**が表示されます。
設定した日時や条件に合わした状態でのプレイ画面をプレビューすることができます。
ただし、音量調節のスライドバーはローテーション時のみ表示されます。

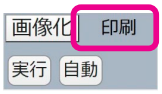
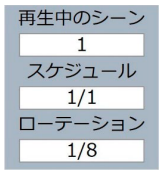
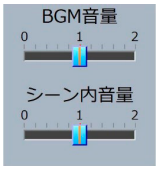
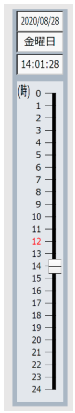


リハーサル画面

(操作パネル)

操作部	名称	機能
	カレンダー	カレンダーの日付をクリックすると、プレビューする日付を変更できます。 週間スイッチや、ファイル名のオプションで表示期間を設定している場合等、日付で表示内容が異なる場合に利用します。
	シーンの移動ボタン	ボタンを押すことで、シーンを前にもどす、または、前に進めることができます。 ここでのシーンの順番は、ローテーションで設定されている順番です。 強制的にシーンを移動すると、BGM とシーンの同期は失われ、設定通りにプレイされない場合があります
	画像化の実行ボタン	画像化の**実行**ボタンをクリックすると、そのときリハーサルに表示されているシーンを画像ファイルとして出力します。 作成される画像のファイル名は、そのシーンに付けられている名前になります。 **自動**ボタンをクリックすると、スケジュールに登録されているシーンを頭から順番に画像ファイルとして出力します。**設定**ボタンをクリックすると、画像の保存先、画像のファイルタイプおよび画像のサイズ（ピクセル数）を設定することができます。 ※ただし、独立型テロップは画像化できません。

次ページにつづく

操作部	名称	機能
	印刷ボタン	印刷ボタンをクリックすると、印刷用のボタンに切り替わります。 印刷の実行ボタンをクリックすると、そのときリハーサルに表示されているシーンを印刷します。印刷は、使用しているパソコンの「通常使うプリンター」に直接出力されます。自動ボタンをクリックすると、スケジュールに登録されているシーンを頭から順番に印刷します。
	リハーサル中のシーンの説明	再生中のシーンには、現在、プレイされているシーンの名前が表示されます。 スケジュールには、スケジュールの総数と現在、何番目のスケジュールがプレイされているかが表示されます。 例：「2/3」は、3 つのスケジュールが設定されているうちの 2 つ目がプレイであることを表します。 ローテーションには、現在、スケジュールで、ローテーションに設定されているシーンの総数と現在、何番目のシーンがプレイされているかが表示されます。 例：「3/8」は、ローテーションに 8 つのシーンが設定されているうちの 3 つ目がプレイ中であることを表します。
	音量調節のスライドバー	BGM を設定している場合、シーンによっては、BGM の音量を調節することが必要な場合があります。たとえば、シーン内で動画が再生されている場合、BGM は聞こえないほうがよいでしょう。BGM 音量のスライドバーを動かすことで、シーンごとに BGM の音量を調節することができます。 同様に、シーン内音量のスライドバーで、シーン内で設定されている音声ファイルの音量を調節することもできます。設定された値は、そのまま保存されます。 ※音量のスライドバーは、ローテーション時にのみ出現します。
	時刻のスライドバー	時刻のスライドバーを動かすことで、プレビューする時刻を変えられます。 表示時刻をクリックして、直接時刻を入力することもできます。 ※「14:01:28」を「140128」のように、「:」を省略して、入力することができます。 時刻を変えると、ローテーション中であっても、トップシーンの表示に戻ります。

7. プレイ

シナリオ作成・編集画面からシナリオを全画面表示でプレイできます。

操作手順

①シナリオ作成･編集画面から**プレイ**ボタンをクリックする
※シナリオ作成･編集画面(プラン、シーン作成、ボタン設定、シナリオ構成、リハーサル)表示中であればプレイに移行します。
※パソコン上に全画面表示でシナリオがプレイされます。

②シナリオを操作する
※最初にプレイ中の操作説明が表示されます。
ESCキー‥‥プレイの終了
Ctr+M ‥‥カーソル表示の切り替え(ON/OFF)
Ctr+F ‥‥全画面表示とウィンドウ表示の切り替え



プラン画面



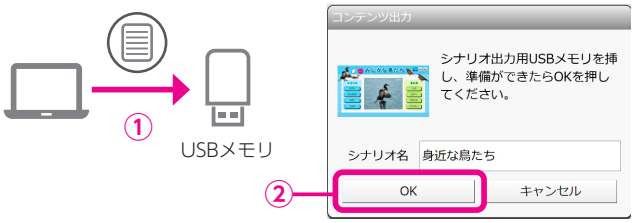
プレイ画面

8. コンテンツ出力

シナリオが完成したら、コンテンツ出力ボタンをクリックして、USB メモリまたは LAN 上のフォルダーに出力します。スタンドアローン運用モードと LAN 運用モードで操作が異なります。
• スタンドアローン運用モード：シナリオを USB メモリに出力します。
• LAN 運用モード：シナリオをアップロードするか、USB メモリに出力するか選択できます。

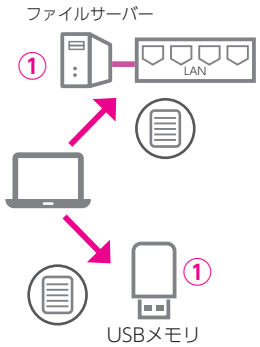
スタンドアローン運用モード時の操作手順

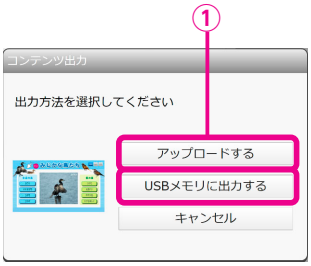
①シナリオ出力用 USB メモリをパソコンにセットする
②シナリオ名を入力し、**OK** ボタンをクリックする

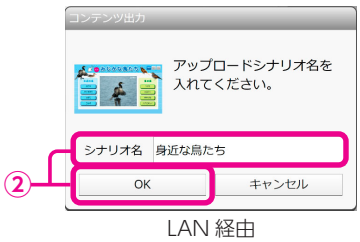


LAN 運用モード時の操作手順

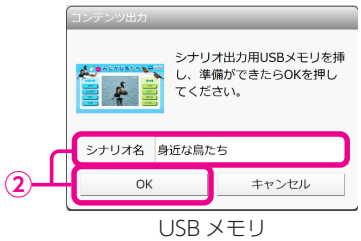
①出力方法を選択する
• **LAN 経由でアップロードする場合**
アップロードするボタンをクリックする
※あらかじめ LAN 環境設定を行っておいてください。
• **USB メモリに出力する場合**
1)シナリオ出力用 USB メモリをパソコンにセットする
2)**USB メモリに出力する**ボタンをクリックする
②シナリオ名を入力し、**OK** ボタンをクリックする







LAN 経由



USB メモリ

第3章 詳細編集

詳細編集画面は大きく３つの部分で構成されています。

・左側　：シーン全体に対する操作コマンドの一覧と編集中のシーンの状態を表示するキャンバスの領域
・真ん中：シーンの画面を構成する枠の構造を示す領域
・右側　：左側と真中の領域で選択された枠を編集するコマンドボタン一覧と、編集操作の詳細設定を行う領域



詳細編集画面

1. シーン全体、および、キャンバスの操作（左側）

操作部	名称	機能
画面縦横比 DEF - - +	画面縦横比	－、＋でシーン画面の縦横比を変えられます。DEF で、初期設定に戻ります。編集ソフトウェアでは、縦横比をおおよその比率に設定しても、実際の運用時には、使用されるディスプレイの縦横比に合わせて調整されます。
キャンバス色	キャンバス色	編集中の画面の背景色などに対比して、白、黒、灰色の中から編集作業の進め易い色を指定します。
画面 移動 縮小 拡大 リセット	画面	キャンバスを移動する場合は、**移動**ボタンを押します。移動ボタンの色が変わったのを確認して、キャンバスを直接、ドラッグ＆ドロップします。移動が終われば、**移動**ボタンをもう一度押します。**移動**ボタンの色が変わっている間は、シーンを直接クリックして、枠を選択するという操作はできません。 **拡大、縮小**ボタンを押すと、キャンバスが拡大、縮小します。マウスのホイールを前後に回しても拡大、縮小できます。このとき、マウスカーソルのある位置を中心として、拡大、縮小します。 **リセットボタン**を押すと、キャンバスの位置とサイズが初期設定に戻ります。
グリッド線の数 - 20 +	グリッド線の数	Ctrl キーを押しながら自由枠を移動またはサイズ変更すると、その変更がグリッドにそって行われます。その場合のグリッド線の数を、最小 10 から最大 200 の範囲で設定します。グリッド線を 10 に設定すると、画面は 1000 分の 10 の間隔でグリッドが設定されます。
操作を戻す/進める |< < > >|	操作を進める/戻す	操作を戻したり、戻した操作をもう一度進めたりするには、**|<**、**<**、**>**、**>|** の各ボタンを使用します。**<** ボタンを押すと操作を一つ戻し、**>** ボタンを押すと操作を一つ進めます。枠サイズの変更などを続けて行うといった一連の操作は、一つの操作とみなされます。 **|<** ボタンは、シーン編集を最初の状態に、また、**>|** ボタンは最後の状態にもどします。Ctrl + Z、Ctrl + Y というキーボードでの操作で、操作を一つ戻す、一つ進めることもできます。

2. 枠構造の表示 (真ん中)

編集ソフトウェアでは、画面は複数の枠（領域）の入れ子構造で構成されています。真ん中の欄でそれらの枠構造を表示しています。
この欄でそれぞれの枠名をクリックすることによって編集対象の枠を選択することができます。
左側のキャンバス内でテキストや画像を直接クリックしてもその枠を編集対象とすることができます。このとき、枠が複数重なっている場合には、同じ場所を繰り返しクリックすることで、重なり合った枠が順番に選択されます。



編集ソフトウェアでは、画面をひとつの枠と考えて、その枠内に複数の枠を挿入・配置して、それぞれの枠に文字や画像やボタンを表示していきます。
枠の種類は以下の種類があり、枠構造の表示で色分けされています。

枠の種類	内容
外枠	**全体の枠**（この枠に各枠を入れていきます。）
枠	上下に重なる**レイアウト枠**、または**ボタン**
枠	左右に重なる**レイアウト枠**、または**ボタン**
枠	**自由枠**、または**ボタン**
図形	**図形枠**（星型や矩形のベクトル図形の枠で、自由枠と同じように重ね合わせられます。）
パート	**パート枠**

基本的な枠表示の例

図① レイアウト枠
画面に上下２つの枠を挿入して、上の枠には文字を、下の枠には画像を表示しています。
このように上下または左右に並べた枠を、**レイアウト枠**と呼びます。

図②③ レイアウト枠（挿入、サイズ）
画像を表示している枠の下にもうひとつ枠を挿入して、別の画像を表示すると、図②のように３つの枠が均等に配置されます。このとき、真ん中の枠の大きくすると、図③の様に上下の枠が小さくなり、全体が再調整されます。

図④ レイアウト枠（挿入方向）
上の例では、枠を上下に並べていますが、枠を左右に並べるときにも、それぞれ自動調整されます。また、枠の中に更に枠を挿入することもできます。
この例では、全体が横３列の枠で構成されて、左側の枠の中に更に３つの枠が挿入されています。

図⑤ 自由枠
これらの枠を隣同士に並べる形で挿入する方法は、複数の枠が重なるように画像や文字を表現することはできません。そのような場合には**自由枠**を使用します。
この例では、複数のレイアウト枠に重ねるように自由枠を挿入して、画像を表示しています。

図⑥ 図形枠
図形枠には、直線、三角形、だ円などがあり、それらの図形を挿入することができます。
自由枠同様に、図形内に画像を貼り付けることができます。

※枠の編集コマンド (右側) で、枠の位置・サイズ・回転・点編集などの編集できます。



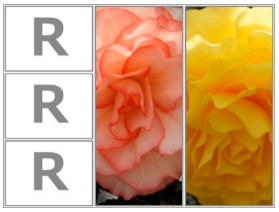
図①



図②



図③



図④

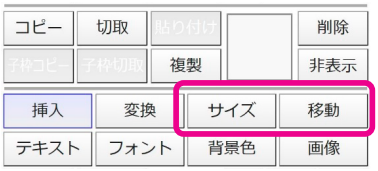


図⑤


図⑥

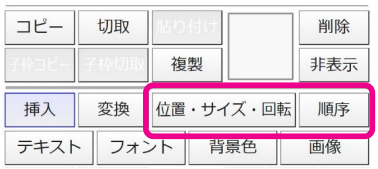
3. 枠の編集コマンド（右側）

枠を選ぶと、編集コマンドのボタンが表示されます。
編集対象の枠の種類によって表示されるコマンドボタンが変わります。
編集対象の枠がレイアウト枠の場合は、**サイズ**と**移動**というコマンドボタンが表示されます。（図①）



図①

編集対象が自由枠の場合は、それぞれ**位置・サイズ・回転**と順序に変わります。（図②）



図②

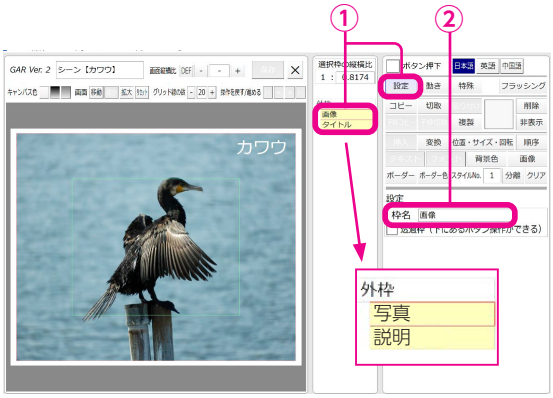
図形枠では、**点編集**ボタンが追加されます。（図③）
編集対象の枠によって、これらのコマンドのすべてが利用できるわけではありません。たとえば、図③は図形枠なので、**テキスト**ボタンや**フォント**ボタンは選択できない状態になっています。



図③

4. 枠の設定

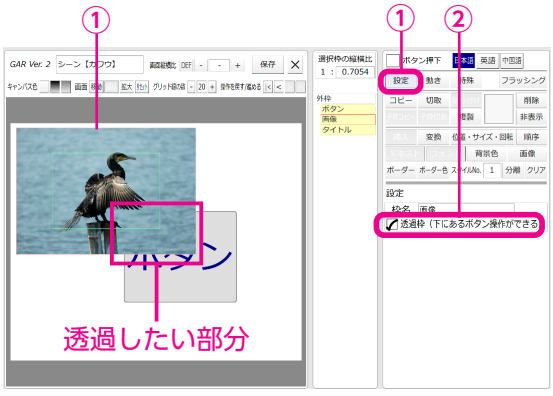
編集ソフトウェアでは、作成された「枠」には「枠」や「画像」などの一般名が自動的に付けられます。これらの枠名を編集できます。たとえば、右の「画像」「タイトル」という名前の枠を、それぞれ判別しやすいように「写真」「説明」に変更できます。



枠名を編集する場合

①**枠**を選択し、**設定**ボタンをクリックする
②**枠名**を入力する

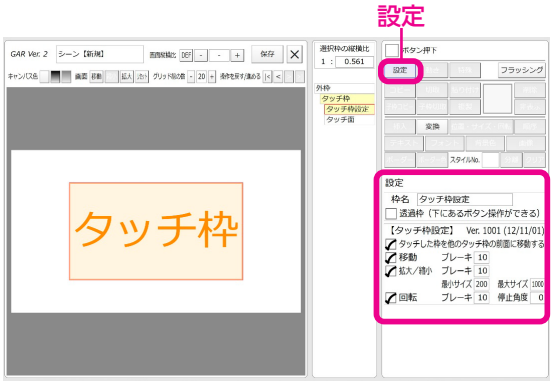
枠の設定では、対象の枠を透過枠に設定することができます。右の例では、「画像」の初期設定のままでは、その下にある「ボタン」に画像の重なっている部分は操作することができません。画像の枠を透過枠に設定すると、下のボタン面全体を操作することができるようになります。



画像の枠を透過枠に設定する場合

①透過したい画像の**枠**を選択し、**設定**ボタンをクリックする
②**透過枠**のチェックボックスをオンにする

設定ボタンは、タッチ枠、図形枠の星型、テロップ部品やウェブブラウザー部品などで、これらの枠や図形、部品のパラメータ（変数）を設定するときにも使用されます。右の例は、タッチ枠の設定をしているところです。



ボタンやフリック面など、その操作によってシーンの遷移などを伴う枠については、ログの出力について設定することもできます。

5. 枠の動き

シーンの表示開始後に、枠に効果を付けて表示出現、消滅させることができます。
また、シーンの表示中に枠を一定の方向に移動・回転、大きさの拡大・縮小させることができます。

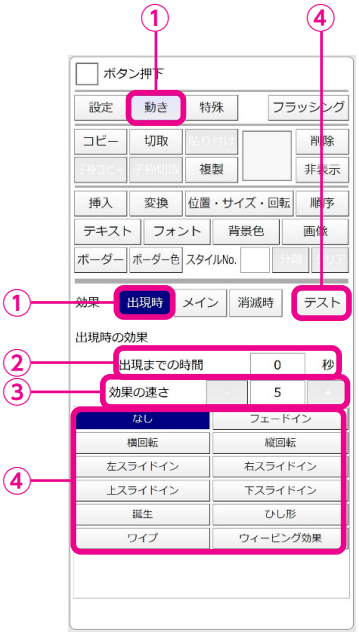
(1) 出現時

シーンが表示されてから枠が出現開始するまでの時間、出現の早さ、出現効果を設定できます。

出現時の表示効果と時間の設定

①**動き**ボタンをクリックし、**出現時**ボタンをクリックする
②**出現までの時間**の数値を設定する（秒数）
③**効果の速さ**の数値を設定する
※1～10までの数値で効果の速さを設定できます。
数値が大きいほど早く出現します。
④**効果**ボタンを選びクリックする
※インストールした段階では、下記の11種類から選択できます。
なしにすると、出現効果は設定されません。**テスト**ボタンをクリックすると、設定した効果を左側のキャンバスで確かめることができます。

効 果	
なし	フェードイン
横回転	縦回転
左スライドイン	右スライドイン
上スライドイン	下スライドイン
誕生	ひし形
ワイプ	ウィービング効果



(2) 消滅時

シーンが表示されてから枠が消滅開始するまでの時間、消滅の早さ、消滅効果を設定できます。

消滅時の表示効果と時間の設定

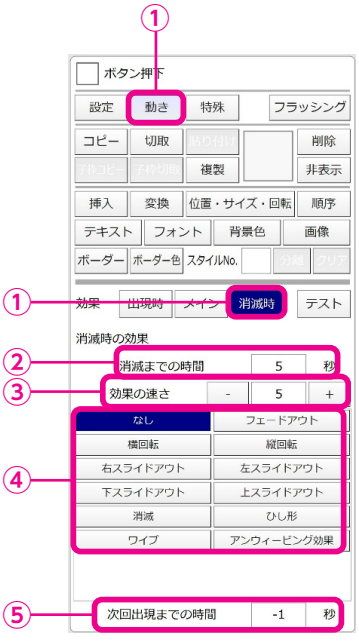
①**動き**ボタンをクリックし、**消滅時**ボタンをクリックする
②**消滅までの時間**の数値を設定する（秒数）
※消滅までの時間をマイナスに設定すると消滅しません。
この場合、③④⑤の設定は表示されません。



③**効果の速さ**の数値を設定する
※1～10までの数値で効果の速さを設定できます。
数値が大きいほど早く消滅します。
④**効果**ボタンを選びクリックする
※インストールした段階では、下記の11種類から選択できます。
なしにすると、消滅効果は設定されません。

効 果	
なし	フェードイン
横回転	縦回転
左スライドイン	右スライドイン
上スライドイン	下スライドイン
誕生	ひし形
ワイプ	ウィービング効果

⑤**次回出現までの時間**を入力する
※**次回出現までの時間**が初期設定の **-1** では、対象の枠が消滅して終わりになります。ここに正の値または **0** を設定すると、出現から消滅までを繰り返すようになります。



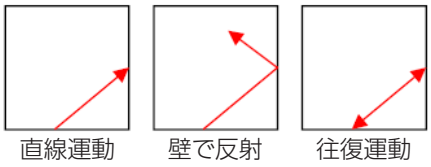
次ページにつづく

(3) メイン

シーンを表示している間に枠を移動したり、拡大・縮小したり、回転したりできます。

(3-1) 移動

移動では、**直線運動**、**壁で反射**、**往復運動**を設定できます。
直線運動：枠の外側の枠の端まで移動するとシーンから消え、反対側から出てきます。
壁で反射：枠の外側の枠の端まで移動すると、そこで反射して移動を続けます。
往復運動：枠の外側の枠の範囲で往復運動します。

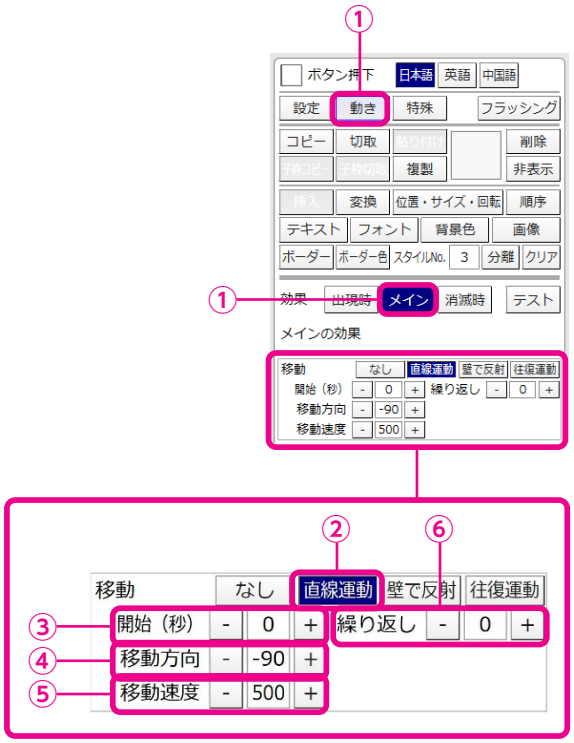


(3-1-1) 直線運動

開始するまでの時間（秒数）、移動方向、移動速度、繰り返しの回数の設定ができます。

直線運動の設定

①**動き**ボタンをクリックし、**メイン**ボタンをクリックする
②**直線運動**ボタンをクリックする
③**開始**するまでの時間（秒数）を設定する
※シーンが表示され、枠が出現してから直線運動が開始するまでの時間（秒数）です。出現時の効果が設定されている場合は、効果が終了してからの時間になります。
④**移動方向**の角度を設定する
※水平右方向を0°として時計回りに360°で指定します。
数値欄をクリックして数値を直接編集することもできますが、「−」または「＋」ボタンをクリックすると15°単位で増減します。
［初期設定は -90°（垂直上方向）］
⑤**移動速度**の数値を設定する
※数値欄をクリックして数値を直接編集することもできますが、「−」または「＋」ボタンをクリックすると50単位で増減します。
最小値は1です。［初期設定は500］
⑥**繰り返し**の回数を設定する
※ 1 以上の数値が設定されていると、枠は直線運動を指定された回数繰り返した後にシーンから消えます。
繰り返しを 0 に設定するとシーンが表示されている間、枠は直線移動を繰り返します。［初期設定は0］

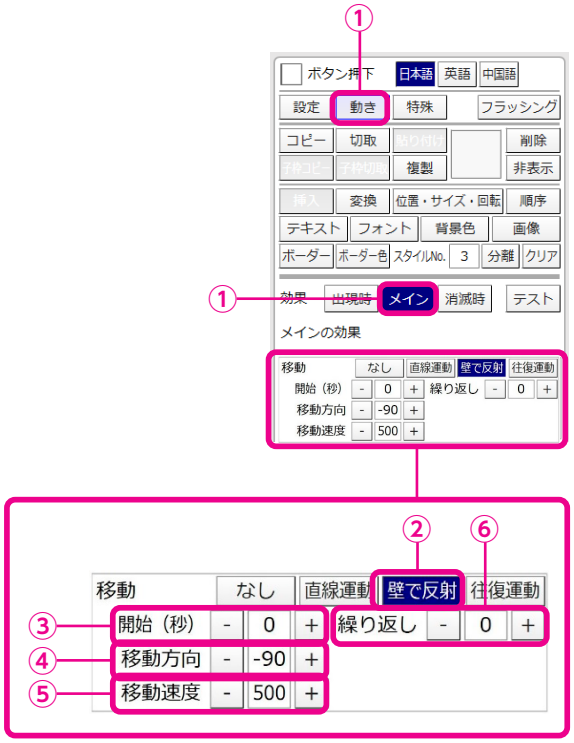


(3-1-2) 壁で反射

開始するまでの時間（秒数）、移動方向、移動速度、繰り返しの回数の設定ができます。

壁で反射の設定

①**動き**ボタンをクリックし、**メイン**ボタンをクリックする
②**壁で反射**ボタンをクリックする
③**開始**するまでの時間（秒数）を設定する
※シーンが表示され、枠が出現してから壁で反射が開始するまでの時間（秒数）です。出現時の効果が設定されている場合は、効果が終了してからの時間になります。
④**移動方向**の角度を設定する
※水平右方向を0°として時計回りに360°で指定します。
数値欄をクリックして数値を直接編集することもできますが、「−」または「＋」ボタンをクリックすると15°単位で増減します。
［初期設定は -90°（垂直上方向）］
⑤**移動速度**の数値を設定する
※数値欄をクリックして数値を直接編集することもできますが、「−」または「＋」ボタンをクリックすると50単位で増減します。
最小値は1です。［初期設定は500］
⑥**繰り返し**の回数を設定する
※ 1 以上の数値に設定されていると、（指定された数 -1）回だけ反射を繰り返して移動を終わります。繰り返しが 1 に設定されている場合には外側の枠の端まで移動したまま停止します。
繰り返しを 0 に設定するとシーンが表示されている間、枠は壁で反射を繰り返します。［初期設定は0］



次ページにつづく

(3-1-3) 往復運動

開始するまでの時間（秒数）、移動方向、周期（秒）、振幅、繰り返しの回数の設定ができます。

往復運動の設定

①**動き**ボタンをクリックし、**メイン**ボタンをクリックする

②**往復運動**ボタンをクリックする

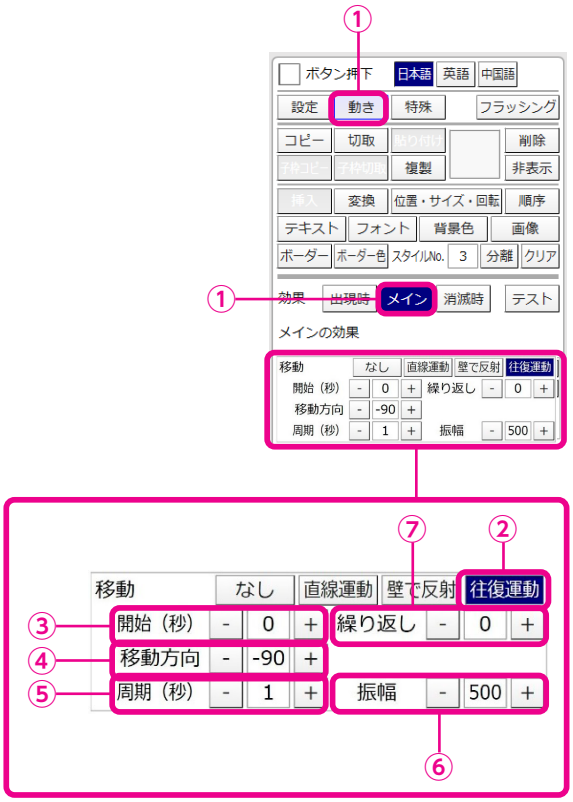
③**開始**するまでの時間(秒数)を設定する
※シーンが表示され、枠が出現してから往復運動が開始するまでの時間(秒数)です。出現時の効果が設定されている場合は、効果が終了してからの時間になります。

④**移動方向**の角度を設定する
※水平右方向を0°として時計回りに360°で指定します。
数値欄をクリックして数値を直接編集することもできますが、「−」または「+」ボタンをクリックすると15°単位で増減します。
[初期設定は -90°(垂直上方向)]

⑤**周期**の時間(秒)を設定する
※数値欄をクリックして数値を直接編集することもできますが、「−」または「+」ボタンをクリックすると1秒単位で増減します。
最小値は0.1秒です。[初期設定は 1 秒]

⑥**振幅**を設定する
※数値欄をクリックして数値を直接編集することもできますが、「−」または「+」ボタンをクリックすると50単位で増減します。
最小値は1です。[初期設定は500]

⑦**繰り返し**の回数を設定する
※ 1 以上の数値に設定されていると、(指定された数 -1) 回だけ反転を繰り返して往復運動を終わります。繰り返しが 1 に設定されている場合には外側の枠の端まで移動したまま停止します。繰り返しを 0 に設定するとシーンが表示されている間、枠は往復運動を繰り返します。[初期設定は0]



(3-2) 拡大・縮小

拡大・縮小では、開始までの時間(秒数)、拡大率、周期(秒)、繰り返し回数の設定ができます。

拡大・縮小の設定

①**動き**ボタンをクリックし、**メイン**ボタンをクリックする

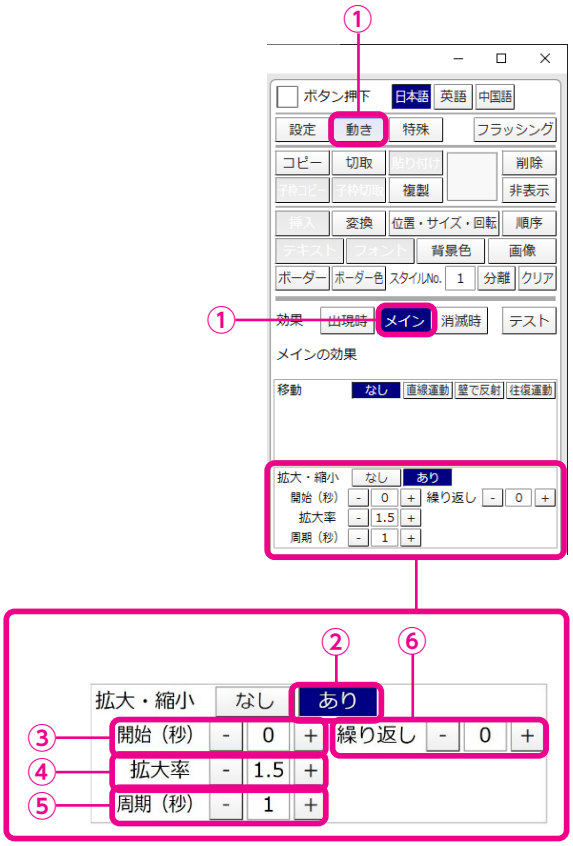
②拡大・縮小の**あり**ボタンをクリックする

③**開始**するまでの時間(秒数)を設定する
※シーンが表示され、枠が出現してから拡大・縮小が開始するまでの時間(秒数)です。出現時の効果が設定されている場合は、効果が終了してからの時間になります。

④**拡大率**の数値を設定する
※数値欄をクリックして数値を直接編集することもできますが、「−」または「+」ボタンをクリックすると0.1単位で増減します。
設定できる拡大率は、-10から10の間です。拡大率が1より大きいときは、枠は元の大きさから指定された大きさまで拡大し、拡大率が1より小さいときは、その逆になります。拡大率が負のときは枠が縮小・反転します。[初期設定は 1.5]

⑤**周期**の時間(秒)を設定する
※数値欄をクリックして数値を直接編集することもできますが、「−」または「+」ボタンをクリックすると1秒単位で増減します。
最小値は0.1秒です。[初期設定は 1 秒]

⑥**繰り返し**の回数を設定する
※ 1 以上の数値が設定されていると、枠は拡大・縮小を指定された回数だけ繰り返します。
繰り返しを 0 に設定するとシーンが表示されている間、枠は拡大・縮小を繰り返します。[初期設定は0]



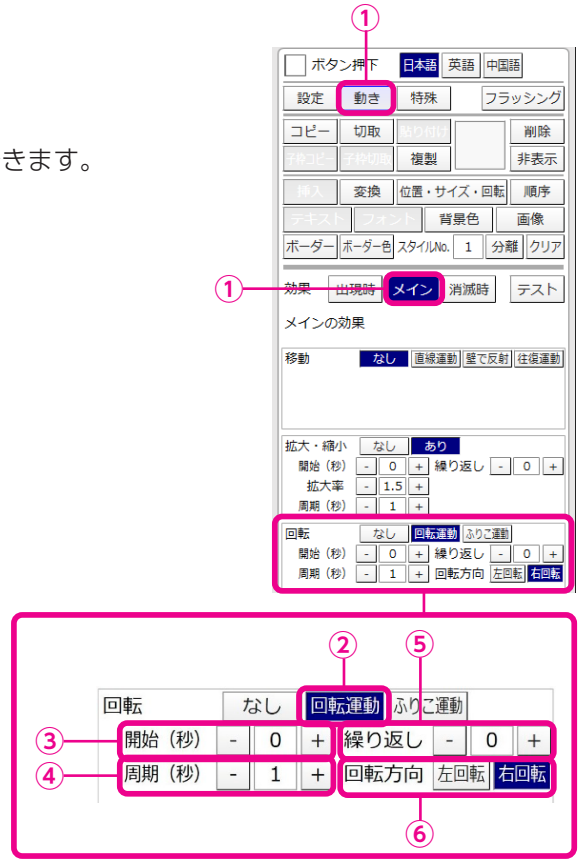
次ページにつづく

(3-3) 回転

回転では、**回転運動**と**ふりこ運動**を設定できます。

(3-3-1) 回転運動

開始までの時間（秒数）、周期（秒）、繰り返し回数、回転方向の設定ができます。

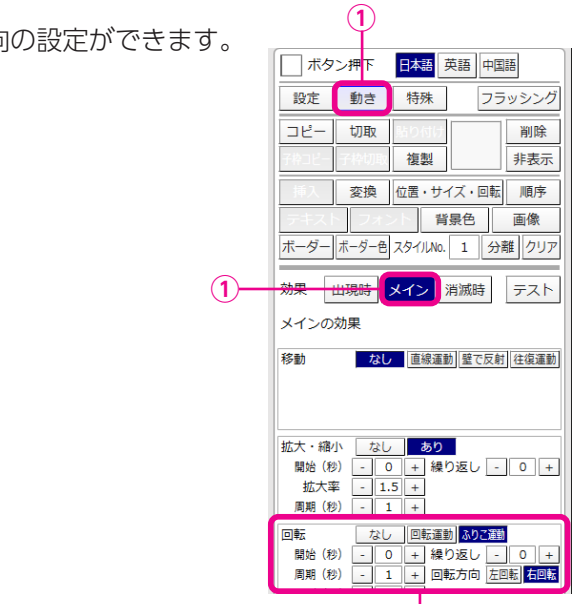


回転運動の設定

①**動き**ボタンをクリックし、**メイン**ボタンをクリックする
②回転の**回転運動**ボタンをクリックする
③**開始**するまでの時間（秒数）を設定する
※シーンが表示され、枠が出現してから回転運動が開始するまでの時間（秒数）です。出現時の効果が設定されている場合は、効果が終了してからの時間になります。
④**周期**の時間（秒）を設定する
※数値欄をクリックして数値を直接編集することもできますが、「−」または「+」ボタンをクリックすると1秒単位で増減します。最小値は0.1秒です。[初期設定は 1 秒]
⑤**繰り返し**の回数を設定する
※ 1 以上の数値が設定されていると、枠は回転運動を指定された回数だけ回転し運動を停止します。
繰り返しを 0 に設定するとシーンが表示されている間、枠は回転運動を繰り返します。[初期設定は0]
⑥**回転方向**を設定する
※右回転、左回転を指定します。

(3-3-2) ふりこ運動

開始までの時間（秒数）、周期（秒）、最大角度、繰り返し回数、および、回転方向の設定ができます。





ふりこ運動の設定

①**動き**ボタンをクリックし、**メイン**ボタンをクリックする
②回転の**ふりこ運動**ボタンをクリックする
③**開始**するまでの時間（秒数）を設定する
※シーンが表示され、枠が出現してからふりこ運動が開始するまでの時間（秒数）です。出現時の効果が設定されている場合は、効果が終了してからの時間になります。
④**周期**の時間（秒）を設定する
※数値欄をクリックして数値を直接編集することもできますが、「−」または「+」ボタンをクリックすると1秒単位で増減します。最小値は0.1秒です。[初期設定は 1 秒]
⑤**最大角度**の角度を設定する
※数値欄をクリックして数値を直接編集することもできますが、「−」または「+」ボタンをクリックすると15°単位で増減します。最小値は 0° です。
⑥**繰り返し**の回数を設定する
※ 1 以上の数値が設定されていると、枠はふりこ運動を指定された回数だけ繰り返した後に停止します。
繰り返しを 0 に設定するとシーンが表示されている間、枠はふりこ運動を繰り返します。[初期設定は0]
⑦**回転方向**を設定する
※右回転、左回転を指定します。

Point

※動きは、回転、変形された枠に対して、正常に機能しません。このような枠に効果を付けたい場合は、回転・変形のない枠の中に対象の枠を入れ、外側の枠に対して動きを付けます。
※一つのシーンに対して、複数の動きを設定することができます。ただし、入れ子関係にある複数の枠に動きを設定する場合、出現までの時間が、より外側にある枠ほど早くなるように、消滅までの時間が、より外側にある枠ほど遅くなるように、設定します。また、多数の枠を同時に出現、消滅させようとすると、処理に時間がかかり、スムーズな効果が得られなくなります。

6. 枠の表示効果

特殊ボタンをクリックすると、対象の枠に対して**透明度**、**ぼかし効果**、**シャドウ効果**を設定することができます。

枠の表示効果の設定

①**特殊**ボタンをクリックする

②**透明度**を設定する
※最小値0(透明度なし)から最大値1の範囲で、0.1単位で設定できます。
最大値の場合には、対象の枠は完全に透明になります。
数値欄をクリックして数値を直接編集することもできますが、「−」または「＋」ボタンをクリックすると0.1単位で増減します。
[初期設定は0]

③**ぼかし効果**を設定する
※最小値0のときぼかし効果なしで、「＋」ボタンを操作すると10単位で効果が増大します。数値欄をクリックして数値を直接編集することもできます。
ぼかし効果の数値を大きくすると画面の表示・切り替え速度が低下するので、あまり大きな数値にしないよう注意してください。[初期設定は0]

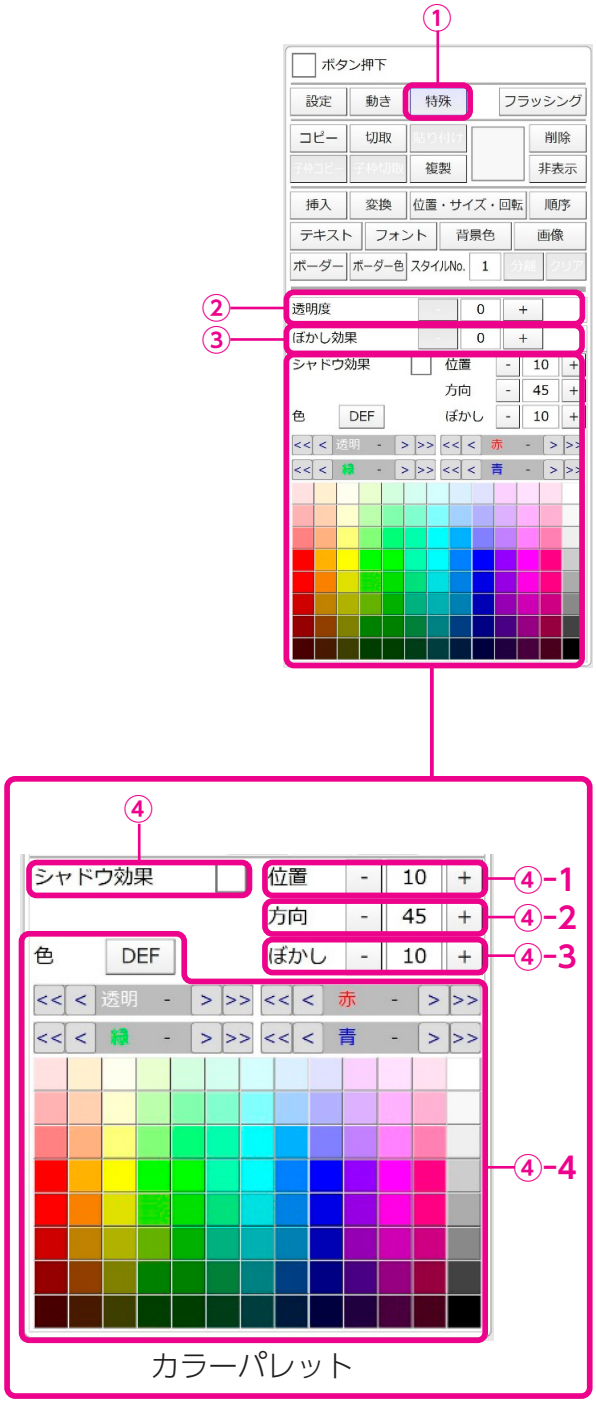
④**シャドウ効果**のチェックボックスをオンにする
※対象の枠の周囲にシャドウが付け加えられます。
シャドウの位置、方向、ぼかし、色の設定ができます。

④−1 **位置**を設定する
※位置の最小値が0 のとき枠の直下にできます。
「＋」ボタンを操作して10 単位で増加するにしたがって、シャドウは対象枠から離れた位置につくられます。

④−2 **方向**を設定する
※水平右方向を0° として、時計回りに22.5° 単位で増減して設定できます。

④−3 **ぼかし**を設定する
※最小値0 のときぼかし効果なしで、「＋」ボタンを操作すると10 単位で効果が増大します。
ぼかし効果の数値を大きくすると画面の表示・切り替え速度が低下するので、あまり大きな数値にしないよう注意してください。

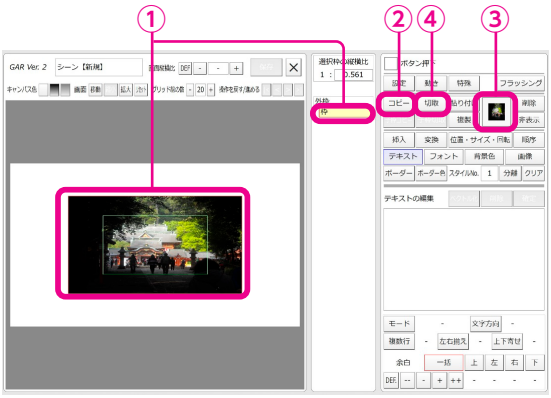
④−4 シャドウの色を設定する
※カラーパレットで指定してください。



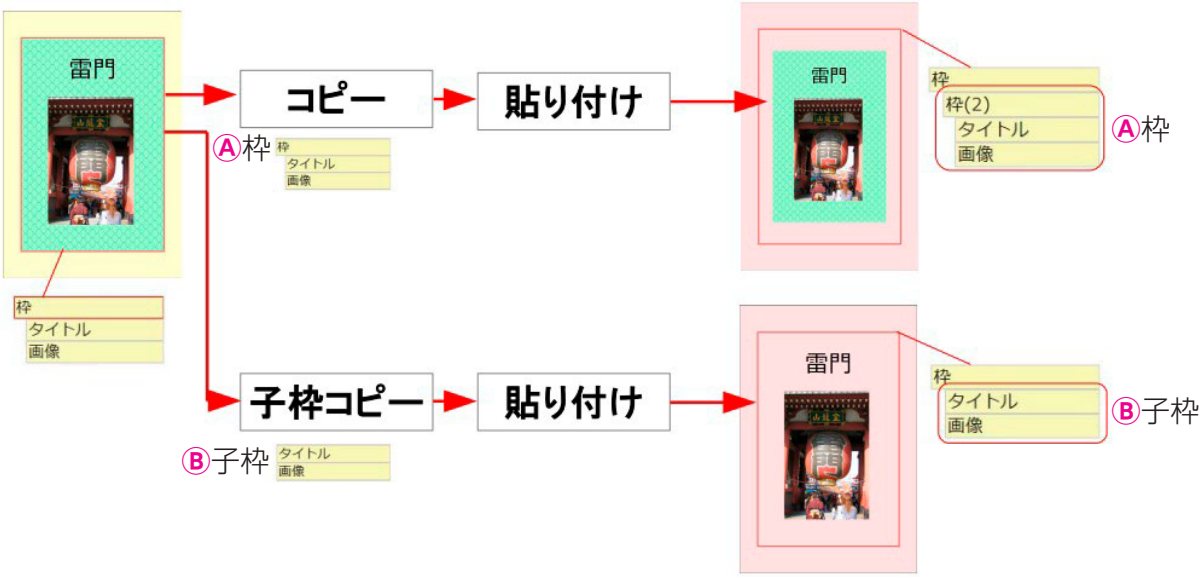
7. 枠のコピーと切り取り

枠を選択すると、枠をコピーするボタンと枠を切り取るボタンが使えるようになります。

右の例では、枠①を選択して、②**コピー**ボタンをクリックしたところです。コピーされたクリップボードの内容が③縮小表示されます。
④**切取**ボタンをクリックした場合、選択されていた枠①が削除されます。



コピーをする時に、対象の上位のⒶ枠を選択するとその中の全てのⒷ子枠もまとめてコピーされます。
Ⓑ子枠を選択すると、上位のⒶ枠はコピーせずに、その中の全ての子枠がまとめてコピーされます。
それぞれのコピーの性質を理解して、上手に利用すると、シーン作りが効率的に行えます。
切取の場合も**コピー**と同様ですが、選択されていた枠の子枠はすべて削除されます。



8. 枠の表示・非表示

枠を選択して**非表示**ボタンをクリックすると、その枠が見えなくなります。
対象枠が非表示になると、**非表示**ボタンは、**表示**ボタンに変わります。
シーンを編集する際、ある枠が不要になったが、今後また必要になるかもしれないので残しておきたい場合などに利用できます。
また自由枠が前後に重なっていて編集作業がやりにくい場合には、
特定の枠を一時的に非表示に設定すると作業が楽になります。



Point

- 枠の非表示属性は、保存すると保持されるので、非表示を表示に変更してから保存する必要があります。
- 効果が設定されている枠については、非表示、表示に関わらず、プレイ時、正常に出現、消滅します。

9. 枠の複製と削除

選択した枠を複製、削除できます。



操作手順

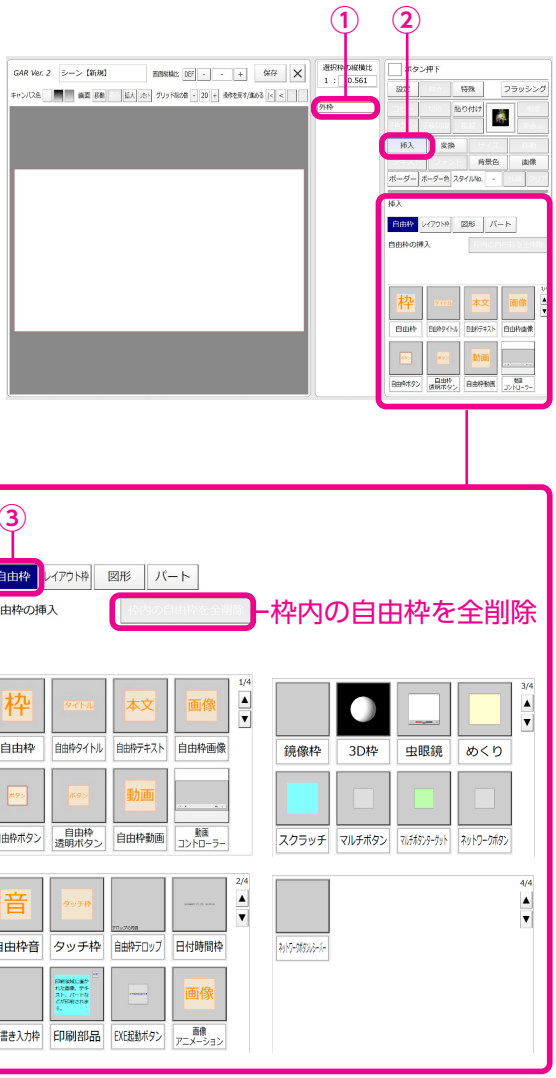
①複製または、削除したい枠を選択する
②**複製**ボタンまたは、**削除**ボタンをクリックする

対象の枠がレイアウト枠の場合には、枠を複製、あるいは削除すると、それに合わせて全体の枠の配置とサイズが再調整されます。
対象の枠が自由枠の場合には、そのような調整は行われません。

複製された枠は、元の枠と同じスタイル情報を持ちます。
一方の枠の背景色などを変更すると、他方の複製した枠のスタイルも同様に変わります。スタイルを別々にしたい場合は、③**分離**、**クリア**ボタンを押します。
（**第 3 章 27. スタイル No. とスタイルの分離とクリア**を参照してください。）

10. 自由枠の挿入

枠を選択して**挿入**ボタンを操作すると、編集対象の枠の中に、**自由枠**、**レイアウト枠**、**図形枠**、**パート**を挿入することができます。ここでは、自由枠の挿入を説明します。



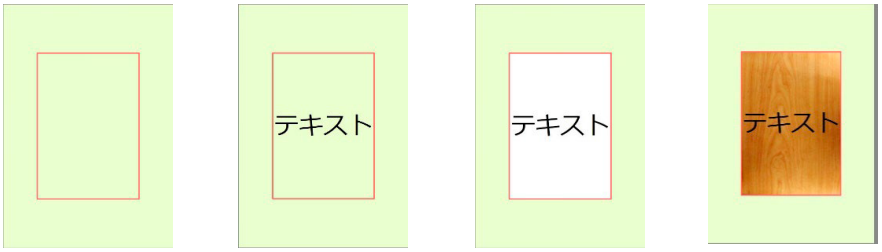
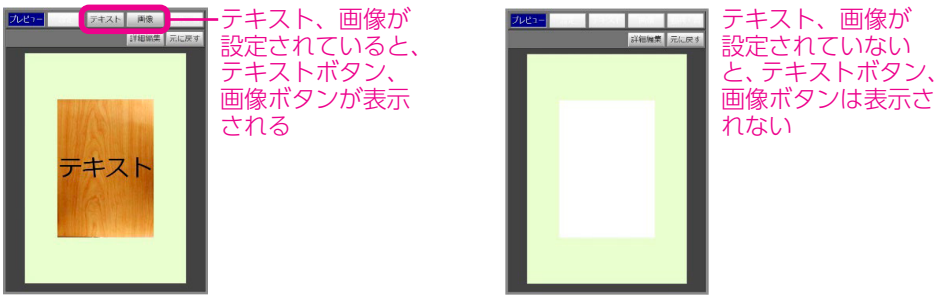
自由枠の挿入の操作手順

①**自由枠**を挿入したい枠を選択する
②**挿入**ボタンをクリックする
③**自由枠**のタブをクリックする
④挿入したい**自由枠**を選び、クリックする

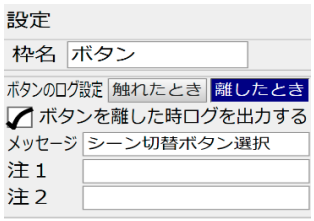
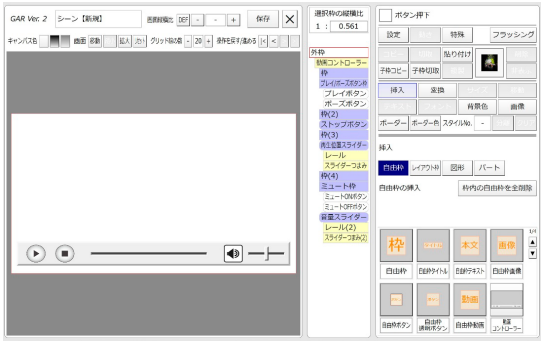
自由枠には、自由枠、自由枠タイトル、自由枠テキスト、自由枠画像、自由枠ボタン、自由枠透明ボタン、自由枠動画、自由枠音、タッチ枠などがあります。
挿入したい自由枠をクリックすると、選択された枠が編集対象の枠に入れ子となって挿入されます。このとき、挿入される自由枠は、すでにある枠の上に重ねられます。
※重ね合わせの順序は、**順序**ボタンによって変更できます。
（**17. 自由枠または図形の順序**を参照）
※**枠内の自由枠を全削除**ボタンを押すと、編集対象の枠内にある自由枠だけが、すべて削除されます。

次ページにつづく

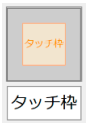
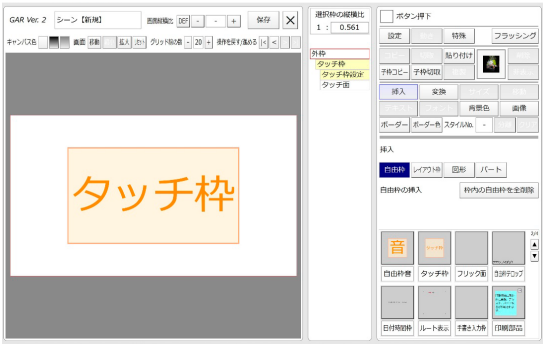
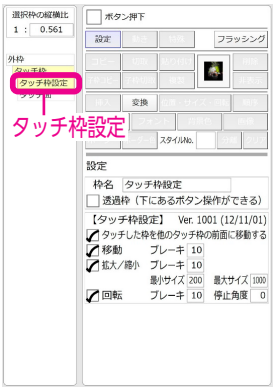
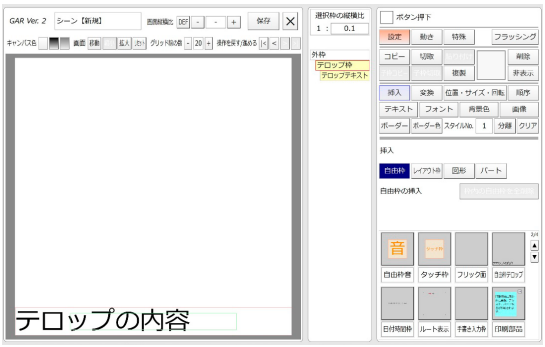
自由枠には、以下のような種類があります。

アイコン	名称	機能
枠 自由枠	(1)自由枠	自由枠には画像やテキストの設定ができます。  枠を挿入　テキストを設定　背景色とテキストを設定　背景色、画像、テキストを設定 表示の順番は、背景色、画像、テキストです。したがって、上の右端の例では背景色として白色が設定されていても、その色は画像に隠れています。 テキストあるいは画像が設定されていると、シーン作成画面の簡単編集領域に、テキストボタンあるいは画像ボタンが表示されます。  テキスト、画像が設定されていると、テキストボタン、画像ボタンが表示される　テキスト、画像が設定されていないと、テキストボタン、画像ボタンは表示されない
タイトル 自由枠タイトル	(2)自由枠 タイトル	テキストを１行に表示する自由枠です。 長いテキストでも折り返しは行われません。 タイトルは１行　タイトルは１行　長い文章の折り返さない
本文 自由枠テキスト	(3)自由枠 テキスト	複数行のテキストを表示する自由枠です。テキストを入力したとき、テキストが左寄せで、折り返して表示されます。 自由枠テキストでは、長い文章は自動的に折り返されます
画像 自由枠画像	(4)自由枠画像	画像を表示する自由枠です。 画像の表示スタイルの初期設定は「ぴったり」です。 （表示スタイル→**第 3 章 22. 画像の設定**） 
ボタン 自由枠ボタン	(5)自由枠 ボタン	ボタンとして機能する自由枠です。  ボタンを挿入　テキストを設定　背景にグラデーションを設定　画像、テキストを設定

次ページにつづく

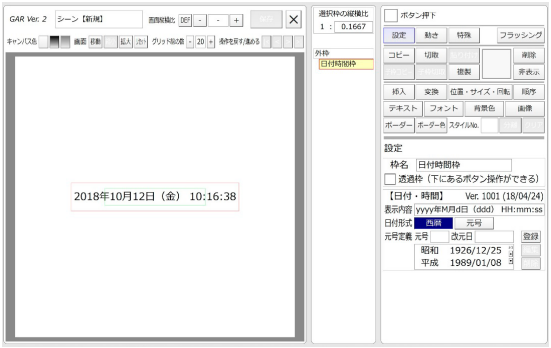
アイコン	名称	機能
	(6)自由枠 透明ボタン	ボタンとして機能する自由枠で、デフォルトで背景色、ボーダー色が透明に設定されています。ボタンに画像を挿入して使用するのに便利です。 または、画像などを全く設定せずに、チラシやフロア図の画像の上に透明なボタンを重ねて使用する場合もあります。  自由枠ボタンまたは、自由枠透明ボタンを選択して、設定ボタンをクリックすると、そのボタンの操作をログに出力するかを設定することができます。 ログを出力する場合は、設定の**ボタンを離した時ログを出力する**のチェックボックスをオンにしてください。 
	(7)自由枠動画	動画を表示する自由枠です。
	(8)動画コント ローラー	自由枠動画とセットで使用し、音量ボタンなどの機能を付加する自由枠です。 動画枠が複数ある場合には、その中の一番上の動画をコントロールします。 停止ボタンや再生ボタンのデザインは、利用者の好みで変更可能です。  設定の**シーンを開くと同時に再生を開始する**のチェックボックスがオフのときは、再生ボタンをタッチしたときに再生がスタートします。 
	(9)自由枠音	シーンの表示中に再生する音を設定する自由枠です。

次ページにつづく

アイコン	名称	機能
	(10)タッチ枠	タッチ枠を挿入すると、タッチ枠の中に**タッチ枠設定**と**タッチ面**が同時に挿入されます。 **タッチ枠設定**を選択すると、タッチ枠の拡大・縮小の有無や最大・最小サイズ、移動・回転の有無やブレーキの大小を設定できます。拡大・縮小のサイズは、枠の元のサイズを 1000 として設定します。たとえば、2 倍まで拡大するのであれば最大値を 2000 とします。最小サイズは 10 で、最大サイズに制限はありませんが、大き過ぎると動きが遅くなるので用心が必要です。 ブレーキ（停止速度）を大きくすると移動などがすぐに止まり、小さくするとゆっくりと止まります。ブレーキの最小値は 0 で、このとき動きは止まりません。 透過枠のチェックボックスをオンにしておくと、タッチ面の下に挿入したボタンを操作することができます。 タッチ枠でジェスチャー操作によって移動や拡大・縮小する画像などは、**タッチ面**の下に挿入します。タッチ面には、画像の他、動画、図形、パートなども挿入することができます。
	(11)自由枠 テロップ	テロップを表示する自由枠です。 自由枠テロップはデフォルトでは画面の下辺に挿入されますが、自由枠なので、その位置は自由に変更できます。 テロップ枠は、回転して表示することもできますが、斜めのテロップはハードウエアに大きな負担をかけますので、斜めテロップを多用することはお勧めできません。 **設定**ボタンをクリックすると、テロップの移動速度等を設定することができます。 テロップの設定は P92、**SharePoint の設定は P171 を参照**してください。

次ページにつづく

アイコン	名称	機能
	(12)日付時間枠	日付時間枠には、当日の日付と現在の時刻とを表示する枠です。 表示内容にフォーマットを記述することによって、日付および時刻表示の様式を設定することができます。 日付のみ、時刻のみ表示することもできます。表示のフォーマットは下記の表の通りです。 日付形式に元号を選択することができます。その場合、改元日を指定して元号を定義することができます。

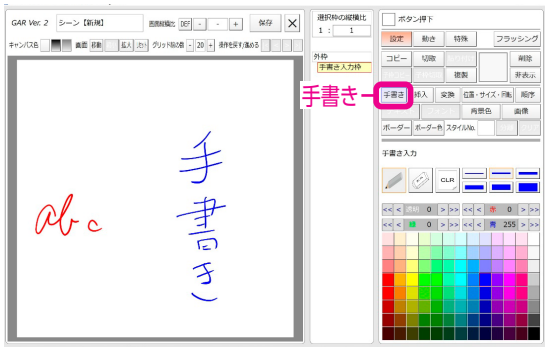
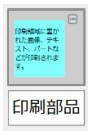
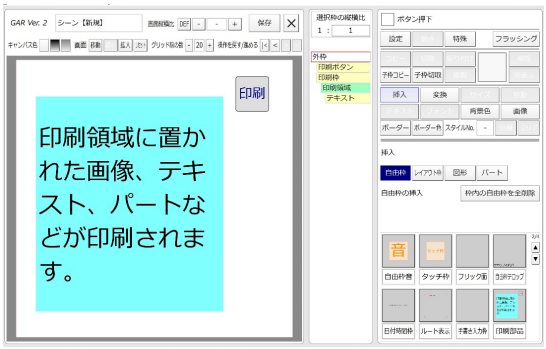
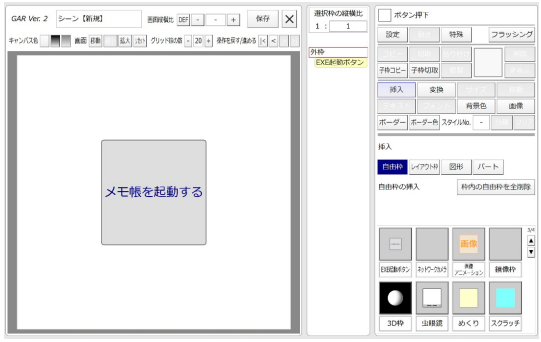
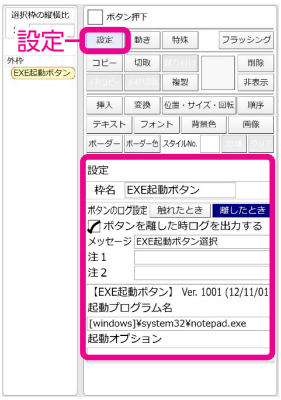


記号	意味	表示例
gg	西暦	西暦
yy	年2桁	15
yyyy	年4桁	2015
M	月（ゼロ埋なし）	3
MM	月（ゼロ埋あり）	03
MMM	月の省略名称	3
MMMM	月の名称	3月
d	日（ゼロ埋なし）	5
dd	日（ゼロ埋あり）	05
ddd	曜日の省略名称	火
dddd	曜日の名称	火曜日
tt	午前/午後	午前
h	時（ゼロ埋なし）	3
hh	時（01～12）	03
H	時（0～23）	15
HH	時（00～23）	15
m	分（0～59）	3
mm	分（00～59）	03
s	秒（0～59）	3
ss	秒（00～59）	03
f	1/10秒	1
ff	1/100秒	01
fff	1/1000秒	012



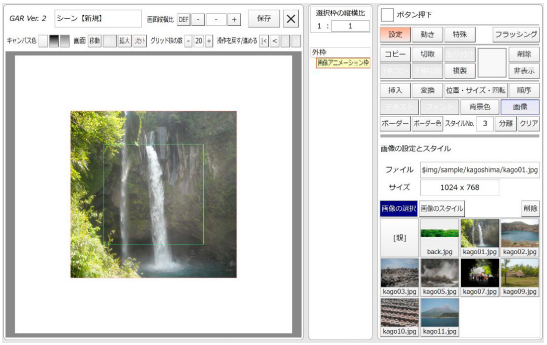
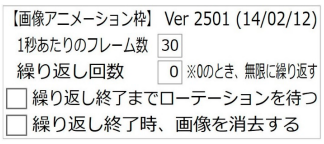
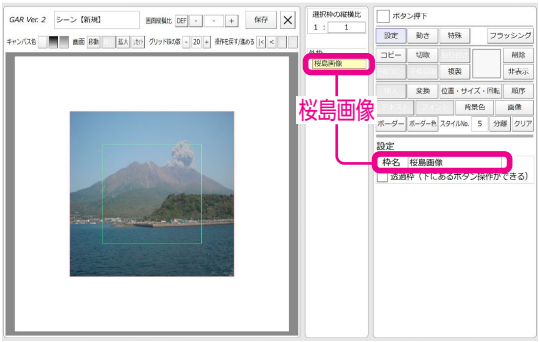
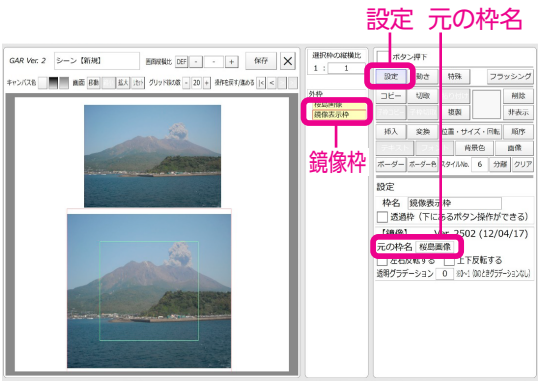
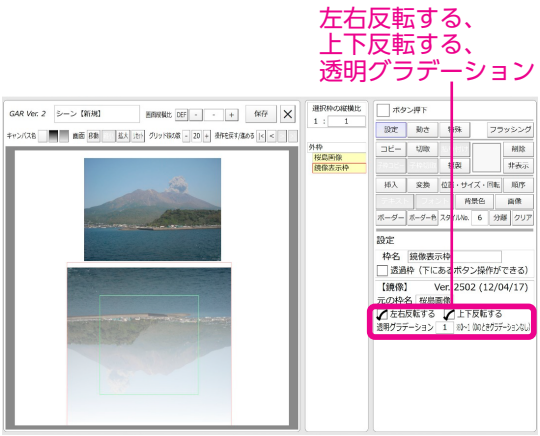
日付形式に**元号**を選択することができます。
その場合、改元日を指定して元号を定義することができます。

次ページにつづく

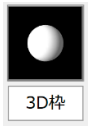
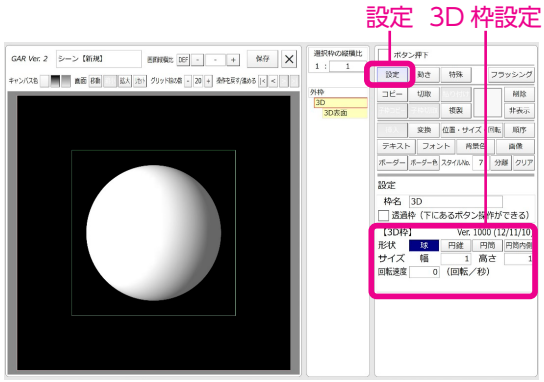
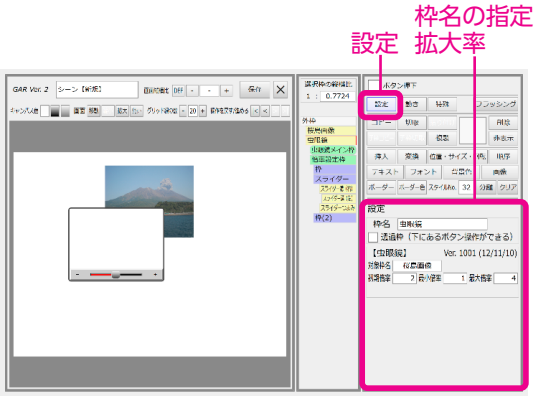
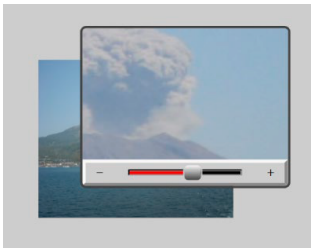
アイコン	名称	機能
	(13)手書き入力枠	手書き入力枠は、編集時に手書きで文字やイラストを描くことのできる※1自由枠です。 筆圧を感知するペンが使える場合には、スムーズな手書き文字を表示することができます。 手書き入力枠を選択して、**手書き**ボタンをクリックすると、ペン、消しゴム、クリアの各ボタン、ペンの太さを選択するボタン（6 種）、ペンの色を選択するパレットが表示されます。 
	(14)印刷部品	自由枠の挿入で、印刷部品を選択すると、印刷ボタンと印刷枠が挿入されます。 印刷ボタンを操作すると、印刷領域の中にあるテキストや画像を印刷します。 動画もボタンが操作された時の映像が印刷されます。 ただし、印刷枠の中にウェブページを表示しても、ウェブページを印刷することはできません。  印刷を実行するときに、印刷の用紙設定などのダイアログは表示せず、通常使用するプリンターに直接印刷します。 デジタルサイネージのディスプレイ上でダイアログを表示して用紙などを選択するというのは現実的でないので、このような設定になっています。 印刷枠の縦横比に応じて、印刷用紙は自動的に縦置きあるいは横置きにして印刷します。
	(15)EXE 起動	編集ソフトウェアのシナリオから exe ファイル（プログラム）を起動するボタンです。  EXE 起動ボタンを選択して**設定**ボタンをクリックすると、起動するプログラムのパスと、起動オプション（パラメータ）を設定することができます。  パスの指定には、下記のエイリアス（別名）が使えます。 [windows] [programfiles] [mydocuments] [desktop]

※ 1 実行時にタッチ式ディスプレイ上に手書き文字を書くことのできる枠という意味ではありません。
実行時にタッチ式ディスプレイ上で手書き文字を書くには、パターン一覧にあるホワイトボードを使用します。

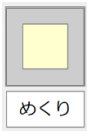
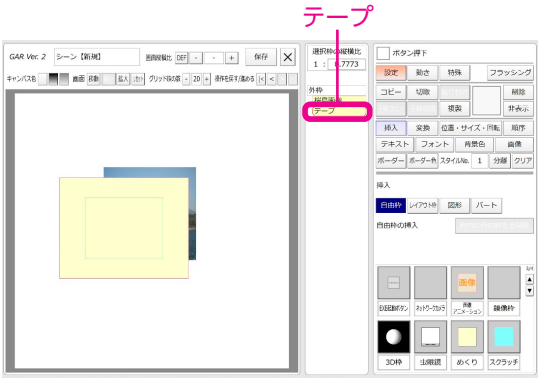
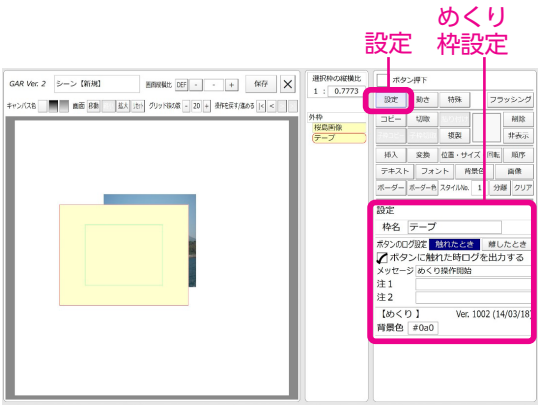
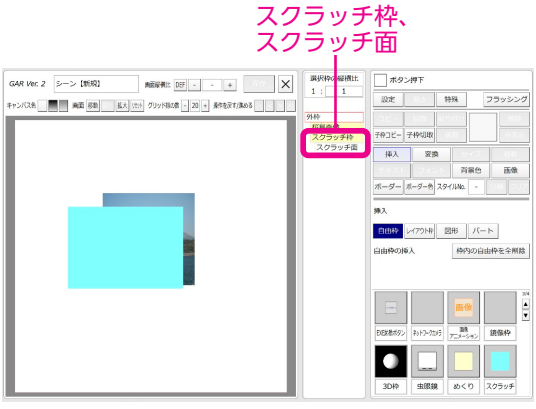
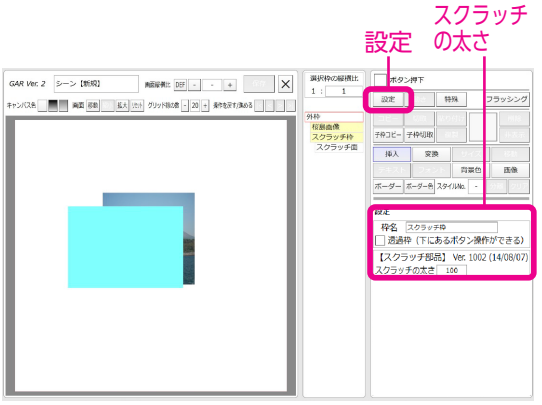
次ページにつづく

アイコン	名称	機能
画像 画像アニメーション	(16) 画像アニメーション	画像アニメーション枠は、一連番号の振られた画像を連続して表示してアニメーション効果を表示する自由枠です。 画像アニメーション枠を選択して、その画像として名前が連番になっている画像を 1 枚指定すると、同じ位置にある同様の名前の画像を番号順に一定の時間間隔で繰り返し交代して表示します。  上の例では、kago01.jpg を指定しているので、01 → 02 → 03 → 04 → 11 → 01 → ・・・の順に表示を繰り返します。このとき、03 から 05 など、数字が飛んでいると、その数字の離れた度合いに応じて表示時間が調整されます。 03 から 05 の区間は、その他の区間の 2 倍の時間が経過します。 設定ボタンをクリックすると、1 秒あたりに画像を表示する数（フレーム数）を指定することができます。 
鏡像枠	(17) 鏡像枠	指定した枠の中にあるテキストや画像、動画などと同じものを鏡像枠に表示します。 鏡像枠を利用するには、まず鏡像を作る元の対象になる枠に、他の枠と区別のできる名前を付けておきます。右の例では、「桜島画像」という名前が付けてあります（「枠」や「画像」などの、デフォルトの名前は無視されます）。  そして、鏡像枠を挿入して、**設定**ボタンをクリックして元の枠名に対象枠を指定すると、その画像が鏡像枠の中に表示されます。  このとき、表示を**左右**、**上下に反転する**ことができます。また、上下反転したときに、表示に**透明化グラデーション**の効果を付けることもできます（左右反転でも透明化グラデーションをつけることは可能です）。 

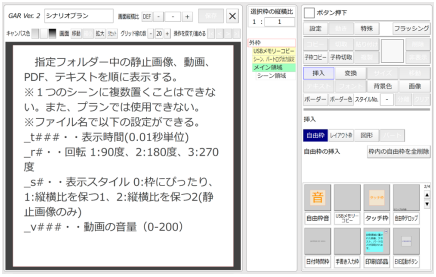
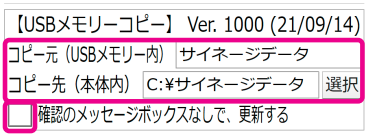
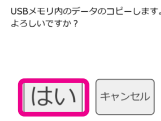
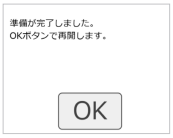
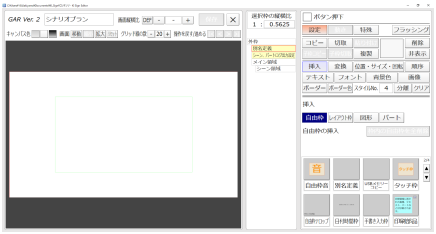
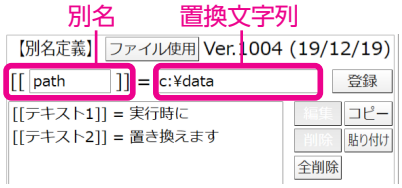
次ページにつづく

アイコン	名称	機能
	(18) 3D枠	球、立方体、および円錐形の３Dポリゴンを表示することのできる自由枠です。 自由枠挿入で３D枠を選択すると、３Dという枠と、その下の３D表面という枠が挿入されます。 ３D枠を選択して、**設定**ボタンをクリックすると、３Dポリゴンの形状、縦横の比率、および、回転速度を設定することができます。  指定できる形状は、**球**、**円錐**、**円筒**、**円筒内側**の４種です。 回転速度にマイナスの数を指定すると、反対回りに回転します。 **３D表面枠**に画像などを指定すると、その画像などが表面に表示されます。 ３D表面枠の中に動画枠を挿入すると、３Dポリゴンの表面に動画を表示して、それを回転させることもできます。 
	(19) 虫眼鏡	虫眼鏡機能をもった枠で、指定した枠の中にあるテキストや画像、動画の上に重ねるとそれを拡大表示できます。 自由枠挿入で虫眼鏡を選択すると、虫眼鏡枠が挿入され、その下に**虫眼鏡メイン枠**と**倍率設定枠**とが作成されます。  虫眼鏡枠を選択して、**設定**ボタンをクリックすると、虫眼鏡で拡大する対象の枠の指定、および拡大率の指定ができます。  右の例では、対象として「桜島画像」を指定しているので、実行時には次のように表示されます。 

次ページにつづく

アイコン	名称	機能
	(20) めくり	目隠しテープの機能をもつ自由枠です。 自由枠挿入でめくりを選択すると、テープという枠が挿入されます。 テープの表面には画像を表示することができます。 テープ枠を選択して、**設定**ボタンをクリックすると、ボタンのログ設定、テープの背面色（裏側の色）を変更することができます。 背面色の指定は、HTML の色指定と同じ表現が使えます。 めくり動作を途中でやめると、テープは元に戻ります。   
	(21)スクラッチ	表面をこすると、その部分が透明になって下にある画像や動画が見えるようになる自由枠です。 自由枠挿入で、スクラッチを選択すると、スクラッチ枠とその下にスクラッチ面が挿入されます。 スクラッチ枠を選択して、**設定**ボタンをクリックすると、**スクラッチの太さ**を設定することができます。 スクラッチ枠を、ランダム選択シーンの上に重ねると、 くじ付きアイスなどのお楽しみ表現を作ることができます。   

次ページにつづく

アイコン	名称	機能
IDボタン	(22)ID ボタン	ID ボタンシナリオを作成する際に使用する自由枠です。 ID ボタンシナリオの詳細については、**第 3 章 31. ID ボタンとネットワークボタン**を参照してください。
IDボタンターゲット	(23)ID ボタン ターゲット	ID ボタンシナリオを作成する際に使用する自由枠です。 ID ボタンシナリオの詳細については、**第 3 章 31. ID ボタンとネットワークボタン**を参照してください。
ネットワークボタン	(24)ネットワーク ボタン	ネットワークボタンシナリオを作成する際に使用する自由枠です。 ネットワークボタンシナリオの詳細については、**第 3 章 31. ID ボタンとネットワークボタン**を参照してください。
ネットワークボタンレシーバー	(25)ネットワーク ボタン レシーバー	ネットワークボタンシナリオを作成する際に使用する自由枠です。 ネットワークボタンシナリオの詳細については、**第 3 章 31. ID ボタンとネットワークボタン**を参照してください。
USBメモリーコピー	(26)USB メモリー コピー	USB メモリー内の指定のフォルダーを本体内の指定のフォルダーにコピーする自由枠です。 本枠は、プランの詳細編集画面のみ表示されます。 プランの外枠に挿入し、順序ボタンから最下面に移動します。  設定を表示し、コピー元に USB メモリー内のコピー対象フォルダーと、コピー先に本体内のフォルダーを指定します。  「**確認のメッセージボックスなしで、更新する**」のチェックボックスがオフの場合、USB メモリー接続時に確認メッセージが表示されます。**はい**をクリックすることで、コピーが開始します。  完了メッセージが表示されます。**OK** をクリックします。 「**確認のメッセージボックスなしで、更新する**」のチェックボックスがオンの場合、完了メッセージのみ表示され、**OK** ボタンの操作無しでダイアログは非表示になります。 モニターがタッチモニターではない場合やマウス操作ができない場合は、チェックボックスをオンに設定してください。 
別名定義	(27)別名定義	テキスト内で使用する変数（別名）を定義し、実行時に指定した文字列へ自動的に置き換える自由枠です。テスト環境と本番環境でフォルダパスなどが異なる場合に、一箇所の設定変更で全体を切り替えられます。 本枠は、プランの詳細編集画面でのみ表示されます。プランの外枠に挿入し、順序ボタンから最下面に移動します。  設定を表示し、別名定義欄の [[　　]]：(別名）と置換文字列を入力して登録ボタンを押すか、または「ファイル使用」ボタンをクリックして外部ファイル (例: alias.txt）から定義を読み込む方法があります。 ※登録後に別名定義を選択し、編集・削除等が行えます。  外部ファイルを使用する場合は、次のように 1 行につき 1 定義を記述します。 [[path]] = c:¥data [[place]] = 会議室 // テキスト中に [[path]] と入力すると、実行時に「c:¥data」に置き換えられます。また、メディアフレームの対象フォルダーなど他の部品でも別名定義を使用できます。 たとえば「[[[path]]¥ お知らせ」と設定すると、実行時には「c:¥data¥ お知らせ」のように変換されます。 (ファイル使用の場合)  

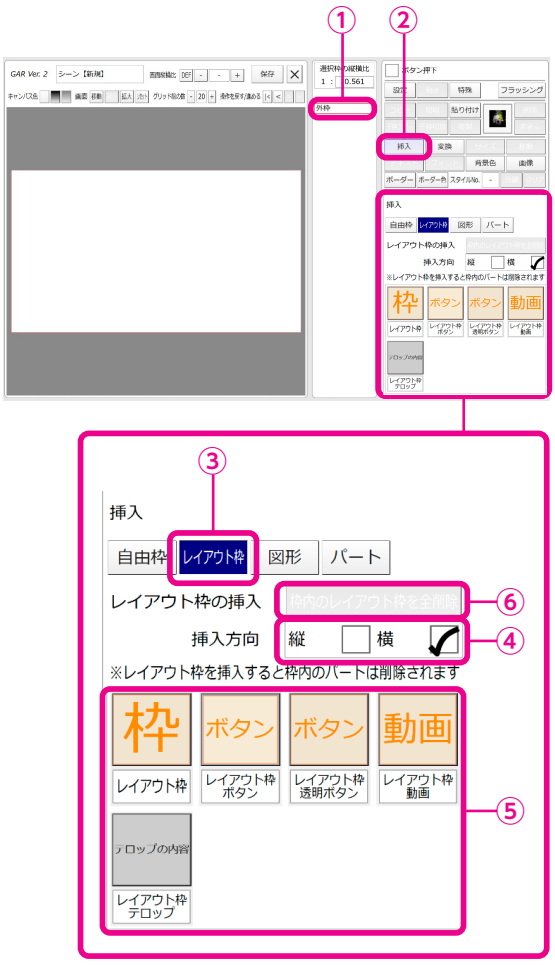
11. レイアウト枠の挿入

レイアウト枠には、**枠**、**ボタン**、**動画**、**テロップ**などがあります。これらの枠を編集対象の枠内に横、または縦に並んで挿入されます。

方入方向は、④**挿入方向**のチェックボックス（縦、横）で指定します。挿入するボタンをクリックすると、対象枠内に同じサイズの挿入物が並んで挿入されます。

後から挿入する枠は、**挿入方向**が**横**の場合は右側、**縦**の場合は下側に追加されていきます。

※挿入中のレイアウト枠も④**挿入方向**のチェックボックスの設定を変更することで枠の方向を変えることもできます。



レイアウト枠の挿入の操作手順

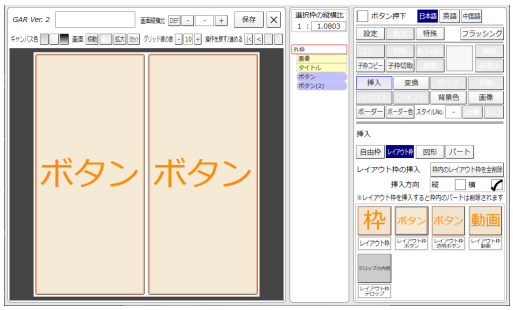
①**レイアウト枠**を挿入したい枠を選択する
②**挿入**ボタンをクリックする
③**レイアウト枠**のタブをクリックする
④**挿入方向**のチェックボックスを**オン**にする
⑤挿入したい**レイアウト枠**を選び、クリックする

レイアウト枠の全削除

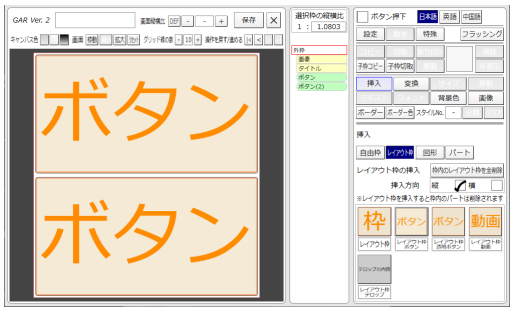
⑥**枠内のレイアウト枠を全削除**ボタンをクリックする
編集対象の枠内にあるすべての**レイアウト枠**だけが削除されます。

Point

・**レイアウト枠**と**パート**（→ P95）は、いずれか一方しか挿入できません。**レイアウト枠**を挿入すると枠内の**パート**は削除されます。



例）レイアウトボタン挿入、挿入方向：横



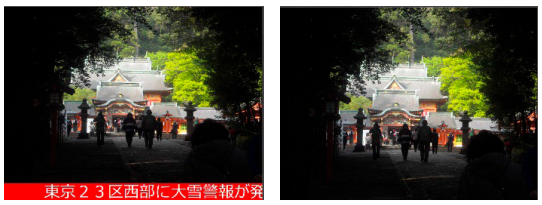
例）レイアウトボタン挿入、挿入方向：縦

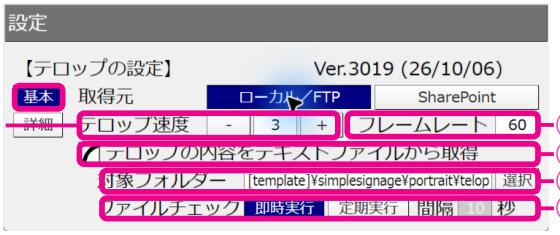
（レイアウト枠の種類）

種類	内容
(1) レイアウト枠	枠には画像やテキストの設定ができます。
(2) レイアウト枠ボタン	ボタンとして機能するレイアウト枠です。
(3) レイアウト枠透明ボタン	ボタンとして機能するレイアウト枠で、デフォルトで背景色、ボーダー色が透明に設定されています。 ボタンに画像を挿入して使用するのに便利です。
(4) レイアウト枠動画	動画を表示するレイアウト枠です。

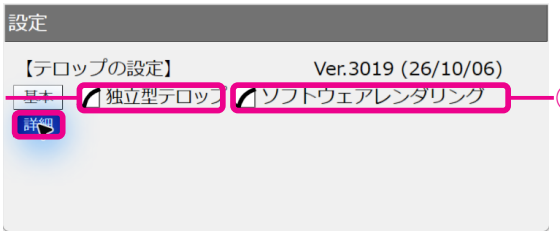
次ページにつづく

（レイアウト枠の種類）

種類	内容
(5) レイアウト枠テロップ	レイアウト枠のテロップ表示です。 レイアウト枠テロップで、**⑤テロップの内容をテキストから取得**を指定すると、そのテロップ枠はテロップのテキストがある場合にのみ表示されます。 指定されたパスにテキストがない場合や、指定されたパスのテキストの内容が空白の場合には、テロップ枠は表示されません。 テロップ枠の表示／非表示にともなって、それ以外のレイアウト枠のサイズは自動的に調整されます。  レイアウト枠テロップ例



設定画面（基本）



設定画面（詳細）

レイアウト枠テロップの設定

①テロップ枠を選択する

②設定ボタンをクリックする

※ ShareＰointの設定 → P171

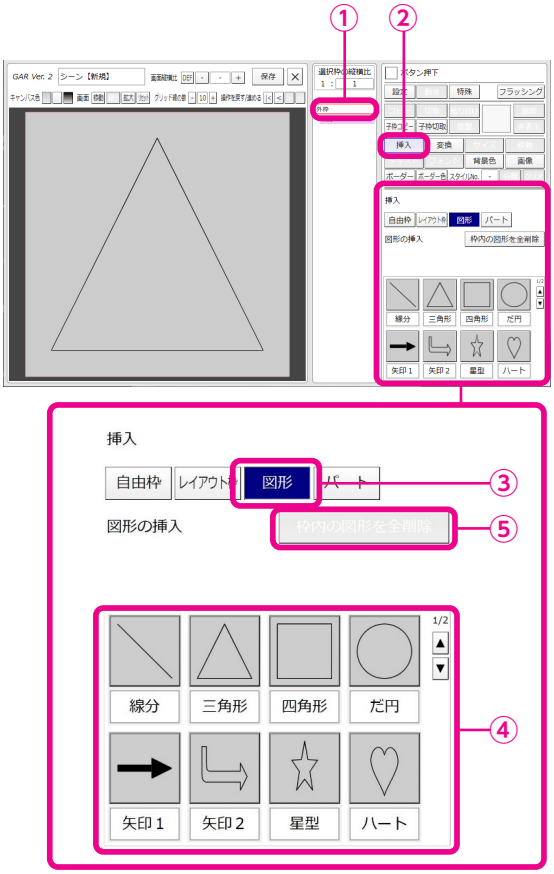
（レイアウト枠テロップの設定項目）

設定	内容
③テロップ速度	テロップの表示速度を設定する。
④フレームレート	テロップのフレームレートを設定する。
⑤テロップの内容をテキストから取得	テロップに表示する文字列をテキストファイルから取得する場合、チェックボックスをオンにします。テキストファイルの内容が複数行になっている場合は、それぞれの行が順番に表示されます。 テキストファイルが２つ以上ある場合には、それらのテキストファイルの内容が順番に表示されます
⑥対象フォルダー	**⑤をオンにして、取得元と対象フォルダーを設**定します。SharePoint では設定からフォルダーを選びます（→ P171）。
⑦ファイルチェック／更新間隔	ローカル／FTP：即時実行、または定期実行の間隔を設定し**ます。** SharePoint：更新間隔（初期 300 秒、最小 60 秒）で取**得します。**即時通知ではありません。 ※表示速度・フレー**ムレート**とは別の設定です。
⑧独立型テロップ	詳細タブで設定します。テロップを別のプロセスで独立して表示する場合、チェックボックスをオンにします。 ※テロップのかくつく場合に、チェックボックスをオンで改善することがあります。
⑨ソフトウェアレンダリング	詳細タブで設定します。チェックボックス **オン**　：ソフトウェアレンダリング(CPU)でテロップを描画します。 チェックボックス **オフ**　：ハードウェアレンダリング(グラフィックカード)でテロップを描画します。 ※テロップのかくつく場合に、切り替えることで改善することがあります。

12. 図形枠の挿入

図形枠には、**直線**、**三角形**、**だ円**などがあります。
それらの図形を挿入することができます。

図形はベクトル図形（ドロー図形）なので、ビットマップ画像とは異なり、どのように拡大・縮小しても線が乱れることはありません。



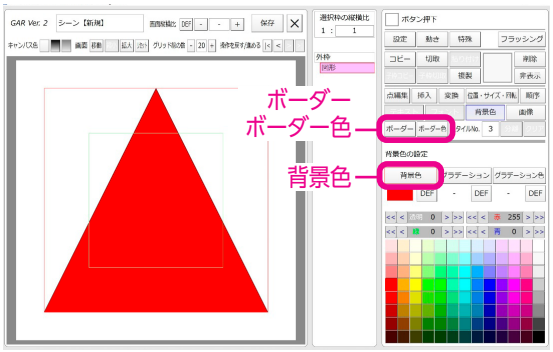
図形枠の挿入の操作手順

①**図形枠**を挿入したい枠を選択する
②**挿入**ボタンをクリックする
③**図形枠**のタブをクリックする
④挿入したい**図形枠**を選び、クリックする

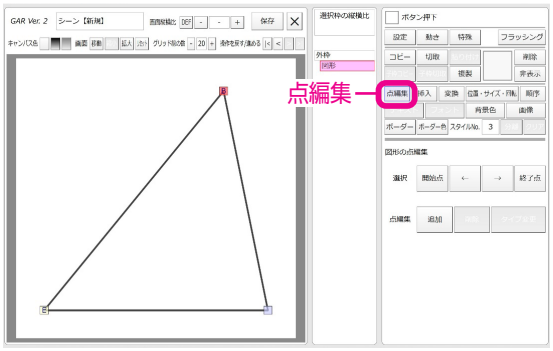
図形枠の全削除

⑤**枠内の図形枠を全削除**ボタンをクリックする
　編集対象の枠内にあるすべての**図形枠**だけが削除されます。

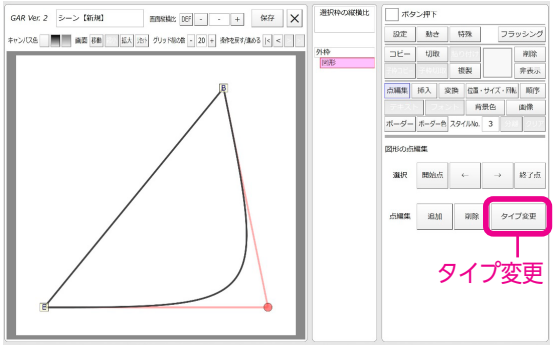
挿入した図形は、**背景色**、**ボーダー**、**ボーダー色**を設定することによって、面の色、線の色や太さを指定することができます。



だ円を除く図形枠では、**点編集**ボタンを選択すると、ドロー図形として編集することができます。
点編集では、点の位置の変更、点の追加・削除が行えます。

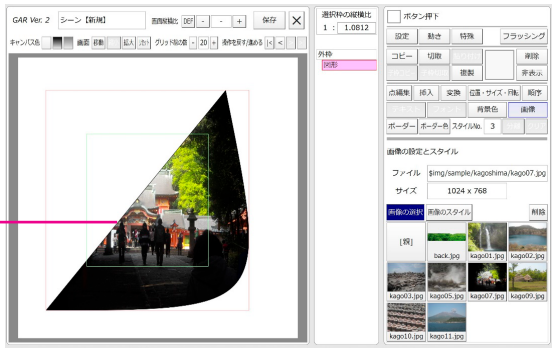


始点と終点以外の点は**タイプ変更**ボタンによって、直線をベジェ曲線に変更することができます。

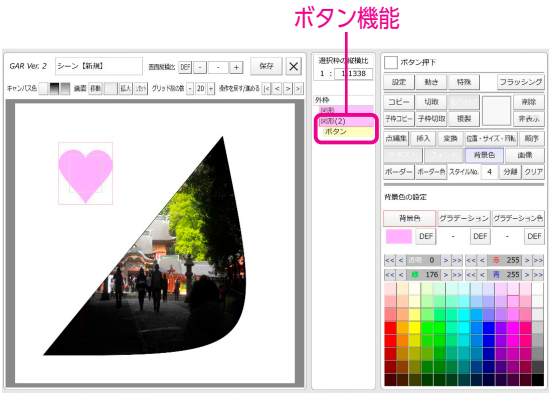


次ページにつづく

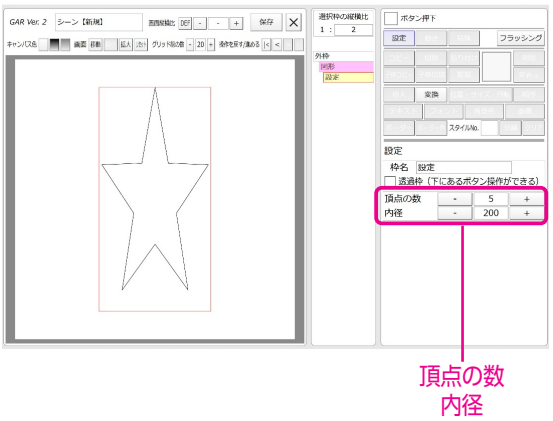
図形枠の基本的な性質は、自由枠の性質とほぼ共通しています。
自由枠同様に、図形内に画像を貼り付けることができます。
自由枠やレイアウト枠などを図形内に挿入することができます。
その場合、図形の形状にトリミングされます。



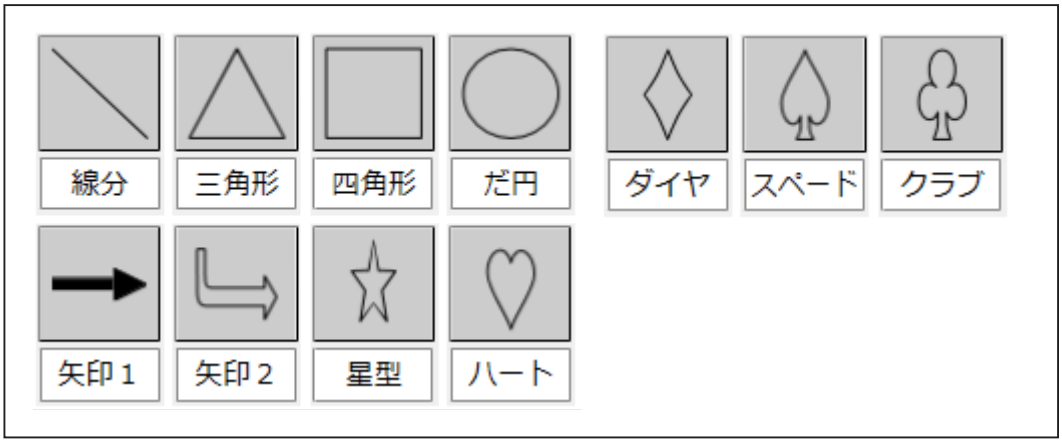
図形枠内にボタンを挿入すると、その図形にボタンの機能を持たせることができます。
右の例では、ハート形の図形枠の中にボタンを挿入して、ハート形のボタンを実現しています。



図形枠の星形を挿入すると、図形枠の中に設定枠がセットされます。
この設定枠を選ぶと、星の頂点の数や、中心部分の径を変更できます。
頂点の数の最小値は 3、**内径**の最小値は 0、最大値は 1000 です。



（図形枠の種類）



13. パートの挿入

挿入でパートを選択すると、**シーン作成画面**の**パート一覧**に登録されている部品やシナリオを選択した枠内に挿入することができます。
この機能により、あらゆるシナリオは、部品のように、挿入することが可能となります。

右の例では、画面の中に身近な鳥たちのシナリオが挿入されています。このとき、このシナリオは単なるサムネイルとして挿入されるのではなく、ボタン操作などもできます。



Point

- パートを挿入すると、枠内にあるパートとレイアウト枠(→ P91)は、削除されます。
- 挿入されるパートの枠の縦横比を挿入される元のシナリオの縦横比と一致させる必要はありません。
  元のシナリオの形は、挿入されるパート枠の大きさに合うように自動的に調整されます。

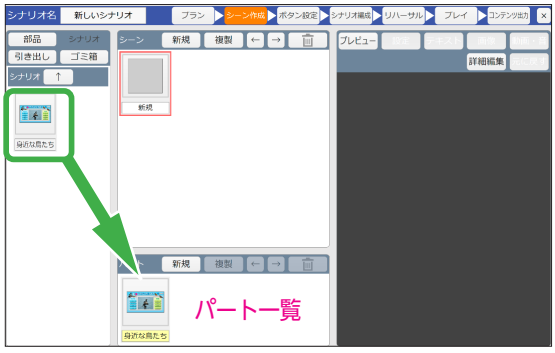
パートの挿入の操作手順

①**パート**を挿入したい枠を選択する
②**挿入**ボタンをクリックする
③**パート**のタブをクリックする
④挿入したい**パート**を選び、クリックする

パートの削除

⑤**削除**ボタンをクリックする
　編集対象の枠内にある**パート**が削除されます。

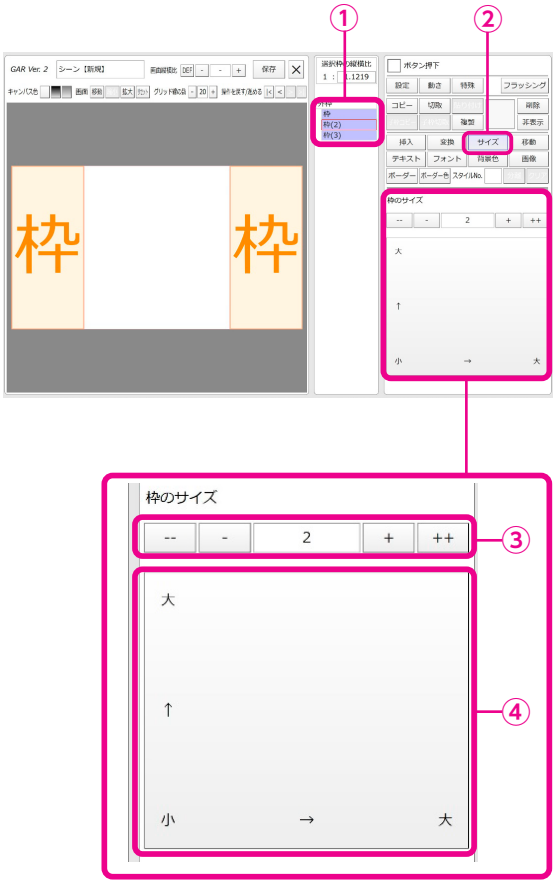
④でリストに表示されるパートは、**シーン作成画面**の**パート一覧**に登録されているものです。(→ **62 ページ**)
挿入したいシナリオは、あらかじめシーンの作成で、パートとして作成するか、すでにあるシナリオをパートにコピーしておきます。



シーン作成画面

14. レイアウト枠のサイズ変更

レイアウト枠のサイズを変更することができます。



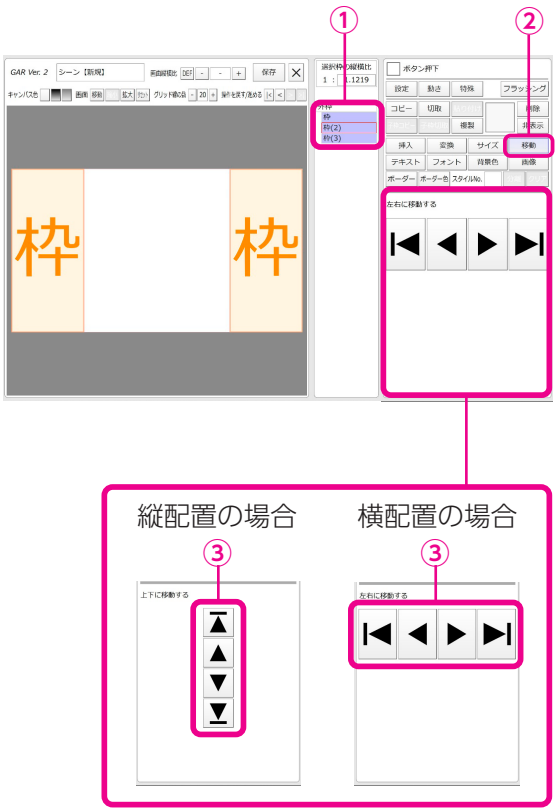
レイアウト枠のサイズ変更手順

①サイズ変更したい**枠**を選択する
②**サイズ**ボタンをクリックする
③ー－、－、＋、＋＋をクリックする
※枠のサイズが変更します。
※枠のサイズの数値をクリックして、キーボードから直接数値を変更することもできます。
※④**枠サイズ調整パッド**上でマウスをドラッグ＆ドロップすることによってもサイズを変更することができます。
※初期設定は、1 です。枠のサイズの値は小数であってもかまいません。

枠サイズを表す数値は、ある枠内に並んでいる複数の枠のサイズ比となります。たとえば、3 つのレイアウト枠が並んでいるとき、その枠サイズが、それぞれ 1、2、1 に設定されていると、1：2：1 が 3 つの枠のサイズ比となります。

15. レイアウト枠の移動

複数のレイアウト枠が上下、左右に並んでいる場合、枠の上下、左右の位置を移動することができます。



レイアウト枠の移動手順

①移動したい**枠**を選択する
②**移動**ボタンをクリックする
※枠の縦または横の配置に応じて操作移動用のボタンが表示されます。
③**移動**ボタンをクリックする
※枠の位置が変更します。

16. 自由枠、図形枠の位置、サイズ、回転、変形、リセット

自由枠または図形枠の位置やサイズを変更するには、マウスで操作する方法と、数値で指定する方法があります。

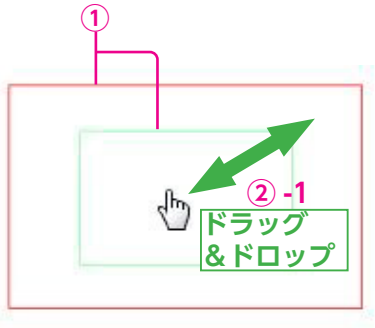
16-1. マウス操作による自由枠の位置、サイズの変更

作業領域で自由枠の画像やテキストを選択すると、それらの周囲に赤い線が表示され、内側が緑色の線で囲まれた部分が表示されます。

自由枠の位置移動　操作手順

①作業領域で自由枠の画像やテキストを選択する
※周囲に赤い線、中央に緑の線で囲まれた部分が表示されます。

② **-1** 中央の緑の線で囲まれた部分をマウスでドラッグ＆ドロップする
※自由枠の位置を移動できます。

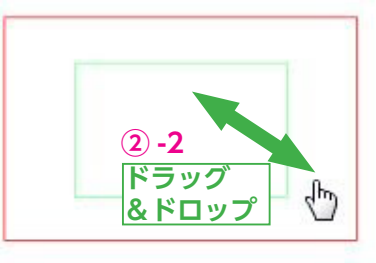


自由枠の位置移動

自由枠のサイズ変更　操作手順

①作業領域で自由枠の画像やテキストを選択する
※周囲に赤い線、中央に緑の線で囲まれた部分が表示されます。

② **-2** 緑の線の外側（かつ赤い線の内側）部分をマウスでドラッグ＆ドロップする
※自由枠のサイズを変更できます。
※画像の縦横比は枠に従って自由変形します。
テキストは枠に合わせて改行位置が変更になります。



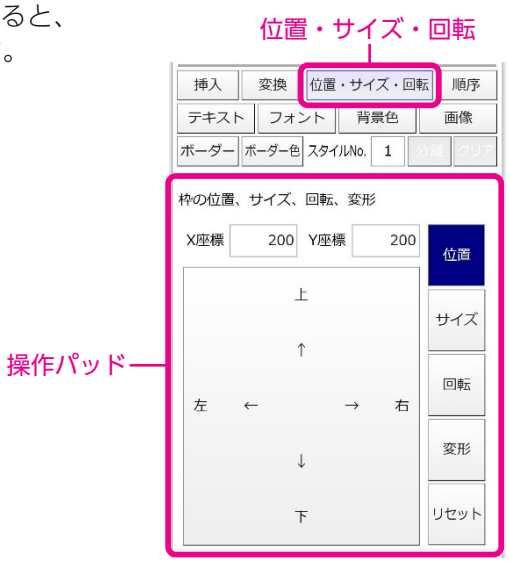
自由枠のサイズ変更

通常はマウスの操作によってサイズは連続的に変化しますが、**Ctrl** キーを押した状態で操作すると、位置やサイズは一定間隔で変わります。
数値の間隔は、1000 をグリッド線の数で割った量になります。
（例：グリッド線の数が 20 のときの間隔は 50 になります。）
サイズを変更する場合に、shift キーを押していると、その枠の縦横比を維持してサイズが変更されます。



16-2. 操作パッドによる自由枠 / 図形枠の位置、サイズの変更、回転、変形、リセット

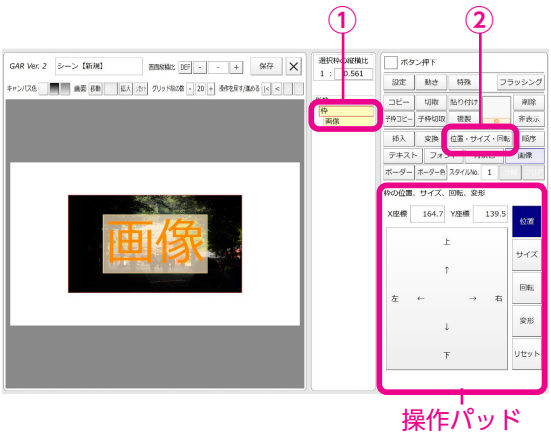
自由枠、または、図形枠を選択して、**位置・サイズ・回転**ボタンをクリックすると、**位置、サイズ、回転、変形、リセット**の各ボタンと**操作パッド**が表示されます。



次ページにつづく

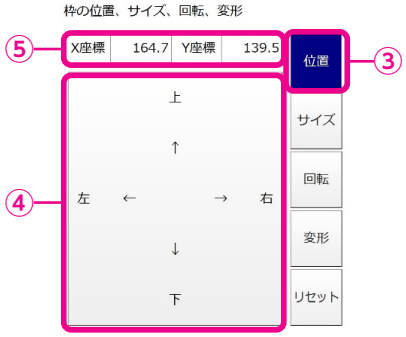
16-2-1. 位置

自由枠、または、図形枠の位置を**操作パッド**で移動することができます。



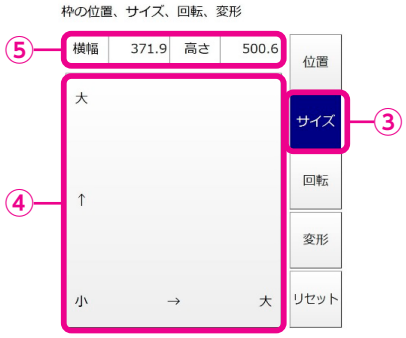
操作手順

①自由枠、または、図形枠を選択する
②**位置・サイズ・回転**ボタンをクリックする
※操作パッドが表示されます。
③**位置**ボタンをクリックする
④**操作パッド**上でマウスを上下左右にドラッグ＆ドロップする
※ x 座標、 y 座標の数値⑤をクリックして、直接入力することもできます。数値はその枠の親枠の x 方向および y 方向の大きさをそれぞれ 1000 としたときの相対的数値で表します。



16-2-2. サイズ変更

自由枠、または、図形枠のサイズを**操作パッド**で変更することができます。

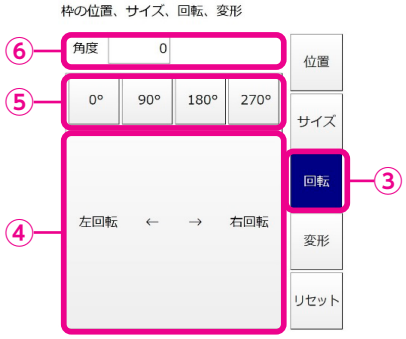


操作手順

①自由枠、または、図形枠を選択する
②**位置・サイズ・回転**ボタンをクリックする
※操作パッドが表示されます。
③**サイズ**ボタンをクリックする
④**操作パッド**上でマウスを上下左右にドラッグ＆ドロップする
※横幅、高さの数値⑤をクリックして、直接入力することもできます。数値はその枠の親枠の x 方向および y 方向の大きさをそれぞれ 1000 としたときの相対的数値で表します。
設定できる数値の最大値は 100,000 です。

16-2-3. 回転

自由枠、または、図形枠を**操作パッド**で回転することができます。



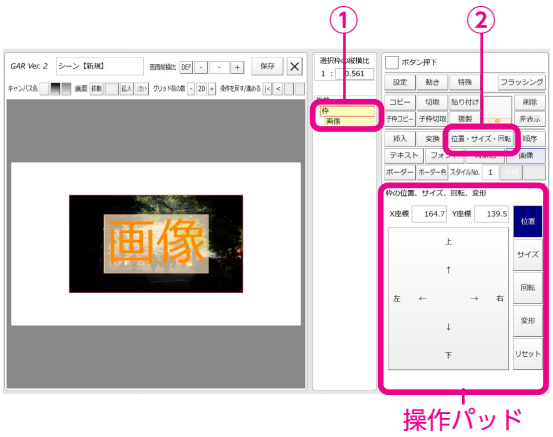
操作手順

①自由枠、または、図形枠を選択する
②**位置・サイズ・回転**ボタンをクリックする
※操作パッドが表示されます。
③**回転**ボタンをクリックする
④**操作パッド**上でマウスを左右にドラッグ＆ドロップする
※ 0° から 270° までの⑤ボタンをクリックし、指定することもできます。
※角度の数値⑥をクリックして、直接入力することもできます。

次ページにつづく

16-2-4. 変形

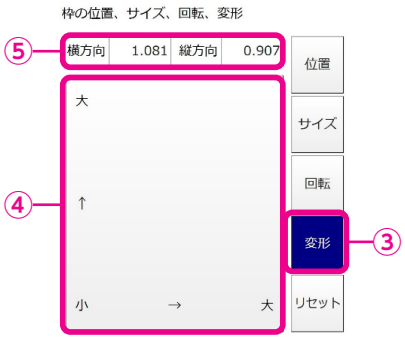
自由枠、または、図形枠を**操作パッド**で変形することができます。

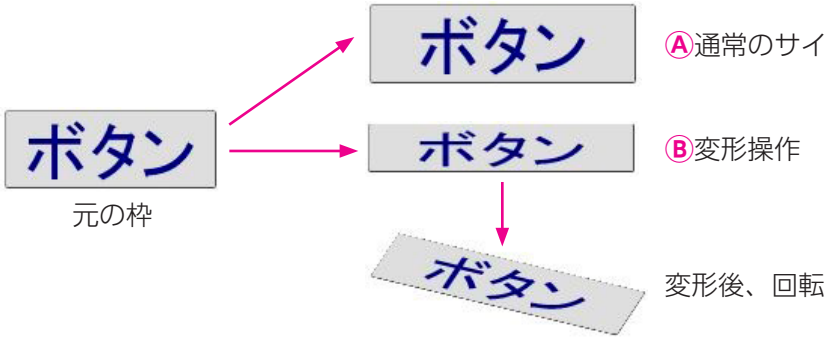


操作手順

①自由枠、または、図形枠を選択する
②**位置・サイズ・回転**ボタンをクリックする
※操作パッドが表示されます。
③**変形**ボタンをクリックする
④**操作パッド**上でマウスを上下左右にドラッグ＆ドロップする
※横方向、縦方向の数値⑤をクリックして、直接入力することもできます。設定できる数値は、-100 から 100 です。

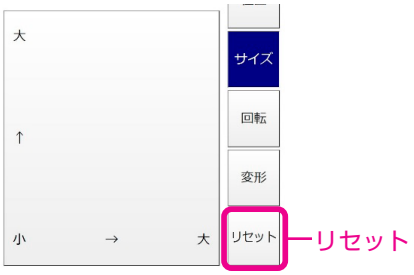
本機能の変形とは、枠内の全ての要素の相対的な位置を固定したまま枠の縦横の比率を変化させることです。枠を通常の方法でサイズ変更した場合、下記の図Ⓐのように中の文字は、枠サイズに合わせて、サイズ、位置が再調整されます。本機能での変形Ⓑの場合、枠の形状に合わせて、文字もゆがみます。さらに、回転をかけると、枠の形状自体が平行四辺形となります。





16-2-5. リセット

リセットボタンをクリックすると、**位置、サイズ、回転、変形**の操作をリセットすることができます。直前の操作が**位置**または**サイズ**の場合には、選択されている自由枠が枠いっぱいに広がります。**回転、変形**の場合には、回転、変形されていない状態に戻ります。

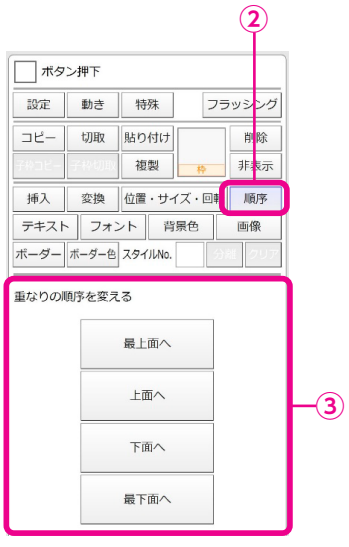


17. 自由枠または図形の順序

自由枠または図形枠が重なっている場合、重なり順を変更することができます。

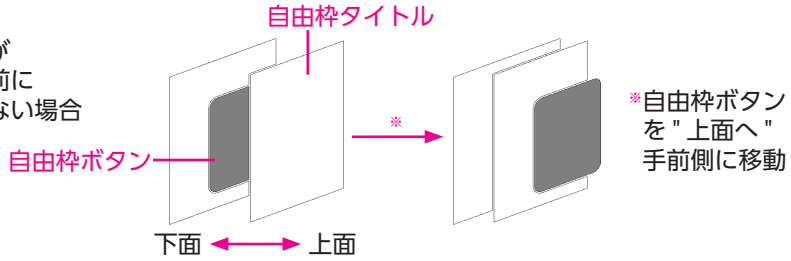
操作手順

①自由枠、または、図形枠を選択する
②**順序**ボタンをクリックする
③**重なりの順序を変える**から順序を選びクリックする



上面とは画面では手前側になります。
自由枠ボタンの上に自由枠タイトルなどがあると、下のボタンが操作できない場合があります。そのような場合には、上の自由枠を透過枠に設定するか、自由枠ボタンを上面に移動すると、ボタンを操作できるようになります。

例）
自由枠タイトルが
自由枠ボタンの前に
あり操作ができない場合



18. 枠の変換

枠を選択して**変換**ボタンをクリックすると、枠は相互に変換することができます。

例として、画像の表示されているレイアウト枠を → 自由枠 → レイアウト枠 → ボタンに変換する手順を説明します。



18-1. レイアウト枠を自由枠に変換

操作手順

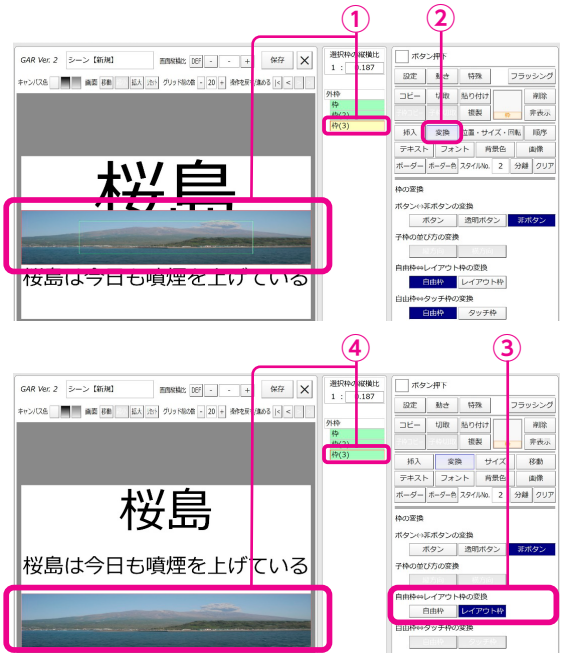
①変換変更したい**レイアウト枠**を選択する
②**変換**ボタンをクリックする
③“自由枠⇔レイアウト枠の変換”で**自由枠**をクリックする
※④の様にレイアウト枠の手前に移動します。
※レイアウト枠は２つになるので、大きさがリサイズされます。



18-2. 自由枠をレイアウト枠に変換

操作手順

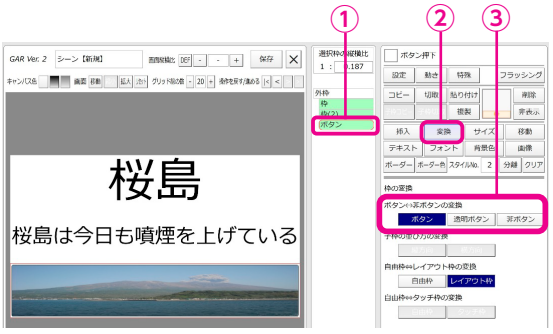
①変換変更したい**自由枠**を選択する
②**変換**ボタンをクリックする
③“自由枠⇔レイアウト枠の変換”で**レイアウト枠**をクリックする
※④の様にレイアウト枠の一番末の枠になります。
※レイアウト枠は３つになるので、大きさがリサイズされます。



18-3. 枠をボタンに変換

操作手順

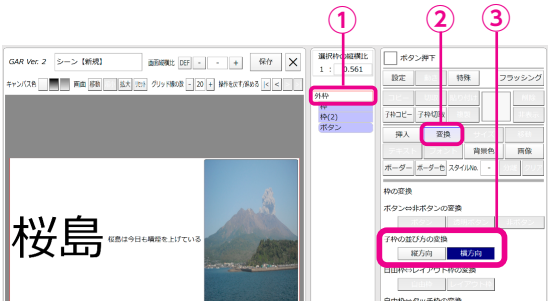
①変換変更したい**枠**を選択する
②**変換**ボタンをクリックする
③“ボタン⇔非ボタンの変換”で**ボタン**または**透明ボタン**をクリックする
※枠はボタンと非ボタンとに相互に変換可能です。



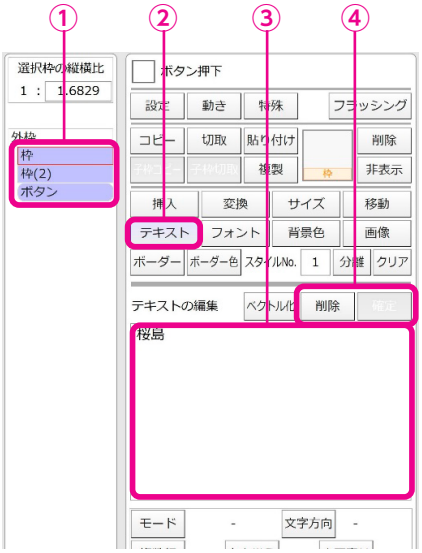
18-4. 子枠の並び方

操作手順

①親の枠を選択する
②**変換**ボタンをクリックする
③“子枠の並び方の変換”で**縦方向**または**横方向**をクリックする
※子枠の並び方を変換することができます。



19. テキストの編集



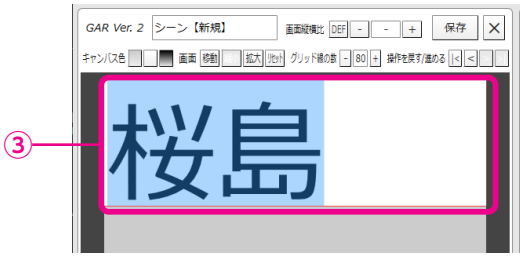
レイアウト枠、自由枠の中に表示するテキストを編集するには、**テキスト**ボタンを選択します。テキストの内容は、**テキストボックス**に入力して**確定**します。または、対象の枠を選択した状態で、「**F2**」キーを押して、直接入力することもできます。

19-1. テキストボックスへの入力

操作手順

①レイアウト枠、または、自由枠を選択する
②**テキスト**ボタンをクリックする
③**テキストボックス**に入力する
④**確定**ボタンをクリックする
※入力したテキストが枠内に表示されます。
※**削除**ボタンで削除することができます。

19-2. 直接入力

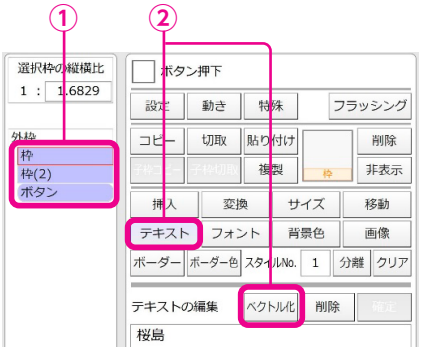


操作手順

①レイアウト枠、または、自由枠を選択する
②キーボードの **F2** ボタンをクリックする
③枠内の文字を直接入力する
④キーボードの**改行**ボタンをクリックする
※編集は通常のキーボード操作で行えます。

19-3. テキストのベクトル化

編集ソフトウェアでシナリオ作成に使用したフォントは、プレーヤー PC 側にもインストールされていない場合、正しく表示することができません。
この場合は、あらかじめテキストをベクトル化しておくことで、意図した通りに表示することができます。



操作手順

①テキストを入力したレイアウト枠、または、自由枠を選択する
②**テキスト**ボタンをクリックし、**ベクトル化**ボタンをクリックする
※1 文字ごとに 1 つの図形枠として生成されます。

19-4. テキストの表示様式の設定 ／ 余白の設定



- テキストボックスの下の**モード**、**文字方向**、**複数行**、**左右揃え**、**上下寄せ**の各ボタンでテキストの表示様式を設定することができます。
これらの欄で“ー”と表記されているのは、それぞれの初期設定を表します。
- 枠とテキストとの間の**余白**も、上下左右それぞれ設定することができます。

設定	内容	
モード	モードには**自動（長体あり）**、**自動（長体なし）**、**ジャスト**、**クリップ**の４つのモードがあります。	
	自動（長体あり）	指定の文字サイズで表示されますが、枠をはみ出す場合には文字サイズが調節されて枠いっぱいに表示されます。 文字は枠に合わせて上下に引き伸ばして長体※で表示されます。 ※多言語対応をする場合に、日本語や中国語を表示している枠に、英語などアルファベットを使用する言語を表示しようとすると、文字が小さくなって読みにくくなることが少なくありません。そのような場合に長体ありに設定するとアルファベットが上下に引き伸ばして表示されるので、読みにくさが軽減されます。
	自動（長体なし）	指定の文字サイズで表示されますが、枠をはみ出す場合には文字サイズが調節されて枠いっぱいに表示されます。
	ジャスト	テキストは枠いっぱいに表示されます。
	クリップ	テキストは指定の文字サイズで表示され、枠サイズを超えた文字は表示されません。

次ページにつづく

設定	内容
文字方向	テキストの**縦書き**、**横書き**を設定することができます。初期設定は**横書き**です。
複数行	**ON** にすると、テキストが自動的に折り返されて、枠内に過不足なく表示されるように調整されます。 初期設定は **OFF** です。 タイトル枠では **OFF**、テキスト枠では **ON** が初期設定になっています。
左右揃え	左右揃えは、**左**、**中央**、**右**の３通り設定することができます。 テキスト枠は**左**、その他の枠は**中央**が初期設定です。
上下寄せ	上下寄せは、**上**、（上下の）**中央**、**下**の３通りで、初期設定は**中央**です。
余白	枠とテキストの間に余白の量を設定することができます。 それぞれの余白の位置ボタン（**上**、**左**、**右**、**下**）を個別に指定して設定することもできますし、**一括**ボタンで同時に設定することもできます。 初期設定では余白は 8 に設定されています。 **（操作ボタン）** ・**DEF**：初期設定に戻します。 ・**ーー**：-10 ずつ減ります。（クリック時に 10 以下の場合は 0 になります。） ・**ー**　：-1 ずつ減ります。 ・**＋**　：1 ずつ増えます。 ・**＋＋**：10 ずつ増えます。

20. フォントの設定

テキストを表示するレイアウト枠、自由枠を選択して**フォント**ボタンをクリックすると、**文字色**、**文字種**、**シャドウ**、**その他**の設定を行うことができます。



操作手順

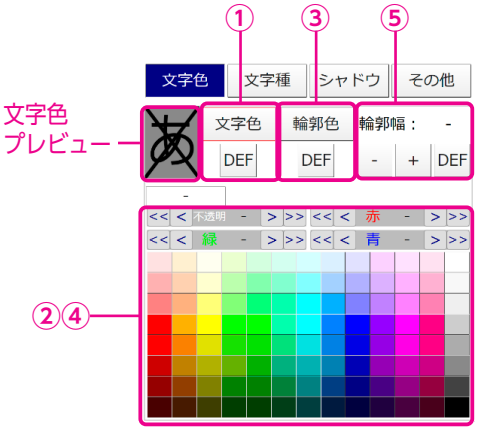
①テキストを表示する自由枠、または、レイアウト枠を選択する

②**フォント**ボタンをクリックする
※フォントの設定画面が表示します。

③**文字色**、**文字種**、**シャドウ**、**その他**のボタンを選び、クリックする
※各設定方法についてはそれぞれ、**20-1**、**20-2**、**20-3**、**20-4** にて説明しています。ご確認ください。

20-1. 文字色

文字色では、**文字色**、**輪郭色**、**輪郭幅**が設定できます。
色は色テーブルから選択するか、数値（不透明、赤、緑、青）を増加・減少させて設定します。



操作手順

①**文字色**ボタンをクリックする

②色テーブルまたは数値（不透明、赤、緑、青）から文字色を設定する
※文字色プレビューで設定している色が確認できます。

③**輪郭色**ボタンをクリックする

④色テーブルまたは数値（不透明、赤、緑、青）から輪郭色を設定する

⑤**輪郭幅**の**ー＋**をクリックする
※ 10 ごとに増減設定ができます。

・DEF ボタンをクリックすると初期設定の値になります。
文字色：黒、輪郭色：白、輪郭幅：０

次ページにつづく

20-2. 文字種

文字種では、フォントの種類とスタイルを設定することができます。
スタイルは、**なし**、**斜体**、**太字**、**下線**、**取り消し線**を設定することができます。



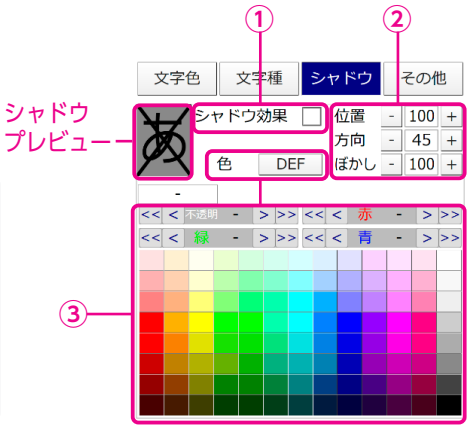
操作手順

①スタイルを選択し、クリックする
※初期設定は**なし**です。
※**太字**の設定は、下記の **20-4. その他**で**太さ**を **DEF** にしたときにのみ、有効になります。

②フォントの種類を一覧から選択し指定する
※名前順、使用頻度順、最近使ったフォントで並び替えることができます。
※フォントの種類が指定されていない場合は初期設定のフォント(メイリオ)が使用されます。
※**DEF**ボタンをクリックすると、指定していたフォントの種類が削除されて初期設定に戻ります。
「ー」と表記のされている場合は初期設定を表します。

20-3. シャドウ

シャドウでは、テキストにシャドウ効果を付けることができます。
位置、**方向**、**ぼかし**、**色**を設定することができます。
※シャドウプレビューで設定しているシャドウが確認できます。



操作手順

①**シャドウ効果**のチェックボックスをオンにする

②**位置**、**方向**、**ぼかし**の**ー＋**をクリックする
※数値をクリックして、直接入力することもできます。

③色テーブルまたは数値(不透明、赤、緑、青)から色を設定する
※**DEF**ボタンをクリックすると初期設定の黒になります。

設定	内容
位置	位置の最小値が 0 の時に枠の直下にできます。**ー＋**ボタン操作で 10 単位で増減して設定できます。 数値が大きいほど対象枠から離れた位置につくられます。
方向	水平右方向を 0° として、時計回りに 360° 設定できます。 **ー＋**ボタン操作で 15° 単位で増減して設定できます。
ぼかし	最小値 0 のときぼかし効果なしです。**ー＋**ボタン操作で 10 単位で増減して設定できます。 ※ぼかし効果の数値を大きくすると画面の表示・切り替え速度が低下するので、あまり大きな数値にしないよう注意してください。

20-4. その他

その他では、フォントの**行間**、**文字サイズ**、**太さ**を設定できます。
※ **DEF**ボタンをクリックすると初期設定になります。



操作手順

①**行間**の**ー＋**をクリックする

②**文字サイズ**の**ー**、**ーー**、**＋**、**＋＋**をクリックする

③**太ささ**を選択し、クリックする

編集ソフトウェアではプレイ時に画面のサイズがどのように変更されても、画面を構成する各パーツが領域からあふれて見えなくなることがないように、画面の変更に合わせてフォントサイズが自動的に調節されます。ここでの**文字サイズ**とはパソコンの世界で一般的に使用されるフォントサイズではなく、画面の大きさに対する相対的な大きさのことを指しています。
(文字の)**太さ**は、フォントごとに、設定できる数が異なります。大多数のフォントでは、400 (標準)、700 (太字) の 2 種類ですが、それより多くの太さを持つフォントもあります。



21. 背景色の設定

背景色を選択すると、枠や図形に対して**背景色**、**グラデーション**のパターン、**グラデーション色**を設定することができます。



操作手順

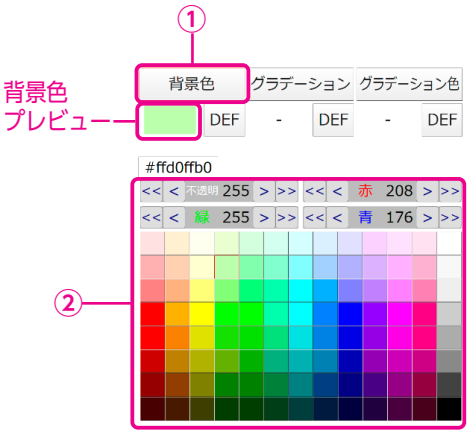
①背景色を設定したい枠を選択する

②**背景色**ボタンをクリックする
※背景色の設定画面が表示します。

③**背景色、グラデーション、グラデーション色**のボタンを選び、クリックする
※各設定方法については、下記の **21-1**、**21-2** にて説明しています。
ご確認ください。

21-1. 背景色

背景色の設定は、色テーブルから選択するか、数値（不透明、赤、緑、青）を増加・減少させて設定します。
枠内に画像が表示されている場合には、画像が背景色の手前側に設定されるため、背景色を設定してもその変更結果を確認できない場合があります。
※**DEF**ボタンをクリックすると初期設定になります。



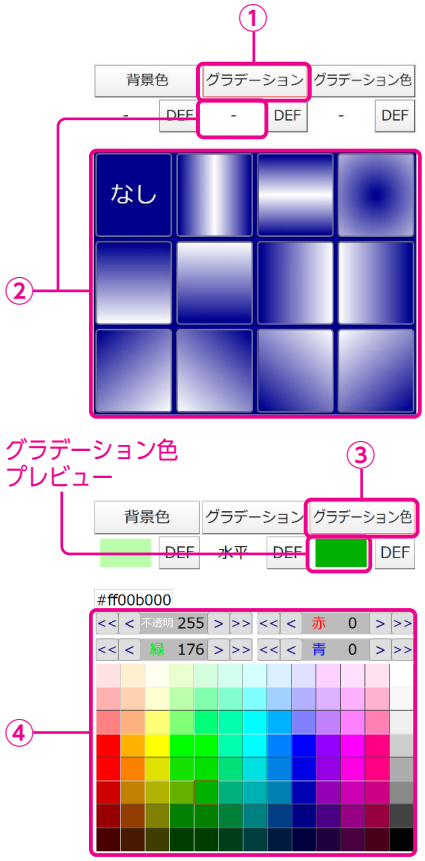
操作手順

①**背景色**ボタンをクリックする

②色テーブルまたは数値（不透明、赤、緑、青）から背景色を設定する
※背景色プレビューで設定している色が確認できます。

21-2. グラデーションとグラデーション色

背景色にグラデーションをかける時には、**グラデーション**のパターンを選択して、**グラデーション色**を設定します。
グラデーション色の設定は、色テーブルから選択するか、数値（不透明、赤、緑、青）を増加・減少させて設定します。
※グラデーションパターンの色の濃いところに背景色が、色の薄いところにグラデーション色が使われます。
※**DEF**ボタンをクリックすると初期設定になります。



操作手順

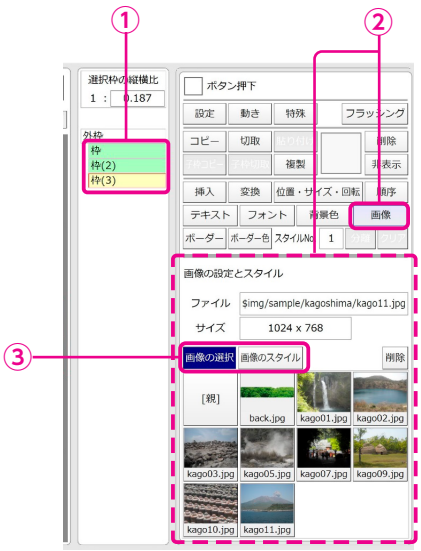
①**グラデーション**ボタンをクリックする

②グラデーションのパターンを選択する
※選択したパターンの形状名が確認できます。

③**グラデーション色**ボタンをクリックする

④色テーブルまたは数値（不透明、赤、緑、青）から背景色を設定する
※グラデーション色プレビューで設定している色が確認できます。

22. 画像の設定



画像ボタンを選択すると、枠に表示する**画像の選択**、**画像のスタイル**を設定することができます。

操作手順

①画像を表示する枠を選択する

②**画像**ボタンをクリックする
※画像の設定とスタイル画面が表示します。

③**画像の選択**、**画像のスタイル**のボタンを選び、クリックする
※各設定方法については、下記の **22-1**、**22-2** にて説明しています。
ご確認ください。

22-1. 画像の選択



表示する画像を、画像ファイルの一覧から指定してください。
表示できる画像フォーマットは JPG、BMP、PNG、GIF、TIFF です。

※あらかじめ、imgs フォルダーに画像ファイルをコピーして入れておきます。
（**第 1 章 1. 画像、動画、音の素材の準備**を参照してください。）

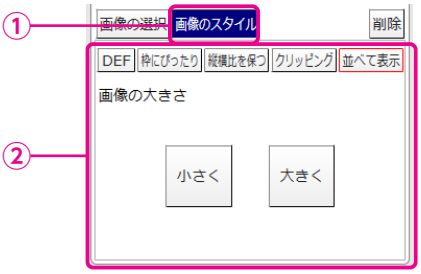
※**削除**ボタンをクリックすると画像を指定しない状態に戻すことができます。

操作手順

①**画像の選択**ボタンをクリックする

②画像ファイルの一覧から表示する画像を選択する
※**ファイル**、**サイズ**に選択した画像の情報が表示されます。

22-2. 画像のスタイル

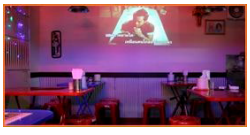


画像のスタイルは、**枠にぴったり**、**縦横比を保つ**、**クリッピング**、**並べて表示**の 4 種類が選べます。

操作手順

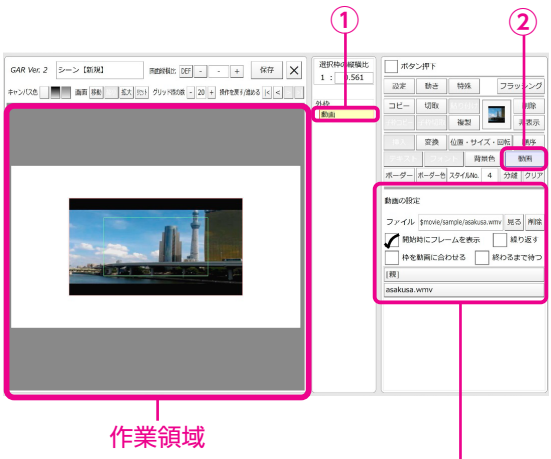
①**画像のスタイル**ボタンをクリックする

②画像のスタイルを選択し、クリックする
※**DEF**ボタンをクリックすると**枠にぴったり**（初期設定）になります。

設定	内容	イメージ
枠にぴったり	画像は表示枠にぴったり収まるように表示されます。表示枠の縦横比と画像の縦横比が大きく異なる場合には、画像が大きく変形して表示されます。	
縦横比を保つ	画像は縦横比を保ったままで表示枠内に収まるように表示されます。画像の左右、あるいは上下に空白が生まれる場合があります。	
クリッピング	画像は縦横比を保ちながら、表示枠に余白ができないように表示されます。画像の左右、あるいは上下が切り取られて表示される場合があります。	
並べて表示	表示枠内に画像が並べて表示されます。このスタイルは、背景に模様の画像を並べて壁紙とするような場合に使用します。 ※並べて表示を選択した場合には、画像の大きさを変更するためのボタンが表示されます。	

23. 動画の設定

動画枠を選択して**動画**ボタンをクリックすると、その枠で再生する動画を設定できます。



操作手順

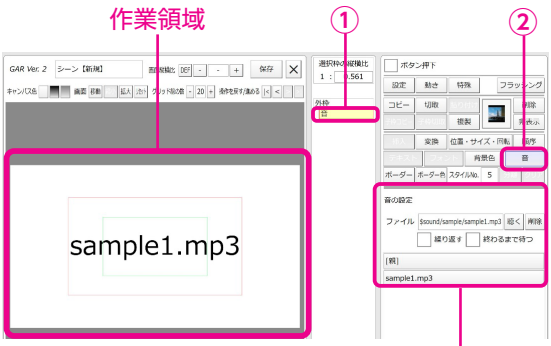
①動画をいれる動画枠を選択する
②**動画**ボタンをクリックする
※動画の設定が表示します。
③動画を選択する
※あらかじめ、movies フォルダーに動画をコピーして入れておきます。(**第1章 1. 画像、動画、音の素材の準備**を参照してください。)
※動画を選択すると、作業領域に選択された動画のトップフレームが表示されます。
※**削除**ボタンをクリックすると画像を指定しない状態に戻すことができます。



設定	内容
④**見る**	動画スクリーンで再生が始まります。
⑤**開始時にフレームを表示**	動画のトップのフレームを表示してから動画の再生が開始されます。
⑥**繰り返す**	この動画を含むシーンが表示されている間、動画が繰り返し再生されます。
⑦**枠を動画に合わせる**	選択された動画枠の高さを基準にして、動画の縦横比に合わせて動画枠の横幅が調整されます。 ※チェックボックスがオフの場合は、枠の縦横比に合わせて動画の縦または横に引き伸ばして表示されます。
⑧**終わりまで待つ**	ローテーション表示中に、この動画を含むシーンが表示されるときに、動画が終わるまで待って次のシーンに移動します。 ※チェックボックスがオフの場合は、シナリオ編成でこのシーンの表示時間として設定された秒数を超えると、動画を再生中であっても次のシーンに移動します。

24. 音の設定

音枠を選択して**音**ボタンをクリックすると、その枠で再生する音を設定できます。



操作手順

①音をいれる音枠を選択する
②**音**ボタンをクリックする
※音の設定が表示します。
③音を選択する
※あらかじめ、sounds フォルダーに音ファイルをコピーして入れておきます。(**第1章 1. 画像、動画、音の素材の準備**を参照してください。)
※**削除**ボタンをクリックすると音を指定しない状態に戻すことができます。

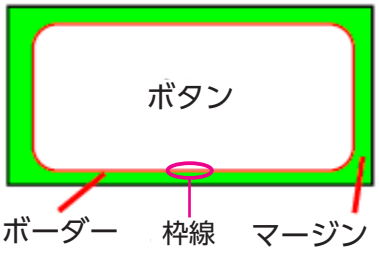


設定	内容
④**聴く**	動画スクリーン使って音ファイルが再生されます。
⑤**繰り返す**	この音を含むシーンが表示されている間、音が繰り返し再生されます。
⑥**終わりまで待つ**	ローテーション表示中に、この音を含むシーンが表示されるときに、音が終わるまで待って次のシーンに移動します。 ※チェックボックスがオフの場合は、シナリオ編成でこのシーンの表示時間として設定された秒数を超えると、音を再生中であっても次のシーンに移動します。

25. ボーダーの設定

枠内に表示される画像、背景色、テキストなどは、枠一杯に表示されるとは限りません。ボタンは、デフォルトでは右図のように枠の最外側よりも内側に表示されます。枠内のすべての要素が表示される領域の境界を**ボーダー**、ボーダーを示す線を**枠線**、ボーダーの外側を**マージン**と呼びます。ボーダーボタンを選択すると、ボーダーの形状、枠線の種類や幅、マージン量を設定することができます。

※ DEFボタンをクリックすると初期設定に戻ります。



操作手順

①ボーダーを設定する枠を選択する

②**ボーダー**ボタンをクリックする
※枠の形状とスタイル画面が表示します。

③**ボーダーの形状（形状 / 縦横比 / 曲率）**を設定する

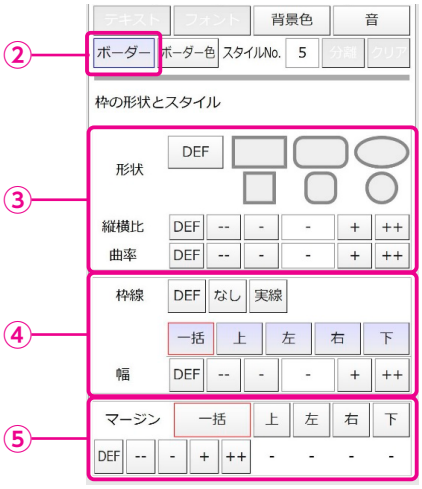
設定	内容
形状	**長方形、正方形、角丸長方形、角丸正方形、楕円形、円**から選べます。 ※初期設定は枠の種別により異なります。 ・自由枠、レイアウト枠の場合は**長方形** ・ボタンの場合は**角丸長方形** ※図形枠の場合は形状を設定しても、意味を持ちません。
縦横比	**長方形、角丸長方形、楕円形**では縦横比を設定することができます。
曲率	**角丸長方形、角丸正方形**は角丸部の曲率を設定することができます。

④**枠線のスタイルと幅**を設定する

設定	内容
枠線	**なし、実線**から選べます。 ※初期設定は枠の種別により異なります。 ・自由枠、レイアウト枠の場合は**なし** ・ボタンと図形枠の場合は**実線** ※自由枠、レイアウト枠にボーダーを表示したい場合は スタイルを**実線**に設定する必要があります。
幅	変更したい辺を選び、枠線の幅を設定できます。 枠線の幅は、－－、－、＋、＋＋ボタンで変更します。 ※数値を直接入力することもできます。

※枠線のスタイルと幅は、四辺を一括または、個別で設定することができます。（上と右など、複数の辺を同時に指定することもできます。）
※図形の場合は一括して設定したもの以外は、無効となります。

⑤**マージン**を設定する
※マージン量は、四辺を一括または、個別で設定することができます。（上と右など、複数の辺を同時に指定することもできます。）
※図形枠の場合はマージン量は、無視されます。



26. ボーダー色の設定

枠を選択して**ボーダー色**ボタンを選択すると、枠線の色を設定することができます。
枠線の色を設定する場合は、**25. ボーダーの設定**で枠線のスタイルを**実線**にしておく必要があります。
※ DEFボタンをクリックすると初期設定に戻ります。



操作手順

①枠線の色を設定したい枠を選択する
②**ボーダー色**ボタンをクリックする
　※枠線色の設定画面が表示します。
③変更したい辺を選ぶ
　※枠線の色は、四辺を一括または、個別で設定することができます。
　（上と右など、複数の辺を同時に指定することもできます。）
　※図形枠の場合は一括設定以外は無効となります。
④色テーブルまたは数値（不透明、赤、緑、青）から枠線の色を設定する
　※ボーダー色プレビューで設定している色が確認できます。

27. スタイル No. とスタイルの分離とクリア

枠のスタイル情報※は、シーンごとに、スタイル No. によって管理されています。同じスタイル No. を持つ枠は、同じスタイル設定が適用されます。
この機能を使うことで、スタイルの設定を全て設定する必要がなく、スタイル No. を変えるだけで簡単に編集作業が行うことができます。
※背景色、ボーダー、ボーダー色の設定
※枠を複製した場合、複製元のスタイル No. が複製先に引き継がれます。
※枠によっては、スタイル No. が表示されず、変更もできないことがあります。



27-1. スタイル No.

枠①を新たに挿入した場合、その枠に固有のスタイル No. ②が自動的に割り振られています。枠のスタイル No. はすべて異なります。(右図例：スタイル No. 5）
他のスタイル設定を適用したい場合は、スタイル No. ②を直接入力して、変更したいスタイル No. に変えます。

操作手順

①スタイルを変更する枠を選択する
②適用したい**スタイル No.** を入力する
　※スタイル No. のスタイル設定が適用されます。

27-2. スタイルの分離とクリア

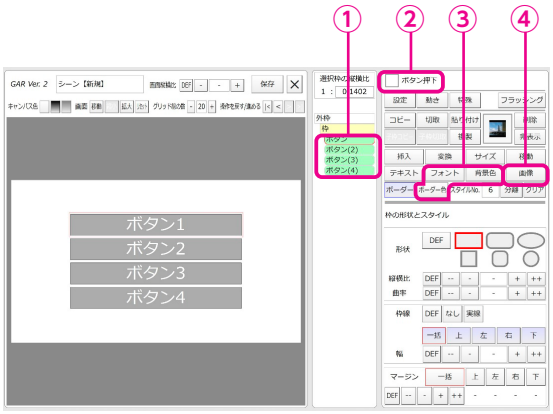
既存のスタイルから別のスタイル設定に変えたい場合は、**分離、クリア**ボタンをクリックすることで新たなスタイル No. を作成できます。
※分離　：それまでのスタイル設定を引き継ぎ、新しい No. を作成します。
　クリア：すべてのスタイルが初期設定に戻り、新しい No. を作成します。

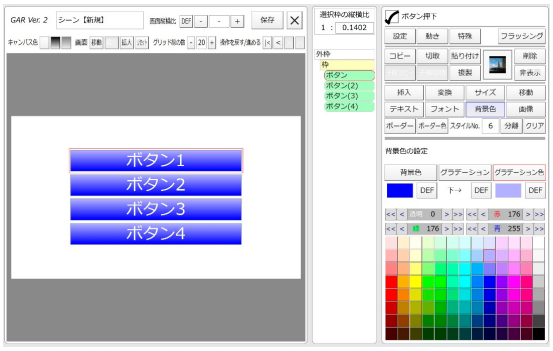
操作手順

①枠を選択する
②**分離 / クリア**をクリックする
　※新たなスタイル No. が作成されます。

28. 押された状態のボタンのスタイル

初期設定で、ボタンが押されたときに、背景色、枠線の色が変化するようになっています。これは、タッチパネルでボタンが操作されたことを利用者にフィードバックするための機能です。
この初期設定のスタイルは、変更することが可能です。
ボタンが押されたときの背景画像を変えることもできます。





操作手順

①設定したいボタンを選択する
②**ボタン押下**を**オン**にする
※シーン内のボタンは、押されたときの状態に変化します。
③設定したいボタンを選択し、スタイルを設定する
※ボタンが押されたときのスタイルを設定してください。
※設定できるのは、**背景色**、**ボーダー色**、**フォント色**です。
それ以外のスタイルも、ボタン押下状態で変更できますが、ボタンを押していないときのスタイルにも反映されます。
④設定したいボタンを選択し、画像を設定する
※ボタンが押されたときに表示される画像を設定してください。
※この機能を使って、ボタンの画像を押されていないとき、押されているときの2種類設定すると、表現力のあるボタンを作成することができます。
一般的には、ボタンは押下状態の時のスタイルの方を押下でない状態のスタイルよりも目立つ配色にする方が、利用者に分かりやすくなります。

29. タグを使ったテキストのスタイル設定

メディアフレームやテロップなどの外部ファイルを参照してテキストを表示する部品では、文字列内に特殊なタグを設定してスタイルを設定することができます。

下の表示例ではテロップの初期文字色は黒ですが、参照するテキストファイルに
「・・・<style color="red"> テストテロップ </style> の表示中です・・・」と記述されているため、
テストテロップ部分のみ赤字で表示されています。

・・・テストテロップの表示中です・・・

<style> タグの記述方法

<style> ～ </style> タグ：スタイルを適用する範囲を指定します。
※ <style> は、<s> と省略して記述することができます。
※ <style> ～ </style> は、入れ子に設定することができます。
例）<style bgcolor="blue"><style color="red"> テスト </style> テロップ </style>

・・・テストテロップの表示中です・・・

スタイルタグ内に設定可能なスタイル以下の通りです。

(1) color：フォント色
例）< style color="red"> テストテロップ </style>

・・・テストテロップの表示中です・・・

※"#aarrggbb"、"#argb"、"#rrggbb"、"#rgb" の指定も可能です。

(2) bgcolor：フォント背景色
例）< style bgcolor="blue"> テストテロップ </style>

・・・テストテロップの表示中です・・・

※"#aarrggbb"、"#argb"、"#rrggbb"、"#rgb" の指定も可能です。

次ページにつづく

スタイルタグ内に設定可能なスタイル以下の通りです。（つづき）

(3) size：フォントサイズ（相対値）
例）< style size="0.5"> テストテロップ </style>

・・・テストテロップの表示中です・・・

※<style size="**"> ～ </style> の外側にあるフォントのサイズがサイズの基準となるため、1 より大きい値を設定した場合、フォントが上の行に重なったり、枠外にはみ出したりする場合があります。

(4) fontstyle：イタリック
例）< style fontstyle="oblique"> テストテロップ </style>

・・・*テストテロップ*の表示中です・・・

※"italic"：イタリック、"normal"：通常、"oblique"：強制的にイタリック表示する（フォントがイタリック体を持っていない場合に使用）。

(5) decoration：文字装飾（アンダーラインなど）
例）< style decoration="underline"> テストテロップ </style>

・・・テストテロップの表示中です・・・

※ "underline"：アンダーライン、"overline"：上線、"strikethrough"：取り消し線、"baseline"：基準線（ベースライン）。

(6) weight：フォントの太さ
例）< style weight="700"> テストテロップ </style>

・・・**テストテロップ**の表示中です・・・

※"1" ～ "999"、または、"thin"：100、"extralight"：200、"ultralight"：100、"light"：300、"normal"：400、"regular"：400、"medium"：500、"demibold"：600、"semibold"：600、"bold"：700、"extrabold"：800、"ultrabold"：800、"black"：900、"heavy"：900、"extrablack"：950、"ultrablack"：950。
※利用可能な値はフォントによって異なります。

(7) family：フォントの種類
例）< style family=" 游ゴシック "> テストテロップ </style>

・・・テストテロップの表示中です・・・

※利用可能なフォントの種類は表示する PC にインストールされているフォントのみです。

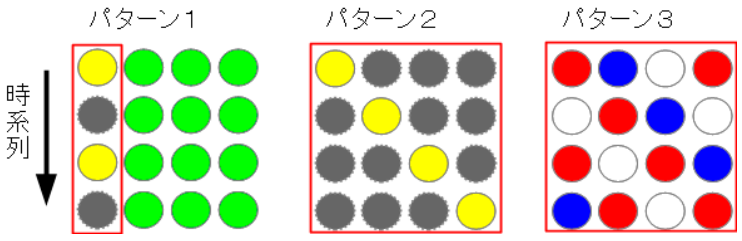
(8) baseline：ベースラインの配置
例）<style size="0.4" baseline="Top">Top</style> テストテロップ </style>

XXXTopXXX　XXXcenterXXX　XXXbottomXXX

※"Top"：上端に配置されるベースライン、"center"：中央に配置されるベースライン、"Bottom"：下端に配置されるベースライン。その他の設定値は、C# の BaselineAlignment を参照してください。
※ baseline 使用時は、あわせて size の指定が必要です。

30. フラッシング

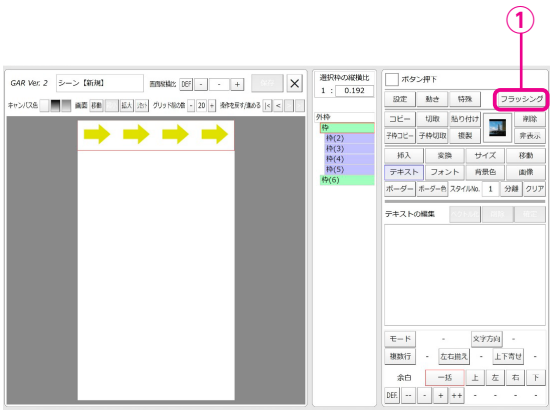
フラッシングというのは、枠のスタイルを一定の時間間隔で変更することによって、表示が変化しているように見せる技術です。
右図例のパターン１の場合、左右に４つ並んだ円形枠の中の一番左の枠の背景色を黄色に設定して、それの表示と非表示を交互に繰り返すと、その円形が点滅しているように見えます。



パターン２の場合は、４つの枠の左から順番に１つめ、２つめの背景色を表示し、他は非表示にすると、左から右に点が移動しているように見えます。
パターン３の場合は、４つの枠の背景色が赤、青、白に順に変化することによって、床屋のサインポールのような表現に見えます。
フラッシングの設定手順としては、
①フラッシングする枠を指定する
②フラッシングする枠のスタイルを指定する
③フラッシングのパターンと変化のスピードを指定するの３ステップで行います。

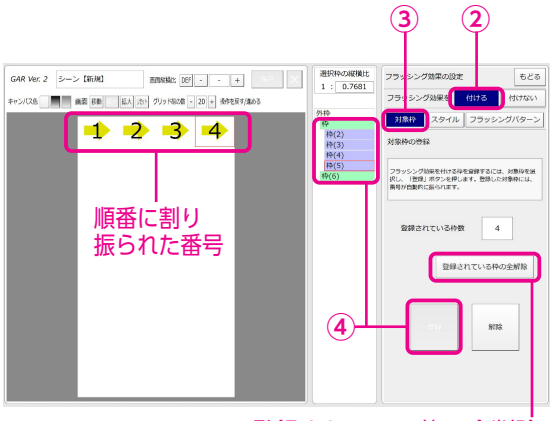
次ページにつづく

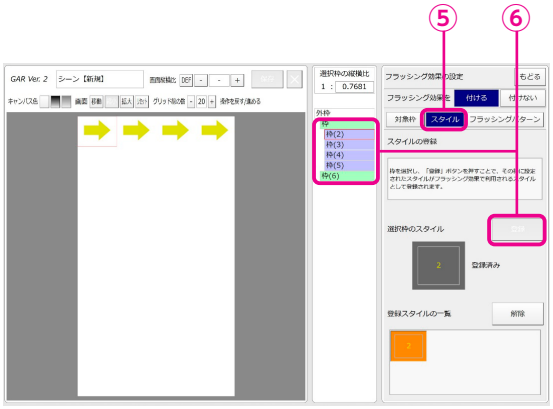
例として、右図のシーンにある矢印の図形枠が４つを、
フラッシング機能を使って点滅させる手順を説明します。

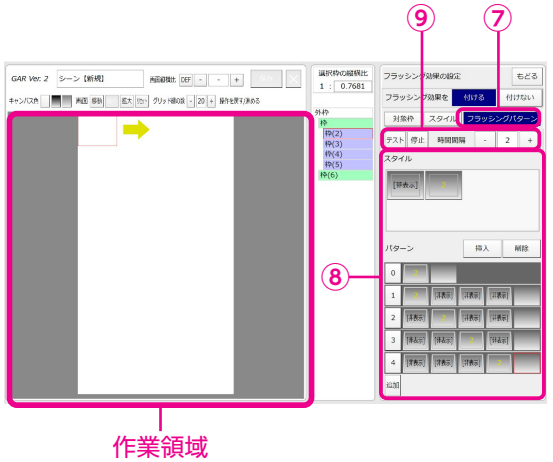


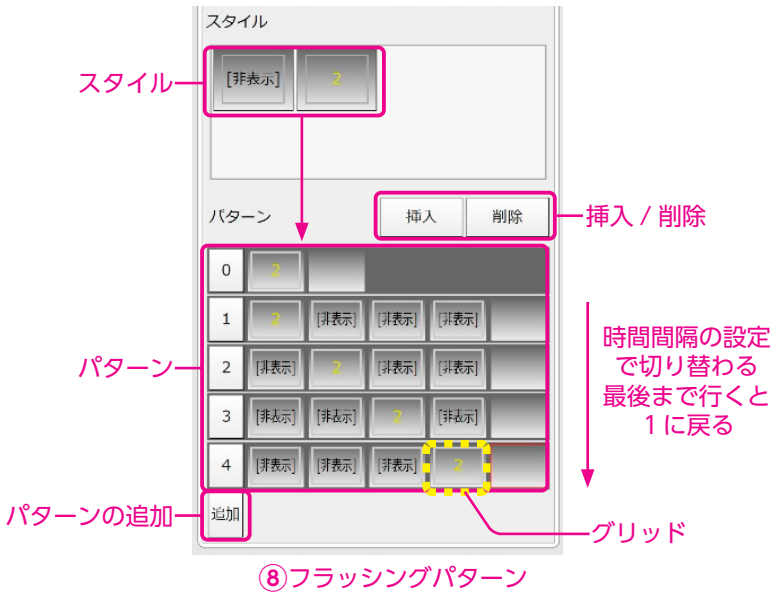
操作手順

①**フラッシング**ボタンをクリックする
②**フラッシング効果を付ける**ボタンをクリックする
③**対象枠**ボタンをクリックする
　※対象枠の登録画面が表示します。
④対象枠となる枠を選択し、**登録**ボタンをクリックする
　※登録された枠には順番に割り振られた番号が表示します。
　※登録されている枠数が確認できます。
　※**登録されている枠の全削除**をクリックすると登録が全て削除されます。
⑤**スタイル**ボタンを設定する
　※スタイルの登録画面が表示されます。
⑥枠を選択し、**登録**ボタンをクリックする
　※登録スタイルの一覧に表示されます。
⑦**フラッシングパターン**ボタンをクリックする
⑧フラッシングパターンを設定する
　※フラッシングパターンを１から順に追加していきます。
　※パターン０はフラッシングしないときの初期パターンです。
⑨**テスト**ボタンをクリックする
　※作業領域でフラッシングパターンの確認ができます。
　※**時間間隔**でパターンが切り替わり時間の調節ができます。









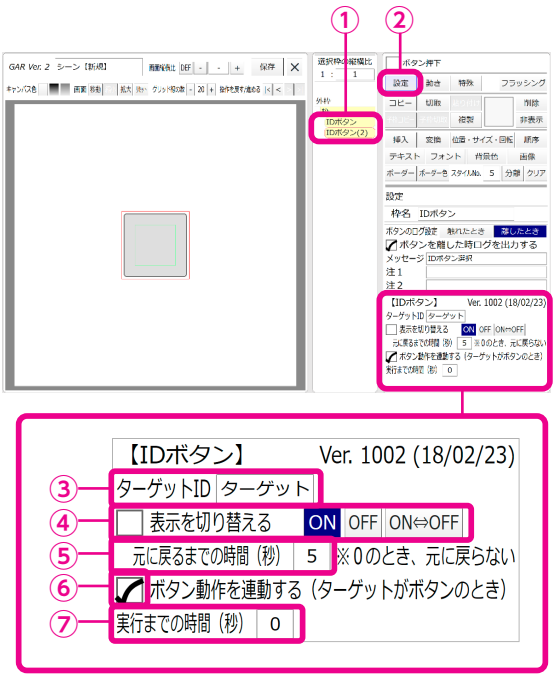
1) **パターン追加**ボタンでパターンを追加作成する
2) パターンのグリッドを選び、**スタイル**をクリックする
　※グリッドにスタイルが設定されます。
　　各パターンを設定してください。
　※**挿入** / **削除**ボタンでパターンの列､グリッドを挿入 / 削除できます。

31. ID ボタンとネットワークボタン

ID ボタンと ID ボタンターゲットを使用すると 1 回のボタン操作で複数の枠の表示／非表示を切り替えるシナリオが作成可能です。

31-1. ID ボタンの設定

通常のボタンでは、**ボタン設定画面**においてボタンとシーンをドラッグ＆ドロップで紐付けますが、ID ボタンの場合にはボタンの操作が反映される枠の ID を ID ボタンに指定することによって、ボタンとその操作対象の枠とを紐付けします。



ID ボタンの設定

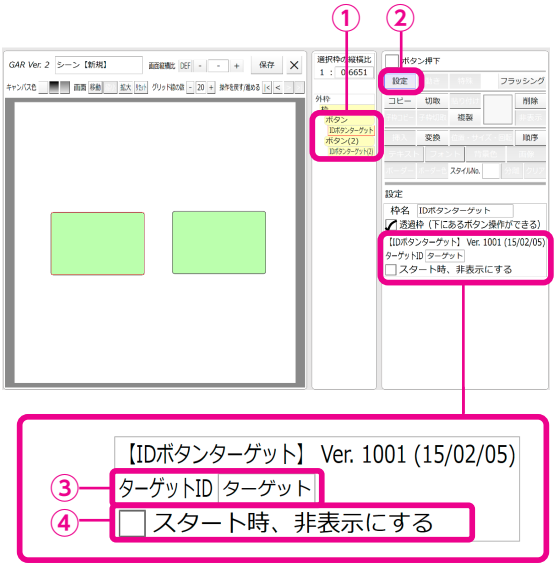
① ID ボタンを選択する
②**設定**ボタンをクリックする
※各項目③～⑦を下記の設定項目に従って設定してください。

(ID ボタンの設定項目)

設定	内容
③**ターゲット ID**	ターゲットになる枠に設定するのと同じ ID を指定します。
④**表示を切り替える**	チェックボックスをオンにすると、ID ボタンの操作にしたがって対象となる枠が表示あるいは非表示になります。 **ON** を選択した場合には対象の枠が表示されます。 **OFF** を選択した場合には対象の枠が非表示になります。 **ON ⇔ OFF** を選択した場合にはボタン操作の度に対象の枠の表示・非表示が切り替わります。
⑤**元に戻るまでの時間(秒)**	チェックボックスをオンにすると、ID ボタンの操作によって対象の枠が表示あるいは非表示されてから元の状態に戻るまでの時間を指定します。 秒数を 0 に指定した場合には、表示は元には戻りません。
⑥**ボタン動作を連動する**	対象枠がボタンの場合にチェックボックスをオンにすると、ID ボタンを操作することによって対象のボタンを操作することができます。
⑦**実行までの時間(秒)**	⑥**ボタン動作を連動する**がオンの場合、連動するボタンが実行されるまでの時間を指定します。

31-2. ID ボタンターゲットの設定

ID ボタンを操作したときに、その操作に連動する枠には ID ボタンターゲットを挿入します。2 つ以上の枠に対して同一のターゲット ID を挿入することができます。または、1 つの枠に ID ボタンターゲットを 2 つ以上挿入することもできます。



ID ボタンターゲットの設定

① ID ボタンターゲットを選択する
②**設定**ボタンをクリックする
※各項目③～④を下記の設定項目に従って設定してください。

(ID ボタンターゲットの設定項目)

設定	内容
③**ターゲット ID**	ID ボタンに設定したのと同一のターゲット ID を指定します。
④**スタート時、非表示にする**	チェックボックスをオンにすると、ID ボタンターゲットを挿入した枠がスタート時に表示されません。 ターゲットがボタンの場合に利用されることの多い設定項目です。

次ページにつづく

31-3. ネットワークボタン

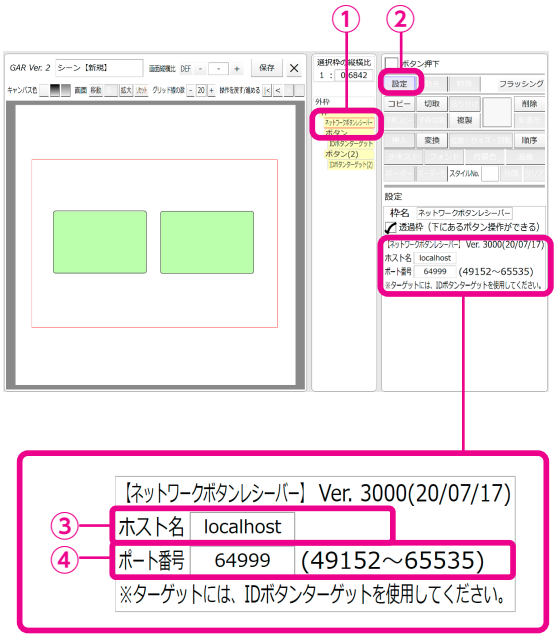
下記の**ネットワークボタン**と**ネットワークボタンレシーバー**を使用するとネットワーク経由で複数のプレーヤーの表示を切り替えるシナリオが作成可能です。

31-4. ネットワークレシーバーの設定

ネットワークボタンのターゲットシナリオは、ネットワークレシーバーを挿入します。ネットワークサービス枠は複数挿入することができます。それによって、ネットワーク上の３つ以上のプレーヤーでボタン動作を連動させることが可能になります。

ネットワークレシーバーの設定

①ネットワークレシーバーを選択する
②**設定**ボタンをクリックする
※各項目③～④を下記の設定項目に従って設定してください。



（ネットワークレシーバーの設定項目）

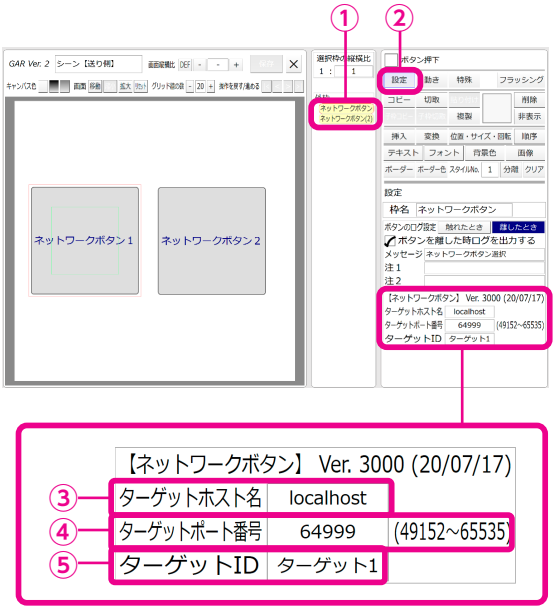
設定	内容
③**ホスト名**	受信側 PC（ネットワークボタンから操作を受ける PC）の IP アドレスあるいは PC 名を設定します。
④**ポート番号**	送信側からネットワーク経由で指示を受信するポート番号を設定します。 初期設定は 64999 ポートになっています。

31-5. ネットワークボタンの設定

ID ボタンでは、操作に連動して枠の表示／非表示を切り替えることができますが、ネットワークボタンはボタン動作の連動にのみ対応しています。

ネットワークボタンの設定

①ネットワークボタンを選択する
②**設定**ボタンをクリックする
※各項目③～⑤を下記の設定項目に従って設定してください。



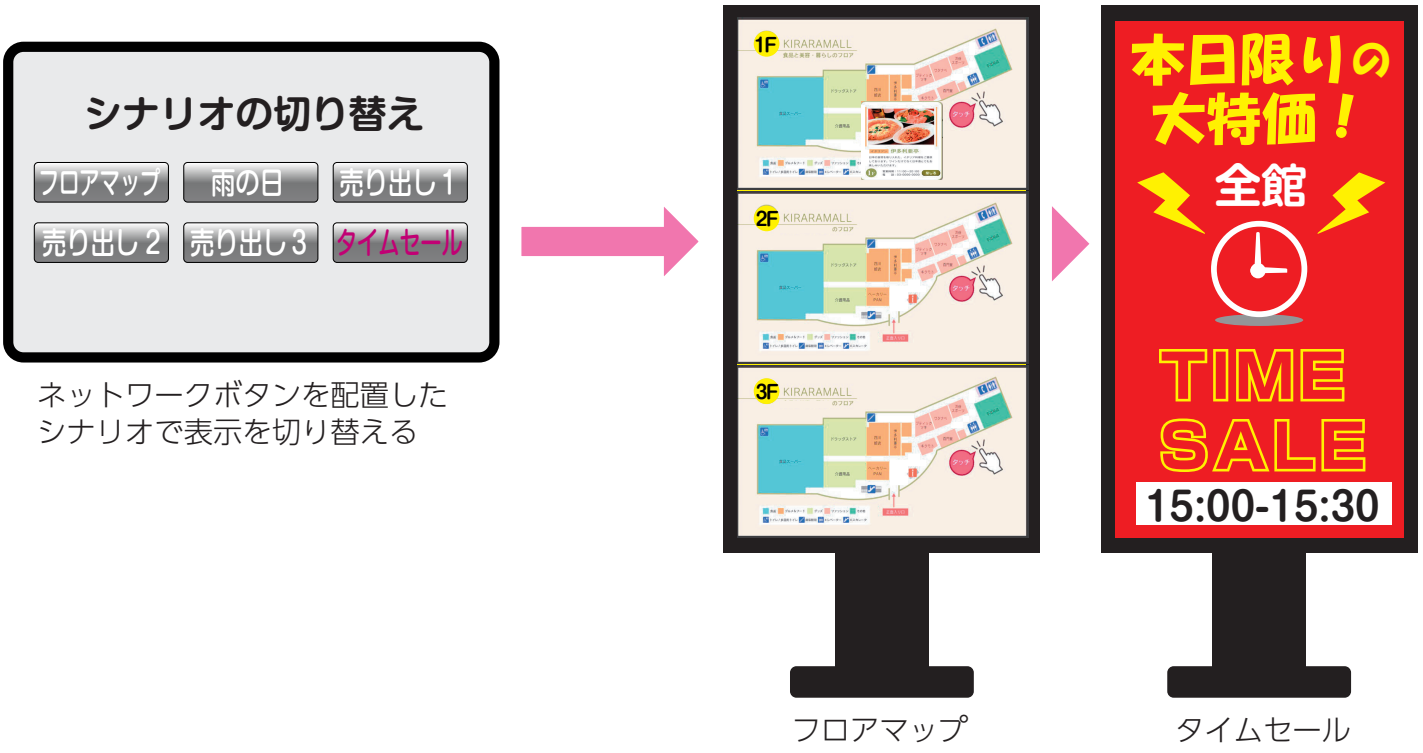
（ネットワークボタンの設定項目）

設定	内容
③**ターゲットホスト名**	受信側 PC（ネットワークボタンから操作を受ける PC）の IP アドレスあるいは PC 名を設定します。
④**ターゲットポート番号**	ネットワーク経由で指示を受信するポート番号を設定します。
⑤**ターゲット ID**	ネットワークボタンの操作に連動する ID ボタンターゲットのターゲット ID を指定します。 ※ネットワークボタンのターゲットには、ID ボタンターゲットを挿入します。 その設定方法については、**第 3 章 31-2. ID ボタンターゲットの設定**を参照してください。

次ページにつづく

31-6. ネットワークボタンの利用例

デジタルサイネージで、雨の日には通常のメニューとは別の特別メニューを表示したい、タイムセールに合わせてタイムセールの内容を告知したいというような要望を満たすようなシステムとなっています。
ネットワークボタンを配置したシナリオと、PC/ タブレットにインストールされたプレーヤーで実行することにより、必要になった時点で表示を切り替えることが簡単にできるようになりました。
あらかじめ予約しなくても、ネットワークでリモートでリアルタイムにコントロールすることで実現しています。



ネットワークボタンを配置したシナリオで表示を切り替える

フロアマップ　　タイムセール

第4章 メディアフレームや表データ部品の操作

1. フォルダーウォッチャー

編集ソフトウェアのメディアフレームや表データ部品などは、フォルダーウォッチャーという共通の仕組みを利用して動作します。
フォルダーウォッチャーの動作例は以下の通りです。

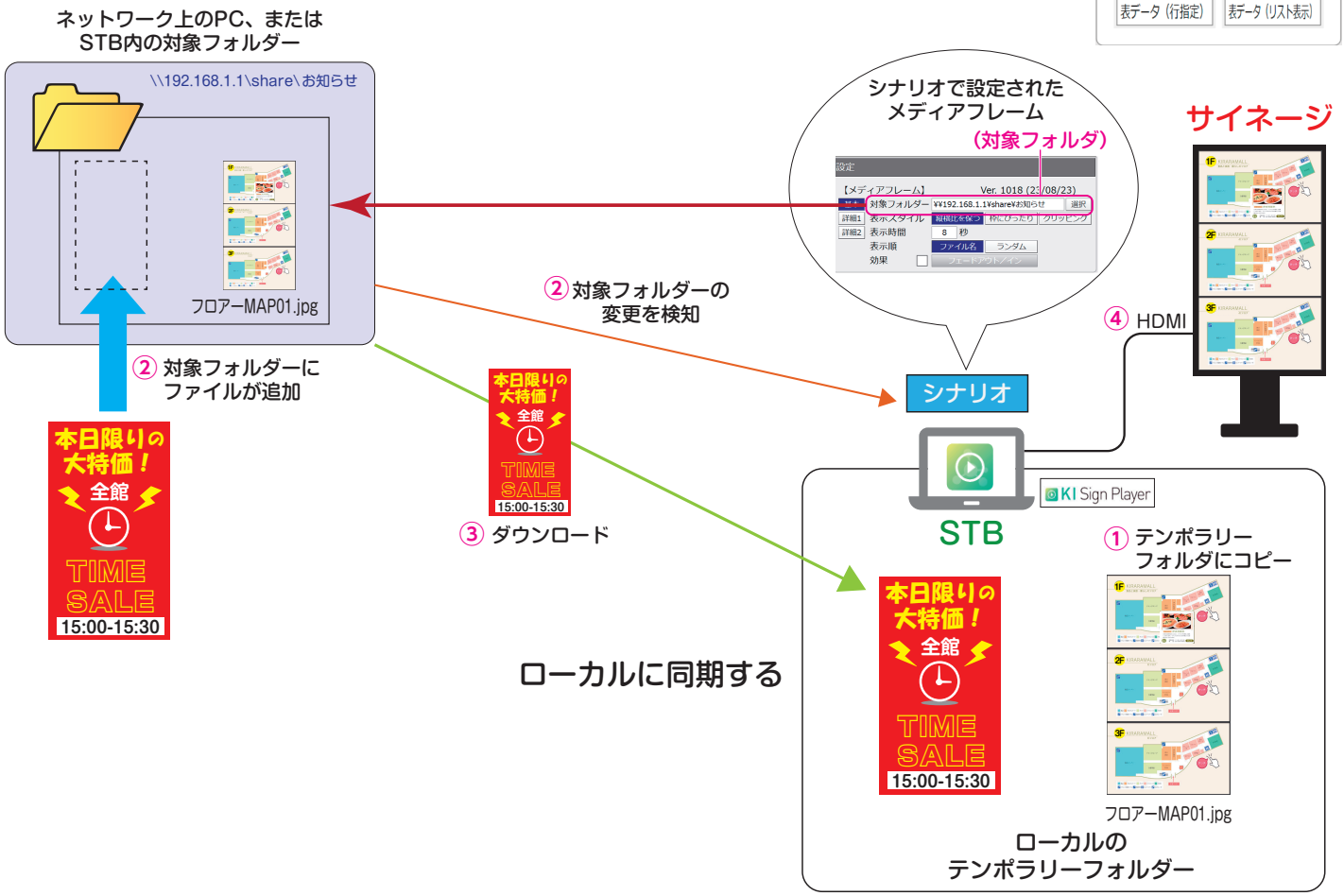


フォルダーウォッチャーの動作例

①対象フォルダーのファイルを端末内のテンポラリフォルダーにコピーします。
②ローカルは変更通知、FTP ／ SharePoint は定期確認で変更を検知します。
③取得に成功したファイルを同期します。
④取得済みデータを、シナリオに従って表示します。
※ SharePoint の設定は P164 ～ 173 を参照してください。

Point

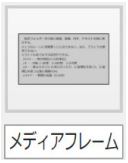
※取得に失敗した場合は、最後に取得できた素材を保持します。初回取得前には表示できません。正常に取得した空一覧・削除は反映します（→ P173）。



（フォルダウォッチャーで指定可能な特殊パス）

書式	内容
[usbmemory]	USB メモリや SD カード上のルートパスを示します
ftp://[ユーザー名]:[パスワード]@[ホスト]:[ポート番号]/	FTP サーバー上のルートパスを示します。 ユーザー名、パスワード、ポートは省略できます。

2. メディアフレーム


メディアフレーム

メディアフレームは、指定されたフォルダーにある画像、動画、テキスト等のファイルを表示する部品です。フォルダー内に複数のファイルがある場合には、それらのファイルの名前の順番にローテーション表示します。

2-1. 対応するファイル形式

対応しているファイル形式は、動画ファイル、画像ファイル、テキストファイル、PDF ファイルです。

対応しているファイル形式	拡張子
画像ファイル	jpg, jpeg, png, tif, tiff, gif, bmp
動画ファイル	wmv, mpg, mpeg, avi, mp4
テキストファイル	txt
アクロバットファイル（PDF）	PDF

上記に記載されていない拡張子が指定された場合は、無効となり表示されません。

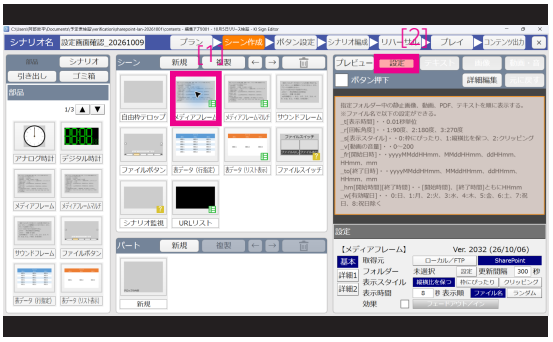
2-2. 設定項目

メディアフレームの設定

[1] **メディアフレーム**を選択する

[2] **設定**ボタンをクリックする
※設定画面が表示されます。

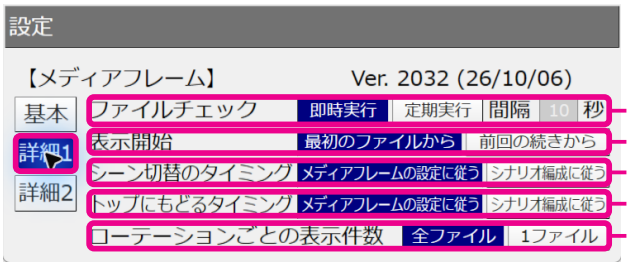
[3] **基本／詳細1／詳細2**を選び、クリックする
※SharePointの設定はP165を参照。
各画面項目①～⑪を設定してください。



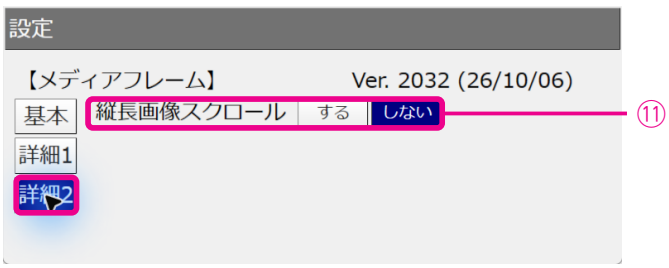
[3] 設定画面（基本・ローカル／FTP）

[3] 設定画面（詳細 1・ローカル／FTP）





[3] 設定画面（詳細 2）



SharePoint の基本設定は P165 を参照してください。
更新間隔は基本で設定し、詳細 1 のファイルチェックは表示されません。
設定項目①～⑪の説明は次ページにつづきます。

次ページにつづく

設定	内容
①対象フォルダー	ローカル／ FTP のパス、または SharePoint のフォルダーを指定します。基本タブで取得元を切り替え、設定からフォルダーを選びます（→ P165）。
②表示スタイル	**縦横比を保つ**、**枠にぴったり**、**クリッピング**から指定します。 それぞれのスタイルについては、**第 3 章 22. 画像の設定**を参照してください。
③表示時間	ローテーション表示するそれぞれの画像やテキストの表示時間（秒）です。 動画ファイルの場合は適用されません。
④表示順	ローテーション表示する画像や動画の順番です。 **ファイル名**：対象フォルダー内の素材をファイル名順に表示します。 **ランダム**：　対象フォルダー内の素材をランダムに表示します。
⑤効果	ファイルからファイルへローテーションを行う際の効果を設定します。 ただし、効果は動画ファイルには適用されません。
⑥ファイルチェック／更新間隔	ローカル／ FTP：即時実行、または定期実行の間隔を設定し**ます。** SharePoint：基本タブの更新間隔で取得します（初期 30**0 秒、最**小 60 秒）。 表示時間・シーン切替の設定は、取得間隔とは別です（→ P169）。
⑦表示開始	**最初のファイルから**：シーンを表示するたびに、フォルダー内のファイル名順で最初のファイルから表示します。 **前回の続きから**：　このシーンが前回表示されたときに表示されていたファイルの次のファイルから表示されます。
⑧シーン切替のタイミング	**メディアフレームの設定に従う**： メディアフレームがシーンに直接挿入されている場合には、シナリオ編成においてこのシーンの表示時間を設定していても、フォルダー内の画像などのローテーション表示が終わるまで待って、次のシーンに移動します。ただし、メディアフレームがパートとして挿入されている場合にはこの設定は無視されます。 **シナリオ編成に従う**： シナリオ編成で設定した表示時間でローテーションします。
⑨トップにもどるタイミング	**メディアフレームの設定に従う**： メディアフレームがシーンに直接挿入されている場合、シナリオ編成で設定したトップにもどる時間に関わらず、メディアフレームの一巡条件を満たした場合にトップシーンにもどります。 **シナリオ編成に従う**： シナリオ編成の自動的にトップにもどる時間に設定した秒数でトップシーンにもどります。
⑩ローテーションごとの表示件数	**全ファイル**：対象フォルダーに指定したフォルダー内の対象ファイル全てをローテーション表示します。 **１ファイル**：対象フォルダーに指定したフォルダー内の対象ファイル 1 ファイルを表示します。メディアフレーム自体をローテーション表示し、表示開始を前回の続きからに設定することで、フォルダー内の対象ファイルを 1 順につき 1 ファイルずつ表示することが可能です。
⑪縦長画像スクロール	横長枠に縦長画像がフォルダーに存在する場合にスクロール表示を**する**、**しない**を設定します。

2-3. ファイル名による個別設定（表示時間、回転、表示スタイル、音量、有効期間、有効時間帯、有効曜日）

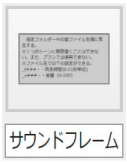
メディアフレームでは表示するファイル名の末尾に特定の文字列を追記することにより、表示時間、回転、表示スタイル、音量、有効期間、有効時間帯、有効曜日をファイル単位で個別設定することができます。
ファイル名による個別設定はメディアフレームの設定（**2-2. 設定項目**）より優先的に適用されます。

設定	内容（書式、例）
①表示時間	表示時間を指定します。（0.01 秒単位） 書式：**_t###** 例）：画像を 5 秒表示⇒ sample_**t500**.jpg
②回転	回転させる角度を指定します。（回転 1：90 度、2：180 度、3：270 度） 書式：**_r###** 例）：画像を 9 0 度回転⇒ sample_**r1**.jpg
③表示スタイル	表示スタイルを指定します。（0：枠にぴったり、1：縦横比を保つ、2：クリッピング） 書式：**_s#** 例）：枠にぴったり⇒ sample_**s0**.jpg
④動画の音量	動画の音量を 0 から 200 の範囲で指定します。（0 ～ 200） 書式：**_v###** 例）：音量 200 ⇒ sample_**v200**.wmv
⑤有効期間	ファイルの有効期間を設定します。 書式：**_fr**［開始日時］、**_to**［終了日時］ ［開始日時］、［終了日時］は、12、8、6、4、2 桁の数値で指定可能です。 指定値による内容は以下の通りです。 （yyyy：年［西暦］、MM：月、dd：日、HH：時、mm：分） **12 桁：yyyyMMddHHmm** **8 桁：MMddHHmm** **6 桁：ddHHmm** **4 桁：HHmm** **2 桁：mm** 例）2023 年 9 月 20 日 9 時から 2023 年 9 月 21 日 17 時まで有効 ⇒ **test_fr202309200900_to202309211700.jpg** ［終了日時］の桁数が［開始日時］の桁数より短い場合、内部処理によって両者が同じ長さになるよう、［開始日時］を引用して［終了日時］が適用されます。 例）**test_fr09081030_to1200.jpg** は **test_fr09081030_to09081200.jpg** と同じように認識されます。 **_fr**［開始日時］、**_to**［終了日時］のいずれか一方のみを指定することができます。 この場合は、［開始日時］、［終了日時］は 12 桁で指定する必要があります。 ※ 02301200 のように、存在しない日時を指定した場合は、誤りとみなされて表示されません。 ※ HHmm は、最大 2359 までで、2400 と指定すると、誤りとみなされて表示されません。 ※［開始日時］が［終了日時］より短い場合は、誤りとみなされて表示されません。
⑥有効時間帯	ファイルの有効時間帯を［開始日時］4 桁、［終了日時］4 桁の 8 桁数値で指定します。 書式：**_hm**［開始日時］［終了日時］ 例）：毎日 8 時から 14 時まで有効 ⇒ sample_**hm08001400**.wmv オプションの指定は複数指定が可能です。 例）：毎日 7 時から 14 時まで、16 時から 22 時まで有効 ⇒ sample_**hm07001400_hm16002200**.jpg ⑤有効期間と組み合わせて利用することも可能です。 例）：2021 年 7 月 12 日 3 時から 2021 年 7 月 14 日 0 時までの間で、毎日 8 時から 14 時まで有効 ⇒ sample_**fr202107120300_to202107140000_hm08001400**.pdf

次ページにつづく

設定	内容（書式、例）
⑦有効曜日	ファイルの有効な曜日を指定します。 書式：_w［曜日］ ［曜日］ 日：0 月：1 火：2 水：3 木：4 金：5 土：6 祝日：7 祝日を除く：8 例）：土日祝のみ有効 ⇒ sample_w067.jpg 例）：祝日を除く平日のみ有効 ⇒ sample_w123458.jpg 例）：月曜日のみ有効（祝日を含む） ⇒ sample_w1.jpg ※7と8は同時には使用できません ※数値の順序に制約はありません。（_w321 等でも可）

3. サウンドフレーム



サウンドフレームは、指定されたフォルダーにある音ファイルを再生する部品です。
フォルダー内に複数のファイルがある場合には、それらのファイルの名前の順番に再生されます。

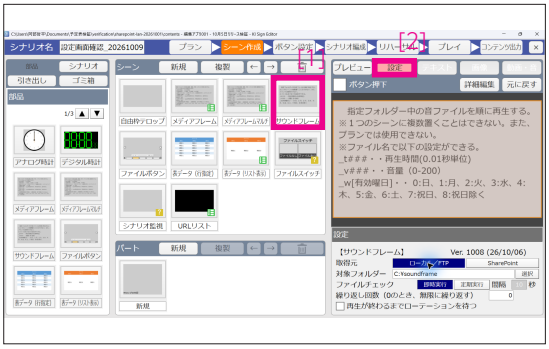
3-1. 対応するファイル形式

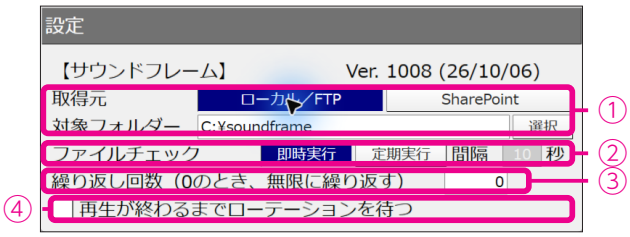
対応しているファイル形式は、mp3、wav、mid など、Windows Media Player で再生可能な音ファイルです。

3-2. 設定項目

サウンドフレームの設定

[1]サウンドフレームを選択する
[2]設定ボタンをクリックする
※設定画面が表示されます。
※項目①～④を設定してください。





設定画面

設定	内容
①対象フォルダー	ローカル／FTP のパス、または SharePoint の音素材フォルダーを指定します（→ P165）。
②ファイルチェック／更新間隔	ローカル／FTP はファイルチェックを設定します。Share**Poi**nt は更新間隔（初期 300 秒、最小 60 秒）で取得します。繰り返**し回数と**は別の設定です。
③繰り返し回数	音ファイルを再生する回数を指定します。 0 を指定すると無限に繰り返します。
④再生が終わるまでローテーションを待つ	サウンドフレームがシーンに直接挿入されている場合には、シナリオ編成においてこのシーンの表示時間を設定していても、音ファイルが③で指定された回数の再生が終わるまで待って、次のシーンに移動します。ただし、サウンドフレームがパートとして挿入されている場合にはこの設定は無視されます。

SharePoint の音形式：mp3、wav、wma、aac、m4a、ogg（→ P164）

3-3. ファイル名による個別設定（再生時間、音量、有効期間）

サウンドフレームではファイル名の末尾に特定の文字列を追記することにより、再生時間、音量、有効期間をファイル単位で個別設定することができます。
ファイル名による個別設定はサウンドフレームの設定 (**3-2. 設定項目**) より優先的に適用されます。

設定	内容（書式、例）
①再生時間	再生時間を指定します。(0.01 秒単位) 書式：**_t###** 例)：音ファイルを 5 秒再生⇒ sample_**t500**.wav
②音量	音ファイルの再生音量を 0 から 200 の範囲で指定します。(0 ～ 200) 書式：**_v###** 例)：音量 200 ⇒ sample_**v200**.wav
③有効期間	ファイルの有効期間を設定します。 書式：**_fr**［開始日時］、**_to**［終了日時］ 設定例は、**第 4 章 2. メディアフレーム**の有効期間の設定を参照してください。
④有効時間帯	ファイルの有効時間帯を設定します。 書式：**_hm**［開始日時］［終了日時］ 設定例は、**第 4 章 2. メディアフレーム**の有効時間帯の設定を参照してください。

4. ファイルボタン

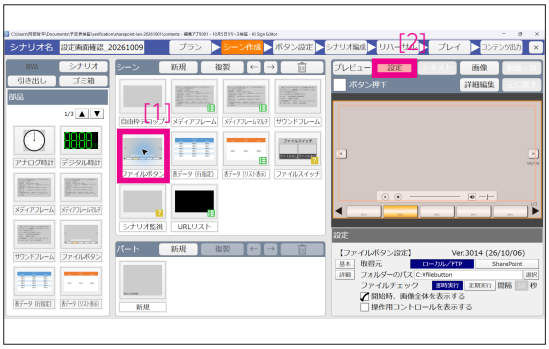


ファイルボタンは、指定されたフォルダーにある画像、動画、PDF をボタンとして表示する部品です。自動的に生成されたボタンをクリックすると、選択した素材が表示枠に表示されます。
動画の操作用コントロールを表示することもできます。

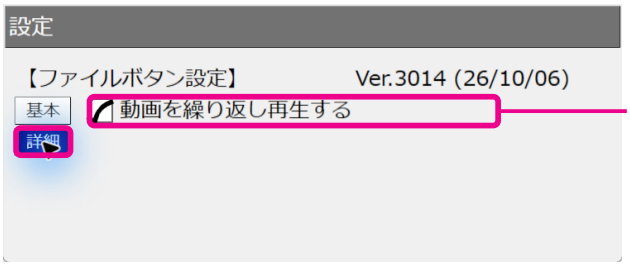
4-1. 設定項目

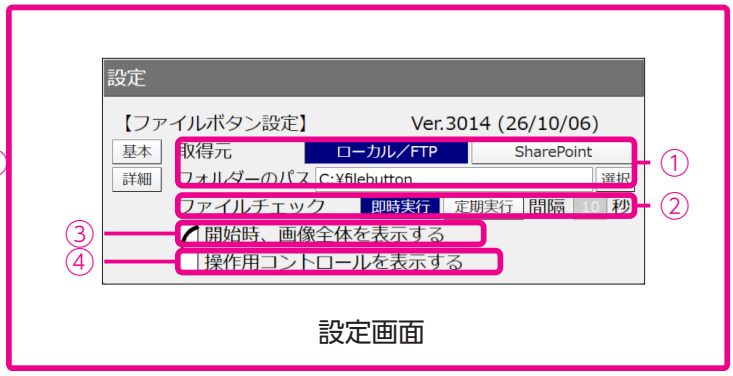
ファイルボタンの設定

[1] **ファイルボタン**を選択する
[2] **設定**ボタンをクリックする
※設定画面が表示されます。
※項目①～⑤を設定してください。



設定画面（詳細）





設定画面

設定	内容
①**対象フォルダー**	取得元と素材フォルダーを選択します。SharePoint の設定・更新間隔は P165・169 を参照してください。
②**ファイルチェック／更新間隔**	ローカル／FTP：即時実行、または定期実行の間隔を設定し**ます。** SharePoint：更新間隔（初期 300 秒、最小 60 秒）で取**得します。** ※ FTP で変更通知を利用できない場合は定期実行を使用します。
③**開始時、画像全体を表示する**	チェックボックスがオンの場合、表示開始時に素材全体が縮小して表示されます。
④**操作用コントロールを表示する**	チェックボックスがオンの場合、動画操作用コントロールを表示します。 
⑤**動画を繰り返し再生する**	チェックボックスがオンの場合、動画素材を繰り返し表示します。

4-2. ファイル名による個別設定（表示時間、回転、表示スタイル、音量、有効期間）

ファイルボタンは、メディアフレームと同様にファイル名による個別設定が可能です。
詳細は、**第 4 章 2. メディアフレーム**を参照してください。

5. ファイルスイッチ

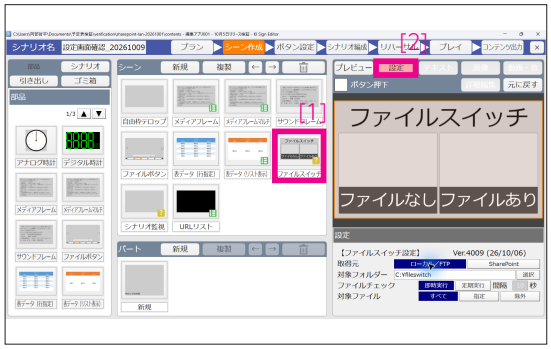


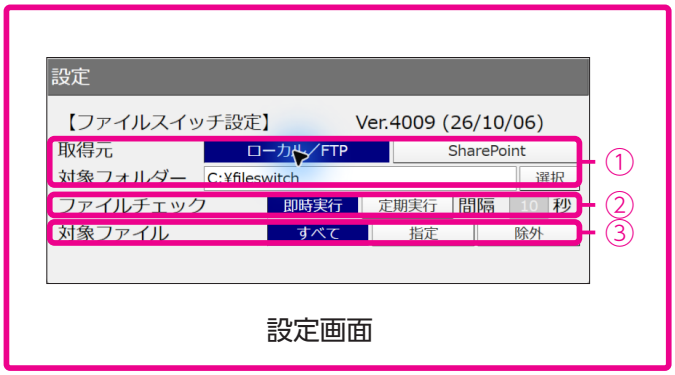
ファイルスイッチは、指定したフォルダーに画像などのファイルを入れる、または削除することがトリガーになって、表示を切り替えることができる部品です。

5-1. 設定項目

ファイルスイッチの設定

[1]ファイルスイッチを選択する
[2]設定ボタンをクリックする
※設定画面が表示されます。
※項目①～④を設定してください。





設定画面

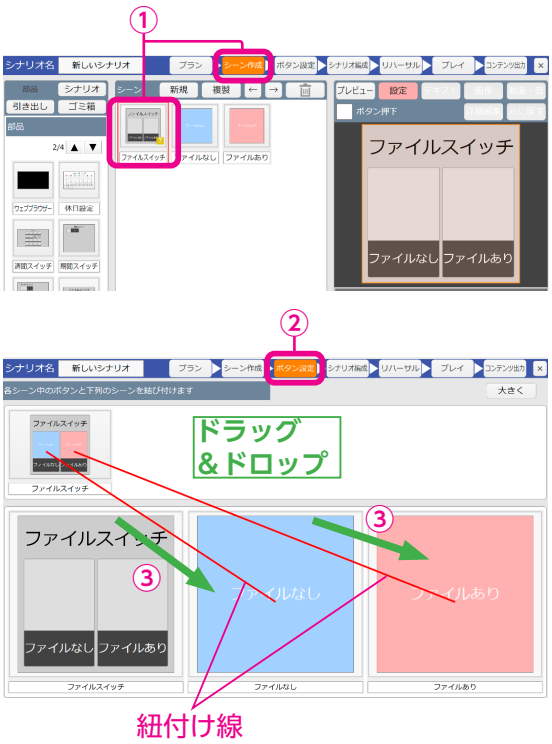
設定	内容
①対象フォルダー	取得元と対象フォルダーを指定します。SharePoint は共通の設定から選択します（→ P165）。
②ファイルチェック／更新間隔	ローカル／FTP：即時実行、または定期実行で確認します。 **Sha**rePoint：更新間隔で取得した結果に従って切り替えます。即**時通知で**はありません（→ P169）。
③対象ファイル	指定したフォルダー内の全てのファイルを監視するか、特定の形式のファイルを監視するかを選択できます。
④拡張子	③で対象ファイルを［指定］、または［除外］を選択すると、監視するフォルダー内のファイルのタイプを指定できます。 監視するファイルのタイプを拡張子で指定します。 複数の拡張子をセミコロンで区切って指定することができます。 

5-2. 使用方法

ファイルスイッチは、シーン一覧の先頭に置く必要があります。

操作手順

①**シーン作成画面**を開く
※ファイルスイッチをシーン一覧の先頭に置く
②**ボタン設定画面**を開く
③ファイルスイッチからシーンの切り替えの紐付けを設定する
※指定のフォルダーに指定した形式のファイルがある場合とない場合のシーンへドラッグ＆ドロップで紐付けします。
紐付け線が接続されているのを確認してください。



6. シナリオ監視

シナリオ監視は、指定されたフォルダーにある kzy 形式に圧縮されたシナリオをプレイする部品です。
フォルダーの中に複数のシナリオがある場合には、最終のタイムスタンプを持つシナリオがプレイされます。

6-1. 設定項目

シナリオ監視の設定

[1]**シナリオ監視**を選択する
[2]**設定**ボタンをクリックする
※設定画面が表示されます。
※項目①～②を設定してください。





設定画面

設定	内容
①**対象フォルダー**	取得元を選び、KZY を配置したフォルダーを指定します。SharePoint の選択方法は P165 を参照してください。
②**ファイルチェック／更新間隔**	ローカル／FTP：即時実行、または定期実行で確認します。**Share**Point：更新間隔（初期 300 秒、最小 60 秒）で取得します。

7. フォルダー監視サービス設定

フォルダー監視サービス設定では同時ダウンロード数の制御、削除ファイルの保持期間、画像の最大解像度を設定します。プレーヤーへの反映は設定したシーンを含むシナリオを配信した後、シーンをプレイすることで可能となります。一度設定を反映すれば、再配信しない限り設定が変更されることはありません。

7-1. 設定項目

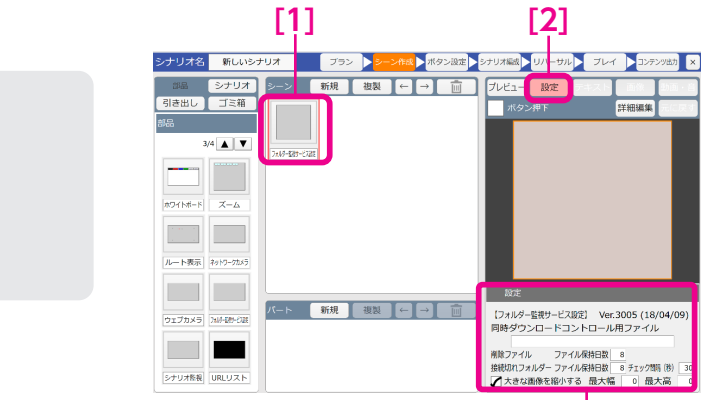
フォルダー監視サービス設定の設定

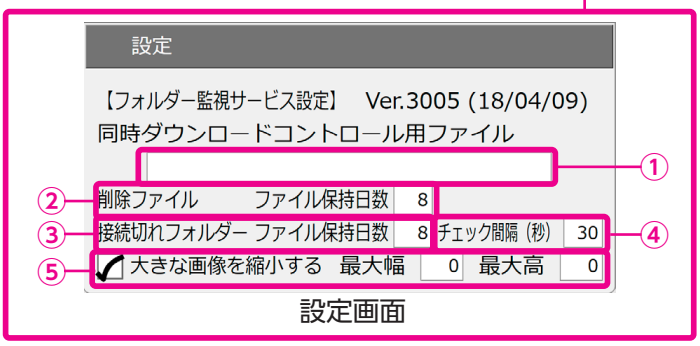
[1]フォルダー監視サービス設定を選択する

[2]設定ボタンをクリックする

※設定画面が表示されます。

※項目①～⑤を設定してください。



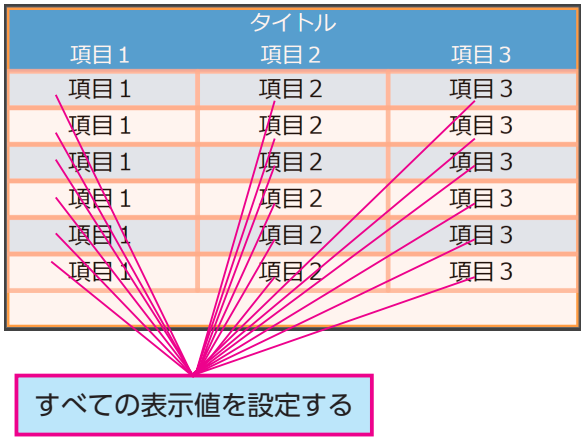


設定画面

設定	内容
①同時ダウンロード コントロール用ファイル	フォルダー監視サービス設定では、同時接続数をファイル排他により制御します 例）「 ¥¥Server¥folderwatcher¥door*.*」と指定した場合 「¥¥Server¥folderwatcher」配下にある door*.* の条件に一致するファイルの数により同時接続を制御します。 ・同時接続数を 2 台にする場合 ¥¥Server¥folderwatcher door1（ファイル名 :door1(空ファイル)) door2（ファイル名 :door2(空ファイル)) ・同時接続数を 5 台にする場合 ¥¥Server¥folderwatcher door1（ファイル名 :door1(空ファイル)) door2（ファイル名 :door2(空ファイル)) door3（ファイル名 :door3(空ファイル)) door4（ファイル名 :door4(空ファイル)) door5（ファイル名 :door5(空ファイル))
②削除ファイル ファイル保持日数	フォルダー監視では監視フォルダーのファイルが削除されても任意の期間ファイルを保持し、再度同一のファイルが配置された場合に、ダウンロードは行わず、保存したファイルを使用します。本項目では削除したファイルの保持期間を設定します。
③接続切れフォルダー ファイル保持日数	監視フォルダーにアクセスできない場合、直ぐに削除は行わず、保持期間まで保持します。 ファイル保持期間を超え、フォルダーにアクセスできない場合は対応するファイルを削除します。 ファイル保持期間を経過し、ファイルを削除した場合、次回接続された時点で再度ダウンロードされます。
④接続切れフォルダー チェック間隔	監視先のフォルダーにアクセスできない場合のチェック間隔を指定します。
⑤大きな画像を縮小する	メディアフレームなどフォルダー監視サービスを利用して画像を表示する際に、元ファイルの画像サイズが大きい場合、縮小して表示する最大解像度を設定します。

8. 表データ（行指定）

表データ（行指定）では、Excel ファイルまたは CSV ファイルから取得した値を元に全ての表示行のセル内容を設定します。したがって、表示行によって、表示項目や表示スタイルを変更することができますが、最大表示行数は固定となります。



8-1. 対応形式

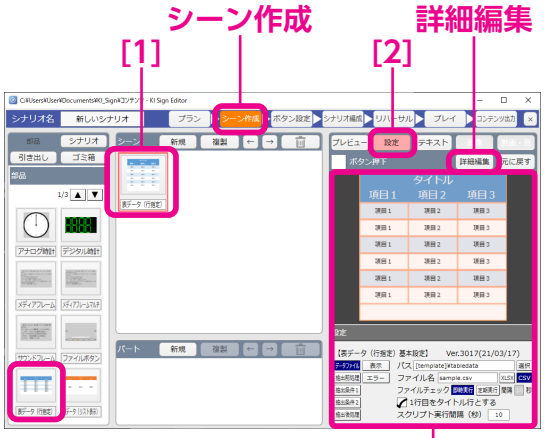
対応するファイル形式は下記の通りです。
・Excelファイル（拡張子が .xlsx の Excel 2007以降のファイル形式）
・csvファイル（文字コード「Shift-JIS」または「UTF-8(BOM 付き)」）

8-2. 設定項目

表データ（行指定）の設定項目は、**基本設定**、**行設定**、**セル設定**、**代替枠設定**の 4 つに分かれます。
※設定項目中の抽出前処理、抽出条件、抽出後処理は KI 言語で記述する必要があります。
※設定値の編集は**シーン作成画面**の**設定画面**から選択できます。
※セル数を増やす等の編集を行う場合は、**詳細編集画面**にて行います。

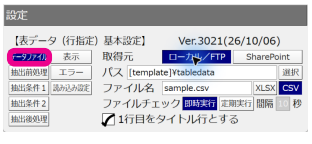
設定項目の切り替え

[1] **表データ（行指定）**を選択する
[2] **設定**ボタンをクリックする
※設定画面が表示されます。
[3] **簡単編集領域**の表をクリックする
※クリックの選択操作で下記の 4 つの設定項目に切り替わります。



[3]表をクリック

基本設定



行設定



行を 2 回クリック

セル設定



セルを選択

代替枠設定



タイトルを選択

次ページにつづく

8-3. 基本設定

基本設定は、8 つの設定画面で**す。読み込み行数とスクリプト実行間隔は「読み込み設定」で設定しま**す（→ P171）。

8-3-1. データファイル

操作手順

[1] データファイルで①～④・⑥を設定
⑤・⑦は読み込み設定（→ P171）



設定	内容
①パス	取得元・フォルダーを選択します（→ P171）。
②ファイル名	ファイル名を指定します。選択されているファイルタイプに応じて拡張子が自動的に付与されます。ファイル名の中に [yyyymmdd] あるいは [mmdd] と記述すると当日の日付に展開してファイルを参照することができます。（yyyy：年［西暦］、mm：月、dd：日） 例）sample_[yyyymmdd].csv ⇒ sample_20180418.csv というように展開します。
③ファイルタイプ	Excel（XL**SX**）**ま**たは C**SV を**選択します。
④ファイルチェック／更新間隔	ローカル／ FTP はファイルチェック、Share**Point** は更新間隔で取得します（→ P169）。
⑤読み込み行数を制限する	読み込み設定タブで、読み込む最大行数を指定します。タイトル行も行数に含み、超えたデータは対象外です。大量データによる異常終了を防ぎます。
⑥1 行目をタイトル行とする	Excel ／ CSV の 1 行目をタイトル行として扱います。オンにすると、セル値を列番号（rec[0]?）だけでなく項目名（rec.[" 開始日 "]?）でも指定できます。
⑦スクリプト実行間隔（秒）	読み込み設定タブで、取得済みデータの抽出・表示を実行する間隔を設定します（→ P169・171）。

8-3-2. 抽出前処理

抽出前に行う処理を記述します。抽出前処理には全角文字⇔半角文字の変換や日付の書式変換等を記述します。

操作手順

[1] 抽出前処理をクリックする
※抽出前処理の設定画面が表示します。
①に KI 言語の記述を設定してください。



設定	内容

①抽出前処理	例 1）1 列目の文字列を大文字に変換
	`foreach((key)rec,table){`
	`  rec[0]? = toUpper(rec[0]?);`
	`}`
	例 2）1 列目の日付データの書式を揃える
	`foreach((key)rec,table){`
	`  try{`
	`  rec[0]? = date(toTicks(rec[0]?));`
	`  }`
	`}`
	※表データ部品では全てのデータが文字列として読み込まれます。
	日付データが **2018/4/5** のように入力されている場合には、日付によってデータ抽出やデータの並べ替えがうまくできません。上記の処理を抽出前に行うことによって、**2018/4/5 ⇒ 2018/04/05** のように書式が揃えられるので、日付による抽出や並べ替えが正しく行えるようになります。

8-3-3. 抽出条件 1、抽出条件 2

抽出条件を指定します。抽出条件を指定することにより、特定の文字列に一致する行のみ表示する、特定の日付に一致する行のみ表示するといったことが可能になります。

※**抽出条件 1** と**抽出条件 2** とはＡＮＤ条件です。





操作手順

[1] **抽出条件 1** または**抽出条件 2** をクリックする
※抽出条件 1, 2 の設定画面が表示します。
①②に KI 言語の記述を設定してください。

設定	内容
①抽出条件 1 ②抽出条件 2	例）現在日以降のデータのみ抽出 rec[0]? >= date() 1 行目をタイトル行としてデータを読み込んだ場合には項目名で条件を記述することもできます。 rec.["開始日"]? >= date()

8-3-4. 抽出後処理

抽出後に行う処理を記載します。データを並べ替えて表示する場合には、抽出後処理に記述します。



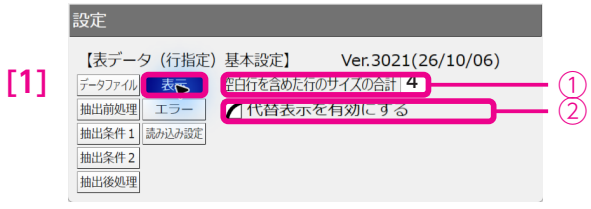
操作手順

[1] **抽出後処理**をクリックする
※抽出後処理の設定画面が表示します。
①に KI 言語の記述を設定してください。

設定	内容
①抽出後処理	例）開始日の順番に並べ替える table%sort("[0]") または table%sort(".[¥"開始日¥"]") この場合、抽出前処理で日付データの書式を揃えておかないと正しく並べ替えることができません。

8-3-5. 表示設定 / 代替枠設定

空白行を含めた行のサイズの合計数、代替表示を有効にする、代替枠表示の条件を設定します。



表示の操作手順

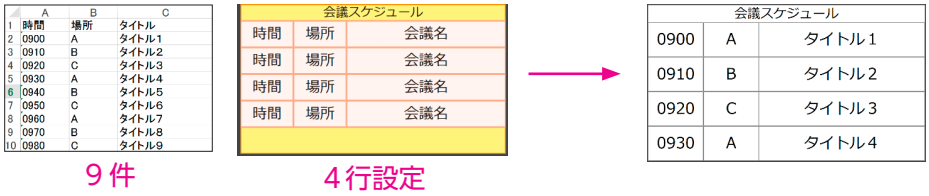
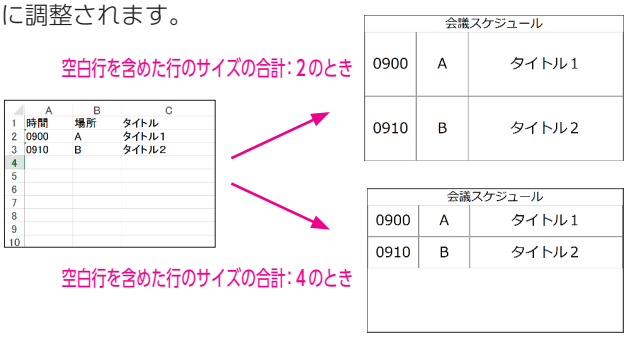
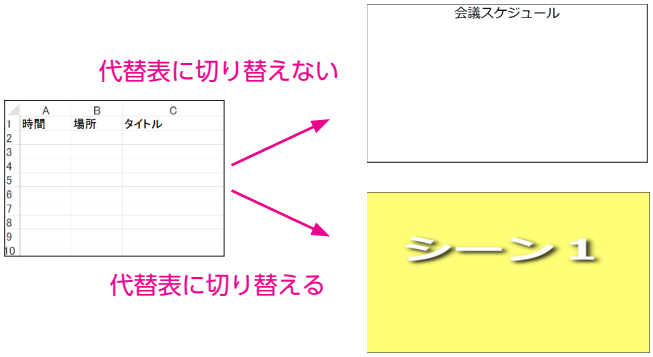
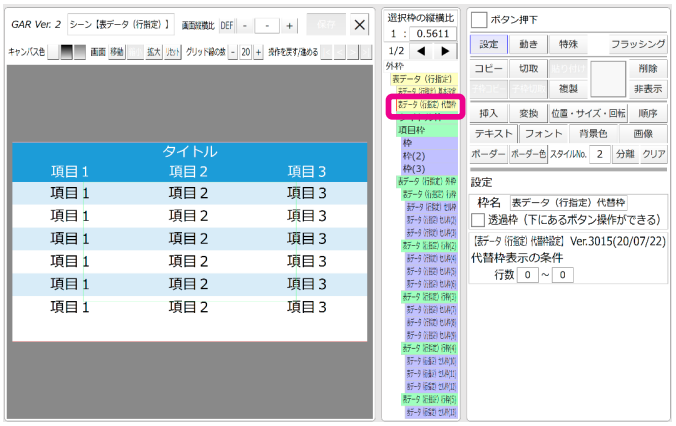
[1] **表示**をクリックする
※表示の設定画面が表示します。
①②を設定してください。



代替枠設定の操作手順

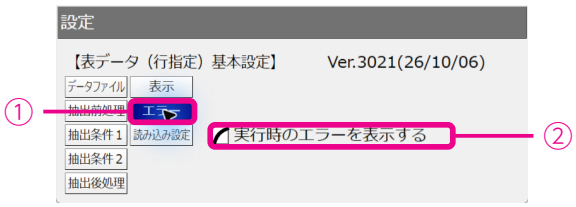
[2] **8-2. 設定項目**の**代替枠設定**を開く
※設定画面が表示します。
③**代替枠表示の条件**の**行数**を設定してください。

次ページにつづく

設定	内容
①空白行を含めた行のサイズの合計	下図のように表データが９件抽出されている場合に、行サイズの合計を４行に設定すると、上位４件までが表示されます。表データ＞設定行数 の場合は設定行数が適用されます。 表データ　設定　表示  ９件　４行設定 このとき、表データが２件しかない場合には、空白行を含めた行のサイズの合計が適用されて、行のサイズが自動的に調整されます。 空白行を含めた行のサイズの合計：2のとき 空白行を含めた行のサイズの合計：4のとき 
②代替表示を有効にする ③代替枠表示の条件（行数）	抽出されたデータが一定の数より少なく、余白が大きく表示される場合に、代替表示に切り替えることができます。代替枠表示の条件は、抽出されたデータ数の範囲（③代替枠表示の条件の行数）で指定します。 代替表示に切り替えない場合は、表データ部分が透明になります。 代替表示に切り替える場合は、代替枠に設定された画像や動画等を表示します。 代替表に切り替えない 代替表に切り替える  代替枠の設定は詳細編集画面にて行います。 代替枠は、代替表示条件によって複数挿入することもできます。 表示行数が少ない場合には余白に画像を表示して、表示行数が０になったら画面表示を切り替える、ということもできます。 

8-3-6. エラー

リハーサルあるいはプレイモードでこのシーンを表示する時に、設定内容にエラーがある場合にはその内容を画面に表示します。
プレーヤーでシナリオを実行するときにはエラー表示は出ません。その場合でも、プレーヤーのログにはエラーの内容が記録されます。



操作手順

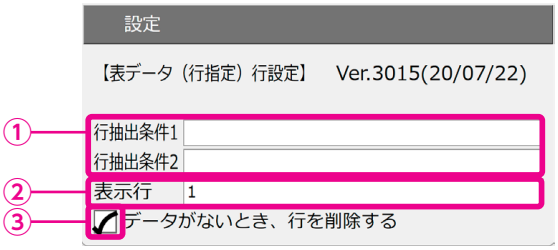
①**エラー**をクリックする
※エラーの設定画面が表示します。
②**実行時のエラーを表示する**のチェックボックスを**オン / オフ**する

8-3-7. 行設定

行設定は、3 つの設定（**行抽出条件 1 、行抽出条件 2 、表示行、データがないとき行を削除する**）が行えます。

操作手順

[1]8-2. 設定項目の**行設定**を開く
※表データ (行指定) 行設定画面が表示します。
※項目①～③を設定してください。



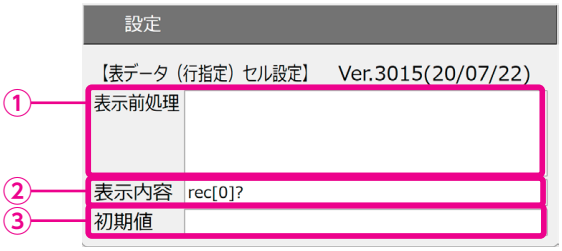
設定	内容
①**行抽出条件 1 、行抽出条件 2**	行に対する抽出条件を指定します。 ※行抽出条件 1 と行抽出条件 2 とはＡＮＤ条件です。
②**表示行**	表示行には 1 以上の数値を記入します。 この数値によって、抽出したデータの何行目のデータを表示するかを指定します。
③**データがないとき、行を削除する**	抽出されたデータがない場合にその行は削除されます。チェックボックスがオフで抽出されたデータがない場合には、その行には空白が表示されます。

8-3-8. セル設定

セル設定は、3 つの設定（**表示前処理、表示内容、初期値**）が行えます。

操作手順

[1]8-2. 設定項目の**セル設定**を開く
※表データ (行指定) セル設定画面が表示します。
※項目①～③を設定してください。



設定	内容
①**表示前処理**	表示前に行う処理を指定します。 例）時刻のフォーマットを変更 rec.["時刻"]? = left(rec.["時刻"]?),2) + "時" + right(rec.["時刻"]?,2) + "分" 13:45 という時刻データを 13 時 45 分 に変更します。
②**表示内容**	表示内容を指定します。セルの値の取得、設定方法はタイトル名で取得する方法と、列番号で取得する方法があります。 A) タイトル名で取得する場合には rec.[“< タイトル名 >”]? で指定します。 例）rec.[" 開始日 "]? B) 列番号で取得する場合には rec[< 列番号 >]? で指定します。列番号は 0, 1, 2, 3 ･･･で指定します。 例）rec[0]?（第 1 列の値）
③**初期値**	表示内容が空文字の場合に表示する文字列を指定します。

9. 表データ（リスト表示）

表データ（リスト表示）では、Excel ファイルまたは CSV ファイルから取得した値を元に全ての表示行のセル内容を設定します。表データ（行指定）と異なり全ての行に共通の設定となります。表示するデータ数が、1 ページに表示する行数を超えると、複数ページにわたって表示されます。それらのページは、設定した時間で順に切り替わります。



9-1. 対応形式

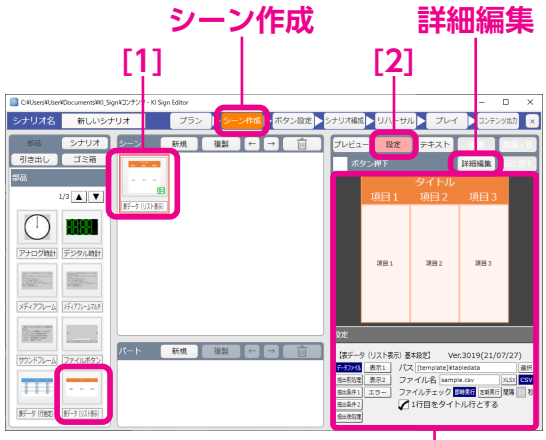
対応するファイル形式は下記の通りです。
・Excelファイル（拡張子が .xlsx の Excel 2007以降のファイル形式）
・csvファイル（文字コード Shift-JIS）

9-2. 設定項目

表データ（リスト）の設定項目は、**基本設定**、**表示設定**、**代替枠設定**の 3 つに分かれます。
※設定項目中の抽出前処理、抽出条件、抽出後処理は KI 言語で記述する必要があります。
※設定値の編集は**シーン作成画面**の**設定画面**から選択できます。
※セル数を増やす等の編集を行う場合は、**詳細編集画面**にて行います。

設定項目の切り替え

[1] **表データ（リスト）**を選択する
[2] **設定**ボタンをクリックする
　※設定画面が表示されます。
[3] **簡単編集領域**の表をクリックする
　※クリックの選択操作で下記の3つの設定項目に切り替わります。



[3]表をクリック

基本設定



表示設定



代替枠設定



セルを選択

タイトルを選択

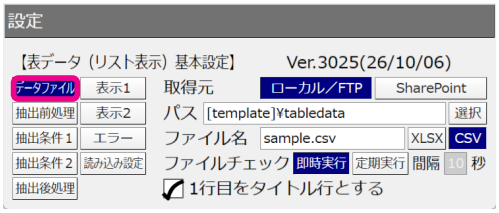
次ページにつづく

9-3. 基本設定

基本設定は、9 つの設定画面で**す。読み込み行数は「読み込み設定」で設定します**（→ P171）。

9-3-1. データファイル

行指定と同様です（→ P127）。



9-3-2. 抽出前処理

表データ（行指定）（→ P127）と同様に設定します。



9-3-3. 抽出条件 1 、抽出条件 2

表データ（行指定）（→ P128）と同様に設定します。





9-3-4. 抽出後処理

表データ（行指定）（→ P128）と同様に設定します。

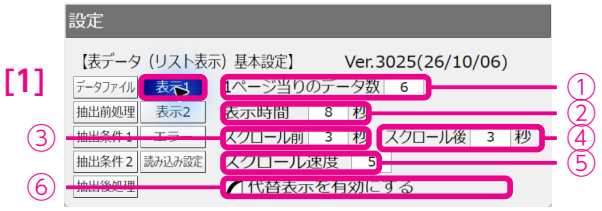


9-3-5. 表示 1

表示 1 は、6 つの設定（**1 ページ当たりのデータ数、表示時間、スクロール前、スクロール後、スクロール速度、代替表示を有効にする**）が行えます。

操作手順

[1] 表示 1 をクリックする
※表示 1 の設定画面が表示します。
①～⑥を設定してください。



次ページにつづく

設定	内容
①1 ページ当たりのデータ数	1 ページ当たりの行数を指定します。
②表示時間	表示時間を指定します。 ただし、**9-3-8. 表示設定**で「**表示があふれるときスクロールする**」のチェックボックスがオンの場合には、スクロール前時間、スクロール時間およびスクロール後時間に合わせて表示時間が調整されます。
③スクロール前	**9-3-8. 表示設定**で「**表示があふれるときスクロールする**」のチェックボックスがオンの場合に、ページの表示が開始された後にセルのスクロールが開始するまでの時間を指定します。
④スクロール後	**9-3-8. 表示設定**で「**表示があふれるときスクロールする**」のチェックボックスがオンの場合に、スクロール終了後にページの表示が終了するまでの時間を指定します。
⑤スクロール速度	スクロール速度を指定します。
⑥代替表示を有効にする	**表データ（行指定）**と同様に設定します。

9-3-6. 表示 2

表示 2 は、2 つの設定（**ページ切替時、スライド表示する、スライド速度**）が行えます。

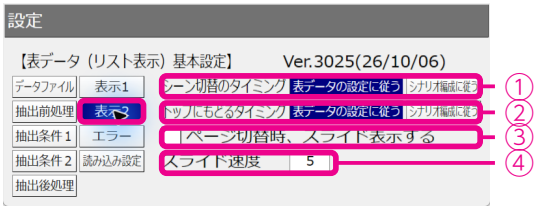
操作手順

[1] 表示 2 をクリックする

※表示 2 の設定画面が表示します。

①～④を設定してください。

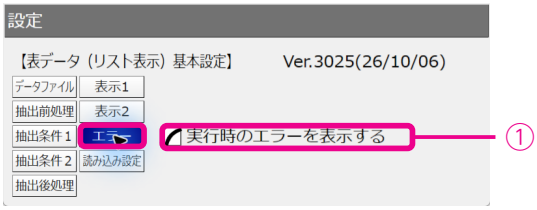
[1]



設定	内容
①シーン切替のタイミング	**表データの設定に従う**： 表データがシーンに直接挿入されている場合には、シナリオ編成においてこのシーンの表示時間は設定できず、表データの表示が終わるまで待って、次のシーンに移動します。 ただし、表データがパートとして挿入されている場合にはこの設定は無視されます。 **シナリオ編成に従う**： シナリオ編成で設定した表示時間でローテーションします。
②トップにもどるタイミング	**表データの設定に従う**： 表データがシーンに直接挿入されている場合、シナリオ編成で設定したトップにもどる時間に関わらず、表データの表示が終わり次第、トップシーンにもどります。 **シナリオ編成に従う**： シナリオ編成の自動的にトップにもどる時間に設定した秒数でトップシーンにもどります。
③ページ切替時、スライド表示する	通常はページ切替時に特別な効果は付けられていませんが、チェックボックスをオンにすると、ページ切替時に表示が上にスライドします。
④スライド速度	③をオンにした時に、スライドする速度を指定します。

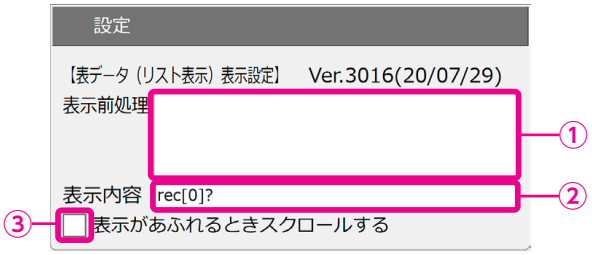
9-3-7. エラー

表データ（行指定）（→ P130）と同様に設定します。



次ページにつづく

9-3-8. 表示設定



①表示前処理
表データ(行指定)（→ 128）と同様に設定します。

②表示内容
表データ(行指定)（→ 128）と同様に設定します。

③表示があふれるときスクロールする
表示内容が枠に収まらない時にスクロールするか選択します。
チェックボックスをオンに場合は以下の方式で表示時間が適用されます。

A)表示時間 ＞ スクロール前時間 ＋ スクロール時間 ＋ スクロール後時間
表示時間が適用されます。

B)表示時間 ＜ スクロール前時間 ＋ スクロール時間 ＋ スクロール後時間
スクロール時間が適用されます。

スクロールしない場合は、そのセルに設定された書式にしたがって表示されます。

第5章 プレーヤーの起動と終了

プレーヤーは、インストール時にスタートアップに登録してあれば、PC の起動時に自動的に起動します。スタートアップに登録していない場合、または、プレーヤーを終了後、再起動する場合は、デスクトップ上にあるプレーヤーのアイコンをダブルクリックします。



プレーヤーが起動すると、すでに、コンテンツが配信されている場合は、そのコンテンツのプレイが始まります。プレイするコンテンツがない場合には、画面全体に「再生するコンテンツがありません」と表示されます。



プレーヤーを終了するには、Esc キーを押します。マウスやタッチパネルを使って、選択画面や設定画面から終了する方法もあります。
（下記 **第 6 章 プレイ画面と設定画面**を参照してください）

第6章 プレイ画面と設定画面

プレーヤーには、コンテンツのプレイ画面と設定画面があります。設定画面では、プレーヤーの設定、ログの表示、コンテンツの管理（スタンドアローン運用の場合のみ）などを行います。

1. 設定画面への切り替え

プレイ画面から設定画面には、以下の手順で、切り替えます。（→ 134）



プレイ画面

① Ctrl+K または、画面隅のタッチ



暗証番号キーボード

② 暗証番号の入力



ポップアップメニュー

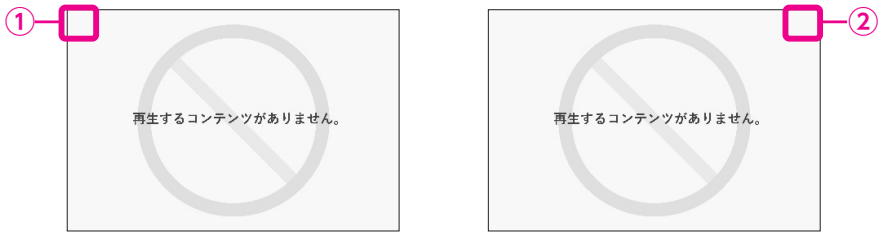
③ **設定画面へ**ボタンをタッチ



設定画面

※①で、プレイ画面に隠しボタンが設定されている場合には、その隠しボタンの位置を順にタッチすると、テンキーボードが表示されます。初期設定では、隠しボタンは、設定されていません。隠しボタンの有無とその位置については、設定画面で設定します。（**4. 設定画面の操作**を参照）

下の例は、**画面上**に隠しボタンが設定されている場合のタッチ操作です。（①②の順でタッチしてください。）



※①②をタッチ後、正しい暗証番号が入力されると、ポップアップメニューが表示されます。
暗証番号の**初期設定値は 555** です。

2. プレイ画面の操作

プレイ画面では、次のキーボード操作が可能です。

- **Ctrl+F**　：フルスクリーン表示とウィンドウ表示を切り替えます。
- **Ctrl+M**　：マウスカーソルの表示 / 非表示を切り替えます。
- **Esc**　　：プレーヤーを終了します。
- **Ctrl+K**　：暗証番号入力用テンキーボードが表示されます。
- Ctrl + Shift + L：対象部品をクリックして、接続の再サインインを開きます（→ P172）。

3. ポップアップメニュー

ポップアップメニューでは、次の操作が行えます。

- **設定画面へ**を選択すると設定画面が表示されます。
- **フルスクリーン解除**を選択すると、フルスクリーン表示からウィンドウ表示に切り替わります。同時に、**フルスクリーン解除ボタン**が**フルスクリーンボタン**に変わります。
- **最小化**を選択すると、プレーヤーはタスクバーに入り、デスクトップが表示されます。
- **プレーヤーの終了**を選択すると、プレーヤーが終了します。
- **再起動**を選択すると、プレーヤー PC が再起動されます。
- **シャットダウン**を選択すると、プレーヤー PC がシャットダウンされます。

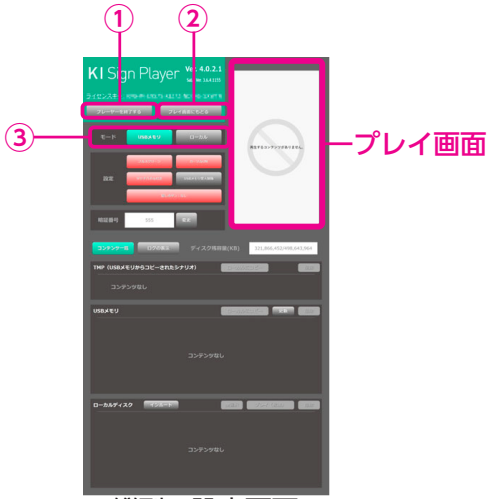


4. 設定画面の操作

設定画面は、スタンドアローン運用モードと LAN 運用モードでは一部、異なります。（右図は、スタンドアローン運用モード時の設定画面）
ディスプレイの縦横比に応じて、自動的に縦型 / 横型にレイアウトが調節されて表示されます。
画面の左下（縦長の場合は、右上）には、小さなプレイ画面が表示され、その中で、配信、選択されているシナリオのプレイが行われます。



横型の設定画面



縦型の設定画面

設定画面のボタン類の操作の意味は、それぞれ次のとおりです。

①プレーヤーを終了します。



②設定画面を終わって、プレイ画面に戻ります。



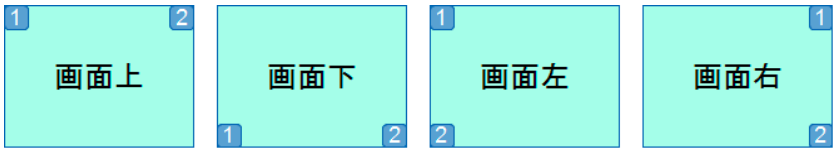
③スタンドアローン運用モード時の配信モードを切り替えます。詳しくは、**第 7 章 スタンドアローン運用モードでのコンテンツの配信とプレイ**を参照してください。LAN 運用モード時には、表示されません。



次ページにつづく

④設定ボタン

- **フルスクリーン**ボタン：フルスクリーン表示とウィンドウ表示を切り替えます。初期設定は、ON です。
- **カーソル ON** ボタン：プレイ画面でのマウスカーソルの表示、非表示を切り替えます。初期設定は、OFF です。
- **タッチパネル付き**ボタン：ON にすると、スタンドアローン運用モードの USB 配信モードのときに、シナリオ用 USB メモリの中のシナリオ一覧から、プレイするシナリオをタッチ操作によって選択することができるようになります。OFF にすると、USB メモリ中の最新のシナリオが自動的にプレイされます。初期設定は、ON です。
- **USB メモリ受入制限**ボタン：ON にすると、スタンドアローン運用モードの USB 配信モードのとき、そのプレーヤーの暗証番号と同一の暗証番号に設定されたシナリオ用 USB メモリのみを受け入れます。OFF にすると、全ての USB メモリを受け入れます。初期設定は、OFF です。
- **隠しボタン**：**画面上、画面下、画面左、画面右、なし**のいずれかに設定できます。既定値は、**なし**です。
  プレイ画面で、隠しボタンをタッチ操作（1 2を順にタッチ）すると、暗証番号入力用のテンキーボードが表示されます。初期設定は、**なし**です。



- **常に最前面**ボタン：プレーヤーのウィンドウを常に他のウィンドウより前面に表示します。ON のときは、他アプリに前面を奪われても自動的に前面へ復帰し、最小化された場合も元の表示状態（フルスクリーン／最大化／通常）に自動的に戻ります。初期設定は、ON です。

⑤暗証番号ボタン：変更ボタンを押し、暗証番号を変更します。

暗証番号は、プレイ画面から設定画面に移るときと、USB メモリの受入制限に使われます。初期設定は、**555** です。



⑥コンテンツ一覧、ログ

設定画面の右側（縦長の場合は、下側）には、⑥ボタンで**コンテンツ一覧**と**ログ**を切り替え表示できます。（右図は、スタンドアローン運用モード時の設定画面）
LAN 運用モードの場合は、コンテンツの一覧はなく、**ログ**だけが表示されます。
コンテンツ一覧には、プレイに用いるコンテンツ（シナリオ）が表示されます。
詳細については、**第 7 章 スタンドアローン運用モードでのコンテンツの配信とプレイ**を参照してください

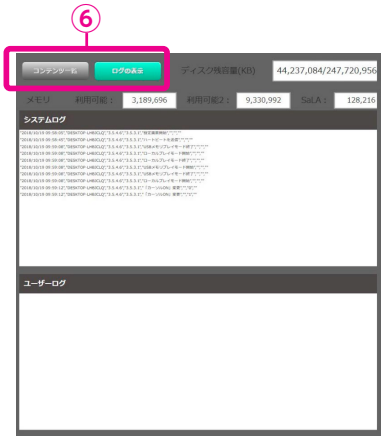
ログの表示では、プレーヤーが記録中のログが表示されます。
ログには、プレーヤーソフトの起動、終了などのイベントを記録するシステムログと、シナリオ中のボタン操作やシーンの切り替えを記録するユーザーログがあります。


横型の設定画面


縦型の設定画面







第7章 スタンドアローン運用モードでのコンテンツの配信とプレイ

1. 3 つの配信・プレイ (再生) 方法

スタンドアローン運用モードは、3 モードの配信・プレイ (再生) 方法があります。

①**USB メモリモード**：
編集ソフトウェア (KI Sign Editor) でシナリオ用の USB メモリにシナリオを出力し、USB メモリをプレーヤー PC に挿し込み、プレーヤー (KI Sign Player) がUSBメモリからシナリオを読み取り配信・プレイ (再生) します。

②**ローカルモード**：
複数のシナリオをプレーヤー PC のローカルディスクに保存しておいて、そこから選び配信・プレイ (再生) します。

③**シナリオ監視のテンプレートを利用した配信とプレイ (再生)**：
プレーヤー PC が LAN に接続されている場合に、プレーヤー PC から参照可能な LAN 上のファイルサーバーや PC のフォルダー中に保存された圧縮シナリオを読み込み、プレイするという方法です。
編集ソフトウェア (KI Sign Editor) のシナリオテンプレート (シナリオ監視枠) を利用します。

以下に、各方法について説明します。

2. USB メモリによる配信とプレイ（USB メモリモード）

USB メモリモードは、プレーヤーの初期設定となっています。USB メモリモードでシナリオを配信・プレイする手順は、次の通りです。

2-1. KI Sign Editor でシナリオをシナリオ用 USB メモリに出力する

編集ソフトウェア (KI Sign Editor) で作成したシナリオをシナリオ用の USB メモリに出力します。
(**第 2 章 8. コンテンツ出力**を参照)
※シナリオ出力に使用する USB メモリは、事前に KI Sign Editor で初期化しておく必要があります。
(**第 2 章 1-3. USB メモリの管理**を参照)

2-2. シナリオの出力された USB メモリをプレーヤー PC に挿す

プレーヤーがプレイ画面を表示中の状態で、シナリオ用 USB メモリを挿します。
プレーヤーの設定をタッチパネル付きに設定している場合は、画面の上部にそのシナリオ用 USB メモリに入っているシナリオの一覧が表示されます。
プレイしたいシナリオをタッチすると、そのシナリオがプレーヤーに読み込まれ、プレイされます。
プレーヤーの設定で**タッチパネル付き**が OFF に設定されている場合には、シナリオ用 USB メモリを挿入すると、その USB メモリに保存されているシナリオの中で最新のもの（最後に保存されたシナリオ）が自動的に選択され、プレイされます。
選択したシナリオのプレイが開始したら、シナリオ用 USB メモリをプレーヤー PC から抜きます。



例：タッチパネル付き設定 シナリオ選択画面

Point

※**USB メモリ受入制限**が ON に設定されている場合には、暗証番号がプレーヤーの暗証番号と一致したシナリオ用 USB メモリしか利用できません。

3. プレーヤーに保存したシナリオのプレイ（ローカルモード）

ローカルモードでは、プレーヤー PC に保存したシナリオをプレイします。その手順は、以下の通りです。

3-1. プレーヤー PC にシナリオを取り込む

3-1-1. USB メモリからシナリオをコピーする

操作手順

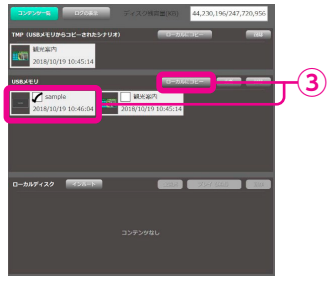
①プレーヤーを**設定画面**に切り替えます。
（**第６章 プレイ画面と設定画面**を参照）

②シナリオ用 USB メモリをプレーヤー PC に挿し、**更新**ボタンをクリックする
※一覧が更新表示されない場合は、USB メモリを挿し直してから、**更新**ボタンを押してください。

③シナリオのリストから、プレーヤー PC にコピーしたいシナリオを選択し、**ローカルにコピー**ボタンをクリックする
※複数選択が可能です。

④コンテンツ一覧のローカルディスクにコピーされたシナリオのリストが表示されたことを確認する





Point

USB メモリモードでプレイ中のシナリオをローカルモード用にコピーすることもできます。
コンテンツ一覧の最上段の⑤**TMP（USBメモリからコピーされたシナリオ）**に表示されているシナリオは、USB メモリからプレイ用にプレーヤー PC に取り込まれたシナリオです。TMP の**ローカルにコピー**ボタンを押すと、このシナリオがコピーされ、④ローカルディスクの一覧に追加されます。



3-1-2. 圧縮化シナリオをインポートする

操作手順

①プレーヤーを**設定画面**に切り替えます。
（**第６章 プレイ画面と設定画面**を参照）

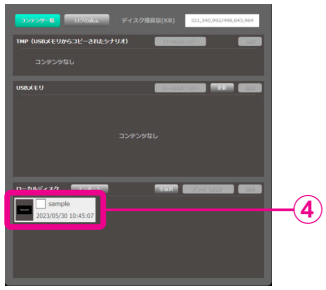
②**インポート**ボタンをクリックする
※シナリオを選択する画面が表示します。

③プレーヤー PC にインポートしたい圧縮化シナリオを選択し、**開く**をクリックする

④コンテンツ一覧のローカルディスクにコピーされたシナリオのリストが表示されたことを確認する







次ページにつづく

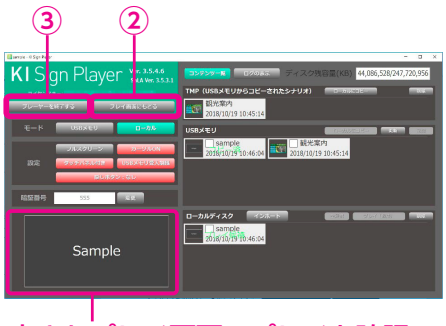
3-2. プレーヤー PC に保存されたシナリオを選択、プレイする

操作手順

①ローカルディスクに表示されているシナリオから、プレイしたいシナリオを選択し、**プレイ(候補)**ボタンをクリックする
※設定画面内の小さなプレイ画面でプレイが始まります。

②全画面でのプレイに切り替えるときは、**プレイ画面にもどる**ボタンをクリックする
※終了する場合は、③**プレーヤーを終了する**をクリックする。





小さなプレイ画面でプレイを確認

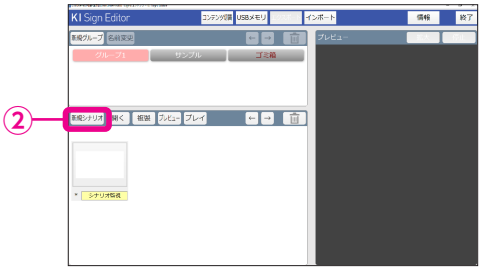
4. シナリオ監視枠を利用した配信とプレイ

シナリオ監視枠は、編集ソフトウェア(KI Sign Editor)の中に入っている枠の１つです。
シナリオ監視枠は、LAN 上の PC やファイルサーバーのフォルダー中に保存されている圧縮シナリオを読み込み、プレイするという機能を持っています。シナリオ監視枠を利用した配信、プレイの手順は以下の通りです。

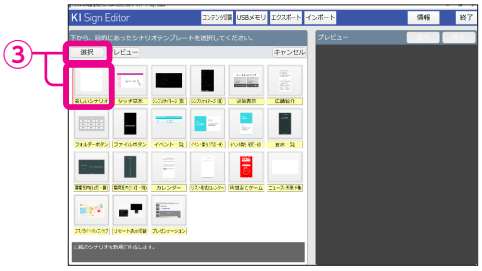
4-1. シナリオ監視用シナリオの作成

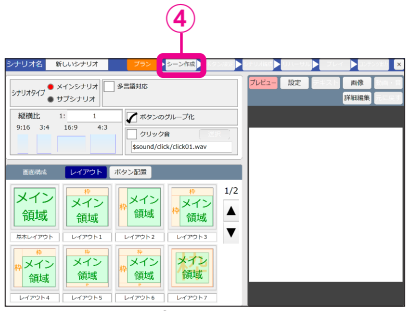
操作手順

①管理 PC で KI Sign Editor を起動する
※トップページ画面が表示します。
②**新規シナリオ**をクリックする
③**新しいシナリオ**を選択し、**選択**ボタンをクリックする
④**シーン作成**ボタンをクリックする
※**シーン作成画面**を開きます。
⑤**部品ボタン**をクリックする
⑥部品一覧にある**シナリオ監視**をドラッグ＆ドロップで**シーン一覧**に移動する
⑦**シナリオ監視**を選び、**設定**ボタンをクリックする
⑧**対象フォルダー**に監視フォルダーのパスを入力する
※監視フォルダーは、プレイ用のシナリオを置く場所です。



トップページ画面





プラン画面

4-2. シナリオ監視用シナリオのプレイ

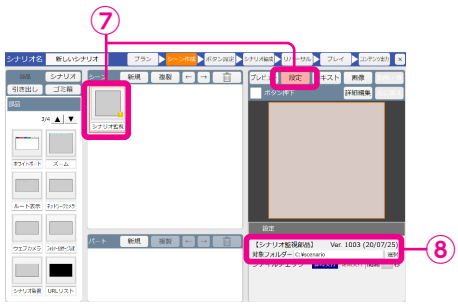
4-1. シナリオ監視用シナリオの作成で作成したシナリオを、**USB メモリモード**、または**ローカルモード**でプレーヤーに配信・プレイします。
この時点では、プレーヤー画面は、真っ白の状態です。

4-3. プレイ用シナリオの配信とプレイ

管理用 PC で作成したプレイ用のシナリオを **4-1. シナリオ監視用シナリオの作成**⑧で設定した監視フォルダーにエクスポート (→ **P22**) します。
このとき、必ず、圧縮化シナリオを選んでください。
※エクスポートしたシナリオは、自動的にプレーヤーに取り込まれて、プレイが始まります。
※監視フォルダーに複数のシナリオがある場合は、最後にエクスポートされたシナリオがプレイされます。
※シナリオのエクスポートを繰り返すと、監視フォルダー中にシナリオがたまっていきますので、不要になったシナリオは適宜削除してください。



シーン作成画面

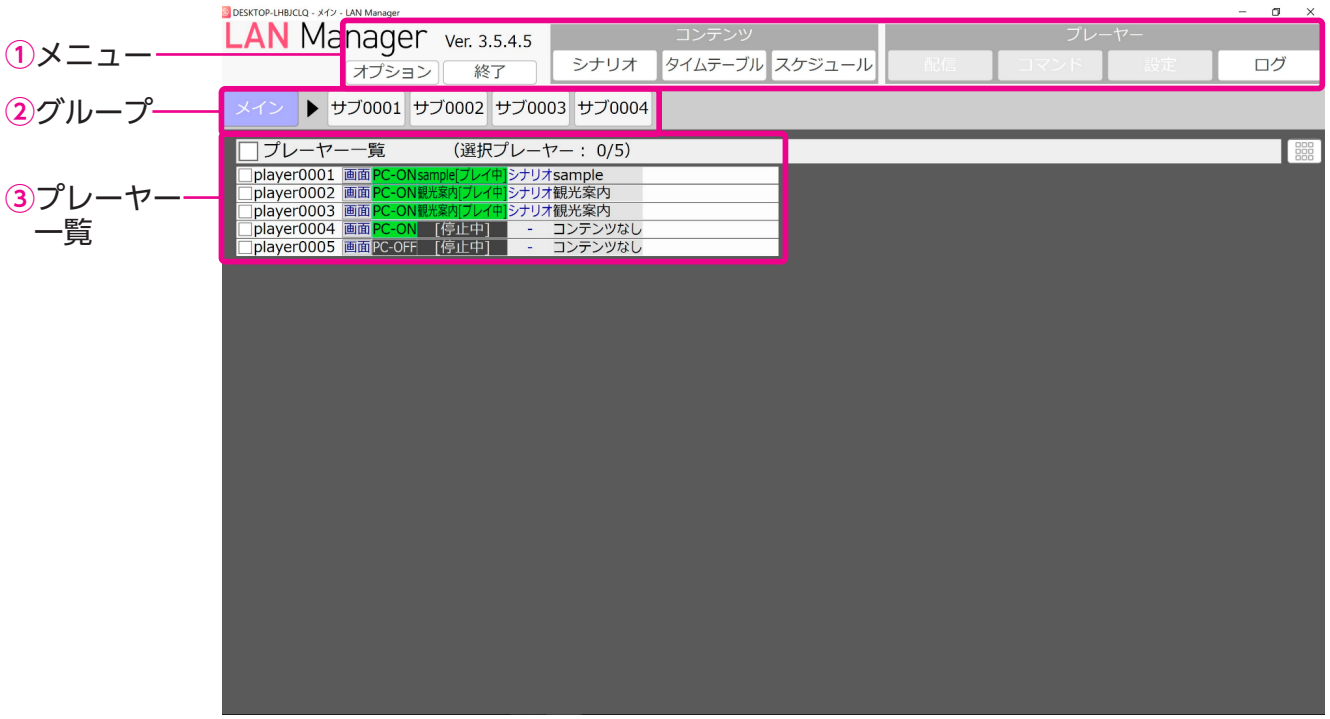


第8章 LAN運用モードでのコンテンツの配信・プレーヤーの管理

1. マネージャーを起動する

デスクトップに作成された LAN Manager のショートカットをダブルクリックします。

2. マネージャーの画面構成



2-1. ①メニュー

項目名	内容	参照
オプション	オプションを表示します。	3-2. オプションを変更する
終了	マネージャーを終了します。	—
シナリオ	シナリオを管理します。	7. コンテンツ (シナリオ・タイムテーブル・スケジュール) の管理
タイムテーブル	タイムテーブルの作成・編集を行います。	4. タイムテーブルの作成
スケジュール	スケジュールの作成・編集を行います。	5. スケジュールの作成
配信	コンテンツ※1の配信を行います。	6. コンテンツの配信
コマンド	プレーヤーにコマンドを発行します。	3-4. コマンドを実行する
設定	プレーヤーの設定を確認します。	—
ログ	ログフォルダーを表示します。	9. ログの確認

2-2. ②グループ

グループの一覧を表示します。グループについては、**KI Sign Editor 設定マニュアル 第 2 章 LAN 環境設定の詳細**を参照してください。

2-3. ③プレーヤー一覧

プレーヤーの一覧を表示します。

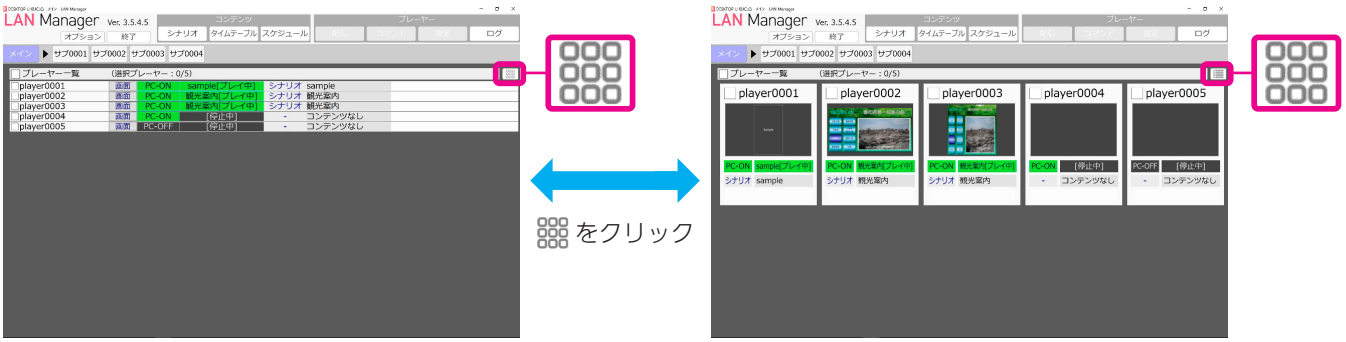
※1 マネージャーでは、シナリオ、タイムテーブル、スケジュールを総称してコンテンツと記載

3. プレーヤー監視

プレーヤーの状態確認および、電源制御等のコマンド実行を行うことができます。

3-1. 表示形式を変更する

右上の をクリックすると、表示形式を変更することができます。(クリックするごとに切り替わります。)
1 ページに表示する行数・列数については、オプションメニューから変更します。



キャプチャー画像なし　　キャプチャー画像あり

3-2. オプションを変更する

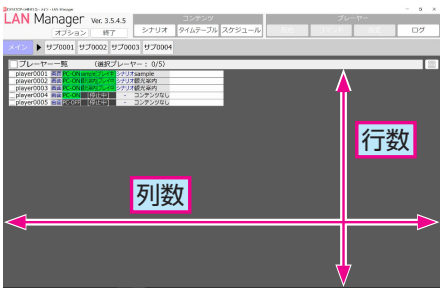
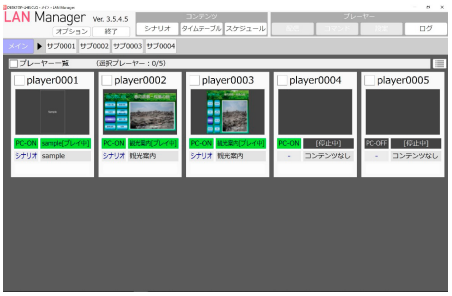
マネージャーのオプションを変更します。

操作手順

①**オプション**ボタンをクリックする
※ LAN Manager の設定画面が表示します。
項目②～⑥を設定してください。



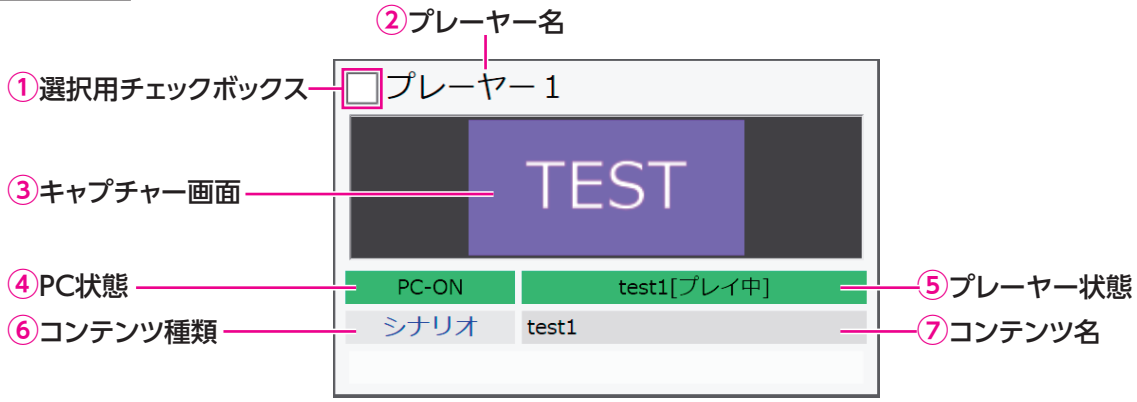


項目名	内容
②IPアドレス(ホスト名)	マネージャーの IP アドレス（ホスト名）を表示します。
③マネージャー名	マネージャーのマネージャー名を表示します。
④グループ名	マネージャーが所属するグループ名を表示します。
⑤読み出し専用モード	マネージャーの読み出し専用モードを設定します。 ON：読み出し専用 (READ ONLY)
⑥プレーヤー一覧	 キャプチャー画像なし プレーヤー一覧 1 ページに表示する行数 / 列数を変更します。  キャプチャー画像あり

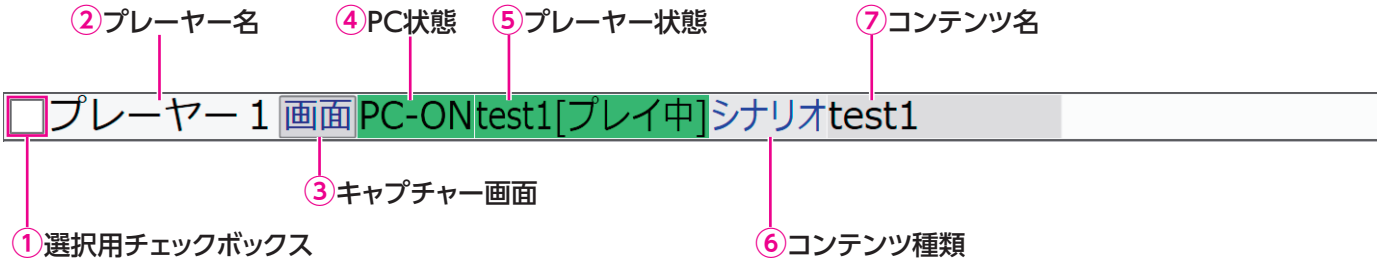
次ページにつづく

3-3. 状態を確認する

キャプチャー画像あり



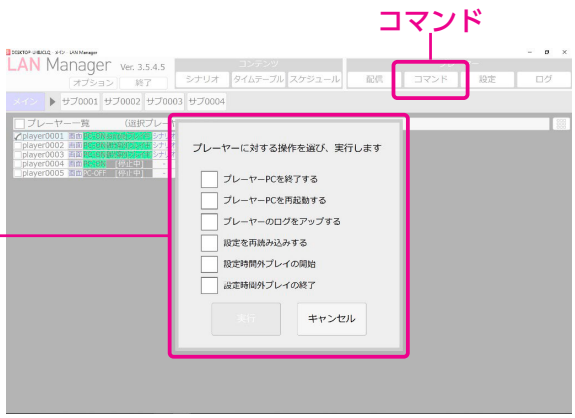
キャプチャー画像なし



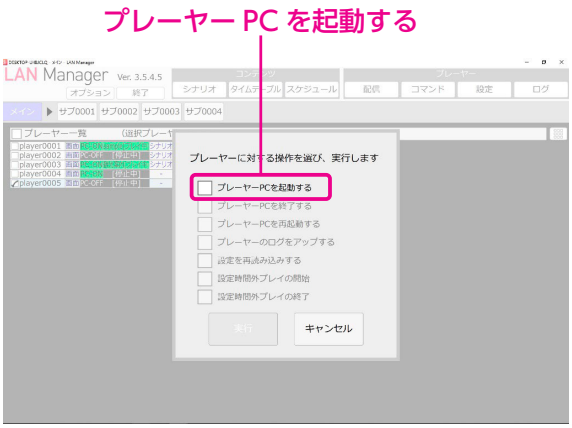
項目名	内容
①選択用チェックボックス	プレーヤーを選択します。
②プレーヤー名	LAN 管理 DB に登録したプレーヤー名を表示します。
③キャプチャー画面	プレーヤーから取得したキャプチャー画面を表示します。 表示するキャプチャーのサイズは LAN Setting Tool のキャプチャーサイズで設定します。
④PC 状態	PC-ON　Ping 応答あり PC-OFF　Ping 応答なし Ping 応答なしが表示される場合は、IP アドレス (ホスト名) があっているか、ファイアウォールで許可されているか確認してください。
⑤プレーヤー状態	観光名所[プレイ中]　プレイ中（プレイしているシナリオ名が表示される） [シナリオなし]　プレーヤーは起動しているが、プレイするシナリオの割り当てがない [時間外]　プレーヤーは起動しているが、プレイ時間外 [停止中]　プレーヤーが停止中 [応答なし]　プレーヤーは起動しているが、通信に対する応答がない
⑥コンテンツ種類	配信しているコンテンツの種類が表示されます。
⑦コンテンツ名	配信しているコンテンツの名称が表示されます。

3-4. コマンドを実行する

コマンドボタンを選択し、コマンド実行画面を開きます。



※「プレーヤー PC を起動する」の実行可能条件を満たした場合、「プレーヤー PC を起動する」のチェックボックスが表示されます。実行可能条件は下表を参照してください。



項目名	実行可能条件	内容
プレーヤー PC を起動する	・PC-OFF ・Mac アドレスが設定されている。 ・ブロードキャストアドレスが設定されている。 ※すべて満たす場合に表示されます。	プレーヤー PC に対してマジックパケットを送信し、起動します。 マジックパケットで PC を起動するには OS 側での設定が必要です。
プレーヤー PC を終了する	プレイ中	プレーヤー PC をシャットダウンします。
プレーヤー PC を再起動する	プレイ中	プレーヤー PC を再起動します。
プレーヤーのログをアップする	プレイ中	現在までのプレーヤーのログをアップロードします。 アップロードしたログはログボタンから表示できます。 **プレーヤーのログはプレーヤー起動時に自動的にアップロードされます**が、起動後にログを取得する場合は本コマンドを実行してください。
設定を再読み込みする	プレイ中	LAN 管理 DB の設定を変更した際、設定の再読み込みを行う場合に実行します。
設定時間外プレイの開始	プレイ中	プレイ開始時間外にコンテンツの表示を行います。
設定時間外プレイ終了	プレイ中	設定時間外プレイを終了します。

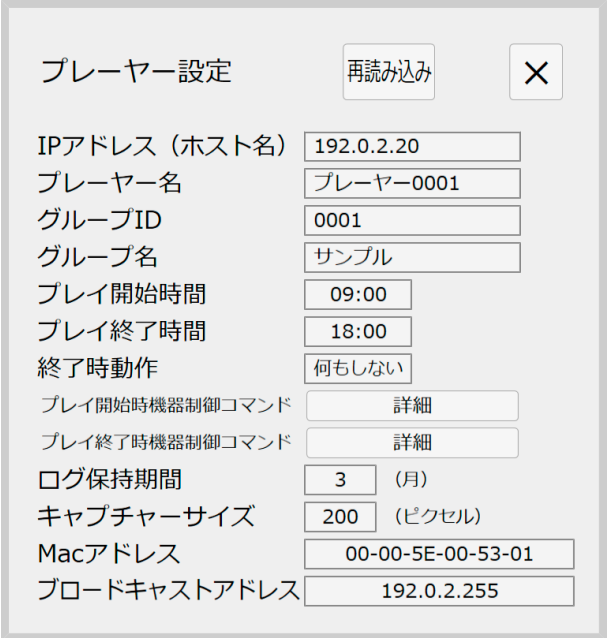
3-5. 機器制御コマンドを確認する

プレイ開始時・終了時に外部機器へ送信するコマンドの設定を確認します。
設定内容の変更は、LAN SettingTool で行います。

操作手順

①対象プレーヤーを 1 台選択し、設定ボタンを
　クリックする
②開始時または終了時の機器制御コマンドの
　詳細ボタンをクリックする
③送信先 IP、ポート、通信方式、コマンド、
　起動時の送信条件を確認する

※コマンドが設定されていない場合は、
「設定なし」と表示されます。



プレーヤー設定画面

設定を再読み込みする

LAN SettingTool で設定を変更した後は、プレーヤー設定画面の再読み込みボタンを
クリックします。LAN Manager が設定を読み直し、起動中のプレーヤーにも設定の
再読み込みを通知します。
再読み込みが終わったら、開始時・終了時の詳細画面で内容を確認してください。

※設定の再読み込み中は、テスト送信できません。

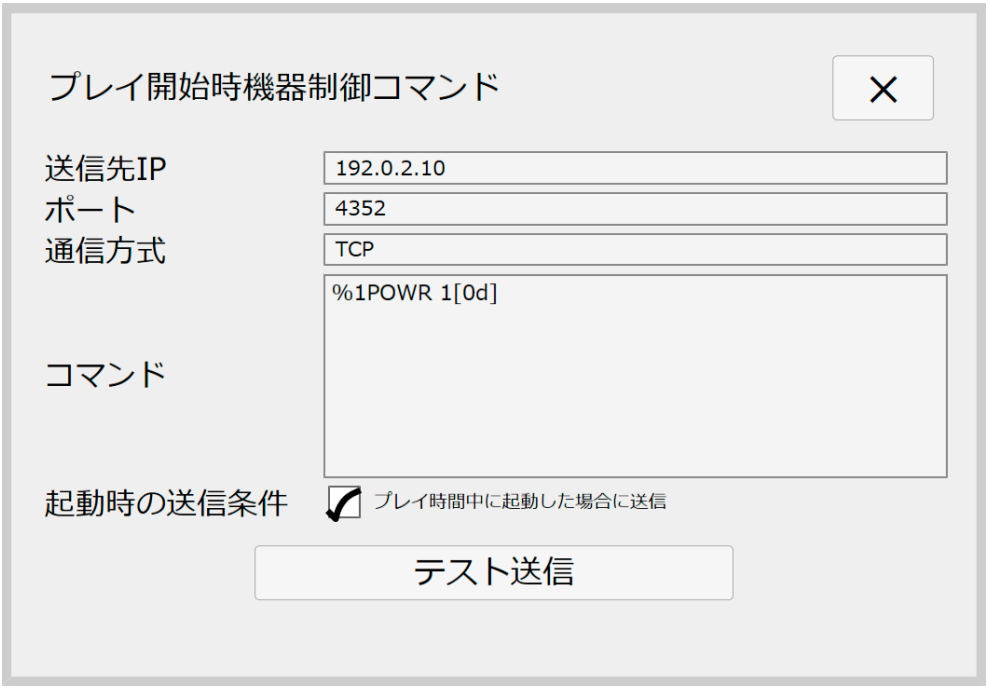
シリアルの場合は COM･通信条件も確認します。「送信しない」は送信停止の設定です。設定手順は、設定マニュアル第 2 章「4-5. プレーヤーの設定」（12）（P30 ～ 35）を参照してください。

3-6. 機器制御コマンドをテスト送信する

対象プレーヤーから、設定した外部機器へコマンドを送信します。
テスト送信によって機器が動作するため、送信先とコマンドの内容を確認してください。

操作手順

①開始時または終了時の機器制御コマンドの詳細画面を開く
②内容を確認し、テスト送信ボタンをクリックする



機器制御コマンドの詳細画面

※プレーヤーが起動していない場合や、設定を再読み込み中の場合は、テスト送信できません。
※送信後は、外部機器が意図したとおりに動作したことを確認してください。

コマンドの設定項目と入力例は、設定マニュアル「4-5. プレーヤーの設定」を
参照してください。

RS232C では Player 側の COM・通信条件を確認します。「送信しない」を適用した側はテスト送信も抑止されます。RS232C は機器の応答を受信しないため、実機の動作を確認してください。設定・適用の手順と対応製品は、設定マニュアル第 2 章「4-5. プレーヤーの設定」（12）（P30 ～ 35）を参照してください。クラウド版 RS232C は今回の対象外です。

4. タイムテーブルの作成

操作手順

①**タイムテーブル**ボタンをクリックする
※**タイムテーブルの作成と編集画面**が開きます。

②**新規**ボタンをクリックする
※タイムテーブル名の入力画面が開きます。

③タイムテーブル名を入力し、OK ボタンをクリックする
※作成したタイムテーブルが開きます。

④タイムテーブル領域をクリックする

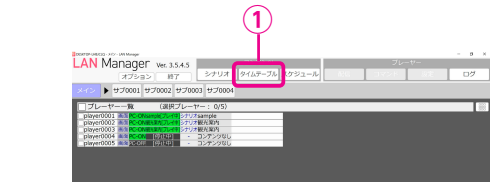
⑤シナリオ一覧からシナリオを選択する

⑥既存のシナリオの最下部を選択し、上にドラッグ＆ドロップする
※長くボタンを押すか、Ctrl+ マウスホイールでタイムテーブル領域の表示を縦に拡大することができます。
※シナリオとシナリオの境界の時間は、直接、入力して変更することもできます。

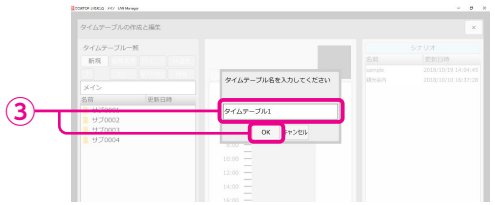
⑦下方の空き領域を選択する

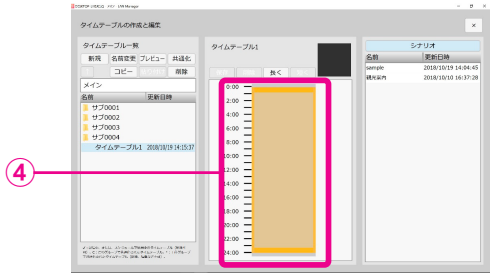
⑧追加したいシナリオを選択する

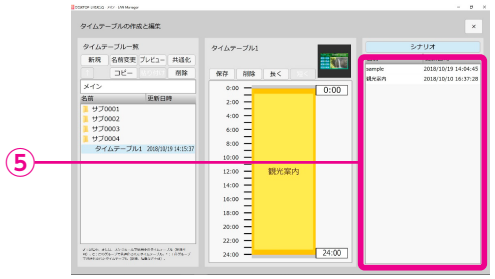
⑨作成が完了したら**保存**ボタンをクリックし、☒ボタンで閉じる
※トップ画面にもどります。

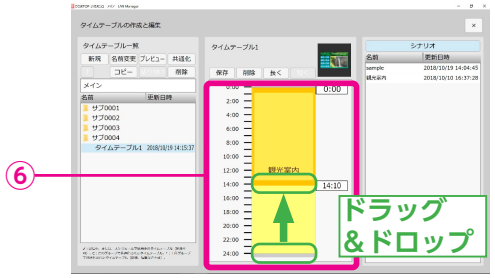














5. スケジュールの作成

操作手順

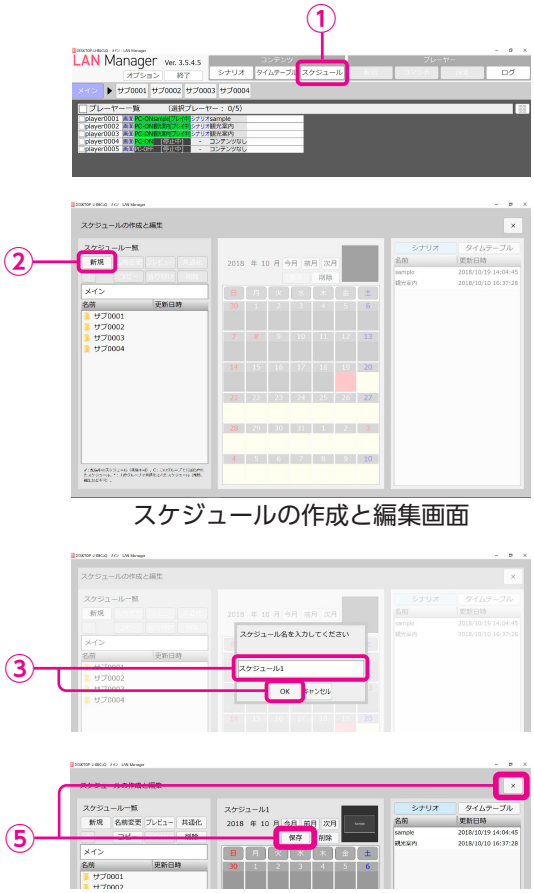
①**スケジュール**ボタンをクリックする
※**スケジュールの作成と編集画面**が開きます。

②**新規**ボタンをクリックする
※スケジュール名の入力画面が開きます。

③スケジュール名を入力し、OK ボタンをクリックする
※作成したスケジュールが開きます。

④表示されたカレンダー内の各日に、タイムテーブルやシナリオを割り当てる
※下記の**スケジュールの割り当て例**を参照ください。

⑤作成が完了したら**保存**ボタンをクリックし、☒ボタンで閉じる
※トップ画面にもどります。



スケジュールの作成と編集画面

スケジュールの割り当て例

月曜日から金曜日まで、スケジュールに「タイムテーブル 1」を割り当てる場合

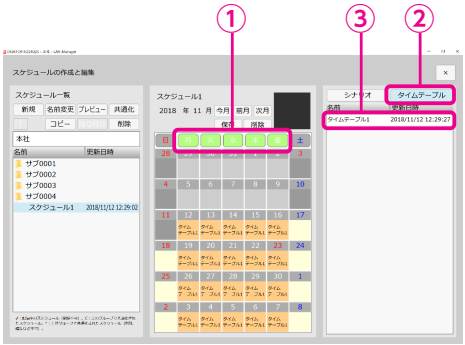
※週単位や、まとまった期間にシナリオやタイムテーブルを割り当てることができます。

操作手順

①[月] から [金] までドラッグ＆ドロップする

②**タイムテーブル**ボタンをクリックする

③タイムテーブルの一覧から、「タイムテーブル 1」を選択する
※月～金曜日までのすべての日に、「タイムテーブル 1」が割り当てられました。同様に、日曜日、土曜日には、異なるシナリオやタイムテーブルを割り当てることができます。



23 日～ 25 日に、シナリオ「sample」を割り当てる場合

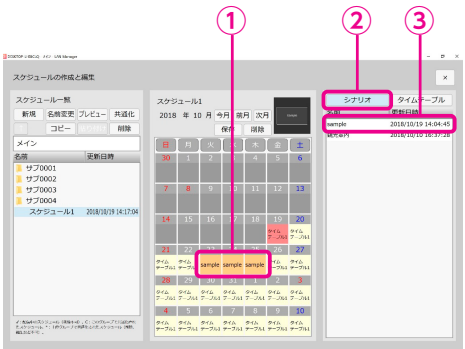
※特定の日にシナリオやタイムテーブルを割り当てることもできます。

操作手順

①目的の日を選択する
※ドラッグ＆ドロップ操作で複数の日を選択することや、Ctrl+ クリックで、選択日を追加、解除できます。

②**シナリオ**ボタンをクリックする

③シナリオ一覧からシナリオ「sample」を選択する
※日ごとに設定したシナリオやタイムテーブルは、週単位で設定したものよりも優先されます。



6. コンテンツの配信

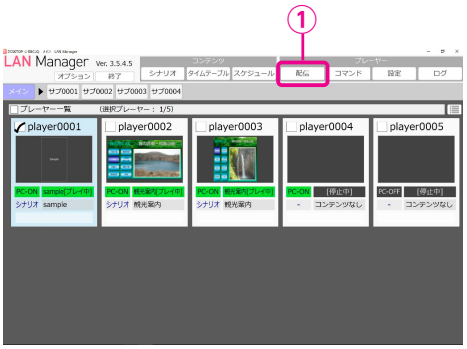
操作手順

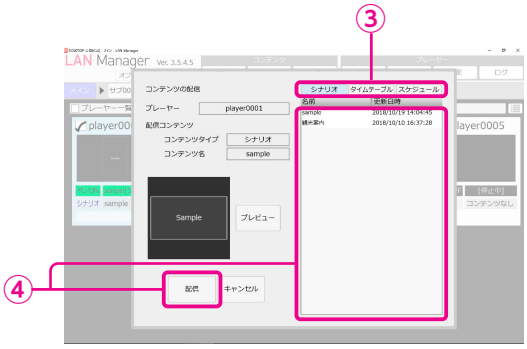
①コンテンツを配信するプレーヤーを選択する
※プレーヤーの選択と解除については、下記 Point を参照ください。

②**配信**ボタンをクリックする
※**コンテンツの配信画面**が開きます。

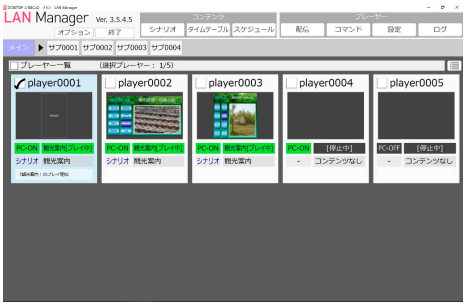
③コンテンツの種類を**シナリオ**、**タイムテーブル**、**スケジュール**から選択する

④配信したいコンテンツを選択し、**配信**ボタンをクリックする
※プレーヤーがすでに起動されている場合は、プレーヤーでコンテンツのプレイが始まります。
プレーヤーが起動していない場合は、プレーヤーの起動時に配信したコンテンツが読み込まれ、コンテンツのプレイが始まります。





コンテンツの配信画面

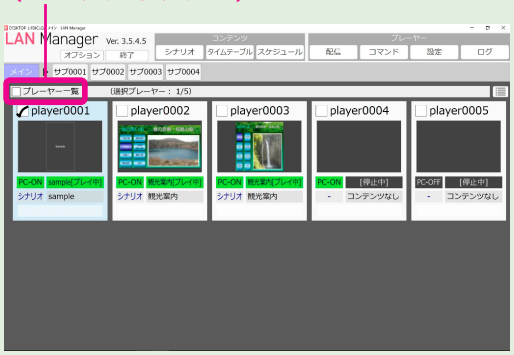


Point

プレーヤーの選択と解除

※複数のプレーヤーを選択・解除するには、ドラッグ＆ドロップ操作が使用できます。
※すべてのプレーヤーを選択する場合は、「プレーヤー一覧」横のチェックボックスを**オン**にします。（または、Ctrl+A）。
チェックボックスを**オフ**にする（または、ESC キーを押す）と、すべてのプレーヤーの選択が解除されます。
※ Ctrl+R で、プレーヤーの選択と非選択が入れ替わります。
※ドラッグ＆ドロップにより、複数のプレーヤーの選択と非選択を切り替えることもできます。

すべてのプレーヤーを選択 / 解除（チェックボックス）



7. コンテンツ (シナリオ・タイムテーブル・スケジュール) の管理

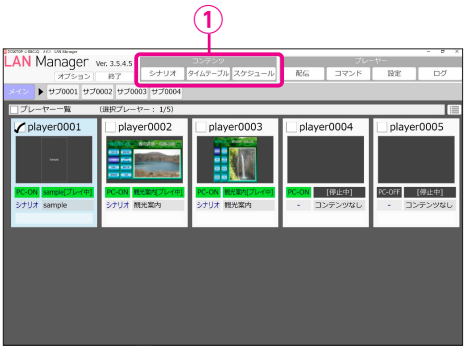
コンテンツのアップロード、名前変更、プレビュー、共通化、コピー、貼り付け、削除を行います。

操作手順

①**シナリオ**、**タイムテーブル**、**スケジュール**ボタンをクリックする
※コンテンツ（シナリオ、タイムテーブル、スケジュール）の各一覧画面が開きます。

②操作したいボタンをクリックする

操作ボタン	内容
アップロード	圧縮化シナリオをアップロードします。 ※シナリオ一覧画面のみ表示します。
名前変更	コンテンツの名称を変更します。
プレビュー	コンテンツのプレビューを行います。
共通化	**8. コンテンツの共通化について**を参照してください。
コピー・貼り付け	コンテンツのコピーを行い、他のグループに貼り付けを行うことができます。
削除	コンテンツの削除を行います。 コンテンツ名称左に✔が表示されているコンテンツはプレーヤーに配信済み、またはタイムテーブルやスケジュールにて設定されているため削除できません。





シナリオ一覧画面

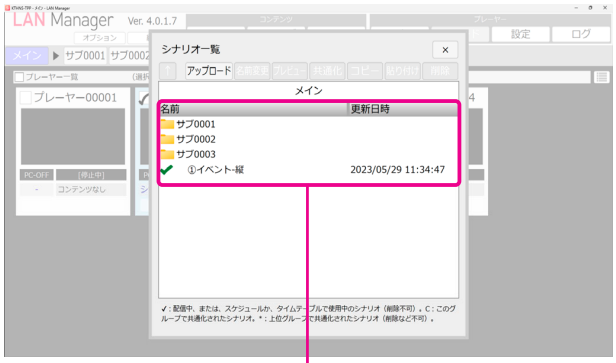


タイムテーブル一覧画面



スケジュール一覧画面

コンテンツ名の左側に表示されているアイコンは、それぞれ以下の意味になります。



✔ C 観光案内１２３
test1
✔ プレゼンテーション

サブ0006
＊ test1

✔：プレーヤーに配信されている。または、タイムテーブル、スケジュールにて設定されている。

C：共通化しているシナリオ

＊：上位グループで共通化されたシナリオ（削除など不可）

8. コンテンツの共通化について

コンテンツの配信が可能なプレーヤーは、コンテンツをアップロードした編集ソフトウェアと同一のグループに所属するプレーヤーのみです。

コンテンツの**共通化**を行うことにより、サブグループに所属するプレーヤーに対して、コンテンツの配信を行うことができます。

※**7. コンテンツ(シナリオ・タイムテーブル・スケジュール)の管理**を参照してください。

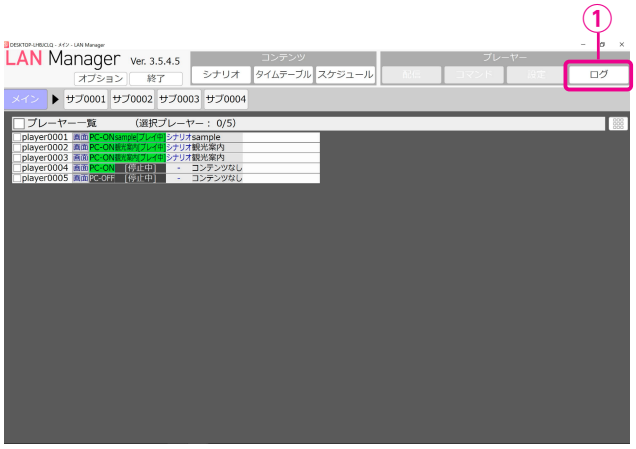


9. ログの確認

ログは 3 種類存在します。

操作手順

①**ログ**ボタンをクリックする
※ログフォルダーを表示します。
ログは下表の 3 種類存在します。



項目名	ファイル名	内容
システムログ	SysLog_*(任意).log	システムログを出力します。
ユーザーログ	UserLog_*(任意).log	コンテンツのプレイ時間を出力します。
スタートアップログ	StartupLog_*(任意).log	プレーヤー起動確認時のログを出力します。

カレンダー予定表：抽出条件と表示のカスタマイズ

この付録では、表示する予定の絞り込み、件名･カテゴリー名などの表示、予定の背景色の変更方法を説明します。標準の件名・時刻の表示を使うだけなら、スクリプトの変更は不要です。

1. 変更するシナリオと設定先を確認する

表示を変更する前に、対象のシナリオ・サービス・予定表を確認します。すでに設定済みの項目は再入力する必要はありません。

確認・操作	目的・理由	操作のポイント
シナリオを複製する（推奨）	変更前の表示に戻せるようにするためです。	元のシナリオを残して複製した側を編集します。編集中はリハーサルを停止します。
サービスを確認する	Outlook ／ Google で使える項目や入力例が異なり、条件・スクリプトも別々に保存されるためです。	プランの基本設定「カレンダー連携基本設定」で確認します。新規作成時は Outlook です。
各行の ID を確認する	どのユーザー／カレンダーの予定を表示するかを指定するためです。	「メール／カレンダー ID」を確認します。Outlook はメールアドレス、Google はカレンダー ID です。本人の Google カレンダーは primary を指定できます。
変更する設定を開く	予定の絞り込み・背景色・表示文字では、入力する場所が異なるためです。	シーンの詳細編集を開き、P154 の表で入力先を選びます。予約ブロック／セルの設定見出しでサービス名を確認します。

※サービスを切り替えたら、開いていた詳細設定を閉じて開き直します。切替先が未設定なら ID 欄は空欄になりますが、元のサービスの ID・抽出条件・スクリプトは消えません。

入力例の使い方と変更後の確認

① P154 以降から目的に合う例を選び、利用しているサービス用の式･処理を指定の欄に入力します。「置き換え」と「末尾に追記」の指示を確認してください。

②入力欄の外をクリックして確定します。詳細編集では上部の「保存」をクリックし、「×」で閉じてシーン作成へ戻ります。
③リハーサルを開始し、各行の予定・文字・色を確認します。非公開の予定の件名やカテゴリー名が表示されないことも確認してください。

入力先と記法は P154、取得できる項目と Outlook ／ Google の違いは P159 ～ 163 を参照してください。

2. どこに何を書くか

目的	設定箇所	入力形式
表示する予定を絞る	予定表の基本設定 → 抽出条件	真／偽になる式。if・cell?=・末尾の ; は不要
予定の背景色を変える	先頭行の「予約ブロック」 → 設定 → 表示前処理	if などを含む処理。代入や呼び出しには ; を付ける
時刻・件名・カテゴリー名などを出す	先頭行の予約ブロック内 上／下エリア → セル枠 → 設定	単純な値は「表示内容」、条件分岐や複数項目の組立ては「表示前処理」
結果が空欄のときの文字	上記のセル枠 → 設定 → 初期値	未分類などの文字をそのまま入力。引用符は不要

rec は表示対象の予定 1 件、block は予定ブロック、cell は表示するセルです。rec.["subject"]? のように項目の値を参照します。これは JavaScript ではなく、KI Sign のスクリプト記法です。

処理順は、抽出条件 → ブロックの表示前処理 → 各セルの表示前処理 → 表示内容 → 結果が空なら初期値です。

・「表示前処理」で cell?= を使う場合、「表示内容」は空欄にします。後から上書きされるのを防ぐためです。

・「表示内容」は式だけを入力します。内部で cell?= が付くため、自分で付けません。

・セルを空欄にしても予定の枠は残ります。予定そのものを消すには抽出条件を使います。

・表示文字・背景色は先頭行の予約ブロック／セル枠を編集します。再生時はその設定を複製して全行に使うため、2 行目以降を編集しても再生には反映されません。先頭行の ID が空でも表示設定のひな型になります。
・メール／カレンダー ID と名称は各行で設定します。抽出条件は全行共通です。rec はそれぞれの予定なので、カテゴリーや公開区分に応じて文字・色を変えられます。

・表示日・表示時間帯の範囲外は表示されません。Google の取消予定・勤務場所イベントは標準処理で除外されます。

3. 抽出条件を書く

各コード枠は「抽出条件」欄を置き換える例です。空欄に戻すと追加の絞り込みを解除します。strIn は一致位置を返し、先頭一致は 0 なので >0 ではなく >=0 とします。

件名に「サイネージ」を含む予定だけ

Outlook：

```
strIn(rec.["subject"]?," サイネージ ")>=0
```

Google：

```
strIn(rec.["summary"]?," サイネージ ")>=0
```

「サイネージ打合せ」「来週のサイネージ更新」は対象、「看板更新」は対象外です。本文ではなく件名を検索します。

外出中の予定だけ

Outlook：公開方法が「外出中」の予定です。

```
rec.["showAs"]?=="oof"
```

Google：イベントの種類が「不在」の予定です。

```
rec.["eventType"]?=="outOfOffice"
```

件名に「外出」と書いただけの通常予定は、この条件では対象になりません。Outlook の「他の場所で作業中」（workingElsewhere）とも異なります。Google で不在イベントを作成できるかは利用環境によります。

「サイネージ」を含み、かつ外出中

Outlook：

```
(strIn(rec.["subject"]?," サイネージ ")>=0)&&(rec.["showAs"]?=="oof")
```

Google：

```
(strIn(rec.["summary"]?," サイネージ ")>=0)&&(rec.["eventType"]?=="outOfOffice")
```

両方満たす条件は &&、どちらかを満たす条件は || です。条件式は取得・表示後の絞り込みであり、アクセス制御ではありません。構文エラー時に必ず予定を隠す機能でもないため、公開用の情報を制限する目的ではカレンダー側の権限も設定してください。

4. 表示項目を設定する

上エリアは時刻、下エリアは件名が標準です。例えば下エリアをカテゴリー名に置き換えるなら、下エリアのセル設定を開いて変更します。時刻を残したい場合は上エリアを変更しません。

単純な表示内容：Outlook の件名

セルの「表示前処理」を空欄にし、「表示内容」へ次の式を入力します。非公開などの判定を残しています。「初期値」は空欄にします。

```
iif(rec.["sensitivity"]?=="normal",rec.["subject"]?," 非公開の予定 ")
```

Outlook のカテゴリー名を表示する

セルの「表示前処理」を次のコードに置き換え、「表示内容」「初期値」は空欄にします。カテゴリーが複数あれば / でつなぎ、未設定なら「未分類」、非公開などの予定は「非公開の予定」と表示します。

```
cell?="";
if(rec.["sensitivity"]?=="normal"){
    if(rec.["categories"]!=null){
        foreach((key)category,rec.["categories"]){
            if(cell?!=""){cell?+=" / ";}
            cell?+=category?;
        }
    }
    if(cell?==""){cell?=" 未分類 ";}
}else{
    cell?=" 非公開の予定 ";
}
```

カテゴリー名は Outlook 側で設定された名前です。Google の予定データには同じ categories 項目がないので、この例は使いません。

Outlook の件名とカテゴリー名を一緒に表示する

下エリアの「表示前処理」を次のコードに置き換え、「表示内容」「初期値」は空欄にします。例：サイネージ打合せ【社内会議 / 重要】。カテゴリーがなければ件名だけになります。

```
cell?=" 非公開の予定 ";
if(rec.["sensitivity"]?=="normal"){
    (str)categoryNames="";
    if(rec.["categories"]!=null){
        foreach((key)category,rec.["categories"]){
            if(categoryNames!=""){categoryNames+=" / ";}
            categoryNames+=category?;
        }
    }
    cell?=rec.["subject"]?;
    if(categoryNames!=""){cell?+="【"+categoryNames+"】";}
}
```

長い文字は表示幅や文字サイズの調整が必要です。非公開情報を隠す標準処理を、無条件の cell?=rec.["subject"]?; で置き換えないでください。

5. カテゴリーによって色を変える

Outlook の予定ブロックの「表示前処理」の末尾に追記します。標準の空き時間・外出中などの色分けや状態ラベル処理は残します。

この例では「重要」を薄赤、「社内会議」を薄青にし、両方ある場合は配列の順序に関係なく「重要」を優先します。カテゴリーのない予定・他のカテゴリー・非公開などの予定は標準の色を維持します。

```
if(rec.["sensitivity"]?=="normal"&&rec.["categories"]!=null){
    (int)isImportant=0;
    (int)isMeeting=0;
    foreach((key)category,rec.["categories"]){
        if(category?==" 重要 "){isImportant=1;}
        if(category?==" 社内会議 "){isMeeting=1;}
    }
    if(isImportant){
        block%setStyle("~back~color","#ffd6d6");
    }elseif(isMeeting){
        block%setStyle("~back~color","#d9eaf7");
    }
}
```

カテゴリー名は完全一致です。「重要」と「重要案件」は別です。色はサイネージ上の独自指定であり、Outlook のカテゴリー色を自動取得・再現するものではありません。外出中の予定でもカテゴリーが一致すれば、この例の背景色が優先されます。状態ラベルはそのまま残ります。

Google では色 ID で分ける

Google の予定ブロックの「表示前処理」の末尾に追記する例です。非公開などの予定は変更しません。

```
if(rec.["visibility"]?!="private"&&rec.["visibility"]?!="confidential"){
    if(rec.["colorId"]?=="5"){
        block%setStyle("~back~color","#ffd273");
    }
}
```

colorId は色の ID で、HTML カラー値でもカテゴリー名でもありません。予定から省略される場合もあり、その場合はこの例に一致しません。「5」はサンプルの判定値です。Google 画面の色名をそのまま入力しないでください。

6. 確認とトラブル対応

確認する予定	期待する結果
件名の先頭／途中に「サイネージ」がある	部分一致条件で両方表示される
「サイネージ」がない	部分一致条件では表示されない
外出中／通常予定／件名だけ「外出」	外出中条件で状態・種類の一致したものだけ表示される
カテゴリーなし／１つ／複数	未分類／名前／区切り付きの名前になる
「重要」と「社内会議」が両方ある	登録順によらず薄赤になる
非公開の予定	件名・カテゴリー名を公開しない

確認する予定	期待する結果
サービスを切り替えて戻す	それぞれの ID・条件・スクリプトが保持される

文字が変わらない場合は「表示内容」に上書きする式が残っていないか、空欄にならない場合は「初期値」が入っていないかを確認します。色が変わらない場合はセルではなく予定ブロックを編集したか、標準処理の後に追記したかを確認します。表示が更新されない場合はリハーサルを停止して開始し直します。

条件で 0 件になったら、抽出条件をいったん空にし、表示日・時間帯・サービス・ID・サインイン状態を順に確認します。入力する引用符は半角の "、比較は == です。抽出条件に if や末尾の ; を付けないでください。

カレンダー予定表：取得値一覧と Outlook ／ Google の違い

一覧の読み方と取得範囲

rec は予定 1 件です。以下は表示・抽出で使う主要項目と、必要に応じて参照する補助項目の一覧であり、各 API の全項目を網羅するものではありません。項目が API 仕様に存在しても、すべての予定から必ず返るわけではありません。 未設定・予定の種類・アカウント・共有権限で項目の有無が変わります。

・現行KI SignはOutlookの calendarView、Googleの events を取得します。サービス固有の予定項目を保持し、共通名への自動変換はしません。

・Outlook は予定一覧の value、Google は items の各要素が rec になります。rec.["value"] や rec.["items"] と書く必要はありません。

・取得リクエストは項目を $select ／ fields で限定していません。ただし関連データを追加取得する $expand、カテゴリー色マスター、Google の色・ラベル定義の別 API 取得は実装していません。

・Google は繰り返し予定を展開し、取消予定を取得対象外にします。描画時にも取消予定と勤務場所イベントを除外します。

・Outlook の開始・終了日時は読み込み時に日本時間向けに整形します。Google はサービスの項目形式を保持し、描画時に日時を解釈します。

・下表の「対応なし」は同じ意味で置き換えられる項目がないという意味です。空文字を代入する指示ではありません。

よく使う項目

表内の参照は値の取り出し方です。非公開判定を省いた表示用コードではありません。件名・本文・場所・カテゴリーを表示する前に、後述の非公開・共有権限の注意を確認してください。

内容・型	Outlook の参照	Google の参照	意味・違い
件名（文字列）	rec.["subject"]?	rec.["summary"]?	予定のタイトル。空欄・省略の場合あり
説明の要約（文字列）	rec.["bodyPreview"]?	直接対応なし	Google の description は要約とは限らない
説明本文（文字列）	rec.["body"].["content"]?	rec.["description"]?	HTML を含むことがある。Outlook は body.contentType も確認
場所（文字列）	rec.["location"].["displayName"]?	rec.["location"]?	Outlook は入れ子、Google は文字列
開始日時（文字列）	rec.["start"].["dateTime"]?	rec.["start"].["dateTime"]?	Google の終日予定では date を使う
終了日時（文字列）	rec.["end"].["dateTime"]?	rec.["end"].["dateTime"]?	終了境界は表示時間に含めない

内容・型	Outlook の参照	Google の参照	意味・違い
終日判定（真偽）	rec.["isAllDay"]?	rec.["start"]. ["date"]!=null	Google に isAllDay はない
終日の開始日（文字列）	start.dateTime の日付部分	rec.["start"]. ["date"]?	Google は年月日のみ
終日の終了日（文字列）	end.dateTime の日付部分	rec.["end"]. ["date"]?	最終表示日の翌日が境界になる
タイムゾーン（文字列）	rec.["start"]. ["timeZone"]?	rec.["start"]. ["timeZone"]?	Google は省略の場合あり。日時のオフセットも確認
空き／予定あり（文字列）	rec.["showAs"]?	rec.["transparency"]?	同じ値・同じ分類ではない。下の一覧参照
予定自体の状態（文字列）	直接対応なし	rec.["status"]?	Google の confirmed は全員の承諾を意味しない

内容・型	Outlook の参照	Google の参照	意味・違い
取消（真偽／比較）	rec.["isCancelled"]?	rec.["status"]?=="cancelled"	Google は現行の表示対象外
公開・機密区分（文字列）	rec.["sensitivity"]?	rec.["visibility"]?	閲覧権限そのものではない
カテゴリー（文字列配列）	rec.["categories"]	同じ categories 項目なし	Outlook は名前を foreach で列挙
予定の色 ID（文字列）	同じ colorId 項目なし	rec.["colorId"]?	色コードではない。省略の場合あり
イベントの種類（文字列）	直接対応なし	rec.["eventType"]?	通常、不在、集中時間など
重要度（文字列）	rec.["importance"]?	直接対応なし	Outlook は low ／ normal ／ high。カテゴリー「重要」と別

項目の型と意味は Microsoft Graph の event 仕様と Google Calendar の Events 仕様に基づきます。上記の日時整形・取得対象は KI Sign の実装に基づきます。

必要に応じて使う補助項目

次の項目は API が返した場合に参照できます。今回の検証はダミー予定によるもので、全項目が実アカウントで返ることを確認した一覧ではありません。

内容	Outlook	Google	注意
主催者の名前	rec.["organizer"]. ["emailAddress"]. ["name"]?	rec.["organizer"]. ["displayName"]?	省略される場合あり
主催者のメール	rec.["organizer"]. ["emailAddress"]. ["address"]?	rec.["organizer"]. ["email"]?	個人情報。公開表示は慎重に
参加者配列	rec.["attendees"]	rec.["attendees"]	同名だが要素の構造が異なる
参加者のメール※	person.["emailAddress"]. ["address"]?	person.["email"]?	※ person は foreach で取り出した参加者 1 件
参加者の応答※	person.["status"]. ["response"]?	person.["responseStatus"]?	応答値も異なる。下記参照
サービス画面の URL	rec.["webLink"]?	rec.["htmlLink"]?	URL を表示するだけで自動的にクリック可能になるとは限らない

内容	Outlook	Google	注意
オンライン会議 URL	rec.["onlineMeeting"]. ["joinUrl"]?	rec.["hangoutLink"]?	サービスや予定により省略。公開掲示しない
予定 ID	rec.["id"]?	rec.["id"]?	サービス間・カレンダー間の同一性を仮定しない
更新識別子	rec.["changeKey"]?	rec.["etag"]?	表示する名前ではなく更新判定用
作成日時	rec.["createdDateTime"]?	rec.["created"]?	開始日時と別。Outlook 開始終了の整形対象にも含まれない
更新日時	rec. ["lastModifiedDateTime"]?	rec.["updated"]?	文字列形式・タイムゾーンを確認して変換する
繰り返し元 ID	rec.["seriesMasterId"]?	rec.["recurringEventId"]?	繰り返し以外では省略の場合あり

入れ子の値を使う場合は、先に親項目の存在を確認します。配列はそのまま文字列として表示せず、各要素を取り出して必要な項目を連結します。参加者や会議 URL を含む全レコードを画面や公開ログへ出力しないでください。

状態値の一覧と混同しやすい違い

項目	値と意味
Outlook showAs	free：空き、tentative：仮、busy：予定あり、oof：外出中、workingElsewhere：他の場所で作業中、unknown：不明
Outlook sensitivity	normal、personal、private、confidential。標準表示は normal 以外の件名を隠す
Google transparency	transparent：時間を埋めない、opaque：時間を埋める。外出中や仮予定の分類は含まない
Google status	confirmed、tentative、cancelled。イベント自体の状態
Google visibility	default、public、private、confidential。default はカレンダー側の設定に従う
Google eventType	default、outOfOffice、focusTime、workingLocation、birthday、fromGmail。利用環境によって扱える種類は異なる

項目	値と意味
Outlook 参加者の response	none、organizer、tentativelyAccepted、accepted、declined、notResponded
Google 参加者の responseStatus	needsAction、declined、tentative、accepted

Outlook の仮予定（showAs）と、参加者の仮承諾（response）は別の情報です。Google でも status と responseStatus を取り違えないでください。どちらの API も、空き／予定ありの値から参加者全員の回答を判断することはできません。

応答の定義は Microsoft Graph responseStatus、Google の応答・状態は Events 仕様を参照してください。

カテゴリー・色・ラベルの注意

・Outlook の categories は名前の配列です。カテゴリー名と色は別情報なので、KI Sign では名前に対して表示色を自分で割り当てます。

・Google の colorId を Outlook のカテゴリー名として読み替えることはできません。Google の標準予定に Outlook と同名の categories 項目はありません。

・Google 公式仕様には eventLabelId もあります。ただし現行 KI Sign はラベル定義を取得せず、ID から表示名や色へ変換する処理もありません。返却された ID を参照することと、ラベル名を表示できることは別です。現時点のマニュアル例では colorId のみを使い、colorId の存在も保証しません。

日時・終日・非公開の注意

①二重に 9 時間を加算しない。 Outlook の start/end は現行 KI Sign で日本時間向けに整形済みです。Google の dateTime はオフセット付きの日時として iso8601ToDateTime で解釈します。文字列の途中だけを切り出して時刻にしないでください。

②終日は日時ではなく日付範囲として扱う。 例として開始日 9 月 24 日・終了日 9 月 25 日の終日予定は、24 日の予定です。Google の終日では dateTime がなく、date を参照します。

③空欄と非公開は同義ではない。 未設定、アクセス権不足、対象外のイベント種類などでも項目は省略されます。欠けた項目を推測して補完しないでください。

④ API が返した情報でも公開してよいとは限らない。 標準の非公開判定を残し、カテゴリー・場所・主催者・本文を追加するときも同じ保護を適用します。Google の visibility が省略または default であっても、public と断定しません。

⑤本文はそのまま掲示しない。 HTML、会議 URL、個人情報が含まれ得ます。KI Sign が Web ページと同じ形式で安全に描画すると仮定せず、公開用に整えた文字だけを使ってください。

⑥取得していない関連データは使えない。 添付ファイルの中身、Outlook のカテゴリー色マスター、Google のカレンダー名・既定色・ラベル定義などは、予定 1 件の rec だけで揃う情報ではありません。

1. 利用前の準備と対象

SharePoint のフォルダーにある素材を取得し、端末内に保存して再生します。サイネージでは、担当者間で管理する共有サイトのライブラリを使用する運用を推奨します。
設定前にシナリオを複製しておくと、変更前の表示に戻せます。すでに設定済みの接続・フォルダーは再入力する必要はありません。

対応する部品・枠

・メディアフレーム／メディアフレームマルチ：画像・動画・PDF・テキスト
・サウンドフレーム：mp3、wav、wma、aac、m4a、ogg
・ファイルボタン／フォルダーボタン：対象フォルダーの素材をボタン表示
・ファイルスイッチ：取得したファイルの有無でシーンを切り替え
・テロップ枠／自由枠テロップ：txt ファイル
・表データ（行指定／リスト表示）：CSV ／ XLSX
・URL リスト：URL を記載したテキストファイル
・シナリオ監視：KZY 形式のシナリオ（→ P124）

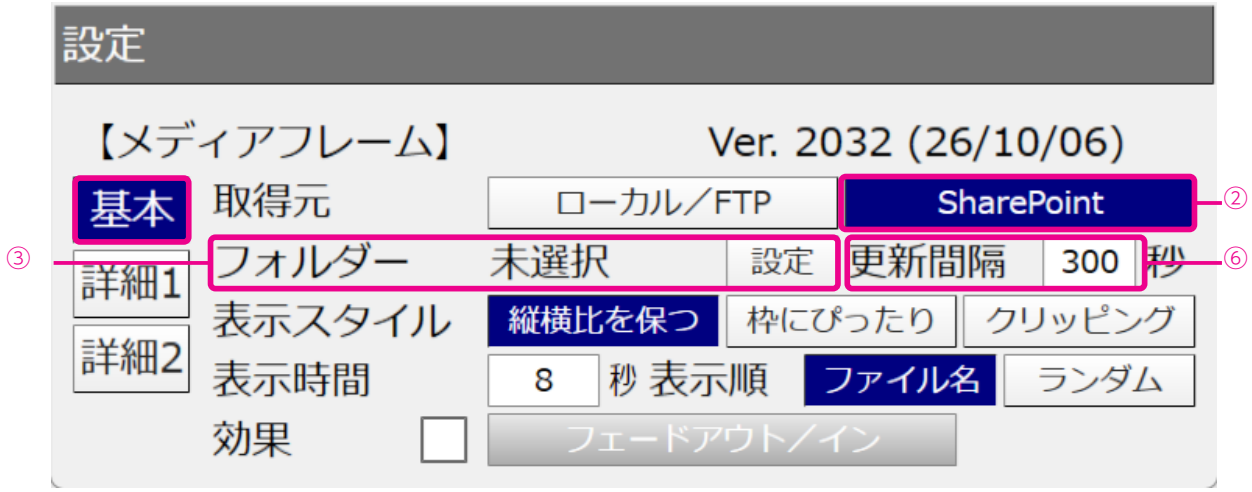
対応するシナリオテンプレート

シンプルサイネージ（横／縦）、緊急表示、店舗紹介、フォルダーボタン、ファイルボタン、イベント一覧、イベント案内（横／縦）、宴席一覧、宴席案内（横／縦）、カレンダー、リスト形式カレンダー。
色違い・縦横違いも、該当する素材取得部分で設定します。カレンダー／リスト形式カレンダーは表データを読み込むテンプレートです。Outlook ／ Google 予定表の設定とは異なります。

※既存シナリオの部品・テンプレートは自動的に新版へ置き換わりません。「SharePoint」がない場合は、最新版の部品・テンプレートでコピーを作成して確認してください。
※通常のブラウザー部品など、上記以外の部品には取得機能は追加されません。

2. 取得元とフォルダーの設定

①シーン作成で対象の部品を選び、右側の設定をクリックする
②取得元の SharePoint をクリックする
③対象フォルダーの選択（または設定）をクリックする



メディアフレームの基本設定（実 Editor の画面例）

④共通のフォルダー選択画面で、サイト・ライブラリ・フォルダーを開く
⑤このフォルダーを選択をクリックする
⑥更新間隔を設定し、リハーサルで取得・表示を確認する
※表示時間・表示順などは、SharePoint の取得元とは別に設定します。

ローカル／ FTP を選ぶと、従来の対象フォルダーとファイルチェックの設定に戻ります。切り替えても、それぞれの取得元の設定は保持します。FTP のパス書式は P115 を参照してください。

3. サインインと接続状態

①フォルダー選択画面の接続設定をクリックする
②この画面でサインインするをクリックし、Microsoft の画面で認証する
　※画面内で認証できない場合は、別の端末でサインインするを使用します。
③認証完了後、接続設定を閉じてフォルダーを選択する
※組織の設定によっては管理者の承認が必要です。承認が必要と表示された場合は、組織の Microsoft 365 管理者に確認してください。

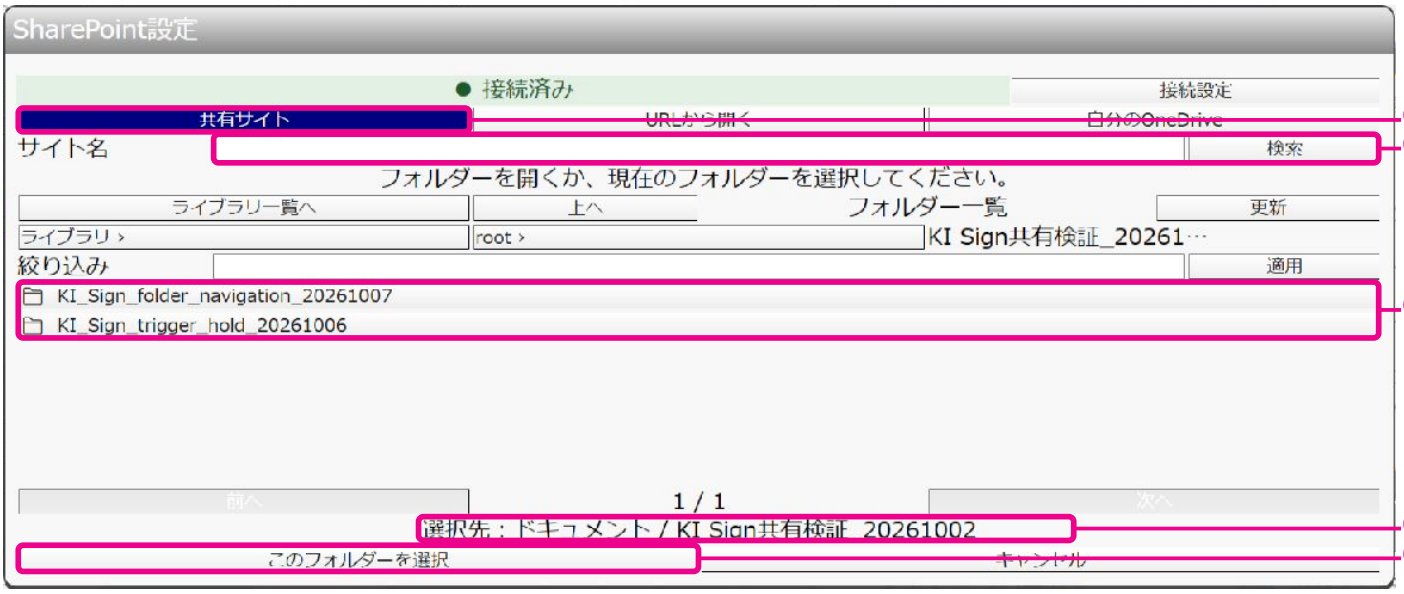


フォルダー選択画面の接続状態
※認証は端末・Windows ユーザーごとに保持します。配信先での認証は P172 を参照してください。

接続済み（淡い緑）：認証情報を確認できています。
未接続（グレー）：接続設定からサインインしてください。
認証確認中：確認が終わるまでお待ちください。
再サインインが必要（淡い橙）：接続設定から再度サインインしてください。
※一覧の取得失敗と、認証の失敗は別の状態です。ネットワークや権限の問題で取得に失敗しても、それだけで未接続とは判定しません。

4. 共有サイトからフォルダーを選ぶ

①共有サイトをクリックする
②サイト名を入力して検索する（空欄なら一覧を取得します）
③サイト、ライブラリ、フォルダーの順に開く



接続済みのフォルダー一覧（画面例）

④下部の選択先が目的のフォルダーであることを確認する
⑤このフォルダーを選択をクリックする
※上へ、またはクリックできるパンくずで、上の階層へ戻れます。保存済みフォルダーから開いた場合も、移動できる祖先が表示されます。
※一覧にないサイトは、次ページの URL から開くで指定してください。
※選択を確定できるのは、取得に成功したフォルダーです。キャンセルでは、元の設定を変更しません。

5. URL・OneDrive・一覧の操作

URL から開く

①ブラウザーで対象の SharePoint サイトまたはフォルダーを開く
②アドレス欄の URL をコピーする
③ URL から開くに貼り付け、開くをクリックする
※サイト・ライブラリ・フォルダーの閲覧 URL を使用します。共有のために発行したリンクは使用しないでください。
通常の共有サイトの URL 例：https:// 組織名 .sharepoint.com/sites/ サイト名 /

自分の OneDrive

サインインした本人のファイルを選ぶ場合に使用します。共有サイトのライブラリとは別の取得元です。OneDrive の「共有」画面は、共有された項目の一覧であり、共有サイト自体の URL ではありません。

一覧の絞り込みと更新

一覧の絞り込み：取得済みの現在の階層を、名前の部分一致で絞り込みます。サイトを探す検索とは異なり、SharePoint へ追加の検索をしません。絞り込みに合わせてページ数も変わります。
更新：現在位置のサイト検索結果・ライブラリ一覧・フォルダー一覧を再取得します。素材の再生を直ちに更新するボタンではありません。
再取得に失敗した場合は、直前の一覧とエラーを表示します。現在位置は保持します。

6. 更新間隔と表示の間隔

SharePoint の更新間隔は、クラウド側のファイル一覧・変更を確認し、端末内へ取得する間隔です。初期値は 300 秒、最小値は 60 秒です。変更を通知イベントで即時に反映する方式ではありません。
同じ取得先を複数の部品で使用する場合は、共有する取得処理の短い間隔で確認されることがあります。設定値は、画面が切り替わるまでの時間を保証する値ではありません。

取得と表示は別のタイミングです

メディアフレームの表示時間：取得済みの画像・テキストを、何秒表示するかを設定します。更新間隔とは別です。
詳細 1 の表示開始・シーン切替のタイミングなど：シーンを切り替えるときの動作を設定します。クラウドへの取得間隔ではありません。
表データのスクリプト実行間隔：取得済みのデータに対する抽出・表示処理の再実行間隔です。SharePoint の更新間隔を短くする設定ではありません。

例：更新間隔 300 秒、表示時間 8 秒の場合、クラウドの変更は定期取得後に端末へ反映し、取得済み素材は 8 秒ずつ表示します。動画は動画の再生時間・シーン切替の設定に従います。
ローカル／ FTP では、各部品のファイルチェック（即時実行／定期実行）を設定します。SharePoint ではこの欄を使用せず、更新間隔で確認します。

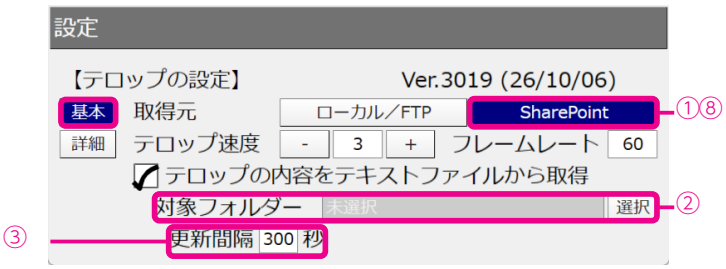
7. シナリオテンプレートの設定

シンプルサイネージ（P28）
　main シーンのメディア部分と、テロップ部分で、それぞれ取得元を設定します。素材用とテロップ用のフォルダーは別々に選択できます。
緊急表示（P29）
　通常表示、緊急表示、ファイルスイッチの３箇所を設定します。ファイルスイッチに指定したフォルダーの取得結果で切り替えます。SharePoint の変更が即時に通知されるわけではありません。
店舗紹介（P30 ～ 31）
　main、img1、img2 の各素材部分で、それぞれ取得元を設定します。ロゴ画像など、直接配置する素材の設定は従来どおりです。
フォルダーボタン（P32）
　トップシーンの設定で、ローカル／ FTP または SharePoint を選び、親フォルダーを指定します。SharePoint ではフォルダー階層も取得します。
ファイルボタン（P33）
　ファイルボタンシーンの設定で、取得元と素材フォルダーを指定します。
イベント・宴席・表データのカレンダー（P34 ～ 39）
　各シーンの表データ部分で、取得元、フォルダー、ファイル名、CSV ／ XLSX を設定します。色違い・縦横違いは各シーンの設定を確認してください。
※各テンプレートの新規作成・シーン選択の手順は、上記本文ページを参照してください。設定済みの項目は再入力不要です。

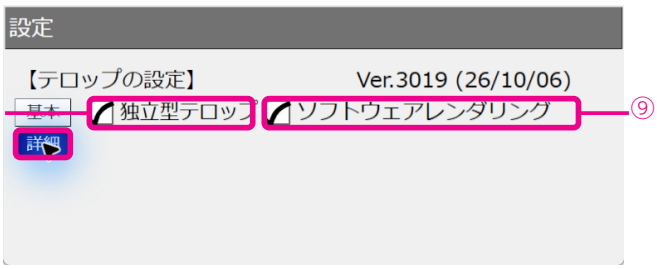
8. テロップ・表データ・URL リスト

テロップ枠／自由枠テロップ（P84・92）

基本:①取得元、②対象フォルダー、③更新間隔を設定し、テキスト取得をオンにします。速度・フレームレートも基本で設定します。
詳細：⑧独立型テロップ、⑨ソフトウェアレンダリング（番号は P92 と対応）。



設定画面（基本）



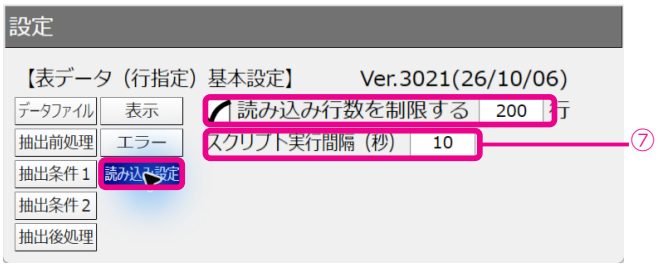
設定画面（詳細）

表データ（行指定／リスト表示）（P126 ～ 133）

データファイル：①取得元、②フォルダー、③ファイル名・CSV ／ XLSX、④更新間隔を設定します。⑤読み込み行数、⑦スクリプト実行間隔は「読み込み設定」です（⑤・⑦は P127 と対応）。



データファイル



読み込み設定（行指定）

URL リスト（P57）

基本：①取得元、② URL リストのファイル、③更新間隔、④表示間隔を設定します。詳細：⑤シーン切替、⑥トップにもどるタイミングを設定します。



設定画面（基本）



設定画面（詳細）

9. Player での接続と再サインイン

①配信先 Player で、SharePoint 対応シナリオを再生する
②初回は接続設定から Microsoft へサインインする
③再認証する場合は、再生中の対象部品をクリックして Ctrl ＋ Shift ＋ L を押す
④接続の再サインイン画面で SharePoint をクリックする



接続の再サインイン（予定表と SharePoint を使用した画面例）

⑤接続設定で、この画面でサインインするをクリックして認証する
⑥接続設定を閉じ、取得・再生を確認する
※画面に表示される接続は、再生中に利用している対応部品によって変わります。予定表を再認証する場合は予定表（Outlook ／ Google）を選びます。
※クリックで Player に入力先を合わせてからキーを押してください。再生停止中や、非対応部品だけの画面では開きません。
※認証情報が有効なら、同じ端末・Windows ユーザーでの再起動・シナリオ再配信後も認証を再利用します。期限切れや組織側の取り消し時は再認証が必要です。

10. 取得できない場合と素材の更新

取得できない場合
①接続状態と取得結果のメッセージを確認する
②未接続・再サインインが必要なら、接続設定から認証する
③接続済みなら、ネットワーク、サイト／フォルダーのアクセス権、URL を確認する
④取得元・フォルダー・更新間隔を確認し、更新をクリックして一覧を再取得する
⑤再生側は次の定期取得を待ち、素材の更新を確認する
通信に失敗した場合
最後に取得に成功した素材を保持して再生します。フォルダーボタンも、保存済みの一覧を再起動時に再利用します。ただし、初回取得に失敗し、保存済み素材がない場合は表示できません。
追加・上書き・削除をした場合
定期取得に成功した後に反映します。正常に取得できた空フォルダーや素材の削除は、通信失敗とは異なります。削除された素材をずっと表示し続ける仕組みではありません。フォルダーを削除して取得先が存在しなくなった場合は、取得失敗として案内します。
注意点
配信先の端末と Windows ユーザーで認証してください。設定を複製・配信しても認証情報は移りません。企業プロキシや組織の条件付きアクセスによって認証・取得が制限される場合は、管理者に相談してください。
素材の対応形式・ファイル名の表示オプションは、各部品の説明を参照してください。対応していない形式は再生されません。

Microsoft、Windows、Excel および 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。

S2310-5066F