

# SHARP

クラウドサインージサービス

# e-Signage SX

## 取扱説明書

型名 PN-SX01CS

# はじめに

このたびは、e-Signage SX をご利用いただき、ありがとうございます。

## 1. e-Signage SX について

e-Signage SX は、管理ポータル、CMS、プレーヤーで構成されるデジタルサイネージサービスです。管理ポータルでは、ユーザー、プレーヤー、ライセンスなどを管理し、CMS ではプレイリスト、レイアウト、スケジュール、配信などの運用機能を利用します。プレーヤーは、配信されたデータを受信して表示します。

### 1.1. 構成について

| 構成要素   | 主な役割                                 |
|--------|--------------------------------------|
| 管理ポータル | ユーザー、プレーヤー、ライセンス、設定などを管理する画面です。      |
| CMS    | プレイリスト、レイアウト、スケジュール、配信などを操作する運用画面です。 |
| プレーヤー  | 配信されたデータを受信して表示するアプリケーションです。         |

## 2. e-Signage SX を使用するための注意事項

- e-Signage SX は厳重な品質管理のもとで出荷しておりますが、万一不具合がありましたら、お買いあげの販売店までご連絡ください。
- お客様もしくは第三者がこの製品の使用を誤ったことにより生じた故障、不具合、またはそれらに基づく損害については、法令上の責任が認められる場合を除き、当社は一切その責任を負いませんので、あらかじめご了承ください。
- e-Signage SX を利用して著作権の対象となっている著作物を複製・編集等を行うことは、著作権法上、個人的にまたは家庭内でその複製物や編集物を使用する場合に限って許されています。

利用者自身が複製対象物について著作権などを有しているか、あるいは複製等について著作権者等から許諾を受けているなどの事情がないにも関わらず、この範囲を越えて複製・編集した場合や、複製物・編集物を使用した場合には、著作権等を侵害することとなり、著作権者等から損害賠償等を請求されることとなりますので、そのような利用方法は厳重にお控えください。また、e-Signage SX において写真の画像データ、DVD 映像、TV 放映等を利用する場合は、上記著作権侵害にあたる利用方法は厳重にお控えいただくことはもちろん、他人の肖像を勝手

に使用・改変などをすると肖像権を侵害することとなりますので、そのような利用方法も厳重にお控えください。

- TV 番組、DVD 映像など、著作権のある表示内容を上映する際は、著作者の許諾を取得してください。
- 本取扱説明書およびe-Signage SX の内容の全部および一部を、当社に無断で転記、あるいは複製することはお断りします。
- 本取扱説明書およびe-Signage SX は、改良のため予告なく変更することがあります。

## 3. 商標について

- Microsoft、Microsoft Edge、Windows、PowerPoint、Internet Explorer、マイクロソフトは、マイクロソフトグループの企業の商標です。
- Google、Google Authenticator、Google Play は、Google LLC の商標または登録商標です。

その他、製品名などの固有名詞は、各社の商標または登録商標です。

## 4. この取扱説明書の見かた

### 4.1. 表記について

- キーを押す操作は、押すキーを「【 】」で表記しています。  
例：【Shift】キー、【Ctrl】キーなど
- メニューやウィンドウ、ダイアログボックス、ボタン、タブなどを「[ ]」で表記しています。  
例：4 [変更の保存] をクリックする。  
[電源オプション] ダイアログボックスに戻ります。
- 項目やチェックボックス、ラジオボタンなどを「[ ]」で表記しています。  
例：「座標-X」、「プリセット画面サイズ」ラジオボタンなど
- 本書に記載されている画面サンプルや操作手順は、1 つの例です。  
お使いの表示デバイスや画面の設定、お使いになるOS やブラウザ、またそのバージョンによって内容が異なる場合があります。  
また、本書に記載されているコンテンツファイルやフォントなどは、作成例です。すべて搭載されているものではありません。
- 本書では、Windowsの基本的な操作については説明していません。

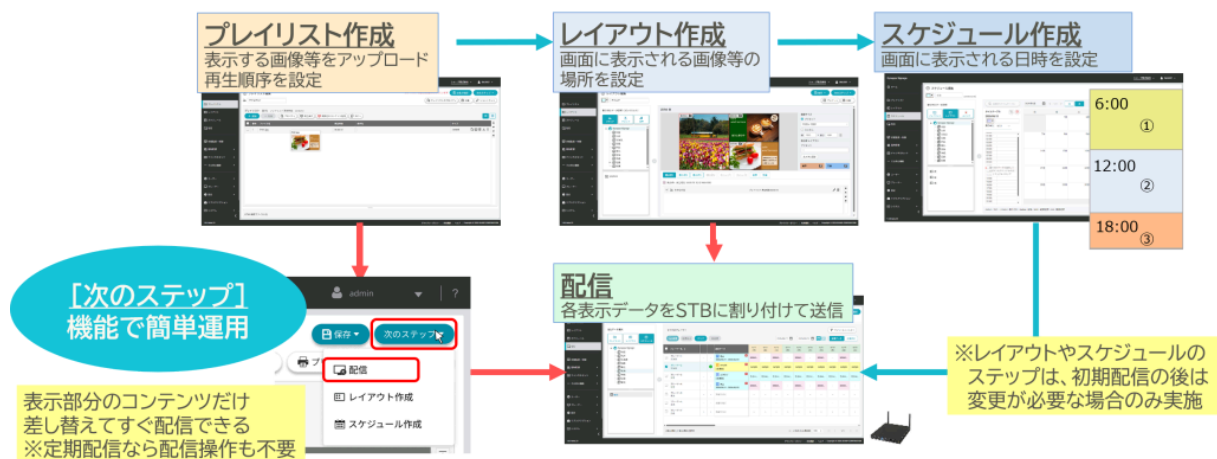
## 5. 用語解説

本書で使用されている用語について説明します。

| 用語          | 意味                                                                                          |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 管理ポータル      | ユーザー、プレーヤー、ライセンス、設定などを管理するウェブサービスです。                                                        |
| CMS         | プレイリスト、レイアウト、スケジュール、配信などを操作するウェブサービスです。<br>CMSはコンテンツ管理システム（Content Management System）の略称です。 |
| プレーヤー       | 配信されたデータを受信して表示するアプリケーションです。                                                                |
| プレーヤー端末     | プレーヤーが動作している端末です。                                                                           |
| エージェント      | プレーヤーと連携して動作し、クラウドサーバーとの間で配信管理のための通信をおこなうアプリケーションです。                                        |
| コンテンツ（ファイル） | 動画、静止画、音声など、再生する素材（ファイル）です。通常は、ユーザー側で用意します。                                                 |
| プレイリスト      | 画像、動画、PDF、音声、テロップなどのコンテンツをまとめた再生単位です。                                                       |
| 表示枠         | 表示画面を複数に分割したときの表示単位となる子画面を示します。                                                             |
| レイアウト       | 画面の分割方法や、各表示枠にどのプレイリストを割り付けるかを定義する設定です。                                                     |
| スケジュール      | プレイリストやレイアウトを再生したい日付に割り当てたものです。                                                             |
| 配信          | CMS で作成したプレイリストやレイアウト、スケジュールをプレーヤーへ送る操作です。                                                  |
| ディスプレイ      | プレーヤー端末に接続されたデジタルサイネージ用の画面です。                                                               |
| テロップ        | レイアウト上に配置できる文字情報です。表示範囲に収まらない場合は、スクロールして表示されます。                                             |
| 送信データ       | プレーヤーに配信するプレイリスト、レイアウト、スケジュールデータのことです。                                                      |
| 割り付け        | コンテンツや送信データを、別の送信データや、配信するプレーヤーに登録する操作です。                                                   |
| ユーザー        | CMS にアクセスできる利用者のことです。                                                                       |
| 管理者         | 管理ポータルにアクセスできる利用者のことです。                                                                     |
| グループ        | ユーザーやプレーヤー、さらにプレイリストなどのCMSの送信データをまとめて管理するための単位です。                                           |

## 6. 配信データ表示までの流れ

表示するコンテンツを準備してからプレーヤーへ配信し、実際に表示するまでの基本的な流れを説明します。



1. プレイリストを作成し、表示したいコンテンツを登録します。
2. 必要に応じてレイアウトを作成し、表示枠ごとにプレイリストを割り付けます。
3. 必要に応じてスケジュールを作成し、日付や時間帯別に、表示されるプレイリストやレイアウトを割り付けます。
4. 配信先のプレーヤーを選択し、設定した内容を配信します。

1 画面に 1 つのプレイリストをそのまま表示する場合は、レイアウトを使わずに運用できる場合があります。複数の情報を同時に表示する場合、表示する日時を設定する場合は、それぞれレイアウト、スケジュールを設定して運用します。

## 7. システム運用上の注意事項

### 7.1. コンテンツや表示内容を作成するときの留意点

システム運用前には、表示内容を実際に表示して、正しく表示されるかどうか確認してください。プレーヤー端末の処理能力が不足すると、コンテンツが正しく再生できない場合があります。

- **表示コンテンツについて**

表示コンテンツによっては、コーデックやプレーヤーソフトのインストールが必要です。搭載 OS での動作が表明されていないコーデックやソフトについては導入前に確認してください。ファイル名は、シフトJIS の文字コードで作成してください。

- **動画再生について**

同時に複数の動画を再生しないことを推奨します。

- **動画および静止画の拡大/ 縮小表示について**

画像サイズや表示サイズが大きくなるほど、CPU 負荷が高くなります。また、画像を拡大/ 縮小して表示すると、CPU 負荷が高くなります。できる限り、コンテンツ表示領域のサイズ（表

示枠サイズ)を小さくしてください。また、コンテンツは表示サイズと同じ画像サイズで作成してください。

- **静止画切替について**

静止画切替を使用すると、CPU 負荷が高くなります。また効果は、ビデオカードの性能に依存します。

- **テロップコンテンツについて**

テロップの表示には、高いCPU 処理能力を必要とします。テロップ使用の際には、運用前に表示内容を実際に表示してテストすることをおすすめします。

- 背景色を透過させると、負荷が大きくなります。
- テロップの表示領域が大きくなるほど負荷が大きくなります。必要以上に大きくしないでください。
- テロップ1行の文字数が多くなると、表示が乱れる場合があります。その場合は途中で改行してください。

(1 行全角100 文字程度を推奨)

- **コンテンツ切り換え時の表示について**

コンテンツのサイズやプレーヤーのパフォーマンスによって、切り換え時に黒画面が表示されることがあります。

- **ブラウザの操作**

ブラウザの「戻る」キーは使用しないようにしてください。操作が正常におこなわれなくなる可能性があります。ブラウザで表示される「このページにこれ以上メッセージの作成を許可しない」のチェックボックスにチェックを入れないでください。確認画面が表示されなくなり、削除等の一部操作がおこなえなくなります。誤ってメッセージが表示されなくなった場合は、ブラウザを再起動させてください。

- **プレーヤーの連続運転**

プレーヤーは、24 時間連続使用を想定しておりません。必ず毎日、プレーヤー端末の電源をOFF するような運用をしてください。

- **プレーヤー端末の時計**

e-Signage SX は、プレーヤー端末の時計を元にスケジュールなどを実行します。インターネット時刻サーバーと同期するなどの方法で、端末の内部時計を常に正確な状態に保ってください。

- **表示内容表示時間の精度**

表示内容の表示は、毎分0 秒に起動するタイマーによって制御しています。1 分より短い時間での表示内容切り換えや、1 分途中(秒単位)での表示内容切り換えはできません。

また、コンテンツを表示するアプリケーションの起動時間やコンテンツファイルの読み込み時間などによって、実際の表示時間と多少の誤差が発生することがあることを、あらかじめご了承ください。

- **複数台のパネル接続(デジチェーン接続の場合)**

e-Signage SX では、数珠つなぎに接続したインフォメーションディスプレイ(PN シリーズ)

に対して、異なるプレーヤー制御コマンド（パネル電源ON／OFF やパネル入力ソース切替コマンド）を送信することができません。

- **静止画について**

背景や表示枠に静止画を設定する場合、長時間同じ場所に表示すると、ディスプレイに残像現象が起こる場合があります。一定時間ごとに静止画を変更したり、レイアウトを変更するなどの配慮をした表示内容や1日の再生スケジュールを作成してください。

# ログイン編

# ログイン

## 1. ログイン

### 1.1. この画面でできること

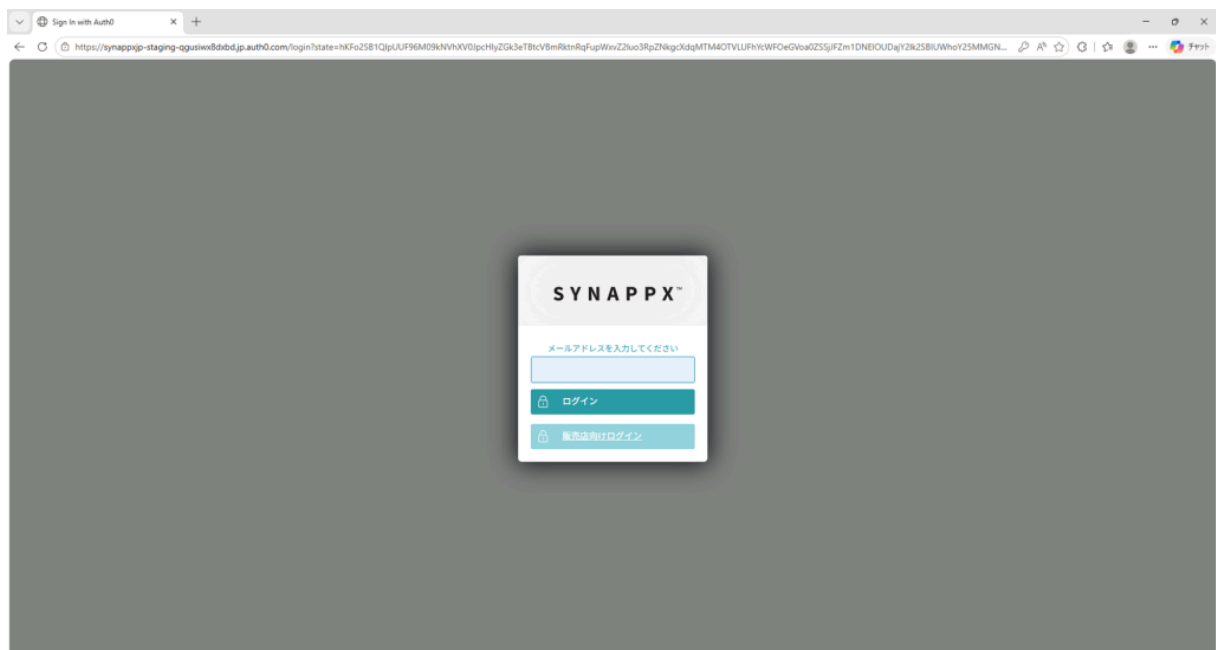
ログイン画面で認証をおこなうことで、e-Signage SXの各機能を使用できるようになります。

### 1.2. 画面を開く手順

1. 管理者から案内された e-Signage SX のログインURLを開きます。
2. ログイン画面が表示されます。

### 1.3. 基本画面

ログイン画面では、メールアドレスを入力して認証を開始します。



※SYNAPPXはシャープの法人向けサービス基盤の名称です。

### 1.4. 画面構成

| 項目名 | 説明 |
|-----|----|
|-----|----|

|           |                         |
|-----------|-------------------------|
| メールアドレス   | ログインに使用するメールアドレスを入力します。 |
| ログイン      | 入力したメールアドレスでログインを開始します。 |
| 販売店向けログイン | (販売店様向け機能)              |

## 1.5. 操作手順

1. メールアドレスを入力します。
2. [ログイン] をクリックします。
3. 表示されたパスワード入力画面でパスワードを入力します。
4. 認証が完了すると、ホーム画面または利用者の権限に応じた画面が表示されます。

## 1.6. 補足・注意事項

- パスワードは12 - 64文字で、数字・小文字・大文字・特殊文字のうち少なくとも3種類を含めてください。
- 使用できる特殊文字は、 (!"#\$%&'()\*+,-./:;<=>?@[^\_`{|}~) です。
- メールアドレスの @ より前の文字列は、パスワードに使用できません。
- パスワードは他のサービスで使用していないものを設定してください。
- パスワードを忘れた場合やパスワード変更が必要な場合は、パスワード入力画面の [パスワードをお忘れですか?] から再設定してください。
- パスワードに加えて多要素認証の設定が必須となります。
- 多要素認証の方法として、ワンタイムパスワードもしくはSMSを使用できます。
- ワンタイムパスワードを使用する場合は、Google Authenticator (Google Play / App Store) などのAuthenticatorアプリのインストールが必要です。
- ワンタイムパスワードを使用する場合は、端末が利用できない時にはワンタイムパスワードの登録時に表示されるリカバリーコードが必要となりますので、コードを安全な場所に保管するようにしてください。
- 機種変更や端末の紛失、Authenticatorアプリの変更等で多要素認証のリセットが必要な場合は、販売店までご連絡ください。
- コード同期機能に対応するAuthenticatorアプリでは、同期機能を有効にすることで、端末移行時に設定内容を引き継ぎできる場合があります。設定方法につきましては、各Authenticatorアプリのマニュアル等をご確認ください。

### 【注意】

ログイン後に表示されるメニューは、利用者の権限によって異なります。

## 2. 基本画面の見かた

ログイン後に表示される画面では、CMS と管理ポータル各機能にアクセスできます。この章では、メニュー構成と基本的な見かたを説明します。

### 2.1. この画面でできること

基本画面では、プレイリスト、レイアウト、スケジュール、配信などの日常運用機能に加えて、ユーザー管理やプレーヤー管理などの管理機能へ移動できます。

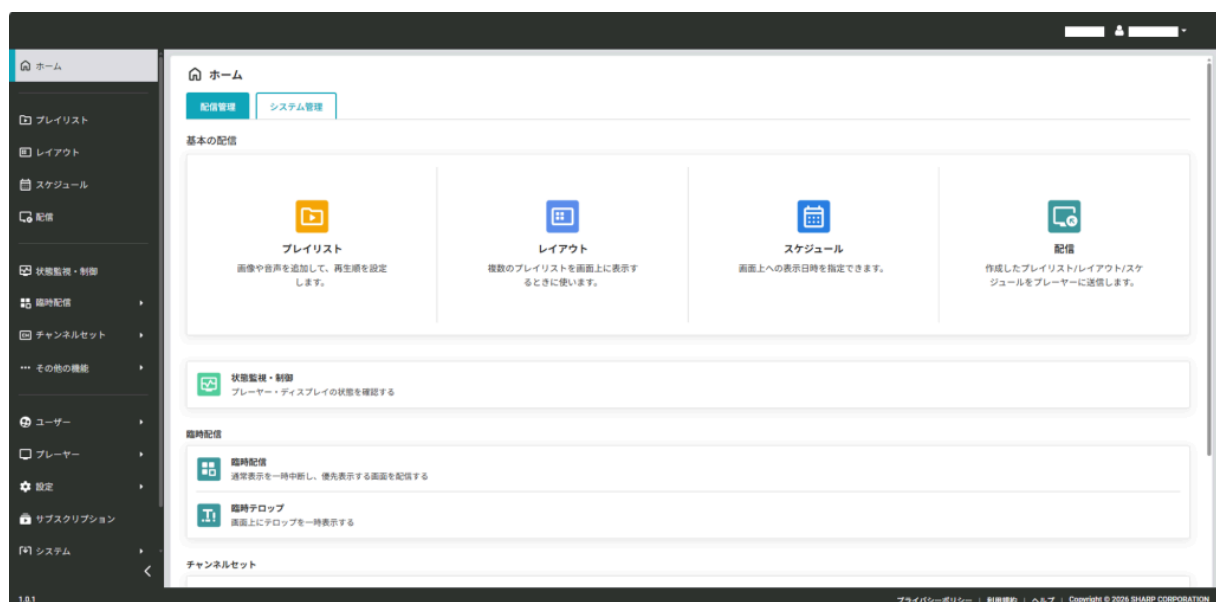
### 2.2. 画面を開く手順

1. ログインを完了します。
2. ホーム画面または利用者の権限に応じた画面が表示されます。

### 2.3. 基本画面

画面上部にはツールバーが表示され、左側にはメニューが表示されます。利用者の権限に応じて、配信管理またはシステム管理のメニュー項目が表示されます。

### 2.4. 画面構成



| エリア | 説明 |
|-----|----|
|-----|----|

|               |                                      |
|---------------|--------------------------------------|
| ツールバー         | ユーザー情報を表示します。                        |
| 配信管理のメニュー項目   | プレイリスト、レイアウト、スケジュール、配信などの機能を開きます。    |
| システム管理のメニュー項目 | ユーザー、プレーヤー、ログ、サブスクリプションなどの管理機能を開きます。 |

## 2.5. 操作手順

1. ホーム画面もしくはメニューから機能をクリックします。
2. 選択した機能の画面がメインエリアに表示されます。
3. メインエリアの領域を広げたい場合、メニューの最下部にある折りたたみボタンをクリックすることで、メニューを最小化できます。

## 2.6. 補足・注意事項

- 利用者の権限によって、表示されるメニューは異なります。
- 管理者向けのメニュー項目は管理者のみに、配信管理のメニュー項目はユーザーのみに表示されます。
- 配信管理のメニュー項目は、ユーザーが属しているユーザーグループに割り当てられている権限によって、表示される項目が異なります。
- メニューの名称や並びは、サービス更新により変更されることがあります。

## 2.7. 関連する次の操作

基本画面を確認したら、次にプレイリスト管理をおこないます。プレイリストは、配信するコンテンツをまとめて管理する基本機能です。以降のレイアウト設定、スケジュール設定、配信操作の基礎となります。

# プレイリスト編

# プレイリスト

## 1. プレイリスト管理

プレイリスト管理では、配信するコンテンツをプレイリスト単位でまとめて管理します。e-Signage SX では、プレイリストを起点にしてレイアウト、スケジュール、配信へ進むため、日常運用の基本となる機能です。

この章では、プレイリストグループの管理、プレイリストの作成、コンテンツの登録、プレイリスト内容の確認、編集時の注意事項を説明します。

### 1.1. この画面でできること

- プレイリストグループの作成、編集、削除
- プレイリストの作成、編集、削除
- プレイリストへのコンテンツ追加、並び替え、削除
- プレイリスト詳細の確認
- グループごとのアクセス権限の設定

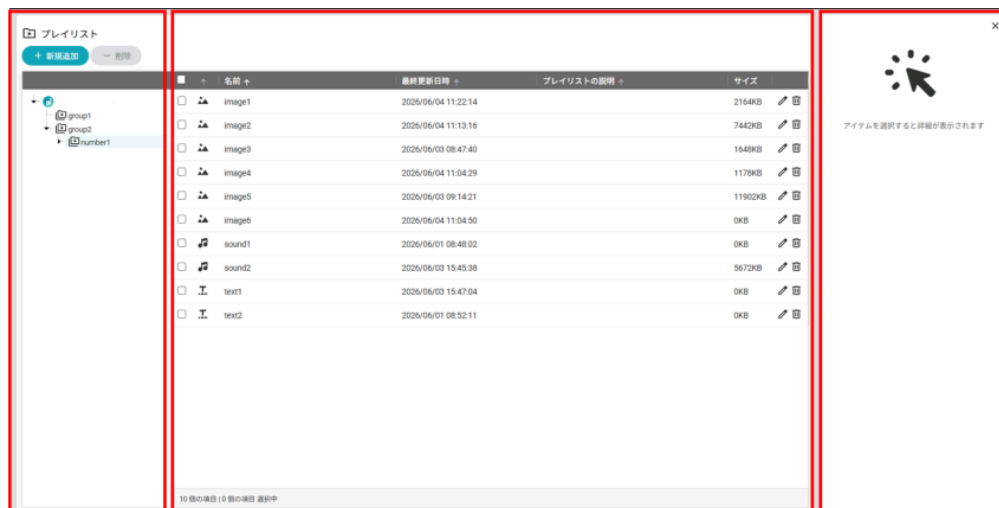
プレイリスト作成後は、必要に応じてレイアウトやスケジュールに割り付けて使用します。

### 1.2. 画面を開く手順

1. ホーム画面もしくはメニューから「プレイリスト」をクリックします。
2. プレイリスト管理画面が表示されます。

### 1.3. 基本画面

プレイリスト管理画面は、主に「プレイリストグループ管理エリア」「プレイリスト管理エリア」「プレイリスト詳細エリア」で構成されます。左側でグループを選択し、中央でプレイリスト一覧を確認し、必要に応じて右側で詳細を確認する流れで操作します。



プレイリストグループ管理エリア

プレイリスト管理エリア

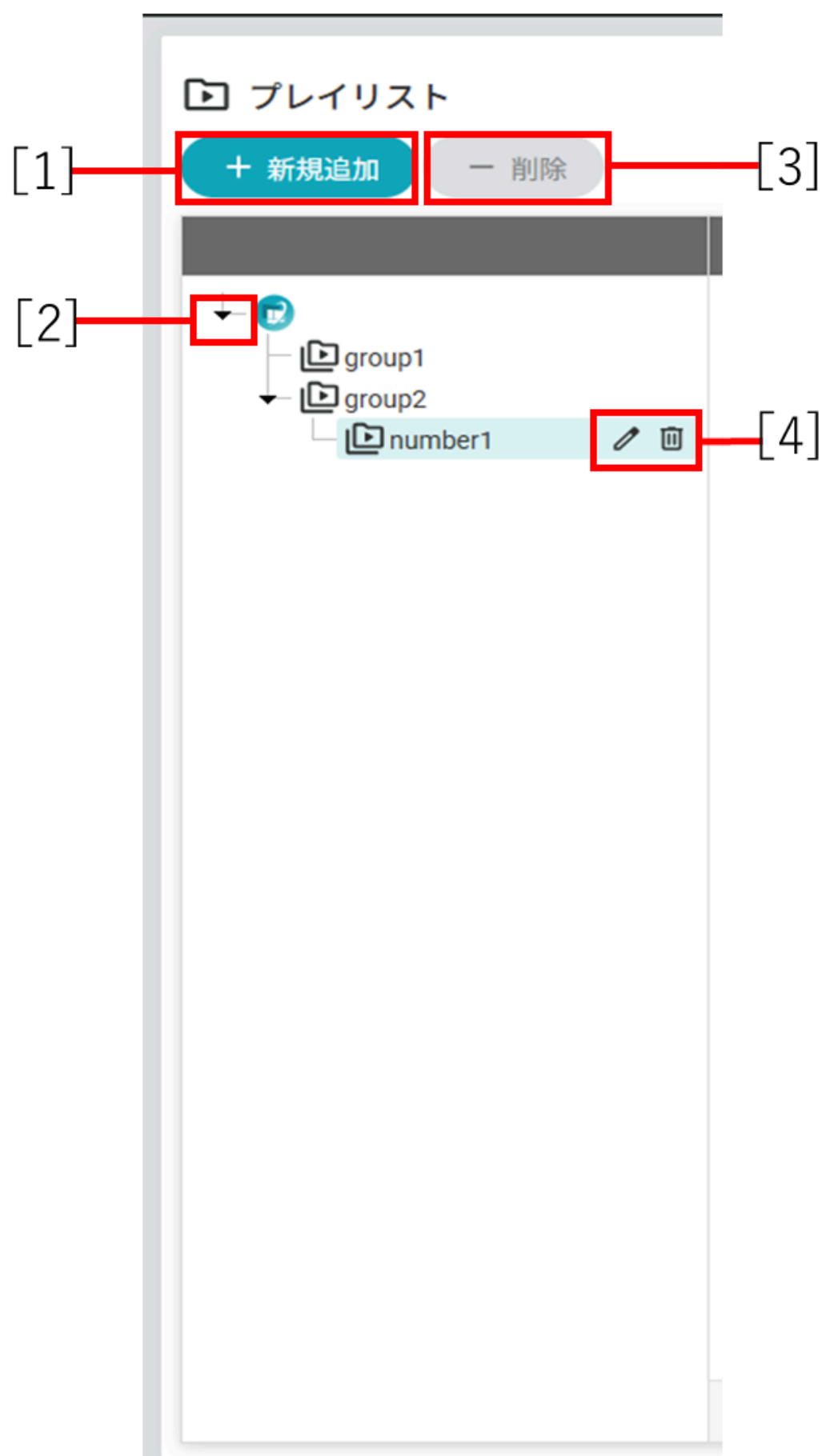
プレイリスト詳細エリア

## 1.4. 画面構成

| エリア             | 主な役割                                  |
|-----------------|---------------------------------------|
| プレイリストグループ管理エリア | プレイリストグループの階層表示、追加、編集、削除をおこないます。      |
| プレイリスト管理エリア     | 選択したグループ配下のプレイリスト一覧を表示し、編集や削除をおこないます。 |
| プレイリスト詳細エリア     | 選択したプレイリストの内容、属性、サムネイル、更新日時などを確認します。  |

## 1.5. プレイリストグループ管理エリア

プレイリストグループ管理エリアでは、プレイリストを整理するためのグループを管理します。グループを階層化して運用すると、拠点別、用途別、部門別などで整理しやすくなります。



| 番号 | 項目名      | 説明                                                                                                                      |
|----|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 新規追加     | 新しいグループまたは新しいプレイリストを作成します。                                                                                              |
| 2  | 折りたたみボタン | サブグループの表示／非表示を切り替えます。                                                                                                   |
| 3  | 削除       | 選択したプレイリストを削除します。                                                                                                       |
| 4  | 編集/削除    | 鉛筆アイコンをクリックすることで、グループ名の変更や移動先の指定、必要に応じてアクセス権限の設定をおこないます。<br>ごみ箱アイコンをクリックすることで、グループを削除できます。中にサブグループやプレイリストがある場合は削除できません。 |

## (1) グループを作成する

### この画面でできること

プレイリストを整理するための新しいグループを作成できます。選択中のグループ配下にサブグループとして作成することもできます。



1. プレイリストグループ管理エリアで、追加先にしたいグループを選択します。最上位に作成する場合は、e-Signage SXのアイコンを選択します。

2. [新規追加] をクリックします。
3. [新規プレイリストグループ] を選択します。
4. 表示された設定画面でプレイリストグループ名を入力し、[追加] をクリックします。

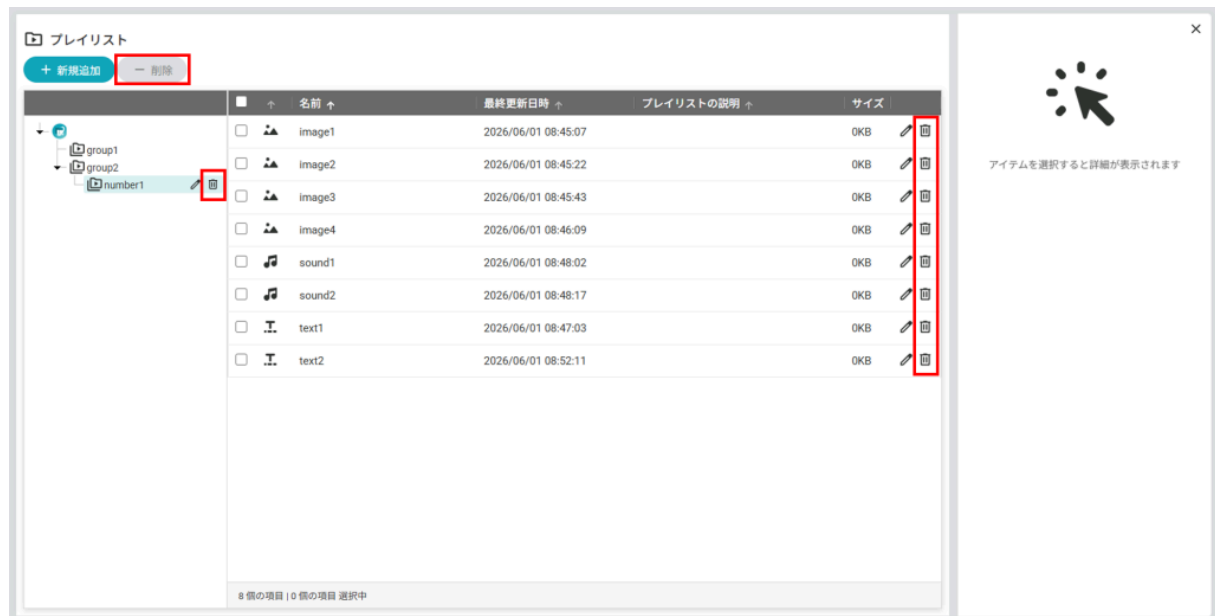
【注意】

既存グループを選択してから新規グループを追加すると、選択したグループの下にサブグループとして作成されます。

## (2) グループを削除する

### この画面でできること

不要になったグループを削除できます。



1. 削除したいグループを選択します。
2. 削除ボタンまたはごみ箱アイコンをクリックします。
3. 確認メッセージを確認し、問題がなければ削除を実行します。

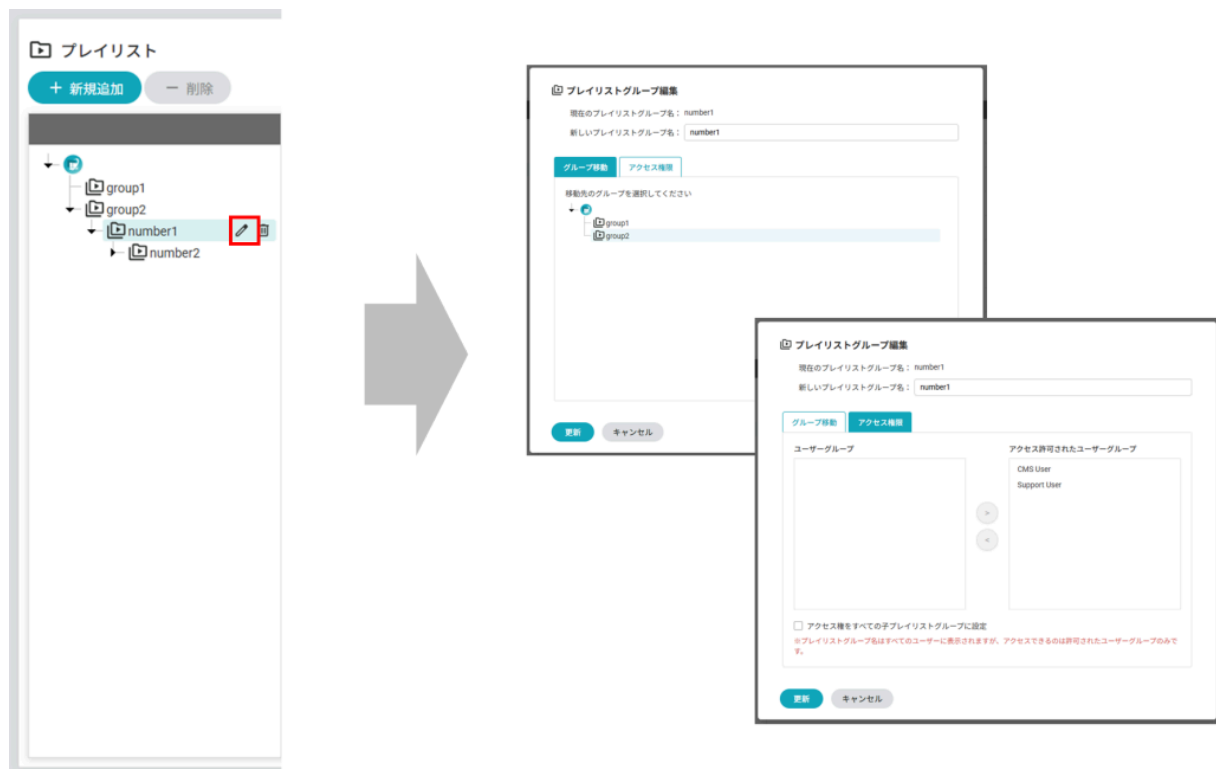
【注意】

サブグループまたはプレイリストが残っているグループは削除できません。先に中身を整理してから削除してください。

## (3) グループを編集する

## この画面でできること

グループ名の変更、グループの移動、アクセス権限の設定ができます。



1. 編集したいグループにマウスポインターを合わせます。
2. 表示された編集アイコンをクリックします。
3. グループ名、移動先、必要に応じてアクセス権限を設定します。
4. 設定内容を確認し、保存します。

## グループ移動

グループ移動タブでは、対象プレイリストグループを指定したプレイリストグループの下層に移動させることができます。

## プレイリストグループ編集

現在のプレイリストグループ名 北海道

新しいプレイリストグループ名:

グループ移動

アクセス権限

移動先のグループを選択してください



更新

キャンセル

## アクセス権限

アクセス権限タブでは、プレイリストグループのアクセス許可を編集することができます。

アクセス許可されたユーザーグループに追加されたユーザーグループのメンバーだけが、プレイリストグループに含まれるプレイリストにアクセスできます。

## プレイリストグループ編集

現在のプレイリストグループ名 北海道

新しいプレイリストグループ名:

グループ移動

アクセス権限

ユーザーグループ

制限ユーザー

アクセス許可されたユーザーグループ

CMS User

Support User

ユーザーグループ1

>

<

☐ アクセス権をすべての子プレイリストグループに設定

※プレイリストグループ名はすべてのユーザーに表示されますが、アクセスできるのは許可されたユーザーグループのみです。

更新

キャンセル

- アクセス権限はユーザーグループ単位で設定します。
- 必要に応じて、設定した権限を子グループへ同期できます。

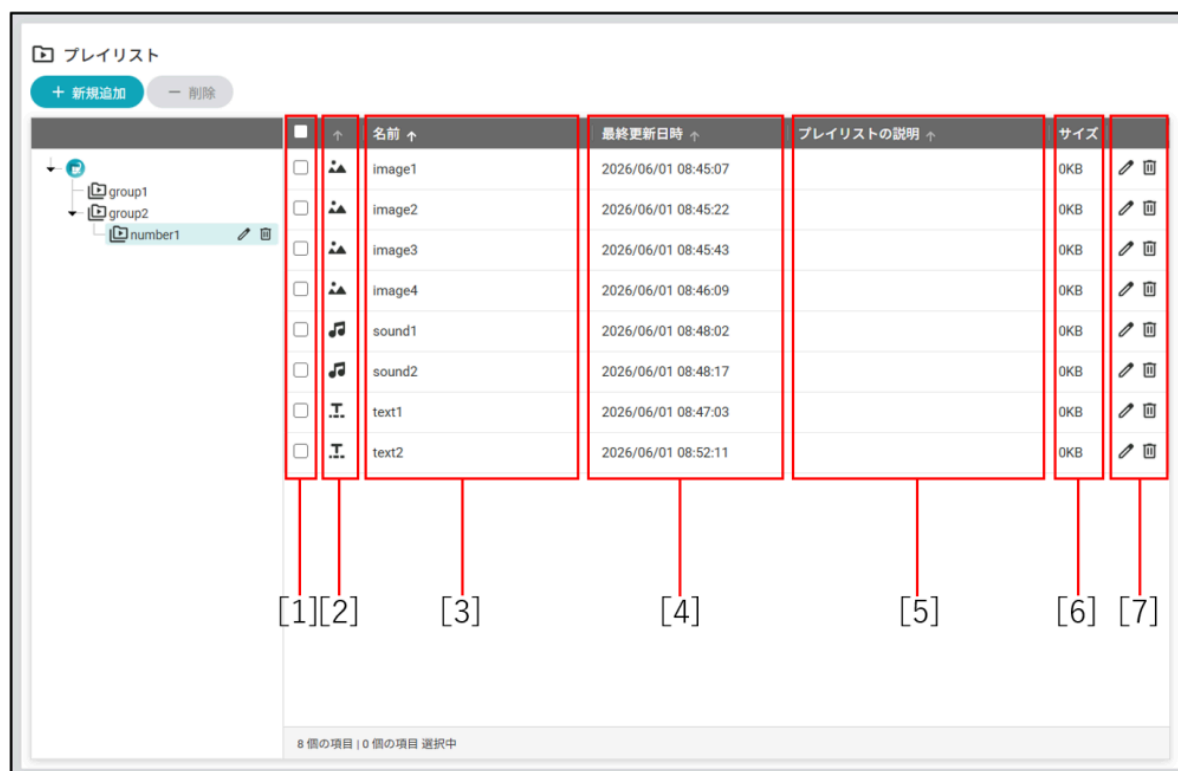
### 【注意】

運用に必要な管理グループや、自身が所属するユーザーグループの権限を誤って外さないように注意してください。

プレイリストグループ名は、全員に対して表示されます。

## 1.6. プレイリスト管理エリア

プレイリスト管理エリアでは、選択したグループ内のプレイリスト一覧を確認できます。名称、更新日時、説明、サイズなどを見ながら目的のプレイリストを選択します。



| 番号 | 項目名       | 説明                               |
|----|-----------|----------------------------------|
| 1  | チェックボックス  | 複数のプレイリストをまとめて移動または削除するときに使用します。 |
| 2  | アイコン      | プレイリストの種別がアイコンで表示されます。           |
| 3  | プレイリスト名   | プレイリスト名を表示します。並び替え対象にもなります。      |
| 4  | 最終更新日時    | プレイリストが更新された日時を表示します。            |
| 5  | プレイリストの説明 | プレイリストに設定した説明を表示します。             |
| 6  | サイズ       | プレイリストに含まれるファイルの合計サイズを表示します。     |
| 7  | 編集／削除ボタン  | プレイリストの編集や削除をおこないます。             |

一覧の見出しを使うと、名称や更新日時などで並び替えができます。必要なプレイリストをすばやく探したいときに使用します。

## (1) プレイリストを作成する

## この画面でできること

新しいプレイリストを作成し、配信に使用するコンテンツの入れ物を準備できます。プレイリストの種別は、用途に応じて選択します。

## プレイリスト種別

プレイリストの用途に応じて、次の種別から選択します。

- メディア：画像、動画、PDF などの一般的な表示コンテンツを扱います。
- テロップ：スクロール表示するテキスト用のプレイリストです。
- 音声：BGM や音声ファイルを扱います。

## 画面を開く手順

プレイリスト管理画面の「新規追加」から「新規プレイリスト」を選択します。



| 項目名      | 説明                              |
|----------|---------------------------------|
| プレイリスト名  | 作成するプレイリストの名称を入力します。最大 50 文字です。 |
| プレイリスト種別 | メディア、テロップ、音声から選択します。            |
| 追加       | 入力内容でプレイリストを作成します。              |
| キャンセル    | 作成を中止して画面を閉じます。                 |

1. 追加先のグループを選択します。
2. [新規追加] をクリックし、[新規プレイリスト] を選択します。
3. プレイリスト名を入力します。
4. プレイリスト種別を選択します。
5. [追加] をクリックします。

【注意】

プレイリスト名は、運用時に判別しやすい名称にしてください。表示場所、用途、拠点名などを含めると管理しやすくなります。

**関連する次の操作**

プレイリストを作成したら、次にコンテンツを追加して再生順や属性を設定します。

## (2) プレイリストを削除する

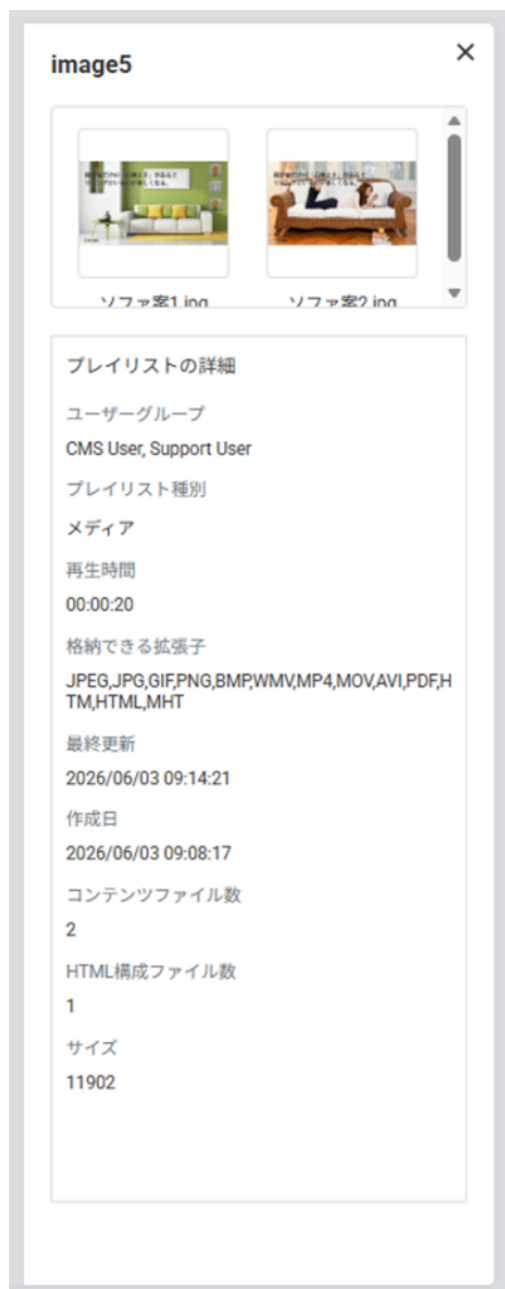
1. 削除したいプレイリストを選択します。
2. 削除アイコンをクリックします。
3. 確認メッセージを確認し、削除を実行します。

【注意】

削除したプレイリストは元に戻せません。レイアウトやスケジュールで使用している場合は、影響範囲を確認してから削除してください。

## 1.7. プレイリスト詳細エリア

プレイリストを選択すると、プレイリスト詳細エリアでプレイリストの基本情報を確認できます。詳細エリアの表示／非表示は切り替え可能です。



| 確認できる主な項目 | 内容                      |
|-----------|-------------------------|
| プレイリスト名   | 現在選択しているプレイリストの名称       |
| サムネイル     | 登録ファイルのサムネイル            |
| ユーザーグループ  | アクセス権限に関するグループ情報        |
| プレイリスト種別  | プレイリストの種別（メディア、テロップ、音声） |
| 再生時間      | プレイリストまたは登録ファイルの再生時間    |
| 格納できる拡張子  | 選択している種別で扱うファイル種別の目安    |

|             |                    |
|-------------|--------------------|
| 最終更新        | 最後に更新した日時          |
| 作成日         | プレイリスト作成日          |
| コンテンツファイル数  | 登録されているコンテンツファイル数  |
| HTML構成ファイル数 | 登録されているHTML構成ファイル数 |
| サイズ         | 登録データの合計サイズ        |

### 【注意】

サムネイルが取得できない場合は、サムネイルの代わりに代替表示となることがあります。

## 1.8. プレイリスト編集画面

プレイリスト編集画面では、コンテンツの追加、削除、再生順変更、プロパティ設定、再生条件設定などをおこないます。日常運用では最もよく使う画面のひとつです。



| 番号 | 項目名     | 説明                      |
|----|---------|-------------------------|
| 1  | 追加      | プレイリストにコンテンツを追加します。     |
| 2  | プレイリスト名 | クリックするとプレイリスト名を変更できます。  |
| 3  | 一括削除    | 選択した複数のコンテンツをまとめて削除します。 |

|    |                 |                                                              |
|----|-----------------|--------------------------------------------------------------|
| 4  | プロパティ           | 選択したコンテンツの属性を設定します。                                          |
| 5  | プレイリスト件数・合計再生時間 | プレイリストに登録されているコンテンツ数と合計再生時間を表示します。                           |
| 6  | 再生条件            | 選択したコンテンツの再生条件を設定します。                                        |
| 7  | 期限切れコンテンツ削除     | 期限切れになったコンテンツをまとめて削除します。                                     |
| 8  | コピー             | 選択したコンテンツのコピーを追加します。                                         |
| 9  | 別名で保存           | 別のプレイリストとして新規保存します。                                          |
| 10 | 次のステップ          | 配信、レイアウト、スケジュールなど次の操作へ進みます。                                  |
| 11 | プレイリストプロパティ     | プレイリスト全体の設定を確認または変更します。                                      |
| 12 | 印刷              | 表示中のプレイリスト情報を印刷します。                                          |
| 13 | ショートカット         | プレイリストに直接アクセスするためのURLを確認します。                                 |
| 14 | 選択              | 一覧内のコンテンツを一括で選択または解除します。                                     |
| 15 | 番号              | コンテンツの再生順を表示します。                                             |
| 16 | ファイル名           | コンテンツのファイル名を表示します。<br>プロパティで表示名を設定した場合は、ファイル名ではなく表示名が表示されます。 |
| 17 | 再生時間            | コンテンツごとの再生時間を表示します。                                          |
| 18 | 条件名             | コンテンツに設定されている再生条件名を表示します。<br>再生条件で【期間】を設定した場合は、再生期間も表示されます。  |
| 19 | サイズ             | コンテンツのファイルサイズを表示します。                                         |
| 20 | プロパティ           | コンテンツのプロパティを個別に確認または変更します。                                   |
| 21 | 再生条件            | コンテンツの再生条件を個別に設定します。                                         |
| 22 | 削除              | コンテンツを削除します。                                                 |
| 23 | ダウンロード          | コンテンツをダウンロードします。                                             |
| 24 | 移動              | コンテンツの再生順序を変更します。                                            |
| 25 | 表示切替            | リスト表示とサムネイル表示を切り替えます。                                        |
| 26 | HTML構成ファイル      | HTMLコンテンツで使用する素材ファイルの一覧を表示します。                               |
| 27 | HTML構成ファイル追加    | HTML素材ファイルを追加します。                                            |

|    |                  |                                     |
|----|------------------|-------------------------------------|
| 28 | HTML構成ファイル削除     | HTML素材ファイルを削除します。                   |
| 29 | HTML構成ファイル全選択    | HTML素材ファイル一覧のファイルを一括で選択または解除します。    |
| 30 | HTML構成ファイル名      | 登録済みHTML素材ファイルのファイル名を表示します。         |
| 31 | ロック              | 編集・削除がロックされているファイルの場合、鍵アイコンが表示されます。 |
| 32 | パス               | HTML素材ファイルの保存先または参照パスを表示します。        |
| 33 | HTML構成ファイルサイズ    | HTML素材ファイルのサイズを表示します。               |
| 34 | HTML構成ファイル削除     | 対象のHTML素材ファイルを個別に削除します。             |
| 35 | HTML構成ファイルダウンロード | 対象のHTML素材ファイルをダウンロードします。            |

プレイリスト編集画面では、ファイルをドラッグ&ドロップして追加することもできます。  
複数のファイルを選択することで、同時にアップロードすることもできます。

## (1) コンテンツを追加する

### この画面でできること

メディア、テロップ、音声などのコンテンツをプレイリストへ追加できます。プレイリストの種別に応じて、追加できる内容や設定項目が変わります。

### 画面を開く手順

プレイリスト一覧で対象プレイリストの編集アイコンをクリックし、編集画面で「追加」をクリックします。



1. 編集したいプレイリストを開きます。
2. [追加] をクリックし、[ファイルのアップロード] を選択します。
3. 登録方法（コンテンツ/URL/プレーヤー端末パス）を選択します。
4. 必要な項目を入力し、ファイルを選択します。
5. 再生時間や表示方法を設定します。
6. [追加] をクリックして登録します。

※手順2で「非表示部の追加」を選択した場合は、指定した時間に画面を非表示にすることができます。（非表示部を追加するには、メディアプレイリストまたはデロッププレイリストを選択する必要があります。）

※手順2で「無音部の追加」の追加を選択した場合は、指定した時間に無音にすることができます。（無音部を追加するには、音声プレイリストを選択する必要があります。）

The image shows a 'File Upload' dialog box with the following elements and callouts:

- [1] Title bar: ファイルのアップロード
- [2] Tab bar: コンテンツ, URL, プレーヤー端末パス
- [3] File name input: ファイル名 (File not selected)
- [4] File selection button: ファイル選択
- [5] Display name input: 表示名
- [6] Playback time input: 再生時間 (00:00:10)
- [7] Background color input: 背景色 (#000000)
- [8] Transparency checkbox: 透明にする
- [9] Temporary position change checkbox: 一時的に表示位置を変更
- [10] Position inputs: X座標 (0), Y座標 (0), 幅 (480), 高さ (900)
- [11] Layout section: レイアウト (Keep aspect ratio selected)
- [12] Image transition section: 画像遷移 (Effect: none, Duration: 0 seconds)
- [18] Add button: 追加
- [19] Cancel button: キャンセル

※ この表示枠は99999 x 99999の中で移動可能です。



| 番号 | 項目名       | 説明                                  |
|----|-----------|-------------------------------------|
| 1  | プレーヤー端末パス | プレーヤー側にあるファイルや実行ファイルを参照する場合に使用します。  |
| 2  | URL       | 指定した URL を表示対象として登録する場合に使用します。      |
| 3  | コンテンツ     | 画像、動画、PDF などのファイルをアップロードする場合に使用します。 |
| 4  | ファイル名     | 登録対象のファイル名を表示します。                   |

|    |                 |                                                                                                                                                                                                        |
|----|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5  | ファイル選択          | アップロードするファイルを選択します。<br>複数のファイルを選択することができます。                                                                                                                                                            |
| 6  | 表示名             | 一覧画面で表示する名称を設定します。                                                                                                                                                                                     |
| 7  | 再生時間            | コンテンツの再生時間を設定します。                                                                                                                                                                                      |
| 8  | 背景色             | 余白を塗りつぶす背景色を設定します。                                                                                                                                                                                     |
| 9  | 透明にする           | 余白部分を透明表示にします。                                                                                                                                                                                         |
| 10 | 一時的に表示位置を変更     | チェックを入れると、ディスプレイの指定位置にこのコンテンツを表示します。                                                                                                                                                                   |
| 11 | レイアウト           | 表示方法や縦横比の扱いを設定します。<br>縦横比を保持する：コンテンツと表示枠の縦横比が異なる場合、コンテンツの縦横比を維持して、余白には背景色を表示します。<br>縦横比を保持しない：コンテンツと表示枠の縦横比が異なる場合、コンテンツの縦横比を表示枠に合わせることで、余白が現れないように表示します。<br>原寸で並べて表示：コンテンツの拡大縮小をおこなわずに、表示枠の中に並べて表示します。 |
| 12 | 画面遷移            | コンテンツ切替時の画面遷移効果を設定します。<br>効果：画面遷移効果を選択できます。<br>秒：画面遷移効果を指定された秒数の間適用します。<br>背景色を経由：コンテンツ切替時に、一度背景色を表示してから、次のコンテンツに切り替えます。<br>方向：画面遷移効果の方向を選択できます。（一部の画面遷移効果のみ）                                          |
| 13 | URL             | コンテンツとして表示するウェブサイトのURLを入力します。                                                                                                                                                                          |
| 14 | HTMLコンテンツ表示設定   | HTMLコンテンツを表示する際の表示方式を設定します。<br>標準モード：通常の表示方式でHTMLコンテンツを表示します。通常はこちらを選択してください。<br>Internet Explorer互換モード：Internet Explorer向けに作成されたコンテンツの表示を優先する場合に選択してください。                                             |
| 15 | プレーヤー端末側のファイルパス | プレーヤー端末側内のファイルを指定します。<br>「マイコンテンツ」を指定する場合は、マイコンテンツフォルダーからの相対パスを入力します。<br>プレーヤー端末側内の対応ファイルを絶対パスで指定することもできます。                                                                                            |
| 16 | 画面更新            | プレーヤー端末側のファイルパス入力後に[画面更新]ボタンを押すことで、ファイル形式に合ったプロパティ設定画面に切り替わります。                                                                                                                                        |
| 17 | パラメータ           | プレーヤー端末側のファイルパスに実行ファイルを指定した場合、引数を入力できます。                                                                                                                                                               |

|    |       |                                                                      |
|----|-------|----------------------------------------------------------------------|
|    |       | ※実行ファイルを指定する場合、あらかじめプレイリストプロパティの[格納できる拡張子]に実行ファイルの拡張子を追加しておく必要があります。 |
| 18 | キャンセル | 追加を中止します。                                                            |
| 19 | 追加    | 入力内容でコンテンツを登録します。                                                    |

#### 【注意】

アップロードできるファイルサイズの上限は 1 ファイルあたり 4GB です。大きなファイルを扱う場合は、事前にファイルサイズを確認してください。

一度に多数のファイルをアップロードする場合、通信環境などの影響によりアップロードに失敗することがあります。アップロードに失敗した場合は、一度にアップロードするファイルの個数を減らして再度お試しください。

URL 表示やプレーヤー端末パスの利用は、運用環境によって表示可否や動作が異なる場合があります。実運用前に対象端末で確認してください。

## (2) PDFを再生する

PDF コンテンツは、スライドショーモードとタッチ操作モードで再生できます。用途に応じて再生方法を選択してください。

| 再生方法       | 説明                                                                     |
|------------|------------------------------------------------------------------------|
| スライドショーモード | PDF の各ページを 1 枚の静止画として再生します。表示するページを指定でき、1 ページあたりの再生時間と画面遷移を設定できます。     |
| タッチ操作モード   | PDF の先頭ページを表示します。表示中はタッチ操作でページスクロールやズームをおこなえます。表示ページの指定や自動ページ送りはできません。 |

#### 【注意】

セキュリティで保護されたPDF や PDF の作成方法によっては、意図した表示にならない場合があります。再生前にプレビューや実機で確認してください。再生できない場合は Microsoft Edge で開き、[印刷] → [PDFとして保存] で再保存したファイルをお試しください。

## (3) 音声・動画を再生する

音声・動画ファイルをアップロードした場合、コンテンツの再生時間は自動的に設定されます。コンテンツプロパティで設定された再生時間と、音声・動画ファイルの再生時間が異なる場合、コンテンツを流し終わった際の動作を以下から選択できます。

| コンテンツの終わり  | 説明                                |
|------------|-----------------------------------|
| コンテンツを繰り返し | 設定した再生時間に達するまで、そのコンテンツを繰り返し再生します。 |
| 背景色を表示して停止 | コンテンツ終了後、再生を停止して背景色を表示します。        |
| 次のコンテンツを再生 | コンテンツ終了後、プレイリスト内の次のコンテンツへ進みます。    |

## (4) コンテンツを並び替える

1. 編集画面で並び替えたいコンテンツを表示します。
2. コンテンツの右端の移動アイコンをドラッグします。
3. 希望の位置でドロップします。
4. 必要に応じて保存します。

## (5) コンテンツのプロパティや再生条件を設定する

### この画面でできること

選択したコンテンツに対して、再生条件、表示方法、個別の属性などを設定できます。特定期間のみ表示したいコンテンツや、特定条件でのみ再生したいコンテンツを管理するときに使用します。

The screenshot shows the '再生条件' (Playback Conditions) dialog box. The fields and buttons are numbered as follows:

- [1] 条件名 (Condition Name) text input field.
- [2] 再生開始/終了設定 (Playback Start/End Setting) button.
- [3] プレーヤーの属性 (Player Attributes) button.
- [4] 期間 (Period) section, including a checked checkbox, start date/time (2026/06/02 00:00:00), and end date/time (2026/06/02 00:00:00).
- [5] 時刻 (Time) section, including a checked checkbox and time range (00:00:00 - 00:00:00).
- [6] 日付 (Date) section, including a checked checkbox, a text input field, and explanatory text: '※ 日、又は月/日を"/"で区切って入力してください。例)1,15,10/5はそれぞれ毎月1日、毎月15日、10月5日を表します。'
- [7] 曜日 (Day of Week) section, including a checked checkbox and radio buttons for 日, 月, 火, 水, 木, 金, 土.
- [8] 週 (Week) section, including a checked checkbox and radio buttons for 第1週 through 第6週.
- [12] OK button.
- [13] キャンセル (Cancel) button.



1. 設定したいコンテンツにチェックを付けます。
2. [プロパティ] または [再生条件] をクリックします。
3. 必要な条件や設定を入力します。
4. 内容を確認して保存します。

| 番号 | 項目名      | 説明                                                 |
|----|----------|----------------------------------------------------|
| 1  | 条件名      | 再生条件の名称を入力します。                                     |
| 2  | 再生開始終了設定 | コンテンツを再生する期間、時刻、日付、曜日、週などの条件を設定します。                |
| 3  | プレーヤーの属性 | 再生対象とするプレーヤーの属性条件を設定します。                           |
| 4  | 期間       | コンテンツを再生する開始日と終了日、および開始時刻と終了時刻を設定します。              |
| 5  | 時刻       | コンテンツを再生する時間帯を設定します。                               |
| 6  | 日付       | コンテンツを再生する日付または月日を指定します。<br>複数指定する場合はカンマ区切りで入力します。 |
| 7  | 曜日       | コンテンツを再生する曜日を指定します。                                |
| 8  | 週        | コンテンツを再生する週を指定します。                                 |
| 9  | プレーヤー名   | 対象とするプレーヤー名を指定します。                                 |
| 10 | グループ     | 対象とするプレーヤーのグループを指定します。                             |

|    |       |                                            |
|----|-------|--------------------------------------------|
| 11 | コメント  | プレーヤーに設定されているコメント1、コメント2、コメント3を条件として指定します。 |
| 12 | キャンセル | 設定内容を保存せずに画面を閉じます。                         |
| 13 | OK    | 設定した再生条件を確定します。                            |

【注意】

再生条件を設定した場合、画面上に表示される再生時間の合計と、実際の表示時間が異なることがあります。運用前に実際の配信結果を確認してください。

複数の条件を設定した場合、すべての条件に一致した時に再生をおこないます。

## (6) HTML 構成ファイルを扱う

HTML コンテンツを使用する場合は、関連する画像やスクリプト、CSS などの HTML 構成ファイルも合わせて管理できます。編集画面では、HTML 構成ファイル専用の一覧が表示されます。



- HTML 構成ファイルを追加できます。
- 複数の構成ファイルを一括削除できます。
- ファイル名、保存パス、サイズなどを確認できます。

【注意】

HTML コンテンツを利用する場合は、参照するファイルを適切な相対パスで構成してください。運用前に実機で表示確認することをおすすめします。

## 1.9. プレイリスト名を変更する

プレイリスト名は、一覧上の名称から変更できます。名称を変更すると、そのプレイリストを使用しているレイアウトやスケジュールにも反映されます。

1. 変更したいプレイリスト名をクリックします。
2. 新しい名称を入力します。
3. [変更] をクリックします。

### 【注意】

プレイリスト名の変更は、関連するレイアウトやスケジュールにも反映されます。反映が完了するまで時間がかかる場合があります。

## 1.10. プレイリストプロパティを変更する

プレイリストの設定は、プレイリストプロパティから変更できます。





| 番号 | 項目名                | 説明                                                                                                                                                      |
|----|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 再生設定/その他           | 設定タブを切り替えます。                                                                                                                                            |
| 2  | コンテンツ再生時間（初期値）     | 再生時間の初期値を変更します。                                                                                                                                         |
| 3  | 画面遷移（初期値）          | 画面遷移効果の初期値を変更します。                                                                                                                                       |
| 4  | PDF再生設定（初期値）       | PDF再生設定の初期値を変更します。                                                                                                                                      |
| 5  | HTMLコンテンツ表示設定（初期値） | HTMLコンテンツ表示設定の初期値を変更します。<br>標準モード：通常の表示方式でHTMLコンテンツを表示します。通常はこちらを選択してください。<br>Internet Explorer互換モード：Internet Explorer向けに作成されたコンテンツの表示を優先する場合に選択してください。 |
| 6  | その他                | 設定タブを切り替えます。                                                                                                                                            |
| 7  | プレイリストの説明          | プレイリストの詳細説明文を入力できます。                                                                                                                                    |
| 8  | 格納できる拡張子           | プレイリストにはこの欄に入力されている拡張子のファイルのみ登録することができます。<br>初期値はプレイリスト種別によって異なります。<br>メディア：JPEG, JPG, GIF, PNG, BMP, WMV, MP4, MOV, AVI, PDF, HTM, HTML, MHT           |

|    |       |                                        |
|----|-------|----------------------------------------|
|    |       | テロップ：TLP<br>音声：WAV, MP3, WMA, MOV, MP4 |
| 9  | デフォルト | 「格納できる拡張子」を初期値に戻します。                   |
| 10 | キャンセル | 保存せずにこの画面を閉じます。                        |
| 11 | 更新    | プレイリストプロパティを保存します。                     |

一部の設定は、変更後に追加されたコンテンツのみに適用されます。

## 1.11. ショートカットを使う

ショートカットを使うと、指定したプレイリストの編集画面を直接開く URL を確認できます。定期的に同じプレイリストを更新する場合に便利です。

1. 対象のプレイリストを開きます。
2. プレイリスト編集画面で［ショートカット］をクリックします。
3. 表示された URL をコピーして利用します。

### 【注意】

ショートカット先のプレイリストが削除されている場合や、アクセス権がない場合は開けません。

## 1.12. プレイリストを別名で保存する

作成済みのプレイリストをコピーして、新しいプレイリストとして保存できます。似た構成のプレイリストを作る場合に使用します。

1. プレイリスト編集画面で［別名で保存］をクリックします。
2. 新しいプレイリスト名を入力します。
3. ［保存］をクリックします。

## 1.13. 次のステップへ進む

プレイリスト編集画面の［次のステップ］から、作成したプレイリストを使って次の設定画面へ進めます。

| 項目名 | 説明 |
|-----|----|
|-----|----|

|          |                               |
|----------|-------------------------------|
| 配信       | 現在のプレイリストを選択した状態で配信画面へ進みます。   |
| レイアウト作成  | 現在のプレイリストを使ってレイアウト作成画面へ進みます。  |
| スケジュール作成 | 現在のプレイリストを使ってスケジュール作成画面へ進みます。 |

## 1.14. プレイリスト運用時の注意事項

- プレイリスト名、グループ名は、拠点名・用途・表示内容がわかる名称にすると運用しやすくなります。
- 大量のコンテンツや大きなファイルを扱う場合は、表示確認と配信時間の余裕を見込んで運用してください。
- テロップや再生条件付きコンテンツは、実際の表示結果を事前に確認してください。
- 削除や権限変更は他ユーザーや既存配信に影響することがあるため、作業前に利用状況を確認してください。

## 1.15. 関連する次の操作

プレイリストの準備ができたなら、次にレイアウト管理で画面の分割や割り付けをおこないます。1画面に1つのプレイリストを表示する場合は、配信またはスケジュールへ直接進むこともできます。

# レイアウト編

# レイアウト

## 1. レイアウト管理

レイアウト管理では、プレーヤー端末に表示する画面の構成を作成します。画面を分割し、各表示枠にプレイリストを割り付けることで、1画面に複数のコンテンツを表示できます。

プレイリストを作成した後、必要に応じてレイアウトを作成し、スケジュールや配信に利用します。1画面に1つのプレイリストだけを表示する場合は、レイアウトを作成せずにスケジュールまたは配信へ進むこともできます。

### 1.1. この画面でできること

- レイアウトグループの作成、編集、削除
- レイアウトの作成、編集、削除
- 画面サイズや表示枠レイアウトの設定
- 表示枠、テロップ枠、音声枠、背景枠へのプレイリスト割り付け
- レイアウト内容の確認、プレビュー、印刷

レイアウトを作成すると、表示内容を画面構成と一緒に管理しやすくなります。複数のプレイリストを1画面で見せたい場合に便利です。

### 1.2. 画面を開く手順

1. ホーム画面もしくはメニューから「レイアウト」をクリックします。
2. レイアウト管理画面が表示されます。

### 1.3. 基本画面

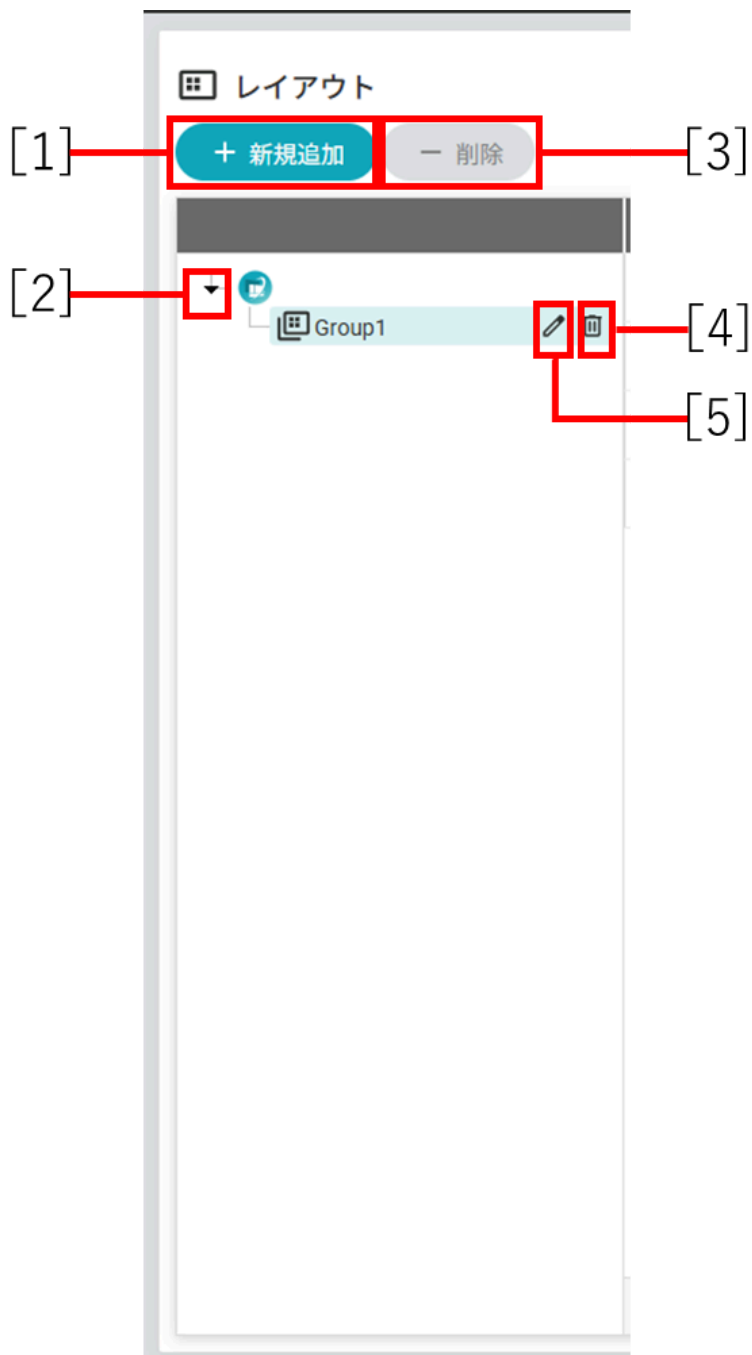
レイアウト管理画面は、主に「レイアウトグループ管理エリア」「レイアウト管理エリア」「レイアウト詳細エリア」で構成されます。必要に応じて編集画面を開き、画面サイズや表示枠の構成、プレイリストの割り付けを設定します。



## 1.4. 画面構成

| エリア            | 主な役割                                 |
|----------------|--------------------------------------|
| レイアウトグループ管理エリア | レイアウトグループの階層表示、追加、編集、削除、移動をおこないます。   |
| レイアウト管理エリア     | 選択したグループ配下のレイアウト一覧を表示し、編集や削除をおこないます。 |
| レイアウト詳細エリア     | 選択したレイアウトの枠構成、割り付け内容、更新日時などを確認します。   |

## 1.5. レイアウトグループ管理エリア



レイアウトグループ管理エリアでは、レイアウトを整理するためのグループを管理します。表示場所、用途、部門などでグループを分けておくと、レイアウトを探しやすくなります。

| 番号 | 項目名      | 説明                        |
|----|----------|---------------------------|
| 1  | 新規追加     | 新しいグループまたは新しいレイアウトを作成します。 |
| 2  | 折りたたみボタン | サブグループの表示／非表示を切り替えます。     |

|   |      |                                           |
|---|------|-------------------------------------------|
| 3 | 一括削除 | グループを削除します。サブグループやレイアウトが含まれている場合は削除できません。 |
| 4 | 削除   | 選択したレイアウトを削除します。                          |
| 5 | 編集   | グループ名の変更や移動先の指定をおこないます。                   |

## (1) グループを作成する

### この画面でできること

レイアウトを整理するための新しいグループを作成できます。既存グループの下にサブグループとして作成することもできます。

1. レイアウトグループ管理エリアで、追加先にしたいグループを選択します。最上位に作成する場合は、e-Signage SXのアイコンを選択します。
2. [新規追加] をクリックします。
3. [新規レイアウトグループ] を選択します。
4. 表示された設定画面でレイアウトグループ名を入力し、[追加] をクリックします。

### 【注意】

既存グループを選択してから追加すると、そのグループの下にサブグループとして作成されます。

## (2) グループを編集する

1. 編集したいグループにマウスポインターを合わせます。
2. 表示された編集アイコンをクリックします。
3. グループ名、移動先を設定します。
4. 設定内容を確認して保存します。

## (3) グループを削除する

1. 削除したいグループを選択します。
2. 削除ボタンをクリックします。
3. 確認メッセージを確認し、問題がなければ削除を実行します。

### 【注意】

サブグループやレイアウトが残っているグループは削除できません。先に中身を整理してください。

## 1.6. レイアウト管理エリア

| ■                        |                                                                                   | 名前 ↑    | 最終更新日時 ↑            | レイアウト色 ↑                                                                           |                                                                                                                                                                         |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|---------|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> |  | layout1 | 2026/06/03 16:29:54 |  |   |
| <input type="checkbox"/> |  | layout2 | 2026/06/03 16:30:32 |  |   |
| <input type="checkbox"/> |  | layout3 | 2026/06/03 16:30:55 |  |   |
| <input type="checkbox"/> |  | layout4 | 2026/06/03 16:31:15 |  |   |

[1]
[2]
[3]
[4]
[5]
[6]

4 個の項目 | 0 個の項目 選択中

レイアウト管理エリアでは、選択したグループに属するレイアウト一覧を確認します。名称、色、最終更新日時、説明などを見ながら、目的のレイアウトを選択します。

| 番号 | 項目名      | 説明                                                           |
|----|----------|--------------------------------------------------------------|
| 1  | チェックボックス | 複数のレイアウトをまとめて操作するときに使用します。                                   |
| 2  | アイコン     | レイアウトアイコンが表示されます。                                            |
| 3  | 名前       | レイアウトの名称を表示します。最大 50 文字で設定します。                               |
| 4  | 最終更新日時   | レイアウトが更新された日時を表示します。                                         |
| 5  | レイアウト色   | レイアウトに設定された色が表示されます。<br>レイアウト色は配信やスケジュール画面での視覚的な区別として役に立ちます。 |
| 6  | 編集／削除ボタン | レイアウトの編集や削除をおこないます。                                          |

一覧の見出しを使うと、名称や更新日時などで並び替えができます。

## (1) レイアウトを作成する

### この画面でできること

新しいレイアウトを作成し、画面サイズや表示枠の構成を設定できます。作成した表示枠には、プレイリストを割り付けて使用します。

### 画面を開く手順

レイアウト管理画面の「新規追加」から「新規レイアウト」を選択します。



新規レイアウトを追加

レイアウト名:

layout5

レイアウト色:

追加

キャンセル

| 項目名    | 説明                           |
|--------|------------------------------|
| レイアウト名 | 作成するレイアウト名を入力します。最大 50 文字です。 |
| レイアウト色 | 一覧で識別しやすいように色を設定します。         |
| 追加     | 入力内容でレイアウトを作成します。            |
| キャンセル  | 作成を中止して画面を閉じます。              |

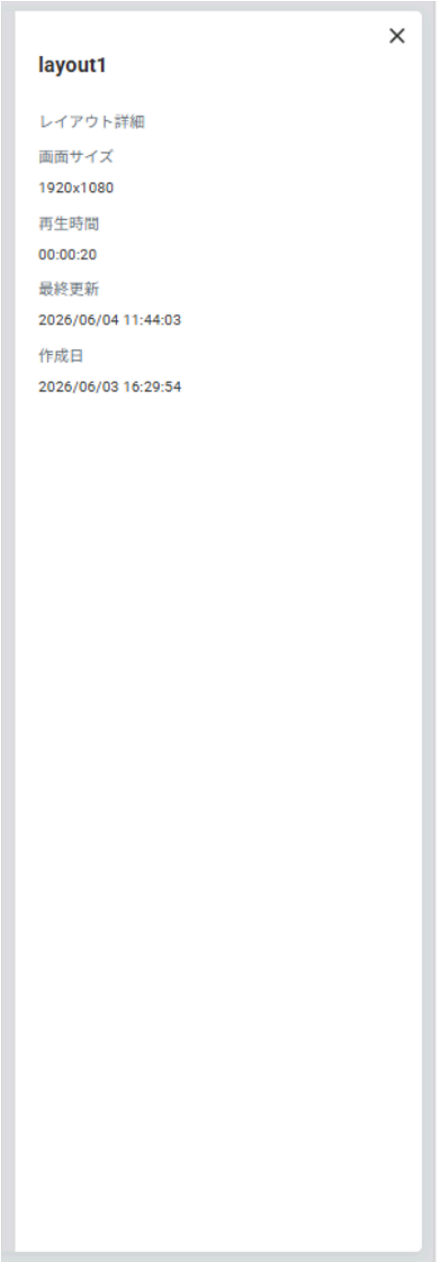
1. 追加先のグループを選択します。
2. [新規追加] をクリックし、[新規レイアウト] を選択します。
3. レイアウト名と必要な情報を入力します。
4. [追加] をクリックします。

【注意】

レイアウト名は、表示場所や用途がわかる名称にすると運用しやすくなります。

## 1.7. レイアウト詳細エリア

レイアウトを選択すると、レイアウト詳細エリアでレイアウトの基本情報や枠構成を確認できます。作成日、最終更新日時、画面サイズ、割り付け済みプレイリストなどを確認する際に使用します。



| 確認できる主な項目 | 内容               |
|-----------|------------------|
| レイアウト名    | 現在選択しているレイアウトの名称 |
| レイアウト色    | 一覧で使用する識別色       |
| 画面サイズ     | 設定されている画面サイズ     |
| 再生時間      | プレイリストの再生時間      |
| 最終更新日時    | 最後に更新した日時        |
| 作成日       | レイアウト作成日         |

## 1.8. レイアウト編集画面

レイアウト編集画面では、画面サイズ、表示枠レイアウト、各枠へのプレイリスト割り付けを設定します。レイアウトの作成後、この画面で表示内容を整えます。



|    |            |                                                                                                  |
|----|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | レイアウト名・表示色 | レイアウト名を入力し、レイアウトの表示色を選択します。                                                                      |
| 2  | 音声         | 割り付けデータとして使用する音声プレイリストを表示します。                                                                    |
| 3  | テロップ       | 割り付けデータとして使用するテロッププレイリストを表示します。                                                                  |
| 4  | メディア       | 割り付けデータとして使用するメディアプレイリストを表示します。                                                                  |
| 5  | グループツリー    | 割り付けデータのグループ階層を表示します。                                                                            |
| 6  | 割り付け       | 選択したプレイリストを、指定した表示枠、テロップ枠、音声枠、背景枠へ割り付けます。（※画像上の「>>」ボタン）                                          |
| 7  | データ一覧      | 選択したグループに含まれるプレイリストの一覧を表示します。                                                                    |
| 8  | 表示枠        | 設定中のレイアウト構成を表示します。各表示枠の配置やサイズを確認できます。                                                            |
| 9  | 保存         | 編集したレイアウト内容を保存します。                                                                               |
| 10 | 次のステップ     | スケジュール作成や配信など、次の操作へ進みます。                                                                         |
| 11 | 印刷         | 表示中のレイアウト情報を印刷します。                                                                               |
| 12 | プレビュー      | 作成したレイアウトの表示内容を確認します。<br>※PC上のプレビューと実際の表示は異なる場合があります。<br>※一部のコンテンツタイプ、画像遷移効果はプレビューに対応していません。※対応形 |

|        |                                                      | 式は以下の表の通りです。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |       |  |      |                                          |    |          |        |    |      |   |       |          |     |                                                      |        |                                |      |   |    |    |     |              |
|--------|------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--|------|------------------------------------------|----|----------|--------|----|------|---|-------|----------|-----|------------------------------------------------------|--------|--------------------------------|------|---|----|----|-----|--------------|
|        |                                                      | <table><tr><th colspan="2">データ種別</th></tr><tr><td>メディア</td><td>JPEG, JPG, PNG, BMP, GIF, MP4, PDF, HTML</td></tr><tr><td>音声</td><td>WAV, MP3</td></tr><tr><th>画面遷移効果</th><th>方向</th></tr><tr><td>ランダム</td><td>ー</td></tr><tr><td>引き伸ばし</td><td>左上へ, 左下へ</td></tr><tr><td>ワイプ</td><td>上へ, 下へ, 左へ, 右へ, 左上へ, 右下へ, 右上へ, 左下へ, 上下方向, 左右方向, ランダム</td></tr><tr><td>スライドイン</td><td>上へ, 下へ, 左へ, 右へ, 左上へ, 右下へ, ランダム</td></tr><tr><td>フェード</td><td>ー</td></tr><tr><td>円形</td><td>外へ</td></tr><tr><td>プラス</td><td>中へ, 外へ, ランダム</td></tr></table> | データ種別 |  | メディア | JPEG, JPG, PNG, BMP, GIF, MP4, PDF, HTML | 音声 | WAV, MP3 | 画面遷移効果 | 方向 | ランダム | ー | 引き伸ばし | 左上へ, 左下へ | ワイプ | 上へ, 下へ, 左へ, 右へ, 左上へ, 右下へ, 右上へ, 左下へ, 上下方向, 左右方向, ランダム | スライドイン | 上へ, 下へ, 左へ, 右へ, 左上へ, 右下へ, ランダム | フェード | ー | 円形 | 外へ | プラス | 中へ, 外へ, ランダム |
| データ種別  |                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |       |  |      |                                          |    |          |        |    |      |   |       |          |     |                                                      |        |                                |      |   |    |    |     |              |
| メディア   | JPEG, JPG, PNG, BMP, GIF, MP4, PDF, HTML             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |       |  |      |                                          |    |          |        |    |      |   |       |          |     |                                                      |        |                                |      |   |    |    |     |              |
| 音声     | WAV, MP3                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |       |  |      |                                          |    |          |        |    |      |   |       |          |     |                                                      |        |                                |      |   |    |    |     |              |
| 画面遷移効果 | 方向                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |       |  |      |                                          |    |          |        |    |      |   |       |          |     |                                                      |        |                                |      |   |    |    |     |              |
| ランダム   | ー                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |       |  |      |                                          |    |          |        |    |      |   |       |          |     |                                                      |        |                                |      |   |    |    |     |              |
| 引き伸ばし  | 左上へ, 左下へ                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |       |  |      |                                          |    |          |        |    |      |   |       |          |     |                                                      |        |                                |      |   |    |    |     |              |
| ワイプ    | 上へ, 下へ, 左へ, 右へ, 左上へ, 右下へ, 右上へ, 左下へ, 上下方向, 左右方向, ランダム |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |       |  |      |                                          |    |          |        |    |      |   |       |          |     |                                                      |        |                                |      |   |    |    |     |              |
| スライドイン | 上へ, 下へ, 左へ, 右へ, 左上へ, 右下へ, ランダム                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |       |  |      |                                          |    |          |        |    |      |   |       |          |     |                                                      |        |                                |      |   |    |    |     |              |
| フェード   | ー                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |       |  |      |                                          |    |          |        |    |      |   |       |          |     |                                                      |        |                                |      |   |    |    |     |              |
| 円形     | 外へ                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |       |  |      |                                          |    |          |        |    |      |   |       |          |     |                                                      |        |                                |      |   |    |    |     |              |
| プラス    | 中へ, 外へ, ランダム                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |       |  |      |                                          |    |          |        |    |      |   |       |          |     |                                                      |        |                                |      |   |    |    |     |              |
| 13     | 画面サイズ プリセット                                          | あらかじめ用意された画面サイズを選択します。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |       |  |      |                                          |    |          |        |    |      |   |       |          |     |                                                      |        |                                |      |   |    |    |     |              |
| 14     | 画面サイズ カスタム                                           | 任意の幅と高さを入力して、画面サイズを設定します。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |       |  |      |                                          |    |          |        |    |      |   |       |          |     |                                                      |        |                                |      |   |    |    |     |              |
| 15     | 表示枠 プリセット                                            | あらかじめ用意された表示枠レイアウトを選択します。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |       |  |      |                                          |    |          |        |    |      |   |       |          |     |                                                      |        |                                |      |   |    |    |     |              |
| 16     | カスタム設定                                               | 表示枠レイアウトを任意の構成で設定します。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |       |  |      |                                          |    |          |        |    |      |   |       |          |     |                                                      |        |                                |      |   |    |    |     |              |
| 17     | 背景枠                                                  | 背景用の枠です。背景として使用するメディアプレイリストを割り付けます。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |       |  |      |                                          |    |          |        |    |      |   |       |          |     |                                                      |        |                                |      |   |    |    |     |              |
| 18     | 音声枠                                                  | 音声用の枠です。音声プレイリストを割り付ける場合に使用します。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |       |  |      |                                          |    |          |        |    |      |   |       |          |     |                                                      |        |                                |      |   |    |    |     |              |
| 19     | テロップ枠                                                | テロップ1、テロップ2の各枠を選択します。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |       |  |      |                                          |    |          |        |    |      |   |       |          |     |                                                      |        |                                |      |   |    |    |     |              |
| 20     | 表示枠 1～4                                              | メディア用の表示枠を選択します。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |       |  |      |                                          |    |          |        |    |      |   |       |          |     |                                                      |        |                                |      |   |    |    |     |              |

## (1) 画面サイズとレイアウトを設定する

### この画面でできること

表示先に合わせて画面サイズを設定し、表示枠のレイアウトを決めることができます。あらかじめ用意されたパターンを使うことも、必要に応じてカスタム設定を使うこともできます。

1. 対象のレイアウトを選択し、編集画面を開きます。
2. 画面サイズをプリセットまたはカスタムで設定します。
3. 表示枠レイアウトをプリセットまたはカスタムで設定します。
4. 必要に応じて枠構成を確認し、次の割り付け作業へ進みます。

表示枠レイアウトでカスタムを選択した場合、表示枠レイアウト設定が開き、各表示枠の位置、サイズを自由に変更できます。

表示枠レイアウト設定

# 8

🔄

🗑️

他の表示枠位置と一致しています

他の表示枠位置と一致していません

背景枠と隣接しており、他の表示枠位置とも一致しています

背景枠と隣接していますが、他の表示枠位置と一致していません

表示枠1

表示枠2

【移動】 矢印キー：グリッド単位移動 / Ctrl+矢印キー：ピクセル単位移動

【サイズ変更】 Shift+矢印キー：グリッド単位変更 / Ctrl+Shift+矢印キー：ピクセル単位変更

更新

キャンセル

画面の表示位置

座標 X 0 Y 0

画面サイズ

プリセット

1920 x 1080

カスタム

幅

1920

×

高さ

1080

📏

表示枠 レイアウト

|                                     |       |   |                            |    |
|-------------------------------------|-------|---|----------------------------|----|
| <input checked="" type="checkbox"/> | 表示枠1  | 0 | (X:0, Y:0) W:960xH:1080    | ⚙️ |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 表示枠2  | 0 | (X:960, Y:0) W:960xH:1080  | ⚙️ |
| <input type="checkbox"/>            | 表示枠3  | 0 | (X:960, Y:0) W:120xH:900   | ⚙️ |
| <input type="checkbox"/>            | 表示枠4  | 0 | (X:1440, Y:0) W:0xH:900    | ⚙️ |
| <input type="checkbox"/>            | テロップ1 | 0 | (X:0, Y:900) W:960xH:180   | ⚙️ |
| <input type="checkbox"/>            | テロップ2 | 0 | (X:960, Y:900) W:120xH:180 | ⚙️ |

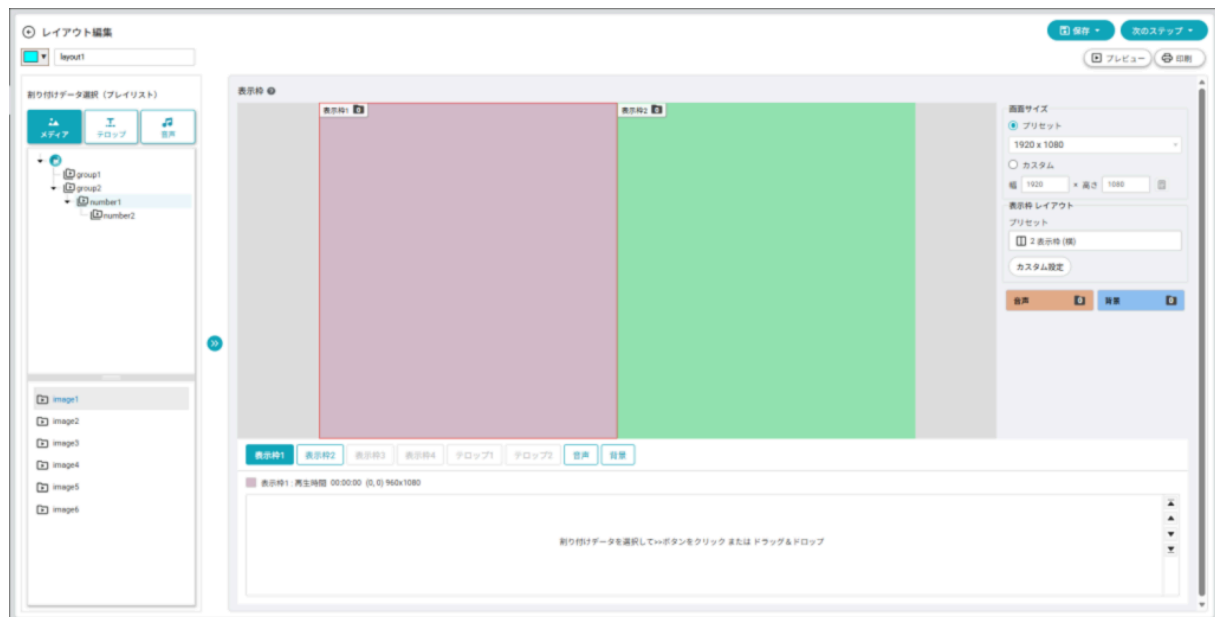
### 【注意】

プリセットを変更する際は、既存の割り付け内容に影響することがあります。確認ダイアログが表示された場合は、内容を確認してから進めてください。

## (2) 枠にプレイリストを割り付ける

### この画面でできること

各表示枠に対して、用途に応じたプレイリストを割り付けることができます。割り付けは、ドラッグ & ドロップまたは割り付け操作でおこないます。



### 割り付けできるプレイリストの種別

- 表示枠、背景枠：メディアプレイリスト
- テロップ枠：テロッププレイリスト
- 音声枠：音声プレイリスト

1. レイアウト編集画面で、割り付け先の枠を選択します。
2. プレイリスト一覧から対象プレイリストを選択します。
3. 画面下部の表示枠にドラッグ&ドロップ、または［割り付け］操作で枠に設定します。
4. 必要に応じて他の枠にも同様に割り付けます。

#### 【注意】

割り付け可能なプレイリストの種別は枠ごとに決まっています。種別が合わないプレイリストは割り付けできません。

#### 【注意】

画面上部にある画像のプレビューが表示される表示枠にはドラッグ&ドロップをおこなうことができません。

## (3) レイアウトを保存する

### この画面でできること

設定した画面サイズ、枠構成、プレイリスト割り付けを保存して、他の機能から利用できる状態にし

ます。

1. レイアウト名、色、画面サイズ、枠構成、割り付け内容を確認します。
2. [保存] をクリックします。
3. 保存完了後、必要に応じて [次のステップ] でスケジュール作成または配信へ進みます。

【注意】

レイアウト名と色は、運用時の識別に使用します。未入力や不正な入力がある場合は、保存できません。

## (4) レイアウトを印刷する

### この画面でできること

現在のレイアウト内容を印刷し、運用資料や確認用の記録として残せます。

1. 印刷したいレイアウトを編集画面で開きます。
2. [印刷] をクリックします。
3. 表示内容を確認し、必要な設定で印刷します。

## (5) レイアウトを削除する

1. 削除したいレイアウトを一覧から選択します。
2. 削除ボタンまたは削除アイコンをクリックします。
3. 確認メッセージを確認し、問題がなければ削除を実行します。

【注意】

スケジュールや配信で使用中のレイアウトは、先に関連設定を見直してから削除してください。運用中の表示に影響することがあります。

## 1.9. レイアウト運用時の注意事項

- 画面サイズや枠構成は、表示先の端末や解像度に合わせて設定してください。
- レイアウト編集後、既存の配信中データにすぐ反映されない場合があります。必要に応じて再配信や表示確認をおこなってください。
- サムネイル非対応のデータは、編集画面上で簡易表示になる場合があります。
- 無効な文字や未入力項目がある場合、保存時にエラーになることがあります。
- 運用前には、プレビューまたは実機表示で意図どおりに表示されることを確認してください。

## 1.10. 関連する次の操作

レイアウトの準備ができたなら、次にスケジュール管理で表示日時を設定します。すぐに表示したい場合は、配信からプレーヤーへ送信することもできます。

# スケジュール編

# スケジュール

## 1. スケジュール管理

スケジュール管理では、プレイリストまたはレイアウトを、いつ、どの時間帯に表示するかを設定します。日付と時間帯を組み合わせることで表示計画を作成することで、定期運用や曜日ごとの切り替えをおこなえます。

e-Signage SX では、スケジュールにプレイリストまたはレイアウトを割り付けて運用します。表示内容を日時に応じて切り替えたい場合は、配信の前にスケジュールを作成してください。

### 1.1. この画面でできること

- スケジュールグループの作成、編集、削除
- スケジュールの作成、編集、削除
- 日付や時間帯ごとの表示内容の設定
- プレイリストまたはレイアウトの割り付け
- スケジュール内容の確認、複製、クリア、保存

スケジュールを作成すると、時間帯や曜日、期間に応じた表示切り替えを計画的に管理できます。

### 1.2. 画面を開く手順

1. ホーム画面もしくはメニューから「スケジュール」をクリックします。
2. スケジュール管理画面が表示されます。

### 1.3. 基本画面

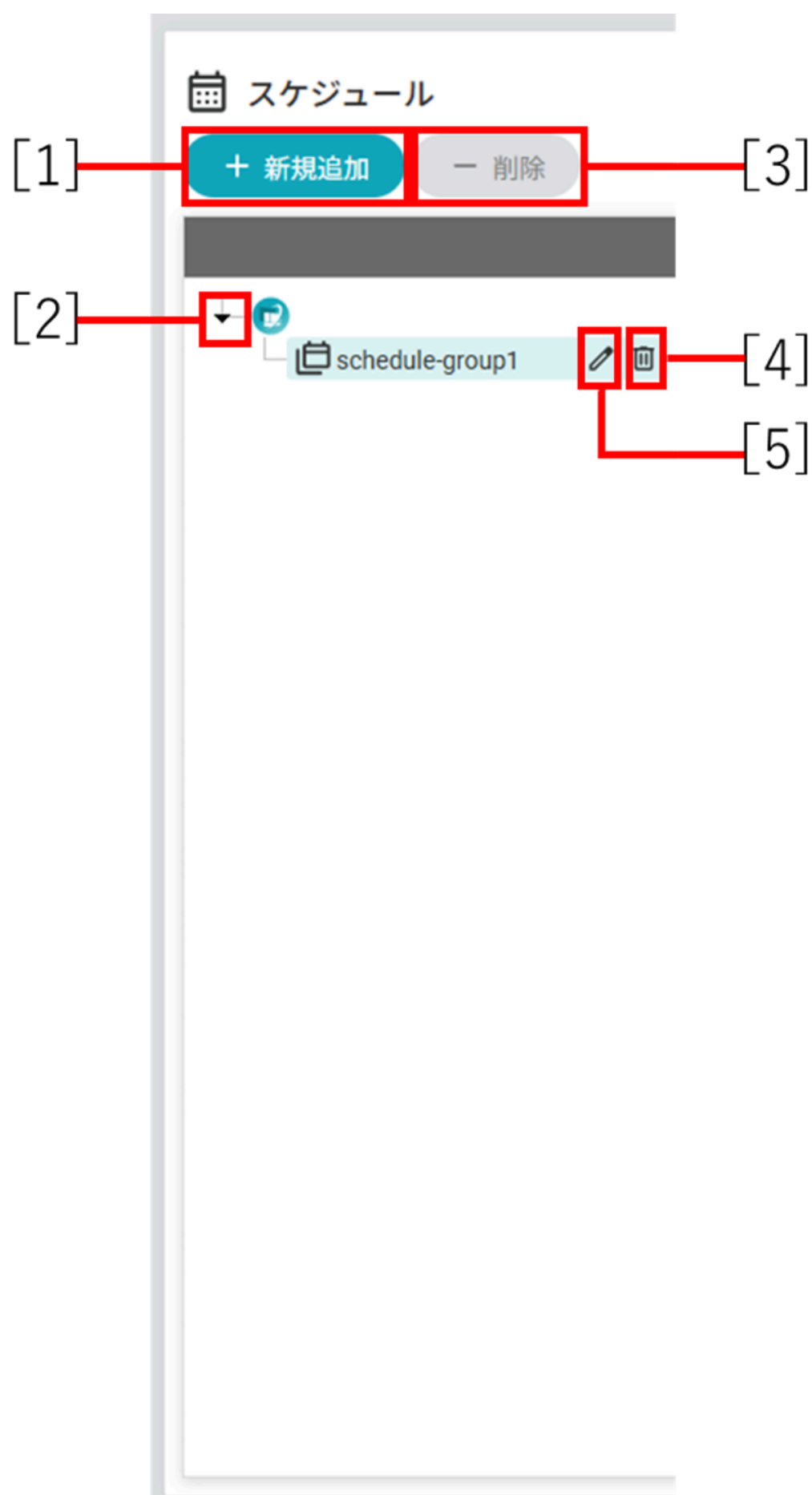
スケジュール管理画面は、主に「スケジュールグループ管理エリア」「スケジュール管理エリア」「スケジュール詳細エリア」で構成されます。グループを選択してスケジュール一覧を表示し、必要に応じて編集画面で日付・時間帯ごとの割り付けを設定します。



## 1.4. 画面構成

| エリア             | 主な役割                                  |
|-----------------|---------------------------------------|
| スケジュールグループ管理エリア | スケジュールグループの階層表示、追加、編集、削除、移動をおこないます。   |
| スケジュール管理エリア     | 選択したグループ配下のスケジュール一覧を表示し、編集や削除をおこないます。 |
| スケジュール詳細エリア     | 選択したスケジュールの期間、色、最終更新日時などを確認します。       |

## 1.5. スケジュールグループ管理エリア



スケジュールグループ管理エリアでは、スケジュールを整理するためのグループを管理します。拠点別、用途別、運用期間別などで分けておくと、目的のスケジュールを探しやすくなります。

| 番号 | 項目名      | 説明                                         |
|----|----------|--------------------------------------------|
| 1  | 新規追加     | 新しいグループまたは新しいスケジュールを作成します。                 |
| 2  | 折りたたみボタン | サブグループの表示／非表示を切り替えます。                      |
| 3  | 一括削除     | 選択したスケジュールを削除します。                          |
| 4  | 削除       | グループを削除します。サブグループやスケジュールが含まれている場合は削除できません。 |
| 5  | 編集       | グループ名の変更や移動先の指定をおこないます。                    |

## (1) グループを作成する

### この画面でできること

スケジュールを整理するための新しいグループを作成できます。既存グループの下にサブグループとして作成することもできます。

1. スケジュールグループ管理エリアで、追加先にしたいグループを選択します。最上位に作成する場合は、e-Signage SXのアイコンを選択します。
2. [新規追加] をクリックします。
3. [新規スケジュールグループ] を選択します。
4. 表示された設定画面でスケジュールグループ名を入力し、[追加] をクリックします。

### 【注意】

既存グループを選択してから追加すると、そのグループの下にサブグループとして作成されます。

## (2) グループを編集する

1. 編集したいグループにマウスポインターを合わせます。
2. 表示された編集アイコンをクリックします。
3. グループ名、移動先を設定します。
4. 設定内容を確認して保存します。

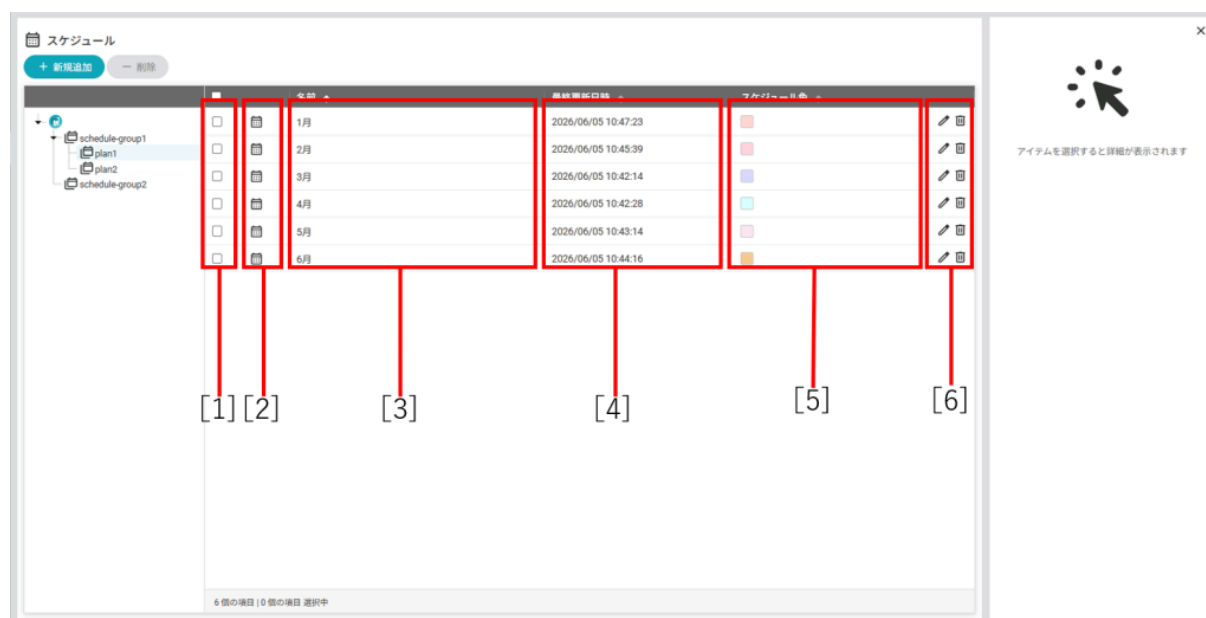
### (3) グループを削除する

1. 削除したいグループを選択します。
2. 削除ボタンをクリックします。
3. 確認メッセージを確認し、問題がなければ削除を実行します。

#### 【注意】

サブグループやスケジュールが残っているグループは削除できません。先に中身を整理してください。

## 1.6. スケジュール管理エリア



スケジュール管理エリアでは、選択したグループに属するスケジュール一覧を確認します。名称、色、期間、最終更新日時などを見ながら、目的のスケジュールを選択します。

| 番号 | 項目名      | 説明                          |
|----|----------|-----------------------------|
| 1  | チェックボックス | 複数のスケジュールをまとめて操作するとき 사용합니다。 |
| 2  | アイコン     | スケジュールアイコンが表示されます。          |
| 3  | スケジュール名  | スケジュールの名称を表示します。            |
| 4  | 最終更新日時   | スケジュールが更新された日時を表示します。       |
| 5  | スケジュール色  | スケジュールの識別用の色を表示します。         |

|   |          |                      |
|---|----------|----------------------|
| 6 | 編集/削除ボタン | スケジュールの編集や削除をおこないます。 |
|---|----------|----------------------|

一覧の見出しを使うと、名称や更新日時などで並び替えができます。

## (1) スケジュールを作成する

### この画面でできること

新しいスケジュールを作成し、表示対象となるプレイリストまたはレイアウトを、日付や時間帯ごとに割り付けられます。

### 画面を開く手順

スケジュール管理画面の［新規追加］から［新規スケジュール］を選択します。

| 項目名     | 説明                   |
|---------|----------------------|
| スケジュール名 | 作成するスケジュール名を入力します。   |
| スケジュール色 | 一覧で識別しやすいように色を設定します。 |
| 追加      | 入力内容でスケジュールを作成します。   |
| キャンセル   | 作成を中止して画面を閉じます。      |

1. 追加先のグループを選択します。
2. ［新規追加］をクリックし、［新規スケジュール］を選択します。
3. スケジュール名、色を入力します。
4. ［追加］をクリックします。

### 【注意】

スケジュール名は、拠点名、用途、期間などがわかる名称にすると運用しやすくなります。

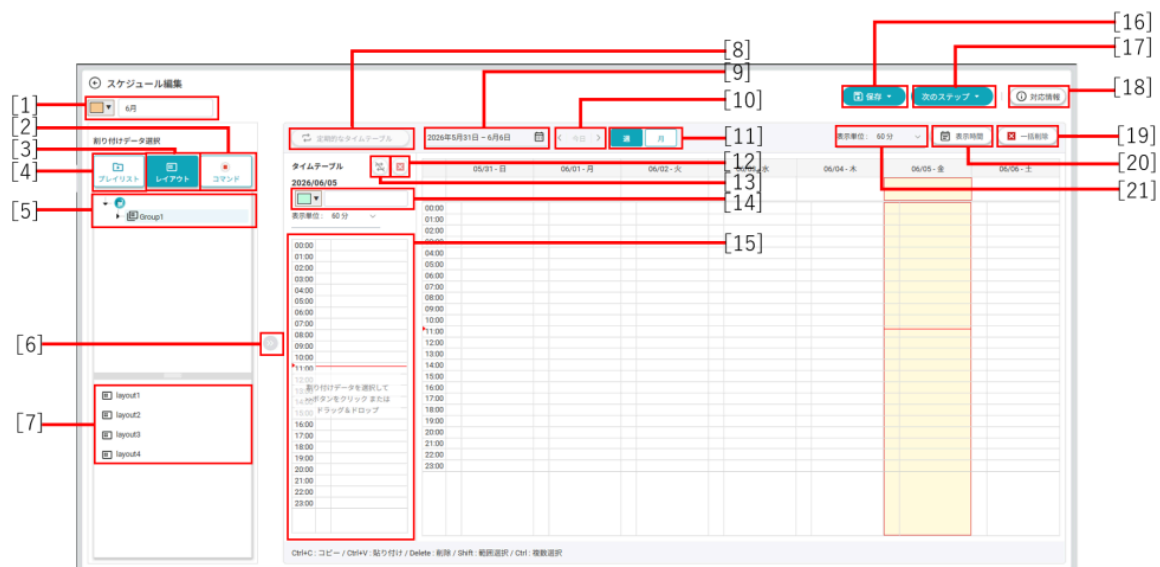
## 1.7. スケジュール詳細エリア

スケジュールを選択すると、スケジュール詳細エリアでスケジュールの基本情報を確認できます。期間、色、作成日、最終更新日時などを確認する際に使用します。

| 確認できる主な項目 | 内容                |
|-----------|-------------------|
| スケジュール名   | 現在選択しているスケジュールの名称 |
| スケジュール色   | 一覧で使用する識別色        |
| 期間        | 設定されている開始日と終了日    |
| 最終更新日時    | 最後に更新した日時         |
| 作成日       | スケジュール作成日         |

## 1.8. スケジュール編集画面

スケジュール編集画面では、日付と時間帯を指定し、プレイリストまたはレイアウトを割り付けます。カレンダーや時間軸を使って、1日の表示計画を視覚的に設定できます。



| 番号 | 項目名 | 説明 |
|----|-----|----|
|    |     |    |

|    |                |                                                 |
|----|----------------|-------------------------------------------------|
| 1  | スケジュール名・表示色    | スケジュール名を入力し、スケジュールの表示色を選択します。                   |
| 2  | コマンド           | 割り付けデータとしてコマンドを割り付ける場合にクリックしてください。              |
| 3  | レイアウト          | 割り付けデータとしてレイアウトを割り付ける場合にクリックしてください。             |
| 4  | プレイリスト         | 割り付けデータとしてプレイリストを割り付ける場合にクリックしてください。            |
| 5  | グループツリー        | 割り付けデータのグループ階層を表示します。                           |
| 6  | 割り付け           | 選択したデータを指定した日時または時間帯へ割り付けます。                    |
| 7  | データ一覧          | 選択したグループに含まれるデータを表示します。                         |
| 8  | 定期的なタイムテーブル    | タイムテーブルの繰り返し設定をおこないます。                          |
| 9  | 表示期間           | スケジュールに表示する期間を選択します。                            |
| 10 | 期間移動           | 前後の期間へ移動、または今日を基準にした表示へ切り替えます。                  |
| 11 | 週・月表示切替        | スケジュールの表示形式を週表示または月表示に切り替えます。                   |
| 12 | 削除             | 選択したタイムテーブルを削除、もしくはタイムテーブル内の割り付けデータをクリアします。     |
| 13 | 定期的なタイムテーブルの解除 | タイムテーブルの同期設定を解除し、独立したタイムテーブルにします。               |
| 14 | タイムテーブル色       | タイムテーブルの表示色を選択します。                              |
| 15 | タイムテーブル        | 選択した日の時間帯ごとの割り付け内容を表示します。データをドラッグ&ドロップして追加できます。 |
| 16 | 保存             | 編集したスケジュール内容を保存します。                             |
| 17 | 次のステップ         | 配信操作へ進みます。                                      |
| 18 | 対応情報           | ディスプレイの型番ごとの制御コマンドの対応状況を確認します。                  |
| 19 | 一括削除           | 指定した条件に一致するタイムテーブルを削除します。                       |
| 20 | 表示時間           | スケジュールとタイムテーブルの表示時間帯を設定します。                     |
| 21 | 表示単位           | 時間軸に表示する時間の単位を設定します。                            |

## (1) 日付と時間帯を選ぶ

## この画面でできること

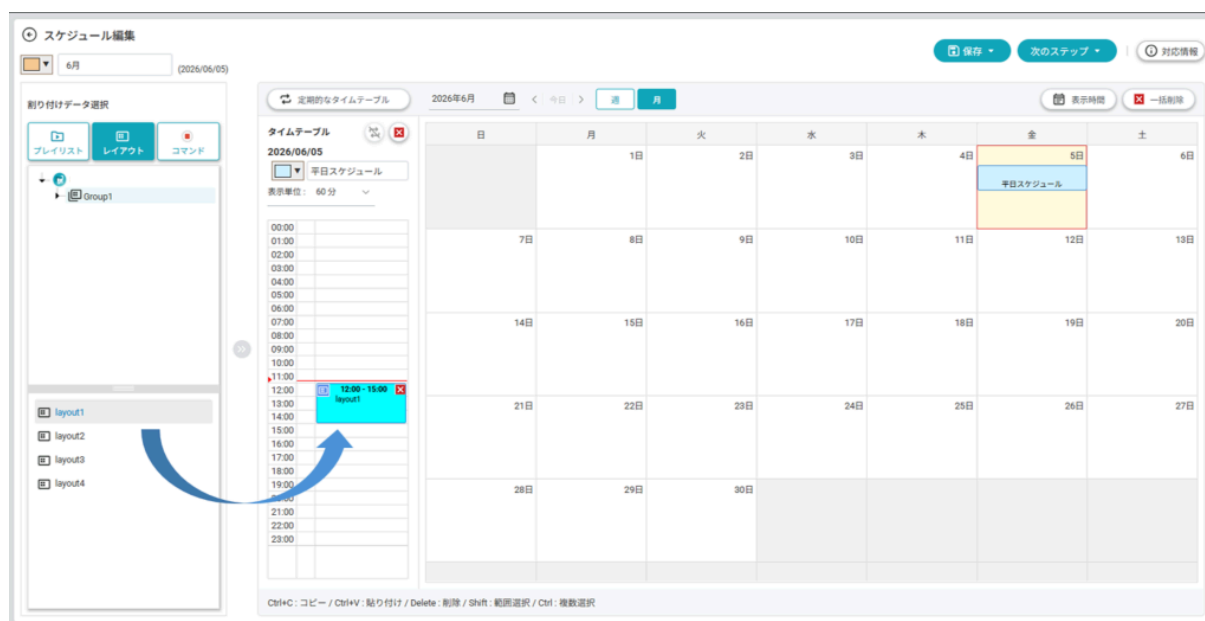
カレンダーをクリックすることで対象日を選択できます。対象日が選択されると、当日のタイムテーブルが画面中央に表示されます。

1. 編集したいスケジュールを選択し、編集画面を開きます。
2. カレンダーで対象日を選択します。

### 【注意】

表示期間外の日付には割り付けできません。必要に応じて、あらかじめスケジュール期間を見直してください。

## (2) プレイリストまたはレイアウトを割り付ける



### この画面でできること

選択した日付と時間帯に、プレイリストまたはレイアウトを割り付けられます。用途に応じて、単体表示用のプレイリストまたは複数枠を含むレイアウトを選択します。

1. 対象の日付と時間帯を選択します。
2. 割り付けデータ一覧から、使用するプレイリストまたはレイアウトを選択します。
3. ドラッグ&ドロップ、または「割り付け」操作で設定します。
4. 必要に応じて他の時間帯にも同様に設定します。

タイムテーブルに割り付けたデータは、ドラッグ&ドロップで、移動や再生時間の調整をおこなえます。

また、キーボード操作でコピー、貼り付け、削除することもできます。

1. タイムテーブルでコピー元の割り付けデータを選択します。
2. 【Ctrl】キーを押しながら【C】キーを押します。
3. 貼り付け先の時間帯を選択します。
4. 【Ctrl】キーを押しながら【V】キーを押します。

割り付けデータを削除する場合は、対象のデータを選択し、【Delete】キーを押します。

複数のデータを選択する場合は、【Ctrl】キーまたは【Shift】キーを使用します。

#### 【注意】

タイムテーブル内の割り付けデータをコピーした場合、貼り付け先として選択できるのはタイムテーブル内の時間帯のみです。カレンダー上の日付には直接貼り付けできません。

## (3) 定期的なタイムテーブルを作成する



## (4) 割り付けを解除する

1. 解除したい割り付けを選択します。
2. 割り付けデータの右上にある「割り付けデータをクリア」をクリックします。
3. 確認メッセージを確認し、問題がなければ解除を実行します。

### 【注意】

割り付けを解除すると、その時間帯の表示内容がなくなる場合があります。必要に応じて別のデータを再設定してください。

## (5) 一括削除する

一括削除を実行することで、指定期間内のタイムテーブルを一括で削除することができます。

1. [一括削除]をクリックします。
2. タイムテーブルを削除する期間を選択します。
3. 必要に応じて、曜日、もしくは週条件を追加選択します。
4. [OK]をクリックします。

一括削除

期間: 2026/06/04 - 2026/06/04

オプション設定

☐ 曜日:

☒ すべて選択 | ☒ 日 ☒ 月 ☒ 火 ☒ 水 ☒ 木 ☒ 金 ☒ 土

☐ 週:

☒ すべて選択 | ☒ 第1週 ☒ 第2週 ☒ 第3週 ☒ 第4週 ☒ 第5週 ☒ 第6週

削除 キャンセル

## (6) スケジュールを保存する

### この画面でできること

設定した日付、時間帯、割り付け内容を保存し、配信に利用できる状態にします。

1. 期間、対象日、時間帯、割り付け内容を確認します。
2. [保存] をクリックします。
3. 保存完了後、必要に応じて [次のステップ] で配信へ進みます。

**【注意】**

保存前に画面を閉じると、編集内容が反映されない場合があります。変更後は必ず保存してください。

## **(7) スケジュールを削除する**

1. 削除したいスケジュールを一覧から選択します。
2. 削除ボタンをクリックします。
3. 確認メッセージを確認し、問題がなければ削除を実行します。

## **1.9. スケジュール運用時の注意事項**

- 日付や時間帯が重複していないか、保存前に確認してください。
- 複数の割り付けがある場合は、実際の表示結果を運用前に確認してください。
- スケジュール変更後、既存の配信中データに即時反映されない場合があります。必要に応じて再配信してください。
- 運用開始前には、対象プレーヤーで意図した日時に表示されることを確認してください。

## **1.10. 関連する次の操作**

スケジュールの準備ができたなら、次に配信でプレーヤーへ送信します。すぐに表示内容を適用したい場合は、配信管理から対象プレーヤーを選択して配信してください。

# 配信編

# 配信

## 1. 配信

配信では、作成したプレイリスト、レイアウト、スケジュールを登録済みプレイヤーへ割り付けて送信します。プレイヤーごとに今すぐ送信、日時指定送信をおこなえるほか、プレイヤーグループごとに定期送信を設定できます。

配信画面では、送信データの割り付け、送信実行、送信停止、割り付けクリア、再送信、定期送信設定、プレイヤー側データ確認をおこないます。送信対象データは、プレイリスト、レイアウト、スケジュールから選択します。

### 1.1. この画面でできること

- プレイリスト、レイアウト、スケジュールの選択とプレイヤーへの割り付け
- 今すぐ送信、日時指定送信、定期送信の設定
- 送信停止、送信データのクリア、再送信
- 送信状況の確認と送信状態の把握
- プレイヤー側データ確認による放映データの取得

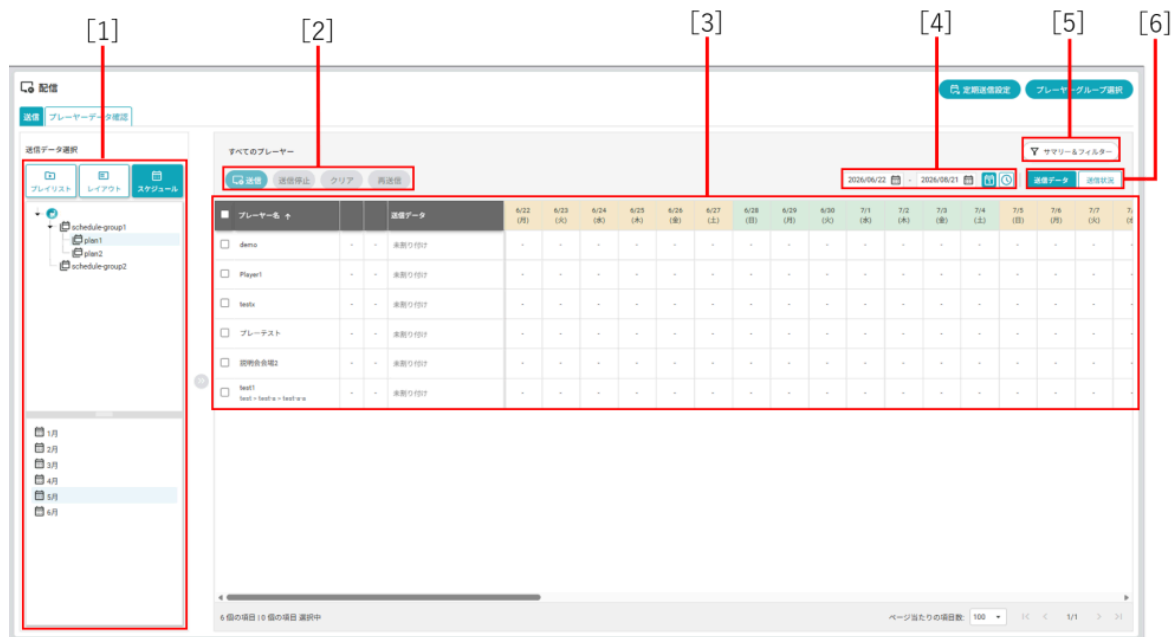
送信できるデータサイズには上限があります。1ファイルあたり 4GB まで、複数ファイルの合計は 16GB までです。

### 1.2. 画面を開く手順

1. ホーム画面もしくはメニューから「配信」をクリックします。
2. 配信画面が表示されます。

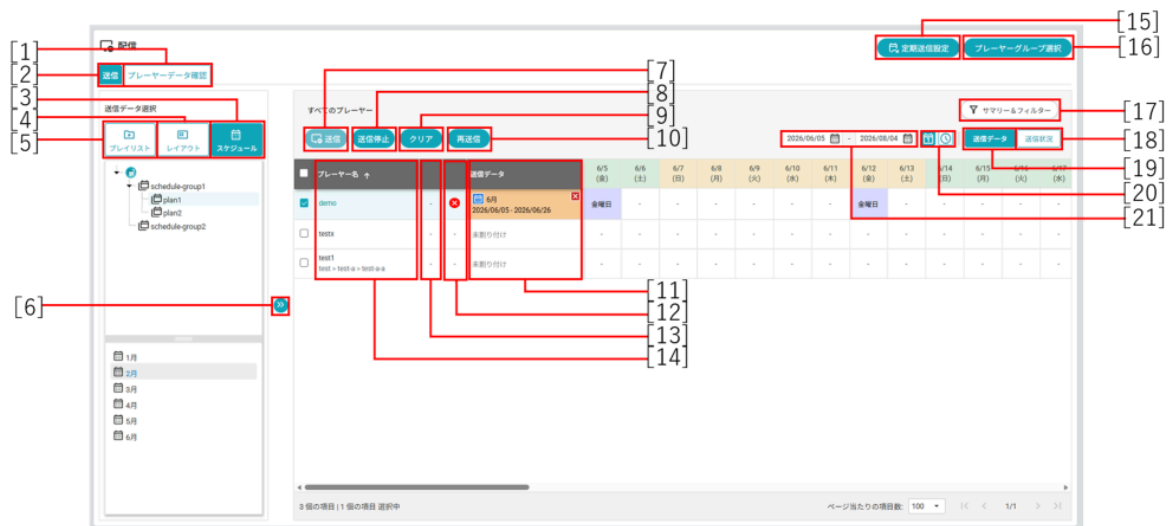
### 1.3. 基本画面

配信画面では、左側の送信データ選択エリアでプレイリスト、レイアウト、スケジュールを選択し、中央から右側のプレイヤー表示エリアで送信先プレイヤーを確認します。必要に応じて、送信設定ダイアログ、定期送信設定画面、送信状況確認画面、プレイヤー側データ確認画面を使用します。



| 番号 | エリア        | 主な役割                                 |
|----|------------|--------------------------------------|
| 1  | 送信データ選択エリア | プレイリスト、レイアウト、スケジュールを選択します。           |
| 2  | 操作ボタンエリア   | 割り付け、送信、送信停止、クリア、再送信、定期送信設定などを実行します。 |
| 3  | プレーヤー表示エリア | プレーヤーごとの送信データ、送信状態、送信日時を確認します。       |
| 4  | カレンダー／表示切替 | 日単位または時間単位で送信予定や放映データを確認します。         |
| 5  | サマリー&フィルター | 配信状態やプレーヤー状態を集計表示します。                |
| 6  | 送信状況／送信データ | 送信状況と送信データの表示を切り替えることができます。          |

## 1.4. 画面項目



| 番号 | 項目名         | 説明                              |
|----|-------------|---------------------------------|
| 1  | プレイヤー側データ確認 | プレイヤーでの放映データ状況を取得・確認します。        |
| 2  | 送信          | 送信設定をおこない、プレイヤーへ送信します。          |
| 3  | スケジュール      | 作成済みスケジュール一覧を表示します。             |
| 4  | レイアウト       | 作成済みレイアウト一覧を表示します。              |
| 5  | プレイリスト      | 作成済みプレイリスト一覧を表示します。             |
| 6  | 割り付け        | 選択したデータをプレイヤーへ割り付けます。           |
| 7  | 送信          | 今すぐ送信または日時指定送信を実行します。           |
| 8  | 送信停止        | 送信中または送信予約をキャンセルします。            |
| 9  | クリア         | 割り付け済みの送信データをクリアします。            |
| 10 | 再送信         | 送信エラーが発生したプレイヤーへ再送信します。         |
| 11 | 送信データ       | 現在割り付けられている送信データを表示します。         |
| 12 | 送信状態        | 送信中、送信エラー、送信完了などの状態を表示します。      |
| 13 | 定期送信設定状態    | 定期送信設定がされている場合、アイコンが表示されます。     |
| 14 | プレイヤー名      | 送信対象プレイヤーを表示します。並び替えや複数選択ができます。 |
| 15 | 定期送信設定      | プレイヤーグループごとの定期送信を設定します。         |

|    |             |                                                                    |
|----|-------------|--------------------------------------------------------------------|
| 16 | プレーヤーグループ選択 | 表示対象のプレーヤーグループを切り替えます。                                             |
| 17 | サマリー&フィルター  | 送信状況サマリー、コンテンツサマリーを表示します。<br>任意のサマリーを選択することで、該当のプレーヤーをフィルタリングできます。 |
| 18 | 送信状況        | タイムテーブル上で送信状況を表示します。                                               |
| 19 | 送信データ       | 現在割り付けられている送信データを表示します。                                            |
| 20 | 表示          | 日単位／時間単位の表示を切り替えます。                                                |
| 21 | カレンダー       | 送信日時や確認日時を指定します。                                                   |

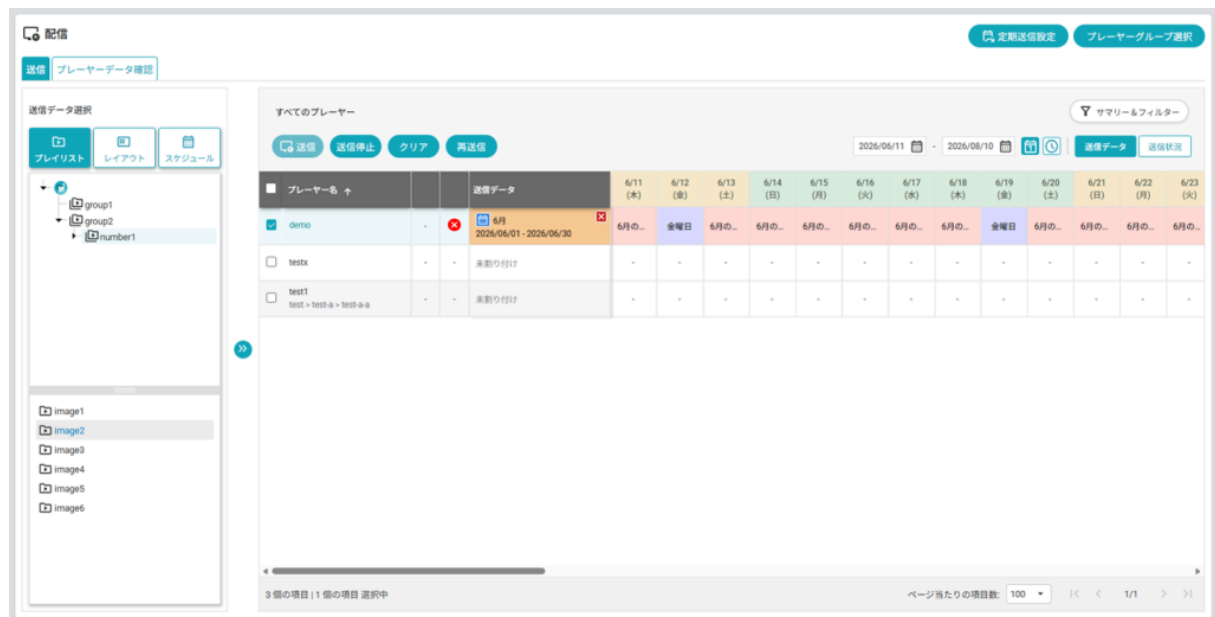
## 1.5. データをプレーヤーに割り付ける

### この画面でできること

プレイリスト、レイアウト、スケジュールを選択して、対象プレーヤーへ送信データとして割り付けます。

1. 送信データ選択エリアで、プレイリスト、レイアウト、またはスケジュールを選択します。
2. プレーヤー表示エリアで、割り付け先のプレーヤーを選択します。
3. [割り付け] ボタンをクリックします。
4. 確認ダイアログが表示された場合は内容を確認し、割り付けを実行します。

すでにデータが割り付けられているプレーヤーへ新しいデータを割り付ける場合は、確認画面が表示されます。



### 【注意】

プレイヤー側で現在の運用に影響する場合があります。配信対象と割り付け内容を確認してから実行してください。

## 1.6. データを送信する

### この画面でできること

割り付けた送信データを、今すぐ送信するか、指定した日時に送信するかを設定できます。必要に応じて、送信終了後にプレイヤー端末の電源を OFF にできます。

The screenshot shows a 'データ送信' (Data Transmission) screen. It features a '送信オプション' (Transmission Option) section with three radio buttons and checkboxes. Callout [1] points to the selected radio button 'データを今すぐプレーヤーに送信する'. Callout [2] points to the radio button 'データをプレーヤーに送信する日時を予約する', which is accompanied by a date picker showing '2026/06/05' and a time picker showing '15:35'. Callout [3] points to the checkbox '送信終了後にプレーヤー端末の電源をOFFにする'. Below this is the '送信先のプレーヤー' (Destination Player) section, which contains a table with one row showing 'プレーヤー名' (Player Name) as 'demo'. Callout [4] points to this table. At the bottom, there are two buttons: '送信' (Send) and 'キャンセル' (Cancel). Callout [5] points to the '送信' button, and callout [6] points to the 'キャンセル' button.

| 番号 | 項目名                      | 説明                    |
|----|--------------------------|-----------------------|
| 1  | データを今すぐプレーヤーに送信する        | 送信データを直ちに送信します。       |
| 2  | データをプレーヤーに送信する日時を予約する    | 指定した日時に送信します。         |
| 3  | 送信終了後にプレーヤー端末の電源を OFF する | 送信完了後に端末電源を OFF にします。 |
| 4  | プレーヤー名                   | 送信するプレーヤー名が表示されます。    |
| 5  | 送信                       | 設定内容で送信を実行します。        |
| 6  | キャンセル                    | 送信せずに画面を閉じます。         |

1. 配信画面で、送信したいプレーヤーのチェックボックスを選択します。
2. 配信画面の「送信」ボタンをクリックします。
3. 表示されたデータ送信画面で今すぐ送信または日時指定送信を選択します。
4. 必要に応じて「送信終了後にプレーヤー端末の電源を OFF する」を設定します。
5. 内容を確認し、データ送信画面の「送信」をクリックします。

送信を実行すると、プレーヤーの送信状態にアイコンが表示されます。

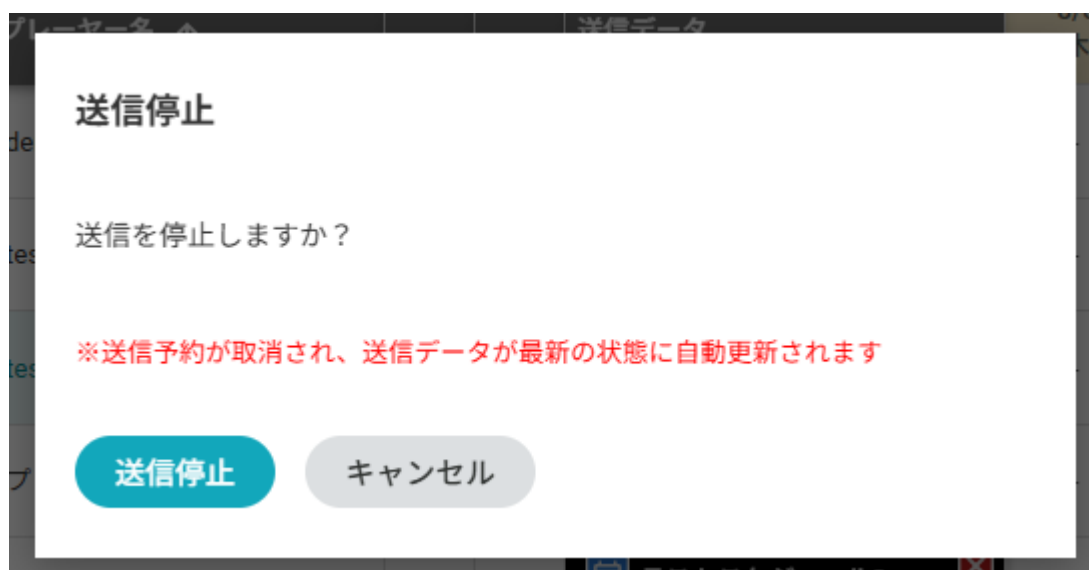
【注意】

送信可能なデータサイズは 1 ファイルあたり 4GB、合計 16GB までです。

## 1.7. 送信を停止する

### この画面でできること

送信中または送信予約済みのデータ送信をキャンセルできます。



1. 配信画面で、送信を停止したいプレーヤーを選択します。
2. [送信停止] をクリックします。
3. 警告メッセージを確認し、問題がなければ停止を実行します。

【注意】

送信開始後に停止した場合、配信先プレーヤーの状態によっては一部データが反映されることがあります。

## 1.8. 送信データをクリアする

### この画面でできること

割り付け済みの送信データをクリアできます。

## 送信データクリア

送信データをクリアしますか？

クリア

キャンセル

1. 配信画面で、クリアしたいプレーヤーを選択します。
2. [クリア] をクリックします。
3. 表示される確認ダイアログを確認し、クリアを実行します。

各プレーヤーの送信データ列の × ボタンから個別にクリアすることもできます。

## 1.9. 再送信する

### この画面でできること

送信エラーが発生したプレーヤーにデータを再送信できます。

エラープレイヤーへの再送信

送信オプション ?

☒ データを今すぐプレイヤーに送信する

☐ データをプレイヤーに送信する日時を予約する

2026/06/05 

15 ▾

 : 

45 ▾

☐ 送信終了後にプレイヤー端末の電源をOFFにする

送信先のプレイヤー

プレイヤー名

 demo

送信

キャンセル

1. 配信画面で、送信エラーが発生したプレイヤーを選択します。
2. [再送信] をクリックします。
3. 表示されたエラープレイヤーへの再送信画面で今すぐ送信または日時指定送信を選択します。
4. 内容を確認し、送信を実行します。

送信オプションの[?]アイコンから、追加の送信設定を確認できます。

## 1.10. 定期送信を設定する

### この画面でできること

プレイヤーグループごとに定期送信設定をおこなえます。定期送信設定をおこなうと、指定したプレイヤーグループに対して、毎週指定日時に最新の送信データを送信します。



|   | 項目名          | 説明                                                                                                       |
|---|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | プレイヤーグループ選択  | 定期送信対象のプレイヤーグループを選択します。                                                                                  |
| 2 | グループのプレイヤー情報 | 選択したプレイヤーグループに含まれるプレイヤーを確認できます。                                                                          |
| 3 | 定期送信設定の編集    | 定期送信設定の編集画面を確認できます。                                                                                      |
| 4 | 定期送信設定一覧     | 定期送信設定の一覧表示画面を確認できます。                                                                                    |
| 5 | 追加           | 選択したプレイヤーグループに定期送信設定を追加します。<br>「複数のプレイヤーグループに追加」にチェックを入れることで、同じ定期送信設定を複数のプレイヤーグループに対して適用することができます。       |
| 6 | 一括削除         | 選択したプレイヤーグループに設定されている定期送信設定を全て削除します。<br>「複数のプレイヤーグループから削除」にチェックを入れることで、複数のプレイヤーグループから定期送信設定を削除することができます。 |

1. 配信画面で「定期送信設定」をクリックします。
2. 表示された定期送信設定画面で対象プレイヤーグループを選択します。
3. 送信条件を設定し、保存します。

### 【注意】

プレーヤーグループ単位での運用になるため、グループ構成をあらかじめ整理しておくことをおすすめします。

定期送信が設定されているプレーヤーにはアイコンが表示され、アイコンにマウスポインターを重ねると、次の送信日時が表示されます。

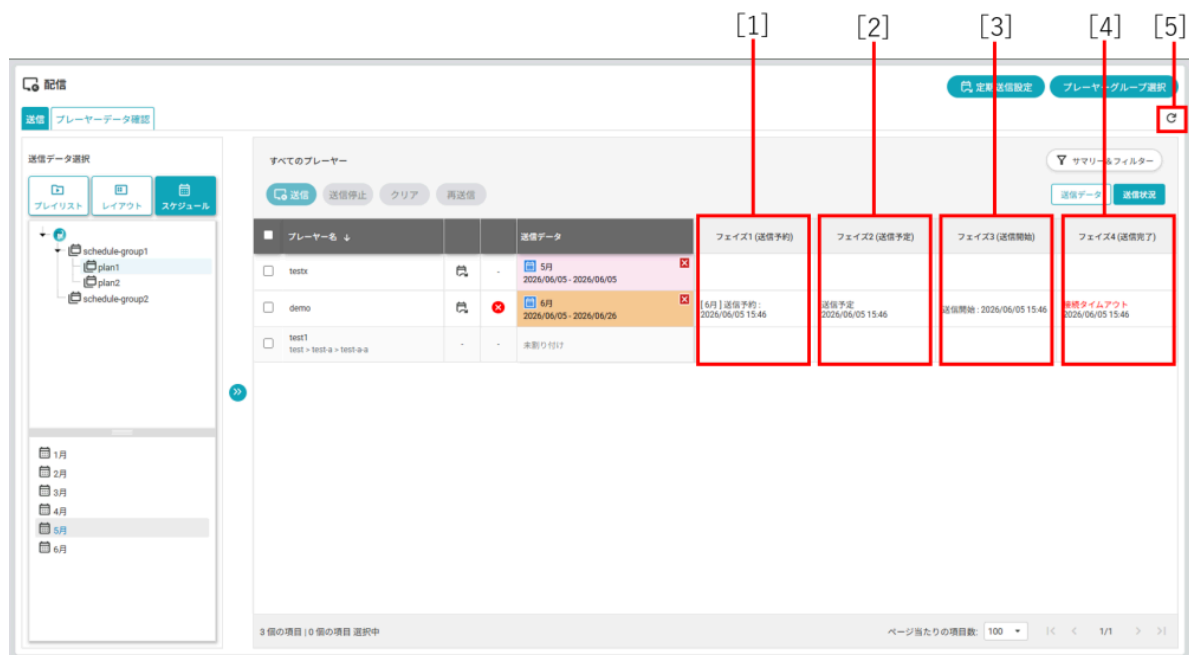
The screenshot shows the '配信' (Distribution) interface. On the left, there's a sidebar with '送信データ選択' (Select transmission data) and a tree view showing 'group1', 'group2', and 'number1'. Below that, there's a list of images from 'image1' to 'image6'. The main area is titled 'すべてのプレーヤー' (All players) and contains a table of players and their transmission schedules. The table has columns for player names and dates from 6/11 to 6/23. The 'demo' player has a scheduled transmission on 6/11 (2026/06/01 - 2026/06/30). The 'testx' and 'test1' players have '未割り付け' (Not assigned) for their transmission dates.

| プレーヤー名 | 送信データ | 6/11 (木)                      | 6/12 (金) | 6/13 (土) | 6/14 (日) | 6/15 (月) | 6/16 (火) | 6/17 (水) | 6/18 (木) | 6/19 (金) | 6/20 (土) | 6/21 (日) | 6/22 (月) | 6/23 (火) |
|--------|-------|-------------------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| demo   | -     | 6月<br>2026/06/01 - 2026/06/30 | 6月の..    | 金曜日      | 6月の..    | 6月の..    | 6月の..    | 6月の..    | 6月の..    | 金曜日      | 6月の..    | 6月の..    | 6月の..    | 6月の..    |
| testx  | -     | 未割り付け                         | -        | -        | -        | -        | -        | -        | -        | -        | -        | -        | -        | -        |
| test1  | -     | 未割り付け                         | -        | -        | -        | -        | -        | -        | -        | -        | -        | -        | -        | -        |

This close-up shows the 'demo' player's row. The '送信データ' column contains a calendar icon and the text '6月 2026/06/01 - 2026/06/26'. A tooltip is displayed over the calendar icon, showing '次の定期送信 2026/06/07 10:00' (Next scheduled transmission 2026/06/07 10:00). The 'testx' and 'test1' players are also visible below, both with '未割り付け' (Not assigned) in the '送信データ' column.

## 1.11. 送信状況を確認する

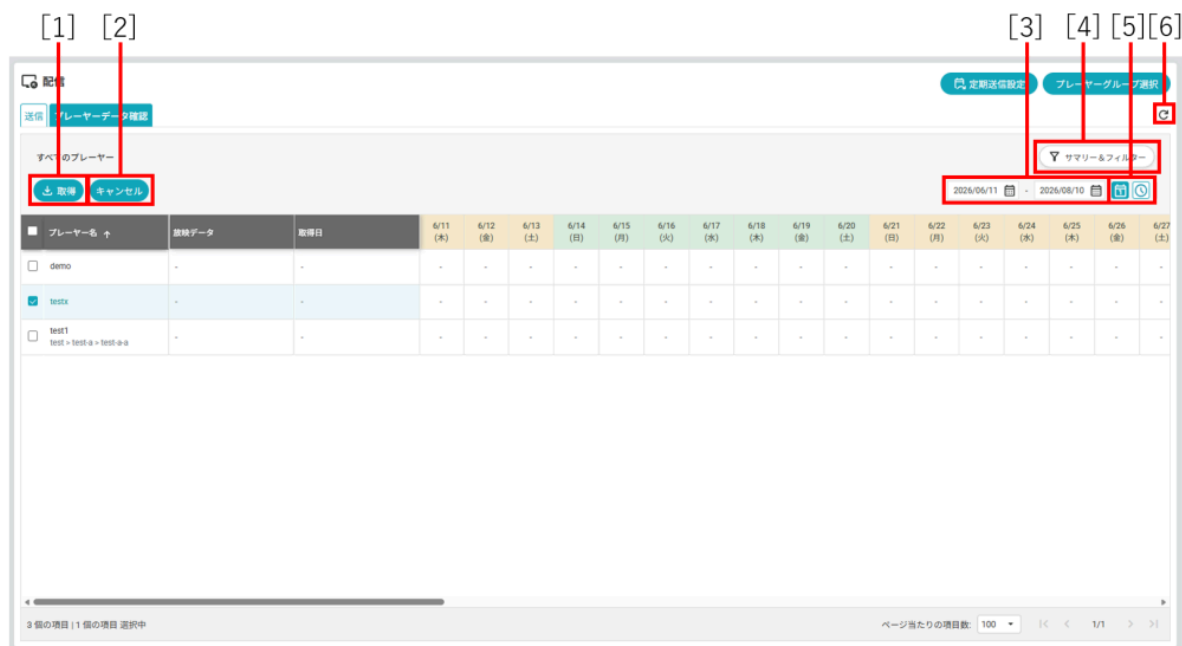
〔送信状況〕から、送信予約、送信開始、送信完了の各日時を確認できます。送信に失敗した場合は、その理由が表示されます。



| 番号 | 項目名           | 内容                         |
|----|---------------|----------------------------|
| 1  | フェイズ 1 (送信予約) | 送信予約した日時を表示します。            |
| 2  | フェイズ 2 (送信予定) | 送信予定日時を表示します。              |
| 3  | フェイズ 3 (送信開始) | 送信が開始した日時を表示します。           |
| 4  | フェイズ 4 (送信完了) | 送信完了日時を表示します。失敗時は理由も表示します。 |
| 5  | 更新ボタン         | 最新状態へ更新できます。               |

## 1.12. プレーヤーデータを確認する

【プレーヤーデータ確認】では、プレーヤーに割り付けられた配信データの状況を取得し、日単位または時間単位で確認できます。



| 番号 | 項目名          | 説明                      |
|----|--------------|-------------------------|
| 1  | 取得           | 選択したプレイヤーの放映データを取得します。  |
| 2  | 取得キャンセル      | 取得処理を停止します。             |
| 3  | 日単位表示        | 開始日と終了日を指定して表示します。      |
| 4  | サマリー & フィルター | プレイヤーの状態サマリーを表示します。     |
| 5  | 時間単位表示       | 日付と開始時刻／終了時刻を指定して表示します。 |
| 6  | 更新           | 画面を更新します。               |

1. 配信画面で、[プレイヤーデータ確認] をクリックします。
2. 確認したいプレイヤーを選択します。
3. [取得] をクリックします。
4. 日単位または時間単位の表示を選択し、期間を指定します。
5. 取得結果を確認します。

#### 【注意】

対象プレイヤー数が多い場合は取得に時間がかかることがあります。必要に応じて対象を絞り込んでください。

## 1.13. 送信状態の見かた

プレーヤーへの送信状態は、アイコンで確認できます。

| アイコン                                                                              | 状態          | 意味                        | 補足                  |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------|---------------------------|---------------------|
| なし                                                                                | 未割り付け/割り付け済 | データの割り付け/送信操作がおこなわれていません。 |                     |
|  | 送信予約済       | 送信予約済、またはデータ送信中です。        | [送信停止] でキャンセルできます。  |
|  | 送信完了        | 送信が完了しました。                |                     |
|  | 送信エラー       | 送信に失敗しました。                | [再送信] でデータを再送信できます。 |

## 1.14. 配信時の注意事項

- 送信データは、プレーヤー端末でプレイリストやスケジュールに設定された日時に表示されます。
- プレイリストでコンテンツに再生条件が設定されている場合は、再生条件に一致しないプレーヤーでは、当該コンテンツは再生されません。
- 送信可能なデータサイズは、1ファイル 4GB、合計 16GB までです。

## 1.15. 関連する次の操作

通常配信のほかに、一時的な表示をおこなう場合は臨時配信または臨時テロップ配信を利用します。配信結果や端末状態を確認したい場合は、状態監視の章を参照してください。

# 臨時配信

## 1. 臨時配信

臨時配信では、通常の表示を一時中断して、プレイリストまたはレイアウトを優先表示できます。イベント案内、緊急告知、営業時間外の一時表示など、通常スケジュールとは別の内容を短期間だけ表示したい場合に利用します。

画面構成や基本的な操作は通常の「配信」画面と共通です。臨時配信では、表示開始時刻、表示時間、必要に応じたディスプレイ制御コマンドを設定して送信します。

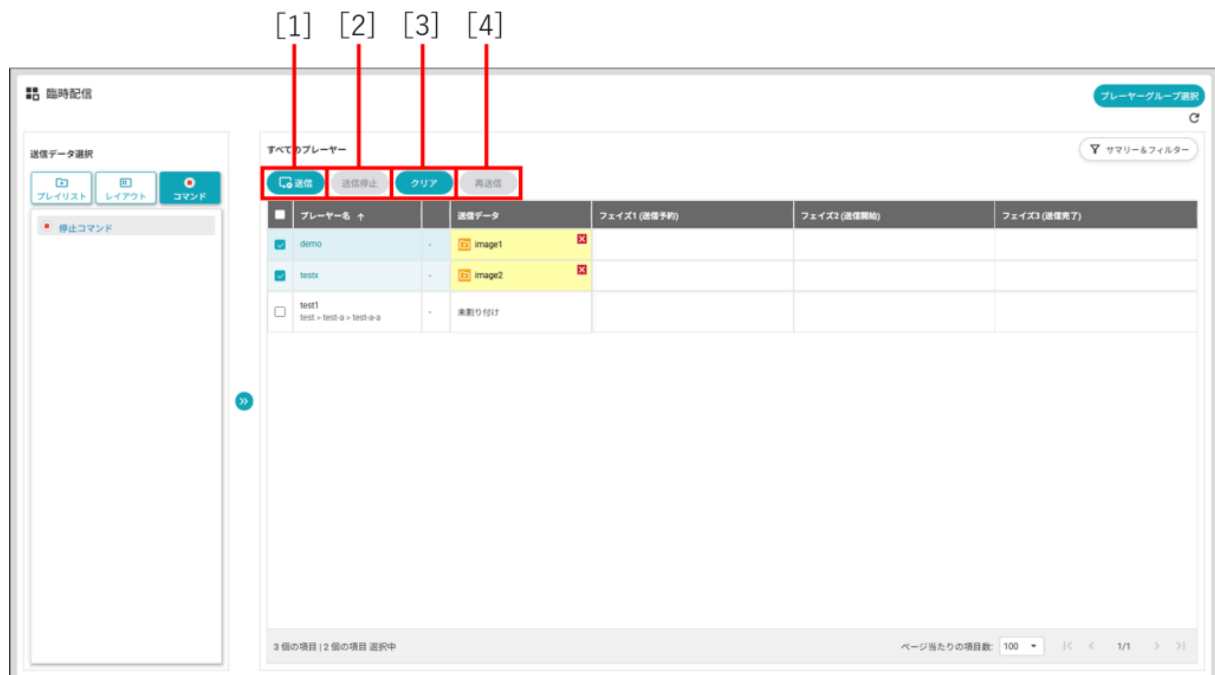
### 1.1. この画面でできること

- プレイリストまたはレイアウトの臨時配信
- 今すぐ表示、または日時を指定した表示開始予約
- 再生時間の設定
- ディスプレイ制御コマンドの設定（電源、入力切替）
- 配信状況の確認、送信停止、再送信、停止コマンド配信

臨時配信は 1 プレーヤーにつき 1 つだけ割り付けできます。複数のプレーヤーを選択して、一括で同じ臨時配信を設定することもできます。

### 1.2. 画面を開く手順

1. ホーム画面もしくはメニューから「臨時配信」をクリックします。
2. 臨時配信画面が表示されます。



### 1.3. 基本画面

臨時配信画面では、左側で配信するプレイリストまたはレイアウトを選択し、右側で配信先プレイヤーを選択します。割り付け後、送信設定ダイアログで表示開始方法、表示時間、ディスプレイ制御コマンドを指定して送信します。

|   | 主な操作 | 説明                     |
|---|------|------------------------|
| 1 | 送信   | 臨時配信として割り付けたデータを送信します。 |
| 2 | 送信停止 | 配信未完了データの送信を中止します。     |
| 3 | クリア  | 割り付け済みの臨時配信データをクリアします。 |
| 4 | 再送信  | 配信エラーとなったプレイヤーへ再送信します。 |

通常の配信画面と同じく、配信データをプレイヤー名へドラッグ&ドロップして割り付けることもできます。

### 1.4. 臨時配信を送信する

#### この画面でできること

プレイリストまたはレイアウトを臨時配信として送信し、表示開始時刻や表示時間を指定できます。

データ送信

表示時刻

☒ 送信終了後、すぐに表示を開始する
 

☐ 表示を開始する日時を予約する: 17 : 05

再生時間: 00 時間 01 分

ディスプレイ制御コマンド設定

☒ 送信データ再生前後にディスプレイ制御を行う

☐ 送信データ再生前にディスプレイの電源をONする
☐ 送信データ再生前にディスプレイの入力を以下に切り替える

入力1

☐ 送信データ再生後にディスプレイの電源をOFFする
☐ 送信データ再生後にディスプレイの入力を以下に切り替える

入力1

送信先のプレーヤー

プレーヤー名

demo

送信

キャンセル

| 項目名                         | 説明                        |
|-----------------------------|---------------------------|
| 送信終了後、すぐに表示を開始する            | 送信完了後、ただちに臨時配信を表示します。     |
| 表示を開始する日付を予約する              | 表示開始日時を予約します。             |
| 再生時間                        | 臨時配信を表示する時間を設定します。        |
| 送信データ再生前後にディスプレイ制御をおこなう     | 表示前後に電源や入力切換を実行します。       |
| 送信データ再生前にディスプレイの電源を ON する   | 再生前にディスプレイ電源を ON にします。    |
| 送信データ再生前にディスプレイの入力を以下に切り換える | 再生前に指定入力へ切り換えます。          |
| 送信データ再生後にディスプレイの電源を OFF する  | 再生終了後にディスプレイ電源を OFF にします。 |
| 送信データ再生後にディスプレイの入力を以下に切り換える | 再生終了後に指定入力へ切り換えます。        |

1. 臨時配信画面で、配信するプレイリストまたはレイアウトを選択します。
2. 対象プレーヤーを選択し、データを割り付けます。

3. [送信] をクリックします。
4. 表示されたデータ送信画面で、表示開始方法（今すぐ／日時予約）、再生時間、必要なディスプレイ制御を設定します。
5. 内容を確認し、データ送信画面で、送信を実行します。

送信を実行すると、プレーヤーの送信状態にアイコンが表示されます。

【注意】

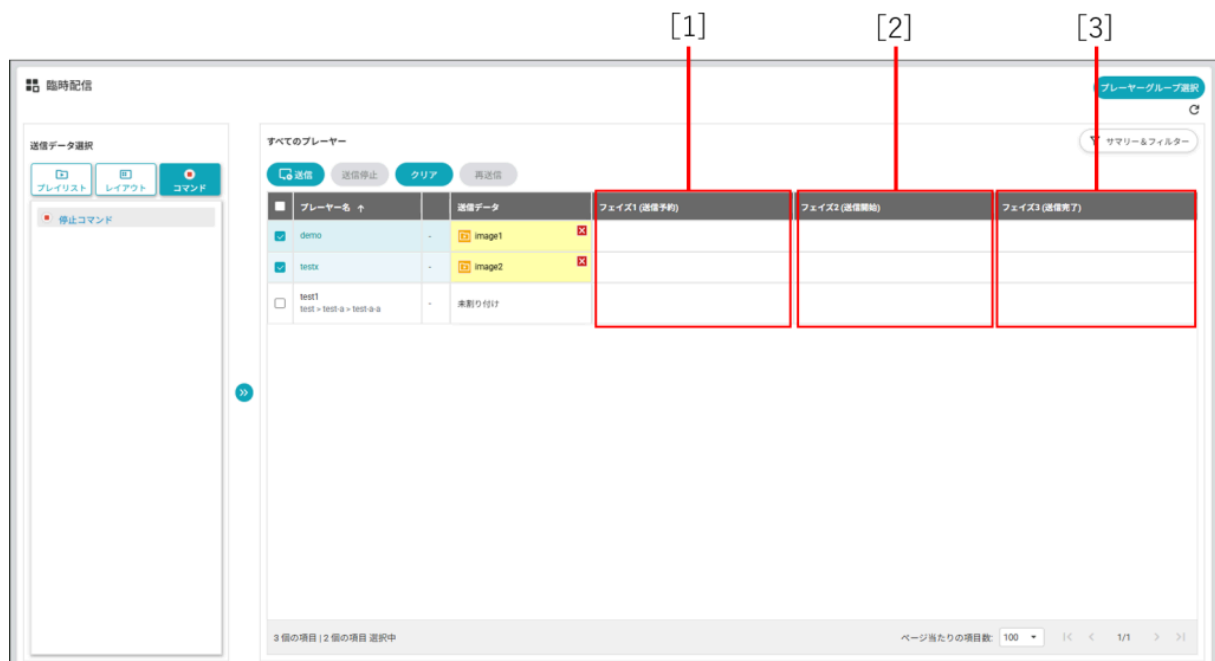
表示開始時刻がすでに過ぎていている場合、臨時配信は表示されません。

【注意】

送信できるデータサイズは 1 ファイルあたり 4GB、複数ファイルの合計は 16GB までです。

## 1.5. 配信状況を確認する

臨時配信の進行状況は、送信予約、送信開始、送信完了のフェイズごとに確認できます。

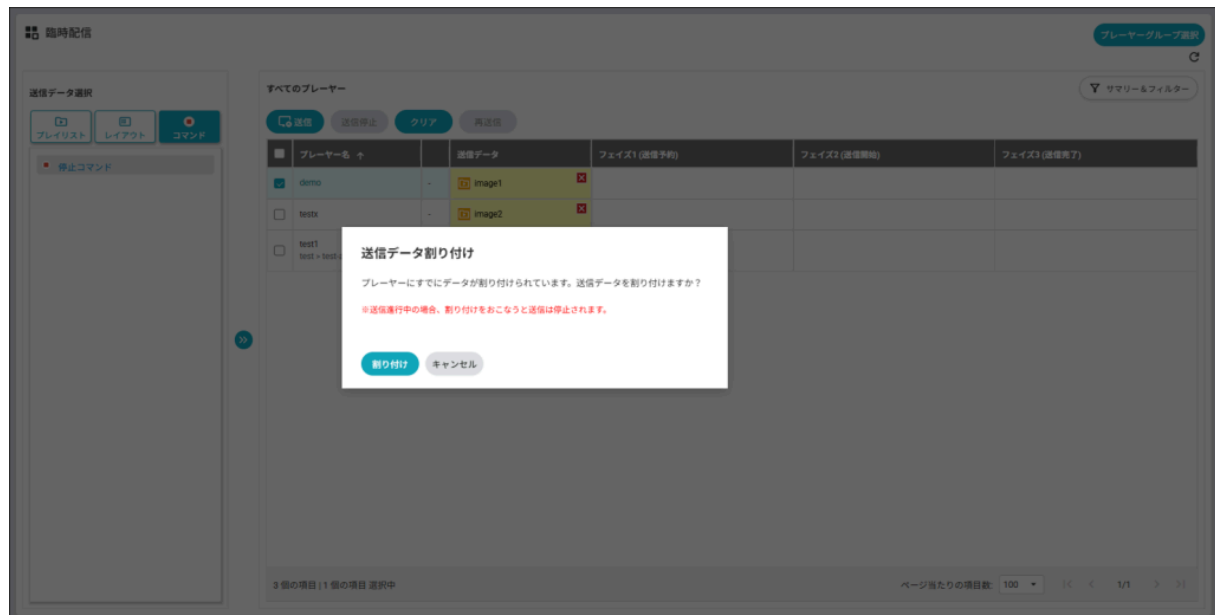


| 番号 | フェイズ         | 内容                            |
|----|--------------|-------------------------------|
| 1  | フェイズ 1（送信予約） | 割り付けられた配信データと送信予約日時を表示します。    |
| 2  | フェイズ 2（送信開始） | 送信を開始した日時を表示します。              |
| 3  | フェイズ 3（送信完了） | 送信完了日時を表示します。失敗した場合は理由も表示します。 |

## 1.6. 臨時配信を停止する

### この画面でできること

プレーヤー端末で再生中の臨時配信を停止できます。



1. 臨時配信画面で、停止したいプレーヤーをすべて選択します。
2. 配信データ選択エリアの［停止コマンド］を選択し、［割り付け］をクリックします。
3. 内容を確認し、送信を実行します。

臨時配信の表示終了後は、通常の表示へ戻ります。本来表示されるはずのコンテンツが、終了後の最初の切替タイミングで表示されます。

### 【注意】

臨時配信の終了確認は毎分 00 秒時点でおこなわれます。そのため、通常表示への復帰は終了時刻直後の最初の 00 秒のタイミングになります。

## 1.7. 送信停止・クリア・再送信

- **送信停止**：未完了の配信を停止します。
- **クリア**：割り付け済みの送信データを解除します。
- **再送信**：配信エラーになったプレーヤーへ、臨時配信データを送信し直します。

## 1.8. 臨時配信時の注意事項

- 臨時配信は 1 プレーヤーにつき 1 件だけ割り付けできます。
- 既に時刻が過ぎている予約は表示されません。
- 表示終了後は通常表示へ戻ります。

## 1.9. 関連する次の操作

画面上に一時的なテロップだけを表示したい場合は、次の臨時テロップ配信を利用します。通常配信や配信結果の確認が必要な場合は、配信章および状態監視章を参照してください。

# 臨時テロップ

## 1. 臨時テロップ配信

臨時テロップ配信では、通常の表示に重ねて、一時的なテロップを表示できます。緊急告知、短時間の運用連絡など、画面全体を切り替えずに文字情報だけを優先表示したい場合に利用します。

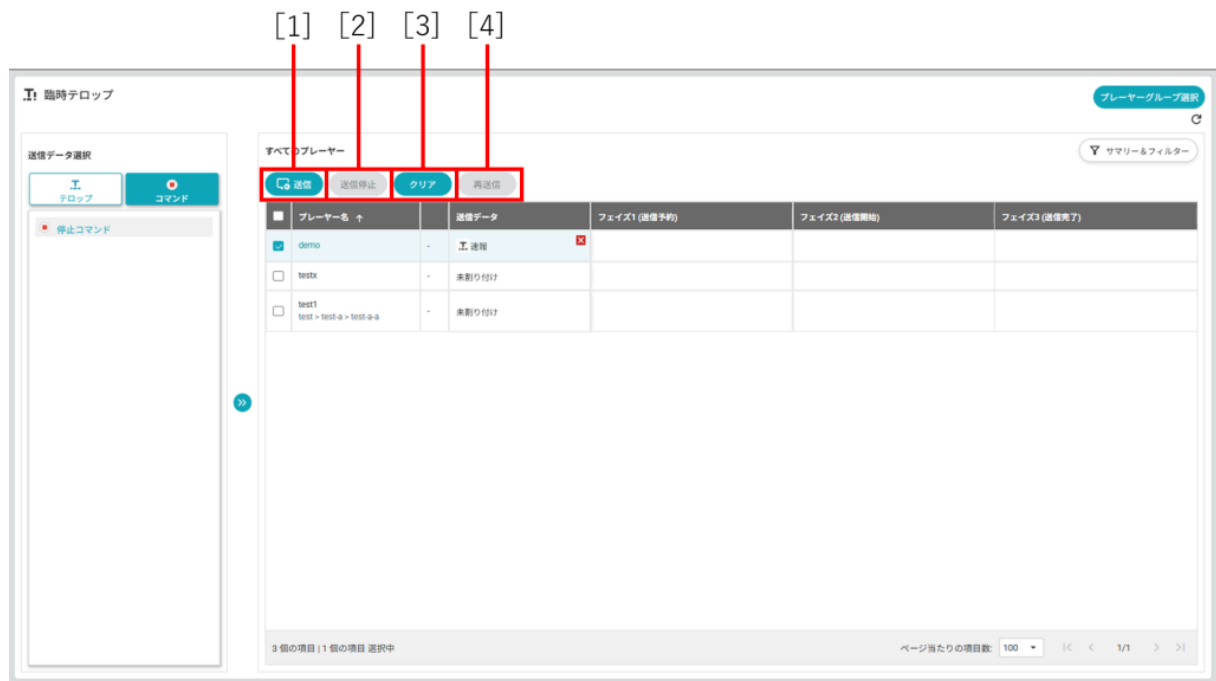
配信状況の確認、送信停止、クリア、再送信などの基本操作は臨時配信と同様です。臨時テロップの表示位置は、プレーヤー端末側のクライアントスケジューラで設定します。

### 1.1. この画面でできること

- テロップファイルの作成、アップロード
- 臨時テロップの送信
- 配信状況の確認
- 送信停止、クリア、再送信
- 停止コマンドによる臨時テロップの再生停止

### 1.2. 画面を開く手順

1. ホーム画面から「臨時テロップ配信」をクリック、もしくはメニューから「臨時配信」>「臨時テロップ配信」の順にクリックします。
2. 臨時テロップ配信画面が表示されます。



## 1.3. 基本画面

臨時テロップ配信画面では、左側の配信データ選択エリアでテロップデータを選択し、右側のプレイヤー表示エリアで配信先を選択します。送信後は、配信状況を確認できます。

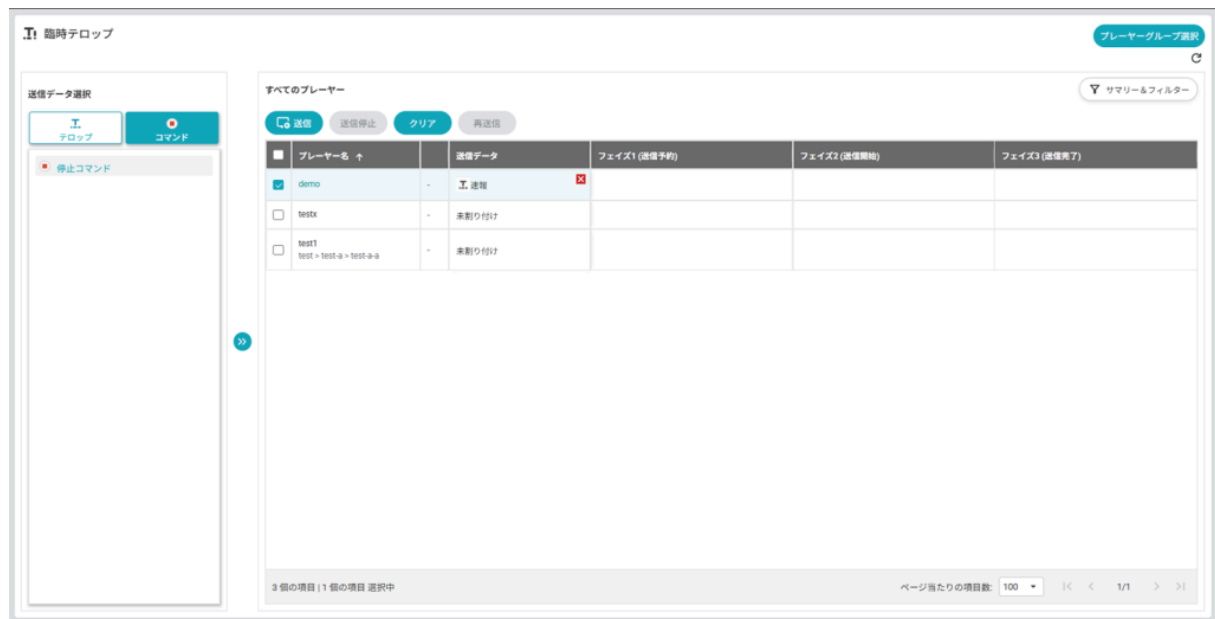
| 番号 | 主な操作 | 説明                     |
|----|------|------------------------|
| 1  | 送信   | 臨時テロップを送信します。          |
| 2  | 送信停止 | 未完了配信の中止をおこないます。       |
| 3  | クリア  | 送信しているデータをクリアします。      |
| 4  | 再送信  | 配信エラーになったプレイヤーへ再送信します。 |

配信データは、プレイヤー名へドラッグ&ドロップして割り付けることができます。

## 1.4. 臨時テロップを送信する

### この画面でできること

作成済みの臨時テロップ用ファイルをプレイヤーへ送信し、一時的に表示できます。



1. 送信データ選択エリアで、[テロップ] をクリックします。
2. 臨時テロップ用ファイルを選択します。
3. 配信先プレーヤーを選択し、データをドラッグ&ドロップまたは割り付け操作で設定します。
4. [送信] をクリックして配信を実行します。

送信を実行すると、プレーヤーの送信状態にアイコンが表示されます。

臨時テロップを配信するためには、あらかじめテロップ用ファイルを作成、またはアップロードしておく必要があります。作成手順および編集手順は、通常のテロップでの手順と同様です。

#### 【注意】

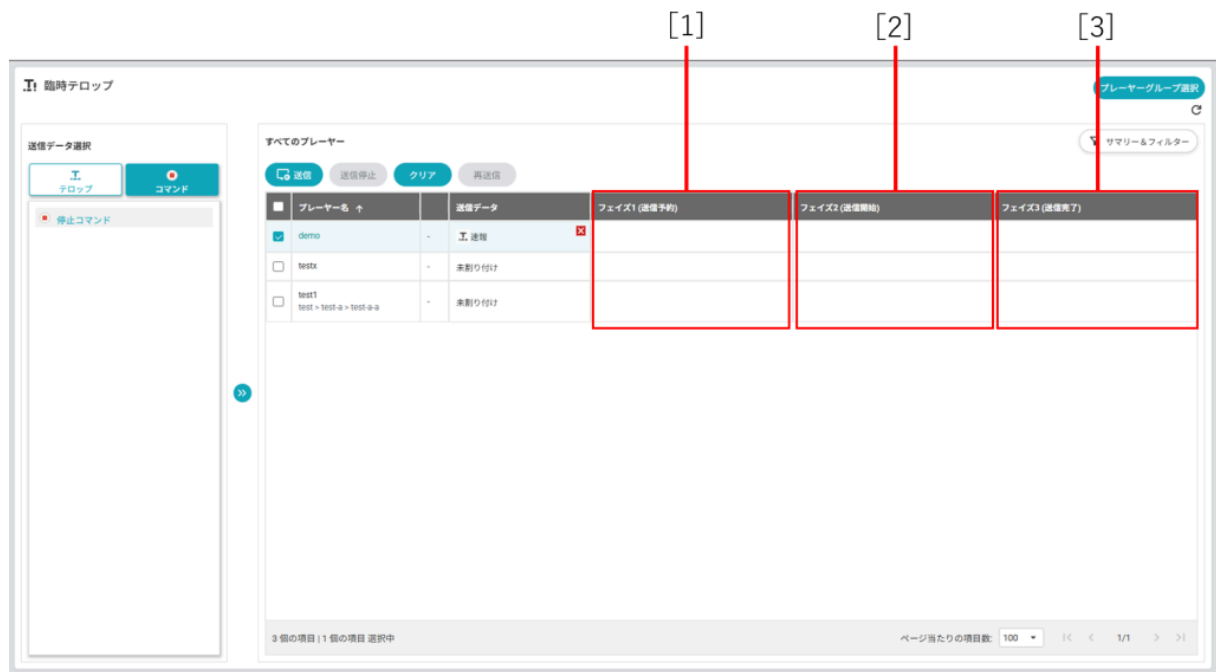
臨時テロップの表示位置は、プレーヤー端末側のクライアントスケジューラで指定します。

#### 【注意】

臨時テロップ表示中は元のレイアウトに割り付けられているテロップは表示されません。

## 1.5. 配信状況を確認する

臨時テロップ配信の進行状況は、フェイズごとに確認できます。

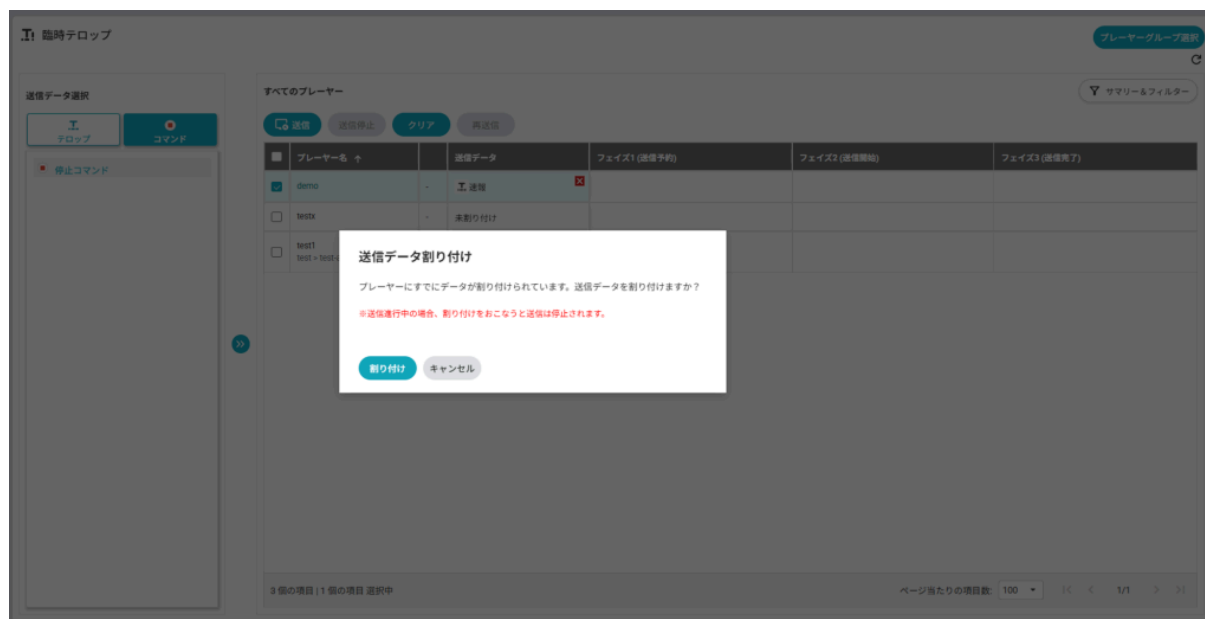


| フェイズ          | 内容                              |
|---------------|---------------------------------|
| フェイズ 1 (送信予約) | 割り付けられた配信データと送信予約日時が表示されます。     |
| フェイズ 2 (送信開始) | 送信開始日時が表示されます。                  |
| フェイズ 3 (送信完了) | 送信完了日時が表示されます。失敗した場合は理由も表示されます。 |

## 1.6. 臨時テロップを停止する

### この画面でできること

プレーヤー端末で再生されている臨時テロップを停止できます。



1. 停止したいプレーヤーをすべて選択します。
2. 配信データ選択エリアの「停止コマンド」を選択し、「割り付け」をクリックします。
3. 内容を確認し、停止を実行します。

## 1.7. 送信停止・クリア・再送信

- **送信停止**：未完了データの送信停止をおこないます。
- **クリア**：送信しているデータをクリアします。
- **再送信**：配信エラーになったプレーヤーへ臨時テロップを再送信します。

## 1.8. 臨時テロップ配信時の注意事項

- 臨時テロップを配信するには、あらかじめテロップファイルの作成が必要です。
- 表示位置はプレーヤー端末側で設定します。
- 臨時テロップ表示中は元のレイアウトに割り付けられているテロップは表示されません。

## 1.9. 関連する次の操作

画面全体を一時的に切り替えたい場合は、臨時配信を利用します。送信結果やプレーヤー状態の確認が必要な場合は、配信章や状態監視章を参照してください。

# 狀態監視編

# 状態監視・制御

## 1. 状態監視

状態監視では、プレーヤーやディスプレイの最新状態を確認し、必要に応じて取得・制御をおこないます。日常点検、配信後の確認、障害時の一次切り分けに使用します。

### 1.1. この画面でできること

- プレーヤーのネットワーク状態、応答、表示中データ、バージョンの確認
- ディスプレイ状態の確認（対応ディスプレイのみ）
- システムファイル、ログ、設定ファイル、ネットワーク情報などの取得
- 再起動、電源OFF、時計合わせ、再生の一時中断／再開、チャンネル表示などの制御
- ディスプレイの電源ON／OFF、明るさ変更、入力切換
- 自動更新、画面キャプチャー、取得項目、取得間隔の設定

### 1.2. 画面を開く手順

1. ホーム画面もしくはメニューから「状態監視・制御」をクリックします。
2. 必要に応じて「プレーヤーグループ選択」で対象を絞り込みます。
3. 一覧またはサムネイルで対象プレーヤーの状態を確認します。

### 1.3. 画面構成

画面上部には「取得」「制御」「取得オプション」「状態監視設定」「対応情報」「自動更新開始」があります。下部の一覧では、主に次の項目を確認できます。

状態監視・制御

自動取得を開始する ☐ 状態監視設定 プレーヤーグループ選択 対応情報

すべてのプレーヤー

取得 制御 取得オプション

サマリ&フィルター

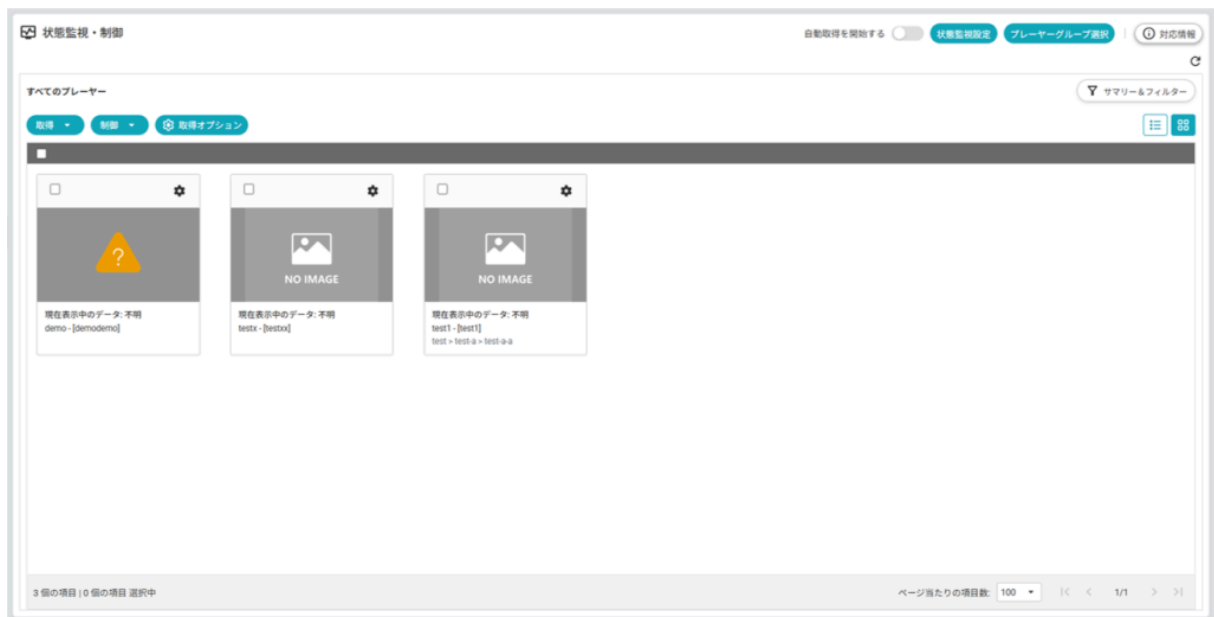
| プレーヤー名 | プレーヤーID  | 取得オプション                                | 通信状態                            | ネットワーク応答 | ディスプレイ状態 | 現在表示中のデータ | プレーヤーバージョン | PCシステム情報 | システムファイル |
|--------|----------|----------------------------------------|---------------------------------|----------|----------|-----------|------------|----------|----------|
| demo   | demodemo | 自動取得する(毎 5 分)<br>最新をキャプチャする            | 監視 通信エラー 2025/04/01 09:53<br>制御 | 応答なし     | 不明       | 不明        | 不明         | 不明       | 未取得      |
| testx  | testcx   | 状態を自動取得する<br>画面をキャプチャする                | 監視<br>制御                        | 不明       | 取得しない    | 不明        | 不明         | 不明       | 未取得      |
| test1  | test1    | 自動取得を開始するには、画面上の「自動取得を開始する」をクリックしてください | 監視<br>制御                        | 不明       | 取得しない    | 不明        | 不明         | 不明       | 未取得      |

3 個の項目 | 0 個の項目 選択中

ページ当たりの項目数: 100 < 1/1 >

| 番号 | 項目         | 内容                   |
|----|------------|----------------------|
| 1  | プレーヤー名     | プレーヤーの名称             |
| 2  | プレーヤーID    | プレーヤーのID             |
| 3  | 取得オプション    | プレーヤーごとの状態取得設定       |
| 4  | 通信状態       | プレーヤーとの接続状態          |
| 5  | ネットワーク応答   | プレーヤーからの応答の有無        |
| 6  | ディスプレイ状態   | ディスプレイの状態（対応機種の場合のみ） |
| 7  | 現在表示中のデータ  | プレーヤーで現在表示中のデータ名     |
| 8  | プレーヤーバージョン | プレーヤーのバージョン          |
| 9  | PCシステム情報   | プレーヤー端末のシステム情報       |
| 10 | システムファイル   | プレーヤー端末のシステムファイル     |

一覧表示とサムネイル表示は切り替えできます。プレーヤー台数が多い場合は、[サマリ&フィルター]で表示プレーヤーをエラー状況でフィルターすると確認しやすくなります。



## 1.4. 状態情報を取得する

[取得] では、必要な情報だけを個別に取得することも、まとめて取得することもできます。

| 取得メニュー      | 内容                |
|-------------|-------------------|
| システムファイルを取得 | システム関連ファイルを取得します。 |
| 手動で状態を取得    | 状態情報を即時更新します。     |
| 取得を停止       | 進行中の取得を中止します。     |

[システムファイルを取得] を選択した場合、サブメニューから取得する情報を選択できます。

| サブメニュー        | 内容                 |
|---------------|--------------------|
| ログファイルの取得     | ログファイルを取得します。      |
| 設定ファイルを取得     | 設定ファイルを取得します。      |
| マイコンテンツリストを取得 | 登録済みコンテンツ情報を取得します。 |
| ネットワーク情報を取得   | ネットワーク情報を取得します。    |
| DirectX情報を取得  | DirectX情報を取得します。   |
| すべて取得         | 取得可能な情報を一括取得します。   |

#### 補足

対象が多いほど時間がかかります。必要なプレーヤーだけを選択して実行すると効率的です。

## 1.5. プレーヤーやディスプレイを制御する

〔制御〕では、選択したプレーヤーや接続されているディスプレイに対して操作を実行できます。

| 分類        | 制御項目                                                                                                                                      |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| プレーヤー端末制御 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・プレーヤー端末の電源をOFF</li> <li>・再起動</li> <li>・時計合わせ</li> <li>・再生を一時中断／再生を再開</li> <li>・チャンネル表示</li> </ul> |
| ディスプレイ制御  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ディスプレイの電源をON／OFF</li> <li>・明るさを変更</li> <li>・入力切換</li> <li>・入力をTVに切換</li> </ul>                    |

#### 注意

利用できる制御項目は、接続構成や対応機種によって異なります。

## 1.6. 取得オプションと状態監視設定

〔取得オプション〕では各プレーヤーの取得方法、〔状態監視設定〕では監視する項目と自動取得間隔を設定します。

#### 取得オプション

| 設定          | 内容                                                                       |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------|
| 自動更新        | 「自動更新を開始」を有効にしている場合に、このプレーヤーの状態を一定時間ごとに自動で取得します。自動取得間隔は、「状態監視設定」で変更できます。 |
| スクリーンキャプチャー | このプレーヤーのスクリーンキャプチャーを取得します。                                               |

## 状態監視設定

**状態監視設定**

取得項目

- ☐ ディスプレイ状態 ※対応機種は「対応情報」から確認できます。
- ☐ 現在表示中のデータ
- ☐ プレーヤーバージョン
- ☐ PCシステム情報

自動取得間隔 5 分

更新 キャンセル

| 設定         | 内容                       |
|------------|--------------------------|
| ディスプレイ状態   | 対応機種の場合、ディスプレイの状態を取得します。 |
| 現在表示中のデータ  | 現在表示中のデータ名を取得します。        |
| プレーヤーバージョン | プレーヤーのバージョンを取得します。       |
| PCシステム情報   | PCのシステム情報を取得します。         |
| 自動取得間隔     | 自動更新の間隔を設定します。           |

## 運用のポイント

ディスプレイ状態は、［対応情報］に掲載された対応ディスプレイでのみ取得できます。必要な項目

だけを有効にすると、確認しやすく負荷も抑えられます。

## 1.7. サムネイル表示

サムネイル表示では、各プレーヤーの画面イメージを一覧で確認できます。画面キャプチャーがOFFの場合はサムネイルを表示しません。画面キャプチャーがONでも取得に失敗した場合は、失敗状態が表示されます。

## 1.8. ディスプレイの明るさを変更する

1. 対象プレーヤーを選択し、[制御] > [ディスプレイ制御] > [ディスプレイの明るさを変更] をクリックします。
2. 明るさを設定し、[OK] をクリックします。

初期値は80%です。0%～100%を10%刻みで選択できます。実際に設定される値は機種ごとに異なります。

| 選択値  | 明るさ範囲 0～31 の機種 | 明るさ範囲 0～100 の機種 |
|------|----------------|-----------------|
| 0%   | 0              | 0               |
| 10%  | 3              | 10              |
| 20%  | 6              | 20              |
| 30%  | 9              | 30              |
| 40%  | 12             | 40              |
| 50%  | 16             | 50              |
| 60%  | 19             | 60              |
| 70%  | 22             | 70              |
| 80%  | 25             | 80              |
| 90%  | 28             | 90              |
| 100% | 31             | 100             |

## 1.9. ディスプレイの入力を切り換える

1. 対象プレーヤーを選択し、[制御] > [ディスプレイ制御] > [ディスプレイの入力切換] をクリックします。
2. 入力番号を指定して [OK] をクリックします。

選択肢は1～30です。

## 1.10. 対応情報

[対応情報] をクリックすると、機種別対応表を表示します。

## 1.11. 注意事項

- 表示内容は取得時点の情報です。最新状況が必要な場合は再取得してください。
- 各プレーヤーの「状態を自動取得する」を有効にただけでは、自動取得は開始されません。自動取得を開始するには、状態監視画面上部の「自動取得を開始する」をONにしてください。
- 自動取得の間隔を短くしすぎると、対象台数やネットワーク状況によっては負荷が高くなります。
- 制御操作は対象機器へ即時反映されるため、運用中に実行する場合は影響範囲を確認してください。

# チャンネルセット編

# チャンネルセット

## 1. チャンネルセット

チャンネルセットでは、1台のプレーヤーで表示する内容を複数用意し、端末側の操作で切り替えられるように設定します。用途や時間帯によって表示内容を選択したい場合や、利用者が任意に表示を切り替える運用で利用します。

チャンネルセットには、プレイリストまたはレイアウトをチャンネル単位で登録します。作成したチャンネルセットは、チャンネルセット配信でプレーヤーへ送信して利用します。

### 1.1. この画面でできること

- チャンネルセットグループの作成、編集、削除
- チャンネルセットの作成、編集、削除
- チャンネルの追加、編集、削除、並び替え
- 各チャンネルへのプレイリストまたはレイアウトの割り付け
- チャンネルセット内容の確認、保存、次の操作への移動

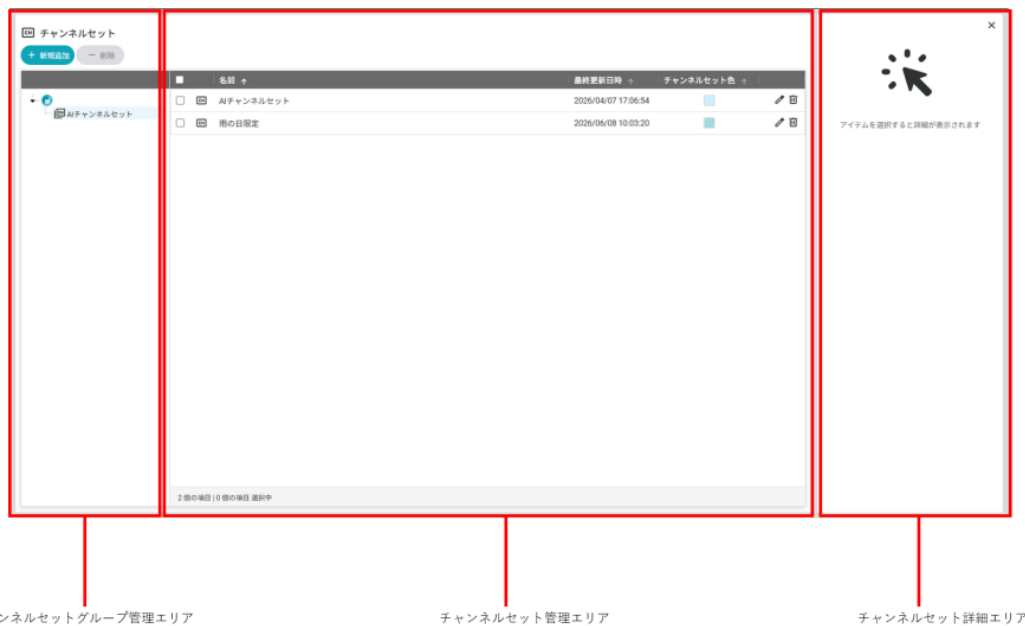
チャンネルセットを利用することで、1台のプレーヤーに複数の表示候補を持たせ、運用に応じて切り替えられるようになります。

### 1.2. 画面を開く手順

1. ホーム画面もしくはメニューから「チャンネルセット」をクリックします。
2. チャンネルセット管理画面が表示されます。

### 1.3. 基本画面

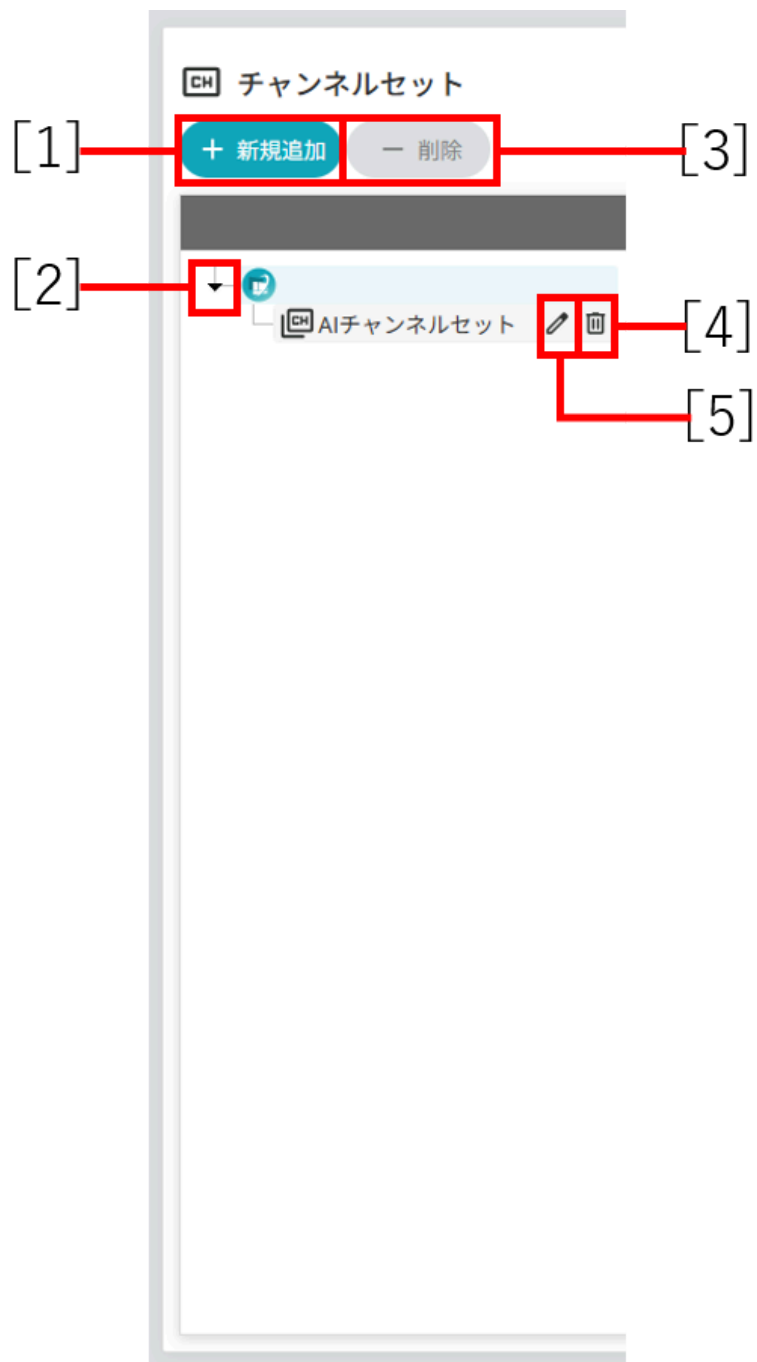
チャンネルセット管理画面は、主に「チャンネルセットグループ管理エリア」「チャンネルセット管理エリア」「チャンネルセット詳細エリア」「チャンネルセット編集画面」で構成されます。グループを選択してチャンネルセット一覧を表示し、必要に応じて編集画面でチャンネルの追加や割り付けを設定します。



## 1.4. 画面構成

| エリア                   | 主な役割                                          |
|-----------------------|-----------------------------------------------|
| チャンネルセットグループ管理<br>エリア | チャンネルセットグループの階層表示、追加、編集、削除、移動をおこな<br>います。     |
| チャンネルセット管理エリア         | 選択したグループ配下のチャンネルセotto一覧を表示し、編集や削除をおこ<br>ないます。 |
| チャンネルセット詳細エリア         | 選択したチャンネルセットのチャンネル数、割り付け内容、更新日時などを<br>確認します。  |

## 1.5. チャンネルセットグループ管理エリア



チャンネルセットグループ管理エリアでは、チャンネルセットを整理するためのグループを管理します。拠点別、用途別、機種別などで分けておくと、目的のチャンネルセットを探しやすくなります。

| 番号 | 項目名      | 説明                           |
|----|----------|------------------------------|
| 1  | 新規追加     | 新しいグループまたは新しいチャンネルセットを作成します。 |
| 2  | 折りたたみボタン | サブグループの表示／非表示を切り替えます。        |

|   |      |                                                  |
|---|------|--------------------------------------------------|
| 3 | 一括削除 | 選択したチャンネルセットを削除します。                              |
| 4 | 削除   | 選択したグループを削除します。サブグループやチャンネルセットが含まれている場合は削除できません。 |
| 5 | 編集   | グループ名の変更や移動先の指定をおこないます。                          |

## (1) グループを作成する

### この画面でできること

チャンネルセットを整理するための新しいグループを作成できます。既存グループの下にサブグループとして作成することもできます。

1. グループ管理エリアで、追加先にしたいグループを選択します。最上位に作成する場合は、e-Signage SXのアイコンを選択します。
2. [新規追加] をクリックします。
3. [新規チャンネルセットグループ] を選択します。
4. 表示された設定画面でチャンネルセットグループ名を入力し、[追加] をクリックします。

### 【注意】

既存グループを選択してから追加すると、そのグループの下にサブグループとして作成されます。

## (2) グループを編集する

1. 編集したいグループにマウスポインターを合わせます。
2. 表示された編集アイコンをクリックします。
3. グループ名、移動先を設定します。
4. 設定内容を確認して保存します。

## (3) グループを削除する

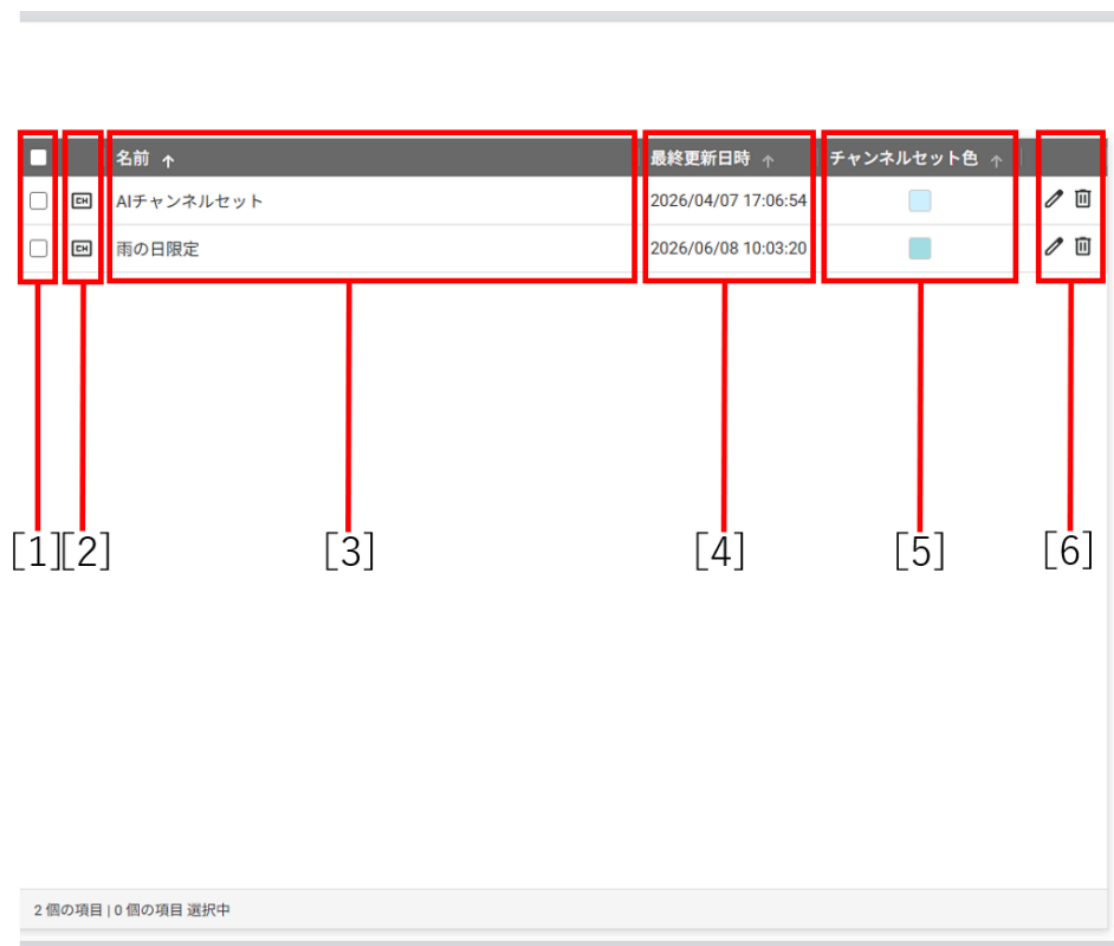
1. 削除したいグループを選択します。
2. 削除ボタンをクリックします。
3. 確認メッセージを確認し、問題がなければ削除を実行します。

### 【注意】

サブグループやチャンネルセットが残っているグループは削除できません。先に中身を整理してくだ

さい。

## 1.6. チャンネルセット管理エリア



チャンネルセット管理エリアでは、選択したグループに属するチャンネルセット一覧を確認します。名称、色、最終更新日時、説明などを見ながら、目的のチャンネルセットを選択します。

| 番号 | 項目名       | 説明                            |
|----|-----------|-------------------------------|
| 1  | チェックボックス  | 複数のチャンネルセットをまとめて操作するとき 사용합니다。 |
| 2  | アイコン      | チャンネルセットアイコンが表示されます。          |
| 3  | チャンネルセット名 | チャンネルセットの名称を表示します。            |
| 4  | 最終更新日時    | チャンネルセットが更新された日時を表示します。       |
| 5  | チャンネルセット色 | チャンネルセットの識別用の色を表示します。         |
| 6  | 編集／削除ボタン  | チャンネルセットの編集や削除をおこないます。        |

一覧の見出しを使うと、名称や更新日時などで並び替えができます。

## (1) チャンネルセットを作成する

### この画面でできること

新しいチャンネルセットを作成し、複数の表示候補をチャンネルとして登録できます。

### 画面を開く手順

チャンネルセットグループ管理エリアの［新規追加］から［新規チャンネルセット］を選択します。



CH 新規チャンネルセットを追加

チャンネルセット名:

チャンネルセット色: 

▼

追加

キャンセル

| 項目名 | 説明 |
|-----|----|
|-----|----|

|           |                      |
|-----------|----------------------|
| チャンネルセット名 | 作成するチャンネルセット名を入力します。 |
| チャンネルセット色 | 一覧で識別しやすいように色を設定します。 |
| 追加        | 入力内容でチャンネルセットを作成します。 |
| キャンセル     | 作成を中止して画面を閉じます。      |

1. 追加先のグループを選択します。
2. [新規追加] をクリックし、[新規チャンネルセット] を選択します。
3. チャンネルセット名と色を入力します。
4. [追加] をクリックします。

【注意】

チャンネルセット名は、用途や設置場所がわかる名称にすると運用しやすくなります。

## 1.7. チャンネルセット詳細エリア

チャンネルセットを選択すると、チャンネルセット詳細エリアでチャンネル数、割り付け内容、作成日、最終更新日時などを確認できます。

×

雨の日限定

チャンネルセットの詳細

最終更新

2026/06/23 08:37:19

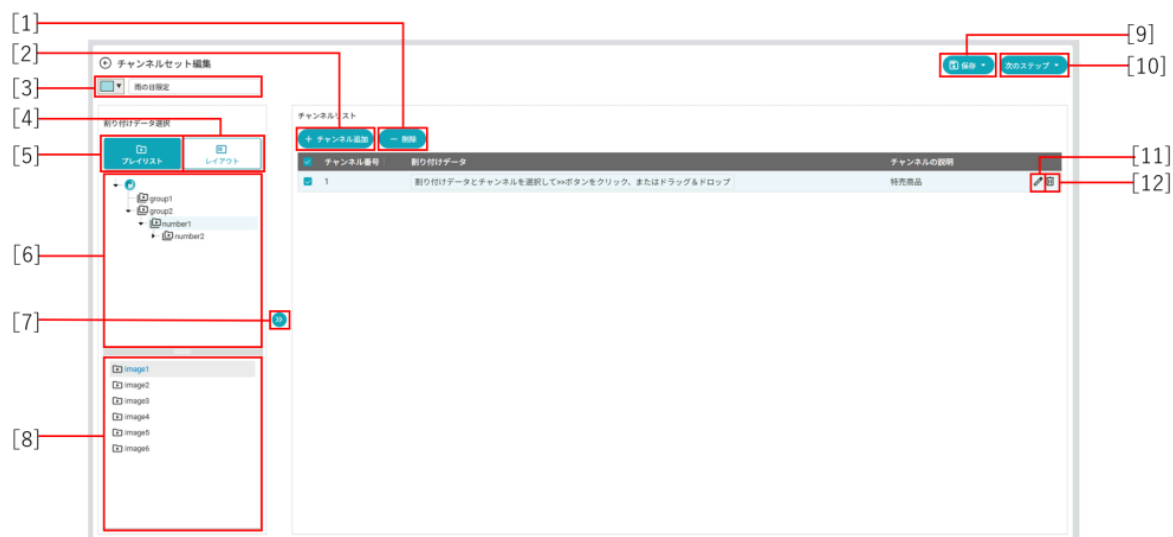
作成日

2026/06/08 09:48:40

| 確認できる主な項目 | 内容                         |
|-----------|----------------------------|
| チャンネルセット名 | 現在選択しているチャンネルセットの名称        |
| チャンネルセット色 | 一覧で使用する識別色                 |
| チャンネル数    | 登録されているチャンネルの数             |
| 割り付け内容    | 各チャンネルに割り付けたプレイリストまたはレイアウト |
| 最終更新日時    | 最後に更新した日時                  |
| 作成日       | チャンネルセット作成日                |

## 1.8. チャンネルセット編集画面

チャンネルセット編集画面では、チャンネルの追加、名称や番号の設定、プレイリストまたはレイアウトの割り付け、並び替えをおこないます。プレーヤー側で切り替えられる表示候補をここで準備します。



| 番号 | 項目名        | 説明                                    |
|----|------------|---------------------------------------|
| 1  | 一括削除       | 選択した複数のチャンネルセットをまとめて削除します。            |
| 2  | チャンネル追加    | 新しいチャンネルを追加します。                       |
| 3  | チャンネル名・表示色 | チャンネル名を入力し、チャンネルの表示色を選択します。           |
| 4  | レイアウト      | 作成済みレイアウト一覧を表示します。                    |
| 5  | プレイリスト     | 作成済みプレイリスト一覧を表示します。                   |
| 6  | グループツリー    | 割り付けデータのグループ階層を表示します。                 |
| 7  | 割り付け       | チャンネルへプレイリストまたはレイアウトを設定します。           |
| 8  | データ一覧      | 選択したグループに含まれるプレイリストまたはレイアウトの一覧を表示します。 |
| 9  | 保存         | 編集内容を保存します。                           |
| 10 | 次のステップ     | チャンネルセット配信へ進みます。                      |
| 11 | 編集         | 選択したチャンネルの名称や割り付け内容を編集します。            |

|    |    |                  |
|----|----|------------------|
| 12 | 削除 | 選択したチャンネルを削除します。 |
|----|----|------------------|

## (1) チャンネルを追加する

### この画面でできること

チャンネルを追加し、プレーヤー側で切り替える候補を増やせます。

1. チャンネルセット編集画面を開きます。
2. [チャンネル追加] をクリックします。
3. チャンネル番号、チャンネル名を入力します。
4. 必要に応じて色や説明を設定します。
5. 追加内容を保存します。

**チャンネルの追加**

チャンネル番号:  (1~999999999)

チャンネルの説明:

**追加** **キャンセル**

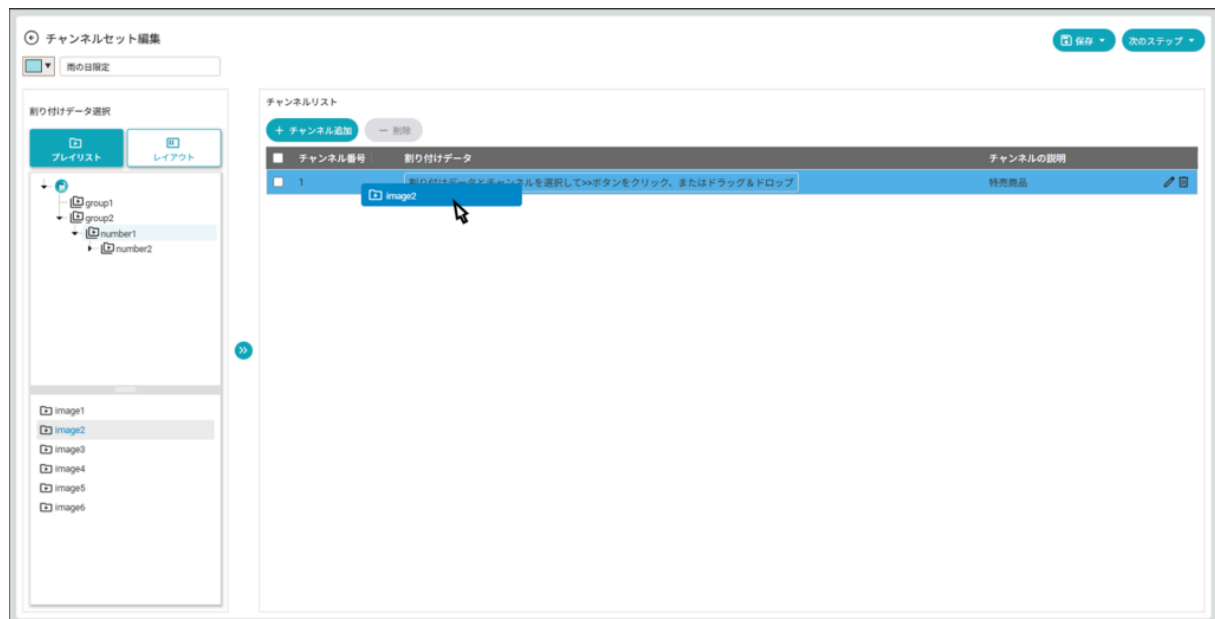
### 【注意】

チャンネル番号は、運用ルールに沿って重複しないように設定してください。端末側の操作方法と対応する番号体系にしておくとも管理しやすくなります。

## (2) プレイリストまたはレイアウトを割り付ける

### この画面でできること

各チャンネルに対して、表示するプレイリストまたはレイアウトを割り付けられます。用途に応じて、単体表示用のプレイリストまたは複数枠を含むレイアウトを選択します。



1. 編集したいチャンネルを選択します。
2. 割り付け候補から、使用するプレイリストまたはレイアウトを選択します。
3. ドラッグ&ドロップ、または［割り付け］操作で設定します。
4. 必要に応じて他のチャンネルにも同様に設定します。

【注意】

割り付けるデータは、実際にプレーヤーで表示できる状態になっていることを確認してください。必要に応じて、あらかじめプレイリストやレイアウトの内容を確認してください。

### (3) チャンネルを並び替える

#### この画面でできること

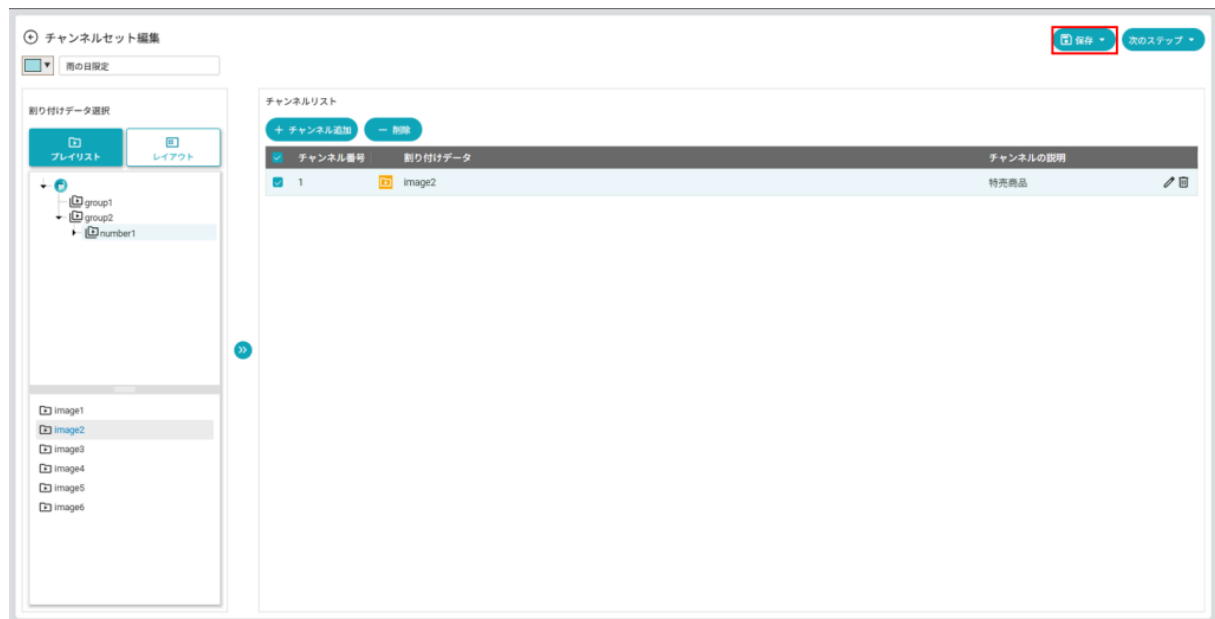
チャンネルの表示順や管理上の並び順を変更できます。

1. 並び替えたいチャンネルを選択します。
2. ドラッグ操作または並び替え操作で位置を変更します。
3. 並び順を確認し、保存します。

### (4) チャンネルセットを保存する

#### この画面でできること

設定したチャンネル構成、割り付け内容、並び順を保存して、配信に利用できる状態にします。



1. チャンネル番号、名称、割り付け内容、並び順を確認します。
2. [保存] をクリックします。
3. 保存完了後、必要に応じて [次のステップ] でチャンネルセット配信へ進みます。

【注意】

保存前に画面を閉じると、編集内容が反映されない場合があります。変更後は必ず保存してください。

## (5) チャンネルセットを削除する

1. 削除したいチャンネルセットを一覧から選択します。
2. 削除ボタンまたは削除アイコンをクリックします。
3. 確認メッセージを確認し、問題がなければ削除を実行します。

【注意】

すでに運用や配信で使用しているチャンネルセットを削除すると、表示切り替え運用に影響することがあります。削除前に影響範囲を確認してください。

## 1.9. チャンネルセット運用時の注意事項

- チャンネル番号、チャンネル名、割り付け内容の対応関係を明確にして運用してください。
- プレーヤー側の切り替え方法と、管理画面上のチャンネル番号の対応を事前に確認してください。
- 割り付け内容を変更した場合は、必要に応じてチャンネルセット配信を実施してください。

- 運用開始前には、対象プレーヤーでチャンネル切り替えが意図どおりに動作することを確認してください。
- 対象機種や運用方式によっては、利用できるチャンネル操作に制限がある場合があります。事前に対象環境で確認してください。

## 1.10. 関連する次の操作

チャンネルセットの準備ができたなら、次にチャンネルセット配信でプレーヤーへ送信します。プレーヤーの表示状況や切り替え結果を確認したい場合は、配信状況確認や状態監視を参照してください。

# チャンネルセット配信

## 1. チャンネルセット配信

チャンネルセット配信では、チャンネルセットで作成したチャンネルセットをプレーヤーへ送信します。1 台のプレーヤーに複数の表示候補を持たせ、端末側の操作や運用ルールに応じて表示を切り替えたい場合に利用します。

画面構成や基本的な操作は、[配信] とほぼ同じです。左側で送信するチャンネルセットを選択し、右側で送信先プレーヤーを確認して、送信、送信停止、クリア、再送信、サマリー確認をおこないます。

### 1.1. この画面でできること

- チャンネルセットの選択とプレーヤーへの割り付け
- 今すぐ送信、日時指定送信、必要に応じた定期送信の設定
- 送信停止、送信データのクリア、エラー再送信
- 送信状況の確認とプレーヤー状態の把握
- プレーヤーグループの切り替え表示とサマリー確認

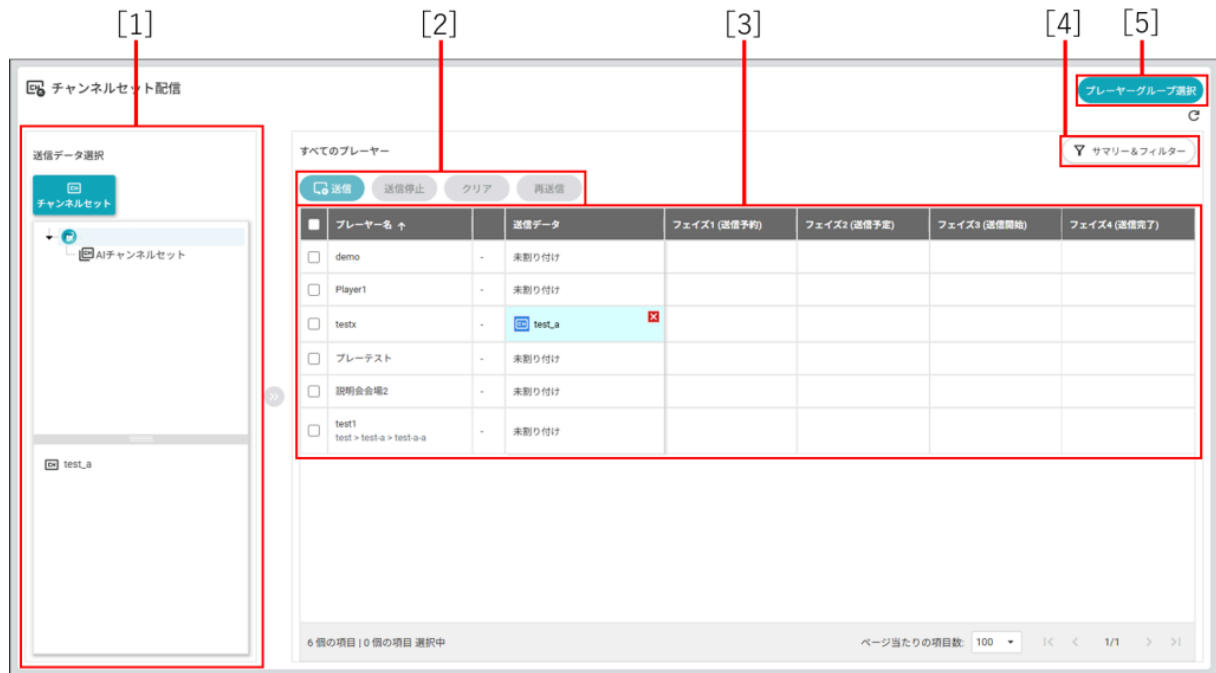
チャンネルセット配信を利用する前に、チャンネルセットでチャンネル番号、名称、割り付け内容を保存してください。割り付け内容を変更した場合は、再度配信が必要です。

### 1.2. 画面を開く手順

1. ホーム画面から[チャンネルセット]をクリック、もしくはメニューから[チャンネルセット] > [チャンネルセット配信]の順にクリックします。
2. チャンネルセット配信画面が表示されます。

### 1.3. 基本画面

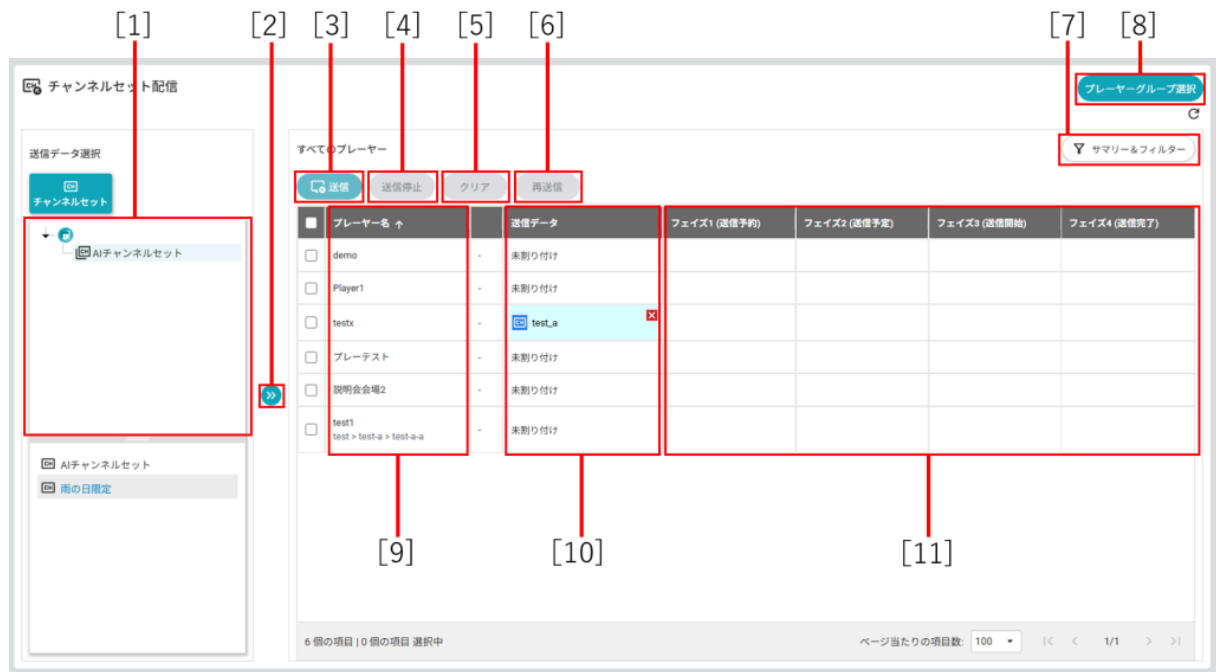
チャンネルセット配信画面では、左側の送信データ選択エリアでチャンネルセットを選択し、中央から右側のプレーヤー表示エリアで送信先プレーヤーを確認します。必要に応じて、送信設定、送信停止、クリア、再送信、サマリー&フィルターを使用します。



## 1.4. 画面構成

| 番号 | エリア         | 主な役割                                                             |
|----|-------------|------------------------------------------------------------------|
| 1  | 送信データ選択エリア  | 配信するチャンネルセットを選択します。グループを展開して対象のチャンネルセットを探します。                    |
| 2  | 操作ボタンエリア    | 割り付け、送信、送信停止、クリア、再送信などの操作をおこないます。                                |
| 3  | プレーヤー表示エリア  | プレーヤーごとの割り付け状況、送信状態、送信日時を確認します。                                  |
| 4  | サマリー&フィルター  | 配信サマリー、コンテンツサマリーを表示します。<br>任意のサマリーを選択することで、該当のプレーヤーをフィルタリングできます。 |
| 5  | プレーヤーグループ選択 | 表示対象のプレーヤーグループを切り替えます。                                           |

## 1.5. 画面項目



| 番号 | 項目名         | 説明                                         |
|----|-------------|--------------------------------------------|
| 1  | チャンネルセットツリー | グループごとにチャンネルセットを表示します。配信したいチャンネルセットを選択します。 |
| 2  | 割り付け        | 選択したチャンネルセットをプレイヤーへ割り付けます。                 |
| 3  | 送信          | 今すぐ送信または日時指定送信を実行します。                      |
| 4  | 送信停止        | 送信中または送信予約をキャンセルします。                       |
| 5  | クリア         | 割り付け済みのチャンネルセットをクリアします。                    |
| 6  | 再送信         | 送信エラーが発生したプレイヤーへ再送信します。                    |
| 7  | サマリー&フィルター  | 配信結果やプレイヤー状態を集計表示します。                      |
| 8  | プレイヤーグループ選択 | 表示するプレイヤーグループを切り替えます。                      |
| 9  | プレイヤー名      | 送信対象プレイヤーを表示します。並び替えや複数選択ができます。            |
| 10 | 送信データ       | 現在割り付けられているチャンネルセットを表示します。                 |
| 11 | 送信状態        | 送信予約、送信中、送信完了、エラーなどの状態を表示します。              |

## 1.6. チャンネルセットを配信する

## この画面でできること

保存済みのチャンネルセットをプレーヤーへ送信します。送信完了後は、プレーヤー側でチャンネル番号に応じた表示切り替えができるようになります。

1. 左側のチャンネルセットツリーから、配信したいチャンネルセットを選択します。
2. 送信先にしたいプレーヤー、またはプレーヤーグループを表示します。
3. プレーヤーを選択し、[割り付け] をクリックします。
4. [送信] をクリックします。
5. 表示されたデータ送信画面で、今すぐ送信するか、日時指定で送信するかを選択します。
6. 内容を確認し、データ送信画面で送信を実行します。

## データ送信

### 送信オプション

☒ データを今すぐプレーヤーに送信する

☐ データをプレーヤーに送信する日時を予約する

2026/04/24



11

:

15

☐ 送信終了後にプレーヤー端末の電源をOFFにする

### 送信先のプレーヤー

プレーヤー名

レジ上

送信

キャンセル

| 項目名               | 説明                  |
|-------------------|---------------------|
| データを今すぐプレーヤーに送信する | ただちにチャンネルセットを送信します。 |

|                         |                                   |
|-------------------------|-----------------------------------|
| データをプレーヤーに送信する日時を予約する   | 送信開始日時を指定して予約送信します。               |
| 送信終了後にプレーヤー端末の電源をOFFにする | チャンネルセット送信終了後にプレーヤー端末の電源をOFFにします。 |

【注意】

チャンネルセット配信では、事前にチャンネルセットで保存済みのデータのみ送信できます。編集中的内容は、保存してから配信してください。

【注意】

チャンネル番号とプレーヤー側の切り替え方法が一致していることを、運用前に確認してください。

## 1.7. 配信状況を確認する

### この画面でできること

送信予約、送信中、送信完了、送信エラーなどの状態を確認できます。必要に応じて、サマリー＆フィルターで対象を絞り込みます。

1. チャンネルセット配信画面を開きます。
2. 対象プレーヤーの送信状態を確認します。
3. エラーがある場合は、詳細を確認し、必要に応じて「再送信」を実行します。
4. 必要に応じてプレーヤーグループ選択やサマリー＆フィルターで表示対象を絞り込みます。

配信後は、状態監視や実機確認で、想定したチャンネルが切り替えできることを確認してください。

## 1.8. チャンネルセット配信を停止する

### この画面でできること

送信中の処理や、これから開始される送信予約を停止できます。

1. 停止したいプレーヤーを選択します。
2. 「送信停止」をクリックします。
3. 確認メッセージを確認し、問題がなければ停止を実行します。

【注意】

送信停止をおこなうと、対象プレーヤーで予定していた更新が反映されない場合があります。影響範

困を確認してから実行してください。

## 1.9. チャンネルセット配信時の注意事項

- チャンネルセットを編集した後は、必ず保存してから配信してください。
- 配信可能なデータサイズは、1ファイル 4GB、合計 16GB までです。
- 既存のチャンネルセットが割り付けられているプレーヤーへ送信する場合は、上書きの影響を確認してください。
- プレーヤーのライセンス状態や通信状態に問題がある場合、正常に配信できないことがあります。
- 運用前に、実機でチャンネル切り替え動作を確認してください。
- キー／マウス連携ツールを利用する場合は、チャンネル番号の設定と端末側の割り当て内容を一致させてください。

## 1.10. 関連する次の操作

チャンネルセット配信の準備ができたなら、必要に応じて状態監視で配信結果を確認してください。チャンネル内容を見直したい場合はチャンネルセットへ戻り、チャンネルの割り付けや番号設定を修正してからもう一度配信操作をしてください。

# その他の機能編

# マイコンテンツ配信

## 1. マイコンテンツ

マイコンテンツでは、プレーヤー端末のマイコンテンツフォルダーへ、ファイルを事前配信できます。頻繁に更新しない大きなファイルや、端末側にあらかじめ保存しておきたいデータを配信したい場合に利用します。

マイコンテンツの画面構成や、送信、送信停止、クリア、再送信、サマリー & フィルターの操作は、通常の配信と同様です。

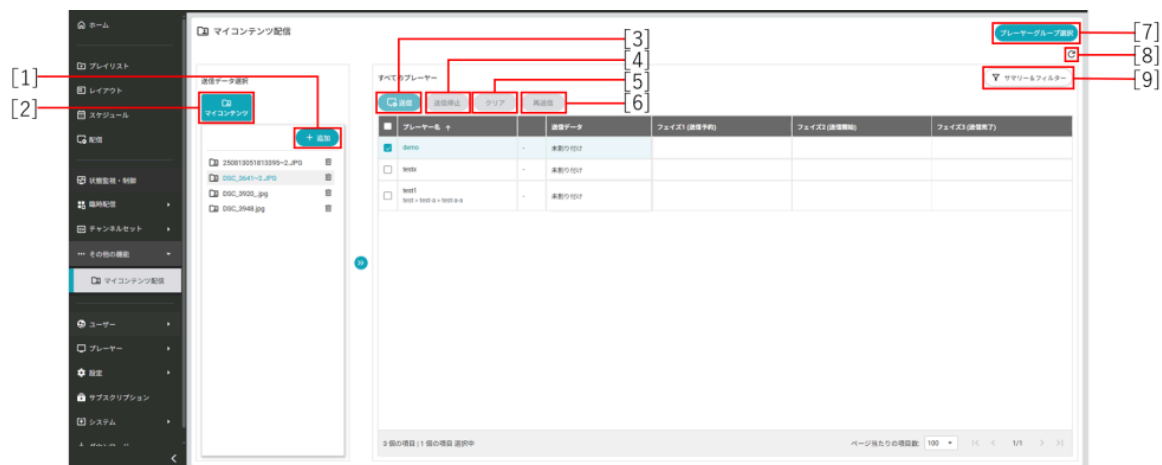
### 1.1. この画面でできること

- マイコンテンツファイルの追加
- プレーヤーへの送信
- 送信停止、クリア、再送信
- 送信サマリーの確認
- プレーヤーグループの切替表示

マイコンテンツは、プレーヤー端末のクライアントスケジューラで設定したマイコンテンツフォルダーへ送信されます。同じファイル名がある場合は上書きされます。

### 1.2. 画面を開く手順

1. ホーム画面から [マイコンテンツ配信] をクリック、もしくはメニューから [その他の機能] > [マイコンテンツ配信] の順にクリックします。
2. マイコンテンツ画面が表示されます。



## 1.3. 基本画面

| 番号 | 項目名          | 説明                                                    |
|----|--------------|-------------------------------------------------------|
| 1  | 追加           | マイコンテンツを追加します。                                        |
| 2  | マイコンテンツ      | CMSに保存されたマイコンテンツの一覧を表示します。                            |
| 3  | 送信           | マイコンテンツをプレーヤーへ送信します。                                  |
| 4  | 送信停止         | マイコンテンツ送信を停止します。                                      |
| 5  | クリア          | 割り付け済みの送信データをクリアします。<br>※クリアしてもプレーヤー端末からファイルは削除されません。 |
| 6  | 再送信          | エラーで送信できなかったデータを再送信します。                               |
| 7  | プレーヤーグループ選択  | 表示対象のプレーヤーグループを選択します。                                 |
| 8  | 更新           | 状態表示を更新します。                                           |
| 9  | サマリー & フィルター | 送信エラーなどの送信サマリーを表示します。                                 |

## 1.4. マイコンテンツを追加する

### この画面でできること

プレーヤーへ事前配信したいファイルを追加できます。



マイコンテンツ追加

ファイル名: ファイルが選択されていません

ファイル選択

追加 キャンセル

1. 基本画面の「追加」ボタンをクリックします。
2. 配信したいファイルを選択します。
3. マイコンテンツ追加画面の「追加」をクリックして登録します。

追加したマイコンテンツは一覧へ表示され、プレーヤーへ送信できる状態になります。

【注意】

- 1 ファイルあたり 4GB、複数ファイル合計で 16GB まで送信できます。

## 1.5. マイコンテンツを送信する

### この画面でできること

追加したマイコンテンツを、選択したプレーヤーへ送信できます。

1. 送信するマイコンテンツを選択します。
2. 送信先プレーヤーを選択します。
3. 「送信」をクリックして送信を実行します。

送信されたコンテンツは、プレーヤーのマイコンテンツフォルダーへ保存されます。同じファイル名がある場合は上書きされます。

【注意】

プレーヤーで使用中のコンテンツは配信できません。必要に応じて「番組表示を一時中断」で再生を止めてから送信してください。送信完了後は、再度「番組表示を一時中断」をクリックして通常表示へ戻してください。

## 1.6. マイコンテンツを削除する方法

マイコンテンツフォルダーから不要なコンテンツを削除したい場合は、削除対象の一覧を記載したテキストファイルを配信します。

- 削除対象ファイルを、マイコンテンツフォルダーからの相対パスで 1 行ずつ記載します。
- テキストファイル名は **Delete.lst** にする必要があります。
- Delete.lst をマイコンテンツとして送信すると、記載されたデータが端末から削除されます。

## 1.7. 送信状態の見かた

プレーヤーへの送信状態は、アイコンで確認できます。

| アイコン                                                                                | 状態          | 意味                        | 補足                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------|---------------------------|---------------------|
| なし                                                                                  | 未割り付け/割り付け済 | データの割り付け/送信操作がおこなわれていません。 |                     |
|  | 送信予約済       | 送信予約済、またはデータ送信中です。        | [送信停止] でキャンセルできます。  |
|  | 送信完了        | 送信が完了しました。                |                     |
|  | 送信エラー       | 送信に失敗しました。                | [再送信] でデータを再送信できます。 |

## 1.8. 送信停止・クリア・再送信

- **送信停止**：マイコンテンツ送信を停止します。
- **クリア**：割り付け済みの送信データをクリアします。確定済みプレーヤーが含まれる場合は、確定解除ダイアログが表示されます。
- **再送信**：エラーなどで停止された送信を再度実行します。

サマリー & フィルターの使い方は、通常の配信と同様です。

## 1.9. マイコンテンツ利用時の注意事項

- 保存先フォルダーは、プレーヤーのクライアントスケジューラで設定します。
- 同名ファイルは上書きされます。

- 使用中コンテンツは配信できません。必要に応じて再生を一時中断してください。
- 削除は Delete.lst を使っておこないます。

## 1.10. 関連する次の操作

通常のコンテンツ配信をおこなう場合は、配信章を参照してください。プレーヤー状態や配信結果を確認したい場合は、状態監視章やログ確認章も参照してください。

# プレーヤー編

# インストール

## 1. エージェント・プレーヤーのインストール

プレーヤー端末は、管理ポータルからダウンロードしたインストーラーでセットアップします。  
インストーラーにはプレーヤーとエージェントが含まれます。  
新規インストールと、既存の e-Signage S プレーヤーのアップデートで手順が異なります。

### 1.1. この章でおこなうこと

- 新しい端末にプレーヤーとエージェントをインストールします。
- 既存の e-Signage S プレーヤーを e-Signage SX で使える状態に更新します。
- インストール後に必要な登録と確認をおこないます。

### 1.2. インストール前に確認すること

- OS は Windows 11 または Windows 10 (64bit、日本語版) を使用します。
- インターネット接続が必要です。
- インストールは管理者権限で実行します。
- .NET Framework 4.8 以上が必要です。
- プロキシ環境では Windows のシステム設定を使用します。

### 1.3. 新規にインストールする

1. 管理ポータルの [ダウンロード] からインストーラーをダウンロードします。
2. ダウンロードした ZIP ファイルを展開し、[Setup.exe] を実行します。
3. 画面の案内に従って、プレーヤーとエージェントをインストールします。  
すでにインストール済みの場合はアップデートされます。
4. インストール完了後、管理ポータルでライセンスを割り当てます。

新規インストールした e-Signage SX プレーヤーは、e-Signage SX 専用です。  
e-Signage S には接続できません。

### 1.4. 既存の e-Signage S プレーヤーをアップデートする

1. 管理ポータルからダウンロードした ZIP ファイルを展開し、[Setup.exe] を実行します。

2. 画面の案内に従って、プレーヤーとエージェントをインストールします。
3. インストール後、クライアントスケジューラで動作モードをe-Signage SXに変更します。
  - タスクトレイのクライアントスケジューラのアイコンを右クリックして、[バージョン情報]をクリックします。
  - 動作モードの変更ボタンをクリックして、「e-Signage SXで使用する」を選択します。
4. 端末を再起動します。
5. 管理ポータルでプレーヤーの表示、ライセンス状態、接続状態を確認します。

e-Signage S プレーヤーをe-Signage SXで使うには、上記の手順によるエージェントのインストールが必要です。

既存のe-Signage Sプレーヤーがインストールされている場合、e-Signage SX対応版のプレーヤーにアップデートされます。

## 1.5. プレーヤーの登録

ダウンロードから入手したインストーラーの種類により、その後の操作手順が異なります。

| 登録方法 | 使う場面            | 動き                                                                                                 |
|------|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 自動登録 | 利用者自身が端末を設置する場合 | インストール後にネットワークへ接続すると、端末情報が自動で管理ポータルへ送信されます。プレーヤー名は PC 名、プレーヤー ID は自動生成です。プレーヤーでライセンスを割り当てると使用できます。 |
| 手動登録 | 事前に設置準備をおこなう場合  | 先に管理ポータルでプレーヤー登録とライセンス割り当てをおこないます。端末側では登録対象のプレーヤーを選んでひも付けます。                                       |

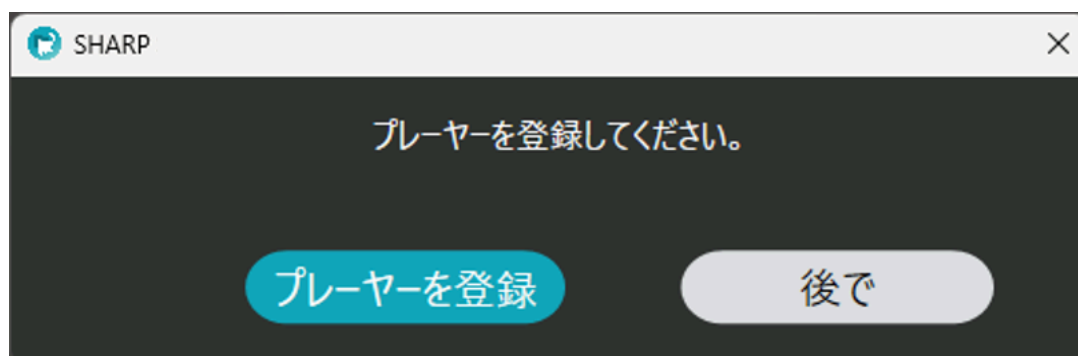
### (1) 自動登録の場合

プレーヤーは自動で管理ポータルに登録されるため、プレーヤーの登録操作は不要です。

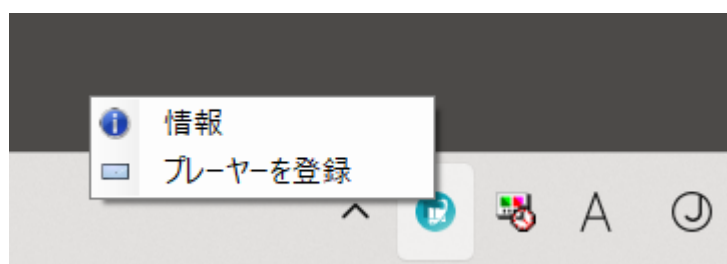
配信をおこなう前に、管理ポータル上でプレーヤーにライセンスを割り当てる必要があります。

### (2) 手動登録の場合

1. 再起動後にデスクトップ上に表示される [プレーヤーを登録] ボタンをクリックします。



もしボタンが見つからない場合、通知バー上のエージェントを右クリックし、[プレーヤーを登録]を選択してください。



2. ひも付けをおこなう管理ポータル上のプレーヤーを選択して、[OK]をクリックします。



## 1.6. インストール後に確認すること

- 管理ポータル of プレーヤー一覧に端末が表示されていること
- ライセンスが有効になっていること
- 端末のタスクトレイで、クライアントスケジューラと エージェント が起動していること
- 配信や状態監視が実行できること

通知バー上のエージェントを右クリックし、[情報]をクリックすると、エージェントの情報を確認できます。



## 1.7. 補足・注意事項

- e-Signage Sの管理用PC/操作用PC向けソフトウェアがインストールされている場合、e-Signage SX プレーヤーをインストールすることはできません。
- 手動登録を使う場合は、端末設置前に管理ポータルでプレーヤー登録とライセンス割り当てを済ませてください。
- インターネットに接続できない状態では、登録や接続確認はできません。
- プロキシ認証が必要な環境では、認証画面が表示されることがあります。
- インストール後は、プレーヤー管理や配信の章に進んで設定を続けてください。

## 1.8. 関連する次の操作

インストールが完了したら、管理ポータルでプレーヤー管理を確認します。  
その後、必要に応じてレイアウト、スケジュール、配信の設定へ進んでください。

# プレーヤーの設定

コンテンツを配信したときの、プレーヤーの設定について説明します。

## 1. クライアントスケジューラについて

クライアントスケジューラはプレーヤー端末で使⽤します。

エージェントが受信したスケジュールや臨時配信データを読み取り、指定した時刻に指定したデータを表示するようにビューアーを管理します。

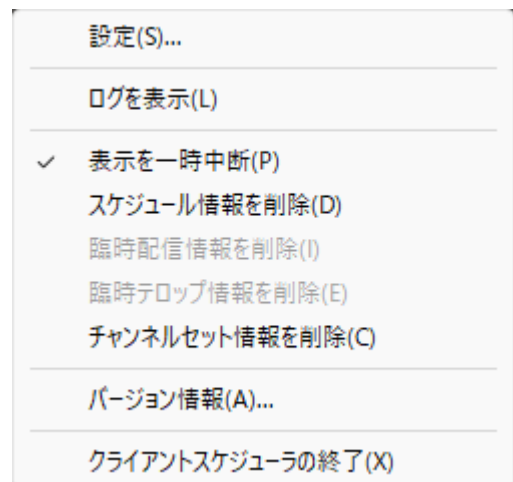
### 1.1. クライアントスケジューラの起動

クライアントスケジューラは、Windows 起動時に「スタートアップ」より自動起動します。

クライアントスケジューラが起動すると、タスクトレイにアイコン (  ) が表示され、常駐します。

### 1.2. クライアントスケジューラのメニュー

タスクトレイのアイコンを右クリックすると表示されるメニューで 次の操作ができます。



#### (1) 設定

〔設定〕メニューをクリックすると、〔クライアントスケジューラの設定〕ダイアログボックスが表示されます。各タブで次の設定ができます。

##### 〔ビューアー〕タブ

ビューアーの詳細を設定します。

- 「配信データがない場合でも表示を行う」チェックボックス

チェックすると、表示するコンテンツが無いときでも表示することができます。表示する内容

は、「表示内容設定」をクリックして設定します。

- 「紺色で領域を塗りつぶす」

**ラジオボタン**

「表示領域」の設定で指定されている領域を紺色で表示します。

- 「以下のコンテンツファイルを表示する」ラジオボタン

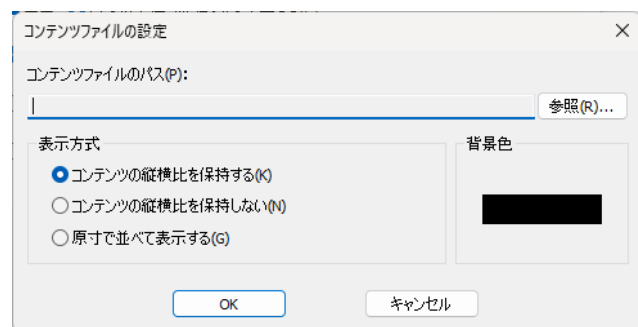
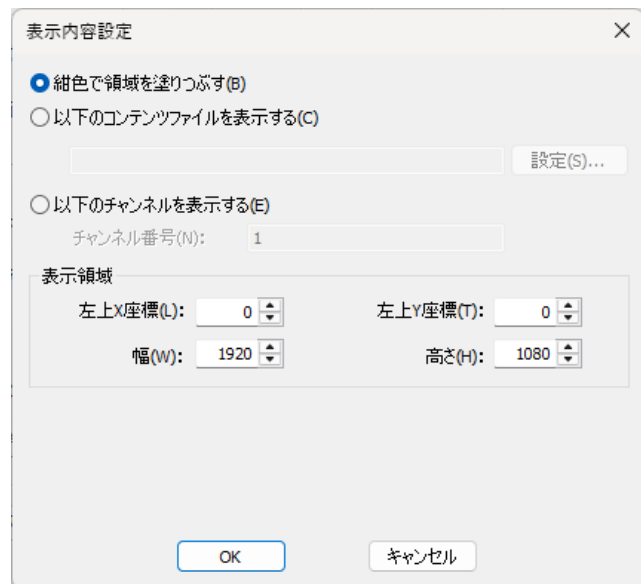
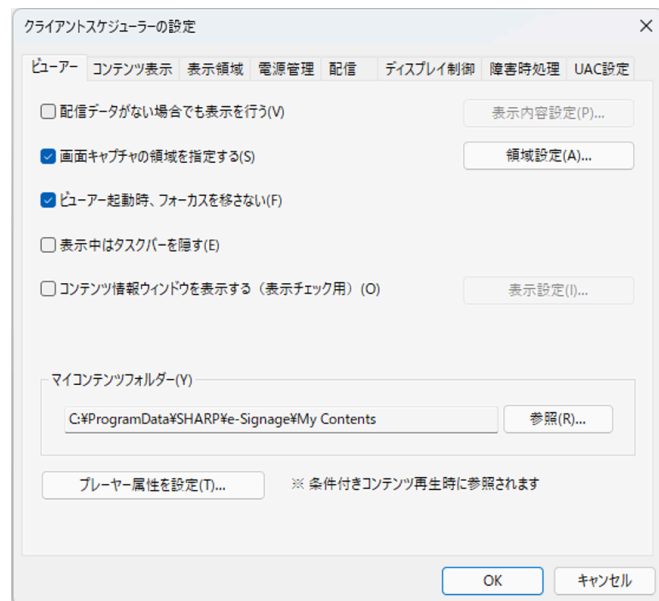
「設定」をクリックして「コンテンツファイルの設定」ダイアログボックスで表示するコンテンツファイルのパス、表示方式、背景色を設定します。

- (1) 「参照」をクリックして、コンテンツファイルを選択します。e-Signage SX でサポートされているすべての表示可能なファイルが対象となります。
- (2) 「表示方式」を「コンテンツの縦横比を保持する」/「コンテンツの縦横比を保持しない」/「原寸で並べて表示する」ラジオボタンから選択します。
- (3) 「背景色」を設定します。

- 「以下のチャンネルを表示する」

表示したいチャンネル番号を入力します。

- 「表示領域」で設定している領域が表示領域となります。

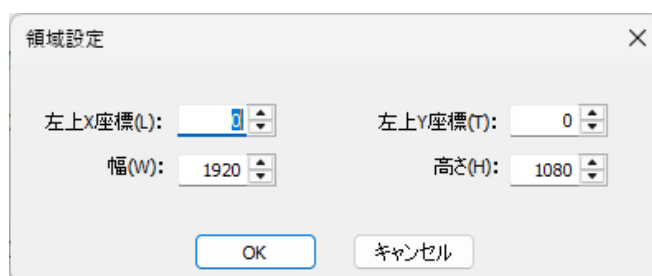


- 「画面キャプチャーの領域を指定する」チェックボックス

プレーヤー端末で、複数の画面を出力している場合に画面キャプチャーをすると、デスクトップ全体

がキャプチャーされます。チェックすると、画面出力の一部分だけをキャプチャーできます。

「領域設定」をクリックして、キャプチャーする領域を指定します。



- 「ビューアー起動時、フォーカスを移さない」チェックボックス

通常はチェックをはずした状態で使用します。

ビューアー起動時、ビューアーにフォーカスを移動させたくないときはチェックします。

- 「表示中はタスクバーを隠す」チェックボックス

チェックすると、ビューアー開始時にタスクバーを非表示にし、ビューアー終了時にタスクバーを再表示します。

- 「コンテンツ情報ウィンドウを表示する（表示チェック用）」チェックボックス

チェックすると、番組再生時にコンテンツ情報（表示座標や再生時間などの）を表示します。コンテンツの再生確認をするときにチェックします。

「表示設定」をクリックして、コンテンツ情報の表示位置とサイズ、再生時間で強制的にテロップを切り換えるかどうかの設定をおこないます。

- 「マイコンテンツフォルダー」

事前配信するコンテンツを保存するフォルダーのパスを入力します。

デフォルトでは次の値に設定されています。

マイコンテンツフォルダー：C:\ProgramData\SHARP\e-Signage\My Contents

- 「プレーヤー属性を設定」

プレーヤーに「プレーヤー名」と「グループ」、「コメント」を設定できます。再生条件が設定されているコンテンツを再生するとき、プレーヤーごとに異なるコンテンツを再生するために設定します。管理ポータル で設定している内容を、プレーヤーに設定することもできます。

### 「コンテンツ表示」タブ

コンテンツ表示の詳細を設定します。

- 「コンテンツの切り替えをスムーズにする」チェックボックス

コンテンツの再生終了前に次のコンテンツ再生準備をおこない、コンテンツをスムーズに切り換えるときは、チェックします。

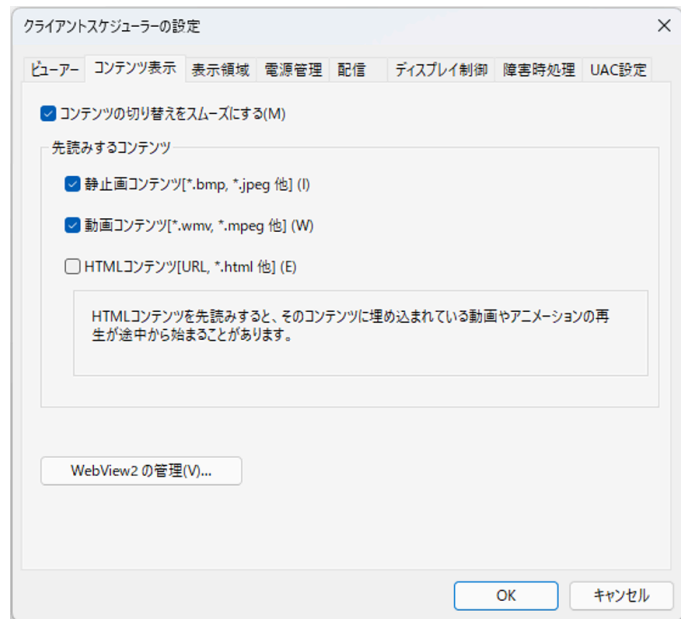
表示枠間でコンテンツ表示の同期を取る必要があるときもチェックしてください。

「先読みするコンテンツ」にあるチェックボックスをクリックすると、先読みするコンテンツ

を設定することができます。

## ご参考

- コンテンツの切り換えをスムーズにすると、CPU 負荷やメモリー使用量が増えます。運用前に実際に表示してテストすることをおすすめします。
- HTMLコンテンツを先読みすると、そのコンテンツに埋め込まれているバナー等の再生が、途中から始まることがあります。



## 【表示領域】タブ

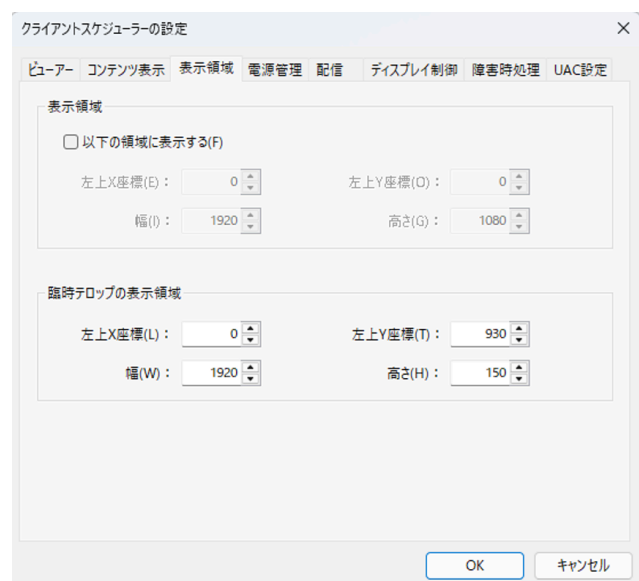
### • 「表示領域」

表示領域とパネルの解像度が異なるときなど、レイアウトに設定されている表示領域に関係なく表示することができます。

「以下の領域に表示する」チェックボックスをチェックし、表示する領域を設定してください。

### • 「臨時テロップの表示領域」

臨時テロップ表示時の表示領域を設定します。



## 【電源管理】タブ

現在設定をおこなっているプレーヤー端末の電源を管理します。

- 「指定した時刻に電源OFF（シャットダウン）を行う」チェックボックス  
チェックすると、指定した時刻にプレーヤー端末の電源をOFF します。
- 「指定した時刻に再起動を行う」チェックボックス  
チェックすると、指定した時刻にプレーヤー端末を再起動します。

## [配信] タブ

USBメモリー配信の設定を行います。

※USBメモリー配信はe-Signage Sプレーヤーでのみ可能です。

## [ディスプレイ制御] タブ

ディスプレイを制御する方法（RS-232C/LAN/USB）を選びます。

## ご参考

「ディスプレイ制御を使用しない」以外に設定すると、クライアントスケジューラの起動/終了時にディスプレイにアクセスするため、設定が適切でない場合アクセスに時間がかかります。

- 「ディスプレイ制御を使用しない」ラジオボタン

ディスプレイを制御しません。

- 「1 台のディスプレイを制御する」ラジオボタン

「接続設定」をクリックし、ディスプレイを制御する方法（RS-232C/LAN/USB）を選びます。

- 【接続設定】

「接続インターフェース」のラジオボタンから「インフォメーションディスプレイ」の「RS-232C」「LAN」「USB」、「LED ディスプレイ」の「RS-232C」「LAN」、または「プロジェクター」の「LAN」のいずれかを選択して設定します。

## 「インフォメーションディスプレイ」

| 設定項目    |         | 設定内容                       | デフォルト |
|---------|---------|----------------------------|-------|
| RS-232C | COM ポート | COM1 ～ COM256              | COM1  |
|         | 通信速度    | 9600, 19200, 38400, 115200 | 9600  |

|     |                 |                                                    |       |
|-----|-----------------|----------------------------------------------------|-------|
| LAN | ホスト名または IP アドレス | 制御するディスプレイのホスト名または IP アドレスを半角英数字の 32 文字以内で入力します。   | —     |
|     | データポート番号        | 制御するディスプレイのデータポート番号（1025 ～ 65535）を入力します。           | 10008 |
|     | ユーザー名           | 制御するディスプレイにユーザー名が設定されている場合は、そのユーザー名を 8 文字以内で入力します。 | —     |
|     | パスワード           | 制御するディスプレイにパスワードが設定されている場合は、そのパスワードを 8 文字以内で入力します。 | —     |
| USB |                 | —                                                  | —     |

インフォメーションディスプレイのコマンドフォーマットがNフォーマットの時、「ディスプレイ制御」タブの「接続設定」の「ユーザー名」と「パスワード」は設定不要です。

### 「LED ディスプレイ」

| 設定項目    |                 | 設定内容                                                    | デフォルト |
|---------|-----------------|---------------------------------------------------------|-------|
| RS-232C | COM ポート         | COM1 ～ COM256                                           | COM1  |
|         | 通信速度            | 設定不要です。                                                 | —     |
| LAN     | ホスト名または IP アドレス | 制御するディスプレイコントローラーのホスト名または IP アドレスを半角英数字の 32 文字以内で入力します。 | —     |
|         | データポート番号        | 制御するディスプレイコントローラーのデータポート番号（1025 ～ 65535）を入力します。         | 5200  |

### 「プロジェクター」

| 設定項目 |                 | 設定内容                                              | デフォルト |
|------|-----------------|---------------------------------------------------|-------|
| LAN  | ホスト名または IP アドレス | 制御するプロジェクターのホスト名または IP アドレスを半角英数字の 32 文字以内で入力します。 | —     |
|      | パスワード           | 制御するプロジェクターにパスワードが設定されている場合は、そのパスワードを入力します。       | —     |

#### ● 【接続確認】

ディスプレイの制御が可能かどうか接続を確認します。

接続が成功すると、ディスプレイの機種名を取得して表示します。

ディスプレイの電源をONした状態で操作してください。

25 台までのディスプレイを登録して  
制御することができます。

- 
- 複数台設定**
- | # | インターフェース | COMポート / ホスト名またはIPアドレス | ディスプレイのID<br>(数珠つなぎしない) |
|---|----------|------------------------|-------------------------|
| 1 | RS-232C  | COM1                   | (数珠つなぎしない)              |
| 2 | LAN      | 127.0.0.1              | (数珠つなぎしない)              |
|   |          |                        |                         |
|   |          |                        |                         |
|   |          |                        |                         |
|   |          |                        |                         |
|   |          |                        |                         |
|   |          |                        |                         |
|   |          |                        |                         |
|   |          |                        |                         |
|   |          |                        |                         |
- 追加(A)...      編集(E)...      削除(D)...      **閉じる**

| 設定項目       |                 | 設定内容                                                          | デフォルト      |
|------------|-----------------|---------------------------------------------------------------|------------|
| RS-232C    | COM ポート         | COM1 ～ COM256                                                 | COM1       |
|            | 通信速度            | 9600, 19200, 38400, 115200                                    | 9600       |
| LAN        | ホスト名または IP アドレス | 制御するディスプレイのホスト名または IP アドレスを半角英数字の 32 文字以内で入力します。              | —          |
|            | データポート番号        | 制御するディスプレイのデータポート番号（1025 ～ 65535）を 入力します。                     | 10008      |
|            | ユーザー名           | 制御するディスプレイにユーザー名が設定されている場合は、その ユーザー名を 8 文字以内で入力します。           | —          |
|            | パスワード           | 制御するディスプレイにパスワードが設定されている場合は、その パスワードを 8 文字以内で入力します。           | —          |
| USB        |                 | —                                                             | —          |
| ディスプレイの ID |                 | 数珠つなぎ接続する場合は、ディスプレイを識別するため、ID を選択します。<br>(数珠つなぎしない) 、 1 ～ 255 | (数珠つなぎしない) |

| 設定項目    |         | 設定内容          | デフォルト |
|---------|---------|---------------|-------|
| RS-232C | COM ポート | COM1 ～ COM256 | COM1  |
|         | 通信速度    | 設定不要です。       | —     |

|     |                 |                                                         |      |
|-----|-----------------|---------------------------------------------------------|------|
| LAN | ホスト名または IP アドレス | 制御するディスプレイコントローラーのホスト名または IP アドレスを半角英数字の 32 文字以内で入力します。 | —    |
|     | データポート番号        | 制御するディスプレイコントローラーのデータポート番号 (1025 ~ 65535) を入力します。       | 5200 |

### 「プロジェクター」

| 設定項目 |                 | 設定内容                                              | デフォルト |
|------|-----------------|---------------------------------------------------|-------|
| LAN  | ホスト名または IP アドレス | 制御するプロジェクターのホスト名または IP アドレスを半角英数字の 32 文字以内で入力します。 | —     |
|      | パスワード           | 制御するプロジェクターにパスワードが設定されている場合は、そのパスワードを入力します。       | —     |

- 「本ソフト起動時に、ディスプレイの電源をONする」チェックボックス

チェックすると、クライアントスケジューラの起動時に、ディスプレイの電源をON します。

- 「本ソフト終了時に、ディスプレイの電源をOFFする」チェックボックス

チェックすると、クライアントスケジューラの終了時に、ディスプレイの電源をOFF します。

- 「本ソフト起動時に、ディスプレイの時計をPC の時刻に合わせる」チェックボックス

チェックすると、クライアントスケジューラの起動時に、ディスプレイの時計をプレーヤー端末の時刻に合わせます。

### 【障害時処理】 タブ

サービス技術者専用です。通常は使用しません。

### 【UAC 設定】 タブ

ユーザーアカウント制御を無効にする場合、  
「ユーザーアカウント制御を無効にする」をクリックし、画面の指示に従ってください。

### ご参考

- この設定をおこなうとWindows ストアアプリが動作しなくなりますのでご注意ください。



## (2) ログを表示する

「ログを表示」メニューをクリックすると、クライアントスケジューラの動作ログを表示します。

ログのクリアや最新の状態に更新することができます。



## (3) 表示を一時中断

「表示を一時中断」メニューをクリックすると、コンテンツの表示を一時中断します。

このとき、メニューの左側にチェックマークが入ります。再度「表示を一時中断」メニューをクリックすると、表示を再開します。

## (4) スケジュール情報を削除

「スケジュール情報を削除」メニューをクリックすると、確認メッセージが表示されます。[はい]をクリックすると、現在クライアントスケジューラ内に保存されているスケジュール情報を削除します。

## (5) 臨時配信情報を削除

「臨時配信情報を削除」メニューをクリックすると、確認メッセージが表示されます。[はい]をクリックすると、現在クライアントスケジューラ内に保存されている臨時番組表示の情報を削除します。

## (6) 臨時テロップ情報を削除

「臨時テロップ情報を削除」メニューをクリックすると、確認メッセージが表示されます。[はい]をクリックすると、現在クライアントスケジューラ内に保存されている臨時テロップ情報を削除します。

## (7) チャンネルセット情報を削除

「チャンネルセット情報を削除」メニューをクリックすると、確認メッセージが表示されます。[はい]をクリックすると、現在クライアントスケジューラ内に保存されているチャンネルセット情報を削除します。

## (8) バージョン情報

【バージョン情報】メニューをクリックすると、クライアントスケジューラの【バージョン情報】ダイアログボックスを表示します。e-Signage Sプレーヤーからアップデートした場合は、【バージョン情報】ダイアログボックスで動作モードを切り替えることができます。

### ご参考

e-Signage SX で不具合などが発生し、当社にお問い合わせいただいた際には、このバージョン情報をご確認させていただく場合がございます。

## 2. ビューアー

ビューアーは、プレーヤー端末で使用します。

クライアントスケジューラが読み取ったスケジュールや臨時配信データをもとに、コンテンツを表示します。

### ご参考

- 表示を一時中断するときは、クライアントスケジューラのアイコンを右クリックし、表示されたメニューから【表示を一時中断】をクリックします。
- ビューアーの詳細は、クライアントスケジューラのアイコンを右クリックし、表示されたメニューから【設定】をクリックし、表示された【クライアントスケジューラの設定】ダイアログボックスで変更できます。

# キー／マウス連携

キーボードやマウスの操作で、表示するコンテンツを切り換える機能について説明します。

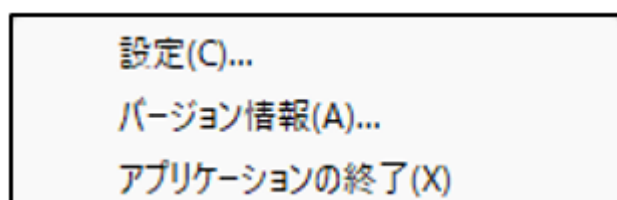
## 1. キー／マウス連携ツールの画面について

### ■キー／マウス連携ツールを起動する

1. Windows 10 の場合は、Windows タスクバーの［スタート］ボタンから［SHARP e-Signage SX／e-Signage S ツール］－［キー／マウス連携ツール］の順にクリックする。
2. Windows 11 の場合は、Windows タスクバーの［スタート］ボタンから［すべてのアプリ］－［SHARP e-Signage SX／e-Signage S ツール］－［キー／マウス連携ツール］の順にクリックする。
3. キー／マウス連携ツールが起動すると、タスクトレイにアイコンが表示され、常駐します。

### ■キー／マウス連携ツールのメニュー

タスクトレイのアイコンを右クリックすると表示されるメニューでは、次の操作ができます。



- **設定**  
キー／マウス連携ツールの動作モードを設定します。
- **バージョン情報**  
キー／マウス連携ツールのバージョンを表示します。  
製品名は「e-Signage SX / e-Signage S」と表示されます。
- **アプリケーションの終了**  
キー／マウス連携ツールを終了します。

### 1.1. 設定

- **「無効」ラジオボタン**  
キー／マウス連携ツールの動作を無効にします。

- 「スクリーンセーバーモード」ラジオボタン

キーボードやマウスの操作があると、コンテンツの表示を一時中断します。

キーボードやマウスの操作が一定時間ないと、配信データの表示を再開します。

〔詳細設定〕をクリックすると、以下を設定できます。

- ・ 表示再開までの時間
- ・ 【Ctrl】 + 【Alt】 + 【V】 キーで表示を再開する

- 「番組切り替えモード」ラジオボタン

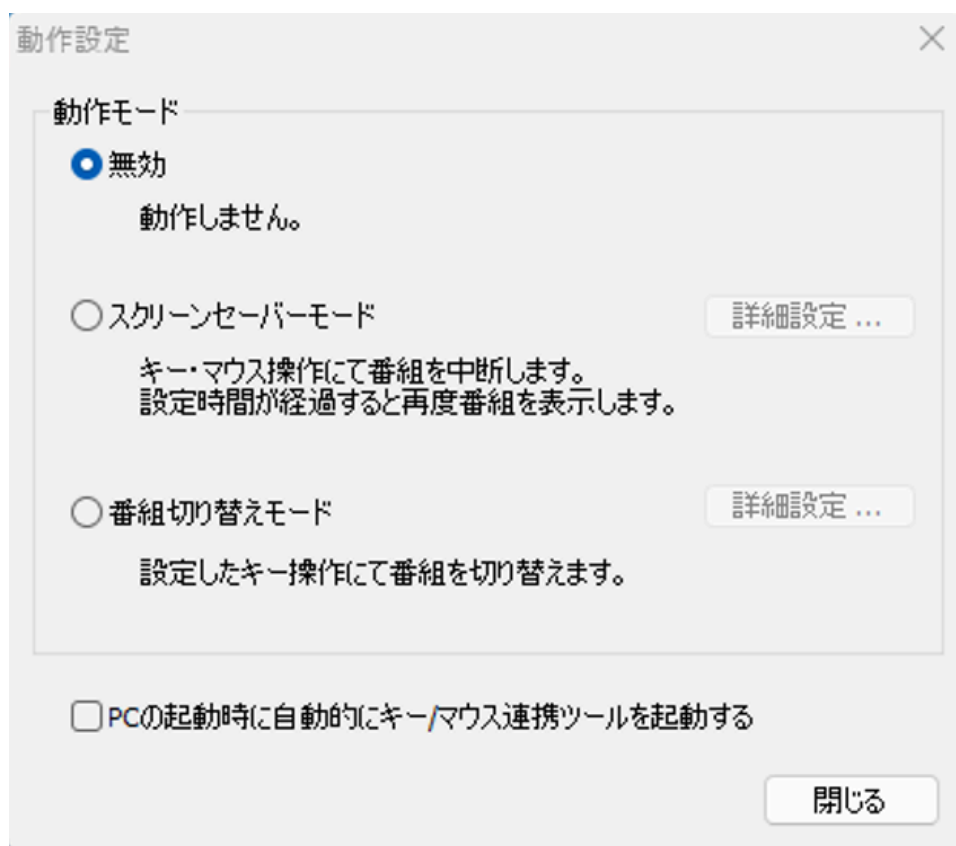
キーの組み合わせに動作を割り当て、キー操作で動作を実行できます。

20 個まで割り当てできます。

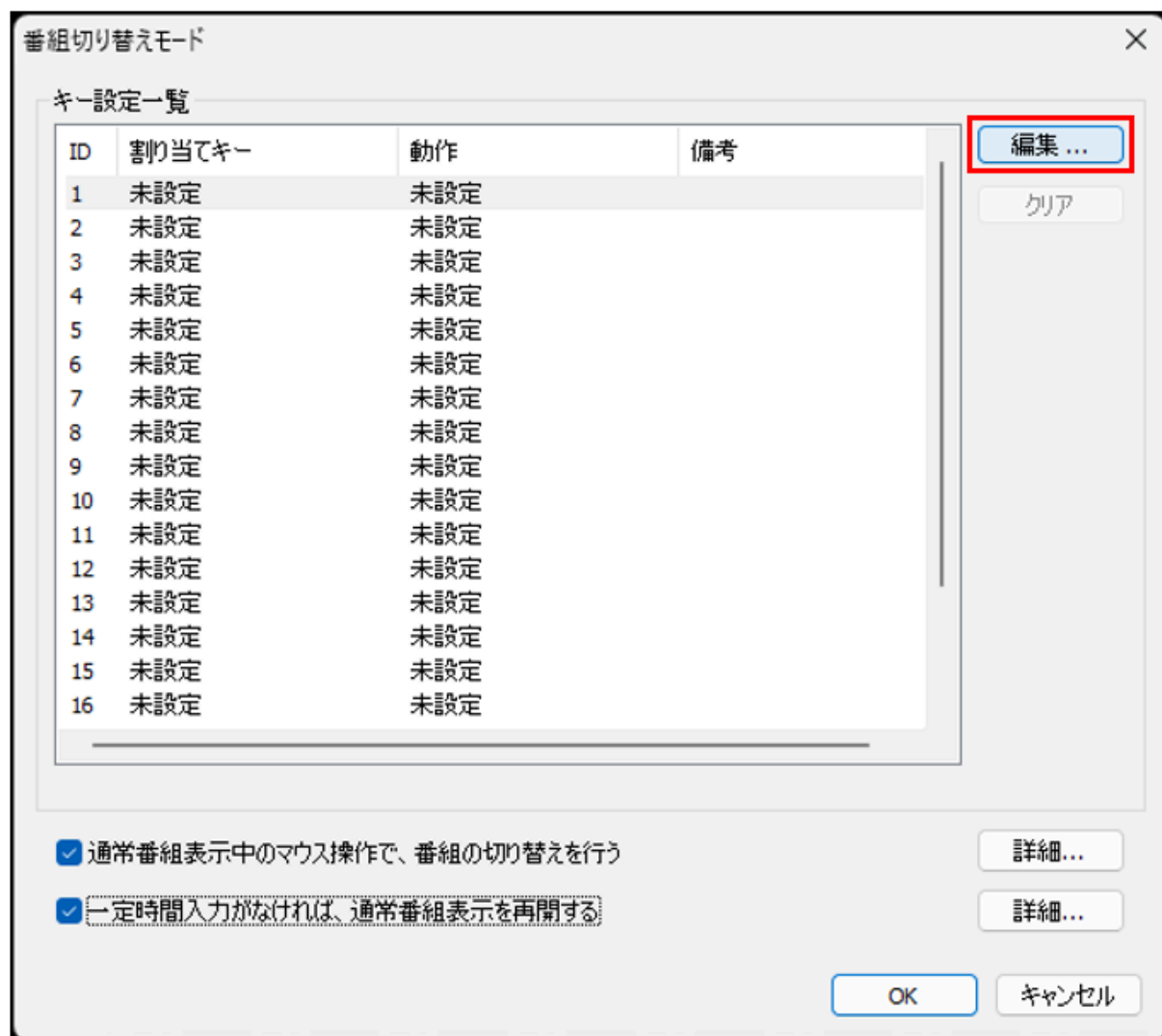
〔詳細設定〕をクリックして、キーの割り当てと動作を設定してください。

- 「PC の起動時に自動的にキー／マウス連携ツールを起動する」チェックボックス

チェックすると、キー／マウス連携ツールの自動起動を設定できます。



## ■キー割り当ての設定



(1) 編集する項目をクリックし、[編集] をクリックします。  
「キーの割り当て設定」ダイアログボックスが表示されます。

(2) 各項目を設定します。  
「キー設定」：登録するキーの組み合わせを設定します。  
「動作」：登録したキーに対応する動作を設定します。

キーの割り当て設定 (ID = 1)

キー設定:

キー: F1

組み合わせ: ☐ Ctrl ☐ Shift ☐ Alt

動作:

動作選択: 番組表示の一時停止

OK キャンセル

- 「プリセット番組の表示」を選んだ場合は、「プリセット番組ID」に表示するプリセットの ID 番号を指定します。  
プリセットをインポートしていない場合は、ID 番号を指定してデータをインポートします。
  - 1) 「プリセット番号 ID」に ID 番号を入力します。
  - 2) [インポート] をクリックします。
  - 3) エクスポートしたデータを指定し、[開く] をクリックします。
- 「アプリケーションの実行」を選んだ場合は、実行するアプリケーションのパスを「パス」に入力します。必要に応じて「引数」も入力できます。
- 「チャンネルの表示」を選んだ場合は、e-Signage SX のチャンネルセット管理で登録し、プレーヤーへ配信したチャンネル番号を入力します。

(3) [OK] をクリックします。

## ご参考

- 異なる ID に同じキーを割り当てた場合は、ID の小さい順に動作が実行されます。



- 「通常表示中のマウス操作で、表示の切り替えを行う」チェックボックス

チェックすると、マウス操作に動作を割り当て、マウス操作で動作を実行できます。

(1) [詳細] をクリックします。

「マウス入力時の設定」ダイアログボックスが表示されます。

(2) 各項目を設定します。

「動作」：登録したマウス操作の動作を設定します。

- 「プリセット番組の表示」を選んだ場合は、「プリセット番組ID」に表示するプリセットの ID 番号を指定します。  
プリセットをインポートしていない場合は、ID 番号を指定してデータをインポートします。
  - 1) 「プリセット番号 ID」に ID 番号を入力します。
  - 2) [インポート] をクリックします。
  - 3) エクスポートしたデータを指定し、[開く] をクリックします。
- 「アプリケーションの実行」を選んだ場合は、実行するアプリケーションのパスを「パス」に入力します。必要に応じて「引数」も入力できます。

(3) [OK] をクリックします。

## ご参考

- 「通常表示」とは、スケジュールされた配信データ、または臨時配信データを指します。プリセット表示中は、割り当てられた動作は実行できません。

- 「一定時間入力がないければ、通常表示を再開する」チェックボックス

チェックすると、キーまたはマウスが指定された時間操作されなければ、通常表示を再開します。

## ■表示再開の設定

(1) [詳細] をクリックします。

「表示再開の設定」ダイアログボックスが表示されます。

(2) 各項目を設定します。

- 「表示再開までの時間」：表示再開までの時間を設定します。
- 「通常表示中でも、入力がないければ先頭から再生する」チェックボックス  
チェックすると、指定した時間、キーまたはマウス入力がない場合に、コンテンツを先頭から再生します。スケジュールどおりに再生している場合でも、先頭から再生します。
- 「表示再開時にアプリケーションを実行する」チェックボックス  
チェックした場合は、実行するアプリケーションのパスを「パス」に入力します。必要に応じて「引数」も入力できます。

(3) [OK] をクリックします。

# 管理ポータル編

# ユーザー

## 1. ユーザー管理

ユーザー管理では、管理ポータルから CMS を利用する運用担当者（ユーザー）とユーザーグループを管理します。ユーザーごとに所属グループを設定し、利用できる機能を制御することで、安全で分かりやすい運用ができます。

管理ポータルへアクセスするためには「管理者」に登録されている必要があります。一方、CMS を利用するためには「ユーザー」として登録されている必要があります。同じ利用者が、管理者とユーザーの両方の権限を持つこともできます。

この章では、管理ポータルでおこなう「ユーザー」と「ユーザーグループ」の管理について説明します。管理者の追加や削除は、管理ポータルの設定機能でおこないます。

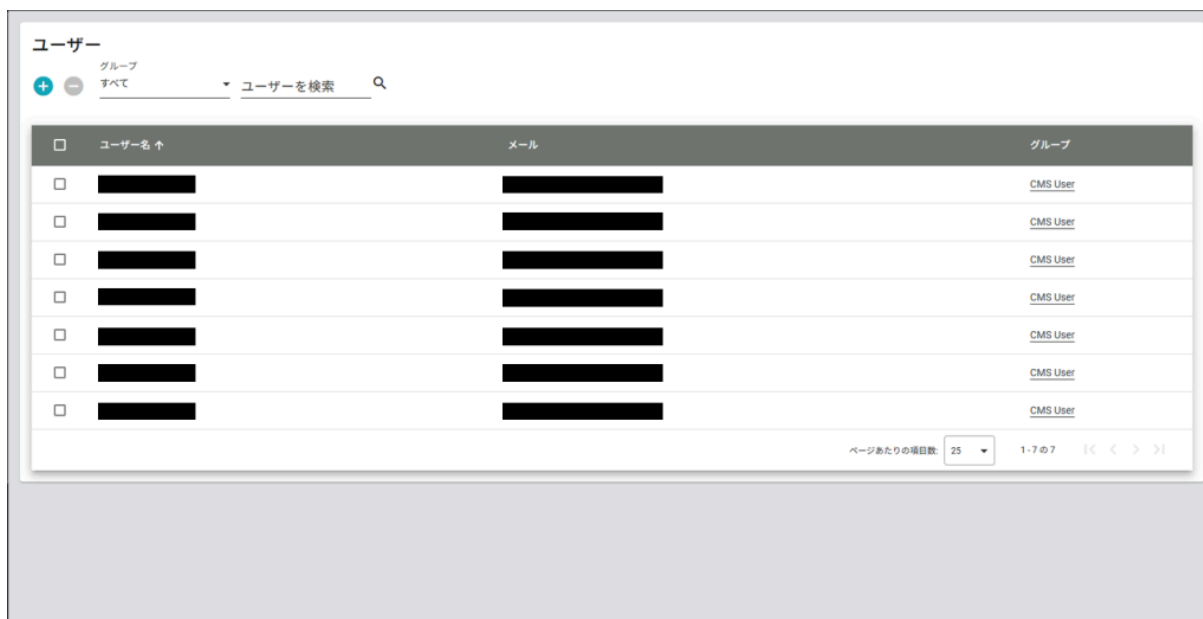
### 1.1. この画面でできること

- ユーザーの追加、編集、削除
- ユーザーグループの追加、編集、削除
- ユーザーの所属グループ設定
- ユーザーグループごとの CMS 利用権限の設定
- 招待メールの再送信と登録状況の確認

管理ポータルで管理するユーザーは CMS のみ利用できます。テナント内で追加できるユーザーは最大 10 人です。

### 1.2. 画面を開く手順

1. ホーム画面またはメニューから [ユーザー] をクリックすると、ユーザー管理画面が表示されます。
2. ホーム画面から [ユーザーグループ] をクリック、もしくはメニューから [ユーザー] > [ユーザーグループ] の順にクリックすると、ユーザーグループ管理画面が表示されます。



### 1.3. 管理ポータルと CMS の利用者の関係

| 区分        | 利用できる画面      | 説明                                               |
|-----------|--------------|--------------------------------------------------|
| 管理者       | 管理ポータル       | テナント管理、ユーザー管理、プレーヤー管理、サブスクリプション確認、ログ確認などをおこないます。 |
| ユーザー      | CMS          | プレイリスト、レイアウト、スケジュール、配信など、日常運用の機能を利用します。          |
| 管理者かつユーザー | 管理ポータル + CMS | 同じ利用者が両方の画面を利用できます。                              |

管理ポータルでユーザーを追加しただけでは、管理ポータルの管理者にはなりません。管理者の追加は、管理ポータルの「設定」画面でおこないます。

### 1.4. ユーザー管理画面

ユーザー管理画面では、CMS を利用するユーザーを一覧表示し、追加、検索、編集、削除をおこないます。ユーザー名、メールアドレス、所属グループを確認しながら管理します。



| 番号 | 項目名       | 説明                                        |
|----|-----------|-------------------------------------------|
| 1  | ユーザー追加／削除 | ユーザーを追加または削除します。チェックしたユーザーを削除できます。        |
| 2  | グループ絞り込み  | 所属ユーザーグループで絞り込みます。                        |
| 3  | ユーザー検索    | ユーザー名を入力して検索します。                          |
| 4  | チェックボックス  | 該当ページ内のユーザーを選択します。ヘッダーのチェックボックスで一括選択できます。 |
| 5  | ユーザー名     | 登録されているユーザー名を表示します。クリックで並び替えできます。         |
| 6  | メール       | 登録されたメールアドレスを表示します。クリックで並び替えできます。         |
| 7  | グループ      | 所属しているユーザーグループを表示します。クリックで並び替えできます。       |

招待メール経由で登録手続きが完了していないユーザーには、未完了を示すアイコンが表示されます。必要に応じて招待メールを再送信できます。

## 1.5. ユーザーを追加する

### この画面でできること

新しいユーザーを追加し、CMS にアクセスできるようにします。追加後、対象ユーザーにはパスワード設定リンクを含む招待メールが送信されます。

## ユーザーを追加

メール (\*)

値を入力してください

グループ (\*)

CMS User

保存

キャンセル

(\*) 必須

| 必須 | 項目名   | 説明                       |
|----|-------|--------------------------|
| 必須 | メール   | 登録するユーザーのメールアドレスを入力します。  |
| 必須 | グループ  | 所属させるユーザーグループを 1 つ選択します。 |
| —  | 保存    | 入力内容でユーザーを追加します。         |
| —  | キャンセル | 追加せずに画面を閉じます。            |

1. [追加] ボタンをクリックします。
2. メールアドレスを入力します。
3. 所属させるユーザーグループを選択します。
4. 入力内容を確認し、[保存] をクリックします。

#### 【注意】

メールアドレスはログインに使用し、招待メールの送信先にもなります。誤入力があると対象ユーザーが登録を完了できません。

#### 【注意】

追加できるユーザーは 10 人までです。上限に達している場合は、不要なユーザーの整理をおこなってください。

## 1.6. ユーザーを削除する

### この画面でできること

不要になったユーザーを削除できます。異動、退職、運用終了時のアカウント整理に使用します。

1. 削除したいユーザーのチェックボックスを選択します。

2. 削除ボタンをクリックします。
3. 確認メッセージを確認し、問題がなければ削除を実行します。

【注意】

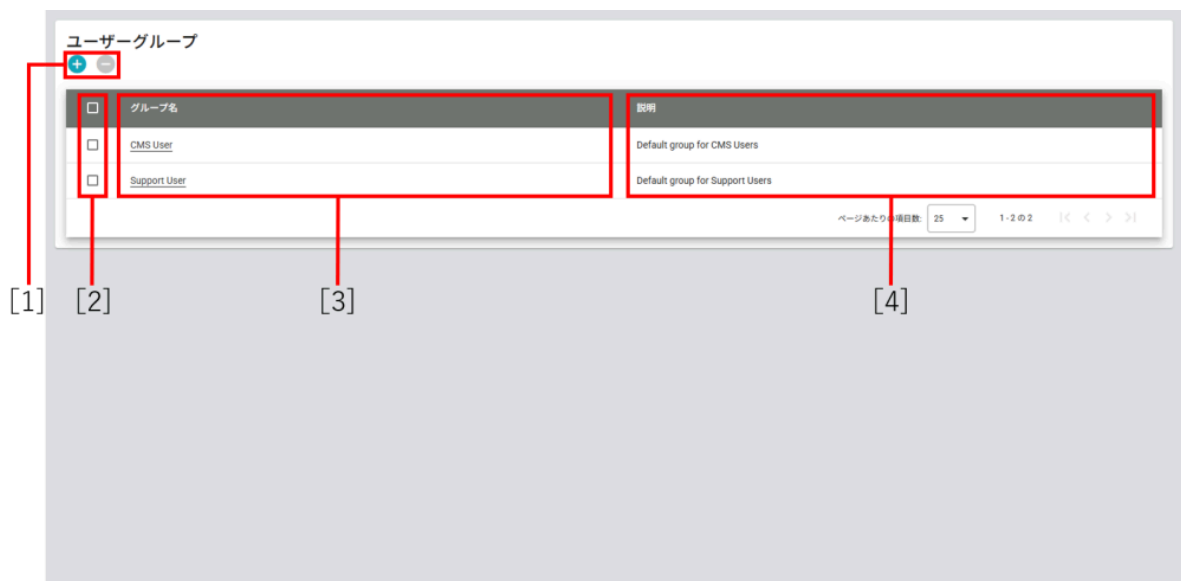
削除したユーザーは CMS にログインできなくなります。必要な引き継ぎが完了していることを確認してから削除してください。

## 1.7. ユーザーグループ管理画面

ユーザーグループ管理画面では、CMS の利用権限をグループ単位で管理します。ユーザーは 1 つのユーザーグループに所属し、そのグループに設定された権限に従って CMS のメニューを利用します。

テナント作成時には、次の 2 つのユーザーグループが自動登録されます。これらは削除できません。

- CMS User : CMS のすべての機能が許可されています。
- Support User : CMS の各ページの「アクセス」権限のみが許可されています。



| 番号 | 項目名       | 説明                              |
|----|-----------|---------------------------------|
| 1  | グループ追加／削除 | ユーザーグループを追加または削除します。            |
| 2  | チェックボックス  | 削除対象のユーザーグループを選択します。            |
| 3  | ユーザーグループ名 | グループ名を表示します。クリックすると詳細編集画面を開きます。 |

|   |    |                |
|---|----|----------------|
| 4 | 説明 | グループの説明を表示します。 |
|---|----|----------------|

## 1.8. ユーザーグループを追加する

### この画面でできること

新しいユーザーグループを追加し、CMS の利用権限をまとめて設定できます。

| 番号 | 必須 | 項目名       | 説明                          |
|----|----|-----------|-----------------------------|
| 1  | 必須 | ユーザーグループ名 | ユーザーグループ名を入力します。最大 50 文字です。 |
| 2  | 必須 | 説明        | グループの説明を入力します。最大 255 文字です。  |
| 3  | —  | 権限        | チェックボックスで利用させる機能を選択します。     |
| 4  | —  | 保存        | 入力内容でユーザーグループを追加します。        |
| 5  | —  | キャンセル     | 追加せずに画面を閉じます。               |

設定できる主な権限は次のとおりです。

- プレイリスト
- レイアウト
- スケジュール

- 配信
- 状態監視・制御
- 臨時配信
- 臨時テロップ
- チャンネルセット
- チャンネルセット配信
- マイコンテンツ配信

1. [追加] ボタンをクリックします。
2. ユーザーグループ名と説明を入力します。
3. 必要な権限にチェックを付けます。
4. 内容を確認し、[保存] をクリックします。

## 1.9. ユーザーグループを編集する

### この画面でできること

既存のユーザーグループ名、説明、権限を見直して更新できます。

1. 編集したいユーザーグループ名をクリックします。
2. ユーザーグループ名、説明、権限を必要に応じて変更します。
3. [更新] をクリックして保存します。

### 【注意】

ユーザーグループの権限を変更すると、そのグループに所属するすべてのユーザーの利用範囲が変わります。変更前に影響範囲を確認してください。

## ユーザーグループを編集

ユーザーグループ名 (\*):

配信管理者

説明 (\*):

配信管理者のグループ

|                                             |                                          |                                          |                                          |                                          |
|---------------------------------------------|------------------------------------------|------------------------------------------|------------------------------------------|------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> プレイリスト             | <input type="checkbox"/> アクセス            | <input type="checkbox"/> コンテンツ追加/削除      | <input type="checkbox"/> 作成              | <input type="checkbox"/> 削除              |
| <input type="checkbox"/> レイアウト              | <input type="checkbox"/> アクセス            | <input type="checkbox"/> 管理              |                                          |                                          |
| <input type="checkbox"/> スケジュール             | <input type="checkbox"/> アクセス            | <input type="checkbox"/> 管理              |                                          |                                          |
| <input checked="" type="checkbox"/> 配信      | <input checked="" type="checkbox"/> アクセス | <input checked="" type="checkbox"/> 割り付け | <input checked="" type="checkbox"/> 送信   | <input checked="" type="checkbox"/> 状態取得 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 状態監視・制御 | <input checked="" type="checkbox"/> アクセス | <input checked="" type="checkbox"/> 状態取得 | <input checked="" type="checkbox"/> ログ取得 | <input checked="" type="checkbox"/> 制御   |
| <input type="checkbox"/> 臨時配信               | <input type="checkbox"/> アクセス            | <input type="checkbox"/> 割り付け            | <input type="checkbox"/> 送信              |                                          |
| <input type="checkbox"/> 臨時テロップ             | <input type="checkbox"/> アクセス            | <input type="checkbox"/> 割り付け            | <input type="checkbox"/> 送信              |                                          |
| <input type="checkbox"/> チャンネルセット           | <input type="checkbox"/> アクセス            | <input type="checkbox"/> 管理              |                                          |                                          |
| <input type="checkbox"/> チャンネルセット配信         | <input type="checkbox"/> アクセス            | <input type="checkbox"/> 割り付け            | <input type="checkbox"/> 送信              |                                          |
| <input type="checkbox"/> マイコンテンツ配信          | <input type="checkbox"/> アクセス            | <input type="checkbox"/> 割り付け            | <input type="checkbox"/> 送信              |                                          |

更新

キャンセル

(\*) 必須

## 1.10. ユーザーグループを削除する

### この画面でできること

不要になったユーザーグループを削除できます。

1. 削除したいユーザーグループのチェックボックスを選択します。
2. 削除ボタンをクリックします。
3. 確認メッセージを確認し、問題がなければ削除を実行します。

### 【注意】

ユーザーが所属しているユーザーグループは削除できません。また、初期登録される「CMS User」と「Support User」は削除できません。

## 1.11. ユーザー管理時の注意事項

- 管理ポータルを利用できるのは「管理者」、CMS を利用できるのは「ユーザー」です。追加先を間違えないようにしてください。
- ユーザーは最大 10 人まで追加できます。上限に近づいたら、不要なアカウントを整理してください。
- 招待メールを受け取ったユーザーが登録を完了しないと、CMS を利用できません。未完了アイコンが表示されている場合は、必要に応じて再送してください。
- ユーザーグループの権限は、実際の運用範囲に合わせて設定してください。

- 削除や権限変更をおこなう前に、対象ユーザーの担当業務や引き継ぎ状況を確認してください。

## 1.12. 関連する次の操作

ユーザーとユーザーグループの準備ができれば、必要に応じてプレーヤー管理、サブスクリプション確認、ログ確認をおこなってください。管理ポータルを利用する管理者を追加したい場合は、設定機能の管理者画面を参照してください。

# プレーヤー

## 1. プレーヤー管理

プレーヤー管理では、管理ポータルから配信先のプレーヤーやプレーヤーグループを管理します。プレーヤーを登録し、ライセンスを割り当てることで、CMS からプレーヤーへ配信できるようになります。

プレーヤーは、プレーヤー端末に e-Signage SX Agent をインストールすると自動登録できるほか、必要に応じて管理ポータルから手動で事前登録することもできます。大規模導入や設置前準備では、事前登録を利用すると管理しやすくなります。

この章では、管理ポータルでおこなうプレーヤー管理、プレーヤーグループ管理、ライセンス割り当て、プレーヤー更新の基本操作について説明します。

### 1.1. この画面でできること

- プレーヤーの追加、編集、削除
- プレーヤーグループの追加、編集、移動、削除
- プレーヤーへのライセンス割り当て、ライセンス解除
- プレーヤーの検索、グループ絞り込み、状態確認
- プレーヤー／エージェント、プレーヤー属性の更新

管理ポータルで管理できるプレーヤー数は最大 10,000 台です。プレーヤー一覧は 1 ページあたり最大 100 台表示されます。

### 1.2. 画面を開く手順

1. ホーム画面またはメニューから [プレーヤー] をクリックすると、プレーヤー管理画面が表示されます。
2. ホーム画面から [グループ] をクリック、もしくはメニューから [プレーヤー] > [プレーヤーグループ] の順にクリックすると、プレーヤーグループ管理画面が表示されます。
3. ホーム画面から [プレーヤー更新] をクリック、もしくはメニューから [プレーヤー] > [プレーヤー更新] の順にクリックすると、プレーヤー更新画面が表示されます。

プレーヤー

合計プレーヤー: 5

使用中のライセンス: 2

未使用のライセンス: 98

合計ライセンス: 100

+

-

ライセンスを割当

ライセンスを外す

すべて

グループ

すべて

プレーヤーを検索

| <input type="checkbox"/> | ライセンス | プレーヤー名 ↑ | グループ名  | プレーヤーID   | MACアドレス                                                                                               |
|--------------------------|-------|----------|--------|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | 有効    | demo     | ルート    | demodemo  |                                                                                                       |
| <input type="checkbox"/> | 無効    | test a   | ルート    | aaabbbccc |                    |
| <input type="checkbox"/> | 有効    | test1    | test-a | test1     |                                                                                                       |
| <input type="checkbox"/> | 無効    | testu    | ルート    | testu     | 98 BD 80:16:81:31  |
| <input type="checkbox"/> | 有効    | testx    | ルート    | testxx    | 98 BD 80:16:81:31                                                                                     |

ページあたりの項目数: 25 1 - 5 の 5

### 1.3. プレーヤー登録の考え方

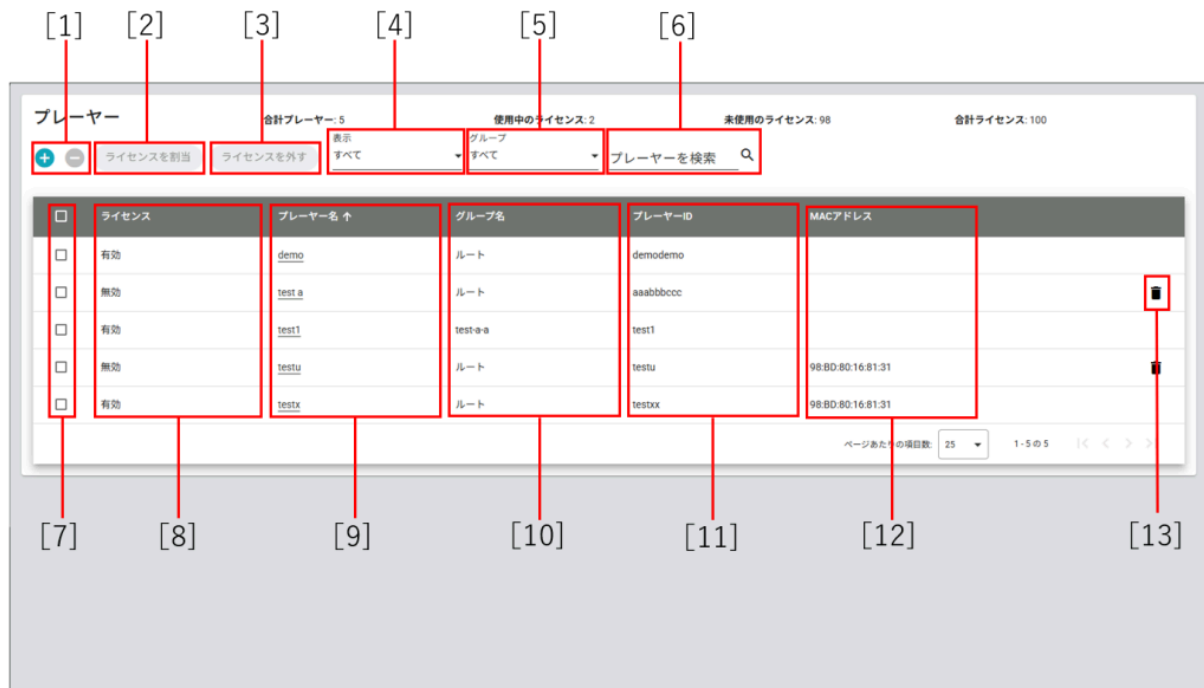
プレーヤーを運用するためには、プレーヤー端末に e-Signage SX Player と e-Signage SX Agent をインストールし、管理ポータル上のプレーヤー情報と端末をひも付ける必要があります。

| 登録方法 | 概要                                                                           |
|------|------------------------------------------------------------------------------|
| 自動登録 | 管理ポータルからダウンロードした e-Signage SX インストーラーを使用すると、インストール完了時にプレーヤーが自動登録されます。        |
| 手動登録 | e-Signage SX（手動登録）インストーラーを使用した場合、管理ポータルで事前登録したプレーヤー情報と、端末上のエージェントを手動でひも付けます。 |

自動登録されたプレーヤーは、初期状態ではライセンス未割当で登録されます。実際に配信をおこなうには、管理ポータルでライセンスを割り当てする必要があります。

### 1.4. プレーヤー管理画面

プレーヤー管理画面では、登録済みプレーヤーの一覧表示、検索、ライセンス割り当て、編集、削除をおこないます。プレーヤー名、グループ、プレーヤー ID、ライセンス状態などを確認しながら管理します。



| 番号 | 項目名         | 説明                                           |
|----|-------------|----------------------------------------------|
| 1  | プレイヤー追加／削除  | プレイヤーを追加または削除します。チェックしたプレイヤーをまとめて削除できます。     |
| 2  | ライセンスを割り当てる | 選択したプレイヤーへライセンスを割り当てます。ライセンス状態が未使用のときに利用します。 |
| 3  | ライセンスを外す    | 選択したプレイヤーからライセンスを外します。ライセンス状態が使用中のときに利用します。  |
| 4  | 表示          | ライセンス状態（有効／無効）で絞り込んで表示できます。                  |
| 5  | グループ        | プレイヤーグループで絞り込んで表示できます。                       |
| 6  | プレイヤーを検索    | プレイヤー名で検索できます。                               |
| 7  | チェックボックス    | 該当ページ内のプレイヤーを選択します。ヘッダーで一括選択できます。            |
| 8  | ライセンス       | ライセンス状態（有効 / 無効）を表示します。                      |
| 9  | プレイヤー名      | 登録されているプレイヤー名を表示します。クリックで並び替えできます。           |
| 10 | グループ名       | 所属しているプレイヤーグループを表示します。クリックで並び替えできます。         |
| 11 | プレイヤー ID    | プレイヤー ID を表示します。                             |
| 12 | MACアドレス     | プレイヤー端末のMACアドレスを表示します。                       |

|    |    |                                     |
|----|----|-------------------------------------|
| 13 | 削除 | プレイヤーを削除します。ライセンスが有効なプレイヤーは削除できません。 |
|----|----|-------------------------------------|

画面上部には、合計プレイヤー数、使用中ライセンス数、未使用ライセンス数、合計ライセンス数が表示されます。ライセンスの残数確認に利用してください。

## 1.5. プレイヤーを追加する

### この画面でできること

設置前にプレイヤーを事前登録できます。大規模案件などで、端末設置前にプレイヤー情報だけ先に用意したい場合に利用します。

プレイヤーを手動で追加

デバイスタイプ: Windows

[1] プレイヤー名 (\*):

[2] プレイヤーID (\*):

[3] MACアドレス:

[4] グループ (\*): + ルート

属性

[5] コメント #1:

コメント #2:

コメント #3:

[6] 保存 キャンセル (\*) 必須

[7]

| 番号 | 必須 | 項目名      | 説明                          |
|----|----|----------|-----------------------------|
| 1  | 必須 | プレイヤー名   | プレイヤー名を入力します。最大 50 文字です。    |
| 2  | 必須 | プレイヤー ID | プレイヤー ID を入力します。最大 50 文字です。 |

|   |    |          |                                               |
|---|----|----------|-----------------------------------------------|
| 3 | —  | MAC アドレス | 必要に応じて MAC アドレスを入力します。                        |
| 4 | 必須 | グループ     | 所属させるプレーヤーグループを選択します。                         |
| 5 | —  | コメント     | 設置場所や用途などのコメントを入力します。<br>最大 3 件、各 255 文字までです。 |
| 6 | —  | 保存       | 入力内容でプレーヤーを追加します。                             |
| 7 | —  | キャンセル    | 追加せずに画面を閉じます。                                 |

1. [プレーヤー追加] をクリックします。
2. プレーヤー名、プレーヤー ID を入力します。
3. 必要に応じて MAC アドレス、コメントを入力します。
4. 所属させるプレーヤーグループを選択します。
5. 入力内容を確認し、[保存] をクリックします。

【注意】

手動登録したプレーヤーを使う場合は、後で端末上のエージェントからプレーヤー登録をおこない、管理ポータル上の登録情報とひも付ける必要があります。

【注意】

プレーヤー名は、設置場所や用途がわかる名称にしてください。配信先の選択やトラブル時の切り分けがしやすくなります。

## 1.6. プレーヤーを編集する

### この画面でできること

登録済みプレーヤーの名称、プレーヤー ID、所属グループ、コメント、などを更新できます。

1. 編集したいプレイヤー名をクリックします。
2. プレイヤー名、プレイヤー ID、グループ、コメントなど必要な項目を変更します。
3. 内容を確認し、[保存] をクリックします。

【注意】

プレイヤー ID を変更すると、端末とのひも付けや運用ルールに影響する場合があります。変更前に対象プレイヤーの利用状況を確認してください。

## 1.7. プレイヤーを削除する

### この画面でできること

不要になったプレイヤーを削除できます。撤去済み端末や運用終了端末の整理に使用します。

1. 削除したいプレイヤーのチェックボックスを選択します。
2. 削除ボタンまたはごみ箱アイコンをクリックします。

3. 確認メッセージを確認し、問題がなければ削除を実行します。

【注意】

ごみ箱アイコンは、ライセンス状態が 無効 の場合のみ表示されます。使用中ライセンスが割り当たっているプレーヤーを削除する前に、先にライセンスを外してください。

## 1.8. ライセンスを割り当てる／外す

### この画面でできること

プレーヤーへライセンスを割り当てることで、CMS からの配信が可能になります。不要になったプレーヤーからはライセンスを外して再利用できます。

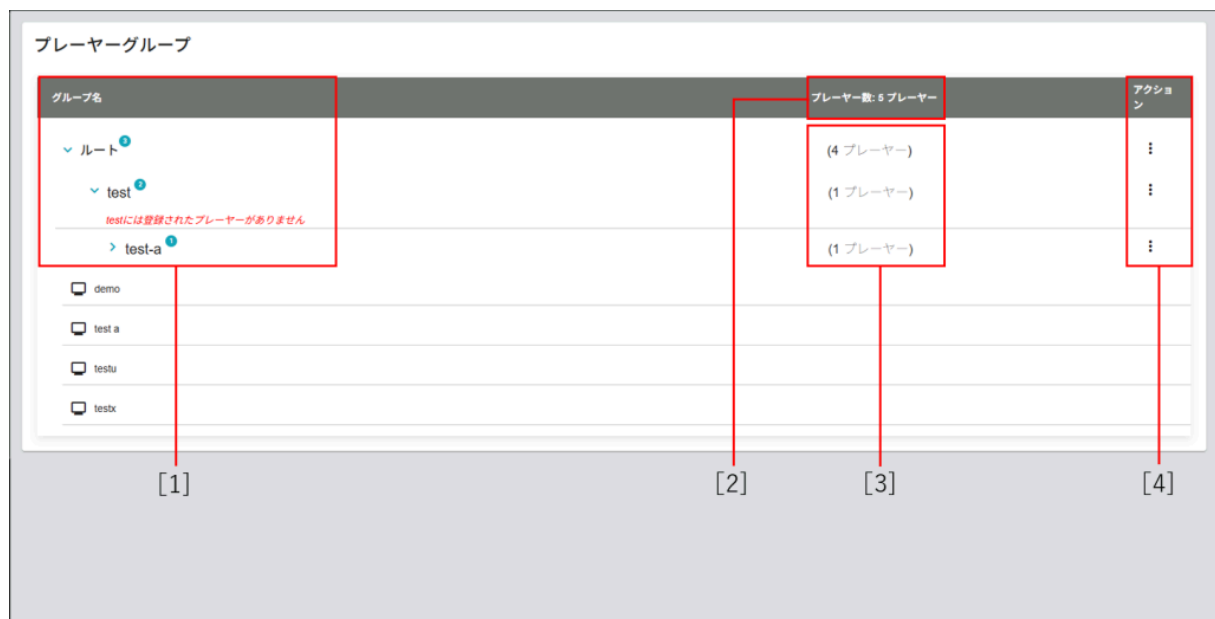
1. 対象プレーヤーのチェックボックスを選択します。
2. ライセンスを付与する場合は「ライセンスを割り当てる」、外す場合は「ライセンスを外す」をクリックします。
3. 確認メッセージを確認し、実行します。

【注意】

ライセンスを割り当てただけでは、直ちに配信データが送信されるわけではありません。必要に応じて、CMS 側の配信操作をおこなってください。

## 1.9. プレーヤーグループを管理する

プレーヤーグループを使うと、複数プレーヤーをまとめて管理できます。拠点別、階別、用途別に分けておくと、一括配信や状態確認がしやすくなります。



| 番号 | 項目名             | 説明                                         |
|----|-----------------|--------------------------------------------|
| 1  | グループ名           | グループ名とツリー構造を表示します。矢印で子グループや所属プレイヤーを展開できます。 |
| 2  | プレイヤー数          | テナントに登録されているプレイヤーの総数を表示します。                |
| 3  | グループに所属するプレイヤー数 | 選択したグループに所属するプレイヤー数を表示します。                 |
| 4  | アクション           | グループ追加、編集、移動、削除などの操作をおこないます。               |

プレイヤーグループには、操作可能なユーザーグループをアクセス権限として設定できます。同じアクセス権限をすべての子グループへ反映することもできます。

## (1) プレイヤーグループを追加する

プレイヤーグループを追加

[1] グループ名 (\*): \_\_\_\_\_

[2] アクセス権限 (\*): \_\_\_\_\_ ▼

[3] ☐ アクセス権はすべての子グループに設定されています

[4] 保存 キャンセル (\*) 必須

[5]

| 番号 | 必須 | 項目名                | 説明                               |
|----|----|--------------------|----------------------------------|
| 1  | 必須 | グループ名              | グループ名を入力します。最大 50 文字です。          |
| 2  | 必須 | アクセス権限             | このプレイヤーグループを操作できるユーザーグループを設定します。 |
| 3  | —  | アクセス権限を全ての子グループに設定 | 親グループと同じアクセス権限を子グループへ反映します。      |
| 4  | —  | 保存                 | 入力内容でプレイヤーグループを追加します。            |
| 5  | —  | キャンセル              | 追加せずに画面を閉じます。                    |

1. 対象グループのメニューから「追加」を選択します。
2. グループ名を入力します。
3. アクセス権限としてユーザーグループを設定します。
4. 必要に応じて子グループへの権限反映を設定します。
5. 「保存」をクリックします。

## (2) プレイヤーグループを編集・移動・削除する

- 編集：グループ名、アクセス権限、子グループへの権限反映設定を変更できます。
- 移動：別の親グループの下へプレイヤーグループを移動できます。
- 削除：不要になったプレイヤーグループを削除できます。

### プレーヤーグループを編集

グループ名 (\*): test

アクセス権限 (\*):

CMS User ×

☐ アクセス権はすべての子グループに設定されています

更新

キャンセル

(\*) 必須

### プレーヤーグループを移動

プレーヤーグループを移動:

— ルート

— test

test-a

移動

キャンセル

## プレーヤーグループを削除

選択したグループが削除されます

OK

キャンセル

### 【注意】

プレーヤーグループの移動先には、自分自身および自分の配下にあるグループ（子グループ、孫グループなど）は指定できません。

削除対象のプレーヤーグループにプレーヤーが所属している場合は、運用中の構成に影響する場合があります。削除前に所属プレーヤーや配信運用への影響を確認してください。

## 1.10. プレーヤーを更新する

プレーヤー更新では、プレーヤー端末内のソフトウェアや設定を更新できます。管理者は、プレーヤー／エージェントの更新やプレーヤー属性の更新をおこなえます。

| <input type="checkbox"/> | プレーヤー名 ↑ | MACアドレス           | プレーヤーバージョン     | エージェントバージョン    | アラート | 最終更新 |
|--------------------------|----------|-------------------|----------------|----------------|------|------|
| <input type="checkbox"/> | demo     |                   | Not Registered | Not Registered |      |      |
| <input type="checkbox"/> | test a   |                   | Not Registered | Not Registered |      |      |
| <input type="checkbox"/> | test1    |                   | Not Registered | Not Registered |      |      |
| <input type="checkbox"/> | testu    | 98:BD:9D:16:81:31 | 1.4.0.4        | 1.0.0.1566     | ●    |      |
| <input type="checkbox"/> | testx    | 98:BD:9D:16:81:31 | 1.4.0.4        | 1.0.0.1566     | ●    |      |

ページあたり項目数: 25 | 1-5の5 | < > >>

| 番号 | 項目名         | 説明                       |
|----|-------------|--------------------------|
| 1  | チェックボックス    | 更新対象のプレーヤーを選択します。        |
| 2  | プレーヤー名      | 対象プレーヤー名を表示します。          |
| 3  | MAC アドレス    | プレーヤー端末の MAC アドレスを表示します。 |
| 4  | プレーヤーバージョン  | 現在のプレーヤーバージョンを表示します。     |
| 5  | エージェントバージョン | 現在のエージェントバージョンを表示します。    |
| 6  | アラート        | 利用可能な更新がある場合にマークを表示します。  |
| 7  | 最終更新        | 最終更新日時を表示します。            |
| 8  | 今すぐ更新       | 選択したプレーヤーへ更新を適用します。      |

今すぐ更新では、次の更新対象を選択できます。

- エージェント
- プレーヤー
- プレーヤー属性

## (1) 今すぐ更新する

1. 更新したいプレーヤーのチェックボックスを選択します。
2. [今すぐ更新] をクリックします。
3. 更新対象（エージェント、プレーヤー、プレーヤー属性）を選択します。
4. 必要なバージョンやファイルを指定し、実行します。
5. 完了後、最終更新日時やアラート表示を確認します。

### 【注意】

システム設定ファイルの更新は販売店のみおこなうことができます。

### 【注意】

プレーヤー更新は対象端末の運用に影響する場合があります。運用時間帯を避けるなど、実施タイミングに注意してください。

## 1.11. プレーヤー管理時の注意事項

- プレーヤー名、プレーヤー ID、グループ、設置場所の対応関係を明確にして登録してください。
- ライセンスを割り当てないと、CMS の操作による配信はできません。
- 手動登録のプレーヤーは、エージェント側でプレーヤー登録を完了してから利用してください。
- プレーヤーグループのアクセス権限を変更すると、操作可能なユーザー範囲が変わります。変更前に影響範囲を確認してください。
- プレーヤー更新は端末動作に影響するため、更新対象と更新内容を確認してから実行してください。

## 1.12. 関連する次の操作

プレーヤー管理の準備ができれば、必要に応じてサブスクリプション確認でライセンス状況を確認し、CMS 側で配信や状態監視をおこなってください。更新履歴や操作履歴を確認したい場合は、ログ確認の章を参照してください。

# 設定

## 1. 設定

設定では、管理ポータルを利用する管理者の追加・削除をおこないます。CMS の運用ユーザー管理とは異なり、この画面は管理ポータルへのアクセス権限を持つ管理者を対象にした設定画面です。

本章では、管理ポータルの〔設定〕メニューにある「管理者」画面について説明します。管理者の招待、招待メールの再送、管理者削除時の注意点についてもあわせて説明します。

### 1.1. この画面でできること

- 管理者の追加、削除、一覧確認
- 管理者の招待メール再送信
- 管理者のロール確認

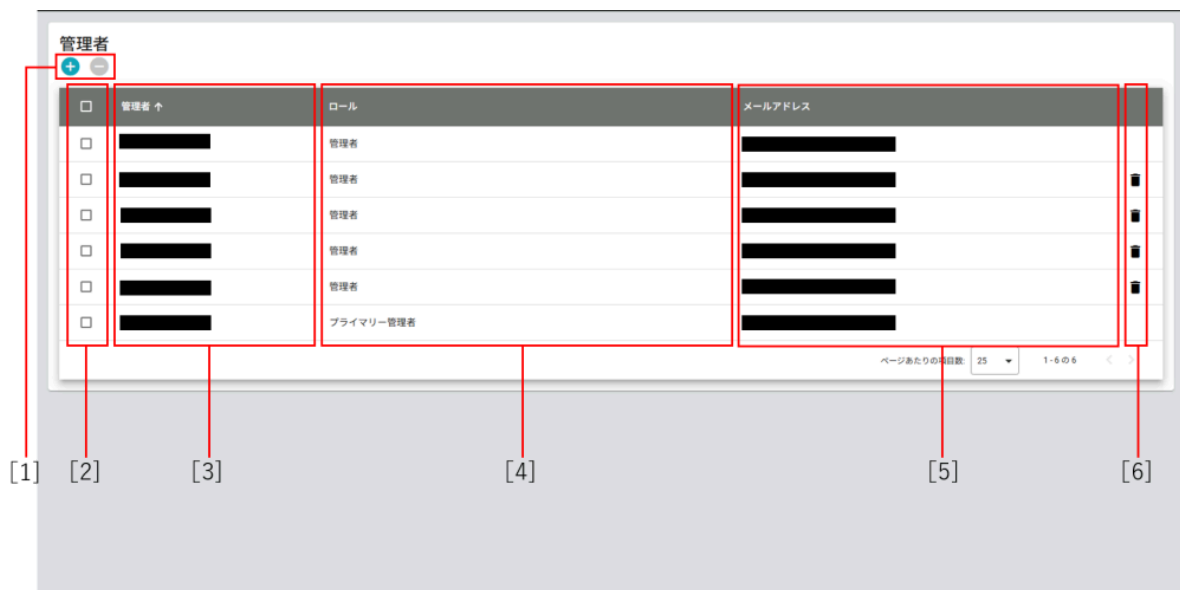
管理ポータルの設定画面は、管理ポータルへアクセスできる「管理者」を対象にした管理機能です。CMS を利用する「ユーザー」の追加や権限設定は、ユーザー管理章を参照してください。

### 1.2. 画面を開く手順

1. ホーム画面もしくはメニューから〔設定〕をクリックします。
2. 管理者画面が表示されます。

### 1.3. 管理者画面

管理者画面では、現在登録されている管理者の一覧を確認し、追加、削除、招待メール再送信をおこなえます。管理者一覧には、名前、ロール、メールアドレスが表示されます。



| 番号 | 項目名      | 説明                                              |
|----|----------|-------------------------------------------------|
| 1  | 追加／削除    | 管理者を追加または削除します。選択した管理者をまとめて削除できます。              |
| 2  | チェックボックス | 該当ページ内の管理者を選択します。ヘッダーのチェックボックスで一括選択できます。        |
| 3  | 管理者      | 管理者の名前を表示します。                                   |
| 4  | ロール      | 管理者のロールを表示します。招待メール経由の登録が未完了の場合は未完了アイコンが表示されます。 |
| 5  | メールアドレス  | 管理者のメールアドレスを表示します。                              |
| 6  | 削除       | 個別に管理者を削除します。確認メッセージが表示されます。                    |

新規追加された管理者が招待メールのリンクから登録手続きを完了していない場合、ロール列に未完了アイコンが表示されます。このアイコンをクリックすると、招待メールを再送信できます。

## 1.4. 管理者を追加する

### この画面でできること

管理ポータルへアクセスできる管理者を追加できます。保存すると、指定したメールアドレスへ招待メールが送信されます。

## 管理者を追加

☒ メールアドレスで招待

管理者メールアドレス (\*)

|

値を入力してください

ロール (\*)

管理者

保存

キャンセル

(\*) 必須

| 必須 | 項目名     | 説明                                |
|----|---------|-----------------------------------|
| 必須 | メールアドレス | 追加したい管理者のメールアドレスを入力します。           |
| 必須 | ロール     | 追加する管理者のロールを選択します。設定できるロールは管理者です。 |
| —  | 保存      | 入力内容で管理者を追加し、招待メールを送信します。         |
| —  | キャンセル   | 追加せずに画面を閉じます。                     |

1. [追加] ボタンをクリックします。
2. メールアドレスを入力します。
3. ロールを確認します。
4. [保存] をクリックします。

保存ボタンをクリックすると、追加した「管理者」を「ユーザー」としても登録するか確認するダイアログが表示されます。

CMSの操作も許可する場合は、「e-Signage SX / ユーザー」にチェックを追加して、[保存]をクリックしてください。

保存すると、入力したメールアドレス宛に招待メールが送信されます。対象者が招待メールのリンクをクリックして登録を完了すると、管理ポータルを利用できるようになります。

#### 【注意】

この画面から追加できるのは「管理者」です。プライマリー管理者はこの画面から追加できず、販売店によってのみ追加または変更されます。

## 1.5. 招待メールを再送する

招待メール経由の登録がまだ完了していない管理者には、ロール列に未完了アイコンが表示されます。アイコンをクリックすると確認画面が表示され、OK を押すと招待メールが再送信されます。

1. 未完了アイコンが表示されている管理者を確認します。
2. 未完了アイコンをクリックします。
3. 確認ダイアログで内容を確認し、OK をクリックします。

#### 【注意】

招待メールが受信できない場合は、迷惑メール設定やメールアドレスの誤入力も確認してください。

## 1.6. 管理者を削除する

### この画面でできること

不要になった管理者を削除できます。個別削除と複数選択による削除の両方に対応しています。

1. 削除したい管理者のチェックボックスを選択する、またはごみ箱アイコンをクリックします。

2. 確認メッセージを確認します。
3. 問題がなければ削除を実行します。

同じ人物がユーザーとしても登録されている場合は、ユーザーからも同時に削除するかどうかを選択する確認画面が表示されます。

**【注意】**

削除した管理者は管理ポータルへログインできなくなります。必要な引き継ぎが完了していることを確認してから削除してください。

## 1.7. 設定画面利用時の注意事項

- 管理者の追加時には招待メールが送信されるため、メールアドレスの誤入力に注意してください。
- プライマリー管理者は、この画面から追加・変更できません。
- 管理者削除時に、同じ人物がユーザーとして登録されている場合は、削除範囲を確認してください。
- 管理ポータルと CMS の利用者区分を混同しないようにしてください。CMS 利用者の管理はユーザー管理章を参照してください。

## 1.8. 関連する次の操作

管理ポータルを利用する管理者の追加後は、必要に応じてユーザー管理、プレーヤー管理、サブスクリプション確認、ログ確認をおこなってください。CMS 利用者を追加したい場合はユーザー管理章を参照してください。

# サブスクリプション

## 1. 契約状況確認編

契約状況確認では、管理ポータルから契約中のライセンス情報を確認します。割り当て可能なライセンス数や、現在使用中のライセンス数、自動アップデート日などを把握することで、プレーヤー追加や運用計画を適切におこなえます。

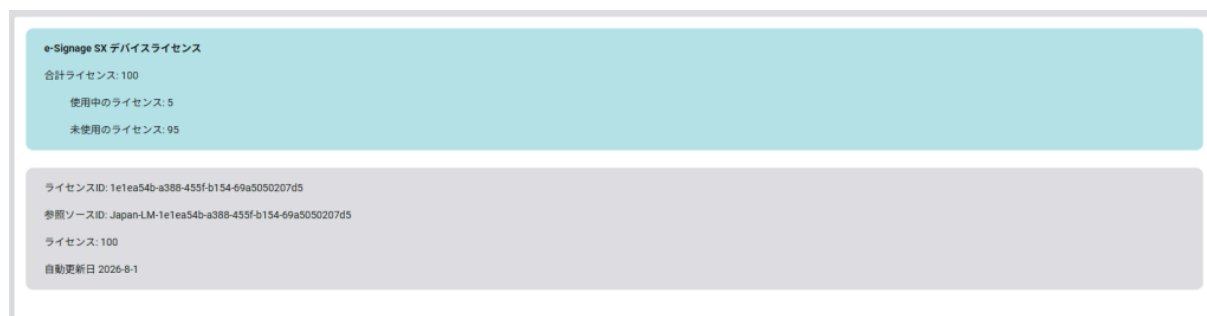
この画面は参照専用であり、契約内容の変更やライセンス購入はおこなえません。

### 1.1. この画面でできること

- 契約中ライセンスの種類と数量の確認
- 割り当て済み／未割り当てライセンス数の確認
- ライセンスの自動更新日の確認

### 1.2. 画面を開く手順

1. ホーム画面もしくはメニューから「サブスクリプション」をクリックします。
2. 契約状況（サブスクリプション）画面が表示されます。



### 1.3. 契約情報表示エリア

契約情報表示エリアでは、現在契約しているライセンスの概要を確認できます。背景色によって表示内容が異なります。

#### (1) ライセンス概要（青背景で表示される項目）

- ライセンス名

- 総ライセンス数
- 割り当て済みライセンス数
- 未割り当てライセンス数

## (2) 個別のライセンス情報（グレー背景で表示される項目）

- ライセンス名
- 割り当て済みライセンス数
- 自動更新日

### 【注意】

未割り当てライセンス数が 0 の場合、新しいプレーヤーへライセンスを割り当てることはできません。

## 1.4. 契約状況確認時の注意事項

- 本画面は参照専用です。契約変更や更新はできません。
- ライセンス数はプレーヤー管理の操作結果により即時反映されます。
- 契約やライセンス内容に関する問い合わせは、販売店またはサポート窓口へ連絡してください。

# システム

## 1. ログ確認

ログ確認では、管理ポータルおよび CMS における操作履歴やシステムイベントを確認します。トラブル発生時の原因調査や、運用履歴の確認に利用します。

管理ポータルでは、「管理者ログ」「システムログ」「コンテンツログ」の 3 種類のログを確認できます。

### 1.1. この画面でできること

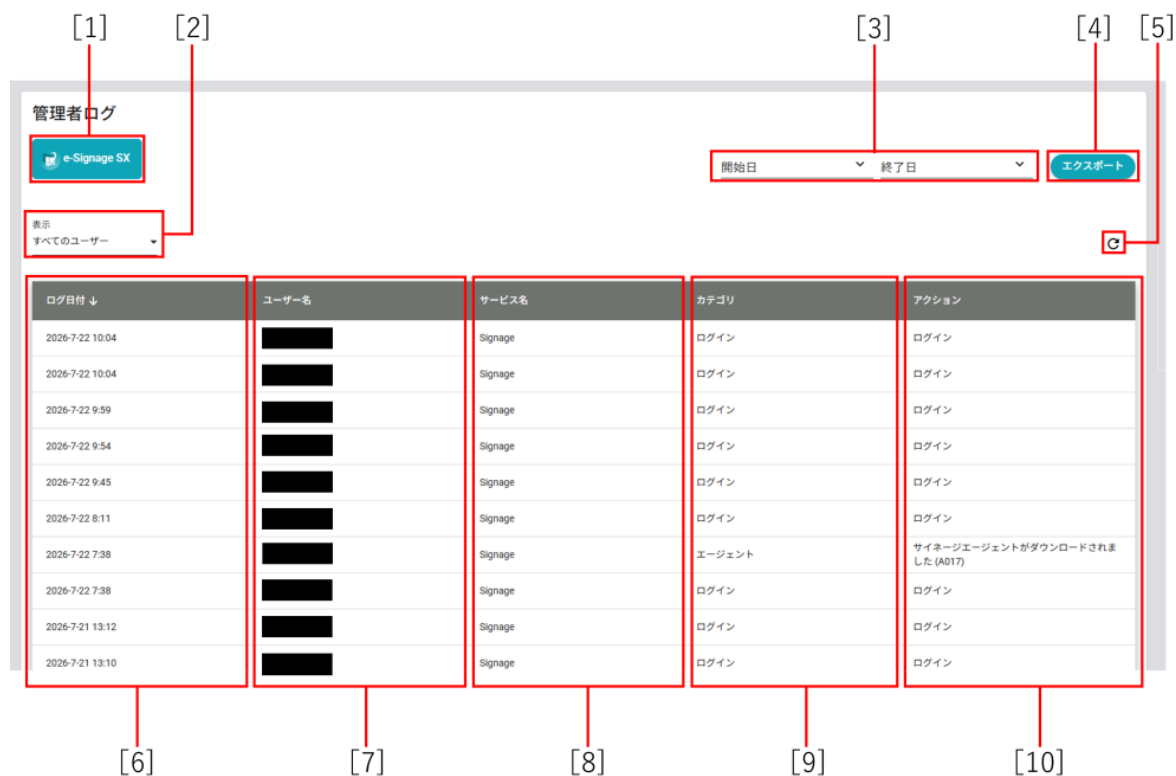
- 管理ポータル操作履歴の確認（管理者ログ）
- 管理ポータル／CMS のエラー履歴確認（システムログ）
- CMS 上のコンテンツ操作履歴確認（コンテンツログ）
- 期間指定、ユーザー指定でのログ抽出とエクスポート

### 1.2. 画面を開く手順

1. ホーム画面から [管理者ログ] ／ [システムログ] ／ [コンテンツログ] のいずれかをクリック、  
もしくはメニューから [システム] をクリックし、[管理者ログ] ／ [システムログ] ／ [コンテンツログ] のいずれかをクリックします。
2. 管理者ログ／システムログ／コンテンツログが表示されます。

### 1.3. 管理者ログ

管理者ログでは、管理ポータル上で実行された操作履歴を確認できます。



| 番号 | 項目名    | 説明                                                      |
|----|--------|---------------------------------------------------------|
| 1  | サービス切替 | 他のサービスを契約されている場合、サービス名をクリックすることで表示対象のサービスを切り替えることができます。 |
| 2  | 表示     | ユーザーを指定してログを絞り込んで表示できます。                                |
| 3  | 期間指定   | エクスポートするログの期間を指定します。                                    |
| 4  | エクスポート | 表示中のログ情報をファイルとしてエクスポートします。                              |
| 5  | 更新     | ログ一覧を再読み込みし、最新の情報に更新します。                                |
| 6  | ログ日付   | ログが記録された日時を表示します。クリックで並び替えできます。                         |
| 7  | ユーザー名  | 操作をおこなったユーザー名を表示します。                                    |
| 8  | サービス名  | ログの対象となったサービス名を表示します。                                   |
| 9  | カテゴリ   | ログのカテゴリを表示します。                                          |
| 10 | アクション  | 実行された操作内容を表示します。                                        |

## 1.4. システムログ

システムログでは、管理ポータルおよび CMS におけるエラーやシステムイベントを確認できます。



| 番号 | 項目名             | 説明                                                                                        |
|----|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | サービス切替          | クリックすると表示対象のサービスを切り替えます。<br>e-Signage SX：コンテンツ管理システムのログを表示します。<br>管理ポータル：管理ポータルのログを表示します。 |
| 2  | 表示              | ユーザー、カテゴリを指定してシステムログを絞り込んで表示できます。                                                         |
| 3  | 期間指定            | エクスポートするログの期間を指定します。                                                                      |
| 4  | エクスポート          | 指定した期間のログをファイルとしてエクスポートします。                                                               |
| 5  | 更新              | ログ一覧を再読み込みし、最新の情報に更新します。                                                                  |
| 6  | ログ日付            | ログが記録された日時を表示します。クリックで並び替えできます。                                                           |
| 7  | ユーザー名 / エージェント名 | 操作をおこなったユーザー名、またはエージェント名を表示します。                                                           |
| 8  | アプリケーション        | ログの対象となったアプリケーション名を表示します。                                                                 |
| 9  | カテゴリ            | ログのカテゴリを表示します。                                                                            |
| 10 | エラー             | エラー内容を表示します。                                                                              |

## 1.5. コンテンツログ

コンテンツログでは、CMS 上で実行されたコンテンツ操作履歴を確認できます。



| 番号 | 項目名    | 説明                                       |
|----|--------|------------------------------------------|
| 1  | 表示     | ユーザー、プレーヤー、カテゴリを指定してコンテンツログを絞り込んで表示できます。 |
| 2  | 期間指定   | エクスポートするログの期間を指定します。                     |
| 3  | エクスポート | 指定した期間のログをファイルとしてエクスポートします。              |
| 4  | 更新     | ログ一覧を再読み込みし、最新の情報に更新します。                 |
| 5  | ログ日付   | ログが記録された日時を表示します。クリックで並び替えできます。          |
| 6  | ユーザー名  | 操作をおこなったユーザー名を表示します。                     |
| 7  | プレーヤー名 | 操作対象となったプレーヤー名を表示します。                    |
| 8  | カテゴリ   | ログのカテゴリを表示します。                           |
| 9  | アクション  | 実行された操作内容を表示します。                         |

## 1.6. ログのエクスポート

各ログ画面では、期間を指定してログをエクスポートできます。

- 開始日／終了日を指定
- 「エクスポート」をクリック

## 1.7. ログ確認時の注意事項

- 表示されるログは管理ポータルと CMS の操作履歴に限られます。
- ログには個人情報や運用情報が含まれる可能性がありますので、ログの取り扱いには注意してください。

# ダウンロード

## 1. ダウンロード

### 1.1. プレーヤー端末用ソフトウェアをダウンロードする

管理ポータルの［ダウンロード］画面から、プレーヤー端末にインストールするソフトウェアを取得できます。



| ダウンロード項目               | 説明                                                                                                                                       |
|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| e-Signage SX           | プレーヤーとエージェント両方をインストールできるインストーラーです。<br>インストール後にネットワークへ接続すると、端末情報が自動で管理ポータルへ送信されます。プレーヤー名は PC 名、プレーヤー ID は自動生成です。プレーヤーでライセンスを割り当てると使用できます。 |
| e-Signage SX<br>(手動登録) | プレーヤーとエージェント両方をインストールできるインストーラーです。<br>先に管理ポータルでプレーヤー登録とライセンス割り当てをおこないます。<br>インストール時に端末側で登録対象のプレーヤーを選んでひも付けます。                            |

設置作業の流れや登録方式に応じて、適切なインストーラーを選択してください。

ダウンロードが完了したら、プレーヤー端末にプレーヤーとエージェントをインストールします。

# **SHARP**

## SHARP CORPORATION