

NIXUS VISION 3

マニュアル

操作マニュアル

NIXUS
Boost Your Imagination

日興通信株式会社

1.0 版(2013/02)

目次

1. NIXUS VISION 3 とは.....	4
1.1. NIXUS VISION 3 の基本構造.....	4
2. コンテンツの登録.....	5
3. 素材の放送.....	11
3.1. 放送データの登録.....	11
3.2. コンテンツのプレイリストからの削除.....	13
3.3. 出稿データの修正(編集).....	14
3.4. 出稿データの削除.....	19
3.5. コンテンツの出力.....	21
3.6. コンテンツのインポート.....	22
4. 放送スケジュール.....	24
4.1. 日付別スケジュールの変更.....	24
4.2. 日付別スケジュールの複写・貼り付け.....	29
5. ユーザ管理.....	31
5.1. ユーザ管理手順.....	31
5.2. ユーザの新規作成.....	34
6. 番組管理.....	35
6.1. 既存の番組を複写して新規番組を作成.....	38
7. 素材削除.....	40
8. オンエア操作.....	42
8.1. オンエア開始.....	42
8.2. オンエア停止.....	42
9. コンテンツ作成画面.....	43
9.1. ①有効放送期限の設定.....	43
9.2. ②表示時間の設定.....	43
9.3. ③効果の設定.....	44
9.4. ④タイトルの設定.....	45
9.5. ⑤テキストの通常編集.....	45
9.5.1. テキストの自動分割.....	46
9.5.2. ⑥テキストの色変更.....	48
9.6. ⑦画像の入れ替え.....	49
9.7. スキャナーからの画像取り込み(オプション).....	50
9.8. ⑧音声・動画の設定.....	50
9.8.1. 音声の設定.....	50
9.8.2. 動画の登録.....	51
9.9. ⑨プレビュー.....	52

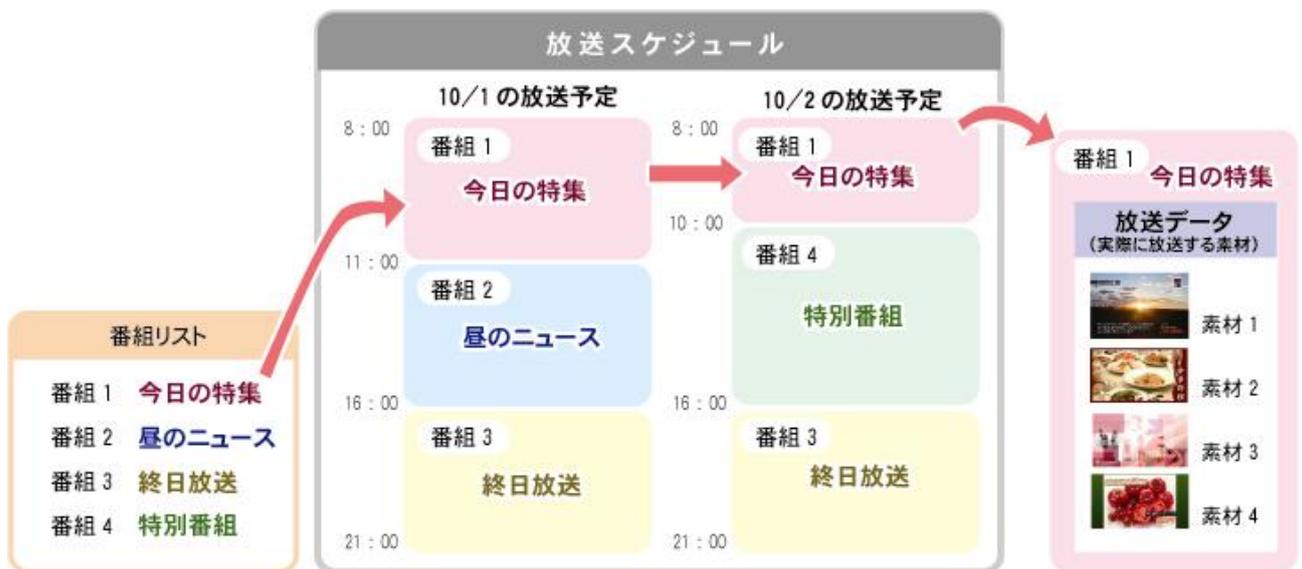
9.10. ⑩更新.....	52
9.11. ⑪ロール文の設定.....	52
9.12. ⑫複写作成.....	52
9.13. ⑬デザイン編集.....	54
10. メールからの出稿方法(オプション).....	61
10.1. メール受信設定.....	61
10.2. 素材の準備.....	61
10.3. メールの作成.....	62
10.4. メールの送信.....	63

1. NIXUS VISION 3 とは

NIXUS VISION 3 はハイビジョンで表示できる高品質な画質と、コンテンツ(デザイン)の作りやすさを求めた、新しいデジタルサイネージ(電子掲示板)システムです。

1.1. NIXUS VISION 3 の基本構造

NIXUS VISION 3 は番組をいくつか作り、番組の中に静止画や動画(コンテンツ)を自由に並び替えて登録することができます。作成した番組は日付や時間帯などを指定して放送することができます。



番組リストの中から、放送する番組を選択して、放送スケジュールを組みます。

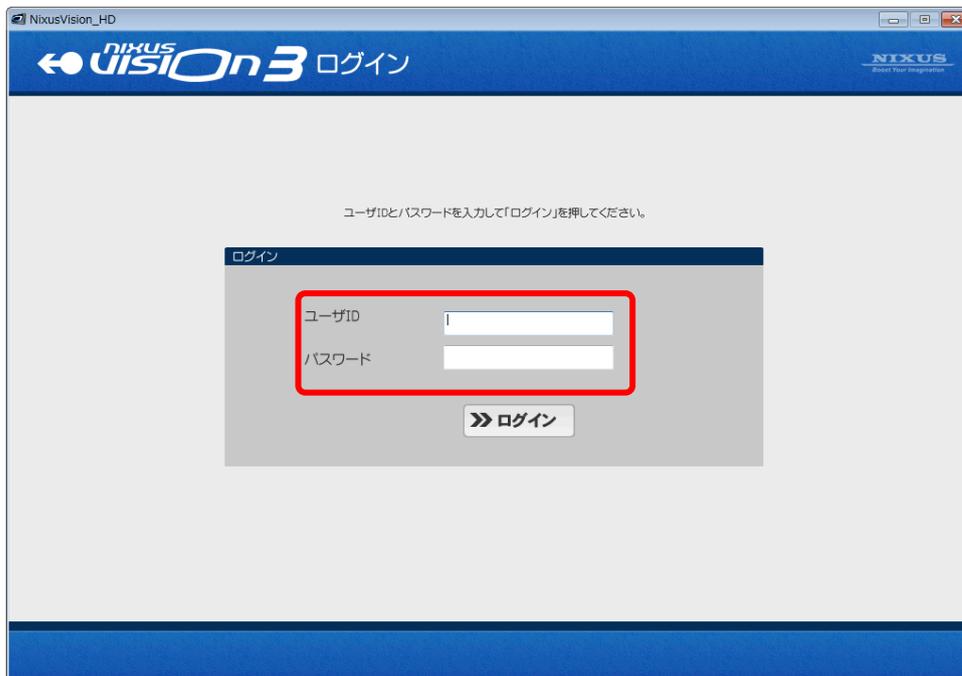
2. コンテンツの登録

①NIXUS VISION 3 を起動し、デスクトップ上のアイコン[コンテンツ登録]をダブルクリックしてコンテンツ登録ソフトを起動します。

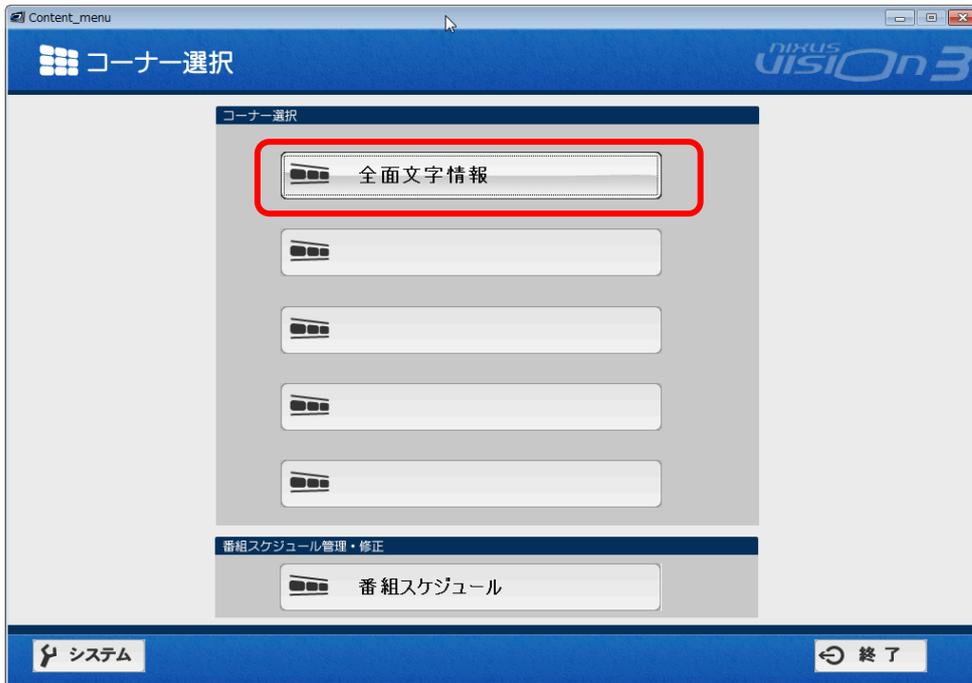


ログイン画面が表示されますので、指定されたユーザ ID、パスワードを入力し、ログインボタンをクリックします。

初期設定では、ユーザ ID『U001』(Uは大文字)、パスワード無しとなっています。ユーザ ID とパスワードは大文字、小文字が区別されますのでご注意ください。



②コーナー選択画面が表示されます。[\[全面文字情報\]](#)を選択します。



③プレイリスト作成画面が表示されます。

左側には作成した素材の一覧が表示されます。右側は実際に放送される素材が表示されます。



1) ユーザ選択

選択したユーザが登録した素材を出稿データエリアに表示します。

『すべて』を選択すると、全ユーザが登録した素材が表示されます。

2) 放送データ選択

内容を変更したい番組を選択します。選択された番組の放送素材が、プレイリストエリアに表示されます。

素材エリアの各素材の背景には以下を示す色が付けられています。

白 → 放送期間内で、プレイリストエリアに入っていない素材。

みどり → プレイリストに入っているが放送前の素材。

ピンク → プレイリストに入っていて現在放送期間内の素材。

クリーム → プレイリストに入っているが放送期間が終了している素材

赤 → プレイリストエリアに入っている素材を編集したが、プレイリストエリアにまだ反映させていない素材

④コンテンツを新規作成するには、「新規」ボタンをクリックします。

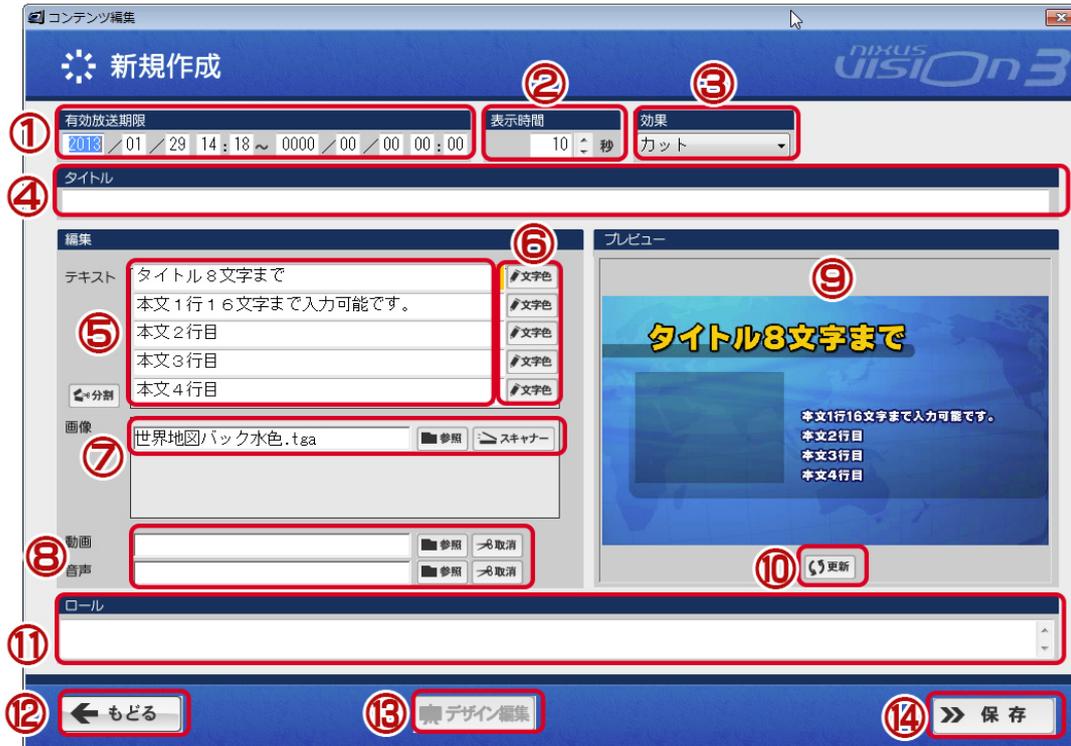


テンプレート(ひな形)が表示されます。

任意のテンプレートを選択しダブルクリックするか、「編集」ボタンをクリックします。



- ⑤新規作成画面が表示されます。
各項目を適宜変更してください。



- 1) 有効放送期限・・・コンテンツ毎にいつからいつまで表示することができるコンテンツかを設定します。設定しない場合は永久に表示します。
- 2) 表示時間・・・コンテンツを表示する時間を設定します。⑧の動画や音声、⑪のルールが長い場合は表示時間よりも長くなる場合があります。
- 3) 効果・・・コンテンツが切り替わるときの効果(エフェクト)を設定します。
- 4) タイトル・・・コンテンツのタイトルです。入力しておくことと並び替えるときなどに便利です。
- 5) テキスト・・・1枠に1行文字を入力できます。分割ボタンを押すと複数行のテキストを1つの枠の中で入力できるので便利です。
- 6) 文字色・・・基本はテンプレート選択時に文字色は設定されていますが、1行ごとに文字色を変更することができます。文字色ボタンを押すとカラーパレットが表示され、色を変更することができます。
- 7) 画像・・・テンプレートで使用している画像を入れ替えることができます。1つのテンプレートで使用されている画像が複数ある場合は、複数の画像をそれぞれ入れ替えることができます。
- 8) 動画/音声・・・テンプレートに動画挿入枠があれば、動画を選択することができます。対応している動画はWMV/MP4になります。動画のファイルサイズが大きい場合は、「保存」ボタンを押したときの登録作業に時間がかかります。動画はNIXUS VISION 3の本体のスペックによりスムーズ

に再生できない場合があります。ご注意ください。音声、音楽用のファイルを登録することができます。登録できるファイルは WAV になります。

9)プレビュー・・・編集した内容が実際にどのように表示されるかを確認できます。

10)更新・・・編集した内容を㊸のプレビュー画面に反映させます。キーボードの F5 キーでも可能です。

11)ロール・・・画面と一緒にロール文(長い文章を横にスクロールすること)を表示することができます。文字列を入力すると作成しているコンテンツが表示している時にロール文を表示します。

12)もどる・・・前の画面に戻ります。

13)デザイン編集・・・㊸の保存を押して、コンテンツを作成した後に再度編集すると有効になるボタンです。このボタンを押すとデザイン編集ソフト「ファーストキャンバス」が起動し、より自由なデザインができます。

14)保存・・・編集した画面を保存します。保存したコンテンツはプレイリスト作成画面のコンテンツ出稿(左側)に保存されます。

コンテンツの編集が終了しましたら「**保存**」ボタンをクリックしてください。

素材が出稿データエリアに追加されます。

3. 素材の放送

コンテンツの作成をおこなっただけでは、まだ放送はされません。

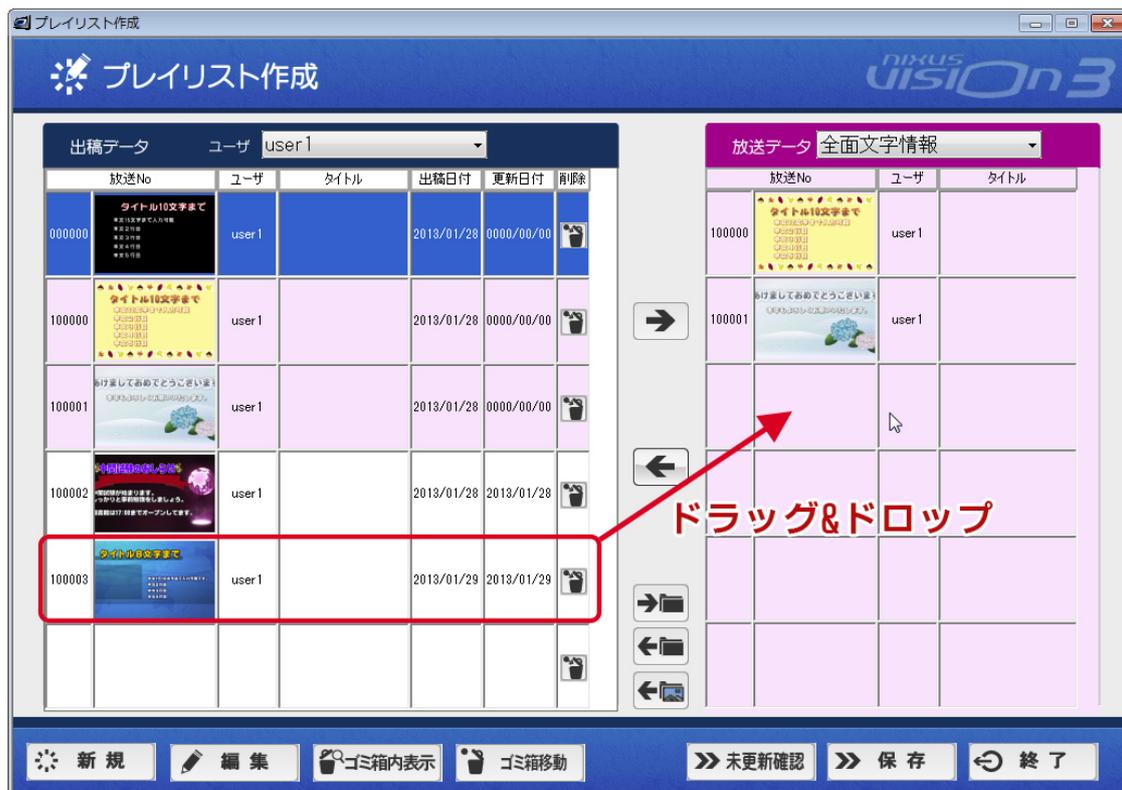
放送するためには素材エリアから、プレイリストエリアに素材を入れる必要があります。

3.1. 放送データの登録

①プレイリスト作成画面を開きます。

素材エリア内のなかから、先ほど作成した放送したいコンテンツを選択し、放送データエリアヘッダラッグ&ドロップします。

放送データエリアに素材が登録されます。



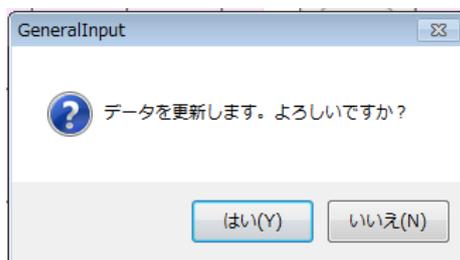
プレイリストエリアに登録されたコンテンツは上から下に順番に放送されます。

プレイリストの並べ替えは、マウスでドラッグ&ドロップすることでおこなえます。



キーボードの Ctrl 又は Shift キーを使ってコンテンツをクリックすることで複数選択を行えます。複数選択したコンテンツをマウスでドラッグ&ドロップする場合、Ctrl 又は Shift キーを押したまま移動させてください。

②素材の登録、並べ替えが完了したら「保存」ボタンをクリックします。下記メッセージが表示されます。「はい」ボタンをクリックしてください。



以上で素材の放送データへの登録は完了です。「終了」ボタンをクリックして終了します。

3.2. コンテンツのプレイリストからの削除

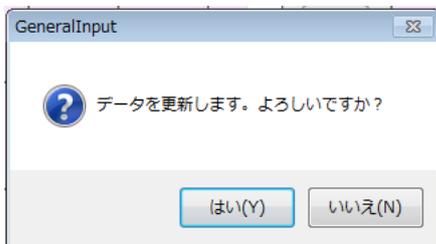
プレイリストに登録したコンテンツをプレイリストから外し、放送されないように設定します。

①プレイリスト作成画面を開きます。

プレイリストエリア内の削除したいコンテンツを選択し、素材データエリアへドラッグ&ドロップします。キーボードの Ctrl や Shift キーを押しながら複数のコンテンツをクリックすることで、一度に複数のコンテンツを選択し、削除することができます。



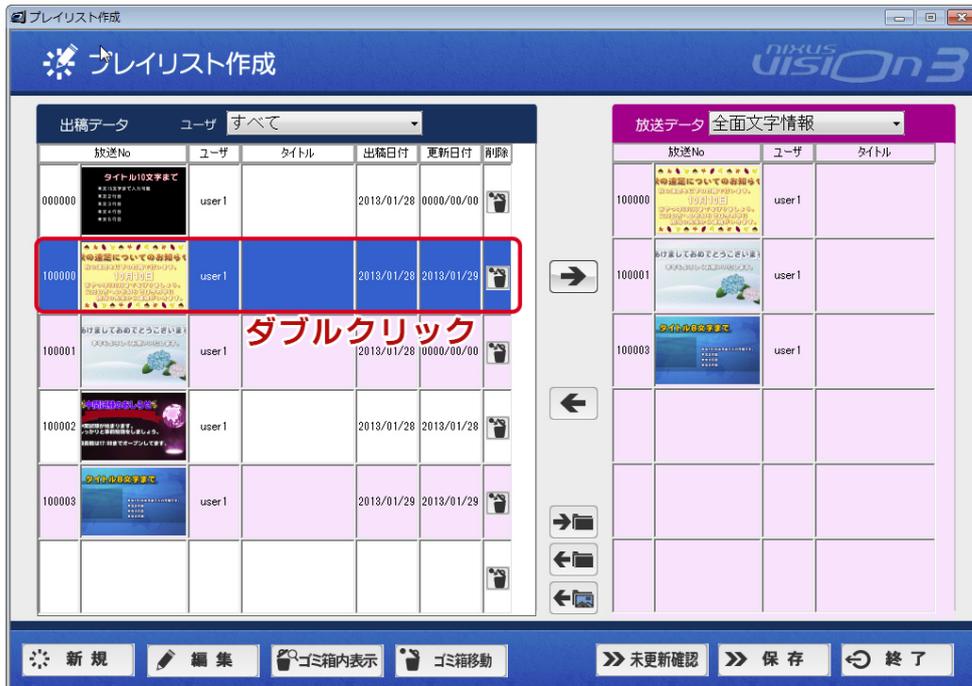
②コンテンツをプレイリストから削除したら、「保存」ボタンを押してください。下記メッセージが表示されますので「はい」ボタンをクリックします。



以上で放送データの削除は完了です。

3.3. 出稿データの修正(編集)

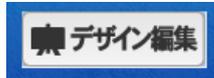
①作成したコンテンツは後から修正することができます。プレイリスト作成画面を開き、出稿データエリア内の修正をおこないたいコンテンツをダブルクリックします。



②項目を変更します。



新規作成とは異なり、一度保存したコンテンツは「デザイン編集」ボタンが押せるようになっています。



「デザイン編集」ボタンを押すとデザインソフト「ファーストキャンバス」が起動し、位置や大きさを変更したり、新しい文字や写真などを追加することができます。

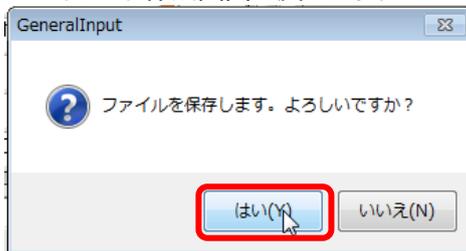


③修正結果を確認するには「更新」ボタンをクリックするか、F5 キーを押してください。
プレビュー画面が更新されます。



④内容に問題が無ければ、「保存」ボタンをクリックしてください。

⑤下記メッセージが表示されます。「はい」ボタンをクリックしてください。
プレイリスト作成画面に戻ります。



⑥更新されたコンテンツがまだプレイリストに反映されていない場合、コンテンツの背景色が赤色に表示されます。

更新された素材を選択し、出稿データエリアから放送データエリアへドラッグ&ドロップしてください。

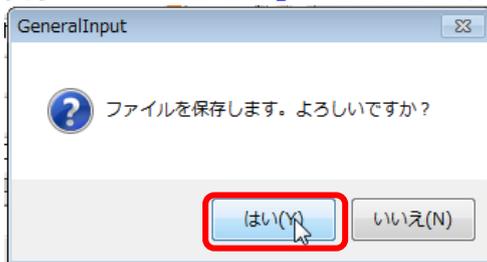


「未更新確認」ボタンをつかって、更新されていないコンテンツをまとめて更新することができます。「未更新確認」ボタンをクリックします。

素材エリア内にある、プレイリストに修正を反映させていないコンテンツ(赤色表示のもの)を自動で探してきて、以下のような確認メッセージを表示します。「OK」ボタンをクリックすると、放送データに修正が反映されます。



⑦プレイリストへの更新が終わったら「保存」ボタンをクリックして保存します。下記メッセージが表示されますので「はい」をクリックしてください。



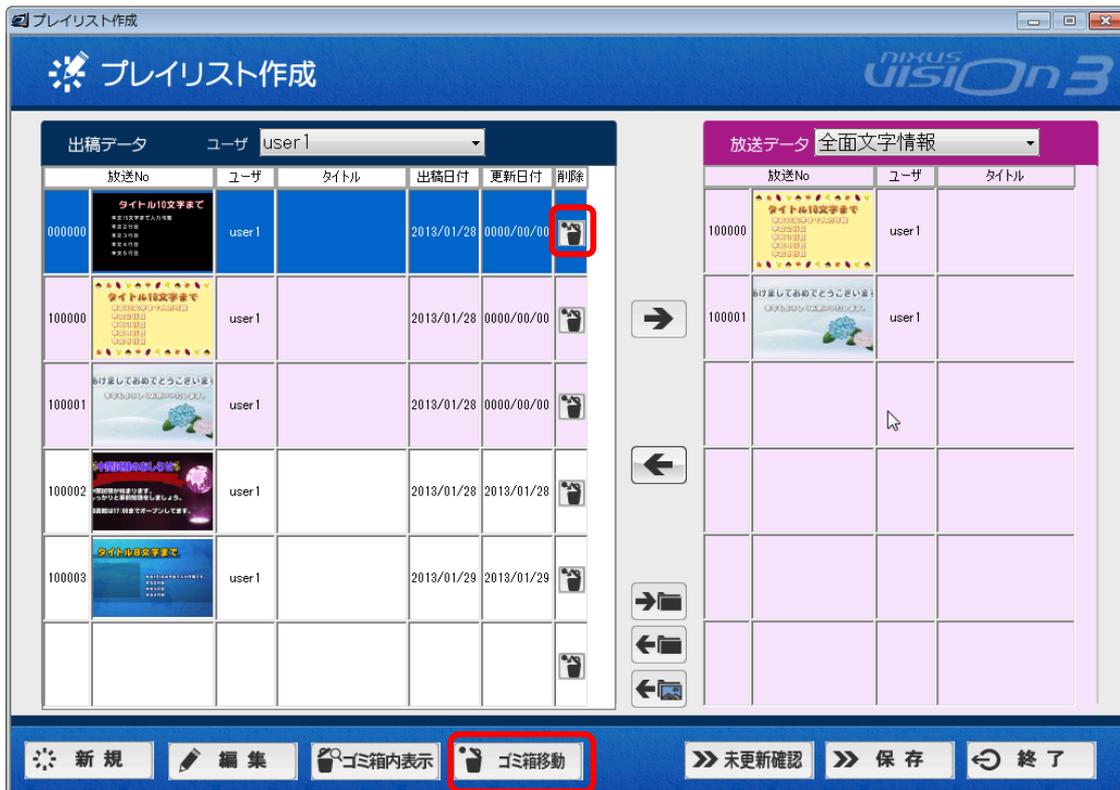
以上でコンテンツの修正は完了です。

3.4. 出稿データの削除

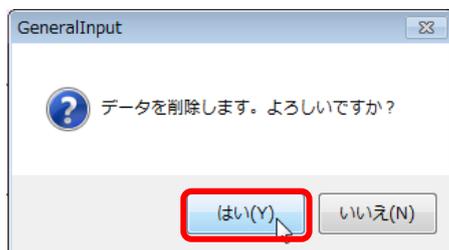
素材エリアからコンテンツを削除することができます。

①プレイリスト作成画面を開きます。

素材エリアの削除したいコンテンツを選択し、「削除」ボタンをクリックするか、削除するコンテンツを選択し「ゴミ箱移動」のボタンをクリックしてください。



②確認メッセージが表示されますので「はい」ボタンをクリックしてください。



③削除したコンテンツはゴミ箱エリアに入っており、元に戻すことができます。元に戻すためには「**ゴミ箱内表示**」ボタンをクリックしてください。

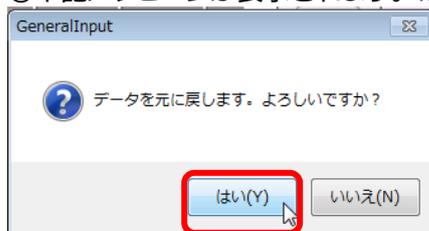


③素材エリアの表示がゴミ箱エリアの表示に切り替わります。ゴミ箱を表示している間は[**ゴミ箱内表示**]のアイコンの色が黒に変わります。

削除した素材を元に戻すには、素材を選択し「**削除**」ボタンをクリックするか、戻る素材を選択し[**ゴミ箱移動**]のボタンをクリックしてください。



④下記メッセージが表示されます。「**はい**」ボタンをクリックしてください。



ゴミ箱内の素材削除に関しては、『**素材削除**』をご覧ください。

3.5. コンテンツの出力

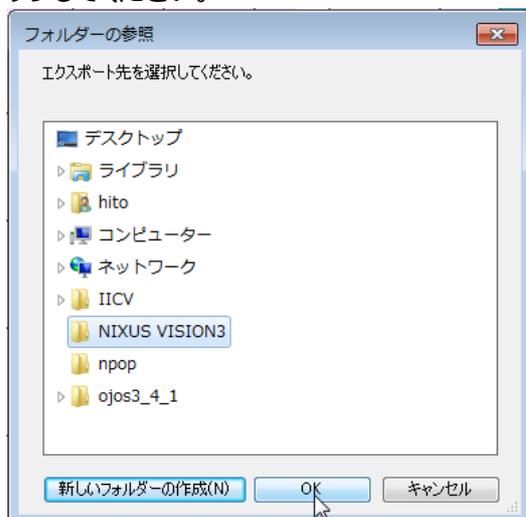
NIXUS VISION3 には作成したコンテンツをバックアップしたり、他の NIXUS VISION3 端末に移せるように、USB メモリや任意のハードウェア・フォルダにファイルを保存する、エクスポート機能があります。

①プレイリスト作成画面を開きます。

データを保存したい素材を選択し、「エクスポート」ボタンをクリックします。



②フォルダの参照ウィンドウが表示されます。出力したいフォルダを選択して「OK」ボタンをクリックしてください。



③選択したフォルダに、IMG というフォルダが作られ、DSO ファイル、BMP ファイル、TGA ファイル、JPEG ファイル、サムネイル、データ内画像ファイルが保存されます。NIXUS VISION3 では1つのコンテンツに対してこのように複数のファイルを作成して保存します。どれか1つでも欠けると壊れてしまう危険性がありますので、取り扱いには十分ご注意ください。

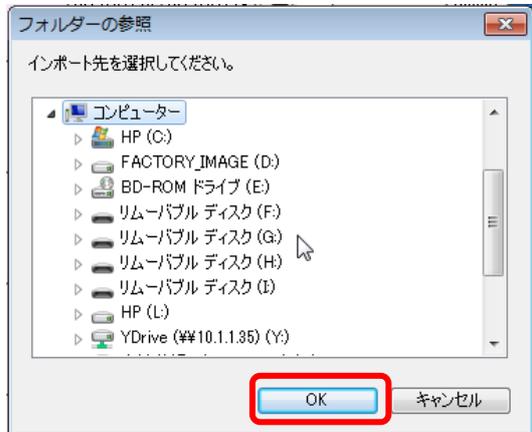
3.6. コンテンツのインポート

エクスポートしたコンテンツを、インポートをすることができます。

①プレイリスト作成画面を開きます。「インポート」ボタンをクリックします。



②フォルダ選択画面が表示されます。エクスポート時に選択したフォルダを選択して「OK」ボタンをクリックしてください。



③下記メッセージが表示されます。出稿データにインポートしたい素材を選択してください。「ALL」ボタンをクリックすると、フォルダ内の全データが選択されます。



「インポート」ボタンをクリックすると、素材が出稿データに反映されます。

4. 放送スケジュール

NIXUS VISION 3 は作成した番組をいつ放送するか放送スケジュールの設定をおこないます。
NIXUS VISION 3 の出荷状態によって最初に組み込まれている番組の数は異なります。

スケジュールは、日付スケジュールと、曜日スケジュールの2種類あります。

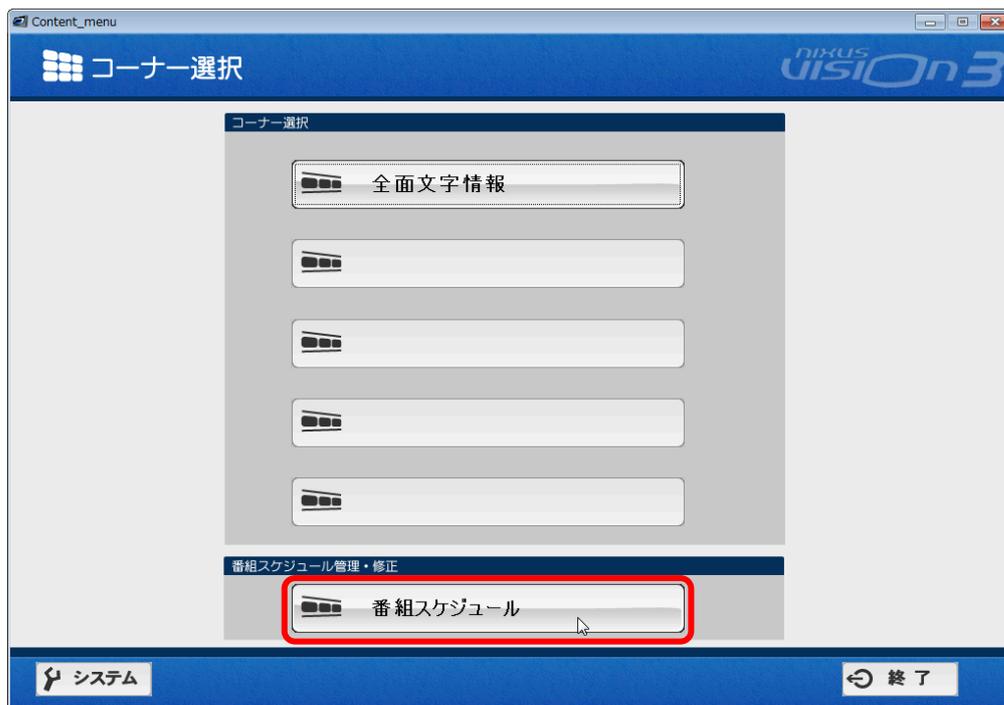
日付別スケジュール・・・指定した日付のみ放送を変更する場合

曜日別スケジュール・・・曜日ごとにスケジュールを作成し、繰り返し放送する場合

4.1. 日付別スケジュールの変更

①コンテンツ登録を起動し、ログインします。

ログインするとコーナー選択画面が表示されます。[\[番組スケジュール\]](#)を選択します。



②スケジュール設定の画面が表示されます。



1)カレンダー

特定の日付のスケジュールを変更する場合の、日付を選択する際に使用します。日付を選択すると③の日付別スケジュールに表示されます。

2)番組リスト

NIXUS VISION3 で登録されている番組の一覧が表示されます。③の日付別スケジュールや④の曜日別スケジュールにドラッグ&ドロップすることで番組の登録ができます。

3)日付別スケジュール

①のカレンダーで指定した日付に登録されている放送スケジュールを表示します。登録されていない場合は④の曜日別スケジュールに登録されている曜日のスケジュールが表示されます。

4)曜日別スケジュール

曜日ごとのスケジュールを表示します。スケジュールが空白の時間帯は放送が行われず画面が黒一色で表示されます。虫眼鏡の「+」「-」アイコンをクリックすると時間軸表示の拡大縮小ができます。1分単位で表示することもできます。

5)複製ボタン

③の日付や④の特定の曜日を選択し(選択すると枠が赤くなります)複製ボタンを押すと、その日のスケジュールがコピーされます。貼付けしたい日付、または曜日を選択し、⑥貼り付けボタンを押すとペーストされます。

6)貼付ボタン

⑤複製ボタンでコピーした1日のスケジュールを選択した日付、または曜日に貼付けます。

7)一覧表示ボタン

③日付別スケジュール、または④曜日別スケジュールで選択した日付の一日のスケジュールを表形式で表示します。1日に数多くの番組を放送する場合などスケジュール表示画面では見づらい場合に便利です。また、印刷ボタンを押すことで印刷することができます(別途プリンターの設定が必要です)

No.	開始時刻	終了時刻	尺	OAD	放送名称	BGM
001	00:00:00	03:00:00	03:00:00	OA001	全面文字情報	
002	03:00:00	06:00:00	03:00:00	OA010	特別スケジュール	
003	06:00:00	09:00:00	03:00:00	OA001	全面文字情報	
004	09:00:00	12:00:00	03:00:00	OA010	特別スケジュール	
005	12:00:00	14:00:00	02:00:00	OA001	全面文字情報	
006	14:00:00	17:00:00	03:00:00	OA010	特別スケジュール	
007	17:00:00	19:00:00	02:00:00	OA001	全面文字情報	
008	19:00:00	20:00:00	01:00:00	OA010	特別スケジュール	
009	20:00:00	23:59:59	03:59:59	OA001	全面文字情報	

8)保存ボタン

設定したスケジュールを保存します。

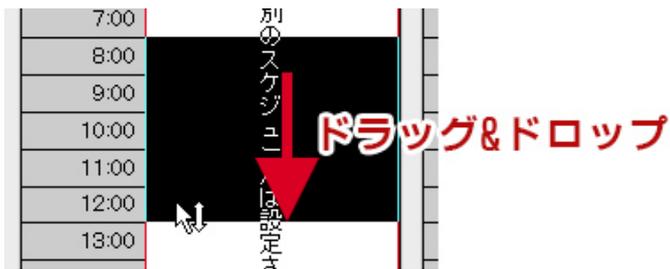
9)終了ボタン

スケジュール設定画面を終了します。

特定の日付のスケジュールを変更するためには、①カレンダーで変更する日付を選択します。番組リストにある番組を日付の時間軸にドラッグ&ドロップします。



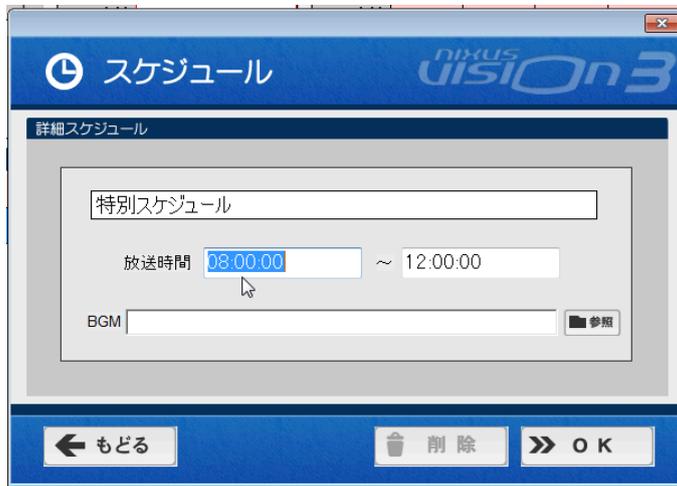
放送を開始させたい時間の上でドラッグを離すと、上下の矢印が現れます。さらに下にドラッグすると左の図のように、終了時刻が伸びていきます。放送を終了する予定時刻の上で、再度クリックします。



③確認画面が表示されます。

テキストボックスに入力することで細かい放送時間を調整することができます。

※BGM 欄は機能しません。ご注意ください。



④これで放送スケジュールが変更されました。

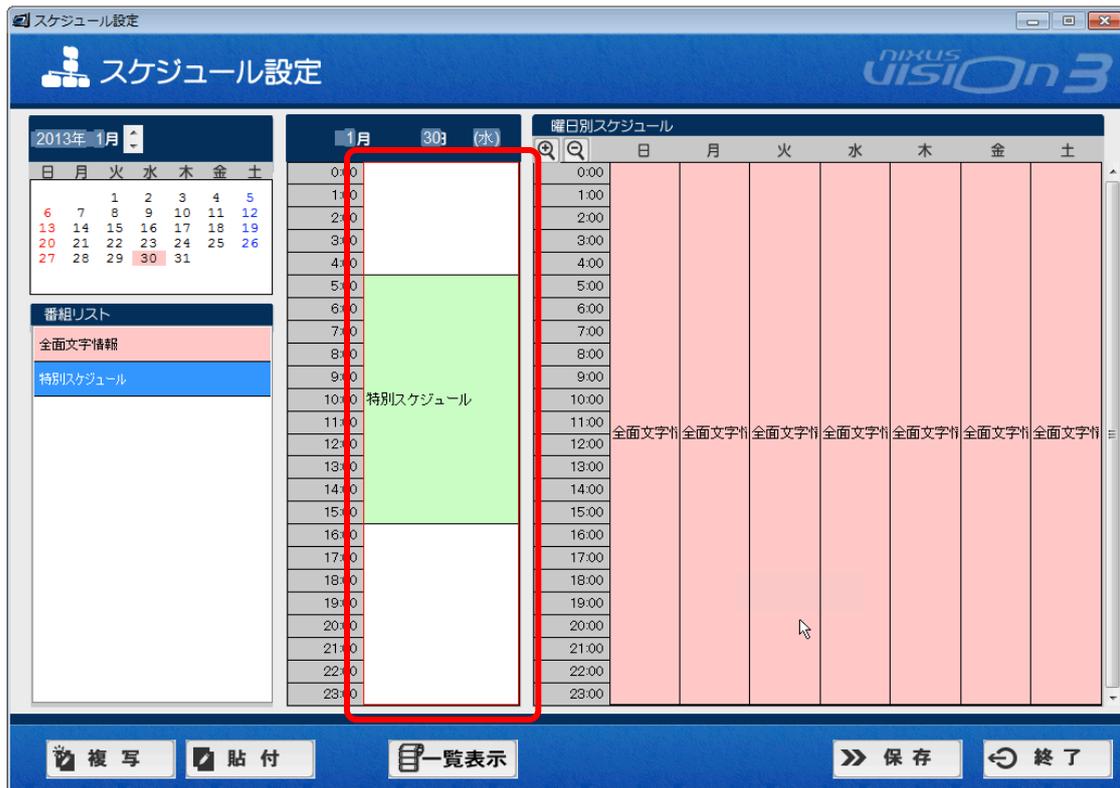
「保存」ボタンをクリックし、終了してください。



4.2. 日付別スケジュールの複写・貼り付け

スケジュールを設定済みの日付を複写・貼り付けし、他の日も同じスケジュールにすることができます。

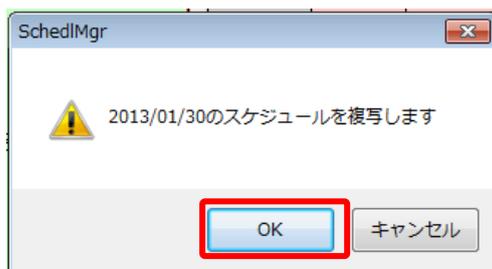
複写したい、日付を選択します。選択された日付は、赤枠で囲まれています。



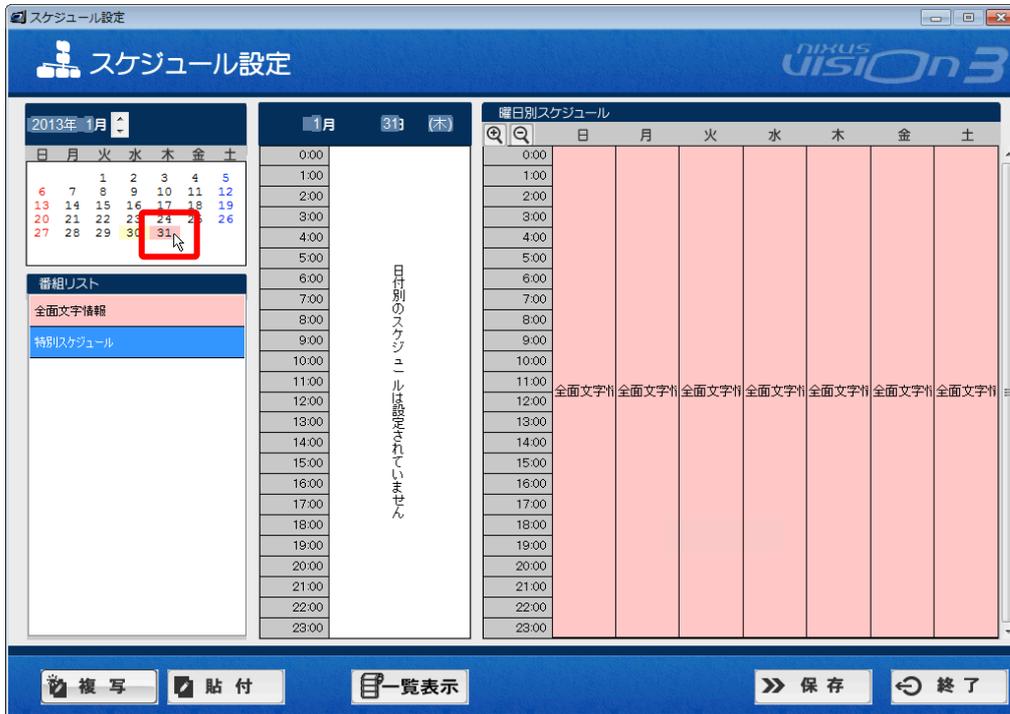
「複写」ボタンをクリックします。



下図のダイアログが表示されますので「OK」ボタンをクリックしてください。



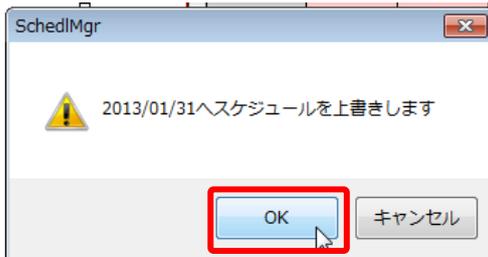
次に、貼り付けしたい日付を選択します。



「貼付」ボタンをクリックします。



確認ダイアログが表示されますので「OK」ボタンをクリックしてください。



複写しておいたスケジュールが上書きされ、コピーした日付と同じスケジュールが登録されます。

5. ユーザ管理

NIXUS VISION 3 は複数の人が管理できるように、ユーザを複数作成して運用することができます。NIXUS VISION 3 のユーザは、以下の種類があります。ユーザは最大で 999 人まで作成できます。

1)一般

コンテンツを作ることができるユーザです。プレイリストへの反映などはできません。

2)管理者

コンテンツの作成、プレイリストの編集、システム設定を含む全ての設定ができるユーザです。

3)プレイリスト

コンテンツの作成とプレイリストへの反映ができるユーザです。他のユーザが作成したコンテンツの編集やプレイリストからの削除などはできません。

4)特殊

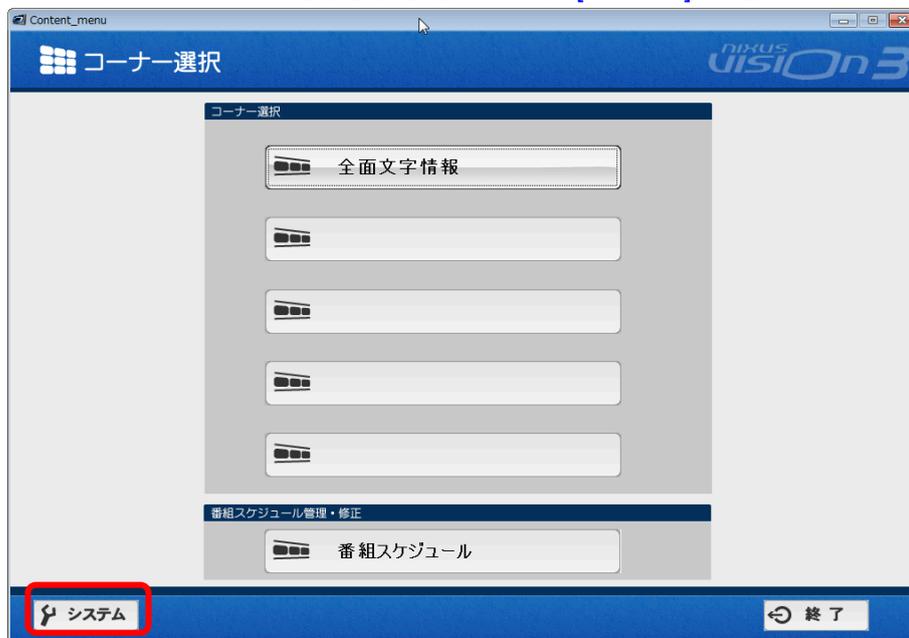
使用しません。

5.1. ユーザ管理手順

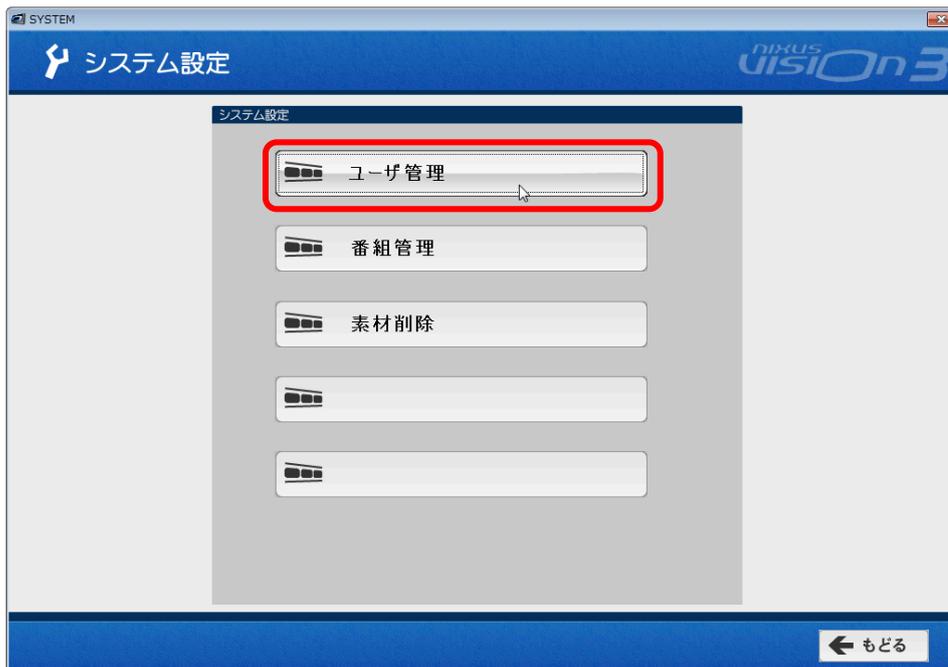
ユーザの管理の手順は以下の通りです。

①コンテンツ登録を起動し、管理者ユーザでログインします。

ログインするとコーナー選択画面が表示されます。[\[システム\]](#)を選択します。



②システム設定の画面が表示されます。「[ユーザ管理](#)」ボタンをクリックしてください。



③ユーザー管理の画面が表示されます。

この画面では、ログイン時に使用するユーザの追加、ユーザ名の変更、ログイン ID の変更、パスワードの設定、権限の設定、ユーザの削除がおこなえます。



1)UID

NIXUS VISION3 システムが自動的につける番号です。変更することはできません。

2) ユーザ名

任意につけることができる名前です。コンテンツ管理の際に表示されますので、わかりやすい名前をつけることをおすすめします。

3) ログイン ID

ログインを行う際の ID です。半角英数字で入力してください。大文字、小文字は区別されます。

4) パスワード

ログインを行う際のパスワードです。半角英数字で入力してください。大文字、小文字は区別されます。

5) 権限

ユーザの権限を表示します。0:一般/1:管理者/3:プレイリスト/4:特殊の中から選択してください。

6) 詳細ボタン

ユーザ管理の詳細画面を表示します。

7) 削除ボタン

選択したユーザを削除します。

8) 新規ボタン

新しいユーザを作成する際に使用します。

9) 保存ボタン

変更したユーザ情報を保存します。

10) 終了ボタン

ユーザ管理を終了します。

④各種設定後、「保存」ボタンをクリックしてください。

確認ウィンドウが表示されますので「OK」ボタンをクリックしてください。



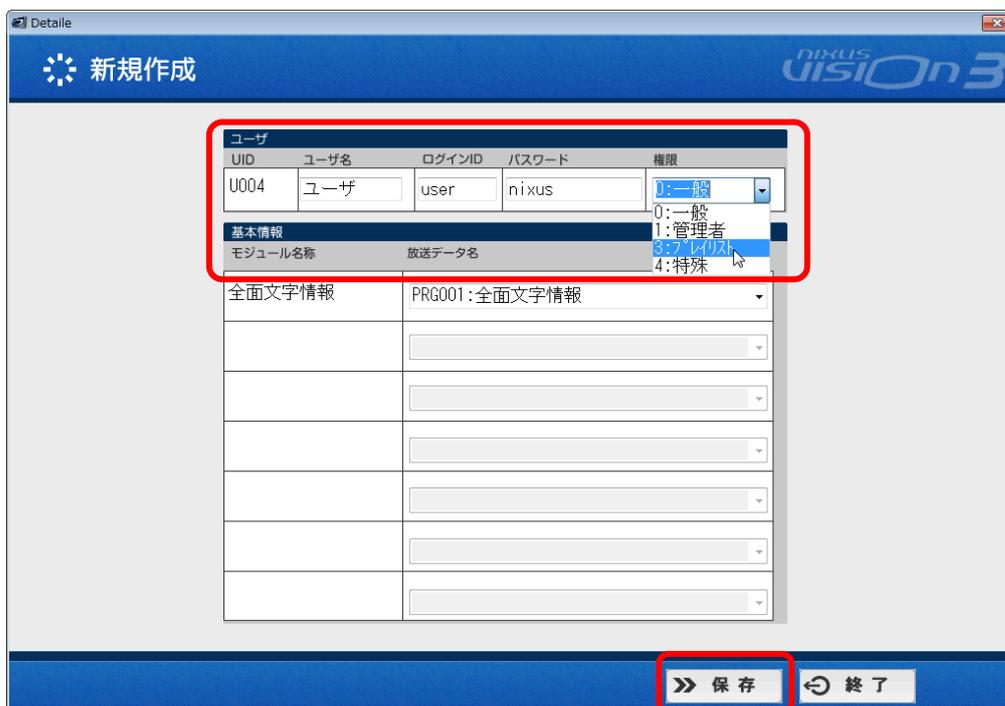
5.2. ユーザの新規作成

①ユーザの新規作成をおこないます。ユーザ管理画面で「新規」ボタンをクリックします。



②ユーザ新規作成画面が表示されます。

ユーザ名、ログイン ID、パスワード、権限を設定し「保存」ボタンをクリックしてください。
ユーザが登録されます。

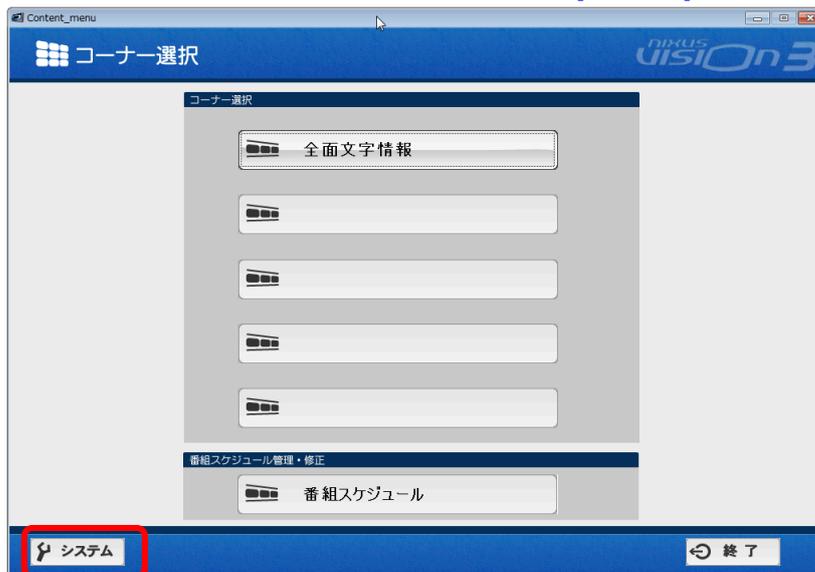


6. 番組管理

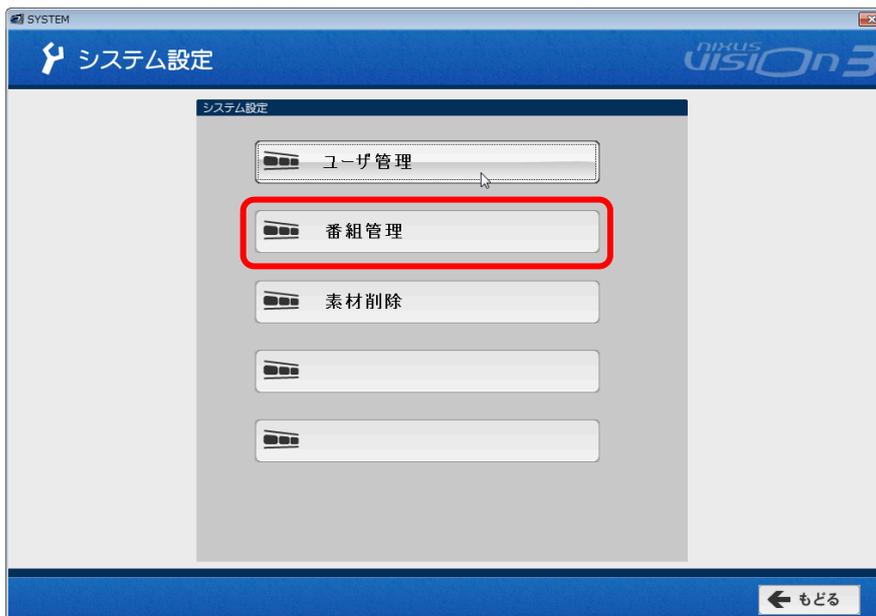
NIXUS VISION3 はいくつかのコンテンツを集めたグループを番組とよび、番組のスケジュールを組むことで柔軟な放送を実現しています。ここでは、放送する番組を新しく作成したり、削除することを説明します。

①コンテンツ登録を起動し、管理者ユーザでログインします。

ログインするとコーナー選択画面が表示されます。[\[システム\]](#)を選択します。



②システム設定の画面が表示されます。「番組管理」ボタンをクリックしてください。



③番組管理の画面が表示されます。

番組のリストが表示され、設定を変更することができます。



1)番組 No.

NIXUS VISION 3 システムが自動的に割り振る固有の ID 番号です。変更することはできません。

2)OA 番組名

番組の名前です。わかりやすい名前を設定することをおすすめします。

3)背景画参照ボタン

番組が切り替わった際に、コンテンツを再生するまでに準備に時間がかかるため、その際に表示する背景画像です。指定しなければ真っ黒な背景が設定されます。番組の背景画像は、TGA形式のファイル、画像サイズは 1920X1080pixel を用意してください。

4)詳細ボタン

番組を編集する詳細画面を表示します。

5)複写ボタン

選択した番組を複写して新たに番組を作成します。NIXUS VISION 3 では、全く新しく番組を作成することはできません。既にある番組を複写することで番組を追加することができます。

6)選択した番組を削除します。

④「詳細」ボタンをクリックすると、詳しい設定を行えます。

1)番組 No.

NIXUS VISION 3 システムが自動的に割り振る固有の ID 番号です。変更することはできません。

2)OA 番組名

番組の名前です。わかりやすい名前を設定することをおすすめします。

3)背景画参照ボタン

番組が切り替わった際に、コンテンツを再生するまでに準備に時間がかかるため、その際に表示する背景画像です。指定しなければ真っ黒な背景が設定されます。番組の背景画像は、TGA形式のファイル、画像サイズは 1920X1080pixel を用意してください。また、NIXUS VISION 3 PRO をお使いのお客様は L 字画面などの背景画像として使用されます。

※以下は NIXUS VISION 3 PRO のみの機能です。

NIXUS VISION 3 PRO では、1 つの画面を L 字にしたり、2 分割にすることができます。その際に L 字のロール部分と L 字内の画像は別の部品(モジュール)として扱われます。それぞれのモジュールを管理するのが④～⑦の部分です。

4)No.

NIXUS VISION 3 システムが自動的に付与するモジュール番号です。変更することはできません。

5)モジュール名称

番組内で使用されるモジュールの名称です。

6)放送データ名

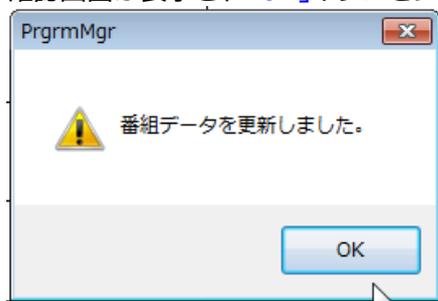
使用するモジュールを判別するための名称です。わかりやすい名称をつけることをおすすめします。

7)文字速度

ロール文のスピードを設定します。数字が大きいほどスピードは速くなります。

④各種設定後、「保存」ボタンをクリックしてください。

確認画面が表示され「OK」ボタンをクリックすると、番組管理のトップ画面に戻ります。



6.1. 既存の番組を複写して新規番組を作成

既存の番組を複写して新規に番組を作成します。

①新規の番組を作るには、もともとなる番組を選択し、「複写」ボタンをクリックしてください。

番組リスト				
No.	OA番組名	背景画		
OA001	全面文字情報		参照	詳細
			複写	削除

④設定項目を入力します。OA 番組名、放送データ名などはわかりやすい名前にしておくとういでしょう。

番組スケジュール管理・修正			
OAID	OA番組名	背景画	
OA010	コピー_全面文字情報	<input type="text"/> <input type="button" value="参照"/>	
部品情報			
No.	モジュール名称	放送データ名	文字速度
PRG011	全面文字情報	コピー_全面文字情報	5 <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
PRG012	全面文字情報	コピー_	8 <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
PRG013	OA番組名	コピー_コピー_コピー_特別スケジュール全面	8 <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
			<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>
			<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>

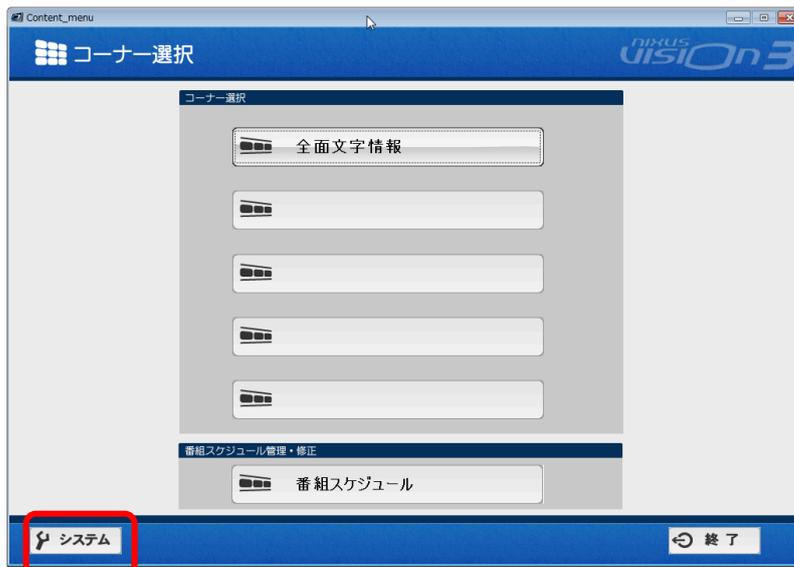
入力後「保存」ボタンをクリックしてください。新しく設定した番組が追加されています。

7. 素材削除

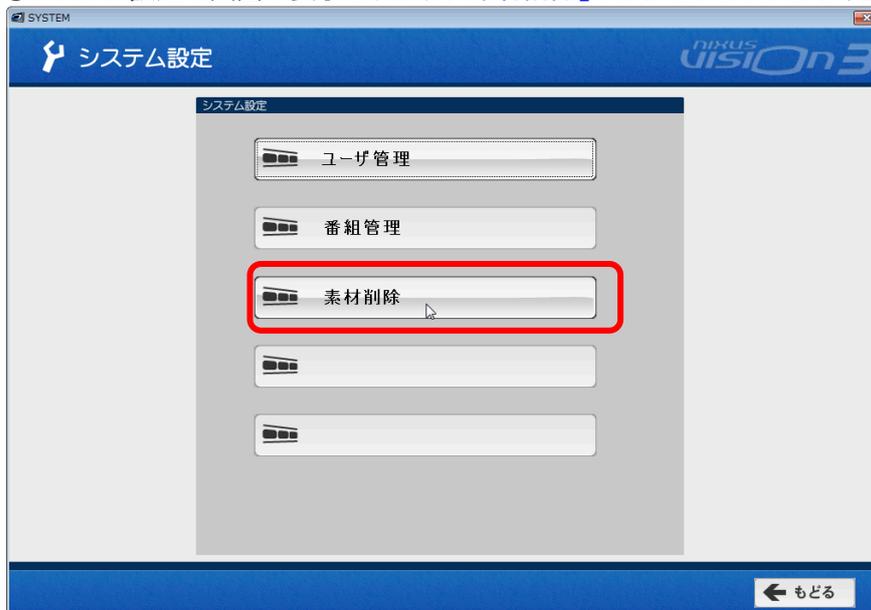
不要になった素材の削除をおこないます。コンテンツ管理画面ではゴミ箱に入れることができますが、それだけでは完全に削除されたことにはなりません。完全に削除するのが以下の方法です。

①コンテンツ登録を起動し、ログインします。

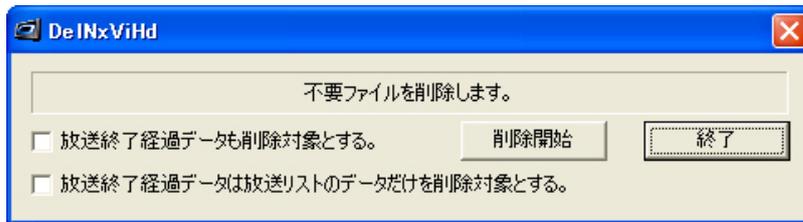
ログインするとコーナー選択画面が表示されます。[\[システム\]](#)を選択します。



②システム設定の画面が表示されます。「[素材削除](#)」ボタンをクリックしてください。



下記ダイアログが開かれます。



「削除開始」ボタンをクリックすると、ゴミ箱内に入っていた素材が削除され、ゴミ箱が空の状態になります。

『放送終了経過データも削除対象とする』

→ゴミ箱内のデータのほかに、放送期限が終了している素材(プレイリスト上ではクリーム色で表示されている素材)も、削除されます。

『放送終了経過データは放送リストのデータだけ削除対象とする。』

→ゴミ箱内のデータの削除のほかに、放送期限が終了している素材が、放送リスト上から削除されます。出稿データエリア内からは削除されません。

「終了」ボタンをクリックすると、素材の削除が終了します。

8. オンエア操作

コンテンツの作成と、スケジュールの登録が終了したらオンエアを開始します。

8.1. オンエア開始

オンエアを開始するには、現在起動している全てのアプリケーション、ウィンドウを閉じて、デスクトップ上の送出プログラムのアイコンをダブルクリックしてください。



オンエアプログラムは非常にマシンのパワーを必要とします。他のプログラムが起動しているとスクロール文字がカクついたり、スムーズに動作できないことがあります。

8.2. オンエア停止

オンエア中はマウス・キーボードの操作ができなくなっています。

オンエアを停止するには下記操作を実施してください。

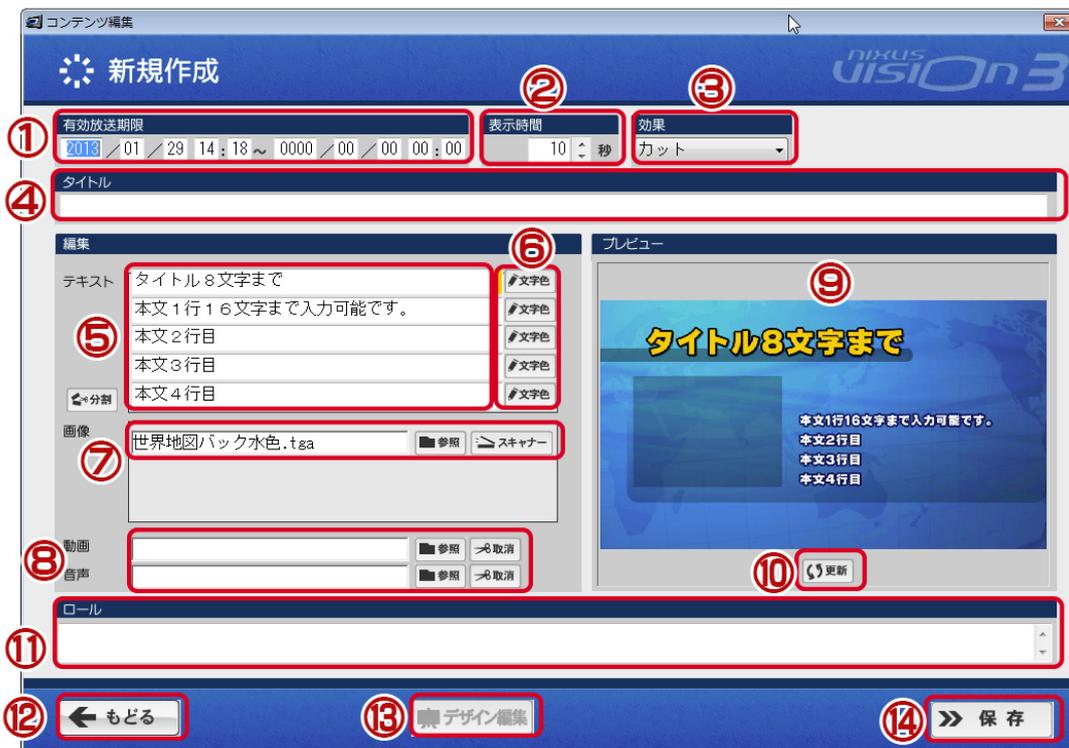
キーボードの **[Shift]** と、**[Esc]** ボタンを3秒以上同時に押してください。

※ 3秒以上押しても、終了しない場合は、ウィンドウのフォーカスが外れている可能性があります。

[Return]キーを押してから、再度**[Shift]** と、**[Esc]** ボタンを3秒以上同時に押してください。

9. コンテンツ作成画面

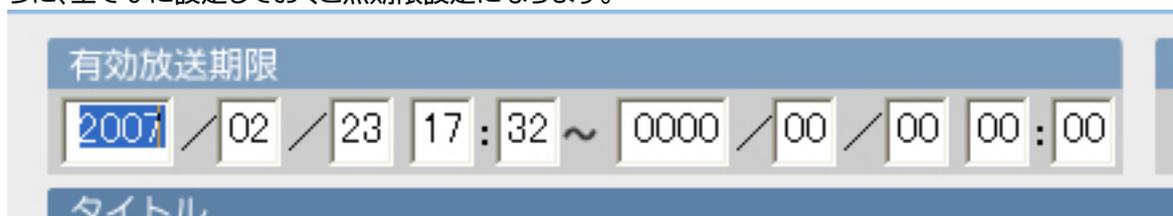
コンテンツの作成画面の操作方法です。テンプレートを用いて新しい素材を作成したり、作成した素材の編集を行います。



14)保存・・・編集した画面を保存します。保存したコンテンツはプレイリスト作成画面のコンテンツ出稿(左側)に保存されます。

9.1. ①有効放送期限の設定

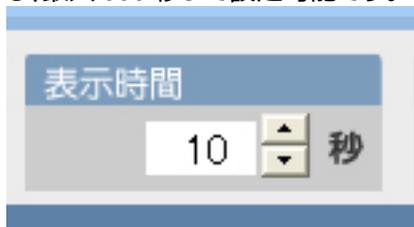
コンテンツ毎にいつからいつまで表示することができるコンテンツかを設定します。下記の図のように、全て0に設定しておくとも無期限設定になります。



9.2. ②表示時間の設定

コンテンツを表示する時間を設定します。③の動画や音声の設定されている場合、①のルールが

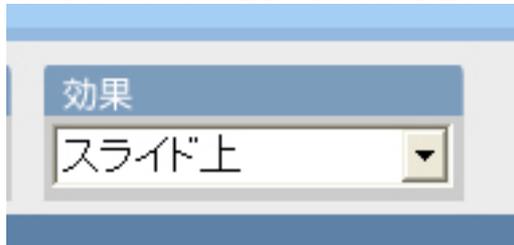
長文の場合は表示時間よりも長くなることがあります。横の上下ボタンまたはテキストを直接入力し、最大 999 秒まで設定可能です。



表示時間を0秒に設定した素材は、放送データエリアに入っても表示されません。

9.3. ③効果の設定

作成した素材が、放送される際の切り替え効果(エフェクト)の設定を行います。



効果は下記の 14 パターンから選択することができます。

- カット:効果のない状態で、そのまま切り替わります。

- フェード

素材が段々と次のコンテンツに切り替わります。



- ワイプ上 ・ワイプ下 ・ワイプ左 ・ワイプ右

指定した方向から、徐々に次の素材が現れてきます。(画像はワイプ右のものです。)



- プッシュ上 ・プッシュ下 ・プッシュ右 ・プッシュ左
指定した方向から、素材が次の素材に押されて変更されていきます。(画像はプッシュ右のもの
です。)



- スライド上 ・スライド下 ・スライド右 ・スライド左
指定した方向から、次の素材が上に重なるように流れてきます。(画像スライド右のもの
です。)



※画像の効果は、コンテンツ作成時には確認することができません。

9.4. ④タイトルの設定

作成した素材のタイトルを設定します。

タイトルは入力しなくても問題はありませんが、入力しておくこと並び替えをする際に便利です。



9.5. ⑤テキストの通常編集

1 枠に 1 行文字を入力できます。分割ボタンを押すと複数行のテキストを 1 つの枠の中で入力できるので便利です。テンプレートによってテキスト枠の数は異なります。

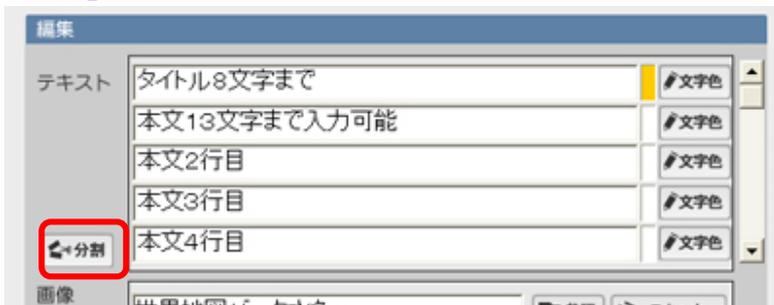
鈴木が初V
スキーの全日本学生
選手権で山本が
2冠を制した。

テキストを変更して、「更新」ボタンをクリックするか、F5 キーを押してください。プレビュー画面に編集が反映されて、実際の画面を確かめることができます。

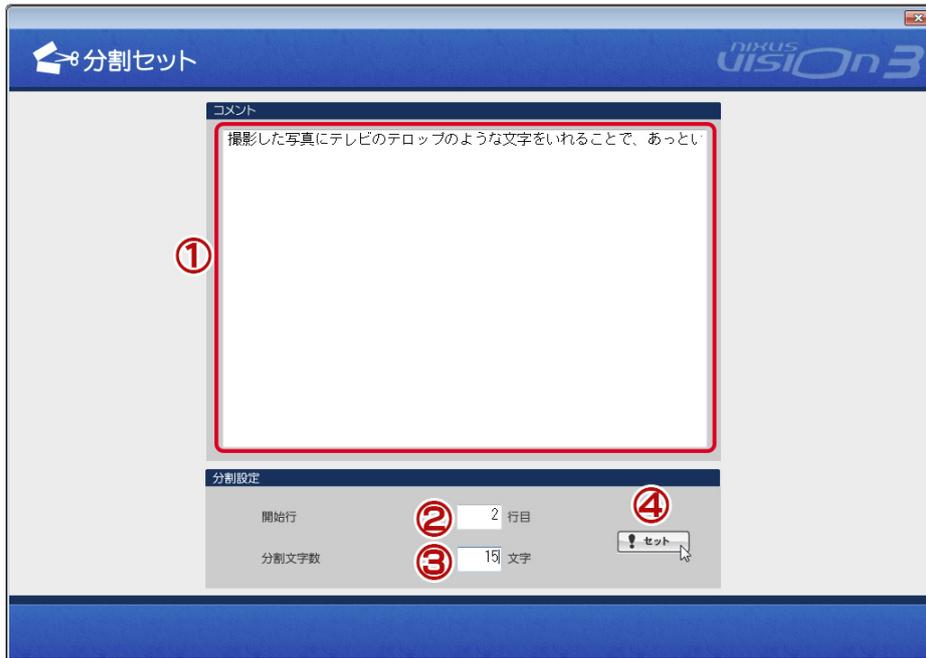


9.5.1. テキストの自動分割

1 枠ごとに文字を入力しなくても、長文を入力し、自動で文字列を分割し表示することができます。「分割」ボタンをクリックしてください。



分割セット画面が開きます。



1)コメント入力

文章を入力します。

2)開始行

①で入力した文章をテンプレートの何行目から挿入するかを設定します。

3)分割文字数

1行を何文字で分割するかを設定します。

4)セットボタン

文字を入力した後、クリックするとコンテンツ作成画面に戻り①で入力した文字がコンテンツ作成画面の入力枠にセットされます。

コンテンツ作成画面に戻ったら「更新」ボタンをクリックするか、F5キーを押してください。

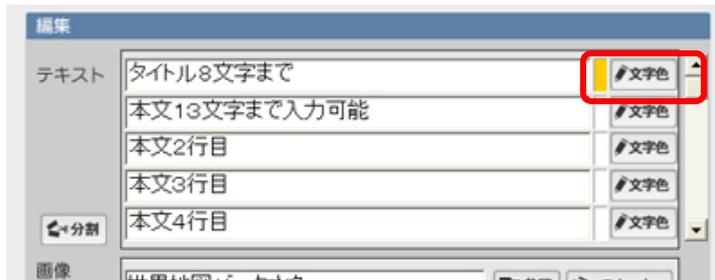
プレビュー画面に編集が反映されて、実際の画面を確かめることができます。

設定した文字数ごとに、文章が分割されています。



9.5.2. ⑥テキストの色変更

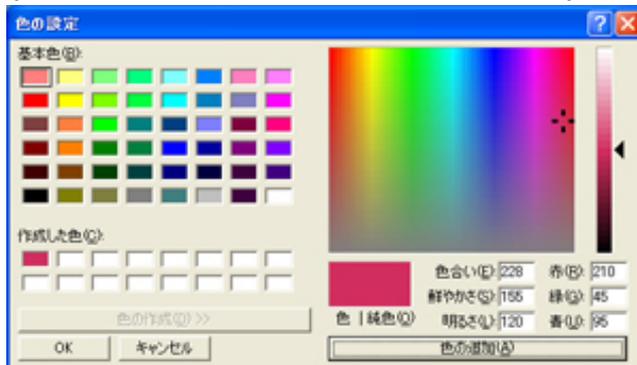
行ごとに、テキストの色を設定することができます。
設定したい文字行の横の「文字色」ボタンをクリックしてください。



色の設定パレット画面が開きます。変更したい文字色を指定してください。



「色の作成」ボタンを押すと、下記のダイアログが現れます。
自由に色を作成して「色の追加」ボタンで最大16色まで保存しておくことができます。
(ソフトを終了すると、作成した色はなくなります。)



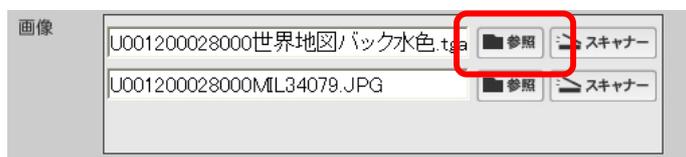
変更したい文字色を指定して、「OK」ボタンをクリックします。

作画画面に戻ったら「更新」ボタンをクリックするか、F5 キーを押してください。
プレビュー画面に編集が反映されて、文字色を確認することができます。



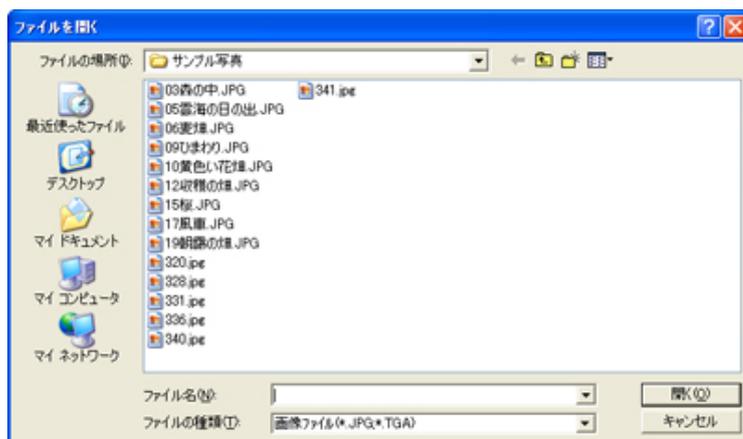
9.6. ⑦画像の入れ替え

コンテンツ内の画像の入れ替えを行うことができます。コンテンツで使用されている画像の一覧が表示されます。「参照」ボタンを押します。



画像ファイルを選択して、『開く』ボタンを押します。

※画像のサイズは最大 1920×1080pixel までになります。

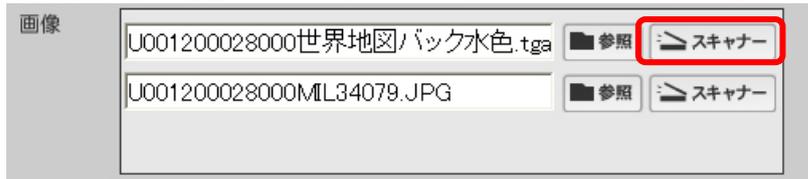


「更新」ボタンをクリックするか、F5 キーを押してください。プレビュー画面に編集が反映されて、実際の画面を確かめることができます。



9.7. スキャナーからの画像取り込み(オプション)

NIXUS VISION 3 端末に接続したスキャナーを使って、画像を取り込むことができます。この機能は NIXUS VISION 3 PRO をお使いの方のオプション機能になります。オプションについては販売店、または営業担当にお問い合わせください。スキャナーボタンを押します。



スキャンソフトが起動されますので、取り込みたい画像をスキャンします。

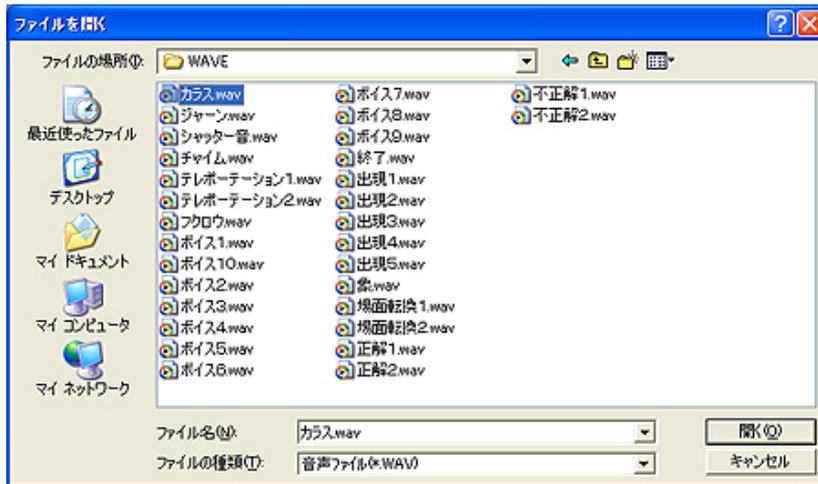
「更新」ボタンをクリックするか、F5 キーを押してください。プレビュー画面に取り込んだ画像が反映されます。

9.8. ⑨音声・動画の設定

9.8.1. 音声の設定

コンテンツが放送される際に再生する音声やBGMを設定することができます。音声の横の『参照』ボタンをクリックします。





WAVファイルを指定して、『開く』ボタンを押すと指定した音声の設定されます。
設定した音声を削除する場合は、『取消』ボタンを押します。



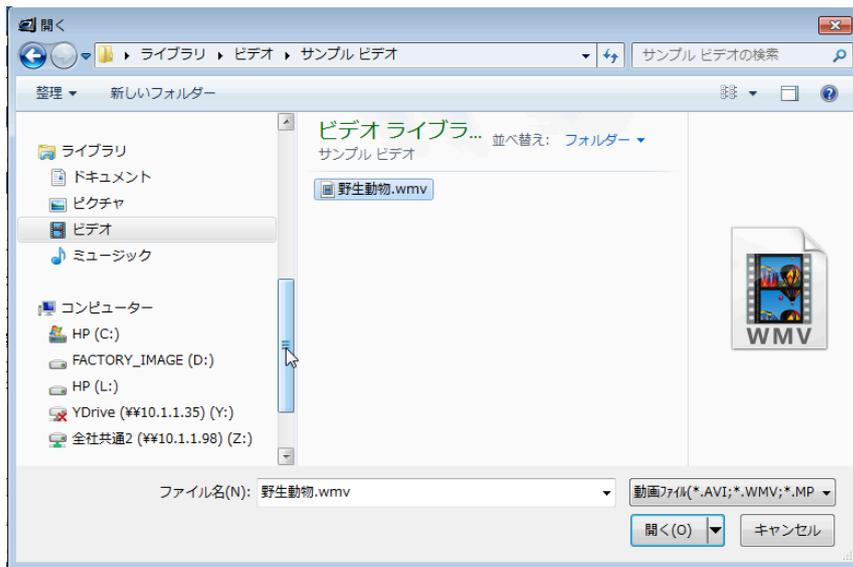
※音声の再生時間が長いと、設定した画面の表示時間よりも長くなってしまう恐れがあります。設定した音声終了するまで、次の素材には変更されませんのでご注意ください。

9.8.2. 動画の登録

選択したテンプレートが動画が埋め込めるテンプレートの場合は動画ファイルの設定項目が表示されます。



参照ボタンをクリックすると動画選択ウィンドウが表示されます。動画ファイルを設定します。



選択できる動画の形式は AVI/WMV/MP4 です。サイズの大きなファイルを選択すると「保存」ボタンを押した後にコピーに時間がかかります。

9.9. ⑨プレビュー

編集した内容が実際にどのように表示されるかを確認できます。

9.10. ⑩更新

編集した内容を⑨のプレビュー画面に反映させます。キーボードの F5 キーでも可能です。

9.11. ⑪ロール文の設定

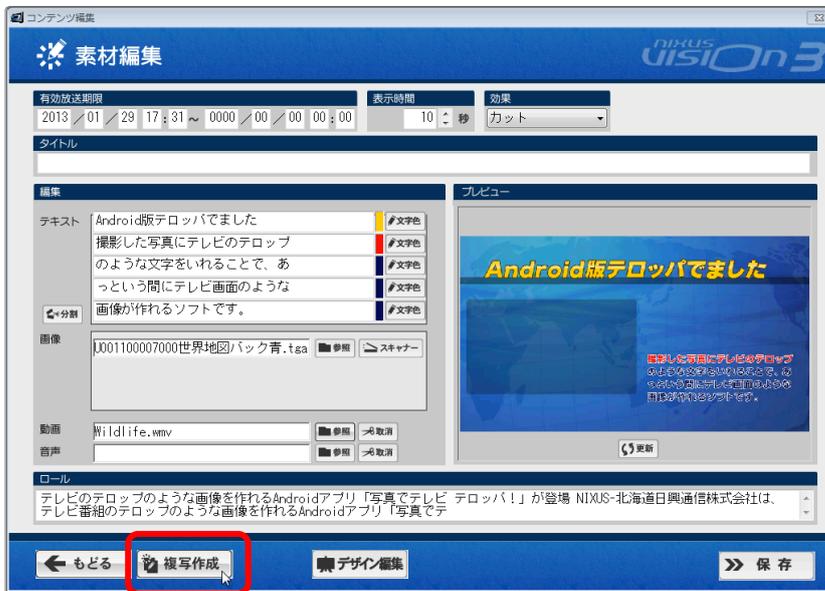
送出するロール文を設定します。

※ロール文が長いと、②の表示時間で設定した時間よりも長く表示される恐れがあります。



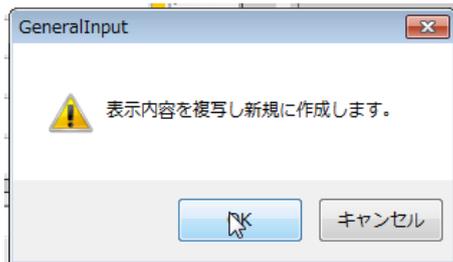
9.12. ⑫複写作成

設定した素材を複写して新たに保存します。『複写作成』ボタンを押します。



確認ウィンドウが表示されます。

『OK』ボタンを押すと、複写した内容が新規に保存されます。



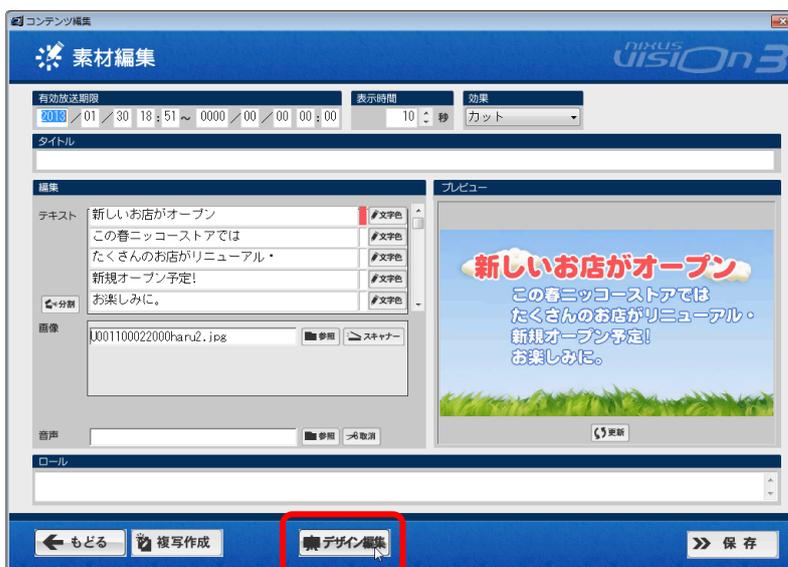
9.13. ⑬デザイン編集

新規作成画面では押せませんが、⑭保存を押して、コンテンツを作成した後に再度編集すると有効になるボタンです。このボタンを押すとデザイン編集ソフト「ファーストキャンバス」が起動し、より自由なデザインができます。

プレリスト作成画面で編集したいコンテンツを選択し、「編集」ボタンをクリックします。



「デザイン編集ボタン」をクリックします。



ファーストキャンバスが起動します。



- 1) もどるボタン
NIXUS VISION 3 のコンテンツ作成画面に戻ります。②保存ボタンを押す前に押すと、編集内容がキャンセルされますので、ご注意ください。
- 2) 保存ボタン
編集した内容を保存します。
- 3) キャンバス
編集した結果を表示します。
- 4) ブラシタブ
ブラシの太さを選択した後に③キャンバス上でドラッグすると自由な曲線が描けます。⑦で色を選択することができます。



5) スタンプタブ

あらかじめ用意されたスタンプを押すことができます。

スタンプをクリックするとスタンプの一覧が表示されます。②大きさをサイズを選択してから
③キャンバスの好きな場所でクリックします。



6) 文字タブ

新規に文字を追加する時と、既に作成した文字の色を変更する時に使用します。⑥文字タブをクリックすると文字フォントや色が表示されます。希望の文字をクリックし、色を選択します。その後⑦のカラーパレットで色を選択します。⑧文字ボタンを押して③キャンバス上の文字を追加したい場所をクリックします。文字入力カーソルが表示されるので、文字を入力します。キーボードのエンターキーで確定されます。



7) カラーパレット

④ブラシと⑥文字を作成する際の色を選択できます。ブラシの太さや文字パレットを選択した

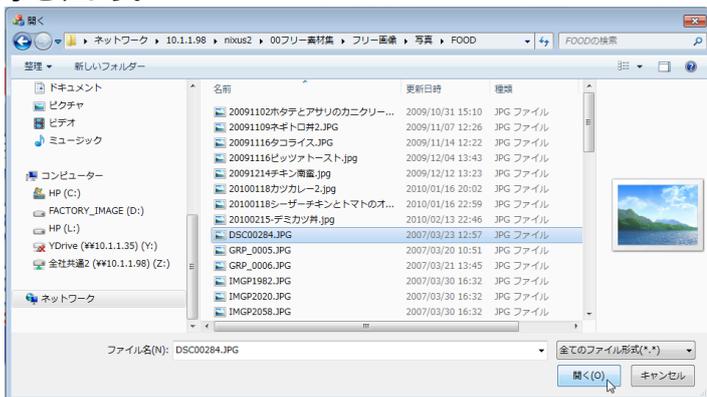
あとに色を選択してください。

8) 写真ボタン

写真やイラストなどの画像ファイルを新規に挿入することができます。画像を挿入するには、写真ボタンをクリックします。



ファイル選択ウィンドウが開きますので、ファイルを選択します。選択できるファイルの種類は「TGA」「JPEG」「PICT」「BMP」です。ファイル名の隣の拡張子を選択することで、ファイルが表示されます。



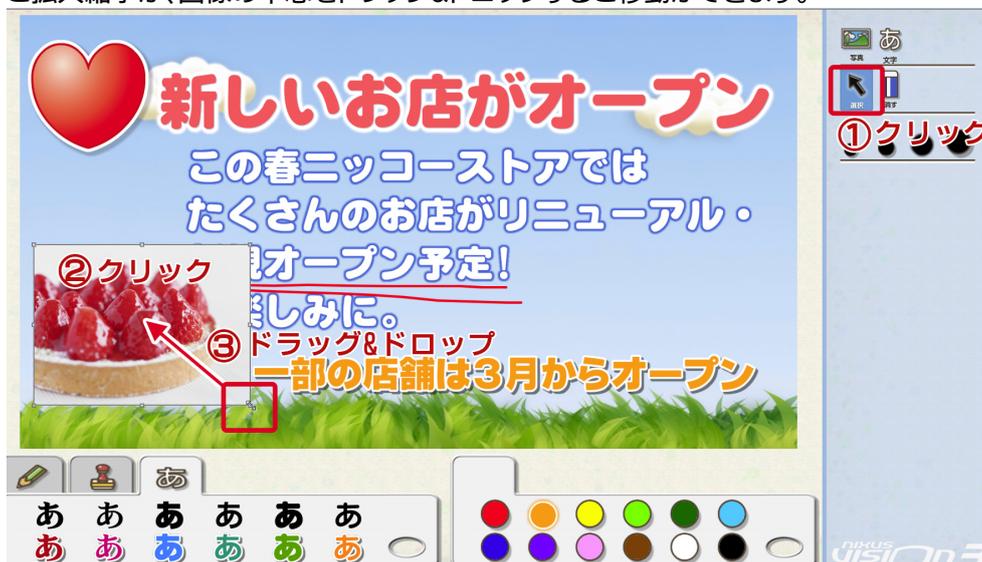
③キャンバス上の写真を配置したい位置でクリックします。



指定した位置に写真が配置されます。



位置やサイズの調整は⑩選択を押してから写真をクリックするとバウンディングボックスが写真のまわりに表示されます。画像の周りに表示される8個の四角形をドラッグ&ドロップすると拡大縮小が、画像の中心をドラッグ&ドロップすると移動ができます。



9) 文字ボタン

新規に文字を作成します。文字のフォントは⑥文字タブを使って行います。色は⑦パレットをつけて変更することができます。

10) 選択ボタン

作成したオブジェクトを選択して移動や拡大縮小ができます。

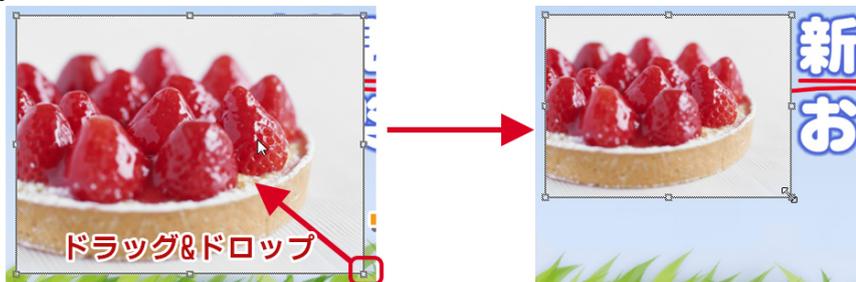
選択するには選択ボタンをクリックしてオブジェクトをクリックします。



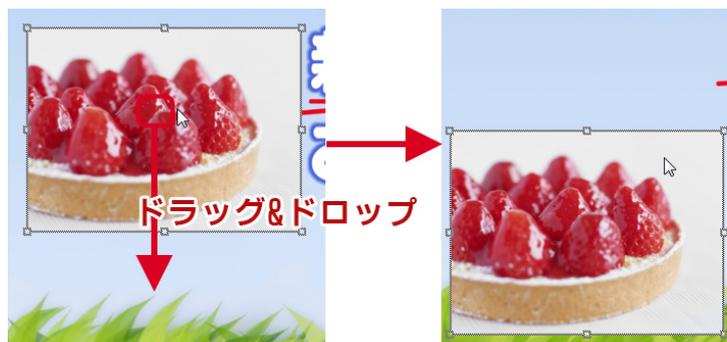
オブジェクトのまわりにバウンディングボックスが表示されます。



オブジェクトの周りに表示された 8 個の四角形をドラッグ&ドロップすると拡大縮小ができます。



バウンディングボックスが表示された状態で、オブジェクトをドラッグ&ドロップすると移動ができます。



11) 消しゴムボタン

選択したオブジェクトを削除することができます。消しゴムボタンを押して削除したいオブジェクトをクリックすると削除できます。



12) スタンプの大きさを 4 段階で設定することができます。⑤スタンプタブのスタンプの種類を選択してから大きさを選択し、③キャンバス上でクリックします。

10. メールからの出稿方法(オプション)

携帯電話やパソコンからメール機能を使用して、コンテンツを作成することができます。この昨日は NIXUS VISION 3 PRO をお持ちの方のオプション機能です。NIXUS VISION 3 をお持ちの方はご利用いただけません。また、NIXUS VISION 3 PRO をお使いの方は販売店、または当社サポートセンターにご連絡ください。

10.1. メール受信設定

メールからの出稿を行うには、NIXUS VISION の送出パソコンで、メールレシーブソフト(L:¥LDRV¥MailRecv¥ MailRecv.exe)を起動しておく必要があります。



10.2. 素材の準備

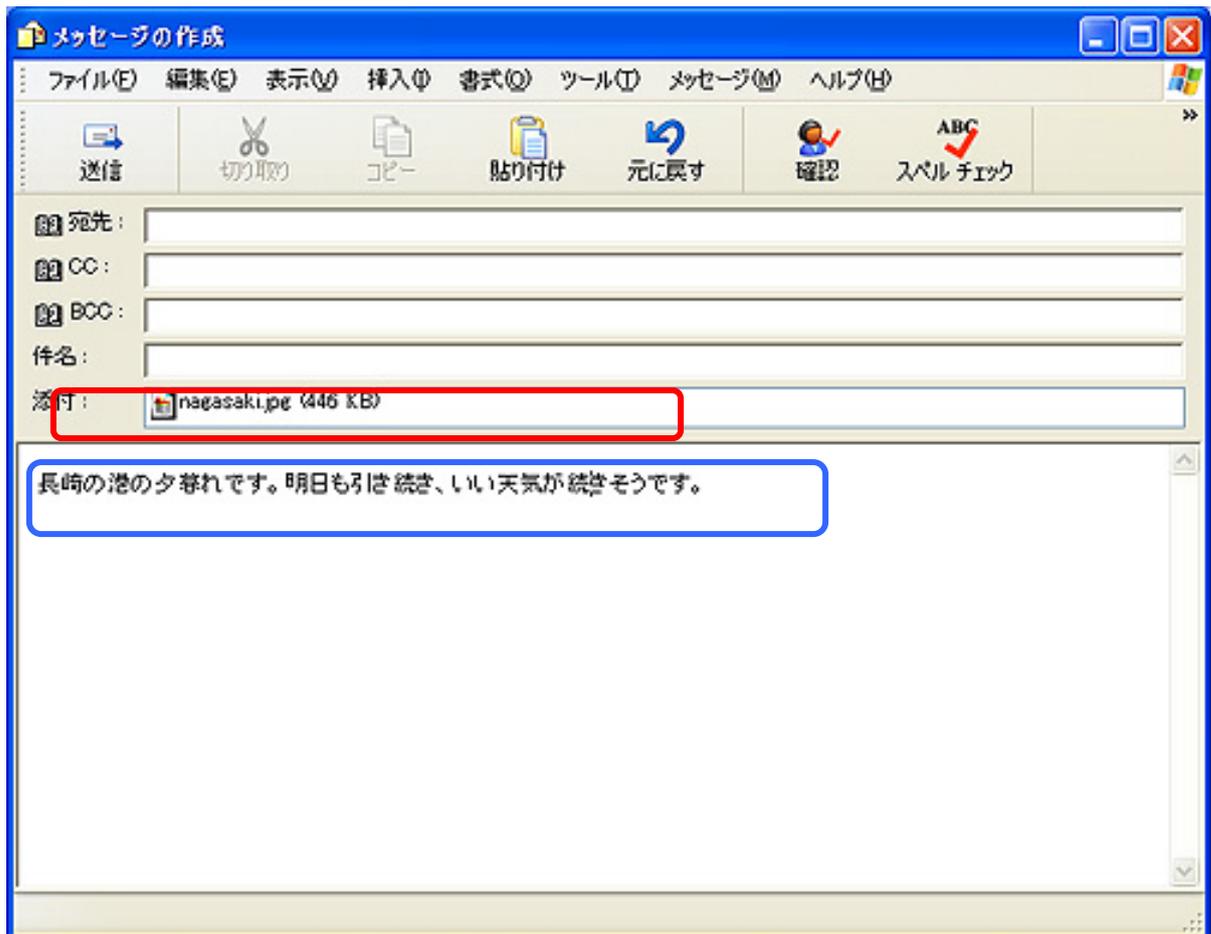
携帯電話のカメラ機能で撮影した写真など出稿する画像を用意します。



10.3. メールの作成

携帯電話、パソコンでメーラーソフトを立ち上げます、

- 出稿する画像、を添付ファイルに設定します。
- メール本文の欄に、ロール文として送出される文字を打ち込みます。
- 件名は、空欄でかまいません。



※携帯電話でも同様の設定を行います。

10.4. メール送信

メールを作成して、送信します。

宛先は、NIXUS VISION 3 をインストールした際に設定した、メールアドレスを指定します。

自動的に、NIXUSVISION 3 がメールを受信し、送出スケジュールの一番上に送信した素材が組み込まれます。

- ※ メールを送信した際に NIXUS VISION 3 の管理画面を立ち上げていると、その間メールの受信は行えませんのでご注意ください。

添付した画像に、本文に入力した文字がロール文として、送出されます。





日興通信株式会社

(C) 2013,NIXUS Nikko Telecommunications Co., LTD.

NIXUS は日興通信株式会社の登録商標です