

# EMPopMaker

PC版 簡易操作マニュアル

EMPopMaker v2.1.10  
Vol.3 2011年6月改訂

# 1. EMPopMakerとは

コンテンツの作成・編集、タイムテーブルの作成・編集、スケジュールの作成・編集ができ、プレイヤーへの配信機能も備わったデジタルサイネージソフトウェアです。

## ◇メインメニュー

### コンテンツの作成・編集

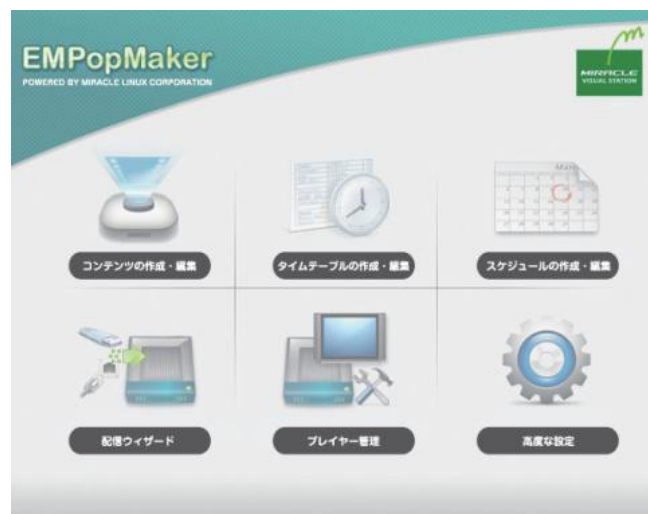
コンテンツの新規作成、編集、削除ができます。

### タイムスケジュールの作成・編集

再生時間のスケジュール作成、編集、削除ができます。

### 配信ウィザード

USBダイレクト再生やネットワーク再生等の配信方法を設定できます。



### スケジュールの作成・編集

曜日指定、日にち指定の配信スケジュールが設定できます。

### プレイヤー管理

プレイヤーのグループ登録ができ、グループごとにコンテンツの配信ができます。



## 直観的で、簡単な運用をスピーディーに実現

### ① 素材を準備

USBメモリまたはネットワークに接続したPCに動画、静止画などのコンテンツ素材を用意します。



### ② レイアウトを選択

レイアウトの種類を選択します。



### ③ 各枠に素材を指定

各フレームに再生するコンテンツ素材を指定して保存します。



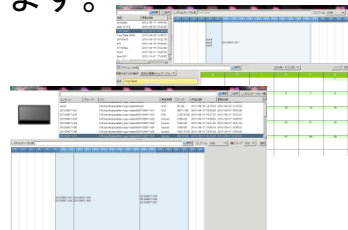
### ⑤ 再生

設定したスケジュールで再生。



### ④ 番組表を作成

タイムテーブル、配信スケジュールを設定します。



## ■再生できる動画・音声ファイルの形式

動画・音声ファイルを使用する場合、ファイル拡張子をコーデックやファイル形式に応じて以下の表の拡張子に変更してください。

一般的な呼び名	拡張子	コンテナ形式	映像コーデック	音声コーデック	再生方式
H.264/MPEG4/QuickTime	mp4	MP4	H.264	AAC	ハードウェア
	m4v	MP4	H.264	なし	
	mov	MOV	H.264	AAC	
Windows Media Video	wmv	ASF	WMV(VC-1)	WMA	
MPEG4/MPEG4.2	mp4p2	MP4	MPEG4	AAC	
MPEG2	m2p	MPEG-2 PS	MPEG2	MPEG-1 Layer2	
	mpg	MPEG-2 PS	MPEG2	MPEG-1 Layer2	
	m2v	MPEG-2 PS	MPEG2	なし	
	mpgp2	MPEG-2 PS	MPEG2	MPEG-1 Layer2	
	m2t	MPEG-2 TS	MPEG2	なし	
	m2tp2	MPEG-2 TS	MPEG2	MPEG-1 Layer2	
	mpgaac	MPEG-2 PS	MPEG2	AAC	
	m2taac	MPEG-2 TS	MPEG2	AAC	

# MIRACLE VISUAL STATIONで再生できるファイルの種類

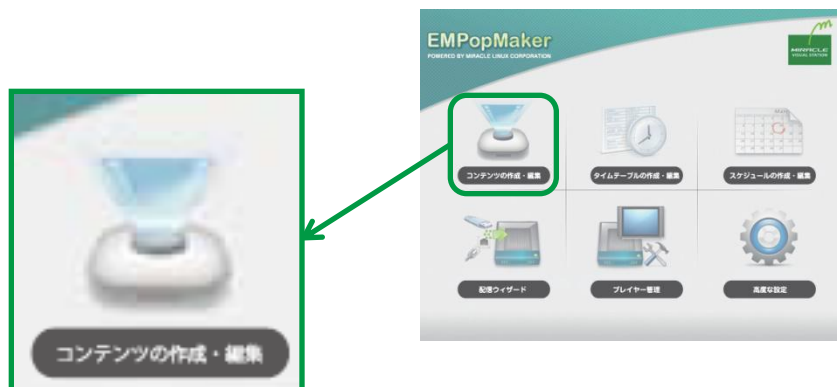
一般的な呼び名	拡張子	コンテナ形式	映像コーデック	音声コーデック	再生方式
H.264/MPEG4/QuickTime	mp4sw	MP4	H.264	AAC	ソフトウェア
	m4vsw	MP4	H.264	なし	
	movsw	MOV	H.264	AAC	
Windows Media Video	wmvsw	ASF	WMV(VC-1)	WMA	
MPEG4/MPEG4.2	mp4p2sw	MP4	MPEG4	AAC	
MPEG2	m2vsw	MPEG-2 PS	MPEG2	なし	
	m2tsw	MPEG-2 TS	MPEG2	なし	
	mpgaacsw	MPEG-2 PS	MPEG2	AAC	
	m2taacsw	MPEG-2 TS	MPEG2	AAC	
	mpgp2sw	MPEG-2 PS	MPEG2	MPEG-1 Layer2	
	m2tp2sw	MPEG-2 TS	MPEG2	MPEG-1 Layer2	
Theora	ogv	Ogg	Theora	Vorbis	
Quick Time	m4a	MOV	なし	AAC	—

## ■再生できる静止画ファイルの形式

ファイル形式	拡張子
JPEG	jpg
PNG	png
GIF	gif

## 2. コンテンツの作成・編集

- ◇動画、静止画、テロップ素材を元にして、再生するコンテンツの構成(作成)編集が行えます。
- ◇ディスプレイの設置方法に合わせた、横置きや縦置き用テンプレートの選択が可能です。



① 新規作成 配信する環境に応じて縦または横のテンプレートを選択



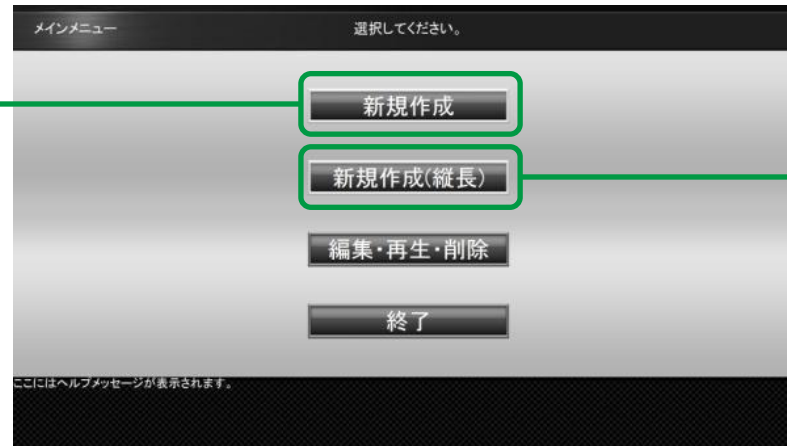
② 動画・静止画、Webページ、テロップなどの内容を登録



③ すべて設定が終了したら保存

## 2.1 コンテンツの新規作成

① [新規作成] または [新規作成 (縦長)] を選択し、テンプレートを選択します。



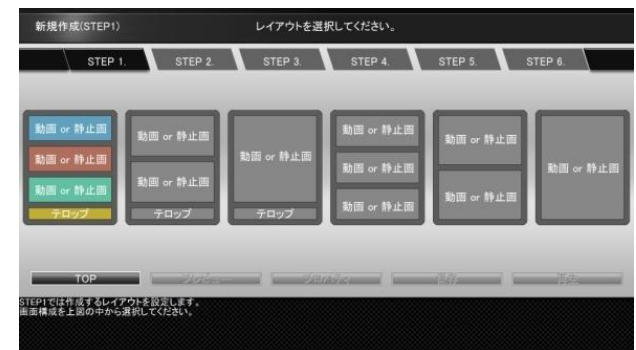
新規作成

ディスプレイ横置き用テンプレート



新規作成(縦長)

ディスプレイ縦置き用テンプレート



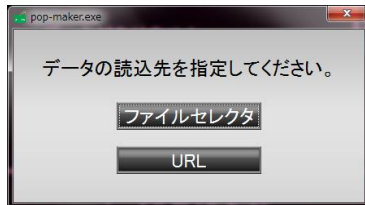




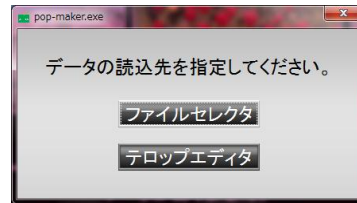
## 2.1 コンテンツの新規作成

### ②各フレームに、再生する素材を選択します。

各フレームを選択すると、データの読込先ガイダンスが表示され、データの読込先を指定します。



動画、静止画用ダイアログ



テロップ用ダイアログ

#### ◆ファイルセクタ

パソコンのデスクトップや他のドライブに保存されている内のファイル一覧からコンテンツを選択する場合。

#### ◆URL

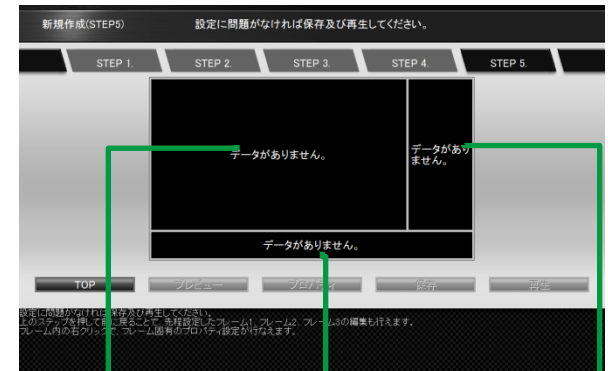
URLを再生する場合、アドレスを入力します。

#### ◆テロップエディタ

テロップを直接入力する場合。

「URL」または「テロップエディタ」を選択すると、右図のような入力フォームが表示されます。  
表示するURLまたはテロップに表示する文字を入力します。

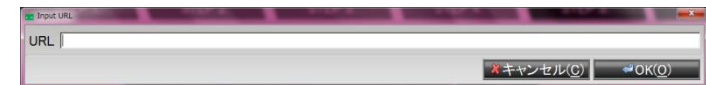
例：ディスプレイ横置き用テンプレート



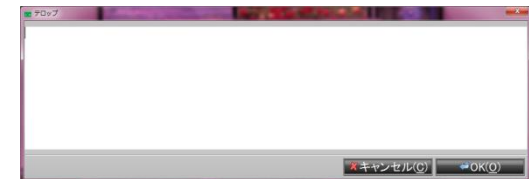
フレーム1  
動画や静止画など

フレーム2  
縦長静止画

フレーム3  
テロップ



URL入力フォーム



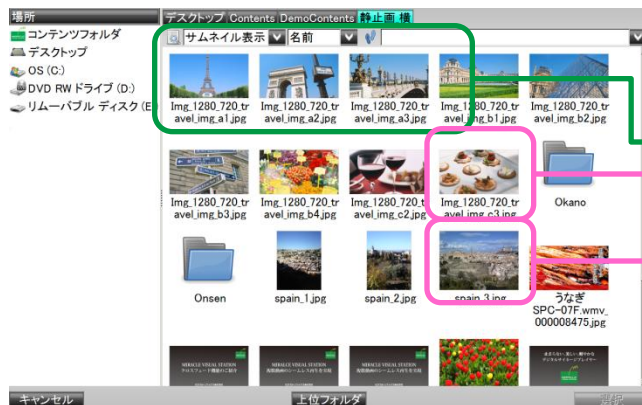
テロップ入力フォーム



### ③各フレームに複数の素材を選択することができます。

1つのフレームに複数のコンテンツ素材を設定するには、2つの方法があります。

#### ◆「ファイルセレクト」から、一度に複数のコンテンツ素材を選択する。



選択したいコンテンツ素材が隣り合っている場合はドラッグ操作、またはShiftキーを押しながら素材を選択します。

選択済みの素材と、それ以外に選択したい素材が隣り合っていない場合は、Ctrlキーを押しながら個々に選択します。



複数選択したコンテンツ素材にフォルダが含まれる場合、フォルダ及びフォルダ内のコンテンツ素材はフレームに設定されません。

#### ◆各フレームに一通りコンテンツ素材を選択した後に、コンテンツ素材を追加する。

コンテンツ素材を追加したいフレームを選択後、

前ページの「②各フレームに、再生する素材を選択します。」の操作を繰り返し行います。

## 2.1 コンテンツの新規作成

1つのフレームに複数のコンテンツを選択すると、下図のような表示になります。  
選択したファイル形式ごとに表示されるアイコンが変わります。

例：ディスプレイ横置き用テンプレート



動画アイコン



静止画アイコン



URLアイコン

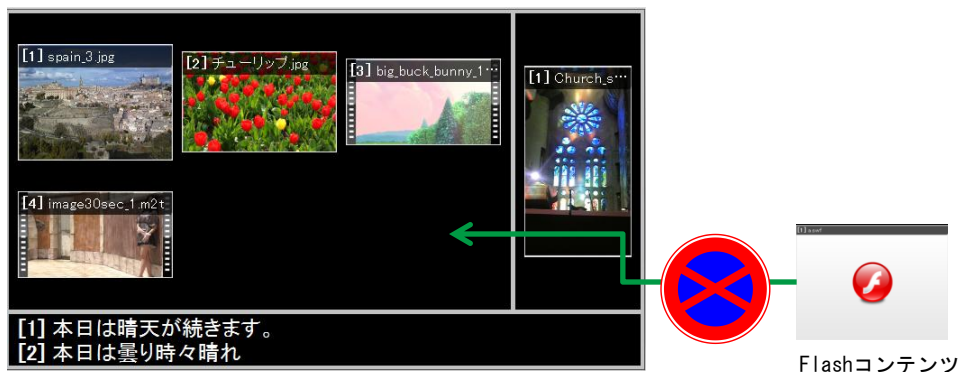


Flashアイコン

### ⚠ コンテンツ作成時の注意点 その1

#### 複数のコンテンツ素材を同一フレームに選択する際

- ・ 動画、静止画が設定されているフレームに、URL、Flashファイルを設定することはできません。  
また、同様にURL、Flashファイルが設定されているフレームに動画、静止画を設定することはできません。
- ・ 複数選択したコンテンツ素材にフォルダが含まれる場合、フォルダ及びフォルダ内のコンテンツ素材はフレームに設定されません。
- ・ 既にフレームに設定済みのコンテンツ素材は、同一フレームに追加設定することはできません。  
1つの素材を同じフレーム内で繰り返し使用したい場合の操作は、16ページを参照してください。



### ⚠ コンテンツ作成時の注意点 その2

テロップ入力時、プレイヤーで設定されている言語環境以外の言語を表示、または複数言語が混在する場合

- ・ 言語ごとの先頭と最後にタグを入力

【先頭に入れるタグ】

日本語 : `<font lang='ja'>`

韓国語 : `<font lang='ko'>`

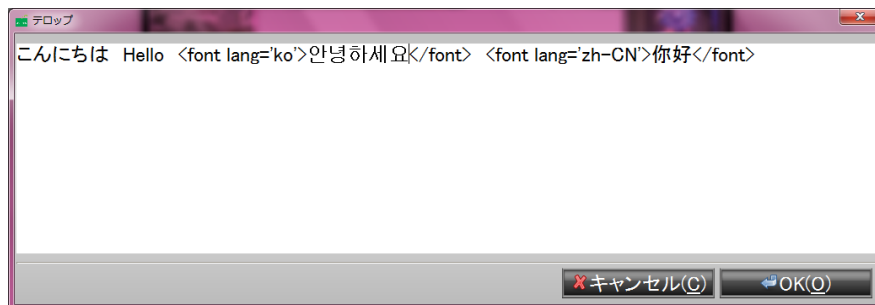
簡体中国語 : `<font lang='zh-CN'>`

繁体中国語 : `<font lang='zh-TW'>`

【最後に入れるタグ】

共通 : `</font>`

入力例（保存時には、タグが表示されますが、プレイヤーでの再生時には表示されません）



## 2.1 コンテンツの新規作成

- ④各フレームにプロパティを設定することができます。  
 フレームのプロパティは以下のどちらかで表示できます。
- ①フレームを左クリックして、ダイアログ中の「フレーム固有のプロパティ」を選択。
  - ②フレームを右クリックして、「フレーム〇プロパティ」を選択。(〇はフレームの番号)

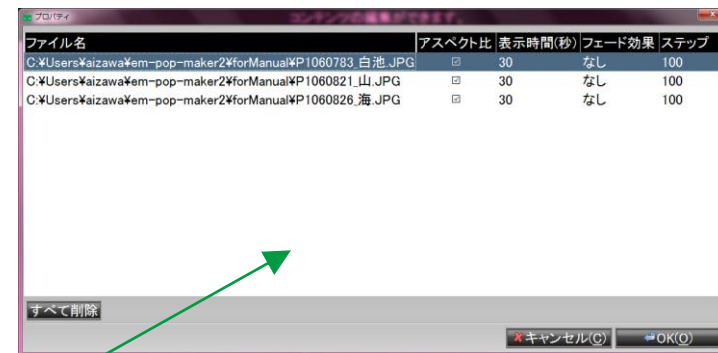
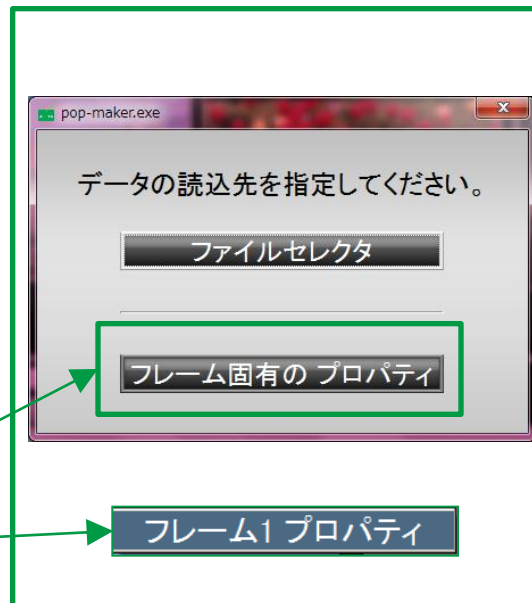


例：ディスプレイ横置き用テンプレート



左クリック

右クリック



選択



プロパティは全てのフレームにコンテンツを選択後、表示可能となります。  
 また、表示されるプロパティは選択した素材ごとに変わります。

## ■プロパティの設定 静止画

項目	指定内容	説明
アスペクト比	YES (Check ON)	画像をフレーム内で縦横比率を保持して伸縮させます
	NO (Check OFF)	画像をフレームに合わせ縦横比を無視して伸縮させます
表示時間	数字(秒)	コンテンツ素材の表示時間を設定します 表示時間には1～86400(=1日の秒数)が設定可能です
フェード効果 (エフェクト)	フェードイン	再生開始時にフェードイン効果を付けます ※1
	フェードアウト	再生終了時にフェードアウト効果を付けます
	クロスフェード	再生開始時に前のコンテンツとクロスフェード(フェードの重なり)の 効果を行います ※1 ※2
ステップ	効果スピード	プルダウン選択か直接入力で、50～1000の値を設定します 数字が大きいほどエフェクトスピードは遅くなります

※1 再生終了時のフェード効果は付きません。

その為静止画一枚のみの場合においても、フェード効果は再生開始時に限定されます。

※2 前のコンテンツのフェード効果がフェードアウトの場合は、フェードインと同じ動作になります。

(クロスフェードにはなりません)



## ■プロパティの設定 動画

項目	指定内容	説明
アスペクト比	YES (Check ON)	動画をフレーム内で縦横比率を保持して伸縮させます
	NO (Check OFF)	動画をフレームに合わせ縦横比を無視して伸縮させます

## ■プロパティの設定 URL、Flashファイル

項目	指定内容	説明
表示時間	数字(秒)	コンテンツ素材の表示時間を設定します 表示時間には0～86400(=1日の秒数)が設定可能です 0が設定された場合は、そのコンテンツ素材を 永続的に表示し続けます (コンテンツの切り替わりは行われません)



## ■プロパティの設定 テロップ

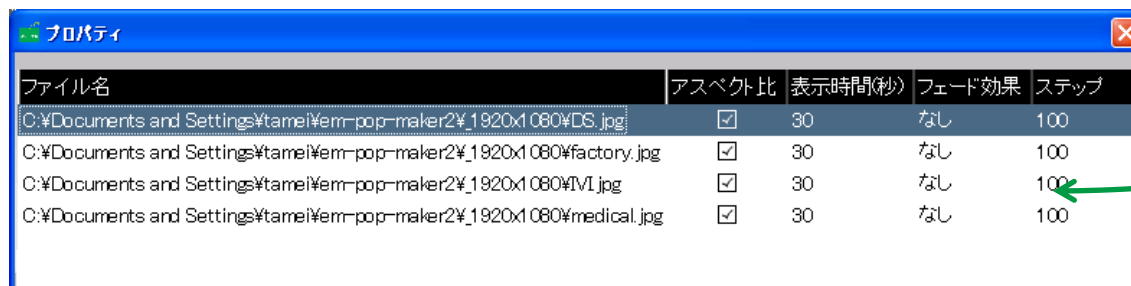
項目	指定内容	説明
スピード	テロップスピード	テロップのスピードを設定します 0～10の値を設定でき、 数値が大きいほどスピードは速くなります
テロップ色	文字色	テロップの文字色を設定します
	背景色	テロップ領域の背景色を設定します

## 2.1 コンテンツの新規作成

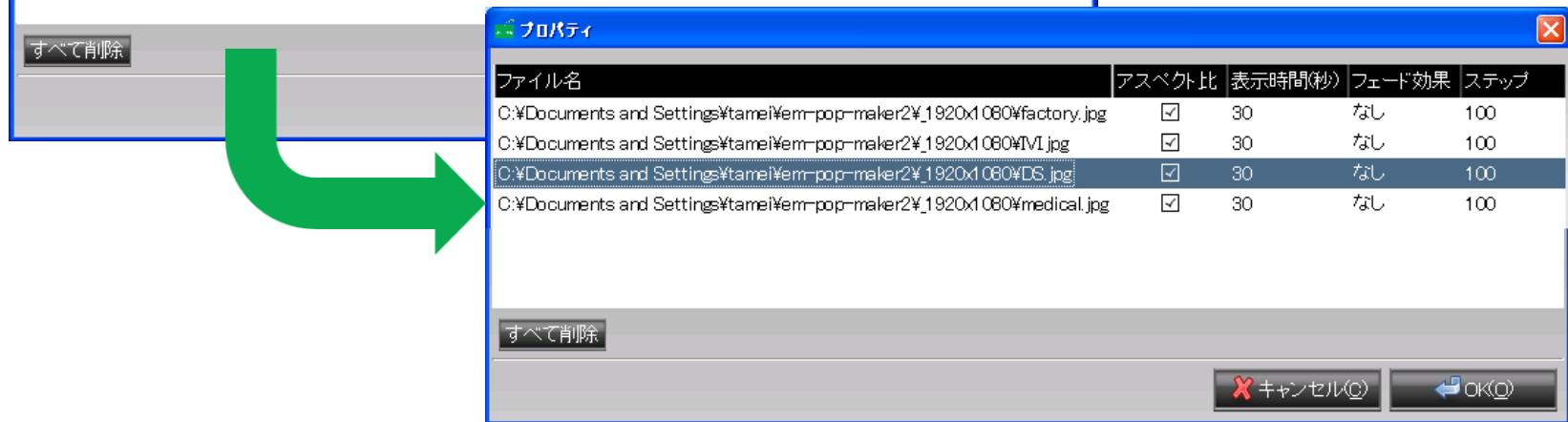
フレームのプロパティでは、フレームに設定したコンテンツ素材の  
**並び替え、コピー、削除**をすることができます。  
編集内容を確定するには、最後にOKボタンを押下します。

### ◆コンテンツ素材の並び替えをする場合

移動したいコンテンツ素材を選択後、移動したい場所にドラッグ&ドロップします。



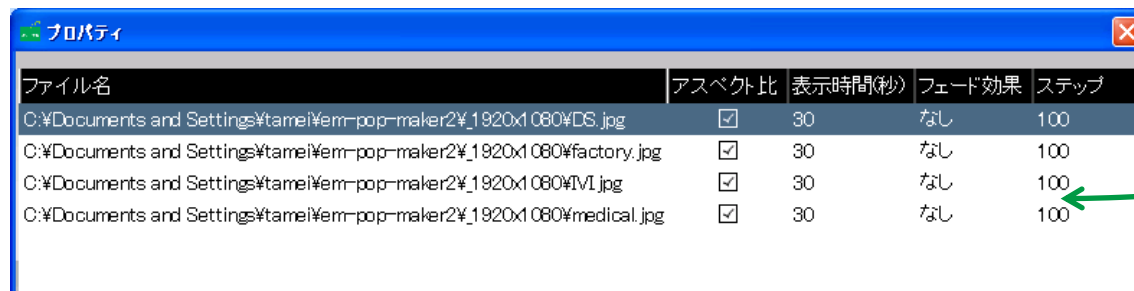
コンテンツ素材を選択して、  
ドラッグ&ドロップ



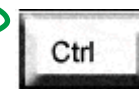
### ◆コンテンツ素材をコピーする場合

1つのフレーム内で同じコンテンツを複数回使用する場合、  
フレームプロパティでコンテンツ素材をコピーする必要があります。

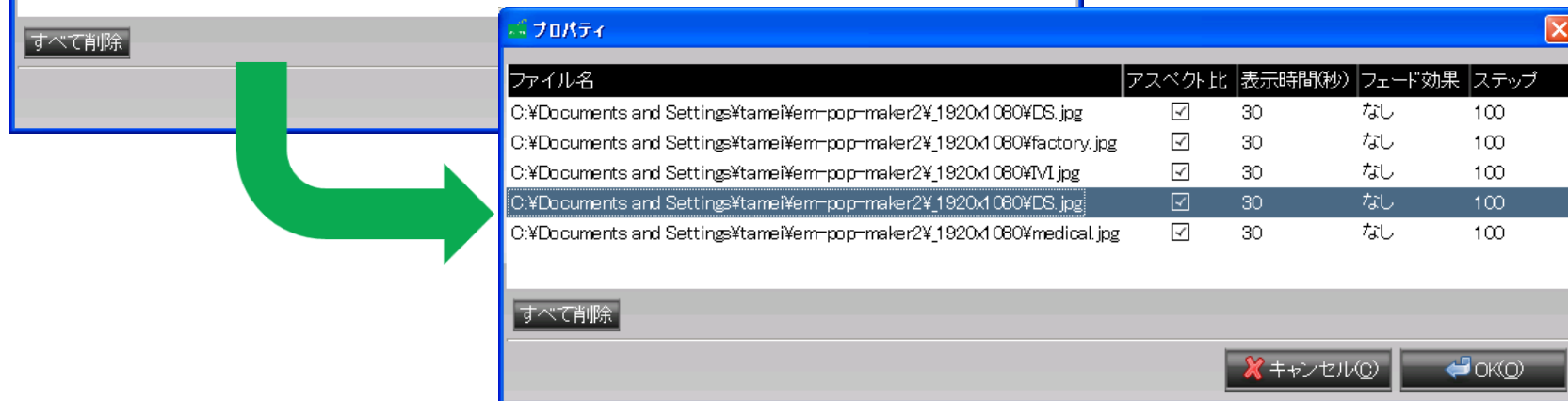
コンテンツ素材をコピーするにはコンテンツを選択後、ドラッグし、コピーしたい場所にCtrlキーを押下しながらドロップします。



コンテンツ素材を選択して、  
Ctrlキー+ドラッグ&ドロップ

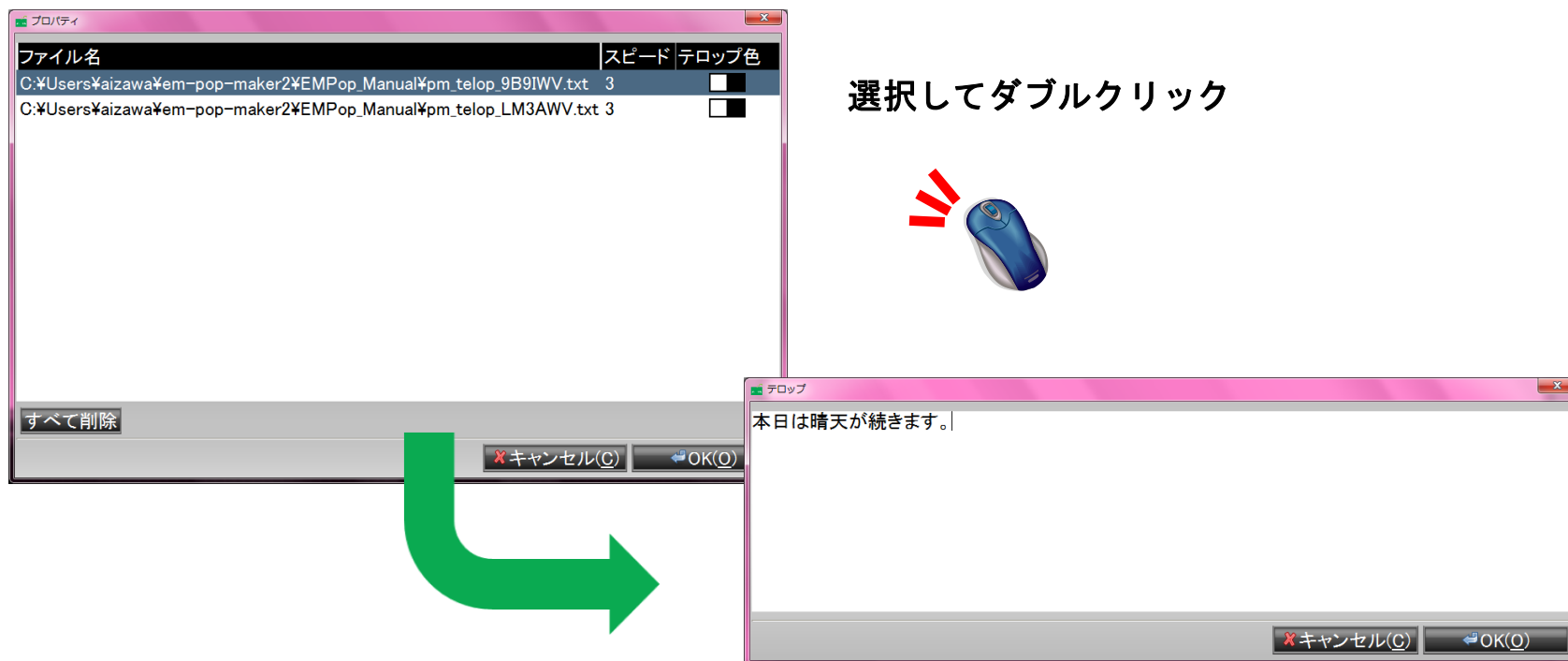


+



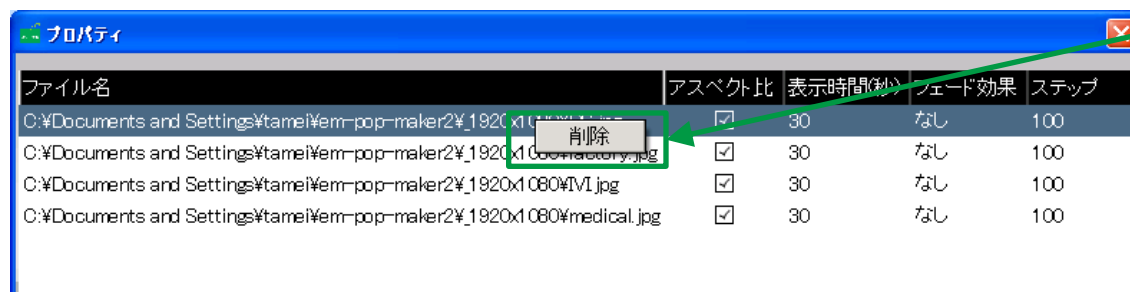
### ◆入力済みテロップを編集する場合

編集するテロップファイルを選択後、ダブルクリックすると、テロップエディタが表示されます。

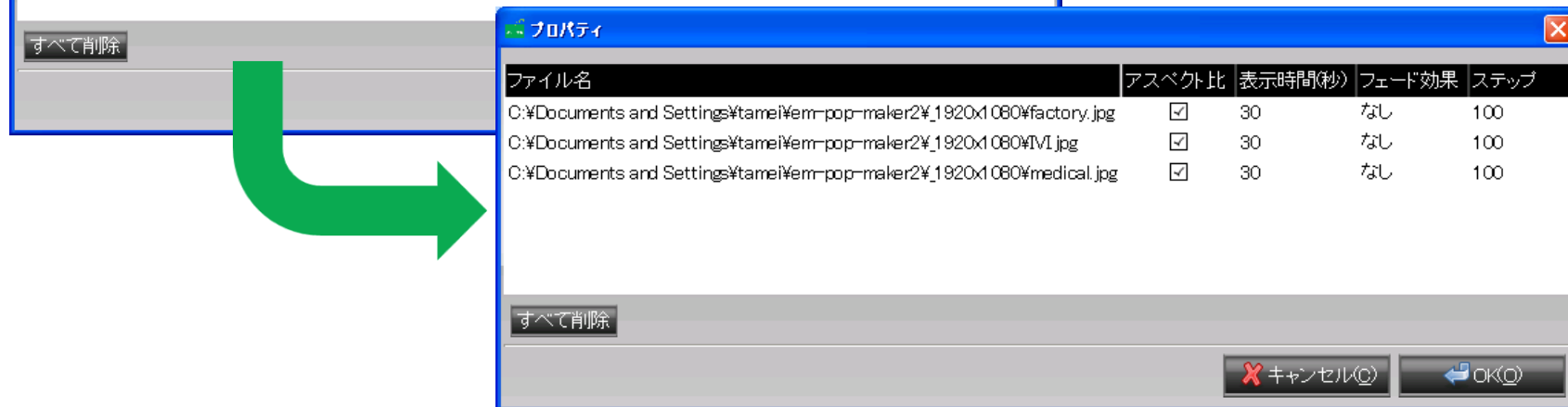


### ◆1つのコンテンツ素材を削除する場合

コンテンツ素材を削除するには、削除したいコンテンツを右クリックして削除を選択します。

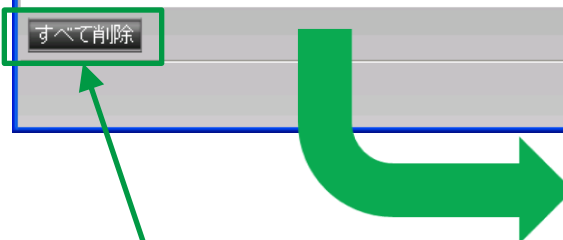
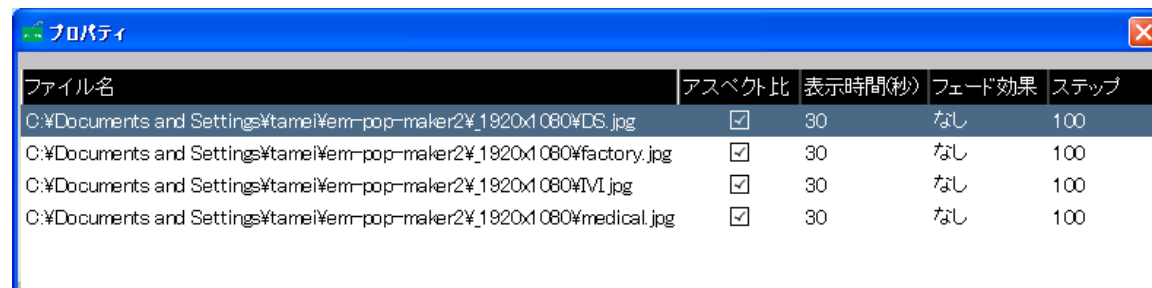


右クリックして、  
削除を選択



### ◆フレーム内のコンテンツ素材を全て削除する場合

フレームに設定してあるコンテンツ素材を全て削除するには、  
「すべて削除」ボタンをクリックします。



「すべて削除」ボタンを  
クリック



- ⑤ 各フレームにコンテンツ素材を選択後、  
コンテンツ全体に関するプロパティを設定することができます。

### ◆このコンテンツの終了

固定時間：表示秒を選択

次の終了：特定のフレームが終了した時に終了させる場合に選択

タイムテーブルの指定範囲の終了：タイムテーブルで制御したい場合に選択

終了しない：エンドレスで表示する場合に選択

### ◆フレーム3(テロップ)

文字の拡大率：10～1000% まで設定可

垂直同期修正：単位ミリ秒

### ◆フレームサイズ設定

各フレームの表示サイズの設定を行う。(次ページ参照)

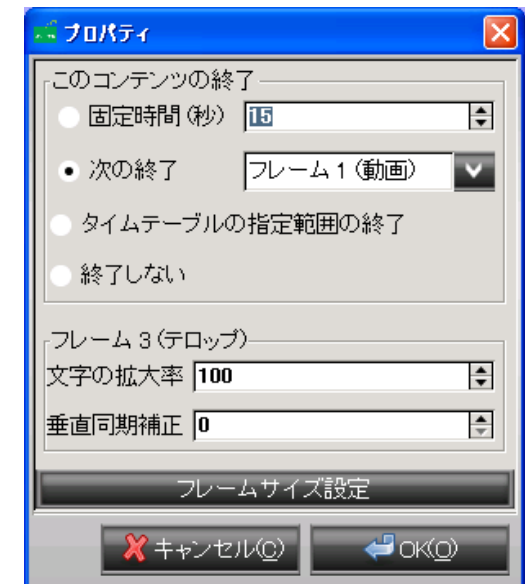
横3フレーム、縦4フレーム、縦3フレーム(テロップあり、なし)の  
コンテンツのみ設定可能。



プロパティで設定可能な項目は  
コンテンツに設定した素材によって異なります。



プロパティ





- ⑥ [フレームサイズ設定]で、各フレームの表示サイズを設定することができます。

### ◆フレーム1(動画)、フレーム2(画像)

「フレームサイズを固定」をチェック後、「幅(pixel)」の数値を変更することで表示サイズを設定することができます。

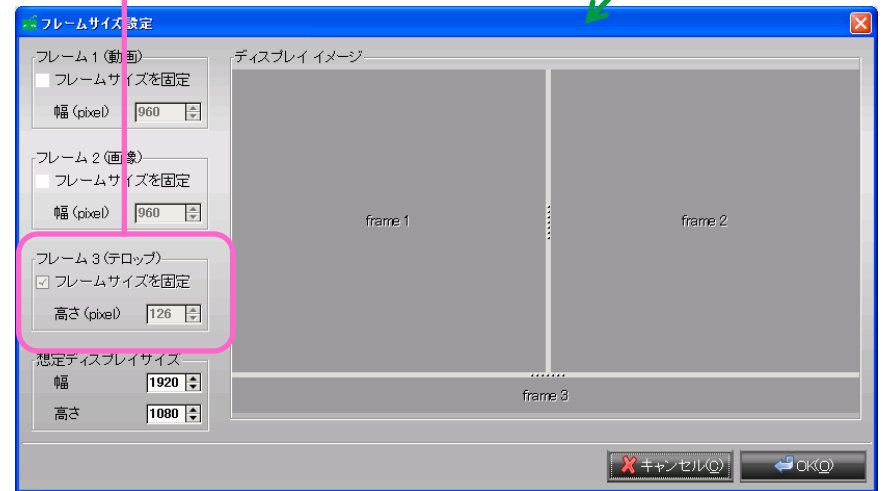
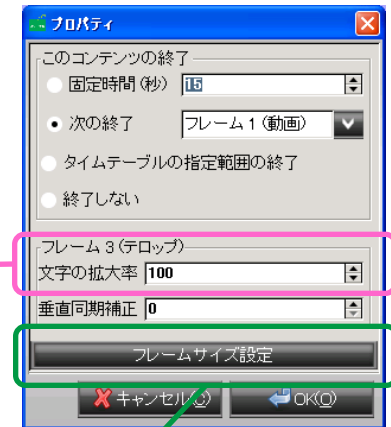
### ◆フレーム3(テロップ)

テロップの高さはプロパティダイアログ(右上図)の「文字の拡大率」により自動で設定されます。「高さ(pixel)」を直接設定することはできません。

### ◆想定ディスプレイサイズ

コンテンツが再生されるディスプレイの大きさを設定します。

フレーム3(テロップ)の  
高さ(pixel)は、  
「文字の拡大率」に依存



## 2.1 コンテンツの新規作成

- ⑦ [保存] ボタンをクリックします。
- ⑧ コンテンツファイル名を指定して[保存]をクリックします。  
コンテンツフォルダにコンテンツが保存されます。
- ⑨ 終了する場合は、[TOP] ボタンをクリックし、最初の画面に戻り、[終了] ボタンをクリックします。



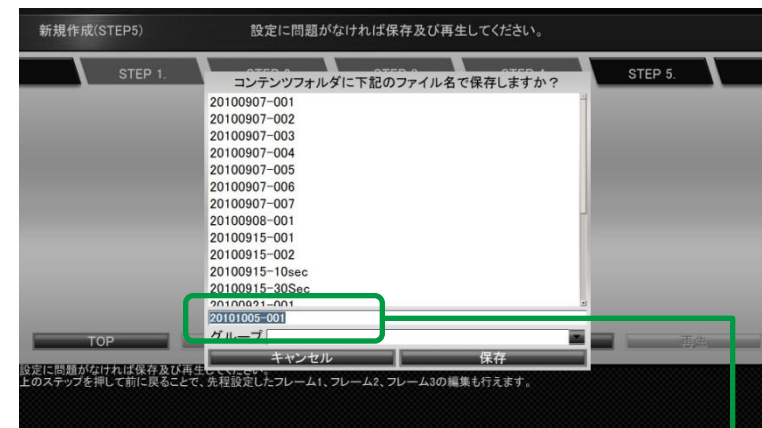
- ・ ファイル名を変更する場合は、入力ボックスに表示されているファイル名を変更してください。
- ・ 上書き保存する場合は、上書きするファイル名を選択して[保存]ボタンをクリックします。



- ・ コンテンツを保存する際、以下の文字は使用できません。  
¥ / : ? " < > |
- ・ 上書きするコンテンツに読み取り専用ファイルが含まれていると、上書き保存ができません。



保存



⑧ コンテンツファイル名を入力

### 3. タイムテーブルの作成・編集

◇タイムテーブルを設定することで、予定されているイベントなどに合わせたコンテンツ再生が可能となります。

また、いくつかのタイムテーブルパターンを用意することで、曜日別や日付別に特定のタイムテーブルを再生できます。



① 再生するコンテンツをフォルダから選択



② 選択したコンテンツをタイムテーブルエリアにドラッグ&ドロップ



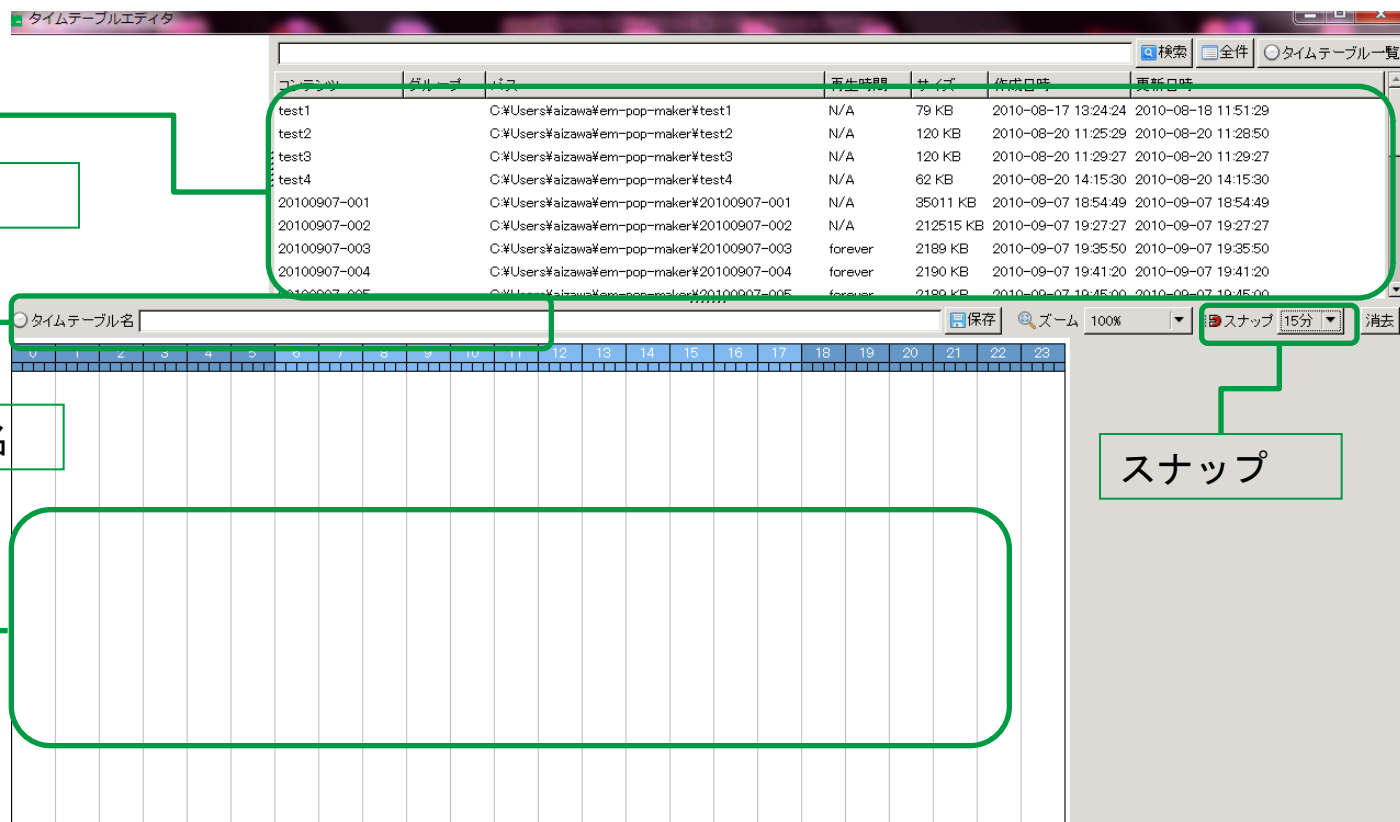
③ タイムライン上にあるコンテンツをドラッグすることで直観的に再生時間の設定を行う

## 3.1 タイムテーブルエディタの説明

コンテンツ一覧

タイムテーブル名

タイムテーブルエリア



コンテンツ	グループ	パス	再生時間	サイズ	作成日時	更新日時
test1		C:\Users\zaizawa\em-pop-maker\test1	N/A	79 KB	2010-08-17 13:24:24	2010-08-18 11:51:29
test2		C:\Users\zaizawa\em-pop-maker\test2	N/A	120 KB	2010-08-20 11:25:29	2010-08-20 11:28:50
test3		C:\Users\zaizawa\em-pop-maker\test3	N/A	120 KB	2010-08-20 11:29:27	2010-08-20 11:29:27
test4		C:\Users\zaizawa\em-pop-maker\test4	N/A	62 KB	2010-08-20 14:15:30	2010-08-20 14:15:30
20100907-001		C:\Users\zaizawa\em-pop-maker\20100907-001	N/A	35011 KB	2010-09-07 18:54:49	2010-09-07 18:54:49
20100907-002		C:\Users\zaizawa\em-pop-maker\20100907-002	N/A	212515 KB	2010-09-07 19:27:27	2010-09-07 19:27:27
20100907-003		C:\Users\zaizawa\em-pop-maker\20100907-003	forever	2189 KB	2010-09-07 19:35:50	2010-09-07 19:35:50
20100907-004		C:\Users\zaizawa\em-pop-maker\20100907-004	forever	2190 KB	2010-09-07 19:41:20	2010-09-07 19:41:20
20100907-005		C:\Users\zaizawa\em-pop-maker\20100907-005	forever	2190 KB	2010-09-07 19:45:00	2010-09-07 19:45:00

## 3.2 タイムテーブルを作成する

- ①コンテンツ一覧より、コンテンツをタイムテーブルエリアにドラッグ&ドロップします。  
配信時間は、ドラッグで移動でき、長くしたり短くしたりすることができます。

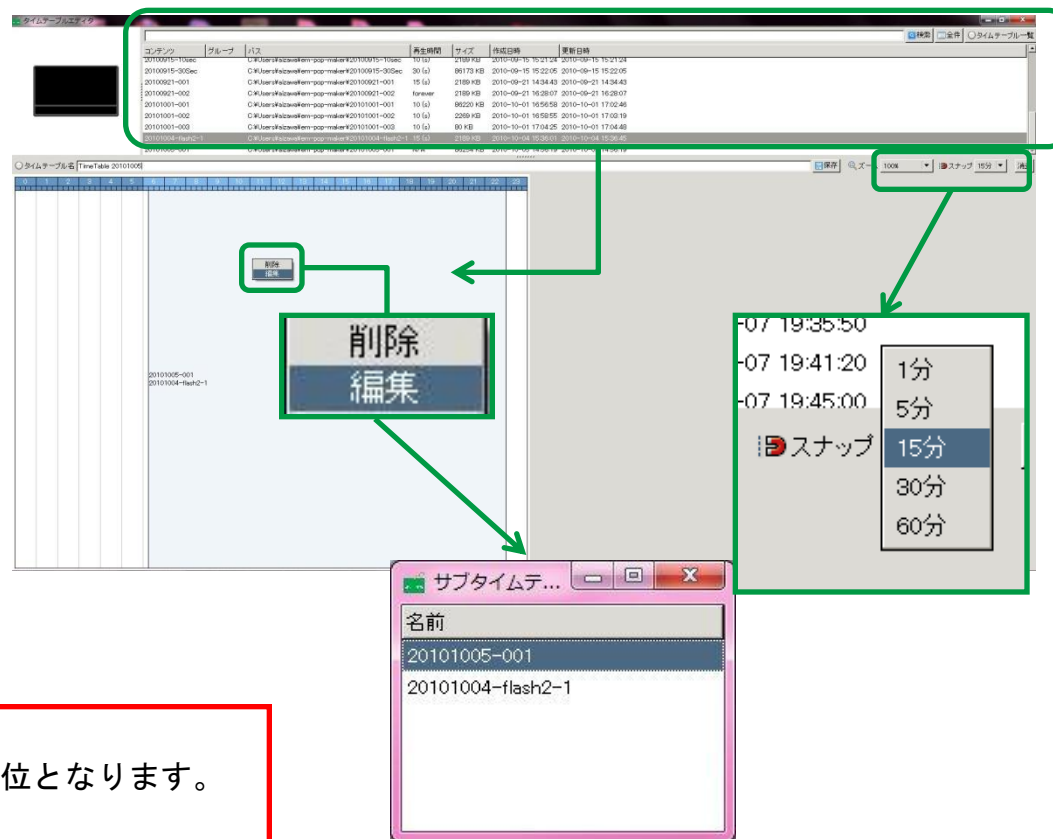


**タイムテーブルエリアの削除、編集**  
タイムテーブルエリアにあるコンテンツを削除、編集（配信順序の入替）する場合は、タイムテーブルエリアで右クリックし、サブタイムテーブルで削除、編集をします。

**スナップで分単位を設定**  
スナップでタイムテーブルの最小設定単位を5つのパターンから変更することができます。初期値は15分です。

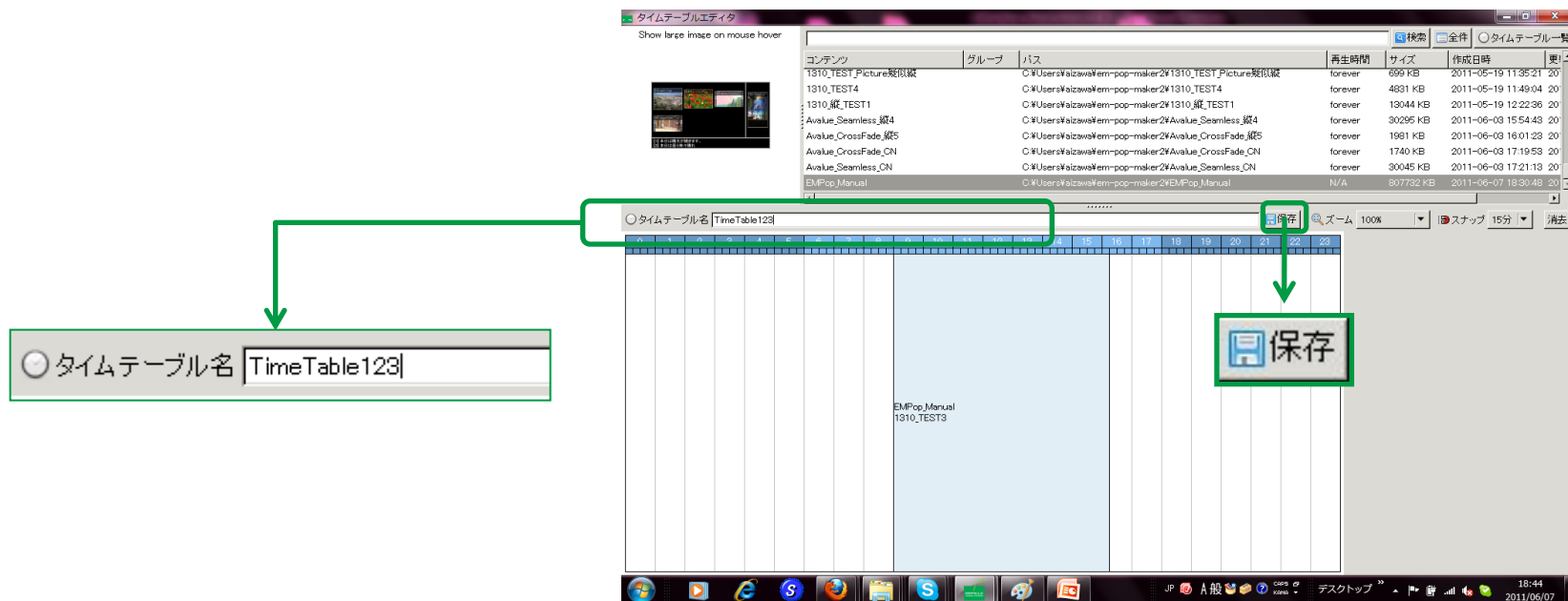


スナップを変更しても、表示されるゲージは15分単位となります。



## 3.2 タイムテーブルを作成する

② タイムテーブル名を入力し、[保存]ボタンをクリックします。



- ・ タイムテーブルを保存する際、以下の文字は使用できません。  
¥ ,
- ・ タイムテーブルで設定する終了時間は、コンテンツのプロパティが優先になります。(22ページ参照)



画面を閉じる際は、右上の×ボタンをクリックしてください。



## 4. スケジュールの作成・編集

◇特定の曜日、日にちに特定のコンテンツを再生する場合に設定するカレンダー機能です。

◇スケジュールを設定するには、タイムテーブルを事前に設定しておく必要があります。



① タイムテーブル設定で保存したコンテンツの中からメインで配信する映像を「全日」にドラッグ&ドロップ



② 特定のコンテンツを曜日別に配信したい場合は指定する曜日にコンテンツを設定



③ 更に特定の日付で指定コンテンツを配信する場合は指定する日付にコンテンツを設定



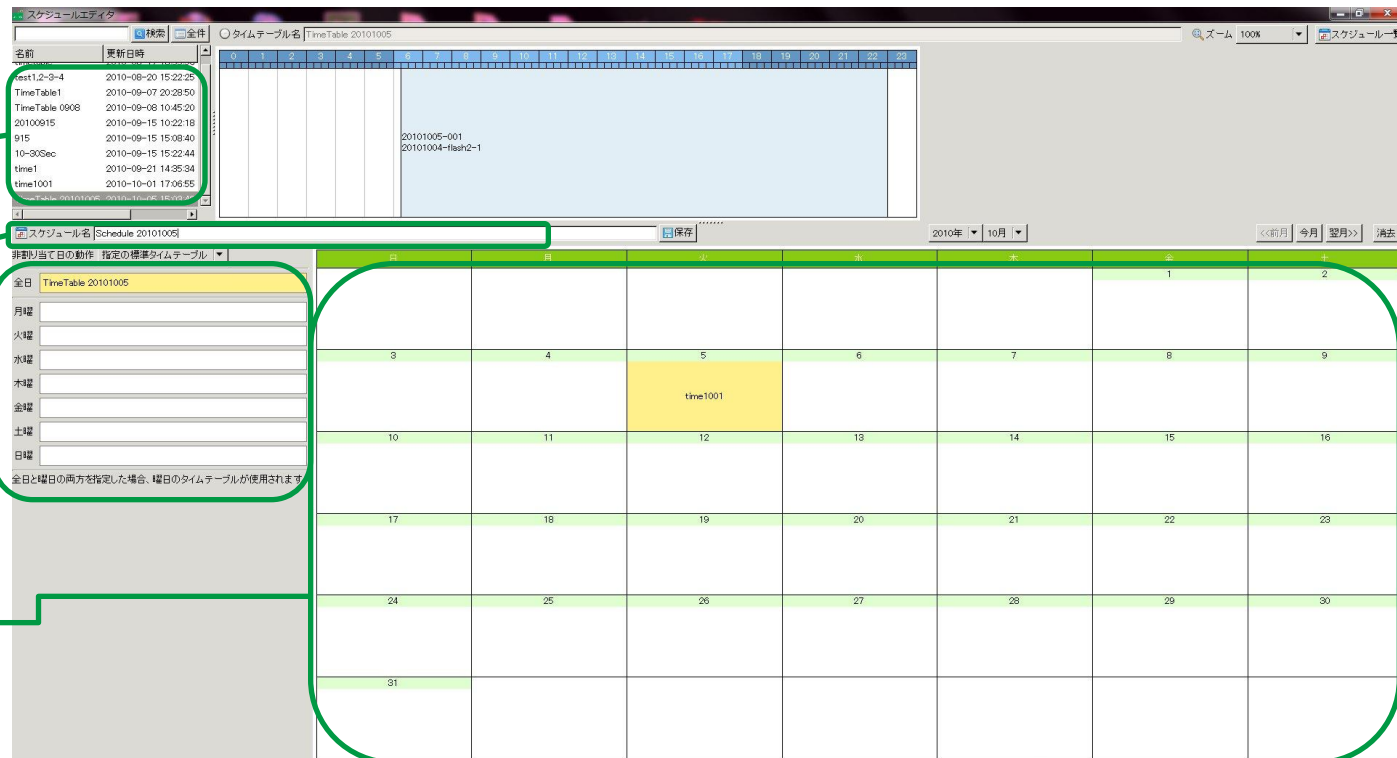
## 4.1 スケジュールエディタの説明

タイムテーブル一覧

スケジュール名

配信曜日指定エリア

カレンダー



スケジュールエディタ

タイムテーブル名: TimeTable 20101005

スケジュール名: Schedule 20101005

配信曜日指定エリア

全日 TimeTable 20101005

月曜

火曜

水曜

木曜

金曜

土曜

日曜

全日と曜日の両方を指定した場合、曜日のタイムテーブルが使用されます。

保存 2010年 10月 スケジュール一覧

## 4.2 スケジュールを作成する

- ① タイムテーブル一覧より、タイムテーブルを配信曜日指定エリアやカレンダーにドラッグ＆ドロップします。



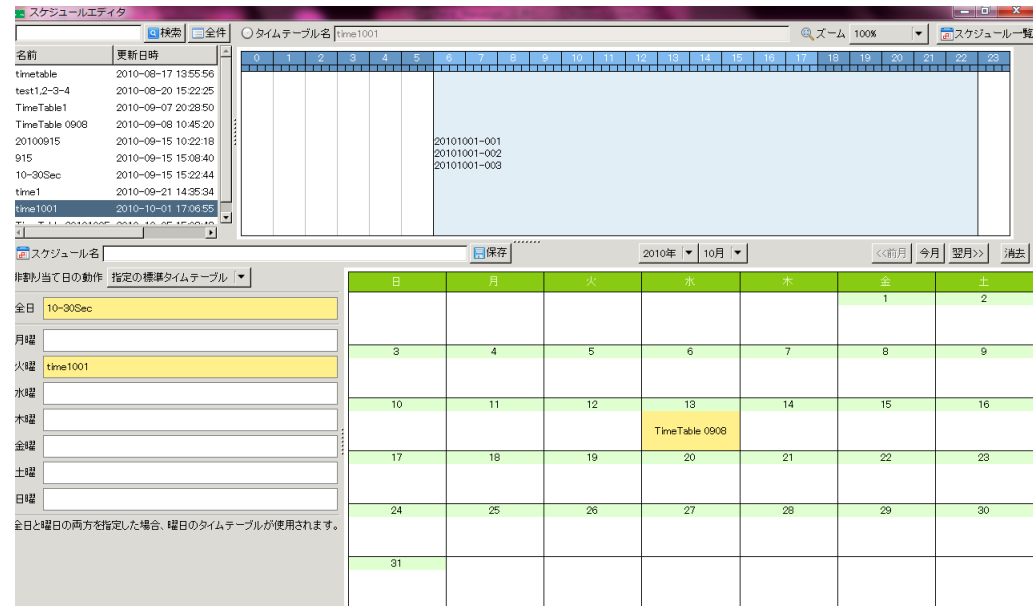
### 配信曜日指定エリア

全日と曜日を両方指定した場合、曜日のタイムテーブルが優先となります。

### カレンダー

特定の日にちに、特定のタイムテーブルを設定できます。

配信曜日指定エリアを設定していても、カレンダー設定が優先となります。



スケジュールエディタ

タイムテーブル名: [time1001]

タイムテーブル一覧:

名前	更新日時
timetable	2010-08-17 13:55:56
test1,2-3-4	2010-08-20 15:22:25
TimeTable1	2010-09-07 20:28:50
TimeTable 0908	2010-09-08 10:45:20
20100915	2010-09-15 10:22:18
915	2010-09-15 15:08:40
10-30Sec	2010-09-15 15:22:44
time1	2010-09-21 14:35:34
time1001	2010-10-01 17:06:55

スケジュール名: [保存]

2010年 10月

非同期/当日の動作: 指定の標準タイムテーブル

全日: 10-30Sec

月曜: [ ]

火曜: time1001

水曜: [ ]

木曜: [ ]

金曜: [ ]

土曜: [ ]

日曜: [ ]

全日と曜日の両方を指定した場合、曜日のタイムテーブルが使用されます。

日	月	火	水	木	金	土
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13 TimeTable 0908	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

## 4.2 スケジュールを作成する



## 非割り当て日の動作

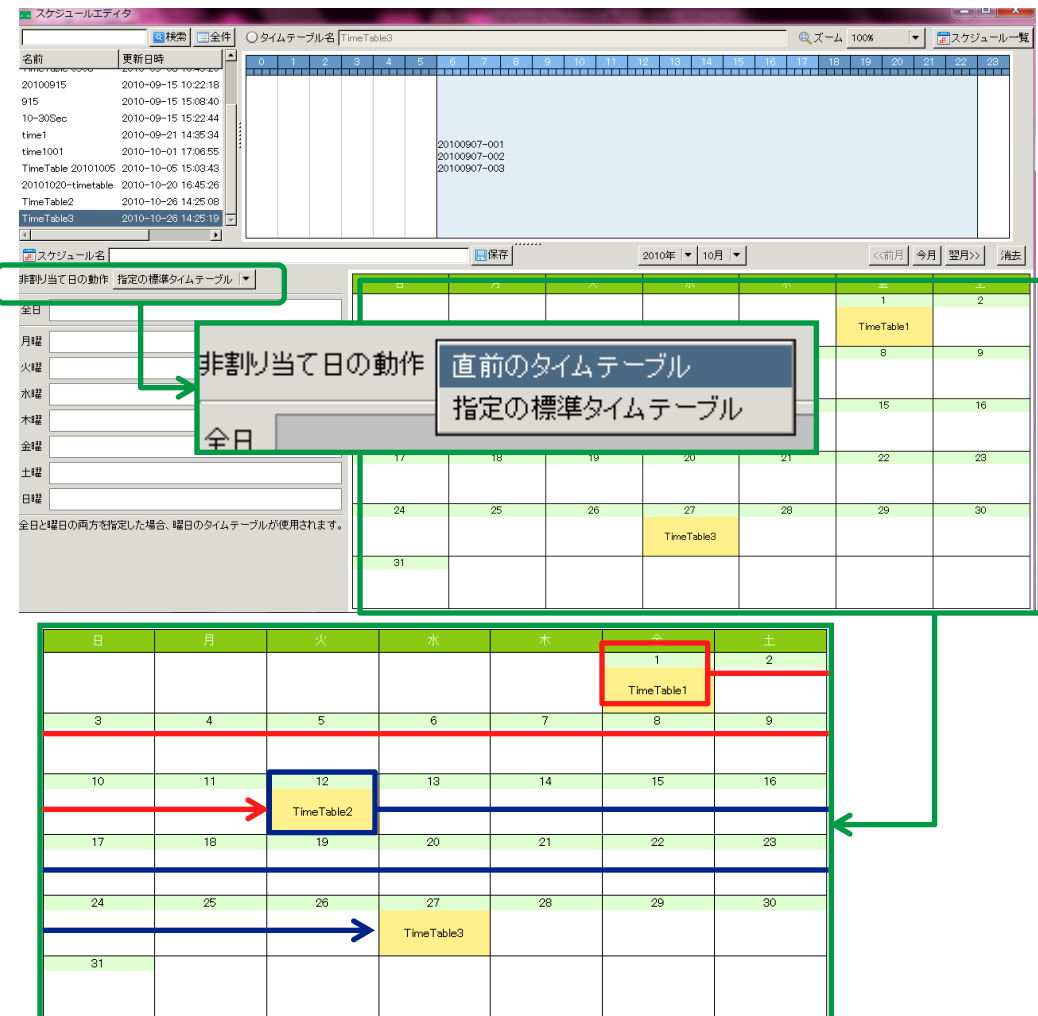
[指定の標準タイムテーブル]（初期値）  
配信曜日やカレンダーを設定します。

[直前のタイムテーブル]

次のスケジュールが設定されている直前まで、同じタイムテーブルが再生されます。

配信曜日指定エリアの設定が無効となります。

例) 1日～11日までは「TimeTable1」が再生されます。  
12日～26日までは「TimeTable2」が再生されます。  
27日からは「TimeTable3」が再生されます。





## 4.2 スケジュールを作成する



### カレンダーの削除

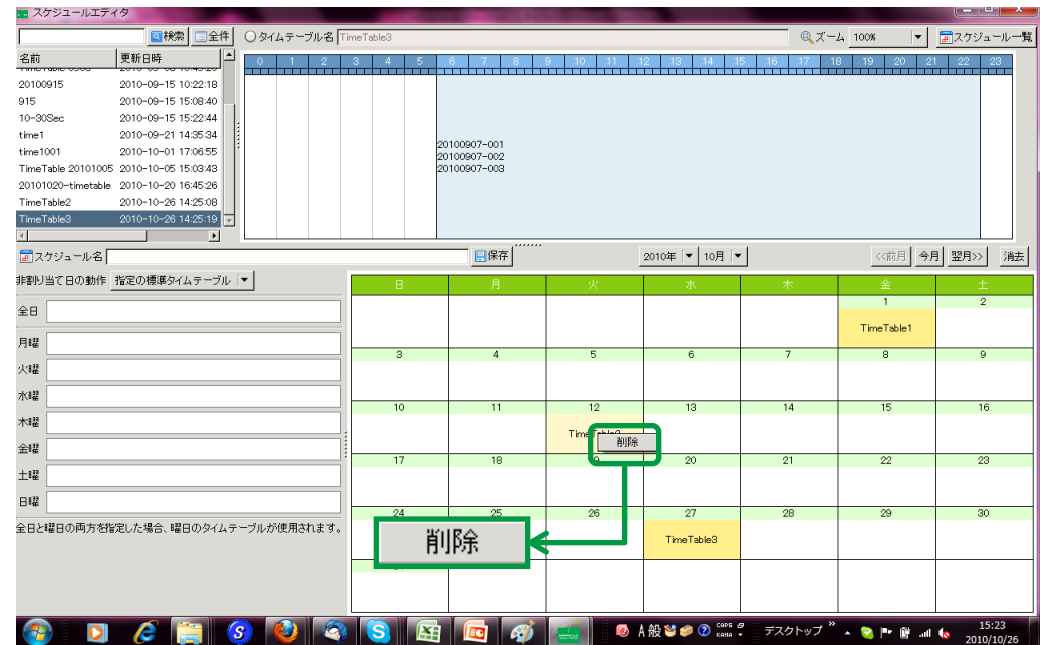
カレンダーにあるタイムテーブルを削除する場合は、該当日にマウスポインタを当て、右クリックすると削除ボタンが表示されます。

削除ボタンをクリックすると、スケジュールが削除されます。

### 配信曜日指定エリアの削除

カレンダーの削除同様に、該当曜日にマウスポインタを当て、右クリックすると削除ボタンが表示されます。

削除ボタンをクリックすると、スケジュールが削除されます。



## 4.2 タイムテーブルを作成する

② スケジュール名を入力し、[保存] ボタンをクリックします。

スケジュール名 [Schedule001]

保存

⚠ スケジュールを保存する際、以下の文字は使用できません。  
¥ ,



画面を閉じる際は、右上の×ボタンをクリックしてください。

## 5. 配信ウィザード

作成したコンテンツ、タイムテーブル、スケジュール（日程）をプレイヤーに配信（転送）する機能です。配信は以下の方法にて行います。

◇USBメモリを用いて端末に転送する。

◇ネットワーク通信を用いて端末に転送する。

事前に「端末側の“ネットワーク設定”」および「PC側の“プレイヤー登録”」が必要です。

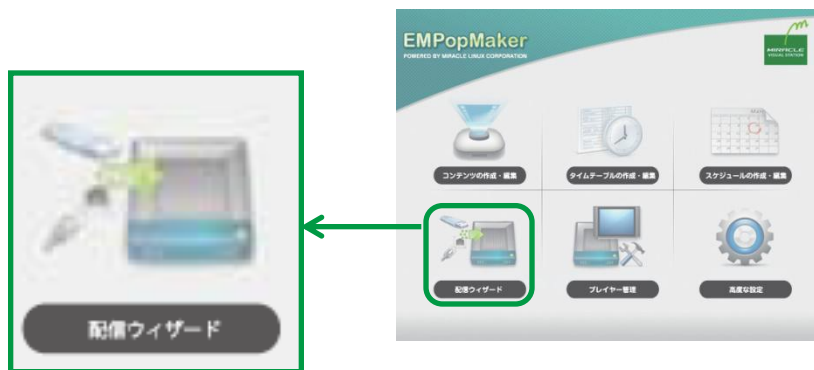
① コンテンツの配信方法を選びます。



② ネットワークまたはUSBによる配布のいずれかの形式を選択します。



③ 選択後更に細かい配信後のコンテンツに関する設定を選ぶことができます。



## 5.1 配信の方法を選択

① 配信の方法を選択し、[進む] ボタンを押します。

### ◆USBメモリでの配信(プレイヤーにコピー)

USBメモリをプレイヤーに挿入し、コピー終了後にUSBメモリを抜去すると、再生が始まります。

### ◆USBメモリでの配信(USBダイレクト再生)

USBメモリをプレイヤーに挿入すると、再生が始まります。

### ◆単一のプレイヤーへのネットワーク配信

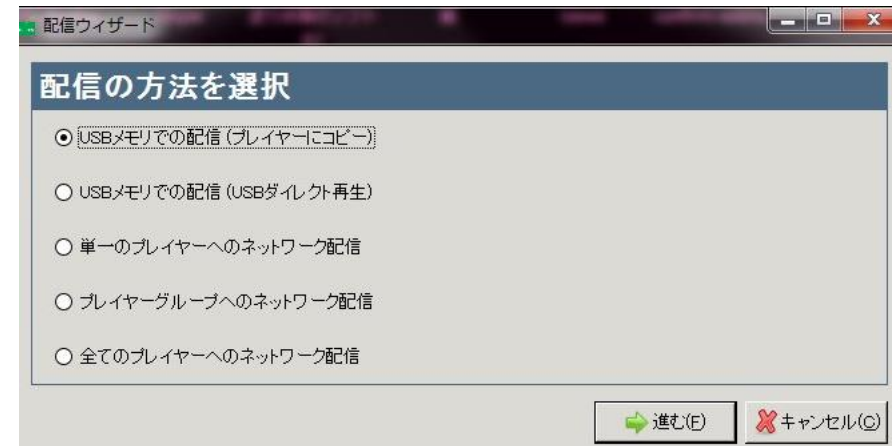
ネットワークを経由して、単一のプレイヤーへ配信します。

### ◆プレイヤーグループへのネットワーク配信

ネットワークを経由して、プレイヤーグループへ配信します。

### ◆全てのプレイヤーへのネットワーク配信

ネットワークを経由して、登録済みの全てのプレイヤーへ配信します。



ネットワーク配信の場合は、事前に「6章プレイヤー管理」にて、プレイヤーの登録が必要となります。



## 5.2 配信の種類を選択する

②配信の種類を選択し、[進む]ボタンをクリックします。

### ◆スケジュール

スケジュール作成したコンテンツを再生する場合に選択します。

### ◆タイムテーブル

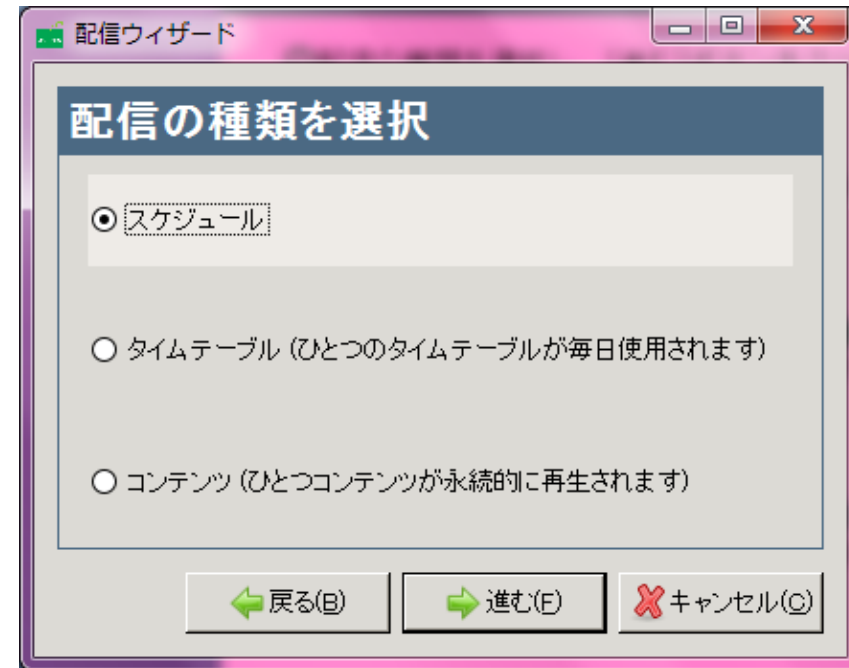
(ひとつのタイムテーブルが毎日使用されます)

タイムテーブル作成したコンテンツを再生する場合に選択します。

### ◆コンテンツ

(ひとつのコンテンツが永続的に再生されます)

ひとつのコンテンツを永続的に再生する場合に選択します。

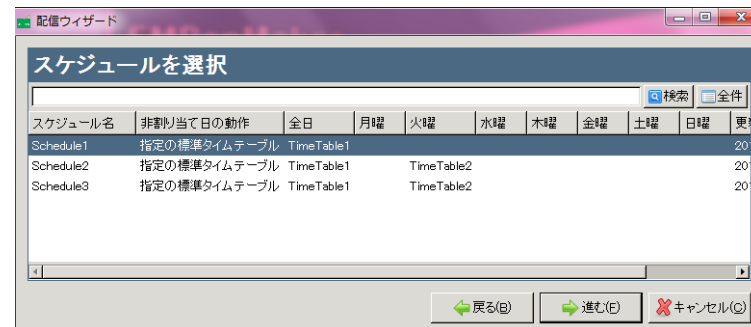


## 5.2 配信の種類を選択する

③ 選択した配信方法に応じて、コンテンツを選択します。

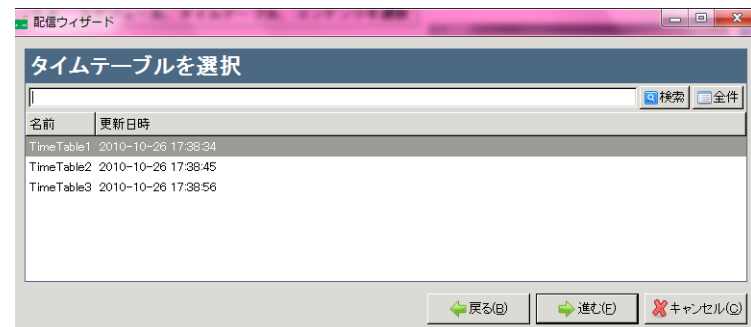
### ◆スケジュールで配信

スケジュールを選択します



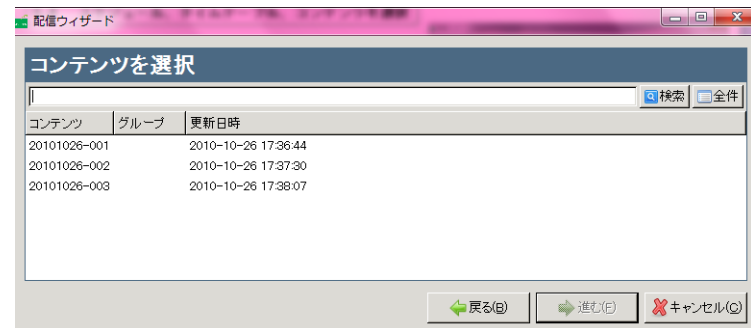
### ◆タイムテーブルで配信

タイムテーブルを選択します



### ◆コンテンツで配信

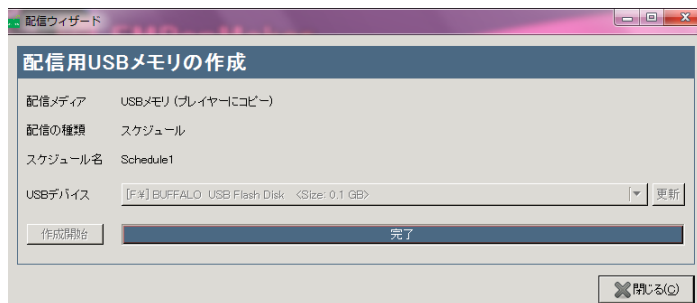
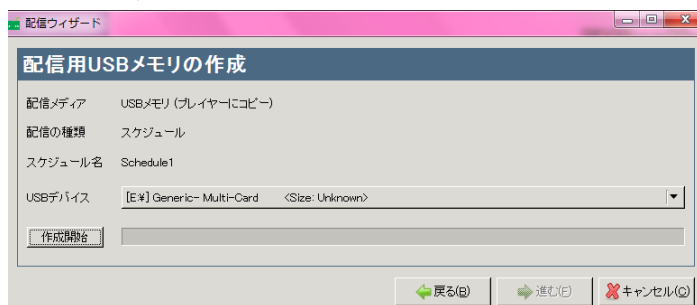
コンテンツを選択します



## 5.3 配信

### ◆USBメモリで配信

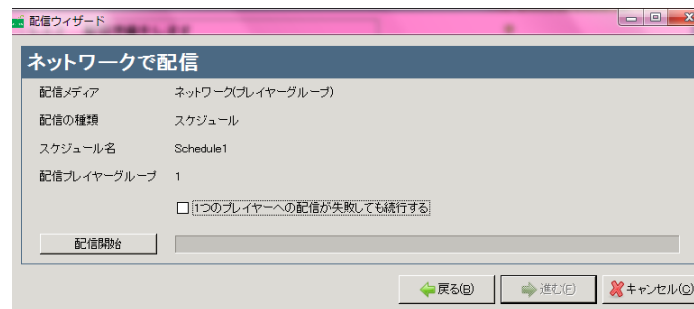
- ①USBメモリをPCにセットします
- ②[作成開始]ボタンをクリックします
- ③[進む]ボタンをクリックします
- ④作成完了後、[閉じる]ボタンをクリックします



USBメモリに既にファイルがある場合、ファイルを削除してから作成されます。

### ◆ネットワークで配信

- ①ネットワークケーブルをセットします
- ②配信するプレイヤーまたはグループを選択します（全てのプレイヤーに配信する場合は不要です）
- ③[配信開始]ボタンをクリックします
- ④配信完了後、[閉じる]ボタンをクリックします



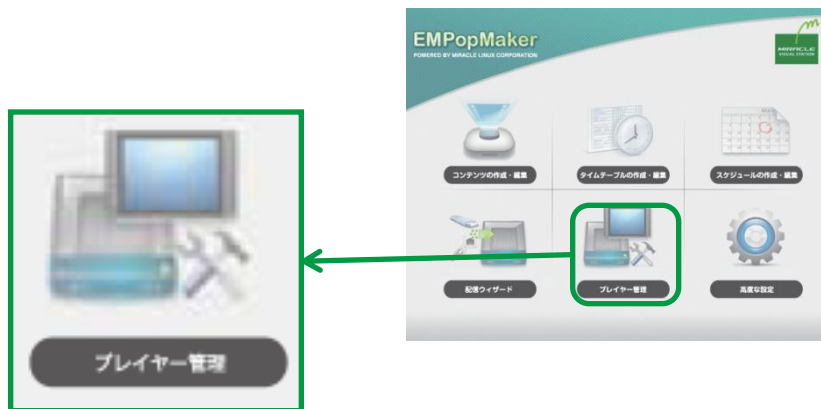
## 6. プレイヤー管理

プレイヤーを登録することで、特定のプレイヤーグループに特定のコンテンツを配信など、ネットワークを用いて配信を行う際に必要な設定になります。

◇プレイヤーをPC側に登録します。

事前に「端末側の“ネットワーク設定”」が必要となり、プレイヤー情報に準じてPC側の設定を行う形になります。

◇複数あるデジタルサイネージプレイヤーに一括配信することができます。

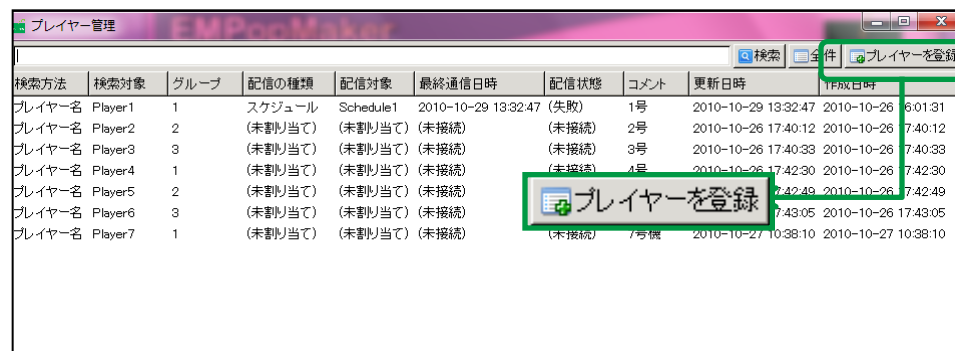


## 6.1 プレイヤー管理画面

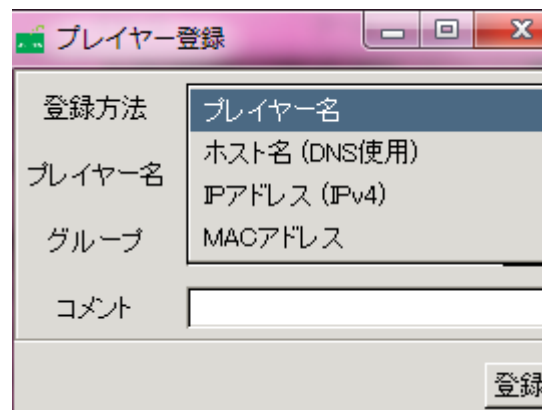
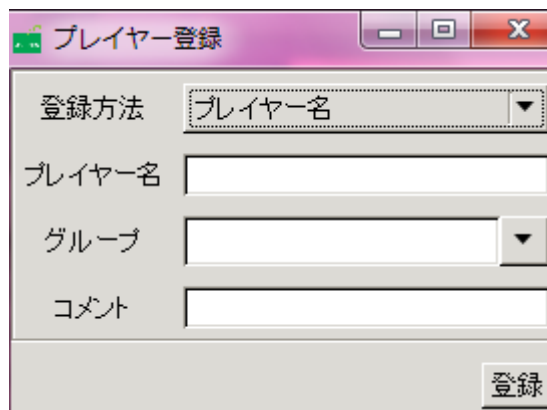
プレイヤー管理										
EMPopMaker										
検索										
全件										
プレイヤーを登録										
検索方法	検索対象	グループ	配信の種類	配信対象	最終通信日時	配信状態	コメント	更新日時	作成日時	
プレイヤー名	Player1	1	スケジュール	Schedule1	2010-10-29 13:32:47	(失敗)	1号	2010-10-29 13:32:47	2010-10-26 16:01:31	
プレイヤー名	Player2	2	(未割り当て)	(未割り当て)	(未接続)	(未接続)	2号	2010-10-26 17:40:12	2010-10-26 17:40:12	
プレイヤー名	Player3	3	(未割り当て)	(未割り当て)	(未接続)	(未接続)	3号	2010-10-26 17:40:33	2010-10-26 17:40:33	
プレイヤー名	Player4	1	(未割り当て)	(未割り当て)	(未接続)	(未接続)	4号	2010-10-26 17:42:30	2010-10-26 17:42:30	
プレイヤー名	Player5	2	(未割り当て)	(未割り当て)	(未接続)	(未接続)	5号	2010-10-26 17:42:49	2010-10-26 17:42:49	
プレイヤー名	Player6	3	(未割り当て)	(未割り当て)	(未接続)	(未接続)	6号	2010-10-26 17:43:05	2010-10-26 17:43:05	
プレイヤー名	Player7	1	(未割り当て)	(未割り当て)	(未接続)	(未接続)	7号機	2010-10-27 10:38:10	2010-10-27 10:38:10	

## 6.2 プレイヤーの登録

① [プレイヤーを登録] ボタンをクリックします



② [登録方法] を選択します



## 6.2 プレイヤーを登録する

### ◆プレイヤー名で登録

The screenshot shows a Windows-style dialog box titled 'プレイヤー登録'. It contains four input fields: '登録方法' (Registration Method) is a dropdown menu currently showing 'プレイヤー名'; 'プレイヤー名' (Player Name) is a text box; 'グループ' (Group) is a dropdown menu; and 'コメント' (Comment) is a text box. A '登録' (Register) button is located at the bottom right.

項目名	説明
プレイヤー名	プレイヤー名を入力します
グループ	グループ名を入力します(全角30文字まで)
コメント	任意入力(全角100文字まで)

### ◆ホスト名で登録

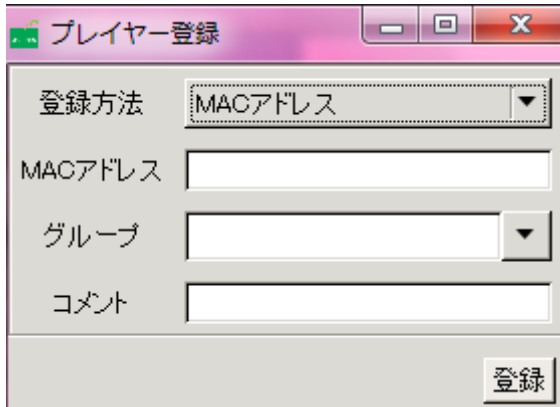
The screenshot shows the same 'プレイヤー登録' dialog box, but the '登録方法' (Registration Method) dropdown menu is now set to 'ホスト名 (DNS使用)'. The other fields ('ホスト名', 'グループ', 'コメント') and the '登録' button remain the same.

項目名	説明
ホスト名	ホスト名を入力します
グループ	グループ名を入力します(全角30文字まで)
コメント	任意入力(全角100文字まで)



## 6.2 プレイヤーを登録する

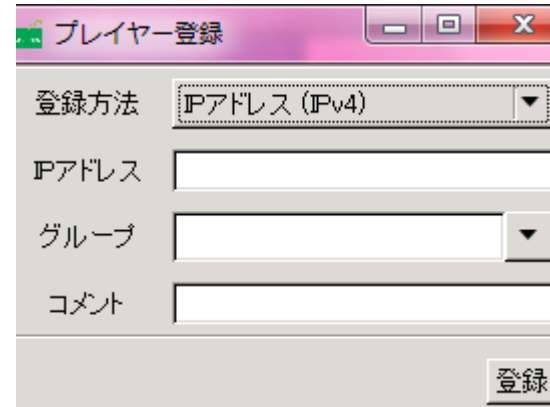
### ◆MACアドレスで登録



The screenshot shows a window titled 'プレイヤー登録' (Player Registration). The '登録方法' (Registration Method) dropdown is set to 'MACアドレス' (MAC Address). Below it, there are three input fields: 'MACアドレス' (MAC Address), 'グループ' (Group), and 'コメント' (Comment). A '登録' (Register) button is at the bottom right.

項目名	説明
プレイヤー名	MACアドレスを入力します
グループ	グループ名を入力します(全角30文字まで)
コメント	任意入力(全角100文字まで)

### ◆IPアドレスで登録

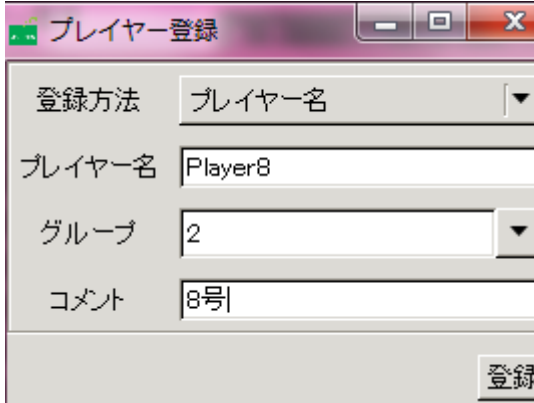


The screenshot shows a window titled 'プレイヤー登録' (Player Registration). The '登録方法' (Registration Method) dropdown is set to 'IPアドレス (IPv4)' (IP Address (IPv4)). Below it, there are three input fields: 'IPアドレス' (IP Address), 'グループ' (Group), and 'コメント' (Comment). A '登録' (Register) button is at the bottom right.

項目名	説明
プレイヤー名	IPアドレスを入力します
グループ	グループ名を入力します(全角30文字まで)
コメント	任意入力(全角100文字まで)

## 6.2 プレイヤーを登録する

③入力後、[登録]ボタンをクリックします



④登録したプレイヤーが、プレイヤー管理画面に表示されます



検索方法	検索対象	グループ	配信の種類	配信対象	最終通信日時	配信状態	コメント	更新日時	作成日時
プレイヤー名	Player1	1	スケジュール	Schedule1	2010-10-29 13:32:47	(失敗)	1号	2010-10-29 13:32:47	2010-10-26 16:01:31
プレイヤー名	Player2	2	(未割り当て)	(未割り当て)	(未接続)	(未接続)	2号	2010-10-26 17:40:12	2010-10-26 17:40:12
プレイヤー名	Player3	3	(未割り当て)	(未割り当て)	(未接続)	(未接続)	3号	2010-10-26 17:40:33	2010-10-26 17:40:33
プレイヤー名	Player4	1	(未割り当て)	(未割り当て)	(未接続)	(未接続)	4号	2010-10-26 17:42:30	2010-10-26 17:42:30
プレイヤー名	Player5	2	(未割り当て)	(未割り当て)	(未接続)	(未接続)	5号	2010-10-26 17:42:49	2010-10-26 17:42:49
プレイヤー名	Player6	3	(未割り当て)	(未割り当て)	(未接続)	(未接続)	6号	2010-10-26 17:43:05	2010-10-26 17:43:05
プレイヤー名	Player7	1	(未割り当て)	(未割り当て)	(未接続)	(未接続)	7号機	2010-10-27 10:38:10	2010-10-27 10:38:10
プレイヤー名	Player8	2	(未割り当て)	(未割り当て)	(未接続)	(未接続)	8号	2010-10-29 16:36:21	2010-10-29 16:36:21



画面を閉じる際は、右上の×ボタンをクリックしてください。