



EMPopMaker

PC版 Standard 簡易操作マニュアル

第10版

はじめに

このたびは、「MIRACLE VISUAL STATION」をご利用いただき誠にありがとうございます。

「MIRACLE VISUAL STATION」は、コンテンツの作成から再生まで行えるデジタルサイネージ製品です。

本書では、コンテンツ管理ソフトウェア「EMPopMaker PC版」が持つ機能を有効に活用いただけるよう操作画面の手順などを説明しています。

なお、本書は以下のバージョンに対応しております。

HW・SW	バージョン
MVSプレイヤー	Embedded MIRACLE Digital Signage Edition 4.1.10
EMPopMaker	2.7.09

お読みいただく際の注意

- 画面および操作手順は、予告なく変更されることがあります。
- Linux[®]は、Linus Torvalds氏の日本およびその他の国における登録商標または商標です。会社名、商品名等は各社の商標または登録商標です。

マークの説明



特に注意していただきたい内容です。



説明に対して補足的な内容です。

マニュアルの使い方

本製品を初めてお使いになる方は、はじめから順にお読みください。
これまでにお使いで、特定の機能についての説明を確認したい方は、
必要に応じてお読みいただいても構いません。

「MIRACLE VISUAL STATION」について

- 「1. MIRACLE VISUAL STATIONの構成」(8ページ)
- 「2. コンテンツ作成から再生までの流れ」(14ページ)

「EMPopMaker PC版」を使用するには

- 「3. EMPopMaker PC版のインストール」(15ページ)

「EMPopMaker PC版」でコンテンツを作成するには

- 「4. コンテンツの作成」(19ページ)
- 「5. タイムテーブルの作成」(57ページ)
- 「6. スケジュールの作成」(72ページ)

「EMPopMaker PC版」でコンテンツを配信するには

- 「7. コンテンツの配信」(86ページ)

「EMPopMaker PC版」でMVSプレイヤーを管理するには

- 「8. プレイヤー管理」(92ページ)

用語定義一覧

用語	説明
MIRACLE VISUAL STATION	コンテンツの作成から再生まで行えるデジタルサイネージ製品。 「MVSプレイヤー」と「EMPopMaker」で構成される。 MVSは、「MIRACLE VISUAL STATION」の略。
MVSプレイヤー	動画や静止画、またはそれらを組み合わせたデジタルサイネージデータ(=コンテンツ)を再生するためのハードウェア。
EMPopMaker	動画、静止画などを組み合わせたコンテンツの作成、また作成したコンテンツの再生スケジュールを作成するためのソフトウェア。 「コンテンツ管理ソフトウェア」ともいう。 Windows PCで動作する「EMPopMaker PC版」がある。
PC	本マニュアル内では、Windows PCのこと。
コンテンツ素材	動画、静止画、Flash、URLファイル、テロップ(テキストファイル)といった、コンテンツを作成するためのファイル。
コンテンツ	コンテンツ素材(動画、静止画など)を組み合わせたデジタルサイネージデータ。
コンテンツフォルダ	「MVSプレイヤー」に存在する、コンテンツ素材やコンテンツが格納されているディレクトリ。

改訂履歴

バージョン	日付	変更内容
初版	2010/11/24	新規作成
第2版	2011/4/5	サムネイル表示に伴う変更を追加
第3版	2011/8/22	複数言語表示機能の説明を追加
第4版	2012/9/24	縦2テンプレートの説明を追加
第6版	2013/11/29	新バージョンに伴う更新
第7版	2015/4/16	新バージョンに伴う修正
第8版	2016/1/29	新バージョンに伴う修正
第9版	2016/8/31	Windows 10対応に伴う修正
第10版	2016/11/30	リモート設定の説明を追加

目次

はじめに	2
1. MIRACLE VISUAL STATION の構成	8
1.1 構成内容	9
1.2 スタンドアローンの構成	10
1.3 ネットワークを使った構成	11
1.4 再生できるファイルの種類	12
1.4.1 再生できる動画・音声ファイルの形式	12
1.4.2 再生できる静止画ファイルの形式	13
2. コンテンツ作成から再生までの流れ	14
2.1 コンテンツ作成から再生までの流れ	14
3. EMPopMaker PC 版のインストール	15
3.1 対応 OS	15
3.2 インストール	15
4. コンテンツの作成	19
4.1 コンテンツの作成	19
4.1.1 コンテンツ素材を準備する	19
4.1.2 コンテンツの作成・編集を選択する	19
4.1.3 テンプレートの選択	20
4.2 コンテンツの編集・削除	33
4.3 コンテンツ全体の詳細な設定	37

4.4 各フレームの詳細な設定	42
4.5 フレームに設定されているコンテンツ素材の並べ替え	49
4.6 フレームに設定されているコンテンツ素材を個別に削除	51
4.7 フレームに設定されているコンテンツ素材をすべて削除	53
4.8 各コンテンツ素材の表示時間とコンテンツ終了のタイミングの関係性	55
5. タイムテーブルの作成	57
5.1 タイムテーブルの作成	57
5.2 タイムテーブルの編集	62
5.3 タイムテーブルの削除	65
5.4 タイムテーブルの確認	67
5.5 コンテンツ終了のタイミングとタイムテーブルの関係性	69
6. スケジュールの作成	72
6.1 スケジュールの作成	72
6.1.1 ユーザー定義タイムテーブルの配置	72
6.1.2 非再生日タイムテーブルの配置	77
6.2 スケジュールの編集	79
6.3 スケジュールの削除	82
6.4 スケジュールの確認	84
7. コンテンツの配信	86
7.1 コンテンツの配信方法	87
8. プレイヤー管理	92
8.1 プレイヤーの登録	92
8.2 リモート設定	95

8.2.1 リモート設定の開始	95
8.2.2 画面設定	98
8.2.3 コンテンツフォルダ共有	106
8.2.4 時刻の設定	110
8.2.5 メンテナンス	118

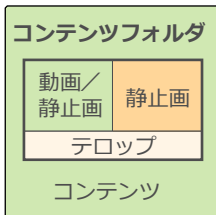
1. MIRACLE VISUAL STATIONの構成

「MIRACLE VISUAL STATION」は、「MIRACLE VISUAL STATIONプレイヤー」（以下、MVSプレイヤー）と、コンテンツの作成や管理をするソフトウェア「EMPopMaker」で構成されています。

コンテンツの作成や管理を行うEMPopMakerは、PC上で動作します。

MIRACLE VISUAL STATION

MVS プレイヤー



- ・コンテンツ／タイムテーブル／スケジュールの再生

コンテンツ配信



USBメモリ

ネットワーク



PC

EMPopMaker PC版



- ・コンテンツの作成／編集／削除
- ・タイムテーブルの作成／編集／削除
- ・スケジュールの作成／編集／削除
- ・プレイヤーの管理
- ・コンテンツ／タイムテーブル／スケジュールの配信

1.1 構成内容

● MVSプレイヤー

「MVSプレイヤー」は、動画や静止画、またはそれらを組み合わせたデジタルサイネージデータ（以下、コンテンツ）を再生するためのハードウェアです。

● EMPopMaker PC 版

「EMPopMaker PC版」は、Windows PC（以下、PC）で使用するソフトウェアです。コンテンツの作成からタイムテーブル、配信スケジュールの設定が簡単にできるほか、ネットワークによる配信や「MVSプレイヤー」の管理などができます。Windows 7、Windows 8、Windows 8.1、Windows 10に対応しています。

「EMPopMaker PC版」で作成したコンテンツは、USBメモリまたはネットワークで「MVSプレイヤー」に配信して、再生します。

● コンテンツフォルダ

作成したコンテンツを保存しておく「MVSプレイヤー」内のフォルダです。

1.2 スタンドアロンの構成

「MVSプレイヤー」を単体で使用、または「MVSプレイヤー」とPCを接続して使用することができます。

●「MVSプレイヤー」単体の構成

「MVSプレイヤー」にディスプレイ、キーボード、マウスを接続して、コンテンツの再生ができます。



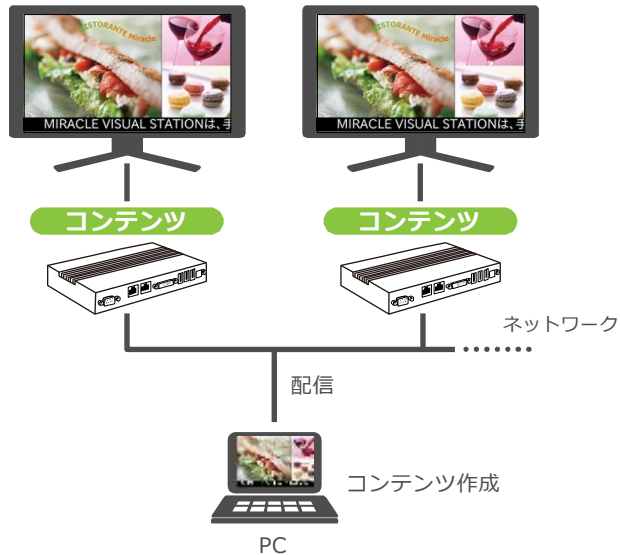
●「MVSプレイヤー」とPCを使った構成

「EMPPopMaker PC版」で作成したコンテンツをUSBメモリに保存し、「MVSプレイヤー」に挿し込むだけで簡単に再生できます。



1.3 ネットワークを使った構成

「EMPopMaker PC版」で作成したコンテンツを、ネットワークで「MVSプレイヤー」に配信して、再生できます。複数の「MVSプレイヤー」を管理することもできます。



1.4 再生できるファイルの種類

「MVSプレイヤー」で再生できる動画・音声・静止画の形式およびその他の仕様を説明します。

1.4.1 再生できる動画・音声ファイルの形式

ファイル拡張子は、コーデックやファイル形式に応じて以下の表で指定された拡張子を使用してください。

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	mp4	MP4	H.264	AAC	ハードウェア
	m4v	MP4	H.264	なし	
Windows Media Video	mov	MOV	H.264	AAC	
	wmv	ASF	WMV (VC-1)	WMA	
	wm	ASF	WMV (VC-1)	なし	
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	

※ MPEG-4 Videoフォーマット、Simple/Advanced simpleプロファイル、Ogg Theoraフォーマットは対応していません。

1.4.2 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. コンテンツ作成から再生までの流れ

2.1 コンテンツ作成から再生までの流れ

① 素材を準備

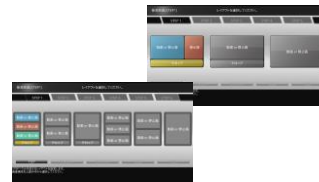
動画や静止画などのコンテンツ素材を用意します。

- ・ USBメモリ (MVSプレイヤーとPCを使った構成)
- ・ PC (ネットワークを使った構成)



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。



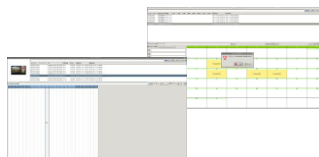
⑤ 再生

設定したスケジュールで再生します。



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。



3. EMPopMaker PC版のインストール

EMPopmaker PC版のインストール方法について説明します。

3.1 対応OS

- ・ Windows 7 SP0以降 (32bit) ・ Windows 8 (32bit/64bit)
- ・ Windows 8.1 (32bit/64bit) ・ Windows 10 (64bit)

3.2 インストール

1 CDをセットする

インストールするPCにCD-ROMをセットします。
インストーラーファイルをお持ちの方は手順2へお進みください。

2 起動する

インストーラーを起動します。
インストーラーは下記名前の実行ファイルです。
setup_empopmaker_ Z.Z.ZZ_製品種別.exe
(Z.Z.ZZはバージョン番号です。
製品種別は製品ごとに異なります。)



EMPopMaker PC 版をアップデートする場合は、古い EMPopMaker をアンインストールする必要はありません。
また、アップデートインストールする場合は、必ず古い EMPopMaker が起動していないことを確認してから、インストーラーを実行してください。



3 言語を選択する

インストーラで使用する言語を選択します。

(日本語の場合は「Japanese」)



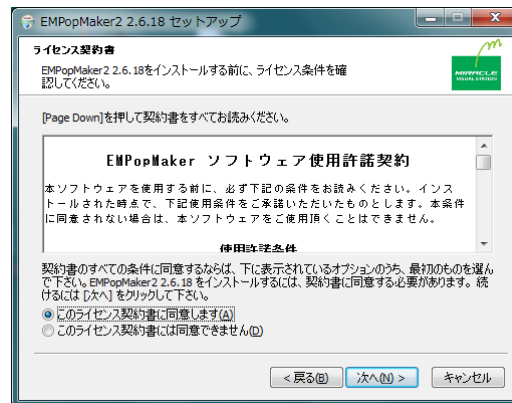
4 セットアップの開始

画面メッセージに従い、[次へ]をクリックします。



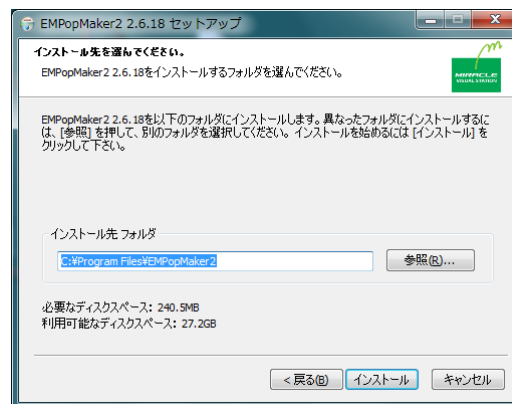
5 使用許諾契約書の確認

「使用許諾契約書」画面が表示されます。内容をご確認の上、[同意する] を選択し、[次へ]をクリックします。



6 インストール先フォルダの選択

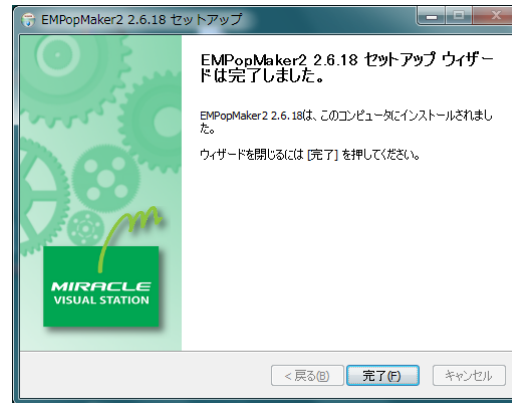
インストール先フォルダを選択し、[インストール]をクリックすると、インストールが始まります。



7 セットアップの完了

セットアップが完了しますと、「EMPopMaker Z.Z.ZZのセットアップが終了しました。」と表示されます。(Z.Z.ZZはバージョン番号です。)

[完了]をクリックします。



8 アイコンの確認

デスクトップに「EMPopMaker2」のアイコンが作成されます。



4. コンテンツの作成

コンテンツとは、コンテンツ素材（動画、静止画、テロップなど）を組み合わせたデジタルサイネージデータのことをいいます。作成したコンテンツはタイムテーブルやスケジュールを組んで、好きな日時に再生することが可能です。

ここでは、コンテンツ作成手順について説明します。

4.1 コンテンツの作成

4.1.1 コンテンツ素材を準備する

コンテンツを作成するためには、PC上またはUSBメモリにコンテンツ素材を準備する必要があります。

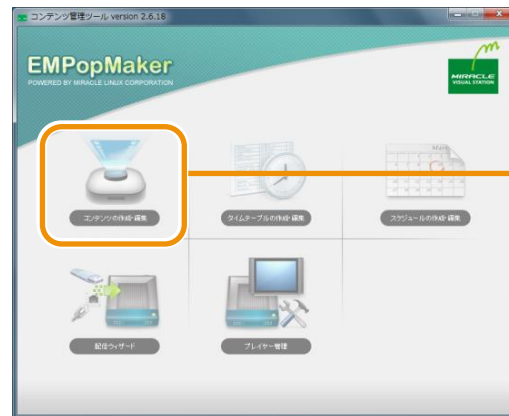
Memo

操作手順の説明で使用しているコンテンツ素材は、プレイヤーには含まれません。

4.1.2 コンテンツの作成・編集を選択する

「EMPpopMaker PC版」の「メインメニュー」画面で「コンテンツの作成・編集」をクリックします。

⇒ 「コンテンツ作成メニュー」画面が表示されます。



「コンテンツの
作成・編集」
をクリック

4.1.3 テンプレートの選択

Memo

〔新規作成（横）〕：ディスプレイを横に設置する場合に選択してください。

〔新規作成（縦1）〕：ディスプレイを縦に設置する場合に選択してください。詳しくは、「[4.1.3.2 新規作成（縦1）](#)」（[28ページ](#)）を参照してください。

〔新規作成（縦2）〕：ディスプレイを縦に設置する場合に選択してください。再生するコンテンツは90度回転したものをご注意ください。詳しくは、「[4.1.3.3 新規作成（縦2）](#)」（[30ページ](#)）を参照してください。



4.1.3.1 新規作成（横）

【コンテンツ作成メニュー】画面で【新規作成（横）】をクリックします。

≫ 【レイアウト選択】画面が表示されます。



ディスプレイを横に設置する場合に選択してください。



【新規作成（横）】
クリック

1 レイアウトを選択する

画面に表示するレイアウトをクリックします。
ここでは、レイアウト（3分割）を選択する例を説明します。

➤ コンテンツ素材を選択する画面が表示されます。



レイアウト
(3分割)
をクリック

2 コンテンツ素材を選択する

フレームごとに再生するコンテンツ素材を選択します。
フレーム1は動画、静止画、Flash、URL、フレーム2は静止画、フレーム3はテロップを再生できます。
レイアウトをクリックして、フレーム1、フレーム2、フレーム3の順で割り当てるコンテンツ素材の設定を行います。

➤ データの読み込みガイダンスが表示されます。



フレーム 1

フレーム 2

フレーム 3

<手順2の続き>



テロップとして使用するテキストファイルは、文字コード「UTF-8」で作成する必要があります。



コンテンツ素材は複数選択が可能です。

3分割フレームの場合

フレーム1：複数のコンテンツ素材の選択が可能
(動画・静止画の混在、Flash・URLの混在も可)

フレーム2：複数のコンテンツ素材の選択が可能
(静止画のみ)

フレーム3：複数のテロップの選択・編集が可能



複数のコンテンツ素材を同一のフレームに選択するときには、以下の注意が必要です。

- ・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。
- ・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。

[ファイルセクタ] をクリックします。

≫ [ファイル選択] 画面が表示されます。



[動画or静止画] のフレームでは、[URL] をクリックして、URLを設定することができます。また、テロップのフレームでは、[テロップエディタ] をクリックして、テロップを直接入力することができます。



[ファイルセクタ] をクリック

STEP2では各フレームにデータを読み込み指定していきます。

<手順2の続き>

再生するコンテンツ素材を選択します。該当のファイルを選択して「選択」をクリックします。コンテンツ素材の選択操作を繰り返し行い、すべてのフレームにコンテンツ素材を設定します。

➤ 選択したコンテンツ素材が各フレームに割り当てられます。

Memo

外部ストレージメディア（USBメモリなど）を接続していると、接続しているUSBメモリが「ファイル選択」画面左の「場所」に表示されます。
コンテンツにはUSBメモリ内のコンテンツ素材を設定することもできます。

Memo

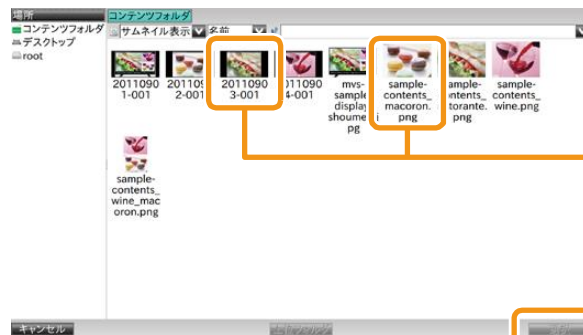
コンテンツ全体や各フレームに対してプロパティを設定することができます。

- コンテンツ全体のプロパティを設定するには、「[4.3 コンテンツ全体の詳細な設定](#)」（37ページ）を参照してください。
- 各フレームのプロパティを設定するには、「[4.4 各フレームの詳細な設定](#)」（42ページ）を参照してください。

!

以下の文字をファイル名に含むコンテンツ素材は使用できません。

/:*?"<>|¥,'#%



コンテンツ
素材を選択
(複数可)

「選択」を
クリック

<手順2の続き>



複数のコンテンツ素材を同一のフレームに選択するときには、以下の注意が必要です。

- ・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、フォルダおよ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。



テロップに改行を含むファイルを指定した場合、改行は半角スペースに変換されます。また、[テロップエディタ]でテロップの内容を直接入力する場合、Enterキーでは半角スペースが入力されます。



各言語の先頭と最後にタグを入力

【先頭に入れるタグ】

日本語 : ``

韓国語 : ``

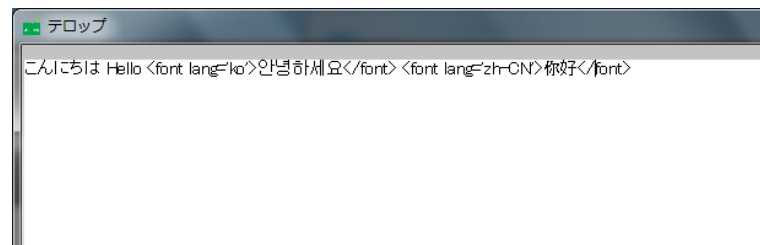
簡体中国語 : ``

繁体中国語 : ``

【最後に入れるタグ】

共通 : ``

MVSプレイヤーの設定言語が日本語で、韓国語と簡体中国語を表示する場合



3 保存する

コンテンツとして保存するために「保存」をクリックします。

⇒ コンテンツ保存のガイダンスが表示されます。

保存するときにファイル名を変更できます。コンテンツファイル名を確認して「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。



コンテンツ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修正してください。



コンテンツファイル名に以下の名前は使用できません。

空白文字だけのコンテンツ名

.(ドット)で開始するコンテンツ名

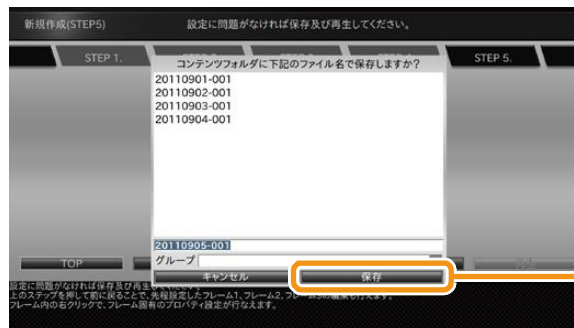
.(ドット)または' '(スペース)で終端するコンテンツ名

次の文字を含むコンテンツ名

/ : * ? " < > | ¥ , ' # %



[保存] を
クリック



[保存] を
クリック



コンテンツエディタで表示される動画のサムネイルは PC にインストールされているコーデックを利用して作成されます。対応するコーデックが PC にインストールされていない場合はその動画のサムネイルは作成されませんが、MVS プレイヤーでの再生には影響しません。

各 Windows 標準環境での動画サムネイルの作成の可否は以下のとおりです。

OS	H.264	WMV	MPEG-2 PS	MPEG-2 TS
Windows 7	○	○	○	× ※1
Windows 8	○	○	× ※1	× ※1
Windows 8.1	○	○	× ※1	× ※1
Windows 10	○	○	× ※1 ※2	× ※1 ※2

※1 PC にサードパーティー製のコーデックがインストールされている場合、サムネイルの表示ができる場合があります。

※2 PC に Windows DVD プレイヤー がインストールされている場合は、サムネイルが表示されます。

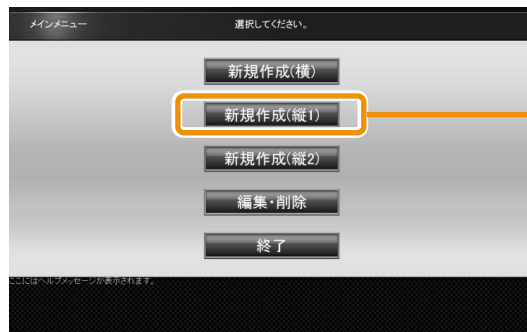
4.1.3.2 新規作成（縦 1）

［コンテンツ作成メニュー］画面で［新規作成（縦1）］をクリックします。

⇒［レイアウト選択］画面が表示されます。



ディスプレイを縦に設置する場合に選択してください。



［新規作成（縦 1）］
クリック

1 レイアウトを選択する

任意のレイアウトを選択し、各フレームにコンテンツ素材を設定して保存します。

コンテンツ素材の設定方法、保存方法は横型コンテンツの作成時と同じになります。詳しくは、「[4.1.3.1 新規作成（横）](#)」（21ページ）を参照してください。



コンテンツ素材の仕様や組み合わせによっては、再生品質が保持されない場合がございます。



縦 1 テンプレートを使用する場合、MVS プレイヤーの画面の解像度は自動に設定することを推奨します。
自動以外の解像度を選択した場合、動画やテロップの再生品質が低下する場合があります。



レイアウトを選択して、コンテンツ素材をセット

4.1.3.3 新規作成（縦2）

［コンテンツ作成メニュー］画面で［新規作成（縦2）］をクリックします。

≫ ［レイアウト選択］画面が表示されます。

Memo

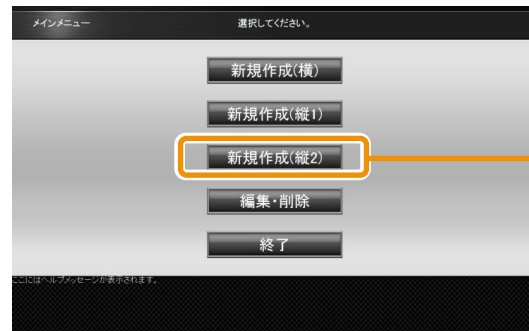
［コンテンツの作成・編集］の縦2テンプレートでは、横長のコンテンツ素材を使って、縦長のコンテンツを作成することができます。

縦2テンプレートでは、コンテンツ素材が90度回転してコンテンツに設定されます。

そのため、縦2テンプレートに設定するコンテンツ素材はあらかじめ90度回転させておく（縦長のコンテンツ素材を横長のコンテンツ素材に変換しておく）必要があります。

また、縦レイアウトに動画を設定して再生する場合、縦1テンプレートと縦2テンプレートでは再生方法が異なるため、縦2テンプレートを使用した際に再生品質があがる場合があります。（縦2テンプレートの使用を推奨）

縦2テンプレートのコンテンツを再生するには、画面の回転設定は行わず（[回転しない]を設定）、ディスプレイだけを縦向きに回転させます。



［新規作成（縦2）］
クリック



縦2テンプレートのコンテンツにはURLを設定することはできません。

1 レイアウトを選択する

［レイアウト選択］画面で作成するレイアウトをクリックします。ここでは、レイアウト（3分割・テロップ付き）を例に説明します。

➤［ディスプレイの回転方向］ダイアログが表示されます。



レイアウト
(3分割)を
クリック

2 ディスプレイの回転方向を選択する

［ディスプレイの回転方向］ダイアログでコンテンツ素材の回転方向をクリックします。

ここでは、右90度回転を例に説明します。

➤コンテンツ素材を選択する画面が表示されます。

Memo

ディスプレイの回転方向は、コンテンツ素材の設定後に「プロパティ」ダイアログの「ディスプレイの回転方向」でも変更することができます。

詳しくは、「4.3 コンテンツ全体の詳細な設定」(37ページ)を参照してください。



回転方向を
クリック

3 コンテンツを作成する

各フレームにコンテンツ素材を設定して保存します。
コンテンツ素材の設定方法、保存方法は横型コンテンツの作成方法と同じになります。詳しくは、「[4.1.3.1 新規作成（横）](#)」（21ページ）を参照してください。



レイアウトを
選択してコン
テンツ素材を
セット

4.2 コンテンツの編集・削除

コンテンツを編集・削除するには、「EMPopMaker PC版」を起動し、[コンテンツの作成・編集]の[編集・削除]から行います。ここでは、コンテンツを編集する手順を説明します。コンテンツを削除する場合は、手順1～4の後、[削除]ボタンをクリックしてください。

①コンテンツ素材を準備する



②編集・削除を選択する



③コンテンツを選択する



④コンテンツを編集する



⑤保存する

1 コンテンツ素材を準備する

編集に使用するコンテンツ素材は、あらかじめPC上またはUSBメモリに用意する必要があります。

2 コンテンツの作成・編集を選択する

［メインメニュー］画面で［コンテンツの作成・編集］をクリックします。

➤ ［コンテンツ作成メニュー］画面が表示されます。



［コンテンツの作成・編集］をクリック

3 編集・削除を選択する

コンテンツを編集するには、［メインメニュー］画面の［編集・削除］をクリックします。

➤ コンテンツフォルダの中身が表示されます。



［編集・削除・再生］をクリック

4 コンテンツを選択する

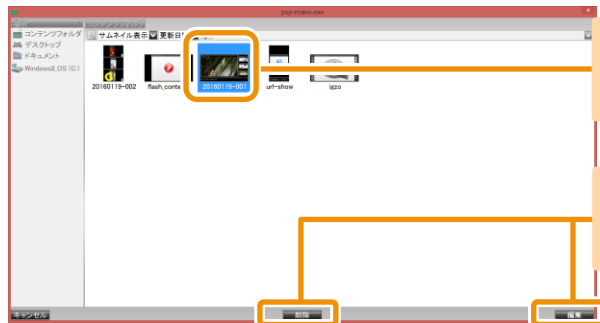
編集するコンテンツを選択して「編集」をクリックします。

⇒ 「編集」画面が表示され、編集が可能な状態になります。

コンテンツを削除するには、ここで「削除」をクリックします。

Memo

縦2テンプレートで作成したコンテンツには、サムネイルに回転方向を示すアイコンが表示されます。



編集または削除するコンテンツを選択

「編集」または「削除」をクリック

5 コンテンツを編集する

コンテンツ素材の追加・削除、またはレイアウトを変更できます。コンテンツ素材を追加するには、変更したいフレームをクリックし、新規作成時と同じ操作を行います。

設定済みのコンテンツ素材を削除するには、「4.6 フレームに設定されているコンテンツ素材を個別に削除」（51ページ）、「4.7 フレームに設定されているコンテンツ素材をすべて削除」（53ページ）を参照してください。

ここでは、レイアウト（3分割）からレイアウト（2分割）に変更する例を説明します。



「レイアウト切替」をクリック

<手順5の続き>

「レイアウト切替」をクリックします。

➤ 「編集」画面上にレイアウト選択ガイドスが表示されます。

レイアウト（2分割）をクリックします。

➤ 変更するレイアウトイメージが表示されます。

Memo

縦2テンプレートの場合、レイアウトの選択後に、[ディスプレイの回転方向] ダイアログが表示されます。
詳しくは、「[4.3 コンテンツ全体の詳細な設定](#)」(37ページ)を参照してください。



レイアウト
(2分割) を
クリック

6 保存する

編集したコンテンツを保存する手順については、「[4.1 コンテンツの作成](#)」(19ページ)を参照してください。

4.3 コンテンツ全体の詳細な設定

コンテンツの作成・編集時に、[プロパティ] をクリックして、コンテンツ終了のタイミング、テロップやフレームサイズの詳細などを設定することができます。

設定項目	説明
コンテンツ終了のタイミング	コンテンツを終了するタイミング（固定時間、次の終了、タイムテーブルの指定範囲の終了、終了しない）
テロップ効果	テロップに対する効果（文字の拡大率、垂直同期補正）の設定
フレームサイズ設定	各フレームサイズの設定
ディスプレイの回転方向	縦2テンプレート選択時のディスプレイの回転方向を設定

1 [プロパティ] ダイアログを表示する

「EMPopMaker PC版」を起動し、[コンテンツの作成・編集] をクリックします。[新規作成 (横)] をクリック後、3 フレームのレイアウトを選択します。各フレームにコンテンツ素材を設定します。

ここでは、フレーム1に動画、フレーム2に静止画、フレーム3にテロップを設定した場合の解説をします。

[プロパティ] をクリックします。

≫ [プロパティ] ダイアログが表示されます。



コンテンツの作成方法の詳細は、「[4.1 コンテンツの作成](#)」(19ページ) を参照してください。



[プロパティ]
をクリック



2 コンテンツ終了のタイミングを設定する

コンテンツ終了のタイミングは、以下の4つを設定できます。

■ 固定時間

固定時間でコンテンツの再生を終了します。

■ 次の終了

指定されたフレーム（動画またはテロップ）の再生が終わったタイミングで、コンテンツの再生を終了します。



「次の終了」が指定されたコンテンツをタイムテーブルに設定した場合、終了時刻を過ぎても指定されたフレームの再生が終わるまでは再生は継続されます。

■ タイムテーブルの指定範囲の終了

タイムテーブルに指定された終了時刻でコンテンツの再生を終了します。



「タイムテーブルの指定範囲の終了」が指定されたコンテンツをタイムテーブルに設定せずに再生した場合、コンテンツは永続的に再生されます。



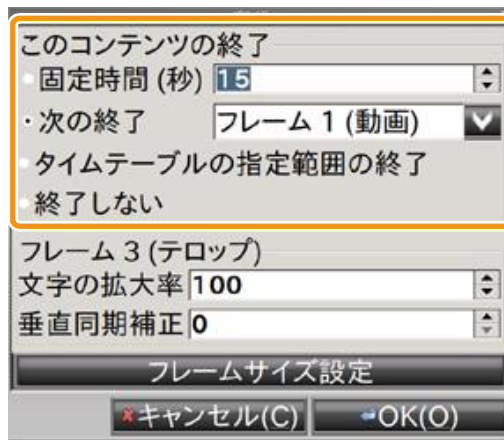
「タイムテーブルの指定範囲の終了」のコンテンツをタイムテーブルに指定する場合、1つの再生時間帯にこのコンテンツ以外のコンテンツは指定しないでください。（コンテンツ終了のタイミングがタイムテーブルの終了時間に設定されるため、1つの再生時間帯に複数のコンテンツが設定されていても、他のコンテンツは再生されません。）

■ 終了しない

コンテンツの再生を永続的に行います。



「終了しない」が指定されたコンテンツがタイムテーブルに指定された場合も、終了時間にかかわらず永続的な再生が行われます。（タイムテーブルへの指定は非推奨）



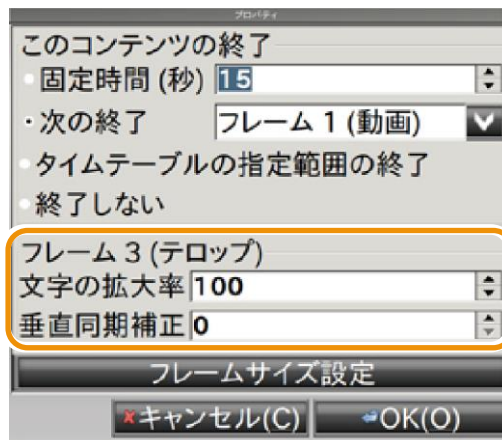
各コンテンツ素材の表示時間とコンテンツ終了のタイミングの関係性については、「4.8 各コンテンツ素材の表示時間とコンテンツ終了のタイミングの関係性」（55ページ）を参照してください。

3 テロップ効果を設定する

テロップの拡大率、垂直同期補正を設定します。
テロップの拡大率は10～1000%、垂直同期補正は0～20000の値を設定できます。



テロップ効果はテロップ付きのコンテンツでのみ設定可能です。



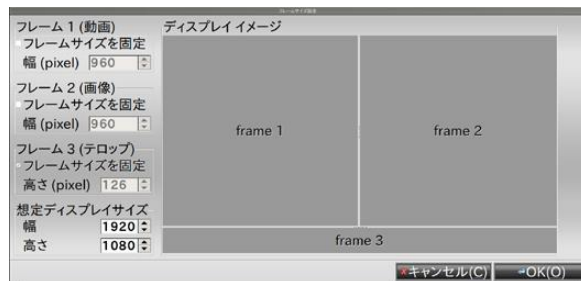
4 フレームサイズを設定する

まず想定ディスプレイサイズに、コンテンツを再生するディスプレイのサイズを入力します。

次に、[フレームサイズを固定] にチェックを入れ、フレームの高さ・幅を設定します。



想定ディスプレイサイズ、フレームサイズの設定値によっては、コンテンツに設定した動画、静止画などが表示されない場合があります。



5 ディスプレイの回転方向を設定する

右90度回転、左90度回転を選択します。

Memo

ディスプレイの回転方向の設定は、縦2テンプレート選択時のみ設定可能です。



4.4 各フレームの詳細な設定

コンテンツの作成・編集時に、[フレーム固有のプロパティ]を表示すると、各フレームに設定した動画・静止画・テロップ・Flash・URLの詳細を設定することができます。

プロパティで設定できる内容は以下のとおりです。

設定項目	説明	コンテンツ素材				
		動画	静止画	テロップ	Flash	URL
アスペクト比の保持	コンテンツ素材の縦横比を保持させる	○	○	×	×	×
表示時間（秒）	各コンテンツ素材の表示時間（秒）	×	○	×	○	○
フェード効果	フェード効果を設定する	×	○	×	×	×
ステップ	フェード効果のスピード	×	○	×	×	×
スピード	テロップの流れるスピード	×	×	○	×	×
テロップ色	テロップの色（文字色、背景色）	×	×	○	×	×



フレームに設定したコンテンツ素材によって、プロパティで設定可能な情報は変化します。

1 フレーム1の【プロパティ】ダイアログを表示する

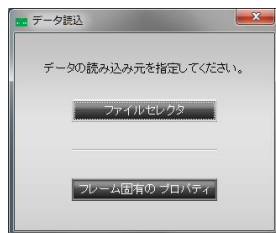
「EMPopMaker PC版」を起動し、【コンテンツの作成・編集】をクリックします。【新規作成（横）】をクリック後、3フレームのレイアウトを選択します。各フレームにコンテンツ素材を設定します。

ここでは、フレーム1に動画、フレーム2に静止画、フレーム3にテロップを設定した場合の解説をします。

フレーム1を右クリックし、【フレーム1プロパティ】をクリックします。



フレーム1の【プロパティ】ダイアログは、フレーム1をクリックしてデータ読み込みダイアログの【フレーム固有のプロパティ】をクリックすることでも表示できます。



2 アスペクト比の保持を設定する（動画）

動画にアスペクト比保持を設定することができます。

フレーム1には、動画、静止画、Flash、URLを設定することができます。各素材のプロパティに関しては、「[4.4 各フレームの詳細な設定](#)」（42ページ）を参照してください。



3 フレーム2の【プロパティ】ダイアログを表示する

フレーム2を右クリックし、【フレーム2プロパティ】をクリックします。



フレーム2の【プロパティ】ダイアログは、フレーム2をクリックしてデータ読み込みダイアログの【フレーム固有のプロパティ】をクリックすることでも表示できます。



4 アスペクト比の保持を設定する（静止画）

静止画にアスペクト比を設定することができます。



5 表示時間（秒）を設定する（静止画）

静止画の表示時間を秒単位で設定することができます。



6 フェード効果を設定する（静止画）

フェード効果として、「フェードイン」、「フェードアウト」、「クロスフェード」、「なし」を設定することができます。



7 ステップを設定する（静止画）

ステップの値を設定することで、フェードインフェードアウト完了までの時間を調整することができます。

ステップの値が大きいくほど、フェードインフェードアウト完了までの時間は長くなります。

ステップとして、プルダウンでは「50」、「100」、「200」、「500」、「1000」、または直接入力で50～1000の間の任意の値を設定することができます。



8 フレーム3の「プロパティ」ダイアログを表示する

フレーム3を右クリックし、「フレーム3プロパティ」をクリックします。

Memo

フレーム3の「プロパティ」ダイアログは、フレーム3をクリックしてデータ読み込みダイアログの「フレーム固有のプロパティ」をクリックすることでも表示できます。



9 スピードを設定する（テロップ）

スピードの値を設定することで、テロップの表示スピードを調整することができます。

スピードの値が大きいほど、テロップの表示スピードは速くなります。

スピードとして、プルダウンで「1」～「10」を設定することができます。



10 テロップ色を設定する（テロップ）

テロップの文字色、背景色を設定することができます。



テロップ色欄に表示されている2つの色は、左は文字色、右は背景色を示しています。



4.5 フレームに設定されているコンテンツ素材の並べ替え

フレームに複数のコンテンツ素材が設定されている際、[フレーム固有のプロパティ] からコンテンツ素材の並べ替えを行うことができます。ここでは、フレーム1に設定されているコンテンツ素材の並べ替え方法について説明します。

1 フレーム1の[プロパティ] ダイアログを表示する

フレーム1を右クリックし、[フレーム1プロパティ] をクリックします。

≫ [プロパティ] ダイアログが表示されます。

Memo

フレーム1の[プロパティ] ダイアログは、フレーム1をクリックしてデータ読み込みダイアログの[フレーム固有のプロパティ] をクリックすることでも表示できます。

Memo

他のフレームでもコンテンツ素材の並べ替えはできます。並べ替えを行いたいフレームを右クリックして、同様の操作を行ってください。



フレーム 1 に設定されているコンテンツ素材をフレーム 2 に移動するといった、フレーム間の操作はできません。



2 コンテンツ素材を並べ替える

並べ替えを行うコンテンツ素材を選択し、移動したい場所にドラッグ&ドロップをします。

⇒ コンテンツ素材の順番が入れ替わります。

また、コンテンツ素材のドラッグ中にCtrlキーを押しながらドロップをすると、コンテンツ素材をコピーできます。



4.6 フレームに設定されているコンテンツ素材を個別に削除

フレームに設定されているコンテンツをフレームから削除することができます。

ここでは、フレーム1に設定されているコンテンツ素材を削除する方法について説明します。

1 フレーム1の「プロパティ」ダイアログを表示する

フレーム1を右クリックし、「フレーム1プロパティ」をクリックします。

≫ 「プロパティ」ダイアログが表示されます。

Memo

フレーム1の「プロパティ」ダイアログは、フレーム1をクリックしてデータ読み込みダイアログの「フレーム固有のプロパティ」をクリックすることでも表示できます。

Memo

他のフレームでもコンテンツ素材の削除はできます。削除を行いたいフレームを右クリックして、同様の操作を行ってください。



2 コンテンツ素材を削除する

削除を行うコンテンツ素材を右クリックし、[削除] をクリックします。

➤ フレームからコンテンツ素材が削除されます。



削除操作によって、フレームにコンテンツ素材が 1 つも設定されていない場合、そのコンテンツを保存することはできません。

コンテンツ素材を 1 つ以上設定する必要があります。



4.7 フレームに設定されているコンテンツ素材をすべて削除

フレームに設定されているコンテンツ素材を、一度にすべて削除することができます。

ここでは、フレーム1に設定されているコンテンツをすべて削除する方法について説明します。

1 フレーム1の【プロパティ】ダイアログを表示する

フレーム1を右クリックし、【フレーム1プロパティ】をクリックします。

≫ 【プロパティ】ダイアログが表示されます。

Memo

フレーム1の【プロパティ】ダイアログは、フレーム1をクリックしてデータ読込ダイアログの【フレーム固有のプロパティ】をクリックすることでも表示できます。

Memo

他のフレームでもコンテンツ素材の全削除はできます。全削除を行いたいフレームを右クリックして、同様の操作を行ってください。



2 コンテンツ素材をすべて削除する

「すべて削除」をクリックします。

⇒ フレームからコンテンツ素材がすべて削除されます。



フレームにコンテンツ素材が1つも設定されていない場合、そのコンテンツを保存することはできません。
全削除操作後は、当該フレームにコンテンツ素材を1つ以上設定する必要があります。



4.8 各コンテンツ素材の表示時間とコンテンツ終了のタイミングの関係性

ここでは、各コンテンツ素材に設定した表示時間とコンテンツ終了のタイミングの関係性について説明します。

(1) 表示時間と「固定時間」の関係

あるフレームに設定されているコンテンツ素材の表示時間の合計値と、コンテンツ自身に設定されている表示時間（＝固定時間）では、固定時間が優先されます。

条件	動作
表示時間合計値 ≥ 固定時間	固定時間となるまで、フレームに設定されているコンテンツ素材が各表示時間のとおりに再生されます。 固定時間の秒数が経過した際、フレーム内に表示されていないコンテンツ素材が存在したとしても、コンテンツは最初から再生されます。
表示時間合計値 < 固定時間	固定時間となるまで、フレームに設定されているコンテンツ素材が各表示時間のとおりに再生されます。 フレームに設定されているコンテンツ素材の表示がすべて終わったにもかかわらず固定時間が残っている場合は、そのフレームは再度最初から再生を開始します（固定時間はリセットされません）。 固定時間の秒数が経過した際、(2周目以降の) 再生途中でも、コンテンツは最初から再生されます。

(2) 表示時間と「次の終了」の関係

コンテンツ終了のタイミングに「次の終了」を設定している場合、「次の終了」に指定したフレームの表示時間がコンテンツ終了のタイミングとなります。横3フレームのレイアウトで以下のようなコンテンツ素材が設定されている場合を例に説明します。

フレーム	設定されているコンテンツ	合計表示秒数
フレーム1	60秒の動画3つ	180秒
フレーム2	表示秒数が10秒に設定された静止画3つ	30秒
フレーム3	スクロールに10秒かかるテロップ2つ	20秒

フレーム1を終了のタイミングに設定した場合は、コンテンツは180秒で繰り返し再生します（コンテンツが1回再生し終わるまでに、フレーム2は6周、フレーム3は9周繰り返しされます）。また、フレーム3を終了のタイミングに設定した場合は、フレーム1、フレーム2は共に表示し終わりますが、20秒で繰り返し再生されます。

（3）表示時間と「タイムテーブルの指定範囲の終了」の関係

コンテンツ終了のタイミングに「タイムテーブルの指定範囲の終了」が設定された場合、当該コンテンツをタイムテーブルに指定しない限り、コンテンツは終了のタイミングを持ちません。そのため、各フレームに設定されているコンテンツ素材は他のフレームの表示時間に影響されることなく、コンテンツ素材を順番に再生します（コンテンツが仕切り直しとなるタイミングがありません）。

タイムテーブルに設定された際は、終了時間となったタイミングで、コンテンツの再生途中に関係なく再生終了となります。

（4）表示時間と「終了しない」の関係

コンテンツ終了のタイミングに「終了しない」が設定された場合は、「タイムテーブルの指定範囲の終了」と同様、コンテンツ終了のタイミングを持ちません。各フレームに設定されているコンテンツ素材は他のフレームの表示時間に影響されることなく、コンテンツ素材を順番に再生します。なお、終了のタイミングが「終了しない」に設定されているコンテンツは、タイムテーブルに設定されても終了時間に関係なくコンテンツの再生を継続します。



各コンテンツ素材には以下の表示時間を設定できます。

動画、静止画：1～86400（秒）

Flash、URL：0～86400（秒）

Flash、URL に 0 秒が設定された場合、そのコンテンツ素材を再生し続けます（コンテンツの切り替えは行われません）。

5. タイムテーブルの作成

タイムテーブルとは、ある1日のコンテンツの再生スケジュールのことをいいます。タイムテーブルを作成することで、1日に複数のコンテンツの再生が可能となります。ここではタイムテーブルの作成手順について説明します。

5.1 タイムテーブルの作成

1 タイムテーブルの作成・編集を起動する

「EMPopMaker PC版」の「メインメニュー」画面で「タイムテーブルの作成・編集」をクリックします。

➤ 「タイムテーブル作成」画面が表示されます。

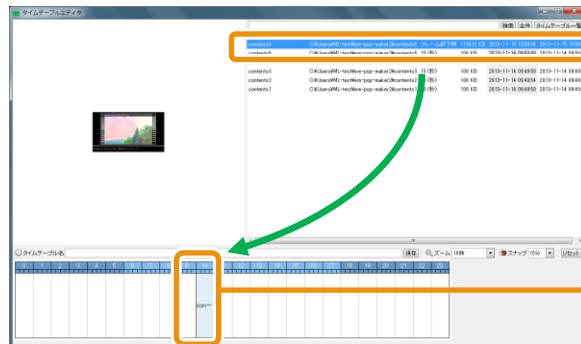


[タイムテーブル
の作成・編集]
をクリック

2 コンテンツを設定する

コンテンツ一覧から任意のコンテンツをタイムテーブル表にドラッグ&ドロップします。

⇒ コンテンツがサムネイル表示されます。



ドラッグ&
ドロップで
タイムテーブル
にセット

3 再生時間を調整する

タイムテーブルに設定したコンテンツの端にマウスカーソルを合わせ、ドラッグ&ドロップでコンテンツの再生時間を調整します。

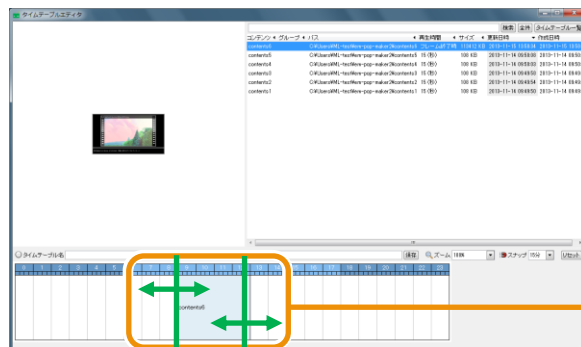
⇒ コンテンツの再生時間が延長、短縮します。



スナップでは、再生時間の伸縮単位を変更することができます。再生時間は、1分、5分、15分、30分、60分単位で伸縮することができます。



ズームでは、タイムテーブル表の拡大率を変更することができます。



再生時間の
幅を調整

<手順3の続き>

コンテンツの設定、再生時間の調整を繰り返し行い、タイムテーブル表を完成させます。

Memo

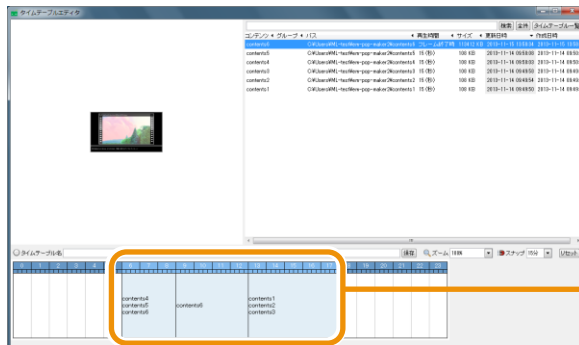
1つの再生時間帯に複数のコンテンツを設定することもできます。

Memo

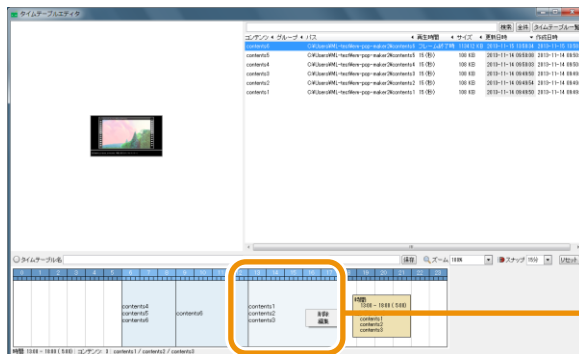
コンテンツが設定されていない時間帯はblankページが表示されます。

なお、任意の再生時間帯に設定されているコンテンツを編集したい場合は、編集したい再生時間帯を右クリックし、[編集] をクリックします。

任意の再生時間帯をすべて削除する場合は、右クリック後、[削除] をクリックします。



ドラッグ＆ドロップを繰り返し、タイムテーブルを作成



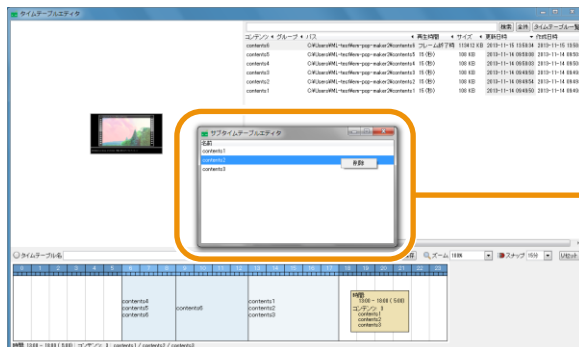
修正したい再生時間幅を右クリック

<手順3の続き>

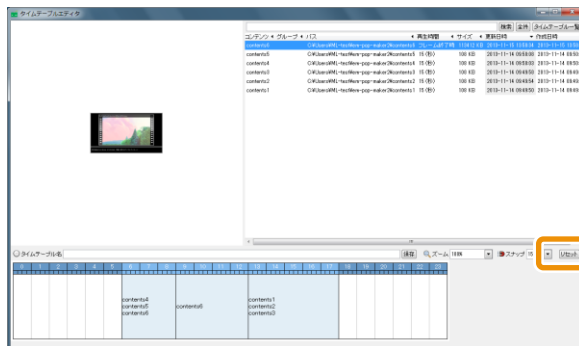
「編集」をクリックすると、再生時間帯に設定されてるコンテンツのリストがポップアップで表示されます。コンテンツを右クリックして、「削除」をクリックすると、個別に削除することができます。

また、リスト中のコンテンツをドラッグ&ドロップすることで再生順序を変更することができます。
編集が完了したら、「×」をクリックします。

また、「リセット」をクリックすると、タイムテーブルに設定されているコンテンツをすべて削除できます。



設定されている
コンテンツを
編集する



「リセット」
をクリック

4 保存する

［タイムテーブル名］欄に作成したタイムテーブルの名前を入力し、［保存］をクリックします。

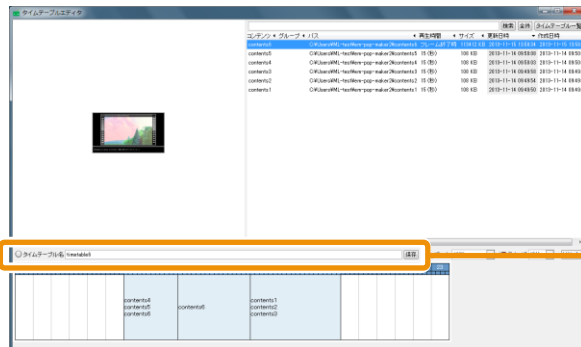
⇒ タイムテーブルが保存されます。



以下の文字はタイムテーブル名に使用できません。
' ¥ %



タイムテーブルの名前は 64 文字以内にしてください。



タイムテーブル名を入力して、
「保存」をクリック

5.2 タイムテーブルの編集

ここでは、タイムテーブルを編集する方法について説明します。

1 タイムテーブルの作成・編集を起動する

「EMPopMaker PC版」の「メインメニュー」画面で「タイムテーブルの作成・編集」をクリックします。

➤ 「コンテンツ」画面が表示されます。

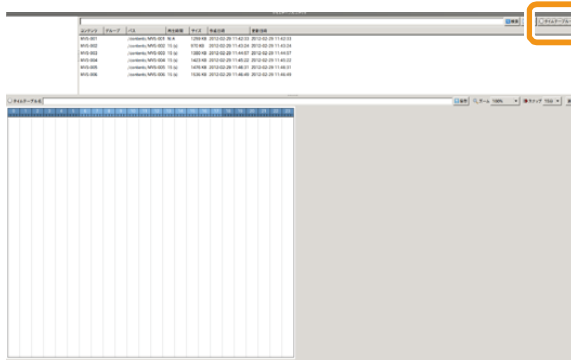


「タイムテーブルの
作成・編集」を
クリック

2 編集するタイムテーブルを選択する

「タイムテーブル一覧」をクリックします。

➤ 「タイムテーブル一覧」画面が表示されます。

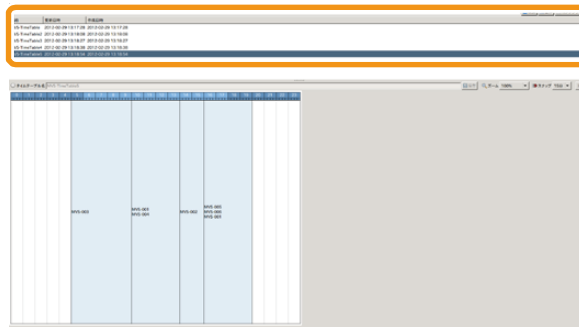


「タイムテーブル
一覧」をクリック

<手順2の続き>

タイムテーブル一覧から編集するタイムテーブルを選択します。

⇒ タイムテーブル表に選択したタイムテーブルが表示されます。

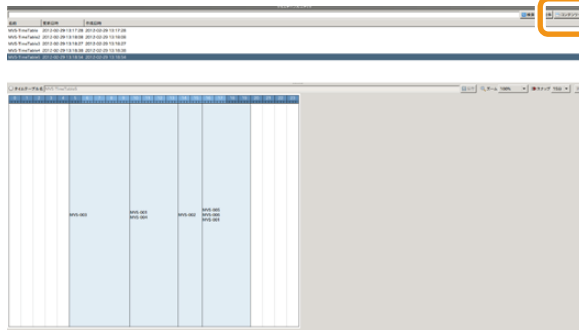


編集する
タイムテーブル
をクリック

3 タイムテーブルを編集する

「コンテンツ一覧」をクリックします。

⇒ 「タイムテーブル作成」画面が表示されます。

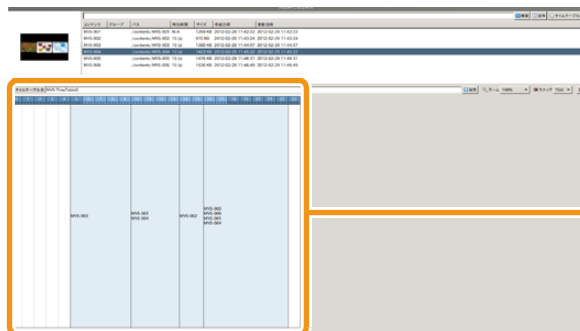


「コンテンツ
一覧」をクリック

<手順3の続き>

コンテンツ一覧から任意のコンテンツをタイムテーブル表にドラッグ&ドロップします。コンテンツを設定後、再生時間の調整を行います。

詳しい操作方法は、「5.1 タイムテーブルの作成」(57ページ)を参照してください。



4 保存する

「タイムテーブル名」欄には、編集前のタイムテーブル名が表示されています。上書き保存する場合は、そのまま「保存」をクリックします。

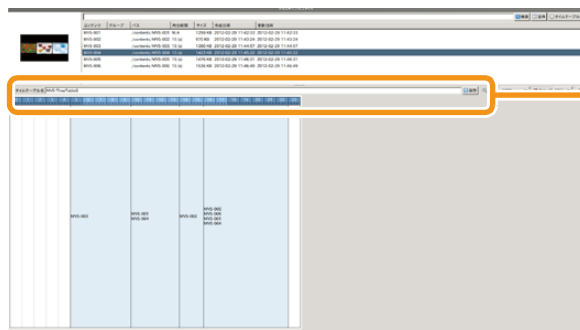
別名で保存する場合は、タイムテーブル名を編集後、「保存」をクリックします。

☑ タイムテーブルが保存されます。



以下の文字はタイムテーブル名に使用できません。

’ ¥ %



タイムテーブル名を入力して、『保存』をクリック

5.3 タイムテーブルの削除

ここでは、タイムテーブルを削除する方法について説明します。

1 タイムテーブルの作成・編集を起動する

「EMPopMaker PC版」の「メインメニュー」画面で「タイムテーブルの作成・編集」をクリックします。

➡ 「コンテンツ」画面が表示されます。

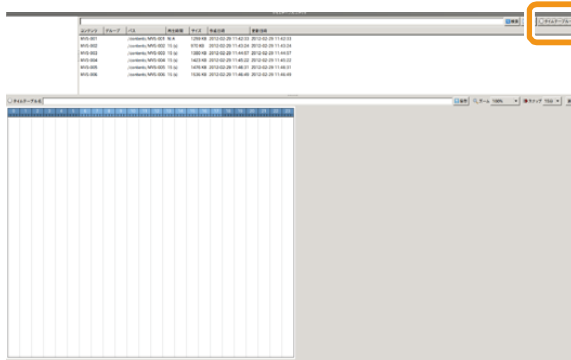


「タイムテーブルの作成・編集」をクリック

2 タイムテーブルを削除する

「タイムテーブル一覧」をクリックします。

➡ 「タイムテーブル一覧」画面が表示されます。



「タイムテーブル一覧」をクリック

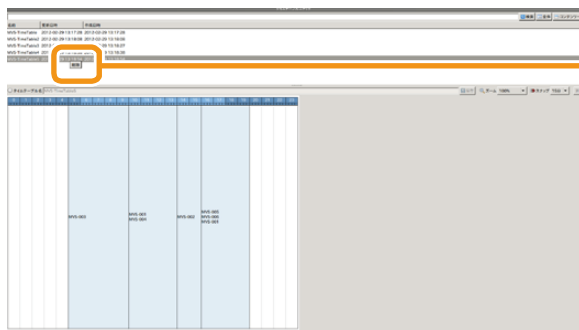
<手順2の続き>

タイムテーブル一覧で、削除するタイムテーブルを右クリックし、[削除] をクリックします。

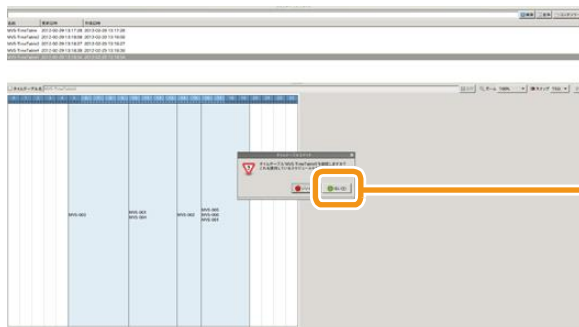
➤ 削除確認ダイアログが表示されます。

削除確認ダイアログで、[はい] をクリックします。

➤ タイムテーブルが削除されます。



削除する
タイムテーブル
を右クリック



[はい] を
クリック

5.4 タイムテーブルの確認

ここでは、作成したタイムテーブルの確認方法について説明します。

1 タイムテーブルの作成・編集を起動する

「EMPopMaker PC版」の「メインメニュー」画面で「タイムテーブルの作成・編集」をクリックします。

➤ 「タイムテーブル作成」画面が表示されます。

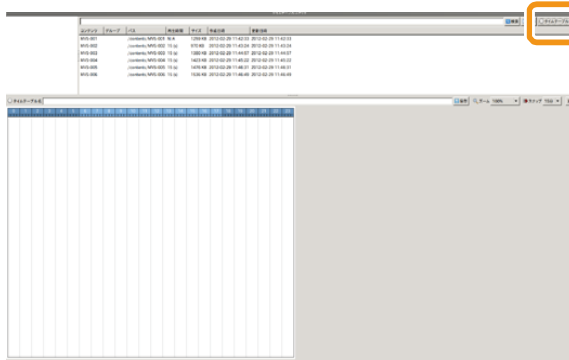


「タイムテーブルの
作成・編集」を
クリック

2 タイムテーブルを確認する

「タイムテーブル一覧」をクリックします。

➤ 「タイムテーブル一覧」画面が表示されます。

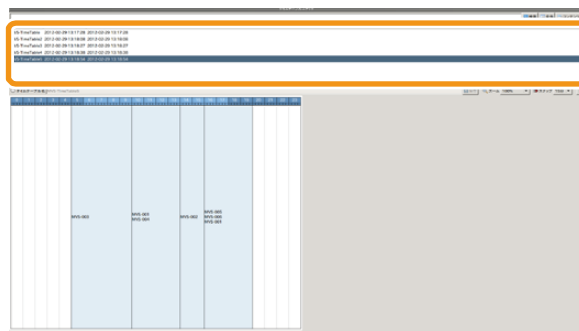


「タイムテーブル
一覧」をクリック

<手順2の続き>

タイムテーブル一覧から確認したいタイムテーブルを選択します。

⇒ タイムテーブル表にタイムテーブルが表示されます。



確認したい
タイムテーブル
をクリック

5.5 コンテンツ終了のタイミングとタイムテーブルの関係性

コンテンツをタイムテーブルに指定して再生する際、コンテンツ終了のタイミング（「4.3 コンテンツ全体の詳細な設定」（37ページ）の手順1、2参照）によって、タイムテーブル再生時の動作が異なります。また、タイムテーブルの1つの再生時間帯（あるコンテンツの再生時間の幅）にコンテンツを1つだけ設定する場合と、複数のコンテンツを設定する場合とでも動作が異なります。

ここでは、それぞれの終了タイミングを持つコンテンツをタイムテーブルに設定した際の動作についてまとめます。



終了のタイミングによっては、タイムテーブルのとおり
に再生されない可能性があります。「タイムテーブルへの使用
は非推奨」と記載しているパターンでの再生は、行わないよ
うにしてください。

(1) タイムテーブルの1つの再生時間帯にコンテンツを1つだけ設定して再生した場合

コンテンツ終了のタイミング	タイムテーブルには設定しないで再生した場合の動作 (コンテンツ配信による再生)	1つの再生時間帯にコンテンツを1つだけ設定して再生した 場合の動作
固定時間（秒）	固定時間に指定した秒数で、再生を繰り返します。	タイムテーブルの終了時刻となった際、再生中のコンテ ンツは継続して再生されます。固定時間経過後、次の再生時間 帯のコンテンツが再生されます。
次の終了	次の終了に設定したフレームの再生が終わったタイミング を1周として、コンテンツの再生を繰り返します。	タイムテーブルの終了時刻となった際、再生中のコンテ ンツは継続して再生されます。フレーム再生の終了後、次の再 生時間帯のコンテンツが再生されます。
タイムテーブルの 指定範囲の終了	延々とコンテンツを再生します（再生の仕切り直しはあり ません）。	タイムテーブルの終了時刻となった際、コンテンツの再生 は中断し、次の再生時間帯のコンテンツの再生が開始され ます。
終了しない	延々とコンテンツを再生します（再生の仕切り直しはあり ません）。	タイムテーブルの終了時刻となった後も、延々とコンテ ンツを再生し続けます（タイムテーブルへの使用は非推奨）。

(2) タイムテーブルの1つの再生時間帯に複数のコンテンツを設定して再生した場合の動作

1つ目のコンテンツ 終了のタイミング	2つ目のコンテンツ 終了のタイミング	1つの再生時間帯に複数のコンテンツを設定して再生した場合の動作
固定時間（秒）	固定時間（秒）	2つのコンテンツを交互に再生します。タイムテーブルの終了時刻となった際、再生中のコンテンツの再生（固定時間経過）が終わったら、次の再生時間帯のコンテンツが再生されます。
	次の終了	2つのコンテンツを交互に再生します。タイムテーブルの終了時刻となった際、再生中のコンテンツの再生が終わったら（固定時間経過orフレーム再生終了）、次の再生時間帯のコンテンツが再生されます。
	タイムテーブルの 指定範囲の終了	1つ目のコンテンツを再生後、2つ目のコンテンツを再生しますが、タイムテーブルの終了時刻となるまで、2つ目のコンテンツを繰り返し再生し続けます。終了時刻以降は、次の再生時間帯のコンテンツが再生されます（タイムテーブルへの使用は非推奨）。
	終了しない	1つ目のコンテンツを再生後、2つ目のコンテンツを再生しますが、タイムテーブルの終了時刻以降も、2つ目のコンテンツを繰り返し再生し続けます（タイムテーブルへの使用は非推奨）。
次の終了	固定時間（秒）	2つのコンテンツを交互に再生します。タイムテーブルの終了時刻となった際、再生中のコンテンツの再生が終わったら（固定時間経過orフレーム再生終了）、次の再生時間帯のコンテンツが再生されます。
	次の終了	2つのコンテンツを交互に再生します。タイムテーブルの終了時刻となった際、再生中のコンテンツの再生（フレーム再生）が終わったら、次の再生時間帯のコンテンツが再生されます。
	タイムテーブルの 指定範囲の終了	1つ目のコンテンツ再生後、2つ目のコンテンツを再生しますが、タイムテーブルの終了時刻となるまで、2つ目のコンテンツを繰り返し再生し続けます。終了時刻以降は、次の再生時間帯のコンテンツが再生されます（タイムテーブルへの使用は非推奨）。
	終了しない	1つ目のコンテンツ再生後、2つ目のコンテンツを再生しますが、タイムテーブルの終了時刻以降も、2つ目のコンテンツを再生し続けます（タイムテーブルへの使用は非推奨）。
タイムテーブルの指定 範囲の終了	固定時間（秒）	タイムテーブルの終了時刻になるまで、1つ目のコンテンツを繰り返し再生し続けます（2つ目のコンテンツは再生されません）。終了時刻以降は、次の再生時間帯のコンテンツが再生されます（タイムテーブルへの使用は非推奨）。
	次の終了	
	タイムテーブルの指定 範囲の終了	
	終了しない	

1つ目のコンテンツ 終了のタイミング	2つ目のコンテンツ 終了のタイミング	1つの再生時間帯に複数のコンテンツを設定して再生した場合の動作
終了しない	固定時間（秒）	
	次の終了	
	タイムテーブルの指定 範囲の終了	タイムテーブルの終了時刻以降も、1つ目のコンテンツを繰り返し再生し続けます（2つ目のコンテンツは再生されません）。（タイムテーブルへの使用は非推奨）
	終了しない	

6. スケジュールの作成

スケジュールとは、ある特定の年月日、特定の曜日、全日（毎日）にタイムテーブルを指定した、長期にわたるコンテンツ再生スケジュールのことをいいます。スケジュールを作成することで、日付をまたいだコンテンツの再生が可能となります。スケジュールは現在の月から5年先まで設定することが可能です。ここではスケジュールの作成手順について説明します。

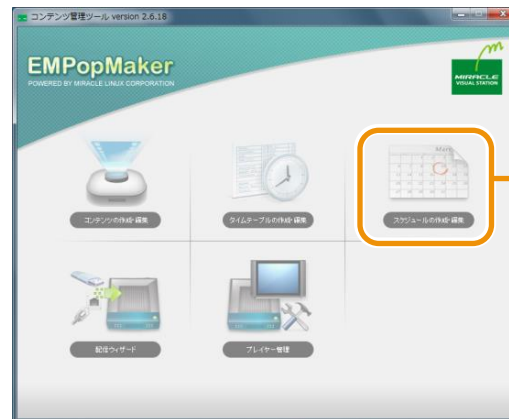
6.1 スケジュールの作成

6.1.1 ユーザー定義タイムテーブルの配置

1 スケジュールの作成・編集を起動する

「EMPopMaker PC版」の［メインメニュー］画面で［スケジュールの作成・編集］をクリックします。

➤ ［スケジュール作成］画面が表示されます。

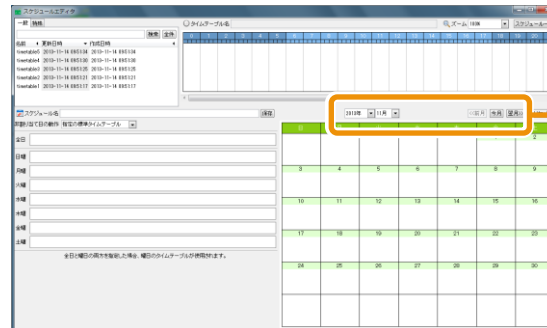


［スケジュールの
作成・編集］
をクリック

2 スケジュール表を表示する

年コンボボックス、月コンボボックス、[<<前月]、[翌月>>] を操作し、スケジュールを設定したい月のスケジュール表を表示します。

➤ スケジュール表の表示が更新されます。



スケジュールを表示するカレンダーを表示

3 非割り当て日の動作を決める

非割り当て日の動作とは、タイムテーブルが設定されていない日の再生スケジュールのことです。非割り当て日の動作には以下のどちらかを設定できます。

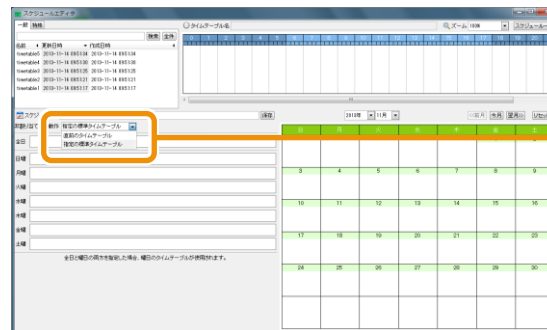
(1) 指定の標準タイムテーブル

スケジュール表に設定されているタイムテーブルのとおり再生が行われます。タイムテーブルが設定されていない日は空白ページが表示されます。

(2) 直前のタイムテーブル

タイムテーブルが設定されていない日は、直前に再生されたタイムテーブルを再生します。直前のタイムテーブルが存在しない場合は、空白ページが表示されます。

直前のタイムテーブルが設定された場合は、全日、各曜日にはタイムテーブルを設定できません。

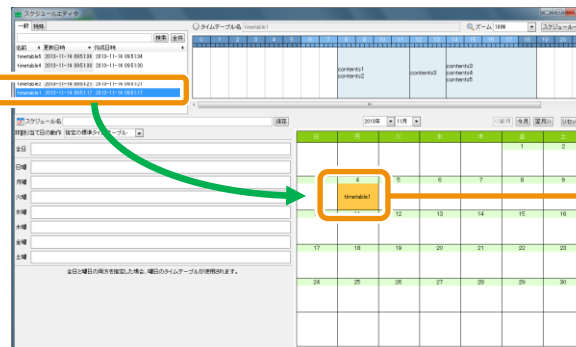


非割り当て日の動作を選択

4 タイムテーブルを設定する

タイムテーブル一覧から任意のタイムテーブルをスケジュール表にドラッグ&ドロップします。

➤ スケジュール表にタイムテーブルが設定されます。

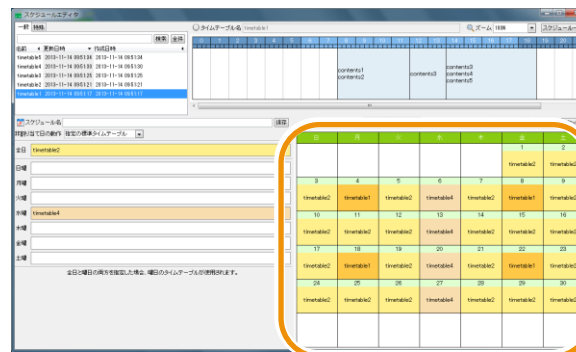


ドラッグ&
ドロップで
スケジュール
にセット

スケジュール表の表示、タイムテーブルのドラッグ&ドロップを繰り返し行い、スケジュール表を完成させます。

Memo

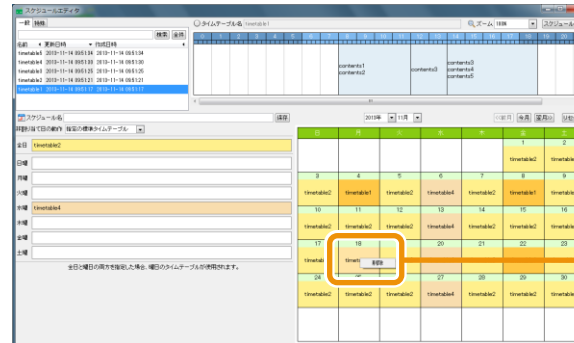
全日には毎日再生するタイムテーブル、曜日には特定の曜日に再生するタイムテーブルを設定します。
スケジュールが重複した場合は、「スケジュール表＞曜日＞全日」の順で優先されます。



ドラッグ&
ドロップを
繰り返し、
スケジュール
を作成

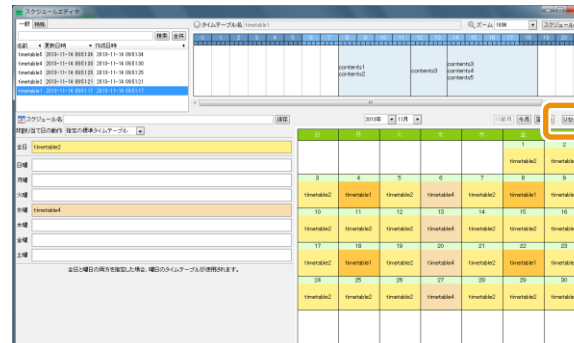
<手順4の続き>

なお、スケジュール表、全日、曜日に設定したタイムテーブルを削除する場合は、対象のタイムテーブルを右クリック後、[削除] をクリックします。



削除したい
タイムテーブル
を右クリック

また、[リセット] をクリックすると、スケジュール表示設定されているタイムテーブルをすべて削除できます。



[リセット]
をクリック

5 保存する

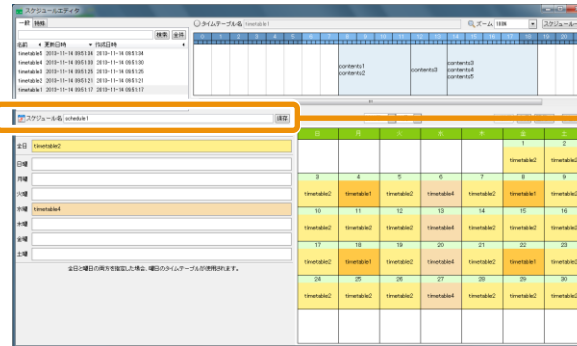
「スケジュール名」欄に作成したスケジュールの名前を入力し、「保存」をクリックします。

➤ スケジュールが保存されます。



以下の文字はスケジュール名に使用できません。

’ ￥ %



スケジュール名を入力して「保存」をクリック

6.1.2 非再生日タイムテーブルの配置

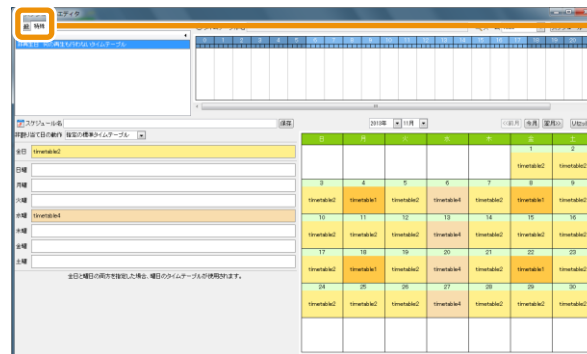
前項の手順4「タイムテーブルを設定する」において、「[非再生日]」という予め定義された特殊なタイムテーブルを利用することもできます。これは、一日(00:00-23:59)の間、何のコンテンツも再生されないタイムテーブルです。特定の曜日にプレイヤーから何も再生せず、DPMS 対応のディスプレイを節電モードに保ちたい場合などに利用できます。



非再生日タイムテーブルを使用する場合、配信先の MVS プレイヤーのバージョンが 1.3.60 以上である必要があります。

1 タイムテーブルの切り替え

タイムテーブル一覧で、「[特殊]」タブを選択します。

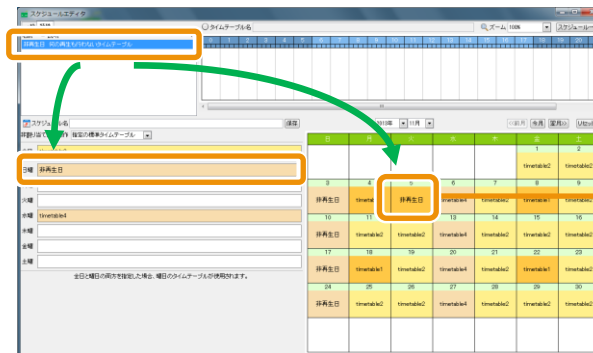


「[特殊]」をクリック

2 非再生日タイムテーブルを設定する。

タイムテーブル一覧から「非再生日」タイムテーブルをスケジュール表にドラッグ&ドロップします。曜日の設定欄にもドロップできます。

「非再生日」は全日には設定できません。



ドラッグ&
ドロップで
「非再生日」
をセット

6.2 スケジュールの編集

ここでは、スケジュールの編集方法について説明します。

1 スケジュールの作成・編集を起動する

「EMPopMaker PC版」の「メインメニュー」画面で「スケジュールの作成・編集」をクリックします。

➤ 「スケジュール作成」画面が表示されます。

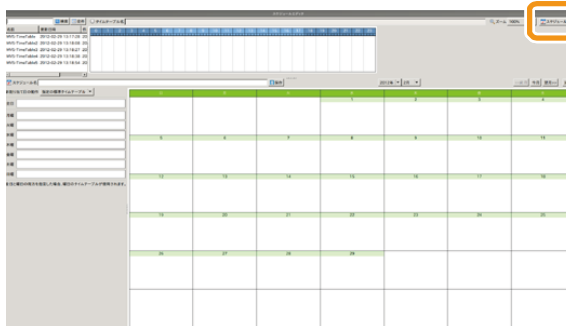


「スケジュールの
作成・編集」を
クリック

2 編集するスケジュールを選択する

「スケジュール一覧」をクリックします。

➤ 「スケジュール一覧」画面が表示されます。

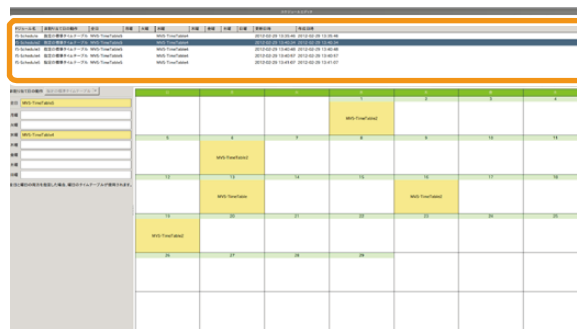


「スケジュール
一覧」をクリック

<手順2の続き>

スケジュール一覧から確認するスケジュールを選択します。

➤ スケジュール表に選択したスケジュールが表示されます。



編集する
スケジュール
をクリック

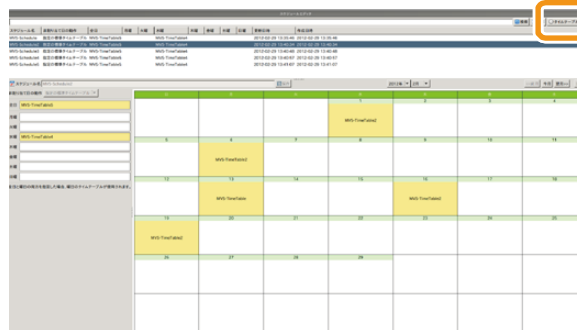
3 スケジュールを編集する

[タイムテーブル一覧] をクリックします。

➤ [スケジュール作成] 画面が表示されます。



タイムテーブル一覧をクリックすると、スケジュール表には今月のスケジュールが表示されます。

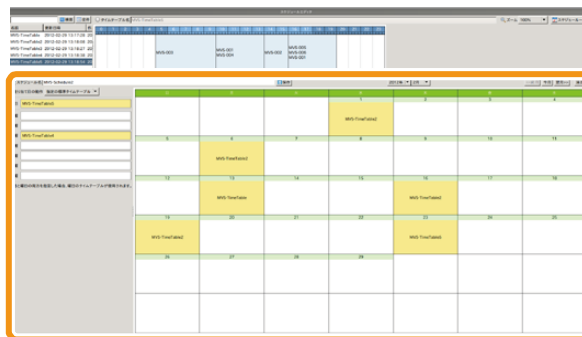


[タイムテー
ブル一
覧] をクリック

<手順3の続き>

タイムテーブル一覧から任意のタイムテーブルをスケジュール表にドラッグ&ドロップします。

詳しい操作方法は、「6.1 スケジュールの作成」(72ページ)を参照してください。



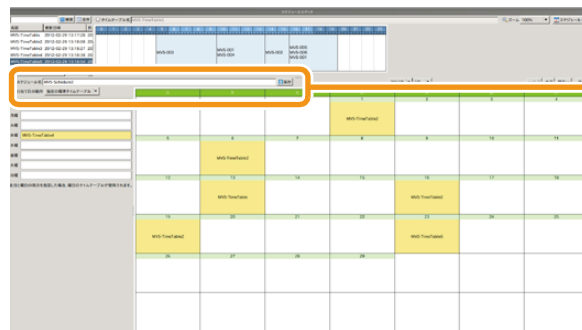
スケジュール
を編集

5 保存する

「スケジュール名」欄には、編集前のスケジュール名が表示されています。上書き保存する場合は、そのまま「保存」をクリックします。

別名で保存する場合は、スケジュール名を編集後、「保存」をクリックします。

➤ スケジュールが保存されます。



スケジュール
名を入力して、
「保存」を
クリック



以下の文字はスケジュール名に使用できません。

’ ¥ %

6.3 スケジュールの削除

ここでは、スケジュールを削除する方法について説明します。

1 スケジュールの作成・編集を起動する

「EMPopMaker PC版」の「メインメニュー」画面で「スケジュールの作成・編集」をクリックします。

➤ 「スケジュール作成」画面が表示されます。

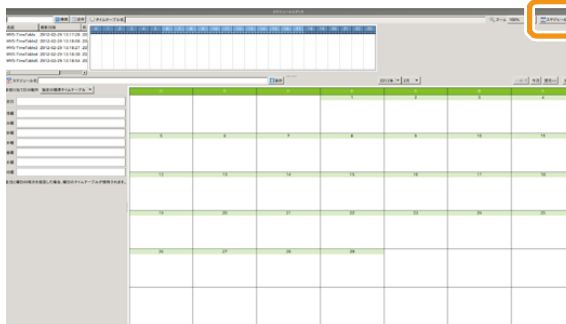


「スケジュールの
作成・編集」を
クリック

2 スケジュールを削除する

「スケジュール一覧」をクリックします。

➤ 「スケジュール一覧」画面が表示されます。

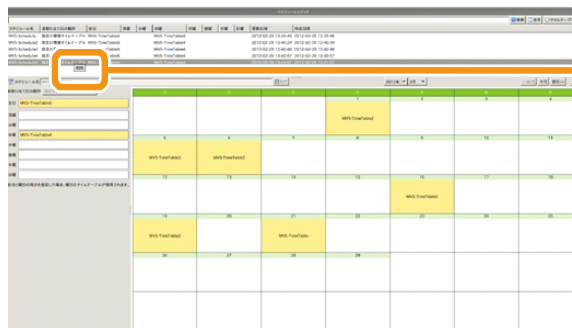


「スケジュール
一覧」をクリック

<手順2の続き>

スケジュール一覧で、削除するスケジュールを右クリックし、[削除] をクリックします。

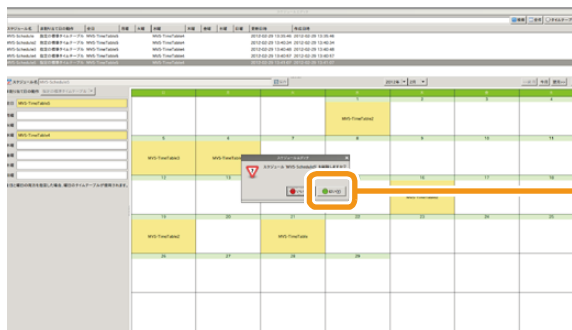
➤ 削除確認ダイアログが表示されます。



削除する
スケジュール
を右クリック

削除確認ダイアログで、[はい] をクリックします。

➤ スケジュールが削除されます。



[はい] を
クリック

6.4 スケジュールの確認

ここでは、作成したスケジュールの確認方法について説明します。

1 スケジュールの作成・編集を起動する

「EMPopMaker PC版」の「メインメニュー」画面で「スケジュールの作成・編集」をクリックします。

⇒ 「スケジュール作成」画面が表示されます。

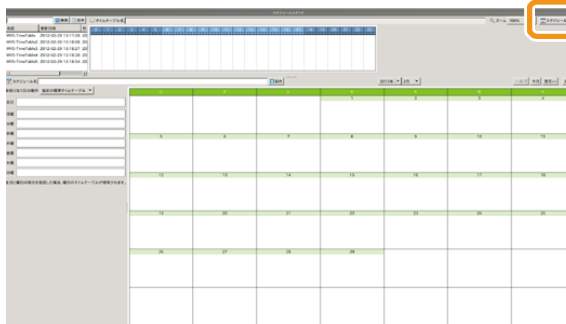


「スケジュールの
作成・編集」を
クリック

2 スケジュールを確認する

「スケジュール一覧」をクリックします。

⇒ 「スケジュール一覧」画面が表示されます。

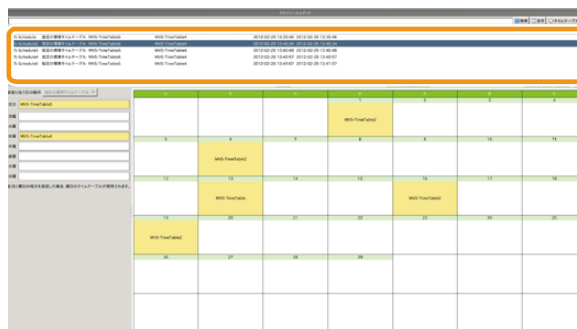


「スケジュール
一覧」をクリック

<手順2続き>

スケジュール一覧から確認したいスケジュールを選択します。

➤ スケジュール表にスケジュールが表示されます。



スケジュール名	開始日時	終了日時
スケジュール1	2019/01/01 10:00:00	2019/01/01 11:00:00
スケジュール2	2019/01/01 12:00:00	2019/01/01 13:00:00
スケジュール3	2019/01/01 14:00:00	2019/01/01 15:00:00
スケジュール4	2019/01/01 16:00:00	2019/01/01 17:00:00
スケジュール5	2019/01/01 18:00:00	2019/01/01 19:00:00

スケジュール名	開始日時	終了日時
スケジュール1	2019/01/01 10:00:00	2019/01/01 11:00:00
スケジュール2	2019/01/01 12:00:00	2019/01/01 13:00:00
スケジュール3	2019/01/01 14:00:00	2019/01/01 15:00:00
スケジュール4	2019/01/01 16:00:00	2019/01/01 17:00:00
スケジュール5	2019/01/01 18:00:00	2019/01/01 19:00:00

確認したい
スケジュール
をクリック

7. コンテンツの配信

「MVSプレイヤー」では、コンテンツ素材（動画、静止画、Flashなど）のほかに、EMPopMakerで作成したコンテンツ/タイムテーブル/スケジュールを再生することができます。

ここでは、「EMPopMaker PC版」で作成したコンテンツの再生方法について説明します。

「EMPopMaker PC版」で作成した
コンテンツ/タイムテーブル/スケジュールを再生するには

USBメモリを使ってコンテンツを配信する
→ 「7.1 コンテンツの配信方法」（87ページ）を参照

ネットワークを使ってコンテンツを配信する
→ 「7.1 コンテンツの配信方法」（87ページ）を参照

コンテンツ素材を再生するには

USBメモリ、コンテンツフォルダに素材を格納して再生する
→ 『MVS取扱説明書』を参照



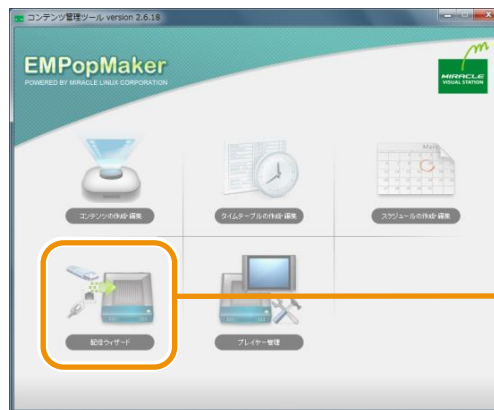
MVS プレイヤーに一度に配信できるコンテンツの最大サイズは
4.5GB までとなります。
最大サイズを超えないように、タイムテーブルやスケジュールを作
成してください。

7.1 コンテンツの配信方法

1 配信ウィザードを起動する

「EMPopMaker PC版」の「メインメニュー」画面で「配信ウィザード」をクリックします。

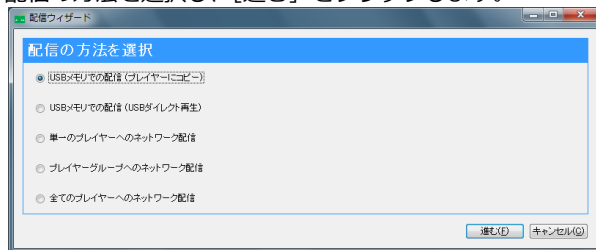
➡ 「配信ウィザード」画面が表示されます。



「配信ウィザード」
をクリック

2 配信方法を選択する

配信の方法を選択し、[進む] をクリックします。



コンテンツの配信方法

USBメモリでの配信 (プレイヤーにコピー)

コンテンツをMVSプレイヤーにコピーし、USBメモリを抜くと再生が始まります。

USBメモリでの配信 (ダイレクト再生)

USBメモリをMVSプレイヤーに挿すと再生が始まり、抜くと再生が終了します。

単一のプレイヤーにネットワーク配信

ネットワーク経由で1台のプレイヤーにコンテンツを配信します。

プレイヤーグループへのネットワーク配信

ネットワーク経由でグループ登録した複数のプレイヤーにコンテンツを配信します。

全てのプレイヤーへのネットワーク配信

ネットワーク経由でプレイヤー登録されているすべてのプレイヤーにコンテンツを配信します。

3 配信種類を選択する

配信の種類を選択し、[進む] 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

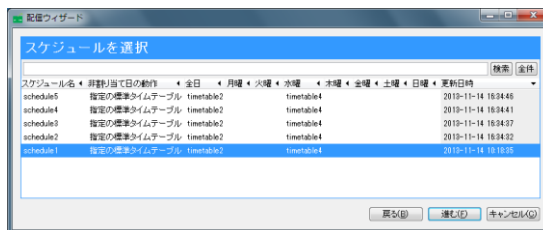
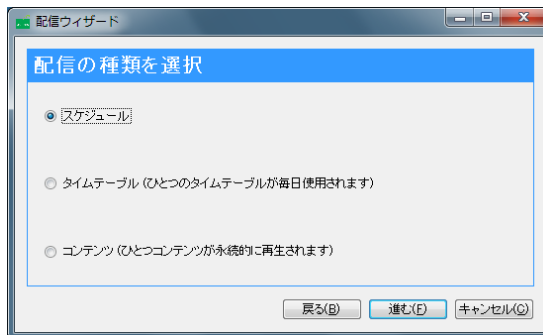
(ひとつのコンテンツが永続的に再生されます)

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。

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

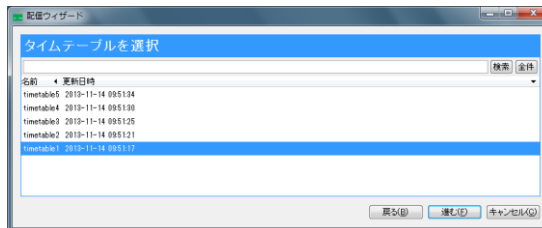
スケジュールを選択し、[進む] をクリックします。



<手順3の続き>

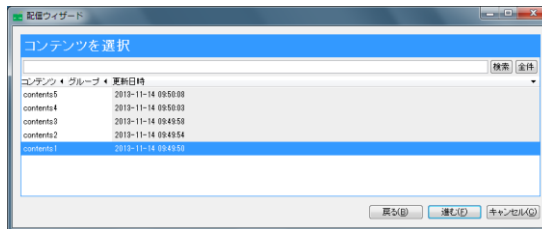
◆タイムテーブルで配信

タイムテーブルを選択し、[進む] をクリックします。



◆コンテンツで配信

コンテンツを選択し、[進む] をクリックします。



4 配信する

◆USBメモリで配信

- ①USBメモリをPCにセットします。
- ②〔開始〕をクリックします。
- ③作成完了後、〔閉じる〕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。



FATでフォーマットしたUSBメモリをご使用ください。
また、USBメモリのラベルに以下の文字を使用しないでください。

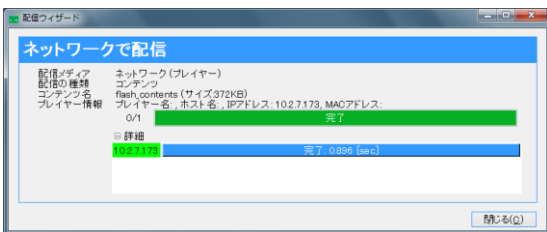
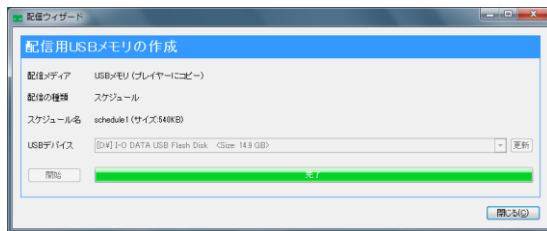
/ : * ? " < > | ¥ . ' # % 空白文字

◆ネットワークで配信

- ①PCをネットワークに接続します。
- 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〔開始〕をクリックします。
- ④配信完了後、〔閉じる〕をクリックします。



ネットワーク配信は、複数のMVSプレイヤーに同時に接続
(最大8台)して行われます。



8. プレイヤー管理

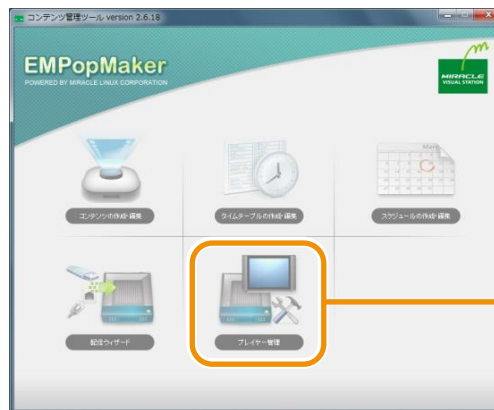
プレイヤーを登録することで、特定のプレイヤーグループに特定のコンテンツを配信するなど、ネットワークを用いて配信を行う際に必要な設定になります。リモート設定は、ネットワークに接続されている特定のプレイヤーを手元のPC上から専用ページを通じて設定できる機能です。

8.1 プレイヤーの登録

1 プレイヤー管理を起動する

「EMPopMaker PC版」の「メインメニュー」画面で「プレイヤー管理」をクリックします。

➤ 「プレイヤー管理」画面が表示されます。



「プレイヤー管理」
をクリック

2 プレイヤー管理画面を表示する

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	miracle4gou	ML	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:42:40	2016-12-05 13:42:40
プレイヤー名	miracle-2gou	ML	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:45:42	2016-12-05 13:45:42
プレイヤー名	miracle-16	ML	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:46:23	2016-12-05 13:45:54
IPアドレス	10.2.7.73	group1	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続	Test Case	2016-10-06 07:44:38	2016-10-06 07:42:57
プレイヤー名	miracle-3gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:43:08	2016-12-05 13:43:08
プレイヤー名	miracle-11gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:43:56	2016-12-05 13:43:56
プレイヤー名	demo-4gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:44:11	2016-12-05 13:44:11
プレイヤー名	miracle-7gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:44:26	2016-12-05 13:44:26
プレイヤー名	miracle-1gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:44:37	2016-12-05 13:44:37
プレイヤー名	miracle-9gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:44:50	2016-12-05 13:44:50
プレイヤー名	miracle-0gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:45:04	2016-12-05 13:45:04
プレイヤー名	miracle-15gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:45:19	2016-12-05 13:45:19
プレイヤー名	miracle-5gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:45:28	2016-12-05 13:45:28
プレイヤー名	miracle-8gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:46:11	2016-12-05 13:46:11
プレイヤー名	TM1G	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:46:40	2016-12-05 13:46:40

3 プレイヤーを登録する

[プレイヤーを登録] をクリックします。

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	miracle4gou	ML	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:42:40	2016-12-05 13:42:40
プレイヤー名	miracle-2gou	ML	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:45:42	2016-12-05 13:45:42
プレイヤー名	miracle-16	ML	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:46:23	2016-12-05 13:45:54
IPアドレス	10.2.7.73	group1	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続	Test Case	2016-10-06 07:44:38	2016-10-06 07:42:57
プレイヤー名	miracle-3gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:43:08	2016-12-05 13:43:08
プレイヤー名	miracle-11gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:43:56	2016-12-05 13:43:56
プレイヤー名	demo-4gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:44:11	2016-12-05 13:44:11
プレイヤー名	miracle-7gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:44:26	2016-12-05 13:44:26
プレイヤー名	miracle-1gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:44:37	2016-12-05 13:44:37
プレイヤー名	miracle-9gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:44:50	2016-12-05 13:44:50
プレイヤー名	miracle-0gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:45:04	2016-12-05 13:45:04
プレイヤー名	miracle-15gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:45:19	2016-12-05 13:45:19
プレイヤー名	miracle-5gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:45:28	2016-12-05 13:45:28
プレイヤー名	miracle-8gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:46:11	2016-12-05 13:46:11

[プレイヤーを登録]
をクリック

4 登録方法を選択します

登録方法

プレイヤー名

グループ

コメント

登録

登録方法

プレイヤー名

グループ

コメント

登録

登録方法	項目名	説明
プレイヤー名	プレイヤー名	プレイヤー名を入力します
ホスト名 (DNS使用)	ホスト名	ホスト名を入力します
IPアドレス (IPv4)	IPアドレス	IPアドレスを入力します
MACアドレス	MACアドレス	MACアドレスを入力します
共通	グループ	グループ名を入力します (全角30文字まで)
共通	コメント	任意入力 (全角100文字まで)



1 台の同じ MVS プレイヤーに対して、プレイヤー名と IP アドレス等の異なる登録方法を使用し重複する登録はしないでください。
また、重複登録されている状態でそれらの MVS プレイヤーにコンテンツの配信はしないでください。

8.2 リモート設定

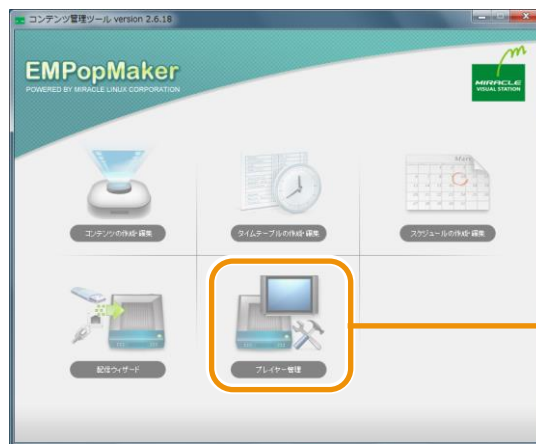
ここでは、リモート設定の利用方法について説明します。

8.2.1 リモート設定の開始

1 プレイヤー管理を起動する

「EMPopMaker PC版」の［メインメニュー］画面で［プレイヤー管理］をクリックします。

⇒ ［プレイヤー管理］画面が表示されます。



［プレイヤー管理］
をクリック

2 プレイヤー管理画面を表示する

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	miracle4gou	ML	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:42:40	2016-12-05 13:42:40
プレイヤー名	miracle-2gou	ML	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:45:42	2016-12-05 13:45:42
プレイヤー名	miracle-16	ML	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:46:23	2016-12-05 13:45:54
IPアドレス	10.2.7.73	group1	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続	Test Case	2016-10-06 07:44:38	2016-10-06 07:42:57
プレイヤー名	miracle-3gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:43:08	2016-12-05 13:43:08
プレイヤー名	miracle-11gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:43:56	2016-12-05 13:43:56
プレイヤー名	demo-4gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:44:11	2016-12-05 13:44:11
プレイヤー名	miracle-7gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:44:26	2016-12-05 13:44:26
プレイヤー名	miracle-1gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:44:37	2016-12-05 13:44:37
プレイヤー名	miracle-9gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:44:50	2016-12-05 13:44:50
プレイヤー名	miracle-0gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:45:04	2016-12-05 13:45:04
プレイヤー名	miracle-15gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:45:19	2016-12-05 13:45:19
プレイヤー名	miracle-5gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:45:28	2016-12-05 13:45:28
プレイヤー名	miracle-8gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:46:11	2016-12-05 13:46:11
プレイヤー名	TM1G	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:46:40	2016-12-05 13:46:40

3 リモート設定画面を起動する

リモート設定するMVSプレイヤーを選択し、[リモート設定]をクリックします。

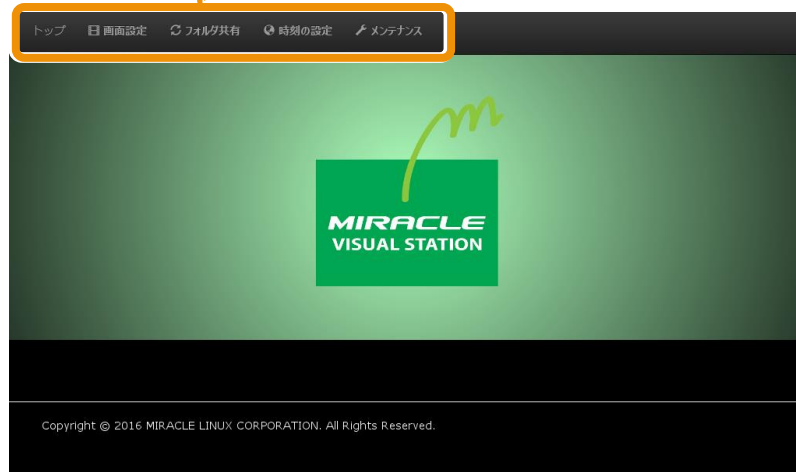
☒ [リモート設定]画面が表示されます。

[リモート設定]
をクリック

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	miracle4gou	ML	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:42:40	2016-12-05 13:42:40
プレイヤー名	miracle-2gou	ML	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:45:42	2016-12-05 13:45:42
プレイヤー名	miracle-16	ML	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:46:23	2016-12-05 13:45:54
IPアドレス	10.2.7.73	group1	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続	Test Case	2016-10-06 07:44:38	2016-10-06 07:42:57
プレイヤー名	miracle-3gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:43:08	2016-12-05 13:43:08
プレイヤー名	miracle-11gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:43:56	2016-12-05 13:43:56
プレイヤー名	demo-4gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:44:11	2016-12-05 13:44:11
プレイヤー名	miracle-7gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:44:26	2016-12-05 13:44:26
プレイヤー名	miracle-1gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:44:37	2016-12-05 13:44:37
プレイヤー名	miracle-9gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:44:50	2016-12-05 13:44:50
プレイヤー名	miracle-0gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:45:04	2016-12-05 13:45:04
プレイヤー名	miracle-15gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:45:19	2016-12-05 13:45:19
プレイヤー名	miracle-5gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:45:28	2016-12-05 13:45:28
プレイヤー名	miracle-8gou	(無)	(未割り当て)	(未割り当て)	未接続	未接続		2016-12-05 13:46:11	2016-12-05 13:46:11

4 リモート設定画面を表示する

メニューエリア



メニュー項目	説明
トップ	トップページを表示します。
画面設定	画面解像度および画面表示の回転角度を設定します。
フォルダ共有	コンテンツフォルダ共有の開始／停止を設定します。
時刻の設定	NTPサーバーとの同期やシステム時間の設定をします。
メンテナンス	MVSプレイヤー本体を運用するための設定をします。

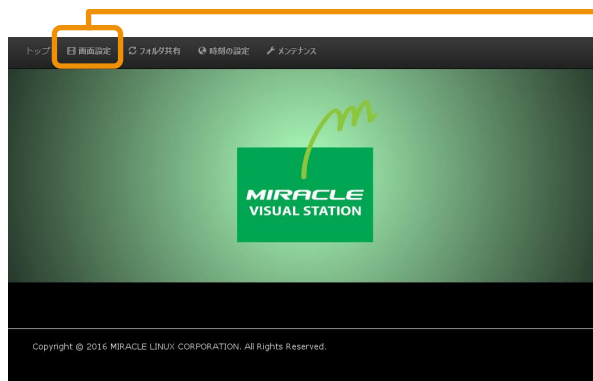
8.2.2 画面設定

ここでは、画面設定の方法について説明します。

1 画面設定ページを開く

[画面設定]メニューをクリックします。

➤ 画面設定ページが表示されます。



[画面設定]をクリック

2 画面設定ページを表示する



8.2.2.1 解像度の設定

ここでは、解像度の設定方法について説明します。

1 解像度を選択する

解像度の設定の[自動]または[選択]のどちらかをクリックします。

自動：MVSプレイヤーに接続されているディスプレイの最適な解像度が選択されます。

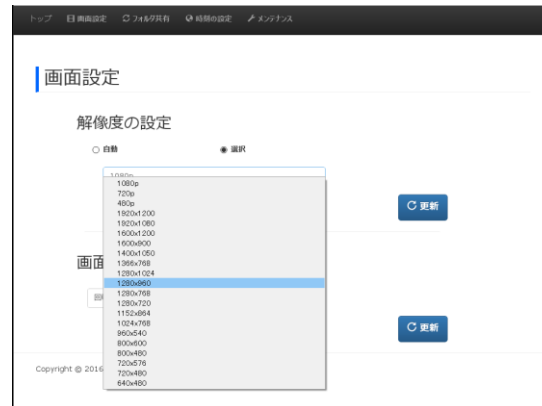
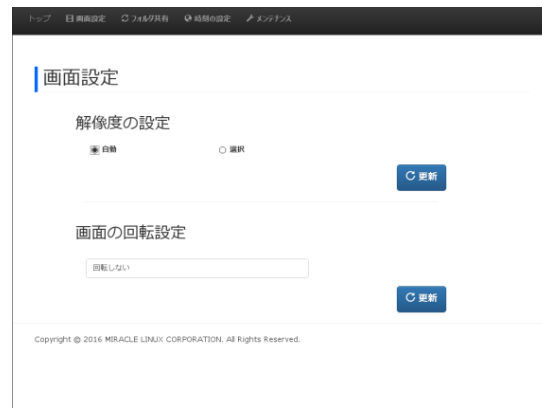
選択：MVSプレイヤーに接続されているディスプレイが対応している解像度の一覧が表示されます。その中から1つ選択します。



通常は自動を選択してください。



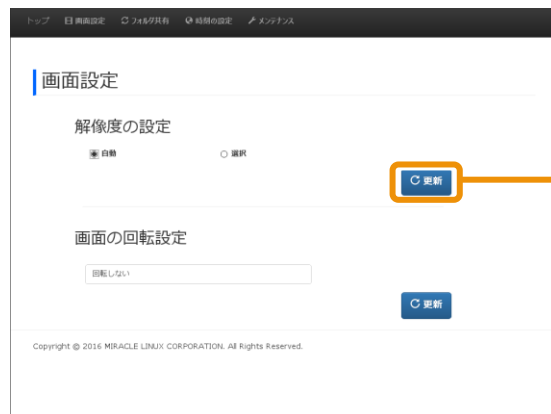
ページを開いたときに選択されている項目は、現在 MVS プレイヤーに適用されている設定です。



2 更新ボタンをクリックする

[更新]ボタンをクリックします。

➤ 確認画面が表示されます。



[更新]ボタン
をクリック



3 設定を適用する

MVSプレイヤーへ設定を適用するには、[実行する]をクリックします。



実行すると MVS プレイヤーの画面は起動時再生 URI 確認画面へ切り替わり、10 秒後にコンテンツ再生が再開されます。

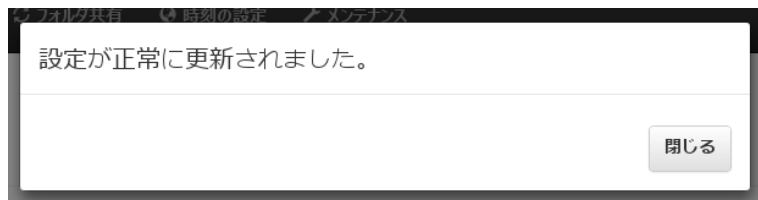


[実行する]ボタン
をクリック



4 適用結果を確認する

MVSプレイヤーへ適用された結果が表示されます。
確認後は[閉じる]ボタンをクリックしてください。



8.2.2.2 画面の回転設定

ここでは、画面の回転角度の設定方法について説明します。

1 画面の回転角度を選択する

画面の回転角度を「回転しない」「左90度回転」「180度回転」「右90度回転」から選択します。



2 更新ボタンをクリックする

[更新]ボタンをクリックします。

➤ 確認画面が表示されます。



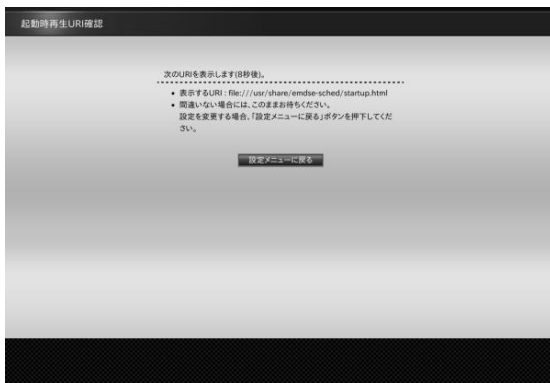
[更新]ボタン
をクリック

3 設定を適用する

MVSプレイヤーへ設定を適用するには、[実行する]をクリックします。



実行すると MVS プレイヤーの画面は起動時再生 URI 確認画面へ切り替わり、10 秒後にコンテンツ再生が再開されます。

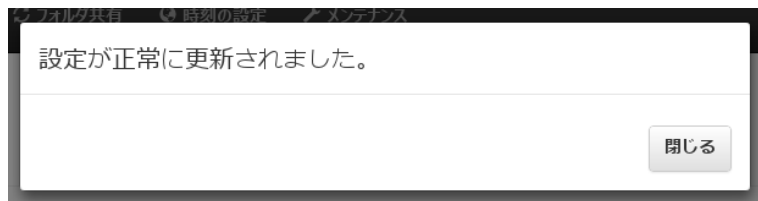


[実行する]ボタン
をクリック



4 適用結果を確認する

MVSプレイヤーへ適用された結果が表示されます。
確認後は[閉じる]ボタンをクリックしてください。



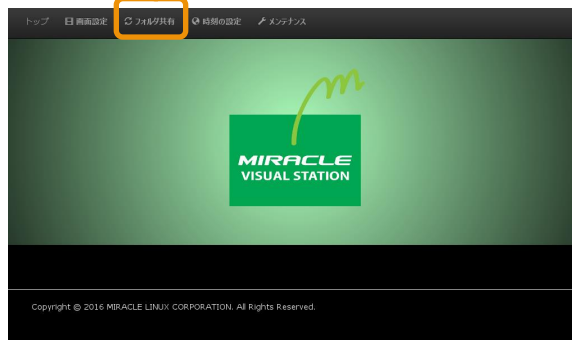
8.2.3 コンテンツフォルダ共有

ここでは、コンテンツフォルダ共有の方法について説明します。

1 コンテンツフォルダ共有ページを開く

[フォルダ共有]メニューをクリックします。

➤ コンテンツフォルダ共有ページが表示されます。



[フォルダ共有]
をクリック

2 コンテンツフォルダ共有ページを表示する



3 フォルダを共有する

[実行]ボタンをクリックします。

⇒ 確認画面が表示されます。



コンテンツフォルダ共有を行うには、ログインパスワードが設定されている必要があります。ログインパスワードは、本リモート設定ではできないため、MVSプレイヤー側の[システム設定]メニューにある[ログインパスワード]で設定してください。

[実行]ボタンを
クリック



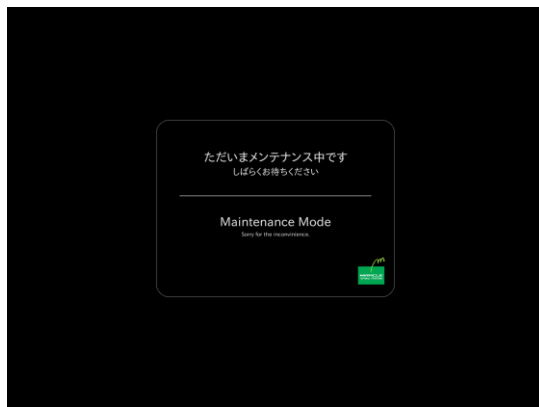
4 注意事項を確認する

注意事項を確認し、共有を開始するには[実行する]ボタンをクリックします。

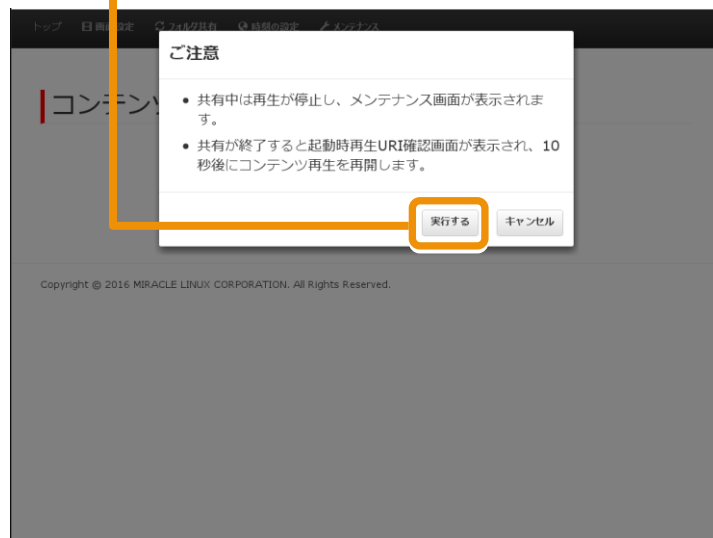
➤ 共有中を表す確認画面が表示されます。



フォルダ共有中は MVS プレイヤー側のコンテンツ再生が停止し、メンテナンス画面が表示されます。



[実行する]ボタン
をクリック

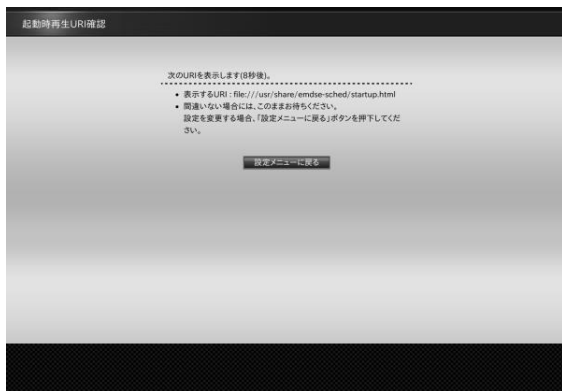


5 共有を終了する

コンテンツフォルダ共有を終了するには、フォルダ共有中に表示される画面から[共有を終了する]ボタンをクリックします。



終了すると MVS プレイヤーの画面は起動時再生 URI 確認画面へ切り替わり、10 秒後にコンテンツ再生が再開されます。



[共有を終了する]
ボタンをクリック



Copyright © 2016 MIRACLE LINUX CORPORATION. All Rights Reserved.

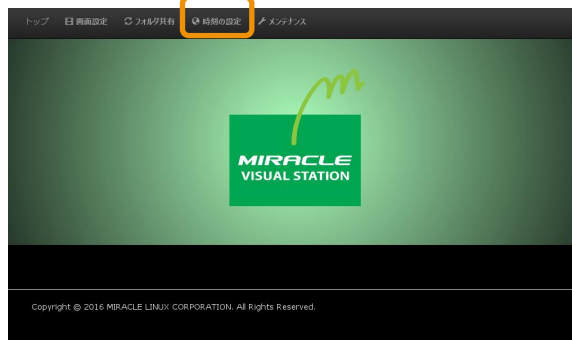
8.2.4 時刻の設定

ここでは、時刻の設定方法について説明します。

1 時刻の設定ページを開く

[時刻の設定]メニューをクリックします。

➤ 時刻の設定ページが表示されます。



[時刻の設定]をクリック

2 時刻の設定ページを表示する



8.2.4.1 NTP 同期の設定

ここでは、NTP同期の設定方法について説明します。

1 NTP同期の状態を選択する

[NTP同期の状態]の[有効]または[無効]のどちらかをクリックします。

有効を選択する場合：[NTPサーバーアドレス]に同期対象となるNTPサーバーのIPアドレスを入力します。（NTP同期を[有効]にしている場合のみ設定可能）

無効を選択する場合：[無効]をクリックします。

Memo

ページを開いたときに選択されている項目は、現在 MVS プレイヤーに適用されている設定です。



リモート設定中にマウスでリモート設定ウィンドウ以外を操作すると、IP アドレスの入力ができなくなる場合があります。その場合は、リモート設定ウィンドウのタイトルバーを一度クリックした後にテキストフィールドをクリックすると入力できるようになります。

トップ 画面設定 フォルダ共有 時刻の設定 メンテナンス

時刻の設定

NTP同期

NTP同期の状態 ☒ 有効 ☐ 無効

NTPサーバーアドレス

更新

トップ 画面設定 フォルダ共有 時刻の設定 メンテナンス

時刻の設定

NTP同期

NTP同期の状態 ☐ 有効 ☒ 無効

NTPサーバーアドレス

更新

2 更新ボタンをクリックする

[更新]ボタンをクリックします。

➤ 確認画面が表示されます。



[更新]ボタン
をクリック

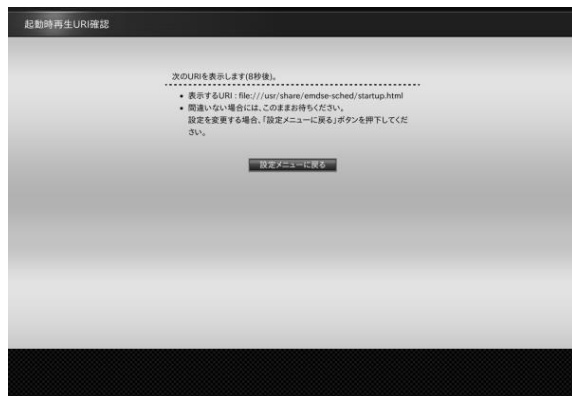


3 設定を適用する

MVSプレイヤーへ設定を適用するには、[実行する]ボタンをクリックします。



実行すると MVS プレイヤーの画面は起動時再生 URI 確認画面へ切り替わり、10 秒後にコンテンツ再生が再開されます。

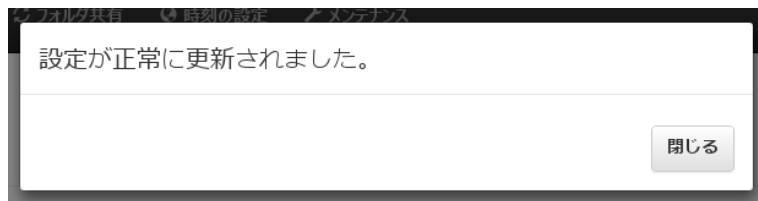


[実行する]ボタン
をクリック



4 適用結果を確認する

MVSプレイヤーへ適用された結果が表示されます。
確認後は[閉じる]ボタンをクリックしてください。



8.2.4.2 システム時間の設定

ここでは、システム時間の設定方法について説明します。



[NTP 同期の状態]が[無効]の場合のみ入力が可能です。

1 システム時間を入力する

左端から「西暦年」/「月」/「日」 「時」:「分」:「秒」を表す各フィールドに入力します。

時刻の設定

NTP同期

NTP同期の状態 ☐ 有効 ☒ 無効

NTPサーバーアドレス ntp1.jst.mfeed.ad.jp

更新

システム時間

2016 / 11 / 28 18 : 25 : 16

更新

2 更新ボタンをクリックする

[更新]ボタンをクリックします。

⇒ 確認画面が表示されます。

[更新]ボタン
をクリック

時刻の設定

NTP同期

NTP同期の状態 ☐ 有効 ☒ 無効

NTPサーバーアドレス

更新

システム時間

2016 / 11 / 28 18 : 25 : 16

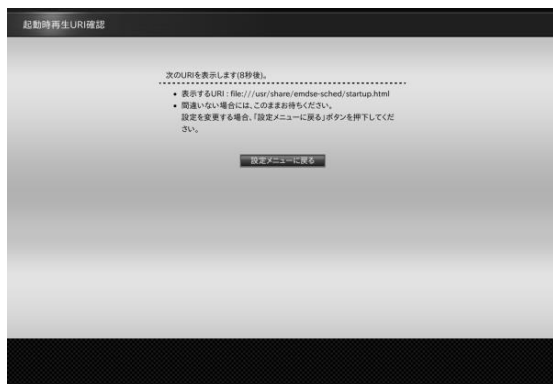
更新

3 設定を適用する

MVSプレイヤーへ設定を適用するには、[実行する]ボタンをクリックします。



実行するとMVSプレイヤーの画面は起動時再生URI確認画面へ切り替わり、10秒後にコンテンツ再生が再開されます。



[実行する]ボタン
をクリック



4 適用結果を確認する

MVSプレイヤーへ適用された結果が表示されます。
確認後は[閉じる]ボタンをクリックしてください。



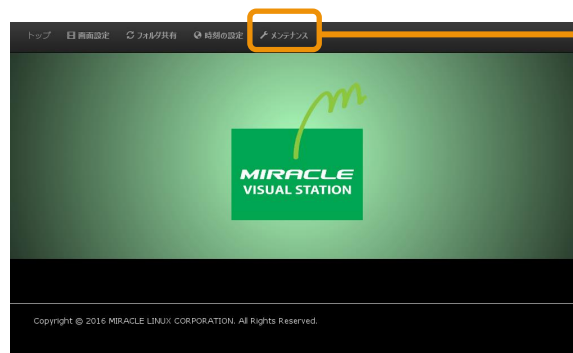
8.2.5 メンテナンス

ここでは、メンテナンスの方法について説明します。

1 メンテナンスページを開く

[メンテナンス]メニューをクリックします。

☒ メンテナンスページが表示されます。



[メンテナンス]
をクリック

2 メンテナンスページを表示する



8.2.5.1 デバッグモードの設定

ここでは、デバッグモードの設定方法について説明します。

1 デバッグモードを選択する

[デバッグモードの状態]の[有効]または[無効] を選択します。



通常は[無効]のままにしてください。[有効]はサービスマンがメンテナンス用として使用します。



ページを開いたときに選択されている項目は、現在 MVS プレイヤーに適用されている設定です。

2 更新ボタンをクリックする

[更新]ボタンをクリックします。

➤ 確認画面が表示されます。



[更新]ボタン
をクリック

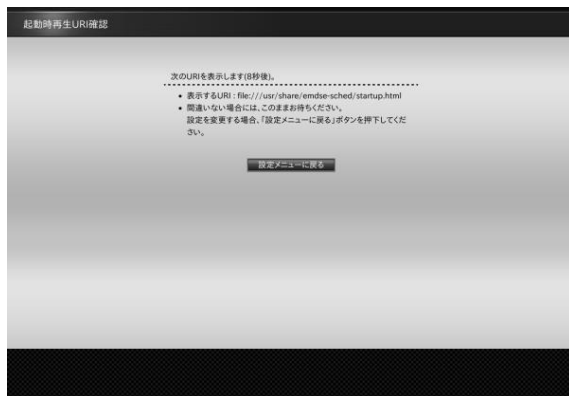


3 設定を適用する

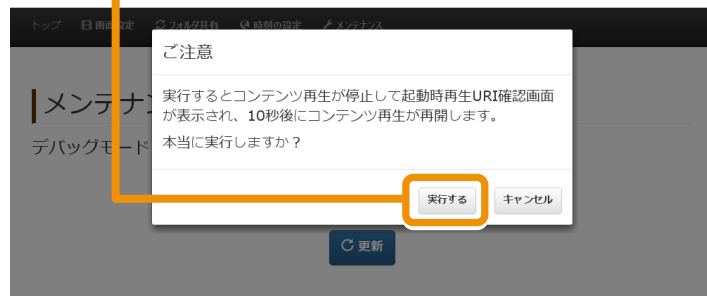
MVSプレイヤーへ設定を適用するには、[実行する]ボタンをクリックします。



実行すると MVS プレイヤーの画面は起動時再生 URI 確認画面へ切り替わり、10 秒後にコンテンツ再生が再開されます。

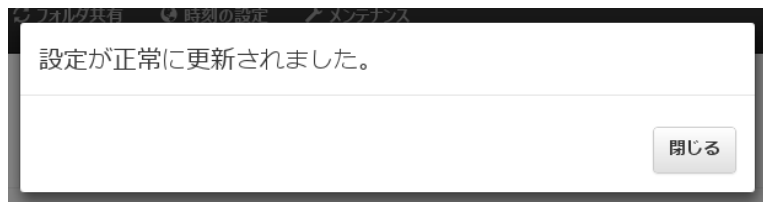


[実行する]ボタン
をクリック



4 適用結果を確認する

MVSプレイヤーへ適用された結果が表示されます。
確認後は[閉じる]ボタンをクリックしてください。



8.2.5.2 ログ管理の設定

ここでは、ログ管理の設定方法について説明します。

8.2.5.2.1 Syslog 送信を設定する

ここでは、Syslog送信の設定方法について説明します。

1 Syslog送信の状態を選択する

[Syslog送信の状態]の[有効]または[無効]のどちらかをクリックします。

有効を選択する場合：[Syslogサーバーアドレス]に送信先となるSyslogサーバーのIPアドレスを入力します。([Syslog送信の状態]を[有効]にしている場合のみ設定可能)

無効を選択する場合：[無効]をクリックします。



ページを開いたときに選択されている項目は、現在 MVS プレイヤーに適用されている設定です。



リモート設定中にマウスでリモート設定ウィンドウ以外を操作すると、IP アドレスの入力ができなくなる場合があります。その場合は、リモート設定ウィンドウのタイトルバーを一度クリックした後にテキストフィールドをクリックすると入力できるようになります。

ログ管理

Syslog送信

Syslog送信の状態 ☒ 有効 ☐ 無効

Syslogサーバーアドレス 10.2.7.211

更新

ログ管理

Syslog送信

Syslog送信の状態 ☐ 有効 ☒ 無効

Syslogサーバーアドレス 10.2.7.211

更新

2 更新ボタンをクリックする

[更新]ボタンをクリックします。

➤ 確認画面が表示されます。

ログ管理

Syslog送信

Syslog送信の状態 ☒ 有効 ☐ 無効

Syslogサーバーアドレス 10.2.7.211

更新

[更新]ボタン
をクリック

ログ管理

Syslog送信

Syslog送信の状態 ☐ 有効 ☒ 無効

Syslogサーバーアドレス 10.2.7.211

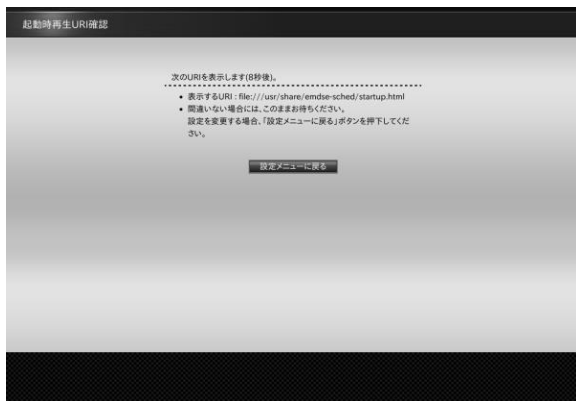
更新

3 設定を適用する

MVSプレイヤーへ設定を適用するには、[実行する]ボタンをクリックします。



実行するとMVSプレイヤーの画面は起動時再生URI確認画面へ切り替わり、10秒後にコンテンツ再生が再開されます。

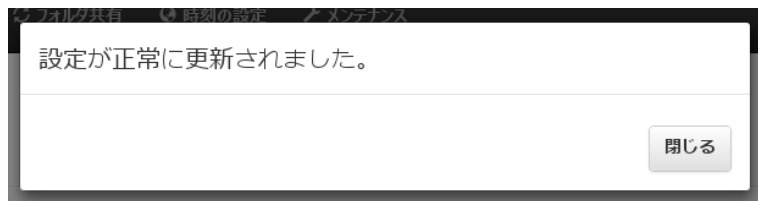


[実行する]ボタン
をクリック



4 適用結果を確認する

MVSプレイヤーへ適用された結果が表示されます。
確認後は[閉じる]ボタンをクリックしてください。



8.2.5.2.2 ログ保存を設定する

ここでは、ログファイルの保存期間の設定方法について説明します。

1 保存する期間を選択する

[ログ保存期間]から保存する期間を選択します。



ページを開いたときに選択されている項目は、現在 MVS プレイヤーに適用されている設定です。

ログ保存

ログ保存期間

- 1週間
- 2週間
- 3週間
- 4週間
- 5週間
- 6週間
- 7週間
- 8週間
- 9週間
- 10週間
- 11週間
- 12週間

更新

ログの取り出し

直ちに取り出す

2 更新ボタンをクリックする

[更新]ボタンをクリックします。

⇒ 確認画面が表示されます。

[更新]ボタン
をクリック

ログ保存

ログ保存期間

2週間

更新

ログの取り出し

直ちに取り出す

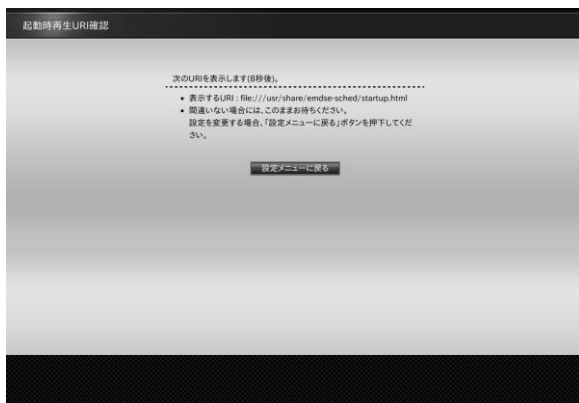
実行

3 設定を適用する

MVSプレイヤーへ設定を適用するには、[実行する]ボタンをクリックします。



実行すると MVS プレイヤーの画面は起動時再生 URI 確認画面へ切り替わり、10 秒後にコンテンツ再生が再開されます。

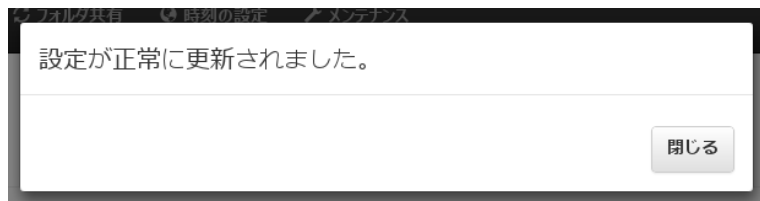


[実行する]ボタン
をクリック



4 適用結果を確認する

MVSプレイヤーへ適用された結果が表示されます。
確認後は[閉じる]ボタンをクリックしてください。



8.2.5.2.3 ログの取り出しを行う

ここでは、ログの取り出し方法について説明します。

1 ログの取り出しを実行する

[実行]ボタンをクリックします。

➤ 確認画面が表示されます。

The screenshot shows the 'ログ管理' (Log Management) interface. It contains three sections: 'Syslog送信' (Syslog Send), 'ログ保存' (Log Save), and 'ログの取り出し' (Log Export). In the 'Syslog送信' section, 'Syslog送信の状態' (Syslog Send Status) is set to '有効' (Enabled) and 'Syslogサーバーアドレス' (Syslog Server Address) is '10.2.7.211'. In the 'ログ保存' section, 'ログ保存期間' (Log Save Period) is '2週間' (2 weeks). In the 'ログの取り出し' section, '直ちに取り出す' (Export Immediately) is selected. A red button labeled '実行' (Execute) is highlighted with an orange border. An orange line connects this button to an orange callout box in the top right corner that contains the text: 「実行」ボタンをクリック (Click the 'Execute' button).

ログ管理

Syslog送信

Syslog送信の状態 ☐ 有効 ☒ 無効

Syslogサーバーアドレス 10.2.7.211

更新

ログ保存

ログ保存期間 2週間

更新

ログの取り出し

直ちに取り出す

実行

「実行」ボタンをクリック

2 注意事項を確認する

注意事項を確認し、ログの取り出しを開始するには [実行する] ボタンをクリックします。



ログの取り出し準備中は MVS プレイヤー側のコンテンツ再生が停止し、メンテナンス画面が表示されます。



ログの取り出し準備が完了すると MVS プレイヤーの画面は起動時再生 URI 確認画面へ切り替わり、10 秒後にコンテンツ再生が再開されます。

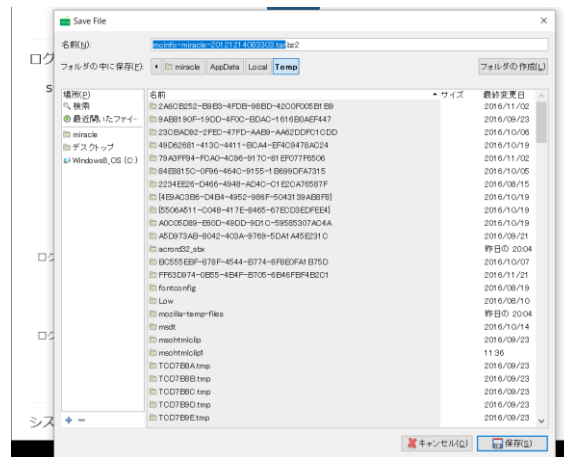


3 保存する

ログの取り出し準備が完了するとログの保存ダイアログボックスが開きます。ログの保存先を指定してください。

Memo

ログのファイル名は“mcinfo-{プレイヤー名}-{西暦年}{月}{日}{時間}{分}{秒}.tar.bz2”の形式となります。

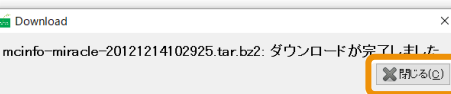


4 保存結果を確認する

ログの保存が完了すると保存完了を表すダイアログボックスが開きます。保存完了後に[閉じる]ボタンをクリックしてください。

ログ保存

ログの取り出し



[閉じる]ボタン
をクリック

直ちに取り出す

実行

8.2.5.3 システムの再起動

ここでは、システムの再起動方法について説明します。

8.2.5.3.1 システムの再起動をする

1 実行ボタンをクリックする

[実行]ボタンをクリックします。

➤ 確認画面が表示されます。



2 実行前の最終確認をする

再起動を実行するには、[はい]をクリックします。

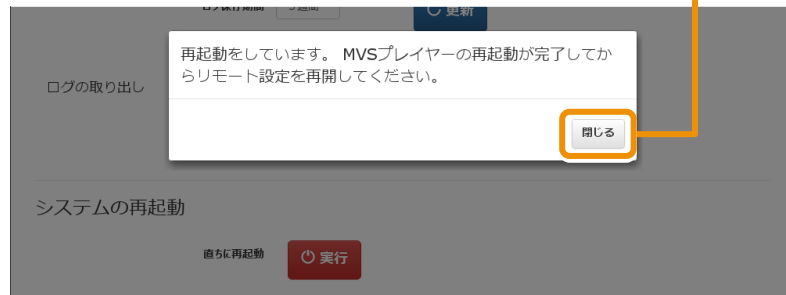


3 実行結果を確認する

MVSプレイヤーへ適用された結果が表示されます。確認後は[閉じる]ボタンをクリックしてください。



MVS プレイヤーの再起動が完了するまで約 50 秒程掛かります。別の操作を行う際は、再起動が完了するまで十分に時間を取ってから実行してください。



8.2.5.3.2 定期再起動を設定する

ここでは、定期再起動の設定方法について説明します。

1 定期再起動の状態を選択する

[定期再起動の状態]の[有効]または[無効]のどちらかをクリックします。

有効を選択する場合：[定期再起動の状態]の有効をクリックします。時刻を指定するために[定期再起動時刻]の時計アイコンをクリックします。再起動時刻の「時間」と「分」をそれぞれ指定します。([定期再起動の状態]を[有効]にしている場合のみ設定可能)

無効を選択する場合：[無効]をクリックします。



ページを開いたときに選択されている項目は、現在 MVS プレイヤーに適用されている設定です。

定期再起動

定期再起動の状態 有効 ☐ 無効

定期再起動時刻 0:00

更新

定期再起動

定期再起動の状態 ☐ 有効 無効

定期再起動時刻 0:00

更新

2 更新ボタンをクリックする

[更新]ボタンをクリックします。

➤ 確認画面が表示されます。

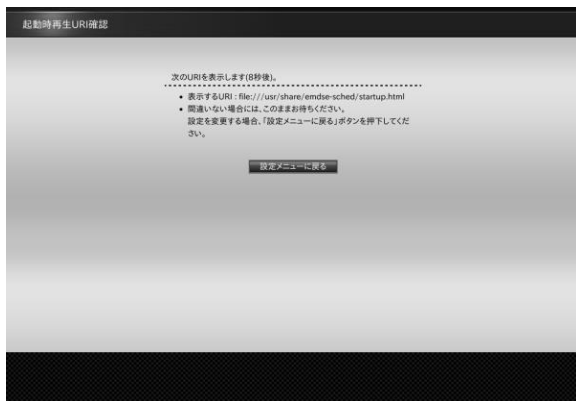


3 設定を適用する

MVSプレイヤーへ設定を適用するには、[実行する]ボタンをクリックします。



実行すると MVS プレイヤーの画面は起動時再生 URI 確認画面へ切り替わり、10 秒後にコンテンツ再生が再開されます。

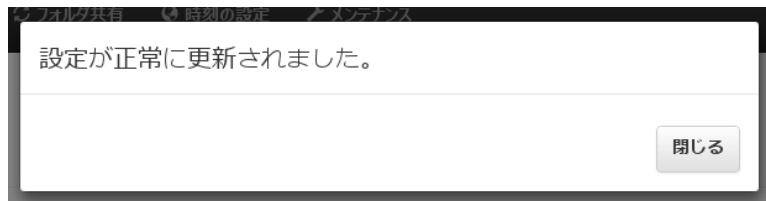


[実行する]ボタン
をクリック



4 適用結果を確認する

MVSプレイヤーへ適用された結果が表示されます。
確認後は[閉じる]ボタンをクリックしてください。



EMPopMaker PC 版 Standard 簡易操作マニュアル

第 10 版

MIRACLE LINUX の名称およびロゴは、ミラクル・リナックス株式会社の登録商標です。

Linux[®]は、Linus Torvalds 氏の日本およびその他の国における登録商標または商標です。

Microsoft、Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国及びその他の国における登録商標です。

Adobe、Flash、Adobe Flash Player は米国 Adobe Systems Incorporated の米国及びその他の国における登録商標または商標です。

その他記載された会社名、商品名等は各社の登録商標または商標です。

本製品には Fluendo 社提供のソフトウェアや、オープンソースのソフトウェア、フォント、Microsoft 社の Windows SDK コンポーネントが含まれています。

ソフトウェアの著作権などに関する情報は以下を参照ください。

<https://www.miraclelinux.com/online-service/download/manual/docs/dse-license>

