



ポर्टレート運用



インタラクティブ配信

プッシュ配信



ランドスケープ運用

タッチパネルデジタルサイネージコンテンツ作成ソフト

エディットサイネージ

バンドルバージョン

GV09-T109-0100

2018.02.06.

---

# 目次

1.	概略	3
1.1	はじめに	3
2.	ソフトの起動	5
2.1	エディットサイネージバンドル版の起動	5
2.2	サンプルデータの保管場所	5
3.	画面説明	6
3.1	メイン画面	7
3.2	ページリスト	8
3.3	リモコンパネル	9
3.4	編集モードとデザインモード	10
4.	コンテンツの再生	11
5.	コンテンツファイル	14
5.1	コンテンツフォルダー	14
5.2	テンプレートフォルダー	15
6.	コンテンツの編集	16
6.1	編集可能エリア(アイテム)	17
6.2	テキストの編集	18
6.3	テキスト表示位置調整(1)	20
6.4	テキスト表示位置調整(2)	21
6.5	グループテキストの編集	22
6.6	画像の変更	24
6.7	アイテムサイズと画像サイズ	25
6.8	背景画像の変更	28
6.9	ページタイマー	30
7.	コンテンツデザイン	31
7.1	テンプレート	31
7.1.1	ページなしのテンプレート(SignageLandscape.bjpx)	32
7.1.2	1ページ用のテンプレート(テンプレート1画面.bjpx)	32
7.1.3	スライドショー用のテンプレート(テンプレート slider.bjpx)	33

7.2	ページの作成.....	34
7.2.1	背景画像の登録.....	34
7.3	アイテム作成.....	35
7.4	アイテム編集.....	37
7.4.1	テキスト表示(テキストが固定表示) .....	37
7.4.2	マーカー(テキストの横スクロール表示) .....	39
7.4.3	プッシュテキスト(テキストの切り替え) .....	40
7.4.4	アイテムに画像割り当て.....	42
7.4.5	アイテムをタッチしたときのアクション割り当て.....	45
7.5	ページの登録.....	47
7.6	ページの順番変更.....	48
7.7	スライドショー表示.....	49
7.7.1	スライドショー画像 ID とマクロ設定 .....	50
7.7.2	スライドショーページをページ登録するときの注意点.....	52
8.	付録.....	53
8.1	メニューバー.....	53
8.2	ページリスト.....	54
8.3	メイン画面.....	55
8.4	ページ属性ダイアログ.....	57
8.5	アイテム属性ダイアログ.....	58

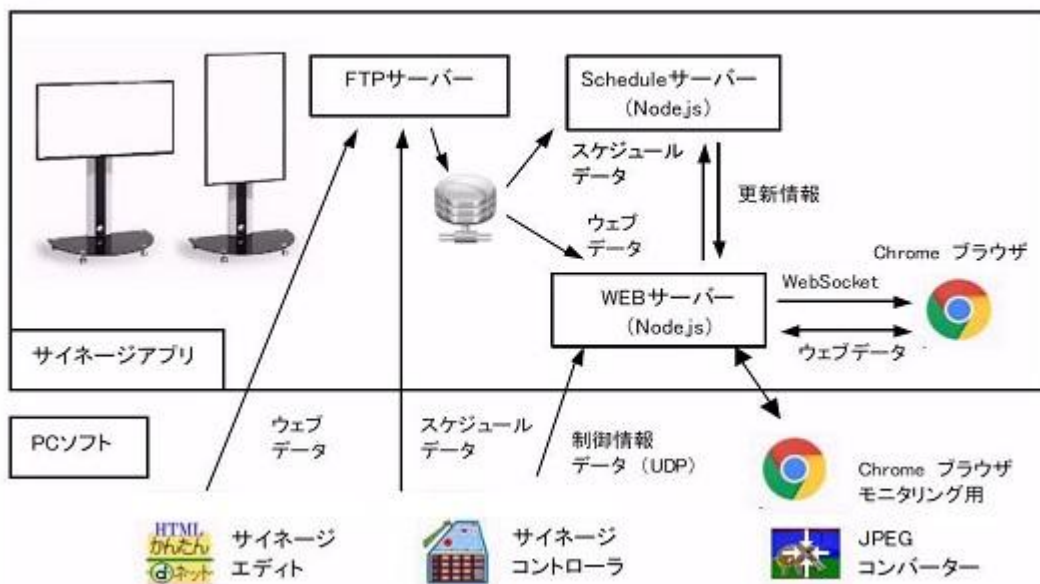
# 1. 概略

## 1.1 はじめに

EditSignage(エディットサイネージ)システムは「エディットサイネージ」、「サイネージコントローラー」、「JPEG コンバーター」の3つのソフトからなる Goodview 社製タッチパネルデジタルサイネージディスプレイ用のコンテンツ作成・運用システムです。

バンドルバージョンでは「エディットサイネージ」を用いてお手持ちの Windows PC でタッチパネルデジタルサイネージコンテンツの作成・編集およびサイネージ端末へのコンテンツの伝送をしていただくことができます。

### ● バンドルバージョン



コンテンツは、サイネージ画面に表示される複数のページから構成されます。個々のページは階層構造ではなくフラットに並んでおり、自動またはタッチ操作でページからページへジャンプすることにより動きのあるコンテンツを実現しています。ページは画像やテキストを表示する複数のボックスから構成されます。ボックス自体にも動きのある動作を割り当てることができるので、ここではアイテムと称しています。



エディットサイネージには、コンテンツの構成・デザイン・動作そのものを作成・編集するモード（コンテンツデザインモード）、ページの文字、画像、動作割り当て等を簡単に編集するためのモード（コンテンツ編集モード）の2つのモードがあります。

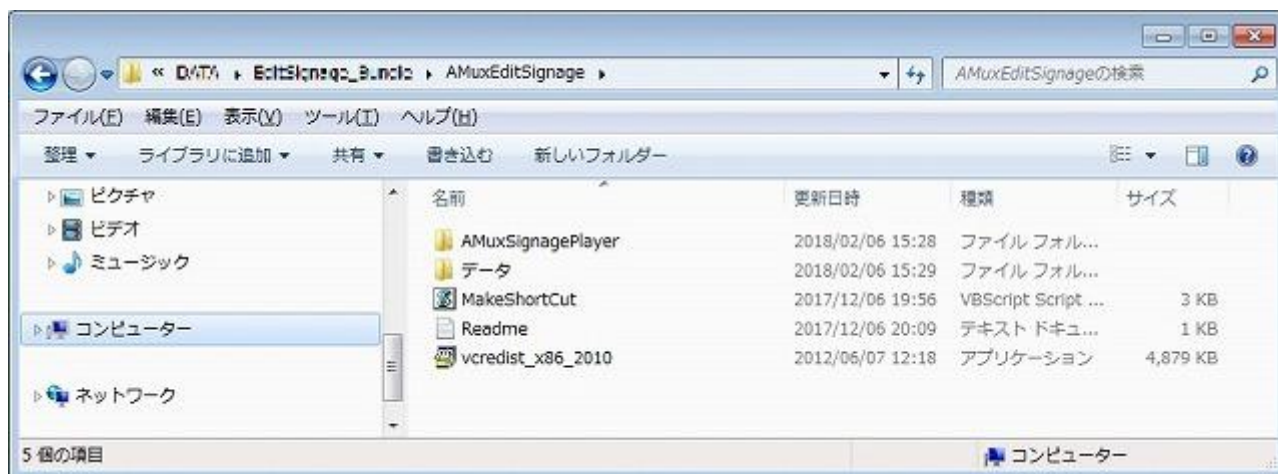
まずコンテンツ編集モードからサンプルデータを使って編集作業を試してみることをお勧めしています。日々の運用で内容を更新する場合、コンテンツ編集モードの内容を理解するだけで運用いただけます。

コンテンツデザインモードはコンテンツのレイアウトや構成などを作成する場合に用いられます。表示するコンテンツを変更するような場合はコンテンツデザインモードでレイアウト変更や機能を追加したりなど、いろいろなことが可能になります。

## 2. ソフトの起動

### 2.1 エディットサイネージバンドル版の起動

Web からダウンロード、または CD-ROM に保存されているバンドルバージョンの zip ファイルをお手持ちの Windows PC のローカルフォルダーにコピーして解凍します。



解凍してできたフォルダーを開いていき、“AMuxSignagePlayer”のフォルダーにある“AMuxEditSignageBundle”をダブルクリックすると EditSignage バンドル版が起動します。

### 2.2 サンプルデータの保管場所

サンプルのコンテンツデータおよびテンプレートなどのデータは“データ”フォルダーに入っています。

基本的にデータは上書きできてしまうので、事前にコピーを取ってから変更修正されることをお勧めします。



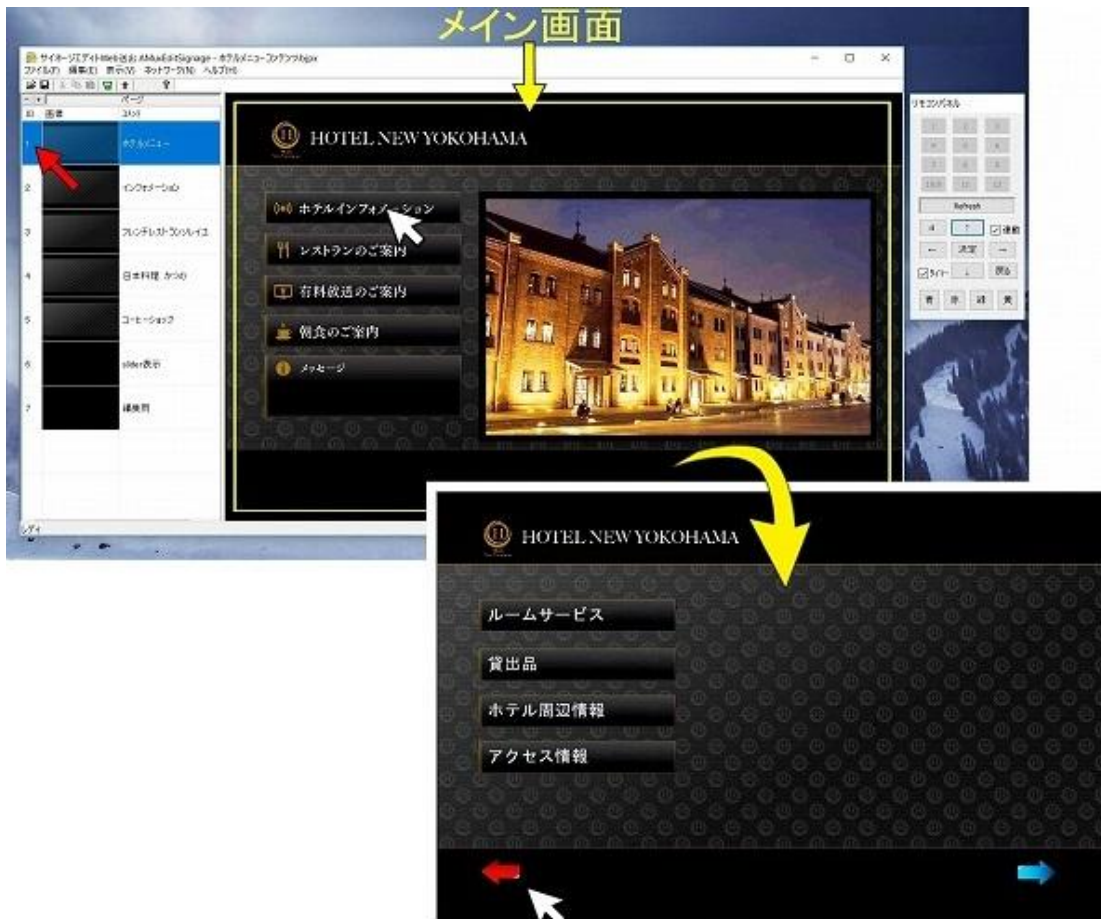
### 3. 画面説明



※リモコンパネルの表示/非表示は、コンテンツ編集モードの状態メイン画面の背景上などアイテムがないところにマウスカーソルを移動させ、右ダブルクリックで切り替えられます。

### 3.1 メイン画面

ページリストのID、あるいは画像をダブルクリックするとページ ID ごとに個別に設定されているページがメイン画面に表示されます。



たとえば上図のようにページ ID:1(ホテルメニュー)のページには、ホテルインフォメーション画面が設定されています。ホテルの外観イメージ写真と、いくつかのボタン（バー）がレイアウトされ、ボタンにはリンク先も設定されています。ボタンをクリックすると、それぞれ設定されたページ ID(2~5)の画面に移動します。

「ホテルインフォメーション」をクリックすると、ページ ID:2(インフォメーション)のページに移動します。

同様にページ ID:2(インフォメーション)にある赤い矢印ボタンにもリンク先(ページ ID:1)が設定されており、クリックで元の画面に戻ります。



## 3.2 ページリスト

一つのコンテンツの中に納められている複数のページを、それぞれのページごとにページリストに表示されます。各ページは「ID・画像・コメント」で確認できます。



- ・「ID」 個々のページに割り振られたページ番号です。リンク設定にページ ID を使用します。ダブルクリックすると、そのページをメイン画面に表示し、編集・保存（サンプルのファイルを上書きしないように、別名で保存をお勧めします）ができます。
- ・「画像」 個々のページに設定された背景画像です。背景画像のみ表示され、背景画像の上にレイアウトされた文字や写真（以後はアイテムと呼称する）は表示されません。ダブルクリックすると、そのページをメイン画面に表示し、編集等ができます。
- ・「コメント」 個別ページを表したタイトルです。コメントは自由に書き込めますので編集作業がしやすいようなコメントを入れておくのに便利です。コメント欄の記載は機能および表示に影響ありません。

### 3.3 リモコンパネル

主に、コンテンツを自動再生(サイネージでの表示をシミュレーション)するときと、編集作業中にメイン画面の表示を自動再生させたくないときとを切り替えるときに使用します。

コンテンツを再生する場合は、リモコンパネルの「連動」と「タイマー」にチェックを入れておいてください。これらはボタンをクリックしてリンク先への移動や、タイマーによって画面が切り替わる設定を有効・無効を決定しています。



リモコンパネル「連動」にチェックを入れておくと、ボタンをクリックすると設定されたリンク先に移動できます。

実際のサイネージをタッチしたときの反応を確認するのに便利です。

リモコンパネル「タイマー」にチェックを入れておくと、設定された時間が経過するとメイン画面に表示されていたページから画面が切り替わり、設定しておいたページに移動します。

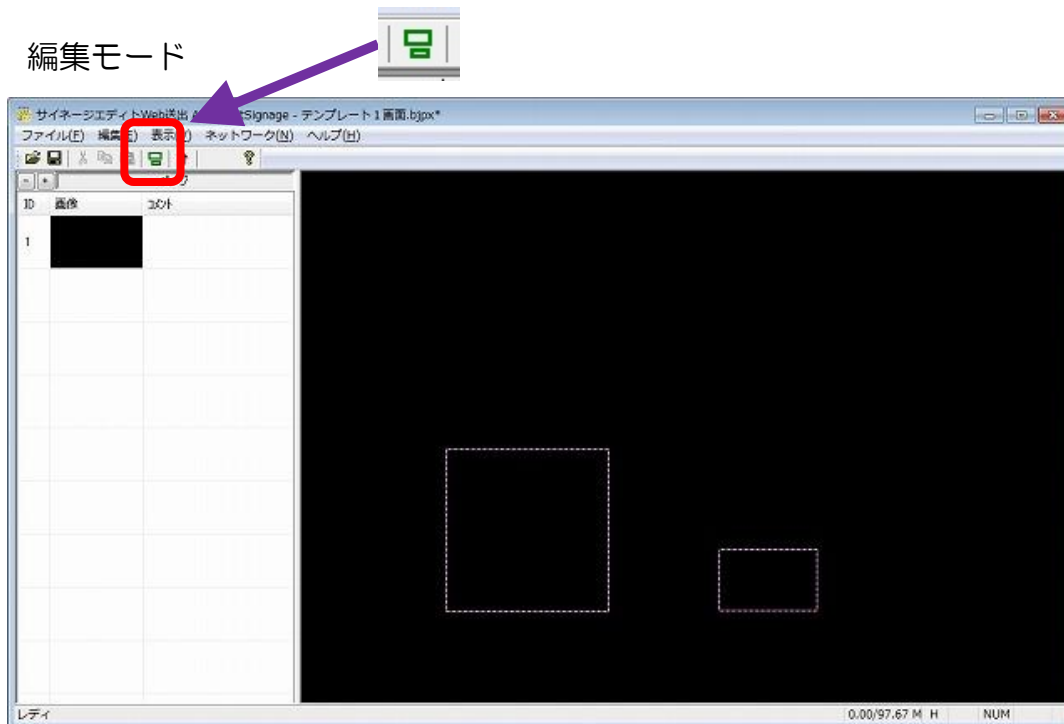
タイマー設定によってこのような表現が可能です。

これらのチェックを外しておけば編集作業中にクリックしたり一定時間が経過しても再生が始まりませんので作業に集中できます。

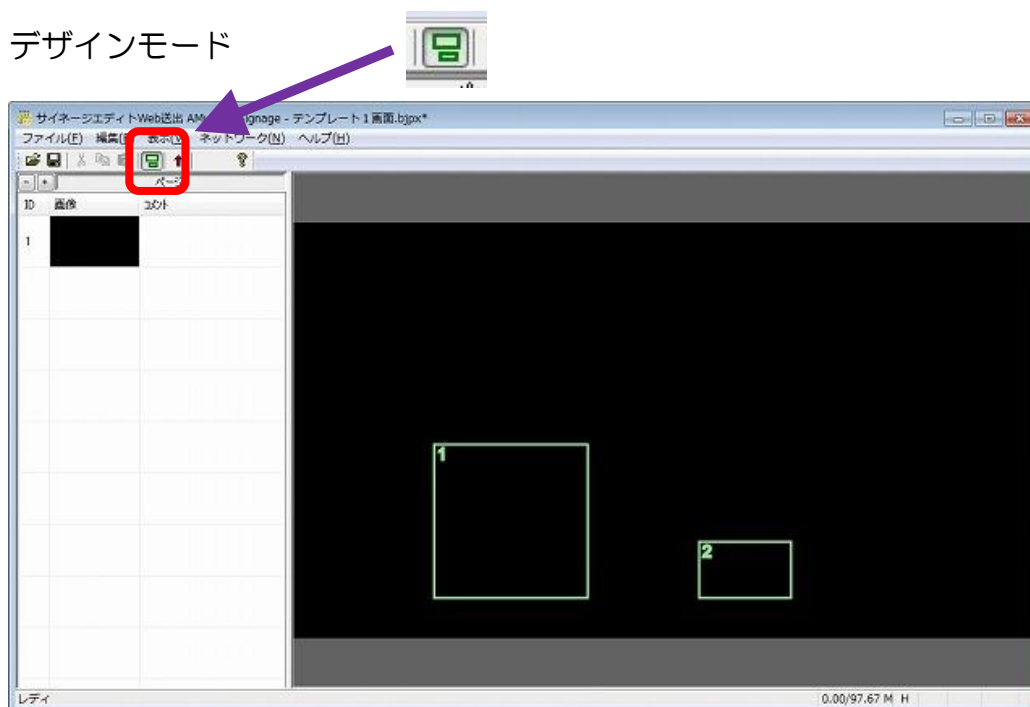
### 3.4 編集モードとデザインモード

モード切り換えボタンで編集モードとデザインモードの切り替えを行うことができます。各モードはそれぞれ編集できる内容が異なります。アイコンの形状やメイン画面のアイテムの表示で区別できます

編集モード



デザインモード

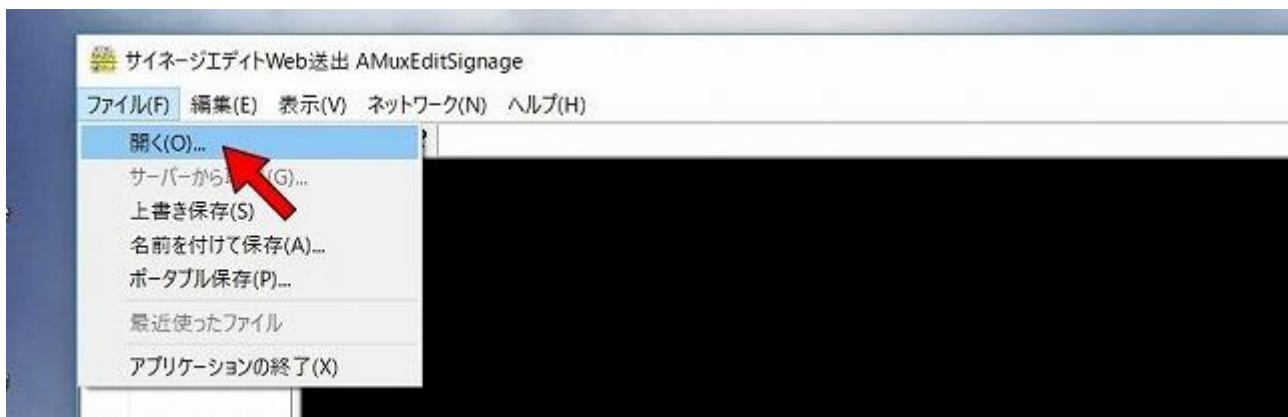


## 4.コンテンツの再生

エディットサイネージを起動します。

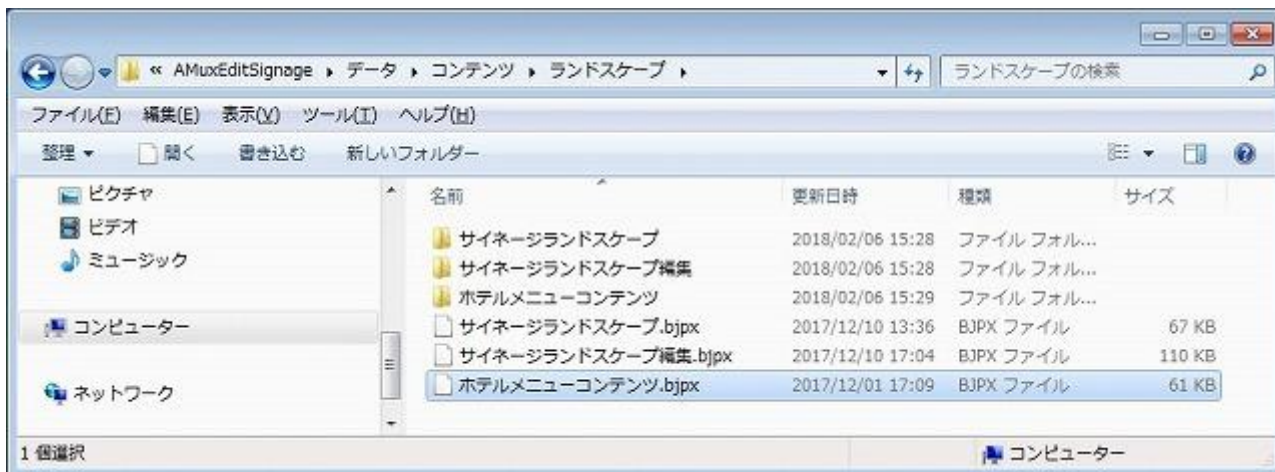


「メニューバー」の「ファイル」から「開く」を選択します。





サンプルコンテンツを指定して開きます。



サンプルコンテンツ（ホテルのご案内ページ）が表示されます。しばらくすると文字のスクロールや画像のスライド再生が始まります。

メイン画面の表示が実際のサイネージでの表示をイメージしたものなので、タッチの代わりにクリックすることで、対応したページが表示されるなどシミュレーションすることができます。



ページリスト

メイン画面



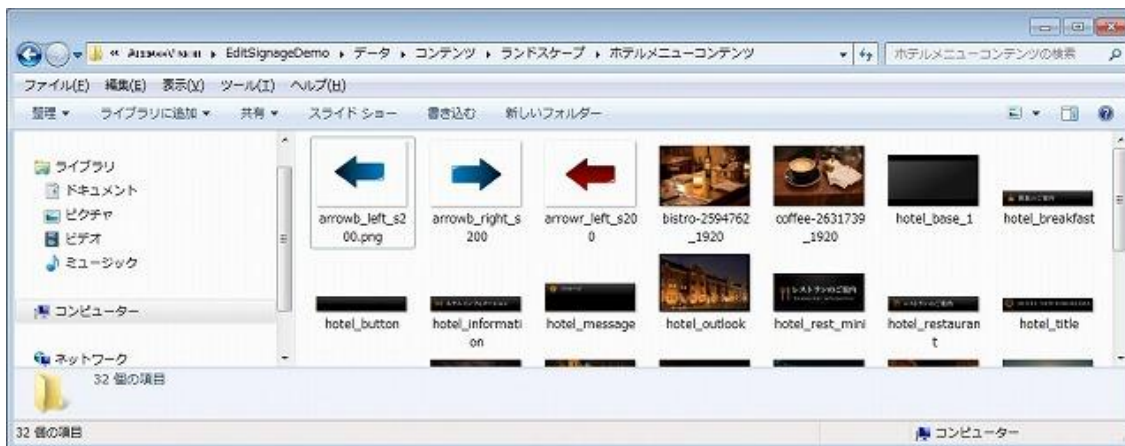
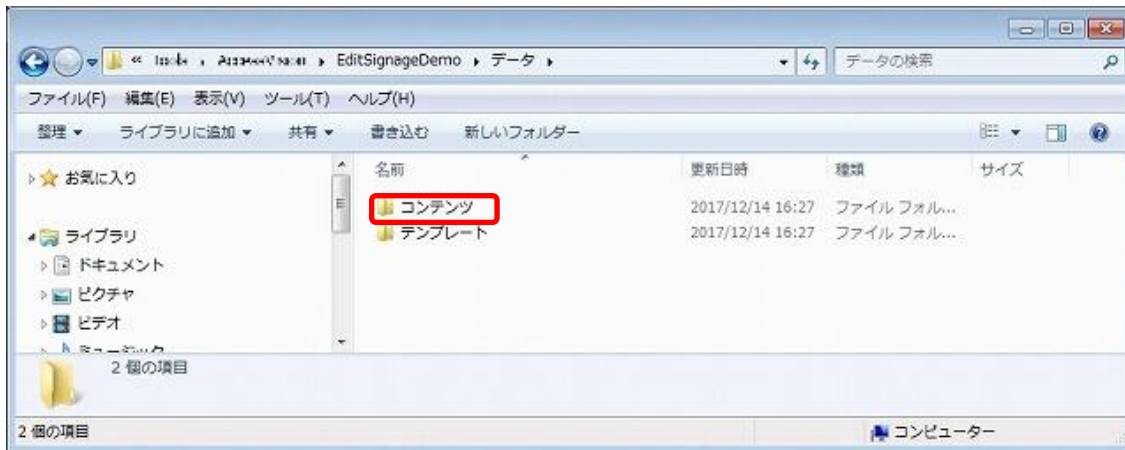
※サンプルコンテンツ「ホテルメニューコンテンツ.bjpx」を含むエディットサイネージコンテンツファイルはエクスプローラーから直接メイン画面にドラッグ&ドロップすることでも開くことができます。



## 5.コンテンツファイル

### 5.1 コンテンツフォルダー

コンテンツフォルダー内にはサンプル用のコンテンツファイルだけでなく、コンテンツ作成に使う背景用画像やボタン用画像等が保存されています。

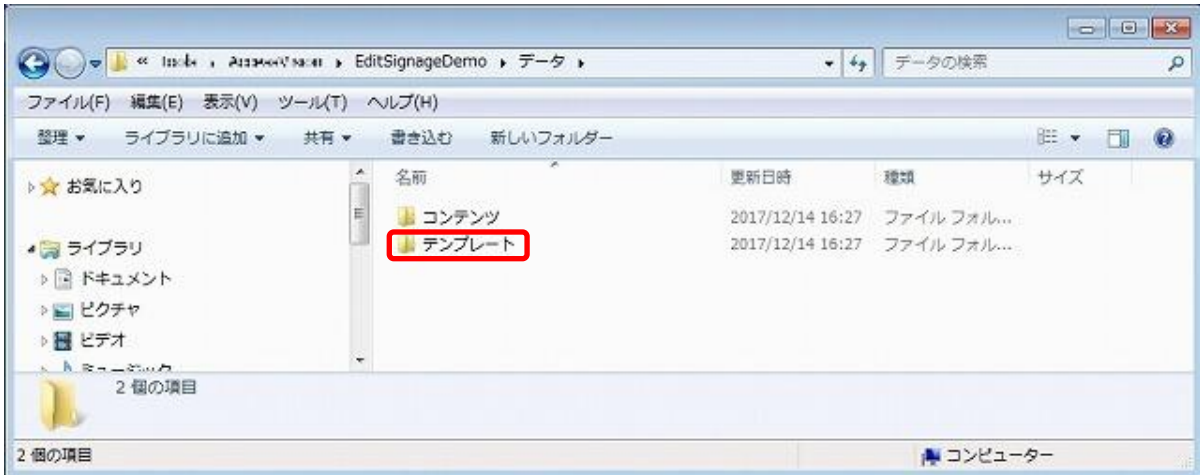


このフォルダーに保存されているサンプル用コンテンツ(ホテルメニューコンテンツ.bjpx)はエディットサイネージのいろいろな機能を盛り込んだコンテンツになっていますので、エディットサイネージでどのようなコンテンツを作ることができるのか把握するのに役に立ちます。

また、このコンテンツデータをベースに文字や画像を入れ替えることでオリジナルコンテンツを手軽に作るのにもお使いいただけます。(ファイルを別名で保存後に作業をされることをお勧めします)

## 5.2 テンプレートフォルダー

テンプレートフォルダー内には各種テンプレートが用意されています。  
レイアウトや構成などイチからコンテンツ作成するのにお使いいただけます。



テンプレートファイルは通常のコンテンツファイルと同様に上書きできてしまいますので、  
お使いの際には別名で保存後に編集作業をされますことをお勧めします。

## 6.コンテンツの編集

エディットサイネージを簡単にするためにサンプルコンテンツの編集でコンテンツを作っていく方法を紹介します。

コンテンツ編集を効率的に行うためにはスライドショー、テキストスクロール、リンク先画面へ移行しないようにします。

「リモコンパネル」の「タイマー」と「連動」からチェックを外してから作業を始めることをお勧めします。



## 6.1 編集可能エリア(アイテム)

サンプル用コンテンツ(ホテルメニューコンテンツ.bjpx)を開くとメイン画面に点線で囲まれた四角いブロックがいくつか確認できます。

このそれぞれがアイテムです。それぞれのアイテムにはIDが割り振られています。

アイテムには画像を割り当てたり、テキストを割り当てたり、タッチされた時のアクションなどを設定することができます。

※もし、編集モード表示でメイン画面に点線の四角が見えない場合には、「編集可能枠の表示」をオンにすることで見えるようになります。



個々のアイテムの情報は、アイテム上で右クリックすると表示されます。

また、それらをクリックすることでそれぞれの項目を編集することもできます。



## 6.2 テキストの編集

アイテムに割り当てられているテキストを編集または追加します。

編集したいアイテム上で右クリックしてテキストのところをクリックしてテキストを編集します。



テキストの編集または追加が終了したら、メイン画面の任意の場所をクリックしてテキスト編集を終了させます。

また、アイテムを直接ダブルクリックすることでもテキスト編集画面にすることができます。

Shift を押しながらダブルクリックするとテキスト編集ウィンドウを開いて編集することができます。

テキスト編集が終わったら更新して編集を反映させます。



### 6.3 テキスト表示位置調整(1)

テキスト編集ウィンドウを開いて編集することにより、アイテム内でのテキスト表示位置を微調整することができます。

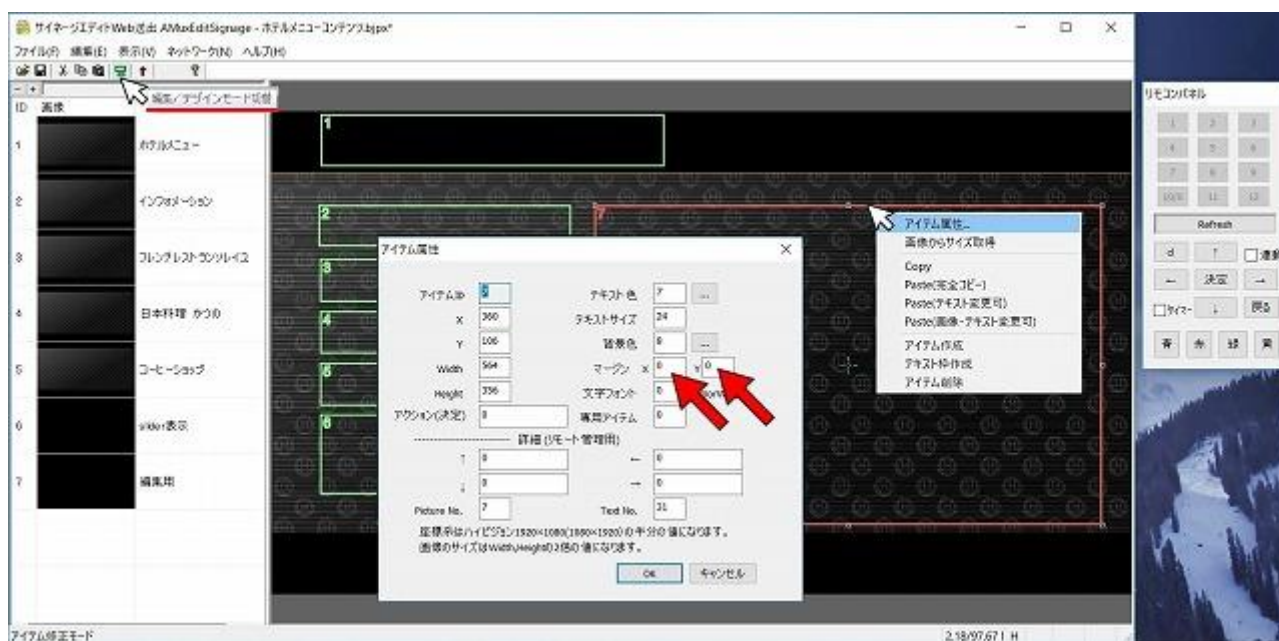


## 6.4 テキスト表示位置調整(2)

テキスト表示位置を別の方法でも微調整できます。

まずメイン画面表示を編集モードからデザインモードに切り替えます。

メニューバーの下にある「編集/デザインモード切替」をクリックしてデザインモード表示に切り替えます。



この画面ではアイテム1～7のアイテム枠が四角い緑色の線で表示されています。

アイテム7の枠をクリックしてアイテムを選択し、右クリックから「アイテム属性」を選択すると、「アイテム属性ダイアログボックス」が表示されます。「マージン X、Y」に数値を入れるとアイテム枠内のテキストの表示位置を調整できます。

「マージン X、Y」の値を変更したら、編集モード表示に戻り、テキストの位置を確認します。この作業を繰り返しながらテキスト位置を微調整します。

※アイテムを選択せずにアイテム属性を選択してもアイテム属性ダイアログボックスは表示されません。最初にアイテムを選択しておく必要があります。

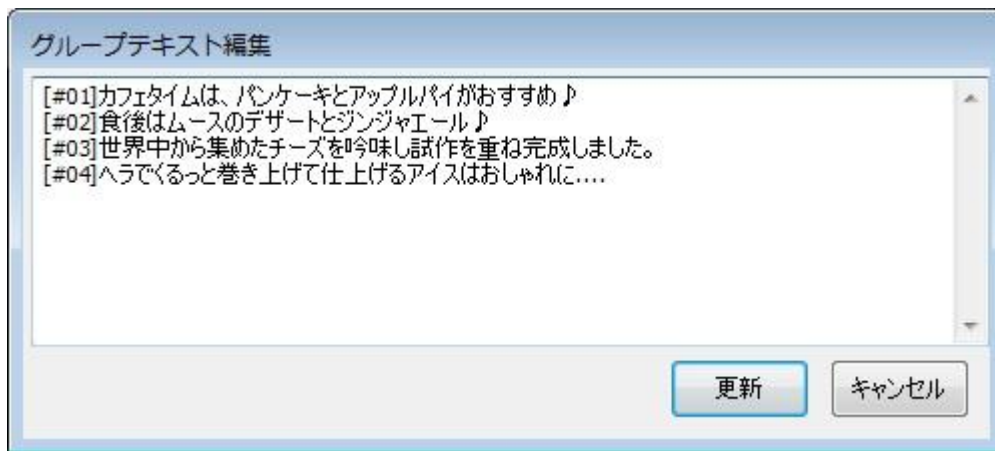
## 6.5 グループテキストの編集

グループテキストでは複数の箇条書きされたテキストを順番に表示することができます。ページ 6 をダブルクリックしてページ 6 をメイン画面に表示させます。

編集モード表示で個々のアイテムを点線で表示されるようにしておきます。

グループテキストのアイテムをダブルクリックするとグループテキスト編集画面が開きます。

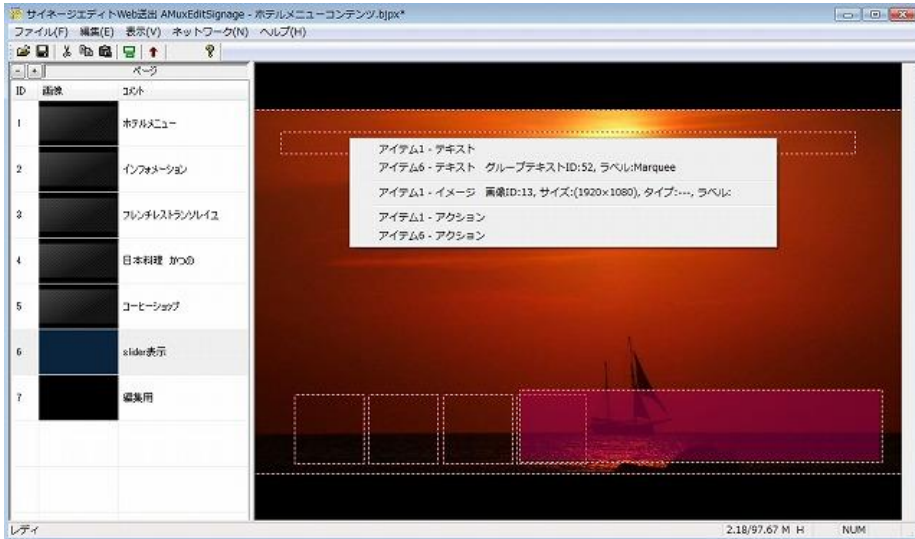
グループテキスト編集画面では、表示される順番の指定([#01]、[#02]、[#03]...) とテキストが表示されます。テキスト部分のみを編集し、番号は削除しないようにします。



グループテキスト編集画面はアイテムをダブルクリックするだけでなく、アイテム上で右クリックして編集したいアイテムのテキスト項目をクリックすることでも開くことができます。このときマウスカーソルのあるエリアにあるアイテム全てが表示されるので、アイテムを選ぶ必要があります。

編集したいアイテムが一番手前でない場合はこちらの方法の方が便利です。

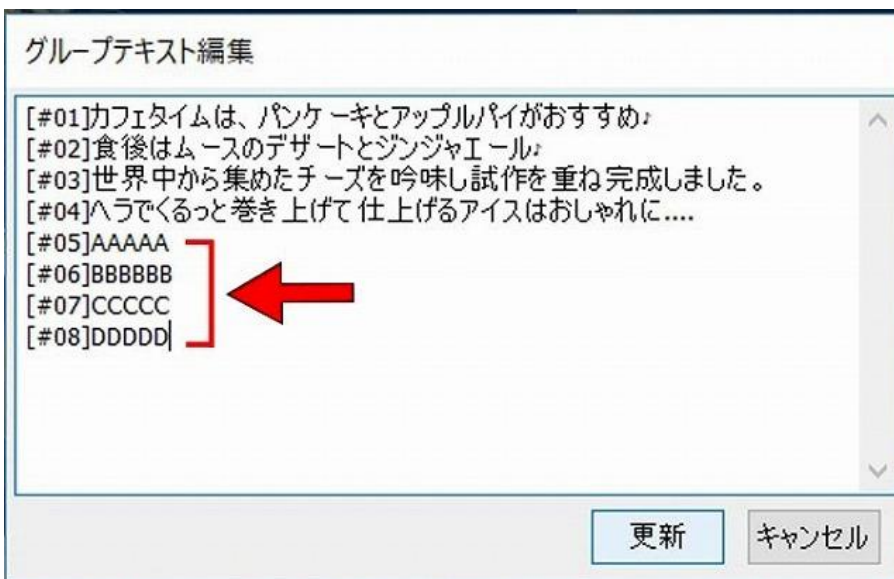




※編集を始める前にリモコンパネルの「連動」からチェックを外しておくことをお勧めします。アイテムにはアクション(アイテムをタッチしたときの動作)設定がしてあるところもあるので、そのようなアイテムをクリックするとタッチした動作を再現してしまいます。編集作業確認後、連動にチェックを入れると連動の動作確認が行えるようになります。

※タイマーのチェックを外しておくでグループテキスト編集のテキストがメイン画面に表示されません。グループテキストの表示を確かめながら編集作業をする場合はタイマーのチェックをこまめに切り替えながら編集作業をすると便利です。

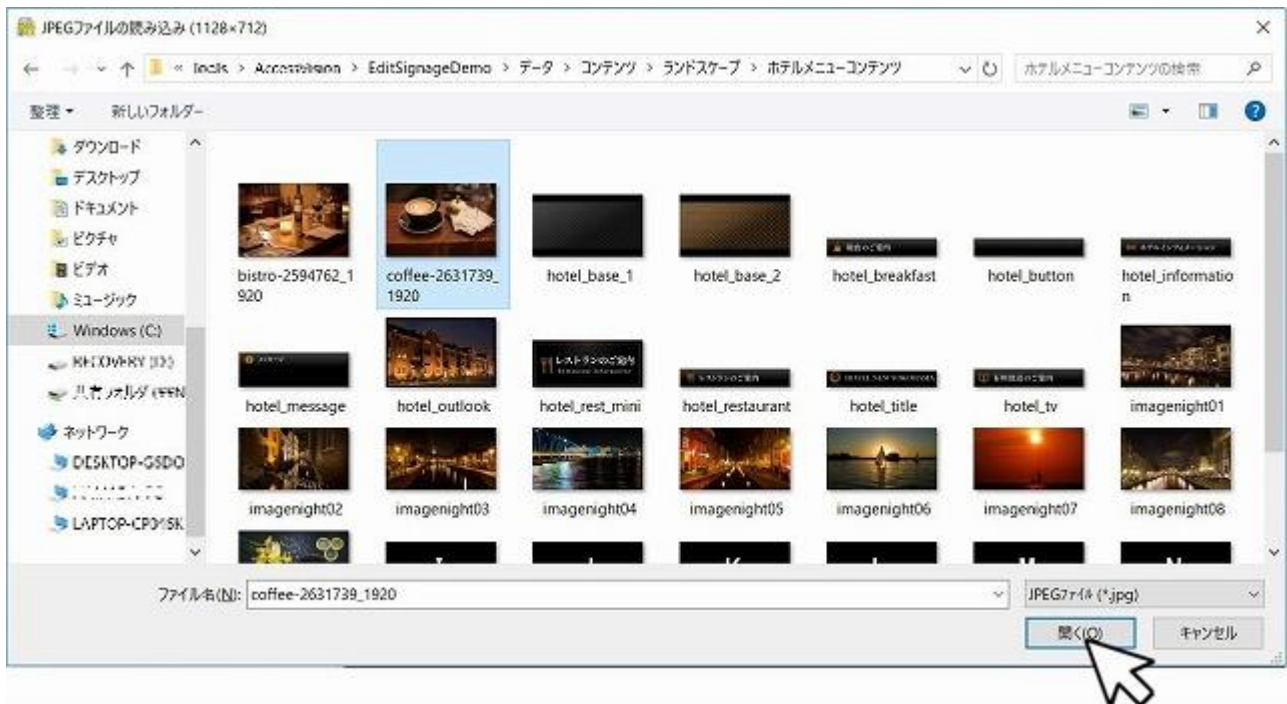
※グループテキスト（文章）を追加したい場合は[#01]、[#02]、[#03]、[#04]に続くように、[#05]、[#06]、[#07]・・・と縦に記入します。



## 6.6 画像の変更

アイテム上でCtrlを押しながらダブルクリックしてJPEGファイルの読み込み画面を表示させます。JPEGファイルの読み込み画面はアイテム上で右クリックし、イメージを選択することでも開くことができます。

画像を選択し、開くをクリックします。



## 6.7 アイテムサイズと画像サイズ

アイテムに割り当てる画像はアイテムの大きさに合わせて自動調節されません。

なので、アイテムに画像を割り当てる際にはアイテムのサイズと画像のサイズを確認しておく必要があります。

アイテムのサイズは以下の方法で確認することができます。

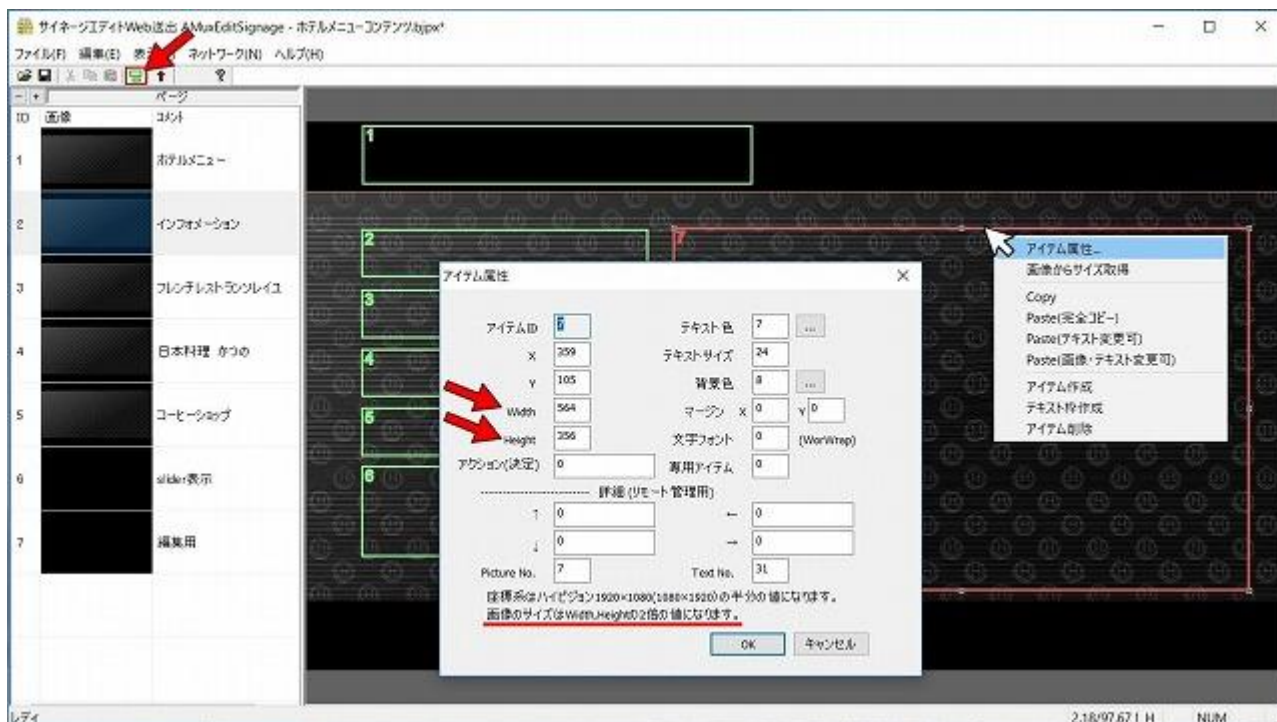
- コンテンツデザインモード表示の状態、アイテムを選択後右クリックでアイテム属性を選択します。

アイテム属性画面の Width と Height でアイテムのサイズが確認できます。

アイテムのサイズのそれぞれ 2 倍を画像のサイズにしておくとアイテムにぴったりの画像を割り当てることができます。

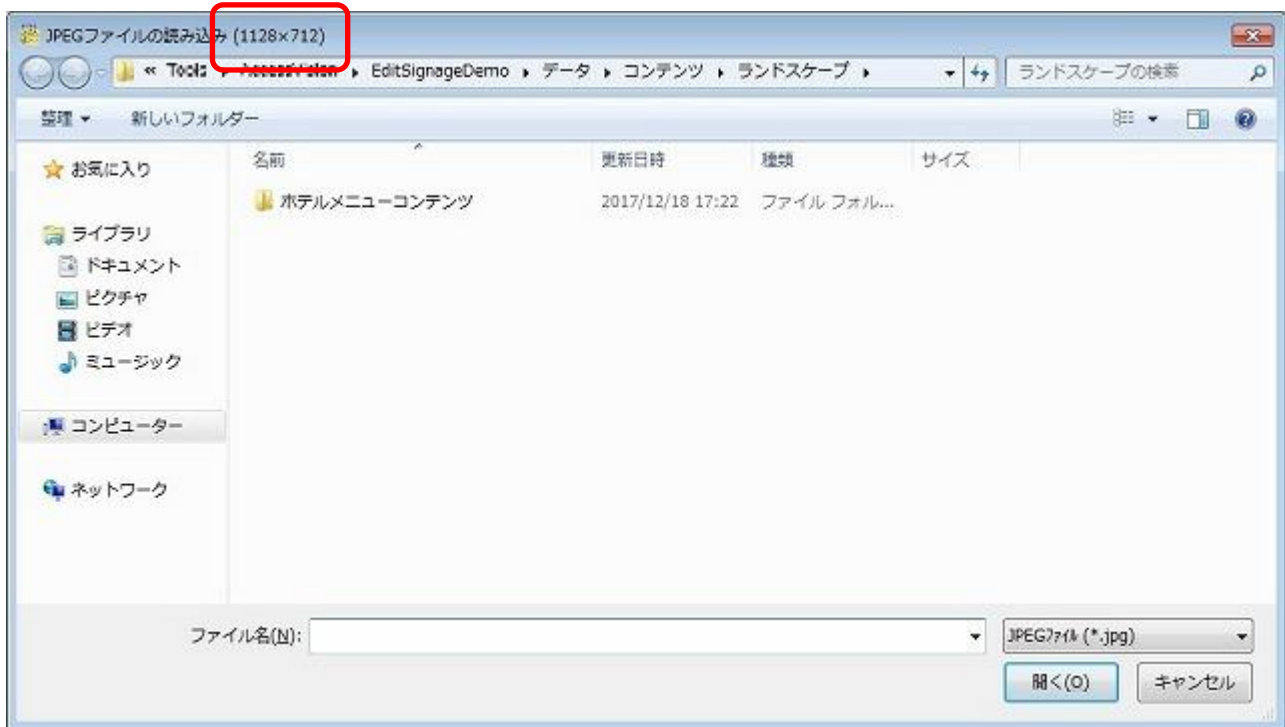
アイテムサイズ : 564 × 356

画像サイズ : 1128 × 712



- 編集モード表示の状態では JPEG ファイルの読み込み画面では、このアイテムサイズに合う画像サイズが表示されます。

※右クリックで表示させたメニューのイメージには画像サイズが表記されています。

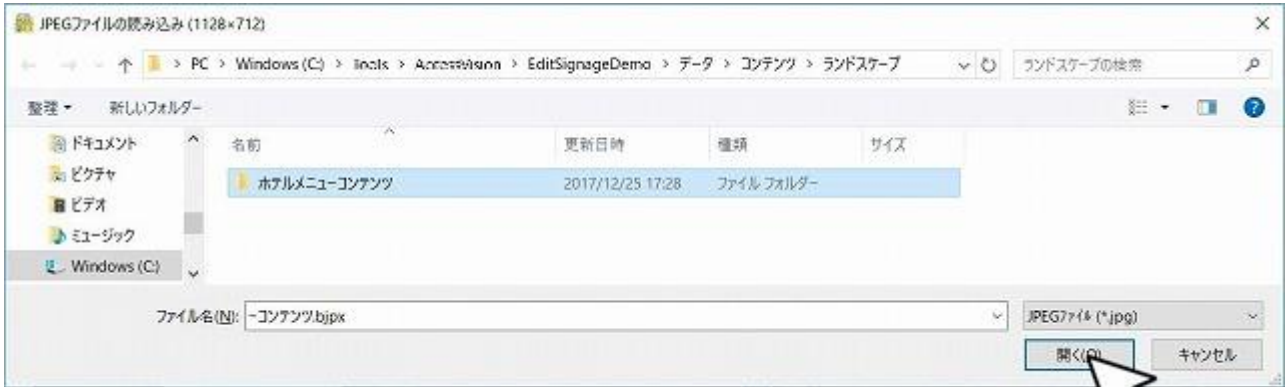


アイテム7 - テキスト	テキストID:31, ラベル:
アイテム7 - イメージ	画像ID:7, サイズ:1129x712, タイプ:JPEG, ラベル:
アイテム7 - アクション	

たとえば画像ファイル coffee-2631739\_1920.jpg をアイテム 7 に割り当ててみます。

ホテルメニューコンテンツのフォルダーの中の coffee-2631739\_1920.jpg を選択して開きます。

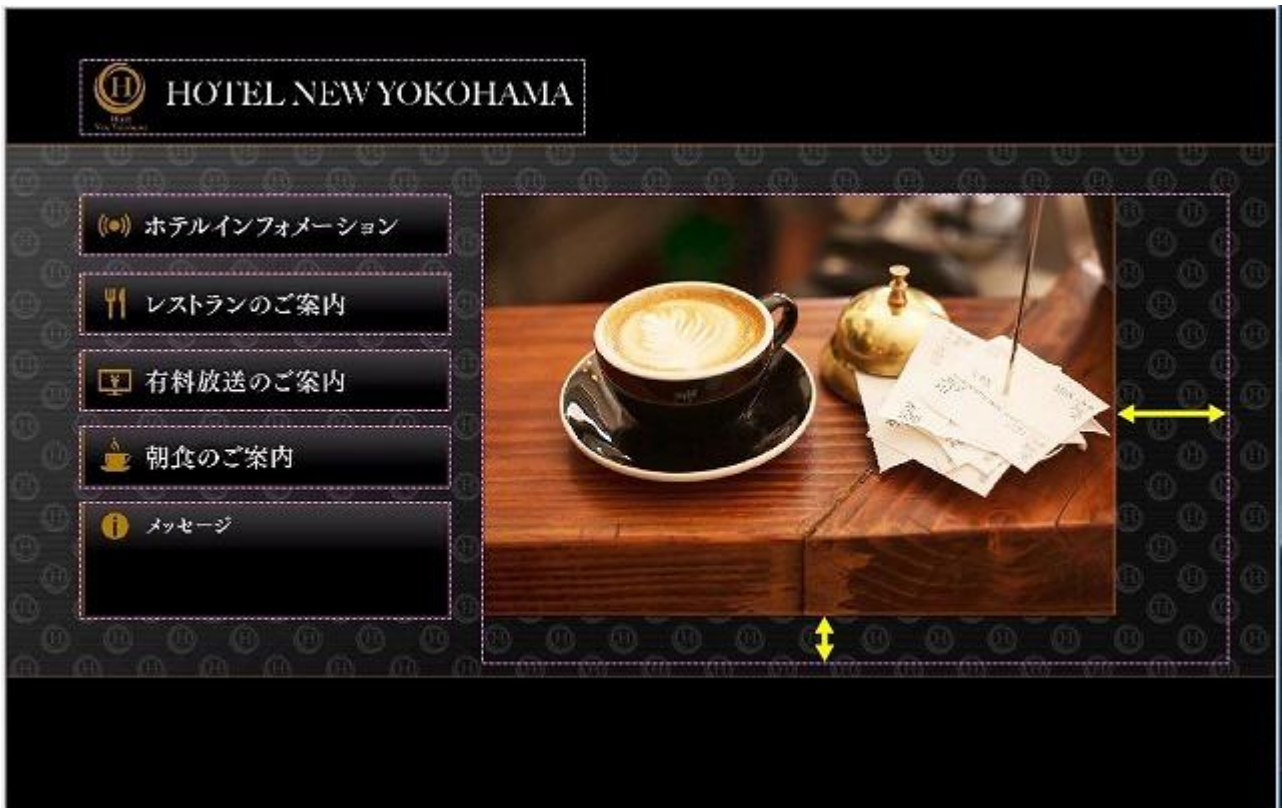




差し替えた画像がメイン画面に表示されます。

差し替えた画像(coffee\_2631739\_1920.jpg)はサイズが 960×640 ですので、アイテムのサイズ 1192×712 よりも小さいため、メイン画面の編集可能枠内に隙間ができています。

各アイテムのサイズを確認しながら差し替え用の画像を準備する必要があります。





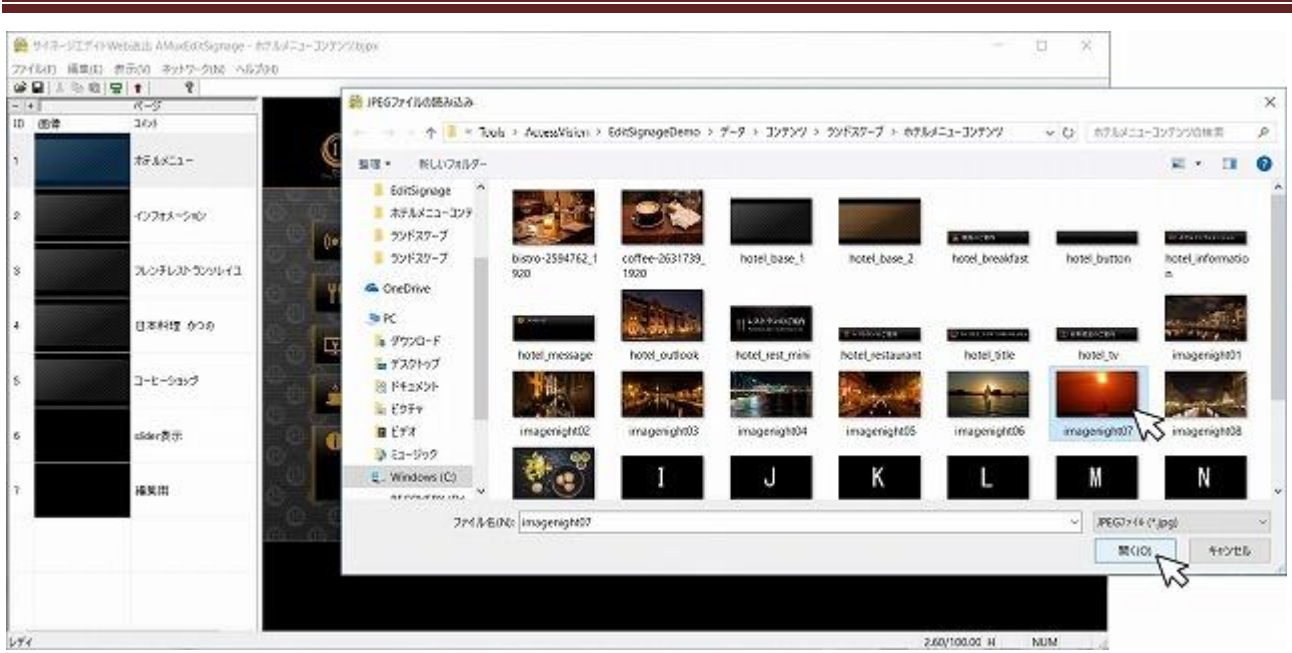
## 6.8 背景画像の変更

ページリストで背景を差し替えたい画像の上で右クリックし、画像変更…を選択するとJPEG ファイルの読み込み画面が開きます。画像を選択して開くで画像を差し替えられます。

割り当てられる画像は 1920×1080、960×540 の JPEG 画像のみです。

また、エクスプローラーから画像ファイルを変更したいページ上に直接ドラッグ&ドロップすることで、ダイレクトに画像を変更することもできます。



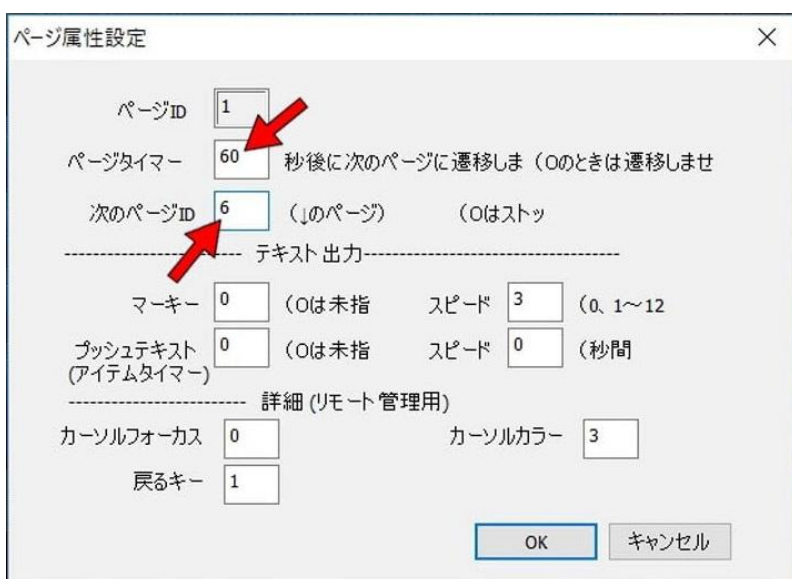


## 6.9 ページタイマー

ページタイマーを設定すると指定時間が経過後に別ページにジャンプするアクションを割り当てることができます。

ページリストのエリアで右クリックしてページ属性...を選択するとページ属性画面が開きます。

ページタイマーで時間を設定し、時間経過後にジャンプするページを指定します。



## 7. コンテンツデザイン

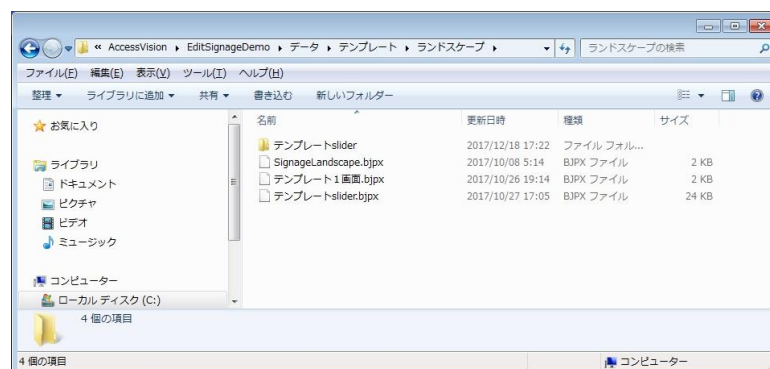
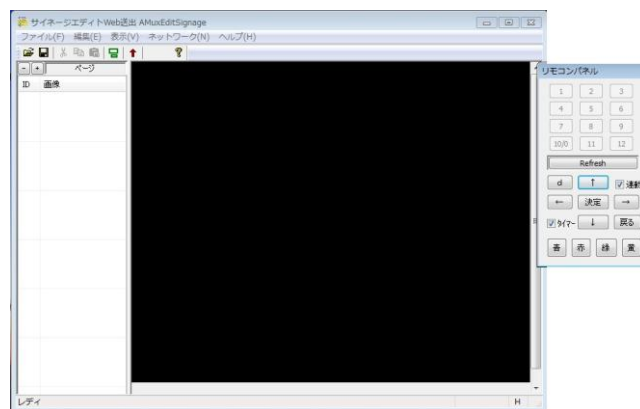
既存のコンテンツを編集するだけでなく、レイアウトやページ構成などオリジナルで作成することもできます。

### 7.1 テンプレート

サンプルテンプレートにはいくつかの種類が用意されています。

- ページなしのテンプレート (SignageLandscape.bjpx)
- 1 ページ用のテンプレート (テンプレート 1 画面.bjpx)
- スライドショー用のテンプレート (テンプレート slider.bjpx)

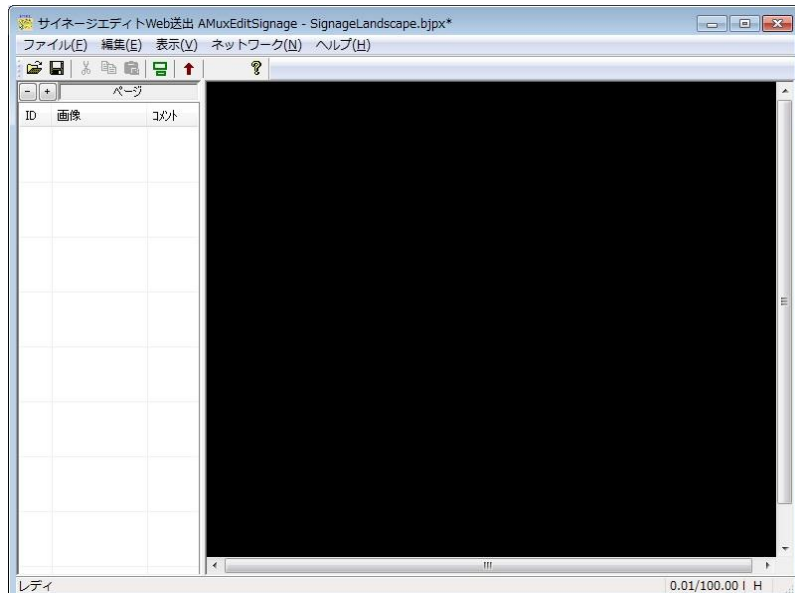
エディットサイネージを起動して、ファイル→開く (またはエクスプローラーからテンプレートをドラッグ&ドロップ) でファイルを開きます。



※テンプレートは上書きしないよう、別名で保存することをお勧めします。

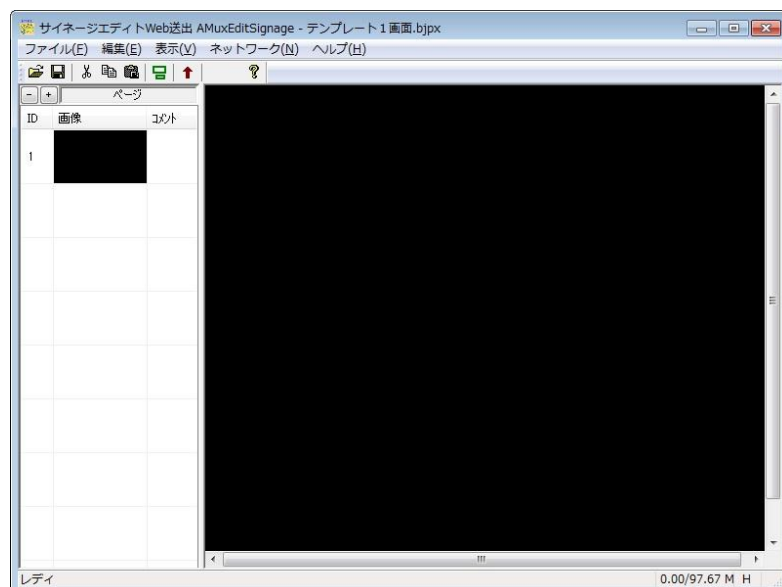
### 7.1.1 ページなしのテンプレート(SignageLandscape.bjpx)

このテンプレートには、横長画面（ランドスケープ）の大元になる情報だけが入っているため、このテンプレートに各ページのデータを割り当て（コピー）していきます。



### 7.1.2 1 ページ用のテンプレート(テンプレート1 画面.bjpx)

1 ページの画面のみのテンプレートで、背景を割り当てたりメイン画面上にアイテムを追加したりする元になるテンプレートです。

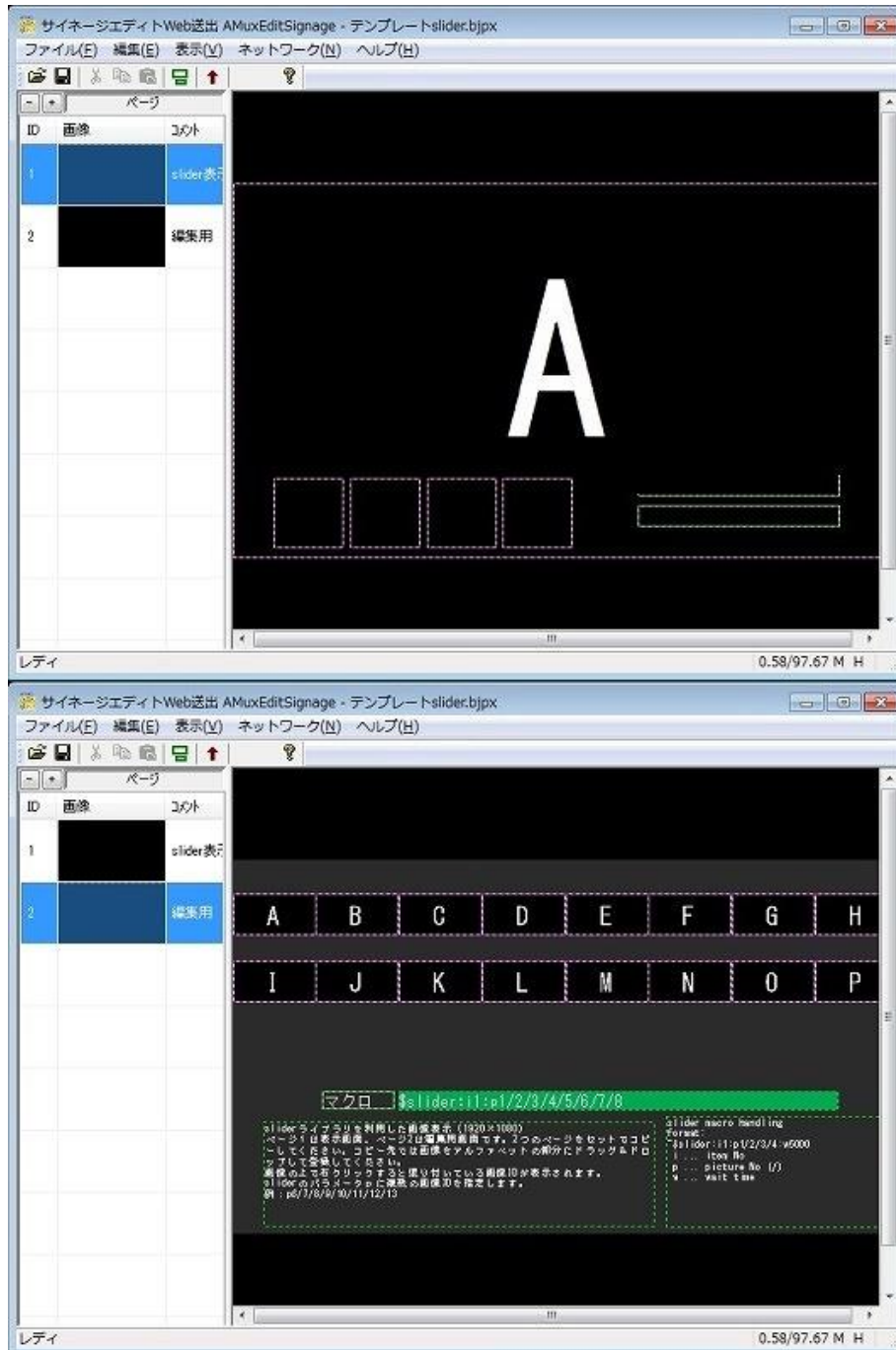




### 7.1.3 スライドショー用のテンプレート(テンプレート slider.bjpx)

スライドショー表示のためのツールが含まれたテンプレートです。

画面表示エリアのページと編集用のページの2つセットで使します。



編集用のページにスライドショー再生させる画像を割り当てることで表示用ページにスライドショーとして表示させることができます。

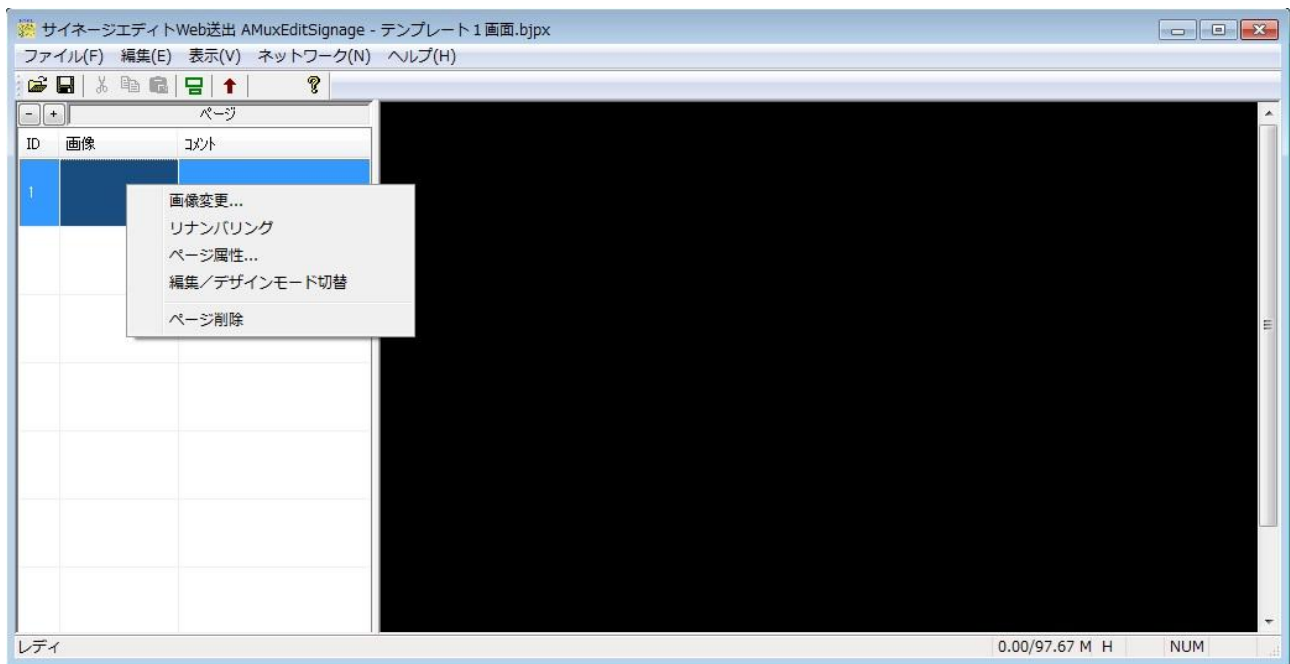
## 7.2 ページの作成

### 7.2.1 背景画像の登録

ページの背景の画像を登録します。

まず、テンプレートの1ページ用のテンプレート(テンプレート1画面.bjpx)を開いて適当な別名で保存しておきます。

ページリストの画像上で右クリックして「画像変更…」を選択し、あらかじめ用意しておいた背景の画像ファイル(1920x1080 または 960x540)を指定します。(編集モードのときには、エクスプローラーで直接画像データをページリストの画像上にドラッグアンドドロップして背景画像を割り当てることもできます)

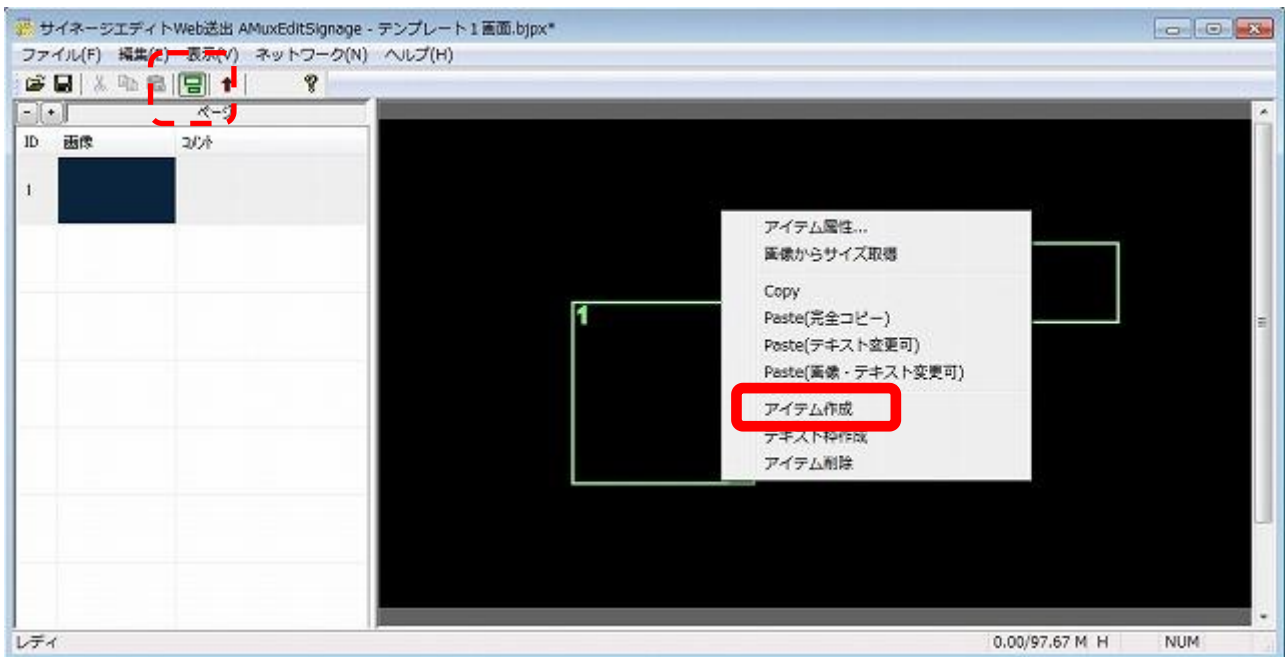


※背景として登録できる画像ファイルは1920×1080または960×540のサイズである必要があります。自動的にリサイズする機能はありません。

### 7.3 アイテム作成

ページに画像やテキストを入れる時には、まずページ上にアイテムを作成します。

表示をデザインモードに切り替え、メイン画面上で右クリックして「アイテム作成」でアイテムを追加します

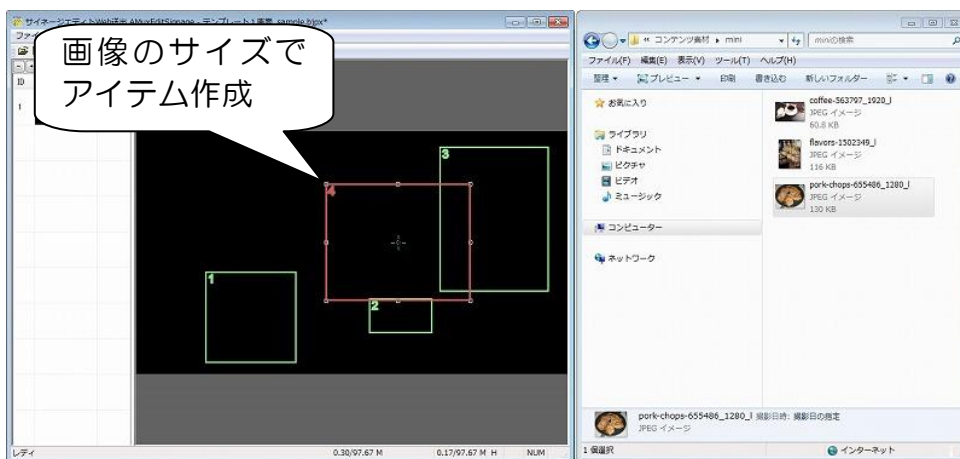
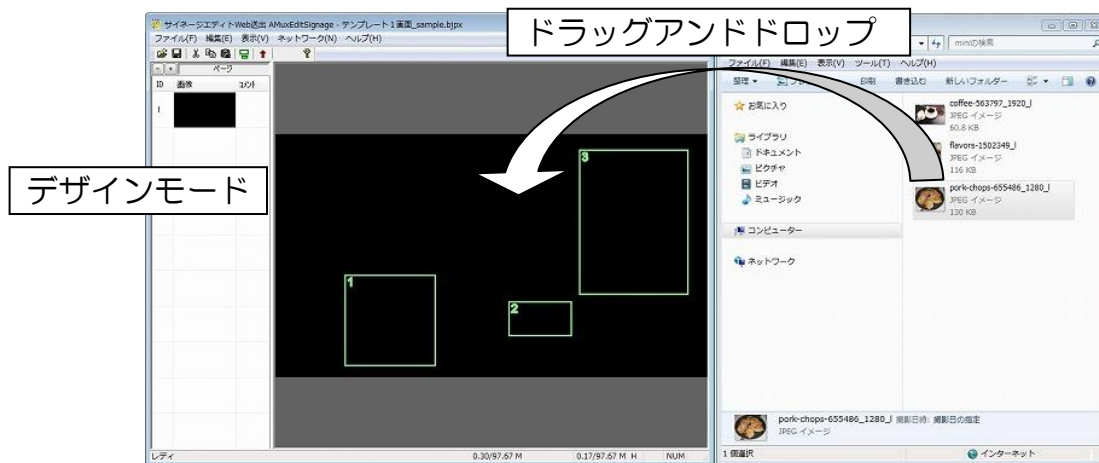


アイテム作成後に編集モードに切り替え、画像を割り当てたり(画像ファイルをドラッグアンドドロップ)、テキストを追加(アイテムを選択)したりできます。

アイテムの大きさは任意に変更できます。

割り当てる画像が決まっている場合はデザインモード状態にした後、画像ファイルを直接メイン画面上にドラッグアンドドロップしてアイテムを作成することもできます。

そうすることで、画像ファイルのサイズに合わせたアイテムを作成することができます。



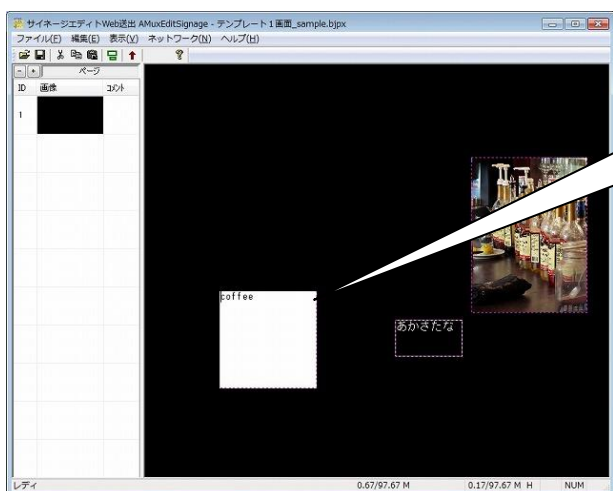
## 7.4 アイテム編集

作成したアイテムを編集することができます。

### 7.4.1 テキスト表示(テキストが固定表示)

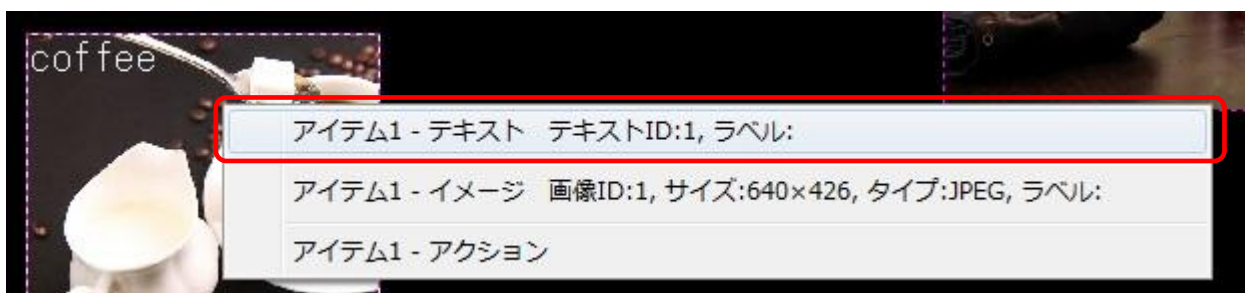
アイテムにテキストを追加することができます。

編集モード表示のとき、テキストを追加したいアイテムをダブルクリックするとテキスト入力画面になります。



アイテムを直接ダブルクリックしてテキストを入力できます

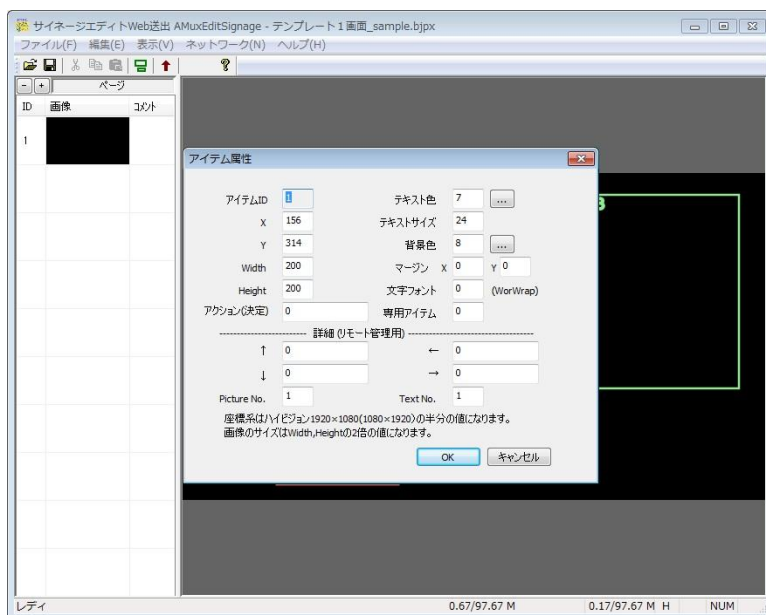
アイテムを右クリックしてテキストのエリアをクリックすることでもテキスト入力画面になります。





テキストの文字の大きさや色などはアイテム属性で変更します。

デザインモード表示にし、アイテムを選択後右クリックでアイテム属性を選択します。



アイテム属性のそれぞれの値を変更することで変更が可能です。



テキストの文字色を指定します

テキストのサイズを指定します

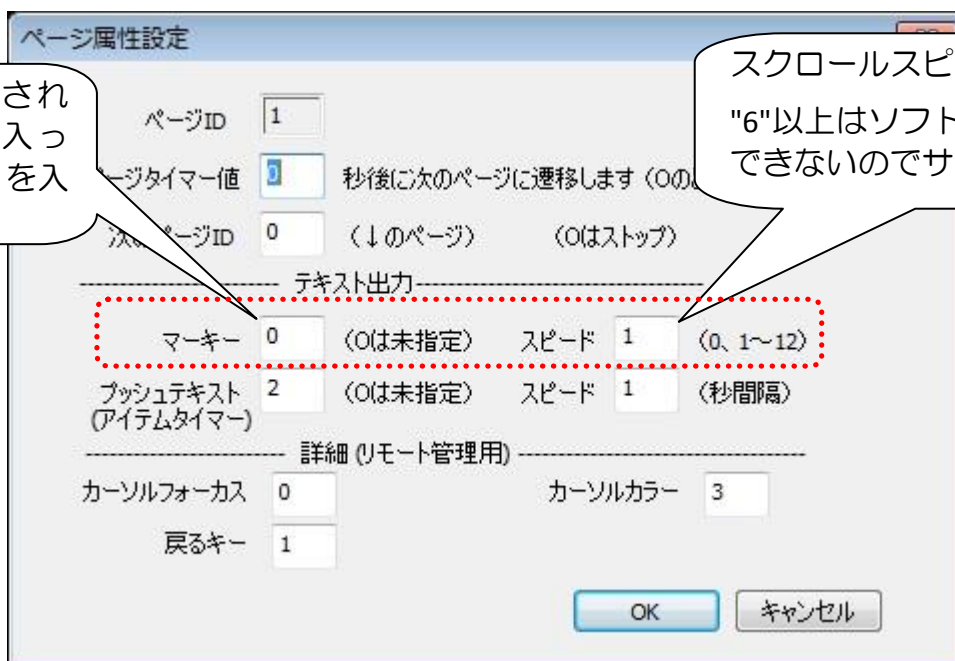
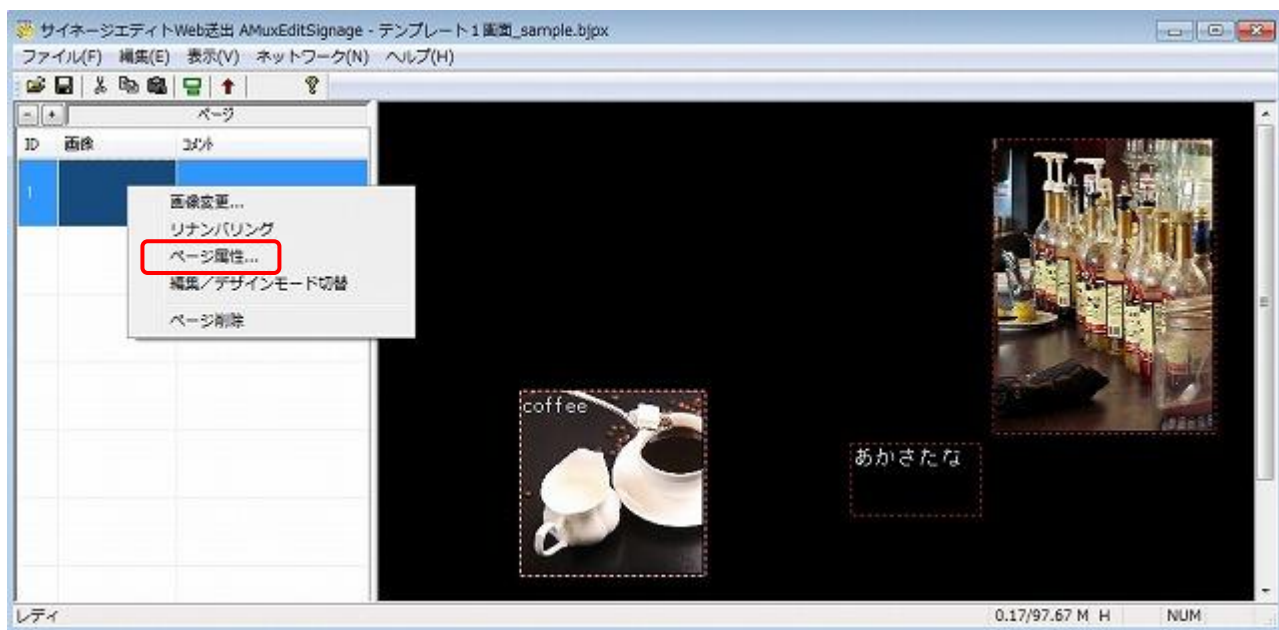
アイテムの背景色を指定します  
アイテムに画像を割り当てている  
場合などは“8”(透明)を指定します

テキストの開始位置を調整します  
左上基準の座標で指定します

## 7.4.2 マーキー(テキストの横スクロール表示)

アイテムにテキストを追加したのち、ページ属性で横スクロールさせるアイテムIDを指定します。スクロール速度を変更することもできます。

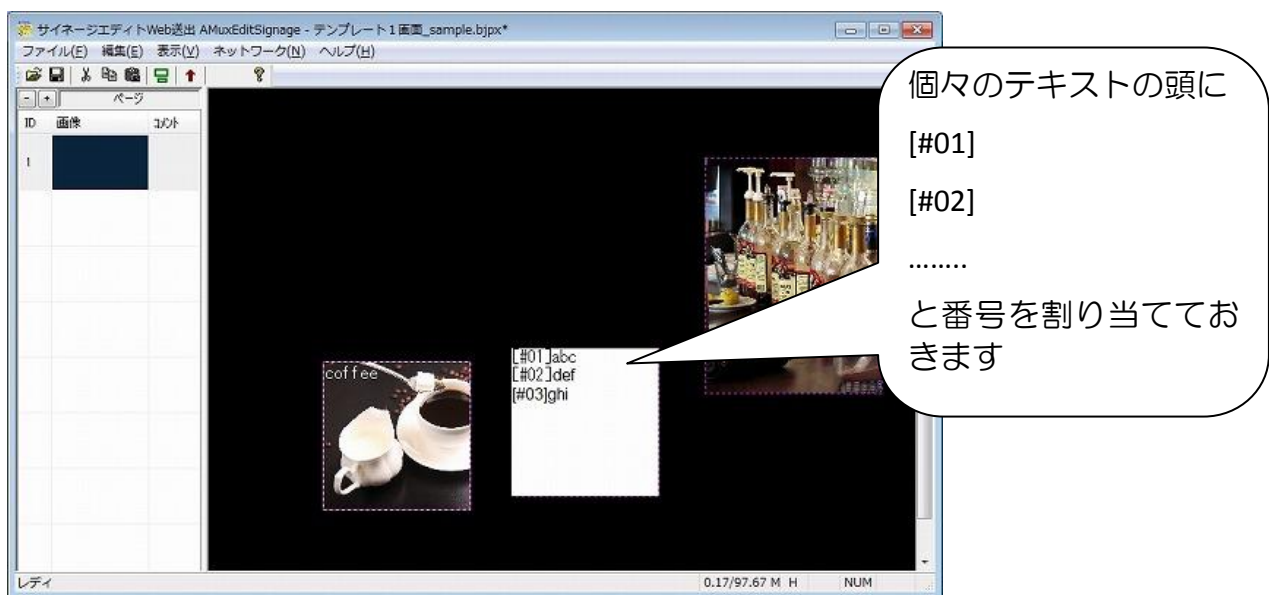
ページリストの画像の上で右クリックし、ページ属性を開きます。



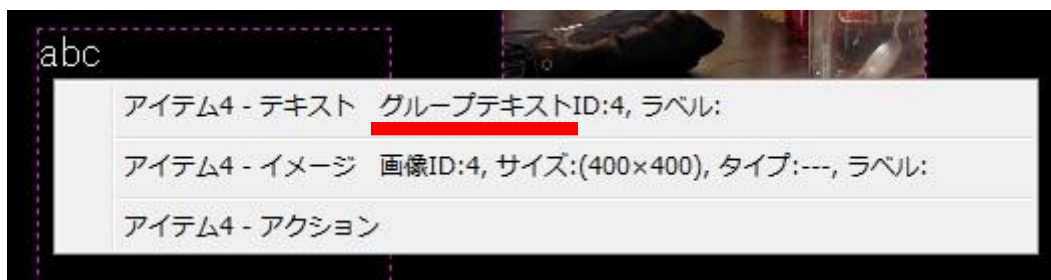
### 7.4.3 プッシュテキスト(テキストの切り替え)

アイテムに表示させる複数のテキストを順番に切り替えることができます。

アイテムにテキストを追加する際に、表示させるそれぞれのテキストの頭に番号を付けてグループテキスト化します。



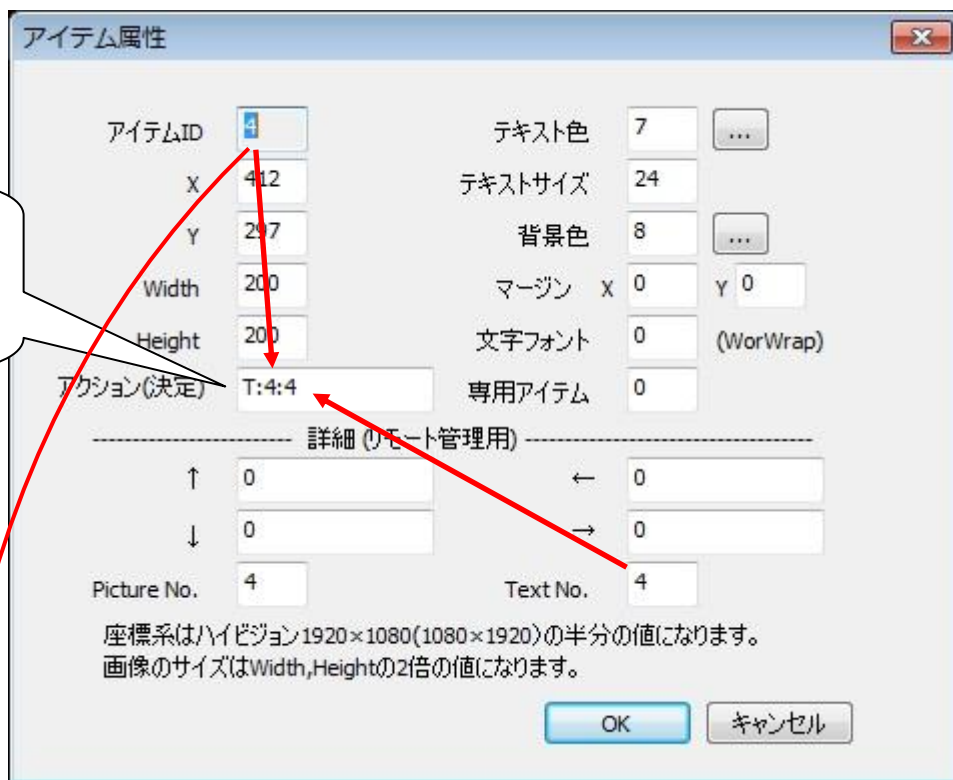
グループテキストになり、最初のテキストのみ表示されます



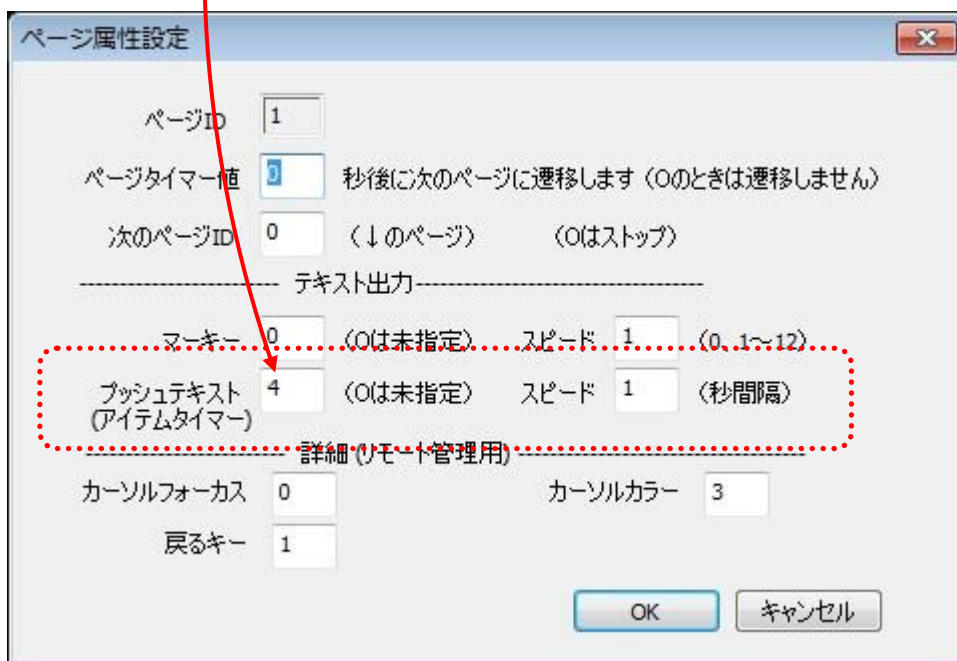
次にアイテム属性とページ属性の値を編集してこのアイテムのグループテキストをプッシュテキストとして順次表示するように設定します。

アイテム属性を開き、アクションの値にプッシュテキスト用のマクロ(T:[アイテム ID]:[テキスト ID])を記入する

T: プッシュテキスト  
4: アイテム ID  
4: テキスト ID



次にページ属性のプッシュテキストの値にプッシュテキストのアイテムIDを記入し、切り替えスピードを設定します。

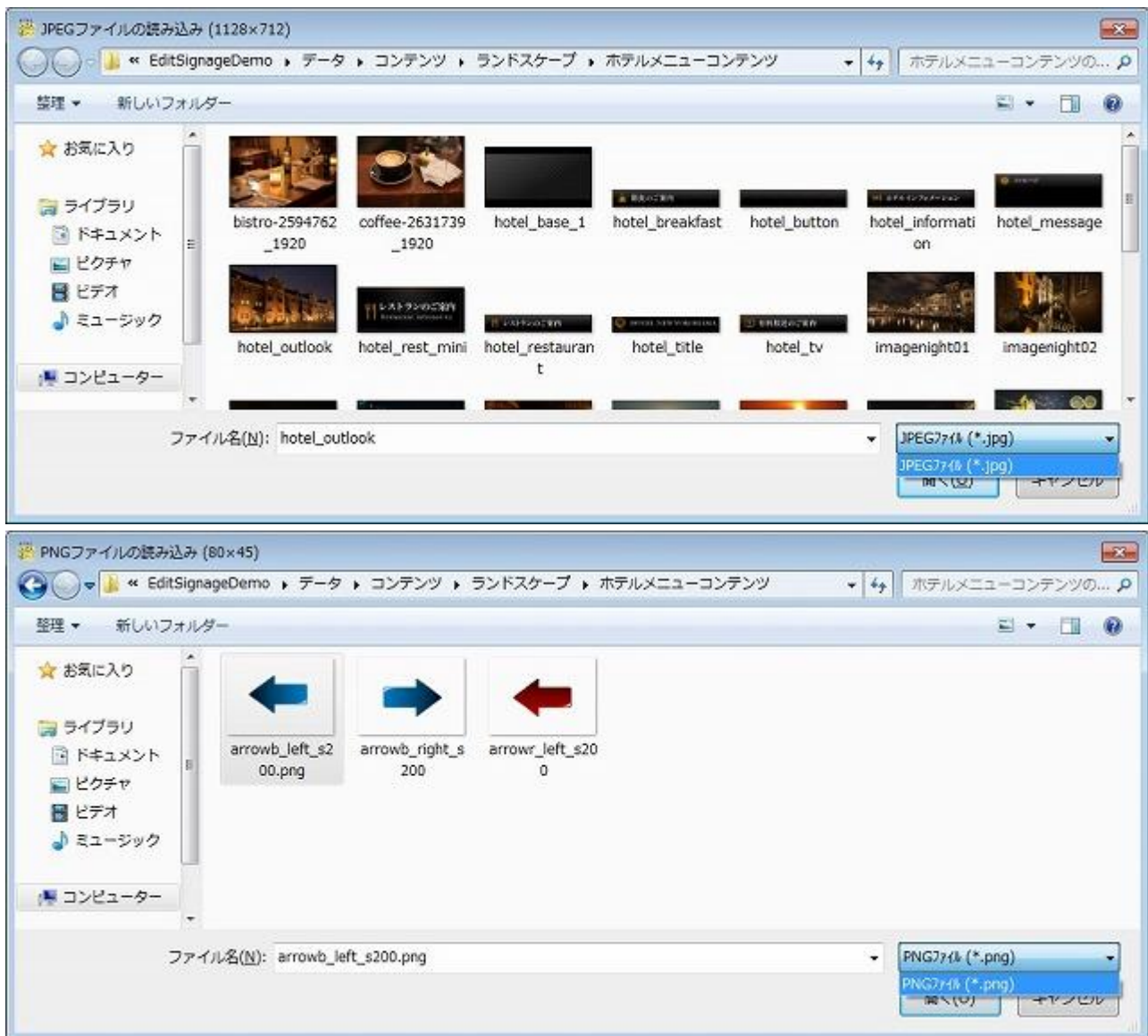


## 7.4.4 アイテムに画像割り当て

アイテムに画像を割り当てるには、編集モードの状態では画像ファイルを直接アイテムにドラッグアンドドロップする、またはアイテム上で右クリックして画像のエリアをクリックしてJPEG ファイルを指定することでも画像を割り当てられます。

画像にはJPEG ファイルだけでなくPNG、GIF ファイルも割り当てることができます。

※他のファイル形式に割り当てられたアイテムに画像を割り当てるときにはドラッグアンドドロップで画像を変更します。JPEG ファイルの読み込み画面を開いてもPNG、GIF ファイルは見えません。





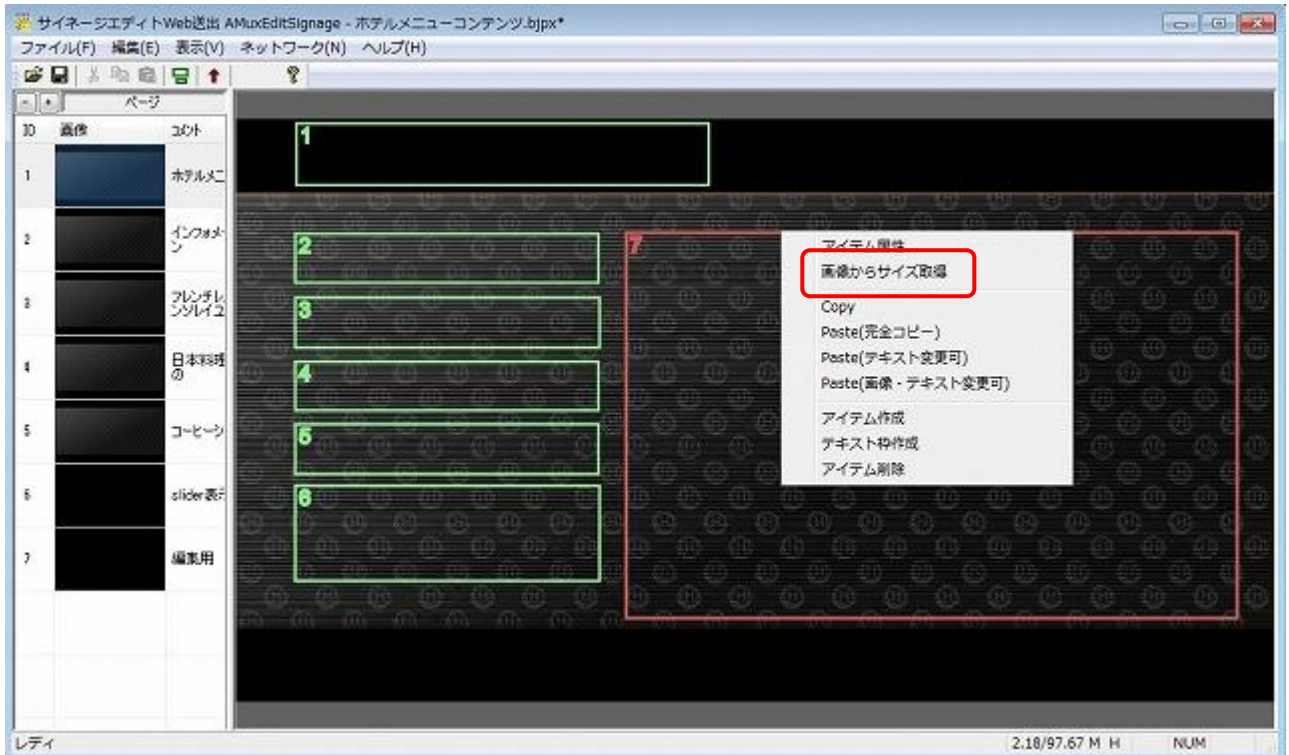
アイテムの大きさは任意のサイズに変更できますが、割り当てる画像はアイテムの大きさにリサイズされないので注意が必要です。(画像はアイテムの左上を基準に配置され、アイテムより大きいサイズの画像を貼り付けたときには画像の左上だけがアイテムのサイズ分だけ表示され、アイテムより小さいサイズの画像を貼り付けたときにはアイテムのサイズの左上に画像が配置され、余白部分には背景(または下側に配置されたアイテム)が表示されます)



パーツはメイン画面のアイテムを表す点線のボックスにドラッグ&ドロップします。JPEG,PNG,GIF (アニメーション GIF を含む) をサポートしています。画像サイズとアイテムのサイズが異なる場合は後でアイテムのサイズを修正します。または、画像を JPEG コンバーターなどのツールでサイズ調整します。

(アイテムのサイズに合わせて画像がリサイズ表示されるわけではありません)

逆に画像のサイズに合わせてアイテムのサイズを変更するにはデザインモード表示の状態アイテムを選択後、右クリックで画像からサイズ取得を選択します。

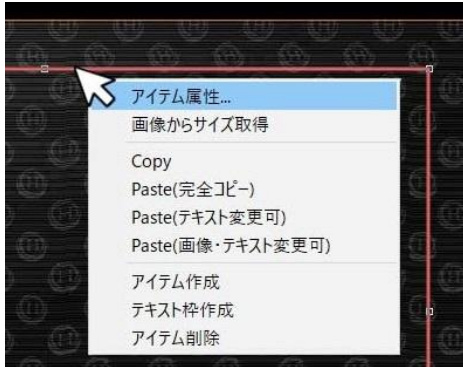


## 7.4.5 アイテムをタッチしたときのアクション割り当て

アイテムをタッチしたときのアクションを割り当てることができます。

通常はタッチしたときの移動先のページを指定します。

- デザインモード表示でアイテムを選択後、右クリックでアイテム属性...を開きます。



アイテム属性	
アイテムID	1
X	156
Y	314
Width	200
Height	200
テキスト色	7
テキストサイズ	24
背景色	8
マージン X	0
マージン Y	0
文字フォント	0 (WorWrap)
専用アイテム	0
アクション(決定)	0
----- 詳細 (リモート管理用) -----	
↑	0
↓	0
←	0
→	0
Picture No.	1
Text No.	1
座標系はハイビジョン1920×1080(1080×1920)の半分の値になります。 画像のサイズはWidth,Heightの2倍の値になります。	
OK キャンセル	

- 編集モード表示でアイテムを右クリックし、アクションを選択することでページ指定ができます。



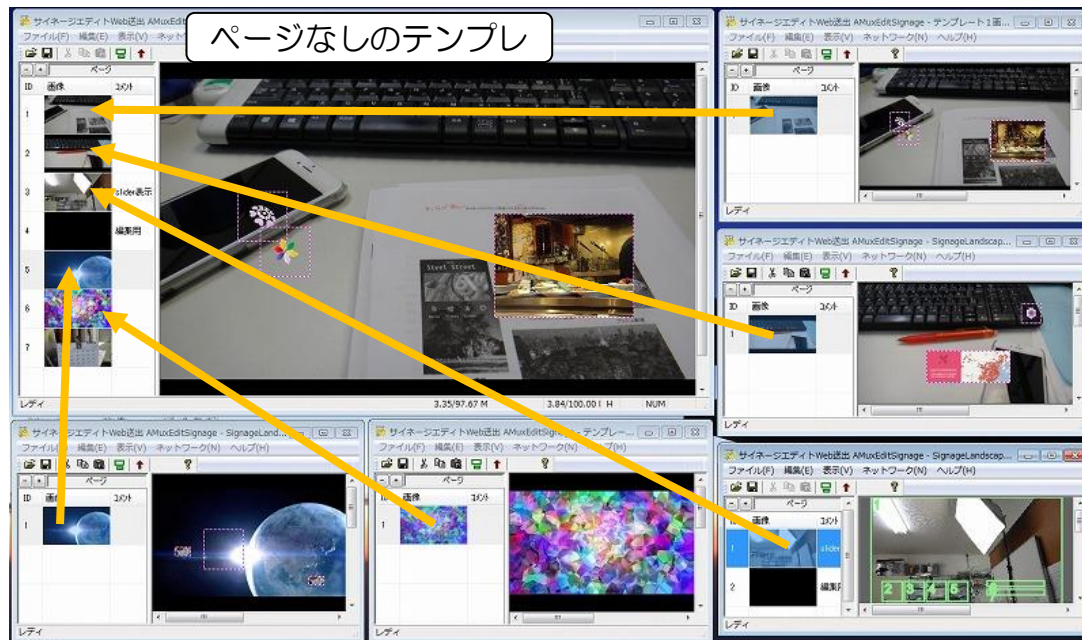
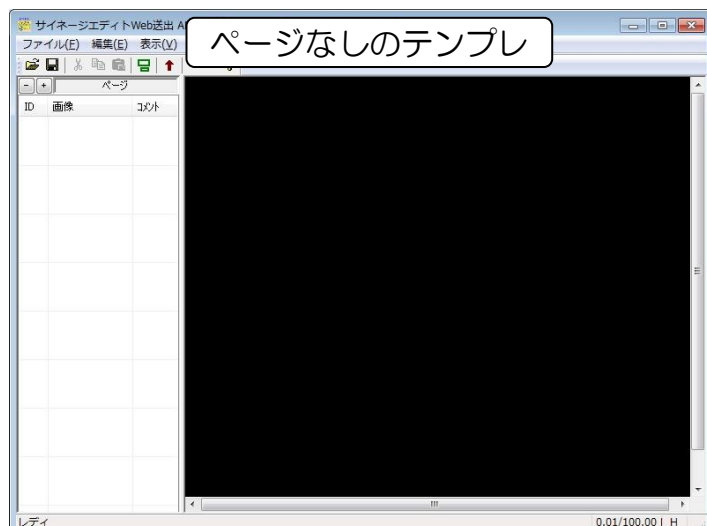


## 7.5 ページの登録

複数のページを組み合わせて、より複雑なコンテンツを作ることができます。

ページなしのファイル(SignageLandscape.bjpx)を開きます。

複数のエディットサイネージを立ち上げて個々のページファイルを表示しておきます。



ページ用のページリストエリアからページなしのテンプレートのページリストエリアにドラッグアンドドロップを行い、ページをコピーしていきます。

※コピー元のデータとコピー先のデータは連携していませんので、コピー後の変更修正は元のデータに反映されません。



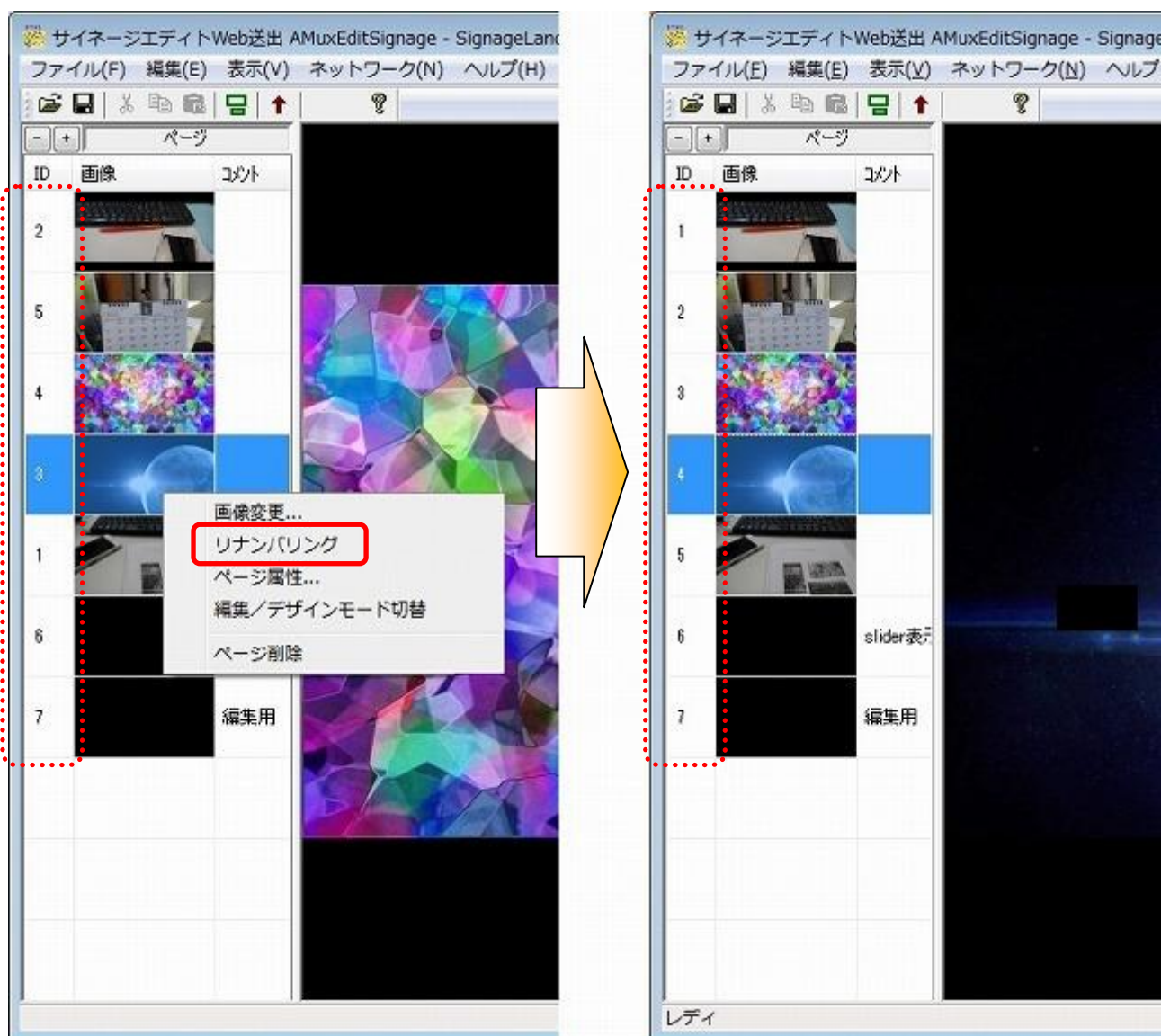
## 7.6 ページの順番変更

ページの順番は任意で変更ができます。

ページリストにおいて、画像の部分をクリックアンドドロップすることでページを入れ替えることができます。

ページを入れ替えるとページの ID 番号が上からの順番ではなくなりますが、ページリスト上で右クリック→リナンバリングでページ ID が順番に更新されます(このときアクションで定義されたページ ID も同時に更新されるので、個別にアクションのページ番号を修正する必要はありません)。

※リナンバリングをしなくても動作に支障はありません。

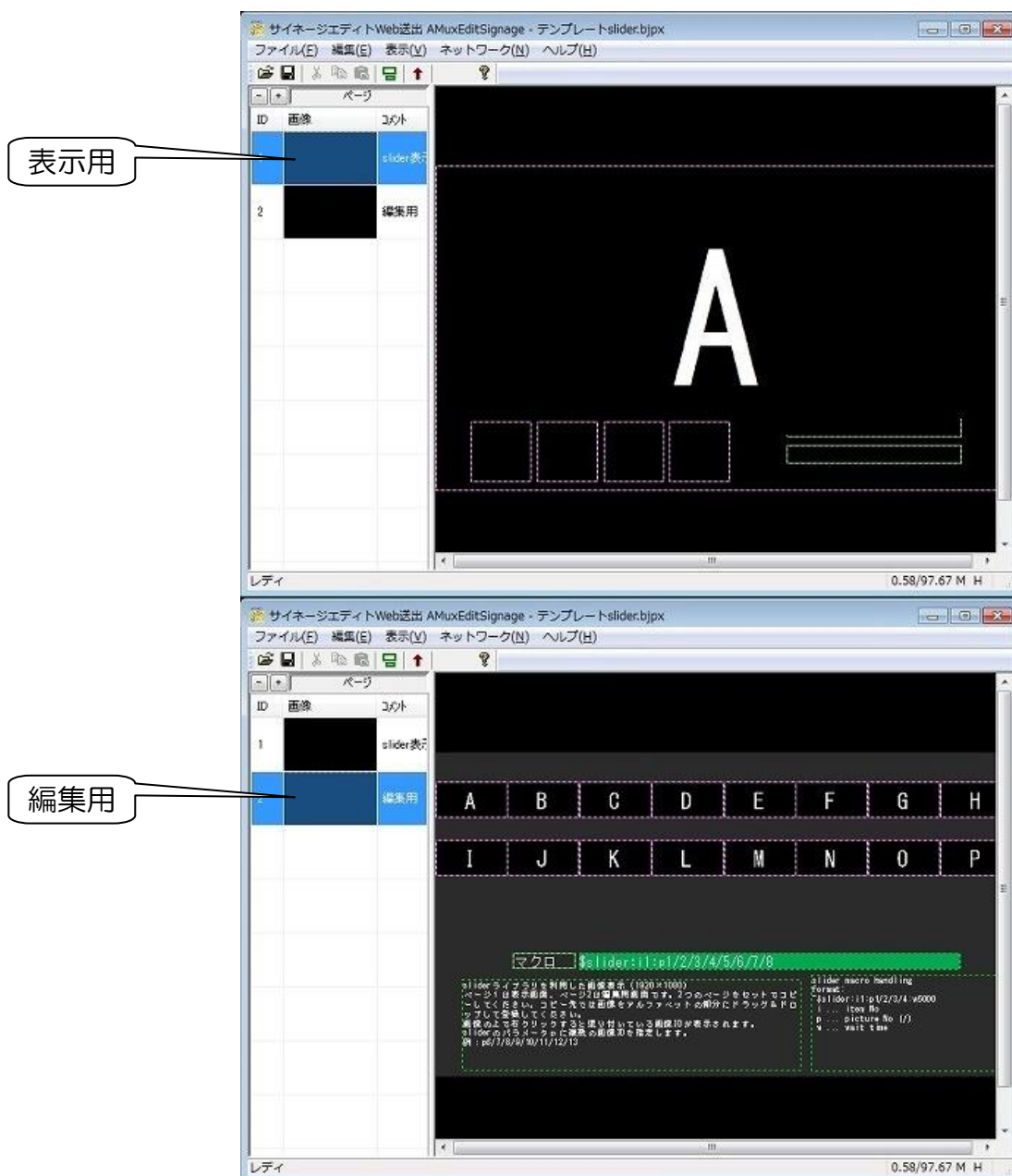


## 7.7 スライドショー表示

画像をスライドショーのように自動的に切り換えるにはスライドショー用のテンプレート(テンプレート slider.bjpx)を使います。

このテンプレートはページ 2 枚分(Slider 表示用、編集用)をセットで使用します。

ページ登録などでページをコピーする際にも 2 枚セットでコピーします。

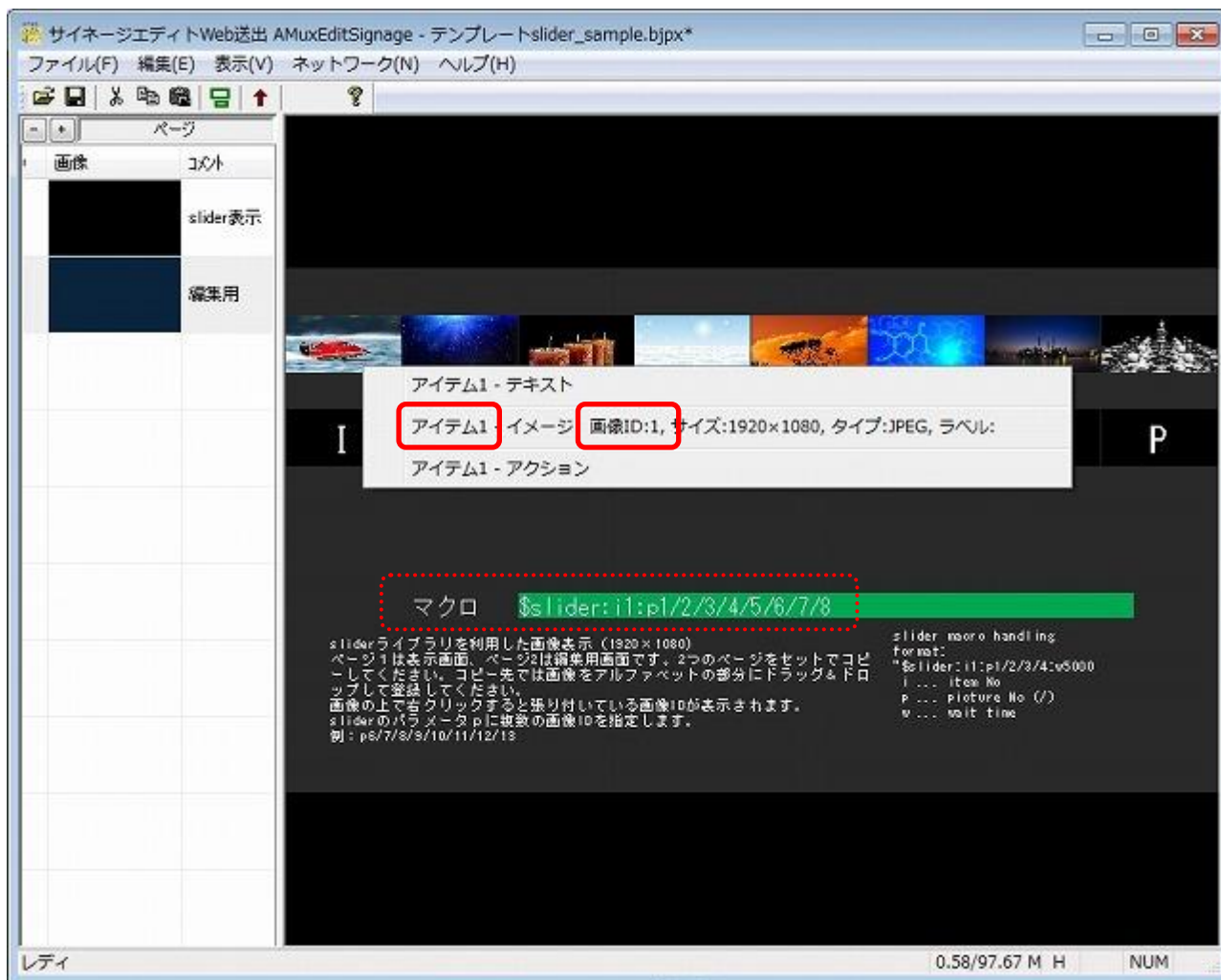


## 7.7.1 スライドショー画像 ID とマクロ設定

スライドショーで使用する画像を編集用ページのA~Pのアイテムに割り当てます(全てに割り当てる必要はありません)

割り当てた画像はそれぞれ画像 ID が割り当てられます。“A”のエリアはアイテム ID : 1 で画像 ID : 1 になります。

(マクロ設定には画像 ID 番号が重要になります)



必要に応じてマクロの値を編集します。

`$slider:i[アイテム ID]:p[画像 ID]/[画像 ID]/[画像 ID]/...`



画像切り替え間隔はデフォルト値で 5 秒間隔(w5000)です。

切り替え間隔を変更したい場合はマクロの最後に間隔指定を追加します。

たとえば 10 秒間隔にしたいときは下記のようにします

**\$slider:i1:p1/2/3/4/5/6/7/8:w1000**

また、同じページ上で複数のスライドショーを表示させたい場合は、マクロの値をカンマ“,”で区切ることで複数のマクロを使うことができます。

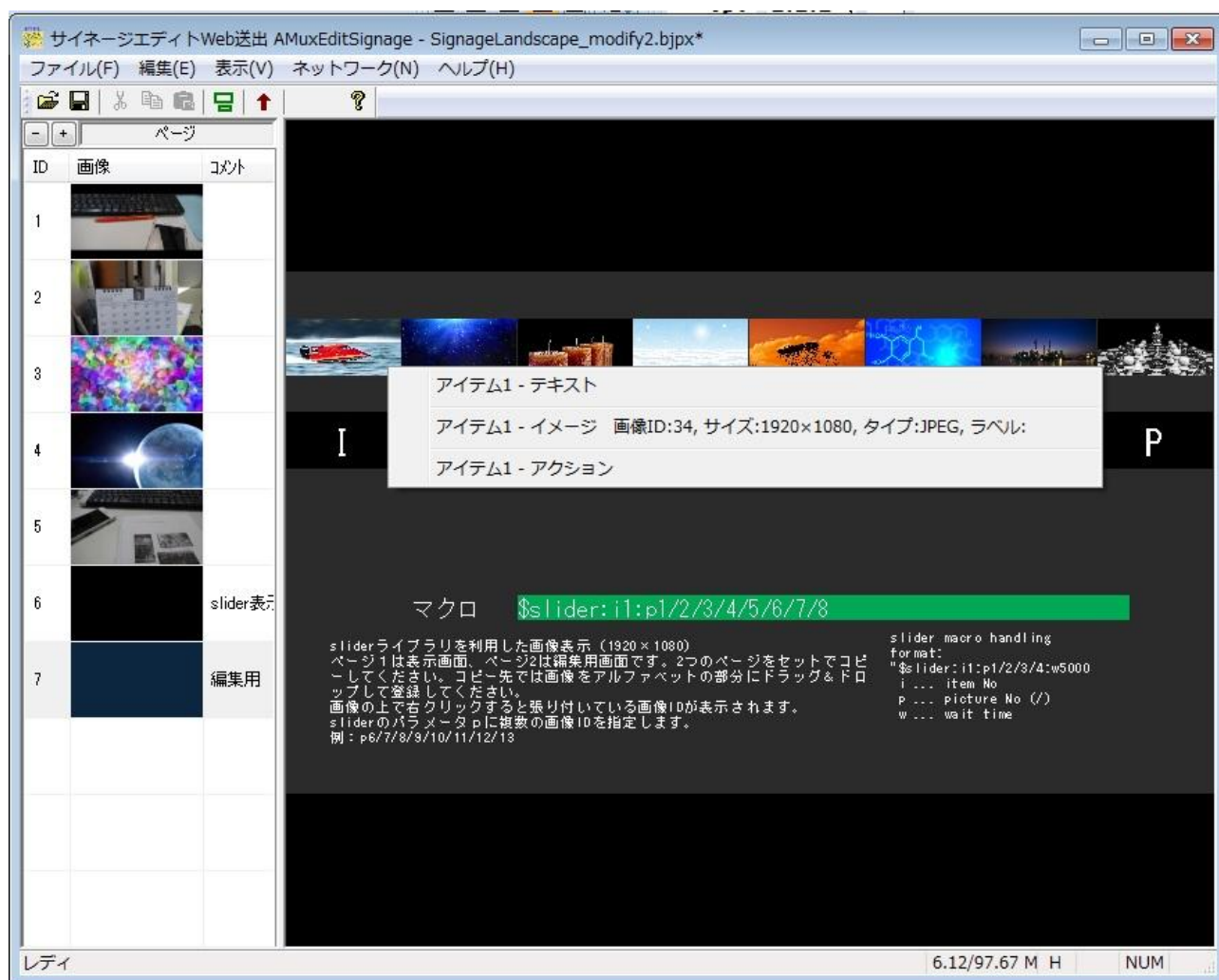
**\$slider:i1:p1/2/3/4/5/6/7/8, \$slider:i2:p9/10/11/12/13/14/15/16**

## 7.7.2 スライドショーページをページ登録するときの注意点

スライドショーのマクロ設定で画像 ID を指定しますが、スライドショー用のテンプレート (テンプレート slider.bjpx) を使用している限りアイテム ID : 1 の画像は画像 ID : 1 ですが、ページ登録でスライドショーページをコピーした場合は、コピー先で既に使われている画像 ID は使えないため、自動的に空き番号に画像 ID が割り振られます。

なので、コピー元でスライドショーが正常に動作していても、コピー先で同じようにスライドショー表示がされるとは限りません。

ページ登録でスライドショーページをコピーした際にはコピー先で編集用ページの画像 ID を確認しなおして、マクロ設定をしなおす必要があります。





---

## 8. 付録

### 8.1 メニューバー

#### ファイル

開く	既存の bjpg, bjp ファイルを開きます。
上書き保存	開いている bjpg ファイルを上書き保存します。
名前を付けて保存	開いている bjpg ファイルを別名で保存します。
ポータブル保存	作成した bjpg ファイルを他の PC などにコピーするようなときに使用します。通常の bjpg ファイルは画像のリンクを含んだ xml ベースのテキストでできているので、画像ファイルは含まれていません。ポータブル保存することで bjpg ファイル内の画像リンクはすべて同名のフォルダーにコピーされます。他の PC にコピーする際には bjpg ファイルと同名のフォルダーとセットでコピーします。(ただし同名の上書き保存はできません)

#### 編集

データのスリム化	アイテム削除などにより使われなくなった画像を削除してデータをスリムにします。
----------	--

#### 表示

アイテム枠の表示	アイテムの枠を赤色点線で表示/非表示を切り替えます(編集モード時)
編集可能枠の表示	編集可能枠を紫色点線で表示/非表示を切り替えます(編集モード時)

※枠を表示すると編集作業には便利です。枠を非表示にするとサイネージでの表示状態を確認できません。

## 8.2 ページリスト

ページリスト上の右クリックで表示されるメニュー



画像変更

ページの背景画像を追加、修正できます。

リナンバリング

ページの削除や順番変更によりページ ID 番号の並びが順にならなくなったときなどにページ ID の番号を順に振り替えることができます。アクションなどのページ指定やマクロで指定したページ番号も同時に振り替えされます。

ページ属性

ページのページ属性画面を開くことができます。

編集/デザインモード切替

メイン画面の表示を編集モードとデザインモードとに切り替えることができます。(チェックが入った状態がデザインモード表示です)

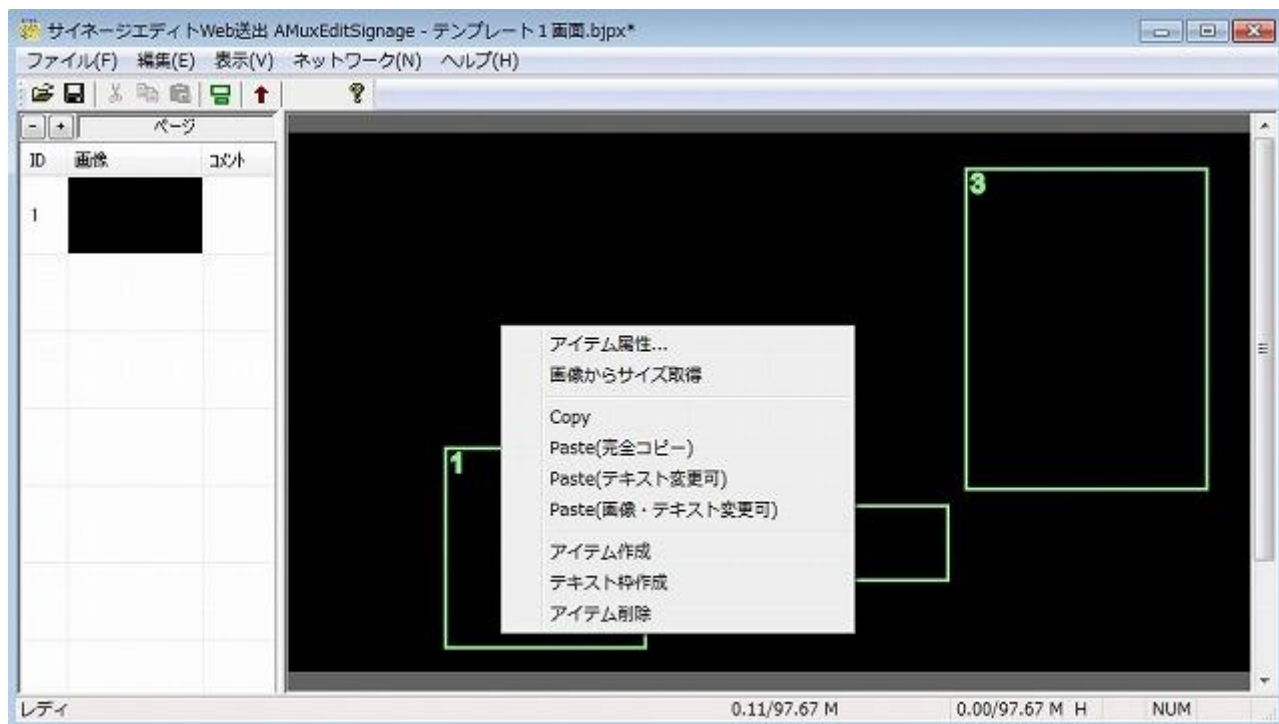
ページ削除

ページを削除できます。

## 8.3 メイン画面

メイン画面での操作

アイテムを選択後、右クリックで表示されるメニュー(デザインモード表示時)



アイテム属性	選択したアイテムのアイテム属性画面を開くことができます。
画像からサイズ取得	選択したアイテムに設定されている画像のサイズに合わせてアイテムサイズを変更できます。
Copy	選択したアイテムをクリップボードにコピーします。
Paste(完全コピー)	クリップボードにコピーしたアイテムを貼り付けます。 貼り付けたアイテムはコピー元のテキスト ID 番号、画像 ID 番号共に共通な状態で貼り付けられますので、テキストおよび画像が変更されると同じ ID 番号の割り振られたアイテムは同じように変更されてしまいます。
Paste(テキスト変更可)	クリップボードにコピーしたアイテムを貼り付けます。 貼り付けたアイテムのテキスト ID 番号は新たに割り振られるので、テキストを変更しても元のアイテムのテキスト ID と共通ではないので、他のテキストに影響はありません。

Paste( 画像・テキスト変更可)

クリップボードにコピーしたアイテムを貼り付けます。

貼り付けたアイテムのテキストおよび画像 ID 番号は共に新たに割り振られるので、テキストおよび画像を変更しても元のアイテムのテキストおよび画像 ID と共通ではないので、他のアイテムのテキストおよび画像に影響はありません。

アイテム作成

アイテムを新規に作成します。

テキスト枠作成

テキストの枠のみを持ったアイテムを新規に作成します。

アイテム削除

アイテムを削除します。

## 8.4 ページ属性ダイアログ

The screenshot shows the 'ページ属性' (Page Properties) dialog box with the following settings and callouts:

- ページ:** 1
- ページタイマー値:** 60
- 次のページID:** 6
- テキスト出力:**
  - マーキー:** 0 (0は未指定)
  - スピード:** 3 (0, 1~12)
  - プッシュテキスト (アイテムタイマー):** 0 (0は未指定)
  - スピード:** 0 (秒間隔)
- カーソルフォーカス:** 0
- 戻るキー:** 1
- カーソルカラー:** (Color selection box)

Callout boxes provide detailed explanations for these settings:

- タイマーで自動的に次のページに移行する時間(秒単位)を指定します。0のときは自動移行しません。(スクリーンセーバー機能)** (Refers to Page Timer Value)
- ニュースティッカーのようにテキストが横スクロールするアイテムをID番号で指定をします。0のときは何もしません。アイテムに設定されているテキストがグループテキストの場合は、順次テキストを切り替えます。** (Refers to Marker and Push Text Speed)
- マーキーのスピードの指定。0の場合は何もしません。1~5までは本ソフトでシミュレーション表示できます。6以降の数字は実際にサイネージに表示して確かめてください。** (Refers to Marker Speed)
- 次のページをページIDで指定します。** (Refers to Next Page ID)
- カーソルカラー (カラー番号はアイテムの色指定と同じです)。0は透明** (Refers to Cursor Color)
- 指定した数字のIDのアイテムにカーソルを表示します。一般にタッチパネルサイネージではカーソルという概念はないので、使われることはありません。リモコン操作やリモート管理などで利用します。** (Refers to Cursor Focus)
- 「戻る」操作で移行するページIDを指定します。リモコン操作やリモート管理などで利用します** (Refers to Return Key)
- テキストを順次出力するアイテムをID番号で指定をします。0のときは何もしません。アイテムに設定されているテキストがグループテキストの場合は、順次テキストを切り替えます。** (Refers to Push Text)
- プッシュテキストの表示間隔の指定(秒指定)。0の場合は何もしません。** (Refers to Push Text Speed)

### プッシュテキスト詳細:

プッシュテキストはアクションにマクロT(指定テキストの出力)を設定することにより実現しています。プッシュテキストのスピード値は、定期的に行うマクロの発行インターバル値です。テキスト表示以外にもマクロP(画像表示)なども指定できます。



## 8.5 アイテム属性ダイヤログ

アイテムの位置、サイズ。  
ランドスケープでは(0,0)~(960,540)、ポートレートでは(0,0)~(540,960)になります。

アイテムがタッチされたとき移行するページIDを指定します。またマクロをしていることもできます。

テキストの色を番号で指定します。8は透明色です。0~7、9~64は非透明の色です。65~128は50%の透明色、129~192は25%の透明色を割り当てています。ボタンでマウス選択できます。

テキストのポイント(大きさ)を指定します。

アイテムの背景色の指定。テキスト色と同じ割り当てです。ボタンでマウス選択できます。

アイテムの始点と文字が始まる始点のマージン値を指定します。

アイテム属性

アイテムID 2

X 50

Y 106

Width 280

Height 46

アクション(決定) 2

テキスト色 7

テキストサイズ 24

背景色 8

マージン x 0 y 0

文字フォント 0 (WorWrap)

専用アイテム 0

↑ 0

↓ 0

Picture No. 2

Text No. 2

座標系はハイビジョン1920×1080(1080×1920)の半分の値になります。  
画像のサイズはWidth,Heightの2倍の値になります。

OK キャンセル

アイテムを以下の専用モードにします。

- 0: 一般アイテム
- 1: カーソル専用アイテム
- 2: テキスト表示専用アイテム
- 3: テキスト表示専用アイテム(センタリング)
- 4: 一般アイテム(非表示)
- 5: テキスト表示専用アイテム(行間24px)
- 6: テキスト表示専用アイテム(行間28px)
- 7: テキスト表示専用アイテム(行間32px)
- 50~54: 画像を1/2,1/3,1/4,1/6,1/8で表示
- 55: 画像をアイテムにあわせて表示
- 100~: 専用アイテムのユーザ拡張

数字の1の位で以下の指定ができます。

- 0: なし
- 1: ワードラップ
- 2: 文字のボールド指定
- 3: ワードラップ、ボールド
- 4: イタリック体指定
- 5: ワードラップ、イタリック
- 6: ボールド、イタリック
- 7: ワードラップ、ボールド、イタリック

数字の10の位でフォント番号の指定ができます。  
あらかじめ、HTML5のソースで、IBPageMaker.util.fontfamily1~fontfamily9の9つにフォント名を入れて指定します。

(注意)データ放送コンテンツとの互換性から座標系は実データの半分になります。  
アイテムのサイズとそこに張り付く画像のサイズは一致しません(倍の値になります)。  
また、ハイビジョン背景画像での座標の指定も2ドット間隔になるので注意が必要です。  
この座標系では固定ピッチのフォントの文字ポイント(サイズ)を正確に指定できます。