

# SSSignageManager

## ユーザーズマニュアル

# 目次

はじめに .....	1
1. セットアップ方法.....	2
1.1. インストール方法 .....	2
1.2. アンインストール方法 .....	2
2. SSSignageManager の起動と終了 .....	3
2.1. SSSignageManager の起動.....	3
2.2. SSSignageManager の終了.....	3
3. 機能 .....	4
3.1. SSSignageManager の概要.....	4
3.1.1. 概要.....	4
3.1.2. 機能一覧.....	4
3.1.3. 対応ファイル形式.....	4
3.2. メイン画面構成 .....	5
3.2.1. 概要.....	5
3.2.2. ①メニュー エリア .....	6
3.2.3. ②アイコン エリア .....	8
3.2.4. ③プレイリストファイル エリア .....	9
3.2.5. ④プレイリストファイル 操作アイコン エリア .....	9
3.2.6. ⑤スケジュール エリア .....	9
3.3. プレイリスト作成/編集画面構成.....	10
3.3.1. 概要.....	10
3.3.2. ①メニュー エリア .....	11
3.3.3. ②アイコン エリア .....	12
3.3.4. ③プレイリスト エリア .....	12
3.4. SSSignagePlayer 設定画面構成.....	13
3.4.1. 概要.....	13
3.5. SSSignagePlayer:管理/配信画面 .....	15
3.5.1. 概要.....	15
3.5.2. ①SSSignagePlayer リスト エリア .....	16
3.5.3. ②アイコン エリア .....	16
4. SSSignageManager の使用方法.....	17
4.1. スケジュールを作成する .....	17
4.1.1. 概要.....	17
4.1.2. コンテンツをスケジュールに登録する .....	17
4.1.3. コンテンツをスケジュールから削除する.....	18
4.1.4. コンテンツの表示時間を調整する .....	19
4.1.5. コンテンツの表示時間を移動する .....	20
4.1.6. プロジェクトを保存する .....	20
4.2. 1 Day / Weekly モードを切り替える .....	21
4.2.1. 概要.....	21

4.2.2.	モードを切り替える .....	21
4.3.	プレイリストを作成する .....	22
4.3.1.	概要 .....	22
4.3.2.	プレイリスト作成／編集ウィンドウを表示する .....	22
4.3.3.	プレイリストにコンテンツを登録する .....	22
4.3.4.	コンテンツをプレイリストから削除する .....	23
4.3.5.	コンテンツの再生時間を設定する .....	23
4.3.6.	コンテンツの順番を入れ替える .....	23
4.3.7.	プレイリストを保存する .....	24
4.3.8.	作成したプレイリストをスケジュールに登録する .....	25
4.4.	スケジュールを SSSignagePlayer へ配信する (USB メモリー経由) .....	26
4.4.1.	概要 .....	26
4.4.2.	スケジュールを出力する .....	26
4.5.	SSSignagePlayer の設定を変更する・時刻を合わせる (USB メモリー経由) .....	27
4.5.1.	概要 .....	27
4.5.2.	設定を保存する .....	27
4.5.3.	プレイヤーのディスプレイ設定を行う .....	28
4.5.4.	プレイヤーの Wi-Fi 設定を行う .....	28
4.5.5.	プレイヤーの有線接続 (Ethernet) 設定を行う .....	29
4.5.6.	プレイヤーの NTP サーバーの設定 .....	29
4.6.	スケジュールを SSSignagePlayer へ配信する (ネットワーク経由) .....	30
4.6.1.	概要 .....	30
4.6.2.	プレイヤーへ接続する .....	30
4.6.3.	プレイヤーへスケジュールを配信する .....	31
4.7.	SSSignagePlayer の設定を変更する・時刻を合わせる (ネットワーク経由) .....	32
4.7.1.	概要 .....	32
4.7.2.	プレイヤーの設定を開く .....	32
4.7.3.	プレイヤーに設定を保存する .....	33
4.7.4.	プレイヤーの時刻を合わせる .....	33
4.7.5.	プレイヤーの時刻を読み出す .....	33
5.	仕様 .....	34
6.	製品に関するお問い合わせ .....	34

## はじめに

日本システムストラクトのスケジュール作成アプリケーション「SSSignage Manager」（以下、本アプリケーション）をご利用いただき誠にありがとうございます。

本アプリケーションは、簡単・シンプルにデジタルサイネージ（動画・画像をスケジュールに合わせて表示する）のスケジュールを作成、編集するアプリケーションです。

作成したスケジュールをデジタルサイネージプレイヤーの「SSSignage Player」へ転送するとスケジュールに合わせたコンテンツの再生が可能となります。

本アプリケーションを快適にお使いいただくため、このマニュアルをよくお読みください。

また、必要な時にいつでも参照できるよう大切に保管してください。

## 1. セットアップ方法

### 1.1. インストール方法

SSSignageManager はパッケージに同梱されている USB メモリーにインストーラーを配置しております。インストールは以下を参考に行ってください。

1. パッケージに同梱されている USB メモリーを PC に接続する
2. 接続後に USB メモリーを開く
3. 「Setup」フォルダーを開く
4. フォルダー内の「setup」「SSSignageManagerInstaller」のどちらかをダブルクリックで実行する
5. 画面の案内に従ってインストールを行ってください

### 1.2. アンインストール方法

本アプリケーションのアンインストールは以下を参考に行ってください。

1. スタートメニューをクリックし、左側に表示されている「歯車アイコン」をクリックする
2. 設定ウインドウが開くので「アプリ」をクリックする
3. 「アプリと機能」画面が表示されるので「このリストを検索」と表示されている検索欄に「SSSignage Manager」と入力する
4. 表示された「SSSignageManager」をクリックし「アンインストール」をクリックする
5. 表示されたダイアログの「アンインストール」をクリックする

## 2. SSSignageManager の起動と終了

### 2.1. SSSignageManager の起動

SSSignageManager はデスクトップに表示されているアイコンをダブルクリックすると起動します。  
また、スタートメニュー内の「SSSignageManager」内にある「SSSignageManager」をクリックすることでも起動が可能です。

起動すると以下の画面が表示されます。



### 2.2. SSSignageManager の終了

SSSignageManager を終了するには右上にある「×」ボタンをクリックしてください。



### 3. 機能

#### 3.1. SSSignageManager の概要

##### 3.1.1. 概要

ここでは SSSignageManager（以下、本アプリケーション）の概要を説明します。

本アプリケーションは SSSignagePlayer（以下、プレイヤー）でコンテンツをスケジュール再生する際のスケジュールを作成し、プロジェクトとして保存、読み込みを行うことができます。

スケジュールへのコンテンツ登録はドラッグ&ドロップで簡単に行え、時間の調整もマウスだけで行うことが可能となっております。

作成したスケジュールはプレイヤーへ配信（USB メモリーへの配信、ネットワーク経由での配信が行えます）することで次回の起動時より有効となります。

また、複数のコンテンツをまとめてプレイリストにすることができます。

作成したプレイリストはコンテンツとしてスケジュールに登録することが可能です。

##### 3.1.2. 機能一覧

本アプリケーションの主な機能を以下に示します。

詳細は表に記載しているページを参照してください。

機能	参照ページ
スケジュール作成機能	4.1 スケジュールを作成する
スケジュールの保存、読み込み機能	4.1 スケジュールを作成する
プレイリストの作成、保存、読み込み機能	4.3 プレイリストを作成する
USB メモリーを使った SSSignagePlayer へのスケジュール送信機能	4.4 スケジュールを SSSignagePlayer へ配信する（USB メモリー経由）
USB メモリーを使った SSSignagePlayer の設定機能	4.5 SSSignagePlayer の設定を変更する・時刻を合わせる（USB メモリー経由）
SSSignagePlayer へのスケジュール送信機能	4.6 スケジュールを SSSignagePlayer へ配信する（ネットワーク経由）
SSSignagePlayer の設定機能	4.7 SSSignagePlayer の設定を変更する・時刻を合わせる（ネットワーク経由）

##### 3.1.3. 対応ファイル形式

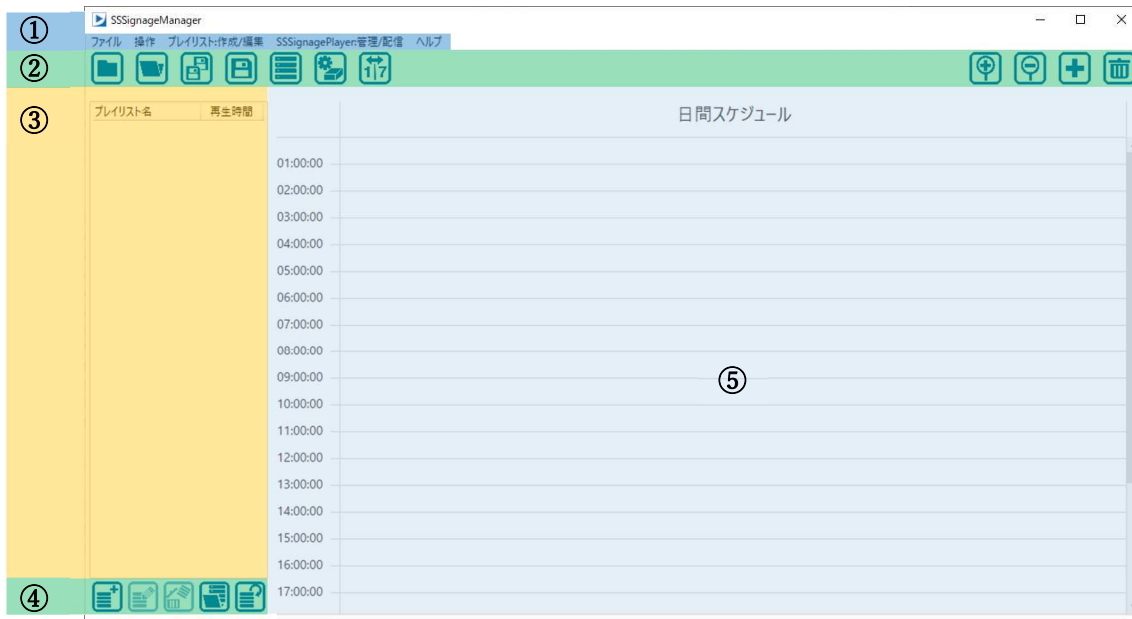
SSSignage（SSSignagePlayer 及び SSSignageManager）で対応しているコンテンツのファイル形式は以下の通りです。

形式	説明
JPEG(JPG)	画像ファイル
PNG	画像ファイル
BMP	画像ファイル
PDF	PDF ファイル
MP4	動画ファイル（※H.264 エンコード）
PLST	プレイリストファイル（※SSSignageManager のみ）

## 3.2. メイン画面構成

### 3.2.1. 概要

SSSignageManager（以下、本アプリケーション）の画面は①～⑤の項目で構成されています。  
ここでは、それぞれの項目について説明します。



#### ① メニュー エリア

メニュー項目にはスケジュールの作成、保存、読み込みなど作業に必要な項目が表示されます。  
詳細は「3.2.2①メニュー エリア」を参照してください。

#### ② アイコン エリア

スケジュールの新規作成、読み込み、保存、プレイリストの作成などのよく使用する機能がアイコンで表示されています。  
これらのアイコンをクリックすることでも操作が行えます。  
詳細は「3.2.3②アイコン エリア」を参照してください。

#### ③ プレイリストファイル エリア

作成したプレイリストが一覧で表示されます。  
このエリアから⑤のエリアへドラッグ&ドロップでプレイリストをスケジュールに登録することができます。  
詳細は「3.2.4③プレイリストファイル エリア」を参照してください。

#### ④ プレイリストファイル 操作アイコン エリア

プレイリストの新規作成、編集、削除などの操作をこれらのアイコンから行うことができます。  
詳細は「3.2.5④プレイリストファイル 操作アイコン エリア」を参照してください。

#### ⑤ スケジュール エリア

このエリアにコンテンツファイルをドロップすることでスケジュールへ登録することができます。  
また、コンテンツの再生時間の設定もここで行います。  
詳細は「3.2.6⑤スケジュール エリア」を参照してください。  
登録できるコンテンツのファイル形式については「3.1.3 対応ファイル形式」を参照してください。



### 3.2.2. ①メニュー エリア

本アプリケーションのスケジュールに関する操作や、作成したスケジュールの配信に関する項目が表示されています。



- ファイルメニュー  
ファイルメニューをクリックすると以下のメニューが表示されます。  
このメニューではスケジュールプロジェクトに関する操作と、本アプリケーションの終了が行えます。



それぞれの項目の概要は以下の表にある通りです。

メニュー項目	概要
新規作成	新しいスケジュールプロジェクトを作成します。
開く	保存されているスケジュールプロジェクトを読み込みます。
上書き保存	開いているスケジュールプロジェクトに作業内容を上書き保存します。
名前を付けて保存	現在の作業内容を別のスケジュールプロジェクトとして保存します。 開いているプロジェクトは変更されません。
フォルダーへスケジュール出力	現在のプロジェクト内容を SSSignagePlayer で再生可能な状態で指定されたフォルダーに出力します。 SSSignagePlayer に接続する USB へ直接スケジュールを出力する際に使用します。
フォルダーへ設定ファイル出力	SSSignagePlayer の新しい設定ファイルを指定されたフォルダーに出力します。 SSSignagePlayer に接続する USB へ直接設定ファイルを出力する際に使用します。
終了	本アプリケーションを終了します。

- 操作メニュー

操作メニューをクリックすると以下のメニューが表示されます。

このメニューではスケジュールの編集に関する操作が行えます。



それぞれの項目の概要は以下の表にある通りです。

メニュー項目	概要
コンテンツの追加	スケジュールにコンテンツを追加します。
コンテンツの削除	スケジュールから選択されたコンテンツを削除します。
1 Day / Weekly モード変更	スケジュールの作成モードを切り替えます。 1 Day: 毎日同じスケジュールで再生する際に使用するモード Weekly: 曜日毎のスケジュールで再生する際に使用するモード 詳細は「4.21 Day / Weekly モードを切り替える」を参照してください。
縮小	スケジュール エリアを縮小表示します。 詳細は「4.1.4 コンテンツの表示時間を調整する」を参照してください。
拡大	スケジュール エリアを拡大表示します。 詳細は「4.1.4 コンテンツの表示時間を調整する」を参照してください。
スケジュール クリア	現在のスケジュールに登録されているコンテンツをすべて削除します。

- プレイリスト作成/編集

プレイリスト作成/編集メニューをクリックすると、プレイリスト作成/編集ウインドウが表示されます。

詳細は「3.3 プレイリスト作成/編集画面構成」を参照してください。

- SSSignagePlayer:管理/配信

SSSignagePlayer:管理/配信メニューをクリックすると、SSSignagePlayer:管理/配信ウインドウが表示されます。

詳細は「3.5SSSignagePlayer:管理/配信画面」を参照してください。

- ヘルプ

ヘルプメニューをクリックすると、本マニュアルが表示されます。

### 3.2.3. ②アイコン エリア

アイコン エリアにはスケジュールを作成、編集する際によく使用する機能が表示されています。これらのアイコンをクリックすることで簡単に操作が行えます。アイコンをクリックして行える操作は以下の表に記載しています。

アイコン	機能	参照メニュー
	新規作成	ファイルメニュー > 新規作成
	開く	ファイルメニュー > 開く
	上書き保存	ファイルメニュー > 上書き保存
	名前を付けて保存	ファイルメニュー > 名前を付けて保存
	プレイリスト作成/編集	プレイリスト作成/編集
	SSSignagePlayer:管理/配信	SSSignagePlayer:管理/配信
	1 Day / Weekly モード変更	操作メニュー > 1 Day / Weekly モード変更
	スケジュール エリアを拡大表示	操作メニュー > スケジュール エリアを拡大表示
	スケジュール エリアを縮小表示	操作メニュー > スケジュール エリアを縮小表示
	コンテンツの追加	操作メニュー > コンテンツの追加
	コンテンツの削除	操作メニュー > コンテンツの削除

アイコンのそれぞれの機能に関しては「3.2.2①メニュー エリア」のメニュー内の項目を参照してください。

それぞれのアイコンの参照先は表の3列目の「参照メニュー」の欄に記載しています。

### 3.2.4. ③プレイリストファイル エリア






プレイリストファイル エリアには、作成したプレイリストが一覧で表示されます。

このエリアから、スケジュール エリアへプレイリストをドラッグ&ドロップすることでスケジュールへ登録することができます。

プレイリスト名	再生時間
Playlist_01	00:00:10
Playlist_02	00:00:10
Playlist_03	00:00:10
Playlist_04	00:00:10
Playlist_05	00:00:10
Playlist_06	00:00:10
Playlist_07	00:00:10
Playlist_08	00:00:10
Playlist_09	00:00:10
Playlist_10	00:00:10

### 3.2.5. ④プレイリストファイル 操作アイコン エリア

プレイリストファイル 操作アイコン エリアには、プレイリストファイルの作成、編集、削除などの操作を行うためのアイコンが表示されています。

アイコン	機能	説明
	プレイリスト作成	プレイリストを作成します。 空のプレイリスト作成/編集ウインドウを表示します。
	プレイリスト編集	プレイリストファイル エリアで選択されたプレイリストを編集します。 選択されたプレイリストがプレイリスト作成/編集ウインドウに表示されます。
	プレイリスト削除	プレイリストファイル エリアで選択されたプレイリストファイルを削除します。
	プレイリストフォルダー変更	プレイリストファイルを保存しているフォルダーを変更します。
	プレイリストフォルダー更新	プレイリストフォルダーを更新します。

### 3.2.6. ⑤スケジュール エリア

スケジュール エリアでは、ドラッグ&ドロップされたコンテンツをスケジュールに登録することができます。

対応しているファイル形式は「3.1.3 対応ファイル形式」を参照してください。

また、登録されているコンテンツの開始時間、終了時間もこのエリアで変更を行います。

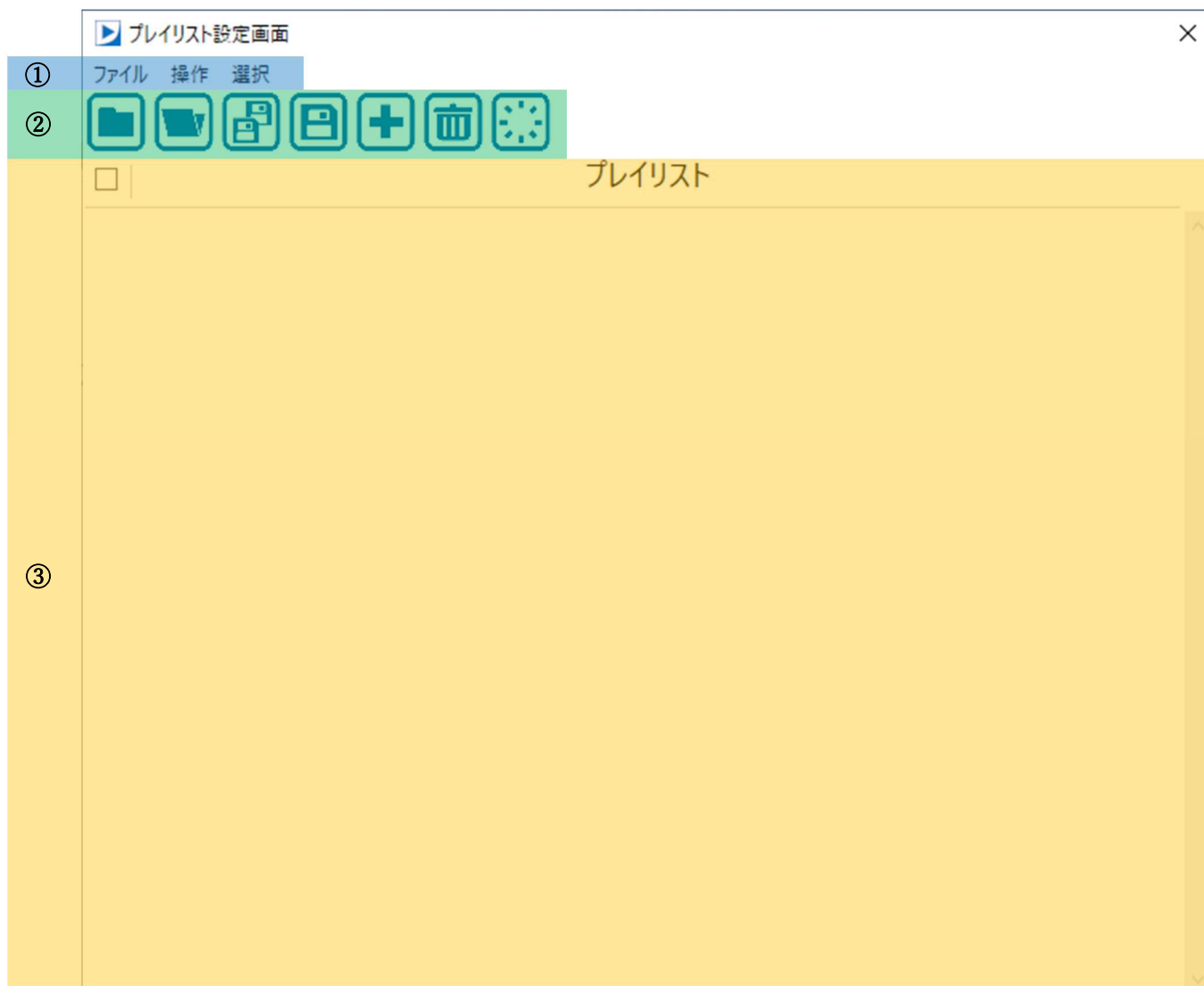
詳細は「4.1 スケジュールを作成する」を参照してください。

### 3.3. プレイリスト作成/編集画面構成

#### 3.3.1. 概要

プレイリスト作成/編集画面は①～③の項目で構成されています。

ここではそれぞれの項目について説明します。



#### ① メニュー エリア

メニュー項目にはプレイリストの作成、保存、読み込みなど作業に必要な項目が表示されます。詳細は「3.3.2①メニュー エリア」を参照してください。

#### ② アイコン エリア

プレイリストの新規作成、読み込み、保存、コンテンツの登録などのよく使用する機能がアイコンで表示されています。

これらのアイコンをクリックすることでも操作が行えます。

詳細は「3.3.3②アイコン エリア」を参照してください。

#### ③ プレイリスト エリア

プレイリストに含めるコンテンツの一覧が表示されます。

コンテンツの登録はドラッグ&ドロップもしくは、メニュー、アイコンから行います。

また、再生時間の設定もこのエリアで行います。

詳細は「3.3.4③プレイリスト エリア」を参照してください。

### 3.3.2. ①メニュー エリア

SSSignageManager で使用するプレイリストファイルに関する操作や、コンテンツの登録などに関する項目が表示されています。

#### ▶ プレイリスト設定画面

ファイル 操作 選択

- ファイルメニュー

ファイルメニューをクリックすると以下のメニューが表示されます。

このメニューではプレイリストファイルに関する操作と、ウインドウの終了が行えます。

新規作成
開く
上書き保存
名前を付けて保存
閉じる

それぞれの項目の概要は以下の表にある通りです。

メニュー項目	概要
新規作成	新しいプレイリストを作成します。
開く	プレイリストファイルを開きます。
上書き保存	開いているプレイリストに作業内容を上書き保存します。
名前を付けて保存	現在の作業内容を別のプレイリストとして保存します。 開いているプレイリストは変更されません。
閉じる	本ウインドウを終了します。

- 操作メニュー

操作メニューをクリックすると以下のメニューが表示されます。

このメニューではコンテンツに関する操作と、プレイリストのクリアが行えます。

コンテンツ追加
コンテンツ削除
プレイリストクリア

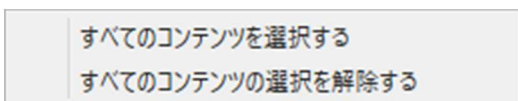
それぞれの項目の概要は以下の表にある通りです。

メニュー項目	概要
コンテンツ追加	プレイリストにコンテンツを追加します。
コンテンツ削除	プレイリスト中の選択されたコンテンツを削除します。
プレイリストクリア	プレイリストに含まれるすべてのコンテンツを削除します。

- 選択メニュー

操作メニューをクリックすると以下のメニューが表示されます。

このメニューではコンテンツの選択に関する操作が行えます。



それぞれの項目の概要は以下の表にある通りです。

メニュー項目	概要
すべてのコンテンツを選択する	プレイリスト中のコンテンツをすべて選択します。
すべてのコンテンツの選択を解除する	プレイリスト中のコンテンツの選択状態をすべて解除します。

### 3.3.3. ②アイコン エリア

アイコン エリアにはプレイリストを作成、編集する際によく使用する機能が表示されています。

これらのアイコンをクリックすることで簡単に操作が行えます。

アイコンをクリックして行える操作は以下の表に記載しています。

アイコン	機能	参照メニュー
	新規作成	ファイルメニュー > 新規作成
	開く	ファイルメニュー > 開く
	上書き保存	ファイルメニュー > 上書き保存
	名前を付けて保存	ファイルメニュー > 名前を付けて保存
	コンテンツの追加	操作メニュー > コンテンツの追加
	コンテンツの削除	操作メニュー > コンテンツの削除
	プレイリストクリア	操作メニュー > プレイリストクリア

アイコンのそれぞれの機能に関しては「3.3.2①メニュー エリア」のメニュー内の項目を参照してください。

それぞれのアイコンの参照先は表の3列目の「参照メニュー」の欄に記載しています。

### 3.3.4. ③プレイリスト エリア

プレイリストに含めるコンテンツの一覧が表示されます。

コンテンツの登録はドラッグ&ドロップもしくは、メニュー、アイコンから行います。

また、再生時間の設定もこのエリアで行います。

登録できるコンテンツのファイル形式については「3.1.3 対応ファイル形式」を参照してください。

### 3.4. SSSignagePlayer 設定画面構成

#### 3.4.1. 概要

SSSignagePlayer 設定画面は①～⑥の項目で構成されています。

ここではそれぞれの項目について説明します。

SSSignage Player 設定画面

SSSignage Player 設定

① ディスプレイ  
角度 [°] 0

② 無線接続(Wi-Fi)  
無線接続(Wi-Fi) 有効   
アクセスポイントとして動作   
アクセスポイント SSID DIRECT-SSSignage  
アクセスポイント パスワード

③ 有線接続(Ethernet)  
IPアドレスを自動的に取得する

④ NTPサーバー(時間設定用サーバー)  
サーバーアドレス ntp.nict.jp

⑤ 時刻を合わせる 時刻を読みだす

⑥ 保存 キャンセル

#### ① ディスプレイ設定 エリア

SSSignagePlayer のディスプレイの角度を設定することができます。

画面を回転させたいときに使用しますが、通常はそのままでも問題ありません。

詳細は「4.5.3 プレイヤーのディスプレイ設定を行う」を参照してください。

#### ② 無線接続 (Wi-Fi) 設定 エリア

SSSignagePlayer の無線接続 (Wi-Fi) の有効/無効やどのように動作するかの設定を行うことができます。

詳細は「4.5.4 プレイヤーの Wi-Fi 設定を行う」を参照してください。

#### ③ 有線接続設定 エリア

SSSignagePlayer の有線接続の IP アドレスの設定を行うことができます。

詳細は「4.5.5 プレイヤーの有線接続 (Ethernet) 設定を行う」を参照してください。

#### ④ NTP サーバー (時間設定用サーバー) 設定 エリア

SSSignagePlayer がネットワークに接続した際に時刻を合わせるための NTP サーバーのアドレスを設定します。

通常は初期値のままで問題ありませんが、お客様の環境に応じて設定を行うことが可能です。

詳細は「4.5.6 プレイヤーの NTP サーバーの設定」を参照してください。



⑤ SSSignagePlayer 時刻合わせ エリア

SSSignagePlayer の時刻を PC の時間に合わせるボタンと、SSSignagePlayer から時刻を読み出すボタンが表示されています。

合わせる時刻は SSSignageManager が実行されている PC の時刻となります。

⑥ 設定保存、キャンセルボタン エリア

設定を保存するボタンと、現在の変更をキャンセルするボタンが表示されています。

### 3.5. SSSignagePlayer:管理/配信画面

#### 3.5.1. 概要

SSSignagePlayer:管理/配信画面は①～②の項目で構成されています。

ここではそれぞれの項目について説明します。



#### ① SSSignagePlayer リスト エリア

今までにネットワーク経由で接続を行った SSSignagePlayer のリストが表示されています。

SSSignagePlayer の接続状況、IP アドレス、名前が表示されます。

詳細は「3.5.2①SSSignagePlayer リスト エリア」を参照してください。


#### ② アイコン エリア

SSSignagePlayer リストの操作や、SSSignagePlayer へのコンテンツ送信などの操作を行うアイコンが表示されています。

詳細は「3.5.3②アイコン エリア」を参照してください。



### 3.5.2. ①SSSignagePlayer リスト エリア

今までにネットワーク経由で接続を行った SSSignagePlayer が一覧で表示されています。  
表示内容は接続状況、IP アドレス、名前の3つです。

接続	IPアドレス	名前
	192.168.12.1	B8-27-EB-B3-AD-FB

- 接続状況

IP アドレスが割り振られている SSSignagePlayer との接続状況を表示します。  
接続状況は以下の表に記載しています。

アイコン	説明
	SSSignagePlayer と接続されています。
	SSSignagePlayer との接続が切断されています。

- IP アドレス

SSSignagePlayer の IP アドレスが表示されています。

- 名前

SSSignagePlayer の名前が表示されています。

名前の変更は名前をダブルクリックすることで表示されるダイアログか、編集アイコンのクリックから行うことができます。

### 3.5.3. ②アイコン エリア

SSSignagePlayer リストの操作や、SSSignagePlayer へのコンテンツ送信などの操作を行うアイコンが表示されています。

アイコンをクリックして行える操作は以下の表に記載しています。

アイコン	機能	説明
	SSSignagePlayer 検索	ネットワークに接続されている SSSignagePlayer を検索します。
	接続状況更新	リストに表示されている SSSignagePlayer の接続状態を更新します。
	SSSignagePlayer の追加	IP アドレスと名前を付けて SSSignagePlayer をリストへ追加します。
	SSSignagePlayer の編集	選択された SSSignagePlayer の IP アドレスと名前を編集します。
	SSSignagePlayer の削除	選択された SSSignagePlayer をリストから削除します。
	SSSignagePlayer の設定	選択された SSSignagePlayer をネットワーク経由で設定します。
	SSSignagePlayer へスケジュール配信	選択された SSSignagePlayer にネットワーク経由でスケジュールを配信します。

## 4. SSSignageManager の使用方法

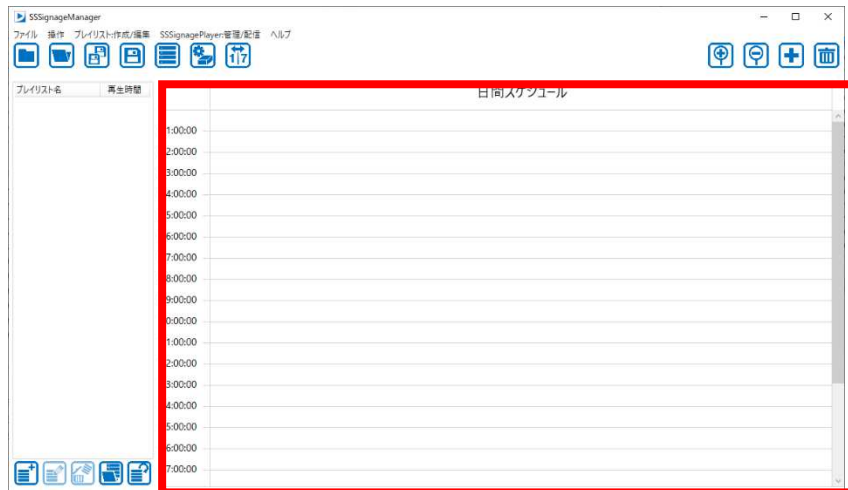
### 4.1. スケジュールを作成する

#### 4.1.1. 概要

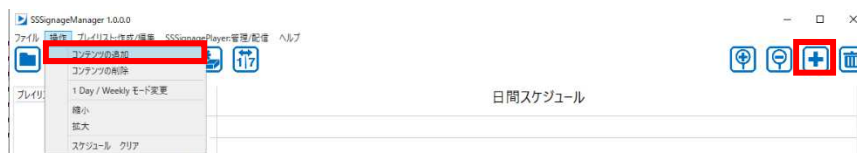
本アプリケーションを使用してスケジュールを作成する方法について説明します。

#### 4.1.2. コンテンツをスケジュールに登録する

コンテンツをスケジュールに登録するには、コンテンツを本アプリケーションのコンテンツ登録エリア（赤枠内）へドラッグ&ドロップしてください（対応ファイル形式は「3.1.3 対応ファイル形式」に記載しています）。



もしくは赤枠の「コンテンツ追加」ボタンを押下すると表示されるダイアログからコンテンツを選択してください。



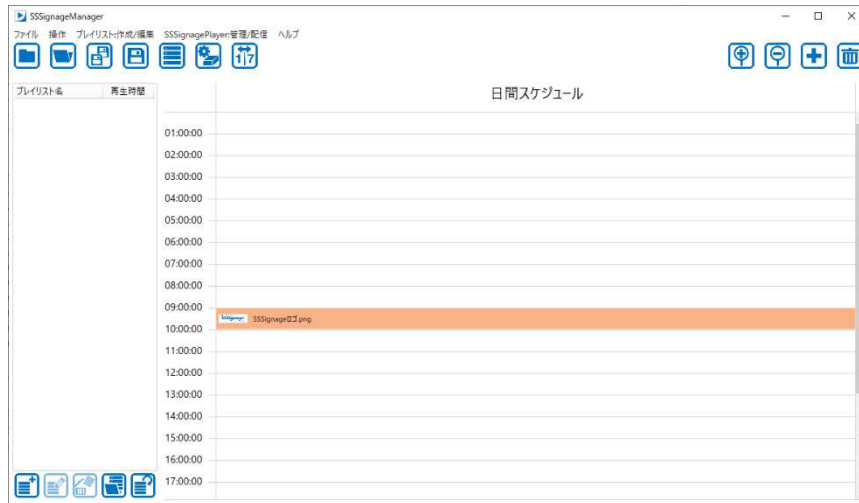
コンテンツが選択されると、日時の設定画面が表示されるので設定を行った後に OK ボタンを押下してください。

1 Day モードの場合は曜日の設定が非表示となり、設定を行うことができません。

また PDF ファイルの場合のみ 1 ページ当たりの再生時間を設定することができます。



コンテンツが登録されると赤枠内のようにコンテンツが表示されます。

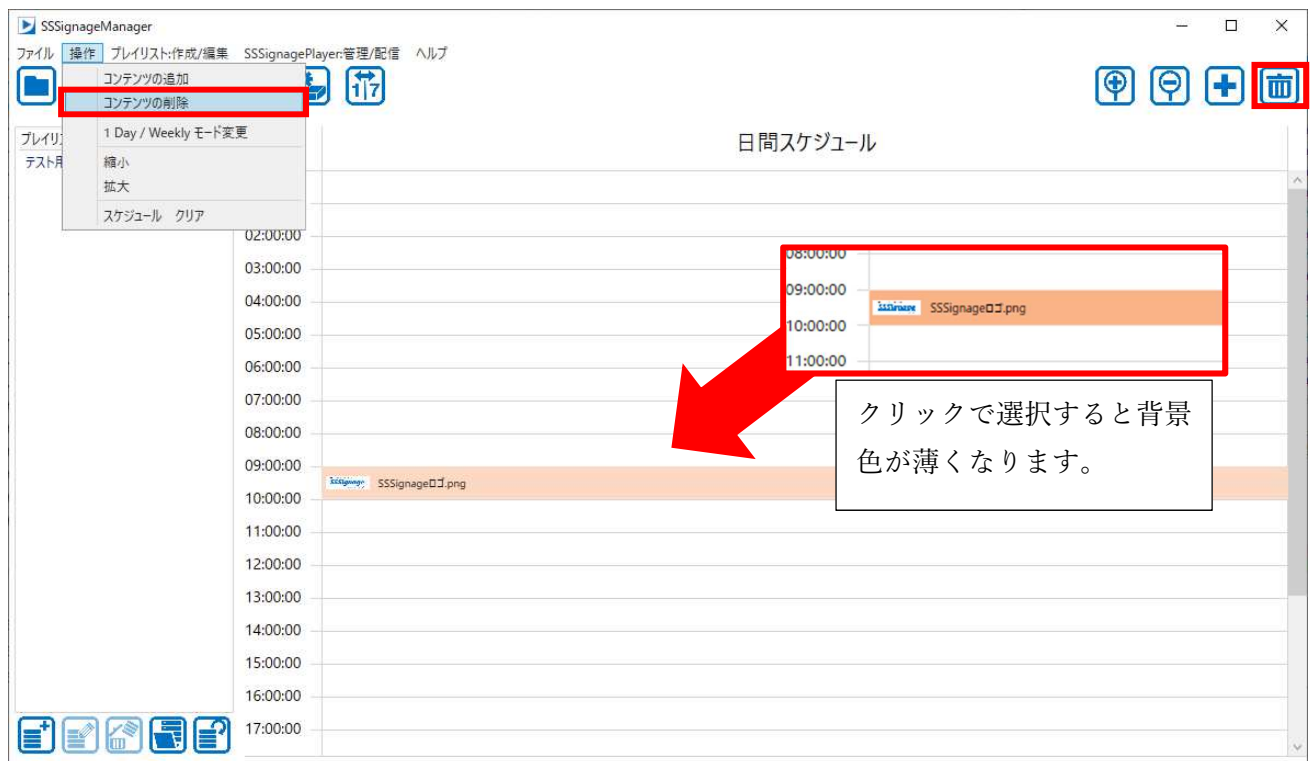


#### 4.1.3. コンテンツをスケジュールから削除する

コンテンツをスケジュールから削除したい場合は、画面上のコンテンツを右クリックして表示されるメニューの削除をクリックすると削除することができます。

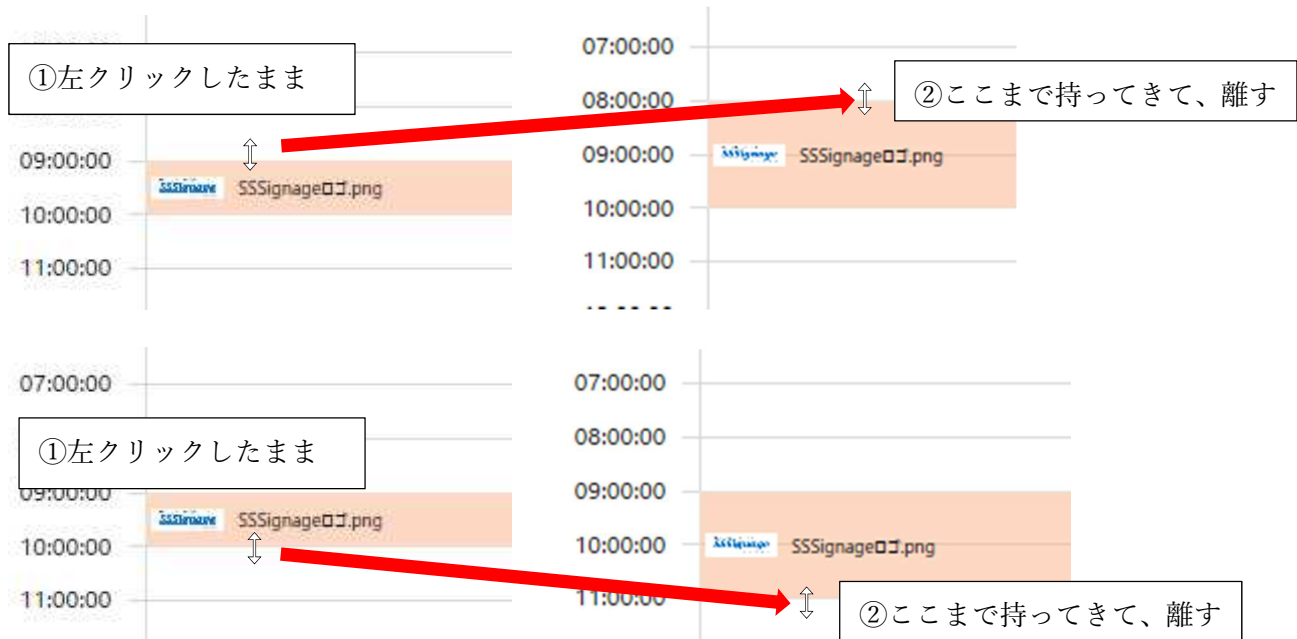


また、コンテンツをクリックして背景色を薄くしたあとに赤枠の「コンテンツの削除」をクリックすることでも削除が可能です。



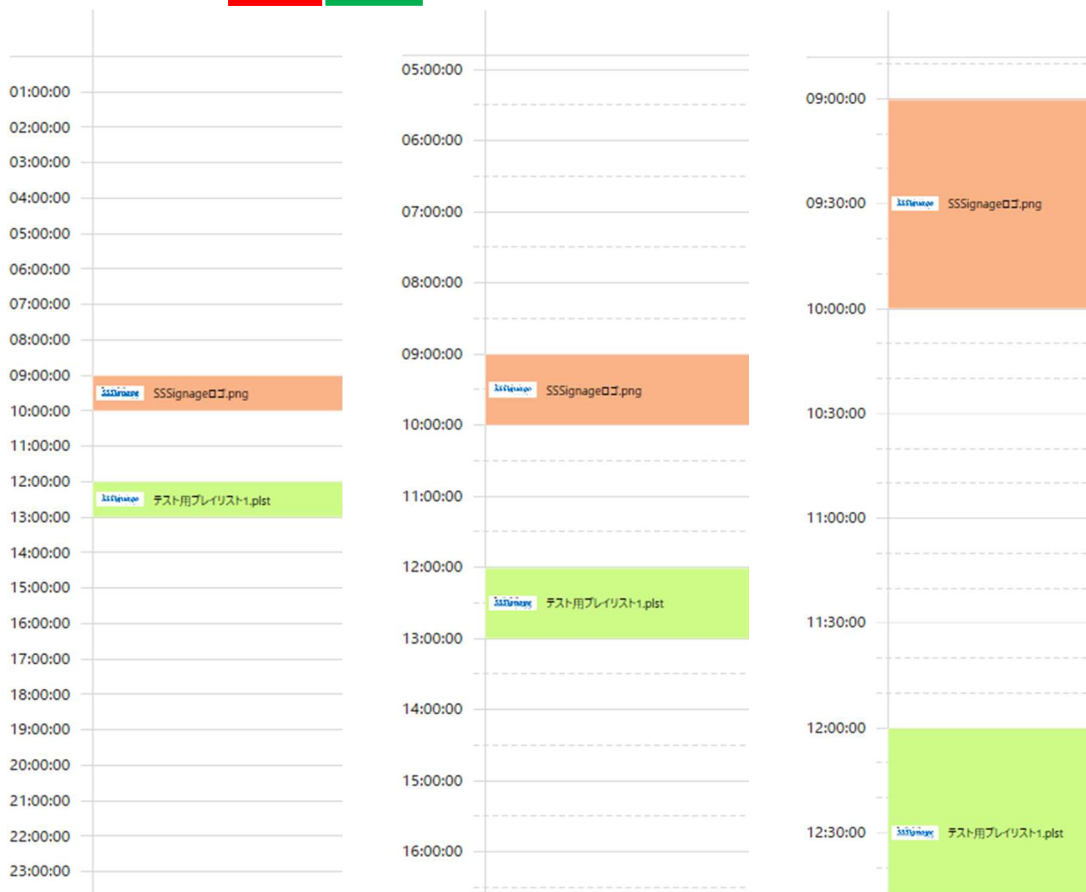
#### 4.1.4. コンテンツの表示時間を調整する

コンテンツの表示時間をする場合コンテンツの上端もしくは下端をドラッグすることで調整します。



起動直後の画面だと 10 分単位での調整が可能です。更に細かい調整を行いたい場合は赤枠の「拡大」緑枠の「縮小」ボタンを押下してください。

ボタンを押下すると上端が基準となって拡大・縮小が行われます。



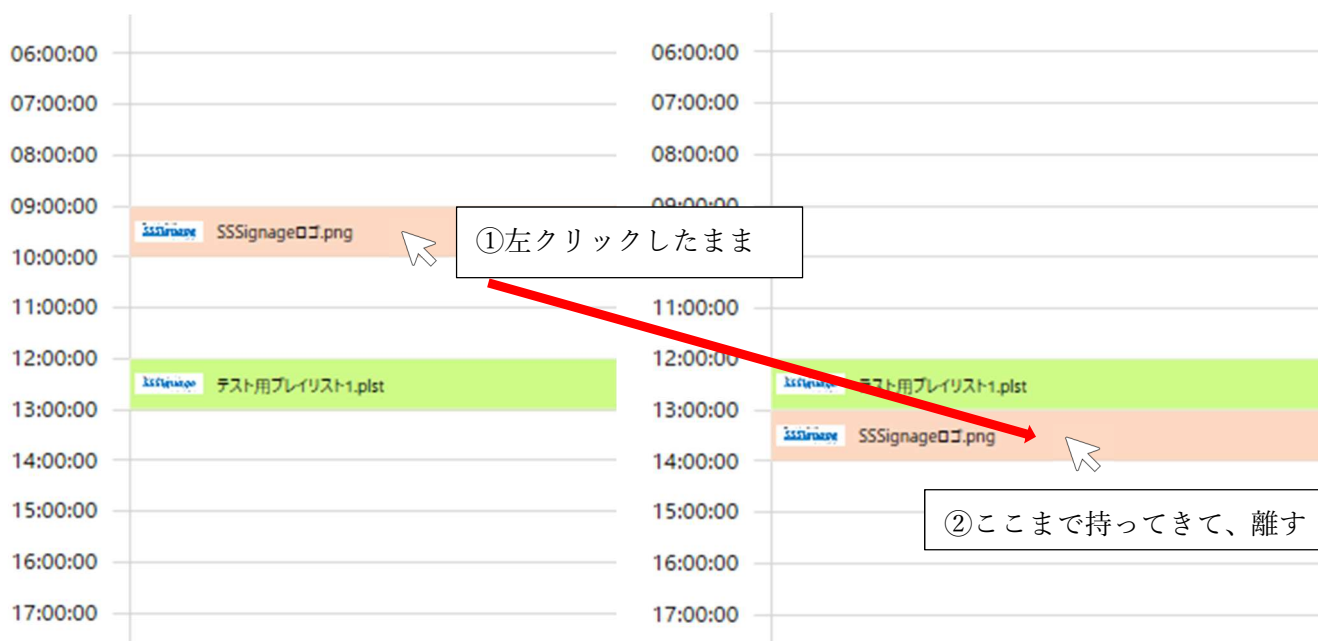
拡大レベル：1（初期画面）

拡大レベル：2

拡大レベル：3

#### 4.1.5. コンテンツの表示時間を移動する

コンテンツの表示時間を移動させるときは、移動させたいコンテンツを左クリックしたまま移動させます。移動を終えたいときは左クリックを離します。

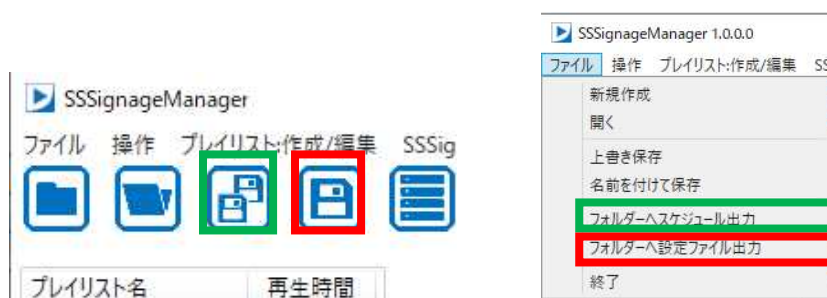


#### 4.1.6. プロジェクトを保存する

本アプリケーションでは「4.1.2 コンテンツをスケジュールに登録する」～「4.1.5 コンテンツの表示時間を移動する」を繰り返して作成したスケジュールをプロジェクトとして保存することができます。

プロジェクトは赤枠の「名前を付けて保存」のどちらかを押下することで表示されるダイアログでファイル指定して保存することが可能です。

もし、開いているプロジェクトに上書きで保存したい場合は緑枠の「上書き保存」を押下することで保存できます。



## 4.2. 1 Day / Weekly モードを切り替える

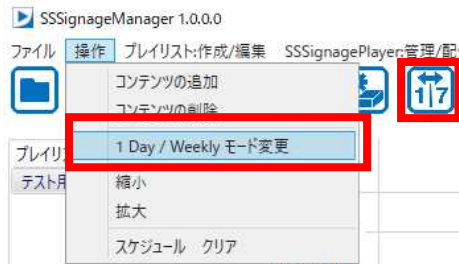
### 4.2.1. 概要

本アプリケーションには毎日同じスケジュールを作成する「1 Day」モードと、日曜日から土曜日までの7日分のスケジュールを作成する「Weekly」モードがあります。

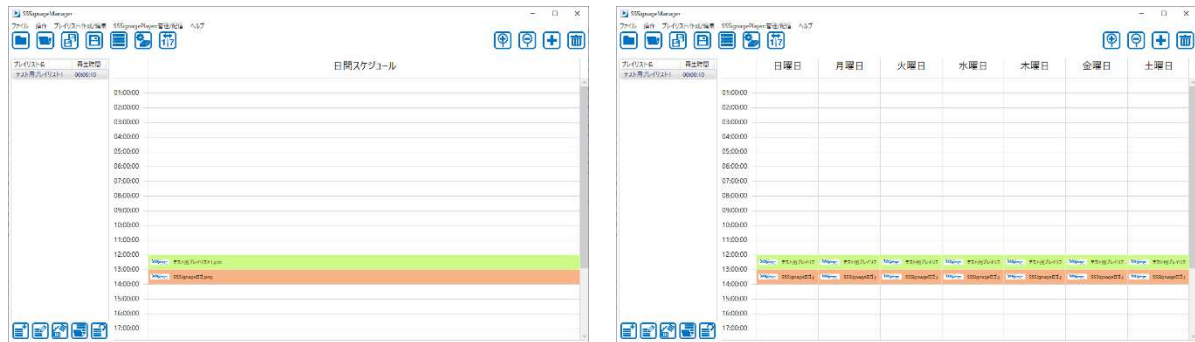
このモード切り替え方法を説明します。

### 4.2.2. モードを切り替える

モードの切り替えは赤枠の「1 Day / Weekly モード変更」ボタンを押下することで変更できます。



押下後に表示が以下のように切り替わります。



コンテンツの登録や、設定などの操作は「4.1 スケジュールを作成する」にある方法と同様です。モードによる違いはありません。



### 4.3. プレイリストを作成する

#### 4.3.1. 概要

本アプリケーションを使用してプレイリストを作成する方法について説明します。  
作成したプレイリストはコンテンツ同様にスケジュールへ登録することが可能です。

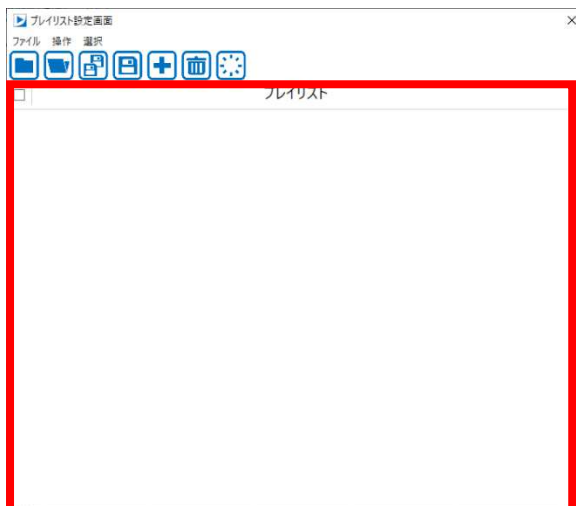
#### 4.3.2. プレイリスト作成／編集ウィンドウを表示する

プレイリストの作成及び編集を行うウィンドウは赤枠の「プレイリスト作成」ボタンを押下することで表示されます。

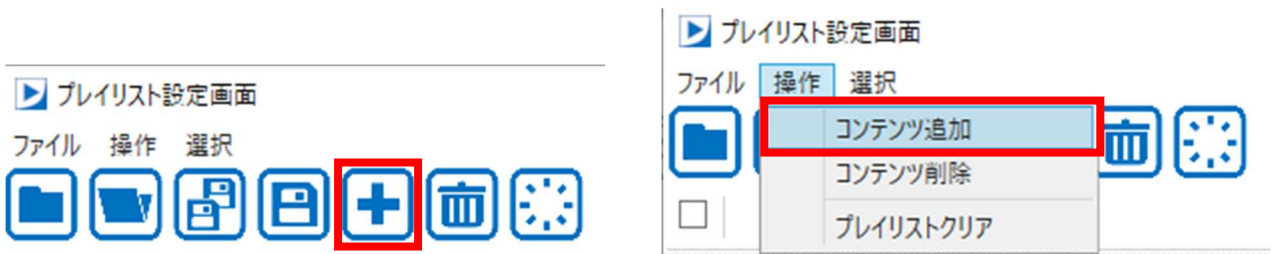


#### 4.3.3. プレイリストにコンテンツを登録する

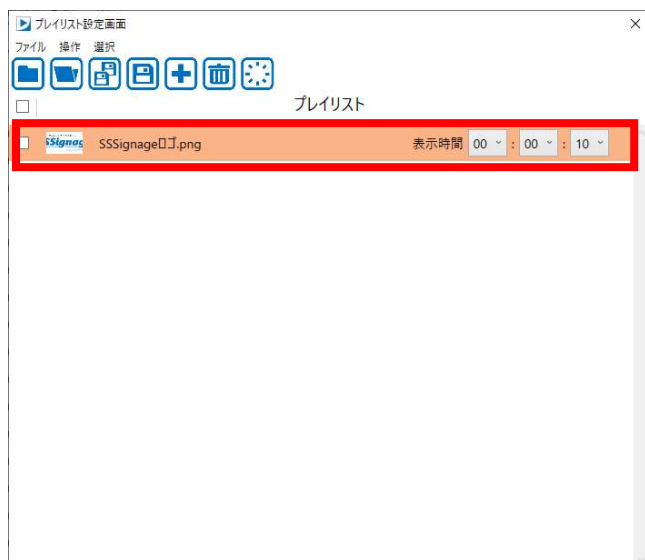
コンテンツをプレイリストに登録するには、コンテンツ登録エリア（赤枠内）へドラッグ&ドロップしてください（対応ファイル形式は「3.1.3 対応ファイル形式」に記載しています）。



もしくは赤枠の「コンテンツ追加」ボタンを押下すると表示されるダイアログからコンテンツを選択してください。



コンテンツが登録されると赤枠内のようにコンテンツが表示されます。

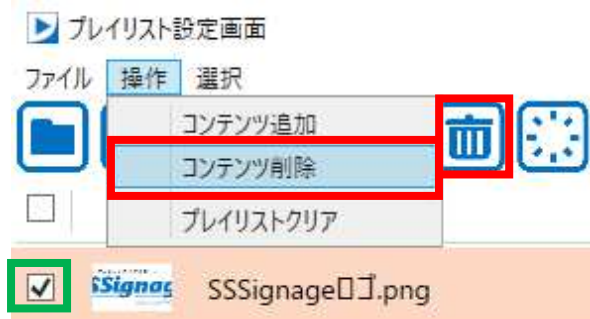


#### 4.3.4. コンテンツをプレイリストから削除する

コンテンツをプレイリストから削除したい場合は、画面上のコンテンツを右クリックして表示されるメニューの削除をクリックすると削除することができます。



また、コンテンツの左側に表示されているチェックボックスにチェックを入れた後に「コンテンツ削除」を押下することでも削除が可能です。



#### 4.3.5. コンテンツの再生時間を設定する

プレイリストでは、動画以外のコンテンツの再生時間を設定することが可能です。

「コンテンツ再生時間」の右側にあるドロップダウンメニューで「時間」「分」「秒」を設定してください。初期設定は10秒となっています。

PDF ファイルでは「1 ページの再生時間」の右側にあるドロップダウンメニューで「時間」「分」「秒」を設定してください。

初期設定は1ページあたり10秒となっています。

#### 4.3.6. コンテンツの順番を入れ替える

プレイリストに登録されているコンテンツの順番を入れ替えるには、順番を入れ替えたいコンテンツを左クリックしたまま移動させます。



#### 4.3.7. プレイリストを保存する

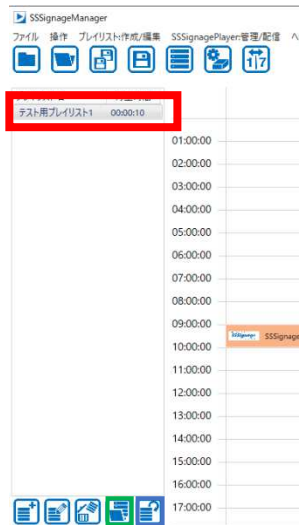
作成したプレイリストを保存するには赤枠の「名前を付けて保存」を押下することで表示されるダイアログでファイルを選択して保存することができます。

もし、開いているプレイリストに保存したい場合は緑枠の「上書き保存」を押下してください。



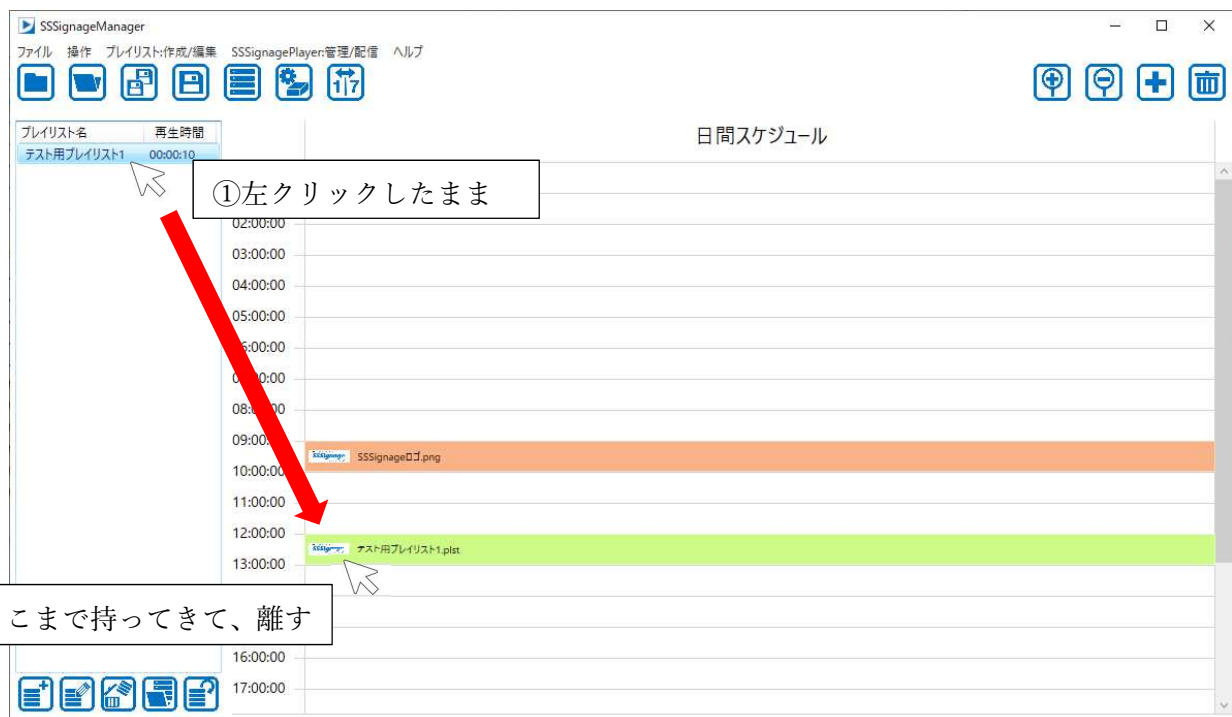
#### 4.3.8. 作成したプレイリストをスケジュールに登録する

プレイリストを保存後にウインドウを閉じると、メイン画面の左側のプレイリスト エリアに保存されたプレイリストが表示されています。



- プレイリストを保存したフォルダーを指定したい場合は、緑枠の「参照」ボタンを押下すると参照するフォルダーを変更できます。
- フォルダーの内容を更新したい場合は青枠の「更新」ボタンを押下してください。

表示されているプレイリストをドラッグでコンテンツ登録エリアに持っていき、ドロップするとプレイリストがスケジュールに登録されます。



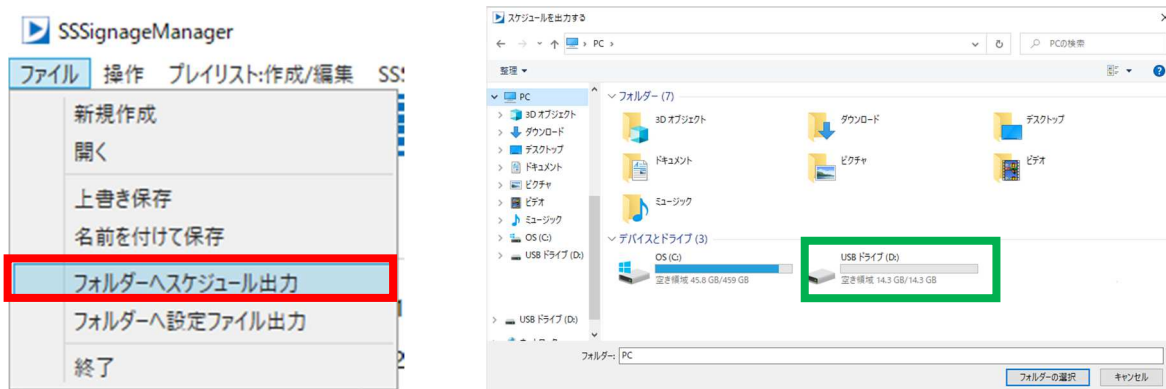
#### 4.4. スケジュールを SSSignagePlayer へ配信する (USB メモリー経由)

##### 4.4.1. 概要

SSSignagePlayer (以下、プレイヤー) に配信を行う方法は USB メモリーに直接配信する方法と、ネットワーク経由で配信する方法の 2 つがありますが、ここでは USB メモリーに直接配信する方法を説明します。

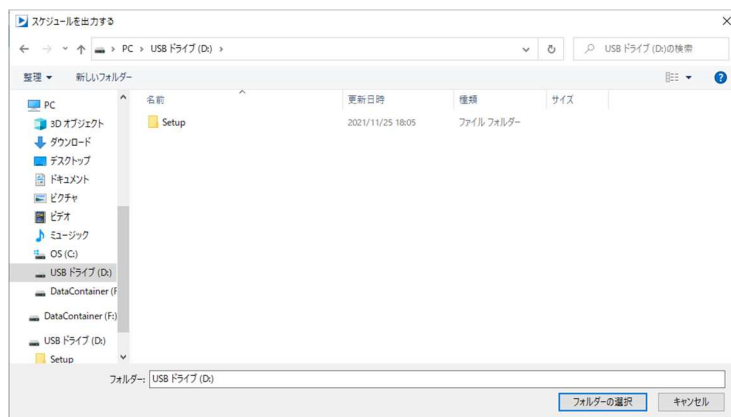
##### 4.4.2. スケジュールを出力する

USB メモリーの接続後に赤枠の「フォルダーへスケジュール出力」をクリックするとダイアログが表示されます。

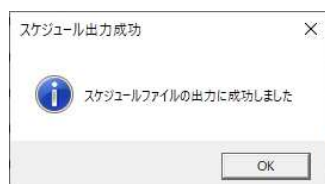


ダイアログが表示されたら、緑枠の「USB ドライブ」を選択します。

すると USB ドライブの内容が表示されたら、赤枠の「フォルダーの選択」をクリックしてください。



ダイアログが閉じるとスケジュール出力が行われていますので、出力終了ダイアログが表示されるまでお待ちください。



#### 4.5. SSSignagePlayer の設定を変更する・時刻を合わせる（USB メモリー経由）

##### 4.5.1. 概要

SSSignagePlayer（以下、プレイヤー）に設定を行う方法は USB メモリーに設定する方法と、ネットワーク経由で設定する方法の 2 つがありますが、ここでは USB メモリーに設定する方法を説明します。

##### 4.5.2. 設定を保存する

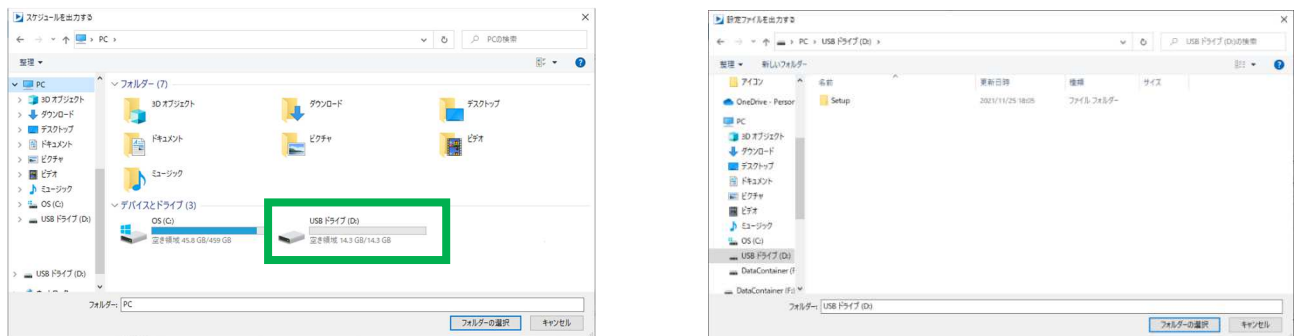
USB メモリーの接続後に赤枠の「フォルダーへ設定ファイル出力」をクリックするとプレイヤーの設定画面が表示されます。

各設定項目については「4.5.3 プレイヤーのディスプレイ設定を行う」～「4.5.6 プレイヤーの NTP サーバーの設定」と「4.7.4 プレイヤーの時刻を合わせる」を参照してください。



保存を押すと保存先フォルダー選択ダイアログが表示されるので、緑枠の「USB ドライブ」を選択します。

すると USB ドライブの内容が表示されたら、赤枠の「フォルダーの選択」をクリックしてください。



ダイアログが閉じると設定ファイルの出力が行われていますので、出力終了ダイアログが表示されるまでお待ちください。



#### 4.5.3. プレイヤーのディスプレイ設定を行う

プレイヤーに接続する画面の情報を入力します。

##### ディスプレイ

角度 [°]

設定項目	説明
角度 [°]	ディスプレイを回転している際の角度を入力します。 時計回りの方向に何度傾けたかを入力してください。

#### 4.5.4. プレイヤーの Wi-Fi 設定を行う

プレイヤーの Wi-Fi に関する設定を入力します。

<p>無線接続(Wi-Fi)</p> <p>無線接続(Wi-Fi) 有効 <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>アクセスポイントとして動作 <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>アクセスポイント SSID <input type="text" value="DIRECT-SSSignage"/></p> <p>アクセスポイントパスワード <input type="text"/></p>	<p>無線接続(Wi-Fi)</p> <p>無線接続(Wi-Fi) 有効 <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>アクセスポイントとして動作 <input type="checkbox"/></p> <p>接続先SSID <input type="text" value="DIRECT-SSSignage"/></p> <p>接続先パスワード <input type="text"/></p> <p>IPアドレスを自動的に取得する <input type="checkbox"/></p> <p>IPアドレス <input type="text" value="192 . 168 . 1 . 1"/></p> <p>サブネットマスク <input type="text" value="255 . 255 . 255 . 0"/></p> <p>デフォルトゲートウェイ <input type="text" value="192 . 168 . 1 . 2"/></p> <p>DNSサーバー <input type="text" value="8 . 8 . 8 . 8"/></p>
--	--

アクセスポイントモード設定

クライアントモード設定

設定項目	説明
無線接続 (Wi-Fi) 有効	Wi-Fi の有効／無効を切り替えます。 チェック状態：有効 / チェックなし状態：無効
アクセスポイントとして動作	アクセスポイントモードの有効／無効を切り替えます。 チェック状態：アクセスポイントモード チェックなし状態：クライアントモード
アクセスポイント SSID	SSSignagePlayer のアクセスポイント名を入力します。
アクセスポイント パスワード	アクセスポイント SSID のパスワードを設定することができます。 SSSignage の初期設定では「123456789」です。
接続先 SSID	クライアントモードで接続する Wi-Fi の SSID を入力してください。
接続先パスワード	SSID のパスワードを入力してください。
IP アドレスを自動的に取得する	クライアントモードの際に IP アドレス自動取得の有効/無効を切り替えます。 チェック状態：有効 / チェックなし状態：無効
IP アドレス	クライアントモード、IP アドレスを自動的に取得しないときの静的 IP アドレスを SSSignagePlayer に設定することができます。
サブネットマスク	クライアントモード、IP アドレスを自動的に取得しないときのサブネットマスクを設定することができます。
ゲートウェイ	クライアントモード、IP アドレスを自動的に取得しないときのゲートウェイのアドレスを設定することができます。
DNS サーバー	クライアントモード、IP アドレスを自動的に取得しないときの DNS サーバーのアドレスを設定することができます。

4.5.5. プレイヤーの有線接続（Ethernet）設定を行う  
 プレイヤーの有線接続に関する設定を入力します。

有線接続(Ethernet)

IPアドレスを自動的に取得する

IPアドレス	192	.	168	.	12	.	2
サブネットマスク	255	.	255	.	255	.	0
デフォルトゲートウェイ	192	.	168	.	12	.	100
DNSサーバー	8	.	8	.	8	.	8

設定項目	説明
IP アドレスを自動的に取得する	クライアントモードの際に IP アドレス自動取得の有効/無効を切り替えます。 チェック状態：有効 / チェックなし状態：無効
IP アドレス	クライアントモード、IP アドレスを自動的に取得しないときの静的 IP アドレスを SSSignagePlayer に設定することができます。
サブネットマスク	クライアントモード、IP アドレスを自動的に取得しないときのサブネットマスクを設定することができます。
ゲートウェイ	クライアントモード、IP アドレスを自動的に取得しないときのゲートウェイのアドレスを設定することができます。
DNS サーバー	クライアントモード、IP アドレスを自動的に取得しないときの DNS サーバーのアドレスを設定することができます。

4.5.6. プレイヤーの NTP サーバーの設定  
 プレイヤーの NTP サーバーのアドレスを入力します。

NTPサーバー(時間設定用サーバー)

サーバーアドレス



## 4.6. スケジュールを SSSignagePlayer へ配信する（ネットワーク経由）

### 4.6.1. 概要

現在作成しているスケジュールを SSSignagePlayer（以下、プレイヤー）に配信するための方法を説明します。

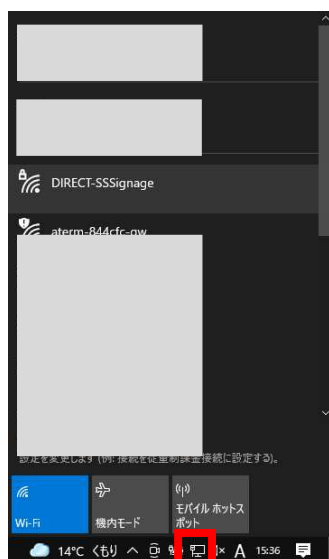
ここでは Wi-Fi Direct を使用した方法を説明します。

Wi-Fi が使えない場合や、スケジュールの送信に失敗する場合は「4.4 スケジュールを SSSignagePlayer へ配信する（USB メモリー経由）」の方法でスケジュールを配信してください。

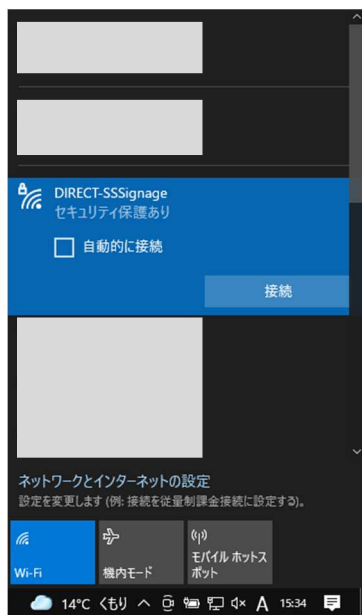
### 4.6.2. プレイヤーへ接続する

スケジュールを配信するためにはプレイヤーと接続する必要があります。

まず赤枠のアイコンをクリックします。



するとアクセスポイントが一覧表示されるので、その中に表示されている緑枠の「DIRECT-SSSignage」をクリックし、パスワード「123456789」を入力して接続します。



アクセスポイント選択



パスワード入力



接続完了

接続完了の画面が表示されればプレイヤーへの接続は完了です。

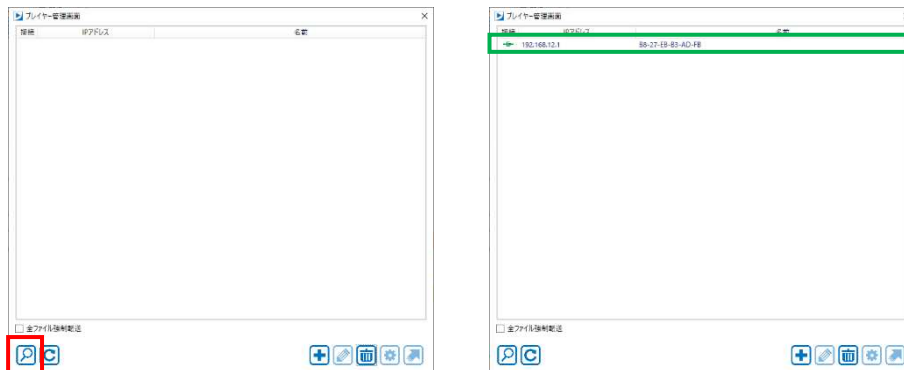
何度かこの手順を行っても接続できない場合は「4.4 スケジュールを SSSignagePlayer へ配信する（USB メモリー経由）」の方法でスケジュールを配信してください。

#### 4.6.3. プレイヤーヘスケジュールを配信する

プレイヤーへの接続が完了したら赤枠の「SSSignagePlayer:管理/配信」ボタンを押下し「プレイヤー管理画面」を表示します。



画面が表示されたら赤枠の「検索ボタン」を押下して接続されているプレイヤーを検索します。ネットワークの状態によって検出ができないことがありますので、何度か検索してください。



接続しているプレイヤーを発見すると緑枠のように表示されます。

表示されている箇所をクリックして選択状態にしてください。

選択後に赤枠の「配信」ボタンをクリックするとスケジュールの配信が開始されます。



配信が完了するとプレイヤーが自動で再起動します。

## 4.7. SSSignagePlayer の設定を変更する・時刻を合わせる（ネットワーク経由）

### 4.7.1. 概要

SSSignagePlayer（以下、プレイヤー）の設定の変更方法、時刻合わせについて説明します。

※プレイヤーの設定を行うために「4.6.2 プレイヤーへ接続する」を参照して、接続を行ってください。

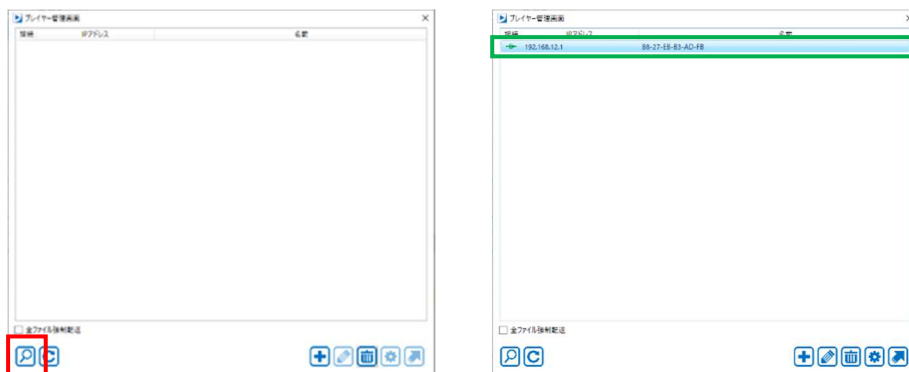
※接続できない場合は「4.5SSSignagePlayer の設定を変更する・時刻を合わせる（USB メモリー経由）」の方法で設定を保存してください。

### 4.7.2. プレイヤーの設定を開く

プレイヤーへの接続が完了したら赤枠の「SSSignagePlayer:管理/配信」ボタンを押下し「プレイヤー管理画面」を表示します。



画面が表示されたら赤枠の「検索ボタン」を押下して接続されているプレイヤーを検索します。ネットワークの状態によって検出ができないことがありますので、何度か検索してください。



接続しているプレイヤーを発見すると緑枠のように表示されます。

表示されている箇所をクリックして選択状態にしてください。

選択後に赤枠の「設定」ボタンをクリックするとプレイヤーの設定画面が表示されます。



プレイヤーの設定に関しては「4.5.3 プレイヤーのディスプレイ設定を行う」～「4.5.6 プレイヤーの NTP サーバーの設定」と「4.7.4 プレイヤーの時刻を合わせる」を参照してください。

#### 4.7.3. プレイヤーに設定を保存する

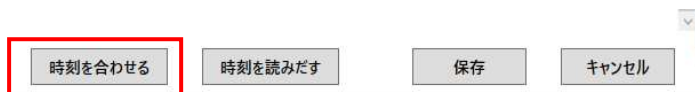
設定が完了したら、画面にある赤枠の「保存」ボタンを押下することでプレイヤーへ設定を保存することができます。



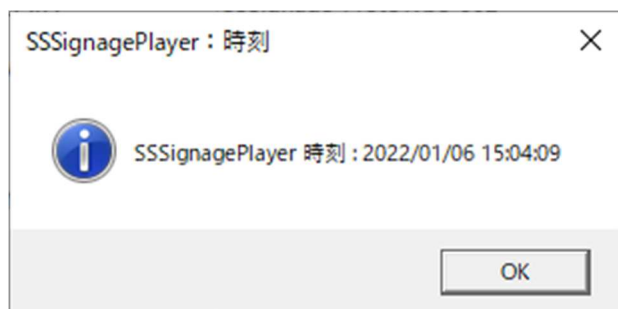
設定の保存が行われると自動でプレイヤーが再起動します。

#### 4.7.4. プレイヤーの時刻を合わせる

赤枠の「時刻を合わせる」を押下するとプレイヤーの時刻を PC の時刻に合わせることができます。

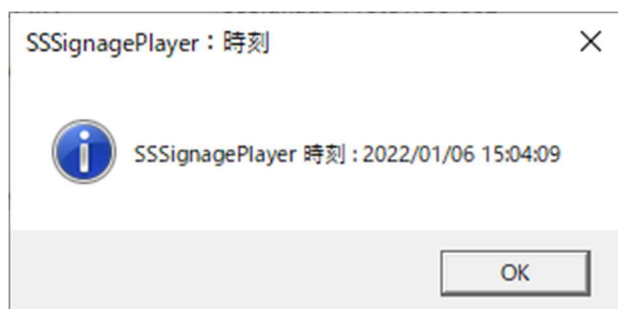
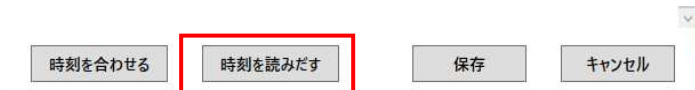


時刻の設定が完了するとダイアログで設定時刻が表示されます。



#### 4.7.5. プレイヤーの時刻を読み出す

赤枠の「時刻を読み出す」を押下するとプレイヤーの時刻を読み出し、ダイアログで表示します。



## 5. 仕様

### 最低動作環境

項目	説明
OS	Windows 10
CPU	Intel Core i5 第3世代 もしくは同等性能のもの
メモリー	4GB 以上
ディスク容量	1GB 以上 (SSSignageManager をインストールするのに必要なサイズ) ※コンテンツファイルのサイズは含みません
画面解像度	HD FWXGA (1366 × 768)

### 推奨動作環境

項目	説明
OS	Windows 10
CPU	Intel Core i5 第8世代以上 もしくは同等以上の性能のもの
メモリー	8GB 以上
ディスク容量	1GB 以上 (SSSignageManager をインストールするのに必要なサイズ) ※コンテンツファイルのサイズは含みません
画面解像度	FHD (1920 × 1080)

## 6. 製品に関するお問い合わせ

株式会社 日本システムストラクト

問い合わせメール：[info@systemstruct.co.jp](mailto:info@systemstruct.co.jp)

ホームページ：<https://systemstruct.co.jp/>

営業時間：月～金曜日 10:00～18:30