

nixus
VISION HD



NIXUS VISION HD マニュアル
EDITION.3

NIXUS
Boost Your Imagination

1. NIXUS VISION HD とは	4
2. データの登録	5
3. 素材の放送	10
3.1 放送データの登録	10
3.2 放送データの削除	12
3.3 出稿データの修正(編集)	13
3.4 出稿データの削除	17
3.5 出稿データのエクスポート	19
3.6 出稿データのインポート	20
4. 放送スケジュール	22
4.1 日付別スケジュールの変更	22
4.2 日付別スケジュールの複写・貼り付け	26
4.3 曜日別スケジュールの変更	27
5. ユーザメンテナンス	30
6. 番組管理	33
7. 素材削除	37
8. 送出機のメンテナンス	39
8.1 送出プログラムの停止	39
8.2 送出プログラムの起動	39
9. コンテンツ編集画面操作	40
9.1 有効放送期限の設定	40
9.2 表示時間の設定	41
9.3 効果の設定	41
9.4 タイトルの設定	42
9.5 テキストの通常編集	43
9.6 テキストの分割編集	44
9.7 テキストの色変更	46
9.8 画像の入れ替え	48
9.9 スキャナーからの画像取り込み	49
9.10 音声の設定	50
9.11 ロール文の設定	51
9.12 複写作成	51
10. 動画つき素材の作成	52
10.1 新規作成	52
10.2 動画テンプレート選択	52
10.3 動画コンテンツ編集	53
11. メールからの出稿方法	55

11.1 メール受信設定.....	55
11.2 素材の準備.....	55
11.3 メールの作成.....	56
11.4 メールの送信.....	57

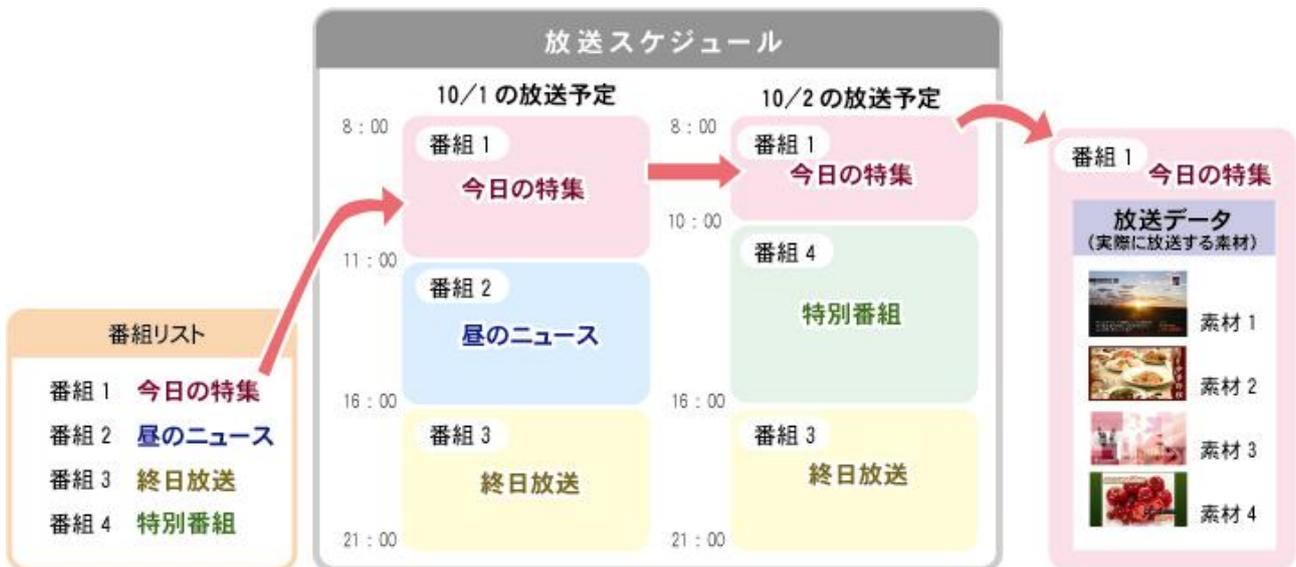
1. NIXUS VISION HD とは

NIXUS VISION HD は現在のハイビジョンテレビで出力することができる最高品質「フルハイビジョン」(1920. × 1080.)に対応した、新世代の電子掲示板システムです。

これまでの電子掲示板システムに比べて多くの情報を 1 画面に表示できるほか、きめ細やかなクオリティーを実現しました。

管理や素材の登録も簡単に、低コストで手軽に電子掲示板を実現できます。

《NIXUS VISION HD の基本構造》



番組リストの中から、放送する番組を選択して、放送スケジュールを組みます。

その中の各番組ごとに、**放送データ**が設定されており、その放送データに入っている**素材**が番組で放送される絵となります。

2. 素材データの登録

① デスクトップ上のアイコン[コンテンツ登録]をダブルクリックして素材編集プログラムを起動します。



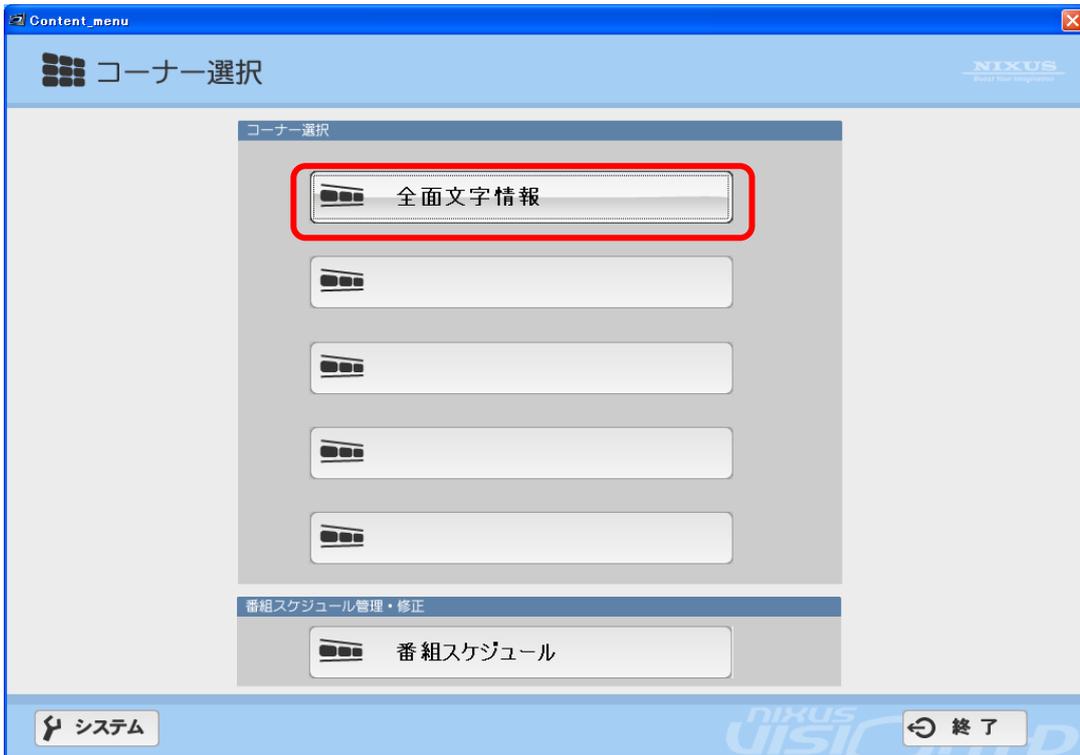
ログイン画面が表示されますので、指定されたユーザ ID、パスワードを入力し、ログインボタンをクリックします。

※ 初期設定では、ユーザ ID『U001』（Uは大文字）、パスワード無しとなっています。

※ ユーザ ID とパスワードは大文字、小文字が区別されますのでご注意ください。



②コーナー選択画面が表示されます。[全面文字情報]を選択します。



③プレイリスト作成画面が表示されます。

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



1) ユーザ選択

選択したユーザが登録した素材が、出稿データエリアに表示されています。

『すべて』を選択すると、全ユーザが登録した素材が表示されます。

2) 放送データ選択

放送データを変更したい番組を選択します。選択された番組の放送素材が、放送データエリアに表示されています。

出稿データエリアの素材の背景には以下を示す色が付けられています。

白

→放送期限内で、まだ放送データエリアに入っていない素材。

みどり

→放送前の素材。

ピンク

→現在放送が行われている素材

クリーム

→放送期限が終了している素材

赤

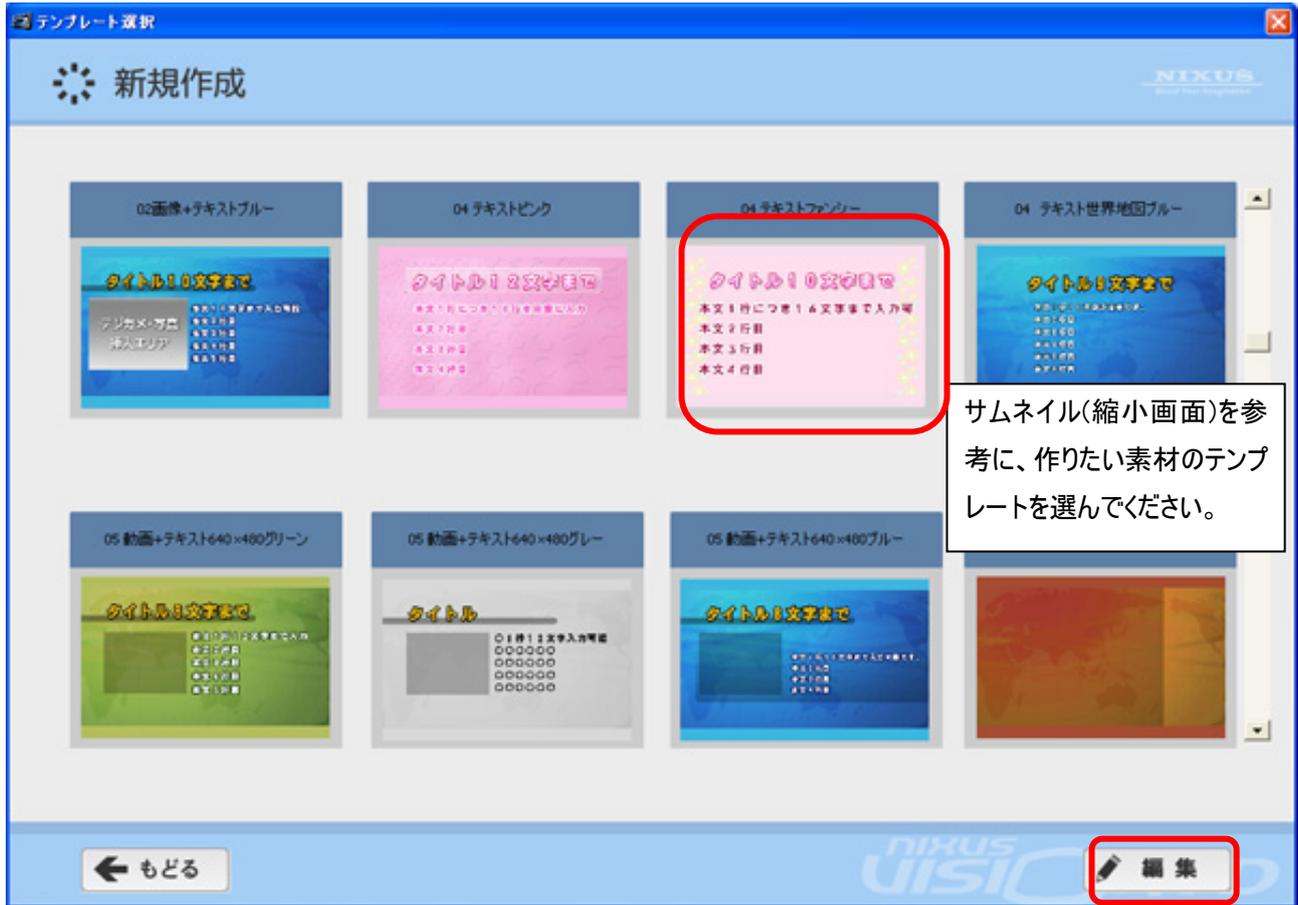
→放送データエリアに入っている素材を編集し、放送データエリアにまだ反映させていない素材

④素材の新規登録をおこなうには、《新規》ボタンをクリックします。
あらかじめ登録してあるテンプレート(ひな形)が表示されます。

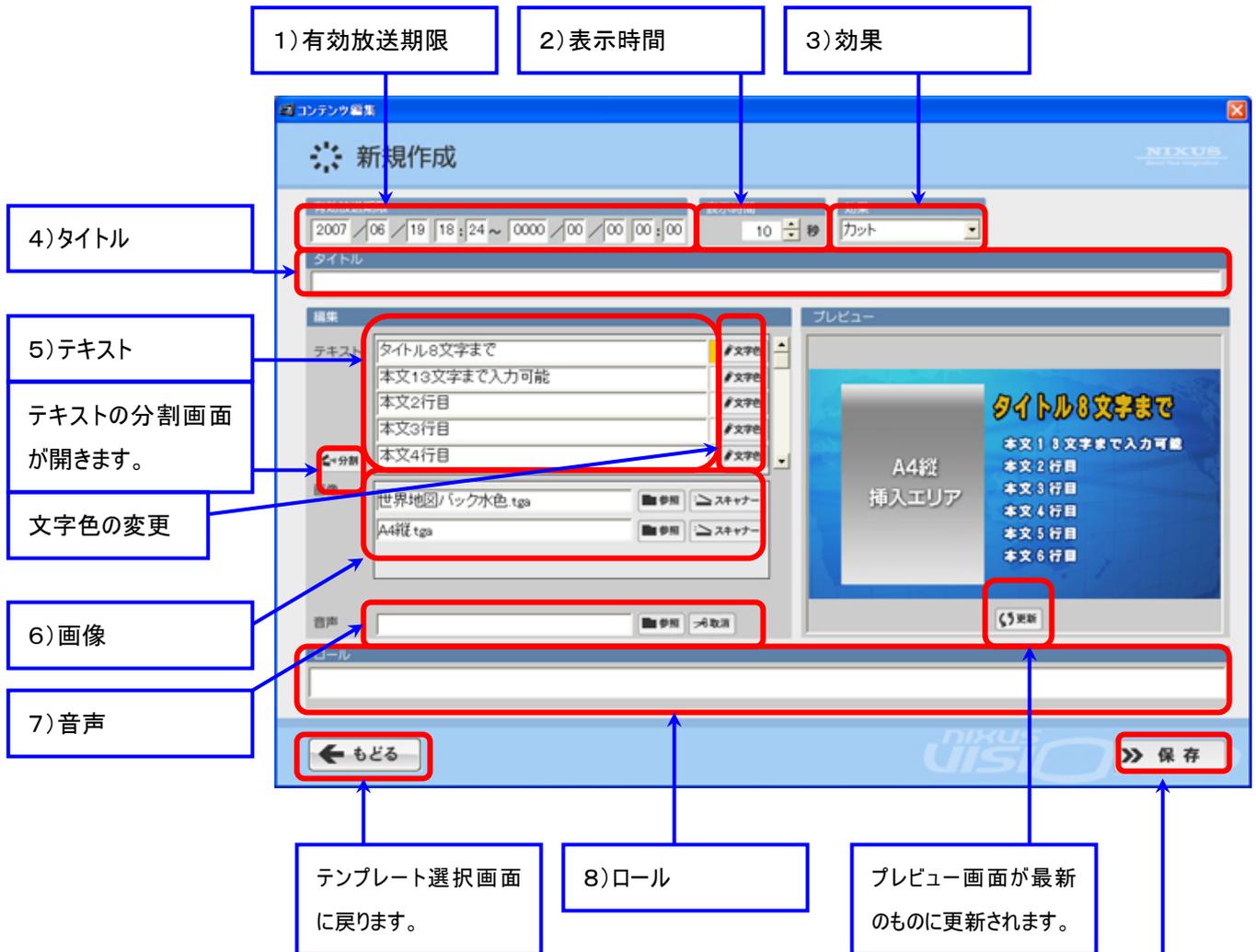


この中から任意のテンプレートを選択しダブルクリックするか、《編集》ボタンをクリックします。

※標準テンプレートには、推奨する文字数が表記されています。テンプレートを選択する際に参考にして
ください。



⑤新規作成画面が表示されます。
各項目を適宜変更してください。



- 1) 有効放送期限・・・素材毎に放送期限をつけることができます。
- 2) 表示時間・・・素材を表示している時間を設定します。
- 3) 効果・・・素材が切り替わるときの効果(エフェクト)を設定します。
- 4) タイトル・・・素材の管理タイトルです。(放送素材には表示されません。)
- 5) テキスト・・・1行1枠で文字を入力します。
- 6) 画像・・・表示する画像を入れ替えます。
- 7) 音声・・・音声・BGM の WAV ファイルを指定します。
- 8) ロール・・・素材に対応したロール文を入力します。

作成した素材を保存して
プレイリスト画面に戻ります。

詳しいコンテンツ編集に関しては、P40→『9.コンテンツ編集画面能操作』をご覧ください。

コンテンツの編集が終了しましたら《保存》ボタンをクリックしてください。
素材が出稿データエリアに追加されます。

3. 素材の放送

コンテンツの登録をおこなっただけでは、まだ放送はされません。

放送するためには出稿データエリアから、放送データエリアに素材を入れる必要があります。

3.1 放送データの登録

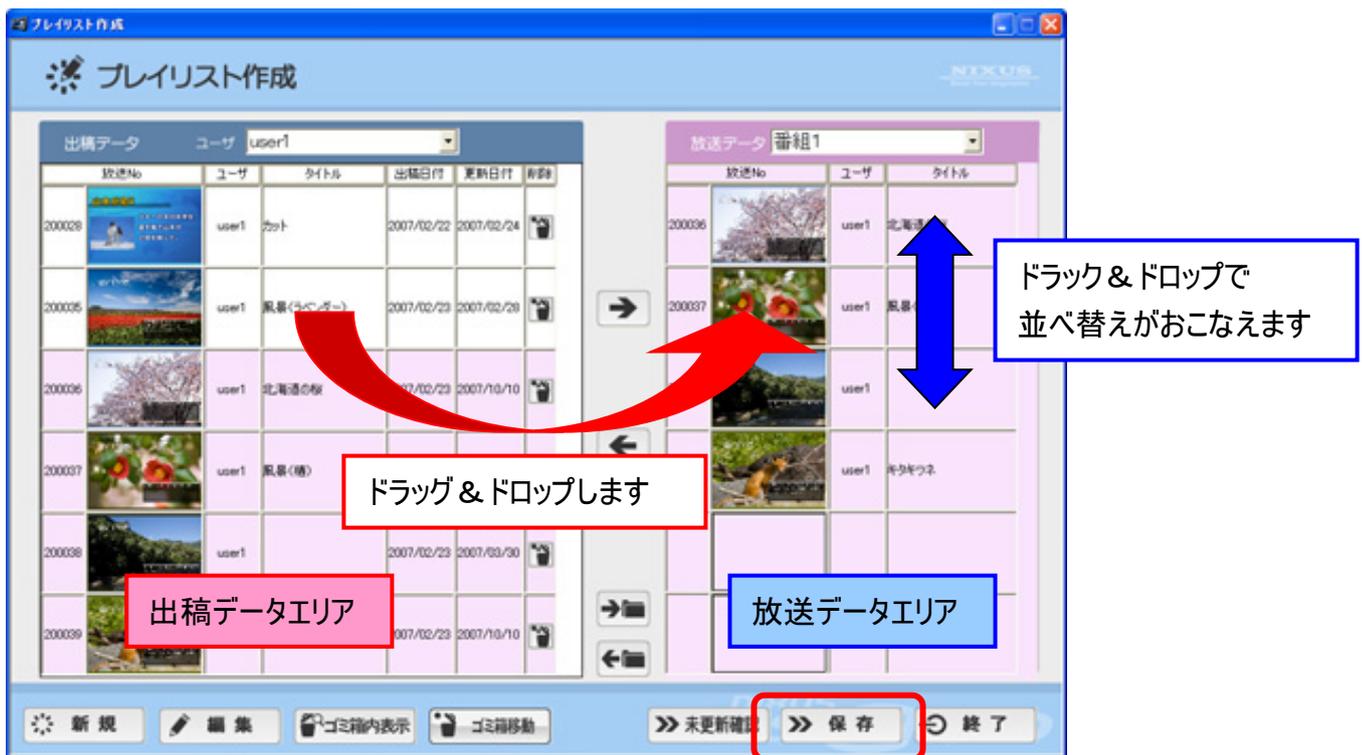
①プレリスト作成画面を開きます。

出稿データエリア内の放送させたい素材を選択し、放送データエリアへドラッグ&ドロップします。

放送データエリアに素材が登録されます。素材の並べ替えは、マウスでドラッグ&ドロップすることでおこなえます。

Ctrl 又は Shift キーで複数選択を行えます。

複数選択した物をマウスでドラッグ&ドロップする場合、Ctrl 又は Shift キーを押したまま移動させてください。(個別にキャンセルする場合、右クリックを使用してください)



②素材の登録、並べ替えが終わりましたら《保存》ボタンをクリックしてください。
下記メッセージが表示されます。そのまま《はい》ボタンをクリックしてください。

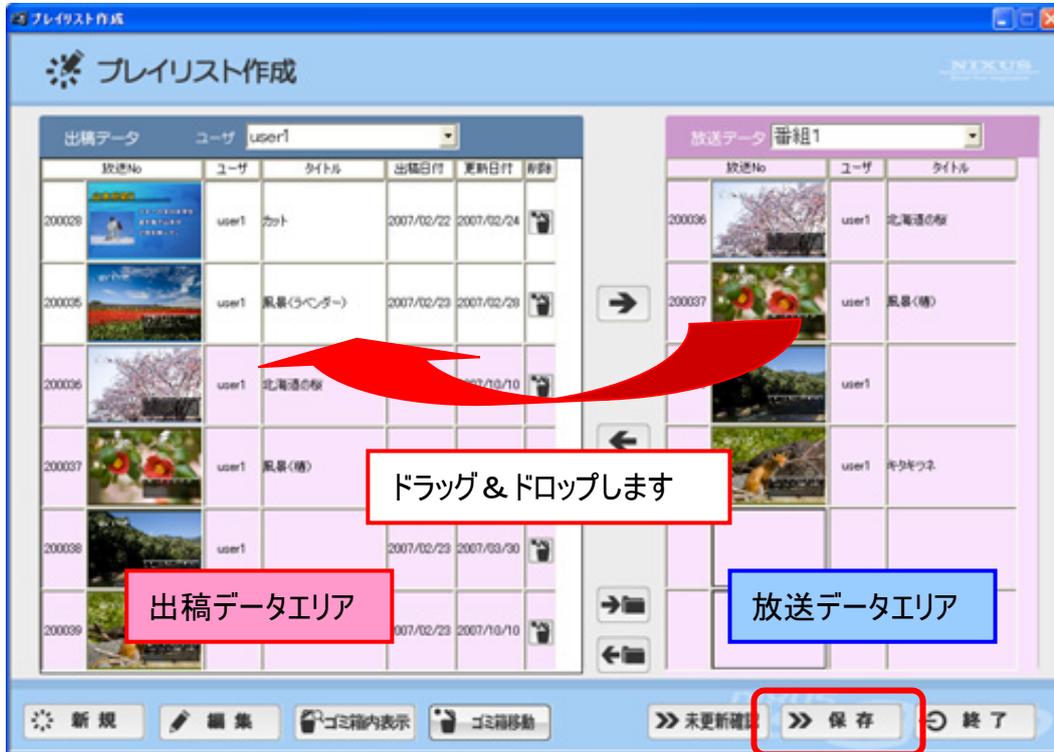


以上で素材の放送データへの登録は完了です。

3.2 放送データの削除

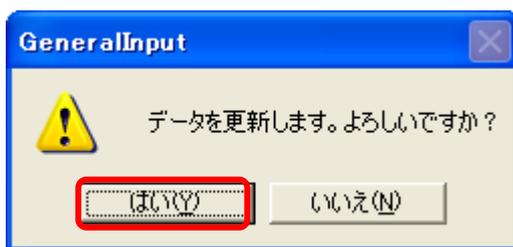
①プレイリスト作成画面を開きます。

放送データエリア内の放送から削除したい素材を選択し、出稿データエリアへドラッグ&ドロップします。



②放送データの削除が終わりましたら《保存》ボタンをクリックしてください。

下記メッセージが表示されます。そのまま《はい》ボタンをクリックしてください。

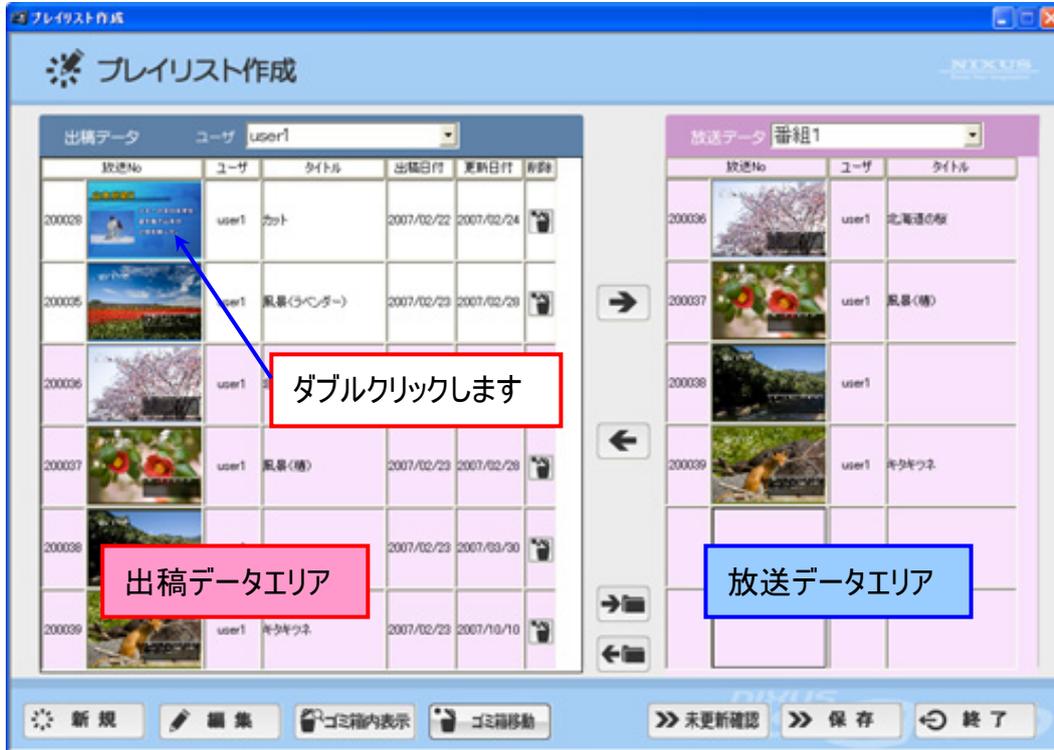


以上で放送データの削除は完了です。

3.3 出稿データの修正(編集)

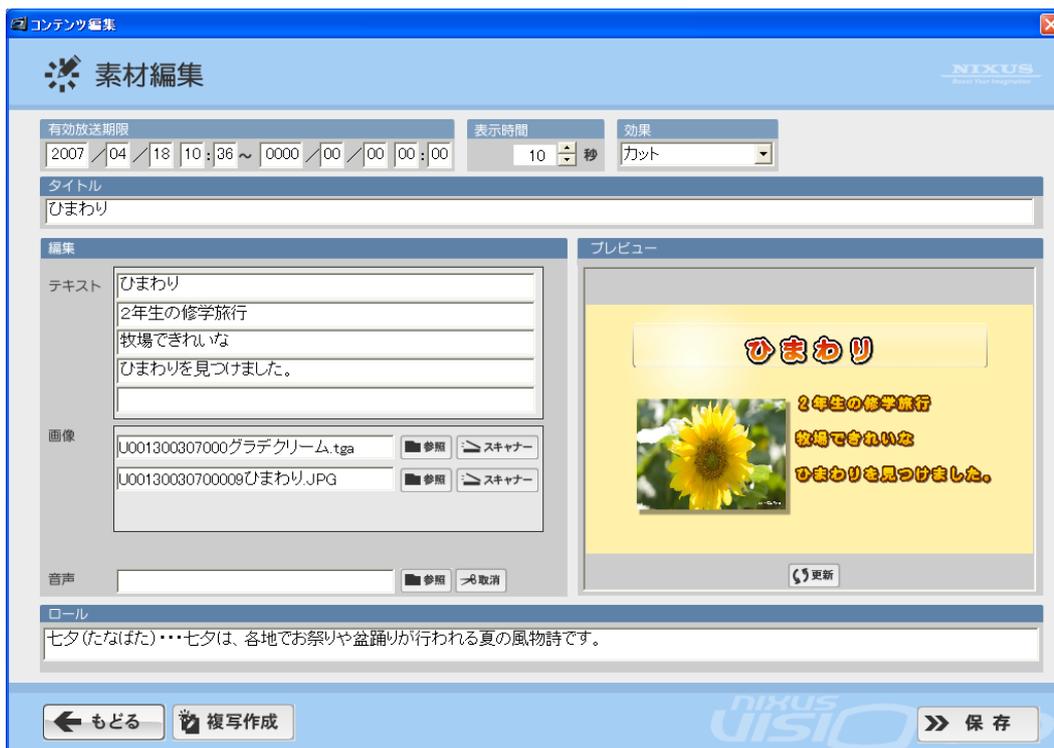
①プレリスト作成画面を開きます。

出稿データエリア内の修正をおこないたい素材をダブルクリックします。



②各項目を適宜変更してください。

詳しいコンテンツ編集に関しては、P40→『9.コンテンツ編集画面能操作』をご覧ください。



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



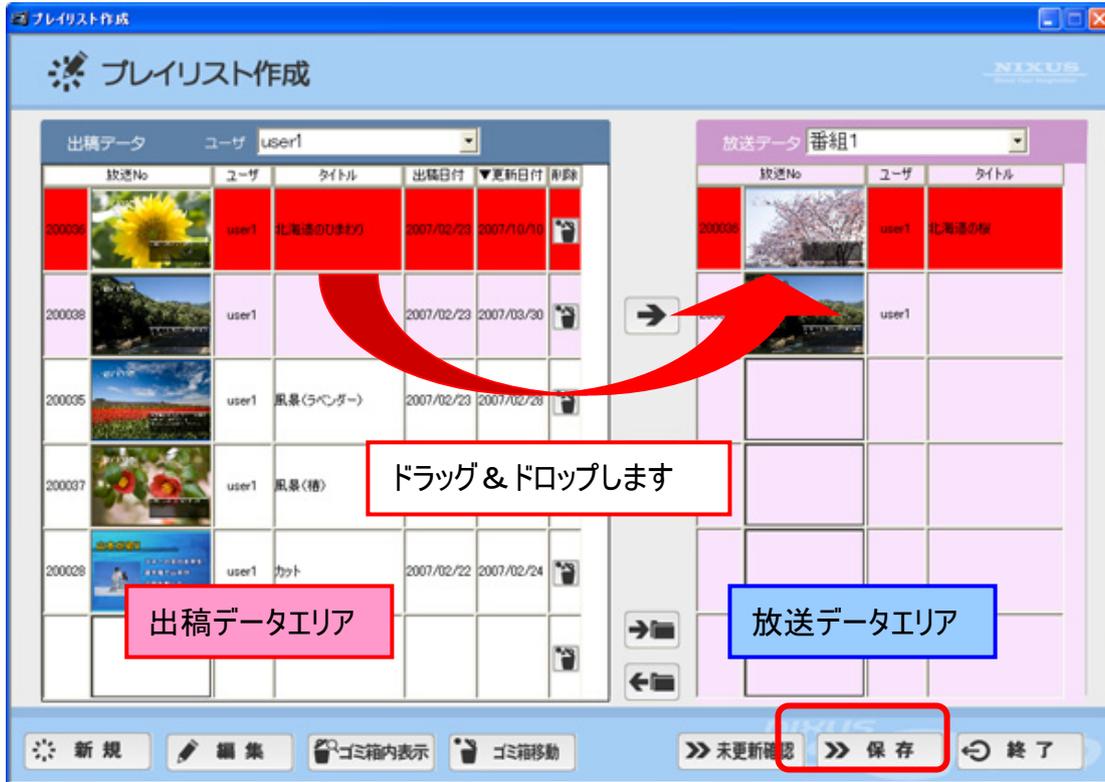
④内容に問題が無ければ、《保存》ボタンをクリックしてください。



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



⑥更新された素材がある場合、素材のバックの色が赤に変わります。
更新された素材を選択し、出稿データエリアから放送データエリアへドラッグ&ドロップしてください。



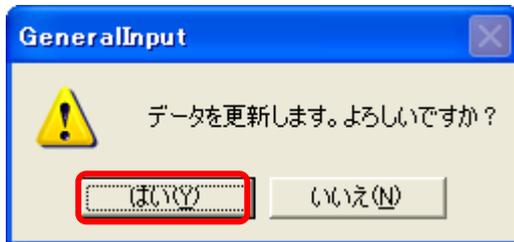
未更新確認

または、《未更新確認》ボタンをクリックしてください。

出稿データ内にある、放送データに修正を反映させていないデータ(赤色表示のもの)を探してきて、以下のウィンドウが表示されます。《OK》ボタンをクリックすると、放送データに修正が反映されます。



- ⑦放送データの登録が終わりましたら《保存》ボタンをクリックしてください。
下記メッセージが表示されます。そのまま《はい》ボタンをクリックしてください。

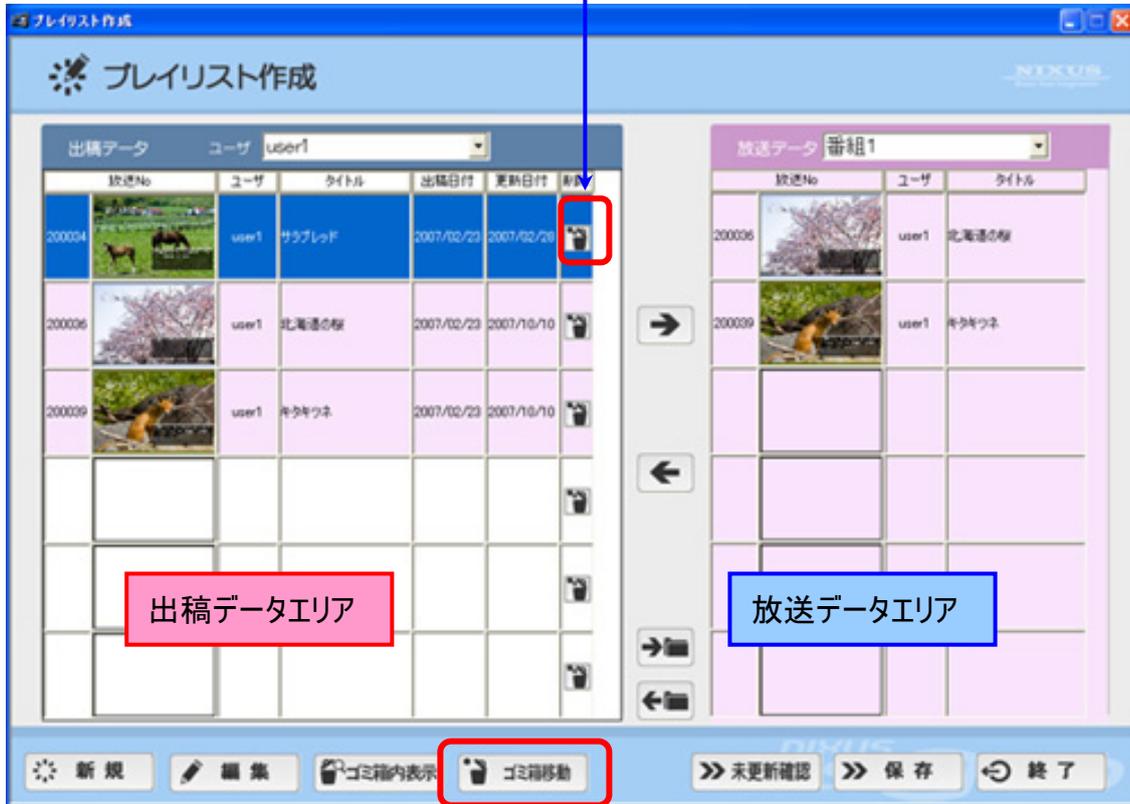


以上で出稿データの修正は完了です。

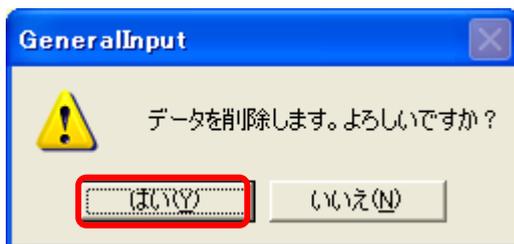
3.4 出稿データの削除

①プレイリスト作成画面を開きます。

出稿データの削除したい素材を選択し、《削除》ボタンをクリックするか、削除する素材を選択し[ゴミ箱移動]のボタンをクリックしてください。



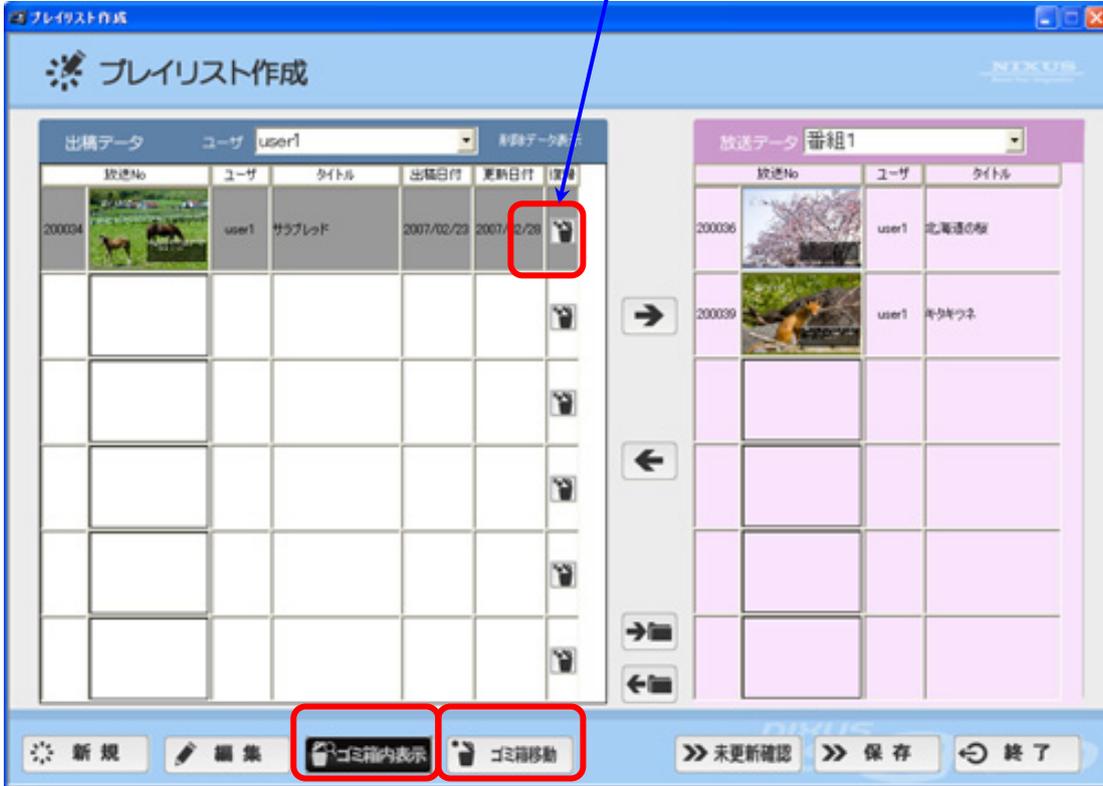
②下記メッセージが表示されます。《はい》ボタンをクリックしてください。



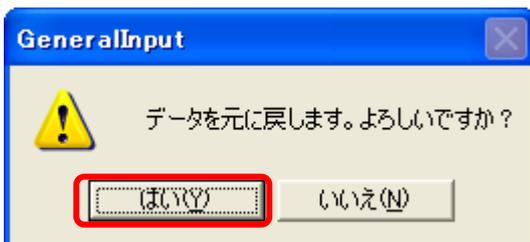
③削除した素材を元に戻すには《ゴミ箱内表示》ボタンをクリックしてください。



- ③ゴミ箱内が表示されます。**[ゴミ箱内表示]**のアイコンの色が黒に変わります。
 削除した素材を元に戻すには、素材を選択し**《削除》**ボタンをクリックするか、戻る素材を選択し**[ゴミ箱移動]**のボタンをクリックしてください。



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



ゴミ箱内の素材削除に関しては、P37→『7.素材削除』をご覧ください。

3.5 出稿データのエキスポート

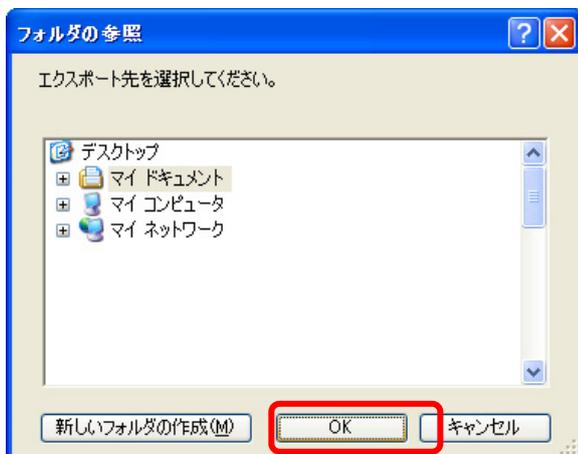
バックアップを保存したり他のソフトで素材を編集する際に、出稿データにある素材を USB メモリや任意のハードウェア・フォルダにファイルを保存する、エキスポートをすることができます。

①プレイリスト作成画面を開きます。

データを保存したい素材を選択し、《エキスポート》ボタンをクリックします。



②下記メッセージが表示されます。エキスポートしたいフォルダを選択して《OK》ボタンをクリックしてください。



③選択したフォルダに、IMGというフォルダが作られ、DSO ファイル、BMP ファイル、TGAファイル、J

PEGファイル、サムネイル、データ内画像ファイルが保存されています。

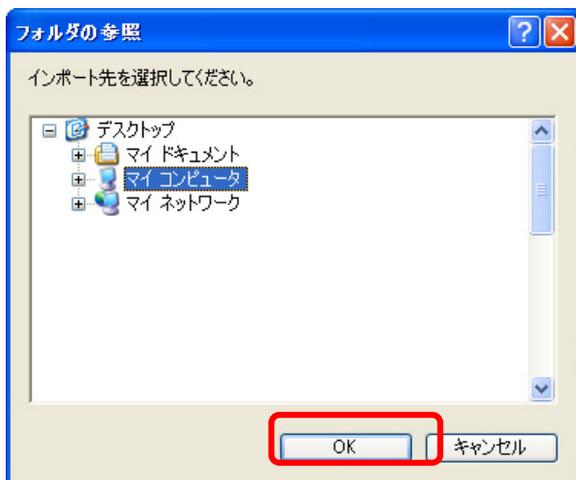
3.6 出稿データのインポート

エクスポートした素材を、出稿データに戻すインポートをすることができます。

①プレイリスト作成画面を開きます。《インポート》ボタンをクリックします。



②下記メッセージが表示されます。エクスポート時に選択した(IMGフォルダが保存されている)フォルダを選択して《OK》ボタンをクリックしてください。



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



《インポート》ボタンをクリックすると、素材が出稿データに反映されます。

4. 放送スケジュール

放送スケジュールの設定をおこないます。

スケジュールは、日付別スケジュールと、曜日別スケジュールの2種類あります。

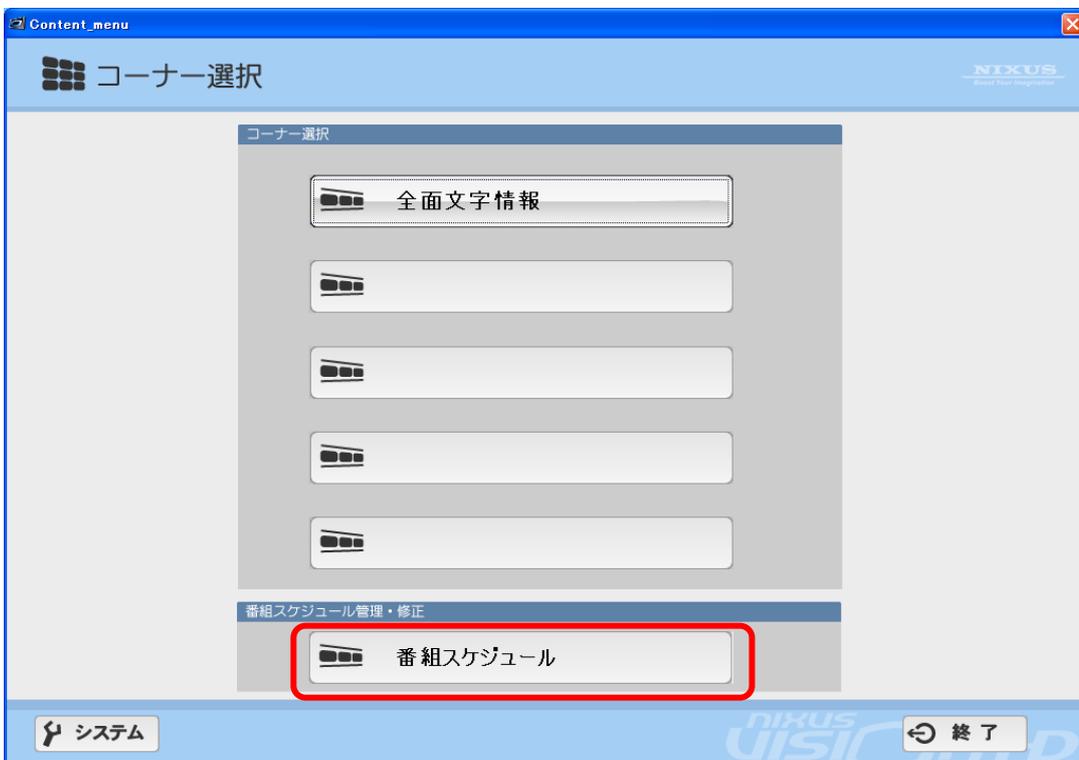
日付別スケジュール・・・指定した日付のみ放送時間を変更する場合

曜日別スケジュール・・・毎週繰り返されるスケジュールを変更する場合

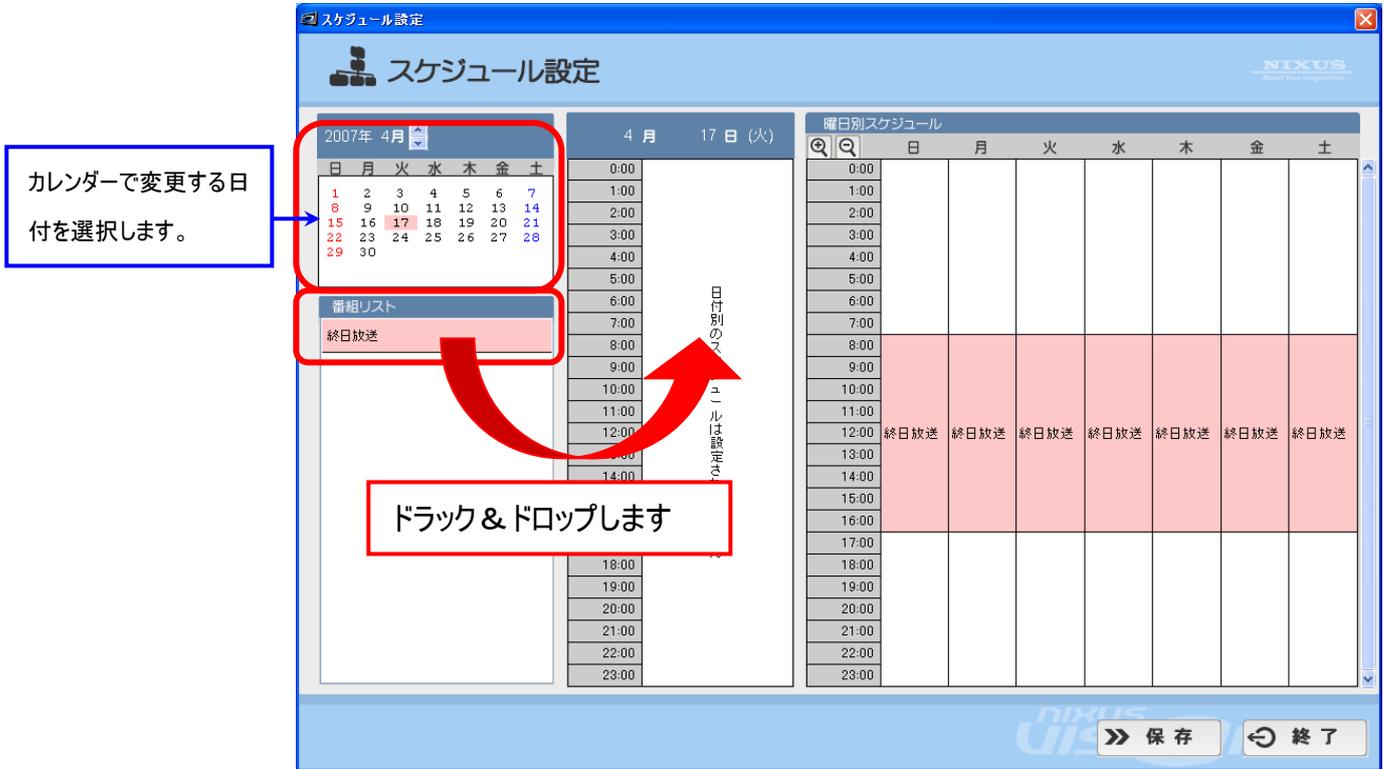
4.1 日付別スケジュールの変更

①コンテンツ登録を起動し、ログインします。

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



- ②スケジュール設定の画面が表示されます。
 カレンダーで変更する日付を選択します。
 番組リストにある[終日放送]を日付の時間軸にドラック&ドロップします。



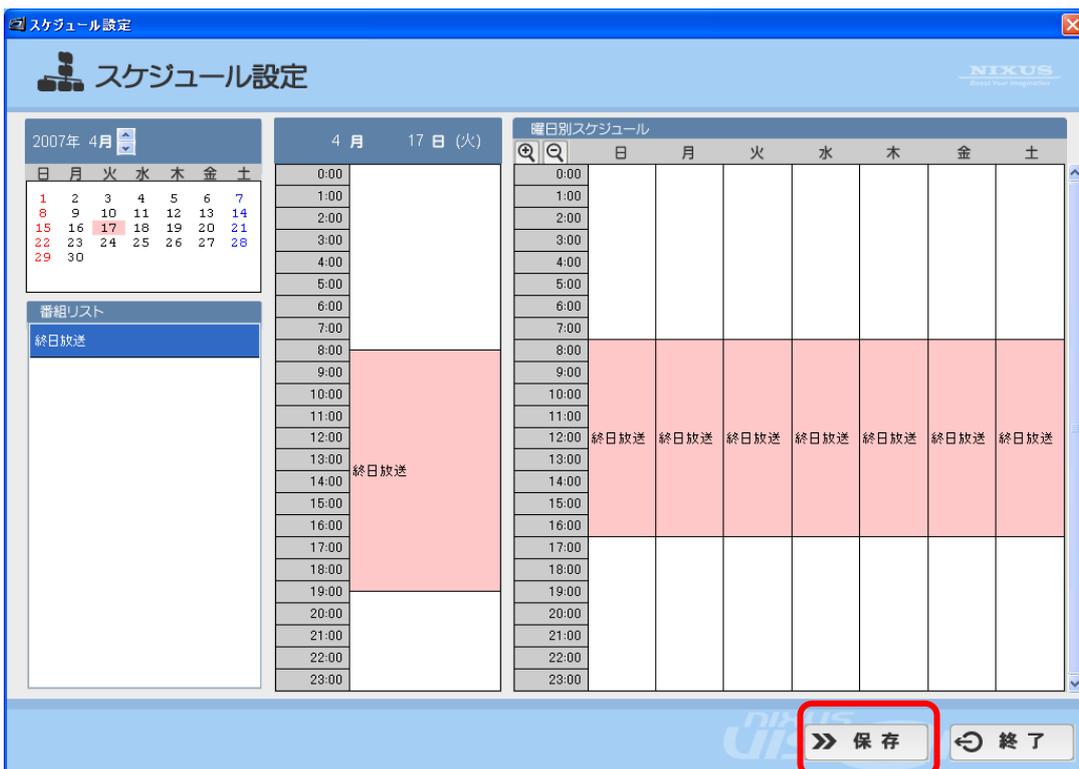
放送を開始させたい時間の上でドラッグを離すと、上下の矢印が現れます。
 さらにドラッグすると左の図のように、選択した部分が黒く表示されます。

放送を終了する予定時刻の上で、またクリックします。

- ③詳細スケジュール画面が表示されます。
細かい放送時間を調整し、《OK》ボタンをクリックしてください。



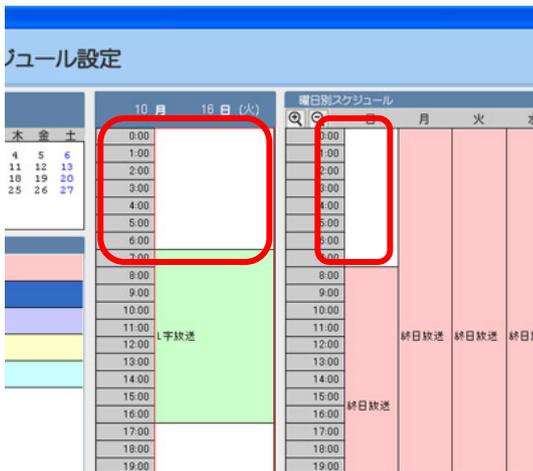
- ④放送スケジュールが変更されました。
《保存》ボタンをクリックし、終了してください。



- ⑤ 下記メッセージが表示されます。
そのまま《OK》ボタンをクリックしてください。



以上で日付別スケジュールの設定は終了です。



何も登録されていない、白い背景のままの時間は何も放送されず黒い画面になっております。設定されている時間に番組が放送されます。

4.2 日付別スケジュールの複写・貼り付け

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

ルール設定

10月		16日(火)	曜日別スケジュール	
金	土		日	月
5	6	0:00	0:00	
12	13	1:00	1:00	
19	20	2:00	2:00	
26	27	3:00	3:00	
		4:00	4:00	
		5:00	5:00	
		6:00 L字放送	6:00	
		7:00	7:00	
		8:00	8:00	
		9:00	9:00	
		10:00	10:00	
		11:00	11:00	終日放送
		12:00 会議室予約案内	12:00	終日放送
		13:00	13:00	
		14:00	14:00	
		15:00	15:00	
		16:00	16:00	

複写したい、スケジュールの設定してある日付を選択します。選択された日付は、赤枠で囲まれています。

《複写》ボタンをクリックします。



下图のダイアログが表示されますので《OK》ボタンをクリックしてください。



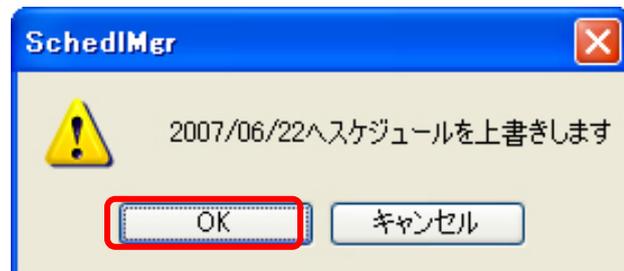
ルール設定

10月		16日(火)	曜日別スケジュール	
金	土		日	月
5	6	0:00	0:00	
12	13	1:00	1:00	
19	20	2:00	2:00	
26	27	3:00	3:00	
		4:00	4:00	
		5:00	5:00	
		6:00 L字放送	6:00	
		7:00	7:00	
		8:00	8:00	
		9:00	9:00	
		10:00	10:00	
		11:00	11:00	終日放送
		12:00 会議室予約案内	12:00	終日放送
		13:00	13:00	
		14:00	14:00	
		15:00	15:00	
		16:00	16:00	

次に、貼り付けしたい日付を選択します。《貼付》ボタンをクリックします。



下图のダイアログが表示されますので《OK》ボタンをクリックしてください。



ルール設定

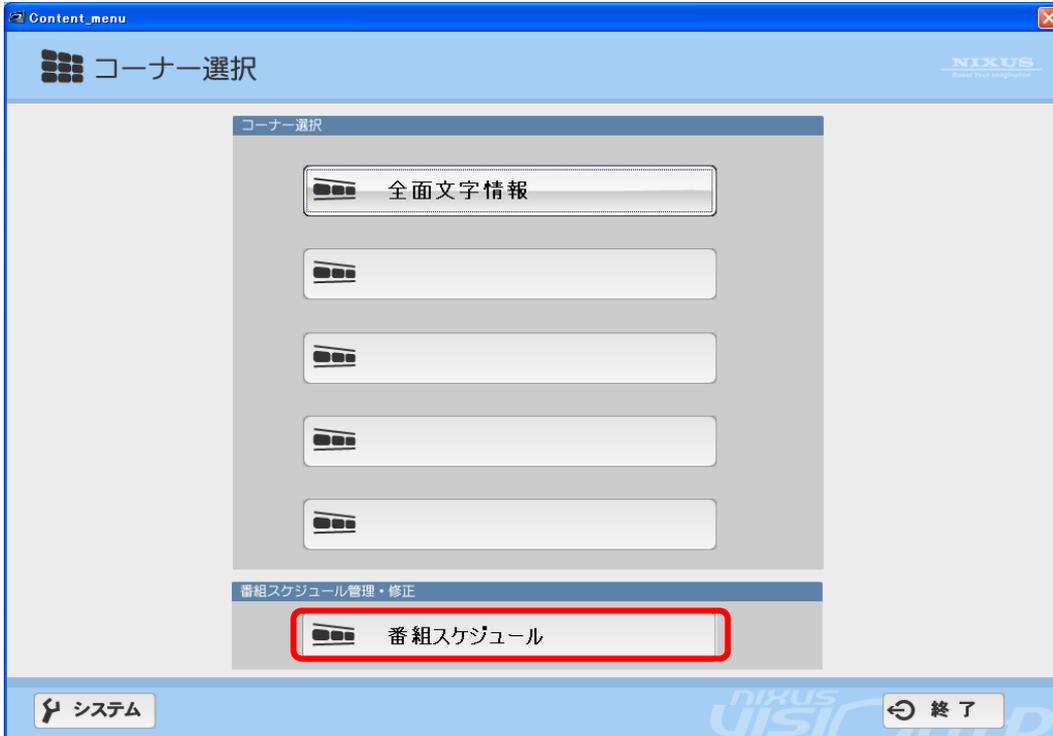
10月		16日(火)	曜日別スケジュール	
金	土		日	月
5	6	0:00	0:00	
12	13	1:00	1:00	
19	20	2:00	2:00	
26	27	3:00	3:00	
		4:00	4:00	
		5:00	5:00	
		6:00 L字放送	6:00 L字放送	
		7:00	7:00	
		8:00	8:00	
		9:00	9:00	
		10:00	10:00	
		11:00	11:00	終日放送
		12:00 会議室予約案内	12:00	会議室予約
		13:00	13:00	
		14:00	14:00	
		15:00	15:00	
		16:00	16:00	

複写しておいたスケジュールが上書きされ、同じ設定になります。

4.3 曜日別スケジュールの変更

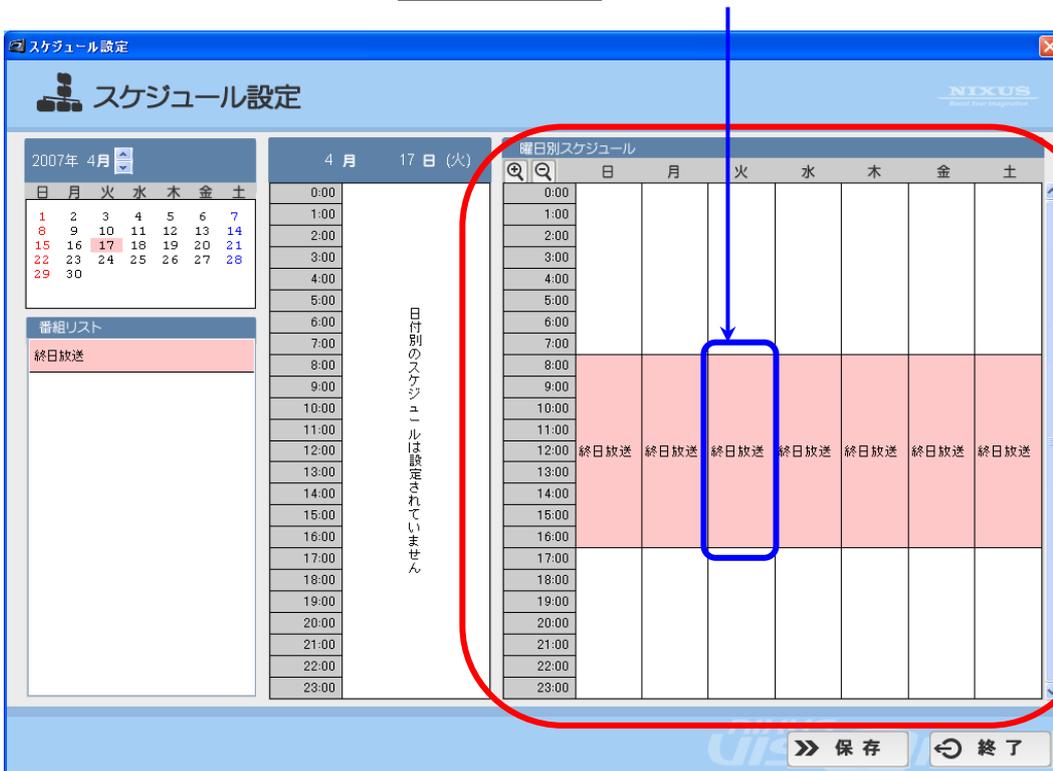
①コンテンツ登録を起動し、ログインします。

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



②スケジュール設定の画面が表示されます。

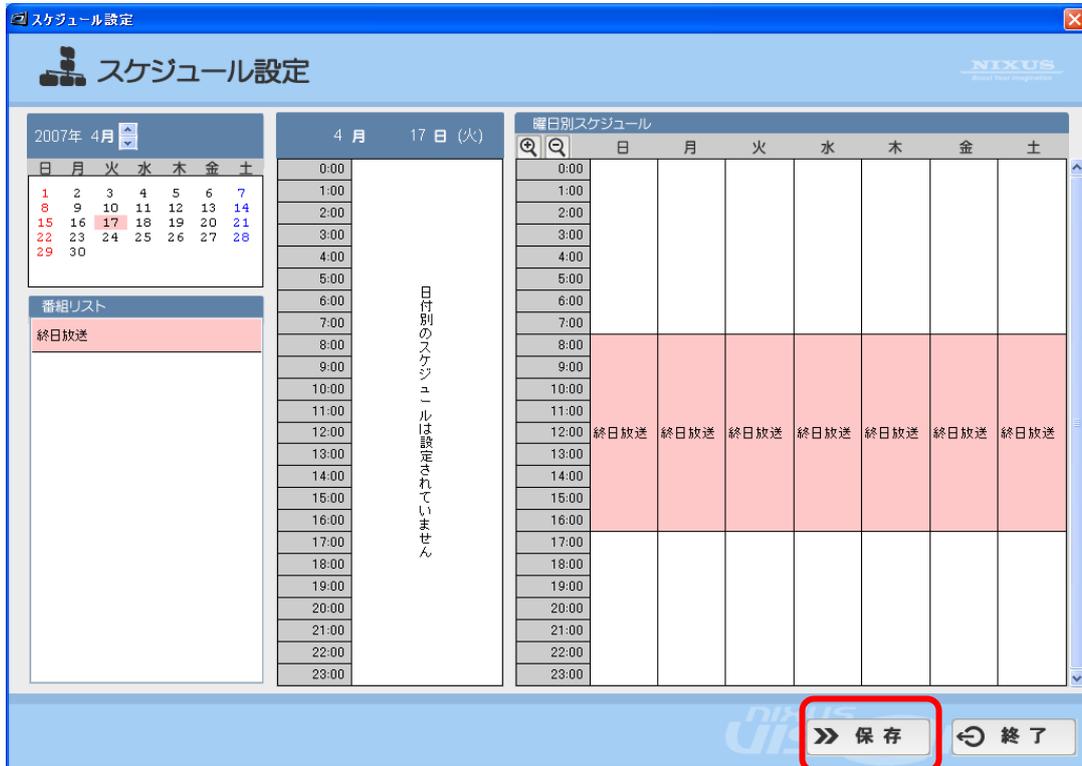
曜日別スケジュールエリア内で、変更したい曜日の[\[終日放送\]](#)をダブルクリックします。



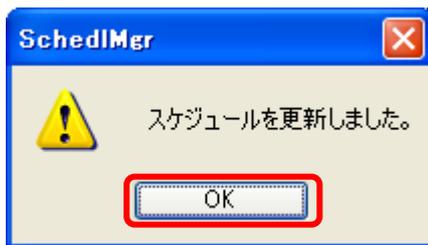
- ③詳細スケジュール画面が表示されます。
放送時間を変更し、《OK》ボタンをクリックしてください。



- ④放送スケジュールが変更されました。
《保存》ボタンをクリックし、終了してください。



- ⑤下記メッセージが表示されます。
そのまま《OK》ボタンをクリックしてください。



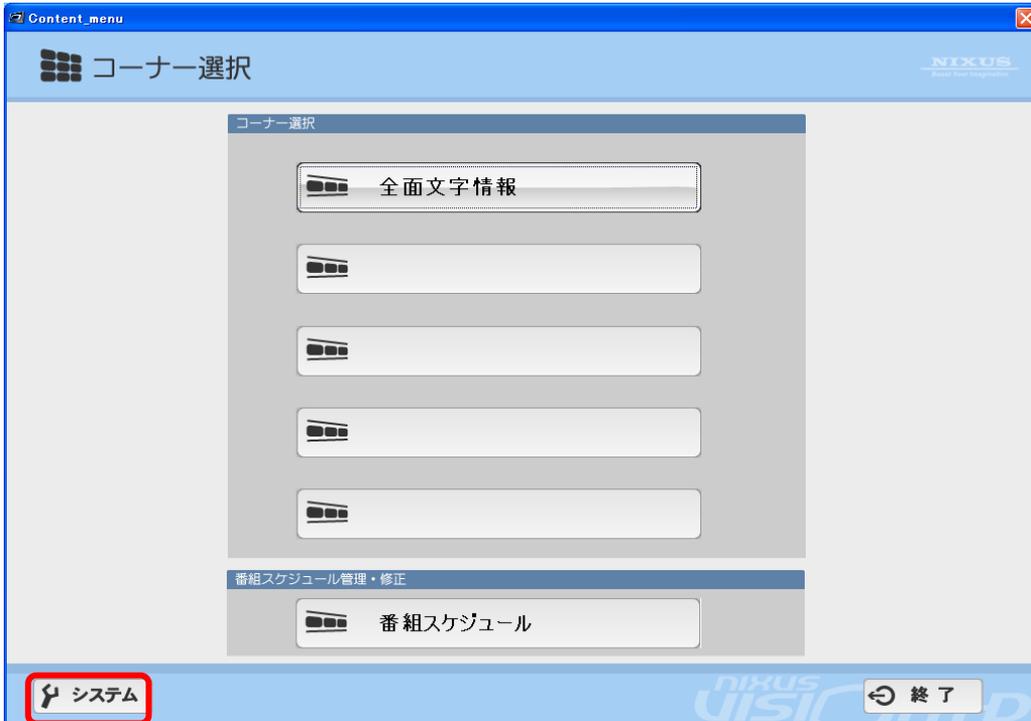
以上で曜日別スケジュールの設定は終了です。

5. ユーザメンテナンス

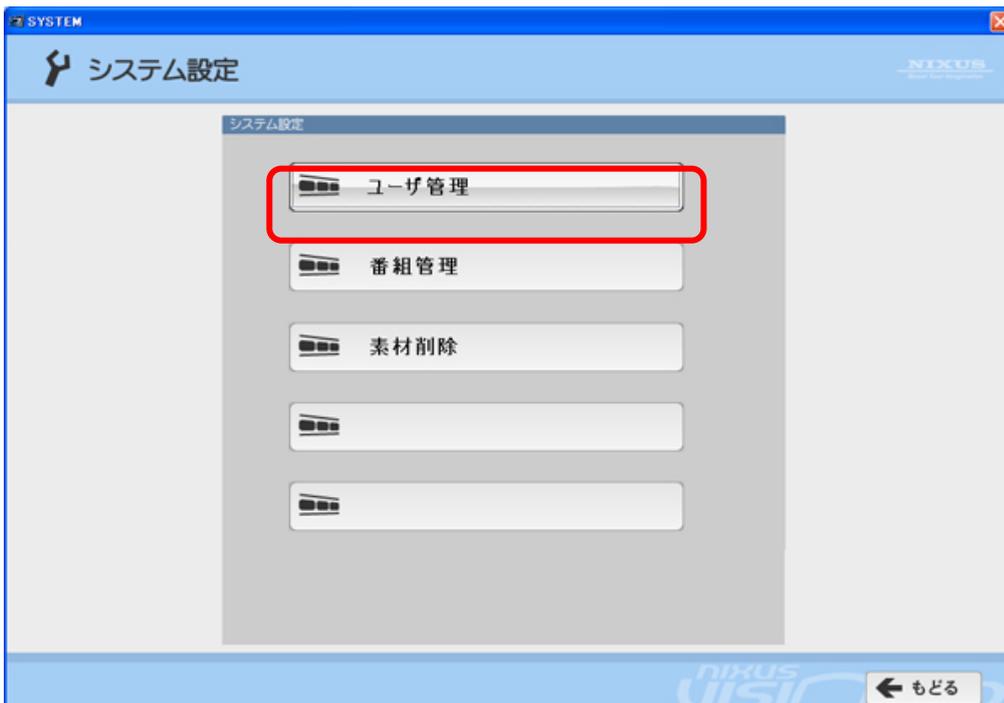
操作をおこなうユーザのメンテナンスをおこないます。

①コンテンツ登録を起動し、ログインします。

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



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



③ユーザ管理の画面が表示されます。

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



④各種設定後、《保存》ボタンをクリックしてください。

下記メッセージが表示されます。《はい》ボタンをクリックしてください。



⑤ユーザの新規作成をおこないます。

《新規》ボタンをクリックしてください。



⑥新規作成画面が表示されます。

ユーザ名、ログイン ID、パスワード、権限を設定し《保存》ボタンをクリックしてください。

ユーザが登録されます。

ユーザ	ユーザ名	ログインID	パスワード	権限
U003	更新用	U003	U003	0:一般
				0:一般
				1:管理者
				4:特殊

基本情報

モジュール名称

放送データ名

全面文字情報

ロール文字情報

保存 終了

※権限について

一般・・・コンテンツの登録のみおこなえるユーザ

管理者・・・コンテンツの登録、放送データの登録、放送スケジュールの設定、ユーザメンテナンスなど
すべての操作がおこなえるユーザ

特殊・・・使用しません。

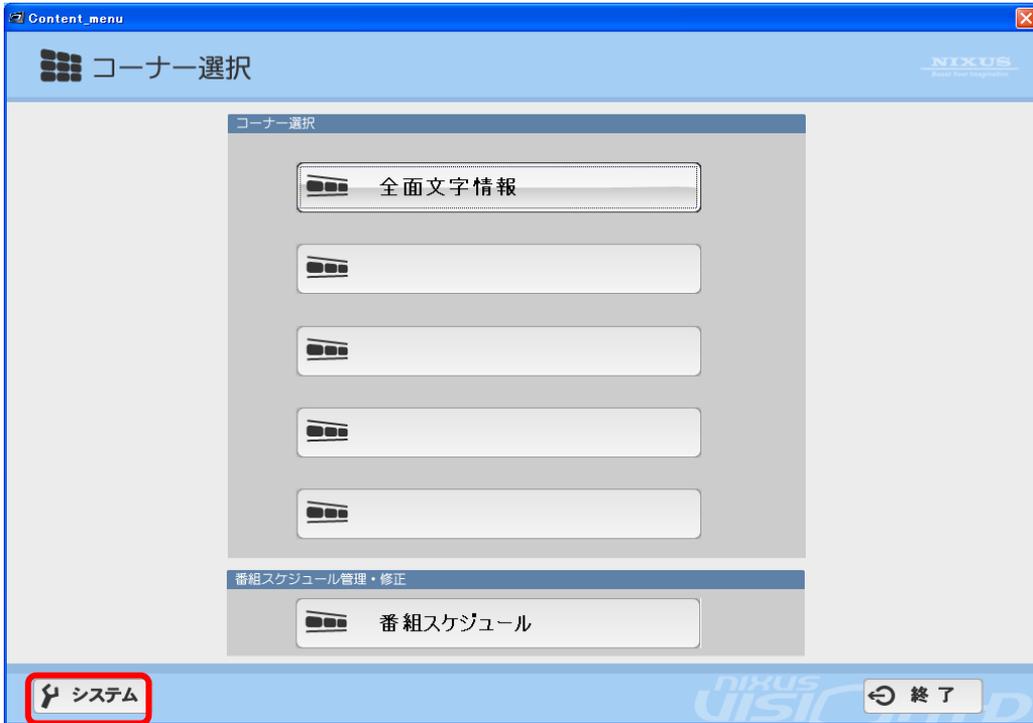
※ユーザは最大 999 まで作成できます。

6. 番組管理

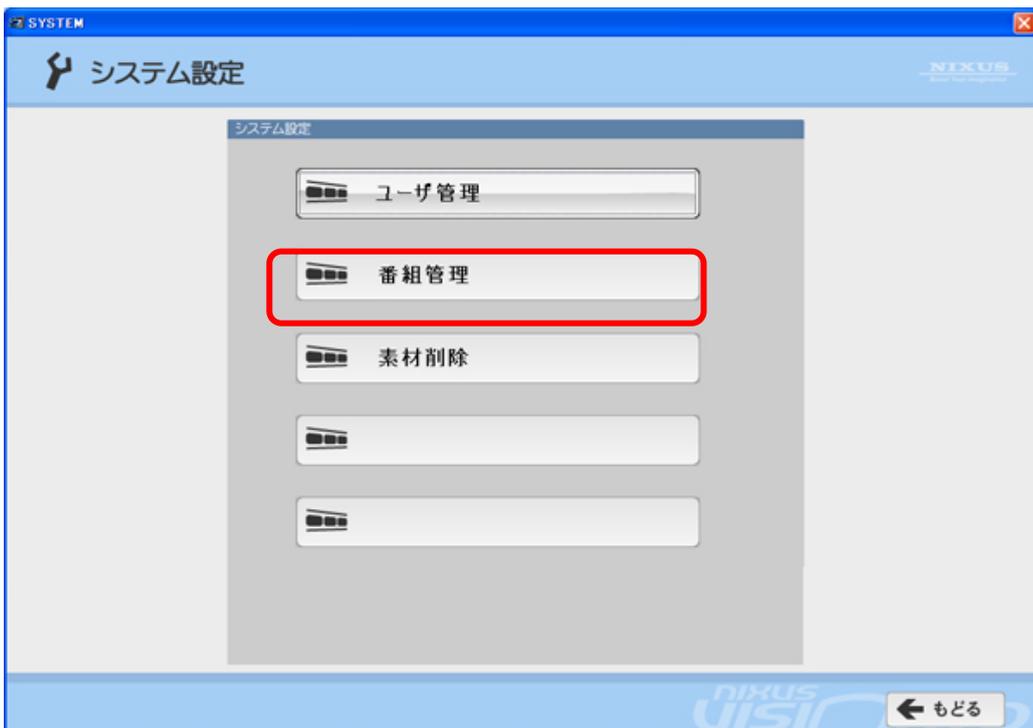
放送する番組のメンテナンスをおこないます。

①コンテンツ登録を起動し、ログインします。

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



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



- ③番組管理の画面が表示されます。
番組のリストが表示され、設定を変更することができます。

番組管理

番組の背景画像のサムネイルです。参照ボタンで変更することができます。

番組の詳細を設定します。

番組を複写作成します。

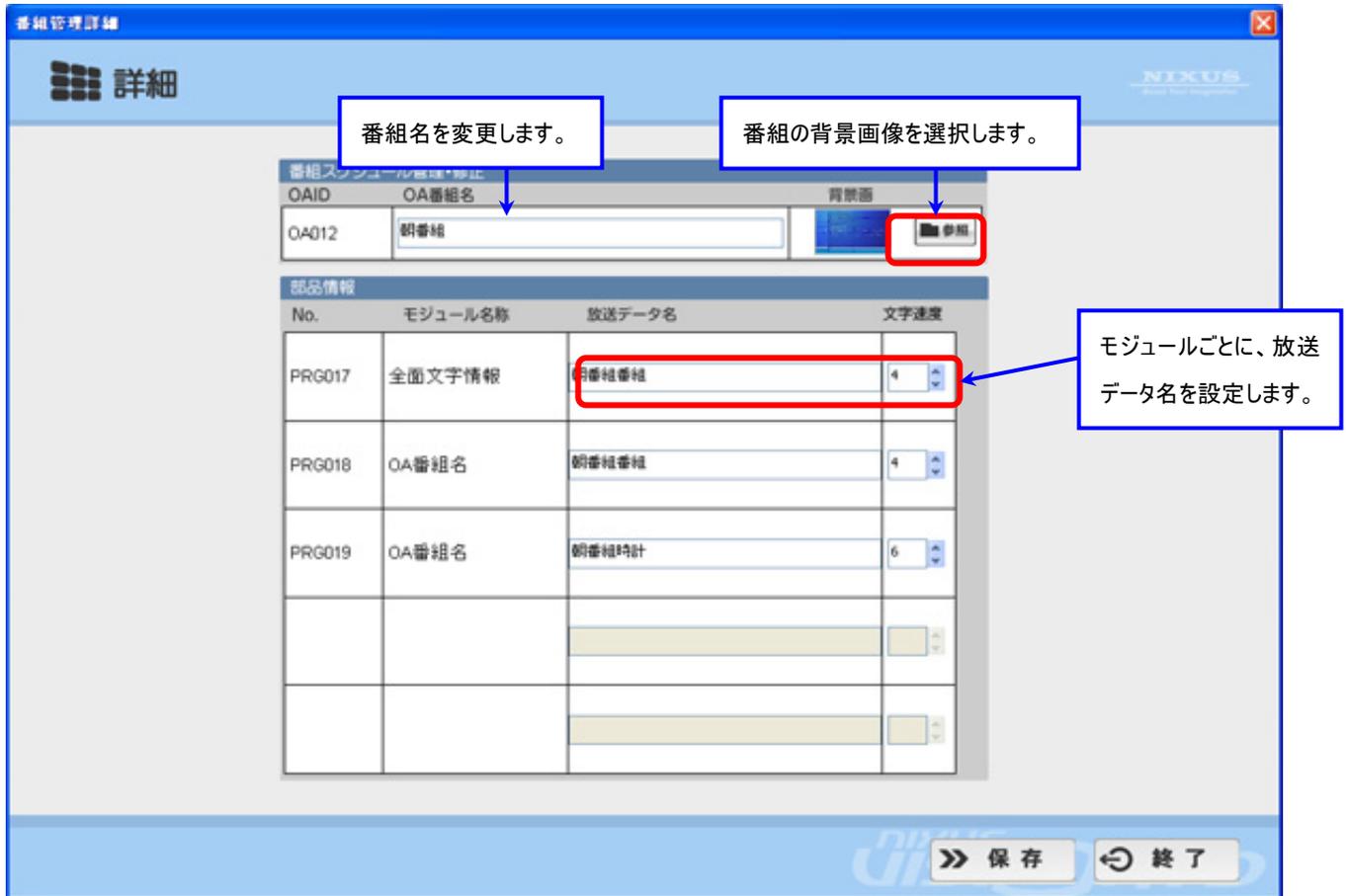
番組の削除をおこないます。

No.	OA番組名	背景画	参照	>>詳細	複写	削除
OA001	終日放送		参照	>>詳細	複写	削除
OA002	L字放送		参照	>>詳細	複写	削除
OA010	会議室予約案内		参照	>>詳細	複写	削除
OA011	コピー_ロ-ル放送		参照	>>詳細	複写	削除
OA012	朝番組		参照	>>詳細	複写	削除
			参照	>>詳細	複写	削除
			参照	>>詳細	複写	削除
			参照	>>詳細	複写	削除

>> 保存 ↶ 終了

- ※ 番組の背景画像は、TGAファイルのものを用意してください。
- ※ サイズが 1920×1080 以下のものは自動的に拡大されます。

④《詳細》ボタンをクリックすると、詳しい設定を行えます。



※モジュールとは、画面を構成する各部品を表します。

上記の番組は、『全面文字情報』、『ロール文字情報』、『時計』の 3 つのモジュールで番組(画面)を構成しており、各モジュールごとに放送データを選択できます。

④各種設定後、《保存》ボタンをクリックしてください。

下記メッセージが表示されます。《OK》ボタンをクリックするとデータが更新され、番組管理のトップ画面に戻ります。



⑤番組の新規作成をおこないます。

新規の番組を作るには、《複製》ボタンをクリックしてください。
現在ある番組をコピーし、新しい番組を作成します。



番組名を設定します。

番組の背景画像を選択します。

複製

OAID: 0A012, OA番組名: 朝番組

背景画: 参照

No.	モジュール名称	放送データ名	文字速度
PRG017	全面文字情報	朝番組番組	4
PRG018	OA番組名	朝番組番組	4
PRG019	OA番組名	朝番組時計	6

モジュールごとに、放送データ名を設定します。

保存 終了

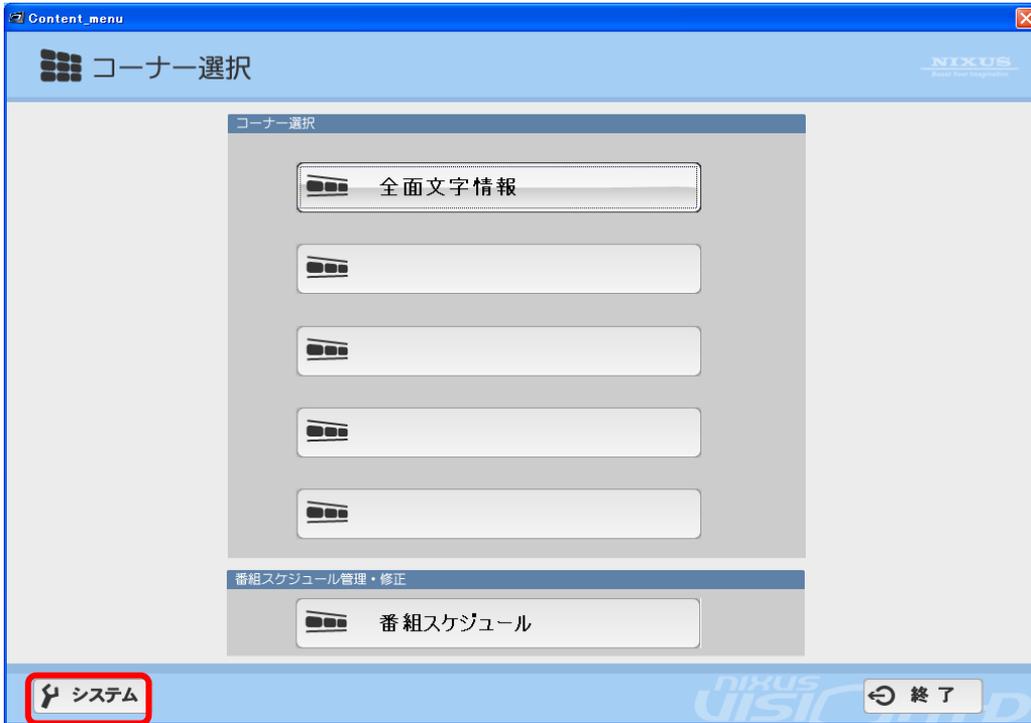
④各種設定後、《保存》ボタンをクリックしてください。
番組管理のトップ画面に戻り、新しく設定した番組が追加されています。

7. 素材削除

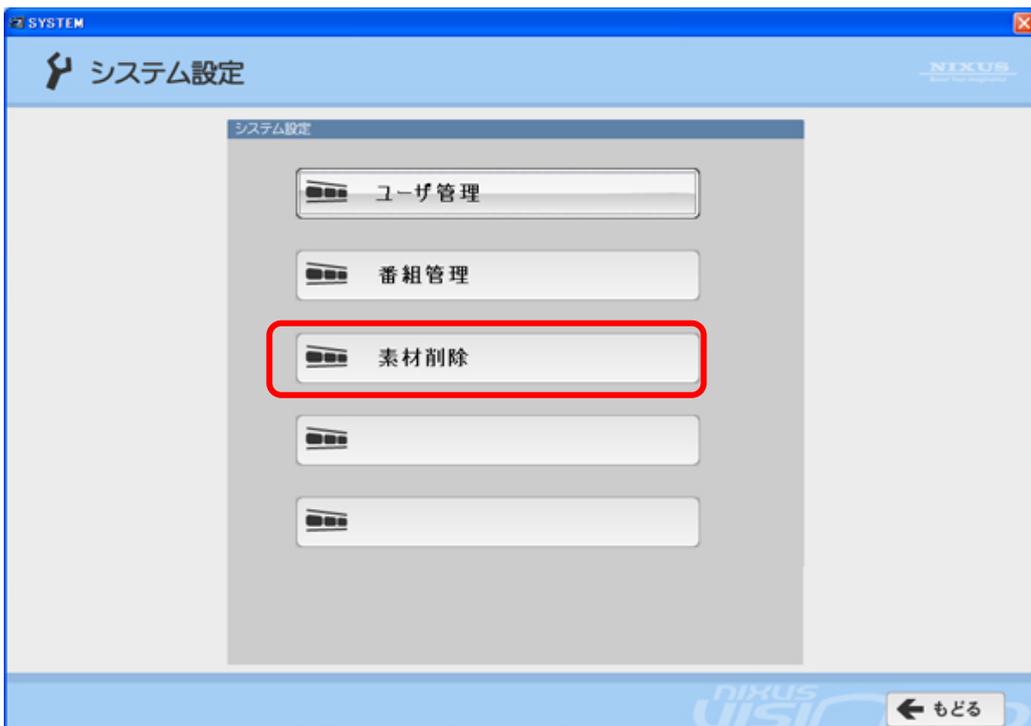
不要になった素材の削除をおこないます。

①コンテンツ登録を起動し、ログインします。

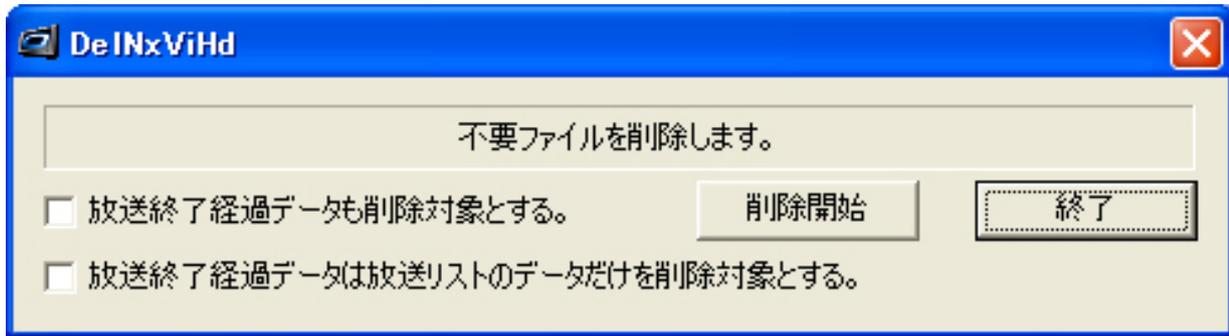
ログインするとコーナー選択画面が表示されます。[\[システム\]](#)を選択します。



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



下記ダイアログが開かれます。



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

『放送終了経過データも削除対象とする』にチェックを入れる

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

『放送終了経過データは放送リストのデータだけ削除対象とする。』にチェックを入れる

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

《終了》ボタンをクリックすると、素材の削除が終了します。

8. 送出機のメンテナンス

送出機は起動・終了など全て自動でおこないますので、通常は操作する必要はありません。
メンテナンスなどをおこなう場合の操作方法を記載いたします。
※操作は送出機上でおこないます。

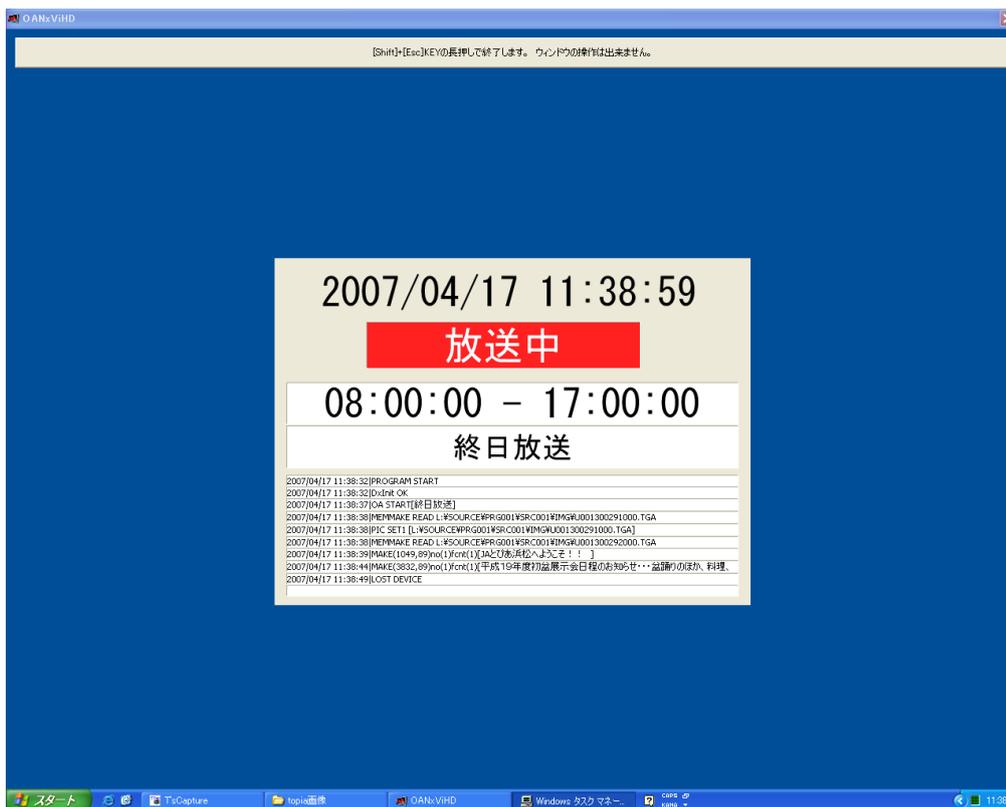
8.1 送出プログラムの停止

放送をおこなっている時間帯は、マウス・キーボードの操作ができなくなっています。
手動で放送を停止するには下記操作を実施してください。

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

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

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



8.2 送出プログラムの起動

メンテナンスなどで放送を停止した後は、手動で放送を開始する必要があります。
下記操作を実施してください。

デスクトップ上の送出プログラムのアイコンをダブルクリックしてください。



9. コンテンツ編集画面操作

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

9.1 有効放送期限の設定

作成した素材が、放送される有効期限を設定します。下記の図のように、全て0に設定しておくが無期限設定になります。

有効放送期限

2007 / 02 / 23 17 : 32 ~ 0000 / 00 / 00 00 : 00

タイトル

期限が切れた素材は、出稿データ上では背景がクリーム色で表示されます。

プレイリスト作成

出稿データ ユーザ user1

放送No	ユーザ	タイトル	出稿日時	更新日時	削除
200036	user1	北海道の桜	2007/02/23	2007/10/10	🗑️
200038	user1		2007/02/23	2007/02/28	🗑️
200035	user1	風景(ラベンダー)	2007/02/23	2007/02/28	🗑️
200037	user1	風景(椿)	2007/02/23	2007/02/28	🗑️
200028	user1	カット	2007/02/22	2007/02/24	🗑️

放送データ 番組1

放送No	ユーザ	タイトル
200036	user1	北海道の桜
200038	user1	

新規 編集 ゴミ箱内表示 ゴミ箱移動 未更新確認 保存 終了

9.2 表示時間の設定

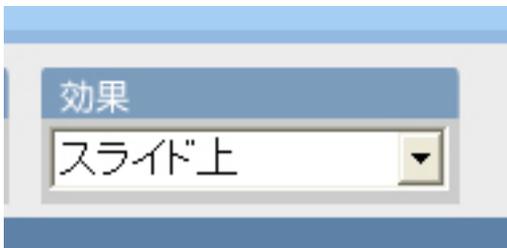
作成した素材が、放送される秒数を設定します。横の上下ボタンで操作し、最大 999 秒まで設定可能です。



表示時間を 0 秒に設定された素材は、放送データエリアに入っても表示されません。

9.3 効果の設定

作成した素材が、放送される際の切り替え効果（エフェクト）の設定を行います。



効果は下記の 14 パターンから選択することができます。

■ カット：効果のない状態で、そのまま切り替わります。

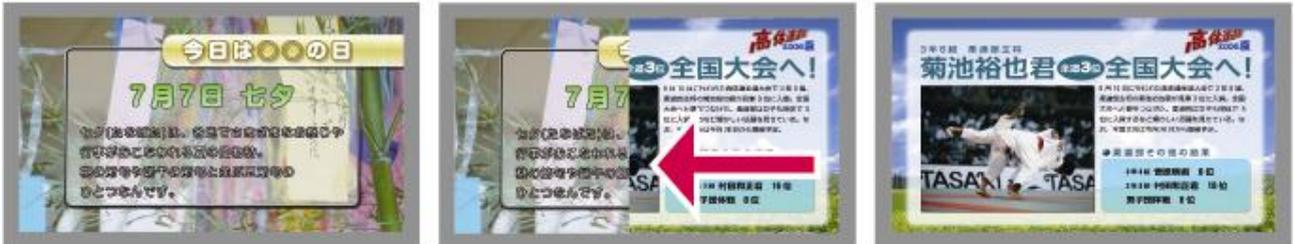
■ フェード

素材が段々と変化して切り替わります。



■ ワイプ上 ・ワイプ下 ・ワイプ左 ・ワイプ右

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



■ プッシュ上 ・プッシュ下 ・プッシュ右 ・プッシュ左

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



■ スライド上 ・スライド下 ・スライド右 ・スライド左

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

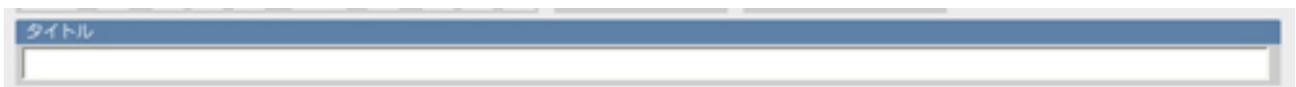


※画像の効果は、入力時には確認することができません。

9.4 タイトルの設定

作成した素材のタイトルを設定します。

タイトルは入力しなくても問題はありません。



9.5 テキストの通常編集

テキストを編集します。文字は1行1枠で表示されています。

鈴木が初V
スキーの全日本学生
選手権で山本が
2冠を制した。

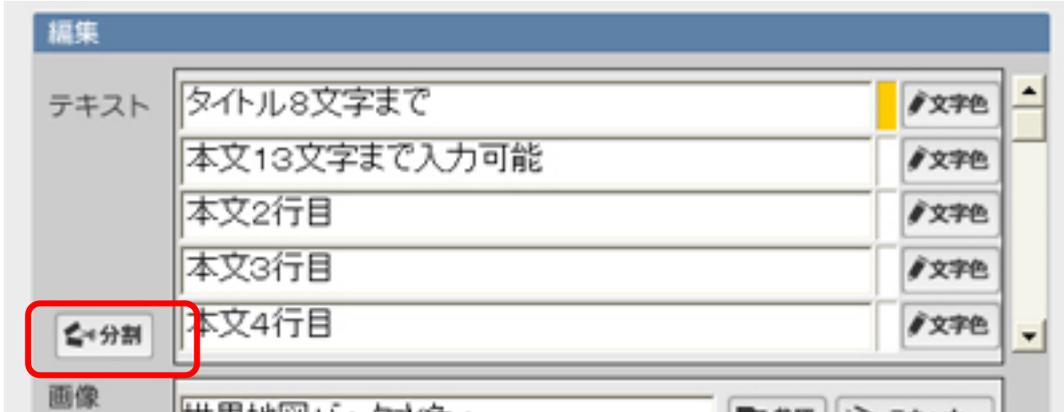
テキストを変更して、《更新》ボタンをクリックするか、F5 キーを押してください。プレビュー画面に編集が反映されて、実際の画面を確かめることができます。



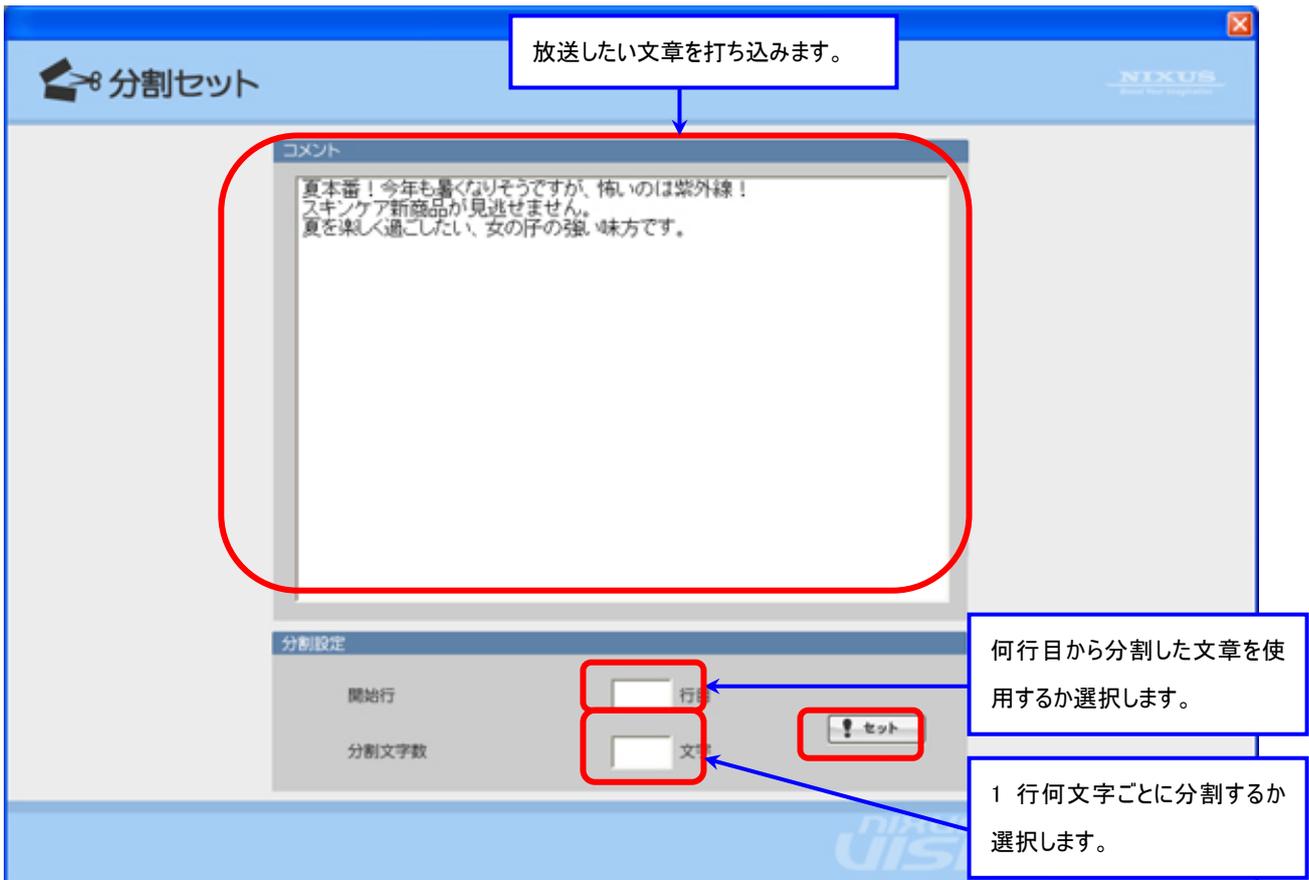
9.6 テキストの分割編集

1 枠ごとに文字を入力しなくても、自動で文字列を分割し表示することが出来ます。

《分割》ボタンをクリックしてください。



分割セット画面が開きます。



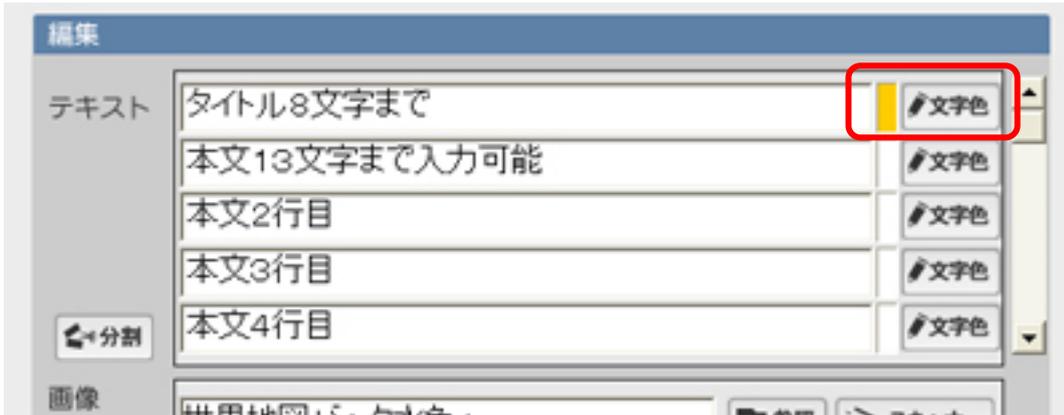
設定して、《セット》ボタンをクリックします。

作画画面に戻ったら《更新》ボタンをクリックするか、F5 キーを押してください。
 プレビュー画面に編集が反映されて、実際の画面を確かめることができます。
 設定した文字数ごとに、文章が分割されています。



9.7 テキストの色変更

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

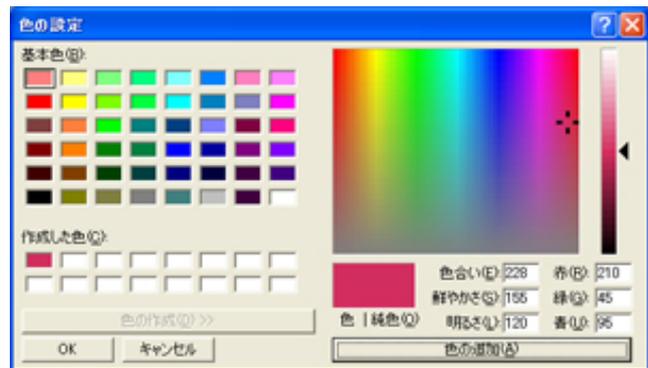


色の設定パレット画面が開きます。
変更したい文字色を指定してください。

《色の作成》ボタンを押すと、下記のダイアログが現れます。

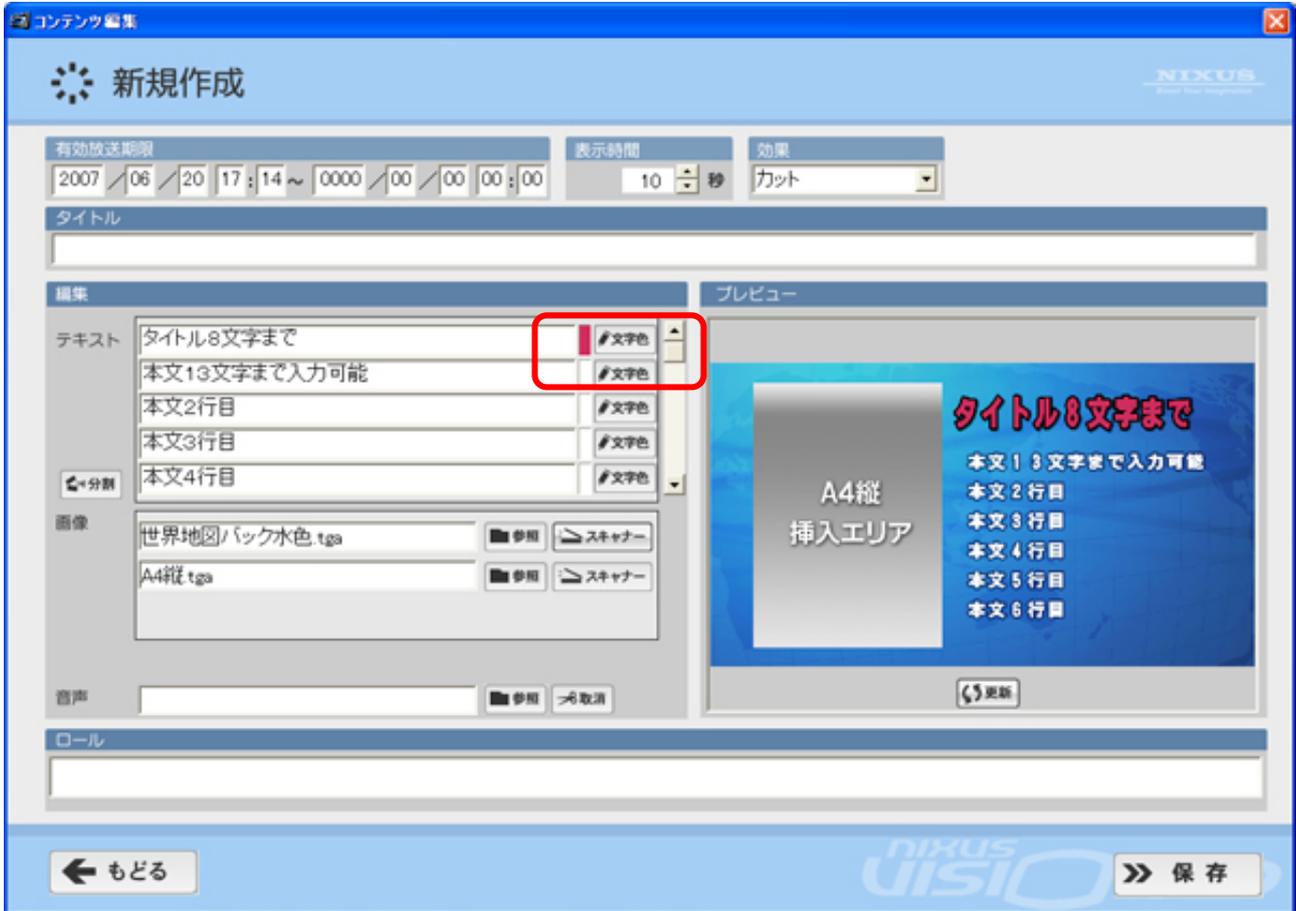
自由に色を作成して《色の追加》ボタンで最大16色まで保存しておくことができます。

(ソフトを終了すると、作成した色はなくなります。)



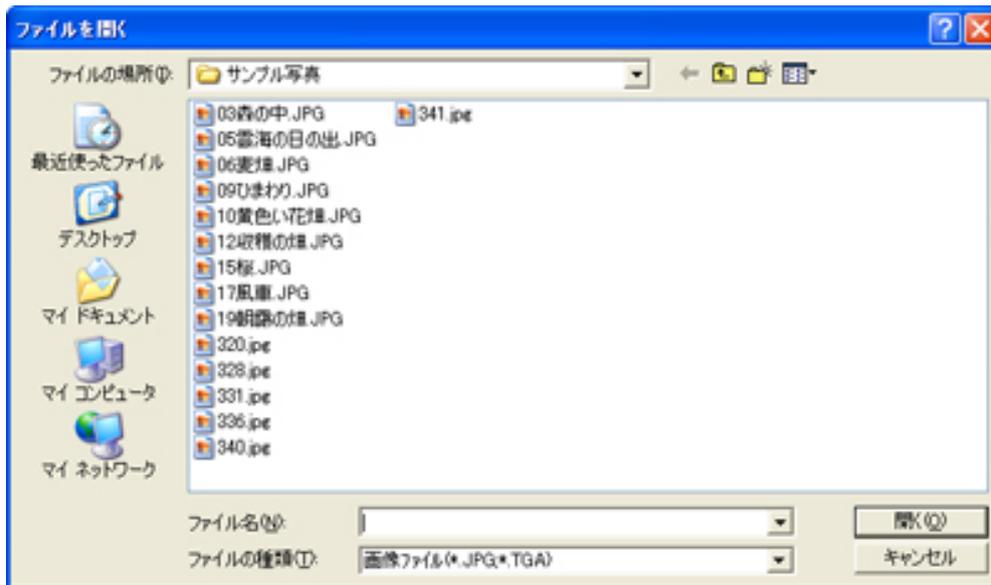
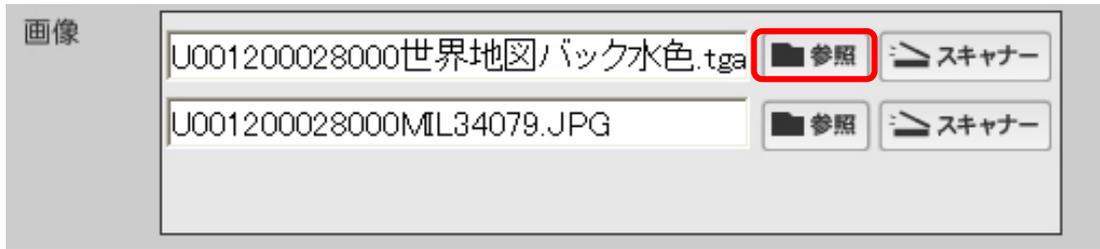
変更したい文字色を指定して、《OK》ボタンをクリックします。

作画画面に戻ったら《更新》ボタンをクリックするか、F5 キーを押してください。
 プレビュー画面に編集が反映されて、実際の画面を確かめることができます。
 設定した文字色に変更されています。



9.8 画像の入れ替え

素材内の画像の入れ替えを行うことができます。『参照』ボタンを押します。



入れ替えたい画像を選択して、『開く』ボタンを押します。

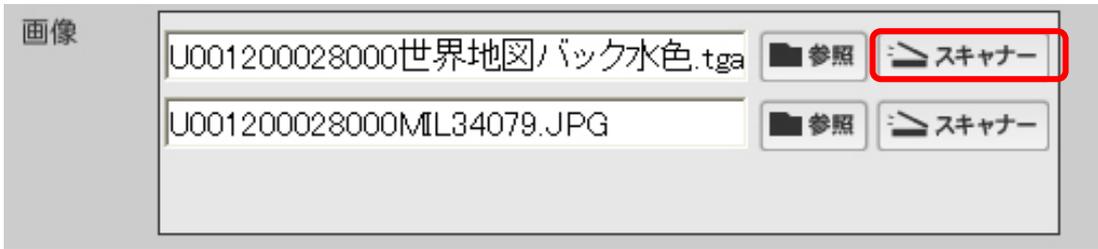
※画像のサイズは最大 1920×1080 までになります。



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

9.9 スキャナーからの画像取り込み

スキャナーで画像を取り込んで、直接反映することができます。スキャナーボタンを押します。



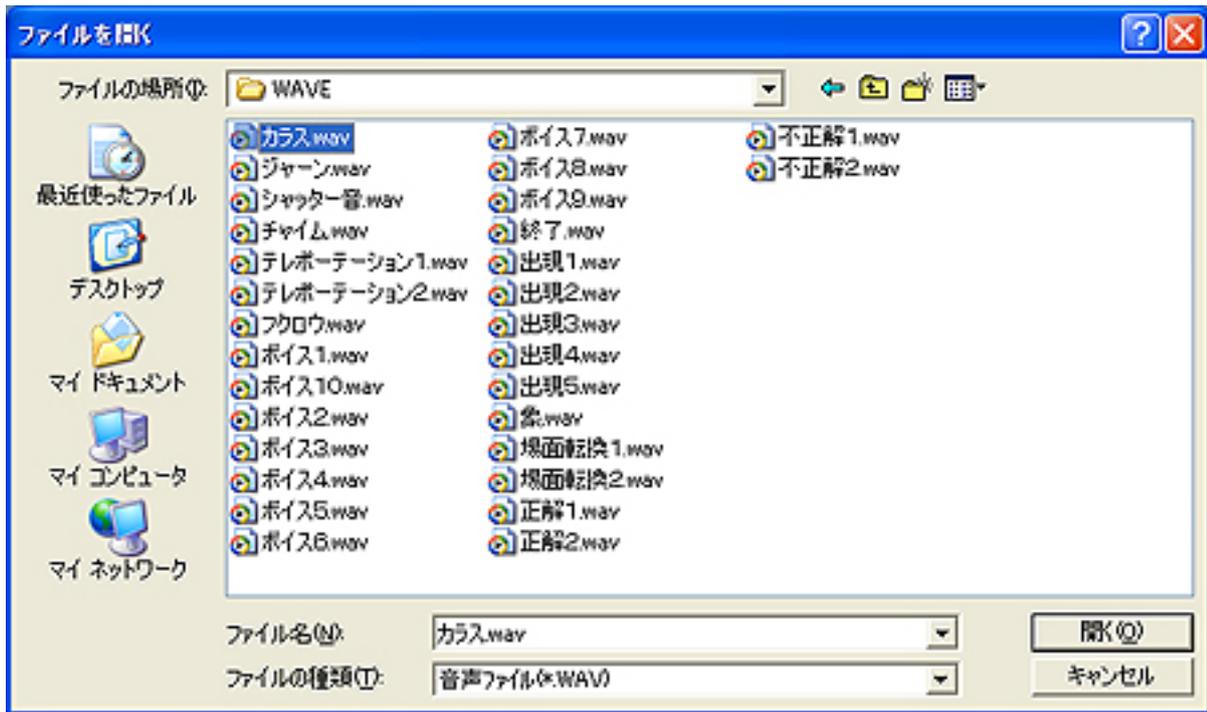
スキャンソフトが起動されますので、取り込みたい画像をスキャンします。

《更新》ボタンをクリックするか、F5キーを押してください。プレビュー画面に取り込んだ画像が反映されて、実際の画面を確かめることができます。



9.10 音声の設定

素材が送出される際に、音声やBGMを設定することができます。音声の横の『参照』ボタンをクリックします。



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



※音声があると、設定した画面の表示時間よりも長くなってしまふ恐れがあります。設定した音声が終了するまで、次の素材には変更されませんのでご注意ください。

9.11 ロール文の設定

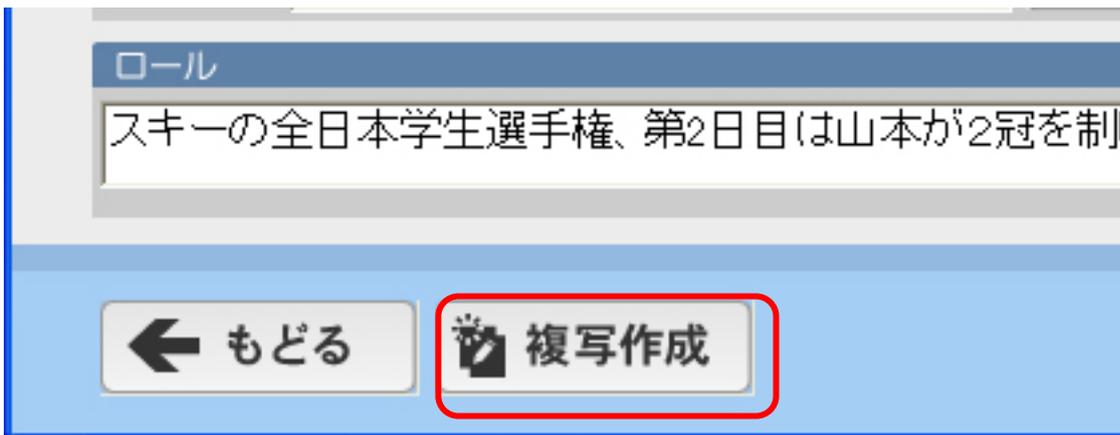
送出するロール文を設定します。

※ロール文が長いと、設定した画面の表示時間よりも長くなってしまふ恐れがあります。



9.12 複写作成

設定した素材を複写して新たに保存します。『複写作成』ボタンを押します。



上図のウィンドウが表示されます。

『OK』ボタンを押すと、複写した内容が新規に保存されます。

10. 動画つき素材の作成

静止画だけでなく、動画を再生することが出来ます。

10.1 新規作成

新規のボタンを押します。



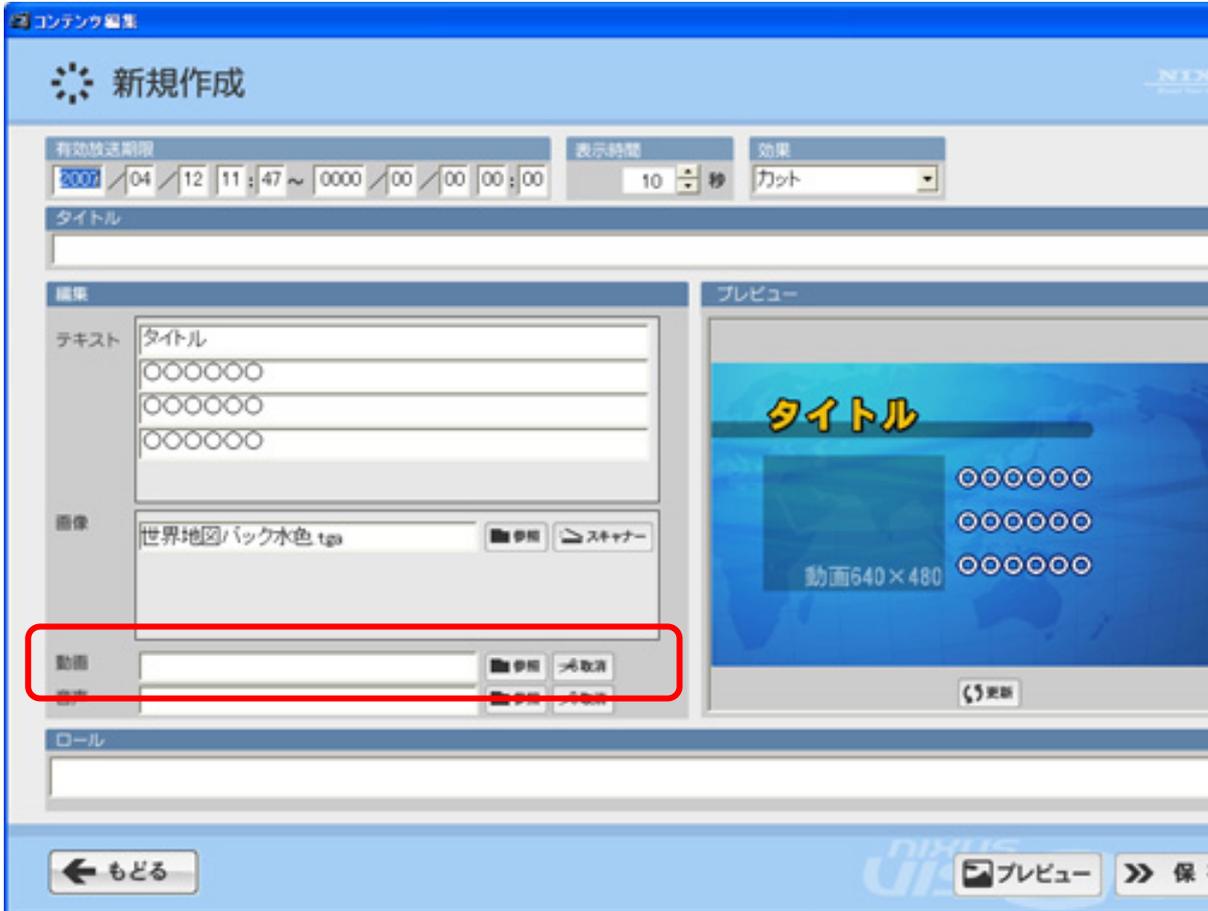
10.2 動画テンプレート選択

テンプレート選択画面が表示されます。あらかじめ用意してある、テンプレート(ひな形)の中から、動画に対応しているテンプレートを選択します。



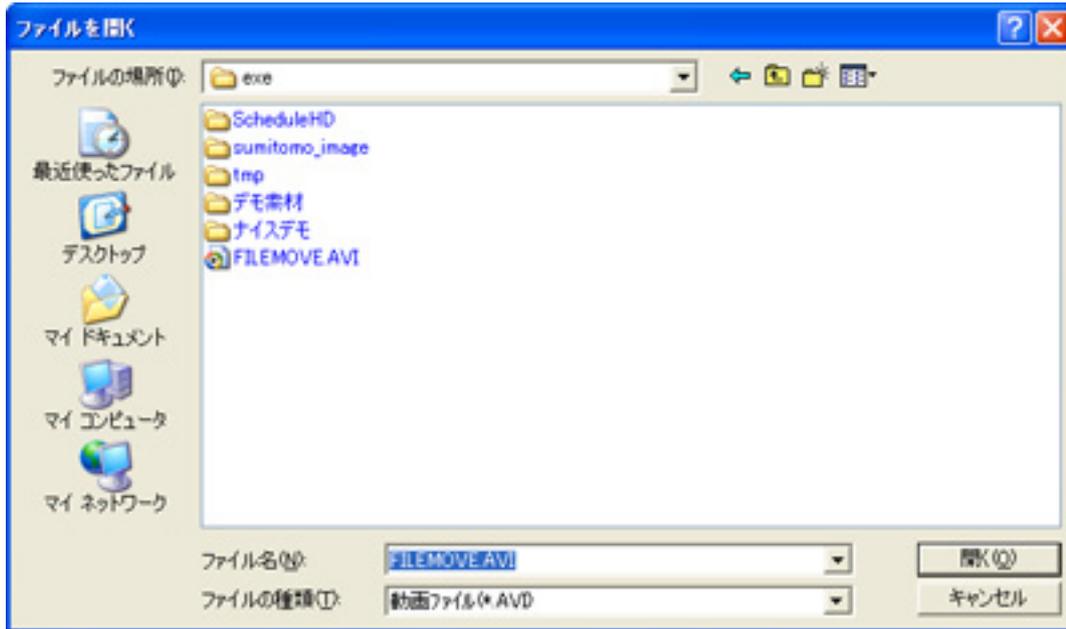
10.3 動画コンテンツ編集

コンテンツ編集画面が表示されます。静止画の素材にはない、『動画』の編集項目が用意されています。



『参照』ボタンをクリックします。





参照ウィンドウが表示されますので、挿入したい動画ファイル（AVI）を選択し、『開く』ボタンを押します。



動画が挿入されます。

『取消』ボタンで、設定した動画を消去できます。

※ L字の番組に動画を設定すると位置がずれてしまう恐れがあります。L字を用いた番組では、動画を使用しないようにしてください。

※ HDサイズの動画には現在対応しておりません。720×480 サイズが最大になります。

11. メールからの出稿方法

携帯電話やパソコンからメール機能を使用して、素材を出稿することができます。

11.1 メール受信設定

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



11.2 素材の準備

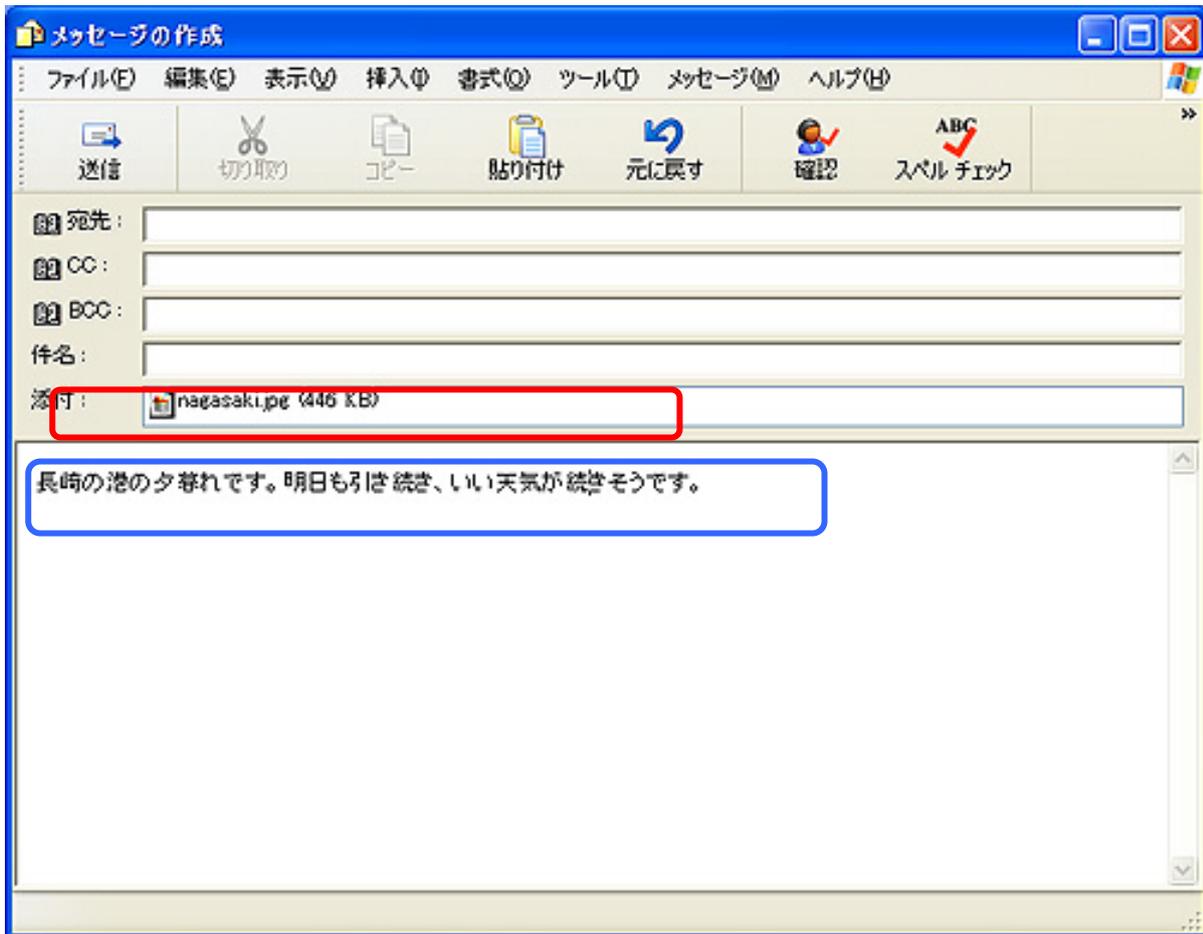
携帯電話のカメラ機能で撮影した写真など出稿する画像を用意します。



11.3 メールの作成

携帯電話、パソコンでメーラーソフトを立ち上げます、

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



※携帯電話でも同様の設定を行います。

11.4 メールの送信

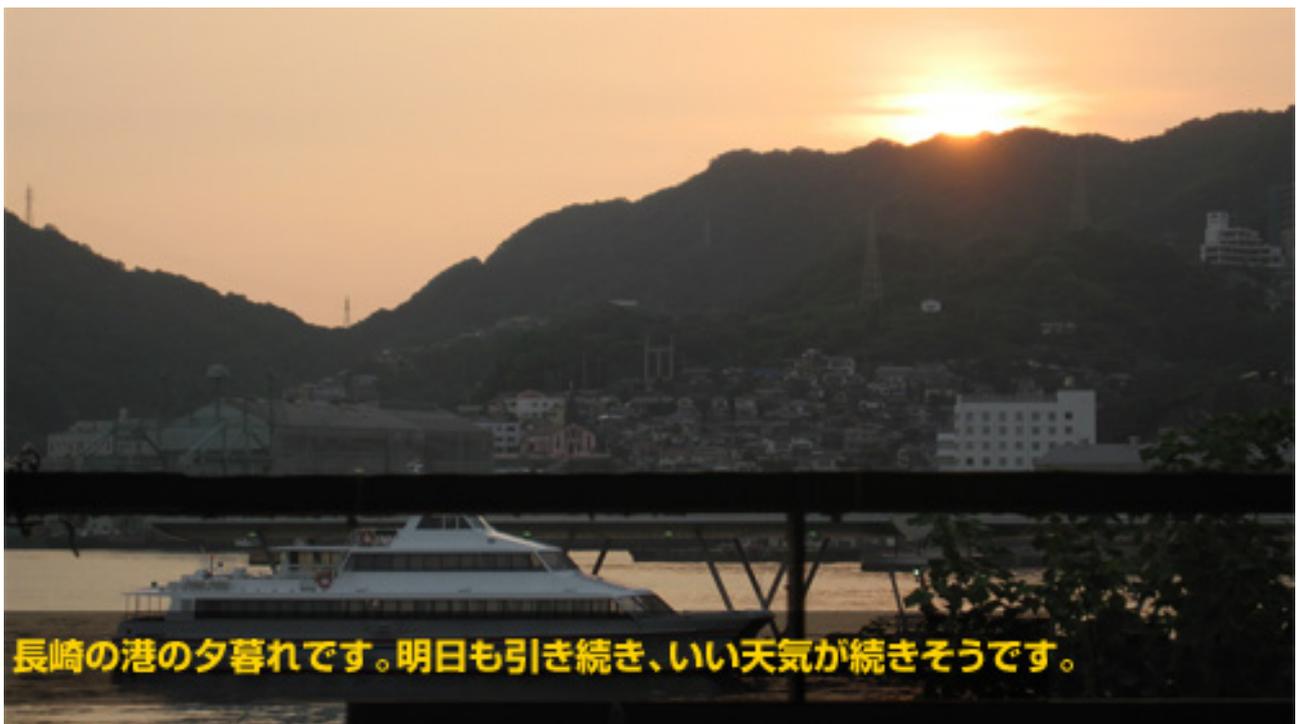
メールを作成して、送信します。

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

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

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

添付した画像に、本文に入力した文字がロール文として、送出されます。



NIXUS VISION HD マニュアル
EDITION.3
2007/10/16

NIXUS
日興通信株式会社