



# SCHOOL INFORMATION

SchoolInfo コンテンツ作成ソフトマニュアル

**NIXUS**  
Boost Your Imagination

日興通信株式会社  
1.0 版(2011/02)

目次

1. スクールインフォメーションとは.....	3
1.1. 番組とは.....	3
1.2. SchoolInfoコンテンツ作成ソフトとSchoolInfoスケジューラソフト.....	3
2. 素材データの作成.....	5
2.1. スクールインフォメーションの起動.....	5
2.2. ログイン.....	5
2.3. 番組の選択.....	5
2.4. プレイリスト画面.....	6
2.5. 素材の新規作成.....	7
3. 番組の編集.....	10
3.1. 放送データの登録.....	10
3.2. 放送データの削除.....	11
3.3. 出稿データの修正(編集).....	11
4. プレイリスト作成画面 その他機能.....	15
4.1. 出稿データの削除.....	15
4.2. 削除データの復帰.....	15
4.3. 出稿データのエクスポート.....	16
4.4. 出稿データのインポート.....	18
5. コンテンツ編集画面操作.....	20
5.1. 有効放送期限の設定.....	20
5.2. 表示時間の設定.....	20
5.3. 効果の設定.....	21
5.4. タイトルの設定.....	22
5.5. テキストの通常編集.....	22
5.6. テキストの分割編集.....	23
5.7. テキストの色変更.....	24
5.8. 画像の入れ替え.....	26
5.9. スキャナーからの画像取り込み.....	27
5.10. 音声.....	28
5.11. ロール文の設定.....	28
5.12. 複写作成.....	28
6. ユーザメンテナンス.....	30
6.1. ユーザの管理.....	30
6.2. ユーザの新規作成.....	32
7. 素材削除.....	33

## 1. スクールインフォメーションとは

School Information(以下スクールインフォメーション)は、簡単な操作で校内のお知らせや案内の文字放送番組を作成し、校内 LAN を使って配信、教室のテレビから見る事ができる校内情報お知らせシステムです。デザイナーが用意したテンプレートを使って簡単に記事を作成し、1 つの番組として放送することができます。



### 1.1. 番組とは

放送するデータのことを【番組】と呼びます。

スクールインフォメーションでは、番組を作成して、放送する素材を各番組に登録していく必要があります。

#### 番組一覧例



番組ごとに放送する素材（コンテンツ）を登録できます。



※設定によっては、番組が「全学年」のみの場合もあります。

### 1.2. SchoolInfo コンテンツ作成ソフトと ScoollInfo スケジューラソフト

スクールインフォメーションには、コンテンツ作成ソフト【SchoolInfo コンテンツ作成】と、動画ファイル作成ソフト【ScoollInfo スケジューラ】の 2 つが揃っています。

SchoolInfo コンテンツ作成ソフトでは、番組を作成し、放送したい素材を登録していきます。ScoollInfo スケジューラソフトでは、スケジュールを設定して作成した番組の動画ファイルを自動で

作成し、ネットワークハードディスク(NAS)への保存を行います。

各教室のメディアプレーヤーで「School Information」を選択すると、作成した番組の放送をいつでも視聴できます。

**スクールインフォメーションには、  
コンテンツ作成ソフトと動画ファイル作成ソフトの2つがあります。**



このマニュアルでは、SchoolInfo コンテンツ作成ソフトの使用方法を説明しています。

動画ファイルの自動作成については、別冊の SchoolInfo スケジューラソフトマニュアルをご覧ください。

## 2. 素材データの作成

まずは放送したい素材の作成を行います。

### 2.1. スクールインフォメーションの起動

デスクトップ上のアイコン【SchoolInfo コンテンツ作成】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。



### 2.2. ログイン

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。

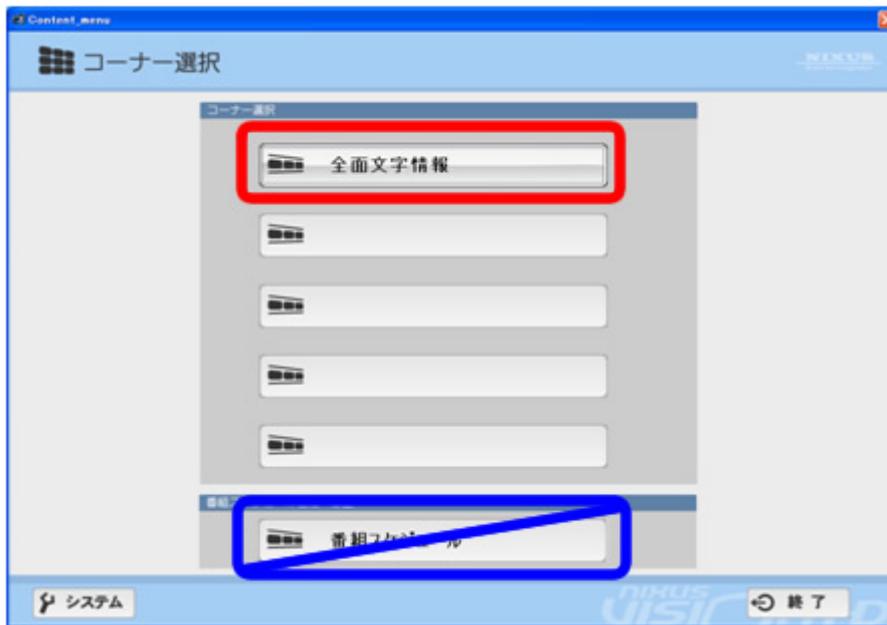
※初期設定では、ユーザ ID『U001』（U は大文字）、パスワードは無しとなっています。

※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。



### 2.3. 番組の選択

コーナー選択画面が表示されます。ここでは【全面文字情報】を選択します。



※【番組スケジュール】は、スクールインフォメーションでは使用しません

## 2.4. プレイリスト画面

番組のプレイリスト(放送順)作成画面が表示されます。この画面で素材の並び替えや、必要の無い素材の削除、作成した素材の編集が行えます。



### ■ユーザ選択

ログインしたユーザ名が表示されています。選択したユーザが作成した素材が出稿データエリアに表示されます。『すべて』を選択すると、全ユーザが作成した素材が表示されます。

■出稿データエリア

選択したユーザが作成した素材の一覧が表示されています。

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→現在放送期間内の素材

●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

■放送データ(※放送データとは番組を指します)選択

選択された番組に登録されている素材が、放送データエリアに表示されます。

■放送データエリア

実際に放送される素材の一覧が表示されています。背景がピンク色の素材が、上から下の順に放送されていきます。

## 2.5. 素材の新規作成

素材の新規作成を行うには、【新規】ボタンをクリックします。

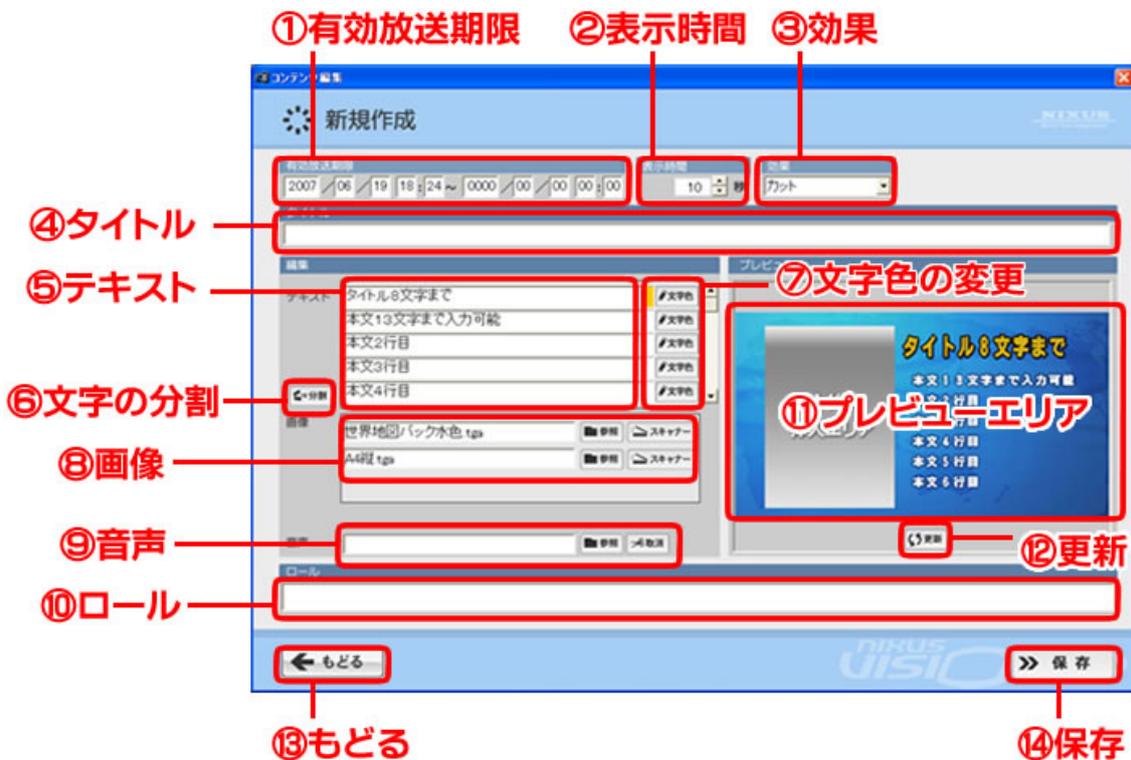


あらかじめ登録してあるテンプレート(ひな形)の一覧が表示されます。



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。

新規作成画面が表示されます。必要な項目を、それぞれ入力してください。



1)有効放送期限・・・素材ごとに放送期限をつけることができます。

- 2)表示時間・・・素材を表示する時間を設定します。
  - 3)効果・・・素材が切り替わる時の効果(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。(一覧で見たときにわかりやすくするためのものです。)
  - 5)テキスト・・・1行1枠で文字を入力します。
  - 6)文字の分割・・・入力した文字の分割が行えます。
  - 7)文字色の変更・・・テキストの色を変更します。
  - 8)画像・・・表示する画像を入れ替えます。
  - 9)音声・・・スクールインフォメーションでは使用しません。
  - 10)ロール・・・素材に対応したロール文を入力します。(通常は画面下にスクロールする文字になります)
  - 11)プレビュー・・・入力した内容をこのエリアで確認します。
  - 12)更新・・・プレビュー画面が最新のものに更新されます。
  - 13)もどる・・・テンプレート選択画面に戻ります。
  - 14)保存・・・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、P19→『5.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。  
作成した素材が出稿データエリアに追加されます。

### 3. 番組の編集

次に、作成した素材の各番組への登録や、放送順の並び替えなど、番組の編集を行います。

#### 3.1. 放送データの登録

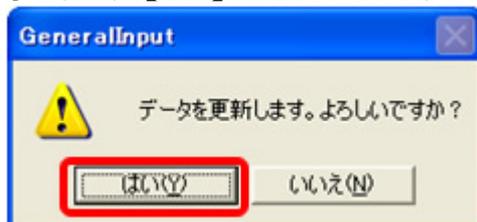
プレイリスト作成画面を開きます。編集を行いたい番組を【放送データ】から選択します。

出稿データエリアから放送したい素材を選択し、放送データエリアへドラッグ&ドロップすると、放送データエリアに素材が登録されます。素材の放送順の並び替えも、マウスでドラッグ&ドロップすることで行えます。

さらに、【Ctrl】又は【Shift】キーを押したまま選択することで、素材の複数選択が行えます。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)



素材の登録、並び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。【はい】ボタンをクリックすると、放送データエリアの内容が保存されます。



以上で素材の放送データへの登録は終了です。

### 3.2. 放送データの削除

放送データエリアにあがっている素材の放送を取り消します。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。



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。【はい】ボタンをクリックすると、放送データエリアの内容が保存されます。



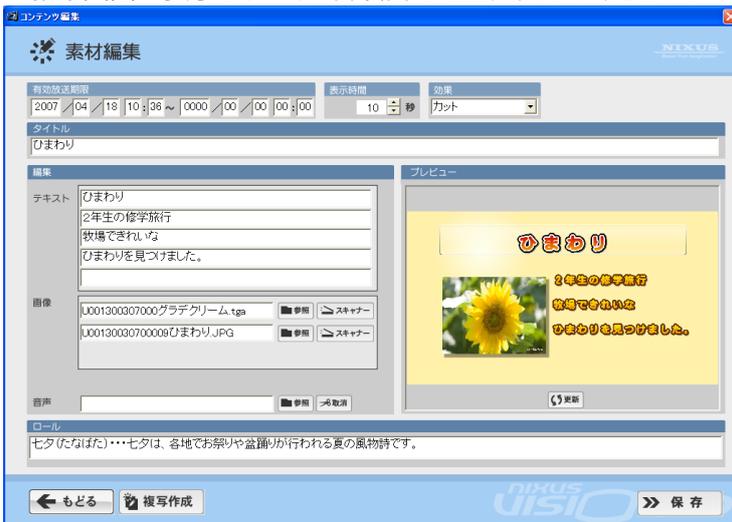
以上で放送データの削除は完了です。

### 3.3. 出稿データの修正(編集)

素材の修正を行います。プレイ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行いたい素材をダブルクリック、または選択して【編集】ボタンをクリックします。



編集画面が表示されます。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、P19→『5.コンテンツ編集画面能操作』をご覧ください。

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。



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。出稿データの素材が修正されています。

修正した素材が、放送データエリアにあがっていた場合は、素材のバックの色が赤に変わります。修正の内容を放送に反映させるには、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。



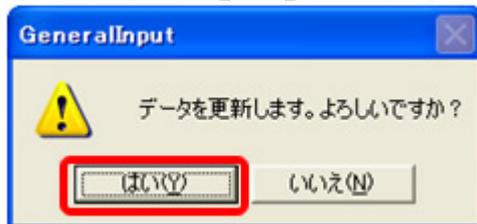
修正素材の更新は、一括でも行えます。【未更新確認】ボタンをクリックしてください。



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)を自動でリストップし、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。



放送データの登録が完了しましたら【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。



これで、全ての未更新素材が、一括で更新され放送に反映されます。

以上で、番組の編集は終了です。あとは動画ファイル自動作成ソフトが自動で、スケジュールをもとに設定した時間に動画ファイルを作成し、ネットワークハードディスク(NAS)への保存を行います。各教室のメディアプレーヤーで「School Information」を選択すると、作成した番組の放送を視聴できます。

動画ファイル作成のスケジュールは、SchoolInfo スケジューラソフトで行います。詳しくは、別冊の SchoolInfo スケジューラソフトマニュアルをご覧ください。

## 4. プレイリスト作成画面 その他機能

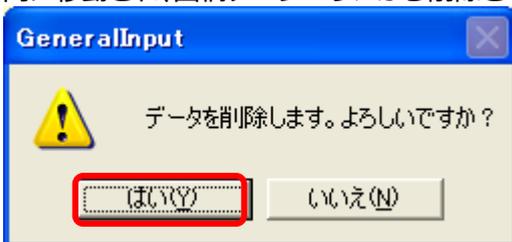
### 4.1. 出稿データの削除

出稿データエリア内の素材を削除します。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。



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。選択していた素材がゴミ箱内に移動され、出稿データエリアから削除されます。



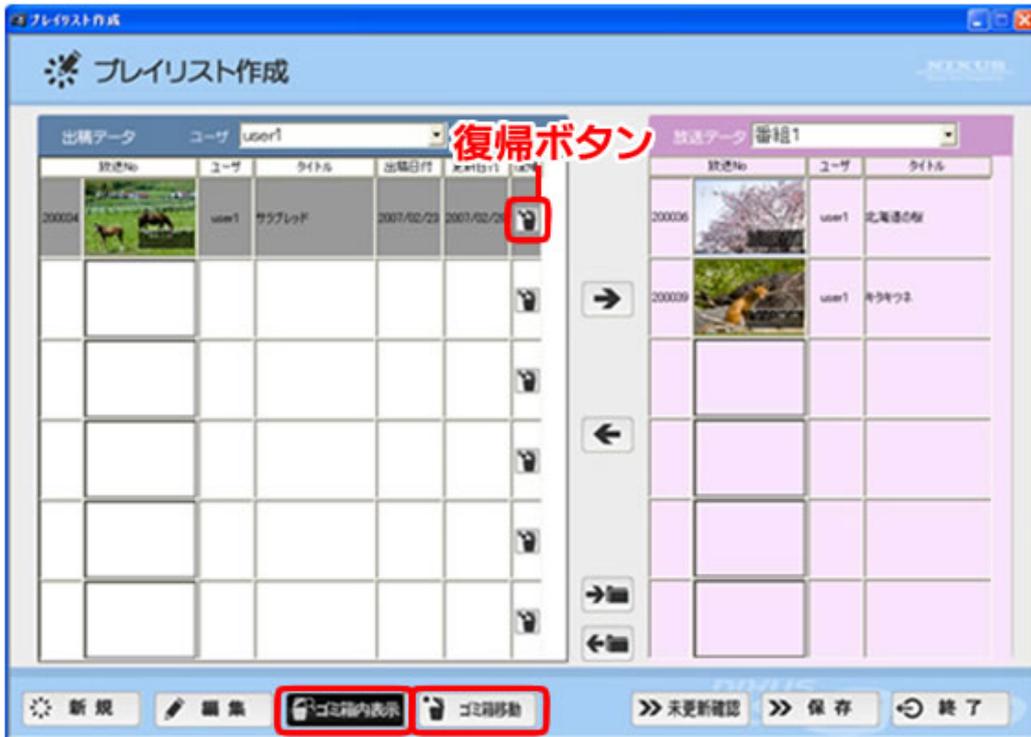
### 4.2. 削除データの復帰

ゴミ箱に移動した素材を、出稿データエリアに戻すことができます。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。

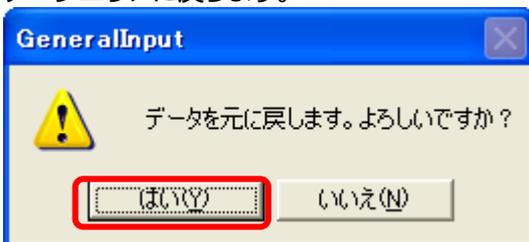


【ゴミ箱内表示】のアイコンの色が黒に変わり、ゴミ箱内が表示されます。ゴミ箱に移動していた素材が一覧で表示されます。

削除した素材を元に戻すには、素材を選択し【復帰】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。



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。選択していた素材が、出稿データエリアに戻ります。



※ゴミ箱内の素材削除に関しては、P33→『7.素材削除』をご覧ください。

### 4.3. 出稿データのエクスポート

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、エクスポートをすることができます。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使用しま

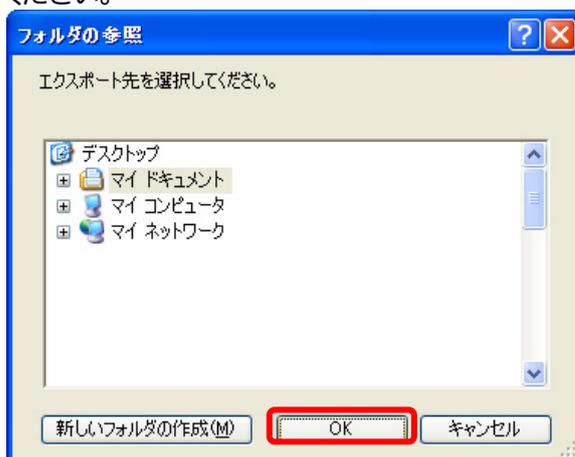
す。

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、【エクスポート】ボタンをクリックします。



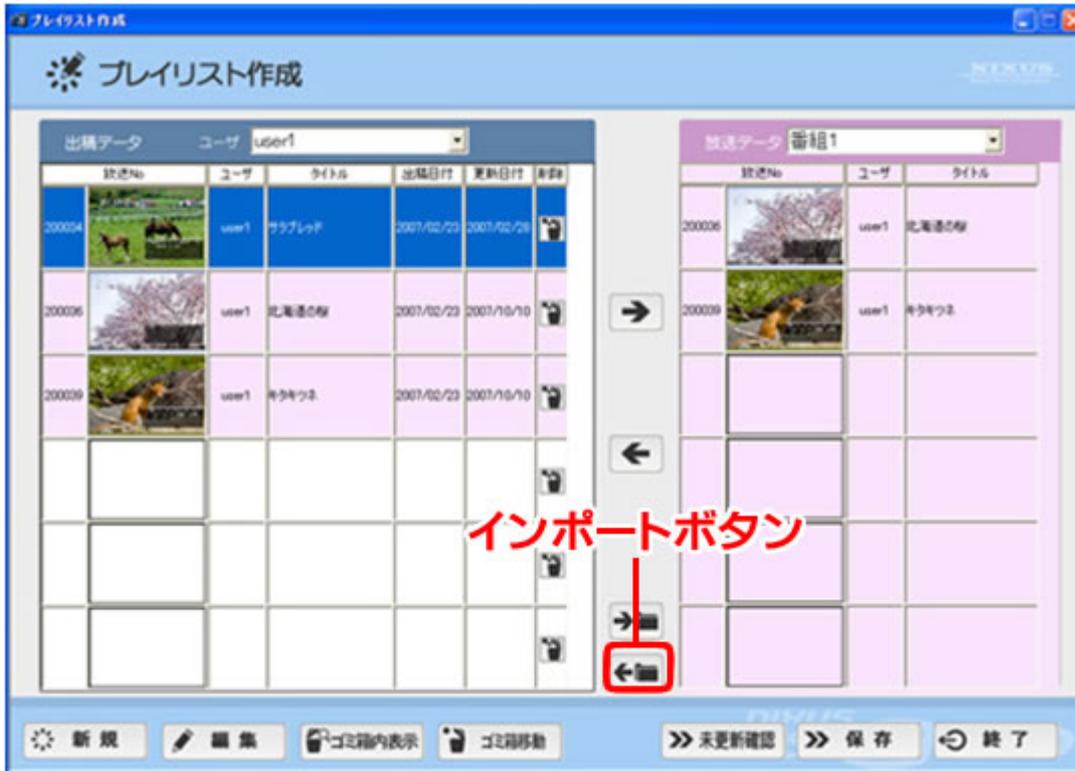
下記メッセージが表示されます。エクスポートしたいフォルダを選択して【OK】ボタンをクリックしてください。



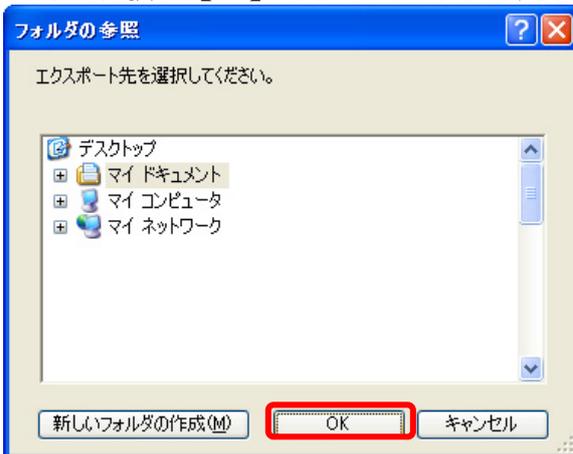
選択したフォルダに、自動で【IMG】というフォルダが作られ、選択した素材の DSO ファイル、BMP ファイル、TGA ファイル、JPEG ファイル、サムネイル、データ内画像ファイルが保存されます。

#### 4.4. 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。  
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。



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。



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、選択した素材が出稿データに反映されます。

## 5. コンテンツ編集画面操作

この章では、コンテンツ編集画面の操作方法を説明しています。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。

### 5.1. 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に設定しておくとも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	タイトル	出稿日付	▼更新日付	再録
200006		user1	北海道の桜	2007/02/23	2007/10/10	
200008		user1		2007/02/23	2007/03/00	
200005		user1	風景(3ベンダー)	2007/02/23	2007/02/28	
200007		user1	風景(橋)	2007/02/23	2007/02/28	
200009		user1	カブト	2007/02/22	2007/02/24	

放送データ 番組1

放送No	ユーザ	タイトル
200006	user1	北海道の桜
200008	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

### 5.2. 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。

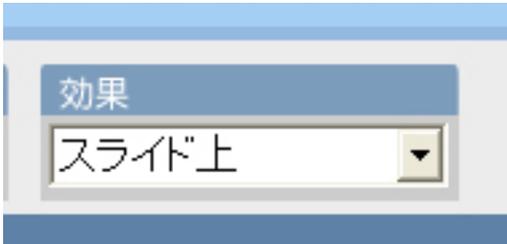
表示時間

10 秒

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。

### 5.3. 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。

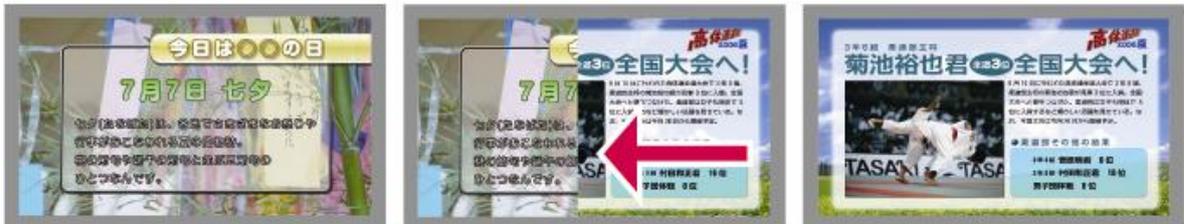
#### ■フェード

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。(画像は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。

#### 5.4. 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ありません。



#### 5.5. 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。



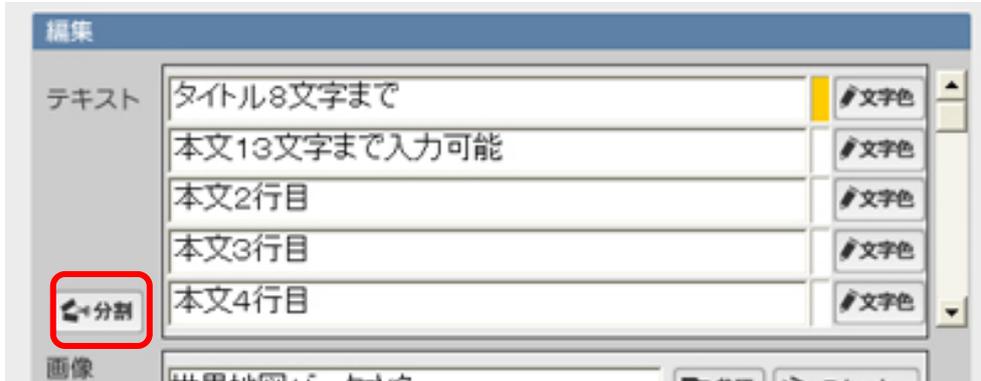
テキストを変更して、【更新】ボタンをクリックするか、【F5】キーを押してください。プレビュー画面に編集が反映されて、実際の画面を確かめることができます。



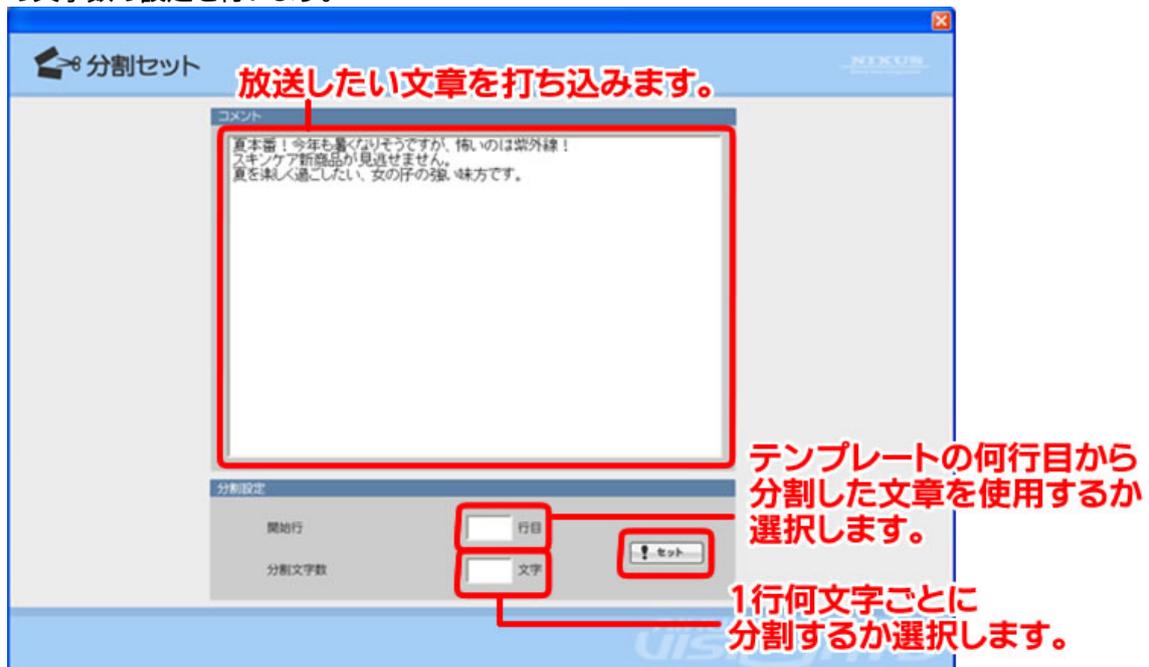
## 5.6. テキストの分割編集

1 枠ごとに文字を入力しなくても、長い文字列を自動で分割して表示することができます。

【分割】ボタンをクリックしてください。

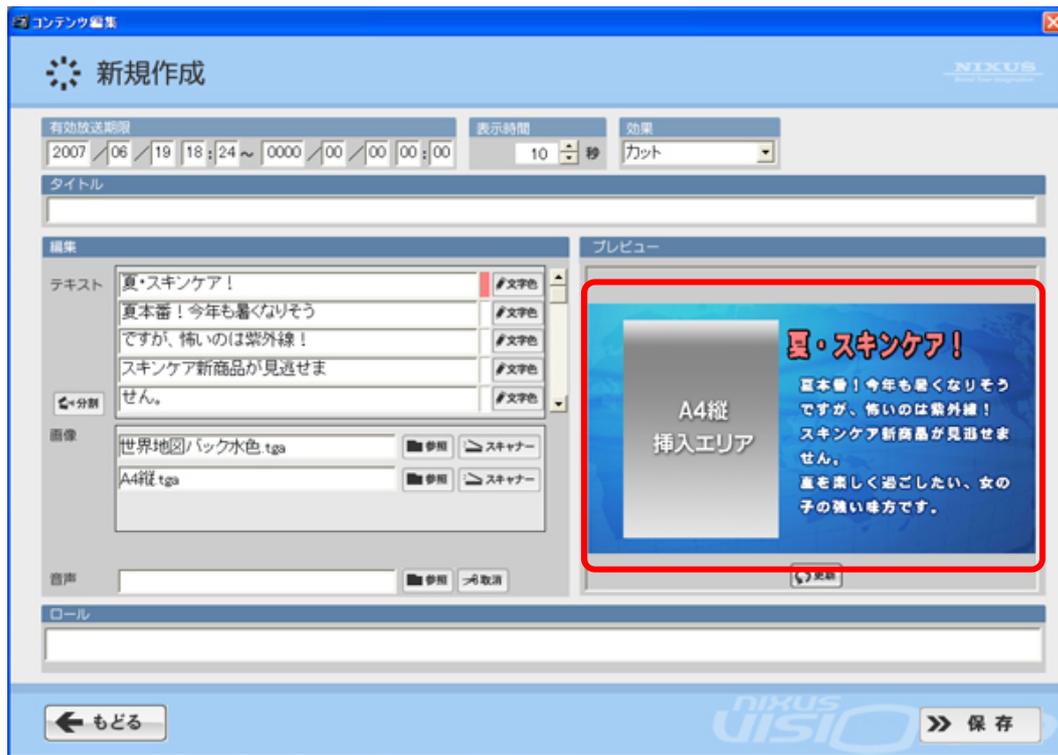


分割セット画面が開きます。コメント欄に、テキストを入力します。分割設定欄で、開始の行と1行の文字数の設定を行います。



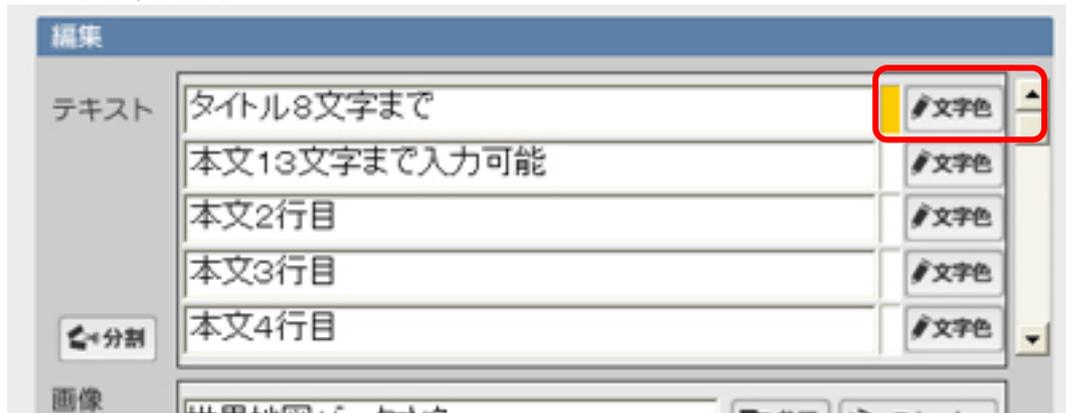
設定して、【セット】ボタンをクリックします。

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。



## 5.7. 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。

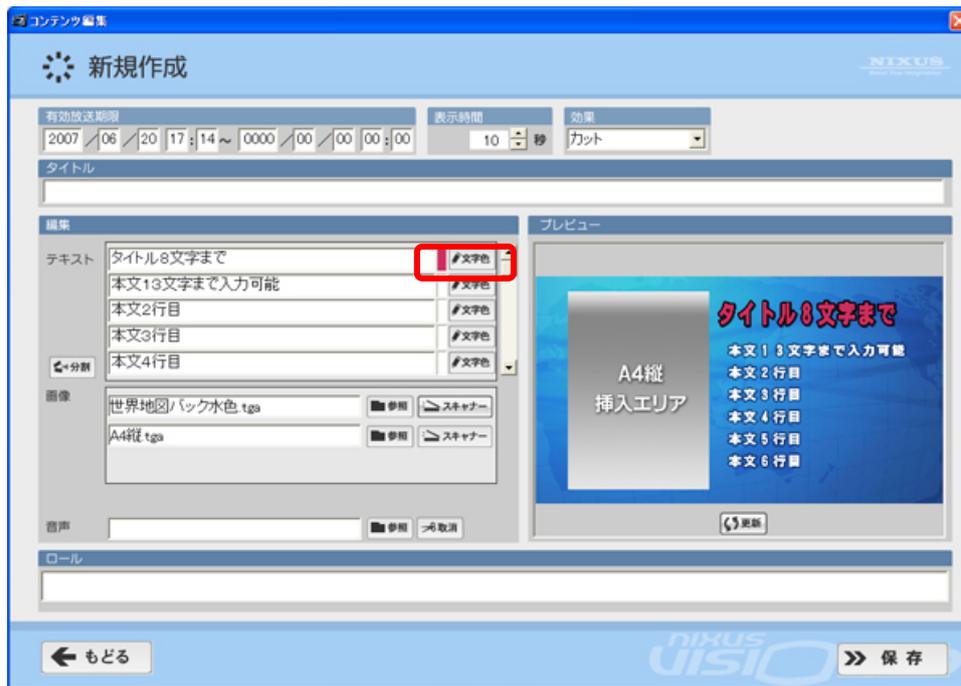


【色の作成】ボタンを押すと、下記のダイアログが現れます。自由に色を作成して【色の追加】ボタンで最大 16 色まで保存しておくことができます。(ソフトを終了すると、作成した色はリセットされます)



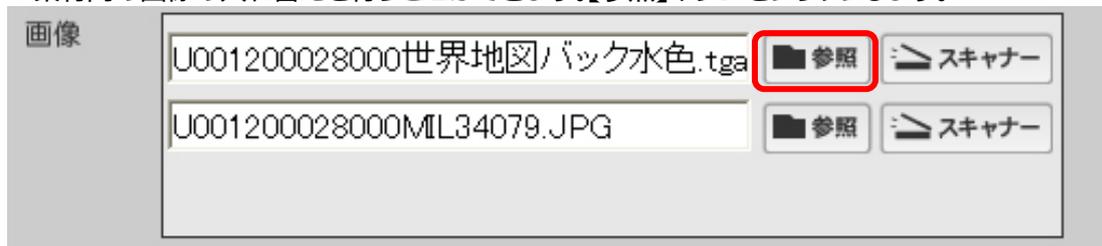
変更したい文字色を指定して、【OK】ボタンをクリックします。

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、実際の画面を確認することができます。設定した文字色に変更されています。



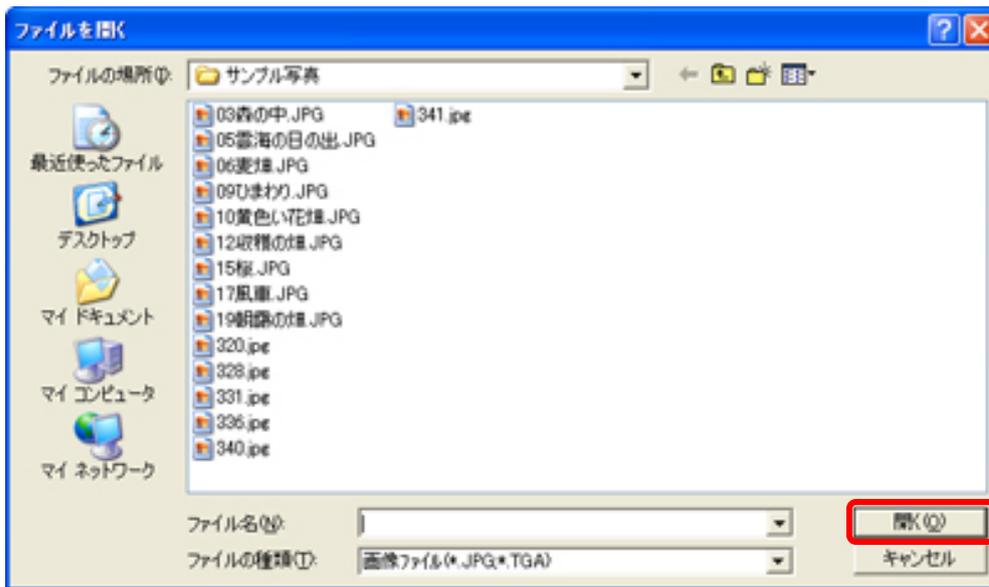
## 5.8. 画像の入れ替え

素材内の画像の入れ替えを行うことができます。【参照】ボタンをクリックします。



入れ替えたい画像を選択して、【開く】ボタンをクリックします。

※画像のサイズは最大 1920×1080pixel になります。

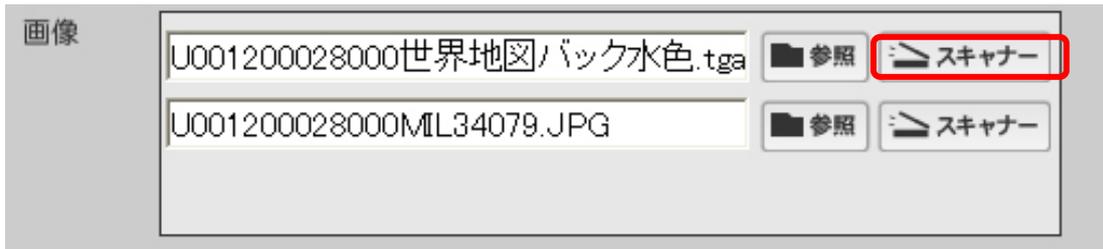


【更新】ボタンをクリックするか、【F5】キーを押してください。プレビュー画面に編集が反映されて、実際の画面を確かめることができます。



## 5.9. スキャナーからの画像取り込み

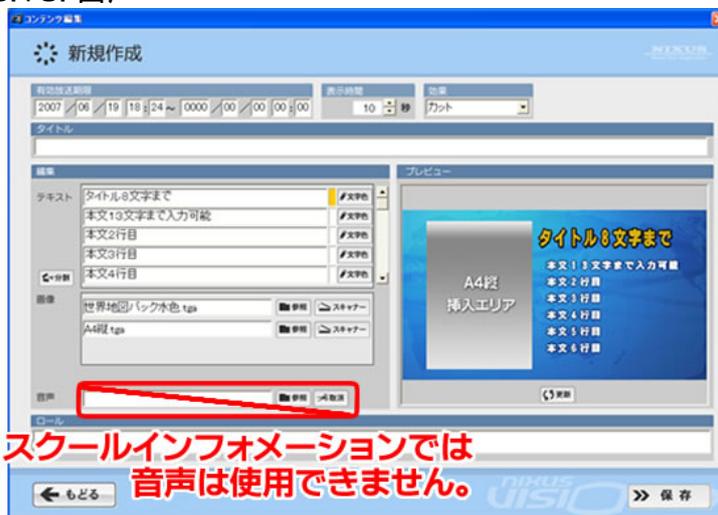
スキャナーで画像を取り込んで、直接反映することができます。スキャナーボタンをクリックします。



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。

### 5.10. 音声



スクールインフォメーションでは、音声は設定できません。。

### 5.11. ロール文の設定

送出するロール文を設定します。

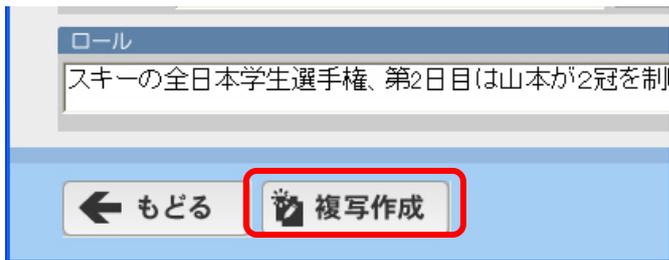
※ロール文が長いと、設定した画面の表示時間よりも長くなってしまふ恐れがあります。



### 5.12. 複写作成

修正した素材を上書き保存するのではなく、別の素材として新たに保存することができます。

素材の修正が終了したら【複写作成】ボタンをクリックします。



上図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、出稿データエリアに複写した内容が新規保存されます。

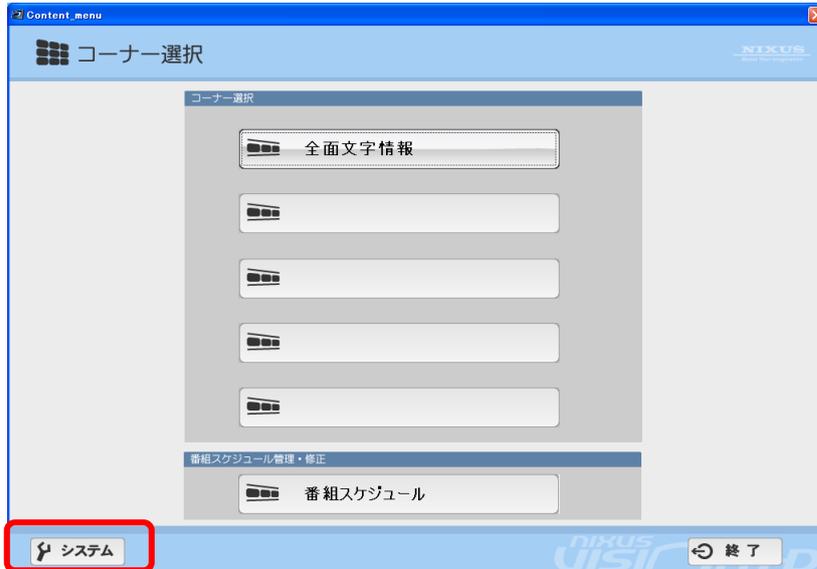
以上でコンテンツ作成の説明は終了です。

## 6. ユーザメンテナンス

操作を行うユーザの、メンテナンスを行います。

### 6.1. ユーザの管理

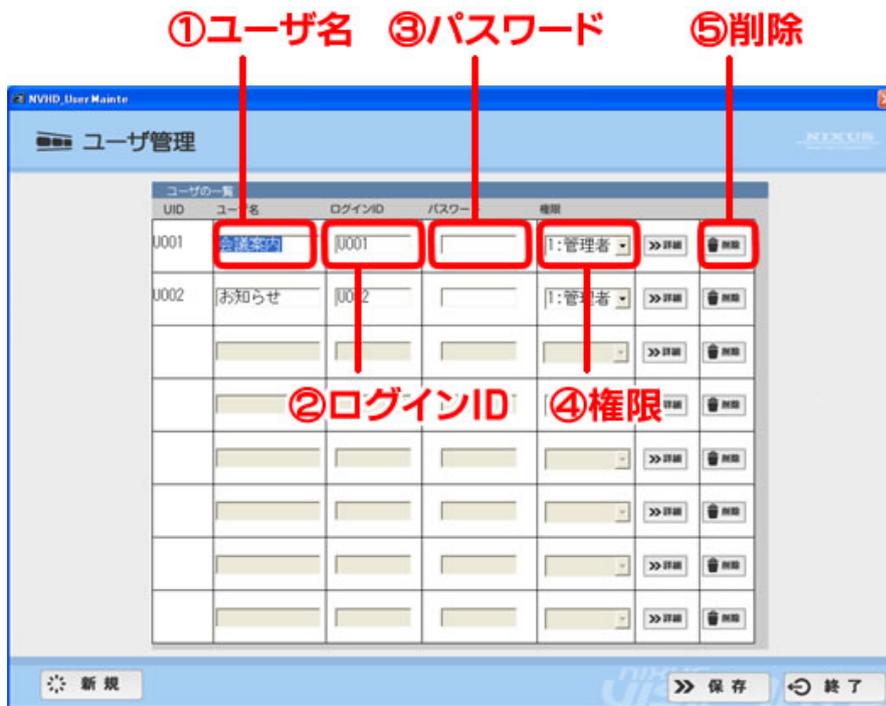
コーナー選択画面で、【システム】ボタンをクリックします。



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。



ユーザ管理の画面が表示されます。

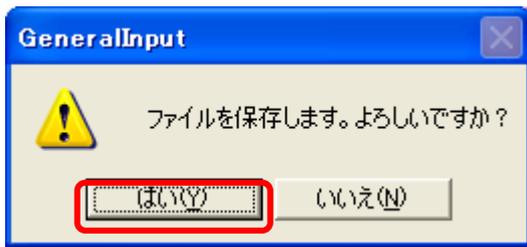


この画面では、ログイン時に使用するユーザの追加、ユーザ名の変更、ログイン ID の変更、パスワードの設定、権限の設定、ユーザの削除が行えます。

- 1)ユーザ名…表記されるユーザ名の変更が行えます。
- 2)ログイン ID…ログイン時の ID を設定します。
- 3)パスワード…ログイン時のパスワードを設定します。
- 4)権限…ユーザが行える操作の制限が設定できます。権限は以下のとおりに設定されます。
  - 一般…コンテンツの登録のみ行えるユーザ
  - 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行えるユーザ
  - 特殊…使用しません。
- 5)削除…ユーザを削除します。

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。

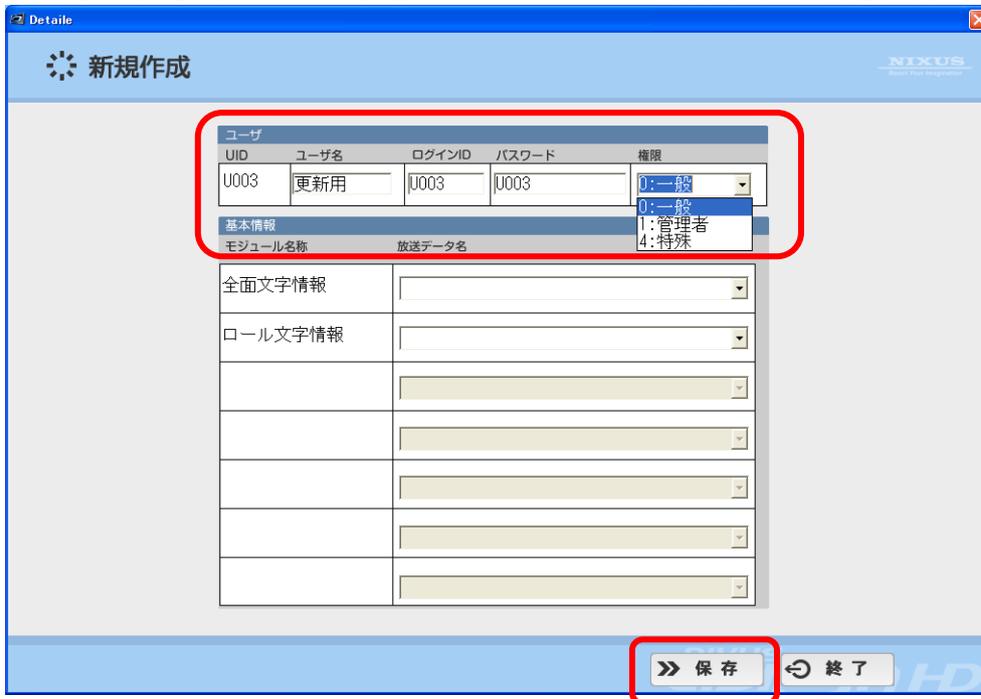


## 6.2. ユーザの新規作成

ユーザの新規作成を行います。【新規】ボタンをクリックしてください。

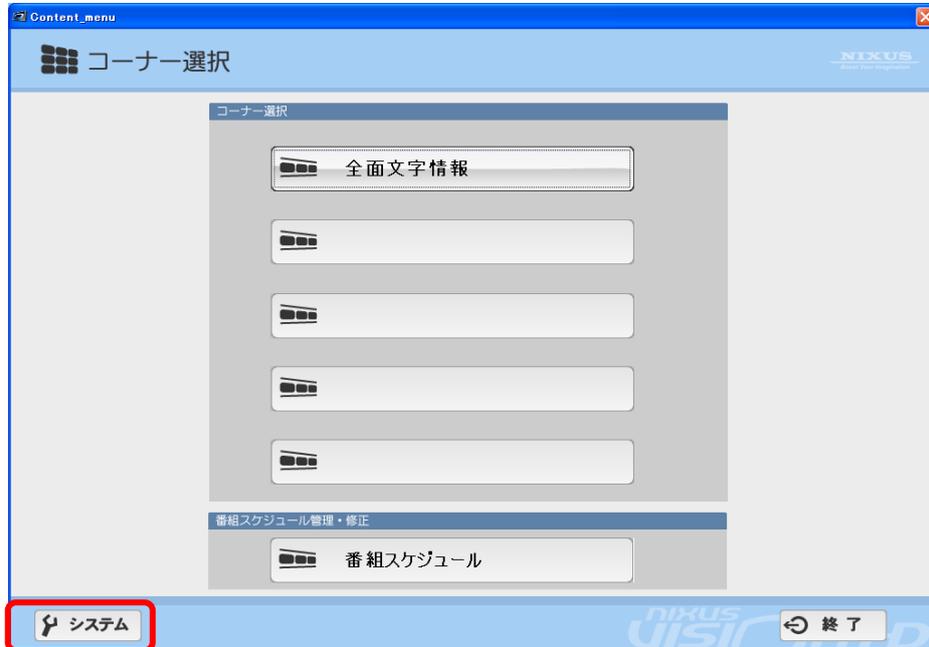


新規作成画面が表示されます。ユーザ名、ログインID、パスワード、権限を設定し【保存】ボタンをクリックしてください。ユーザが登録されます。ユーザは最大 999 まで作成できます。

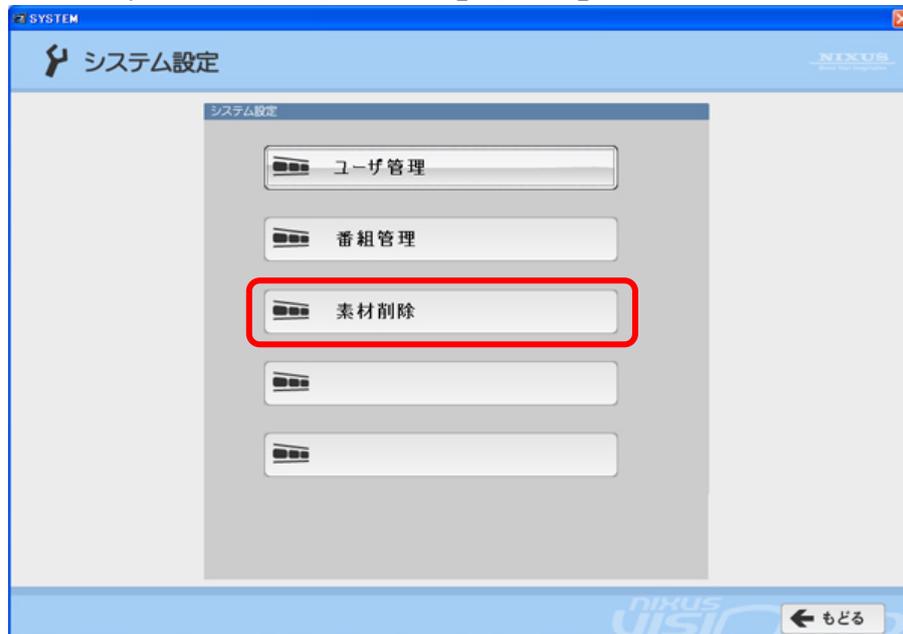


## 7. 素材削除

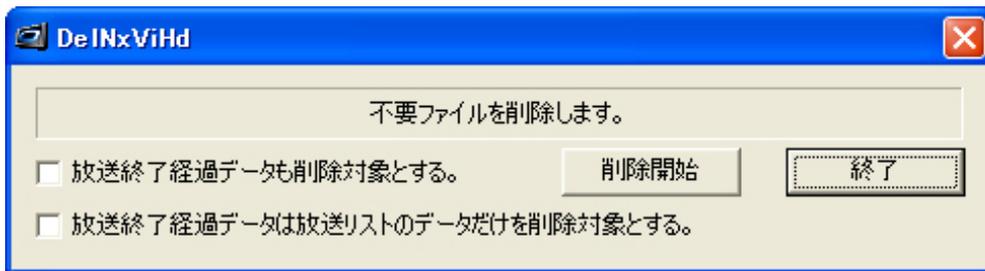
ゴミ箱に移動した不要になった素材の削除を行います。コーナー選択画面で、【システム】ボタンをクリックします。



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】**

→チェックを入れると、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。】**

→チェックを入れると、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。

改訂履歴

2010/2/2	新規作成



日興通信株式会社  
(C) 2010,NIXUS Nikko Telecommunications Co., LTD.

NIXUS は日興通信株式会社の登録商標です