

屋内専用

タッチ式デジタルサイネージ

Jizainfo

「ジザインフォ」

## 取扱説明書

【29inch:BAR】K-DSJ-29

【23.1inch:SHELF】K-DSJ-23



お買い求めいただき、誠にありがとうございます。  
この「取扱説明書」をよくお読みいただき、  
正しくお使いください。  
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

この商品は海外では  
使用できません。

FOR USE IN  
JAPAN  
ONLY

※「Jizainfo」「ジザインフォ」は商標出願中です。

項目	ページ
<b>ご使用の前に</b>	
●安全上の注意	3
●Jizainfo(ジザインフォ)でできること	6
●各部名称	8
<b>使い方</b>	
●基本仕様	10
●最初やっていただく操作(電源・パスワード)	12
●稼働設定(ランチャー)画面を表示するには	14
●ランチャーメニューについて	15
・[プレイヤー起動]メニューについて	
・[プレイヤー設定]メニューについて	
・[コンテンツ更新]メニューについて	
・[システム設定]メニューについて	
・[履歴管理]メニューについて	
・[プレイヤー更新]メニューについて	
・[再起動]メニューについて	
・画面の向き(縦・横)の設定について	
●本体を無線LANに接続するには	18
●Bluetoothで外部スピーカーを接続する	20
●ループ再生で利用する	22
・概要説明	
・コンテンツの作り方	
・稼働設定の方法	
・動作しないときは	
●単体タッチ再生で利用する	25
・概要説明	
・コンテンツの作り方	
・稼働設定の方法	
・動作しないときは	
●連動タッチ再生で利用する	31
・概要説明	
・2台連動設定	
・コンテンツの作り方	
・稼働設定の方法	
・動作しないときは	
●タッチアイテムの詳しい説明	40
・タッチアイテムの列を増やす方法	
・1列に表示させるタッチアイテムの数を決める設定	
・用意したタッチアイテムの表示範囲(個数)を決める設定	
・戻る・ホームボタンの表示位置設定	
・作成した戻る・ホームボタンの詳しい配置について	
・デフォルト設定の戻る・ホームボタンを利用する	
●コンテンツを更新するには	45
●履歴(ログデータ)を確認するには	48
<b>こんなときは</b>	
●故障・不具合かなと思ったら	51
●保証とアフターサービスについて	53



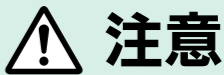
# 安全上の注意

ご使用前に、この「安全上の注意」をよくお読みの上、正しくお使いください。また、お読みになった後は大切に保管してください。









- ここに示した注意事項は、お使いになる人や、他の人への危害、財産への損害を未然に防ぐための内容を記載していますので、必ずお守りください。
- 本製品の故障、誤動作または不具合などにより、お客様、または第三者が受けられた損害につきまして、当社は責任を負いかねますのであらかじめご了承ください。

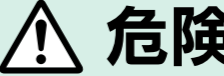






## <表示区分について>

次の表示の区分は、表示内容を守らず、誤った使用をした場合に生じる危害や損害の程度を説明しています。内容をよく理解した上で本文をお読みください。






 危険	 警告	 注意
取り扱いを誤った場合、「死亡または重傷を負う危険が切迫して生じることが想定される」内容です。	取り扱いを誤った場合、「死亡または重傷を負う可能性が想定される」内容です。	取り扱いを誤った場合、「軽傷を負う可能性が想定される場合および物的損害の発生が想定される」内容です。






次の絵表示の区分は、お守りいただく内容を説明しています。内容をよく理解した上で本文をお読みください。




 注意 (気をつけること) を促す記号です。	 禁止 (してはいけないこと) を示します。	 水濡れ禁止 水がかかる場所で使用したり、水に濡らしたりしてはいけないことを示す記号です。	 指示に基づく行為の強制(必ず実行していただくこと)を示します。
 感電注意 雷が鳴りだしたら電源プラグに触れてはいけないことを示す記号です。	 分解禁止 分解してはいけないことを示す記号です。	 濡れ手禁止 濡れた手で扱ってはいけないことを示す記号です。	 電源プラグをコンセントから抜いていただくことを示す記号です。

 危険	
 分解禁止 ●分解・修理・改造をしないでください。火災・感電・けがの原因になります。修理技術者以外の方が修理を行うことは危険です。	 電源プラグを抜く ●異常・故障時には使用を中止し、ACアダプターの電源プラグをコンセントから抜いてください。発煙・火災・感電のおそれがあります。
 禁止 ●内部に異物や水分を入れないでください。孔から液体・金属類・燃えやすいものが入ると火災や感電の原因になります。	 感電注意 ●雷が鳴りだしたらACアダプターの電源プラグに触れないでください。感電の原因になります。
 指示 ●電源は必ず付属のACアダプターを使用してください。付属品以外のものを使用した場合は、発熱・発火・故障などの原因となります。	 水濡れ禁止 ●本機及びACアダプターを濡らさないでください。発熱・感電・火災・けがなどの原因となります。使用場所、取扱にご注意ください。

# 安全上の注意

 <b>警告</b>	
<p> ●海外で使用しないでください。火災・感電の原因になります。※本機は日本国内専用です。電源や電圧の異なる海外の電源では使用しないでください。</p>	<p> ●電源ケーブルを傷つけたり引っ張らないでください。傷つける、加工する、無理に曲げる、引っ張る、ねじる、重いものを載せる、挟み込むなどしないでください。電源ケーブルが破損し、火災・感電の原因になります。</p>
<p> ●本体にACアダプターを抜き差しする場合は、無理な力を加えず、水平に真っ直ぐ抜き差ししてください。火災、やけど、けが、感電の原因となります。</p>	<p>●電源ケーブルや電源プラグが傷んだり、コンセントの差し込みがゆるいときは使わないでください。</p>
<p> ●指定以外の電源・電圧で使用しないでください。[ACアダプター: AC100V~240V] 火災、やけど、けが、感電の原因となります。</p>	<p>ショートによる火災・感電の原因になります。電源コードが破損したときは、販売店またはコールセンターへお問い合わせください。</p>
<p> ●電源プラグのほこりは定期的に取り除いてください。ほこりがたまると、湿気などで絶縁不良になり、火災・感電の原因になります。</p>	<p>●電源ケーブルをたばねて通電しないでください。</p>
<p> ●電源プラグはコンセントの奥まで確実に差し込んでください。ショートによる火災・感電の原因になります。</p>	<p>●コンセントや延長コードなどの定格を超える使いかたをしないでください。火災の原因になります。</p>
<p> ●お手入れや移動の際は、必ず電源プラグをコンセントから抜いて行ってください。感電やけがの原因になります。</p>	<p></p>
<p> ●ぬれた手で電源プラグの抜き差しをしないでください。感電・やけど・けがの原因になります。</p>	

 <b>注意</b>	
<p> ●孔や開口部をふさがしないでください。布をかけたり、壁などに密接して、通風孔をふさがしないでください。過熱して火災や感電の原因になります。</p>	<p> ●湿気・ほこり・油煙・湯気の多い場所、直射日光の当たる場所では使用しないでください。火災や感電の原因になります。</p>
<p> ●高温になる場所で使用・放置しないでください。機器の変形・故障の原因となります。また、ケースの一部が熱くなり、やけどなどの原因となることがあります。</p>	<p> ●長期間使わないときは、電源プラグをコンセントから抜いてください。絶縁低下による漏電により、火災・感電の原因になります。</p>

 <b>注意</b>	
<p> ●本機を落としたり強く押したり、強い衝撃を与えたりしないでください。</p>	<p> ●不安定・振動の加わる場所に設置しないでください。</p>
<p>本機が正常に動作できなくなり故障の原因となります。また、液晶パネルが割れてけがの原因になります。</p>	<p>ぐらついた台や傾いた台などに置くと、落下によるけがや破損の原因になります。水平で安定した場所に設置してください。また、ラックなどに載せて設置する場合は転倒防止の処置をしてください。</p>

<b>ご使用上の注意</b>	
ご使用に際しての注意事項です。よくお読みの上、正しくお使いください。	
<p><b>【本機への機器接続について】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ACアダプターのUSB-Cプラグ、MicroUSB変換アダプターを本機に抜き差しする際は向きが正しいことを確認して真っ直ぐ、奥まで差し込んでください。正しい使用方法以外で発生した破損については保証の対象外となります。</li> </ul>	
<p><b>【設置について】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●本機を屋外で使用しないでください。(本機は屋内専用です)</li> <li>●通風の悪い場所に設置するときは、本機と周囲との間に十分なスペースを空けてください。</li> </ul>	
<p><b>【本機の仕様について】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●指定以外の電源・電圧で使用しないでください。(ACアダプター: AC100V~240V)</li> <li>●当社以外のソフトウェアをインストールしないでください。当社以外のソフトウェアをインストールされて生じた不具合に関しては、一切の責任を負いかねます。</li> <li>●本機の仕様及び機能などは、ファームウェアの更新などにより予告なく変更されることがあります。</li> <li>●本書に記載されている本体や画面などのイラストは実際とは異なる場合があります。実際に表示される画面で確認してください。</li> </ul>	
<p><b>【Wi-Fiアンテナについて】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●本機の上面には、Wi-Fi接続に使用されるアンテナがあります。本機を設置するときはアンテナを隠さないようにしてください。また、アンテナの周囲に金属製の物体、デバイス、または機器があると無線信号が弱くなるか、場合によっては無線信号が失われる可能性があります。</li> <li>●アンテナ部分に貼っているフィルムは保護を目的としていますので剥がさないでください。</li> </ul>	
<p><b>【液晶について】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●液晶パネルには、画面の一部に欠点(黒い点)や輝点(余計に光る点)が存在する場合があります。これは故障ではありませんのでご了承ください。</li> <li>●液晶の特性により、室温が低い場合は、画像がぼやけたり、動きがスムーズに見えないことがあります。故障ではありません。常温に戻れば回復します。</li> <li>●液晶パネルはバックライトが発光することにより画像を表示していますが、バックライトには寿命があります。常温での使用時に画像が暗くなるようになったら、販売会社へお問い合わせください。</li> <li>●本機は、長時間使用したときなどに、パネル表面や上部が熱くなる場合があります。故障ではありません。また、熱で変形しやすいものを上に置かないでください。</li> </ul>	
<p><b>【お手入れについて】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●お手入れの際は、必ず本機の電源を切り、電源プラグをコンセントから抜いてください。</li> <li>●ベンジンやシンナーは使わないでください。</li> <li>●殺虫剤やアルコールなど揮発性のあるものをかけないでください。また、ゴムや粘着テープ、ビニール製品などを長期間接触させないでください。</li> <li>●液晶パネルの保護のため、パネルに硬いものやとがったものを当てたり、強く押したりこすったりしないでください。傷・変色の原因になります。</li> <li>●液晶パネルの表面に、結露による水滴など液体が付着した状態で使用しないでください。色むら・変色の原因になります。</li> </ul>	
<p><b>【輸送・廃棄について】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●納品後にお客様の方で輸送される場合は梱包に十分ご注意ください。納品後の輸送で発生した破損については一切の責任を負いかねます。予めご了承ください。</li> <li>●本機及び周辺機器を廃棄する場合は法令ならびに各自自治体の廃棄方法に準じて、廃棄して下さい。</li> <li>●本機を廃棄する際は空データ(データを格納していない空のSetting、Content、TouchContent、TouchItemフォルダ)での上書きをお勧めします。お客様のデータ管理上で生じたトラブルについては一切の責任を負いかねます。</li> </ul>	



# Jizainfo(ジザインフォ)でできること

※イラストはあくまでイメージです。詳しい内容については該当ページを参照ください。

## フォルダにデータを格納するとアプリが画面にレイアウト

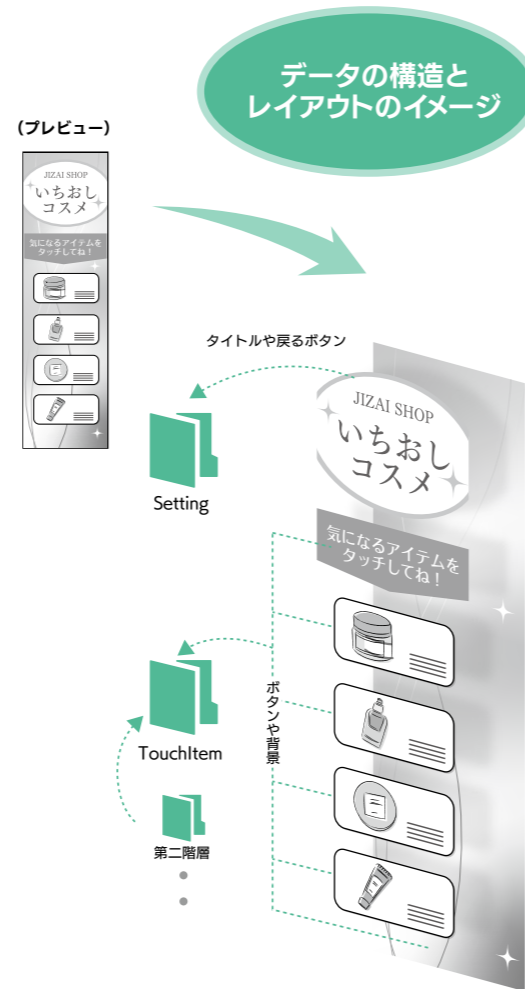
背景の画像(動画)とボタン画像データを用意し、**指定名称のフォルダ**(USBメモリ内)に格納することで「ジザインフォアプリ」がコンテンツを画面上にレイアウトします。  
また、ボタンを押して遷移する画面(階層)はフォルダで簡単に作ることが可能です。

### 4つの指定名称のフォルダ

スペース無し、全て半角英字、一部は大文字にて作成してください。  
※名称が異なると認識されません。ご注意ください。

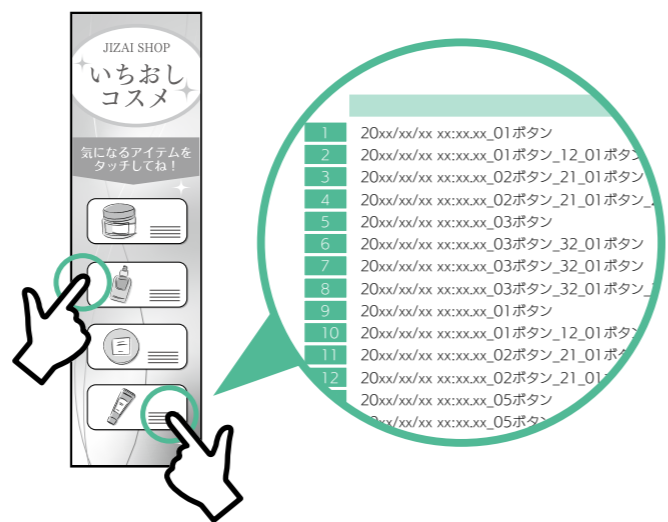
<b>TouchItem</b> (注意) 大文字 I (アイ) タッチ再生コンテンツの背景やボタン画像のデータを格納(右図参照)	<b>Content</b> ループ再生のデータを格納
<b>Setting</b> 戻る・ホームボタンや固定タイトル画像を格納(右図参照)	<b>TouchContent</b> 連動タッチ再生の使用時に再生画面側で再生されるデータを格納

詳しくはお使いの再生関連ページをご確認ください。



## タッチ履歴が活かせる

本体にタッチした履歴データが蓄積されるので利用者の行動を「見える化」できます。  
タッチメニュー項目の設定次第で潜在的なニーズの掘り起こしや利用者の行動パターンの予測にも活かせるので以降の消費者のニーズをとらえたサービスの構築に活用いただけます。

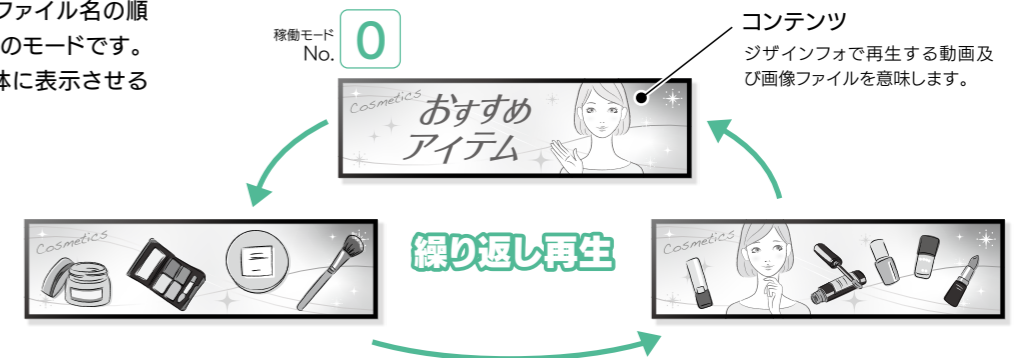


## 3つの使い方ができる!

標準で実装する3つの[稼働モード]を切り替えることで3通りの使い方が可能です。

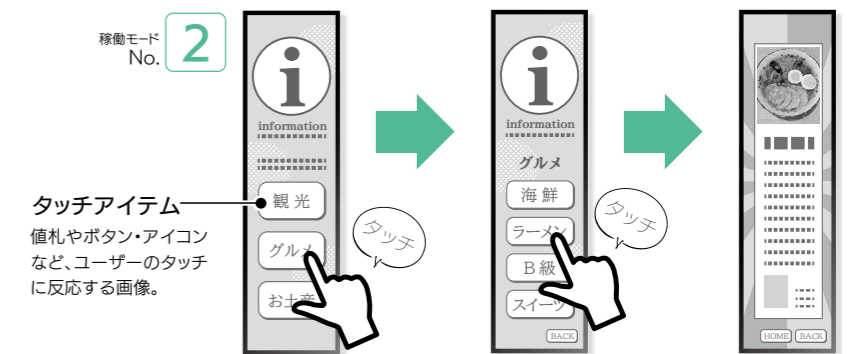
### ① ループ再生

動画・静止画(コンテンツ)をファイル名の順に再生する通常のサイネージのモードです。広告・看板・告知など画面全体に表示させるのに適しています。



### ② 単体タッチ再生

1台でタッチ階層のコンテンツを展開することができます。情報の深掘りができ、お客様が知りたい情報をダイレクトに提供することができます。この使用ではタッチデータログの収集が可能です。



### ③ 連動タッチ再生

2台使う事で1つをコントローラー(タッチ画面)、もう一方をプレイヤー(再生画面)として連動させることができます。陳列棚などの限られたスペース(展開に手前と奥の環境)にマッチします。  
タッチ画面は階層の深掘りができるので細分化したピンポイントの情報とそれに伴うコンテンツ(タッチコンテンツ)を再生画面側の大きいモニターで訴求することが可能です。

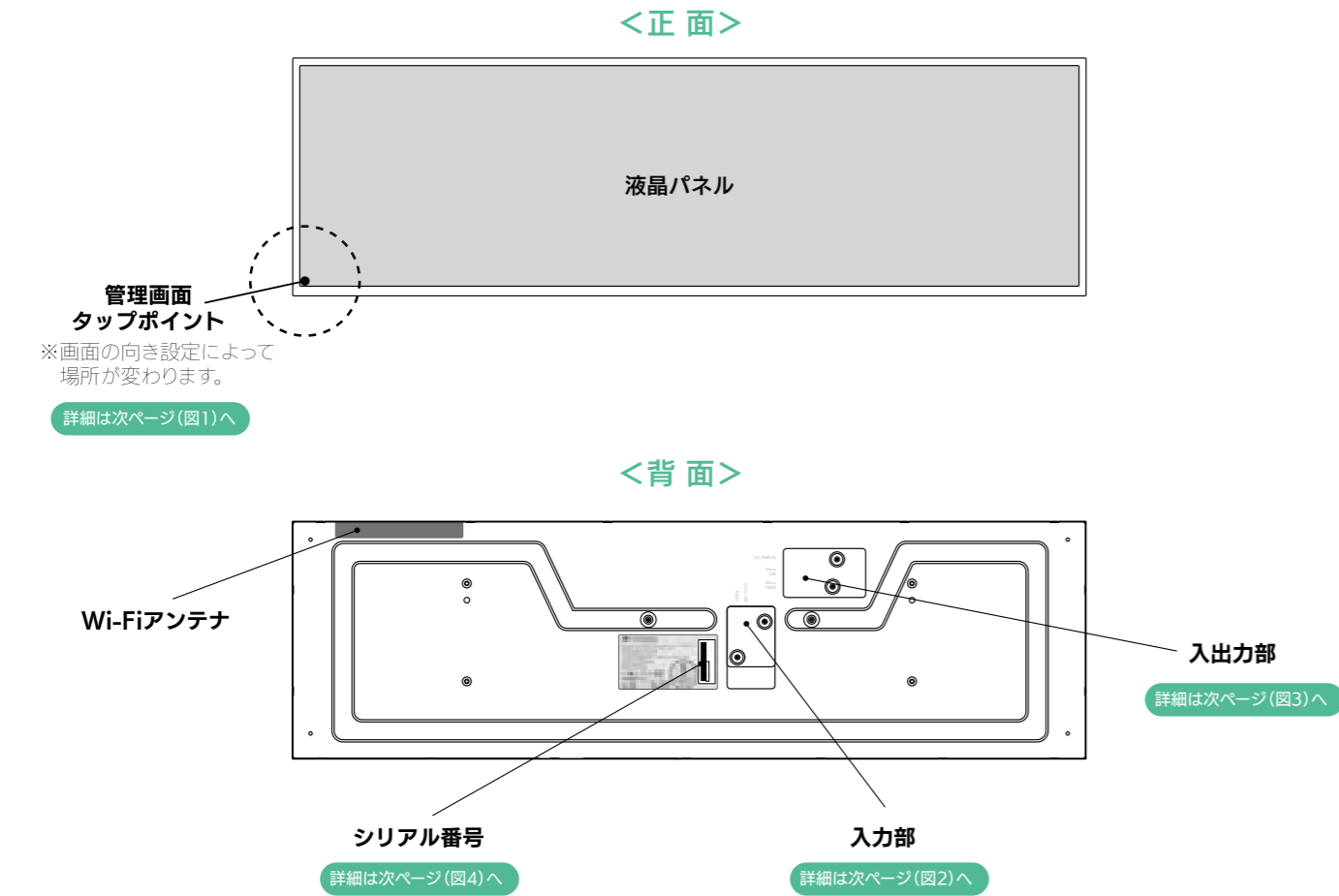




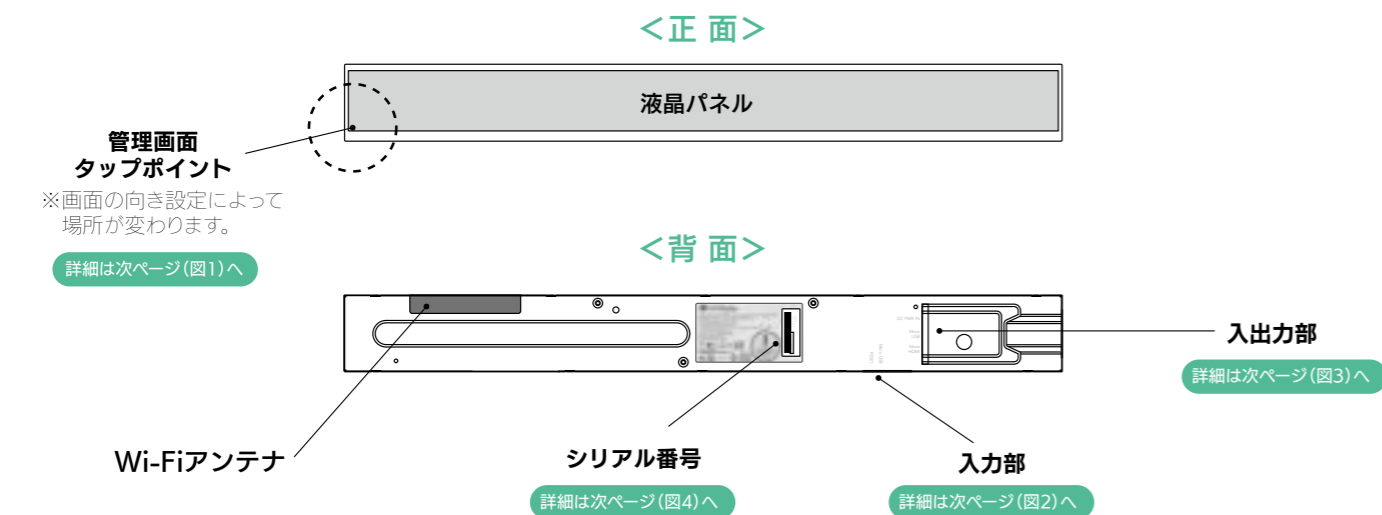
# 各部の名称

## ■ 本体

### ● 29インチ「BAR」



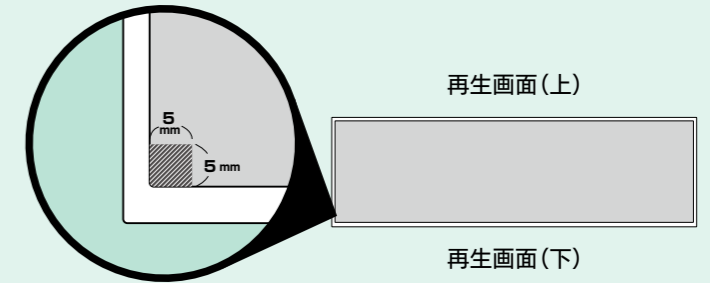
### ● 23.1インチ「SHELF」



## ◎ 本体詳細説明

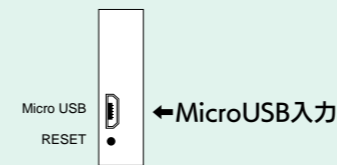
### (図1) 管理画面タップポイント

再生画面から各種設定への入口である管理画面を起動するには液晶パネルの「管理画面タップポイント」を12回以上タップします。  
有効な範囲は再生画面上の左下の角(かど)5×5mmの範囲です。

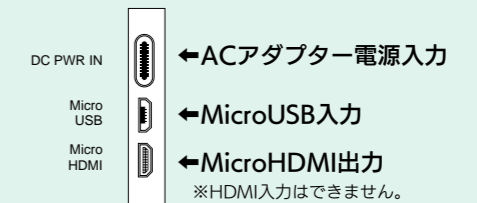


※表示はあくまで[画面の向き(0:横)の場合]の例です。画面の向き設定によって場所が変わります。詳しくは P.12へ

### (図2) 入力部 詳細

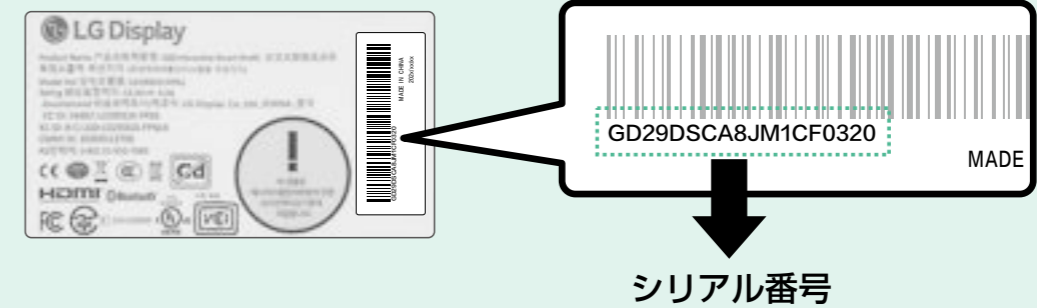


### (図3) 入出力部 詳細



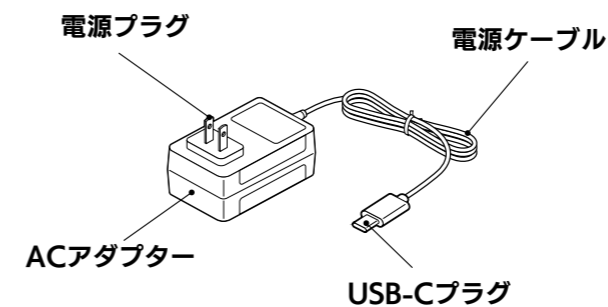
### (図4) シリアル番号 詳細

※「シリアル番号」は保証を受ける際に必要となります。必ず保証書に控えてください。



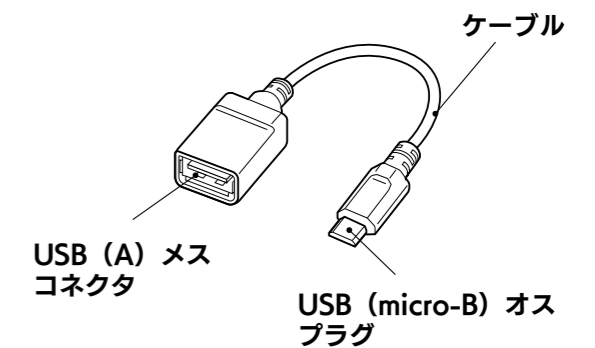
## ■ 付属品

### ● ACアダプター



## ■ 試供品(保証対象外)

### ● MicroUSB変換アダプター



# 基本仕様

## ■ 解像度

29インチ (BAR「バー」)	1920×540
23.1インチ (SHELF「シェルフ」)	1920×158

※コンテンツが画面サイズより小さい場合は拡大再生されます。コンテンツが画面サイズより大きい場合は縮小再生されます。そのとき、動画は縦横比を無視してフルスクリーンで再生されますが、画像は縦横比を固定して拡大縮小されます。但し、極端に大きいデータサイズをご使用になるとボタンの反応が悪くなったり、ページ遷移が鈍くなるなどの動作不良が生じる場合がありますので正しい解像度・データサイズでのコンテンツ制作をおすすめします。

## ■ 再生可能コンテンツ

「ジザインフォ」で再生可能なコンテンツは次の通りです。

種類	コーデック
画像	JPEG、BMP、GIF、PNG など
動画	MPEG-1/2/4、MVC、H.263、H.264 など
音声	MPEG Audio、WAV Audio、OGG Audio、FLAC Audio、MIDI Audio など

※上記のコーデックでもお使いになる編集ソフトウェアによって再生されない場合があります。その場合は他のコーデックに変更いただけますようお願い致します。

## ■ コンテンツデータの制限事項

ハードウェアのスペック上、コンテンツの制作には制限が必要となります。動画ファイルのフレーム及びビットレート、サイズは次の範囲内で製作してください。

項目	内容
フレーム	30fps 以内
ビットレート	4,000kbps 以内
サイズ	29インチ (BAR「バー」) : 幅1920×高さ540pix 以内 23.1インチ (SHELF「シェルフ」) : 幅1920×高さ158pix 以内
データ容量	最大4GB(目安) <small>左記の制限は目安です。動画ファイルは画面分割及びフレーム数、コーデックなどに大きく影響されるため、明確な基準を提示することができません。予めご了承ください。容量の大きいデータを使用する場合は、必ず動作確認をしてください。</small>

## ■ その他仕様

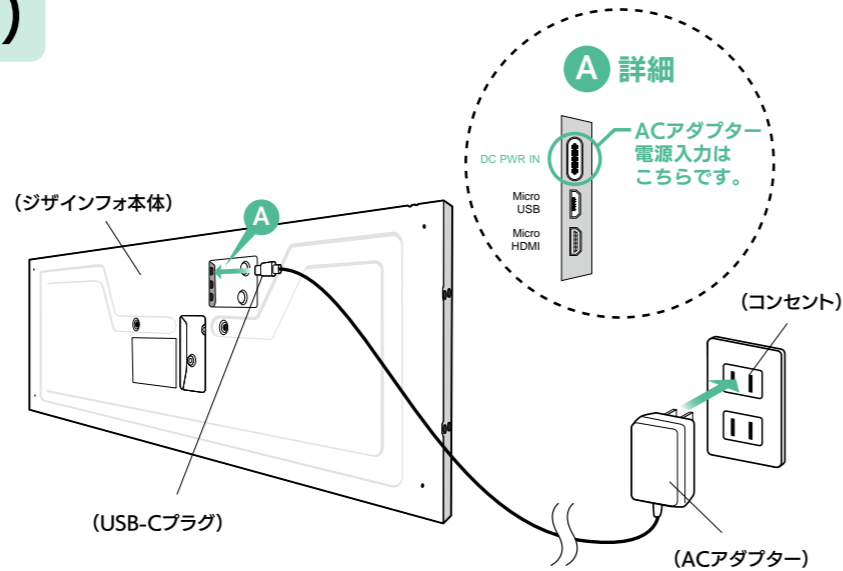
		「SHELF」	「BAR」
ディスプレイ仕様	液晶サイズ	23.1インチ	29インチ
	液晶タイプ	TFT-LCD (IPS), edge LED Back-light	
	タッチ方式	in-TOUCH (投影型静電容量性インセルタッチ)	
	有効画面サイズ	585.56 (H) × 48.18 (V)	698.4 (H) × 196.425 (V)
	最大表示色	1,670万色	
	輝度	700cd/m2 (代表値)	500cd/m2 (代表値)
	視野角	178° / 178°	
	ベゼル	4.1/4.1/5.6/9.6mm	6.3/6.3/6.8/8.7mm
	耐久年数 (LEDバックライト)	50,000時間	
	パネル表面処理	アンチグレア、4H硬度	
タッチ仕様	精度 (φ8)	≤3.0mm (最大)	
	レイテンシ (φ8)	≤45ms (接触時), ≤35ms (パンニング)	
	マルチタッチ	≤10 points	
本体仕様	本体サイズ	593.8 (H) × 63.4 (V) × 19.7mm (D)	713.0 (H) × 213.94 (V) × 16.1mm (D)
	本体重量	0.82Kg (代表値)	2.80Kg (代表値)
	表示可能タイプ	Landscape / Portrait	
	本体カラー	Black	
電源	入力電源周波数	AC100-240V@50/60Hz	
	出力電圧	12V	
	出力電流	3A	
	出力電源コネクタ	USB Type C (電源のみ)	
システム	OS	Android 7.1	
	CPU	ARM®CortexTM-A17, Quad-core, 1.6GHz	
	GPU	ARM Mali-T764 500MHz	
	RAM	DDR3 1GByte	
	ストレージ	eMMC 8GByte	
	ネットワーク	Wlan 802.11 b/g/n (2.4GHz)	
	Bluetooth	BT 4.2 (Profile : A2DP, HID)	
	外部接続	Micro USB 2.0 (Host 1ea, OTG 1ea)	
	信号出力	Micro HDMI	
	動作環境	動作温度	0° C - 45° C
動作湿度		10-80%RH (結露なきこと)	

# 最初にやっていただく操作(電源・パスワード)

## 電源を入れる(切る)

ジザインフォ本体にACアダプターのUSB-Cプラグを差し込み、コンセントをつなぐと自動的に電源が入ります。切る場合は必ずACアダプターをコンセントから抜いてください。

※右図は29インチ(BAR)の例です。  
23.1インチ(SHELF)の電源入力部は  
項目【各部の名称】P.8をご確認ください。



## パスワードの入力と設定

### 1 パスワード画面の表示

起動させたジザインフォの「管理画面タップポイント(再生画面上の左下の角(かど)5×5mmの範囲)」を12回以上、連続でタッチします。

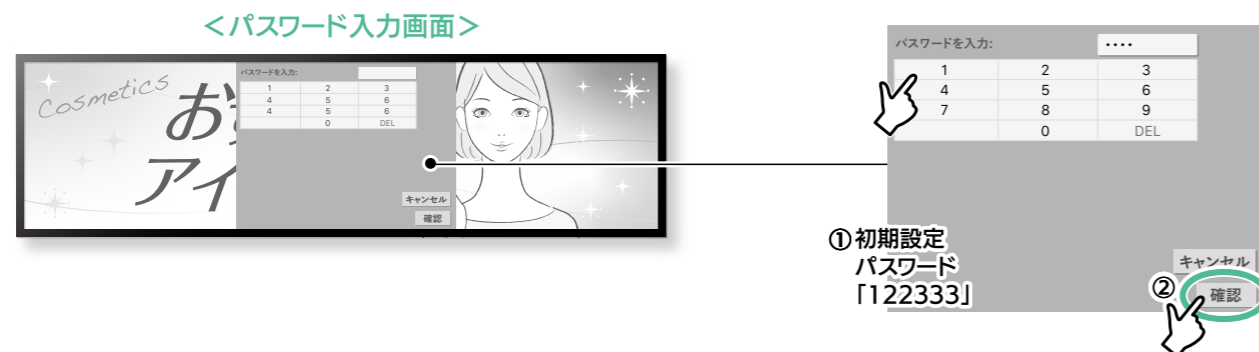


### 縦使用の場合



### 2 既存パスワードを入力し管理画面を表示

パスワード入力画面が現れるので、初期設定パスワード「122333」またはすでに設定しているパスワードを入力し、「確認」をタッチします。



### 3 パスワードを変更する

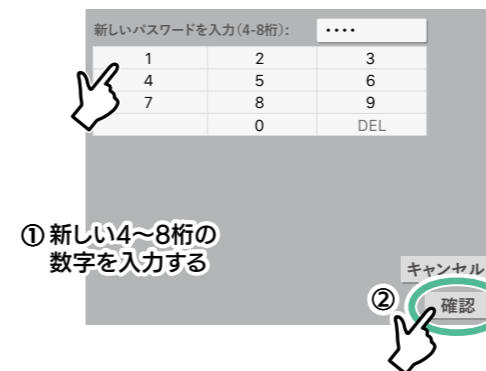
管理画面が現れるので、「パスワード変更」をタッチします。



※パスワードを変更しないで、設定画面に行く場合は「プレイヤー終了」をタッチします。

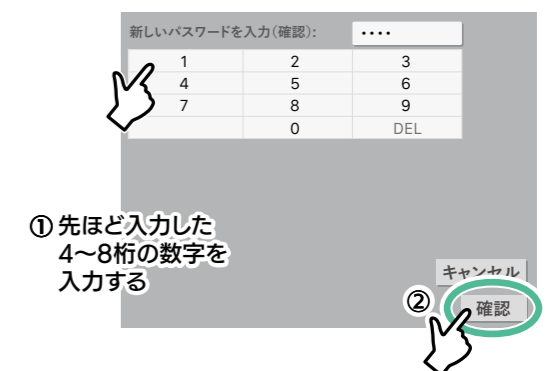
### 4 新しいパスワードを入力する

次の画面で新しいパスワード(4~8桁の数字)を入力し「確認」をタッチします。



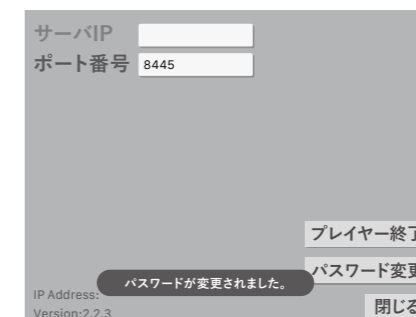
### 5 確認用パスワードを入力する

パスワードの確認画面が現れるので、再度④で入力した新しいパスワードを入れ「確認」をタッチします。




### 6 パスワードが変更される

パスワードが変更され管理画面に戻ります。





# (ランチャー) 稼働設定画面を表示するには

 稼働設定(ランチャー)画面の表示は稼働モード・コンテンツ更新・プレイヤー設定・Wi-Fi設定など全ての設定に必要な操作です。

## 1 パスワード画面の表示

起動させたジザインフォの「管理画面タップポイント(再生画面上の左下の角(かど)5×5mmの範囲)」を12回以上、連続でタッチします。



12回以上  
タッチする

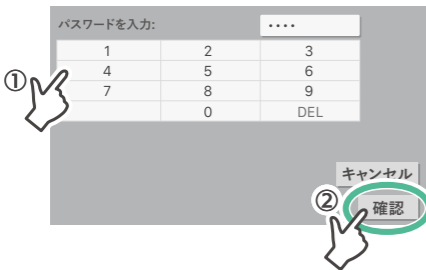
## 縦使用の場合



縦画面の左下(5×5mm)  
をタッチしてください。

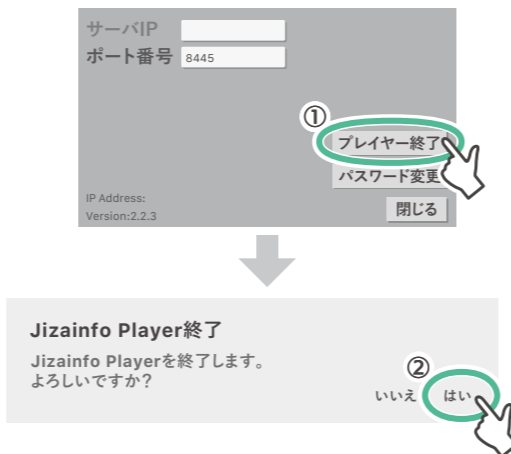
## 2 パスワード入力

パスワード入力画面に、設定した任意のパスワード4～8桁を入力して「確認」をタッチします。(パスワード初期設定は「122333」)



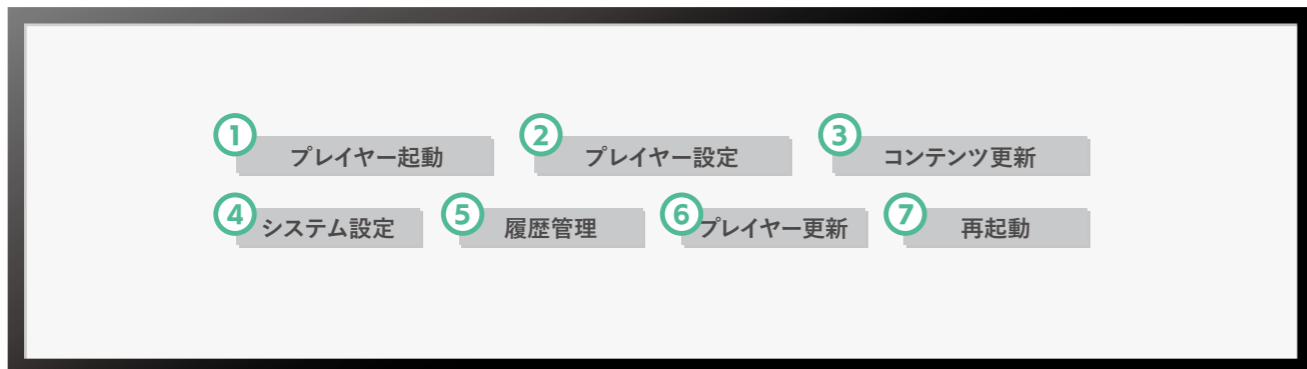
## 3 管理画面からプレイヤーの終了

管理画面が現れるので「プレイヤー終了」を選択します。確認画面が出るので「はい」を選択します。



## 4 ランチャーメニュー画面の表示

<ランチャーメニュー画面> ※画面(横)の場合。



①～⑦ 各設定メニューの詳細は次ページ以降へ

# ランチャーメニューについて

前のページで表示した「ランチャーメニュー画面」の各項目についての説明です。

① **プレイヤー起動** ジザインフォ再生プレイヤーAPPを実行します。

② **プレイヤー設定** ジザインフォ再生プレイヤーの稼働モード及び、設定を行います。設定項目と内容は以下の通りです。

 プレイヤー設定を変更した後は変更内容を本体に記録するために**1分間は電源を切らないでください。**

### <プレイヤー設定画面>

※入力の数値は例です。

稼働モード	0	画面分割数(1:分割なし)	1	余白上・左(mm)	15
画像表示時間(秒)	15	分割画面当りの最大個数	10	余白下・右(mm)	15
ロゴ表示時間(秒)	5	タッチアイテム開始番号	1	インデント下・右(mm)	15
タッチ画像表示時間(秒)	5	タッチアイテム表示個数	10	自動でホームに戻る(秒)	15
		ボタン表示位置	右下		
<input type="checkbox"/> ログ機能を使用		<input type="checkbox"/> タイトル画像を表示			
閉じる					

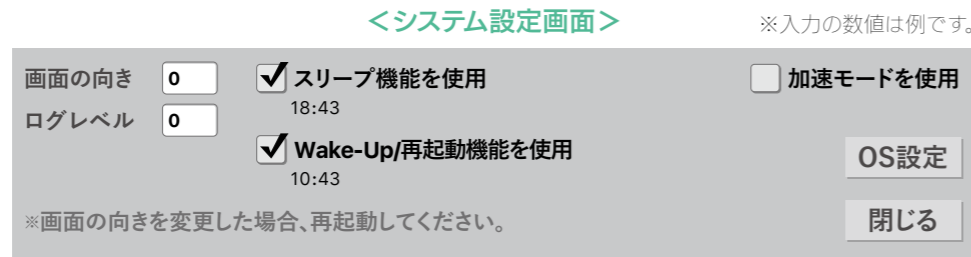
稼働モード	プレイヤーの稼働モードを設定 <a href="#">稼働モードについて詳しくは P.7へ</a>
0	ループ再生ができるモード
1	ループ+受信再生ができるモード
2	タッチ操作ができるモード

項目	対象稼働モード	内容
画像表示時間(秒)	0 1	画像コンテンツの表示時間
ロゴ表示時間(秒)	0 1	ロゴ画像の表示時間(ログ機能を使用する場合)
タッチ画像表示時間(秒)	1	再生要求を受けた画像の表示時間
画面分割数(1:分割なし)	2	画面を分割してタッチアイテムを配置します。詳しくは P.41へ 「TouchItem」のファイル数を超える分割の指定は無視されます。
分割画面当りの最大個数	2	分割画面毎に配置するタッチアイテムの最大個数を指定します。詳しくは P.41へ 設定個数より「TouchItem」のファイルが足りない場合は均等配置されます。
タッチアイテム開始番号	2	タッチアイテム画像の表示開始番号 詳しくは P.42へ 「TouchItem」フォルダーの何番目の画像からタッチアイテムとして表示するかを指定。
タッチアイテム表示個数	2	タッチアイテム画像の表示個数 詳しくは P.42へ タッチアイテム開始番号から何枚までの画像をタッチアイテムとして表示するか設定。
ボタン表示位置	2	戻る・ホームボタンの表示位置 「TouchItem」の画像が階層構造(P.25参照)になっていて、戻る・ホームボタンを表示する場合、表示位置を8カ所から指定できます。 詳しくは P.44へ
余白上・左(mm) 余白下・右(mm)	2	タッチアイテム画像の左右又は上下の余白 画面表示横: 左右の余白 画面表示縦: 上下の余白
インデント下・右(mm)	2	タイトル画像(P.40参照)と1番目の画像(タッチアイテム)の余白 (タイトル画像を使用する場合のみ)
自動でホームに戻る(秒)	2	下位階層の画面から自動でトップ画面に戻る時間 「TouchItem」の画像が階層構造(P.25参照)になっていて、トップ画面配下の画面が表示された状態でこの設定時間が経過すると自動的にトップ画面に戻ります。
ログ機能を使用	0 1	コンテンツとコンテンツの間にロゴ表示有無
タイトル画像を表示	2	タイトル画像(P.40参照)の表示有無

# ランチャーメニューについて(つづき)

③ **コンテンツ更新** USBメモリのコンテンツをジザインフォにコピーします。 [詳しくはP.46へ](#)

④ **システム設定** ジザインフォ本体の設定を行います。設定項目と内容は以下の通りです。



項目	内容
画面の向き	画面の向きを設定。 0 :横 1 :縦 2 :横(反対向き) 3 :縦(反対向き) ※画面の向きを変更した場合、本体を再起動する必要があります。設定方法の詳細は次ページへ
ログレベル	ログ出カレベルを設定。 0 :すべてのログ 1 :主な情報以上のログ 2 :エラー、警告以上のログ 3 :致命的なエラー、システムトラブル以上のログ
スリープ機能	スリープ時刻を設定。 スリープ時刻のみ設定した場合、電源を抜き差しするまでスリープ状態が維持されます。
Wake-Up/再起動	システムの再起動時刻を設定。 スリープ機能を使用し、スリープ状態に入りますと再起動が設定時刻より遅れる場合がありますので、希望する時刻より約30分以上早く設定してください。
加速モードを使用	加速モードとは階層があるまたは連動のタッチ使用で、起動時に全ての階層のデータを読み込みメモリに記憶させることによりタッチ反応速度が早くなるモードのことです。 使用の場合は必ず動作確認を行ってください。 データ容量が大きい場合(目安200MB以上)は本体が異常終了する可能性があります。そのときはチェックを外してください。初期設定ではチェックが外れています。
OS設定	WLANやBluetoothなどを設定。 Androidの設定画面が表示されます。

⑤ **履歴管理** 「単体タッチ再生」「連動タッチ再生」の場合、タッチアイテムのタッチ履歴を管理できます。 [詳しくは P.49へ](#)

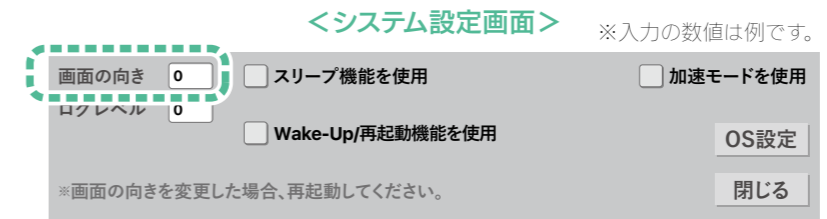


⑥ **プレイヤー更新** ジザインフォ再生プレイヤーAPPを更新します。  
※一般公開機能ではありません。

⑦ **再起動** ジザインフォ本体を再起動させます。  
※システム設定の変更後など、動作に不具合が出た場合に再起動を行なってください。

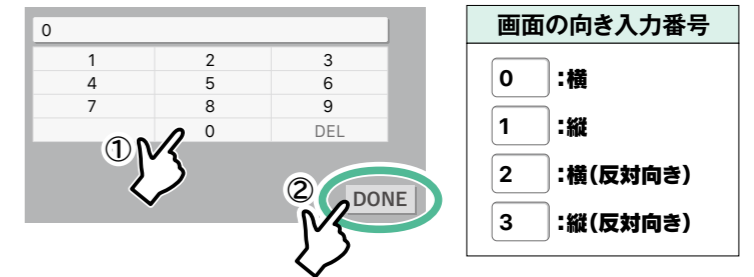
## 画面の向き(縦・横)の設定について

④ システム設定 の「画面の向き」で縦・横使用の設定ができます。画面の向きを変更した場合、本体を必ず再起動する必要がありますので以下の手順に従って操作してください。

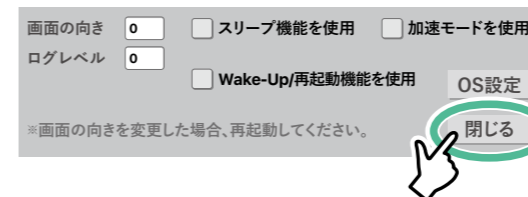


## 画面の向きを変更するには

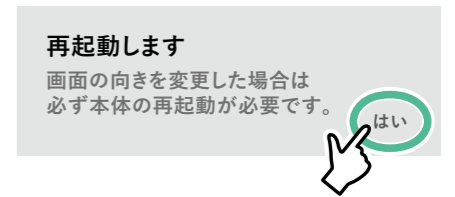
1 画面の向きを選択し、数値入力の画面に縦横に対応する数値を打ち込み「DONE」をタッチします。



2 システム設定画面の「閉じる」をタッチします。  
※このとき「OS設定」を押すと画面の向き設定は反映されませんのでご注意ください。



3 再起動のメッセージが出るので「はい」をタッチして機体を再起動させます。



再起動をしないと動作に不具合がでる可能性があります。忘れた場合には電源の抜き差しをして起動し直してください。

# 本体を無線LANに接続するには

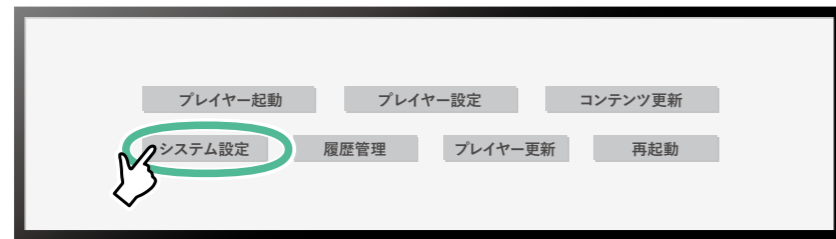
## 無線LAN接続の前に

ルーターなどWi-Fi(無線LAN)環境であることを確認します。また、無線ルーターのパスワードを準備しておきます。  
※使用方法が「ループ再生」「単体タッチ再生」の場合は、単体使用なので無線LAN接続は不要です。

## 無線LANに接続させる

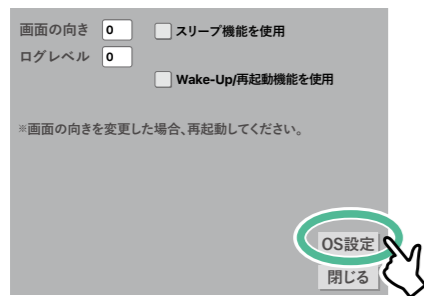
- ランチャーメニュー画面からシステム設定を選択  
ランチャーメニュー画面を表示させ 詳しくは P.14へ その中から「システム設定」を選択します。

<ランチャーメニュー画面>



- OS設定を開く  
システム設定画面にある「OS設定」をタッチします。

<システム設定画面>



- WLAN設定  
OS設定画面に切り替わります。左上の無線とネットワークの「WLAN」をタッチします。

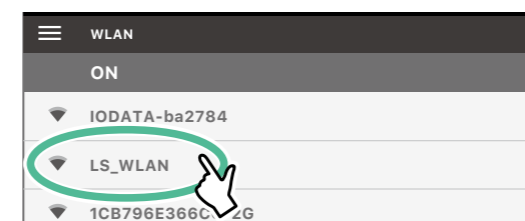
<OS設定画面>



**WLANとは?**  
Wireless LAN(ワイヤレス・ラン)  
無線LANと同意。

- SSIDの選択  
無線LANのSSID一覧からジザインフォを接続させるSSIDをタッチします。

**SSIDとは?**  
Service Set Identifier無線ルーターからの電波の名称のこと。



※画像のSSID一覧は例であり、実際の無線環境によって異なります。実際のSSIDを選択してください。

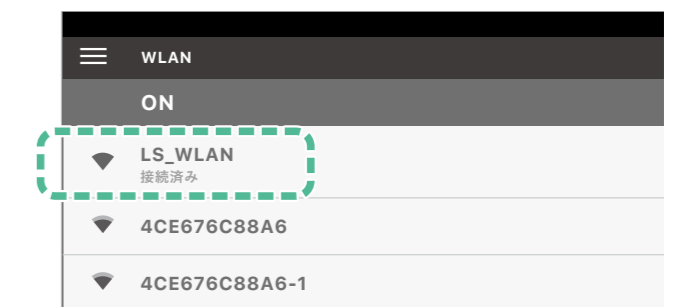
**!** 対象のSSIDが表示されない場合、無線ルーターから次の内容を確認してください。  
① 該当SSIDを非表示(ステルス)に設定していませんか?  
② 該当SSIDの帯域を5Ghzに設定していませんか?ジザインフォは2.4Ghz専用です。

- パスワードの入力  
無線ルーターのパスワードを入力して「接続」ボタンをタッチします。



※暗号化設定されていないSSIDの場合はパスワード入力画面が表示されません。

- 接続確認  
SSIDに「接続済み」と表示されることを確認します。左上の「≡」マークから「↑ 設定のホーム」を選択するとOS設定のトップへ戻ります。



- 元の画面に戻る  
OS設定画面の右下にある「戻る」ボタンをタッチするとランチャーメニュー画面に戻ります。

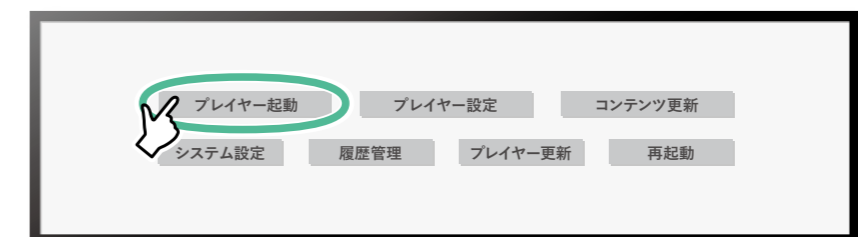
<OS設定画面>



「戻る」ボタンを長押ししながら指を動かすとボタンを上下に移動させることができます。

- 再生画面に戻る  
ランチャーメニュー画面から「プレイヤー起動」を選択して再生画面に戻ります。

<ランチャーメニュー画面>



使い方は本体設定について

使い方は本体設定について



# Bluetoothで外部スピーカーを接続する

## スピーカー接続の前に

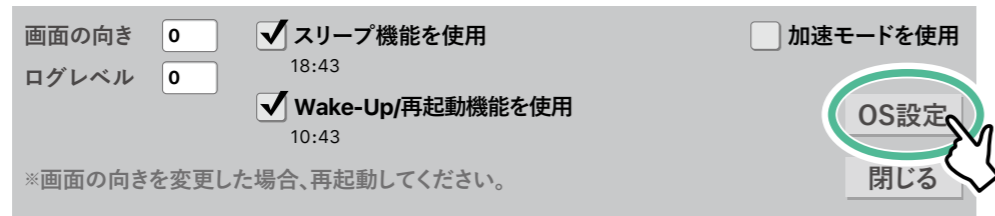
Bluetooth接続ができるスピーカーを用意し、電源を入れておきます。

## Bluetooth接続をする

### 1 OS設定を開く

ランチャーメニュー画面を表示させ [詳しくは P.14へ](#) その中から「システム設定」を選択、「OS設定」をタッチします。

<システム設定画面>



### 2 Bluetooth設定

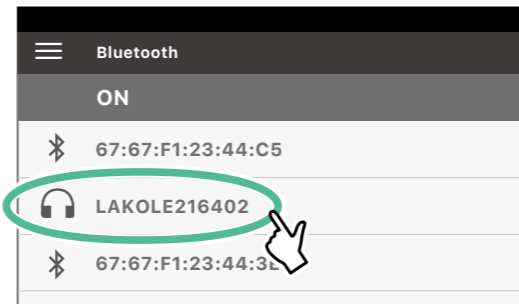
OS設定画面に切り替わります。「Bluetooth」をタッチします。

<OS設定画面>



### 3 対象Bluetoothを選択

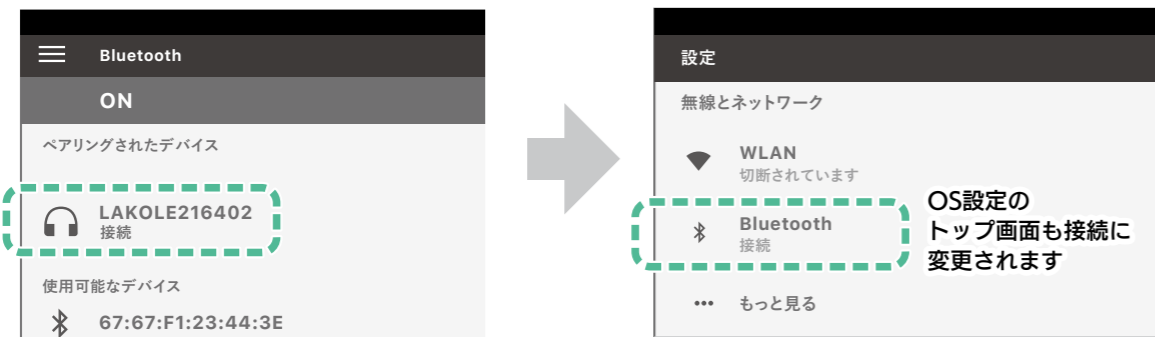
接続するBluetoothを選択します。



※画像のBluetooth一覧は例であり、実際の無線環境によって異なります。実際のBluetoothを選択してください。

### 4 接続確認

Bluetoothに「接続」と表示されていることを確認します。  
左上の「≡」マークから「 設定のホーム」を選択するとOS設定のトップへ戻ります。



### 5 元の画面に戻る

OS設定画面の右下にある「戻る」ボタンをタッチするとランチャーメニュー画面に戻ります。

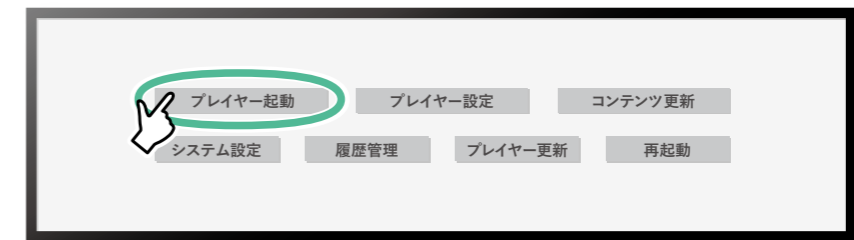
<OS設定画面>



### 6 再生画面に戻る

ランチャーメニュー画面から「プレイヤー起動」を選択して再生画面に戻ります。

<ランチャーメニュー画面>



# ループ再生で利用する

## 概要説明

通常のサイネージ使用モードです。ジザインフォに入れた「Content」フォルダー中の全てのコンテンツをファイル名順に順次再生します。最後のコンテンツの再生が終わったら、自動的に最初のコンテンツに戻ります。

また、ロゴ機能を有効にするとコンテンツとコンテンツの間にロゴ画像を表示できます。

※動画は1回再生、画像は設定された表示時間(秒)表示されます。

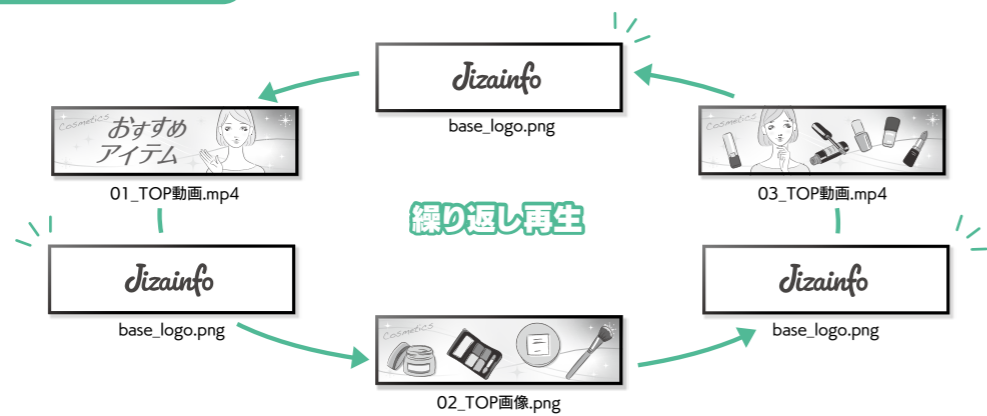
### ループ再生イメージ



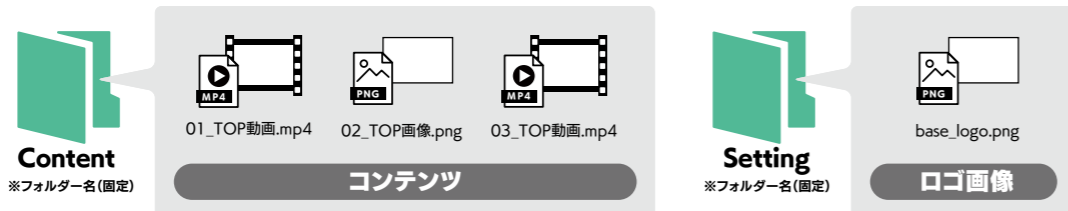
<データイメージ>



### ロゴ機能を使用した場合



<データイメージ>



## コンテンツの作り方

### データ仕様

以下のサイズ、仕様に沿ってコンテンツデータを作成してください。

コンテンツが画面サイズより小さい場合は拡大再生、画面サイズより大きい場合は縮小再生されますが、パフォーマンスが低下します。ご注意ください。

※動画は縦横比を無視してフルスクリーンで再生されますが、画像は縦横比を固定して拡大縮小されます。※その他の設定について、詳しくはP.10「基本仕様」を参照してください。

<コンテンツデータの制限事項>

項目	内容
サイズ	29インチ(BAR「バー」) : 幅1920×高さ540pix 以内 23.1インチ(SHELF「シェルフ」) : 幅1920×高さ158pix 以内
フレーム	30fps 以内
ビットレート	4,000kbps 以内

### 制作するフォルダーとファイルの考え方

ループ再生ではデータフォルダーは「Content」フォルダーのみ、ロゴ機能を使用する場合は「Setting」フォルダーが追加で必要となります。それぞれのフォルダーに必要な画像・動画を用意します。

ループ再生は「Content」フォルダー内のコンテンツ(画像・動画)をファイル名順に再生するので、順番に合わせてファイル名を指定(番号をつけるなど)する必要があります。

コンテンツデータを本体に入れる方法はP.46~48を参照ください。

<Contentフォルダーとファイル例>

※ファイル名は例です。



※再生はファイル名順になります。

<ロゴ機能を使う場合、必要なフォルダー&ファイル>



「Setting」フォルダーにはロゴ画像やタイトル画像・戻るボタンなどの共通ファイルを設定します。

共通ファイルは上記の**固定のファイル名**※にする必要があります。(※任意の名称は不可)

※ロゴ画像は画面と同じサイズをご用意ください(29inchであれば幅1920×高さ540pixのデータを作る)。

※ロゴ画像が存在しない場合、ロゴ機能を有効にしても表示されません。

- ①「Content」「Setting」フォルダーの名前は固定です。任意の名称にすると読み込まれません。
- ②ファイル名は番号をつけるなど再生する順番に合わせて指定する必要があります。
- ③ファイル名はAndroid OSを基準にするため、**大文字・小文字を区別し、大文字が小文字より優先されます**。ご注意ください。

# ループ再生で利用する(つづき)

## 稼働設定の方法

ランチャーメニュー画面を表示させ [詳しくは P.14へ](#)、その中から「プレイヤー設定」を選択します。

<プレイヤー設定画面> ※入力の数値は例です。

1	稼働モード	0	画面分割数(1:分割なし)	1	余白上・左(mm)	15
2	画像表示時間(秒)	15	分割画面当りの最大個数	10	余白下・右(mm)	15
3	ロゴ表示時間(秒)	5	タッチアイテム開始番号	1	インデント下・右(mm)	15
	タッチ画像表示時間(秒)	5	タッチアイテム表示個数	10	自動でホームに戻る(秒)	15
			ボタン表示位置	右下		
4	<input checked="" type="checkbox"/> ロゴ機能を使用		<input type="checkbox"/> タイトル画像を表示			

閉じる

- 稼働モード:** プレイヤーの稼働モードを設定します。ループ再生使用は「0」を設定します。
- 画像表示時間(秒):** 動画ではなく画像コンテンツの場合、画像の表示時間を設定します。
- ロゴ表示時間(秒):** ロゴ機能を使用する場合、ロゴ画像の表示時間を設定します。
- ロゴ機能を使用:** コンテンツとコンテンツの間にロゴを表示するロゴ機能を使用する場合チェックを入れます。

## 動作しない時は?

下記の項目をチェックして設定やデータを確認してみましょう。

### CHECK LIST

- 動画や画像のサイズは正しいですか?**  
データサイズは、29インチ(1920×540px)、23.1インチ(1920×158px)以内です。
- データの形式は正しいですか?**  
(静止画)JPEG、BMP、GIF、PNG など(動画)MPEG-1/2/4、MVC、H.263、H.264 など
- 正しいフォルダに格納していますか?**  
ループ再生は「Content」フォルダに格納します。
- 正しい稼働モードに設定されていますか?**  
ループ再生の稼働モードは「0」です。

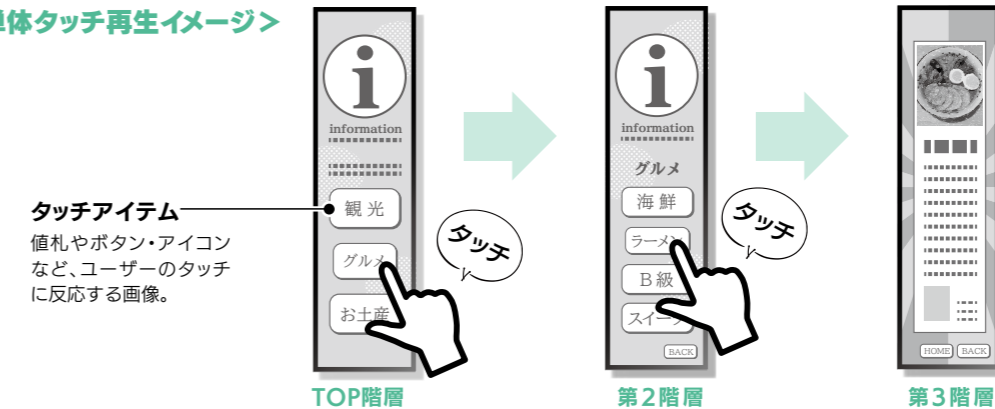
解決しない場合はP.52【故障(不具合)かな?と思ったら】もご確認ください。

# 単体タッチ再生で利用する

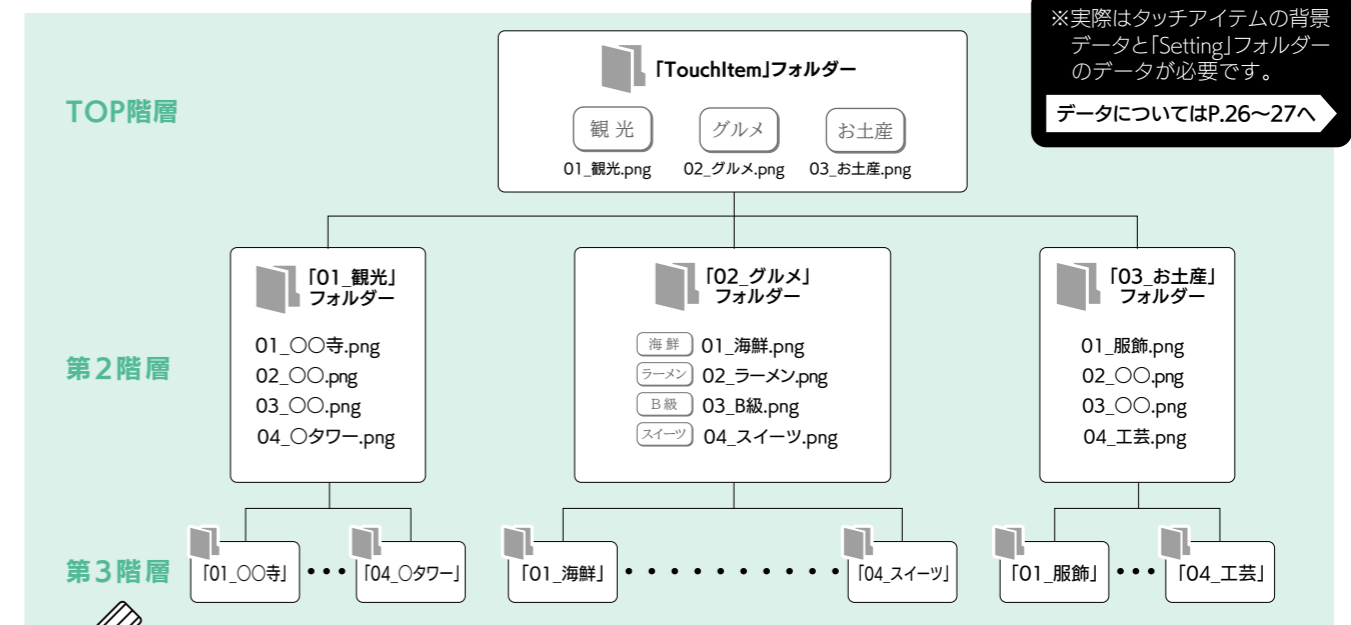
## 概要説明

1台のジザインフォに表示させた「タッチアイテム」をタッチすると、対応する次の画面に移ります。「TouchItem」フォルダに階層構造をつくることにより情報を深掘り表示することも可能です。

### <単体タッチ再生イメージ>



### <階層構造のデータイメージ>



※実際はタッチアイテムの背景データと「Setting」フォルダのデータが必要です。  
データについてはP.26~27へ

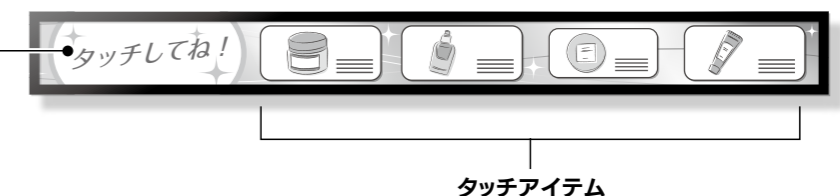
### 階層構造を設けるには

「TouchItem」フォルダの配下に「タッチアイテム」と同じ名称のフォルダを作成することで、階層構造が実装できます。階層構造の「タッチアイテム」をタッチすると該当フォルダに入り、フォルダ内の背景動画及び画像を表示します。(P.28「階層構造の実装」参照)

### <固定タイトルを表示したいとき>

#### タイトル画像

「タッチアイテム」とは別に、タッチを促すコメントやタイトルなどの画像を画面左に表示することができます。タイトル画像のサイズは自動調整されません。実寸のピクセル数で作成してください。



タッチアイテム



# 単体タッチ再生で利用する(つづき)

## コンテンツの作り方

### データ仕様

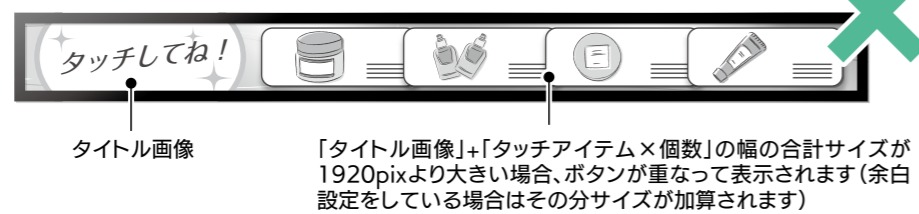
背景動画・画像はループ再生データと同様に右の表の仕様に沿って制作してください。「タッチアイテム」「タイトル画像」データについては、「タイトル画像」の表示有無と「タッチアイテム」の表示個数を考慮して、画像のサイズを決めてください。合計サイズが画面サイズより大きい場合、「タッチアイテム」が重なって表示されます。

〈コンテンツデータの制限事項〉

項目	内容
サイズ	29インチ :幅1920×高さ540pix 以内 23.1インチ :幅1920×高さ158pix 以内
フレーム	30fps 以内
ビットレート	4,000kbps 以内

※背景動画・画像は画面サイズより小さい場合は拡大再生、大きい場合は縮小再生されます。そのとき、動画は縦横比を無視してフルスクリーンで再生されますが、画像は縦横比を固定して拡大縮小されます。  
※その他の設定について、詳しくはP.10「基本仕様」を参照してください。

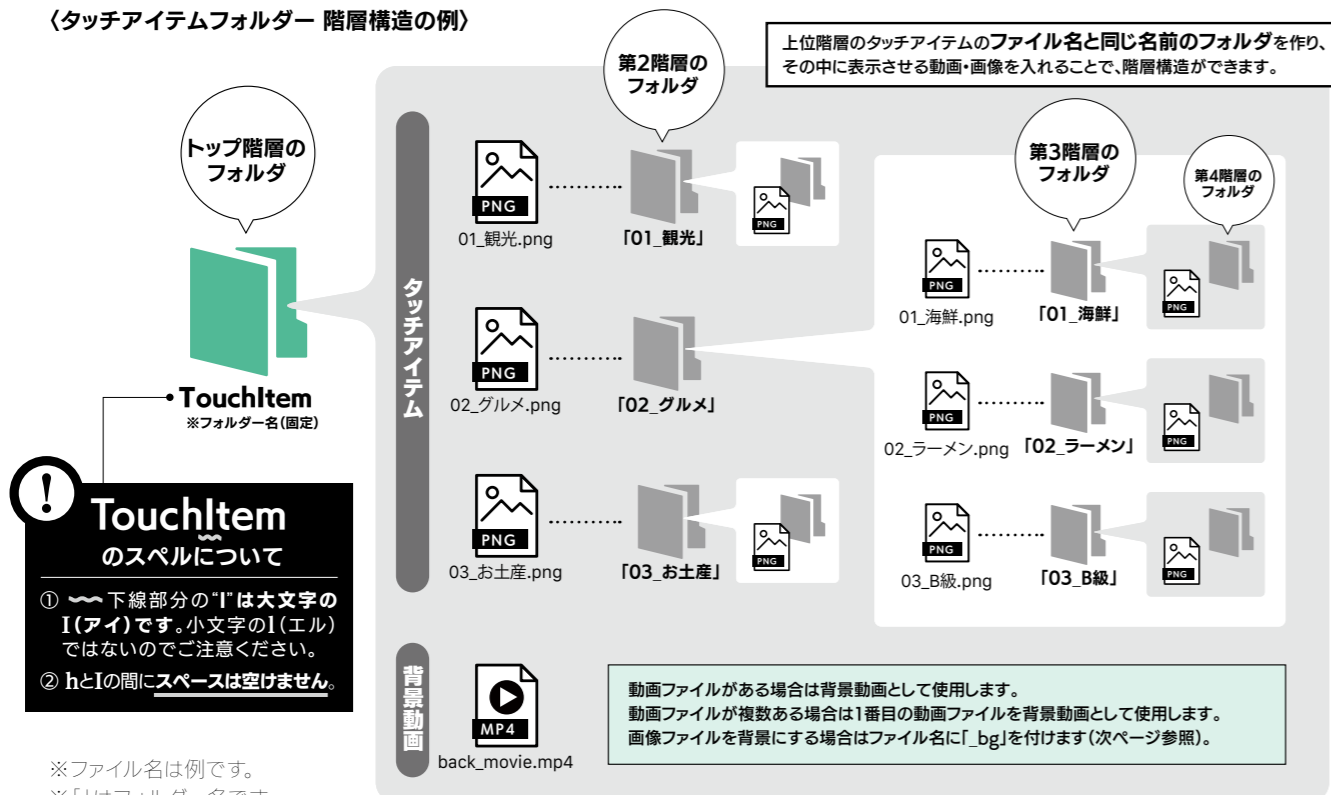
〈タッチアイテムのサイズミスの例〉



## 制作するフォルダーとファイルの考え方

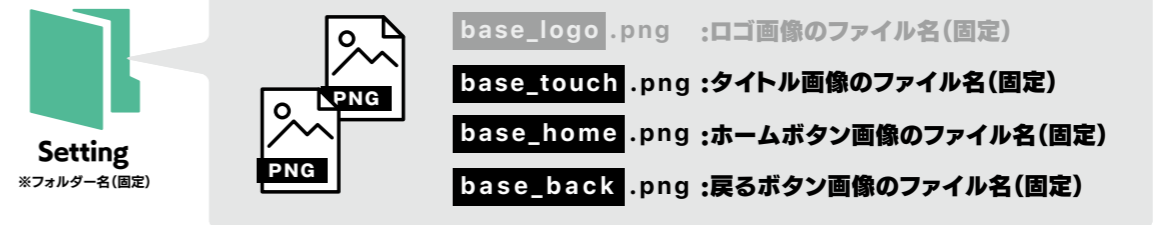
単体タッチ再生に必要な制作フォルダーは「TouchItem」と「Setting」になります。「TouchItem」フォルダーの中に背景動画・画像とタッチアイテム画像が入り、「Setting」フォルダーには戻る・ホームボタンとタイトル画像(使用する場合)が入ります。デザイン上では背景動画・画像の上に一般画像を「タッチアイテム」として自動配置します。「タッチアイテム」の配置はプレイヤー設定に従って配置されます。また、「TouchItem」のファイルはファイル名の付け方により規約を持っています。階層構造は「TouchItem」フォルダーの配下にフォルダーを作成することで実装できます。 [タッチアイテムについて詳しくは P.40へ](#)

〈タッチアイテムフォルダー 階層構造の例〉



## 制作するフォルダーとファイルの考え方(つづき)

〈ホームボタン・戻るボタン/タイトル画像を使用する場合、必要なフォルダー&ファイル〉



「Setting」フォルダーにはロゴ画像やタイトル画像・戻るボタンなどの共通ファイルを設定します。共通ファイルは上記の**固定のファイル名**にする必要があります。(※任意の名称は不可)

※タイトル画像が存在しない場合、タイトル画像機能を有効にしても表示されません。  
※ホームボタン又は戻るボタンが存在しない場合、システム基本ボタンが表示されます。ボタンを非表示にする場合は透明の画像を設定してください。

[ホームボタン・戻るボタンについて詳しくは P.44へ](#)

## 「TouchItem」ファイル規約

「TouchItem」フォルダーの中のファイルはファイル名に以下の条件をつけることで、限定的な使用が可能となります。

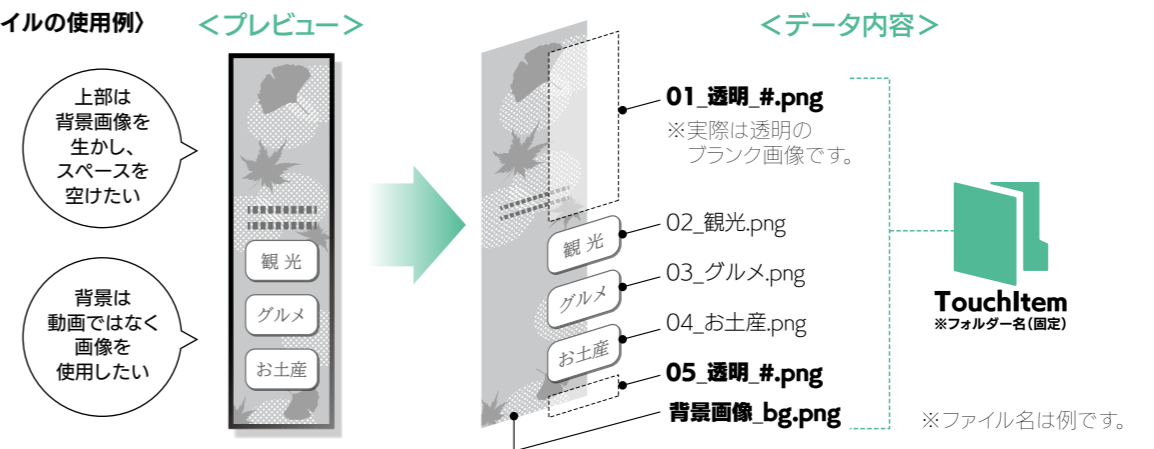
### ◎ボタンを反応させない

**\_#** 画像ファイル名に「\_#」が入っている場合はタッチ反応しません。タッチ履歴も収集されません。

### ◎画像を背景に使う

**\_bg** 画像ファイル名に「\_bg」が入っている場合は背景画像として使用されます。  
※「\_bg」を入れないと画像はタッチアイテムとして認識されます。また、背景画像と動画が同時に存在する場合は画像が優先されます。

〈\_#、\_bgファイルの使用例〉



タッチアイテム上下(左右)のスペースはプレイヤー設定でも空けることができますが、階層構造の場合、他の階層にも適用されてしまいます。トップ画面のみスペースを空けたいときなどは透明画像を作成しタッチ無効化「\_#」にするのが有効です。

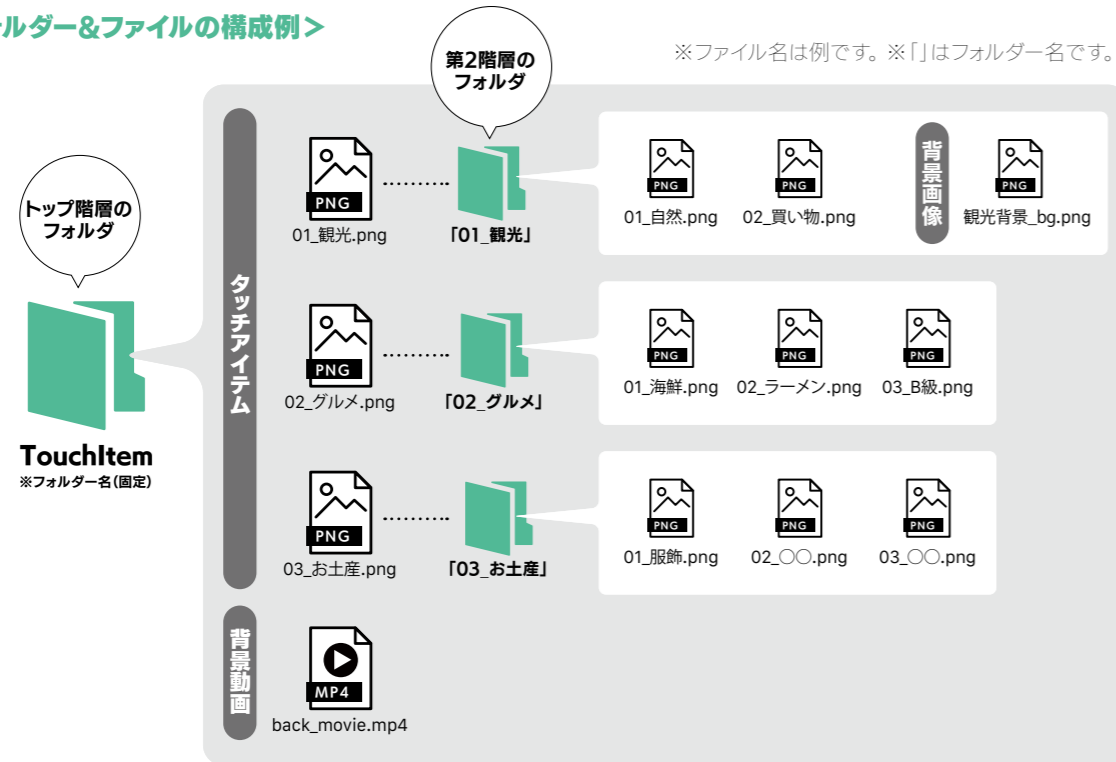
- ①「TouchItem」「Setting」フォルダーの名前は固定です。任意の名称にすると読み込まれません。
- ②ファイル名は番号をつけるなど表示する順番に合わせて指定する必要があります。
- ③ファイル名はAndroid OSを基準にするため、**大文字・小文字を区別し、大文字が小文字より優先されます**。ご注意ください。

# 単体タッチ再生で利用する(つづき)

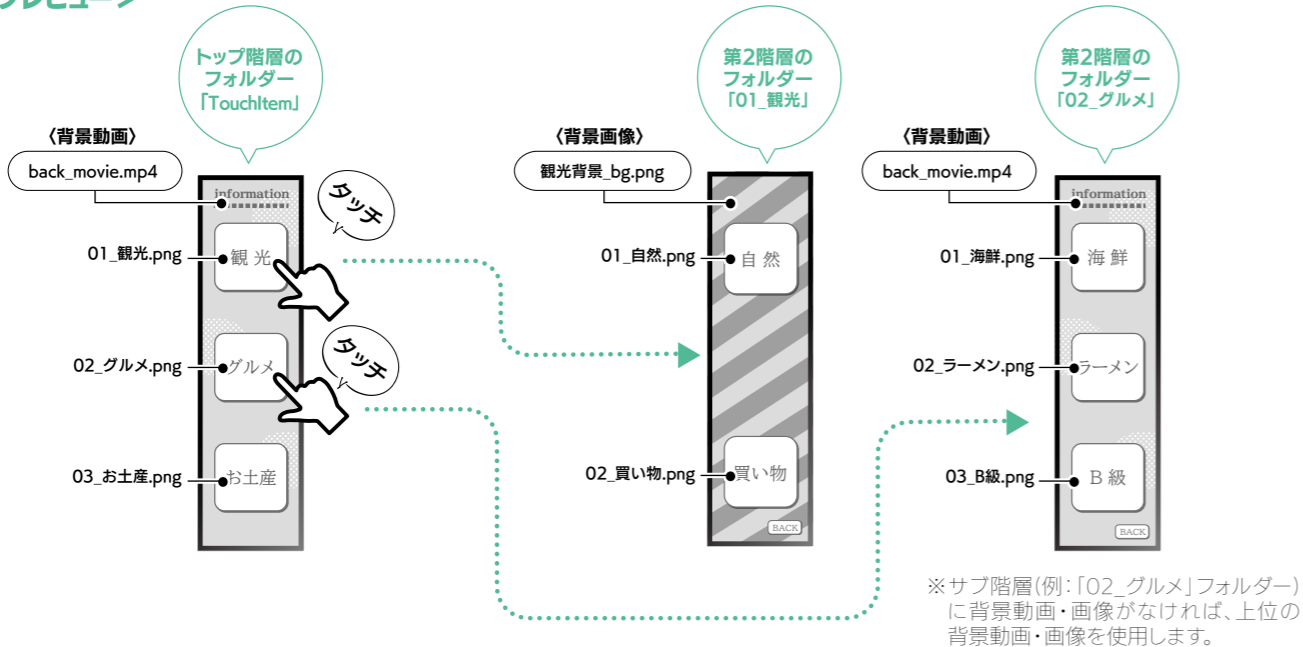
## 階層構造の実装

稼働モード「2」のタッチ使用において、「TouchItem」フォルダーの配下に**タッチアイテムと同じ名称を持つフォルダーを作成**することで階層構造が実装できます。  
画面上ではタッチアイテムをタッチすると該当フォルダーのコンテンツを表示します。

### <フォルダー&ファイルの構成例>



### <プレビュー>



## 稼働設定の方法

ランチャーメニュー画面を表示させ [詳しくは P.14](#)へ、そこから「プレイヤー設定」を選択します。

<タッチ画面のプレイヤー設定画面> ※入力の数値は例です。

稼働モード	2	画面分割数(1:分割なし)	1	余白上・左(mm)	15
画像表示時間(秒)	15	分割画面当りの最大個数	10	余白下・右(mm)	15
ロゴ表示時間(秒)	5	タッチアイテム開始番号	1	インデント下・右(mm)	15
タッチ画像表示時間(秒)	5	タッチアイテム表示個数	10	自動でホームに戻る(秒)	15
		ボタン表示位置	右下		
<input type="checkbox"/> ロゴ機能を使用		<input checked="" type="checkbox"/> タイトル画像を表示			

閉じる

- 稼働モード:** プレイヤーの稼働モードを設定します。〈タッチ画面〉使用は「2」を設定。
- 画面分割数(1:分割なし) / 分割画面当りの最大個数:** 画面を分割数と、分割画面毎に配置するタッチアイテム画像の最大個数を指定します。タッチアイテムの段組表示ができます。 [詳しくは P.41](#)へ
- タッチアイテム開始番号 / タッチアイテム表示個数:** 「TouchItem」フォルダーの何番目のファイルから何個までのファイルをタッチアイテムとして表示するか設定します。〈タッチ画面〉が複数台ある場合などに使用します。 [詳しくは P.42](#)へ
- ボタン表示位置:** 戻る・ホームボタンの表示位置を設定します。「TouchItem」の画像が階層構造になっていて、戻る・ホームボタンを表示する場合、表示位置を8カ所から指定できます。 [詳しくは P.44](#)へ
- 余白上・左(mm) / 余白下・右(mm):** タッチアイテム画像の左右又は上下の余白を設定します。画面表示が横の場合は左右の余白、画面表示が縦の場合は上下の余白が自動で設定されます。
- インデント下・右(mm):** タイトル画像(P.40参照)を使用する場合、タイトル画像と1番目のタッチアイテム画像の余白を設定します。
- 自動でホームに戻る(秒):** 「TouchItem」の画像が階層構造になっていて、トップ画面配下の画面が表示された状態で何もタッチされないとき、自動でトップ画面に戻る時間を設定します。
- タイトル画像を表示:** タイトル画像(P.40参照)を使用するときはチェックを入れます。

## 動作しない時は?

下記の項目をチェックして設定やデータを確認してみましょう。

### CHECK LIST

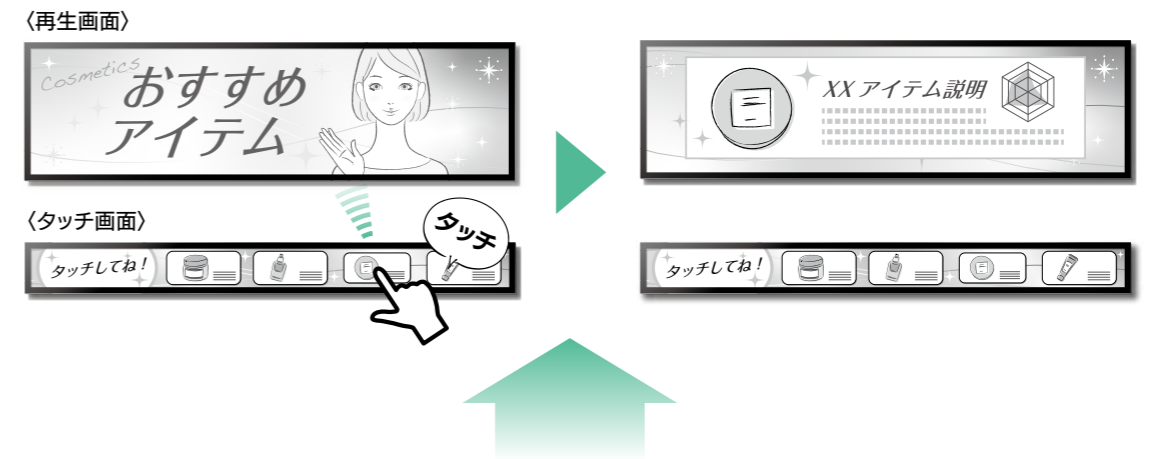
- 動画や画像のサイズは正しいですか?**  
データサイズは、29インチ(1920×540px)、23.1インチ(1920×158px)以内です。
- データの形式は正しいですか?**  
(静止画)JPEG、BMP、GIF、PNG など (動画)MPEG-1/2/4、MVC、H.263、H.264 など
- 正しいフォルダに格納していますか?**  
単体タッチ再生は「TouchItem」フォルダに格納します。
- 正しい稼働モードに設定されていますか?**  
単体タッチ再生の稼働モードは「2」です。
- ボタン画像ファイルと次階層フォルダの名称は一緒になっていますか?**  
同じ名称になっていないとボタンを押しても次階層に変移しません。
- プレーヤー設定[タッチアイテムの表示個数]と[開始番号]は表示したいボタンの数に合っていますか?**  
表示したいボタン数よりも設定:タッチアイテムの表示個数が少ない場合オーバーしたボタンは省かれます。

解決しない場合はP.52【故障(不具合)かな?と思ったら】もご確認ください。

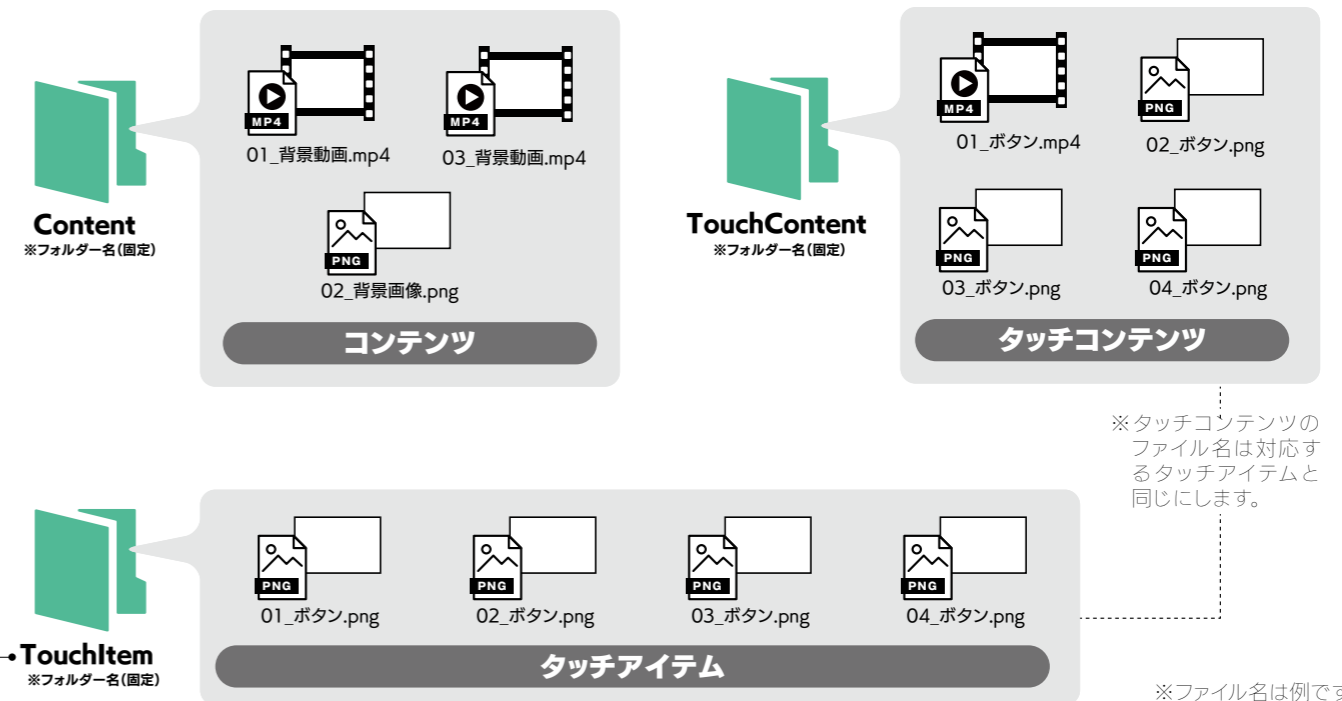
## 概要説明

2台使用で片方をコントローラー(タッチ画面)として、もう片方をプレイヤー(再生画面)として連動させる使い方です。  
 (再生画面)では通常は「Content」フォルダ内全てのコンテンツをファイル名順に順次再生し、(タッチ画面)にある「タッチアイテム」から再生要求を受けると順次再生を中止し、要求されたコンテンツ(タッチコンテンツ)を再生します。  
 要求されたコンテンツの再生が終わったら再び順次再生に戻ります。  
 (タッチ画面)ではユーザーが「タッチアイテム」を押した場合、(再生画面)に対して再生要求を送信します。  
 また単体タッチ再生と同様に階層構造を実装し、ある階層でタッチされたときのみ(再生画面)でタッチコンテンツを表示させることも可能です。  
 ※再生画面とタッチ画面は1対Nの構成で使用可能です(詳しくはP.42~43参照)。

### <連動タッチ再生イメージ>



### <データイメージ>



**TouchItem**  
のスペルについて

- ① 〰️下線部分の「I」は大文字の「アイ」です。小文字の「エル」ではないのでご注意ください。
- ② hとIの間にスペースは空けません。

※実際はタッチアイテムの背景データと「Setting」フォルダのデータが必要です。  
データについてはP.34~35へ



# 連動タッチ再生で利用する(つづき)

## 2台連動設定

「連動タッチ再生」は事前に2台のジザインフォを無線LANでつなぐ必要があります。以下の手順に沿って設定を行ってください。

### 連動設定する前に

- 再生画面とタッチ画面は同じ無線LANに接続させます。 詳しくは P.18へ
- 連動タッチ再生の使用なので、〈再生画面〉の稼働モードは「1」、〈タッチ画面〉の稼働モードは「2」にしておいてください。 詳しくは P.15へ

### 連動設定をする

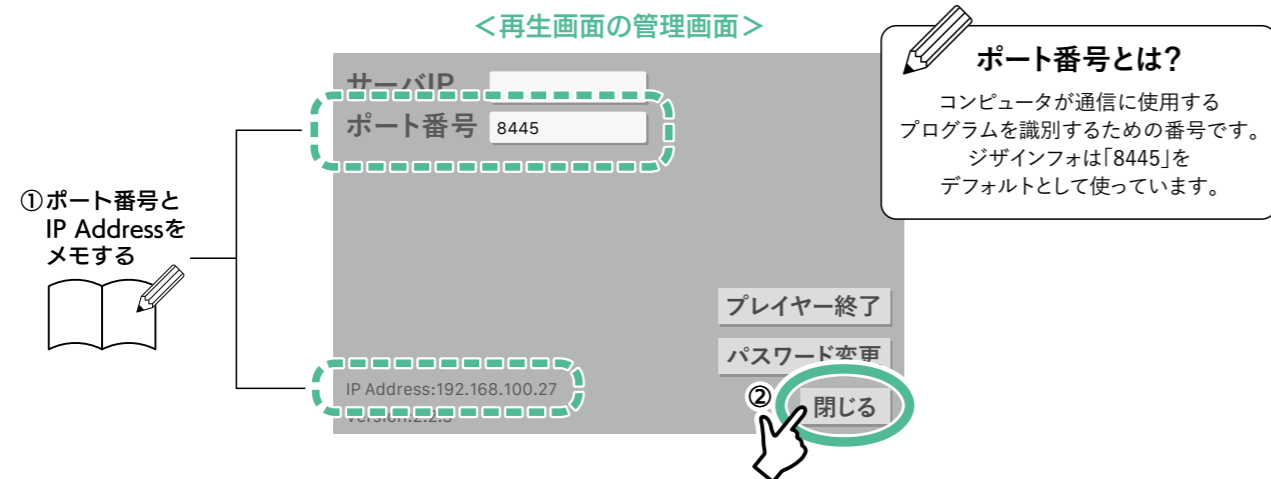
#### 1 〈再生画面〉の管理画面を表示させる

再生画面の「画面の左下の角(5×5mm)」を12回以上、連続でタッチして、パスワード入力画面に任意の4～8桁のパスワード(初期設定は「122333」)を入力し、管理画面を表示させます。



#### 2 IPアドレスとポート番号をメモする

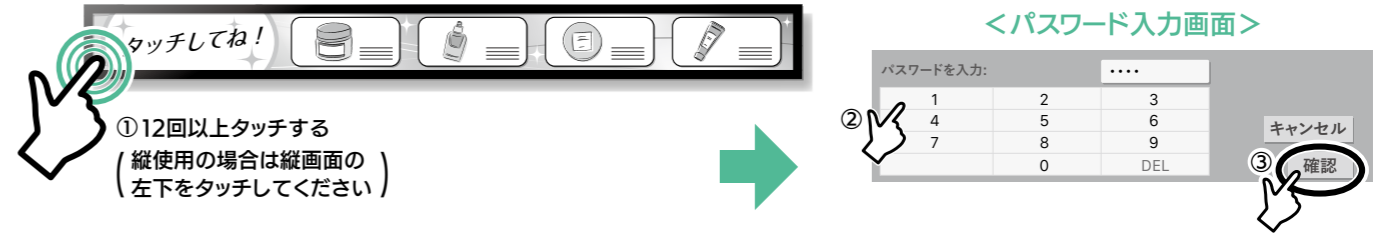
管理画面が表示されます。IPアドレスとポート番号をメモし、「閉じる」ボタンをタッチします。



※無線LAN接続に異常があった場合はIPアドレスが表示されません。無線LAN接続状態を確認してください。  
 ※ポート番号が表示されない場合は稼働モード「1」のループ受信再生ができるモード(P.15参照)になっているか確認してください。

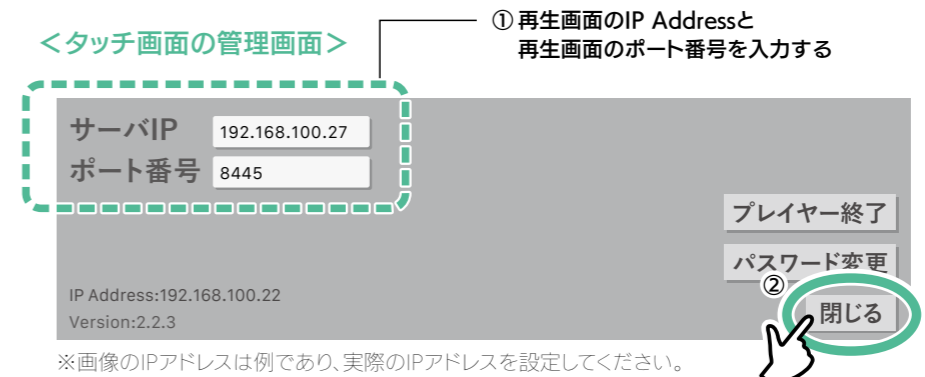
#### 3 〈タッチ画面〉の管理画面を表示させる

次に〈タッチ画面〉の「画面の左下の角(5×5mm)」を12回以上、連続でタッチして、パスワード入力画面に任意の4～8桁のパスワード(初期設定は122333)を入力し、管理画面を表示させます。



#### 4 IPアドレスとポート番号を入力

管理画面が表示されます。メモした〈再生画面〉のIP Addressとポート番号を入力し、「閉じる」ボタンをタッチします。



※無線LAN接続に異常があった場合はIPアドレスが表示されません。無線LAN接続状態を確認してください。  
 ※サーバIPまたはポート番号が設定できない場合は稼働モードが「2」のタッチ操作ができるモード(P.15参照)になっているか確認してください。

#### 5 連動を確認する

〈タッチ画面〉の「タッチアイテム」をタッチして、〈再生画面〉のコンテンツが変わることを確認します。



コンテンツが変わらない場合、以下の確認を行ってください。

- ① IPアドレスとポート番号は正しく設定されていますか？ (P.32-33参照)
- ② 〈再生画面〉と〈タッチ画面〉の無線LAN接続は正常ですか？ (P.18-19参照)
- ③ 〈再生画面〉に再生要求用コンテンツは入っていますか？ (データについてはP.34～36参照、コンテンツ更新についてはP.46～48参照)
- ④ セキュリティのため無線機器同士の通信を遮断する機能を持った無線ルーターがあります。遮断機能をOFFにしてください。

IPアドレスの注意事項

電源の切り替え時にIPアドレスが変更されます  
 通常設定のWi-Fiルーターは電源が切れると次の起動の際にJizainfoに振り分けられるIPアドレスが変更されますので、再度、新しいIPアドレスで連動の設定が必要となります。  
**Wi-Fiルーター側でIPアドレスの有効期限などの設定を行なうことをおすすめします。**

使い方

使い方

# 連動タッチ再生で利用する(つづき)

## コンテンツの作り方

### データ仕様

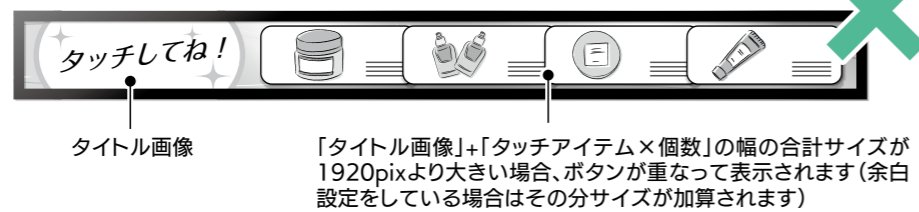
背景動画・画像はループ再生データと同様に右の表の仕様に沿って制作してください。「タッチアイテム」「タイトル画像」データについては、「タイトル画像」の表示有無と「タッチアイテム」の表示個数を考慮して、画像のサイズを決めてください。合計サイズが画面サイズより大きい場合、「タッチアイテム」が重なって表示されます。

〈コンテンツデータの制限事項〉

項目	内容
サイズ	29インチ :幅1920×高さ540pix 以内 23.1インチ :幅1920×高さ158pix 以内
フレーム	30fps 以内
ビットレート	4,000kbps 以内

※背景動画・画像は画面サイズより小さい場合は拡大再生、大きい場合は縮小再生されます。そのとき、動画は縦横比を無視してフルスクリーンで再生されますが、画像は縦横比を固定して拡大縮小されます。  
※その他の設定について、詳しくはP.10「基本仕様」を参照してください。

〈タッチアイテムのサイズミスの例〉



## 制作するフォルダーとファイルの考え方

連動タッチ再生で使用するとき、制作するフォルダーは「Content」「TouchContent」「TouchItem」「Setting」になります。「Content」フォルダーには(再生画面)で通常流すファイルを入れ「TouchContent」フォルダーにはタッチアイテムで要求されたときに表示させるファイルを入れます。このとき**タッチコンテンツのファイル名はタッチアイテムと同じ**する必要があります。

「TouchItem」フォルダーには(タッチ画面)で表示させるタッチアイテムと背景素材のファイルを入れます。「Setting」フォルダーには(再生画面)で表示するロゴ画像(タッチ画面)で表示するタイトル画像と戻る・ホームボタンのデータファイルを格納します(ロゴ画像とタイトル画像は使用するときのみ)。

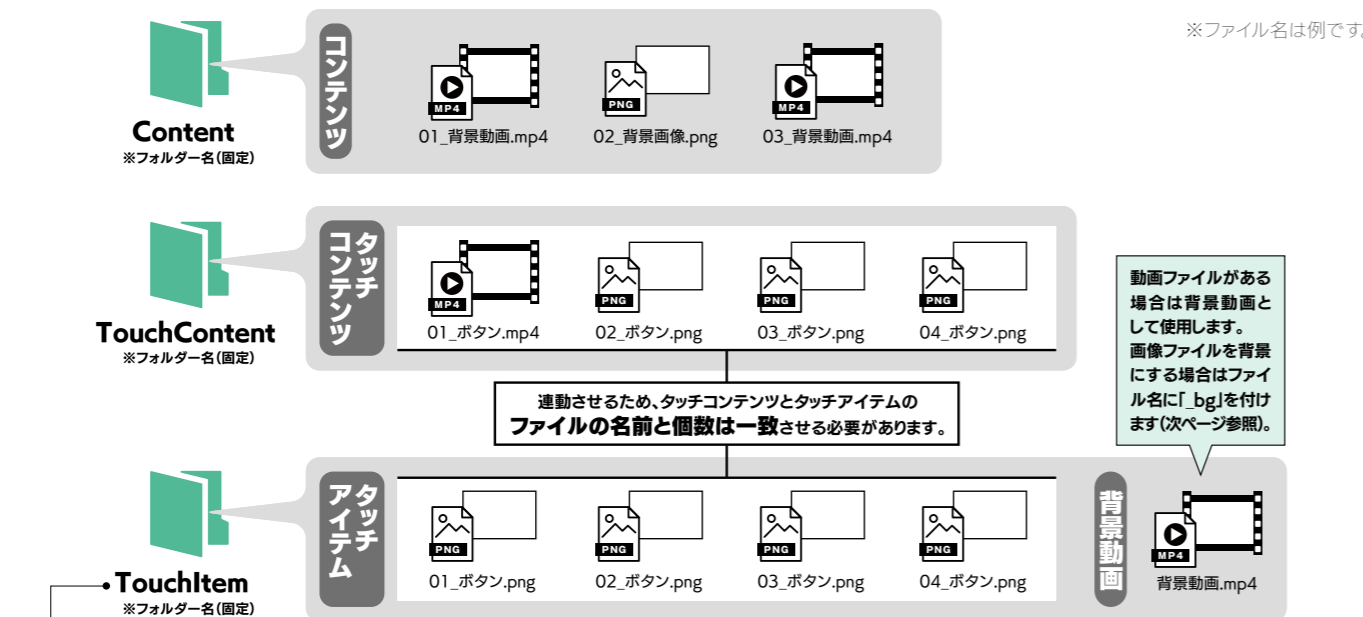
また「TouchItem」フォルダーでは配下にタッチアイテムと同じ名前のフォルダーを作成することで階層構造を実装でき、「TouchContent」フォルダーにも同じ構造を作ることで、ある階層でタッチしたときのみタッチコンテンツを再生することもできます。

タッチアイテムについて詳しくは P.40へ

階層構造を実装する場合について詳しくは P.36へ

〈連動再生のフォルダー&ファイル例〉

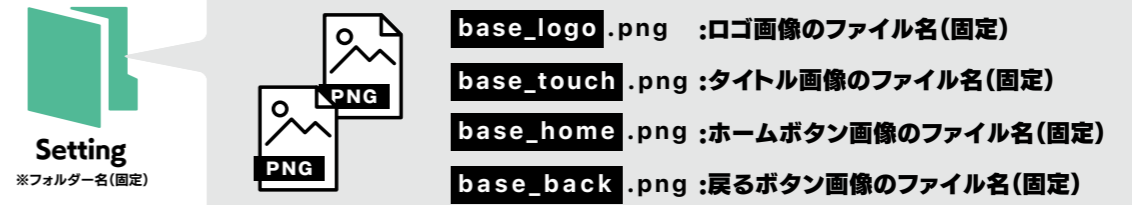
※ファイル名は例です。



TouchItemのスペルについて | ① ~下線部分の「I」は大文字の「アイ」です。小文字の「エル」ではないのをご確認ください。 ② hとIの間にスペースは空けません。

## 制作するフォルダーとファイルの考え方(つづき)

〈ホーム・戻るボタン/ロゴ・タイトル画像を使用する場合、必要なフォルダー&ファイル〉



「Setting」フォルダーにはロゴ画像やタイトル画像・戻るボタンなどの共通ファイルを設定します。

共通ファイルは上記の**固定のファイル名**にする必要があります。(※任意の名称は不可)

※ロゴ画像は画面と同じサイズをご用意ください(29inchであれば幅1920×高さ540pixのデータを作る)。

※ロゴ画像が存在しない場合、ロゴ機能を有効にしても表示されません。

※タイトル画像が存在しない場合、タイトル画像機能を有効にしても表示されません。

※ホームボタン又は戻るボタンが存在しない場合、システム基本ボタンが表示されます。ボタンを非表示にする場合は透明の画像を設定してください。

ホームボタン・戻るボタンについて詳しくは P.44へ

## 「TouchItem」ファイル規約

「TouchItem」フォルダーの中のファイルはファイル名に以下の条件をつけることで、限定的な使用が可能となります。

### ◎ボタンを反応させない

**\_#** 画像ファイル名に「\_#」が入っている場合はタッチ反応しません。タッチ履歴も収集されません。

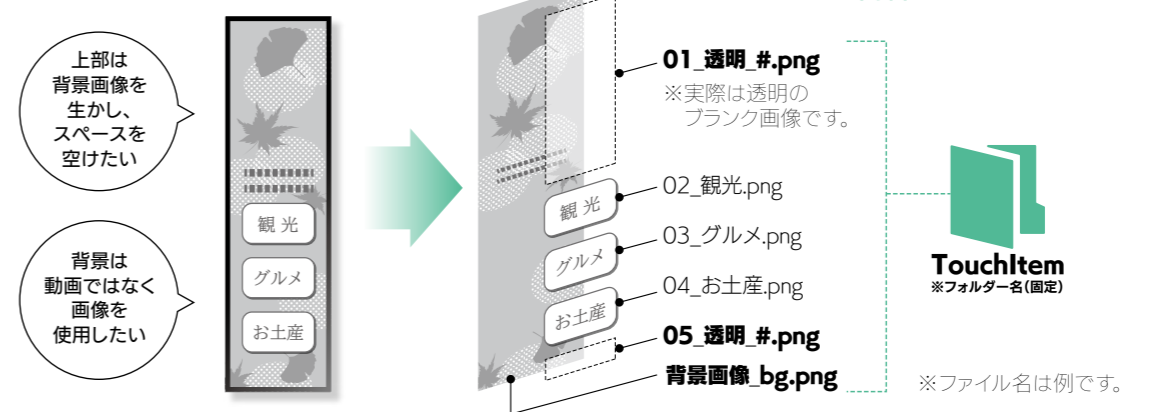
### ◎画像を背景に使う

**\_bg** 画像ファイル名に「\_bg」が入っている場合は背景画像として使用されます。  
※「\_bg」を入れないと画像はタッチアイテムとして認識されます。また、背景画像と動画が同時に存在する場合は画像が優先されます。

〈\_#、\_bgファイルの使用例〉

〈プレビュー〉

〈データ内容〉



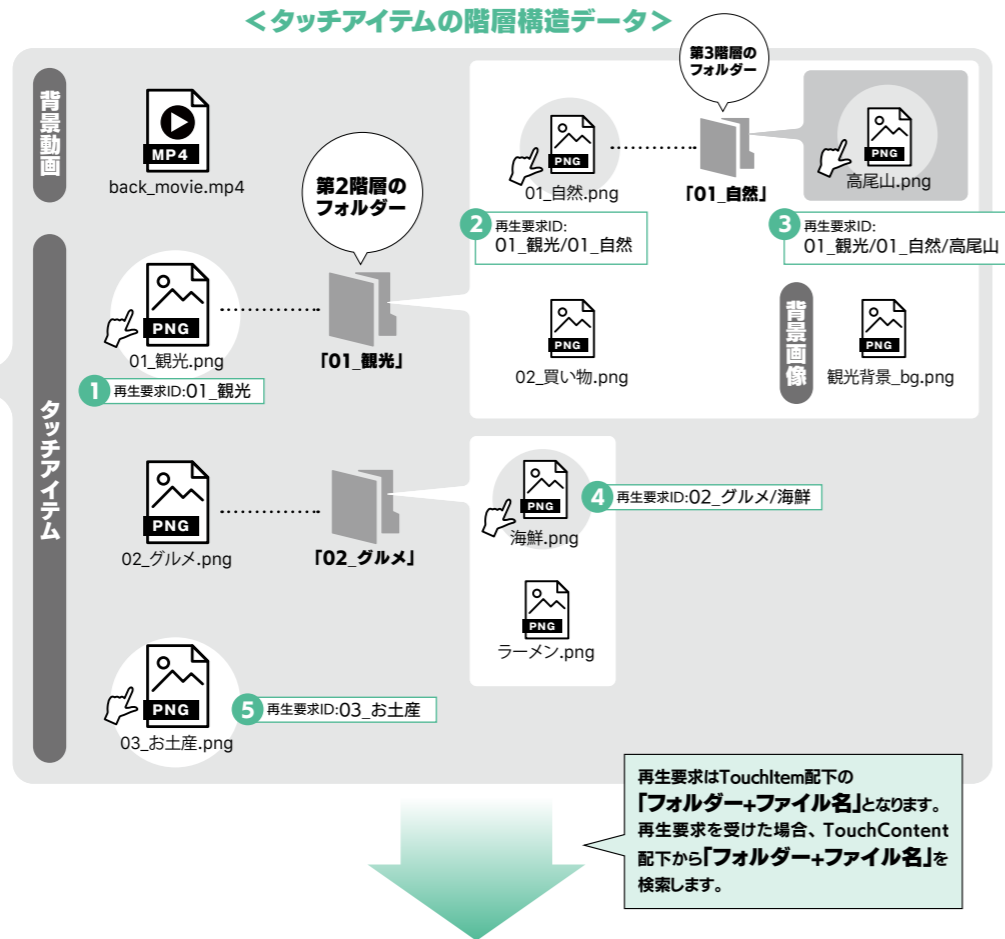
タッチアイテム上下(左右)のスペースはプレイヤー設定でも空けることができますが、階層構造の場合、他の階層にも適用されてしまいます。トップ画面のみスペースを空けたいときなどは透明画像を作成しタッチ無効化「\_#」にするのが有効です。

- ①「Content」「TouchContent」「TouchItem」「Setting」フォルダーの名前は**固定**です。任意の名称にすると読み込まれません。
- ②ファイル名は番号をつけるなど表示する順番に合わせて指定する必要があります。
- ③ファイル名はAndroid OSを基準にするため、**大文字・小文字を区別し、大文字が小文字より優先されます**。ご注意ください。

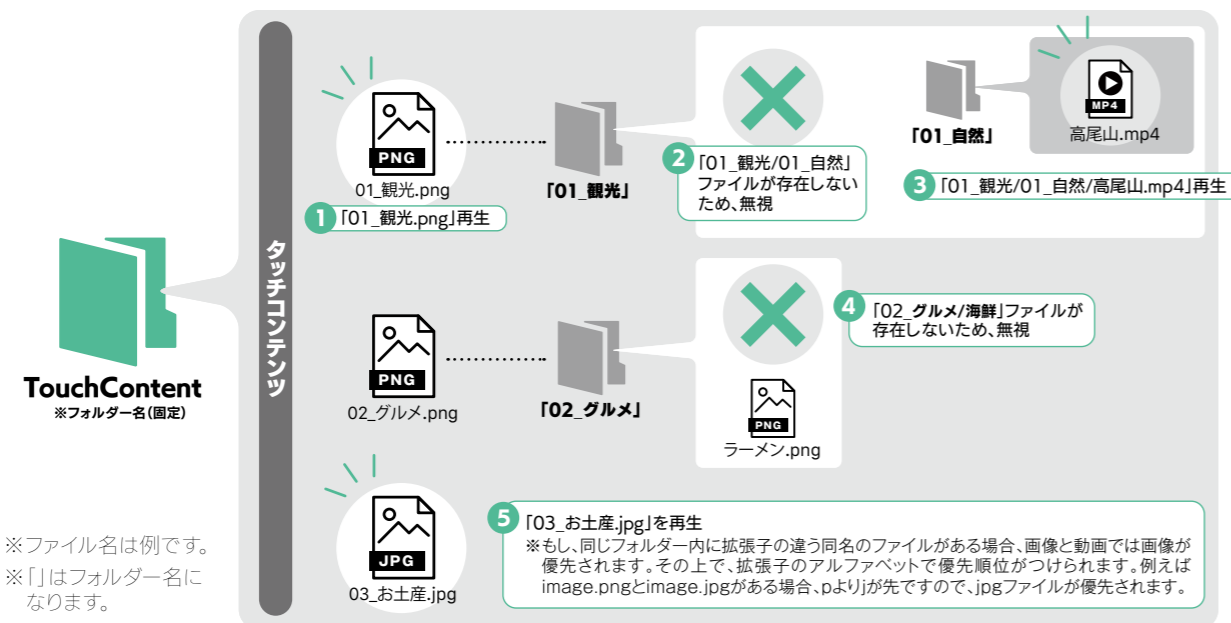
# 連動タッチ再生で利用する(つづき)

## ■ 階層構造のある連動再生

連動タッチ再生において、「TouchItem」を基準にして、「フォルダー+ファイル名」を再生要求として送信するため、〈再生画面〉の「TouchContent」も**同じフォルダー構成とファイル名にする必要があります**。〈タッチ画面〉の再生要求IDと〈再生画面〉側の動作表の例は以下の通りです。 〈タッチ画面〉を複数台使用するときの連動再生について詳しくは P.43へ



### 〈タッチアイテムの再生要求に対応するタッチコンテンツ〉



## 稼働設定の方法

### ■ 〈タッチ画面〉側の設定

〈タッチ画面〉のランチャーメニュー画面を表示 詳しくは P.14へ させ、その中から「プレイヤー設定」を選択します。

**〈タッチ画面のプレイヤー設定画面〉** ※入力の数値は例です。

稼働モード	2	画面分割数(1:分割なし)	1	余白上・左(mm)	15
画像表示時間(秒)	15	分割画面当りの最大個数	10	余白下・右(mm)	15
ロゴ表示時間(秒)	5	タッチアイテム開始番号	1	インデント下・右(mm)	15
タッチ画像表示時間(秒)	5	タッチアイテム表示個数	10	自動でホームに戻る(秒)	15
		ボタン表示位置	右下		
<input type="checkbox"/> ロゴ機能を使用		<input checked="" type="checkbox"/> タイトル画像を表示			

閉じる

- 稼働モード:** プレイヤーの稼働モードを設定します。〈タッチ画面〉なので「2」を設定。
- 画面分割数(1:分割なし) / 分割画面当りの最大個数:** 画面を分割数と、分割画面毎に配置するタッチアイテム画像の最大個数を指定します。タッチアイテムの段組表示ができます。 詳しくは P.41へ
- タッチアイテム開始番号 / タッチアイテム表示個数:** 「TouchItem」フォルダーの何番目のファイルから何個までのファイルをタッチアイテムとして表示するか設定します。〈タッチ画面〉が複数台ある場合などに使用します。 詳しくは P.42へ
- ボタン表示位置:** 戻る・ホームボタンの表示位置を設定します。「TouchItem」の画像が階層構造になっていて、戻る・ホームボタンを表示する場合、表示位置を8カ所から指定できます。 詳しくは P.44へ
- 余白上・左(mm) / 余白下・右(mm):** タッチアイテム画像の左右又は上下の余白を設定します。画面表示が横の場合は左右の余白、画面表示が縦の場合は上下の余白が自動で設定されます。
- インデント下・右(mm):** タイトル画像(P.40参照)を使用する場合、タイトル画像と1番目のタッチアイテム画像の余白を設定します。
- 自動でホームに戻る(秒):** 「TouchItem」の画像が階層構造になっていて、トップ画面配下の画面が表示された状態で何もタッチされないとき、自動でトップ画面に戻る時間を設定します。
- タイトル画像を表示:** タイトル画像(P.40参照)を使用するときはチェックを入れます。



## 連動タッチ再生で利用する(つづき)

### 稼働設定の方法(つづき)

#### 〈再生画面〉側の設定

〈再生画面〉のランチャーメニュー画面を表示 [詳しくは P.14](#) させ、その中から「プレイヤー設定」を選択します。

〈再生画面のプレイヤー設定画面〉 ※入力の数値は例です。

1 稼働モード	1	画面分割数(1:分割なし)	1	余白上・左(mm)	15
2 画像表示時間(秒)	15	分割画面当りの最大個数	10	余白下・右(mm)	15
3 ロゴ表示時間(秒)	5	タッチアイテム開始番号	1	インデント下・右(mm)	15
4 タッチ画像表示時間(秒)	5	タッチアイテム表示個数	10	自動でホームに戻る(秒)	15
5 <input checked="" type="checkbox"/> ロゴ機能を使用		ボタン表示位置	右下 ▼	<input type="checkbox"/> タイトル画像を表示	

閉じる

- 1 **稼働モード**: プレイヤーの稼働モードを設定します。**連動使用の〈再生画面〉は「1」を設定。**
- 2 **画像表示時間(秒)**: 動画ではなく画像コンテンツの場合、画像の表示時間を設定します。
- 3 **ロゴ表示時間(秒)**: ロゴ機能(P.22参照)を使用する場合、ロゴ画像の表示時間を設定します。
- 4 **タッチ画像表示時間(秒)**: 再生要求を受けた画像(タッチコンテンツ)の表示時間を設定します。
- 5 **ロゴ機能を使用**: コンテンツとコンテンツの間にロゴを表示するロゴ機能(P.22参照)を使用する場合チェックを入れます。

### 動作しない時は?

下記の項目をチェックして設定やデータを確認してみましょう。

#### CHECK LIST

- 動画や画像のサイズは正しいですか?**  
データサイズは、29インチ(1920×540px)、23.1インチ(1920×158px)以内です。
- データの形式は正しいですか?**  
〈静止画〉JPEG、BMP、GIF、PNG など 〈動画〉MPEG-1/2/4、MVC、H.263、H.264 など
- 正しいフォルダに格納していますか?**  
連動タッチ再生は〈タッチ画面〉「TouchItem」、〈再生画面:再生要求〉「TouchContent」、〈再生画面:通常再生〉「Content」フォルダに格納します。
- 正しい【稼働モード】に設定されていますか?**  
連動タッチ再生の稼働モードは〈タッチ画面〉【2】、〈再生画面〉【1】です。
- ボタン画像ファイルと次階層フォルダの名称は一緒になっていますか?**  
〈タッチ画面〉「TouchItem」は同じ名称になっていないとボタンを押しても次階層に移りません。〈再生画面:再生要求〉「TouchContent」も「TouchItem」と同じ階層の状態にする必要があります。
- プレイヤー設定[タッチアイテムの表示個数]と[開始番号]は表示したいボタンの数に合っていますか?**  
表示したいボタン数よりも設定:タッチアイテムの表示個数が少ない場合オーバーしたボタンは省かれます。
- 無線LANに接続し、IPアドレスの入力設定はお済みですか?**  
無線LAN的环境下で〈再生画面〉のIPアドレスを〈タッチ画面〉の設定に入力することで連動可能となります。
- IPアドレスの割当が起動毎に変更される仕様になっていませんか?**  
IPアドレスの割当が都度変更になると連動させるために本体側でも都度IPアドレスの入力が必要となります。起動と同時に連動されるためにもIPアドレスを固定化する仕様になっているか事前に確認してください。

解決しない場合はP.52【故障(不具合)かな?と思ったら】もご確認ください。



# タッチアイテムの詳しい説明

## タッチアイテムとタイトル画像について

### ◎「タッチアイテム」とは?

値札やボタン・アイコンなど、ユーザーのタッチに反応する画像を意味します。  
データでは「TouchItem」フォルダー内の画像ファイルに当たり、プレイヤー設定に従って画面上に自動的に配置されます(下記の例参照)。  
また、単一画面で階層構造(P.25参照)をつくって情報を深掘りすることも可能です。

### ◎「タイトル画像」とは?

「タッチアイテム」とは別に、タッチを促すコメントやタイトルなどの画像を画面左に表示することができます。  
タイトル画像のサイズは自動調整されません。実寸のピクセル数で作成してください。

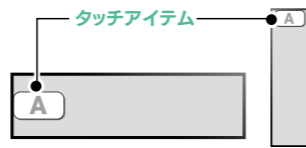
(タイトル画像の表示設定はP.15「プレイヤー設定」を参照してください。)

### タッチアイテムの配置例

※タイトル画像・余白設定はなしの場合。

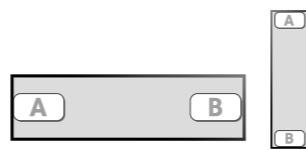
#### 例1) タッチアイテムが1つの場合

> 横画面では天地中央・左揃え、縦画面では左右中央・上揃えで配置されます。



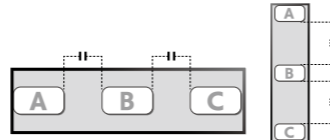
#### 例2) タッチアイテムが2つの場合

> 横画面では天地中央で1つ目は左端2つ目は右端、縦画面では左右中央で1つ目は上端2つ目は下端に配置されます。

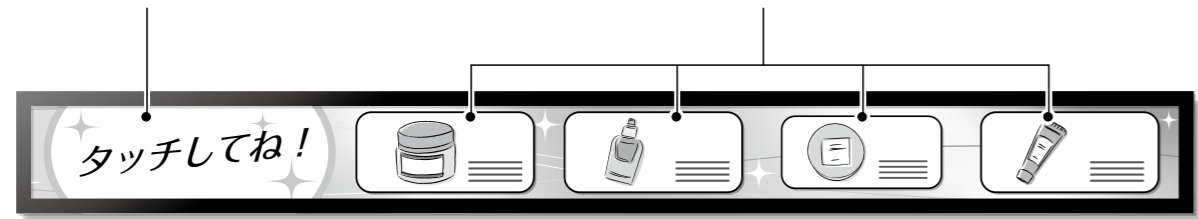


#### 例3) タッチアイテムが3つ以上の場合

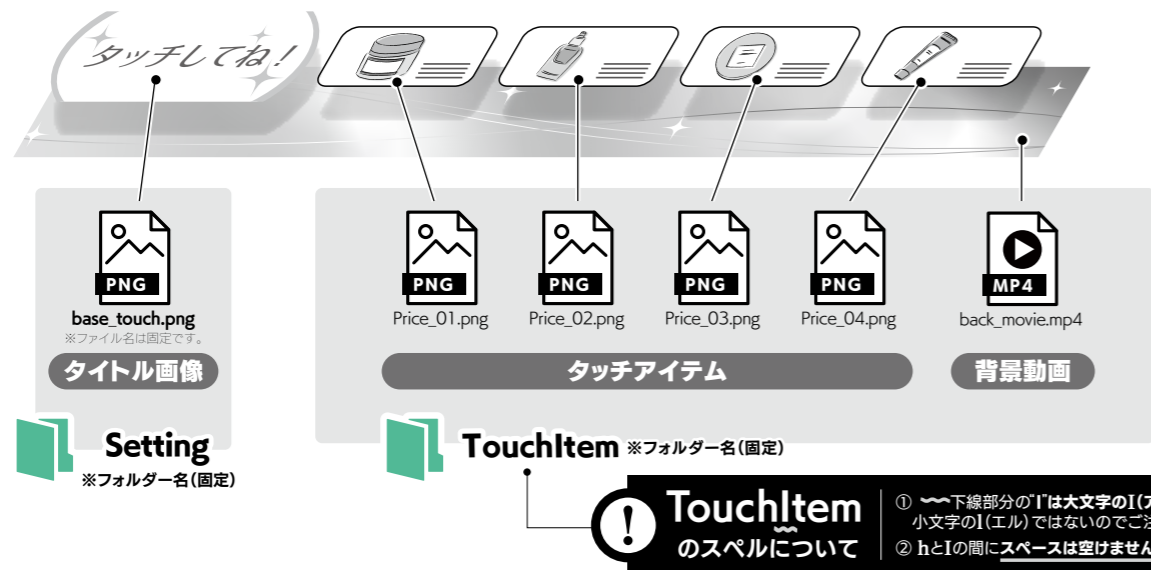
> 横画面では天地中央で余白均等配置、縦画面では左右中央で余白均等配置されます。



横画面では左右・縦画面では上下の余白をプレイヤー設定で指定でき、タッチアイテムは余白を除いて配置されます。余白などの表示設定はP.15の「プレイヤー設定」および次ページからの説明を参照してください。

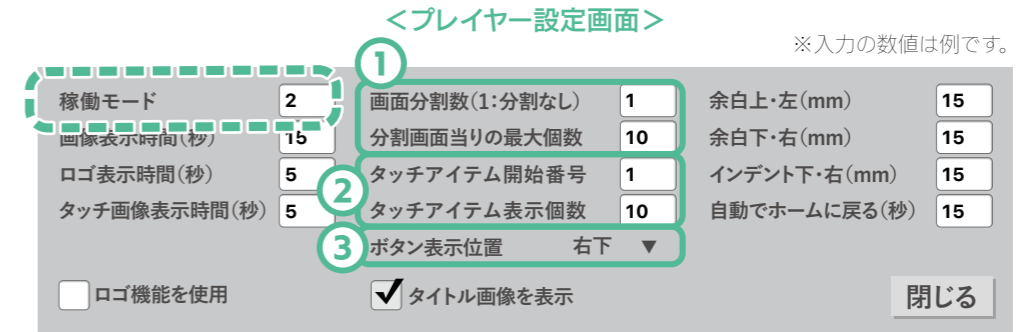


### <データの配置イメージ>



## タッチアイテムに関するプレイヤー設定について

- 事前に<タッチ画面>のプレイヤー設定を表示させます。ランチャーメニュー画面を表示させ(詳しくはP.14へ) その中から「プレイヤー設定」を選択し、設定画面を表示させます。
- 稼働モードは「2」に設定しておきます。



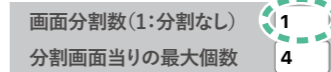
## タッチアイテムの列を増やす設定

### ①-1 画面分割数

画面を分割してタッチアイテムを配置します。「TouchItem」のファイル数を越える分割の指定は無視されます。

#### <想定条件>

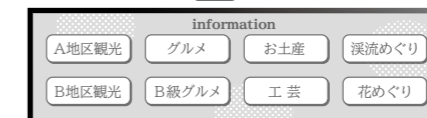
- 「TouchItem」フォルダーの総画像数: 8
- 分割画面当りの最大個数: 4



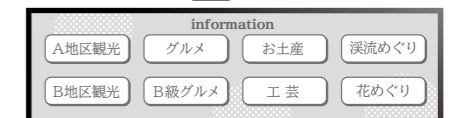
#### 例1) 画面分割数 1 の場合、分割なし



#### 例2) 画面分割数 2 の場合、2分割



#### 例3) 画面分割数 3 の場合、3分割



※総画像数が8で、3番目の分割画面に表示する画像が存在しないため、2分割を維持。

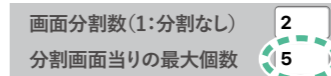
## 1列に表示させるタッチアイテムの数を決める設定

### ①-2 分割画面当りの最大個数

分割画面毎に配置する画像の最大個数を指定します。  
設定個数より「TouchItem」のファイルが足りない場合は均等配置されます。

#### <想定条件>

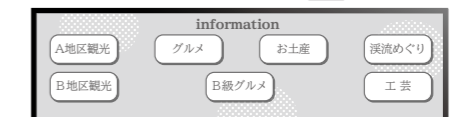
- 「TouchItem」フォルダーの総画像数: 7
- 分割画面分割数: 2



#### 例1) 分割画面当りの最大個数 5 の場合、5個で次の段へ



#### 例2) 分割画面当りの最大個数 4 の場合、4個で次の段へ



# タッチアイテムの詳しい説明(つづき)

## 用意したタッチアイテムの表示範囲(個数)を決める設定

### ② タッチアイテム開始番号と表示個数

「TouchItem」フォルダーの何番目のファイルから何個まで表示するかを設定できます。予め準備(「TouchItem」フォルダーに格納)しておいたボタンを曜日で変更したり、タッチ画面を複数台使用する際に使います。連動タッチ再生で利用する場合の、タッチコンテンツの再生例は次ページを参照ください。

画面分割数(1:分割なし)	1
分割画面当りの最大個数	5
タッチアイテム開始番号	1
タッチアイテム表示個数	8

### <タッチアイテム表示範囲の利用例>

〈想定条件〉総画像数:6

※ファイル名は例です。

**TouchItem**  
※フォルダー名(固定)

A地区観光 01\_A観光.png   グルメ 02\_グルメ.png   お土産 03\_お土産.png   溪流めぐり 04\_溪流.png   B地区観光 05\_B観光.png   B級グルメ 06\_Bグルメ.png

例1) タッチアイテム開始番号 1  
タッチアイテム表示個数 3 の場合

A地区観光   グルメ   お土産

01\_A観光.png   02\_グルメ.png   03\_お土産.png

例2) タッチアイテム開始番号 3  
タッチアイテム表示個数 4 の場合

お土産   溪流めぐり   B地区観光   B級グルメ

03\_お土産.png   04\_溪流.png   05\_B観光.png   06\_Bグルメ.png

### ② タッチアイテム開始番号と表示個数(つづき)

連動タッチ再生(P.31参照)で〈タッチ画面〉を複数台使用する際、〈再生画面〉の「TouchContent」フォルダーにある動画・画像は以下のルールに沿って再生されます。

### <タッチアイテム表示範囲とタッチコンテンツの再生例>

〈想定条件〉総画像数:7

※ファイル名は例です。

**TouchItem**  
※フォルダー名(固定)

A地区観光   グルメ   お土産   溪流めぐり   B地区観光   B級グルメ   工芸   タッチ背景.mp4

01\_A観光.png   02\_グルメ.png   03\_お土産.png   04\_溪流.png   05\_B観光.png   06\_Bグルメ.png   07\_工芸.png

**タッチアイテム**   **背景動画**

〈タッチ画面 1〉

A地区観光   グルメ   お土産

稼働モード 2   タッチアイテム開始番号 1   再生要求ID: 03\_お土産  
タッチアイテム表示個数 3

開始番号が「1」なので、「01\_A観光.png」から、表示個数が「3」なので「03\_お土産.png」まで表示。

〈タッチ画面 2〉

溪流めぐり   B地区観光   B級グルメ

稼働モード 2   タッチアイテム開始番号 4   再生要求ID: 06\_Bグルメ  
タッチアイテム表示個数 3

開始番号が「4」なので、「04\_溪流.png」から、表示個数が「3」なので「06\_Bグルメ.png」まで表示。

〈タッチ画面 3〉(設定ミスの例)

工芸

稼働モード 2   タッチアイテム開始番号 7   再生要求ID: 07\_工芸  
タッチアイテム表示個数 3

7番目の画像(07\_工芸.png)から3個指定されているが、最後のファイルであるため「07\_工芸.png」のみ表示。

〈タッチ画面 4〉(設定ミスの例)

稼働モード 2   タッチアイテム開始番号 10  
タッチアイテム表示個数 3

10番目の画像から3個指定されているが、ファイルが存在しないため、何も表示されない。

〈再生画面〉

information

稼働モード 1

**TouchContent**  
※フォルダー名(固定)

**タッチコンテンツ**

01\_A観光.jpg   02\_グルメ.jpg   03\_お土産.jpg   03\_お土産.png   04\_溪流.png   05\_B観光.png   06\_Bグルメ.png   06\_Bグルメ.mp4

1) ファイル名が同じ場合拡張子の優先順位※から「.jpg」が再生

2) 拡張子の優先順位※から「.png」が再生

3) 07\_工芸ファイルが存在しないため、無視

※同じ名前のファイルがある場合、画像と動画では画像が優先されます。その上で、拡張子のアルファベットで優先順位がつけられます。例えばimage.pngとimage.jpgがある場合、pよりjが先ですので、jpgファイルが優先されます。

# タッチアイテムの詳しい説明(つづき)

## 戻る・ホームボタンの表示位置

タッチアイテムを利用する「単体タッチ再生」および「連動タッチ再生」では下位階層の画面から前(トップ)画面に戻るための「戻るボタン」と「ホームボタン」が必要になります。これらのボタンデータは決められたファイル名で「Setting」フォルダーに格納することにより、以下のルールに沿って設定・表示することができます。

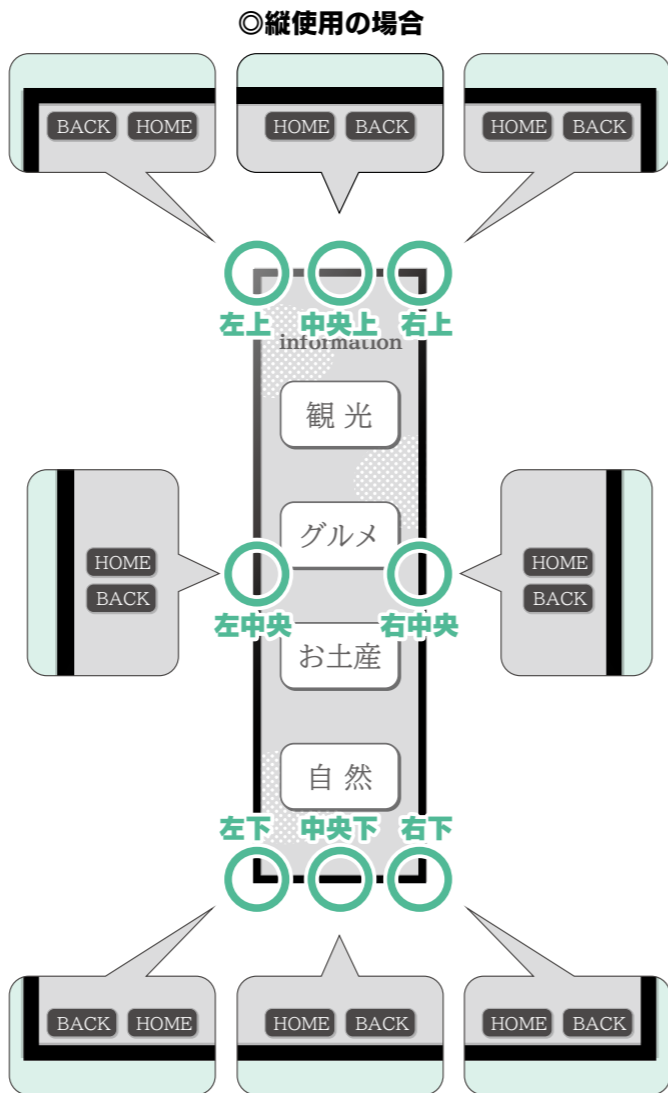
### ③ ボタンの表示位置

「TouchItem」の画像が階層構造(P.25参照)になっていて、戻る・ホームボタンを表示する場合の表示位置を8カ所から指定できます。

画面分割数(1:分割なし)	1
分割画面当りの最大個数	4
タッチアイテム開始番号	1
タッチアイテム表示個数	8
ボタン表示位置	右下

左上、左中央、左下、中央上、中央下、右上、右中央、右下

### <戻る・ホームボタンの表示位置イメージ-1>



<データイメージ>

「ホームボタン」  
base\_home.png

「戻るボタン」  
base\_back.png

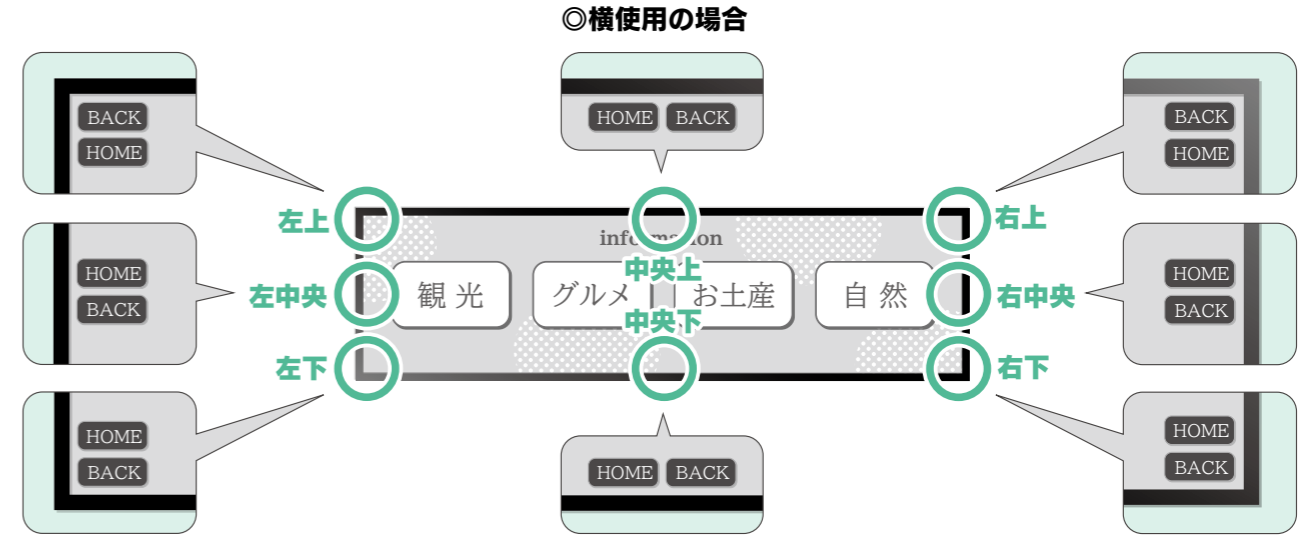
Setting  
※フォルダー名・ファイル名(固定)

透明余白部分

戻る・ホームボタンは、自動で画面の枠に沿ってレイアウトされるので、上のイメージ図のようにデータ上で余白を作る必要があります。詳しくは別冊「Jizainfo タッチ画面レイアウト裏技ガイド」を参照ください。

※デザインおよび透明余白部分は例です。

### <戻る・ホームボタンの表示位置イメージ-2>



第2階層の画面

第3階層以降の画面

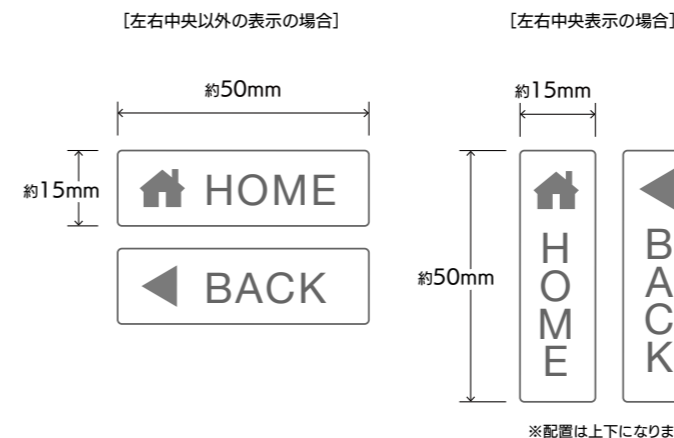
**第2階層には戻るボタンのみ表示されます**  
第2階層には「戻るボタン」のみ表示されます。第3階層以降の画面には「戻るボタン」と「ホームボタン」が表示されます。  
※左図は(中央下表示)の例です。

## デフォルト設定の戻る・ホームボタンを利用する

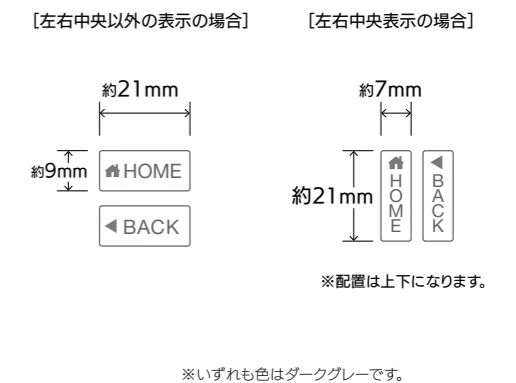
オリジナルで「戻るボタン」「ホームボタン」を作成しない場合(Settingフォルダに格納しない場合)は**予めシステムで用意したボタンで代用**されます。サイズ、デザイン、配置位置(画面の際からの距離)は固定となります。

### 【デザインとサイズについて】

#### ■ [BAR] 29インチの場合



#### ■ [SHELF] 23.1インチの場合





# コンテンツを更新するには

## コンテンツの更新の前に準備するもの

●USB変換コネクタ



(USB Aメス-USB microオス)

●USBメモリ (FAT32 format)



### ⚠ USBメモリの注意事項

#### ① USBメモリのファイルシステムは **FAT32** に!

事前にUSBのファイルシステムを確認しデータをコピーしてください。

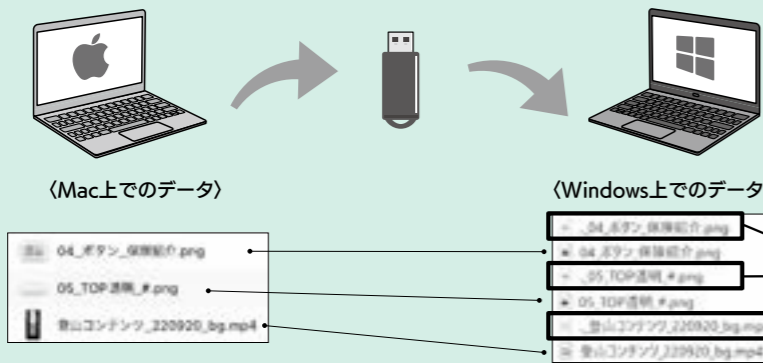
**WindowsでのUSBファイルシステムの確認方法**  
USBメモリをPCに差し込みUSBドライブのアイコンを右クリックして「プロパティ」を選択します。



他の形式は読込できません

#### ② MacからUSBにデータをコピーする場合の注意

MacでUSBにデータをコピーすると自動的に「隠しファイル」が生成されてしまいます。「隠しファイル」は作成したファイル名の冒頭に.(ドット)がついた中身の無い全く別のファイルのため、そのまま本体にコンテンツの更新でコピーしてしまうと、優先的に配置され、意図した表示・動作ができません。**必ず、事前にWindowsでデータを確認し「隠しファイル」を削除してください。**



※Windows/パソコンでは「隠しファイルの表示」が有効になっている必要があります。

MacからUSBにコピーしたデータをWindowsで見ると、余計な「隠しファイル」が生成されている

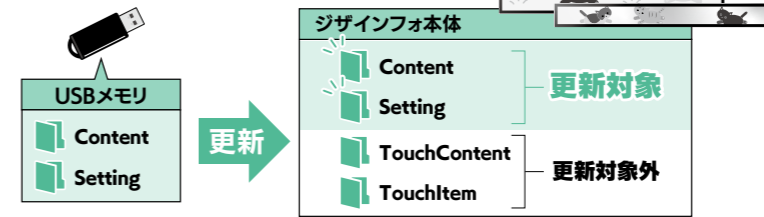
## コンテンツの更新手順

### 1 USBメモリにフォルダーを作成

USBメモリをPCに差し込み、更新対象のフォルダーを作成します。更新はフォルダー単位で行うため、「Content」「Setting」「TouchContent」「TouchItem」の内、必要なフォルダーを作成してください(詳しくはP.23、P.26~28、P.34~36各使用方法の「コンテンツの作り方」参照)。



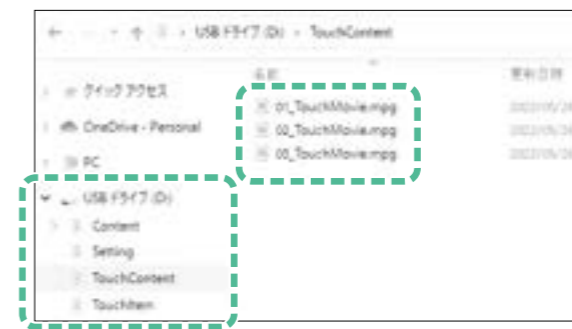
#### <コンテンツ更新例-1>



例として、USBメモリに「Content」と「Setting」フォルダーのみが存在する場合、デザインフォ本体にあるその他のフォルダーは更新対象外となります。

### 2 コンテンツをフォルダーにコピー

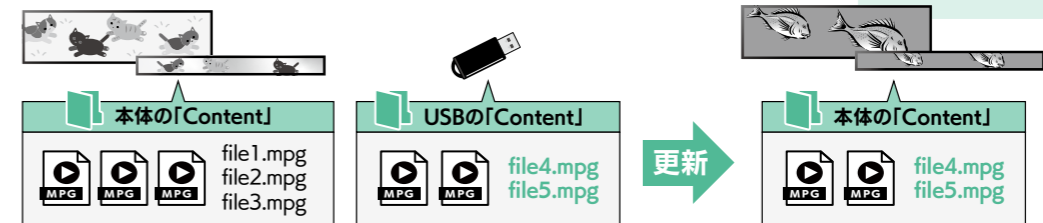
事前に作成した新しいコンテンツデータを1で作成した更新用の各フォルダーにコピーします。



※ファイル名は例です。

更新はデザインフォ本体のファイルを全て削除し、USBメモリのファイルをコピーします。ファイルのないフォルダーは無視されます。

#### <コンテンツ更新例-2>

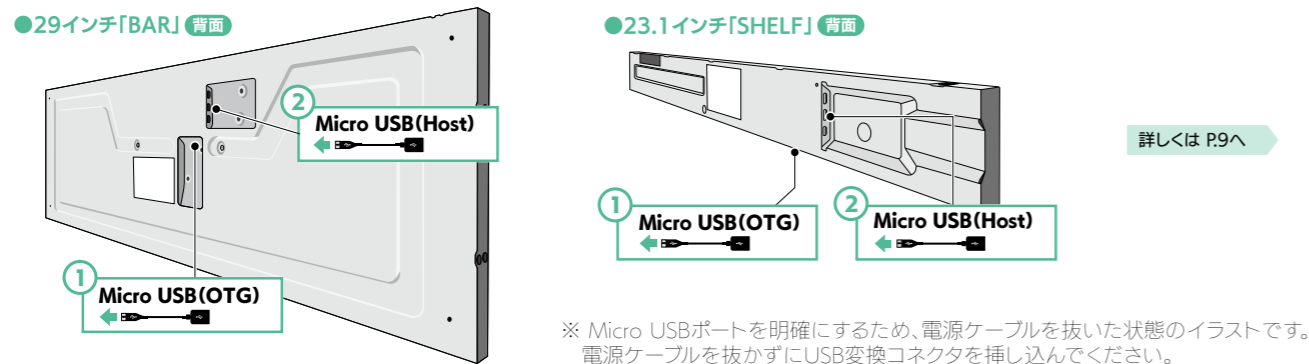


### 3 PCからUSBメモリを取り出す

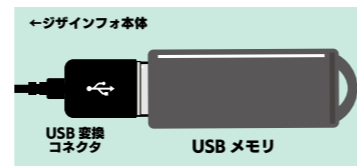


## コンテンツを更新するには(つづき)

- 4 USB変換コネクタをジザインフォに挿し込む**  
USB変換コネクタをジザインフォ本体背面の①②いずれかの「Micro USB」に挿し込みます。



- 5 USB変換コネクタにUSBメモリを挿し込む**  
USB変換コネクタにコンテンツファイルの入ったUSBメモリを挿し込みます。  
※長さが足りない場合はUSB延長ケーブルを使用してください。

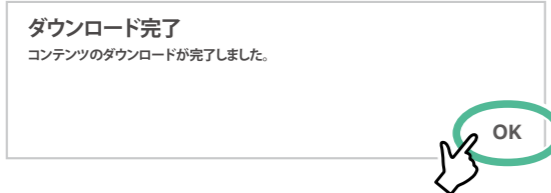


- 6 ランチャーメニュー画面を開く**  
ジザインフォを本体表面にし、ランチャーメニュー画面を表示 [詳しくは P.14へ](#) させます。

- 7 コンテンツ更新を選択**  
ランチャーメニュー画面の「コンテンツ更新」をタッチすると自動的に更新が始まります。



- 8 更新完了**  
USBメモリのファイルのコピーが全て成功すると完了メッセージが表示されます。「OK」ボタンをタッチしてください。ランチャーメニュー画面から「プレイヤー起動」を選択して更新を確認します。



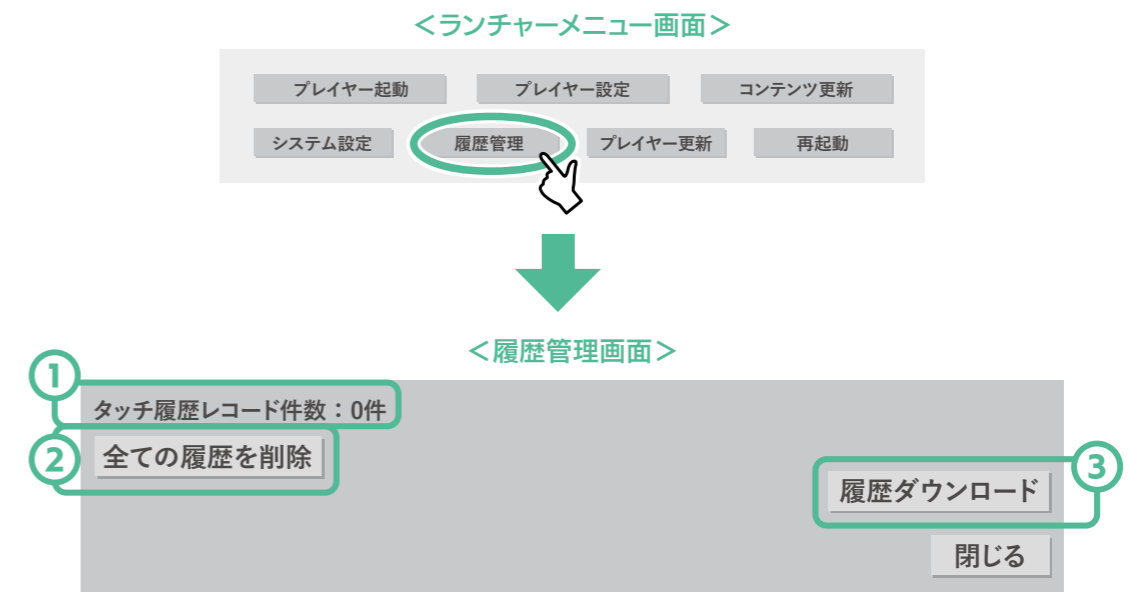
**連動使用の場合は、全てのジザインフォをコンテンツ更新してください。その場合、〈タッチ画面〉と〈再生画面〉でデータを分ける必要はありません。**例えば〈再生画面〉に「TouchItem」フォルダが入っても稼働モードで再生データを選択するので問題ありません。

**❗ 「USBメモリが見つからない」メッセージが表示された場合**  
① USB変換コネクタ及び延長ケーブルなどがきちんと挿し込まれていますか?  
② USBメモリのファイルシステムはFAT32ですか?

## 履歴(ログデータ)を確認するには

### 履歴管理の前に

- 「単体タッチ再生」「連動タッチ再生」の使用で稼働モードが「1:ループ+受信再生ができるモード」または「2:タッチ操作ができるモード」の必要があります。
- ランチャーメニュー画面を表示させ [詳しくは P.14へ](#) その中から「履歴管理」を選択し、設定画面を表示させます。



### 履歴管理についての説明

#### ① タッチ履歴レコード件数

収集されたタッチ履歴の件数を表示します。  
〈タッチ画面〉は有効なタッチアイテム( \_#のファイルを除く)がタッチされた件数を、連動タッチ再生使用のときの〈再生画面〉はタッチアイテムから再生要求された合計件数を表示します。

〈連動タッチ再生のレコード件数例〉

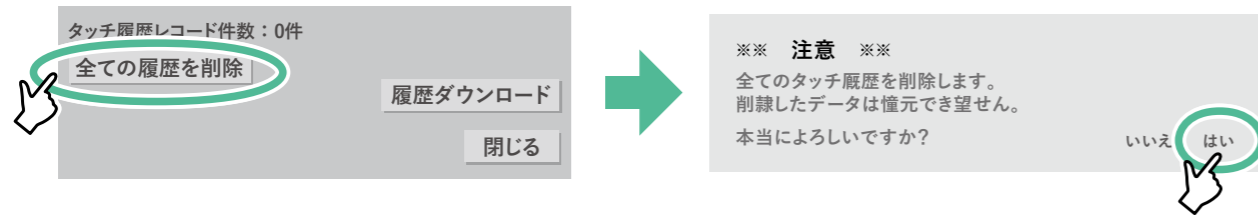


上の様に〈タッチ画面〉に階層があった場合、〈タッチ画面〉ではトップ階層と第2階層でタッチされたタッチアイテム総数がレコード件数として表示されますが、〈再生画面〉では再生要求があったタッチ回数のみカウントされます。この場合では、第2階層でタッチされた件数が〈再生画面〉のレコード件数となります。

## 履歴(ログデータ)を確認するには(つづき)

### ② タッチ履歴の削除

収集されたタッチ履歴を削除します。「全ての履歴を削除」をタッチすると削除確認ダイアログが表示されます。「はい」を選択するとすべての履歴が削除されます。※削除したタッチ履歴は復元できません。ご注意ください。



### ③ 履歴のダウンロード

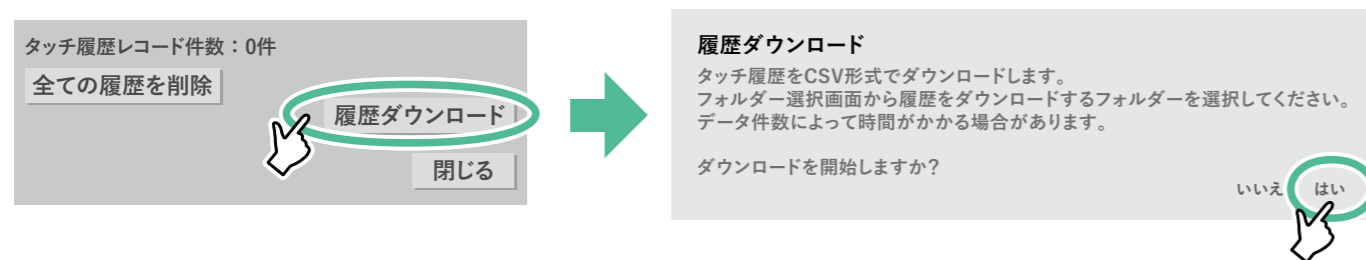
収集されたタッチ履歴をCSV形式 [詳しくは次ページへ](#) でUSBメモリにダウンロードします。

#### 1 USBメモリを挿し込む

ジザインフォ本体にUSBメモリを挿し込みます(USB変換コネクタが必要です)。

#### 2 履歴ダウンロードを選択

「履歴管理」画面の「履歴ダウンロード」ボタンをタッチすると確認ダイアログが表示されます。「はい」をタッチするとUSBメモリの選択画面が表示されます。



#### 3 保存先を選択

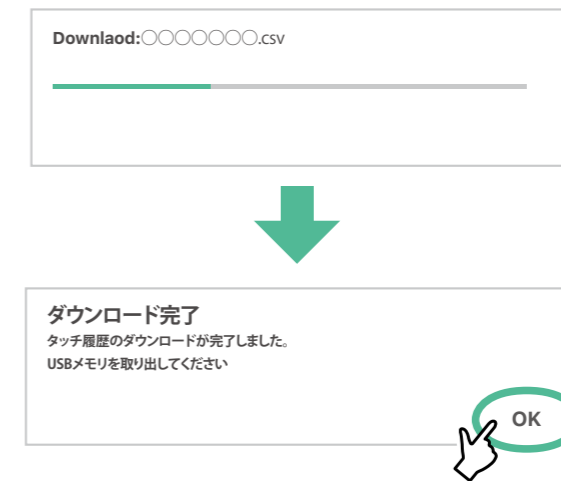
USBメモリの選択画面の画面左からUSBメモリの種類を選択し、画面右から履歴をダウンロードするフォルダを選択します。



※ USBメモリとフォルダ名称は例です。実際のものを選択してください。

### 4 ダウンロード開始

「選択」ボタンをタッチすると選択されたフォルダに履歴ファイルがダウンロードされます。



#### タッチ履歴データを

## Excelで読み込む場合はご注意ください!

タッチ履歴データはCSV(コンマ区切りテキストファイル)形式です。(Excel形式ではありません) Excelでそのまま開くと初期設定文字コードの違いから文字化けして表示されます。

文字化けしないために下記に注意して読み込んでください

**POINT 1** テキストファイルを選択して開く  
(テキストファイルとしてインポートする)

**POINT 2** 文字コードをUnicode (UTF-8)にする

※見やすくするなど区切りの活用はお客様の判断をお願い致します。  
※CSVファイルの文字化けに関する対応はできかねます。予めご了承ください。





症状	確認すること
戻るボタン・ホームボタン・タイトル画像が表示されない	<ul style="list-style-type: none"> <li>●戻る・ホーム・タイトル画像は本取扱説明書にある定められた名称になっていますか? これらのファイル名は任意で決めることはできません。正しい名称になっているか確認してください。(⇒P.35参照)</li> </ul>
表示されるボタンの数が想定と異なる	<ul style="list-style-type: none"> <li>●[プレイヤー設定]のタッチアイテム表示数及び表示番号がコンテンツ内容と合っていますか? プレイヤー設定のタッチアイテム表示数が希望のボタン数よりも少ない場合・表示開始番号が希望の開始番号になっていない場合はデータを格納していても表示されません。コンテンツに合わせて設定してください。(⇒P.15参照)</li> </ul>
ボタンが重なる・画面からはみ出る	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ボタン(取扱説明書上ではタッチアイテム)の画像サイズが正しくない(大きいもしくは小さい) ボタンの画像サイズがピクセルの実寸で作成されているか確認してください。画面解像度(BAR:540×1920pxl,SHELF:158×1920pxl)よりも大きいサイズの場合はみ出てしまいます(⇒P.34参照)</li> </ul>
ボタンの並び方がおかしい	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ボタン(取扱説明書上ではタッチアイテム)のファイル名の冒頭に順番を決める数字が入っていますか? ボタンの順番はファイル名によって決まります。ボタンのファイル名を確認してください。(⇒P.23参照)</li> </ul>
動画が途中で止まる	<ul style="list-style-type: none"> <li>●アプリと動画コーデックの相性が悪い場合があります。 稀に同じ.mp4形式のファイルでもお使いになる編集ソフトウェアによって再生されない場合があります。その場合は他のコーデックに変更いただけますようお願い致します。(⇒P.10参照)</li> </ul>
ボタンや階層変移の反応が悪い	<ul style="list-style-type: none"> <li>●配置している動画や画像ファイルが大きすぎる可能性があります。 データのサイズが画面解像度(BAR:540×1920pxl,SHELF:158×1920pxl)に合っているか確認してください。上記よりも大きいサイズのデータになっている場合メモリが不足しパフォーマンスの低下を招きます。適性なデータサイズに編集して再度お試しください。</li> </ul>
ボタンを押しても反応しない・次の階層に移らない	<ul style="list-style-type: none"> <li>●フォルダの名称が間違っている可能性があります。 単体タッチ再生でご使用の際はボタン画像(取扱説明書上ではタッチアイテム画像)と次階層のコンテンツを格納するフォルダは同じ名前をつける必要があります。名称が一致しているか確認してください(⇒P.26参照)</li> <li>●ボタンが無効化されている可能性があります。 ボタン画像ファイル(取扱説明書上はタッチアイテム画像ファイル)の名称の末尾に_#が含まれていないか確認してください。(⇒P.27参照)</li> </ul>
タッチ連動再生使用時ボタンを押しても再生されない	<ul style="list-style-type: none"> <li>●格納場所が間違っている可能性があります。 タッチ連動再生でのデータ構成は[タッチ画面]側と[再生画面]側が一致する必要があります。正しいデータ構成になっているか確認してください。(⇒P.36参照)</li> </ul>

## 保証とアフターサービス

必ずお読みください。

### 保証書

お買い上げの際に、所定の事項が記入されている保証書をお買い上げの販売会社より必ずお受け取りください。保証書がないと、保証期間内でも代金を請求させていただく場合がありますので、大切に保管してください。

### 保証期間

保証期間は、保証書に記載されています。保証期間内に故障した場合は、保証規定にしたがって修理させていただきます。

### 保証期間経過後の修理

お買い上げの販売会社にご相談ください。修理により製品の機能が維持できる場合は、ご要望により有料にて修理いたします。

### アフターサービスについて

ご不明な点はお買い上げの販売会社にお問い合わせください。



# Jizainfo

## 製造元

株式会社 ケイ・エム・エー 〒812-0013 福岡県福岡市博多区博多駅東2-9-25

東京 03-5391-7121 大阪 06-4309-0255

福岡 092-433-3312

【受付時間】 平日10:00~12:00、13:00~17:00

(年末年始・夏期休業期間・会社都合による休日を除く)

※故障・修理に関してはご購入された販売会社にお問い合わせください。  
※掲載商品の仕様・価格等は予告なく変更する場合や取扱いを中止する場合がございますのでご了承ください。

## 【販売会社】