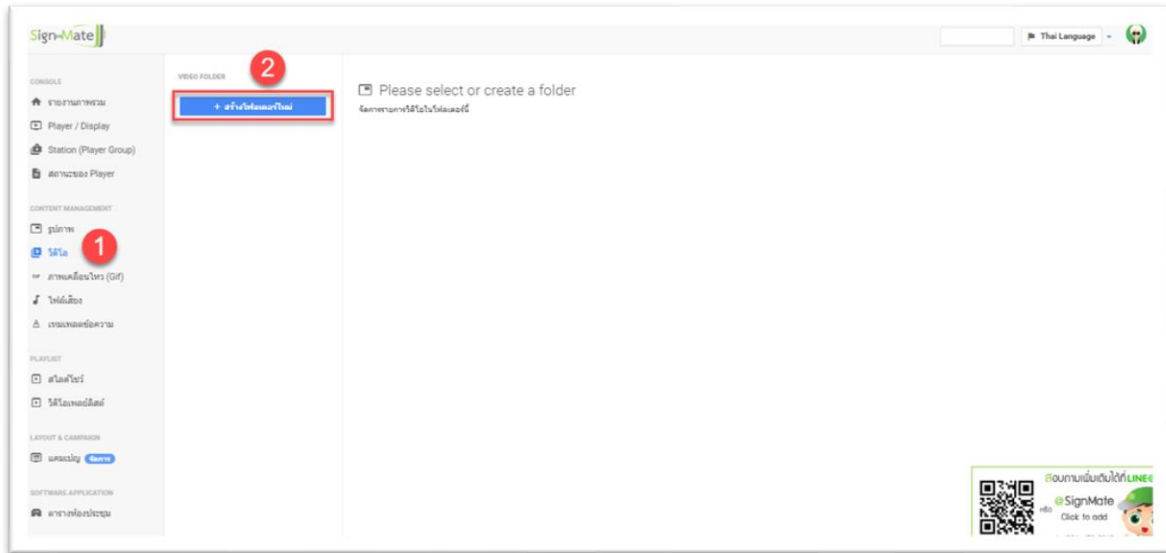


วิธีการออกแบบหน้าจอเป็นวิดีโอเพลย์ลิสต์ขึ้นจอโฆษณา

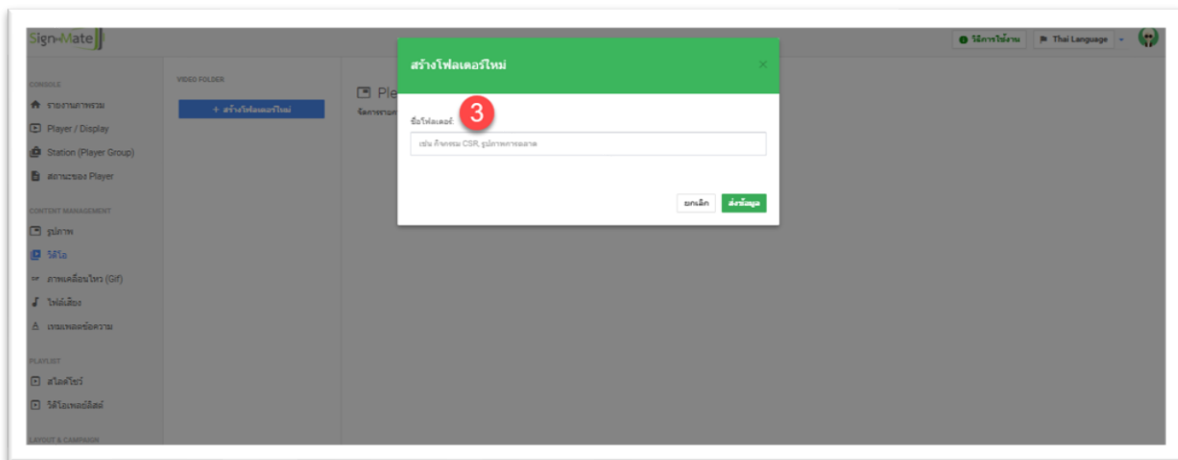
วิธีการออกแบบหน้าจอเป็นวิดีโอเพลย์ลิสต์ขึ้นจอโฆษณา มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1: การอัปโหลดวิดีโอ

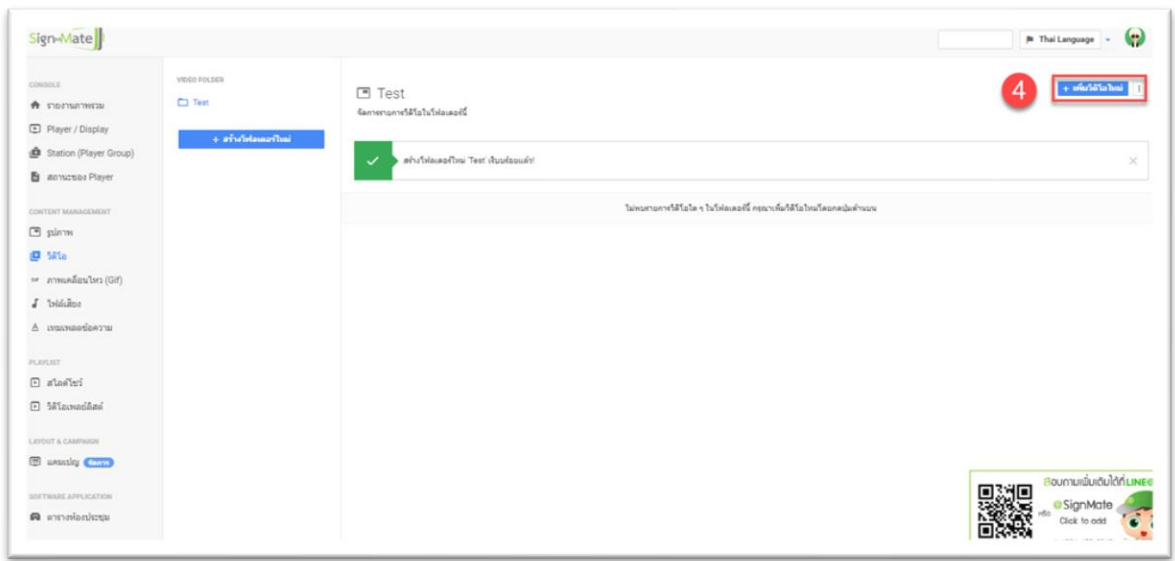
เลือกเมนู “วิดีโอ” หรือ “Embedded Video” จากเมนูด้านซ้าย ดังภาพ



ก่อนที่เราจะสามารถอัปโหลดวิดีโอได้นั้น จะต้องทำการสร้างโฟลเดอร์เพื่อจัดเก็บก่อน โดยคลิกที่ปุ่ม “+ สร้างโฟลเดอร์ใหม่” หรือ “+ Add new folder” ดังภาพด้านบน จากนั้นโปรแกรมจะแสดงกล่องข้อความขึ้นมาให้กรอกชื่อโฟลเดอร์ที่ต้องการสร้างดังภาพด้านล่าง (เมื่อกรอกเสร็จให้คลิกปุ่ม “ส่งข้อมูล” หรือ “Submit”)

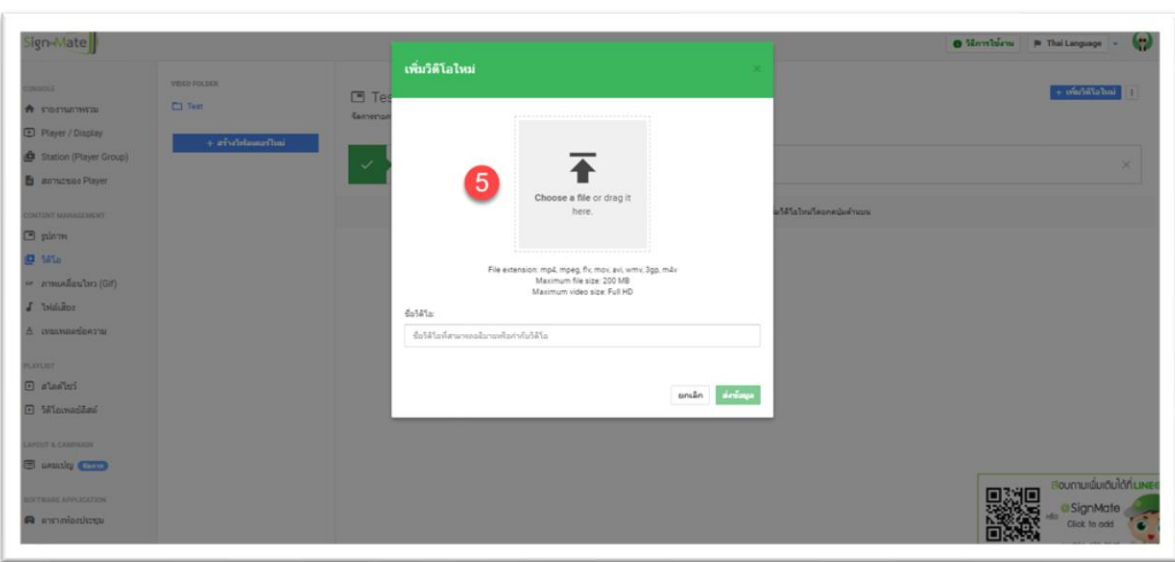


ตัวอย่างเช่น หากเราต้องการสร้างไฟล์เดอริชื่อ “Test” ก็ให้ทำการกรอกคำว่า “Test” เข้ากล่องข้อความด้านบน จากนั้นคลิกปุ่ม “ส่งข้อมูล” ระบบก็จะทำการสร้างไฟล์เดอริขึ้นมาใหม่ ดังภาพ



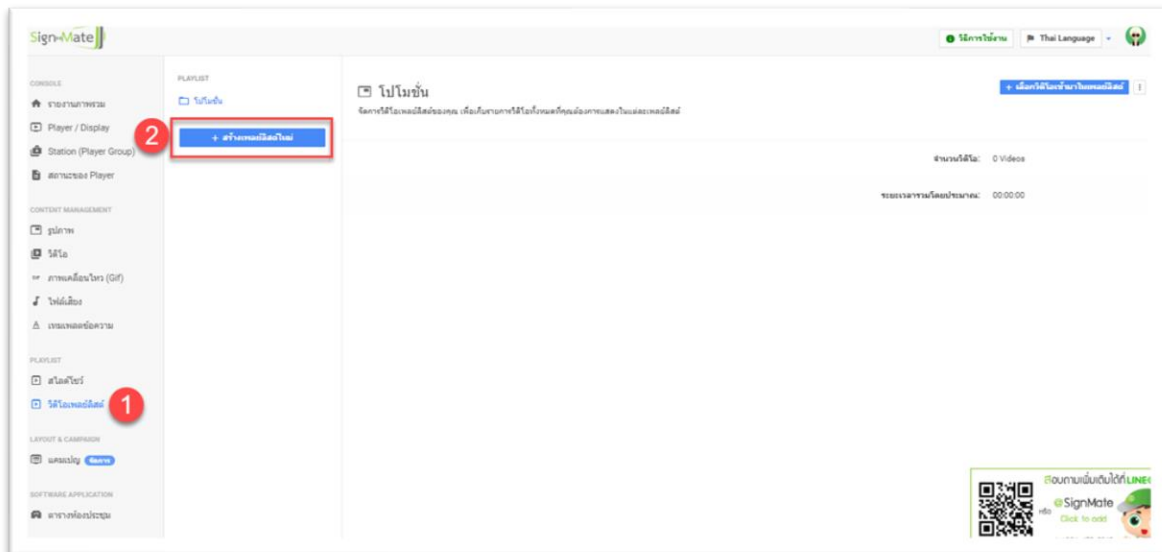
หลังจากที่เรามีไฟล์เดอริเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกที่ปุ่ม “+ เพิ่มวิดีโอใหม่” หรือ “+ Add new video” โดยโปรแกรมจะทำการแสดงแบบฟอร์มสำหรับอัปโหลดวิดีโอ ดังภาพด้านล่าง

โดยให้คลิกที่กล่องอัปโหลดเพื่อเลือกไฟล์วิดีโอ หรือลากไฟล์วิดีโอเข้ามาไว้ในกล่อง (รอจนกระทั่งแถบอัปโหลดวิดีโอเสร็จแล้ว จึงจะสามารถกดปุ่ม “ส่งข้อมูล” หรือ “Submit” ได้)

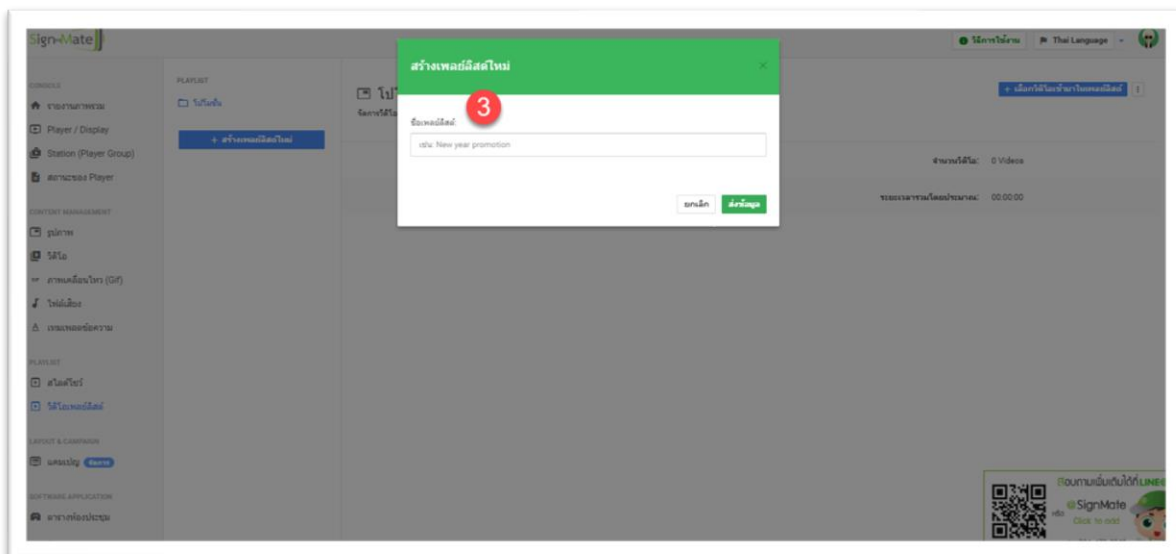


ขั้นตอนที่ 2: การสร้างวิดีโอเพลย์ลิสต์

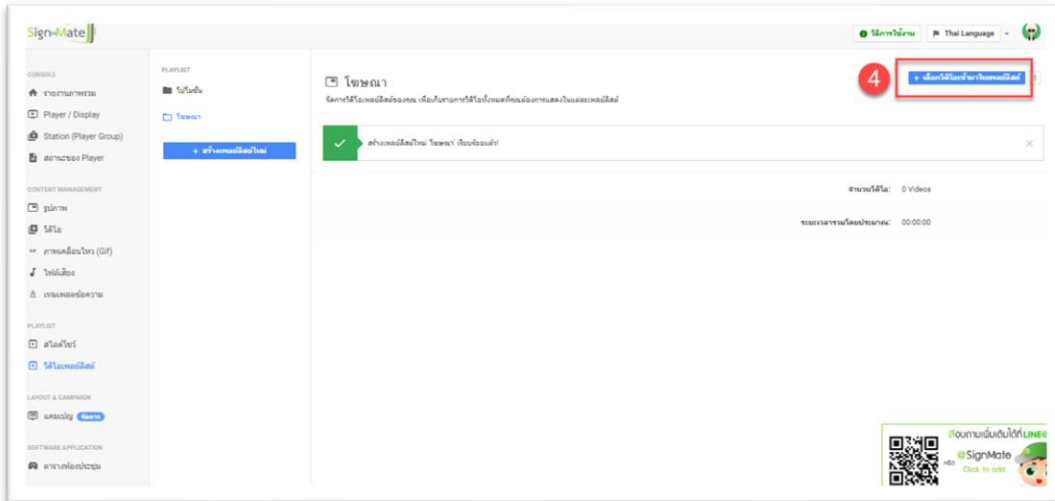
คลิกเมนู “วิดีโอเพลย์ลิสต์” จากเมนูด้านซ้ายมือ ดังภาพ



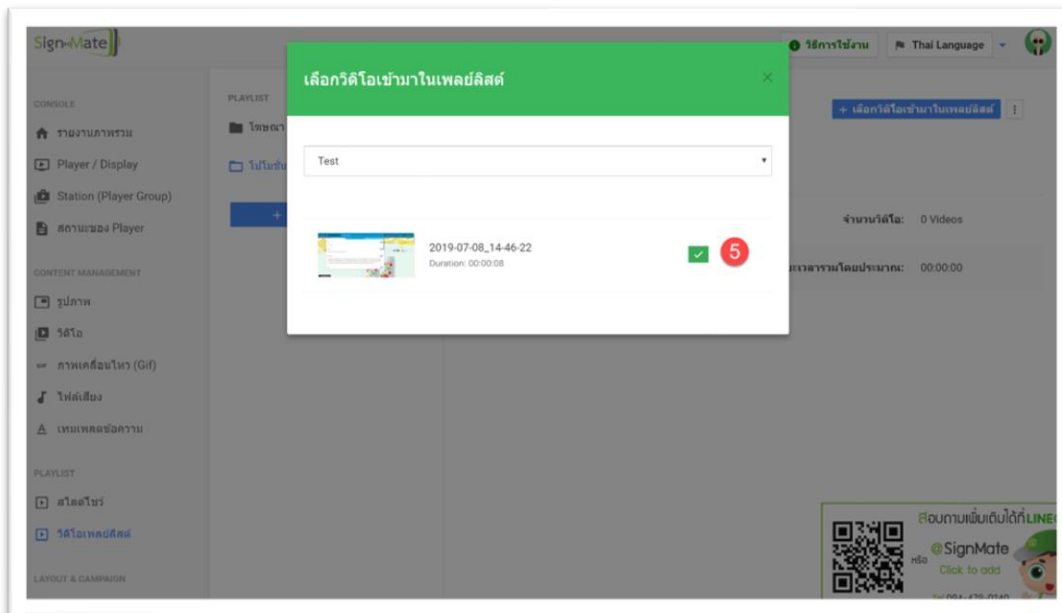
จากภาพด้านบน ให้คลิกปุ่ม “+ สร้างเพลย์ลิสต์ใหม่” หรือ “+ Add new playlist” จะมีกล่องข้อความขึ้นมาให้เรากรอกชื่อเพลย์ลิสต์ที่ต้องการ โดยเมื่อกรอกชื่อเพลย์ลิสต์เรียบร้อยแล้ว ให้คลิกปุ่ม “ส่งข้อมูล” หรือ “Submit”



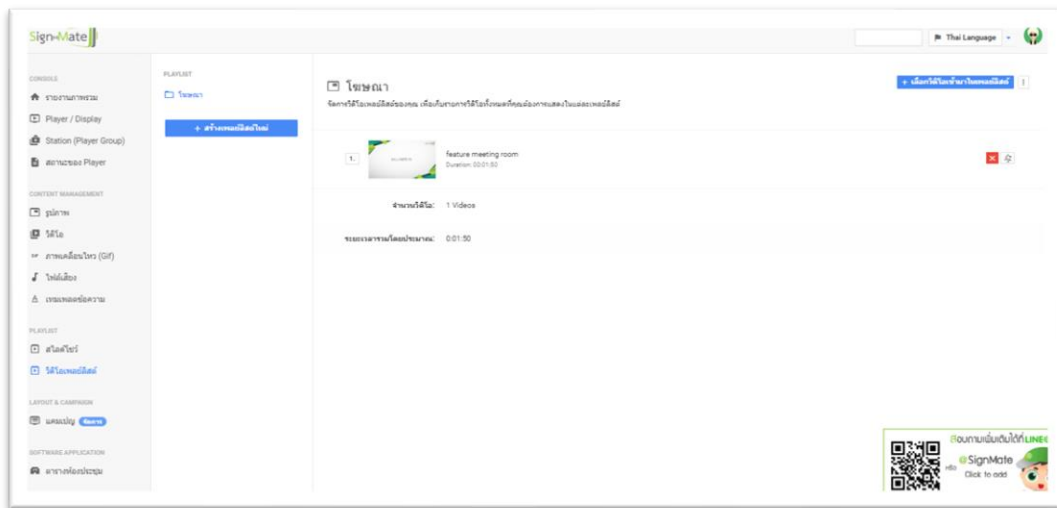
ระบบจะทำการสร้างเพลย์ลิสต์ตามชื่อที่เรากรอกเข้าไปดังกล่าว ซึ่งจากนั้นจะเข้าสู่ขั้นตอนการเพิ่มวิดีโอเข้าสู่เพลย์ลิสต์ โดยการคลิกปุ่ม “+ เลือกวิดีโอเข้ามาในเพลย์ลิสต์” หรือ “+ Choose video to this playlist” ดังภาพ



โปรแกรมจะทำการแสดงรายชื่อวิดีโอขึ้นมาให้เลือก โดยหากต้องการเลือกวิดีโอใด ให้คลิกที่ปุ่มสี่เหลี่ยมเครื่องหมายถูก

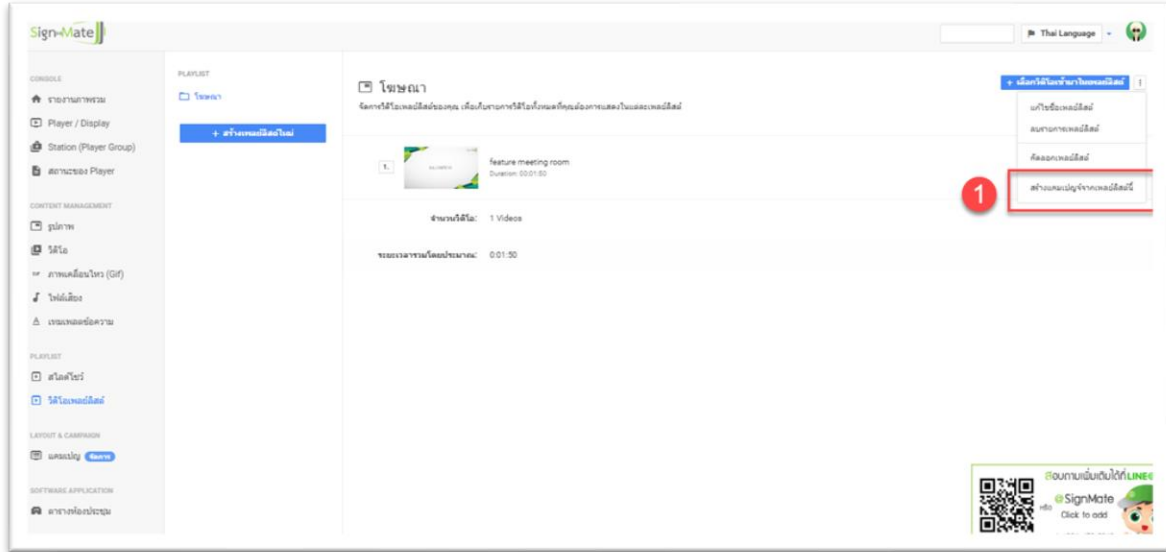


ตัวอย่างเช่น เราได้เลือกวิดีโอเพียง 1 วิดีโอ โปรแกรมก็จะทำการสรุปจำนวนวิดีโอ และระยะเวลารวมต่อการเล่น 1 ลูบของเพลย์ลิสต์สรุปไว้ให้ โดยหากต้องการนำเอาวิดีโอออกให้คลิกปุ่มกากบาทสีแดง ดังภาพด้านล่าง



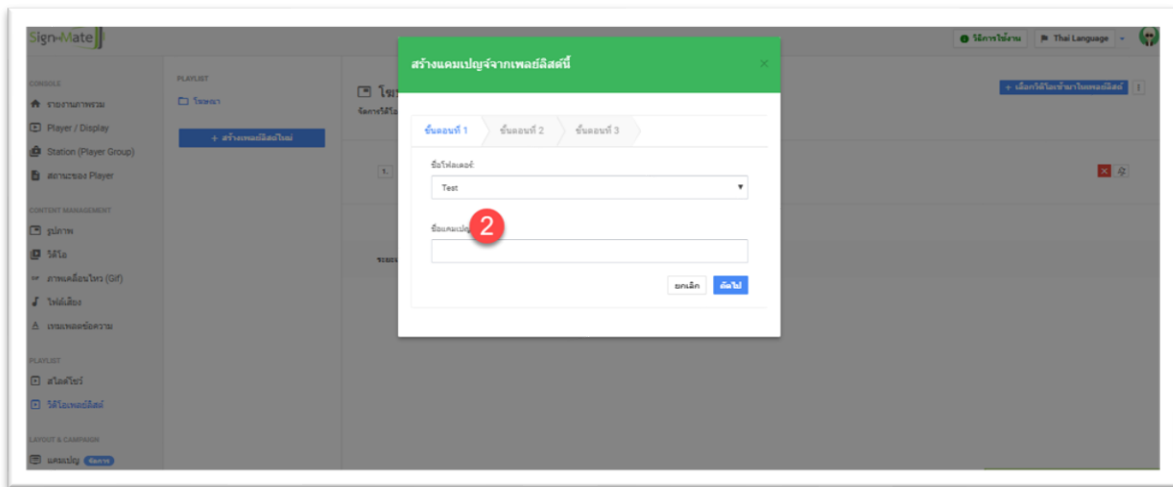
ขั้นตอนที่ 3: การสร้างแคมเปญ (Campaign)

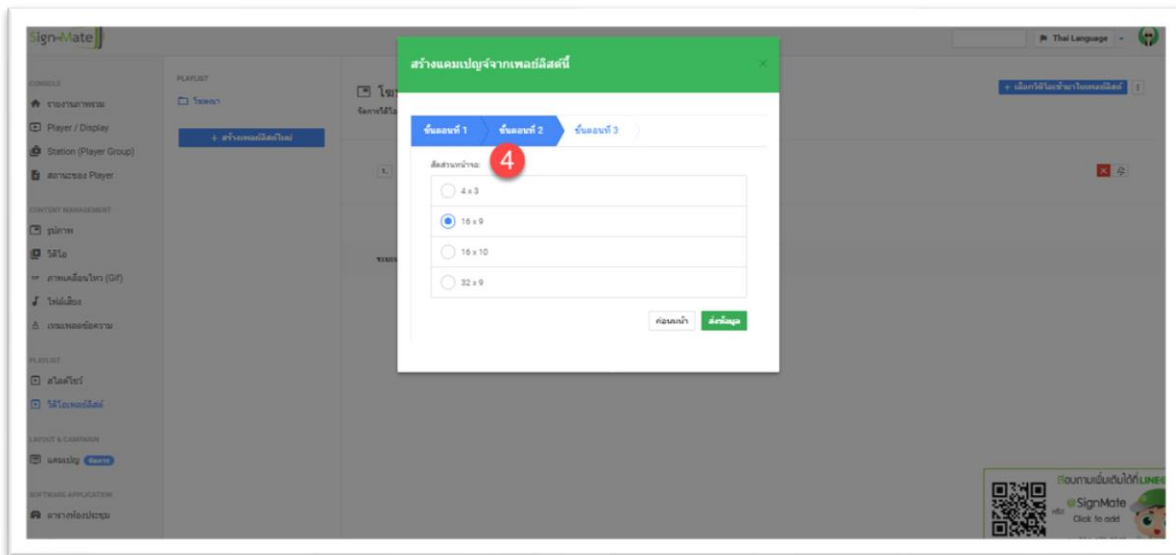
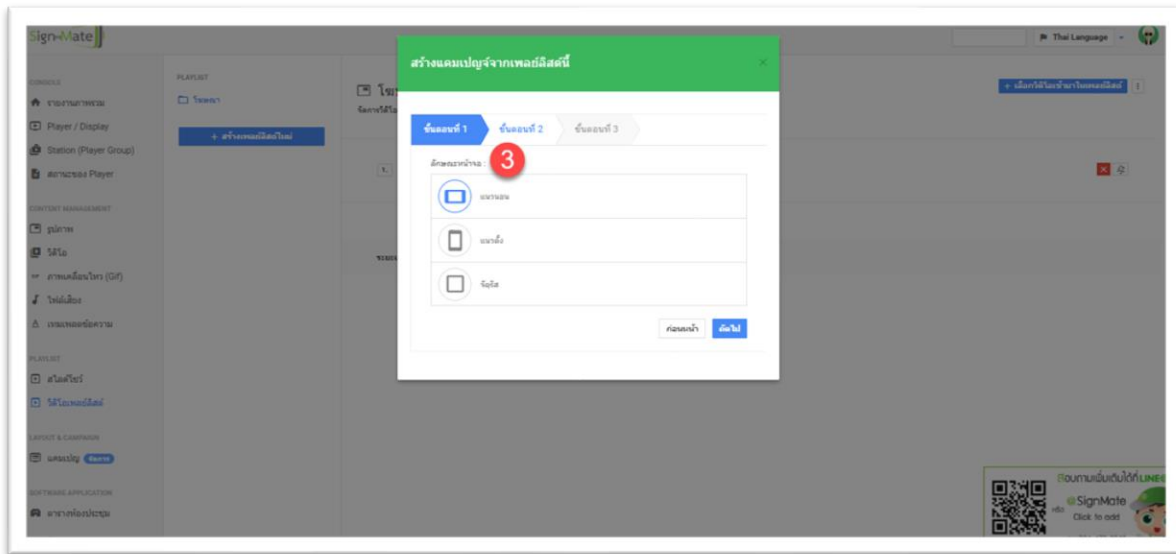
คลิกที่ปุ่ม “จุดจุดจุด” ด้านบนขวา (ในเพลย์ลิสต์ที่ต้องการ) โปรแกรมจะทำการแสดงรายการเมนูย่อยขึ้นมา โดยให้คลิกที่ปุ่ม “สร้างแคมเปญจากเพลย์ลิสต์นี้” หรือ “Create a campaign from this playlist” ดังภาพ



โปรแกรมจะทำการแสดงแบบฟอร์มการสร้างแคมเปญขึ้นมา ซึ่งจะมีทั้งหมด 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ตั้งชื่อแคมเปญ
2. เลือกลักษณะการแสดงผลของหน้าจอ (แนวนอน, แนวตั้ง, จตุรัส)
3. เลือกอัตราส่วนของหน้าจอ (สอดคล้องกับลักษณะของการแสดงผลของหน้าจอ) ซึ่งโดยปกติแล้วหากเป็นจอแสดงผลทั่วไป จะเลือกเป็นอัตราส่วน 16:9 (สำหรับแนวนอน) และ 9:16 (สำหรับแนวตั้ง)





เมื่อกรอกแบบฟอร์มเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกปุ่ม “ส่งข้อมูล” หรือ “Submit” เพื่อยืนยันการสร้างแคมเปญจากภาพสไลด์โชว์ที่เราจัดการไว้

โดยโปรแกรมจะพาเรายังหน้าของการออกแบบแคมเปญดังภาพด้านล่าง

CONSOLE

- 🏠 รายงานภาพรวม
- 📺 Player / Display
- 📍 Station (Player Group)
- 📺 สถานะของ Player

CONTENT MANAGEMENT

- 🖼️ รูปภาพ
- 📺 วีดีโอ
- 🔄 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)
- 🎵 ไฟล์เสียง
- 📄 เทมเพลตข้อความ

PLAYLIST

- 📺 สไลด์โชว์
- 📺 วีดีโอเพลย์ลิสต์

LAYOUT & CAMPAIGN

- 📺 แคมเปญ

ระบบจัดการแคมเปญ

ออกแบบแคมเปญ (Basic)

👁️ [ดูการแสดงผล](#)

👤 [วิธีการใช้งาน](#)

Test (16 x 9)

* กรณีที่คิดถึงการแสดงผล Video และ/หรือ Youtube Video พร้อมกันในหนึ่งหน้าจอ กรุณาตรวจสอบอุปกรณ์ของคุณก่อนว่ารองรับหรือไม่ หากอุปกรณ์ของคุณไม่รองรับ อาจทำให้โปรแกรมไม่สามารถแสดงผลได้

☰ [แสดงรายการ Block](#)

📱 [เทมเพลต](#)

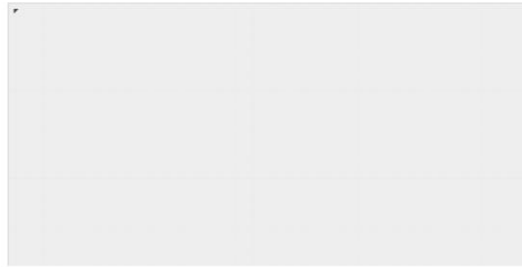
🗑️

📺 [ตัวช่วยออกแบบเลย์เอาต์](#)

📱 [ดูตัวอย่างหน้าจอแคมเปญนี้ via Smartphone](#)

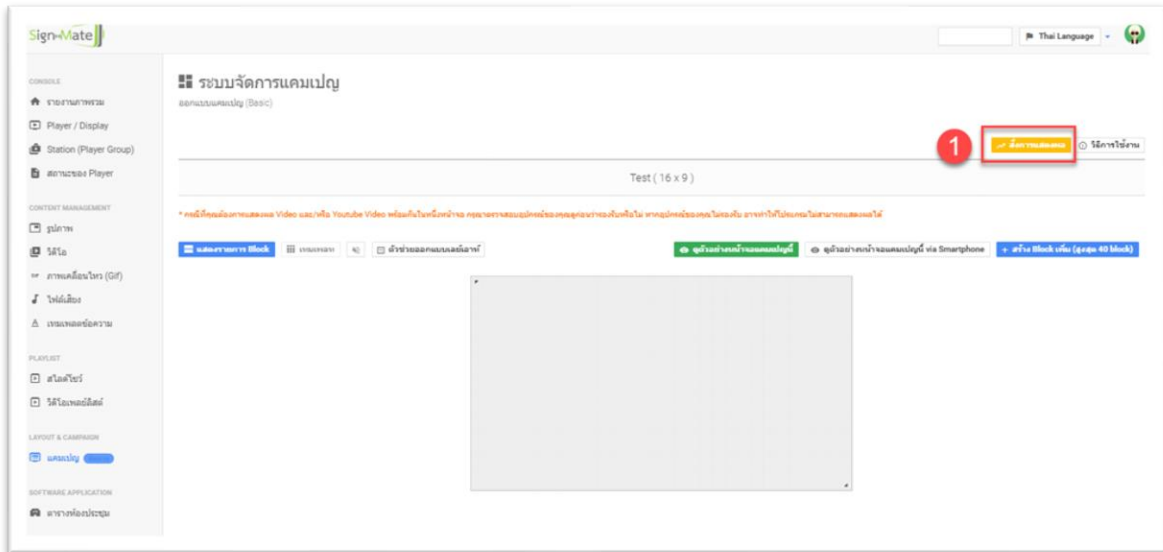
[+ สร้าง Block ใหม่ \(สูงสุด 40 block\)](#)

👤 [ดูตัวอย่างหน้าจอแคมเปญนี้](#)

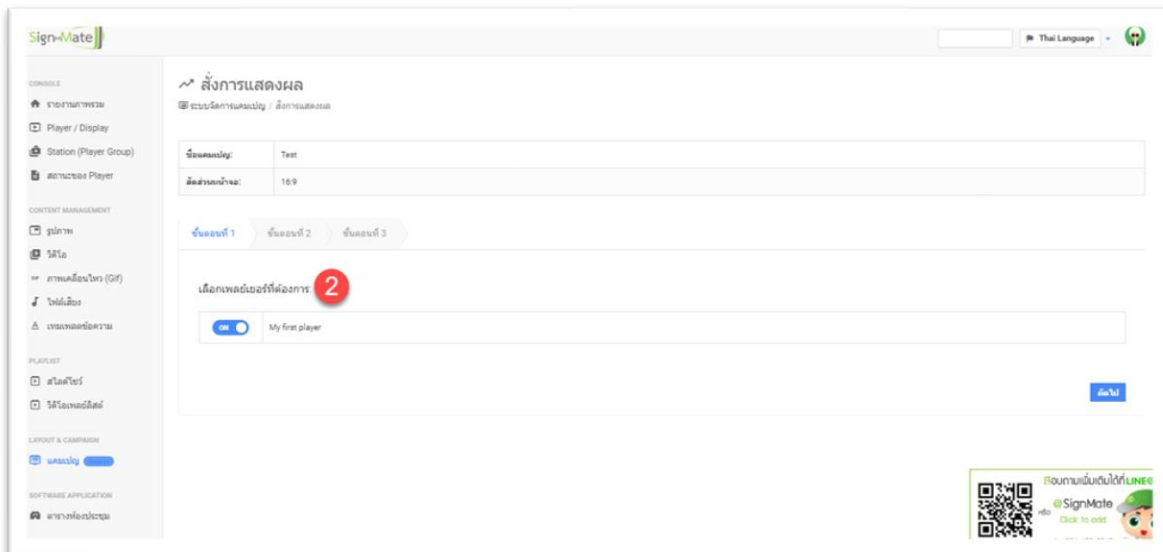


ขั้นตอนที่ 4: การสั่งการแสดงผลแคมเปญไปยังเครื่องปลายทาง (Display)

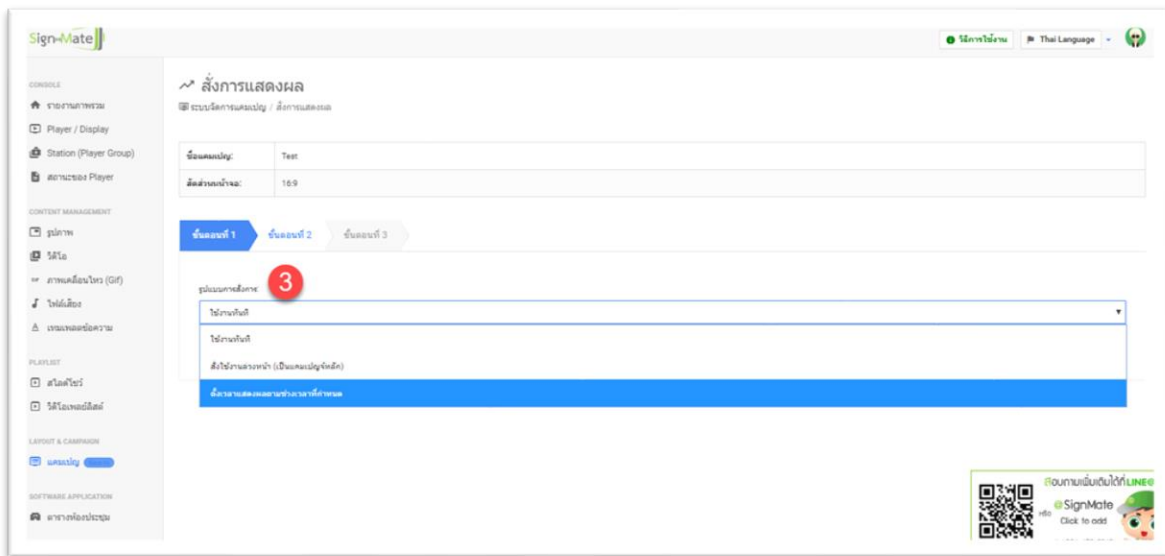
คลิกปุ่ม “สั่งการแสดงผล” ดังภาพด้านล่าง



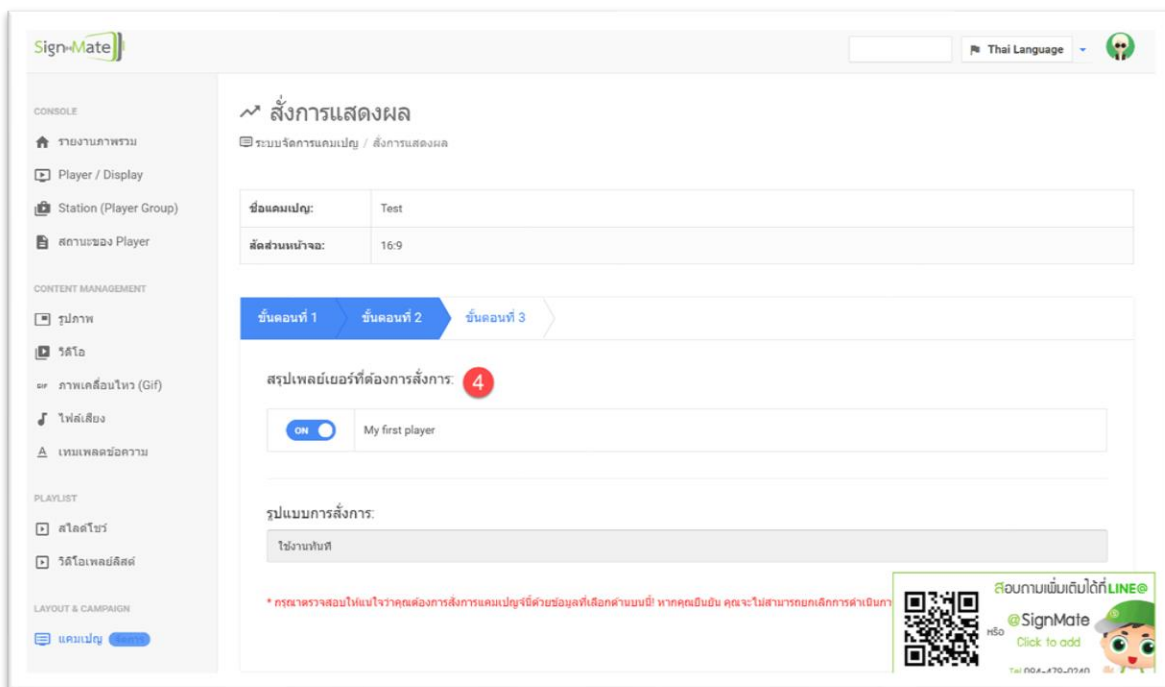
โปรแกรมจะแสดงแบบฟอร์มการสั่งการแสดงผล โดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน โดย ขั้นตอนที่ 1 ให้เลือกรายชื่อ Player ที่ต้องการสั่งการ (หากมีการแบ่งกลุ่ม ให้เลือกชื่อ Station ที่ต้องการ) โดยวิธีการเลือกคือให้คลิกที่ปุ่มหน้าชื่อ Player ให้มีสถานะเป็น “On” สีน้ำเงิน ดังภาพด้านล่าง



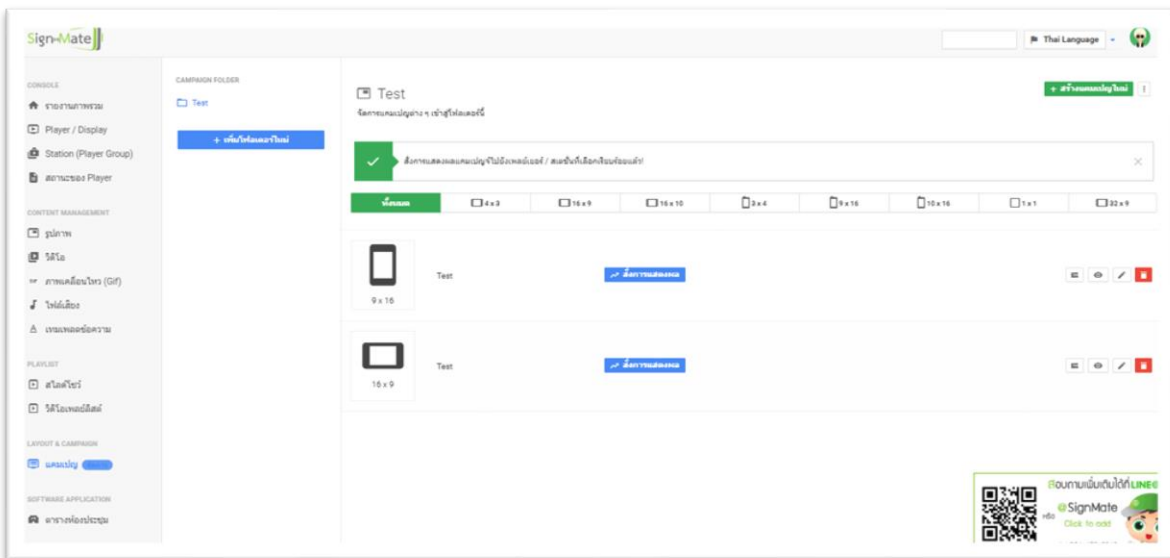
ขั้นตอนถัดมาคือการกำหนดว่าต้องการแสดงผลแบบทันที หรือตั้งเวลาล่วงหน้า (ในช่วงทดสอบ แนะนำให้เลือกเป็นใช้งานทันที)



ขั้นตอนสุดท้ายคือการยืนยันการเลือก หรือการตั้งค่าของเรา โดยโปรแกรมจะสรุปให้เราเห็นว่าเราได้เลือกชื่อ Player หรือ Station ใดในการสั่งการบ้าง และสั่งการแบบไหน ทันที หรือตั้งเวลาล่วงหน้า



หลังจากสั่งการแสดงผลเรียบร้อยแล้ว โปรแกรมจะแสดงข้อความให้เห็นว่าระบบได้สั่งการแสดงผลไปยัง Player หรือ Station เรียบร้อยแล้ว



โดยต้องแน่ใจว่าเครื่องนั้น ๆ ที่เราสั่งการแสดงผลไป มีสถานะออนไลน์อยู่ (สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้) และอาจจะต้องใช้เวลารอภายใน 1 นาที ในการรับคำสั่ง