คู่มือการใช้งานระบบซอฟต์แวร์

SignMate

Nister Co.,Ltd. 097-148-9669 info@nister.co.th



สารบัญ

รายงานภาพรวมการใช้งานระบบ (Dashboard)8
การจัดการรูปภาพ (Gallery)
การจัดการโฟลเดอร์รูปภาพ10
การจัดการรูปภาพในโฟลเดอร์
การสร้างแคมเปญจากรูปภาพ15
การแก้ไขรูปภาพ
การลบรูปภาพ
การจัดการรูปภาพสไลด์โชว์ (Slideshow)19
การจัดการสไลด์โชว์
การจัดการรูปภาพในสไลด์โชว์
การนำเอารูปภาพออกจากสไลด์โชว์27
การจัดเรียงลำดับรูปภาพ
การจัดการวิดิโอ (Video)
การจัดการโฟลเดอร์วิดิโอ
การจัดการวิดิโอในโฟลเดอร์
การสร้างแคมเปญจากวิดิโอ
การแก้ไขวิดิโอ
การลบวิดิโอ
การจัดการวิดิโอเพลย์ลิสต์ (Video Playlist)
การจัดการเพลย์ลิสต์



	การคัดลอกเพลย์ลิสต์	45
	การสร้างแคมเปญจากเพลย์ลิสต์	.47
	การจัดการวิดิโอในเพลย์ลิสต์	.49
	การนำเอาวิดิโอออกจากเพลย์ลิสต์	50
	การจัดเรียงลำดับวิดิโอ	51
ก	ารจัดการภาพเคลื่อนไหว (Gif animation)	53
	การจัดการโฟลเดอร์ภาพเคลื่อนไหว	54
	การจัดการภาพเคลื่อนไหวในโฟลเดอร์	58
	การสร้างแคมเปญจากภาพเคลื่อนไหว	.59
	การแก้ไขภาพเคลื่อนไหว	61
	การลบภาพเคลื่อนไหว	62
ก	ารจัดการไฟล์เสียง (Audio)	63
	การจัดการโฟลเดอร์ไฟล์เสียง	64
	การจัดการไฟล์เสียงในโฟลเดอร์	.68
	การแก้ไขไฟล์เสียง	. 69
	การลบไฟล์เสียง	70
ก	ารจัดการฟอนต์ (Font)	71
	การแก้ไขฟอนต์	73
ก	ารจัดการตารางห้องประชุม (Meeting Room Agenda)	74
	การสร้างห้องประชุม	75
	การจัดการห้องประชุม	.76



การแก้ไขรายละเอียดห้องประชุม77	7
การลบห้องประชุม78	8
การจัดการตารางห้องประชุม79	9
การจัดการแบบฟอร์ม / แบบสอบถาม (Form / Survey)82	2
การสร้างแบบฟอร์มใหม่83	3
การจัดการคำถามในแบบฟอร์ม8!	5
การจัดการแบบฟอร์ม	8
การตั้งค่าแบบฟอร์ม	9
การตั้งค่าข้อมูลทั่วไปของแบบฟอร์ม90	0
การตั้งค่าหน้าจบขอบแบบฟอร์ม92	1
การกำหนดรูปภาพหน้าจบ92	2
การจัดการและออกแบบ Campaign9	3
Concept ของการจัดการ Campaign94	4
การออกแบบ Campaign ในระดับ Basic (Basic Mode)99	9
การออกแบบแคมเปญจากเทมเพลต100	0
การดูตัวอย่าง (Preview) หน้าจอแคมเปญที่ออกแบบผ่านหน้าเว็บไซต์	4
การดูตัวอย่าง (Preview) หน้าจอแคมเปญที่ออกแบบผ่าน Smartphone (Android)	6
การปรับแต่งขนาดและตำแหน่งของ Block108	8
การสร้าง Block หรือโซนการแสดงผลเพิ่มเติม110	0
การแสดงรายการ Block113	3
การใส่เสียง (Audio) ให้กับเลย์เอาท์118	8



การสั่งการแสดงผลแคมเปญไปยัง Player หรือ Group120
การออกแบบ Campaign ในระดับ Professional (Professional Mode)123
การสร้างเลย์เอาท์เพิ่มให้กับแคมเปญ124
การดูตัวอย่างหน้าจอเลย์เอาท์ (Preview Layout)128
การลบเลย์เอาท์
การแก้ไขระยะเวลาของเลย์เอาท์131
การคัดลอกเลย์เอาท์132
การออกแบบ Campaign ในระดับ Advance (Advance Mode)134
การปรับเลย์เอาท์
วิธีการสร้าง Content และการจัดการ Timeline ในระดับ Block
การสร้าง Interactive ให้กับแคมเปญ144
การเลือกประเภท Content และการตั้งค่าการแสดงผล150
การตั้งค่า Content ประเภท Image (รูปภาพ)152
การตั้งค่า Content ประเภท Slideshow (สไลด์โชว์)154
การตั้งค่า Content ประเภท Video (วิดิโอ)156
การตั้งค่า Content ประเภท Video Playlist (วิดิโอเพลย์ลิสต์)
การตั้งค่า Content ประเภท Animation (ภาพเคลื่อนไหว)
การตั้งค่า Content ประเภทข้อความตัวอักษรวิ่ง (Text Scrolling)
การตั้งค่า Content ประเภทข้อความ (Text Message)164
การตั้งค่า Content ประเภท Web URL166
การตั้งค่า Content ประเภท Web Embedded167



การตั้งค่า Content ประเภท Date / Time (วันที่และเวลาของเครื่อง)
การตั้งค่า Content ประเภท Youtube Video (วิดิโอจาก Youtube)
การตั้งค่า Content ประเภท Youtube Playlist (เพลย์ลิสต์จาก Youtube)
การตั้งค่า Content ประเภท Live Streaming171
การตั้งค่า Content ประเภท Analog Clock (นาฬิกาแบบอะนาล็อก)
การตั้งค่า Content ประเภท Form / Survey (แบบฟอร์ม / แบบสอบถาม)
การตั้งค่า Content ประเภท Meeting Room (ตารางห้องประชุม)
การตั้งค่า Content ประเภท Chart (กราฟ)176
การจัดการและควบคุมอุปกรณ์ (Player)179
การเชื่อมอุปกรณ์เข้าระบบ
แนะนำองค์ประกอบในการจัดการอุปกรณ์ (Player)186
สถานะของอุปกรณ์ (Player) และรายงานย้อนหลัง188
สถานะแสดงแคมเปญหลักปัจจุบัน190
การตรวจสอบข้อมูลอุปกรณ์
การควบคุมอุปกรณ์ (Player)193
การเปลี่ยนแคมเปญหลัก
การกำหนดแคมเปญหลักล่วงหน้า196
การตั้งเวลาแสดงแคมเปญบางช่วงเวลา198
การตั้งเวลาแบบครั้งเดียวจบ (One time period schedule)
การตั้งเวลาแบบทำซ้ำรายวัน (Repeating event)204
การยกเลิกการเชื่อมต่ออุปกรณ์



เมนูย่อยของอุปกรณ์
การแก้ไขข้อมูลอุปกรณ์ (Player)209
การให้สิทธิผู้ดูแลระบบมีสิทธิเข้าถึงอุปกรณ์ (Player)212
การจัดการและควบคุมกลุ่มอุปกรณ์ (Station / Player Group)
การเปลี่ยนแคมเปญหลัก
การกำหนดแคมเปญหลักล่วงหน้า217
การตั้งเวลาแสดงแคมเปญบางช่วงเวลา219
การตั้งเวลาแบบครั้งเดียวจบ (One time period schedule)
การตั้งเวลาแบบทำซ้ำรายวัน (Repeating event)225
การเลือกอุปกรณ์ (Player) เข้ามาอยู่ในกลุ่ม228
เมนูย่อยของกลุ่มอุปกรณ์231
การแก้ไขข้อมูลกลุ่มอุปกรณ์ (Station / Player Group)232
การให้สิทธิผู้ดูแลระบบมีสิทธิเข้าถึงกลุ่มของอุปกรณ์ (Station / Player Group)
การจัดการและกำหนดสิทธิผู้ดูแลระบบ234
สิทธิการใช้งานระบบของผู้ดูแลระบบ239
การกำหนดสิทธิการเข้าถึงและบริหารจัดการอุปกรณ์และกลุ่มของอุปกรณ์
การแก้ไขข้อมูลส่วนตัวและสิทธิการเข้าใช้งานระบบ
การตั้งค่าการใช้งานระบบ
การตั้งค่า Policy
การตั้งค่าการแจ้งเตือนสถานะอุปกรณ์246
การตั้งค่าทั่วไป



การแก้ไขข้อมูลส่วนตัว	
้ง การเปลี่ยนรหัสผ่าน	255
การรับ Access Token จาก Line	
รูปแบบข้อมูลสำหรับการแสดงผลกราฟ	
รูปแบบข้อมูลสำหรับ Pie Chart	
รูปแบบข้อมูลสำหรับ Radar Chart	
รูปแบบข้อมูลสำหรับ Scatter Chart	
รูปแบบข้อมูลสำหรับ Bubble Chart	270
รูปแบบข้อมูลสำหรับ Line Chart	274
รูปแบบข้อมูลสำหรับ Bar Chart	



รายงานภาพรวมการใช้งานระบบ (Dashboard)

หน้าจอ Dashboard เป็นหน้าจอที่สรุปภาพรวมทั้งหมดของการใช้งานระบบ ไม่ว่าจะเป็นในด้านของ การบริหารจัดการสื่อ หรือการแสดงตำแหน่งที่ตั้งและสถานะอุปกรณ์ทุก ๆ อุปกรณ์ที่มี โดยแสดงตำแหน่ง อุปกรณ์ในรูปแบบแผนที่ Google Map

ซึ่งโดยปกติ หากผู้ใช้งาน Login เข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้ว ระบบจะนำพาผู้ใช้งานมายังหน้าจอ Dashboard นี้ก่อน หรือในกรณีที่ต้องการเข้าถึงโดยตรง สามารถเข้าถึงผ่านเมนู "รายงานภาพรวม" หรือ "Dashboard" ดังภาพ



โดยในส่วนของ Dashboard นี้จะประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก ๆ 4 ส่วนด้วยกัน ดังนี้

- 1. แสดงจำนวนแคมเปญทั้งหมดที่ผู้ใช้งานได้ออกแบบไว้
- 2. แสดงจำนวนอุปกรณ์ทั้งหมดที่ผู้ใช้งานมีอยู่ รวมทั้งสรุปจำนวนอุปกรณ์ที่กำลังออนไลน์อยู่
- แสดงโควตาพื้นที่จัดเก็บข้อมูลที่ผู้ใช้งานได้รับ (โดยปกติแล้วผู้ใช้งานจะได้รับพื้นที่จัดเก็บข้อมูล ขนาด 300MB ต่อ 1 License ซึ่งเป็นพื้นที่การจัดเก็บข้อมูลแบบ Shared Storage) รวมถึงแสดง ปริมาณของพื้นที่จัดเก็บข้อมูลที่ใช้ไปแล้ว
- แผนที่ Google Map แสดงตำแหน่งอุปกรณ์ พร้อมสถานะของอุปกรณ์ (สีแดงหมายถึงออฟไลน์ สีเขียวหมายถึงออนไลน์)



การจัดการรูปภาพ (Gallery)

การจัดการรูปภาพ (Gallery) เป็นการจัดเตรียม / อัพโหลดรูปภาพที่เราต้องการใช้ในการออกแบบ แคมเปญหรือหน้าจอโฆษณา เข้ามาเก็บไว้บน Cloud Server ของ SignMate ก่อน ซึ่งหลังจากที่เรามีรูปภาพ ในระบบเรียบร้อยแล้ว ก็สามารถนำเอาภาพแต่ละภาพที่อัพโหลดขึ้นไป เลือกมาแสดงผลในแคมเปญแต่ละ แคมเปญหรือหน้าจอโฆษณาแต่ละหน้าจอได้อย่างอิสระ

หลักการในการจัดการรูปภาพนั้น จะแบ่งออกเป็นโฟลเดอร์เสมือนการสร้างโฟลเดอร์บนคอมพิวเตอร์ ของเราเพื่อจัดเก็บรูปภาพให้เป็นกลุ่ม เป็นหมวดหมู่ตามที่เราต้องการ ดังนั้น เมื่อเข้ามาที่เมนู "รูปภาพ" หรือ "Gallery" จากเมนูด้านซ้ายมือ จะพบกับหน้าจอดังนี้



จากภาพด้านบนจะพบว่าหลังจากคลิกเข้ามาที่เมนู "รูปภาพ" หรือ "Gallery" จะพบหน้าจอสำหรับ การจัดการรูปภาพ ซึ่งจะแบ่งออกเป็นทั้งหมด 2 ส่วนด้วยกัน ประกอบด้วย ส่วนหมายเลข (1) เป็นส่วนของ การจัดการโฟลเดอร์รูปภาพ และส่วนหมายเลข (2) เป็นส่วนของการจัดการรูปภาพในโฟลเดอร์ที่เลือก



<u>การจัดการโฟลเดอร์รูปภาพ</u>

การจัดการโฟลเดอร์รูปภาพ เปรียบเสมือนการจัดกลุ่ม หรือจัดหมวดหมู่ให้กับรูปภาพที่เราต้องการอัพ โหลดเข้าไปบน Cloud Server นั่นเอง ซึ่งจะช่วยให้เราสามารถค้นหาภาพที่ต้องการใช้งานได้ง่ายยิ่งขึ้น เมื่อทำ การออกแบบแคมเปญโฆษณาต่าง ๆ โดยในส่วนของโฟลเดอร์รูปภาพจะประกอบด้วยด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้



- แสดงรายชื่อโฟลเดอร์รูปภาพที่ผู้ใช้งานได้สร้างไว้แล้ว ซึ่งหากผู้ใช้งานมีโฟลเดอร์บนระบบหลาย ๆ โฟลเดอร์ ระบบก็จะแสดงรายชื่อโฟลเดอร์ทั้งหมดออกมา โดยผู้ใช้งานจะต้องเลือกว่ารูปภาพที่ จะอัพโหลดขึ้น Cloud Server นั้น ต้องการอัพโหลดเข้าโฟลเดอร์ไหน
- 2. ปุ่มสำหรับสร้างโฟลเดอร์เพิ่ม
- ปุ่มสำหรับเพิ่มรูปภาพเข้าโฟลเดอร์ (จะต้องเลือกโฟลเดอร์จากด้านซ้ายก่อน ซึ่งหากผู้ใช้งานยังไม่ เคยสร้างโฟลเดอร์ใด ๆ ปุ่มเพิ่มรูปภาพเข้าโฟลเดอร์จะไม่แสดง)
- ปุ่มสำหรับกดเพื่อดูเมนูย่อยของโฟลเดอร์รูปภาพ (จะต้องเลือกโฟลเดอร์จากด้านซ้ายก่อน ซึ่ง หากผู้ใช้งานยังไม่เคยสร้างโฟลเดอร์ใด ๆ ปุ่มเมนูย่อยจะไม่แสดง)

ก่อนอื่น เริ่มจากการสร้างโฟลเดอร์เพิ่ม ให้คลิกที่ปุ่ม "สร้างโฟลเดอร์ใหม่" ในส่วนของหมายเลข (2) จากภาพด้านบน โดยเมื่อคลิกที่ปุ่มนี้เรียบร้อยแล้ว ระบบจะแสดงแบบฟอร์มให้กรอกชื่อโฟลเดอร์ดังภาพ



Sign				🎮 Thai Language 👻 😭
CONSOLE	GALLERY FOLDER	สร้างโฟลเดอร์ใหม่	×	+ เพื่มรูปภาพใหม่
🔒 รายงานภาพรวม	My first album			
Player / Display	+ สร้างโฟลเตอร์ใหม่	ชื่อโฟลเดอร์:		
💼 Station (Player Group)		เฮน กงกรรม CSR, รูบภาพการตลาด		
CONTENT MANAGEMENT				+ สร้างแคมเปญจ์จากภาพนี้ 🖉 💿 🗙
🔳 รูปภาพ			ยกเลิก ส่งข้อมูล	
🖪 วิติโอ				
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		Cookies		+ สร้างและแปญจังกฎกาหนึ่ 🖉 🛛 💌
. โฟล์เสียง		((ASD))		

โดยกรอกชื่อโฟลเดอร์ให้เรียบร้อย และคลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการสร้างโฟลเดอร์ จากนั้น ระบบจะแสดงชื่อโฟลเดอร์ใหม่ขึ้นมา ดังภาพ



จากภาพด้านบน จะพบว่ามีชื่อโฟลเดอร์ใหม่แสดงขึ้นมา พร้อมทั้งระบบจะทำการเลือกโฟลเดอร์ใหม่ ให้อัตโนมัติ ซึ่งจะสังเกตได้จากด้านขวามือ ในโฟลเดอร์นี้จะยังไม่มีภาพใด ๆ เนื่องจากเป็นโฟลเดอร์ที่เพิ่งสร้าง เสร็จ

ในขั้นตอนถัดไปคือการเพิ่มรูปภาพเข้าโฟลเดอร์ โดยการกดปุ่ม "เพิ่มรูปภาพใหม่" จากนั้นระบบจะ แสดงแบบฟอร์มสำหรับอัพโหลดรูปภาพขึ้นมา ดังภาพ



SigneMate	~1					🎮 Thai Language 👻 😱
console กิรายงานภาพรวม Player / Display	GALLERY FOLDER	เพิ่มรูปภาพ ใหม่		×		+ เพื่มรูปภาคใหม่
Station (Player Group) CONTENT MANAGEMENT Juhann Tañ D	+ สร้างโฟลเลอร์ไหม่		Choose a file or drag it here.		นั่งรูปภาพใหม่โดยกดปุ่มด้านบน	×
 ∞ ภาพเคลือบไหว (Gif) √ ไฟล์เสียง ▲ เทมเพลดข้อความ PLAYUST 		ชื่อภาพ: ชื่อภาพที่สามารถอธิบายห ^ะ	File extension: jpg, png, jpeg Maximum file size: 10 MB อียกำกันรูปภาพ			
 สิลต์โชว์ วิดีโอเพลย์สิสต์ LAYOUT & CAMPAIGN มอมเปล 				ธกเลิก ส่งฮัอมูล		

ให้ผู้ใช้งานลากไฟล์ภาพจากคอมพิวเตอร์ หรือกดปุ่ม "Choose a file" เพื่อเลือกไฟล์รูปภาพที่ ต้องการอัพโหลด และกำหนดชื่อภาพที่ต้องการ ตัวอย่างเช่น

SigneMate						🏴 Thai Language 👻 😱
console รายงานภาพรวม โร] Player / Display	GALLERY FOLDER My first album โปรโมร์มชัม	เพิ่มรูปภาพ ใหม่	Type Synge Cox	×		+ เพื่อรูปภาพไหม่
Station (Player Group) CONTENT MANAGEMENT JUNTW STT	+ สร้างโฟลเตอร์ไหม่				ั้มรูปภาพใหม่โดยกดบุ่มด้านบน	×
 มาหเอ ภาพเคลื่อนไทว (Gif) ไฟล์เลือง เทมเพลดข้อความ 		ชื่อภาพ: kiosk_android	File extension: jpg, png, jpg Maximum file size: 10 MB			
PLATUST เสโตท์โซร์ เวิลิโอเพลช์สิสต์ LAYOUT & CAMPAION เวิลเคมเปญ (สถาว				ยกเลิก ส่งข้อมูล		

คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการอัพโหลดรูปภาพเข้าโฟลเดอร์ จากนั้นระบบจะแสดงรูปภาพที่เพิ่ง อัพโหลดเข้าไปในโฟลเดอร์นี้ ดังภาพ



GALLERY FOLDER My first album ไปรโมชัม	โปรโมชัน จัดการรูปภาพในโฟลเดอร์นี้	+ เพื่มรูปภาพไหม่
+ สร้างโห่ลเดอร์ไหม่	เพิ่มรูปภาพใหม่เรียบร้อยแล้ว!	 3 4 6 + สร้างแคมเปญร์จากภาพนี้ 7 8

ในรายการรูปภาพแต่ละภาพ จะประกอบด้วยทั้งหมด 6 ส่วนด้วยกันประกอบด้วย แสดงรูปภาพที่อัพ โหลดเข้าไป, ชื่อภาพ, ปุ่มลัดสำหรับ สร้างแคมเปญจากรูปภาพ, การแก้ไขรูปภาพ, การรับลิงค์ของภาพ, การ ลบรูปภาพ

ซึ่งก่อนที่เราจะไปวิธีการจัดการรูปภาพนั้น เราจะไปดูวิธีการจัดการโฟลเดอร์รูปภาพเพิ่มเติมก่อน โดย จะเหลือการทำงานหลัก ๆ 2 ส่วนด้วยกันดังภาพ



จากภาพด้านบน เมื่อคลิกที่ปุ่มเมนูย่อย ในส่วนหมายเลข (1) ระบบจะแสดง Popup รายการเมนูย่อย ขึ้นมา ประกอบด้วย การแก้ไขชื่อโฟลเดอร์ (ในส่วนหมายเลข (2)) และการลบโฟลเดอร์ (ในส่วนหมายเลข (3)) ซึ่งการลบโฟลเดอร์รูปภาพออกนั้น ผู้ใช้งานจะต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าไม่มีแคมเปญโฆษณาไหนที่กำลังใช้งาน รูปภาพที่อยู่ในโฟลเดอร์นี้อยู่ มิฉะนั้นระบบจะไม่ยอมให้ผู้ใช้งานลบโฟลเดอร์ออก



<u>การจัดการรูปภาพในโฟลเดอร์</u>

หลังจากเราได้เรียนรู้วิธีการจัดการโฟลเดอร์เรียบร้อยแล้ว ส่วนถัดมาคือการจัดการรูปภาพใน โฟลเดอร์ซึ่งจะประกอบด้วยองค์ประกอบทั้งหมด 6 ส่วนด้วยกัน (ดังที่ได้อธิบายไว้ในหัวข้อที่แล้วเบื้องต้น) ดัง ภาพ



ในรายการรูปภาพแต่ละภาพ จะประกอบด้วยทั้งหมด 6 ส่วนด้วยกันดังนี้

- 1. รูปภาพที่อัพโหลดเข้าไป
- 2. ชื่อภาพ
- ปุ่มลัดสำหรับ สร้างแคมเปญจากรูปภาพนี้ (กรณีที่เราต้องการสร้างแคมเปญให้แสดงผลแค่รูปนี้ รูปเดียว)
- 4. ปุ่มสำหรับแก้ไขรูปภาพ
- 5. ปุ่มสำหรับรับลิงค์ของภาพ
- ปุ่มสำหรับลบรูปภาพ



<u>การสร้างแคมเปญจากรูปภาพ</u>

เริ่มจากปุ่มลัดสำหรับ "สร้างแคมเปญจากรูปภาพนี้" จะใช้เมื่อผู้ใช้งานต้องการใช้รูปภาพเฉพาะ รูปภาพนี้นำไปสร้างแคมเปญเพื่อแสดงผลบนจอ Digital Signage โดยเมื่อคลิกที่ปุ่มนี้ ระบบจะแสดง แบบฟอร์มดังภาพ

SignaMate			🏲 Thai Language 👻 🎲
console รายงานภาพรวม Player / Display	GALLERY FOLDER My first album โปรโมรันสัน	สร้างแคมเปญจ์จากภาพนี้ × ชั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนที่ 3	+ เพื่อรูปภาพโทม 🔋
 Station (Payer Group) CONTENT MARAGEMENT รูปภาพ รู้สิโอ ภาพเคลื่อนไทร (Gif) ไปเร็จิต: 	+ สร้างโปลและรับเม่	ซื่อโฟลเตอร์: My first campaign group • ชื่อแคมเปญ:	+ สร้านแหน่มรูด์รากราชช์ 🗾 Z 💿 🔀
 เหลเซร เหลเซร เหลเพลดข้อความ คเงาเธา สไลด์โซว์ วิดิโอเพลย์โลยด์ 			

จากภาพด้านบนจะพบว่าแบบฟอร์มนี้ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอนด้วยกัน

เริ่มจากขั้นตอนที่ 1 คือการเลือกโฟลเดอร์ของแคมเปญที่ต้องการสร้าง จากนั้นให้ตั้งชื่อแคมเปญใหม่ นี้ในส่วนของหมายเลข (1) และกดปุ่มถัดไป ในส่วนของหมายเลข (2) จะพบกับหน้าจอขั้นตอนที่ 2 ดังภาพ

SigneMate	۲		🕒 วิธีการใช้งาน 🎮 Thai Language 🗸 😱
console สิรายงานภาพรวม IP Player / Display	GALLERY FOLDER My first album	สร้างแคมเปญข์จากภาพนี้ ×	+ เรื่อรูปภาคโหม
🖆 Station (Player Group)	+ สร้างโฟลเดอร์ไหม่	สักษณะหน้าจอ :	
CONTENT MANAGEMENT		עשערעש אונע	+ สร้างแคมแปญจำกภาพนี้ 🖉 💿 🗙
🔲 วิดิโอ 👓 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		skeun	
⊌ ไฟล์เสียง A เทมเพลดช้อความ		จัทุรัส	
PLAYLIST		ก่อนหน้า ถัดไป	
 สไลด์โชว์ วิติโอเพลย์ลิสต์ 		2	



ขั้นตอนที่ 2 นี้เป็นขั้นตอนสำหรับกำหนดว่าต้องการให้แคมเปญนี้แสดงผลในลักษณะแนวนอนหรือ แนวตั้ง หรือเป็นจัตุรัส จากนั้นเมื่อเลือกเรียบร้อยแล้วให้คลิกปุ่ม "ถัดไป" เพื่อไปยังขั้นตอนที่ 3 ดังภาพ

SigneMate			🏲 Thai Language 👻 😜
Console สิราวแกาพรวม I⊇ Player / Display	GALLERY FOLDER My first album โปรโมทรัม	สร้างแคมเปญข์จากภาพนี้ ×	+ ชัมรูปภาคไหม่ 👔
 Station (Player Group) CONTENT MARAGEMENT ขุปภาพ วิลโอ ภาพเคลื่อนไหว (Gif) ไม่เรื่อนไหว (Gif) 	+ สร้างโฟลและริโหม	ifinitrumTrage: 3x4 9x16 10x16	+ สร้านสมเปลูจังกราชนี้ 🗾 💌 🔀
 ผาแหละระ คะสายสร้อความ คะสายสร้อความ ตไลด์โชว์ วิดีโอเพลย์สิสต์ 		rinumi'n trinue 2	

จากขั้นตอนที่ 2 สมมติว่าเลือกเป็นจอลักษณะแนวตั้ง เมื่อมาถึงขั้นตอนที่ 3 ระบบจะแสดงอัตราส่วน ของหน้าจอที่มีอยู่ให้ผู้ใช้งานได้เลือกให้ตรงกับอัตราส่วนของจอทีวีที่ผู้ใช้งานติดตั้ง (โดยปกติแล้วอัตราส่วนจะ เป็น 9:16 สำหรับแนวตั้ง และ 16:9 สำหรับแนวนอน)

เมื่อเลือกเรียบร้อยแล้วให้คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการสร้างแคมเปญจากรูปภาพนี้



<u>การแก้ไขรูปภาพ</u>

ในกรณีที่ผู้ใช้งานต้องการแก้ไขรูปภาพ และชื่อรูปภาพ สามารถทำได้โดยการคลิกที่ปุ่ม "แก้ไข" (ไอคอนดินสอ) ดังภาพ



จากนั้นระบบจะนำพาผู้ใช้งานไปยังหน้าจอแบบฟอร์มการแก้ไขรูปภาพ ดังภาพ



โดยผู้ใช้งานสามารถลากไฟล์ภาพจากคอมพิวเตอร์มาแทนที่ภาพเดิม และแก้ไขชื่อภาพที่ต้องการได้ จากนั้นให้กดปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการแก้ไขรูปภาพ



<u>การลบรูปภาพ</u>

การลบรูปภาพออกจากระบบ ก่อนอื่นผู้ใช้งานจะต้องมั่นใจว่ารูปภาพที่จะลบนั้นไม่ได้ถูกใช้งานโดย แคมเปญโฆษณาตัวไหน ๆ อีกต่อไป มิฉะนั้นระบบจะไม่ยอมให้ลบออก ซึ่งการลบรูปภาพออกจากระบบ ให้คลิกที่ปุ่ม กากบาท ดังภาพ

จากนั้นระบบจะมีข้อความแจ้งเตือนสอบถามผู้ใช้งานเพื่อยืนยันการลบรูปภาพ หากยืนยัน รูปภาพจะ ถูกลบออกจากระบบทันที และไม่สามารถกู้คืนกลับมาได้



การจัดการรูปภาพสไลด์โชว์ (Slideshow)

รูปภาพสไลด์โซว์คือการจัดเรียงรูปภาพมากกว่า 1 ภาพ เพื่อให้ Digital Signage Player แสดงผลรูปภาพ ตามลำดับที่กำหนดไว้ โดยก่อนที่จะสามารถจัดการรูปภาพสไลด์โชว์ได้นั้น ผู้ใช้งานจะต้องมีรูปภาพในระบบก่อน โดย สามารถดูวิธีการจัดการรูปภาพ (Gallery) หรือวิธีการอัพโหลดรูปภาพเข้าระบบได้จากหัวข้อ "การจัดการรูปภาพ (Gallery)"

Sign อิวิธีการใช้งาน • 🍽 Thai Language 🔍 + เพิ่มรูปภาพเข้าสไลด์โชว์ 📑 My first slideshow My first slidesho 🚖 รายงานภาพรวม จัดการรูปภาพในสไลด์โชว์ Player / Display เพิ่มสไลล์โชว์ให Station (Player Group) Menu Board - Image 1 × ÁZ 🔳 รูปภาพ D วิดิโอ × Áz 🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif) ⊿ ไฟล์เสียง <u>A</u> เทมเพลตข้อความ PI AVI IST X ÂZ 🕞 สไลด์โชว์ 🚽 วิติโอเพลย์ลิสต์ LAYOUT & CAMPAIGN 📃 แคมเปญ 🐝การ สอบดามเพิ่มเติมได้ที่**LINE**@ 🖹 แคมเปญปัจจุบันของ Player @SignMate SYSTEM SETTING 🎒 ตั้งค่า Polic -0240

้วิธีเข้าสู่ระบบการจัดการรูปภาพสไลด์โชว์ ให้ไปที่เมนู "สไลด์โชว์" หรือ "Slideshow" ดังภาพ

จากภาพด้านบนจะพบว่าหลังจากคลิกเข้ามาที่เมนู "สไลด์โซว์" หรือ "Slideshow" จะพบหน้าจอ สำหรับการจัดการสไลด์โชว์ ซึ่งจะแบ่งออกเป็นทั้งหมด 2 ส่วนด้วยกัน ประกอบด้วย ส่วนหมายเลข (1) เป็น ส่วนของการจัดการรายการสไลด์โชว์ และส่วนหมายเลข (2) เป็นส่วนของการจัดการรูปภาพในสไลด์โชว์ที่ เลือก



<u>การจัดการสไลด์โชว์</u>

การจัดการสไลด์โชว์ เปรียบเสมือนการจัดกลุ่มให้กับรูปภาพที่เราต้องการสร้างสไลด์โชว์นั่นเอง โดย เราสามารถกำหนดชื่อสไลด์โชว์ได้ตามต้องการ ซึ่งในส่วนของสไลด์โชว์จะประกอบด้วยด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

SLIDESHOWS My first slideshow type type student Type type type type type type type type t	My first slideshow จัดการรูปภาพในสไลสโชว์	3 + เห็นรูปภาพเข้าแไดร์ไชว์ : 4
0	Menu Board - Image 1	× &
	Cockies	× &
	Bakery	×

- แสดงรายชื่อสไลด์โชว์ที่ผู้ใช้งานได้สร้างไว้แล้ว ซึ่งหากผู้ใช้งานมีสไลด์โชว์บนระบบหลาย ๆ รายการ ระบบก็จะแสดงรายชื่อสไลด์โชว์ทั้งหมดออกมา โดยผู้ใช้งานจะต้องเลือกว่ารูปภาพที่ ต้องการใส่ในสไลด์โชว์นั้น ต้องการใส่เข้าสไลด์โชว์ไหน
- 6. ปุ่มสำหรับสร้างสไลด์โชว์เพิ่ม
- 7. ปุ่มสำหรับเพิ่มรูปภาพเข้าสไลด์โชว์ (จะต้องเลือกสไลด์โชว์จากด้านซ้ายก่อน ซึ่งหากผู้ใช้งานยังไม่ เคยสร้างสไลด์โชว์ใด ๆ ปุ่มเพิ่มรูปภาพเข้าสไลด์โชว์จะไม่แสดง)
- ปุ่มสำหรับกดเพื่อดูเมนูย่อยของสไลด์โชว์ (จะต้องเลือกสไลด์โชว์จากด้านซ้ายก่อน ซึ่งหาก ผู้ใช้งานยังไม่เคยสร้างสไลด์โชว์ใด ๆ ปุ่มเมนูย่อยจะไม่แสดง)

ก่อนอื่น เริ่มจากการสร้างสไลด์โชว์เพิ่ม ให้คลิกที่ปุ่ม "เพิ่มสไลด์โชว์ใหม่" ในส่วนของหมายเลข (2) จากภาพด้านบน โดยเมื่อคลิกที่ปุ่มนี้เรียบร้อยแล้ว ระบบจะแสดงแบบฟอร์มให้กรอกชื่อสไดล์โชว์ดังภาพ



Sign				🏴 Thai Language 👻 🤤
CONSOLE	SLIDESHOWS	เพิ่มสไลด์โชว์ใหม่	×	+ เพื่มรูปภาพเข้าสไตด์โชว์
🏫 รายงานภาพรวม	My first slideshow	to de the		
Player / Display	+ เพิ่มสไลด์โชว์ไหม่	ชอสเลด เชว:		
💼 Station (Player Group)		11301100M WHY 60 3		
CONTENT MANAGEMENT				× 42
🔳 รูปภาพ			ยกเลิก ส่งข้อมูล	
🖸 วิติโอ				
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		Cookies		× Ąž
⊿ ไฟล์เสียง				

โดยกรอกชื่อสไลด์โชว์ให้เรียบร้อย และคลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการสร้างสไลด์โชว์ จากนั้น ระบบจะแสดงชื่อสไลด์โชว์ใหม่ขึ้นมา ดังภาพ

 SLIDESHOWS My first slideshow อาหารจานหลัก 	อาหารจานหลัก จัดการรูปภาพในสไลด์โชว์	+ เพิ่มรูปภาพเข้าสไลด์โชว์ 🚦
+ เพิ่มสไลค์โชว์ใหม่	เพิ่มสโลดโชว์ 'อาหารจานหลัก' ใหม่เรียบร้อยแล้ว!	×

จากภาพด้านบน จะพบว่ามีชื่อสไลด์โชว์ใหม่แสดงขึ้นมา พร้อมทั้งระบบจะทำการเลือกสไลด์โชว์ใหม่ ให้อัตโนมัติ ซึ่งจะสังเกตได้จากด้านขวามือ ในสไลด์โชว์นี้จะยังไม่มีรูปภาพใด ๆ เนื่องจากเป็นสไลด์โชว์ที่เพิ่ง สร้างเสร็จ

ในขั้นตอนถัดไปคือการเพิ่มรูปภาพเข้าสไลด์โชว์ โดยการกดปุ่ม "เพิ่มรูปภาพเข้าสไลด์โชว์" จากนั้น ระบบจะแสดงโฟลเดอร์รูปภาพ (Gallery) ที่เราได้จัดการในส่วนของ "การจัดการรูปภาพ (Gallery)" ขึ้นมา ให้เลือก ดังภาพ





จากนั้นหากผู้ใช้งานต้องการใส่รูปภาพไหนเข้าสู่สไลด์โชว์ ก็สามารถนำเมาส์ไปวางบนรูปภาพนั้น ๆ แล้วคลิกเลือกเครื่องหมาย "ถูก" ดังภาพ



โดยเมื่อเพิ่มรูปภาพเข้าสไลด์โชว์ตามที่ต้องการเรียบร้อยแล้ว กลับมายังหน้าจอการจัดการสไลด์โชว์ จะพบว่าในสไลด์โชว์ที่เลือก มีรูปภาพที่เราใส่เข้ามาแล้ว ดังภาพ



slideshows My first slideshow	อาหารจานหลัก จัดการรูปภาพในสไลด์โชว์	+ เพิ่มรูปภาทเข้าฮไดคโชว์ 🚦
+ เพิ่มสไลต์โชว์ใหม่	เพิ่มสไลด์โชว์ 'อาหารจานหลัก' ใหม่เรียบร้อยแล้ว!	×
	Cookies	× &
•••••	Bakery Brand	× 42
	Menu Board - Image 1	× &

ซึ่งรูปภาพที่ใส่เข้ามาในสไลด์โซว์แต่ละรายการนั้น เราสามารถจัดเรียงลำดับใหม่ และนำรูปภาพออก จากสไลด์โซว์ได้ โดยจะอธิบายวิธีการใช้งานในหัวข้อถัดไป

ก่อนที่เราจะไปวิธีการจัดการรูปภาพในสไลด์โชว์นั้น เราจะไปดูวิธีการจัดการสไลด์โชว์เพิ่มเติมก่อน โดยจะเหลือการทำงานหลัก ๆ 3 ส่วนด้วยกันดังภาพ



จากภาพด้านบน เมื่อคลิกที่ปุ่มเมนูย่อย ในส่วนหมายเลข (1) ระบบจะแสดง Popup รายการเมนูย่อย ขึ้นมา ประกอบด้วย การแก้ไขชื่อสไลด์โชว์ (ในส่วนหมายเลข (2)) และการลบสไลด์โชว์ (ในส่วนหมายเลข (3))



ซึ่งการลบสไลด์โชว์ออกนั้น ผู้ใช้งานจะต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าไม่มีแคมเปญโฆษณาไหนที่กำลังใช้งานสไลด์ โชว์นี้อยู่ มิฉะนั้นระบบจะไม่ยอมให้ผู้ใช้งานลบสไลด์โชว์ออก

นอกจากนี้ในกรณีที่ผู้ใช้งานต้องการสั่งสร้างแคมเปญโฆษณาจากสไลด์โชว์นี้ ก็สามารถทำได้ง่าย ๆ โดยการคลิกเมนู "สร้างแคมเปญจากสไลด์โชว์นี้" ในส่วนของหมายเลข (4) โดยระบบจะแสดงแบบฟอร์มการ สร้างแคมเปญจากสไลด์โชว์นี้ขึ้นมาดังภาพ

SigneMate			🎮 Thei Language 👻 🤪
	SLIDESHOWS	สร้างแคมเปญจ์จากสไลด์โชว์นี้ ×	+ เพื่อรูปภาพอังคโดคโชร์
Player / Display	🛅 อาหารจานหลัก	ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนที่ 3	
CONTENT MANAGEMENT	+ เพิ่มสไลด์โชว์ไหม่	ชื่อ โฟลเตอร์: My first campaign group 🗘	×
 รูปภาพ รูปภาพ 		ซื่อแต่หนาไญ:	1 4
∞ ภาพเคลือนไหว (Gif) よู ไฟล์เสียง		รกเลิก ดัดไป	
A เทมเพลดชอดวาม PLAVLIST		2	× \$
 สไลด์โซว์ วิติโอเพลย์ลิสต์ 		Menu Board - Image 1	X <i>R</i>

ให้เลือกโฟลเดอร์ของแคมเปญที่ต้องการสร้างแคมเปญใหม่เข้าไป จากนั้นกรอกชื่อแคมเปญในส่วน ของหมายเลข (1) และกดปุ่มถัดไปเพื่อไปยังขั้นตอนที่ 2

SigneMate			🍺 Thai Language 👻 😱
CONSOLE	SLIDESHOWS	สร้างแคมเปญจ์จากสไลด์โชว์นี้ ×	+ เพิ่มรูปภาพเข้ามโลดโชร์
🚖 รายงานภาพรวม	My first slideshow		
Player / Display	🛅 อาหารจานหลัก	ชั้นตอนที่ 1 ชั้นตอนที่ 2 ชั้นตอนที่ 3	
💼 Station (Player Group)	+ เพื่มสไลด์โชว์ไหม่	1 ลักษณะหน้าจอ :	×
CONTENT MANAGEMENT		инини	
🔳 รูปภาพ			
🖪 วิดิโอ		เนาตั้ง	× @
ะ# ภาพเคลื่อนไหว (Gif)			
🖌 ไฟล์เสียง		จัดุรัส	
เทมเพลตข้อความ			× Ř
PLAYLIST		ก่อนหน้า ถ้ดไป	
🕞 สไลด์โชว์		2	
🕞 วิดิโอเพลย์ลิสต์		Menu Board - Image 1	× 4
LAYOUT & CAMPAIGN			

ในขั้นตอนที่ 2 จะเป็นการเลือกลักษณะของหน้าจอทีวีที่ติดตั้ง ว่าต้องการแสดงผลแนวตั้ง แนวนอน หรือจัตุรัส เมื่อเลือกเรียบร้อยแล้วให้คลิกปุ่ม "ถัดไป" เพื่อไปยังขั้นตอนที่ 3



Sign+Mate			🕒 วิธีการใช้งาน 🎮 Thai Language 👻 😱
CONSOLE	SLIDESHOWS	สร้างแคมเปญจ์จากสไลด์โชว์นี่ ×	+ เพื่อรูปภาพเข้าสไตรโชร์
🏫 รายงานภาพรวม	My first slideshow		
Player / Display	🛅 อาหารจานหลัก	ชั้นตอนที่ 1 ชั้นตอนที่ 2 ชั้นตอนที่ 3	
💼 Station (Player Group)	+ เพิ่มสไลด์โชว์ใหม่	1 สัดส่วนหน้าจอ:	×
CONTENT MANAGEMENT		4x3	
🔳 รูปภาพ		15.00	
🖪 วิดิโอ		10 10 10	× Â
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		0 16 x 10	
🗸 ไฟล์เสียง		ก่อนหน้า ส่งข้อมอ	
<u>A</u> เทมเพลตข้อความ			
PLAYLIST		2	
สไลด์โชว์			
วิติโอเพลย์ลิสต์		Manu Reard Image 1	X A

ขั้นตอนที่ 3 จะเป็นการเลือกอัตราส่วนของหน้าจอ ซึ่งจะสัมพันธ์กับลักษณะหน้าจอที่เราได้เลือกไว้ใน ขั้นตอนที่ 2 (อัตราส่วนมาตรฐานของจอทีวีในแนวนอนคือ 16:9 และแนวตั้งคือ 9:16) โดยเมื่อเลือกเสร็จ เรียบร้อยแล้วให้คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการสร้างแคมเปญจากสไลด์โชว์นี้



<u>การจัดการรูปภาพในสไลด์โชว์</u>

หลังจากเราได้เรียนรู้วิธีการจัดการสไลด์โชว์เรียบร้อยแล้ว ส่วนถัดมาคือการจัดการรูปภาพในสไลด์ โชว์ซึ่งจะประกอบด้วยองค์ประกอบทั้งหมด 4 ส่วนด้วยกันดังภาพ



ในรายการไฟล์เสียงแต่ละรายการ จะประกอบด้วยทั้งหมด 4 ส่วนด้วยกันดังนี้

- 7. รูปภาพที่นำเข้าสไลด์โชว์
- 8. ชื่อรูปภาพ
- 9. ปุ่มสำหรับนำรูปภาพออกจากสไลด์โชว์
- 10. ปุ่มสำหรับจัดเรียงลำดับใหม่



<u>การนำเอารูปภาพออกจากสไลด์โชว์</u>

้ในกรณีที่ผู้ใช้งานต้องการนำรูปภาพใด ๆ ออกจากสไลด์ สามารถทำได้โดยการคลิกที่ปุ่ม "กากบาท"

ดังภาพ



เมื่อคลิกเรียบร้อยแล้ว ระบบจะแจ้งเตือนข้อความให้ผู้ใช้งานยืนยันการนำเอาภาพออกจากสไลด์โซว์

Sign-Mate				🎮 Thai Language 👻 🤫	
CONSOLE	SLIDESHOWS	ลบรูปภาพนี้ออกจากสไลด์โชว์	×	+ เพิ่มรูปภาพเข้าสไตด์โชว์	
🚖 รายงานภาพรวม	My first slideshow				
Player / Display	🛅 อาหารจานหลัก	คุณแน่ ใจหรือไม่ที่จะลบภาพนีออกจากสไลด์ไขว่?			
🛍 Station (Player Group)	+ เพิ่มสไลด์โชว์ไหม่		ฮกเลิก <mark>ฮีนฮัน</mark>	×	
CONTENT MANAGEMENT					
🔳 รูปภาพ					
🖸 วิติโอ		Cookies		× #	
🚥 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)					
ก ไฟล์เสียง					

เมื่อยืนยันการลบเรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้งานจะพบว่ารูปภาพนั้น ๆ จะไม่อยู่ในสไดล์โชว์อีกต่อไป



<u>การจัดเรียงลำดับรูปภาพ</u>

สไลด์โชว์เป็นฟังก์ชันที่ใช้สำหรับแสดงผลรูปภาพตามลำดับที่จัดการไว้ ซึ่งในบางครั้งผู้ใช้งานอาจ ต้องการจัดเรียงลำดับรูปภาพใหม่ โดยวิธีการจัดเรียงลำดับรูปภาพใหม่มีขั้นตอนดังนี้



ให้คลิกที่ไอคอน (ที่ลูกศรซี้ตามภาพด้านบน) ค้างไว้ในรายการรูปภาพที่ต้องการจัดเรียงใหม่ จากนั้น ลากไปยังตำแหน่งที่ต้องการแก้ไข ดังภาพ



จากภาพด้านบน จะพบว่าลำดับของภาพได้สลับกันเรียบร้อยแล้ว





การจัดการวิดิโอ (Video)

การจัดการวิดิโอ (Video) จะมีลักษณะเหมือนกับการจัดการรูปภาพ (Gallery) นั่นคือ จะมีผู้ใช้งาน สามารถสร้างโฟลเดอร์ให้กับ Video เพื่อจัดกลุ่มหรือจัดหมวดหมู่ให้กับวิดิโอที่อัพโหลดเข้าไปได้ โดยก่อนอื่น จะต้องเข้าสู่เมนู "วิดิโอ" หรือ "Embedded Video" จากเมนูด้านซ้ายมือ จะพบกับหน้าจอดังนี้



จากภาพด้านบนจะพบว่าหลังจากคลิกเข้ามาที่เมนู "วิดิโอ" หรือ "Embedded Video" จะพบ หน้าจอสำหรับการจัดการวิดิโอ ซึ่งจะแบ่งออกเป็นทั้งหมด 2 ส่วนด้วยกัน ประกอบด้วย ส่วนหมายเลข (1) เป็นส่วนของการจัดการโฟลเดอร์วิดิโอ และส่วนหมายเลข (2) เป็นส่วนของการจัดการวิดิโอในโฟลเดอร์ที่เลือก



<u>การจัดการโฟลเดอร์วิดิโอ</u>

การจัดการโฟลเดอร์วิดิโอ เปรียบเสมือนการจัดกลุ่ม หรือจัดหมวดหมู่ให้กับวิดิโอที่เราต้องการอัพ โหลดเข้าไปบน Cloud Server นั่นเอง ซึ่งจะช่วยให้เราสามารถค้นหาวิดิโอที่ต้องการใช้งานได้ง่ายยิ่งขึ้น เมื่อ ทำการออกแบบแคมเปญโฆษณาต่าง ๆ โดยในส่วนของโฟลเดอร์วิดิโอจะประกอบด้วยด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้



- แสดงรายชื่อโฟลเดอร์วิดิโอที่ผู้ใช้งานได้สร้างไว้แล้ว ซึ่งหากผู้ใช้งานมิโฟลเดอร์บนระบบหลาย ๆ โฟลเดอร์ ระบบก็จะแสดงรายชื่อโฟลเดอร์ทั้งหมดออกมา โดยผู้ใช้งานจะต้องเลือกว่าวิดิโอที่จะ อัพโหลดขึ้น Cloud Server นั้น ต้องการอัพโหลดเข้าโฟลเดอร์ไหน
- 10. ปุ่มสำหรับสร้างโฟลเดอร์เพิ่ม
- ปุ่มสำหรับเพิ่มวิดิโอเข้าโฟลเดอร์ (จะต้องเลือกโฟลเดอร์จากด้านซ้ายก่อน ซึ่งหากผู้ใช้งานยังไม่ เคยสร้างโฟลเดอร์ใด ๆ ปุ่มเพิ่มวิดิโอเข้าโฟลเดอร์จะไม่แสดง)
- 12. ปุ่มสำหรับกดเพื่อดูเมนูย่อยของโฟลเดอร์วิดิโอ (จะต้องเลือกโฟลเดอร์จากด้านซ้ายก่อน ซึ่งหาก ผู้ใช้งานยังไม่เคยสร้างโฟลเดอร์ใด ๆ ปุ่มเมนูย่อยจะไม่แสดง)

ก่อนอื่น เริ่มจากการสร้างโฟลเดอร์เพิ่ม ให้คลิกที่ปุ่ม "สร้างโฟลเดอร์ใหม่" ในส่วนของหมายเลข (2) จากภาพด้านบน โดยเมื่อคลิกที่ปุ่มนี้เรียบร้อยแล้ว ระบบจะแสดงแบบฟอร์มให้กรอกชื่อโฟลเดอร์ดังภาพ



SigneMate				🕒 วิธีการไฮ้งาน 📄 Thai Language 👻 🏟
CONSOLE	VIDEO FOLDER	สร้างโพ่ลเดอร์ใหม่	×	+ เพื่มวิดโอไหม่
🚖 รายงานภาพรวม	Sample Video	ชื่อโพ่อเตอร์:		
Station (Player Group)	+ สร้างโฟลเดอร์ใหม่	เช่น กิจกรรม CSR, รูปภาพการตลาด		
CONTENT MANAGEMENT				+ สว้างแคมเปญจ์จากวิดิโอนี้ 🖍 📀 🗙
🔳 รูปภาพ		ฮกเลิก ส่งฮัย	้อมูล	
🖪 วิดิโอ			_	

โดยกรอกชื่อโฟลเดอร์ให้เรียบร้อย และคลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการสร้างโฟลเดอร์ จากนั้น ระบบจะแสดงชื่อโฟลเดอร์ใหม่ขึ้นมา ดังภาพ

VIDEO FOLDER Sample Video วิดิโอริวิว	โข้า วิดิโอรีวิว จัดการรายการวิดิโอในโฟลเตอร์นี้	+ เพื่มวิดิโอใหม่
+ สร้างโฟลเดอร์ไหม่	🗸 สร้าง โฟลเดอร์ไหม่ 'วิดิโอรีวิว' เริ่มบร้อยแล้ว!	×
	ไม่พบรายการวิดิโอโด ๆ ในโฟลเดอร์นี้ กรุณาเพิ่มวิดิโอใหม่โดยกดปุ่มด้านบน	

จากภาพด้านบน จะพบว่ามีชื่อโฟลเดอร์ใหม่แสดงขึ้นมา พร้อมทั้งระบบจะทำการเลือกโฟลเดอร์ใหม่ ให้อัตโนมัติ ซึ่งจะสังเกตได้จากด้านขวามือ ในโฟลเดอร์นี้จะยังไม่มีวิดิโอใด ๆ เนื่องจากเป็นโฟลเดอร์ที่เพิ่งสร้าง เสร็จ

ในขั้นตอนถัดไปคือการเพิ่มวิดิโอเข้าโฟลเดอร์ โดยการกดปุ่ม "เพิ่มวิดิโอใหม่" จากนั้นระบบจะแสดง แบบฟอร์มสำหรับอัพโหลดวิดิโอขึ้นมา ดังภาพ **V**ister

บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th



ให้ผู้ใช้งานลากไฟล์วิดิโอจากคอมพิวเตอร์ หรือกดปุ่ม "Choose a file" เพื่อเลือกไฟล์วิดิโอที่ต้องการ อัพโหลด และกำหนดชื่อวิดิโอที่ต้องการ ตัวอย่างเช่น

SigneMate					🎮 Thai Language 👻 🙀
CONSOLE	VIDEO FOLDER	เพิ่มวิดิโอใหม่	×		+ เพิ่มวิติโอใหม่
🏫 รายงานภาพรวม	Sample Video	r			
Player / Display	🛅 วิดิโอรีวิว				
💼 Station (Player Group)	+ สร้างโฟลเดอร์ใหม่	Zyla-			×
CONTENT MANAGEMENT					
🔳 รูปภาพ				มวิดิโอใหม่โดยกดปุ่มด้านบน	
🖪 วิดิโอ					
🚥 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		File extension: mp4, mpeg, flv, mov, avi, wmv, 3gp,	m4v		
🗸 ไฟล์เสียง		Maximum file size: 200 MB Maximum video size: Full HD			
<u>A</u> เทมเพลตช้อความ		ชื่อวิดิโอ:			
PLAYLIST		machine			
🕞 สไลด์โชว์					
วิติโอเพลย์ลิสต์			ยกเลิก ส่งข้อมูล		
LAYOUT & CAMPAIGN					
🗐 แคมเปญ (รักการ)					

คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการอัพโหลดวิดิโอเข้าโฟลเดอร์ จากนั้นระบบจะแสดงวิดิโอที่เพิ่งอัพ โหลดเข้าไปในโฟลเดอร์นี้ ดังภาพ



VIDEO FOLDER Sample Video วิดิโอรีวิว	🔳 วิดิโอรีวิว จัดการรายการวิดิโอในโฟลเดอร์นี้	+ เพื่มวิติโอใหม่ :
+ สร้างโฟลเดอร์ไหม่	🗸 เพิ่มวิดิโอใหม่เรียบร้อยแล้ว!	×
	المعلق ال المعلق المعلق الم	4 6

ในรายการวิดิโอแต่ละวิดิโอ จะประกอบด้วยทั้งหมด 6 ส่วนด้วยกันประกอบด้วย แสดงภาพตัวอย่าง วิดิโอที่อัพโหลดเข้าไป, ชื่อวิดิโอ, ปุ่มลัดสำหรับ สร้างแคมเปญจากวิดิโอ, การแก้ไขวิดิโอ, การรับลิงค์ของวิดิโอ, การลบวิดิโอ

ซึ่งก่อนที่เราจะไปวิธีการจัดการวิดิโอนั้น เราจะไปดูวิธีการจัดการโฟลเดอร์วิดิโอเพิ่มเติมก่อน โดยจะ เหลือการทำงานหลัก ๆ 2 ส่วนด้วยกันดังภาพ

video Folder 🕨 🕨	โข้า วิติโอรีวิว จัดการรายการวิติโอโนโฟลเดอร์นี้	edit Folder Name (ع) Remove Folder
+ สร้างโฟลเดอร์ใหม่	🗸 เพิ่มวิติโอไหม่เรียบร้อยแล้ว!	×
	machine Duration: 00.00.05	+ สร้างและแปญจ์จากวิดีโอปี์ 🖉 🖉 🗙

จากภาพด้านบน เมื่อคลิกที่ปุ่มเมนูย่อย ในส่วนหมายเลข (1) ระบบจะแสดง Popup รายการเมนูย่อย ขึ้นมา ประกอบด้วย การแก้ไขชื่อโฟลเดอร์ (ในส่วนหมายเลข (2)) และการลบโฟลเดอร์ (ในส่วนหมายเลข (3)) ซึ่งการลบโฟลเดอร์วิดิโอออกนั้น ผู้ใช้งานจะต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าไม่มีแคมเปญโฆษณาไหนที่กำลังใช้งานวิดิ โอที่อยู่ในโฟลเดอร์นี้อยู่ มิฉะนั้นระบบจะไม่ยอมให้ผู้ใช้งานลบโฟลเดอร์ออก



<u>การจัดการวิดิโอในโฟลเดอร์</u>

หลังจากเราได้เรียนรู้วิธีการจัดการโฟลเดอร์เรียบร้อยแล้ว ส่วนถัดมาคือการจัดการวิดิโอในโฟลเดอร์ ซึ่งจะประกอบด้วยองค์ประกอบทั้งหมด 6 ส่วนด้วยกัน (ดังที่ได้อธิบายไว้ในหัวข้อที่แล้วเบื้องต้น) ดังภาพ



ในรายการวิดิโอแต่ละรายการ จะประกอบด้วยทั้งหมด 6 ส่วนด้วยกันดังนี้

- 11. รูปภาพตัวอย่างจากวิดิโอที่อัพโหลดเข้าไป
- 12. ชื่อวิดิโอ
- 13. ปุ่มลัดสำหรับ สร้างแคมเปญจากวิดิโอนี้ (กรณีที่เราต้องการสร้างแคมเปญให้แสดงผลแค่วิดิโอนี้
 วิดิโอเดียว)
- 14. ปุ่มสำหรับแก้ไขวิดิโอ
- 15. ปุ่มสำหรับรับลิงค์ของวิดิโอ
- 16. ปุ่มสำหรับลบวิดิโอ


<u>การสร้างแคมเปญจากวิดิโอ</u>

เริ่มจากปุ่มลัดสำหรับ "สร้างแคมเปญจากวิดิโอนี้" จะใช้เมื่อผู้ใช้งานต้องการใช้วิดิโอเฉพาะวิดิโอนี้ นำไปสร้างแคมเปญเพื่อแสดงผลบนจอ Digital Signage โดยเมื่อคลิกที่ปุ่มนี้ ระบบจะแสดงแบบฟอร์มดังภาพ

Sign+Mate			🕒 วิธีการใช้งาน 📭 Thai Language 👻 🏟
CONSOLE	VIDEO FOLDER	สร้างแคมเปญจ์จากวิดิโอนี้ ×	+ เห็นวิดิโอโหม่
🚖 รายงานภาพรวม	Sample Video		
Player / Display	🗖 วิดิโอรีวิว	<mark>ชั้นตอนที่ 1</mark> ชั้นตอนที่ 2 ชั้นตอนที่ 3	
💼 Station (Player Group)	+ สร้างโฟลเดอร์ไหม่	ชื่อโฟลเตอร์:	
CONTENT MANAGEMENT		My first campaign group \$	
🔳 รูปภาพ			
🖪 วิติโอ		ชื่อแคมเปญ:	+ สรางแลมเปญจรากวล เอม
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		1 Machine Video	
J ไฟล์เสียง		ยกเลิก <mark>ถัดไป</mark>	
<u>A</u> เทมเพลตช้อความ			
PLAYLIST		2	
สไลต์โชว์			
🕞 วิติโอเพลย์ลิสต์			

จากภาพด้านบนจะพบว่าแบบฟอร์มนี้ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอนด้วยกัน

เริ่มจากขั้นตอนที่ 1 คือการเลือกโฟลเดอร์ของแคมเปญที่ต้องการสร้าง จากนั้นให้ตั้งชื่อแคมเปญใหม่ นี้ในส่วนของหมายเลข (1) และกดปุ่มถัดไป ในส่วนของหมายเลข (2) จะพบกับหน้าจอขั้นตอนที่ 2 ดังภาพ

Sign	*		🕒 วิธีการได้งาน 📭 Thai Language 🚽 😱
CONSOLE	VIDEO FOLDER	สร้างแคมเปญจ์จากวิดิโอนี้	< + เพื่อวิติโอโพม่ []
🏦 รายงานภาพรวม	Sample Video		
Player / Display	🛅 วิดิโอรีวิว	ชั้นตอนที่ 1 ชั้นตอนที่ 2 ชั้นตอนที่ 3	
💼 Station (Player Group)	+ สร้างโฟลเดอร์ใหม่	1 ลักษณะหน้าจอ :	×
CONTENT MANAGEMENT			
🔳 รูปภาพ			
🖪 วิดิโอ		เพื่อเหม	
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)			
🖌 ไฟล์เสียง		จัตุรัส	
<u> A</u> เทมเพลตข้อความ			
PLAYLIST		ก่อนหน้า ซัดไป	
สไลด์โชว์		2	
วิติโอเพลย์ลิสต์			

ขั้นตอนที่ 2 นี้เป็นขั้นตอนสำหรับกำหนดว่าต้องการให้แคมเปญนี้แสดงผลในลักษณะแนวนอนหรือ แนวตั้ง หรือเป็นจัตุรัส จากนั้นเมื่อเลือกเรียบร้อยแล้วให้คลิกปุ่ม "ถัดไป" เพื่อไปยังขั้นตอนที่ 3 ดังภาพ



SigneMate			🎮 Thai Language 👻 😜
CONSOLE	VIDEO FOLDER	สร้างแคมเปญจ์จากวิดิโอนี้ ×	+ เพื่มวิดิโอโหม่
🚖 รายงานภาพรวม	Sample Video		
Player / Display	🗖 วิติโอรีวิว	ชั้นดอนที่ 1 ชั้นดอนที่ 2 ชั้นตอนที่ 3	
💼 Station (Player Group)	+ สร้างโฟลเตอร์ใหม่	1 สัดส่วนหน้าจอ:	×
CONTENT MANAGEMENT		4x3	,
🔳 รูปภาพ		16+0	
🖪 วิติโอ		10.2.9	+ สรามแหม่เปญงจากว่าม เอน / 🧿 🗴
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		0 16 x 10	
🖌 ไฟล์เสียง		ก่อนหน้า ส่งข้อมอ	
<u>A</u> เทมเพลตข้อความ		IDANA TANGA	
PLAYLIST		2	
🕞 สไลด์โชว์			

จากขั้นตอนที่ 2 สมมติว่าเลือกเป็นจอลักษณะแนวนอน เมื่อมาถึงขั้นตอนที่ 3 ระบบจะแสดง อัตราส่วนของหน้าจอที่มีอยู่ให้ผู้ใช้งานได้เลือกให้ตรงกับอัตราส่วนของจอทีวีที่ผู้ใช้งานติดตั้ง (โดยปกติแล้ว อัตราส่วนจะเป็น 16:9 สำหรับแนวนอน และ 9:16 สำหรับแนวตั้ง)

เมื่อเลือกเรียบร้อยแล้วให้คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการสร้างแคมเปญจากวิดิโอนี้



<u>การแก้ไขวิดิโอ</u>

ในกรณีที่ผู้ใช้งานต้องการแก้ไขวิดิโอ และชื่อวิดิโอ สามารถทำได้โดยการคลิกที่ปุ่ม "แก้ไข" (ไอคอน ดินสอ) ดังภาพ



จากนั้นระบบจะนำพาผู้ใช้งานไปยังหน้าจอแบบฟอร์มการแก้ไขวิดิโอ ดังภาพ

แก้ไขวิดิโอ ®จัดการรายการวิดิโอ / แก้ไขวิดิโอ		
ชื่อวิดิโอ:	File extension: mp4, mpeg, flv, mov, avi, wmv, 3gp, m4v Maximum file size: 200 MB Maximum video size: Full HD	
machine		
2		3 ยกเลิก ส่งข้อมูล

โดยผู้ใช้งานสามารถลากไฟล์วิดิโอจากคอมพิวเตอร์มาแทนที่วิดิโอเดิม และแก้ไขชื่อวิดิโอที่ต้องการได้ จากนั้นให้กดปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการแก้ไขวิดิโอ



<u>การลบวิดิโอ</u>

การลบวิดิโอออกจากระบบ ก่อนอื่นผู้ใช้งานจะต้องมั่นใจว่าวิดิโอที่จะลบนั้นไม่ได้ถูกใช้งานโดย แคมเปญโฆษณาตัวไหน ๆ อีกต่อไป มิฉะนั้นระบบจะไม่ยอมให้ลบออก ซึ่งการลบวิดิโอออกจากระบบ ให้คลิกที่ปุ่ม กากบาท ดังภาพ

 VIDEO FOLDER
 Image: Signature Signature

จากนั้นระบบจะมีข้อความแจ้งเตือนสอบถามผู้ใช้งานเพื่อยืนยันการลบวิดิโอ หากยืนยัน วิดิโอจะถูก ลบออกจากระบบทันที และไม่สามารถกู้คืนกลับมาได้



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

การจัดการวิดิโอเพลย์ลิสต์ (Video Playlist)

วิดิโอเพลย์ลิสต์คือการจัดเรียงวิดิโอมากกว่า 1 วิดิโอ เพื่อให้ Digital Signage Player เล่นวิดิโอตามลำดับที่ กำหนดไว้ โดยก่อนที่จะสามารถจัดการวิดิโอเพลย์ลิสต์ได้นั้น ผู้ใช้งานจะต้องมีวิดิโอในระบบก่อน โดยสามารถดูวิธีการ จัดการวิดิโอ (Video) หรือวิธีการอัพโหลดวิดิโอเข้าระบบได้จากหัวข้อ "การจัดการวิดิโอ (Video)"

วิธีเข้าสู่ระบบการจัดการวิดิโอเพลย์ลิสต์ ให้ไปที่เมนู "วิดิโอเพลย์ลิสต์" หรือ "Video Playlist" ดังภาพ

SigneMate	0	0		🍽 Thai Language 👻 😜
console कิ ราธงานภาพรวม ▶ Player / Display	PLAYLIST Tirst playlist + สร้างเพลส์สิสต์ใหม่	First playlist จัดการวิดิโอเพลย์ลิสต์ของคุณ เพื่อเกี ข์ลิสต์	บรายการวิดิโอทั้งหมดที่คุณต้องการแสดงในแต่ละเหล	+ เมือกวิลิโอเร็วมาในเทอร์อิตภ์ 1
Station (Player Group)		🗸 สร้างเพลย์ลิสต์ใหม่ 'Fi	rst playlist' เรียบร้อยแต้ว!	×
 ฐปภาพ วิดิโอ ภาพเคลื่อนไหว (Gif) 		1.	การ์ตูบหมีน้อย Duration: 0.022.07	×¢
✔ ไฟล์เสียง ▲ เทมเพลตข้อความ PLAYLIST		2	machine Duration: 00.00.05	× <i>4</i>
🕞 สไลต์โชว์		จำนวนวิติโอ:	2 Videos	
🕩 วิดิโอเพลย์ลิสต์ 🛛 🗲 🛚 🛢	•••	ระธะเวลารวมโดยประมาณ:	0:02:12	
LAYOUT & CAMPAIGN				
REPORT				ດີອາດຈາມນັ້ນເອົາໄດ້ສໍ່ມາສາດ
🖹 แคมเปญปัจจุบันของ Player system setting				eSignMate Click to odd
🎒 ตั้งค่า Policy				Tel.094-479-0240

จากภาพด้านบนจะพบว่าหลังจากคลิกเข้ามาที่เมนู "วิดิโอเพลย์ลิสต์" หรือ "Video Playlist" จะพบ หน้าจอสำหรับการจัดการวิดิโอเพลย์ลิสต์ ซึ่งจะแบ่งออกเป็นทั้งหมด 2 ส่วนด้วยกัน ประกอบด้วย ส่วน หมายเลข (1) เป็นส่วนของการจัดการรายการเพลย์ลิสต์ และส่วนหมายเลข (2) เป็นส่วนของการจัดการวิดิโอ ในเพลย์ลิสต์ที่เลือก



<u>การจัดการเพลย์ลิสต์</u>

การจัดการเพลย์ลิสต์ เปรียบเสมือนการจัดกลุ่มให้กับวิดิโอที่เราต้องการสร้างเพลย์ลิสต์นั่นเอง โดยเรา สามารถกำหนดชื่อเพลย์ลิสต์ได้ตามต้องการ ซึ่งในส่วนของเพลย์ลิสต์จะประกอบด้วยด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

uAYLIST ∑ First playlist 1 + สร้างเพลย์ติสต์โหม่	🔳 First playlist จัดการวิดิโอเพลย์ลิสต์ของคุณ เพื่อเก็บ ย์ลิสต์	บรายการวิดิโอทั้งหมดที่คุณต้องการแสดง ในแต่ละเพล	3	+ เอือกวิดิโอเข้ามาในเพลย์สิสด์ 🔢 4
2	🗸 สร้างเพลย์ลิสต์ไหม่ 'Fir	rst playlist' เรียบร้อยแล้ว!		×
	1	การ์ตูนหมีน้อย Duration: 00.02.07		×
	2.	machine Duration: 00:00:05		× Q
	จำนวนวิดิโอ:	2 Videos 5		
	ระยะเวลารวมโดยประมาณ:	0:02:12 6		

- แสดงรายชื่อเพลย์ลิสต์ที่ผู้ใช้งานได้สร้างไว้แล้ว ซึ่งหากผู้ใช้งานมีเพลย์ลิสต์บนระบบหลาย ๆ รายการ ระบบก็จะแสดงรายชื่อเพลย์ลิสต์ทั้งหมดออกมา โดยผู้ใช้งานจะต้องเลือกว่าวิดิโอที่ ต้องการใส่ในเพลย์ลิสต์นั้น ต้องการใส่เข้าเพลย์ลิสต์ไหน
- 14. ปุ่มสำหรับสร้างเพลย์ลิสต์เพิ่ม
- 15. ปุ่มสำหรับเพิ่มวิดิโอเข้าเพลย์ลิสต์ (จะต้องเลือกเพลย์ลิสต์จากด้านซ้ายก่อน ซึ่งหากผู้ใช้งานยังไม่ เคยสร้างเพลย์ลิสต์ใด ๆ ปุ่มเพิ่มวิดิโอเข้าเพลย์ลิสต์จะไม่แสดง)
- 16. ปุ่มสำหรับกดเพื่อดูเมนูย่อยของเพลย์ลิสต์ (จะต้องเลือกเพลย์ลิสต์จากด้านซ้ายก่อน ซึ่งหาก ผู้ใช้งานยังไม่เคยสร้างเพลย์ลิสต์ใด ๆ ปุ่มเมนูย่อยจะไม่แสดง)
- 17. สรุปจำนวนวิดิโอที่ถูกเพิ่มเข้ามาในเพลย์ลิสต์
- 18. สรุประยะเวลารวมทั้งหมดของวิดิโอที่ถูกเพิ่มเข้ามาในเพลย์ลิสต์

ก่อนอื่น เริ่มจากการสร้างเพลย์ลิสต์เพิ่ม ให้คลิกที่ปุ่ม "สร้างเพลย์ลิสต์ใหม่" ในส่วนของหมายเลข (2) จากภาพด้านบน โดยเมื่อคลิกที่ปุ่มนี้เรียบร้อยแล้ว ระบบจะแสดงแบบฟอร์มให้กรอกเพลย์ลิสต์ดังภาพ



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

SigneMate			🎮 Thai Language 👻 😜
CONSOLE	PLAYLIST	สร้างเพลย์ลิสต์ใหม่ ×	+ เมือกวิดิโอเข้ามาในเพลย์มิสต์
👚 รายงานภาพรวม 💽 Player / Display	🗈 First playlist + สร้างเพลย์อิสต์ใหม่	ชื่อเหลย์สิสต์: Product Review	
CONTENT MANAGEMENT		สถาริก สีหรักหล	×
 ฐปภาพ วิติโอ ภาพเคลื่อนไหว (Gif) 		1. Diration: 00.02.07	x #

โดยกรอกชื่อเพลย์ลิสต์ให้เรียบร้อย และคลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการสร้างเพลย์ลิสต์ จากนั้น ระบบจะแสดงชื่อเพลย์ลิสต์ใหม่ขึ้นมา ดังภาพ

PLAYLIST First playlist Product Review	Product Review จัดการวิดิโอเพลย์สิสต์ของคุณ เพื่อเก็บรายการวิดิโอทั้งหมดที่คุณต้องการแสดงในแต่ละเพล ย์ลิสต์	+ เลือกวิติโอเข้ามาในเพลฮ์อิสต์	:
+ สร้างเพลย์ลิสด์ใหม่	สร้างเพลย์ลิสต์ใหม่ 'Product Review' เรียบร้อยแล้ว!	>	<
	จำนวนวิติโอ:	0 Videos	
	ระฮะเวลารวมโดยประมาณ:	00:00:00	

จากภาพด้านบน จะพบว่ามีชื่อเพลย์ลิสต์ใหม่แสดงขึ้นมา พร้อมทั้งระบบจะทำการเลือกเพลย์ลิสต์ใหม่ ให้อัตโนมัติ ซึ่งจะสังเกตได้จากด้านขวามือ ในเพลย์ลิสต์นี้จะยังไม่มีวิดิโอใด ๆ เนื่องจากเป็นเพลย์ลิสต์ที่เพิ่ง สร้างเสร็จ

ในขั้นตอนถัดไปคือการเพิ่มวิดิโอเข้าเพลย์ลิสต์ โดยการกดปุ่ม "เพิ่มวิดิโอเข้าเพลย์ลิสต์" จากนั้น ระบบจะแสดงโฟลเดอร์วิดิโอ (Video) ที่เราได้จัดการในส่วนของ "การจัดการวิดิโอ (Video)" ขึ้นมาให้เลือก ดังภาพ



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

Sign⊮Mate				🎮 Thai Language 👻 😱
CONSOLE	PLAYLIST	เลือกวิดิโอเข้ามา ในเพลย์ลิสต์ እ	×	+ เมือกวิดิโอเข้ามาในเพอร์ฮิสต์
🚖 รายงานภาพรวม	First playlist			
Player / Display	Product Review	Sample Video	\$	
CONTENT MANAGEMENT	คลิกเลือก โฟลเดอร์ วิดิโอ			×
 รูปภาพ วิติโอ 		nrigumiliau Duration: 00:02:07		จำหวหวิดิโอ: 0 Videos
👓 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)				ระธะเวลารวมโดยประมาณ: 00:00:00
ู ไฟล์เสียง				
≜ เทมเพลตข้อความ			Ŭ	

จากนั้นหากผู้ใช้งานต้องการใส่วิดิโอไหนเข้าสู่เพลย์ลิสต์ ให้คลิกที่ปุ่มเครื่องหมาย "ถูก" ด้านหลัง รายการวิดิโอนั้น ๆ และเมื่อหลังจากเลือกวิดิโอเข้าเพลย์ลิสต์เรียบร้อยแล้ว กลับมายังหน้าจอการจัดการเพลย์ ลิสต์ จะพบว่าในเพลย์ลิสต์ที่เลือก จะมีวิดิโอที่เราใส่เข้ามาแล้ว ดังภาพ

PLAYLIST First playlist Product Review	Product Review จัดการวิดิโอเพลย์ลิสด์ของคุณ เพื่อเท็ ย์ลิสด์	+ เรือกวิดิโอเข้ามาในเทอร์ไซต์	
+ สร้างเพลย์อิสต์ใหม่	🗸 สร้างเพลย์ลิสต์ไหม่ 'Pr	oduct Review' เรียบร้อยแล้ว!	×
	1.	การ์ดูนหมิน้อย Duration: 00.02.07	×
	2.	machine Duration: 00.00.05	×
	จำนวนวิดิโอ:	2 Videos	
	ระฮะเวลารวม โดยประมาณ:	0:02:12	

ซึ่งวิดิโอที่ใส่เข้ามาในเพลย์ลิสต์แต่ละรายการนั้น เราสามารถจัดเรียงลำดับใหม่ และนำวิดิโอออกจาก เพลย์ลิสต์ได้ โดยจะอธิบายวิธีการใช้งานในหัวข้อถัดไป

ก่อนที่เราจะไปวิธีการจัดการวิดิโอในเพลย์ลิสต์นั้น เราจะไปดูวิธีการจัดการเพลย์ลิสต์เพิ่มเติมก่อน โดยจะเหลือการทำงานหลัก ๆ 4 ส่วนด้วยกันดังภาพ



LAYLIST First playlist Product Review	Product Review จัดการวิดิโอเพอปลิสต์ของคุณ เพื่อเก็บรายการวิดิโอทั้งหมดที่คุณต้องการแสดงในแต่อะเพล ย์สิตส์	+ เมือกวิดิโอเง้ามาใบเพลย์มิสส 2 แก้ไขช่อเพลย์มิสส 3 ฉบรายการเพลย์มิสส์
+ สร้างเทอฮ์ดิสด์ใหม่	สร้างเพลย์ลิสต์ไหม่ 'Product Review' เรียบร้อยแล้ว!	4 ศัตลอกเพลย์สิสต์ 5 สว้างแคมเปญจ์จากเพลย์สิสต์นี้
	1. Infiguration: 00.02.07	×
	2. Machine Duration: 00:00:05	× ¢
	จำหวนวิทิโอ: 2 Videos	
	ระธะเวลารวมโดยประมาณ: 0:02:12	

จากภาพด้านบน เมื่อคลิกที่ปุ่มเมนูย่อย ในส่วนหมายเลข (1) ระบบจะแสดง Popup รายการเมนูย่อย ขึ้นมา ประกอบด้วย การแก้ไขชื่อเพลย์ลิสต์ (ในส่วนหมายเลข (2)) และการลบเพลย์ลิสต์ (ในส่วนหมายเลข (3)) ซึ่งการลบเพลย์ลิสต์ออกนั้น ผู้ใช้งานจะต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าไม่มีแคมเปญโฆษณาไหนที่กำลังใช้งาน เพลย์ลิสต์นี้อยู่ มิฉะนั้นระบบจะไม่ยอมให้ผู้ใช้งานลบเพลย์ลิสต์ออก และการคัดลอกเพลย์ลิสต์ ในส่วนของ หมายเลข (4)



<u>การคัดลอกเพลย์ลิสต์</u>

การคัดลอกเพลย์ลิสต์คือการสร้างเพลย์ลิสต์ใหม่ โดยการคัดลอกรายการวิดิโอที่อยู่ในเพลย์ลิสต์นั้น เข้ามาอยู่ในเพลย์ลิสต์ใหม่ด้วย ซึ่งวิธีการคัดลอกเพลย์ลิสต์เริ่มต้นโดยคลิกที่เมนูคัดลอกเพลย์ลิสต์



จากนั้นระบบจะแสดงแบบฟอร์มให้กรอกชื่อเพลย์ลิสต์ใหม่ดังภาพ

SigneMate				🕒 วิธีการใช้งาน 🛤 Thai Language 🗸 😱
CONSOLE	PLAYLIST	คัดลอกเพลย์ลิสต์	×	+ เมือกวิลิโอเร้ามาในเพลย์อิสต์
🛖 รายงานภาพรวม	First playlist			
Player / Display	Product Review	ชื่อเพลย์ลิสต์ไหม่:		
💼 Station (Player Group)	+ สว้างเพลย์ลิสต์ใหม่	Product Review + Promotion		×
CONTENT MANAGEMENT				
🔳 รูปภาพ			Busu	
🔲 วิติโอ		1. การ์ตูนหมีน้อย		× 42
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		Direction, 00.02.07		
ู ไฟล์เสียง				
≜ เทมเพลตช้อความ		2. Duration: 00:00:05		× #

เมื่อกรอกชื่อเพลย์ลิสต์ใหม่เรียบร้อยแล้ว ให้กดปุ่ม "ยืนยัน" เพื่อยืนยันการคัดลอกเพลย์ลิสต์ ระบบ จะทำการสร้างเพลย์ลิสต์ใหม่ โดยคัดลอกรายการวิดิโอที่อยู่ในเพลย์ลิสต์นั้น ๆ มาด้วย ดังภาพ



จะพบว่าในส่วนของหมายเลข (1) จะเป็นชื่อเพลย์ลิสต์ใหม่ และในส่วนของหมายเลข (2) จะเป็น รายการวิดิโอที่ถูกคัดลอกเข้ามา



<u>การสร้างแคมเปญจากเพลย์ลิสต์</u>

ในกรณีที่ผู้ใช้งานต้องการสั่งสร้างแคมเปญโฆษณาจากเพลย์ลิสต์ สามารถทำได้ง่าย ๆ โดยการคลิก เมนูย่อย "สร้างแคมเปญจากเพลย์ลิสต์นี้" ดังภาพ

PLAYLIST First playlist Product Review	Product Review จัดการวิดิโอเพลย์สิสต์ของคุณ เพื่อเก็เ ย์ลิสต์	บรายการวิดิโอทั้งหมดที่คุณต้องการแสดงในแต่ละเพล	 เรือกวิติโอเข้ามาในเพลย์สิสต์ แก้ไขชื่อเพลย์สิสต์ ลบรายการเพลย์สิสต์
+ สว้างเพลย์อิสต์ใหม่	🗸 สร้างเพลย์ลิสต์ไหม่ 'Pr	oduct Review' เรียบร้อยแล้ว!	ศัตลอกเพลย์ลิสต์ สว้างแคมเปญจ์จากเพลย์ลิสต์นี้
	1.	การ์ตูนหมิน้อย Duration: 00.02.07	×¢
	2.	machine Duration: 00:00:05	× Áž
	จำนวนวิดิโอ:	2 Videos	
	ระยะเวลารวม โดยประมาณ:	0.02:12	

โดยระบบจะแสดงแบบฟอร์มการสร้างแคมเปญจากเพลย์ลิสต์นี้ขึ้นมาดังภาพ

SigneMate			🎮 Thai Language 👻 😜
CONSOLE	PLAYLIST	สร้างแคมเปญจ์จากเพลย์ลิสต์นี้ ×	+ เมือกวิดิโอเข้ามาในเพลย์สิสต์
🏫 รายงานภาพรวม	First playlist		
Player / Display	Product Review	<mark>ชั้นตอนที่ 1</mark> ชั้นตอนที่ 2 ชั้นตอนที่ 3	
💼 Station (Player Group)	Product Review + Promotion	ชื่อโฟลเดอร์:	
CONTENT MANAGEMENT	+ สร้างเพลย์ลิสด์ใหม่	My first campaign group	× 4
🔳 รูปภาพ			
🖪 วิติโอ		ชื่อแคมเปญ:	
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		Review Ads	× &
🖌 ไฟล์เสียง		ยกเลิก ถึงไป	
<u>A</u> เทมเพลตช้อความ		2	
PLAYLIST		ระธะเวลารวมโดยประมาณ: 0:02:12	
สไลด์โชว์			

ให้เลือกโฟลเดอร์ของแคมเปญที่ต้องการสร้างแคมเปญใหม่เข้าไป จากนั้นกรอกชื่อแคมเปญในส่วน ของหมายเลข (1) และกดปุ่มถัดไปเพื่อไปยังขั้นตอนที่ 2

บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th



SigneMate	¢	สตัวและแปลเรื่อออเพอส์สิสต์นี้	~	🕒 วิธีการใช้งาน 🎓 Thai Language 🕞 😜
CONSOLE	PLAYLIST	นว. ทแพทเวยใกก แแพยอนขอม		+ เมือกวิดิโอเข้ามาในเพลย์อิสต์
🚖 รายงานภาพรวม	First playlist			
Player / Display	Product Review	ชั้นตอนที่ 1 ชั้นตอนที่ 2 ชั้นตอนที่ 3		
💼 Station (Player Group)	Product Review + Promotion	1 ลักษณะหน้าจอ :		
CONTENT MANAGEMENT	+ สร้างเพลย์อิสต์ใหม่			× 😣
🔳 รูปภาพ		White a MD M		
🖸 วิดิโอ		ເຈັ້ນແມ		
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)				× ¢
🖌 ไฟล์เสียง		จัตุรัส		
<u>A</u> เทมเพลตข้อความ				
PLAYLIST		ก่อนหน้า อัตโป		
🕒 สไลด์โชว์		2		
วิดิโอเพลย์ลิสต์				

ในขั้นตอนที่ 2 จะเป็นการเลือกลักษณะของหน้าจอทีวีที่ติดตั้ง ว่าต้องการแสดงผลแนวตั้ง แนวนอน หรือจัตุรัส เมื่อเลือกเรียบร้อยแล้วให้คลิกปุ่ม "ถัดไป" เพื่อไปยังขั้นตอนที่ 3

SigneMate			🕒 วิธีการใช้งาน 🎮 Thai Language 👻 🏟
CONSOLE 🛖 รายงานภาพรอม 🕞 Player / Display	PLAYLIST First playlist Product Review	สร้างแคมเปญจ์จากเพลย์ลิสต์นี้ ×	+ เมื่อกวิดิโอเช้ามาในเทลงมิตต์
Station (Player Group) context management ฐามภาพ	Product Review + Promotion + สร้างเพลย์ติสต์ใหม่	1 สัตช่วนหน้าจอ:	
 วิติโอ ภาพเคลื่อนไหว (Gif) ไฟล์เสียง 		16 x 10 	1 4
 ▲ เทมเพลตขอตวาม PLAYLIST ■ สไลค์โชว์ ■ วิดิโอเพลย์สิสต์ 		วะธ ุณวดาววม โดยประมาณ: 0.02:12	

ขั้นตอนที่ 3 จะเป็นการเลือกอัตราส่วนของหน้าจอ ซึ่งจะสัมพันธ์กับลักษณะหน้าจอที่เราได้เลือกไว้ใน ขั้นตอนที่ 2 (อัตราส่วนมาตรฐานของจอทีวีในแนวนอนคือ 16:9 และแนวตั้งคือ 9:16) โดยเมื่อเลือกเสร็จ เรียบร้อยแล้วให้คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการสร้างแคมเปญจากเพลย์ลิสต์นี้



<u>การจัดการวิดิโอในเพลย์ลิสต์</u>

หลังจากเราได้เรียนรู้วิธีการจัดการเพลย์ลิสต์เรียบร้อยแล้ว ส่วนถัดมาคือการจัดการวิดิโอในเพลย์ลิสต์ ซึ่งจะประกอบด้วยองค์ประกอบทั้งหมด 5 ส่วนด้วยกันดังภาพ



ในรายการไฟล์เสียงแต่ละรายการ จะประกอบด้วยทั้งหมด 5 ส่วนด้วยกันดังนี้

- 17. ลำดับของวิดิโอ
- 18. รูปภาพตัวอย่างของวิดิโอ
- 19. ชื่อวิดิโอ และระยะเวลาของวิดิโอ
- 20. ปุ่มสำหรับนำวิดิโอออกจากเพลย์ลิสต์
- 21. ปุ่มสำหรับจัดเรียงลำดับใหม่



<u>การนำเอาวิดิโอออกจากเพลย์ลิสต์</u>

ในกรณีที่ผู้ใช้งานต้องการนำวิดิโอใด ๆ ออกจากเพลย์ลิสต์ สามารถทำได้โดยการคลิกที่ปุ่ม "กากบาท" ดังภาพ



เมื่อคลิกเรียบร้อยแล้ว ระบบจะแจ้งเตือนข้อความให้ผู้ใช้งานยืนยันการนำเอาวิดิโอออกจากเพลย์ลิสต์

Sign	N				🕒 วิธีการใช้งาน 🍺 Thai Language 🗸 😜
CONSOLE	PLAYLIST	ลบวิดิ โอนี้ออกจากเพลย์ลิสต์			× + เมือกวิดิโอเข้ามาในเพลย์มิสต์
🚖 รายงานภาพรวม	First playlist				
E Player / Display	Product Review	คุณแน่ โจทรีอไม่ว่าต้องการลบวิติ โอรายการนิย	เอกจากเพลย์ลิสต์?		
💼 Station (Player Group)	Product Review + Promotion			ยกเลิก ฮินฮัน	1
CONTENT MANAGEMENT	+ สร้างเพลย์อิสต์ใหม่	1.	การสุมพระบบ Duration: 00:02:07		× 😣
🔳 รูปภาพ					
🖪 วิดิโอ		1944			
🚥 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		2.	machine Duration: 00:00:05		×¢
ู ไฟล์เสียง					
<u> A</u> เทมเพลตข้อความ		จำนวนวิติโอ:	2 Videos		
PLAYLIST		Tank	0.00.40		
สไลต์โชว์		ระธะเวลารวม เดยบระมาณ:	0:02:12		
วิติโอเพลย์ลิสต์					

เมื่อยืนยันการลบเรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้งานจะพบว่าวิดิโอนั้น ๆ จะไม่อยู่ในเพลย์ลิสต์อีกต่อไป



<u>การจัดเรียงลำดับวิดิโอ</u>

วิดิโอเพลย์ลิสต์เป็นฟังก์ชันที่ใช้สำหรับแสดงผลวิดิโอตามลำดับที่จัดการไว้ ซึ่งในบางครั้งผู้ใช้งานอาจ ต้องการจัดเรียงลำดับวิดิโอใหม่ โดยวิธีการจัดเรียงลำดับวิดิโอใหม่ทำได้ 2 ช่องทางดังนี้

PLAVLIST First playlist Product Review	Product Review จัดการวิดิโอเพลย์ลิสต์ของคุณ เพื่อเกี ย์ลิสต์	บรายการวิติโอทั้งหมดที่คุณต้องการแสดงในแต่ละเพล	+ เมือกวิดีโอเข้ามาในเพลย์มิสต์
 Product Review + Promotion + สว้างเพลย์ธิสต์ใหม่ 	0.>=	การ์ดูนหมีน้อย Duration: 00:02:07	×
	2	machine Duration: 00:00:05	× 4
	จำนวนวิดิโอ:	2 Videos	
	ระยะเวลารวมโดยประมาณ:	0:02:12	

ในส่วนของหมายเลข (1) ที่เป็นตัวเลขบอกลำดับของวิดิโอ ผู้ใช้งานสามารถคลิกที่ปุ่มนั้น ๆ เพื่อ เปลี่ยนลำดับของวิดิโอได้ เช่น

SigneMate					🕒 วิธีการใช้งาน 🍽 Thai Language 👻 🏟
CONSOLE	PLAYLIST	เปลี่ยนลำดับการแสดงผล ให้วิดี	โอนี้	×	+ เอียกวิดิโอเฮ้ามาในเพอร์อิสต์
🚖 รายงานภาพรวม	First playlist				
Player / Display	Product Review	กรุณาเลือกลำดับไหม่ที่คุณต้องการข้ายวิดิ ไอนี ว	เป		
🛍 Station (Player Group)	Product Review + Promotion	2		•	
CONTENT MANAGEMENT	. ale une l'ad au			ฮกเลิก ฮีนฮัน	× #
🔳 ฐปภาพ	+ 87 NUMBERRY UNA			2	
🖪 วิติโอ				•	
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		2	machine Duration: 00:00:05		× ¢
ม ไฟล์เสียง					
<u>A</u> เทมเพลดข้อความ		จำนวนวิติโอ:	2 Videos		
PLAVI IST					

จากภาพด้านบน ในส่วนของหมายเลข (1) ให้เลือกลำดับวิดิโอใหม่ที่ต้องการย้ายวิดิโอ และกดปุ่ม "ยืนยัน" เพื่อบันทึกการย้ายลำดับวิดิโอ

นอกจากการย้ายลำดับวิดิโอในวิธีนี้แล้ว ยังมีอีกหนึ่งวิธีคือการคลิกปุ่ม "A-Z" ในแต่ละรายการวิดิโอ ค้างไว้แล้วลากไปยังตำแหน่งที่ต้องการ ซึ่งปุ่ม "A-Z" จะแสดงอยู่ด้านขวามือดังภาพ



ตัวอย่างเช่น หากต้องการย้ายลำดับวิดิโอจากวิดิโอที่ 1 ไปยังลำดับที่ 2 ให้คลิกที่ไอคอน (ที่ลูกศรซี้ ตามภาพด้านบน) ค้างไว้ในรายการวิดิโอที่ต้องการจัดเรียงใหม่ จากนั้นลากไปยังตำแหน่งที่ต้องการแก้ไข ดัง ภาพ



จากภาพด้านบน จะพบว่าลำดับของวิดิโอได้สลับกันเรียบร้อยแล้ว



การจัดการภาพเคลื่อนไหว (Gif animation)

การจัดการภาพเคลื่อนไหว (Gif animation) จะมีลักษณะเหมือนกับการจัดการรูปภาพ (Gallery) นั่น คือ จะมีผู้ใช้งานสามารถสร้างโฟลเดอร์ให้กับภาพเคลื่อนไหว เพื่อจัดกลุ่มหรือจัดหมวดหมู่ให้กับ ภาพเคลื่อนไหวที่อัพโหลดเข้าไปได้ โดยก่อนอื่นจะต้องเข้าสู่เมนู "ภาพเคลื่อนไหว (Gif)" หรือ "Gif animation" จากเมนูด้านซ้ายมือ จะพบกับหน้าจอดังนี้

Sign-Mate 2	🎮 Thai Language 👻 😭
CONSOLE GIFFOLDER	
↑ รายงานภาพรวม + ธร้างโฟลเดอริโทม จัดการรายการ Gif แอนิเมชั่นในไฟลเดอร์นี้	
Player / Display	
💼 Station (Player Group)	
CONTENT MANAGEMENT	
พาณปฐ	
🔲 วิลโอ	
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif) 🛛 💶 🖿 🖿 🗖	
J ไฟล์เสียง	
≜ เทมเพลดข้อความ	
PLATLET	
าท เอเพลชสลดท	
LAYOUT & CAMPAIGH	
🗏 nenridi (mu	
REPORT	
🗈 แคมแปญปัจจุบันของ Player	สอบดามเพิ่มเติมได้ที่ LINE@
	SignMate
	Click to add

จากภาพด้านบนจะพบว่าหลังจากคลิกเข้ามาที่เมนู "ภาพเคลื่อนไหว (Gif)" หรือ "Gif animation" จะพบหน้าจอสำหรับการจัดการภาพเคลื่อนไหว ซึ่งจะแบ่งออกเป็นทั้งหมด 2 ส่วนด้วยกัน ประกอบด้วย ส่วน หมายเลข (1) เป็นส่วนของการจัดการโฟลเดอร์ภาพเคลื่อนไหว และส่วนหมายเลข (2) เป็นส่วนของการจัดการ ภาพเคลื่อนไหวในโฟลเดอร์ที่เลือก



<u>การจัดการโฟลเดอร์ภาพเคลื่อนไหว</u>

การจัดการโฟลเดอร์ภาพเคลื่อนไหว เปรียบเสมือนการจัดกลุ่ม หรือจัดหมวดหมู่ให้กับภาพเคลื่อนไหว ที่เราต้องการอัพโหลดเข้าไปบน Cloud Server นั่นเอง ซึ่งจะช่วยให้เราสามารถค้นหาภาพที่ต้องการใช้งานได้ ง่ายยิ่งขึ้น เมื่อทำการออกแบบแคมเปญโฆษณาต่าง ๆ โดยในส่วนของโฟลเดอร์ภาพเคลื่อนไหวจะประกอบด้วย ด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้



- แสดงรายชื่อโฟลเดอร์ภาพเคลื่อนไหวที่ผู้ใช้งานได้สร้างไว้แล้ว ซึ่งหากผู้ใช้งานมีโฟลเดอร์บน ระบบหลาย ๆ โฟลเดอร์ ระบบก็จะแสดงรายชื่อโฟลเดอร์ทั้งหมดออกมา โดยผู้ใช้งานจะต้อง เลือกว่าภาพเคลื่อนไหวที่จะอัพโหลดขึ้น Cloud Server นั้น ต้องการอัพโหลดเข้าโฟลเดอร์ไหน
- 20. ปุ่มสำหรับสร้างโฟลเดอร์เพิ่ม
- 21. ปุ่มสำหรับเพิ่มภาพเคลื่อนไหวเข้าโฟลเดอร์ (จะต้องเลือกโฟลเดอร์จากด้านซ้ายก่อน ซึ่งหาก ผู้ใช้งานยังไม่เคยสร้างโฟลเดอร์ใด ๆ ปุ่มเพิ่มภาพเคลื่อนไหว Gif animation เข้าโฟลเดอร์จะไม่ แสดง)
- 22. ปุ่มสำหรับกดเพื่อดูเมนูย่อยของโฟลเดอร์ภาพเคลื่อนไหว (จะต้องเลือกโฟลเดอร์จากด้านซ้าย ก่อน ซึ่งหากผู้ใช้งานยังไม่เคยสร้างโฟลเดอร์ใด ๆ ปุ่มเมนูย่อยจะไม่แสดง)



ก่อนอื่น เริ่มจากการสร้างโฟลเดอร์เพิ่ม ให้คลิกที่ปุ่ม "สร้างโฟลเดอร์ใหม่" ในส่วนของหมายเลข (2) จากภาพด้านบน โดยเมื่อคลิกที่ปุ่มนี้เรียบร้อยแล้ว ระบบจะแสดงแบบฟอร์มให้กรอกชื่อโฟลเดอร์ดังภาพ

SigneMate				🏴 Thai Language 👻 😜
CONSOLE	GIF FOLDER	สร้างโฟลเดอร์ใหม่	×	+ เพื่ม Gif แอป็เมชั่นใหม่
🏫 รายงานภาพรวม	Event	4 F. 7		
Player / Display	+ สร้างโฟลเดอร์ใหม่	to Iwalaos:		
💼 Station (Player Group)		Mascul		×
CONTENT MANAGEMENT				
🔳 รูปภาพ			ยกเลิก ส่งข้อมูล	ม Gif แอนิเมชั่นใหม่โดยกดปุ่มด้านบน
🔲 วิติโอ				
🚥 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)				
┛ ไฟล์เสียง				
<u>A</u> เทมเพลตข้อความ				

โดยกรอกชื่อโฟลเดอร์ให้เรียบร้อย และคลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการสร้างโฟลเดอร์ จากนั้น ระบบจะแสดงชื่อโฟลเดอร์ใหม่ขึ้นมา ดังภาพ

GIF FOLDER	Mascot จัดการรายการ Gif แอปิเมชั่นให้สเตอร์นี้	+ เพื่ม Gif แอนิเมชั่นใหม่ 🔋
+ สร้างโฟลเดอร์ใหม่	🗸 สร้างโฟลเดอริโหม่ 'Mascot' เร็บบร้อยแล้ว!	×
	ไม่พบรายการ Gif แอนิเมชั่นใด ๆ ในโฟลเดอร์นี้ กรุณาเพิ่ม Gif แอนิเมชั่นไหมโดยกดปุ่มด้านบน	

จากภาพด้านบน จะพบว่ามีชื่อโฟลเดอร์ใหม่แสดงขึ้นมา พร้อมทั้งระบบจะทำการเลือกโฟลเดอร์ใหม่ ให้อัตโนมัติ ซึ่งจะสังเกตได้จากด้านขวามือ ในโฟลเดอร์นี้จะยังไม่มีภาพเคลื่อนไหวใด ๆ เนื่องจากเป็นโฟลเดอร์ ที่เพิ่งสร้างเสร็จ

ในขั้นตอนถัดไปคือการเพิ่มภาพเคลื่อนไหวเข้าโฟลเดอร์ โดยการกดปุ่ม "เพิ่ม Gif แอนิเมชั่นใหม่" จากนั้นระบบจะแสดงแบบฟอร์มสำหรับอัพโหลดภาพเคลื่อนไหวขึ้นมา ดังภาพ

บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th



CONSOLE	GIF FOLDER	เพิ่ม Gif แอนิเมชั่น ใหม่	×	าชื่น Gif แตปิเมชั่นใหม่
🏫 รายงานภาพรวม	Event			
Player / Display	Mascot			
B Station (Player Group)	+ สร้างโฟลเดอร์ใหม่	▲		×
CONTENT MANAGEMENT		Choose a file or drag it		
🔳 ຈູນມກາພ		here.		ม Gif แอนิเมชั่นใหม่โดยกดปุ่มด้านบน
🖪 วิติโอ				
🚥 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		File extension: gif (animation)		
🖌 ไฟล์เสียง		Maximum file size: 10 MB		
<u>A</u> เทมเพลดข้อความ		ชอ Gif แอนิเมชน:		
PLAYLIST				
► สไลด์โชว์				
วิดิโอเพลย์ลิสต์			ยกเลิก ส่งข้อมูล	

ให้ผู้ใช้งานลากไฟล์ภาพเคลื่อนไหวจากคอมพิวเตอร์ หรือกดปุ่ม "Choose a file" เพื่อเลือกไฟล์ ภาพเคลื่อนไหวที่ต้องการอัพโหลด และกำหนดชื่อภาพเคลื่อนไหวที่ต้องการ ตัวอย่างเช่น

SigneMate				0 วิธีการไข้งาน	🏲 Thai Language 👻 🏟
CONSOLE	GIF FOLDER	เพิ่ม Gif แอนิเมชั่นใหม่	×		+ เพิ่ม Gif แอนิเมชั้นใหม่
🚖 รายงานภาพรวม	Event				
Player / Display	Mascot	6			
💼 Station (Player Group)	+ สร้างโฟลเดอร์ไหม่				
CONTENT MANAGEMENT					
🔳 รูปภาพ				ม Gif แอนิเมชั่นใหม่โดยกดปุ่มด้านบน	
🖪 วิดิโอ					
👓 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		File extension: gif (animation)			
√ ไฟล์เสียง		Maximum nie size: 10 Mb			
≜ เทมเพลตข้อความ		ขย เปแ แยนเลขม. กระพรินตา			
PLAYLIST		1 MITEUSEI			
🕩 สไลต์โชว์					
วิติโอเพลย์ลิสต์			ยกเลก ส่งช่อมูล		
LAYOUT & CAMPAIGN					
🔲 แคมเปญ னการ					

คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการอัพโหลดภาพเคลื่อนไหวเข้าโฟลเดอร์ จากนั้นระบบจะแสดง ภาพเคลื่อนไหวที่เพิ่งอัพโหลดเข้าไปในโฟลเดอร์นี้ ดังภาพ



GIF FOLDER	Mascot จัดการรายการ Gif แอนิเมชั่นในโฟลเดอร์นี้	+ เพิ่ม Gif แตนิเมชั่นไหม่
+ สร้างโฟลเดอร์ไหม่	เพิ่ม Gif แอนิเมชั่นใหม่เรียบร้อยแล้ว!	×
	ອີງອີງອີງອີງອີງອີງອີງອີງອີງອີງອີງອີງອີງອ	3 4 6 + #วังแคมเปญร์จาก Gif ซึ่ €
	0	

ในรายการภาพเคลื่อนไหวแต่ละภาพ จะประกอบด้วยทั้งหมด 6 ส่วนด้วยกันประกอบด้วย แสดง ภาพเคลื่อนไหวที่อัพโหลดเข้าไป, ชื่อภาพ, ปุ่มลัดสำหรับ สร้างแคมเปญจากภาพเคลื่อนไหว, การแก้ไข ภาพเคลื่อนไหว, การรับลิงค์ของภาพเคลื่อนไหว, การลบภาพเคลื่อนไหว

ซึ่งก่อนที่เราจะไปวิธีการจัดการภาพเคลื่อนไหวนั้น เราจะไปดูวิธีการจัดการโฟลเดอร์ภาพเคลื่อนไหว เพิ่มเติมก่อน โดยจะเหลือการทำงานหลัก ๆ 2 ส่วนด้วยกันดังภาพ



จากภาพด้านบน เมื่อคลิกที่ปุ่มเมนูย่อย ในส่วนหมายเลข (1) ระบบจะแสดง Popup รายการเมนูย่อย ขึ้นมา ประกอบด้วย การแก้ไขชื่อโฟลเดอร์ (ในส่วนหมายเลข (2)) และการลบโฟลเดอร์ (ในส่วนหมายเลข (3)) ซึ่งการลบโฟลเดอร์ภาพเคลื่อนไหวออกนั้น ผู้ใช้งานจะต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าไม่มีแคมเปญโฆษณาไหนที่ กำลังใช้งานภาพเคลื่อนไหวที่อยู่ในโฟลเดอร์นี้อยู่ มิฉะนั้นระบบจะไม่ยอมให้ผู้ใช้งานลบโฟลเดอร์ออก



<u>การจัดการภาพเคลื่อนไหวในโฟลเดอร์</u>

หลังจากเราได้เรียนรู้วิธีการจัดการโฟลเดอร์เรียบร้อยแล้ว ส่วนถัดมาคือการจัดการภาพเคลื่อนไหวใน โฟลเดอร์ซึ่งจะประกอบด้วยองค์ประกอบทั้งหมด 6 ส่วนด้วยกัน (ดังที่ได้อธิบายไว้ในหัวข้อที่แล้วเบื้องต้น) ดัง ภาพ



ในรายการภาพเคลื่อนไหวแต่ละรายการ จะประกอบด้วยทั้งหมด 6 ส่วนด้วยกันดังนี้

- 22. ภาพเคลื่อนไหวที่อัพโหลดเข้าไป
- 23. ชื่อภาพเคลื่อนไหว
- 24. ปุ่มลัดสำหรับ สร้างแคมเปญจากภาพเคลื่อนไหวนี้ (กรณีที่เราต้องการสร้างแคมเปญให้แสดงผล แค่ภาพเคลื่อนไหวนี้ภาพเดียว)
- 25. ปุ่มสำหรับแก้ไขภาพเคลื่อนไหว
- 26. ปุ่มสำหรับรับลิงค์ของภาพเคลื่อนไหว
- 27. ปุ่มสำหรับลบภาพเคลื่อนไหว



<u>การสร้างแคมเปญจากภาพเคลื่อนไหว</u>

เริ่มจากปุ่มลัดสำหรับ "สร้างแคมเปญจาก Gif นี้" จะใช้เมื่อผู้ใช้งานต้องการใช้ภาพเคลื่อนไหวเฉพาะ ภาพนี้นำไปสร้างแคมเปญเพื่อแสดงผลบนจอ Digital Signage โดยเมื่อคลิกที่ปุ่มนี้ ระบบจะแสดงแบบฟอร์ม ดังภาพ

Sign			🍽 Thai Language 👻 😭
CONSOLE	GIF FOLDER	สร้างแคมเปญจ์จาก Gif นี้ ×	
🏫 รายงานภาพรวม	Event		
Player / Display	Mascot	ขั้นตอนที่ 1 ชั้นตอนที่ 2 ชั้นตอนที่ 3	
💼 Station (Player Group)	+ สร้างโฟลเดอร์ใหม่	ชื่อโพลเตอร์:	×
CONTENT MANAGEMENT		My first campaign group \$	
🔳 รูปภาพ			
🖸 วิติโอ		ชื่อแคมเปญ:	
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)			+ สร้างแคมแปญจ์จาก Gif นี้ 🖉 🖉 🗙
🖌 ไฟล์เสียง		ยกเลิก <mark>สัตไป</mark>	
<u> A</u> เทมเพลตข้อความ		2	
		·	
I สไลด์โชว์			

จากภาพด้านบนจะพบว่าแบบฟอร์มนี้ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอนด้วยกัน

เริ่มจากขั้นตอนที่ 1 คือการเลือกโฟลเดอร์ของแคมเปญที่ต้องการสร้าง จากนั้นให้ตั้งชื่อแคมเปญใหม่ นี้ในส่วนของหมายเลข (1) และกดปุ่มถัดไป ในส่วนของหมายเลข (2) จะพบกับหน้าจอขั้นตอนที่ 2 ดังภาพ

SigneMate			🏲 Thai Language 👻 😭
CONSOLE	GIF FOLDER	สร้างแคมเปญจ์จาก Gif นี้ ×	+ เพิ่ม Gif แอบิเมชั่นไหม่
🏫 รายงานภาพรวม	Event		
Player / Display	T Mascot	ชั้นตอนที่ 1 ชั้นตอนที่ 2 ชั้นตอนที่ 3	
💼 Station (Player Group)	+ สร้างโฟลเดอร์ไหม่	1 ลักษณะหน้าจอ :	×
CONTENT MANAGEMENT			
🔳 รูปภาพ			
🔲 วิติโอ		ເພັ້ມ ເພິ່ງ ເພິ່	
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)			+ สร้างแคมเปญร์จาก Gif ปี 🖉 🖉 🙁 🗙
ู ไฟล์เสียง		จัตุรัล	
<u>A</u> เทมเพลตข้อความ			
PLAYLIST		ก่อนหน้า อัตไป	
🕞 สไลด์โชว์		2	
วิติโอเพลย์ลิสต์			



ขั้นตอนที่ 2 นี้เป็นขั้นตอนสำหรับกำหนดว่าต้องการให้แคมเปญนี้แสดงผลในลักษณะแนวนอนหรือ แนวตั้ง หรือเป็นจัตุรัส จากนั้นเมื่อเลือกเรียบร้อยแล้วให้คลิกปุ่ม "ถัดไป" เพื่อไปยังขั้นตอนที่ 3 ดังภาพ

SigneMate			🎮 Thai Language 👻 😜
CONSOLE	VIDEO FOLDER	สร้างแคมเปญจ์จากวิดิโอนี้ ×	+ เพื่มวิดิโอไหม่
🔒 รายงานภาพรวม	Sample Video		
Player / Display	🛅 วิดิโอรีวิว	ชั้นตอนที่ 1 ชั้นตอนที่ 2 ชั้นตอนที่ 3	
💼 Station (Player Group)	+ สร้างโฟลเดอร์ใหม่	1 สัดส่วนหน้าจะ:	×
CONTENT MANAGEMENT		4x3	
🔳 รูปภาพ		1 5 x 9	+ สว้ามและแบโตต์สาววิธีโอโ
🔲 วิดิโอ			
🚥 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		0 16 x 10	
🦨 ไฟล์เสียง		ก้อนหน้า ส่งข้อมูล	
<u>A</u> เทมเพลตข้อความ			
PLAYLIST		2	
🕞 สไลด์โชว์			
- ee5			

จากขั้นตอนที่ 2 สมมติว่าเลือกเป็นจอลักษณะแนวนอน เมื่อมาถึงขั้นตอนที่ 3 ระบบจะแสดง อัตราส่วนของหน้าจอที่มีอยู่ให้ผู้ใช้งานได้เลือกให้ตรงกับอัตราส่วนของจอทีวีที่ผู้ใช้งานติดตั้ง (โดยปกติแล้ว อัตราส่วนจะเป็น 16:9 สำหรับแนวนอน และ 9:16 สำหรับแนวตั้ง)

เมื่อเลือกเรียบร้อยแล้วให้คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการสร้างแคมเปญจากภาพเคลื่อนไหวนี้



<u>การแก้ไขภาพเคลื่อนไหว</u>

ในกรณีที่ผู้ใช้งานต้องการแก้ไขภาพเคลื่อนไหว และชื่อภาพเคลื่อนไหว สามารถทำได้โดยการคลิกที่ ปุ่ม "แก้ไข" (ไอคอนดินสอ) ดังภาพ

SigneMate			🕒 วิธีการใช้งาน 🍺 Thai Language 👻 😜
console ♠ ราธงานภาพรวม ເ⊇ Player / Display	GIF FOLDER Event Mascot	Mascot จัดการรายการ Gif แยนิเมชั่นในโฟลเตอร์นี้	+ เพิ่ม Gif แต่ในเพิ่มไหม่
 Batation (Player Group) CONTENT MANAGEMENT วูปภาพ วิดิโอ ภาพเคลื่อนไหว (Gif) 	+ สว้างโฟยเตอร์ใหม่	กระหนิมศา	+ #Frienundgeforn Gif d 🖉 🖉 💿 🗙

จากนั้นระบบจะนำพาผู้ใช้งานไปยังหน้าจอแบบฟอร์มการแก้ไขภาพเคลื่อนไหว ดังภาพ

^เ้แก้ไข Gif แอนิเมชั่น

🔳 จัดการรายการ Gif แอนิเมชั่น / แก้ไข Gif แอนิเมชั่น

1		
	File extension: gif (animation) Maximum file size: 10 MB	
ซื่อ Gif แอนิเมชั่น:		
กระพริมตา		
2	ยกเล็ก ส่งข้อมูล	

โดยผู้ใช้งานสามารถลากไฟล์ภาพเคลื่อนไหวจากคอมพิวเตอร์มาแทนที่ภาพเดิม และแก้ไขชื่อ ภาพเคลื่อนไหวที่ต้องการได้ จากนั้นให้กดปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการแก้ไขภาพเคลื่อนไหว



<u>การลบภาพเคลื่อนไหว</u>

การลบภาพเคลื่อนไหวออกจากระบบ ก่อนอื่นผู้ใช้งานจะต้องมั่นใจว่าภาพเคลื่อนไหวที่จะลบนั้นไม่ได้ ถูกใช้งานโดยแคมเปญโฆษณาตัวไหน ๆ อีกต่อไป มิฉะนั้นระบบจะไม่ยอมให้ลบออก ซึ่งการลบภาพเคลื่อนไหวออกจากระบบ ให้คลิกที่ปุ่ม กากบาท ดังภาพ

Sign อิธีการใช้งาน 🎮 Thai Language 👻 🙀 GIF FOLDE + เพิ่ม Gif แอนิเมชั่นใหม่ Mascot Event จัดการรายการ Gif แอนิเมชั่นในโฟลเดอร์นี้ Player / Display 亡 Mas Station (Player Group ⊥ สร้างแลนเปณต์ควก Gif นี้ co X 🔳 รูปภาพ 🖸 วิดิโอ 🚥 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)

จากนั้นระบบจะมีข้อความแจ้งเตือนสอบถามผู้ใช้งานเพื่อยืนยันการลบภาพเคลื่อนไหว หากยืนยัน ภาพเคลื่อนไหวจะถูกลบออกจากระบบทันที และไม่สามารถกู้คืนกลับมาได้



การจัดการไฟล์เสียง (Audio)

การจัดการไฟล์เสียง (Audio) จะมีลักษณะเหมือนกับการจัดการรูปภาพ (Gallery) นั่นคือ จะมีผู้ใช้งาน สามารถสร้างโฟลเดอร์ให้กับไฟล์เสียง เพื่อจัดกลุ่มหรือจัดหมวดหมู่ให้กับไฟล์เสียงที่อัพโหลดเข้าไปได้ โดยก่อน อื่นจะต้องเข้าสู่เมนู "ไฟล์เสียง" หรือ "Audio" จากเมนูด้านซ้ายมือ จะพบกับหน้าจอดังนี้



จากภาพด้านบนจะพบว่าหลังจากคลิกเข้ามาที่เมนู "ไฟล์เสียง" หรือ "Audio" จะพบหน้าจอสำหรับ การจัดการไฟล์เสียง ซึ่งจะแบ่งออกเป็นทั้งหมด 2 ส่วนด้วยกัน ประกอบด้วย ส่วนหมายเลข (1) เป็นส่วนของ การจัดการโฟลเดอร์ไฟล์เสียง และส่วนหมายเลข (2) เป็นส่วนของการจัดการไฟล์เสียงในโฟลเดอร์ที่เลือก



<u>การจัดการโฟลเดอร์ไฟล์เสียง</u>

การจัดการโฟลเดอร์ไฟล์เสียง เปรียบเสมือนการจัดกลุ่ม หรือจัดหมวดหมู่ให้กับไฟล์เสียงที่เราต้องการ อัพโหลดเข้าไปบน Cloud Server นั่นเอง ซึ่งจะช่วยให้เราสามารถค้นหาไฟล์เสียงที่ต้องการใช้งานได้ง่ายยิ่งขึ้น เมื่อทำการออกแบบแคมเปญโฆษณาต่าง ๆ โดยในส่วนของโฟลเดอร์ไฟล์เสียงจะประกอบด้วยด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

AUDIO FOLDER Audio File + สว้างโฟลเตอร์ไทม	Audio File จัดการไฟส์เสียงของคุณเพื่อเตรียมไว้ใช้สำหรับการจัดการแแคมเปญจ์	3 + เพื่มไฟล์เสียงไหม่ E 4
2	()) audio	

- แสดงรายชื่อโฟลเดอร์ไฟล์เสียงที่ผู้ใช้งานได้สร้างไว้แล้ว ซึ่งหากผู้ใช้งานมีโฟลเดอร์บนระบบหลาย ๆ โฟลเดอร์ ระบบก็จะแสดงรายชื่อโฟลเดอร์ทั้งหมดออกมา โดยผู้ใช้งานจะต้องเลือกว่าไฟล์เสียง ที่จะอัพโหลดขึ้น Cloud Server นั้น ต้องการอัพโหลดเข้าโฟลเดอร์ไหน
- 24. ปุ่มสำหรับสร้างโฟลเดอร์เพิ่ม
- 25. ปุ่มสำหรับเพิ่มไฟล์เสียงเข้าโฟลเดอร์ (จะต้องเลือกโฟลเดอร์จากด้านซ้ายก่อน ซึ่งหากผู้ใช้งานยัง
 ไม่เคยสร้างโฟลเดอร์ใด ๆ ปุ่มเพิ่มไฟล์เสียงเข้าโฟลเดอร์จะไม่แสดง)
- 26. ปุ่มสำหรับกดเพื่อดูเมนูย่อยของโฟลเดอร์ไฟล์เสียง (จะต้องเลือกโฟลเดอร์จากด้านซ้ายก่อน ซึ่ง หากผู้ใช้งานยังไม่เคยสร้างโฟลเดอร์ใด ๆ ปุ่มเมนูย่อยจะไม่แสดง)

ก่อนอื่น เริ่มจากการสร้างโฟลเดอร์เพิ่ม ให้คลิกที่ปุ่ม "สร้างโฟลเดอร์ใหม่" ในส่วนของหมายเลข (2) จากภาพด้านบน โดยเมื่อคลิกที่ปุ่มนี้เรียบร้อยแล้ว ระบบจะแสดงแบบฟอร์มให้กรอกชื่อโฟลเดอร์ดังภาพ



SigneMate				🎮 Thai Language 👻 😜
CONSOLE	AUDIO FOLDER	สร้างโฟลเดอร์ใหม่	×	+ เพื่มไฟล์เสียงใหม่
 รายงานภาพรวม Player / Display Station (Player Group) 	🗋 Audio File + สร้างโฟลเตอร์ใหม่	ชื่อโฟลเตอร์: Music		
CONTENT MANAGEMENT			ยกเล็ก ส่งข้อมูล	Z 6 2
🥶 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)				

โดยกรอกชื่อโฟลเดอร์ให้เรียบร้อย และคลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการสร้างโฟลเดอร์ จากนั้น ระบบจะแสดงชื่อโฟลเดอร์ใหม่ขึ้นมา ดังภาพ

AUDIO FOLDER AUDIO FILE Music	MUSIC จัดการไฟล์เสียงของคุณเพื่อเตรียมไว้ใช้สำหรับการจัดการแแคมเปญจ์	+ เพิ่มไฟล์เสีองใหม่ :
+ สร้างโฟลเดอร์ไหม่	ไม่หบรายการไฟล์เสียงใด ๆ ในโฟลเดอร์นี้ กรุณาเพิ่มไฟล์เสียงใหม่โดยกดปุ่มด้านบน	

จากภาพด้านบน จะพบว่ามีชื่อโฟลเดอร์ใหม่แสดงขึ้นมา พร้อมทั้งระบบจะทำการเลือกโฟลเดอร์ใหม่ ให้อัตโนมัติ ซึ่งจะสังเกตได้จากด้านขวามือ ในโฟลเดอร์นี้จะยังไม่มีไฟล์เสียงใด ๆ เนื่องจากเป็นโฟลเดอร์ที่เพิ่ง สร้างเสร็จ

ในขั้นตอนถัดไปคือการเพิ่มไฟล์เสียงเข้าโฟลเดอร์ โดยการกดปุ่ม "เพิ่มไฟล์เสียงใหม่" จากนั้นระบบ จะแสดงแบบฟอร์มสำหรับอัพโหลดไฟล์เสียงขึ้นมา ดังภาพ

บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th



SighuMate		เพื่อไปประสิทธุริกษา		🏴 Thail	anguage 👻 🌘
CONSOLE	AUDIO FOLDER	เพิ่ม เพลเลยก เทม	^	-	เพิ่มไฟส์เสียงใหม่
🚖 รายงานภาพรวม	Audio File			-	
Player / Display	🖿 Music				
B Station (Player Group)	+ สร้างโฟลเดอร์ใหม่		ia.	มไฟล์เสียงใหม่โดยกดบุ่มด้านบน	
CONTENT MANAGEMENT		Choose a file or drag it			
🔳 รูปภาพ		here.			
🖸 วิติโอ					
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		File extension: mp3, wma, wav, mp4, ogg, aiff			
ู ไ ฟล์เสียง		Maximum file size: 10 MB			
<u>A</u> เทมเพลตข้อความ		ชื่อไฟล์เสียง:			
		ชื่อไฟล์เสียงที่สามารถอธิบายเกี่ยวกับไฟล์เสียงนี้			
n aloater					
 วิติโอเพลย์ลิสต์ 		ອກເສັ	in ส่งข้อมูล		
LAYOUT & CAMPAIGN					

ให้ผู้ใช้งานลากไฟล์เสียงจากคอมพิวเตอร์ หรือกดปุ่ม "Choose a file" เพื่อเลือกไฟล์เสียงที่ต้องการ อัพโหลด และกำหนดชื่อไฟล์เสียงที่ต้องการ ตัวอย่างเช่น

Sign							🏴 Thai Language 👻 😱
CONSOLE	AUDIO FOLDER	เพิ่มไฟล์เสียง ใหม่			×		+ เพิ่มไฟด์เสียงใหม่
🚖 รายงานภาพรวม	🖿 Audio File		r				
Player / Display	🛅 Music						
🛍 Station (Player Group)	+ สร้างโฟลเดอร์ไหม่					้มไฟล์เสียงใหม่โดยกดปุ่มด้านบน	
CONTENT MANAGEMENT			4 ///				
🔳			`'//				
🖪 วิดิโอ							
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		Fil	e extension: mp3, wma, wav, mp4, ogg, aiff				
🖌 ไฟล์เสียง		43.00	Maximum file size: 10 MB				
≜ เทมเพลตข้อความ		ชอเพลเสยง:					
PLAYLIST		ประจาราน					
🕞 สไลด์โซว์							
วิติโอเพลย์ลิสต์				ອກເສີກ	ส่งข้อมูล		
LAYOUT & CAMPAIGN							

คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการอัพโหลดไฟล์เสียงเข้าโฟลเดอร์ จากนั้นระบบจะแสดงไฟล์เสียงที่ เพิ่งอัพโหลดเข้าไปในโฟลเดอร์นี้ ดังภาพ



AUDO FOLDER Audio File Music	Music จัดการไหล์เสียงของคุณเพื่อเตรียมไว้ใช้สำหรับการจัดการแแคมเปญจ์	+ เพื่มไฟด์เสียงไหม่
+ สร้างโฟลเดอร์ใหม่	เพิ่มไฟล์เสียงใหม่เรียบร้อยแล้ว!	×
	 (1) ประจำร้าน 	2 4 ✓ ∞ × 3
		•

ในรายการไฟล์เสียงแต่ละรายการ จะประกอบด้วยทั้งหมด 5 ส่วนด้วยกันประกอบด้วย ชื่อไฟล์เสียง, การแก้ไขไฟล์เสียง, การรับลิงค์ของไฟล์เสียง, การลบไฟล์เสียง

ซึ่งก่อนที่เราจะไปวิธีการจัดการไฟล์เสียงนั้น เราจะไปดูวิธีการจัดการโฟลเดอร์ไฟล์เสียงเพิ่มเติมก่อน โดยจะเหลือการทำงานหลัก ๆ 2 ส่วนด้วยกันดังภาพ

AUDIO FOLDER AUdio File Music	Music จัดการไฟล์เสียงของคุณเพื่อเตรียมไว้ไข้สำหรับการจัดการแแคมเปญจ์	وَ الله المعالية ال معالية المعالية معالية معالية معالية معالية معالية معالية المعالية معالية م معالية معالية م معالية معالية معالية معالية معالية معالية معالية معالية معاليية معالية معالية معاليية معالية معاليية معاليم معالي معالية
+ สร้างโฟลเดอร์ใหม่	เพิ่มไฟล์เสียงใหม่เรียบร้อยแล้ว!	×
	(1)) ປະຮະຈຳອ້ານ	

จากภาพด้านบน เมื่อคลิกที่ปุ่มเมนูย่อย ในส่วนหมายเลข (1) ระบบจะแสดง Popup รายการเมนูย่อย ขึ้นมา ประกอบด้วย การแก้ไขชื่อโฟลเดอร์ (ในส่วนหมายเลข (2)) และการลบโฟลเดอร์ (ในส่วนหมายเลข (3)) ซึ่งการลบโฟลเดอร์ไฟล์เสียงออกนั้น ผู้ใช้งานจะต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าไม่มีแคมเปญโฆษณาไหนที่กำลังใช้ งานไฟล์เสียงที่อยู่ในโฟลเดอร์นี้อยู่ มิฉะนั้นระบบจะไม่ยอมให้ผู้ใช้งานลบโฟลเดอร์ออก



<u>การจัดการไฟล์เสียงในโฟลเดอร์</u>

หลังจากเราได้เรียนรู้วิธีการจัดการโฟลเดอร์เรียบร้อยแล้ว ส่วนถัดมาคือการจัดการไฟล์เสียงใน โฟลเดอร์ซึ่งจะประกอบด้วยองค์ประกอบทั้งหมด 4 ส่วนด้วยกัน (ดังที่ได้อธิบายไว้ในหัวข้อที่แล้วเบื้องต้น) ดัง ภาพ

AUDIO FOLDER Audio File Music	MUSIC จัดการไฟล์เสียงของคุณเพื่อเตรียมไว้ใช้สำหรับการจัดการแแคมเปญจ์	+ เพื่อไท่สงสีธงไหม่
+ ธร้างโฟลเดอร์ไหม่	🗸 เพิ่มไฟล์เสียงใหม่เรียบร้อยแล้ว!	×
	(1) ≼))) ประจำร้าน	2 4 ∕∞× 3
		-

ในรายการไฟล์เสียงแต่ละรายการ จะประกอบด้วยทั้งหมด 4 ส่วนด้วยกันดังนี้

- 28. ชื่อไฟล์เสียง
- 29. ปุ่มสำหรับแก้ไขไฟล์เสียง
- 30. ปุ่มสำหรับรับลิงค์ของไฟล์เสียง
- 31. ปุ่มสำหรับลบไฟล์เสียง



<u>การแก้ไขไฟล์เสียง</u>

ในกรณีที่ผู้ใช้งานต้องการแก้ไขไฟล์เสียง และชื่อไฟล์เสียง สามารถทำได้โดยการคลิกที่ปุ่ม "แก้ไข" (ไอคอนดินสอ) ดังภาพ



จากนั้นระบบจะนำพาผู้ใช้งานไปยังหน้าจอแบบฟอร์มการแก้ไขไฟล์เสียง ดังภาพ

แก้ไขไฟล์เสียง ©จัดการข้อมูลไฟล์เสียง / แก้ไขไฟล์เสียง		
	•	
ชื่อไฟล์เสียง:	File extension: mp3, wma, wav, mp4, ogg, aiff Maximum file size: 10 MB	
ประจำร้าน		3
2		ธกเลิก ส่งข้อมูล

โดยผู้ใช้งานสามารถลากไฟล์เสียงจากคอมพิวเตอร์มาแทนที่ไฟล์เสียงเดิม และแก้ไขชื่อไฟล์เสียงที่ ต้องการได้ จากนั้นให้กดปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการแก้ไขไฟล์เสียง



<u>การลบไฟล์เสียง</u>

การลบไฟล์เสียงออกจากระบบ ก่อนอื่นผู้ใช้งานจะต้องมั่นใจว่าไฟล์เสียงที่จะลบนั้นไม่ได้ถูกใช้งานโดย แคมเปญโฆษณาตัวไหน ๆ อีกต่อไป มิฉะนั้นระบบจะไม่ยอมให้ลบออก

ซึ่งการลบไฟล์เสียงออกจากระบบ ให้คลิกที่ปุ่ม กากบาท ดังภาพ

AUDIO FOLDER AUdio File Tutio	MUSIC จัดการไฟล์เสียงของคุณเพื่อเตรียมไว้ใช้สำหรับการจัดการแแคมเปญร์	+ เพิ่มไฟล์เลืองใหม่
+ สร้างโฟลเดอร์ใหม่	เพิ่มไฟล์เสียงใหม่เรียบร้อยแล้ว!	×
	())) ປຣະຈຳຈ້ານ	

จากนั้นระบบจะมีข้อความแจ้งเตือนสอบถามผู้ใช้งานเพื่อยืนยันการลบไฟล์เสียง หากยืนยัน ไฟล์เสียง จะถูกลบออกจากระบบทันที และไม่สามารถกู้คืนกลับมาได้



การจัดการฟอนต์ (Font)

โดยปกติแล้ว ระบบ SignMate จะจัดเตรียม Font (ฟอนต์) ให้ผู้ใช้ได้เลือกใช้ 12 รูปแบบ แต่ในกรณี ที่ผู้ใช้งานต้องการที่จะอัพโหลด Font (ฟอนต์) อื่น ๆ เข้าไป สามารถทำได้ผ่านระบบการจัดการฟอนต์ โดย สามารถเข้าถึงระบบการจัดการฟอนต์ผ่านเมนู "จัดการฟอนต์" ดังภาพ

SigneMate	🎮 Thai Language 👻 😜
CONSOLE ชาวยงานภาพรรม Player / Display ยิ Station (Player Group)	A ระบบการจัดการฟอนต์ เทิ่มฟอนด์ของคุณเองเพื่อแสดงผลบนงอ Digital Signage + ยัทโทลลห่อนด์ใหม่
content management 🔳 รูปภาพ 🔲 วิติโอ	กรุณาตรวจสอบให้แน่ใจว่า Font ที่คุณนำเข้าสู่ระบบ SignMate นั้นเป็นฟอนด์ที่ถูกต้องตามกฏหมาย (ไม่มีลิขสิทธิ์ หรือขื้อลิขสิทธิ์เรียบร้อยแล้ว) ทางบริษัทขอสงวนสิทธิในการรับ ผิดขอบต่อข้อกฏหมาย ใด ๆ ที่เกิดจากการใช้ฟอนด์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์
๛ ภาพเคลื่อนไหว (Gif)	1 ยังไม่มีพ่อนต์ได ๆ !
J ไฟล์เสียง	
 A เทมเพลตขอความ A จัดการฟอนต์ 	
PLAYLIST	
สไลด์โชว์	
🕨 วิติโอเพลย์ลิสต์	
LAYOUT & CAMPAIGN	
🗐 แคมเปญ 🌆การ	
REPORT	
🖹 แคมเปญปัจจุบันของ Player	Click to add

ในส่วนหมายเลข (1) จะพบว่าระบบได้แจ้งว่าตอนนี้ผู้ใช้งานยังไม่เคยอัพโหลดฟอนต์ใด ๆ เข้าไปใน ระบบ ซึ่งหากผู้ใช้งานต้องการอัพโหลดฟอนต์ใหม่เข้าไป ให้คลิกที่ปุ่ม "อัพโหลดฟอนต์ใหม่" ในส่วนของ หมายเลข (2)

การอัพโหลดฟอนต์เข้าไปในระบบ ผู้ใช้งานจะต้องแน่ใจว่าฟอนต์ที่อัพโหลดไปนั้นผู้ใช้งานมีสิทธิใช้งาน ถูกต้องตามกฎหมาย มิฉะนั้นอาจเกิดการฟ้องร้องเกิดขึ้นและเสียค่าปรับในการนำเอาฟอนต์ที่ติดลิขสิทธิ์มาใช้ งานโดยไม่ได้รับความยินยอม

เมื่อคลิกที่ปุ่ม "อัพโหลดฟอนต์ใหม่" ระบบจะแสดงแบบฟอร์มการอัพโหลดฟอนต์ขึ้นมาดังภาพ
บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th



Sign		🛛 วิธีการใช้งาน 🎓 Thai Language 👻 🌍
CONSOLE	อัพโหลดพ่อนต์ไหม่ A ระบบ	×
🏦 รายงานภาพรวม	เพิ่มพ่อนต์ของๆ	
Player / Display		
💼 Station (Player Group)	→	+ อัทโทลดท่อนต์ใหม่
CONTENT MANAGEMENT	Choose a file or drag it	อื้อลิขสิทธิ์เรียบร้อยแล้ว) ทางบริษัทขอสงวนสิทธิในการรับ.
🔳 รูปภาพ	A here.	
🖪 วิดิโอ		
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)	File extension: ttf	
🖌 ไพ่ล์เสียง	Maximum file size: 3 MB	
<u>A</u> เทมเพลตข้อความ	ชยพยมพ: เช่น: Apagapa (Rold)	
🔺 จัดการฟอนต์		
PLAYLIST		
สไลด์โชว์	ยกเลิก ส่งช	โยมูล
วิติโอเพลย์ลิสต์		

ให้ลากไฟล์ Font (นามสกุล ttf) เข้ามาในกล่องอัพโหลดฟอนต์ในส่วนของหมายเลข (1) หรือคลิกที่ กล่องอัพโหลดฟอนต์เพื่อเลือกไฟล์ได้ จากนั้นกำหนดชื่อฟอนต์ในส่วนของหมายเลข (2) และกดปุ่ม "ส่ง ข้อมูล" ในส่วนของหมายเลข (3) จากนั้นระบบจะทำการเพิ่มฟอนต์ที่ผู้ใช้งานอัพโหลดเข้าไป ดังภาพ



้จากภาพด้านบนจะพบว่าในรายการ Font แต่ละรายการจะประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 ส่วนดังนี้

- 1. ชื่อฟอนต์ที่ผู้ใช้งานได้ตั้งไว้
- 2. ปุ่มแก้ไขฟอนต์
- 3. ปุ่มสำหรับดูตัวอย่างรูปแบบฟอนต์
- 4. ปุ่มลบฟอนต์



<u>การแก้ไขฟอนต์</u>

การแก้ไขฟอนต์ที่อัพโหลดเข้าไปนั้น สามารถแก้ไขได้โดยการกดปุ่ม "แก้ไข" ที่เป็นไอคอนรูปดินสอ

ดังภาพ



จากนั้นระบบจะนำพาผู้ใช้งานไปยังหน้าจอการแก้ไขฟอนต์ ดังภาพ



ผู้ใช้งานสามารถอัพโหลดฟอนต์ใหม่เข้าไปได้ในส่วนของหมายเลข (1) หรือแก้ชื่อฟอนต์ได้ในส่วนของ หมายเลข (2) จากนั้นให้กดปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อบันทึกการแก้ไข



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

การจัดการตารางห้องประชุม (Meeting Room Agenda)

การจัดการตารางห้องประชุม (Meeting Room Agenda) ใช้สำหรับในกรณีที่ผู้ใช้งานต้องการติดตั้ง Digital Signage ตามห้องประชุมต่าง ๆ หรือจุดต่าง ๆ เพื่อแสดงให้ลูกค้าหรือผู้ใช้บริการได้เห็นว่าแต่ละห้อง ประชุม ในวันนั้น ๆ มีตารางการประชุม หรือตารางสัมมนาหัวข้อไหน เวลาใดบ้าง

ซึ่งสามารถนำมาใช้ทดแทนการแจ้งตารางห้องประชุมในรูปแบบเก่า เช่น แบบกระดาษ หรือการใช้ รูปภาพใส่ USB Drive ไปเสียบที่จอทีวี (ไม่สามารถใส่ตารางห้องประชุมล่วงหน้าได้) แต่หากใช้งานผ่านระบบ SignMate ผู้ใช้งานสามารถตั้งเวลา Agenda หรือตารางล่วงหน้าได้ตามต้องการ เมื่อถึงวันที่และเวลานั้น ๆ ตารางห้องประชุมก็จะแสดงขึ้นหน้าจอให้เห็นทันที

หลักการในการจัดการตารางห้องประชุมนั้น ผู้ใช้งานสามารถสร้างห้องประชุมเพิ่มได้ไม่จำกัดจำนวน ตามที่เราต้องการ ดังนั้น เมื่อเข้ามาที่เมนู "ตารางห้องประชุม" หรือ "Meeting room agenda" จากเมนู ด้านซ้ายมือ จะพบกับหน้าจอดังนี้

SigneMate		วิธีการใช้งาน	🍽 Thai Language	- 😜
CONSOLE	๑ัดการห้องประชุม			
🚖 รายงานภาพรวม	จัดการรายชื่อห้องประชุม / ห้องสัมมาของคุณ เพื่อสามารถกำหนด Agenda ในแต่ละวันได้			
Player / Display			2	
B Station (Player Group)	0		+ 6	นี่มท้องใหม่
CONTENT MANAGEMENT	 ผู้ไปหมายังหมูโด at appont ห้างมีคมแต่งน 			~
🔳 รูปภาพ	รายคุณมายสามาร์สามาริการ์สามาร์สายสามาร์สายอาการ์สายอาการ์สายอาการ์สายอาการ์สายอาการ์สายอาการ์สามาร์สามาร์สามาร			
🖸 วิติโอ				
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)				
🖌 ไพ่ล์เสียง				
<u>A</u> เทมเพลตช้อความ				
🔺 จัดการฟอนต์				
PLAYLIST				
🕨 สไลต์โซว์				
🕞 วิติโอเพลย์ลิสต์				
LAYOUT & CAMPAIGN				
🗐 แคมเปญ (รักการ)				
SOFTWARE APPLICATION		■331	สอบถามเพิ่มเ	ติมได้ที่ LINE @
🖪 ดารางห้องประชุม ┥ 🛚			e @SignMi HŠO Click to a	dd 👸

จากภาพด้านบนจะพบว่าหลังจากคลิกเข้ามาที่เมนู "ตารางห้องประชุม" หรือ "Meeting room agenda" จะพบหน้าจอสำหรับการจัดการห้องประชุม ซึ่งจะแบ่งออกเป็นทั้งหมด 2 ส่วนด้วยกัน ประกอบด้วย ส่วนหมายเลข (1) เป็นส่วนของการแสดงห้องประชุมที่ผู้ใช้งานเคยสร้างไว้แล้ว และส่วนหมายเลข (2) เป็นส่วน ของสร้างห้องประชุมเพิ่ม



<u>การสร้างห้องประชุม</u>

การสร้างห้องประชุมใหม่ ให้คลิกที่ปุ่ม "เพิ่มห้องใหม่" ดังภาพ

🖪 จัดการห้องประชุม

จัดการรายชื่อห้องประชุม / ห้องสัมนาของคุณ เพื่อสามารถกำหนด Agenda ในแต่ละวันได้



จากนั้นระบบจะแสดงแบบฟอร์มการเพิ่มห้องใหม่ดังภาพ

SigneMate				🎮 Thai Language 👻 😜
CONSOLE	เพิ่มห้	องใหม่	×	
🏫 รายงานภาพรวม	จัดการรายชื่อห้องป			
Player / Display	ชื่อห้อง: *			
💼 Station (Player Group)				+ เพิ่มท้องใหม่
CONTENT MANAGEMENT	Subtitle			
🔳 รูปภาพ				
🔟 วิติโอ			11	
ะ⊯ ภาพเคลื่อนไหว (Gif)			roito dutous	
🖌 ไฟล์เสียง			อาเลา	
≜ เทมเพลตข้อความ				
A จดการฟอนต				

ให้ผู้ใช้งานกำหนดชื่อห้องประชุม ในส่วนของหมายเลข (1) และกำหนดรายละเอียดอื่น ๆ (Subtitle) หากต้องการ ในส่วนของหมายเลข (2) ให้เรียบร้อย จากนั้นกดปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการสร้างห้องประชุม เมื่อสร้างห้องประชุมเรียบร้อยแล้ว ระบบจะแสดงรายชื่อห้องประชุมขึ้นมาดังภาพ

🕒 จัดการห้องประชุม/ สีลำรารข้อห้องประชุม/ ห้องต้มหาของคุณ เพื่อสามารถกำหนด Agenda ในแต่ละวันได้		+ เพื่อรักรไหม่
ชื่อห้อง	จัดการตารางเวลา	
Room 1001	🖬 Manage agenda	



<u>การจัดการห้องประชุม</u>

การจัดการห้องประชุมประกอบด้วย การเข้าไปใส่ตารางห้องประชุมในแต่ละวันของห้องประชุมนั้น ๆ , การแก้ไขชื่อห้องประชุม และการลบห้องประชุม ดังภาพ

🖪 จัดการห้องประชุม		
จัดการรายชื่อห้องประชุม / ห้องสัมนาของคุณ เพื่อสามารถกำหนด Agenda ในแต่ละวันได้		
		+ เพื่มพ้องไหม่
ชื่อห้อง	จัดการตารางเวลา	3
Room 1001 1	🖾 Manage agenda 🛛 🙎	

จากภาพด้านบนนั้น สามารถอธิบายรายละเอียดแต่ละองค์ประกอบได้ดังนี้

- 1. ชื่อห้องประชุม
- 2. ปุ่มสำหรับเข้าไปจัดการตารางห้องประชุม
- 3. ปุ่มสำหรับแก้ไขชื่อห้องประชุม และรายละเอียด
- 4. ปุ่มสำหรับลบห้องประชุม



<u>การแก้ไขรายละเอียดห้องประชุม</u>

การแก้ไขรายละเอียดห้องประชุม หมายถึงการแก้ไขชื่อห้อง และรายละเอียดห้องประชุมนั่นเอง ซึ่งมี ขั้นตอนดังนี้

🖪 จัดการห้องประชุม

จัด กรรายชื่อห้องประชุม / ห้องสัมนาของคุณ เพื่อสามารถกำหนด Agenda ในแต่ละวันได้

		+ เพื่มห้องใหม่
ชื่อห้อง	จัดการตารางเวลา	
Room 1001	🖾 Manage agenda	••• • • • • • • • • • • • • • • • • • •

ให้คลิกปุ่มแก้ไข (ไอคอนรูปดินสอ) ในรายการห้องประชุมที่ต้องการแก้ไข (ในกรณีที่ห้องประชุมมี หลายห้อง) จากนั้นระบบจะนำพาผู้ใช้งานไปยังหน้าจอการแก้ไขห้องประชุมดังภาพ



จากนั้นให้แก้ไขชื่อห้อง และรายละเอียด (Subtitle) ให้เรียบร้อย แล้วกดปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยัน การแก้ไขข้อมูล



<u>การลบห้องประชุม</u>

การลบห้องประชุมนั้นมีความสำคัญอย่างมาก ดังนั้นผู้ใช้งานจะต้องแน่ใจว่าไม่ต้องการใช้ห้องประชุม นั้น ๆ แล้ว โดยการลบห้องประชุมมีขั้นตอนดังนี้

🖪 จัดการห้องประชุม

จัดโกรรายชื่อห้องประชุม / ห้องสัมนาของคุณ เพื่อสามารถกำหนด Agenda ในแต่ละวันได้

		+ เพื่มท้องใหม่
ชื่อห้อง	จัดการตารางเวลา	
Room 1001	🖸 Manage agenda	

ให้คลิกที่ปุ่มลบ (ไอคอนรูปถังขยะ) ในรายการห้องประชุมที่ต้องการลบ (กรณีมีหลาย ๆ ห้อง) โดย ระบบจะแจ้งเตือนให้ยืนยันการลบอีกครั้ง โดยหากผู้ใช้งานยืนยันการลบแล้วระบบจะทำการลบห้องประชุม ออกทันที



<u>การจัดการตารางห้องประชุม</u>

การจัดการตารางห้องประชุม ระบบจะแสดงตารางปฏิทินขึ้นมาเพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถบริหารจัดการ ตารางห้องประชุมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยวิธีการเข้าถึงการจัดการตารางห้องประชุมสามารถเข้าถึงผ่านปุ่ม ดังภาพ

🖪 จัดการห้องประชุม

จัดการรายชื่อห้องประชุม / ห้องสัมนาของคุณ เพื่อสามารถกำหนด Agenda ในแต่ละวันได้

		+ เพื่มท้องใหม่
ชื่อห้อง	ขัดการ <mark></mark> รางเวลา	
Room 1001	⊡ Manage agenda	

จากนั้นระบบจะนำพาผู้ใช้งานไปยังหน้าจอการจัดการตารางของห้องประชุม ดังภาพ

Room Name:	Room 1001					
			+ สร้างอีเวนท์ใหม่			
						4
< > today		3 Dec	9 - 15, 2018			month week d
< > today Sun 12/9	Mon 12/10	3 Dec Tue 12/11	9 - 15, 2018 Wed 12/12	Thu 12/13	Fri 12/14	month week d
< > today Sun 12/9 12am	Mon 12/10	3 Dec Tue 12/11	9 - 15, 2018 Wed 12/12	Thu 12/13	Fri 12/14	month week d
 today Sun 12/9 12am 1am	Mon 12/10	3 Dec Tue 12/11	9 - 15, 2018 Wed 12/12	Thu 12/13	Fri 12/14	month week d Sat 12/15
 today Sun 12/9 12am 1am 2am	Mon 12/10	3 Dec Tue 12/11	9 - 15, 2018 Wed 12/12	Thu 12/13	Fri 12/14	month week d Sat 12/15
K K today Sun 12/9 12am 2am 3am	Mon 12/10	3 Dec Tue 12/11	9 - 15, 2018 Wed 12/12	Thu 12/13	Fri 12/14	month week d Sat 12/15
Koday Sun 12/9 12am 1am 2am 3am	Mon 12/10	3 Dec Tue 12/11	9 - 15, 2018 Wed 12/12	Thu 12/13	Fri 12/14	month week d Sat 12/15



้จากภาพด้านบนจะพบว่าหน้าจอการจัดการตารางห้องประชุม ประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 ส่วนดังนี้

- 1. ชื่อห้องประชุมที่กำลังจัดการตารางห้องประชุม
- 2. ปุ่มสำหรับสร้างตารางห้องประชุมใหม่
- 3. ปฏิทินสำหรับแสดงรายการ Event ที่เกิดขึ้นตามที่ผู้ใช้งานได้สร้างไว้
- 4. มุมมองของปฏิทิน สามารถเลือกดูได้ทั้งมุมมองแบบ ทั้งเดือน ทั้งสัปดาห์ หรือทั้งวัน

โดยการสร้างตารางห้องประชุมให้ ให้คลิกปุ่ม "สร้างอีเวนท์ใหม่" หรือ "Add new agenda" ใน ส่วนของหมายเลข (2) จากภาพด้านบน โดยระบบจะแสดงแบบฟอร์มการสร้างอีเวนท์ใหม่ดังภาพ

SigneMate		🕒 วิธีการใช้งาม 🔉 Thal Language 🤟
🕒 Player / Display	₩	สร้างอีเวนท์ใหม่ ×
💼 Station (Player Group)		
CONTENT MANAGEMENT	Room Name:	ชื่อลีเวมาร์: *
🔳 รูปภาพ	1	
🔲 วิติโอ		รายสะเอียดรอง:
🚥 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)	2	
🗸 ไฟล์เสียง	Ŭ	เริ่มเวลา:
<u> A</u> เทมเพลตข้อความ	<> 3	Select start date / time day
🗛 จัดการพ่อนต์	Sun	สับสุดเวลา: สับสุดเวลา:
PLAYLIST	5am 4	C Select end date / time
สไลด์โชว์	6am	
วิติโอเพลย์ลิสต์	7am	
	8am	Subu
	9am	
C WENTER CAUSE	10am	

จากแบบฟอร์มด้านบนจะพบว่าประกอบด้วย 4 ส่วนดังนี้

- 1. ชื่ออีเวนท์ (เสมือนชื่อ Title งานประชุมหรืองานสัมมนา)
- 2. รายละเอียดรอง (ไม่กรอกได้) เป็นรายละเอียดที่จะอธิบายเสริมจากชื่ออีเวนท์
- 3. กำหนดวันที่และเวลาเริ่ม
- 4. กำหนดวันที่และเวลาสิ้นสุด

ตัวอย่างการตั้งค่า เช่น



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

SignuMate	•	🍽 Thai Language 👻 😱
Player / Display	สร้างอีเวนท์ ใหม่ ×	
💼 Station (Player Group)		
CONTENT MANAGEMENT	ชื่ออีเวน ท์: *	
🔳 รูปภาพ	Meeting with Customer	
🖪 วิติโอ	รายละเอียดรอง:	
ะ ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		
<i>ม</i> ์ ไฟล์เสียง	ເຈັ່ມເວລາ:	
≜ เทมเพลดข้อความ <> too	D 2018-12-14 16:00	month week day
🚺 จัดการฟอนต์ Sun	สิ้นสุดเวลา:	13 Fri 12/14 Sat 12/15
PLAYLIST	C 2018-12-14 17:00	
6am ⊩ สไลด์โชว์		
▶ วิติโอเพลย์ลิสต์	สถาลิก สืบสับ	
LAYOUT & CAMPAIGN		
9am		

โดยเมื่อกรอกข้อมูลเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกปุ่ม "ยืนยัน" เพื่อยืนยันการสร้าง โดยระบบจะสร้างเข้าสู่ ปฏิทินดังภาพ

< > today		Ľ	Dec 9 – 15, 2018			month week day
Sun 12/9	Mon 12/10	Tue 12/11	Wed 12/12	Thu 12/13	Fri 12/14	Sat 12/15
am						
lam						
Zam						
lam						
lam						
5am						
am						
7am						
Bam						
•						
łam						
Jam						
lam						
2pm						
lpm						
2pm						
3pm					· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
lpm					4:00 - 5:00 Meeting with Customer	
5pm						
						ອາຊະສາຍ ອຸຊຸລາການພຸ່ກເຜັກເຜັກ
ipm						©SignMate
7pm						Lick to add
						Tel.094-479-0240



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

การจัดการแบบฟอร์ม / แบบสอบถาม (Form / Survey)

การจัดการแบบฟอร์ม จะใช้ในกรณีที่ผู้ใช้งานต้องการรับข้อมูลจากลูกค้าผ่านแบบฟอร์ม เช่น ผ่านตู้ Digital Signage Kiosk ที่เป็นระบบสัมผัส โดยผู้ใช้งานสามารถสร้างแบบฟอร์มได้ด้วยตนเอง ซึ่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ลูกค้ากรอกเข้ามานั้นจะถูกเก็บไว้บนฐานข้อมูลของแบบฟอร์มที่สร้างขึ้น โดยผู้ใช้งานสามารถส่งออกข้อมูล (Export) เป็น CSV ได้

หลักการในการจัดการแบบฟอร์มนั้น ผู้ใช้งานจะต้องสร้างชื่อแบบฟอร์มขึ้นมาก่อน จากนั้นจึงจะ สามารถสร้างรายการคำถามได้ตาม โดยก่อนอื่นจะต้องเข้ามาที่เมนู "ระบบแบบฟอร์ม" หรือ "Form management" จากเมนูด้านซ้ายมือ จะพบกับหน้าจอดังนี้

Sign		🏴 Thai Language 👻 🏟
console กิรายงานภาพรวม Player / Display เขิ Station (Player Group)	🕒 ระบบแบบฟอร์ร์ม / แบบสอบถาม จัดการหรือสร้างแบบสำรวจ แบบสอบถามใหม่เพื่อให้ถูกค้าของคุณสามารถกรอกข้อมูลต่าง ๆ ที่คุณต้องการได้	2 + ตร้างแบบฟตร์มไหม่
CONTENT MANAGEMENT	\Lambda 🦳 คุณยังไม่มีแบบฟอร์มได ๆ ในระบบ กรุณาสร้างแบบฟอร์มเพื่อเริ่มดันใช้งาน	×
🖪 วิดิโอ 👓 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)	1	
A จัดการฟอนต์ PLAVLIST		
 ▶ สไลด์โชว์ ▶ วิติโอเพลย์ลิสต์ 		
LAYOUT & CAMPAIGN		
software application 😝 ระบบแบบฟอร์ม		Click to add
🖪 ตารางห้องประชุม		Tel.094-479-0240

จากภาพด้านบนจะพบว่าหลังจากคลิกเข้ามาที่เมนู "ระบบแบบฟอร์ม" หรือ "Form management" จะพบหน้าจอสำหรับการจัดการแบบฟอร์ม ซึ่งจะแบ่งออกเป็นทั้งหมด 2 ส่วนด้วยกัน ประกอบด้วย ส่วนหมายเลข (1) เป็นส่วนของการแสดงรายชื่อแบบฟอร์มที่ผู้ใช้งานเคยสร้างไว้แล้ว และส่วน หมายเลข (2) เป็นส่วนของสร้างแบบฟอร์มใหม่



<u>การสร้างแบบฟอร์มใหม่</u>

การสร้างแบบฟอร์มใหม่ ให้คลิกที่ปุ่ม "แบบฟอร์มเพิ่มใหม่" ดังภาพ

SigneMate	🎮 Thei Language 🗸 😜
console ♠ รายงานภาพรวม เ⊵ Player / Display	日 ระบบแบบฟอร์ม / แบบสอบถาม จัดการหรือสร้างแบบสารวง แบบสอบถามใหม่เพื่อให้ถูกค้าของคุณสามารถกรอกข้อมูลต่าง ๆ ที่คุณต้องการได้
Station (Player Group)	+ สร้างแบบฟอร์มไหม่
 сонтент имилаемент ฐปภาพ จะ ภาพเหลือนไหว (Gif) ไฟล์เสียง ไฟล์เสียง เหมเหลดช้อความ 	คุณยังไม่มีแบบฟอร์มได ๆ ในระบบ กรุณาสร้างแบบฟอร์มเพื่อเริ่มดันไข้งาน

จากนั้นระบบจะแสดงแบบฟอร์มการสร้างแบบฟอร์มใหม่ดังภาพ

SigneMate				🏴 Thai Language 👻 😭
CONFOLE		สร้างแบบฟอร์ม ใหม่	×	
CONSOLE	🖻 วะกกทุกกพุธวร			
🏫 รายงานภาพรวม	จัดการหรือสร้างแบบสำรวจ แบบสะ	ชื่อแบบเพื่อชัม: *		
Player / Display	4	2.d.9.2.		
🛍 Station (Player Group)	U	พงออ เหมาตามหรรษ องงระอง เหล้ะกงหงาเกามพรรท เพง เออท		+ สร้างแบบฟอร์มไหม่
CONTENT MANAGEMENT		ที่อยู่อีเมล์ที่ต้องการ ให้แจ้งเตือน (กรณีที่มีคนกรอกข้อมูลเข้ามา) สามารถกรอกได้หลาย ๆ อีเมล์ โดยคั่นแต่ละอีเมล์ด้วย Comma:		
🔳 รูปภาพ	🥂 คุณยงเมมแบบพอรม			
🔲 วิติโอ				
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)				
🗸 ไพ่ล์เสียง				
<u> A</u> เทมเพลตช้อความ				
🗛 จัดการพ่อนต์				
PLATLIST			ยกเลิก ส่งช้อมูล	
🕑 สเลดเชว				
วิดิโอเพลย์ลิสต์				

ให้ผู้ใช้งานกำหนดชื่อแบบฟอร์ม ในส่วนของหมายเลข (1) และกรอกที่อยู่อีเมล์ (Email address) ใน ส่วนของหมายเลข (2) ให้เรียบร้อย (เพื่อใช้สำหรับรับการแจ้งเตือนเมื่อมีการกรอกแบบฟอร์มเข้ามา โดยอีเมล์ สามารถใส่ได้หลายอีเมล์ ด้วยการคั่นแต่ละอีเมล์ด้วยเครื่องหมาย Comma (,)) จากนั้นกดปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อ ยืนยันการสร้างแบบฟอร์ม

เมื่อสร้างแบบฟอร์มเสร็จเรียบร้อยแล้ว ระบบจะนำพาผู้ใช้งานไปยังหน้าจอการจัดการคำถามใน แบบฟอร์มนี้ ดังภาพ



🖎 คำถาม

🖻 ระบบแบบพ่อร์ม / แบบสอบถาม / คำถาม

🗸 สร้างแบบพ่อร์มเรียบร้อ	วยแล้ว! ขั้นตอนต่อไปคือการสร้างคำถาม (ตามจำนวนที่คุณต้องการ) ในแบบฟอร์มนี้	×
ชื่อแบบพ่อรัม	ลงทะเบียนวับส่วนลด	
ที่อยู่อีเมล์ที่ด้องการให้แจ้งเดือน (กรณีที่มีคนกรอกข้อมูลเข้ามา) สามารถกรอกได้หลาย ๆ อีเมล์ โดยคั่น แต่ละอีเมล์ด้วย Comma	nontachai@nister.co.th	
← กลับไป		+ สร้างดำถามใหม่
🕂 คุณยังไม่มีคำถามใด ๆ	ในแบบฟอร์มนี้ กรุณาสร้างคำถามแรก!	×



<u>การจัดการคำถามในแบบฟอร์ม</u>

การจัดการคำถามในแบบฟอร์ม ผู้ใช้งานสามารถสร้างคำถามต่าง ๆ ที่ต้องการรับข้อมูลจากลูกค้าผ่าน แบบฟอร์มนี้ โดยองค์ประกอบของหน้าจอจะประกอบด้วย

🖎 คำถาม 🖻 ระบบแบบฟอร์ม / แบบสอบถาม	/ ดำถาม	
🗸 สร้างแบบฟอร์มเรียบรัย	ยแล้ว! ชั้นตอนต่อไปคือการสร้างคำถาม (ตามจำนวนที่คุณต้องการ) ในแบบฟอร์มนี้	×
ชื่อแบบฟอร์ม	ลงทะเบียนรับส่วนลด	
ที่อยู่อีเมล์ที่ต้องการให้แจ้งเดือน (กรณีที่มีคนกรอกข้อมูลเข้ามา) สามารถกรอกได้หลาย ๆ อีเมล์ โดยต้น แต่ละอีเมล์ด้วย Comma	nontachai@nister.co.th	
< กลับไป 4		3 + สร้างค่าอามใหม่
\Lambda 🧄 คุณยังไม่มีคำถามใด ๆ	ในแบบฟอร์มนี้ กรุณาสร้างคำถามแรก!	×
2		

จากภาพด้านบนนั้น สามารถอธิบายรายละเอียดแต่ละองค์ประกอบได้ดังนี้

- 5. ส่วนแสดงข้อมูลแบบฟอร์ม (ชื่อแบบฟอร์ม, อีเมล์สำหรับรับการแจ้งเตือน)
- 6. ส่วนแสดงรายการคำถามที่สร้างไว้ในแบบฟอร์ม (จากรูปภาพด้านบนคือยังไม่มีคำถามใด ๆ)
- 7. ปุ่มสำหรับสร้างคำถามใหม่
- 8. ปุ่มสำหรับกลับไปยังหน้าจอระบบการจัดการแบบฟอร์ม

ก่อนอื่นให้สร้างคำถามแรกให้กับแบบฟอร์ม โดยกดปุ่ม "สร้างคำถามใหม่" ในส่วนหมายเลข (1) จากนั้นระบบจะนำพาผู้ใช้งานไปยังหน้าจอการสร้างคำถาม ดังภาพ



📜 สร้างคำถาม ให	i	
🗏 ระบบแบบพ่อรั่ม / แบบสอบถาม /	ศำถาม / สร้างคำถามใหม่	
ชื่อแบบฟอร์ม	ลงทะเบียงกับส่วนลด	
ที่อยู่อีเมส์ที่ด้องการให้แจ้งเดือบ (กรณีที่มีคนกรอกข้อมูลเข้ามา) สามารอกรอกได้หลาย ๆ อีเมส์ โดยคั่น แต่ละอีเมส์ด้วย Comma	nontachai@nister.co.th	
← กลับไป		
การตั้งค่าคำถาม กำหนดประเภทคำถาม ในการรับฮัย	เสขากสูกค้าของคุณ	
ประเภท 🚺		
Text คำถาม * 2		\$
จำเป็นต้องตอบ? _ Yes oNo		
🖯 อินอัน < ธกเลิก		
		ຕອບດານເພັ່ນເຕັນໄດ້ກໍ ແກຍ

จากภาพด้านบน จะพบแบบฟอร์มการสร้างคำถาม ประกอบด้วย

- 1. ประเภทคำถาม ประกอบด้วย
 - a. Text (รับข้อมูลจากลูกค้าผ่านช่องกรอกข้อมูล)
 - b. Number (รับข้อมูลจากลูกค้าผ่านช่องกรอกข้อมูล เป็นตัวเลข)
 - c. Email (รับข้อมูลจากลูกค้าผ่านช่องกรอกข้อมูล เป็นรูปแบบอีเมล์)
 - d. Textarea (รับข้อมูลจากลูกค้าผ่านช่องกรอกข้อมูลอย่างละเอียด สามารถเว้นบรรทัดได้)
 - e. Selector (รับข้อมูลจากลูกค้าผ่านการกำหนดตัวเลือกให้ลูกค้าเลือก โดยสามารถเลือก
 ได้เพียงรายการเดียว) * ผู้ใช้งานจะต้องกำหนดรายการ Choice ที่ต้องการให้ลูกค้าเลือก
 - f. Checkbox (รับข้อมูลจากลูกค้าผ่านการกำหนดตัวเลือกให้ลูกค้าเลือก โดยสามารถเลือก
 ได้หลายรายการ) * ผู้ใช้งานจะต้องกำหนดรายการ Choice ที่ต้องการให้ลูกค้าเลือก
 - g. Radio (รับข้อมูลจากลูกค้าผ่านการกำหนดตัวเลือกให้ลูกค้าเลือก โดยสามารถเลือกได้ เพียงรายการเดียว จะมีจุดประสงค์เหมือนกับ Selector แต่รูปแบบการกรอกข้อมูลจะ แตกต่างกัน) * ผู้ใช้งานจะต้องกำหนดรายการ Choice ที่ต้องการให้ลูกค้าเลือก
- 2. กรอกหัวข้อคำถาม
- กำหนดว่าคำถามนี้จำเป็นต้องกรอกหรือไม่ (หากตอบ Yes แสดงว่าลูกค้าไม่สามารถไปยังคำถาม ถัดไปได้ หากยังไม่ตอบคำถามนี้)

เมื่อกรอกข้อมูลเรียบร้อยแล้ว ให้กดปุ่ม "ยืนยัน" เพื่อยืนยันให้ระบบสร้างคำถามในแบบฟอร์มนี้ โดย หลังจากสร้างคำถามเรียบร้อยแล้ว ระบบจะแสดงรายการคำถามที่สร้างเสร็จแล้วดังภาพ



(คำถาม ้	
ระบบแบบฟอร์ม / แบบสอบถาม / คำถาม	
a Mara Anara Anara Mara Mara Mara	

🗸 สร้างคำถามใหม่เรียบร่	ร้อยแล้ว!			×
ชื่อแบบฟอร์ม	ลงทะเบียนรับส่วนลด			
ที่อยู่อีเมล์ที่ต้องการให้แจ้งเดือน (กรณีที่มีคนกรอกข้อมูลเข้ามา) สามารถกระกได้หลาย ๆ อีเมล์ โดยดั่น แต่ละอีเมล์ด้วย Comma	nontachai@nister.co.th			
< กตับไป				+ สร้างดำถามใหม่
ประเภท	คำถาม	จำเป็นต้องตอบ?	เรียงสำคับ	4
Text 1	ชื่อ-นามสกุล 🙎	• 3		∠ 🛛 5

โดยในรายการคำถามแต่ละรายการนั้น (กรณีที่มีหลายคำถามจะแสดงหลาย ๆ แถว) ประกอบด้วย ส่วนต่าง ๆ ดังนี้

- 1. ประเภทคำถาม
- 2. หัวข้อคำถาม
- 3. สถานะบ่งบอกว่าคำถามนี้จำเป็นต้องตอบหรือไม่
- 4. การแก้ไขคำถาม
- 5. การลบคำถาม



<u>การจัดการแบบฟอร์ม</u>

ในแต่ละแบบฟอร์ม จะต้องมีการตั้งค่าและสร้างคำถามเพื่อให้แบบฟอร์มพร้อมใช้งานก่อนที่จะ นำไปใช้งานบน Digital Signage Kiosk ได้ ดังนั้น ในหัวข้อนี้จะอธิบายถึงองค์ประกอบแต่ละส่วนดังนี้

🖪 ระบบแบบฟอร์ม / แบบสอบ จัดการหรือสร้างแบบสำรวจ แบบสอบถาม ใหม่เพื่อให้ลูกเ	ี เปิาไม่ ร้าของคุณสามารถกรอกข้อมูลต่าง ๆ ท์	วี่คุณต้องการได้		
ชื่อแบบพ่อร์ม	คำถาม	พร้อมใช้งาน?	ช้อมูลที่ลูกค้ากรอก	6
ลงทะเบียนรับส่วนลด 🚹	Manage 2	۰ (3)		× 🛛 🖸 🕖

จากภาพด้านบน สามารถอธิบายความหมายของแต่ละส่วนได้ดังนี้

- 1. ชื่อแบบฟอร์ม
- ปุ่มสำหรับเข้าไปจัดการ สร้าง คำถามในแบบฟอร์ม (สามารถดูการจัดการคำถามในแบบฟอร์มได้ จากหัวข้อที่แล้ว)
- สถานะบ่งบอกว่าแบบฟอร์มพร้อมใช้งานหรือยัง (กรณีที่ยังไม่พร้อมใช้งาน ให้ตรวจสอบว่าได้ สร้างคำถามให้แบบฟอร์มหรือยัง และตั้งค่าแบบฟอร์มเรียบร้อยแล้วหรือยัง โดยการตั้งค่า แบบฟอร์มให้เข้าผ่านปุ่มหมายเลขที่ (5))
- 4. ปุ่มสำหรับดูการส่งข้อมูลเข้าแบบฟอร์มนี้
- 5. ปุ่มสำหรับตั้งค่าแบบฟอร์ม
- 6. ปุ่มสำหรับลบข้อมูลแบบฟอร์มทั้งหมด
- 7. ปุ่มสำหรับลบแบบฟอร์ม



<u>การตั้งค่าแบบฟอร์ม</u>

การตั้งค่าแบบฟอร์มใช้สำหรับการตั้งค่าการใช้งานแบบฟอร์มต่าง ๆ เช่น เมื่อผู้ใช้กรอกแบบฟอร์ม เสร็จแล้วจะแสดงรูปภาพไหนขึ้นมา (เช่น ภาพขอบคุณลูกค้า) การตั้งเวลาว่าถ้าลูกค้าเข้ามาที่แบบฟอร์มแล้ว ไม่มีการทำรายการเป็นระยะเวลาเท่าไร ให้กลับไปยังหน้าแรก ฯลฯ โดยมีหน้าจอดังภาพ

🗘 การตั้งค่าแบบฟ	อร์ม				
≣ระบบแบบพอร์ม / แบบสอบถาม /	การฟงคาแบบพ่อรุ่ม				
ชื่อแบบพ่อร์ม	ลงทะเบียนรับส่วนลด				
ที่อยู่อีเมล์ที่ต้องการให้แจ้งเตือน (กรณีที่มีคนกรอกข้อมูลเข้ามา) สามารถกรอกได้หลาย ๆ อิเมล์ โดยคั่น แต่ละอิเมล์ด้วย Comma	nontachai@nister.co.th				
← กลับไป					
แบบฟอร์มนี้ยังไม่พร้อม • คุณยังไม่ได้เลือ • คุณยังไม่ได้อัพไ • คุณยังไม่ได้อัพไ	ใช้งาน กรุณาตรวจสอบข้อมูลดังนี้ าแคมเปญจนที่จะเปิดหลังจากมีการคลิกที่หน้าจบ หลดภาพหน้าจบในแนวผิง หลดภาพหน้าจบในแนวนอน				
ข้อมูลทั่วไปของแบบฟล การตั้งค่าข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับแบบท	วรัม เอร์เน้				
ชื่อแบบฟอร์ม *					
ลงทะเบียนรับส่วนลด					
ที่อยู่อีเมล์ที่ต้องการให้แจ้งเตือน สามารถกรอกได้หลาย ๆ อีเมล์ โดยคั่น	(กรณีที่มีคนกรอกข้อมูลเข้ามา) แต่ละยัมงด์วย Comma:				
nontachai@nister.co.th	nontachai@nister.co.th				
ระยะเวลาที่ไม่มีการ Interact กับ	หน้าจอ (เป็นวินาที: เพื่อกลับไปยังหน้าที่แล้ว) •				
ไม่ต้องการใช้งาน					

การตั้งค่าแบบฟอร์มจะประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก ๆ คือ

- ข้อมูลทั่วไปแบบฟอร์ม รวมถึงกำหนดระยะเวลาในกรณีที่ไม่มีลูกค้า Interact กับหน้าจอเป็น เวลานาน เพื่อสั่งให้กลับไปยังหน้าแรก
- การตั้งค่าหน้าจบ เช่น กำหนดระยะเวลาในการแสดงหน้าจบ (สามารถปิดการใช้งานส่วนนี้ได้) การกำหนดว่าหลังจากหน้าจบแล้วให้ไปเปิดแคมเปญไหนต่อ ฯลฯ
- 3. การใส่รูปภาพหน้าจบ โดยผู้ใช้งานจะต้องใส่ภาพทั้งแนวตั้งและแนวนอน



<u>การตั้งค่าข้อมูลทั่วไปของแบบฟอร์ม</u>

ส่วนของการตั้งค่าข้อมูลทั่วไปของแบบฟอร์ม จะอยู่ภายใต้การตั้งค่าแบบฟอร์ม โดยข้อมูลที่สามารถ ตั้งค่าได้ในส่วนนี้ประกอบด้วย



จากภาพด้านบน สามารถอธิบายได้ดังนี้

- 1. การแก้ไขชื่อแบบฟอร์ม
- 2. ระบุที่อยู่อีเมล์ที่ต้องการรับการแจ้งเตือน
- 3. ระยะเวลาที่ไม่มีการ Interact กับหน้าจอ (ให้กลับไปยังหน้าที่แล้ว) โดยสามารถปิดการใช้งานได้



<u>การตั้งค่าหน้าจบขอบแบบฟอร์ม</u>

หน้าจบคือหน้าที่จะแสดงหลังจากลูกค้ากรอกข้อมูลเข้าแบบฟอร์มของผู้ใช้งานเสร็จเรียบร้อยแล้ว โดย การตั้งค่าส่วนนี้จะประกอบด้วย

ยะเวลาในการแสดงหน้าจบ (วิ	มาที) * 🕛		
ม่จำกัด			
เกทีหน้าจบ หรือถึงระยะเวลาระ	งหน้าจบ หากมีกา	รกำหนด):	
Ay first campaign group			
Ay first campaign group ชื่อแคมเปญ	สัดส่วน	เข้าดูแคมเปญ	เลือก
Ay first campaign group ชื่อแคมเปญ Mascot Presentation	สัดส่วน 16 x 9	เข้าดูแคมเปญ เข้าดูแคมเปญ	เลือก
My first campaign group ชื่อแคมเปญ Mascot Presentation Machine Video	<mark>สัดส่วน</mark> 16 x 9 16 x 9	เข้าดูแคมเปญ เข้าดูแคมเปญ เข้าดูแคมเปญ	เลือก เลือก

สามารถอธิบายความหมายของแต่ละส่วนได้ดังนี้

- กำหนดระยะเวลาในการแสดงหน้าจบ (สามารถปิดการใช้งานได้ หากปิดการใช้งาน ระบบจะ แสดงหน้าจบจนกระทั่งมีการสัมผัสที่หน้าจอ)
- 2. เลือกโฟลเดอร์ของแคมเปญที่ต้องการให้ระบบแสดงรายชื่อแคมเปญขึ้นมา
- เลือกแคมเปญที่ต้องการให้หน้าจอแสดงผล หลังจากมีลูกค้าสัมผัสที่หน้าจบ หรือครบกำหนด ระยะเวลาในการแสดงหน้าจบ (ในกรณีที่เปิดใช้งานในส่วนที่ 1)



<u>การกำหนดรูปภาพหน้าจบ</u>

รูปภาพหน้าจบ จะแสดงเมื่อลูกค้ากรอกแบบฟอร์มเรียบร้อยแล้ว ระบบจะแสดงรูปภาพหน้าจบนี้ ขึ้นมา โดยผู้ใช้งานจะต้องใส่รูปภาพให้กับหน้าจบนี้ทั้งในลักษณะแนวนอน และแนวตั้ง เพื่อรองรับการใช้งาน ทั้งสองแบบ โดยหน้าจอการอัพโหลดรูปภาพจะมีลักษณะดังภาพ



จากภาพด้านบน สามารถคลิกที่พื้นที่ขาวของแต่ละหมายเลข เพื่ออัพโหลดรูปภาพได้เลย โดยในแต่ ละส่วน (แนวตั้ง แนวนอน) จะมีขนาดกำหนดอยู่ในส่วนของ Recommend size (แต่ผู้ใช้งานสามารถอัพ โหลดขนาดใดก็ได้ ให้ตรงกับขนาดหน้าจอที่จะนำไปใช้งาน)

เมื่อตั้งค่าครบเรียบร้อยแล้ว กลับมาที่ระบบการจัดการแบบฟอร์ม จะพบว่าแบบฟอร์มที่เราตั้งค่าเสร็จ แล้ว สถานะจะถูกเปลี่ยนเป็นพร้อมใช้งานดังภาพ

ชื่อแบบพอร์ม	คำถาม	พร้อมใช้งาน?	ข้อมูลที่ลูกค้ากรอก	
ลงทะเบียนรับส่วนลด	Manage	° (•	◎ Response	* × =



การจัดการและออกแบบ Campaign

Campaign คือลักษณะการแสดงผลของจอโฆษณา เช่น Campaign A มีการแสดงผลแบบ Slideshow สลับไปมา 10 ภาพ ส่วน Campaign B มีการแสดงผล Video และมีตัวอักษรข้อความวิ่งด้านล่าง หน้าจอ

โดยการแสดงผลจอโฆษณาใน Player หรือ Digital Signage แต่ละจุดนั้นสามารถถูกกำหนดให้แสดง ผลได้เพียง 1 Campaign ต่อ ณ เวลานั้น ๆ เท่านั้น ซึ่งหมายความว่าการจัดการ Campaign ก็คือการจัดการ รูปแบบการแสดงผลของป้ายโฆษณา 1 รูปแบบ

แต่ข้อดีของมันก็คือในแต่ละ Campaign นั้น ๆ สามารถถูกนำไปใช้ในการแสดงผลได้หลาย ๆ Player เพราะการจัดการจะแยกส่วนกัน ดังนั้นเมื่อเราจัดการหรือสร้าง Campaign เรียบร้อยแล้ว ให้ไปที่เมนู Player เพื่อเลือกสั่งการแสดงผล Campaign ให้กับ Player แต่ละตัวได้ว่าต้องการแสดงโฆษณาตัวไหน โดยสามารถ เลือก Campaign เดียวกันหรือต่างกันก็ได้

การออกแบบ Campaign หรือหน้าจอโฆษณาแสดงผลจะแบ่งระดับการใช้งานออกเป็น 3 ระดับ ด้วยกัน ในแต่ละระดับจะมีความยากง่ายในการออกแบบแตกต่างกัน และจะมีฟังก์ชันการใช้งานที่แตกต่างกัน ตามลำดับ ประกอบด้วย

- Basic mode : เหมาะสำหรับการออกแบบโฆษณาภายในหน้าจอเดียว
- Professional mode : จะมีฟังก์ชันเหมือนกับ Basic mode แต่จะสามารถสร้างหน้าจอ (Layout) เพิ่มได้หลาย ๆ layout (เป็นลักษระ Layout timeline สามารถกำหนดระยะเวลาของ แต่ละ Layout ได้ว่าต้องการแสดงผลนานแค่ไหน เช่น 30 วินาที, 1 นาที, 30 นาที, 3 ชั่วโมง เป็นต้น)
- Advance mode : จะมีฟังก์ชันเหมือนกับ Professional mode แต่จะสามารถสร้าง Timeline ระดับ Block ได้ ซึ่งจะแตกต่างกับ Professional mode ตรงที่ Professional mode จะทำการ เปลี่ยนหน้าจอทั้งหน้าจอ แต่ Advance mode เราสามารถระบุได้ว่าต้องการให้ Block ไหน เปลี่ยน Content เท่านั้น ไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนทั้งหน้าจอ (ดูรายละเอียดเพิ่มเติมด้านล่าง)



Concept ของการจัดการ Campaign

การจัดการ Campaign นั้นเราสามารถจัดกลุ่มให้กับโฆษณาของเรา เพื่อช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถ จัดการ / ออกแบบโฆษณาและกลับมาค้นหาในคราวหลังได้ง่ายขึ้น ดังนั้นก่อนอื่นให้มาที่เมนู Campaign (แคมเปญ) จะพบกับหน้าจอด้านล่างนี้

Sign		🗈 เปิดได้งานทั้งกลับสั้งสุง 💌 Thai Language 🗸 😜
console รายงานภาพรวม Player / Display	CAMPAION FOLDER My first campaign group + เชื่มโท่ธเตะริโชม์	My first campaign group С Ф
сонтент манадемент	B	My first campaign State
 มาแหลดข้อความ PLAYLIST วิลิโอฟโชว์ 		
LAYOUT & CAMPAIGN		
 แคมเปญปัจจุบัมชอง Player system settine ตั้งค่า Policy การแจ้งเดือนสถานะอุปกรณ์ 		BUUNTUIÜUIGUไÄÄLINEE Sign Mate Cick to add

อธิบายองค์ประกอบของหน้าจอ

- A. เมนู Campaign (แคมเปญ) เพื่อเข้าสู่ระบบการจัดการและออกแบบแคมเปญ
- B. ปุ่มสำหรับการเพิ่ม Campaign Group (สร้างโฟลเดอร์ใหม่)
- C. ชื่อ Campaign Group ที่เลือก (เพื่อจัดการ Campaign ในกลุ่ม)
- D. ปุ่มสำหรับการสร้าง Campaign (หรือออกแบบโฆษณา) ใหม่
- E. อัตราส่วนของหน้าจอ เพื่อใช้สำหรับค้นหาในกรณีที่เรามีการออกแบบโฆษณาในอัตราส่วน หน้าจอที่หลากหลาย (หรือเลือก "ทั้งหมด" หรือ "All" ในกรณีที่ไม่ต้องการ Filter หรือกรอง ข้อมูล)
- F. ส่วนของการจัดการ Campaign ไม่ว่าจะเป็น
 - a. ปุ่มสำหรับเข้าไปออกแบบ Campaign หรือออกแบบโฆษณา
 - b. ปุ่มสำหรับดู Preview โฆษณาที่เราออกแบบไปใน Campaign นี้
 - c. ปุ่มแก้ไขข้อมูล Campaign



ปุ่มสำหรับลบ Campaign (ผู้ใช้งานไม่สามารถลบ Campaign ออกได้ ในกรณีที่
 Campaign นั้น ๆ ถูกใช้งานอยู่)

ก่อนอื่นเราจะต้องทำการสร้าง Campaign Group ก่อน เพื่อที่จะสร้าง Campaign สำหรับจัดการ ป้ายโฆษณานั่นเอง โดยวิธีการสร้าง Campaign Group ให้คลิกปุ่ม "เพิ่มโฟลเดอร์ใหม่" หรือ "Add new folder" จะพบกับแบบฟอร์มสำหรับกรอกชื่อ Campaign group ดังภาพ

SigneMate			เปิดใช้งาน	พังก์ชันขั้นสูง 💿 วิธีการใช้งาน 🛤 Thai Language 👻 🤢
CONSOLE	CAMPAIGN FOLDER	เพิ่มโฟลเดอร์ใหม่	×	+ สร้างแคมแปญโหม่
🏦 รายงานภาพรวม	My first campaign group			
Player / Display	+ เพิ่มโฟลเดอร์ไหม่	ชื่อไฟลเดอร์: ชื่อโฟลเดอร์แคมเปญ	David	
CONTENT MANAGEMENT			3.84	
🔳 รูปภาพ				
🖪 วิดิโอ			2 ส่งข้อมูล	
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		0×16		
🎜 ไฟล์เสียง		7 . 10		
≜ เทมเพลตข้อความ				
PLAYLIST				
🕞 สไลด์โชว์				
🕞 วิติโอเพลย์ลิสต์				
REPORT				
🖹 แคมเปญปัจจุบันของ Player				ສອນດານໜຶ່ນເຫັນໃດ້ຕົ້ນເຄຣ
SYSTEM SETTING				
ตั้งค่า Policy				H ⁵ 0 Click to add
(*) อารแจ้นสือบสอานะอนไอสต์				

โดยให้กรอกชื่อ Campaign Group ในส่วนของหมายเลข 1) จากนั้นกดปุ่ม "ส่งข้อมูล" หรือ "Submit" เพื่อยืนยันการสร้างกลุ่มใหม่ (ตัวอย่างเช่นสร้างโฟลเดอร์ใหม่ชื่อ Promotion)

บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่)



5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

Sign	*					🔲 เปิดใช้งานฟังก่	ชันขั้นสูง 🚯 วิธีการ	ใช้งาน 🏴 Thai La	nguage 🗸 🙀
CONSOLE สิรายงานภาพรวม	CAMPAIGN FOLDER	Promotion จัดการแคมเปญต่าง ๆ เข้] าสู่โฟลเดอร์นี้					4 💷	ร้างแคมเปญใหม่
CONTENT MANAGEMENT	+ เพิ่มโฟลเดอร์ไหม่	🗸 เพิ่มโฟลเด	อร์ 'Promotion' เรียบรั	อยแล้ว!					×
🛄 วิดิโอ		ทั้งหมด	4 x 3	🗖 16 x 9	🗖 16 x 10	3 x 4	9 x 16	10 x 16	1x1
 ภาพเคลี่อนไหว (Gif) ไฟล์เสียง เหมเพลดข้อความ PLAYLIST สไลด์โชว์ วิดิโอเพลย์ลิสด์ 			3	คุณยังไม่มีแคมเปญได	ด ๆ ในโฟลเดอร์นี้! กรุณาส	สร้างแคมเปญแรก โดยกด	บุ่มสร้างใหม่ด้านบนนี้		
LAVOUT & CAMPAION							F	four	مريبة ومراجع

เมื่อยืนยันการสร้างเสร็จแล้ว ระบบจะทำการสร้าง Group หรือโฟลเดอร์ใหม่ขึ้นมาตามภาพด้านบน หมายเลข (1) โดยจะมีข้อความแจ้งเตือนให้ทราบในส่วนหมายเลข (2) และระบบจะแจ้งให้ทราบว่าใน Campaign Group หรือโฟลเดอร์นี้ยังไม่มี Campaign (แคมเปญ) ใด ๆ อยู่ ให้ทำการสร้างใหม่ในส่วนของ หมายเลข (3)

ซึ่งการเริ่มต้นสร้าง Campaign ใหม่ ให้กดปุ่ม "สร้างแคมเปญใหม่" ในส่วนของหมายเลข (4) เมื่อคลิก ปุ่ม "สร้างแคมเปญใหม่" จะพบกับแบบฟอร์มสำหรับสร้างแคมเปญ ซึ่งจะประกอบด้วย 3 ขั้นตอนดังนี้

- ขั้นตอนที่ 1: ชื่อ Campaign
- ขั้นตอนที่ 2: กำหนดรูปแบบหน้าจอ (แนวตั้ง แนวนอน จัตุรัส)
- ขั้นตอนที่ 3: กำหนด Ratio (อัตราส่วนหน้าจอ)

โดยแบบฟอร์มข้างต้น มีลักษณะดังภาพ



Create a new campaign	×
<mark>ขั้นตอนที่ 1</mark> ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนที่ 3	
ชื่อแคมเปญ: 1	
	ยกเลิก อัตไป

ภาพแสดงขั้นตอนที่ 1 ให้กรอกชื่อแคมเปญในส่วนของหมายเลข (1) จากนั้นกดปุ่มถัดไปในส่วนของ หมายเลข (2) เพื่อไปยังขั้นตอนที่ 2

Create a new campaign	×
ชั้นตอนที่ 1 ชั้นตอนที่ 2 ชั้นตอนที่ 3	
1 ลักษณะหน้าจอ :	
แนวนอน	
แนวตั้ง	
จัตุรัส	
	ก่อนหน้า

ในขั้นตอนที่ 2 เป็นขั้นตอนสำหรับการกำหนดลักษณะของหน้าจอ โดยจะต้องกำหนดว่าหน้าจอที่ ต้องการออกแบบโฆษณาของแคมเปญนี้เป็นแนวนอน แนวตั้งหรือจัตุรัส จากนั้นให้คลิกปุ่ม "ถัดไป" เพื่อไปยัง ขั้นตอนที่ 3



reate a new campaign			
ชั้นตอนที่ 1 ชั้นตอนที่ 2	ขั้นตอนที่ 3		
1 สัดส่วนหน้าจอ:			
─ 4 x 3			
• 16 x 9			
0 16 x 10			
		ก่อนหน้า	ส่งข้อมูล

ขั้นตอนที่ 3 เป็นการกำหนดอัตราส่วนของหน้าจอ (ซึ่งสัดส่วนหน้าจอจะแตกต่างตามลักษระของ หน้าจอที่เลือก เช่น หากเลือกเป็นแนวนอน อัตราส่วนจะเป็น 4:3, 16:9, 16:10 หรือหากเป็นแนวตั้ง อัตราส่วน จะเป็น 3:4, 9:16, 10:16 จากนั้นเมื่อเลือกเรียบร้อยแล้วให้คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการสร้าง Campaign หน้าจอการออกแบบ Campaign ในแต่ละระดับ (Basic, Professional, Advance) จะมีหน้าจอที่ แตกต่างกัน ดังนั้นวิธีการใช้งานจะแยกหัวข้อออกเป็นการใช้งานแต่ละระดับ



การออกแบบ Campaign ในระดับ Basic (Basic Mode)

การออกแบบแคมเปญในระดับนี้เป็นระดับที่ใช้งานง่ายที่สุด (แต่จะมีฟังก์ชันน้อยกว่าระดับอื่น ๆ ซึ่ง ผู้ใช้งานสามารถขอปรับระดับการออกแบบแคมเปญเป็นระดับที่สูงขึ้นได้ นั่นคือ Professional mode และ Advance mode โดยไม่มีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม)

การออกแบบแคมเปญในระดับนี้ ผู้ใช้งานจะสามารถออกแบบได้เพียง 1 เลย์เอาท์ (Layout) ต่อ 1 แคมเปญเท่านั้น ซึ่งภายในเลย์เอาท์สามารถสร้าง Block หรือส่วนของหน้าจอ หรือโซนของหน้าจอได้ เป็นหลาย ๆ ส่วน โดยหน้าจอการออกแบบแคมเปญในระดับนี้จะมีองค์ประกอบส่วนต่าง ๆ ดังภาพ

Sign	🙆 🕮 Térrufkrátsáuge 🖉 🌾 Thai Language 🚽 😜
console 🛧 ราธงานภาพรวม 🕞 Player / Display	มี ระบบจัดการแคมเปญ eeกแบบแคมเปซู (Basic) 20 กังระเอมแล ⊙ วิธีกรได้ระเ
content management	จลองสาขา ใหม่ (16 x 9)
🖪 วิติโอ 👓 ภาพเคลี่อนไหว (Gif)	*การีที่สุดต้องการและเลย Video และ/ครือ Voideo หรือแก้น โบหนึ่งหน้าขอ กรุณาหรวจสอบอุปกรณ์ของสุดอุปกรณ์ของรับอายาร์บ อายาร์า ไฟโปรแกรมไปสามารณและแลได้ 4 5 6
J ไฟล์เสียง A เทมเพลตซ้อดวาม	📃 แสะงานการ Block 🖩 หมะหลา 🍳 🗄 รักร่วยขอกแบบแสนอาท์ 🧿 อุรัวธร่างหวังของอเปญซี่ 🎯 อุรัวธร่างหวังของอเปญซี่ Via Smartphone 🕂 สร้าง Block เพิ่ม (อุรุล 40 block)
 มายางและอาการเล pLAYLIST มาสโลตภ์โซว์ 	
วิดิโอเพลย์ลิสต์ เลขายร & campaign	8
🚍 แคมเปญ 🧰	
REPORT 🗎 แคมเปญปัจจุบันของ Player	
system setting	

จากภาพด้านบน จะพบว่ามีองค์ประกอบทั้งหมด 8 ส่วนด้วยกันดังนี้

- 1. แสดงรายการ Block
- เทมเพลต : คือการเลือกเลย์เอาท์จากเทมเพลตที่ระบบจัดเตรียมไว้ให้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถ ออกแบบหน้าจอได้ง่ายขึ้น
- 3. Audio : คือการใส่ไฟล์เสียงให้กับเลย์เอาท์
- 4. ดูตัวอย่าง (Preview) หน้าจอการแสดงผลตามที่เราออกแบบผ่านเว็บไซต์
- 5. ดูตัวอย่าง (Preview) หน้าจอการแสดงผลตามที่เราออกแบบผ่าน Smartphone (Android)
- 6. สร้าง Block เพิ่ม (สร้างโซนของหน้าจอเพิ่ม)
- 7. สั่งการแสดงผลแคมเปญนี้ไปยังอุปกรณ์หรือ Player หรือกลุ่มต่าง ๆ
- 8. พื้นที่ในการออกแบบเลย์เอาท์



<u>การออกแบบแคมเปญจากเทมเพลต</u>

ในอันดับแรกเราจะเริ่มจากการแนะนำการออกแบบผ่านเทมเพลตก่อน โดยมีขั้นตอนดังนี้ (ให้คลิกที่ปุ่ม "เทมเพลต" ในส่วนของหมายเลข (2) จากภาพด้านบน)

SigneMate				 อิวิธีการใช้งาน	🎮 Thai Language 👻 🏟
CONSOLE	💵 ສະນນຈໍ	เลือกเทมเพลตเลย์เอาท์			
🏦 รายงานภาพรวม	ออกแบบแคมเปญ				
Player / Display					
CONTENT MANAGEMENT					ที่งการแสดงผล ③ วิธีการใช้งาน
🔳 รูปภาพ					
🖪 วิดิโอ	* กรณีที่คุณต้องการ			มไม่สามารถแสดงผลไ	ด้
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)					
🖌 ไฟล์เสียง	🗏 แสดงราชการ			ia Smartphone	+ สร้าง Block เพื่ม (สูงสุด 40 block)
≜ เทมเพลตข้อความ					
PLAYLIST					
🕞 สไลด์โชว์					
วิติโอเพลย์ลิสต์					
LAYOUT & CAMPAIGN					
🗐 แคมเปญ 🎆					
REPORT					
🖹 แคมเปญปัจจุบันของ Player					
SYSTEM SETTING					

ระบบจะแสดงเทมเพลตเลย์เอาท์ทั้งหมดขึ้นมาให้ผู้ใช้เลือก โดยสามารถคลิกเลือกเลย์เอาท์ที่ต้องการ ใช้งานได้เลย จากนั้นระบบจะนำพาผู้ใช้งานไปยังหน้าจอการออกแบบโฆษณา (ตัวช่วยสร้างหรือ Wizard tool) ดังภาพ



⊡ ตัวช่วยออกแบบเลย์เอาท์

🕮 ระบบจัดการแคมเปญ / ออกแบบแคมเปญ / ตัวช่วยออกแบบเลย์เอาท์

 กรุณาเลือกเนื้อหาที่ต้องการแสดงในบล็อกด้านล่าง 	2 ขั้นตอนที่ 1 ชั้นตอนที่ 2			
1	Image	Slideshow	Video	Video Playlist
	GIF Animation	Text Scrolling (Marquee)	Text Message	Web URL
	K S Web Embedded	Date / Time	Youtube Video	You Tube Youtube Playlist
	Livestream	O Analog Clock		-
				3

จากตัวอย่างข้างต้น สมมติว่าผู้ใช้งานทำการเลือกเทมเพลตที่มีการแบ่งหน้าจอออกเป็น 3 Block (หรือ 3 โซน) ระบบจะทำการโฟกัสทีละ Block เพื่อให้ผู้ใช้งานทำการกำหนดว่าใน Block นั้น ๆ ต้องการแสดงผล Content ประเภทไหน เช่น Image (รูปภาพ), Slideshow (สไลด์โชว์), Video (วิดิโอ) เป็นต้น

จากภาพด้านบน จะพบว่าในส่วนของหมายเลข (1) ระบบได้ทำการโฟกัสไปยัง Block ซ้ายบนก่อน ซึ่ง สิ่งที่ผู้ใช้งานจะต้องดำเนินการต่อก็คือการเลือกประเภท Content ที่ต้องการแสดงผลใน Block นี้

 กรุณาเลือกเนื้อหาที่ต้องการแสดงในบล็อกด้านล่าง 	<mark>ชั้นตอนที่ 1</mark> ชั้นตอนที่ 2			
	Image	Slideshow	Video	Video Playlist
	GIF Animation	Text Scrolling (Marquee)	Text Message	Web URL
	K > Web Embedded	Date / Time	Youtube Video	You Tube Youtube Playlist
	Livestream	C Analog Clock		
				ยัดไป

ตัวอย่างเช่น เลือกเป็น Image (รูปภาพ) จากนั้นให้คลิกปุ่ม "ถัดไป" ในส่วนของหมายเลข (3) ระบบ จะนำพาผู้ใช้งานไปยังขั้นตอนที่ 2 คือการกำหนดค่าต่าง ๆ ตามประเภท Content ที่เลือก เช่น



โฟลเดอร์รูปภาพ:	สีพื้นหลัง:
1 My first album	\$
	โปร่งแสง
Bakery Brand	เอฟเฟ็ก:
	เลือกเอฟเฟ็ก
BREADS OF Fresh Breads Sign	การแสดงผล:
	แสดงเต็มบลีอก (Center crop)
Menu signature	
Menu signature	การแสดงผล: แสดงเด็มบล็อก (Center crop)

จากภาพด้านบนเป็นรูปแบบการกำหนดค่าต่าง ๆ ในกรณีที่เลือกประเภท Content เป็น Image (รูปภาพ) ซึ่งประกอบด้วยส่วนหลัก ๆ ดังนี้

- เลือก Folder รูปภาพ
- เลือกรูปภาพที่ต้องการแสดงผล (จะต้องเลือก Folder รูปภาพก่อน)
- สีพื้นหลัง (ในกรณีที่รูปภาพมีขนาดไม่เต็ม Block ที่แสดงผล ซึ่งอาจจะเกิดสีพื้นหลังขึ้น) * สามารถ กำหนดเป็นโปร่งแสดงได้
- เอฟเฟ็กซ์ของภาพ จะมีให้เลือกดังนี้
 - 0 ไม่มี
 - O กระพริบ
 - ด ค่อย ๆ แสดง (Fade)
 - O หมุนรอบ (Rotate)
- การแสดงผลของภาพในกรณีที่ภาพมีขนาดใหญ่หรือเล็กกว่า Block ที่แสดงผล โดยจะมีให้เลือก 2 แบบคือ
 - O แสดงเต็ม Block (Center crop) * อาจจะทำให้บางส่วนของภาพถูกตัดออกเพื่อทำให้ ภาพแสดงผลเต็ม Block ไม่ให้เห็นสีพื้นหลัง
 - แสดงภาพตามต้นฉบับ * อาจทำให้เห็นสีพื้นหลัง

ซึ่งจะมีการอธิบายเกี่ยวกับการตั้งค่าของ Content แต่ละประเภทอย่างละเอียดในหัวข้อ "การเลือก ประเภท Content และการตั้งค่าการแสดงผล"

เมื่อตั้งค่าการแสดงผลเรียบร้อยแล้ว ให้กดปุ่ม "ถัดไป" เพื่อไปยัง Block ถัดไป





<u>B</u> กรุณาเลือกเนื้อหาที่ต้องการแสดงในบล็อกด้านล่าง	ชั้ <mark>นตอนที่ 1</mark> ชั้นตอนที่ 2			
0	Image	Slideshow	Video	Video Playlist
	GIF Animation	Text Scrolling (Marquee)	E Text Message	Web URL
	K > Web Embedded	Date / Time	Youtube Video	You Tube Youtube Playlist
	Livestream	C Analog Clock		
				ก่อนหน้า ตัดไป

จากภาพด้านบน จะพบว่าระบบได้ทำการเปลี่ยนไปยัง Block ถัดไป เพื่อให้เราเลือก Content ที่ ต้องการแสดงผลใน Block ใหม่นี้ โดยให้ผู้ใช้งานทำการออกแบบเหมือนขั้นตอนเดิมจนครบทุก Block เพียง เท่านี้เป็นอันเสร็จสิ้นการออกแบบสื่อโฆษณา Digital Signage แบบการเลือกจากเทมเพลตเรียบร้อยแล้ว ซึ่งเมื่อออกแบบครบทุก Block ระบบจะนำพาผู้ใช้งานกลับมายังหน้าการออกแบบเหมือนเดิม ดังภาพ

ไป ระบบจัดการแคมเปญ ออกแบบแคมเปญ (Basic)		
🗸 ออกแบบเลย์เอาท์ด้วยตัวช่วยออกแบบเรียบร้อยแล้ว!	ชั่งการแสดงผล () วิธีการได้งาม	
ฉลองสาขา ใหม่ (16 x 9)		
* กรณีที่คุณต้องการแสดงผล Video และ/หรือ Youtube Video พร้อมกันในหนึ่งหน้าจอ กรุณาตรวจสอบอุปกรณ์ของคุณดูก่อนว่ารองรับหรือไม่ หากอุปกรณ์ของคุณไม่รองรับ อาจทำให้โปรแกรมไม่สามารถแสดงผลได้		
🗮 แสดงรายการ Block 🔠 เหมเพลท 🔌 🖂 ดัวช่วยออกแบบแลย์เอาท์ 📀 ดูด้วยช่างหน้าขอแดมเปญนี้ 💿 ดูด้วยช่างหน้า	้ำจอแตมเปญนี้ via Smartphone + สร้าง Block เพิ่ม (สูงสุด 40 block)	
······		



การดูตัวอย่าง (Preview) หน้าจอแคมเปญที่ออกแบบผ่านหน้าเว็บไซต์

การดูตัวอย่าง (Preview) หน้าจอแคมเปญที่ออกแบบ จะช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถตรวจสอบความ ถูกต้องก่อนการสั่งการแสดงผลไปยังหน้าจอ Digital Signage ต่าง ๆ

ซึ่งวิธีการดูตัวอย่าง (Preview) หน้าจอที่เราออกแบบไปนั้น จะมีขั้นตอนดังนี้



ให้กดที่ปุ่ม "ดูตัวอย่างหน้าจอแคมเปญนี้" ตามภาพด้านบน จากนั้นระบบจะทำการแสดงผลโฆษณา ตามที่เราออกแบบไปผ่านหน้าเว็บไซต์ ดังภาพ



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด 5/353 หมู่ 6 ตำบลบางเมือง อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ 10270 E-mail: info@nister.co.th, Website: http://www.nister.co.th

105



<u>การดูตัวอย่าง (Preview) หน้าจอแคมเปญที่ออกแบบผ่าน Smartphone (Android)</u>

หัวข้อที่แล้วเป็นการดูตัวอย่าง Preview หน้าจอแคมเปญที่ออกแบบผ่านหน้าเว็บไซต์ ซึ่งความถูกต้อง แม่นยำจะสูงสุดเพียง 95% เท่านั้น แต่ในกรณีที่ผู้ใช้งานต้องการตรวจสอบการแสดงผลที่เสมือนจริง สามารถ ทำได้โดยการ Preview ผ่าน Smartphone หรือ Tablet ที่ทำงานบนระบบปฏิบัติการ Android

ออนแรวการคหารย์ (Basic) == วรากางเป็น เวราชั่นให้เราะก็			
🗸 ออกแบบเลย์เอาท์ด้วยตัวช่วยออกแบบเรียบร้อยแล้ว!		:	ร์รัการแสดงแล () วิธีการใช้งาน ×
	ฉลองสาขา ใหม่ (16 x 9)		
- * กรณีที่คุณต้องการแสดงผล Video และ/หรือ Youtube Video พร้อมกันในหนึ่งหน้าจอ กรุณาตรวจสเ	อบอุปกรณ์ของคุณดูก่อนว่ารองรับหรือไม่ หากอุปกรณ์:	ของคุณไม่รองรับ อาจทำให้โซนแกรมไม่สามารถแสดงม	นลได้
📃 แสดงรายการ Block 🔠 เกมเพลท 🔌 🖂 ดังช่วยออกแบบเลย์เอาท์	📀 ดูด้วอย่างหน้าขอแคมเปญนี้	๏ ดูตัวอย่างหน้าจอแตมเปญนี้ via Smartphone	+ สร้าง Block เพิ่ม (สูงสุด 40 block)
٢		r	

จากภาพด้านบนให้คลิกที่ปุ่ม "ดูตัวอย่างหน้าจอแคมเปญนี้ via Smartphone" จะพบกับหน้าจอ แนะนำการ Preview ดังภาพ



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th



ซึ่งขั้นตอนโดยสรุปจะมีดังนี้

- ดาวน์โหลดแอพพลิเคชัน "<u>Screen preview SignMate Preview Application</u>" เข้าสู่ Smartphone / Tablet บนระบบปฏิบัติการ Android
- 2. เปิดแอพพลิเคชันขึ้นมาแล้วทำการแสกนไปที่ QRCode ในส่วนของหมายเลข (2)
- 3. รอแอพพลิเคชันดาวน์โหลดไฟล์ที่ใช้ในการแสดงผล เมื่อดาวน์โหลดเสร็จเรียบร้อย หน้าจอ แคมเปญที่เราออกแบบไปจะแสดงผลบนหน้าจอ Smartphone / Tablet


<u>การปรับแต่งขนาดและตำแหน่งของ Block</u>

กลับมาที่หน้าจอการออกแบบแคมเปญ ผู้ใช้งานสามารถที่จะปรับแต่งเลย์เอาท์เพิ่มเติมได้ ไม่ว่าจะเป็น การปรับขนาด Block (Resize) หรือการปรับตำแหน่งของ Block โดยการลากและวาง (Drag and Drop) Block ที่ต้องการปรับแต่งตำแหน่ง ดังภาพ



้ตัวอย่างเช่น ปรับตำแหน่ง Block ด้านขวามือมาไว้ตำแหน่งด้านซ้ายแทน ดังภาพ



จากนั้นลองตรวจสอบตัวอย่างการแสดงผล (Preview) ใหม่อีกครั้ง โดยกดที่ปุ่ม "ดูตัวอย่างหน้าจอ แคมเปญนี้"





จะพบว่าการแสดงผลโฆษณาได้ปรับเปลี่ยนตามที่เราได้ปรับแต่งไป ซึ่งผู้ใช้งานสามารถปรับเปลี่ยน ขนาด Block (Resize) หรือตำแหน่งของ Block ได้ตลอดเวลา



<u>การสร้าง Block หรือโซนการแสดงผลเพิ่มเติม</u>

ในส่วนของการเพิ่ม Block หรือโซนของหน้าจอ ให้กลับมายังหน้าการออกแบบแคมเปญ



คลิกที่ปุ่ม "สร้าง Block เพิ่ม" ด้านขวามือ ระบบจะแสดงแบบฟอร์มการสร้าง Block ขึ้นมา โดยให้ เลือกประเภท Content ที่ต้องการแสดงผลใน Block ใหม่นี้

SignaMate	สร้าง Block เพิ่ม	x ไม่ได้รามพังก์อันตั้นสูง 💿 วิธีการได้งาน 🎮 ThaiLanguago - 😋
CONSOLE	🗄 ระบบจัดการแคมเป	_
🏦 รายงานภาพรวม	ออกแบบแคมเปญ (Basic) ชั้นตอนที่ 1 ชั้นตอนที่ 2	
Player / Display		
CONTENT MANAGEMENT	2 ประเภทเนื้อหา:	📈 ซึ่งการแสดงผล 🕕 วิธีการไส้งาน
🔳 รูปภาพ	Image	
🔲 วิติโอ	Sildeshow	วงรับ อากทำให้ไปของขนไปสามารถแสดงแต่ได้
ะ# ภาพเคลื่อนไหว (Gif)	Video	DI KALI DI 1971 UNIT ALKAN ANTANAN INI FAMINANYANYAN
ู ไฟล์เสียง	E แสดงรายการ Block III เทมเหลา	มข่างหน้าจอแคมเปญนี้ via Smartphone + สร้าง Block เพิ่ม (สูงสุด 40 block)
≜ เทมเพลตซ้อความ		
PLAYLIST	Animation	
🕞 สไลด์โชว์	Text Scrolling (Marquee)	
 วิติโอเพลย์ลิสต์ 	Text Message	
	Date / Time	
LAYOUT & CAMPAIGN	Veuduka Viidea	
C WANDING CARACT		
REPORT	Youtube Playlist	
🖺 แคมเปญปัจจุบันของ Player	Livestream	
SYSTEM SETTING	Analog Clock	0
🌐 ตั้งค่า Policy		
(*) การแอ้งเตือบสถาบะอปกรณ์	នា	กเลิก ถัดไป

จากภาพด้านบนเป็นการเลือกประเภท Content ที่ต้องการแสดงใน Block ใหม่นี้ เช่น หากเลือก ประเภท Image (รูปภาพ) ให้คลิกที่ Radio Button (ช่องกลม ๆ หน้าชื่อประเภท) จากนั้นคลิกปุ่ม "ถัดไป" ในส่วนของหมายเลข (3) ระบบจะนำพาผู้ใช้งานไปยังขั้นตอนที่ 2



สร้าง Block เพิ่ม

ฟลเดอร์รูปภาพ:		สีพื้นหลัง:
My first album		\$
-		🗸 โปร่งแสง
FRESH BREADS OF THE DAY	Fresh Breads Sign	เอฟเฟ็ก:
	Menu signature	การแสดงผล: แสดงภาพตามต้นฉบับ (อาจเห็นสีพื้นหลัง)

จากนั้นทำการตั้งค่าการแสดงผลให้เรียบร้อย ซึ่ง Block ใหม่นี้ จะแสดงตัวอย่างการเลือกรูปภาพที่ เป็นภาพโปร่งแสง สั่งให้กระพริบ และอยู่ซ้อน Layer หรือซ้อน Block อื่น ๆ

เมื่อตั้งค่าเรียบร้อยแล้วให้คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" ระบบจะทำการสร้าง Block ตามที่เราออกแบบไว้ ดัง ภาพ



จากภาพด้านบน จะพบว่า Block ใหม่ที่ถูกสร้างขึ้นมาจะอยู่ในส่วนของหมายเลข (1) โดยผู้ใช้งาน สามารถที่จะปรับขนาด Block (Resize) และลากไปยังตำแหน่งที่ต้องการได้ ตัวอย่างเช่น





จากภาพด้านบนเป็นการลาก Block ใหม่ไปยังด้านขวาบนของจอภาพ ซ้อนกับภาพของ Block เดิม โดยเมื่อสั่ง Preview ใหม่อีกครั้งจะพบว่ามี Block ใหม่นี้มีการแสดงผลซ้อนภาพของ Block ที่สร้างก่อนหน้านี้ ดังภาพ





<u>การแสดงรายการ Block</u>

ในส่วนของการแสดงรายการ Block จะประกอบด้วยการทำงานเพิ่มเติมดังนี้

- แก้ไขชื่อ Block
- แก้ไขการตั้งค่าการแสดงผล Block
- คัดลอกขนาดและการตั้งค่าการแสดงผลของ Block
- ลบ Block

โดยเราสามารถสั่งให้ระบบแสดงรายการ Block ได้โดยการกดปุ่ม "แสดงรายการ Block" ตามภาพ ด้านล่างนี้

📃 แสดงราธการ Block 🗰 เทมเหลท 🔌 🕢 ตัวช่ว	ยออกแบบเลย์เอาท์	📀 ดูตัวอย่างหน้าจอแคมเปญบี้	⊙ ดูด้วอย่างหน้าจอแคมเปญนี้ via Smartphone	+ สร้าง Block เพิ่ม (สูงธุด 40 block)
	*			
	•		4	

โดยเมื่อกดปุ่ม "แสดงรายการ Block" เรียบร้อยแล้ว ระบบจะแสดง Popup รายการ Block ทั้งหมด ที่เราออกแบบเลย์เอาท์ในแคมเปญนี้ขึ้นมา ดังภาพ



จากภาพด้านบน จะพบว่ามี Popup แสดงผลขึ้นมา โดยจะแสดงรายการชื่อ Block ทั้งหมดในหน้าจอ ที่เราได้ออกแบบไป ซึ่งจะประกอบด้วย

• ชื่อ Block ในส่วนของหมายเลข (2)



- ปุ่มแก้ไข สำหรับแก้ไขการตั้งค่าการแสดงผลของ Block ที่เลือก (ในส่วนของหมายเลข (3))
- ปุ่ม Duplicate สำหรับคัดลอกขนาด และการตั้งค่าแสดงผลของ Block ที่เลือก (ในส่วนของ หมายเลข (4))
- ปุ่มลบ สำหรับลด Block ที่ต้องการ ในส่วนของหมายเลข (5)

ตัวอย่างเช่น การแก้ไขชื่อ Block ให้ทำการ Double Click ไปที่ชื่อ Block ที่ต้องการแก้ไข โดยระบบ จะแสดงกล่องข้อความให้แก้ไขชื่อ

🧮 ช่อนรายการ Block 🗰 เทมเพลท 🛞 🖽 ตัวช่วย	ออกแบบแลย์เอาท์ 🧿 ดูด้วยฮ่างหน้าจอแคมเปญนี้ 🤉	⊛ ดูตัวอย่างหน้าจอแตมเปญนี้ via Smartphone + ฮร้าง Block เพิ่ม (สูงสุด 40 block)
ราธการ Block ทั้งหมด	r r	۲
ภาพกระพริป 1		
New Block (3)		
New Block (2)		
New Block 💉 💕 🏛		
		4
	٢	4

เมื่อแก้ไขชื่อเรียบร้อยแล้ว ให้กดปุ่ม Enter บนคีย์บอร์ดเพื่อสั่งบันทึกการแก้ไขชื่อให้เรียบร้อย



ในกรณีที่ต้องการแก้ไขการตั้งค่าการแสดงผลของ Block ให้คลิกปุ่มที่เป็นรูปภาพ (Icon) ดินสอ จะพบ กับแบบฟอร์มดังภาพ





5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

SigneMate			🖓 การได้งานทั้งกลับขั้นสูง 🛛 วิธีการได้งาน 🎓 Thai Language 🗸 😱
CONSOLE	💵 ระบบจัดการแคมเบ	Edit Block	×
🏫 รายงานภาพรวม	ออกแบบแคมเปญ (Basic)		
Player / Display		<mark>ชั้นตอนที่ 1</mark> ชั้นตอนที่ 2	
CONTENT MANAGEMENT		ประเภทเนื้อหา:	🥢 รับการแสดงแต 🕥 วิธีการได้งาน
🔳 รูปภาพ		Image	
🔲 วิดิโอ	* กรณีที่คุณต้องการแสดงผล Video และ/หรื		วงรับ อาจทำให้โปรแกรมไม่สามารถแสดงผลได้
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		Sildesnow	
ู ไฟล์เสียง	🗮 ช่อมรายการ Block 🔛 เทมเพลท	Video	บย่างหน้าจอแคมเปญนี้ via Smartphone + สร้าง Block เพิ่ม (สูงสุด 40 block)
≜ เทมเพลตช้อความ	ราธการ Block ทั้งหมด	Video Playlist	
PLAYLIST		Animation	
🕩 สไลด์โชว์	ภาพกระพรบ	Text Scrolling (Marquee)	
วิติโอเพลย์ลิสต์	New Block (3)	Text Message	
LAYOUT & CAMPAIGN	New Please (2)		
🗐 แคมเปญ னาว		Date / Imre	
REPORT	New Block	Voutube Video	
🖹 แคมเปญปัจจุบันของ Player		Voutube Playlist	
SYSTEM SETTING		Livestream	
🚯 ตั้งค่า Policy		Analog Clock	
👚 การแจ้งเตือนสถานะอปกรณ์			

ระบบจะแสดงประเภท Content ให้แก้ไขตามที่ต้องการ โดยการแก้ไข Block จะมีการทำงานและ ขั้นตอนเหมือนกับการสร้าง Block ใหม่ ดังนั้นจึงขอข้ามไปยังส่วนถัดไป

ในกรณีที่ต้องการคัดลอกขนาด และการตั้งค่าการแสดงผลของ Block ให้คลิกที่ปุ่ม Duplicate ดังภาพ





🗮 แสดงราชการ Block 🔠 เทมเพลท 🍬 🖂 ตัวส่วสออกแบบเลย์เอาท์	💿 ดูตัวอฮ่างหน้าขอแตมเปญปี้ 💿 ดูตัวอฮ่างหน้าขอแตมเปญนี้ via Smartphone 🔸 สร้าง Block เพิ่ม (สูงสุด 40 block)
•••••	*
	-
	•

จะพบว่ามี Block ใหม่ถูกสร้างขึ้นตามขนาดของ Block ที่เราสั่งให้คัดลอก ซึ่งหลังจากเราสั่ง Duplicate เรียบร้อยแล้ว ให้ทำลากไปยังตำแหน่งที่ต้องการให้เรียบร้อย และสามารถ Double click ที่ Block เพื่อแก้ไขการตั้งค่าหรือเปลี่ยนประเภท Content การแสดงผลได้ตามต้องการ ตัวอย่างเช่น



ในกรณีที่ต้องการลบ Block ออกจากเลย์เอาท์ ให้คลิกที่ปุ่ม "ถังขยะ" ในส่วนของ "รายการ Block" ด้านซ้ายมือสำหรับ Block ที่ต้องการลบ โดยเมื่อคลิกที่ปุ่มลบ Block จะมีคำถามยืนยันการลบดังภาพ



🗮 ช่อมรายการ Block 🗰 เทง ยืนย่	ขันการลบ	เข้เอาท์	💿 ดูด้วอย่างหน้าจอแคมเปญนี้	๑ ดูด้วอย่างหน้าจอแดมเปญนี้ via Smartphone	+ สร้าง Block เพิ่ม (สูงสุด 40 block)
คุณ	ต้องการลบ Block นี้ใช่หรือไม่?				
รายการ Block ทั้งหมด	🏛 ສນ 🖉 ຍກເລີກ			F	
New block (5)	× • •				
ภาพกระพริบ	× 🗈 🏛			*	
New Block (3)	× D m				
New Block (2)	× 🗈 💼				
New Block	× D 🗇	4]]		4	

จากภาพจะพบว่าเมื่อเรานำเมาส์ไปวางเหนือรายการ Block ใด (ในส่วนของการแสดงรายการ Block ด้านซ้ายมือ) ในส่วนของหน้าจอการออกแบบเลย์เอาท์จะโฟกัสไปยัง Block นั้น ๆ เพื่อให้ทราบว่าเรากำลัง ดำเนินการใด ๆ กับ Block ไหนอยู่ (สั่งเกตุ Block จะมีสีเทาเข้มกว่า Block อื่น ๆ)

โดยเมื่อยืนยันการลบเรียบร้อยแล้ว ระบบจะทำการลบ Block นั้น ๆ ออกดังภาพ





<u>การใส่เสียง (Audio) ให้กับเลย์เอาท์</u>

ผู้ใช้งานสามารถใส่เสียง Audio ให้กับเลย์เอาท์ได้ตามต้องการ โดยระบบจะทำการเล่นไฟล์เสียงที่ กำหนดไว้แบบทำซ้ำ ซึ่งวิธีการใส่ไฟล์เสียงทำได้ดังนี้



คลิกที่ปุ่ม "ลำโพง" ตามลูกศรซี้ด้านบน จากนั้นระบบจะแสดง Popup ไฟล์เสียงที่เราได้อัพโหลดเข้า ระบบ SignMate ขึ้นมาให้เลือก ดังภาพ

SigneMate					ເນືອ	ใช้งานฟังก์ชันขั้นสูง 🛛 วิธีการ	ซ้งาน 🍺 Thai Language 👻 😭
CONSOLE	ระบบจัดการแคมเปล	กำหนดไฟล์เสียงสำห	รับเลย์เอาท์ที่เลือก		×		
รายงานภาพรวม	ออกแบบแคมเปญ (Basic)	โฟลเตอร์ไฟล์เสียง			_		
E Player / Display		Audio File			¢		🛹 สั่งการแสดงผล 🕕 วิธีการใช้งาน
CONTENT MANAGEMENT		ไฟล์เสียง	ধ্রণপ্রমা	เลือกใช้งาน			
🖪 วิดิโอ	* กรณีที่คุณต้องการแสดงผล Video และ/หรือ \	audio	40	🗸 เลือก	N294	รับ อาจทำให้โปรแกรมไม่สามารถแส	ลงผลได้
≕ ภาพเคลือนไหว (Gif) よ ไฟล์เสียง	🗮 แสดงราธการ Block 🔛 เทมเพลท	h			ร้วยย่า	างหน้าจอแคมเปญนี้ via Smartphon	e + สร้าง Block เพิ่ม (สูงสุด 40 block)
≜ เทมเพลดข้อความ		,	٢				
PLAYLIST				Ū			
▶ สไลด์ไชว์ ▶ วิดิโอเพลย์ลิสต์							
LAYOUT & CAMPAIGN							
🚍 แคมเปญ							
REPORT			4			4	
🖹 แคมเปญปัจจุบันของ Player		٢					
system setting ชั้งค่า Policy							

ให้คลิกที่ปุ่ม "เลือก" ไปยังไฟล์เสียงที่ต้องการเพิ่มเข้าไปในเลย์เอาท์นี้ (ในกรณีมีไฟล์เสียงในระบบ จำนวนมาก ระบบจะทำการแสดงรายการไฟล์เสียงทั้งหมดในโฟลเดอร์นี้ขึ้นมา)



เมื่อเลือกไฟล์เสียงเรียบร้อยแล้ว ระบบจะเปลี่ยนสถานะของปุ่มไฟล์เสียงจากสีเทาอ่อน เป็นสีเทาเข้ม

ดังภาพ





<u>การสั่งการแสดงผลแคมเปญไปยัง Player หรือ Group</u>

สั่งการแสดงผลแคมเปญคือการสั่งให้ Player หรือ Group ใด ๆ แสดงผลแคมเปญที่เรากำลังออกแบบ อยู่ในขณะนี้ โดยมีขั้นตอนการสั่งการดังนี้

💵 ระบบจัดการแคมเปญ

ออกแบบแคมเปญ	(Basic)

				สังการแสดงผล 🕕 วิธีการใช้งาน
	ଲ	ลองสาขา ใหม่ (16 x 9)		^
* กรณีที่คุณต้องการแสดงผล Video และ/หรือ Youtube Video พร้อ	มมกัน ในหนึ่งหน้าจอ กรุณาตรวจสอบอุปกรณ์ข	องคุณดูก่อนว่ารองรับหรือไม่ หากอุปกรณ์ข	ของคุณไม่รองรับ อาจทำให้โปรแกรมไม่สามารถแสดงม	มลได้
📃 แสดงราธการ Block III เทมเพลท 📣 🔃 ดัวช่ว	ยออกแบบเลย์เอาท์	⊙ ดูด้วอย่างหน้าจอแคมเปญนี้	⊙ ดูตัวอย่างหน้าจอแคมเปญนี้ via Smartphone	+ สร้าง Plock เพิ่ม (สูงสุด 40 block)
			-	

ให้กดที่ปุ่ม "สั่งการแสดงผล" ตามภาพด้านบน จากนั้นระบบจะนำพาผู้ใช้งานไปยังหน้าจอการตั้งค่า การสั่งการแสดงผลดังภาพ



	4
\sim	สังการแสดงผล

🕮 ระบบจัดการแคมเปญ / สั่งการแสดงผล

อแคมเปญ:	ฉลองสาขาใหม่
ดส่วนหน้าจอ:	16.9
ชั้นตอนที่ 1 ร	วั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนที่ 3
เลือกเพลย์เยอร์ท์	ได้องการ:
OFF	My first player
OFF	My second player
เลือกสเตตับที่ตัว	1075°
COLLINEOLD MAINE	NII 14.
OFF	Bangkok Group
	ສຸດແດງແພ້ແຄຍໄດ້ກໍ ມ າຍ
	HSD Click to add

จากภาพจะเป็นขั้นตอนที่ 1 ในการสั่งการแสดงผล โดยผู้ใช้งานจะต้องกำหนดว่า Player หรือ Group ใดที่ต้องการให้แสดงผลแคมเปญที่เลือกอยู่นี้ ตัวอย่างเช่น

ชั้นตอนที่ 1	ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนที่ 3
เลือกเพลย์เยอ	ร์ที่ต้องการ:
	My first player
OFF	My second player
เลือกสเตชันที่ต	ข้องการ:
ON O	Bangkok Group
	สัตไป

จากนั้นให้กดปุ่ม "ถัดไป" เพื่อไปยังขั้นตอนที่ 2 ดังภาพ



🕂 สังการแสด	งผล		
🕮 ระบบจัดการแคมเปญ	′ สั่งการแสดงผล		
ชื่อแคมเปญ:	ฉลองสาขาใหม่		
สัดส่วนหน้าจอ:	16:9		
ขั้นตอนที่ 1	ั้นตอนที่ 2 ชั้นตอนที่ 3		
รูปแบบการสั่งการ:			
 ใช้งานทันที 	A		\$
สง เชงานลวงหนา ตั้งเวลาแสดงผลตา	เบนแคมเบญจหลก) มช่วงเวลาที่กำหนด	 	
			ก่อนหน้า ถัดไป

ในขั้นตอนนี้เป็นการกำหนดว่าการสั่งการแสดงผลนี้ ต้องการสั่งให้ทำงานทันที หรือตั้งเวลาล่วงหน้า หากเป็นการตั้งเวลาล่วงหน้า ระบบจะแสดงช่องสำหรับกำหนดเวลาที่ต้องการแสดงผลขึ้นมาให้ตั้งค่า โดยเมื่อกำหนดเรียบร้อยแล้วให้คลิกปุ่ม "ถัดไป" จะเข้าสู่ขั้นตอนที่ 3 ดังภาพ

ชั้นตอนที่ 1 🤇 ชั้นตอนที่ 2 ชั้นตอนที่ 3	
สรุปเพลย์เยอร์ที่ต้องการสั่งการ:	
wy irist player	
สรุปสเตชั่นที่ต้องการสังการ:	
ON Bangkok Group	
m hu n comt com	
2011/04/11/3:	
ไข้งามทันที	
* กรกาสราสสม ให้หน้อว่าลูกเลือกระสั่งกรแอนปกติโล้กเส้อแต้ปรีกกล้านหนึ่ง หากอกสินดับ อุกษาไปสามารถอกเลิกกระสำนับกรณีได้ บอกจากอกทำการสั่งกรไหน่อีกครั้ง	
н бела такоо ние из сфилон нистербани сообщионы некез и пфилики физонали на принени на принени и принени и прин При на такоо ние из сфилон нистербани сообщиона некез и пфилики физонали на принени на принени и принени и приот	
	ก่อนหน้า ส่งข้อมูล

ขั้นตอนที่ 3 (ขั้นตอนสุดท้าย) เป็นการสรุปข้อมูลที่ผู้ใช้งานได้ตั้งค่าไว้ เพื่อตรวจสอบอีกรอบก่อนยืนยัน การสั่งการ โดยเมื่อตรวจสอบเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการสั่งการ หรือในกรณีที่ต้องการกลับไปแก้ไข ให้คลิกปุ่ม "ก่อนหน้า" เพื่อกลับไปยังขั้นตอนที่ 2 เพื่อแก้ไขการตั้ง

ค่า



การออกแบบ Campaign ในระดับ Professional (Professional Mode)

การออกแบบ Campaign ในระดับ Professional mode จะมีการทำงานที่เหมือนกับ Basic Mode ทั้งหมด เพียงแต่จะมีความสามารถนึงที่เพิ่มเข้ามา นั่นคือการสร้างเลย์เอาท์ได้มากกว่า 1 เลย์เอาท์ใน 1 แคมเปญนั่นเอง ดังภาพ

การจัดการไทม์ไลน์ของเลย์เอาท์		ระยะเวลารวม	: 00:00:00
• : 	≪		
🛛 แสดงรายการ Block 🗮 เหมเพลท 🗇 ตั้งช่วยออกแบบแสย์เอาท์	r r	🔿 ธูตัวอร่างหน้าขอแคมเปญนี้ 📋 ดูตัวอร่างหน้าขอแคมเปญนี้ 🕂 ฮร้าง Block เพิ่ม (รุ	រេដ្តn 40 block)

เมื่อย้อนกลับไปที่การออกแบบในระดับ Basic mode จะพบว่าเราสามารถสร้างเลย์เอาท์ได้เพียง 1 เลย์เอาท์เท่านั้น แต่ในระดับ Professional mode เราสามารถสร้างได้มากกว่า 1 เลย์เอาท์

การที่มีเลย์เอาท์มากกว่า 1 เลย์เอาท์หมายความว่าใน 1 แคมเปญเราสามารถสร้าง Timeline ให้ กับเลย์เอาท์ได้ว่า แต่ละเลย์เอาท์ต้องการให้แสดงผลนานแค่ไหน เช่น 15 วินาที, 30 วินาที, 5 นาที, 30 นาที, 3 ชั่วโมง เป็นต้น ซึ่ง Digital Signage Player จะทำการวนลูปการแสดงผลเลย์เอาท์ทั้งหมดที่มีตลอดทั้งวัน จนกระทั่งมีการสั่งเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น

จากที่กล่าวข้างต้น นั่นคือการทำงานส่วนใหญ่เกือบทั้งหมดของระดับ Professional mode จะ เหมือนกับ Basic mode ดังนั้น ในหัวข้อของการออกแบบระดับ Professional mode จะขอกล่าวถึงฟังก์ชัน ที่เพิ่มเข้ามานอกเหนือจากระดับ Basic mode เท่านั้น (ผู้ใช้งานสามารถย้อนกลับไปดูการออกแบบต่าง ๆ ได้ ในหัวข้อ "การออกแบบแคมเปญในระดับ Basic (Basic Mode))



การสร้างเลย์เอาท์เพิ่มให้กับแคมเปญ

การสร้างเลย์เอาท์เพิ่มให้ทำการกดที่ปุ่ม "เพิ่มเลย์เอาท์ใหม่" ดังภาพด้านล่างนี้

การจัดการไทม์ใลน์ของเลย์เอาท์		ระยะเวลารวม : 00:00:00
•) : 		
🗮 แสดงรางการ Block 🗰 เหมเหลด	erfererbache Deptenserferebache	งแคมแปญที่ 🛛 + ตร้าง Block เพิ่ม (สุมสุก 40 block)

เมื่อคลิกเรียบร้อยแล้วจะพบว่าระดับได้ทำการสร้างเลย์เอาท์ขึ้นมาใหม่ ซึ่งเป็นเลย์เอาท์เปล่า ๆ ที่ยัง ไม่ได้มีการออกแบบใด ๆ เกิดขึ้น ดังภาพ

↑ การจัดการไทม์ไลน์ของเลย์เอาท์		ระยะเวลารวม : 00:00):00
	ว อาทโหม่		
E נואנידווויז Block און נאגואנאיז Elick		💿 ดูตัวแข่างหน้างออกแปญนี้ 📋 ดูตัวแข่างหน้างออกแปญนี้ 🔶 ตร้าง Block เพื่อ (สูงสูด 40 b	lock)
	2		



ในส่วนของหมายเลข (1) คือเลย์เอาท์ที่สร้างขึ้นใหม่

ในส่วนของหมายเลข (2) คือพื้นที่การออกแบบสำหรับเลย์เอาท์ใหม่ที่สร้างขึ้นมา

ซึ่งการเปลี่ยนเลย์เอาท์เพื่อออกแบบ Block หรือโซนหน้าจอ เพียงแค่คลิกไปที่เลย์เอาท์ที่ต้องการ

ออกแบบ เช่น หากต้องการกลับไปออกแบบเลย์เอาท์ที่ 1 ให้คลิกไปที่เลย์เอาท์ที่ 1 ดังภาพ

*											
การจัดการไท	าม์ไลน์ของเลย์เ	.อาท์								ระยะเวลารวม : (00:00:00
•	:	40 00:00:00	:	G เชื่มแลย์เอาร	ท์ใหม่						
		DM					0.00	มา่างหาโาะอม ∈งแปกเป็	คล้างส่วงหร้างอะเลยเปลย์	💷 สร้าง Block เชิ่ม (สงส	a 40 block)
	III UNALAR	an l					0 ik.	DD IN NY INDUNALDUJU	🗌 พี่พรออ เงษร เงอรมหาวาริห	+ as is plock the (Bad	w 40 block)
· ·											

จากนั้นระบบจะแสดง Block และการออกแบบทั้งหมดที่ผู้ใช้งานได้ออกแบบในเลย์เอาท์ที่ 1 ออกมา แสดงผล ดังภาพ

การจัดการไหม่ใลน์ของเลย์เอาท์			ระยะเวลารวม : 00:00:00
	B		
🗮 แสดงรา การ Block 🔠 เทมเพลท 🖂 ตั้งช่วยออกแบบเลย์เอาท์		🐵 ดูด้วยอ่างหน้าจอแคมเปญนี้ 🔲 ดูด้วยอ่างหน้าจอแคมเปญนี้	+ สร้าง Block เพิ่ม (สูงสุด 40 block)
•••••			
	*) *		

บริษัท นีสเตอร์ จำกัด 5/353 หมู่ 6 ตำบลบางเมือง อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ 10270 E-mail: info@nister.co.th, Website: http://www.nister.co.th

125



หรือเมื่อต้องการกลับไปออกแบบเลย์เอาท์ที่ 2 ก็ให้คลิกที่เลย์เอาท์ที่ 2 ระบบก็จะแสดงผล Block ที่ ผู้ใช้งานได้ออกแบบไปแล้วในเลย์เอาท์ที่ 2 ดังภาพ (ซึ่งตอนนี้เลย์เอาท์ที่ 2 ยังไม่ได้ออกแบบ ดังนั้นระบบจึง แสดงผลเป็นเลย์เอาท์ว่าง ๆ)



ส่วนที่แตกต่างกันเล็กน้อยระหว่าง Basic mode กับ Professional mode ก็คือการใส่ไฟล์เสียง ให้กับเลย์เอาท์ ซึ่งปุ่มสำหรับการใส่ไฟล์เสียงจะอยู่ด้านบนซ้ายของเลย์เอาท์แต่ละรายการ ดังภาพ

ารจัดการไทม์ไลน์ของเลย์เอาท์		ระยะเวลารวม : 00:00
	เ พิ่มแลร์เอาท์ไหม่	
n avanny Block III (Balanen		🔿 สูตัวอย่างหวังของคมเปญชี้ 📄 สูตัวอย่างหวังของคมเปญชี้ 🔒 สร้าง Block เพิ่ม (ลูเลุด 40 b

บริษัท นีสเตอร์ จำกัด 5/353 หมู่ 6 ตำบลบางเมือง อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ 10270 E-mail: info@nister.co.th, Website: http://www.nister.co.th

126



นอกจากนี้ ในแต่ละเลย์เอาท์ก็มีเมนูย่อยสำหรับจัดการและควบคุมการแสดงผลเช่นกัน ดังภาพ

การจัดการไทม์ไลน์ของเลย์เอ	อาท์			ระยะเวลารวม : 0	D:00:00
•) :	 จัง สูหน้าจอเลย์เอาท์ ลบเลย์เอาท์ 	•			
00:10:00	แก้ไขเวลาของเลย์เอาท์ คัดลอกเลย์เอาท์	เพิ่มเลย์เอาท์ไหม่			

ซึ่งเมนูย่อยของเลย์เอาท์จะประกอบด้วย

- ดูหน้าจอเลย์เอาท์ (Preview Layout) โดยเป็นการ Preview เฉพาะเลย์เอาท์ที่เลือก ไม่ได้
 Preview ทั้งแคมเปญ
- ลบเลย์เอาท์
- แก้ไขเวลาของเลย์เอาท์ (เป็นการกำหนดว่าการวนลูปแต่ละรอบ ต้องการให้แสดงผลเลย์เอาท์ที่ เลือกไว้เป็นเวลาเท่าไร ในระดับวินาที นาที และชั่วโมง)
- คัดลอกเลย์เอาท์ (ในกรณีที่ต้องการการออกแบบเลย์เอาท์ที่เหมือนกัน ไว้ใช้งานในแคมเปญอื่น ๆ หรือในแคมเปญเดียวกัน)



<u>การดูตัวอย่างหน้าจอเลย์เอาท์ (Preview Layout)</u>

การดูตัวอย่างหน้าจอเลย์เอาท์ ให้คลิกเลือกที่เมนูดังภาพ

		ຈະຍະເวลารวม	J : 00:00:
************************************	C Missandiar Wilwest		
าายา า Block III เทมเหลท 📄 ทั่วช่วยออกแบบเลย์เอาท์	, ,	 ๑ สุดัวอร่างหวังของคมเปญนี้ ๑ สุดัวอร่างหวังของคมเปญนี้ + สร้าง Block เพิ่ม (รุ่ 	ផ្លូវផុត 40 bio

จากนั้นระบบจะทำการแสดงผลตัวอย่างหน้าจอผ่านหน้าเว็บไซต์ดังภาพ





<u>การลบเลย์เอาท์</u>

ในกรณีที่ผู้ใช้งานต้องการลบเลย์เอาท์ออกจากแคมเปญ ผู้ใช้งานจะต้องแน่ใจก่อนว่าต้องการลบออก จริง ๆ เพราะเมื่อมีการยืนยันการลบแล้ว ระบบจะไม่สามารถกู้เลย์เอาท์กลับมาได้ โดยขั้นตอนการลบเลย์เอาท์ มีดังนี้

การจัดการไทม์ไลน์ของเลย์	้เอาท์		ระยะเวลารวม : 00:00:00
 ● : 00:10:00 	२२२२ २२२२ २२२२ २२२२ २२२२२ २२२२२ २२२२२ २२२२	(พื่มเลย์เอาท์ไหม่	

โดยเมื่อคลิก "ลบเลย์เอาท์" เรียบร้อยแล้ว ระบบจะให้ยืนยันอีกครั้ง ดังภาพ

Sign⊷Mate	×	🎮 ThaiLanguage 👻 😛
🔳 รูปภาพ	* กรณีที่คุณต้องการแสดงผล Video และ/หรือ)	Remove Layout × เรื่องรับ อาจทำให้โปรแกรมไม่สามารถแสดงผลได้
🖸 วิติโอ 🐖 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		Are you sure to remove this layout? If you confirm all of feature and anything that related to this
┛ ไพ่ล์เสียง	การจัดการไทม์ไลน์ของเลย์เอาเ	He par and a transfer in myour in you commit, an or realise and anyoing that realise to the second terms and
≜ เทมเพลดข้อความ	4) :	สกเลิก สินสัน
PLAYLIST		
 ริดิโอเพลย์ลิสต์ 		
LAYOUT & CAMPAIGN	00:10:00	00.00.00
🗐 แคมเปญ 🎆		
REPORT		

และเมื่อยืนยันการลบเรียบร้อยแล้ว ระบบจะทำการออกเลย์เอาท์ออกจากแคมเปญ ดังภาพ



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

การจัดการไทม์ไลน์ของเลย์เอาท์	ระยะเวลารวม : 00:00:00
 ะ 00:10:00 	
🗮 แสดงรายการ Block 🔠 เทมเหลท 🔃 ดัวช่วยออกแบบแลย์เอาท์	👁 ดูตัวอย่างหน้าขอแตมเปญนี้ 📋 ดูตัวอย่างหน้าขอแตมเปญนี้ + หร้าง Block เพิ่ม (สูงสุด 40 block) r
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·

จะพบว่าในแคมเปญนี้จะเหลือเพียง 1 เลย์เอาท์เท่านั้น ซึ่งเป็นอันเสร็จสิ้นการสั่งลบเลย์เอาท์ออกจาก ระบบเรียบร้อยแล้ว



<u>การแก้ไขระยะเวลาของเลย์เอาท์</u>

การแก้ไขระยะเวลาการแสดงผลของเลย์เอาท์ เป็นการกำหนดว่าในแต่ละรอบของการแสดงผล แคมเปญ เราต้องการให้แต่ละเลย์เอาท์แสดงผลเป็นระยะเวลาเท่าไร สามารถกำหนดได้ในระดับ วินาที นาที และชั่วโมง

ซึ่งการกำหนดระยะเวลาของเลย์เอาท์จะมีผลก็ต่อเมื่อเรามีเลย์เอาท์มากกว่า 1 เลย์เอาท์ (หาก ผู้ใช้งานมีเพียง 1 เลย์เอาท์ Digital Signage Player จะทำการแสดงผลเลย์เอาท์เดียวตลอดทั้งวัน โดยไม่สนใจ ระยะเวลาที่กำหนดไว้) ซึ่งการกำหนดระยะเวลาการแสดงผลของเลย์เอาท์มีขั้นตอนดังนี้



คลิกที่เมนู "แก้ไขเวลาของเลย์เอาท์" ตามภาพด้านบน จากนั้นระบบจะแสดงแบบฟอร์มการกำหนด ระยะเวลาแสดงผลขึ้นมาดังภาพ

SigneMate					🕒 วิธีการใช้งาน 🍺 Thai Language 🕞 😜
≜ เทมเพลตข้อความ	การจัดการไทม์ไลน์ของเลย์เอา	Change layout dura	tion	×	
PLAYLIST		Maria -	Minute	Concerned -	
🕞 สไลด์โชว์		0	10	0	
วิติโอเพลย์ลิสต์	•• :				
LAYOUT & CAMPAIGN				ยกเล็ก สงชื่อมูล	
🗐 แคมเปญ 🚛					
	00:18:00	เพิ่มเลย์เอาท์ไหม่			
REPORT					
🖹 แคมเปญปัจจุบันของ Player					

เมื่อกำหนดระยะเวลาเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการตั้งค่า



<u>การคัดลอกเลย์เอาท์</u>

การคัดลอกเลย์เอาท์เหมาะสำหรับกรณีที่เราต้องการนำเอาการออกแบบเลย์เอาท์นี้มาใช้งานต่อใน แคมเปญอื่น ๆ หรือภายในแคมเปญเดียวกันก็ตาม โดยมีขั้นตอนดังนี้

การจัดการ ิ ไทม์ไลน์ของเลย์เอ	าท์	ระยะเวลารวม : 00:00:0	00
● : ดูหน้าจอเลย์เอาท์ ลบเลย์เอาท์ แก้ไขเวลาของเลย์เอาท์ คัดลอกเลย์เอาท์	(พื่มเฉย์เอาท์ไหม่		
🗮 แสดงราการ Block 🔠 เทมเพลง	 ดัวช่วยออกแบบเลย์เอาท์ 	 จ. ดูด้วยช่วงหนัวขอแคมเปญนี้	pk)
	-	٩	

คลิกที่เมนู "คัดลอกเลย์เอาท์" บนรายการเลย์เอาท์ที่ต้องการคัดลอก (ในกรณีที่มีหลาย ๆ เลย์เอาท์) จากนั้นระบบจะแสดงแบบฟอร์มให้เลือกว่าเราต้องการคัดลอกเลย์เอาท์นี้ไปใส่ในแคมเปญไหน (สามารถเลือก แคมเปญอื่นหรือเลือกแคมเปญปัจจุบันได้)

SigneMate					🕒 วิธีการใช้งาม 🎓 Thai Language 👻 😱
- A_ เทมเพลดข้อความ		คัดลอกเลย์เอาท์		×	
	การจัดการไทม์ไลน์ของเลย์เอา				ระยะเวลารวม : 00:00:00
PLAYLIST		โฟลเดอร์ของแคมเปญ: :			
▶ สไลด์โชว์		_ เลือกโฟลเดอร์			
วิดิโอเพลย์ลิสต์	•			Ľ	
		แคมเปญเป้าหมาย: :			
LAYOUT & CAMPAIGN		- Choose a campaign		¢	
🗐 แคมเปญ 🚮การ				-	
REPORT	00:10:00		ฮกเล็ก ฮึนฮัน		
🖹 แคมเปญปัจจุบันของ Player					

โดยขั้นตอนคือให้เลือก Campaign Group หรือโฟลเดอร์ของแคมเปญก่อน จากนั้นแคมเปญที่อยู่ใน โฟลเดอร์ที่เลือกจะแสดงผลออกมาเพื่อให้ผู้ใช้งานได้เลือกใช้ ตัวอย่างเช่น



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

คัดลอกเลย์เอาท์	×
โฟลเดอร์ของแคมเปญ: :	
Promotion	\$
แคมเปญเป้าหมาย: :	
ฉลองสาขาใหม่	\$
	ขอเอิก ซึมซัม

จากภาพด้านบนเป็นการเลือกว่าต้องการคัดลอกเลย์เอาท์มาใส่ไว้ในแคมเปญเดิม (ซึ่งจะเป็นการสร้าง เลย์เอาท์ใหม่ขึ้นมาในแคมเปญเดิม) จากนั้นเมื่อเลือกแคมเปญเป้าหมายเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกปุ่ม "ยืนยัน" เพื่อยืนยันการคัดลอก

 Image: Selection for the selection

จากนั้นระบบจะทำการสร้างเลย์เอาท์ใหม่ โดยคัดลอกเลย์เอาท์จากเลย์เอาท์ที่เลือกไว้ ดังภาพ



การออกแบบ Campaign ในระดับ Advance (Advance Mode)

การออกแบบแคมเปญในระดับ Advance เป็นระดับที่มีฟังก์ชันการใช้งานที่ครบครันที่สุด แต่ก็จะมี วิธีการใช้งานที่ซับซ้อนมากขึ้นตาม เมื่อเทียบกับการออกแบบในระดับอื่น ๆ

ซึ่งคุณสมบัติหรือฟังก์ชันที่ถูกเพิ่มเข้ามาในการออกแบบแคมเปญระดับ Advance นี้ประกอบด้วย

- การสร้าง Timeline ในระดับ Block (ในระดับ Professional mode นั้นสามารถสร้าง Timeline ในระดับ Layout ได้เท่านั้น ซึ่งหมายความว่าหน้าจอแสดงผล Digital Signage จะทำการเปลี่ยน เลย์เอาท์ทั้งเลย์เอาท์ตามระยะเวลาที่เรากำหนดไว้ แต่จะไม่สามารถสร้าง Timeline ระดับ Block ได้) โดยสามารถศึกษาข้อมูลการสร้าง Timeline ในระดับ Block เพิ่มเติมได้จากหัวข้อ "การสร้าง Timeline ในระดับ Block" ด้านล่าง
- การสร้าง Interactive Event (รองรับการคลิกหรือการสัมผัสที่หน้าจอเพื่อเปลี่ยนแคมเปญไปยัง แคมเปญอื่น ๆ)

ก่อนอื่นเราควรทำความเข้าใจกับองค์ประกอบหน้าจอการออกแบบแคมเปญในระดับ Advance ก่อน ซึ่งจะประกอบไปด้วยหลาย ๆ ส่วนดังภาพ (บางฟังก์ชันจะมีการใช้งานที่เหมือนกับระดับอื่น ๆ เช่น Professional mode และ Basic mode ดังนั้นฟังก์ชันที่ใช้งานเหมือนกัน ผู้ใช้งานสามารถศึกษาวิธีการใช้งาน ต่าง ๆ เหล่านั้นได้จากระดับ Professional และ Basic แต่ในบางฟังก์ชันที่มีวิธีการใช้งานที่แตกต่างกัน จะมี การอธิบายแบบละเอียดภายในหัวข้อนี้)

ก	ารจัดการไทม์ไลน์ข	ของเลย์เอาท์					ระยะเวลารวม : 00:20:00
	€) 2 00:10:00	: จุทว้างอเลย์เอาท์ ปาวับเลย์เอาท์ อเมลย์เอาท์ เมรียวอาของเลย์เอาท์ ซีวะโหมโตว์ คัดออกเลย์เอาท์	(ที่มเลย์เอาท์ไทม่				
		Block fi	อนหน้า			Block ถัดไป	
33 4	บบจัดการไทม์ไลน์ Image Name: Toast #1 00:10:00	ม์ ของ Block ที่เสือก 3					6 7 8 © สร้างเหตุการ์มีอดอิกที่ไหมโลน์นี้ 🗸 💶
				5 🕒 สร้างไทม์ไล	น์เพิ่มให้กับ Block		



จากภาพด้านบน จะพบว่าหน้าจอการออกแบบแคมเปญในระดับนี้จะค่อนข้างแตกต่างกับระดับ Professional mode ค่อนข้างหลาย ๆ ส่วน ประกอบด้วย

- เมนูย่อยของแต่ละเลย์เอาท์ จะมีเมนู "ปรับเลย์เอาท์" เพิ่มเข้ามา เนื่องจากในระดับ Advance จะเป็นลักษณะการสร้าง Timeline ระดับ Block ซึ่งหมายความว่าในแต่ละ Block หรือแต่ละโซน หน้าจอนั้น เราสามารถสร้าง Content ได้มากกว่า 1 Content ต่อช่วงเวลาหนึ่ง ดังนั้นผู้ใช้งานจึง จะไม่สามารถแก้ไขเลย์เอาท์ได้ตรง ๆ จากหน้านี้ จึงจะต้องแก้ไขผ่านเมนู "ปรับเลย์เอาท์" แทน
- ส่วนของเลย์เอาท์ที่สร้างไว้ โดยผู้ใช้งานสามารถคลิกเลือกในแต่ละ Block หรือโซนหน้าจอภายใน เลย์เอาท์ได้ เพื่อที่จะดำเนินการใส่ Content เข้าไปใน Block ที่เลือก (หรือสามารถคลิกปุ่ม "Block ก่อนหน้า" และ "Block ถัดไป" เพื่อสั่งให้ระบบทำการโฟกัสไปเลือก Block ก่อนหน้า หรือถัดไปได้)
- ระบบจัดการไทม์ไลน์ของ Block ที่เลือก : ในส่วนนี้จะสัมพันธ์กับส่วนของหมายเลข (2) ที่เมื่อเรา คลิกเลือก Block ใด Block หนึ่งเรียบร้อยแล้ว ระบบจะทำการแสดงผล Content ที่เราได้ใส่เข้า ไปใน Block นั้น ๆ ออกมา (หากยังไม่เคยใส่ Content ใด ๆ เข้าไป จะแสดงเป็นแถวว่าง ๆ)
- รายการ Timeline หรือ Content ในแต่ละช่วงเวลาของ Block ที่เลือก : ในส่วนนี้สามารถมีได้ หลาย ๆ Content ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ซึ่ง Content ที่ใส่เข้าไปใน Block นั้นเราจะต้อง กำหนดระยะเวลาด้วยว่าต้องการให้แสดงผลเป็นระยะเวลาเท่าไร เช่น กี่วินาที กี่นาที หรือกี่ชั่วโมง
- 5. ปุ่ม "สร้างไทม์ไลน์เพิ่มให้กับ Block" เป็นปุ่มที่เราสามารถกดเพื่อสร้าง Content เพิ่มเพื่อเป็น Timeline ให้กับ Block ที่เลือกไว้ได้ ตัวอย่างเช่นเราต้องการให้ Block ด้านซ้ายที่เลือกนั้น ๆ แสดง Content เป็น Timeline ดังนี้ (โดย Digital Signage Player จะทำการวนลูปเล่นตามไทม์ ไลน์ที่กำหนด ใน Block ที่เลือกไว้)
 - a. ช่วงเวลา 30 วินาทีแรกให้แสดงผลรูปภาพโปรโมชัน "ฉลองเปิดร้านใหม่"
 - b. ช่วงเวลา 1.30 นาทีถัดมาให้แสดงวิดิโอแนะนำสินค้าของร้าน
 - c. ช่วงเวลา 2 นาทีถัดไปให้แสดงรูปภาพเมนูอาหารของร้าน
- ปุ่ม "สร้างเหตุการณ์เมื่อคลิกที่ไทม์ไลน์นี้" เป็นการกำหนด Interactive ให้กับ Content ซึ่ง หมายความว่า หากผู้ใช้งานต้องการออกแบบ Digital Signage ให้ผู้ใช้งานสามารถคลิกที่ Content ใด Content หนึ่งแล้วไปเปิดข้อมูลอื่น ๆ ต่อ ผู้ใช้งานสามารถกำหนดผ่านปุ่มนี้ได้
- 7. ปุ่ม "แก้ไข" สำหรับแก้ไขการตั้งค่าการแสดงผล Content หรือ Timeline ที่เลือก
- 8. ปุ่ม "ลบ" สำหรับลบ Content หรือ Timeline ที่เลือก



<u>การปรับเลย์เอาท์</u>

การปรับเลย์เอาท์ในระดับ Advance mode นั้น ให้ผู้ใช้งานทำการคลิกที่เมนูของเลย์เอาท์ที่ต้องการ ปรับแก้ไข เช่น หากต้องการแก้ไขเลย์เอาท์ใน Layout ที่ 2 ให้คลิกดังภาพ

การจัดการไทม์ไลน์ของเลย์เ	เอาท์	ระยะเวลารวม : 00:20:00				
 ♦ 	 สูงน้างและด้ยาท์ มายสมอาท์ มาเสน่อาท์ มาเป็นเวลาของและนอกท์ รัวไปนโลน์ พืดออกแสน์อาท์ 					
	Block ก่อนหน้า	Block ดัดไป				
ระบบงัดการไทม์ไลน์ ของ B Image Name. Toast #1 00:10:00	llook ที่เลือก	 ชร้างเหตุการ์เมือดอิตขึ้นนใสมั่นี 				
	🕒 ตร้างไทม่ใลน์เพิ่มไห้กับ Block					

จากนั้นระบบจะแสดง Popup ขึ้นมาเป็นหน้าจอเลย์เอาท์ให้เราสามารถปรับแก้ไขขนาด ตำแหน่งของ Block และสามารถสร้าง Block เพิ่มได้ตามต้องการ

Sign+Ma	<u></u>					• ****** • • • •
🔳 รูปภาพ	Customize layout					×
🔲 วิดิโอ						
⊶ ภาพเคลี่ J ไฟล์เสียะ	Create a new block (Limit=40)			• •	*	:20:00
<u>A</u> เทมเพล	Block (1)	1				
PLAYLIST โ) สไลด์โช	Block (2)	1	« • 3		2	
วิดิโอเพเ	Black (3)	1				
แตมเปต	Block (4)	1		-		
REPORT					4	
🖺 แคมเปญ	างจุบนของ Mayer		Block ก่อนหน้า		Block ถัดไป	

จากภาพด้านบนจะพบว่ามีปุ่ม "Create a new block" ซึ่งใช้สำหรับสร้าง Block เพิ่มบนเลย์เอาท์ โดยเมื่อคลิกปุ่มนี้เสร็จแล้ว ระบบจะสร้าง Block ใหม่ขึ้นมาในส่วนของการออกแบบเลย์เอาท์หมายเลข (2)

นอกจากนี้ผู้ใช้งานสามารถตรวจสอบรายการ Block เพิ่มเติมได้ในส่วนของหมายเลข (3) ไม่ว่าจะเป็น การแก้ไขชื่อ Block การสั่งคัดลอกขนาดของ Block (Duplicate) และการลบ Block ออกจากเลย์เอาท์ ดังภาพ



2 Block (1) 1		3
-		
Block (2)		â
Block (3)		俞
Plack (4)	_	<u>ه</u>

โดยในส่วนของหมายเลข (1) คือชื่อ Block หากผู้ใช้งานต้องการแก้ไขชื่อ Block ให้ทำการ Double Click ที่ชื่อ Block แล้วแก้ไขชื่อตามต้องการ

ในกรณีที่ต้องการคัดลอกขนาดของ Block ให้คลิกที่ปุ่มหมายเลข (2) ซึ่งเป็นการสั่ง Duplicate ขนาด Block ขึ้นมาใหม่ (คล้าย ๆ การสร้าง Block ใหม่ แต่ Block ใหม่ที่ได้นั้นจะมีขนาดเท่ากับ Block ที่เรา คัดลอก)

หรือหากต้องการลบ Block ใด ๆ ให้คลิกที่ปุ่มหมายเลข (3) ระบบจะแสดงข้อความแจ้งเตือนเพื่อให้ ผู้ใช้งานสั่งยืนยันการลบ (หากยืนยันการลบแล้ว จะไม่สามารถกู้คืนข้อมูลกลับมาได้)



<u>วิธีการสร้าง Content และการจัดการ Timeline ในระดับ Block</u>

ก่อนอื่นเพื่อทำความเข้าใจวิธีการสร้าง Content ในระดับ Advance ให้มากขึ้น เราจะย้อนกลับมาดู หน้าจอภาพรวมของการออกแบบก่อน ดังภาพ

การจัดการไทม์ไลน์ของเลย์เอาท์	ระยะเวลาราม : 00.20:00
* : 	
2	0
Block ก่อนหน้า	Block ถัดไป
ระบบจัดการไหม่โตน์ ของ Block ที่เลือก 🤞	
Image Name Toast #1 00:10:00	 ๑ สร้างเหตุการ์เมื่อคลิกที่ไหม่ใสงนี้ I
	🕑 ตร้างไหม่ใสม์เพิ่มให้กับ Blook

อย่างที่ทราบกันแล้วว่าในระดับ Advance นี้เป็นการสร้าง Content หรือ Timeline แบบละเอียดใน ระดับ Block ดังนั้น ก่อนที่เราจะใส่ Content เข้าไปใน Block ได้นั้นผู้ใช้งานจะต้องระบุก่อนว่าต้องการใส่เข้า ไปใน Block ไหน โดยให้สังเกตุที่หมายเลข (1) จากภาพด้านบน จะพบว่าตอนนี้ระบบได้โฟกัสที่เลย์เอาท์ที่ 1 ในส่วนของ Block ด้านซ้ายบน

หรือหากต้องการเปลี่ยน Block เพื่อออกแบบใน Block อื่น ๆ แทน ให้ผู้ใช้งานทำการคลิกไปที่ Block นั้น ๆ ได้เลย ดังภาพ



การจัดการไทม์ไลน์ของเลย์เอาท์	ระยะเวลารรม : 00:20:00
• : • :	
Block ก่องหน้า	Block ถัดไป
ระบบจัดการไหม่โลน์ ของ Block ที่เลือก	
Image Name Brand 00:10:00	 ๑ สร้างเหตุการ์มีอดสิกที่ไหม่ใดนั้นี้
0	หร้างไหม่ใสน์เพิ่มให้กับ Block

จะพบว่าระบบได้เปลี่ยนการโฟกัส Block ไปยัง Block ด้านขวาตามที่ผู้ใช้งานได้เลือกแทน จากนั้นใส ส่วนของ "ระบบจัดการไทม์ไลน์ของ Block ที่เลือก" ด้านล่าง จะเปลี่ยน Content ตาม Block ที่เราได้เลือก ใหม่

นอกจากนี้ในบางครั้ง Block ที่เราออกแบบมานั้นมีขนาดเล็ก อาจทำให้คลิกเลือกค่อนข้างยาก ผู้ใช้งานสามารถคลิกที่ปุ่ม "Block ก่อนหน้า" หรือ "Block ถัดไป" ได้ ดังภาพ

การจัดการไหม่ไลน์ของเลย์เอาท์		ระยะเวลารวม : 00:20:00
• : 00:10:00 00:10:00		
1 Block risuwin	2	Block ถัดไป
ระบบจัดการไหน่ใลน์ ของ Block ที่เลือก		
Image Name: Presh Breads Sign 00:05:00		🐵 ขร้างเหตุการ์เมื่อดอีกที่ใหม่ใหม่นี้ 🛛 🖌 🛢
	🚯 สร้างไหม่โลน์เพิ่มให้กับ Block	

จะพบว่าเมื่อลองคลิกปุ่ม "Block ถัดไป" ระบบจะเลือกการโฟกัสไปยัง Block เล็ก ๆ ด้านขวาบนแทน และในส่วนของ "ระบบจัดการไทม์ไลน์ของ Block ที่เลือก" ก็จะเปลี่ยนตามเช่นกัน



เมื่อผู้ใช้งานเข้าใจถึงวิธีการเลือก Block เพื่อสร้างหรือใส่ Content เข้าไปเรียบร้อยแล้ว อันดับถัดไป คือการทำความเข้าใจเกี่ยวกับ Timeline หรือ Content ที่เราจะใส่เข้าไปใน Block นั้น ๆ ตัวอย่างเช่น กลับมา เลือก Block ด้านซ้ายบนเหมือนเดิม

การจัดการไหม่ใลน์ของเลย์เอาท์	ระฮะเวลารวม : 00:20:00
• : <td:::::::::::::::::::::::::::::< th=""><th></th></td:::::::::::::::::::::::::::::<>	
Block ก่อนหน้า	Block อัตไป
ระบบจัดการไหม่โลน์ ของ Block ที่เลือก 🙎	
Image Name Toast #1 00:10:00	🛞 ตร้างเหตุการ์เมื่อดติดที่ไหม่ไตร์นี้ 📔 🖍 🔳
3 อ สร้างไหน	ใลน์เพิ่มให้กับ Block

ในส่วนของหมายเลข (1) เป็นการบ่งบอกว่าเรากำลังเลือกออกแบบ Content ในส่วนของ Block ด้านซ้ายบนอยู่ และส่วนของหมายเลข (2) เป็นการแสดงรายการ Content หรือ Timeline ที่เราได้สร้างไว้แล้ว ใน Block นี้

และหากเราต้องการสร้าง Timeline หรือใส่ Content เพิ่มให้คลิกที่ปุ่ม "สร้างไทม์ไลน์เพิ่มให้กับ Block" ในส่วนของหมายเลข (3)

จากภาพด้านบนจะพบว่ามี Timeline อยู่แล้ว 1 รายการ ซึ่งก็คือ Content ประเภท Image โดย กำหนด Timeline ให้แสดงผลเป็นระยะเวลา 10 นาที ดังภาพ



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด 5/353 หมู่ 6 ตำบลบางเมือง อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ 10270 E-mail: info@nister.co.th, Website: http://www.nister.co.th

140



จากภาพด้านบนเป็นการขยายความเข้าใจว่าใน Timeline แต่ละรายการ ผู้ใช้งานจะเห็นรายละเอียด

ดังนี้

- 1. ประเภท Content ของ Timeline นั้น ๆ
- 2. ชื่อไฟล์ของ Content ที่แสดงผล
- 3. ระยะเวลา Timeline ของ Content นี้

ในกรณีที่ผู้ใช้งานสร้าง Timeline ให้กับ Block ใด ๆ เพียง 1 Content การกำหนดระยะเวลาจะไม่มี ผลใด ๆ ทั้งสิ้น ซึ่งหมายความว่า Digital Signage Player จะทำการแสดง Content นั้น ๆ ไว้ตลอดเวลา จนกระทั่งมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น

ตัวอย่างเช่น หากต้องการใส่ Content ประเภทวิดิโอเข้าไปต่อจาก Content รูปภาพ (Image) ที่มีอยู่ แล้ว โดยสั่งให้แสดงผลเป็นเวลา 1.30 นาที ให้เราคลิกที่ปุ่ม "สร้างไทม์ไลน์ให้กับ Block" จะพบกับแบบฟอร์ม ดังภาพ

SigneMate		สร้างไทม์ไลน์เพิ่ม		🏲 Thai Language 🚽 😜
 ฐปภาพ วิดิโอ 	* กรณีที่คุณต้องการแสดงผล Video และ/หรือ Youtube Video พร้อมกันใน		ขันตอนที่ 3 ถูกเพิ่มเข้ามา	
👓 ภาพเคลื่อนไหว (Gif) 🦨 ไพ่ล์เสียง	การจัดการไหม่ใลน์ของเลย์เอาท์	ชั้นตอนที่ 1 ชั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนที่ 3		ระยะเวลารวม : 00:20:00
≜ เทมเพลดข้อความ PLaviest	• i •	Image		
 สไลต์โชว์ วิดิโอเพลซ์ลิสต์ 		Video		
LAYOUT & CAMPAIGN	00:10:00 00:10:00	Video Playlist		
REPORT		Animation Text Scrolling (Marquee)		
🗈 แคมเปญปัจจุบันของ Player system setting	Bie	Text Message Web URL		Block ถัดไป
 ตั้งค่า Policy การแจ้งเดือนสถานะอุปกรณ์ 	ระบบจัดการไหม่ไลน์ ของ Block ที่เลือก	Web Embedded		
🔲 ນອີກາສເສອີມ	Image	Date / Time Voutube Video		 สร้างเหตุการ์เมื่อคลิกที่ไหมโอนนี้
PROFILE อ้างดีกทั่วไป อ. แก้ได้รับแต่งหนัง	00:10:00	Voutube Playfist		
 แก่เรียนรูพัสผ่าน เปลี่ยนรูพัสผ่าน 		Analog Clock		
51 ออบสามสะภาก			ยกเลิก <mark>สัตไป</mark>	ŕ

การสร้าง Content หรือ Timeline ใหม่นั้นจะมีลักษณะเหมือนกับระดับอื่น ๆ เช่น Professional mode และ Basic mode แต่จะมีขั้นตอนที่ 3 เพิ่มขึ้นมาเพื่อให้ผู้ใช้งานทำการกำหนดระยะเวลาที่ต้องการให้ Content นี้แสดงผลใน Block ที่เลือกไว้นั่นเอง

ตัวอย่างเช่น หากเลือกใส่วิดิโอเข้าไป ให้เลือกเป็นประเภทวิดิโอ (Video) จากนั้นคลิกปุ่ม "ถัดไป" ซึ่ง จะพบกับขั้นตอนที่ 2 ดังภาพ



เมือง จ.สมุทรปราการ 10270



Sign สร้างไทม์ไลน์เพิ่ม 🔳 รูปภาพ 🖪 วิติโอ ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนที่ 2 **ู** ไฟล์เสียง A INHIN โฟลเดอ-เวิดิโอ 🔽 โปร่งแส 🕞 สไลต่ 🕞 วิดิโอ ควบคุมเสียง ปิดเสียงวิติโ Crop วิดิโอ ยีดตรงกลางเป็นหลั ถัดไป 🥵 ตั้งค่า Pol

เมื่อกำหนดค่าการแสดงผลให้กับ Video นี้เรียบร้อยแล้ว ให้คลิกปุ่ม "ถัดไป" เพื่อกำหนดระยะเวลา ให้กับ Timeline นี้ ดังภาพ

SigneMate			🎙 Thei Language 👻 😭
🔳 รูปภาพ		สร้างไทม์ไลน์เพิ่ม ×	
🔲 วิติโอ	* กรณีที่คุณต้องการแสดงผล Video และ/ทรีอ Youtube Video พร้อมกันใน 		งารณแสดงผลได้
ะ» ภาพเคลื่อนไหว (Gif) J ไพ่ล์เสียง	การจัดการไทม์ไลน์ของเลย์เอาท์	ขั้นคอนที่ 1 ขั้นคอนที่ 2 ขั้นตอนที่ 3	ระยะเวลารวม: 00:20:00
≜ เทมเพลตข้อความ	• : •	ระธะเวลาที่แสดงไหม่ไลน์นี้: ชั่วโมง : นาที : วินาที :	
PLAYLIST โม สไลล์โซว์		00 01 30 3	
วิดีโอเพลย์ลิสต์		ก่อมหน้า ส่งสัญม	
LAYOUT & CAMPAIGN	00:10:00 00:10:00		
🗐 แคมเปญ 🎆			
REPORT			

จากภาพเป็นการกำหนดระยะเวลาเป็น 1.30 นาที จากนั้นเมื่อกำหนดค่าเสร็จแล้วให้คลิกปุ่ม "ส่ง ข้อมูล" เป็นการยืนยันการสร้าง Timeline ใหม่นี้





<i>ง</i> ัดการไทม์ไลน์ของเส้ย์เ	เอาท์				ระยะเวลารวม : 0	JO:21
:	N0 E 00:10:00	(ที่มเออ์เอาก์ไหม่				
ເຈັດດດາໄພເປີດປະແດດ B	Block	: ก่อมหน้า		Block ถัดไป		
งจัดการไทม์ไลน์ ชอง B nage ame: Tost #1 5:10:00	Block	เด่นหน้า		Block ທີ່ທີ່ໄປ	 ตร้างเหตุการ์เมื่อดอีกที่ไหม่ไดม่นี้ 	
มจัดการไทม์โลน์ ของ B nage ame: Toast #1 0.10:00 ldeo ame: กร์ชุษณ์มัละ 0.01:30	Block	เก๋ยมพษ้า 		Block ถัดไป	 ๑ สร้างเหตุการ์เมื่อคลิกที่ไหม่ใสน์นี้ ๑ สร้างเหตุการ์เมื่อคลิกที่ไหม่ใสน์นี้ 	

จากภาพด้านบนจะพบว่ามี Timeline รายการใหม่แสดงขึ้นมา ซึ่งเป็น Content ที่เพิ่งสร้างไปเมื่อ สักครู่นี้นั่นเอง โดยระยะเวลาจะเป็น 1.30 นาทีตามที่เรากำหนดไว้

ในกรณีที่ต้องการแก้ไขการตั้งค่า Content หรือลบ Content ออกจาก Timeline ให้คลิกที่ปุ่ม "แก้ไข" (ไอคอนรูปดินสอ) และปุ่ม "ลบ" (ไอคอนรูปถังขยะ) ในรายการ Timeline ที่ต้องการดำเนินการได้ เลย


<u>การสร้าง Interactive ให้กับแคมเปญ</u>

การสร้าง Interactive หมายถึงการที่เราออกแบบโฆษณาหรือแคมเปญของเราให้สามารถคลิกหรือ สัมผัสเพื่อดูข้อมูลเพิ่มเติมได้นั่นเอง

ซึ่งหลักการของ SignMate ก็คือการคลิกเพื่อลิงค์หรือเชื่อมโยงหรือสั่งเปิดไปยังแคมเปญอื่น ๆ นั่นเอง โดยวิธีการสร้าง Interactive นั้น ก่อนอื่นเราจะต้องมีแคมเปญหรือเลย์เอาท์ที่มากกว่า 1 แคมเปญหรือเลย์ เอาท์ เพื่อเป็นแคมเปญหรือเลย์เอาท์ปลายทางที่เราจะลิงค์หรือเชื่อมโยงไป

โดยวิธีการออกแบบ Interactive มีขั้นตอนดังภาพ

การจัดการไทม์ไลน์ของเลย์	้เอาท์		ระอะเวลาราม : 00:21:30
 •) ; 00:11:30 	N) : 00:10:00	เพิ่มแลย์เอาท์ไหม่	
	Block f	ieuพวัา	Blook ถัดไป
ระบบจัดการไทม์ไลน์ ของ B	Block ที่เลือก		
Image Name: Toast #1 00:10:00			 มามาร์การ์เมืองสิตที่ไหนโสงนี้
Video Name: การ์ตูนหลีนัยย 00:01:30			 มายางสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสาร สารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารก สารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารก สารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารก สารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารกา สารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารก สารการสา สารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารการสารกา สารการสาร
		🕀 สร้างไหม่	ใลน์เพิ่มให้กับ Block

ให้สังเกตตรงลูกศรที่ชี้อยู่ นั่นก็คือปุ่ม "สร้างเหตุการณ์เมื่อคลิกที่ไทม์ไลน์นี้" โดยก่อนอื่นที่เราจะสร้าง เหตุการณ์ให้กับมัน เราจะต้องออกแบบก่อนว่าต้องการสร้างเหตุการณ์ให้กับ Block ไหน และ Timeline ไหน (ในกรณีที่มีหลาย ๆ Timeline ภายใน Block นั้น)

จากภาพด้านบนจะเห็นว่า Block ด้านซ้ายบน มีทั้งหมด 2 Timeline ด้วยกัน ดังนั้นหากผู้ใช้งาน ต้องการสร้าง Interactive ให้กับ Timeline ที่ 2 ก็จะต้องคลิกปุ่ม "สร้างเหตุการณ์เมื่อคลิกที่ไทม์ไลน์นี้" ใน รายการ Timeline ที่ 2

ตัวอย่างเช่น หากเราต้องการสร้าง Interactive ให้กับ Timeline ที่ 1 ของ Block ซ้ายบนที่เลือกไว้ ให้คลิกที่ปุ่ม "สร้างเหตุการณ์เมื่อคลิกที่ไทม์ไลน์นี้" ในส่วนของ Timeline ที่ 1 ดังภาพ



การจัดการไทม์ไลน์ของเลย์เอาท์		าะยะเวลาราม : 00:21:30
• : 00:11:30 00:10:00	(ที่มเลย์เอาท์ไหม่	
Bio	ek ก้อนหน้า	Block đề là
ระบบจัดการไหม่โลน์ ของ Block ที่เลือก Image Name Tosst #1 001000		 พายาร์เมืองอีกที่ไหม่ใจห้มี
Video Name: ກາງ໌ຫຼາຍມີພ້ອຍ 00:01:30		 ๑ สร้างเหตุการ์เมื่อดสิตที่ไหม่ใสมนี้

ระบบจะแสดงรายชื่อแคมเปญขึ้นมาให้เลือกว่าเราต้องการสร้าง Interactive หรือลิงค์ไปยังแคมเปญ ไหน ดังภาพ (โดยก่อนอื่นเราจะต้องเลือกโฟลเดอร์ของแคมเปญก่อน เพื่อที่ระบบจะทำการกรองรายชื่อ แคมเปญที่อยู่ในโฟลเดอร์ที่เลือกออกมา)

SigneMate	۶.						🕒 วิธีการใช้งาน 🍺 Thai Language 👻 😜
 ภาพเคลื่อนไหว (Gif) 		เลือกแคมเปญปลายทาง เมื่อมีการ	คลิกเกิดขึ้นใน Block (สัดเ	่วนหน้าจอ) ที่เลือก			
🗸 ไฟล์เสียง	การจัดการไทม์ ไลน์ของเลย้เอาท์						ระยะเวลารวม : 00:21:30
≜ เทมเพลตช้อความ		ชื่อโฟลเดอร์:					
PLAYLIST	•	My first campaign group				•	
🕨 สไลด์โชว์							
วิติโอเพลย์ลิสต์		ชื่อแคมเปญ	สัดส่วนหน้าจอ	เข้าดูแคมเปญ	เลือก		
LAYOUT & CAMPAIGN	00:11:30	My first campaign	9 x 16	เข้าดูแคมเปญ	🗸 เมือก		
🗐 แคมเปญ 🎯							
REPORT							
🖹 แคมเปญปัจจุบันของ Player		Block ก่อนหน้า				Block ถัดไป	

ในกรณีที่มีหลาย ๆ แคมเปญ จะมีรายการแคมเปญแสดงขึ้นมาตามจำนวนที่เรามี ซึ่งในกรณีที่เรา ต้องการเลือกแคมเปญ "My first campaign" ให้คลิกปุ่ม "เลือก" ด้านขวามือเพื่อสั่งให้ระบบบันทึกการลิงค์ หรือเชื่อมโยงแคมเปญ



บบจัดการไทม์โลน์ ของ Block ที่เลือก	
Image Name: Toast #1 00:10:00	🔹 👁 ตรัพเหตุการ์เมือดติกที่ไหมโลมนี้ 🗾
//deo หลาด: การ์ชูเหต์มันด 00.01:30	
 aňult 	หมือน์เพิ่มให้กับ Block

จากภาพด้านบนจะพบว่าปุ่ม "สร้างเหตุการณ์เมื่อคลิกที่ไทม์ไลน์นี้" จะมีสีข้อความที่เข้มขึ้น (ไอคอน จะเป็นสีเขียว) ซึ่งหมายความว่า Timeline นั้น ๆ มีการสร้าง Interactive ให้กับมันเรียบร้อยแล้ว

และผู้ใช้งานจะสังเกตเห็นว่าด้านซ้ายมือจะมีปุ่ม "ฟันเฟือง" ปรากฏขึ้นมา ซึ่งหมายความว่าเรา สามารถตั้งค่าเพิ่มเติมให้กับมันได้ ซึ่งจะเป็นการตั้งค่าว่า หากหน้าจอไม่มีการสัมผัสหรือค้างอยู่หน้าจอเดิมเป็น เวลานาน เราต้องการให้หน้าจอนั้น ๆ กลับไปแสดงผลแคมเปญไหน (เช่นแคมเปญก่อนหน้า หรือแคมเปญแรก) โดยเราสามารถสั่งปิดการใช้งานในส่วนนี้ได้ (ค่าเริ่มต้นคือ ปิดการใช้งาน)

ตั้งค่า Interactive	×
ระยะเวลาที่ไม่มีการสัมผัสหน้าจอ: ปิดใช้งาน	\$
	ยกเลิก <mark>ฮีนฮัน</mark>

ตัวอย่างเช่นหากเราต้องการกำหนดว่าหากแคมเปญนี้ไม่มีการสัมผัสใด ๆ เกิดขึ้นเป็นระยะเวลา 10 นาที ให้กลับไปแสดงผลแคมเปญก่อนหน้าทันที เราสามารถตั้งค่าได้ตามภาพด้านล่างนี้



ตั้งค่า Interactive

ระยะเวลาที่ไม่มีการสัมผัสหน้าจอ:	
10 Minute(s)	*
การสังการเมื่อถึงระยะเวลาที่กำหนด:	
กลับไปหน้าที่แล้ว	\$
	ยกเลิก ฮีนฮัน

เป็นอันเสร็จสิ้นขั้นตอนการตั้งค่า Interactive เรียบร้อยแล้ว ซึ่งตัวอย่างการใช้งานเบื้องต้น เป็นการ สาธิตการสร้าง Interactive ให้กับ Timeline เดียวสำหรับ Block เดียวเท่านั้น โดยผู้ใช้งานสามารถสร้าง Interactive ให้กับทุก ๆ Timeline และทุก ๆ Block ได้ตามต้องการ

ในกรณีที่ต้องการนำเอา Interactive ออก ให้กลับไปคลิกที่ปุ่ม "สร้างเหตุการณ์เมื่อมีการคลิกที่ไทม์ ไลน์นี้" ดังภาพ

		ام مم مآم م	ा <i>रण-</i> रण र लो ल			🏲 Thai Language 👻 😭
•	เลอกแคมเบญบลายทาง เม	งอมการคลกเกดชน เน Bloo	ck (สดสวนหนาจอ) ทเลอ	ก	<u>^</u>	
	ชื่อโฟลเดอร์:					
	My first campaign group				\$	
00:11:30	ชื่อแคมเปญ	สัดส่วนหน้าจอ	เข้าดูแคมเปญ	เลือก		
	My first campaign	9 x 16	เข้าดูแคมเปญ	🗸 ที่เลือกอยู่		
		😵 ธกเลิกการสร้างกา	ารเชื่อม โฮง (Click event)		Block	สัตโป
_	L				_	
Choose destination campaign	n to link with this click event successfully!					×
ระบบจัดการไทม์ไลน์ ของ Block	< ที่เลือก	2				
						V
Image Name: Toast #1						🕸 👁 สร้างเหตุการ์เมื่อดลิกที่ไหม่ไลน์นี้ 🖌 🔳
00:10:00						
Video Name: การ์ตูนหมีน้อย						🛞 สร้างเหตุการ์เมื่อดลิกที่ไทมโลน์นี้ 💉 🔳
00:01:30						
			🕒 สร้างไทม์ไลน์เพิ่มให้กับ B	llock		

ซึ่งจะพบว่ามีแบบฟอร์มรายชื่อแคมเปญแสดงขึ้นมาเหมือนเดิม โดยเราสามารถเลือกเปลี่ยนแคมเปญ ที่ต้องการลิงค์หรือเชื่อมโยงได้ หรือยกเลิกการสร้าง Interactive ให้กับ Timeline นี้ได้โดยการกดปุ่ม "ยกเลิก



การสร้างการเชื่อมต่อ (Click Event)" ในส่วนของหมายเลข (2) โดยระบบจะแจ้งเตือนเพื่อให้ผู้ใช้งานยืนยัน การยกเลิกอีกครั้ง และเมื่อยกเลิกเรียบร้อยแล้วจะพบว่าปุ่ม "สร้างเหตุการณ์เมื่อคลิกที่ไทม์ไลน์นี้" สถานะจะ เปลี่ยนเป็นสีเทา ซึ่งหมายความว่ายังไม่มีการสร้าง Interactive ใด ๆ ให้กับ Timeline นี้

ระบบจัดการไทม์ไลน์ ของ Block ที่เลือก	
Image Name: Toast #1 00:10:00	• อร้างแหลุการ์เมื่อสอิกร์ไหนโลงนี้ •
Video Name: mriganiliõus 00:01:30	
	🕒 สร้างไทม์ใสน์เพิ่มให้กับ Block

นอกจากการสร้าง Interactive การเชื่อมโยงไปยังแคมเปญอื่น ๆ แล้ว เรายังสามารถสั่งให้เชื่อมโยงไป ยังเลย์เอาท์ถัดไป หรือก่อนหน้า ภายในแคมเปญเดียวกันได้ โดยให้คลิกที่ "สร้างเหตุการณ์เมื่อคลิกที่ไทม์ไลน์ นี้" อีกครั้ง จะพบหน้าจอดังภาพ

เลือกแคมเปญปลายทาง เมื่อมีการคลิกเกิดขึ้น ใน Block (สัดส่วนหน้าจอ) ที่เลือก				
ื่อโฟลเดอร์:				
My first campaign group				
ชื่อแคมเปญ	สัดส่วนหน้าจอ	เข้าดูแคมเปญ	เลือก	
My first campaign	9 x 16	เข้าดแคมเปญ	🗸 เลือก	

ในส่วนของ "ชื่อโฟลเดอร์" ให้คลิก Dropdown จะพบว่ามีตัวเลือก "เลย์เอาท์ก่อนหน้า" และ "เลย์ เอาท์ถัดไป" ขึ้นมาให้เลือก



เลือกแคมเปญปลายทาง	ง เมื่อมีการคลิกเกิดขึ้น ใน Bloc	k (สัดส่วนหน้าจอ) ที่เลือก	×
 เลย์เอาท์ก้อนหน้า เลย์เอาท์ถัดไป ✓ My first campaign group Promotion 	•		
ชื่อแคมเปญ	สัดส่วนหน้าจอ	เข้าดูแคมเปญ	เลือก
My first campaign	9 x 16	เช้าดูแคมเปญ	🗸 เลือก

โดยตัวเลือกทั้ง 2 ตัวนี้จะแสดงขึ้นมาก็ต่อเมื่อในแคมเปญนี้มีเลย์เอาท์มากกว่า 1 เลย์เอาท์นั่นเอง

ตัวอย่างเช่น หากต้องการสร้าง Interactive ให้กับ Timeline โดยเมื่อมีคนคลิกหรือสัมผัสที่ Timeline นี้แล้วให้ไปเปิดเลย์เอาท์ถัดไป ให้เลือกตัวเลือกเป็น "เลย์เอาท์ถัดไป"

เลือกแคมเปญปลายทาง เมื่อมีการคลิกเกิดขึ้นใน Block (สัดส่วนหน้าจอ) ที่เลือก		n ×	
	k		
ชื่อโฟลเดอร์:			
เลย์เอาท์ถัดไป			\$
		🥏 ฮินฮัมการเชื่อมโองเลฮ์เอาท์	

จากนั้นกดปุ่ม "ยืนยันการเชื่อมโยงเลย์เอาท์" เพื่อสั่งให้ระบบบันทึกการตั้งค่า เพียงเท่านี้เราก็สามารถ สร้าง Interactive ไปยังเลย์เอาท์ภายในแคมเปญเดียวกันได้แล้ว



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

การเลือกประเภท Content และการตั้งค่าการแสดงผล

จากหัวข้อ "การจัดการ Campaign" ที่ผ่านมานั้นได้อธิบายถึงวิธีการออกแบบแคมเปญในระดับต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการสร้าง Block หรือโซนหน้าจอ วิธีการเลือก Content ที่ต้องการแสดงผลบนหน้าจอ เป็นต้น ซึ่งยังมีอีกหนึ่งส่วนที่ยังไม่ได้อธิบายถึง นั่นคือ การเลือกประเภทของ Content และการตั้งค่าการแสดงผลใน แต่ละประเภท

เนื่องจากระบบ SignMate นั้นรองรับการแสดงผล Content หลาย ๆ ประเภท ดังนั้นในหัวข้อนี้จะ อธิบายถึงการตั้งค่าของ Content แต่ละประเภทเพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถตั้งค่าการแสดงผลได้ถูกต้อง โดย ประเภท Content ที่รองรับประกอบด้วย

Step 1	Step 2 Step 3				
Feature	Feature on timeline:				
۲	Image				
	Slideshow				
	Video				
	Video Playlist				
	Animation				
	Text Scrolling (Marquee)				
	Text Message				
	Web URL				
	Web Embedded				
	Date / Time				
	Youtube Video				
	Youtube Playlist				
	Livestream				
	Analog Clock				
	Form / Survey				
	HTML Editor				
	Meeting Room				
	Chart				



- 1. Image (รูปภาพนิ่ง)
- 2. Slideshow (รูปภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพเรียงต่อกัน)
- 3. Video (วิดิโอ)
- 4. Video Playlist (วิดิโอหลาย ๆ วิดิโอเรียงต่อกัน)
- 5. Animation (ภาพเคลื่อนไหว)
- 6. Text Scrolling (ข้อความตัวอักษรวิ่ง)
- 7. Text Message (ข้อความทั่วไป)
- 8. Web URL (การนำเอาเว็บไซต์มาแสดงผลบนหน้าจอ)
- 9. Web Embedded (การนำเอา HTML Code บางส่วนมาแสดงผลบนหน้าจอ)
- 10. Date / Time (การแสดงผลวันที่และเวลาจากตัวเครื่อง)
- 11. Youtube Video (การเชื่อมโยงวิดิโอจาก Youtube มาแสดงผล ซึ่งต้องใช้อินเทอร์เน็ต ตลอดเวลา) * ฟังก์ชันนี้ไม่รองรับการแสดงผลในแนวตั้ง
- 12. Youtube Playlist (การเชื่อมโยงเพลย์ลิสต์วิดิโอจาก Youtube มาแสดงผล ซึ่งต้องใช้ อินเทอร์เน็ตตลอดเวลา) * ฟังก์ชันนี้ไม่รองรับการแสดงผลในแนวตั้ง
- 13. Live Streaming (การเล่นวิดิโอแบบ Live streaming นามสกุล m3u8)
- 14. Analog Clock (นาฬิกาแบบอนาล็อก)
- 15. Form / Survey (ระบบแบบฟอร์ม * บริการเสริม จะแสดงให้เลือกเมื่อผู้ใช้งานเปิดใช้งาน)
- Meeting Room (ระบบแสดงตารางห้องประชุม * บริการเสริม จะแสดงให้เลือกเมื่อผู้ใช้งานเปิด ใช้งาน)
- 17. Chart (การเชื่อมระบบกราฟจากแหล่งข้อมูลภายนอก เช่น Intranet ฯลฯ โดยข้อมูลจะต้องอยู่ ในรูปแบบ JSON format)



การตั้งค่า Content ประเภท Image (รูปภาพ)

Content ประเภท Image (รูปภาพ) นั้นประกอบด้วยการตั้งค่าส่วนต่าง ๆ ดังภาพ

เตอนที่ 1 ชั้นตอนที่ 2 ชั้นตอนที่ 3	
พลเดอร์รูปภาพ: 🚺	สีพื้นหลัง: 3
เลือกโฟลเดอร์	€
กรณาเลือก โฟลเดอร์!!	โปร่งแลง 4
	เอฟเฟ็ก:
	(5) ไม่มี
	การแสดงผล:
	Contor crop)

จากภาพด้านบนองค์ประกอบส่วนต่าง ๆ เหล่านี้ประกอบด้วย

- โฟลเดอร์ของรูปภาพ (ที่ผู้ใช้งานได้จัดการและอัพโหลดไว้บนระบบ "การจัดการรูปภาพ (Image)")
- ส่วนแสดงผลรูปภาพที่อยู่ในโฟลเดอร์ ซึ่งจะแสดงผลหลังจากผู้ใช้งานได้เลือกโฟลเดอร์รูปภาพ แล้ว
- 3. สีพื้นหลังของภาพ (ในกรณีที่ภาพมีขนาดไม่ตรงกับขนาดของส่วนแสดงผล)
- 4. กำหนดให้พื้นหลังเป็นโปร่งแสง (หากเลือกส่วนนี้ สีพื้นหลังของภาพจะไม่มีผล)
- 5. การกำหนดเอฟเฟ็กให้กับภาพ โดยจะประกอบด้วย
 - a. ไม่ใช้งานเอฟเฟ็ก
 - b. กระพริบ
 - c. ค่อย ๆ แสดง (Fade)
 - d. หมุนรอบ (Rotate)
- 6. ลักษณะการแสดงผล ประกอบด้วย 2 แบบ
 - a. แสดงเต็มบล็อก (Center Crop) จะใช้สำหรับกรณีที่ภาพมีขนาดไม่เท่ากับบล็อก
 แสดงผล หากเลือกตัวเลือกนี้ รูปภาพจะแสดงผลในลักษณะเต็มบล็อก แต่จะมีบางส่วน
 ของภาพถูกตัดออก



 ๒. แสดงภาพตามต้นฉบับ จะใช้สำหรับกรณีที่ภาพมีขนาดไม่เท่ากับบล็อกแสดงผล หาก เลือกตัวเลือกนี้ อาจทำให้เห็นสีพื้นหลังของภาพ เนื่องจากระบบจะแสดงภาพจริงตาม ขนาดที่อัพโหลดเข้าไป อย่างการตั้งค่าบีลักษณะดังนี้

۲.	. e	!		อ้า	a	e		v é
เด	ยตวอ	วยาง	การเ	ตงค	ามเ	ลกษเ	ณะด	างใ

ขั้นตอนที่ 1	ขั้นตอนที่ 2	ขั้นตอนที่ 3			
โฟลเดอร์รูปภาพ	:			สีพื้นหลัง:	
My first albur	n		\$		
				✔ โปร่งแสง	
	Menu Board	I - Image 1	× .	เอฟเฟ็ก:	
	Cookies			ารแสดงผล: แสดงเต็มบเล็อก (Center crop) ุ ≎	
Baker	y Brand				
				ก่อนหน้า ถัดไป	



<u>การตั้งค่า Content ประเภท Slideshow (สไลด์โชว์)</u>

Content ประเภท Slideshow (สไลด์โชว์) นั้นประกอบด้วยส่วนของการตั้งค่าต่าง ๆ ดังภาพ

Slideshow :			สีที่	โนหลัง: 💙	
Choose a	aslideshow		\$		
			3	โปร่งแสง	
			เอา	ฟเฟ็กการเปลี่ยนรูป:	
			4	- เลือกเอฟเฟ็ก	4
			ทิศ	งทางการสไลด์:	
			5	เวาไปซ้าย	;
			251	ยะเวลาต่อหนึ่งภาพ:	
			6	- เลือกระยะเวลาแสดงผล	;
			กา	รแสดงผล:	
			7 u	เสดงเต็มบลีอก (Center crop)	ŧ

จากภาพด้านบน สามารถอธิบายถึงองค์ประกอบแต่ละส่วนได้ดังนี้

- 1. เลือก Slideshow ที่ต้องการแสดงผล
- 2. กำหนดสีพื้นหลังของภาพ Slideshow ในกรณีที่รูปภาพมีขนาดไม่เท่ากับบล็อกแสดงผล
- 3. กำหนดให้พื้นหลังโปร่งแสง (หากเลือกตัวเลือกนี้ สีพื้นหลังของภาพจะไม่ทำงาน)
- 4. การกำหนดเอฟเฟ็กต์ในการเปลี่ยนภาพแต่ละภาพ (จะมีตัวเลือก 14 เอฟเฟ็กต์ให้เลือกใช้)
- 5. ทิศทางการสไลด์ของภาพ
 - a. ขวาไปซ้าย
 - b. ซ้ายไปขวา
- 6. ระยะเวลาต่อหนึ่งภาพ (วินาที) ก่อนที่จะเปลี่ยนไปยังภาพถัดไป
- 7. ลักษณะการแสดงผล ประกอบด้วย 2 แบบ



- a. แสดงเต็มบล็อก (Center Crop) จะใช้สำหรับกรณีที่ภาพมีขนาดไม่เท่ากับบล็อก แสดงผล หากเลือกตัวเลือกนี้ รูปภาพจะแสดงผลในลักษณะเต็มบล็อก แต่จะมีบางส่วน ของภาพถูกตัดออก
- ๒. แสดงภาพตามต้นฉบับ จะใช้สำหรับกรณีที่ภาพมีขนาดไม่เท่ากับบล็อกแสดงผล หาก
 เลือกตัวเลือกนี้ อาจทำให้เห็นสีพื้นหลังของภาพ เนื่องจากระบบจะแสดงภาพจริงตาม
 ขนาดที่อัพโหลดเข้าไป

โดยตัวอย่างการตั้งค่ามีลักษณะดังนี้

<mark>ชั้นตอนที่ 1</mark> ชั้ <mark>นตอนที่ 2</mark> ชั้นตอนที่ 3		
Slideshow :	สีพื้นหลัง:	
อาหารจานหลัก	\$	
	🔽 โปร่งแสง	
	เอฟเฟ็กการเปลี่ยนรูป:	
	Default	\$
	ทิศทางการสไลด์:	
	ขวาไปซ้าย	\$
	ระยะเวลาต่อหนึ่งภาพ:	
	10	\$
	การแสดงผล:	
	แสดงเต็มบล็อก (Center cro	p) \$
	ก่อนห	เข้า ถัดไป



<u>การตั้งค่า Content ประเภท Video (วิดิโอ)</u>

Content ประเภท Video (วิดิโอ) ประกอบด้วยส่วนของการตั้งค่าดังภาพ

2	วั้นตอนที่ 1 ชั้นตอนที่ 2 ชั้นตอนที่ 3	
	โฟลเดอร์วิดิโอ:	สีพื้นหลัง: 3
0	เลือก โฟลเดอร์	\$
	กรุณาเลือกโฟลเดอร์!!	โปร่งแสง 🥢
	2	ควบคุมเสียง:
		ปิดเสียงวิดิโอ 🧧
		Crop วิดิโอ:
		6 ยึดตรงกลางเป็นหลัก 💠
		ก่อนหน้า <mark>ถัดไป</mark>

จากภาพด้านบน สามารถอธิบายถึงองค์ประกอบแต่ละส่วนได้ดังนี้

- 1. เลือกโฟลเดอร์ของวิดิโอ
- 2. ระบบจะแสดงรายการวิดิโอจากโฟลเดอร์ที่เลือกในส่วนนี้
- 3. กำหนดสีพื้นหลังของวิดิโอ ในกรณีที่ขนาดของวิดิโอไม่เท่ากับขนาดบล็อกแสดงผล
- 4. กำหนดให้พื้นหลังวิดิโอเป็นโปร่งแสง
- 5. สั่งปิดเสียงวิดิโอ
- 6. การตัด (Crop) วิดิโอ ประกอบด้วยตัวเลือกดังนี้
 - a. ยึดตรงกลางเป็นหลัก (Center Crop)
 - b. ชิดบนขวา (Top Right)
 - c. ชิดบนซ้าย (Top Left)
 - d. ชิดล่างขวา (Bottom Right)
 - e. ชิดล่างซ้าย (Bottom Left)
 - f. ขนาดตามจริง (Fit)
 - g. ยืดตามขนาดบล็อก (Stretch)

โดยตัวอย่างการตั้งค่ามีลักษณะดังนี้



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

เ็นตอนที่ 1 ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนที่ 3	
โฟลเดอร์วิดิโอ:	สีพื้นหลัง:
Sample Video	\$
	🗸 โปร่งแสง
การ์ตูนหมีน้อย [00:02:07]	ควบคุมเสียง:
	🖌 ปิดเสียงวิดิโอ
	Crop วิดิโอ:
	ยึดตรงกลางเป็นหลัก 🗘
	ก่อนหน้า ถัดไป



การตั้งค่า Content ประเภท Video Playlist (วิดิโอเพลย์ลิสต์)

Content ประเภท Video Playlist (วิดิโอเพลย์ลิสต์) ประกอบด้วยส่วนของการตั้งค่าดังภาพ

พลย์ลิสต์วิดิโอ: 🚺	สีพื้นหลัง: 🙎
เลือกเพลย์ลิสต์	\$
	โปร่งแสง 3
	Crop ຈີທີໂຄ:
	ยิดตรงกลางเป็นหลัก

จากภาพด้านบน สามารถอธิบายถึงองค์ประกอบแต่ละส่วนได้ดังนี้

- 1. เลือกเพลย์ลิสต์วิดิโอที่ต้องการแสดงผล
- 2. กำหนดสีพื้นหลังของวิดิโอเพลย์ลิสต์ ในกรณีที่ขนาดของวิดิโอไม่เท่ากับขนาดบล็อกแสดงผล
- 3. กำหนดให้พื้นหลังวิดิโอเป็นโปร่งแสง
- 4. การตัด (Crop) วิดิโอ ประกอบด้วยตัวเลือกดังนี้
 - a. ยึดตรงกลางเป็นหลัก (Center Crop)
 - b. ชิดบนขวา (Top Right)
 - c. ชิดบนซ้าย (Top Left)
 - d. ชิดล่างขวา (Bottom Right)
 - e. ชิดล่างซ้าย (Bottom Left)
 - f. ขนาดตามจริง (Fit)
 - g. ยืดตามขนาดบล็อก (Stretch)

โดยตัวอย่างการตั้งค่ามีลักษณะดังนี้



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

າລ ຢລິສຫົວິທີ ໂອ:	สีพื้นหลัง:
First playlist	\$
	โปร่งแสง
	Crop วิดิโอ:
	ชิดบนช้าย



<u>การตั้งค่า Content ประเภท Animation (ภาพเคลื่อนไหว)</u>

Content ประเภท Animation (ภาพเคลื่อนไหว) ประกอบด้วยส่วนของการตั้งค่าดังภาพ

5	้ันตอนที่ 1 ขั้นตอนที่ 2	ชั้นตอนที่ 3		
	โฟลเดอร์ภาพเคลื่อนไหว (gif):			สีพื้นหลัง: 3
0	เลือก โฟลเดอร์		\$	
	•	กรุณาเลือกโฟลเดอร์!!		โปร่งแสง 👍
	2	•		การแสดงผล:
			5	แสดงเต็มบล็อก (Center crop) 💠
				ก่อนหน้า ถัดไป

จากภาพด้านบน สามารถอธิบายถึงองค์ประกอบแต่ละส่วนได้ดังนี้

- 1. เลือกโฟลเดอร์ของภาพเคลื่อนไหว
- 2. ส่วนที่ระบบจะแสดงรายการภาพเคลื่อนไหว จากโฟลเดอร์ที่เลือกไว้
- 3. กำหนดสีพื้นหลังของภาพเคลื่อนไหว
- 4. กำหนดให้พื้นหลังภาพเคลื่อนไหวเป็นโปร่งแสง
- 5. ลักษณะการแสดงผล ประกอบด้วย 2 แบบ
 - a. แสดงเต็มบล็อก (Center Crop) จะใช้สำหรับกรณีที่ภาพมีขนาดไม่เท่ากับบล็อก
 แสดงผล หากเลือกตัวเลือกนี้ รูปภาพจะแสดงผลในลักษณะเต็มบล็อก แต่จะมีบางส่วน
 ของภาพถูกตัดออก
 - ๒. แสดงภาพตามต้นฉบับ จะใช้สำหรับกรณีที่ภาพมีขนาดไม่เท่ากับบล็อกแสดงผล หาก เลือกตัวเลือกนี้ อาจทำให้เห็นสีพื้นหลังของภาพ เนื่องจากระบบจะแสดงภาพจริงตาม ขนาดที่อัพโหลดเข้าไป

โดยตัวอย่างการตั้งค่ามีลักษณะดังนี้



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

ชั้นตอนที่ 1 ชั้นตอนที่ 2 ชั้นตอนที่ 3	
โฟลเดอร์ภาพเคลื่อนไหว (gif):	สีพื้นหลัง:
Mascot	\$
กระพริบตา	 โปร่งแสง การแสดงผล:
	ก่อนหน้า ถัดไป



<u>การตั้งค่า Content ประเภทข้อความตัวอักษรวิ่ง (Text Scrolling)</u>

Content ประเภทข้อความตัวอักษรวิ่ง (Text Scrolling) นั้นประกอบด้วยการตั้งค่าส่วนต่าง ๆ ดัง

ภาพ

เทมเพลทซ้อความ: 🚺	สพื้นหลัง: 3
ไม่ใช้งาน	\$
สังความ: 🧿	โปร่งแสง 🚺
	สีตัวอักษร: 5
	Font : Example (ตัวอย่าง) 6
	Default
	การเน้นข้อความ: 7
	ปกติ
	ระดับความเร็ว (1 คือช้าสุด): 8
	Default

จากภาพด้านบน สามารถอธิบายถึงองค์ประกอบแต่ละส่วนได้ดังนี้

- กรณีที่ต้องการใช้เทมเพลตของข้อความ ให้เลือกในส่วนนี้ หากไม่ต้องการใช้ให้กรอกข้อความใน ส่วนที่ (2)
- 2. กรอกข้อความที่ต้องการให้เป็นตัวอักษรวิ่ง
- 3. กำหนดสีพื้นหลังของข้อความ
- 4. กำหนดให้สีพื้นหลังเป็นโปร่งแสง
- 5. กำหนดสีข้อความ
- เลือก Font ที่ต้องการแสดงผล (กรณีที่เปิดใช้งานระบบการอัพโหลดฟอนต์ด้วยตนเอง จะมี ฟอนต์ที่อัพโหลดเข้าไปให้เลือกใช้)
- 7. การเน้นข้อความ (ปกติ คือข้อความตัวบาง, เน้นตัวหนา)



ระดับความเร็วของข้อความที่วิ่ง โดยตัวอย่างการตั้งค่ามีลักษณะดังนี้

ทมเพลทช้อความ:	สีพื้นหลัง:
ไม่ใช้งาน	\$
้อความ:	โปร่งแสง
ยินดีต้อนรับเข้าสู่ระบบ Digital Signage ด้วยขอฟต์แวร์ SignMate ซึ่งจะช่วยให้คุณสามาร	ถ สีตัวอักษร:
บริหารจัดการสือ Digital Signage ของคุณได้อย่างง่ายดาย	
	Font : Example (ด้วอย่าง)
	Default
	การเน้มข้อความ:
	ปกติ
	ระดับความเร็ว (1 คือช้าสุด):
	Default



<u>การตั้งค่า Content ประเภทข้อความ (Text Message)</u>

Content ประเภทข้อความ (Text Message) นั้นประกอบด้วยการตั้งค่าส่วนต่าง ๆ ดังภาพ

.ทมเพลทข้อความ:	สีพื้นหลัง: 🥝	
ไม่ใช้งาน	\$	
ข้อความ: 2	ระดับความ โปร่งแสงของข	ขึ้นหลัง: 4
	1	
	สีตัวอักษร: 5	
	Font : Example (ตัวอย่าง) 6
	Default	;
	การเน้นข้อความ: 7	
	ปกติ	;
	ขีดเส้นใต้: 🛛 🛛	
	ไม่ใช่	\$
	เอฟเฟ็ก: 🧐	
	ไม่มี	4
	การจัดย่อหน้าข้อความ:	10
	ชิดช้าย	

จากภาพด้านบน สามารถอธิบายถึงองค์ประกอบแต่ละส่วนได้ดังนี้

- กรณีที่ต้องการใช้เทมเพลตของข้อความ ให้เลือกในส่วนนี้ หากไม่ต้องการใช้ให้กรอกข้อความใน ส่วนที่ (2)
- 2. กรอกข้อความที่ต้องการให้แสดงผล
- 3. กำหนดสีพื้นหลังของข้อความ
- 4. กำหนดระดับความโปร่งแสงของพื้นหลังข้อความ



- 5. กำหนดสีตัวอักษร
- กำหนดรูปแบบฟอนต์ที่ต้องการ (ในกรณีที่เปิดใช้งานระบบการอัพโหลดฟอนต์ด้วยตนเอง จะมี รายชื่อฟอนต์ที่อัพโหลดเข้าไปให้เลือก)
- 7. การเน้นข้อความ (ปกติ และตัวหนา)
- 8. กำหนดว่าต้องการให้ข้อความขีดเส้นใต้หรือไม่
- 9. ใส่เอฟเฟ็กต์ให้ข้อความ เช่น กระพริบ
- 10. การจัดย่อหน้าข้อความ เช่น ชิดซ้าย ตรงกลาง ชิดขวา

โดยตัวอย่างการตั้งค่าจะมีลักษณะดังภาพ

มเพลทข้อความ:	สีพื้นหลัง:
ไม่ใช้งาน	\$
เความ:	ระดับความ โปร่งแสงของพื้นหลัง:
ยินดีด้อนรับเข้าสู่ระบบ SignMate	1
	สีตัวอักษร:
	Font : Example (ตัวอย่าง)
	Default
	การเน้นข้อความ:
	ปกติ
	ซีดเส้นใต้:
	ไม่ใช่
	เอฟเฟ็ก:
	ไม่มี
	การจัดย่อหน้าข้อความ:
	ตรงกลาง



การตั้งค่า Content ประเภท Web URL

Content ประเภท Web URL นั้นประกอบด้วยการตั้งค่าส่วนต่าง ๆ ดังภาพ

ŝ	ขั้นตอนที่ 1	ขั้นตอนที่ 2	ขั้นตอนที่ 3				
					ก่อนหน้า	ถัดไป	

จากภาพด้านบนองค์ประกอบเพียงส่วนเดียวเท่านั้น นั่นคือการกรอก URL ของเว็บไซต์ที่ต้องการ นำมาแสดงผลบนหน้าจอ ตัวอย่างเช่น

ขั้นสงฐาที่ 1	ขั้นตอนที่ 2	ขั้นตอนที่ 3	
URL :			
https://www	w.signmate.co		
			ก่อนหน้า <mark>ถัดไป</mark>



การตั้งค่า Content ประเภท Web Embedded

Content ประเภท Web Embedded นั้นประกอบด้วยการตั้งค่าส่วนต่าง ๆ ดังภาพ

ขั้นตอนที่ 1	ขั้นตอนที่ 2	ขั้นต	อนที่ 3		
HTML Code:					
1					
					1.
				ก่อนหน้า	ถัดไป

จากภาพด้านบนองค์ประกอบเพียงส่วนเดียวเท่านั้น นั่นคือการกรอก HTML Code หรือ Embedded HTML Code ที่ต้องการนำมาแสดงผลบนหน้าจอ ตัวอย่างเช่น



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

HTML Code	:				
<a class="</th"><th>"weatherwidget-io"</th><th>href="https://forec</th><th>ast7.com/en/</th><th>40d71n74d01/nev</th><th>w-vork/"</th>	"weatherwidget-io"	href="https://forec	ast7.com/en/	40d71n74d01/nev	w-vork/"
data-labe	_1="NEW YORK" da	ta-label_2="WEAT	HER" data-ther	ne="original" >NE	W YORK
WEATHER	<			÷	
<script></script>					

การตั้งค่า Content ประเภท Date / Time (วันที่และเวลาของเครื่อง)

Content ประเภท Date / Time (วันที่และเวลาของเครื่อง) นั้นประกอบด้วยการตั้งค่าส่วนต่าง ๆ ดัง

ภาพ

ຊິນແກກ: 🦳	🖌 สีพื้นหลัง: 🙎
 ✓ เลือกรูปแบบวันที่และเวลา Date - 13 Dec 2018 Date - Dec 13, 2018 Date & Time - 13 Dec 2018 06:26:39 Date & Time - 13 Dec 2018 06:26 Date & Time - Dec 13, 2018 06:26:39 Date & Time - Dec 13, 2018 06:26 Time - 06:26:39 (Time) Time - 06:26 (Time) 	โปร่งแสง 3 4 สีตัวอักษร:

จากภาพด้านบน สามารถอธิบายถึงองค์ประกอบแต่ละส่วนได้ดังนี้

- รูปแบบของวันที่และเวลา (สามารถเลือกได้ว่าต้องการแสดงวันที่อย่างเดียว เวลาอย่างเดียว หรือ ทั้งสองอย่าง)
- 2. กำหนดสีพื้นหลังของข้อความ
- 3. กำหนดให้พื้นหลังเป็นลักษณะโปร่งแสง



4. กำหนดสีข้อความ

โดยตัวอย่างการตั้งค่าจะมีลักษณะดังภาพ

ຽປແນນ:		สีพื้นหลัง	:
Date - Dec 13	3, 2018	\$	
		โป	ร่งแสง
		สีตัวอักษ	r5:

การตั้งค่า Content ประเภท Youtube Video (วิดิโอจาก Youtube)

Content ประเภท Youtube Video (วิดิโอจาก Youtube) ประกอบด้วยส่วนของการตั้งค่าดังภาพ

ชั้นตอนที่ 1 ชั้นตอา	มที่ 2 ขั้นตอนที่ 3	
Youtube Video ID / Link :	1	สีพื้นหลัง: 2
		ก่อนหน้า ถัดไป

จากภาพด้านบน จะประกอบด้วย 2 ส่วนดังนี้

- 1. Video ID ของ Youtube หรือ Link Youtube Video
- 2. กำหนดสีพื้นหลังของวิดิโอ
- ตัวอย่างการตั้งค่า ดังภาพ



ชั้นตอนที่ 1	ขั้นตอนที่ 2	ขั้นตอนที่ 3	
Youtube Video	DID / Link :		 สีพื้นหลัง:
https://www	v.youtube.com/wa	tch?v=QxQ6XOgflu0	
			ก่อนหน้า ถัดไป

การตั้งค่า Content ประเภท Youtube Playlist (เพลย์ลิสต์จาก Youtube)

Content ประเภท Youtube Playlist (เพลย์ลิสต์จาก Youtube) ประกอบด้วยส่วนของการตั้งค่าดัง ภาพ

วั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอง	เที่ 3	
Youtube Playlist ID / Link : 1	สีพื้นหลัง: 🙎	
* คุณไม่สามารถสร้าง Block ข้อน Block ของ Yout หากตรวจพบว่าคุณมี Block อื่น ๆ ที่ข้อนอยู่ จะทำให	ube Playlist! Ť Youtube	
* คุณไม่สามารถสร้าง Block ข้อน Block ของ Yout หากตรวจพบว่าคุณมี Block อื่น ๆ ที่ข้อนอยู่ จะทำให playlist ไม่เล่นวิดิโอ (นี่คือข้อจำกัดของ Google)	ube Playlist! ř Youtube	

จากภาพด้านบน จะประกอบด้วย 2 ส่วนดังนี้

1. Playlist ID ของ Youtube หรือ Link Youtube Playlist



2. กำหนดสีพื้นหลังของวิดิโอ

ตัวอย่างการตั้งค่า ดังภาพ

ั้นตอนที่ 1 ชั้นตอนที่ 2 ชั้นตอนที่ 3	
Youtube Playlist ID / Link :	สีพื้นหลัง:
https://www.youtube.com/watch?v=QxQ6X0gflu0	
* คุณไม่สามารถสร้าง Block ข้อน Block ของ Youtube Playlist! หากตรวจพบว่าคุณมี Block อื่น ๆ ที่ข้อนอยู่ จะทำให้ Youtube playlist ไม่เล่นวิดิโอ (นี่คือข้อจำกัดของ Google)	

การตั้งค่า Content ประเภท Live Streaming

Content ประเภท Live Streaming (ถ่ายทอดสด) นั้นประกอบด้วยการตั้งค่า URL ของ Live Streaming ที่เป็นนามสกุล m3u8 เท่านั้น ดังภาพ

ขั้นตอนที่ 1	ขั้นตอนที่ 2	ขั้นตอนที่ 3	
Livestream URL:	1		
			ก่อนหน้า ถัดไป

โดยตัวอย่างการตั้งค่า จะมีลักษณะดังนี้



ชั้นตอนที่ 1	ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนที่ 3	
Livestream URI		Z
https://live	1/trtv2/playlist.m3u8	

<u>การตั้งค่า Content ประเภท Analog Clock (นาฬิกาแบบอะนาล็อก)</u>

Content ประเภท Analog Clock นั้นประกอบด้วยการตั้งค่าส่วนของสีพื้นหลังอย่างเดียว ดังภาพ

ชั้นตอนที่ 1 ชั้นตอนที่ 2 ชั้นตอนที่ 3	
สีพื้นหลัง: 1	
	ก่อนหน้า ถัดไป

จากภาพด้านบนจะมี 2 ส่วนนั่นคือ สีพื้นหลัง และการกำหนดให้โปร่งแสง โดยตัวอย่างการดังค่าจะมี ลักษณะดังภาพ



	ขั้นตอนที่ 2	ขั้นตอนที่ 3		
สีพื้นหลัง:				
🗸 โปร่งแสง				

การตั้งค่า Content ประเภท Form / Survey (แบบฟอร์ม / แบบสอบถาม)

Content ประเภท Form / Survey (แบบฟอร์ม / แบบสอบถาม) นั้นประกอบด้วยการตั้งค่าเพียง ส่วนเดียวเท่านั้น นั่นคือการเลือกแบบฟอร์มที่ต้องการนำไปใช้ ดังภาพ

ขั้นตอนที่ 1	ขั้นตอนที่ 2	ขั้นตอนที่ 3		
แบบฟอร์ม / แ	บบสอบถาม:			
เลือกแบบข	ฟอร์ม / แบบสอบถาม	- 1		\$
			ก่อนหน้า	ถัดไป

ตัวอย่างการตั้งค่า (ก่อนอื่นผู้ใช้งานจะต้องเปิดใช้งานระบบแบบฟอร์มก่อน ซึ่งเป็นบริการเสริมของ SignMate และจะต้องสร้างแบบฟอร์มในระบบ พร้อมตั้งค่าแบบฟอร์มให้พร้อมใช้งานให้เรียบร้อย ระบบจึงจะ แสดงแบบฟอร์มให้เลือก) ดังภาพ



ขั้นตอนที่ 1	ขั้นตอนที่ 2	ขั้นตอนที่ 3		
แบบฟอร์ม / แ	บบสอบถาม:			
ลงทะเบียนรับ	บส่วนลด			\$
			ก่	่อนหน้า <mark>ถัดไป</mark>

ในกรณีที่ผู้ใช้งานพบว่าแบบฟอร์มที่สร้างไว้ไม่แสดงขึ้นมาให้เลือก ให้ผู้ใช้งานกลับไปตรวจสอบ แบบฟอร์มนั้น ๆ ก่อนว่าพร้อมใช้งานหรือไม่ (ดูวิธีการจัดการแบบฟอร์มในหัวข้อ "การจัดการแบบฟอร์ม / แบบสอบถาม (Form / Survey)")

การตั้งค่า Content ประเภท Meeting Room (ตารางห้องประชุม)

Content ประเภท Meeting Room นั้นประกอบด้วยการตั้งค่าส่วนต่าง ๆ ดังภาพ

บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่)



5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

เมือกห้องประชุม (มือกได้หลามห้อง): Room 1001 Room 1001	<mark>ส้นตอนที่ 1 ชั้นตอนที่ 2</mark> ชั้นตอนที่ 3	
Room 1001	เลือกห้องประชุม (เลือกได้หลายห้อง): 🚺	สีพื้มหลัง: 2
โปร่นสง Fort : Exemple (ตัวอย่าง) 3 Default ¢ Default fort size: 4 10 ¢ สีช้อความหลัก: 5 สีช้อความหลัก: 5 สีช้อความหลัก: 6 สีช้อความหลัก: 5 สีช้อความหลัก: 5 สีช้อความหลัก: 5 สีช้อความหลัก: 5 สีช้อความหลอม 6 สีช้อความหลอม 6 สีช้อความหลอม 6 สีช้อความหลอม 6 สีช้อความหลอม 6 10 10 11 10 12 10 13 10 14 10 15 10 16 10 17 10	Room 1001	
Font: Example (ด้วยสาง) 3 Default • Default font size: 4 10 • สช้อความหลัก: 5 สช้อความหองเสือ 6 10 * สช้อความหองเรือะสุม 6 10 * สช้อความหองเรือะสุม 1 10 * 10 * 10 * 10 * 10 * 10 * 10 *		โปร่งแสง
Default \$ Default font size: 4 10 \$ สีข้อความหลัก: 5 สีข้อความรอง: 6 สีข้อความรอง: 6 สีข้อความหลัก: 7 (10) (กรณีเลือกหลายห้อง): (10) สีข้อความห้องประชุม (กรณีเลือกหลายห้อง): (10) สีห้มหลังของชื่อห้องประชุม: (10) สีเส้นแบ่งระหว่าง Agenda:		Font : Example (ตัวอย่าง)
Default font size: 4 10 \$ สีข้อความหลัก: 5 สีข้อความรอง: 6 สีข้อความหองประชุม (กรณีเลือกหลายห้อง): 3 สีข้อความห้องประชุม 3 สีข้องประชุม 3 สีข้องประชุม		Default \$
10 ♀ สิชัยความหลัก: 5 		Default font size: 4
 สีข้อความหลัก: 5 สีข้อความรอง: 6 สีข้อความบวลา: 7 สีข้อความห้องประชุม (กรณีเลือกหลายห้อง): ดู สีพื้นหลังของชื่อห้องประชุม: ดู สีพื้นหลังของชื่อห้องประชุม: ดู สีพื้นหลังของชื่อห้องประชุม: ดู สีพื้นหลังของชื่อห้องประชุม: 		10 \$
สีข้อความรอง: 6 สีข้อความเวลา: 7 		สีข้อความหลัก: 5
สีข้อความรอง: 6 สีข้อความเวลา: 7 3ชื่อความห้องประชุม (กรณีเลือกหลายห้อง): 9 สีพื้นหลังของชื่อห้องประชุม: 10 สีเส้นแบ่งระหว่าง Agenda:		
 สีช้อความเวลา: 7 สีช้อความห้องประชุม (กรณีเลือกหลายห้อง): สีพื้นหลังของชื่อห้องประชุม: สีพื้นหลังของชื่อห้องประชุม: สีเส้นแบ่งระหว่าง Agenda: 		สีข้อความรอง: 6
สีข้อความเวลา: 7 [3] สีข้อความห้องประชุม (กรณีเลือกหลายห้อง): [3] สีพื้นหลังของชื่อห้องประชุม: [3] สีพื้นหลังของชื่อห้องประชุม: [3] สีเส้นแบ่งระหว่าง Agenda:		
8 สีข้อความห้องประชุม (กรณีเลือกหลายห้อง): 9 สีพื้นหลังของชื่อห้องประชุม: 10 สีเส้นแบ่งระหว่าง Agenda:		สีข้อความเวลา: 7
8 สีช้อความห้องประชุม (กรณีเลือกหลายห้อง): 9 สีพื้นหลังของชื่อห้องประชุม: 10 สีเส้นแบ่งระหว่าง Agenda:		
 3 สีพื้นหลังของชื่อห้องประชุม: 10 สีเส้นแบ่งระหว่าง Agenda: 		สีข้อความห้องประชุม (กรณีเลือกหลายห้อง):
 3 สีพื้นหลังของชื่อห้องประชุม: 10 สีเส้นแบ่งระหว่าง Agenda: 		
10 สีเส้นแบ่งระหว่าง Agenda:		9 สีพื้นหลังของชื่อห้องประชุม:
10 สีเส้มแบ่งระหว่าง Agenda:		
		สีเส้นแบ่งระหว่าง Agenda:

จากภาพด้านบนจะพบว่ามีองค์ประกอบทั้งหมด 10 ส่วนดังนี้

- 1. ชื่อห้องประชุมที่ต้องการแสดงรายการ (สามารถเลือกได้มากกว่า 1 ห้อง)
- สีพื้นหลังของตารางห้องประชุม (สามารถเลือกโปร่งแสงได้) 2.
- รูปแบบฟอนต์ที่ต้องการ 3.
- 4. ขนาดฟอนต์หลัก (แต่ละหัวข้อจะมีขนาดตัวอักษรที่แตกต่างกัน โดยยึดจากขนาดตัวอักษรหลักนี้ เป็นตัวตั้ง)
- 5. กำหนดสีข้อความหลัก (ชื่อ Event / ชื่อหัวข้อการประชุม / ชื่องานสัมมนา)
- 6. กำหนดสีข้อความรอง (รายละเอียดรองของห้องประชุม (ถ้ามี))
- กำหนดสีข้อความแสดงวันที่และเวลา ของการประชุม 7.
- 8. กำหนดสีข้อความห้องประชุม (กรณีที่เลือกหลาย ๆ ห้อง)



- 9. กำหนดสีพื้นหลังชื่อห้องประชุม (กรณีที่เลือกหลาย ๆ ห้อง)
- 10. กำหนดสีเส้นแบ่งระหว่างรายการหัวข้อการประชุม (ระหว่าง Agenda)

ตัวอย่างการตั้งค่าการแสดงผล ดังภาพ

Room 1001 โปร์งแสง Good 1001 โปร์งแสง Fort : Example (ด้วยย่าง) Default Default fort size: 19 สีข้อความหลัก:	เลือกห้องประชุม (เลือกได้หลายห้อง):	สีพื้นหลัง:
โปรงแสง Fort : Example (ตัวอย่าง) Default Default fort size: 19 สีข้อความหลัก: สีข้อความหลัก: สีข้อความหลัก: สีข้อความหลัง: สีข้อความหลัง: สีข้อความหลังและส่อห้องประชุม (กรณีเลือกหลายห้อง): สีข้ามหลังของชื่อห้องประชุม: สีข้ามหลังของชื่อห้องประชุม: สีข้ามเป็งระหว่าง Agenda:	Room 1001	
Font : Example (ตัวอย่าง) Default Default font size: 19 สีข้อความหลัก: สีข้อความหลัก: สีข้อความหลอง! สีข้อความห้องประชุม (กรณีเลือกหลายห้อง): สีข้อความห้องประชุม (กรณีเลือกหลายห้อง): สีขึ้นหลังของชื่อห้องประชุม: สีขึ้นหลังของชื่อห้องประชุม: สีขึ้นแง่งระหว่าง Agenda:		โปร่งแสง
Default Default font size: 19 สีข้อความหลัก: สีข้อความรอง: สีข้อความรอง: สีข้อความหลัก: สีข้อความหลัก: สีข้อความหลัก: สีข้อความหลัก: สีข้อความหลัก: สีข้อความหลัก: สีข้อความหอง: สีข้อความห้องประชุม (กรณีเลือกหลายห้อง): สีข้อความห้องประชุม: สีขึ้นหลังของชื่อห้องประชุม: สีเส็นแบ่งระหว่าง Agenda:		Font : Example (ตัวยย่าง)
Default font size: 19 สีข้อความหลัก: สีข้อความหลัก: สีข้อความหลัก: สีข้อความรอง: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 <t< td=""><td></td><td>Default</td></t<>		Default
19 สีข้อความหลัก: สีข้อความรอง: [Default font size:
สีข้อความหลัก: สีข้อความรอง: 		19
สีข้อความรอง: สีข้อความเวลา: สีข้อความห้องประชุม (กรณีเลือกหลายห้อง): สีที้นหลังของชื่อห้องประชุม: มีพื้นหลังของชื่อห้องประชุม: มีสีนั้นแบ่งระหว่าง Agenda:		สีข้อความหลัก:
สีข้อความเวลา: สีข้อความห้องประชุม (กรณีเลือกหลายห้อง): สีพื้นหลังของชื่อห้องประชุม: สีเส้นแบ่งระหว่าง Agenda:		สีข้อความรอง:
สีข้อความเวลา: สีข้อความห้องประชุม (กรณีเลือกหลายห้อง): สีพื้นหลังของชื่อห้องประชุม: สีเส้นแบ่งระหว่าง Agenda:		
สีข้อความห้องประชุม (กรณีเลือกหลายห้อง): สีพื้นหลังของชื่อห้องประชุม: สีเส้นแบ่งระหว่าง Agenda:		สีข้อความเวลา:
สีข้อความห้องประชุม (กรณีเลือกหลายห้อง): สีพื้นหลังของชื่อห้องประชุม: สีเส้นแบ่งระหว่าง Agenda:		
สีพื้นหลังของชื่อห้องประชุม: สีเส้นแบ่งระทว่าง Agenda:		สีข้อความห้องประชุม (กรณีเลือกหลายห้อง):
สีพื้นหลังของชื่อห้องประชุม: สีเส้นแบ่งระหว่าง Agenda:		
สีเส้นแบ่งระหว่าง Agenda:		สีพื้นหลังของชื่อห้องประชุม:
สีเส้นแบ่งระหว่าง Agenda:		
		สีเส้นแบ่งระหว่าง Agenda:

<u>การตั้งค่า Content ประเภท Chart (กราฟ)</u>

Content ประเภท Chart เป็น Content ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถนำเอาข้อมูลในรูปแบบกราฟ ที่มี อยู่ในระบบภายใน (Intranet) แต่ต้องการนำขึ้นบนจอ Digital Signage



ซึ่ง Content ประเภทนี้เป็นรูปแบบการเชื่อมต่อข้อมูลกันระหว่างระบบ SignMate Player กับระบบ Intranet ของผู้ใช้งานเอง (ระบบ SignMate ไม่ได้จัดเก็บข้อมูลกราฟของลูกค้าเข้าสู่ Server แต่จะแสดงผล ออกจอทีวีเท่านั้น) โดยส่วนประกอบของการตั้งค่า Content ประเภทนี้ประกอบด้วย

Step 1 Step 2 Step 3		
Chart type: 1	BG Color: 4	
Pie Chart	\$	
Chart data source url: 2	Transparent 5	
https://www.example.com/report.json	Font : Example (ตัวอย่าง)	
Click to see a data format (JSON) for each chart type	Default 6	\$
Chart title: 3	Title color: 7	
	Font size: 8	
	5	¢
	Refresh Data Rate: 9	
	5 min	¢
	Bravieura	Stop
	Previous	step

จากภาพด้านบน ประกอบด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้

- 1. ประเภทของ Chart โดยจะมีให้เลือก 9 ประเภทดังนี้
 - a. Pie Chart
 - b. Bar Chart
 - c. Horizontal Bar Chart
 - d. Stack Bar Chart
 - e. Stack Horizontal Bar Chart
 - f. Line Chart
 - g. Radar Chart
 - h. Bubble Chart
 - i. Scatter Chart



- 2. URL ที่จะคืนค่า JSON format (สามารถใช้ระบบ Intranet คืนค่ากลับมาเป็น JSON ได้ แต่ จะต้องอยู่ในเน็ตเวิร์กวงเครือข่ายเดียวกัน) กลับมาให้ SIgnMate Player แสดงผลบนจอทีวี โดย รูปแบบการคืนค่าข้อมูล JSON ที่จะนำไปแสดงผลบนจอ Digital Signage จะขึ้นอยู่กับประเภท ของกราฟที่เลือกใช้ สามารถศึกษาเพิ่มเติมได้ที่ ภาคผนวก หัวข้อ "รูปแบบข้อมูลสำหรับการ แสดงผลกราฟบน SignMate"
- 3. ชื่อกราฟ
- 4. สีพื้นหลังของกราฟ
- 5. กำหนดให้สีพื้นหลังเป็นลักษณะโปร่งแสง
- 6. รูปแบบฟอนต์
- 7. กำหนดสีชื่อกราฟ
- 8. กำหนดขนาดฟอนต์ (ระบบจะคำนวณตามสัดส่วนของขนาดบล็อกที่ออกแบบไว้)
- กำหนดอัตราการรีเฟรชข้อมูลกราฟ (เช่น กำหนด 5 วินาที หมายถึงกราฟจะตรวจสอบข้อมูลใหม่ ทุก ๆ 5 วินาที จาก URL ที่ลูกค้ากรอกเข้ามา)

ตัวอย่างการตั้งค่าการแสดงผลประเภท Chart (กราฟ)

Chart type:	BG Color:	
Bar Chart	\$	
Shart data source url:	✓ Transparent	
http://192.168.1.42:8888/multi_bar.php	Font : Example (ดัวอย่าง)	
Click to see a data format (JSON) for each chart type	Default	
Chart title:	Title color:	
Sales Report I		
	Font size:	
	5	
	Refresh Data Rate:	
	5 min	1



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

การจัดการและควบคุมอุปกรณ์ (Player)

การจัดการและควบคุมอุปกรณ์ (Player) คือการบริหารจัดการ สั่งการ ควบคุมการแสดงผลของ อุปกรณ์ (Digital Signage Player) ที่ติดตั้งตามจุดต่าง ๆ ผ่านระบบ SignMate CMS โดยก่อนอื่นผู้ใช้งาน จะต้องเข้ามาที่เมนู "Player / Display" ดังภาพ

Sign∺Mate		Some updates could not be installed automatically.
console รายงานภาพรวม	Players 1	My first player 2 จัดการ Player / Display เพื่อใช้สำหรับแสดงผล Digital Signage
Player / Display Station (Player Group)	My first player Device ID: E3138D	รบบตรวจสอบหนว่า SignMate application ที่สุณติดดั้บน Android Box สำหรับ Player นี้ ไม่ไข่ Version ล่าสุด! กรุณาอัพเดท Application SignMate บน 兴 Android Box สำหรับ Player นี้!
 รูปภาพ วิติโอ 	My second player <u>Litetesuingunnal</u>	กรุณาตรวจสอบว่า Android Box ของคุณรองรับการอัพเดพแบบอัตโนเล็พร้อไม่
๛ ภาพเคลื่อนไหว (Gif) ⊿ ไฟล์เสียง	ด้องการ Player เพิ่มไข่ไหม?!	⊡แตมเปญหลัก: My first campaign
 ▲ เทมเพลตข้อความ ▲ จัดการพ่อนต์ 		
PLAYLIST) สไลต์โชว์) วิดิโอเพลย์ลิสต์		3
LAYOUT & CAMPAIGN		
REPORT 🖹 แคมเปญปัจจุบันของ Player 🖹 ประวัติการทำรายการ		

จากภาพด้านบน ให้เข้าสู่เมนู "Player / Display" ตามที่ลูกศรชี้ จากนั้นจะพบกับหน้าจอการจัดการ อุปกรณ์ (Player) โดยประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก ๆ ด้วยกันดังนี้

- รายชื่ออุปกรณ์ (Player) ที่มีอยู่ในระบบ (โดยจำนวนอุปกรณ์ที่แสดงนั้น จะขึ้นอยู่กับจำนวนการ สั่งซื้อ Software license ของ SignMate)
- ในกรณีที่ผู้ใช้งานได้เลือกอุปกรณ์ที่ต้องการจัดการ หรือสั่งการ จะพบว่าในส่วนนี้จะแสดงรายชื่อ อุปกรณ์ที่เลือกอยู่ (โดยผู้ใช้งานต้องมั่นใจว่า อุปกรณ์ที่ต้องการจัดการ / สั่งการ เป็นอุปกรณ์ที่ เลือกอยู่ใช่หรือไม่)

 ส่วนของปุ่มควบคุมการทำงานต่าง ๆ ของอุปกรณ์ (ซึ่งจะอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติมอีกครั้ง) จากภาพด้านบน จะพบว่าอุปกรณ์ที่มีอยู่ในระบบขณะนี้มีทั้งหมด 2 รายการ ซึ่งทั้งสองรายการนี้ จะ พบว่ามีสถานะที่แตกต่างกัน นั่นคือ เครื่องแรกนั้นถูกเชื่อมต่ออุปกรณ์เรียบร้อยแล้ว ส่วนเครื่องที่สองยังไม่ได้ ทำการเชื่อมต่ออุปกรณ์ ดังภาพ




โดยก่อนที่เราจะสามารถสั่งการไปที่อุปกรณ์ (Player) ได้นั้น เราจะต้องทำให้ระบบ SignMate ทราบ ก่อนว่าอุปกรณ์ที่เราต้องการสั่งการไปนั้นเป็นเครื่องไหน ซึ่งก็คือการเชื่อมอุปกรณ์เข้าสู่ระบบ SignMate นั่นเอง



<u>การเชื่อมอุปกรณ์เข้าระบบ</u>

การเชื่อมอุปกรณ์เข้าระบบนั้น จะแบ่งการทำงานออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

- การเตรียมจอทีวี ที่เชื่อมต่อกับ Android Box (หรือ Mini PC หรือ PC กรณีที่ผู้ใช้งานใช้บน ระบบ Windows) เพื่อติดตั้งโปรแกรม SignMate Player
- เตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ / โน๊ตบุ๊ค เพื่อใช้สำหรับเข้าสู่ระบบ SignMate CMS ผ่านเว็บบราวน์ เซอร์

ซึ่งจอทีวี ที่เชื่อมต่อกับ Android Box (หรือ Mini PC หรือ PC) นั้น ผู้ใช้งานจะต้องติดตั้งโปรแกรม SignMate Player และเมื่อเปิดโปรแกรมนี้ขึ้นมา หน้าจอจะแสดงรหัสอุปกรณ์ (Device ID) โดยผู้ใช้งาน จะต้องนำเอารหัสอุปกรณ์ชุดนี้ไปเชื่อมต่อกับระบบ SignMate CMS ผ่านคอมพิวเตอร์ / โน๊ตบุ๊ค โดยรหัส อุปกรณ์ที่จะแสดงบนจอทีวีนั้นมีลักษณะดังภาพ



ให้ผู้ใช้งานคัดลอก / จดจำ รหัส Device ID ที่แสดงบนจอทีวีนี้ไว้ (จากภาพด้านบน รหัสเครื่องจะเป็น "4UVW8K" แล้วนำไปลงทะเบียนเข้ากับอุปกรณ์บนระบบ SignMate CMS ผ่านคอมพิวเตอร์ หรือโน๊ตบุ๊ค โดยเข้าระบบผ่าน https://app.signmate.co) ดังภาพ



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

Q Search	My second play จัดการ Player / Display เพื่อใช้สำห	Cl วับแสดงหล Digital Signage		I
My first player Device ID: E3138D	ระบบตรวจสอบพบว่า Android Box สำหรับ	SignMate application ที่คุณติดตั้งบน Android Player นี้!	Box สำหรับ Player นี้ ไม่ใช่ Version ล่าสุด!	กรุณาอัพเดท Application SignMate บน 🗡
My second player TailAidaurianpinnel	กรุณาตรวจสอบว่า Ar	ıdroid Box ของคุณรองรับการอัพเดทแบบอัดโนเ	มัติหรือไม่	
สัตรเการ Player เพิ่มไปใหล่า	แคมเปญหลัก ถ้าหนดแคมเป สถานะของแคมเปญ) ปฎต่วงหม้า ซึ่งเวลา เรื่อมต่อดูปกระ	∢ 2	
Ó	ประเภท ชื่อแคมเปญ	สถานะการโหลด	ที่ด้องแสดง ณ ขณะนี้	ที่กำลังเล่นอยู่
-	คุณยังไม่ได้กำหนดแคมเปญใด ๆ	ให้กับ Player นี้		
	รายงานประวัติการแสดงผลเ Show Time	เคมเปญชอง Player นี้ (10 รายการล่ ชื่อแคมเปญ	ับสุด) (รูรักแล) ช ไ	Click to add

โดยอันดับแรก ให้เลือกรายชื่ออุปกรณ์ที่ยังไม่ได้เชื่อมต่อ ในส่วนของหมายเลข (1) จากนั้นให้คลิกปุ่ม "เชื่อมต่ออุปกรณ์" ในส่วนของหมายเลข (2) โดยระบบจะแสดงแบบฟอร์มให้กรอกรหัสอุปกรณ์ (Device ID) ขึ้นมา ดังภาพ

Sign+Mate				_		MICROSOTT AUTOUDDATE Updates are ready to be installed.
CONSOLE	Search	Register รทัส Device ID		×		I
รายงานภาพรวม	PLAYERS	Device ID:				
💼 Station (Player Group)	My first player Device ID: E313	รหัส Device ID 6 หลัก ที่แสดงบนหน	้ำจอเมื่อคุณเปิด SignMate App	้าห	รับ Player นี้ ไม่ใช่ Version ล่าสุด! กรุณาอัพเดท	Application SignMate บน $ imes$
content management	My second pla			ยกเลิก Register มไม่		
D วิติโอ เพ. อาพเคลื่อนไหว (Cif)	Bildiffsurisque					
 ปฟล์เสียง 	ต้องการ Player เพิ่มใชไหม?	ื่่⊒ี่มมเปญหลัก: ป	My first campaign			
 ▲ เทมเพลตข้อความ ▲ จัดการฟอนต์ 		 แคมเปญหลัก	 ญ กำหนดแคมเปญต่วงหน้า 	+ เชื่อมต่ออุปกรณ์		
PLAYLIST		สถานะของแค	มเปญ			
 สไลด์โชว์ วิดิโอเพลย์ลิสต์ 		ประเภท	ชื่อแคมเปญ	สถานะการโหลด	ที่ด้องแสดง ณ ชณะนี้	ที่กำลังเล่นอยู่
LAYOUT & CAMPAIGN		แคมเปญหลัก	My first campaign	0	٥	Offline
🗐 แคมเปญ 🌾การ				ě (an an a		สีอบถามเพิ่มเติมได้ที่LINE®
REPORT		5184141522	ศการแสดงผลแคมเบญชอง Player ชื่อแคมเปณ	<u>น (10 รายการลาสุด)</u> (erforant	HSO Click to add



ให้กรอกรหัส Device ID ที่จดจำไว้ ในตัวอย่างนี้คือ "4UVW8K" จากนั้นกดปุ่ม "Register" เพื่อ บันทึกการเชื่อมอุปกรณ์

โดยเมื่อเชื่อมต่อสำเร็จแล้ว ในส่วนของ SignMate CMS (บนคอมพิวเตอร์ / โน๊ตบุ๊ค) จะแสดงสถานะ

ดังภาพ

Q Search	My Sec จัดการ Player / Di	cond player _{isplay} เพื่อใช้สำหรับแส	ดงผล Digital Signage	2		:
My first player Device ID: E313BD	seu And חזנ	มมตรวจสอบพบว่า Signi droid Box สำหรับ Playa ฉาตรวจสอบว่า Androic	Mate application ที่คุ er นี้! 1 Box ของคณรองรับก	ณติดตั้งบน Android Box สำหรั ารกัพเดทแบบกัดโบมัติหรือไม่	บ Player นี้ ไม่ใช่ Version ส่าสุด! กรุณาอัพเดง	ท Application SignMate บน $ imes$
 My second puager Device D:	⊡ แคมเปญหลัก: № แคมเปญหลัก	My first campaign รัฐ กำหนดแคมเปญต่า	งหน้า เริ่งเวลา	ั ธบยุปกรณ์		
•	<u>สถานะของแค</u> ะ	มเปญ				
	ประเภท	ชื่อแคมเปญ		สถานะการโหลด	ที่ต้องแสดง ณ ชณะนี้	ที่กำลังเล่นอยู่
	แคมเปญหลัก	My first campaign		0	٢	Offline
	รายงานประวัติ Show Time	ศิการแสดงผลแคม ฮ	<u>เปญของ Player 1</u> อแคมเปณ	<u>นี้ (10 รายการล่าสุด)</u> เ _ช	řenan j	สอบดามเพิ่มเติมได้ที่ LINE® @ SignMate Click to add

จากภาพด้านบน ในส่วนที่ลูกศรชี้นั้น จะพบว่าระบบเปลี่ยนสถานะจาก "ยังไม่ได้เชื่อมต่ออุปกรณ์" เป็นการแสดงรหัสอุปกรณ์ (Device ID) ที่เรากรอกเข้าไปในขั้นตอนที่แล้ว

หลังจากเรากรอก Device ID เข้าสู่ระบบ SignMate CMS แล้ว ให้กลับมาที่หน้าจอทีวี (ที่เชื่อมต่อ Android Box หรือ Mini PC หรือ PC อยู่)



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

SignerMate	
 Device Registration	0
Please login to your account at https://app.signmate.co using web browser and register your device using below device id 4UVW8K Click here to verify	\bigtriangledown

ให้คลิกที่ลิงค์ / ปุ่ม "Click here to verify" เพื่อให้ระบบตรวจสอบว่ารหัสอุปกรณ์ (Device ID) ที่ กรอกไปนั้นถูกต้องหรือไม่ หากระบบตรวจสอบว่าถูกต้อง จะเริ่มทำการดาวน์โหลดไฟล์แคมเปญ (ชุดโฆษณา) ที่ผู้ใช้งานได้ออกแบบไป





หลังจากที่ระบบทำการดาวน์โหลดไฟล์ครบเรียบร้อยแล้ว โฆษณาต่าง ๆ ที่ผู้ใช้งานได้ออกแบบไปจะ แสดงผลบนหน้าจอ ดังภาพ (* หลังจากผู้ใช้งานทำการสมัครสมาชิก หรือสร้าง Account ใช้งานระบบ SignMate CMS แล้ว ระบบจะทำการสร้างแคมเปญโฆษณาตัวอย่างให้ 1 แคมเปญ) (ตัวอย่างนี้เป็นการ แสดงผลโฆษณาในแนวตั้ง)





<u>แนะนำองค์ประกอบในการจัดการอุปกรณ์ (Player)</u>

การควบคุมและจัดการอุปกรณ์ (Player) นั้นมีฟังก์ชันการทำงานหลาย ๆ ส่วนไม่ว่าจะเป็นในส่วน ของการตรวจสอบสถานะของอุปกรณ์ หรือเป็นส่วนของการสั่งการก็ตาม โดยส่วนต่าง ๆ นั้นประกอบด้วย

Q	Search	🔳 My Sei จัดการ Player / D	cond playe _{isplay} เพื่อใช้สำหรับ	โ แสดงผล Digital Signa	ige				13 :
•	My first player Device ID: E313BD	 เชื่อมต่อล่าสุด: แคมเปญหลัก:) 	Wednesday, Decer My first campaign	nber 12, 2018 8:42 A	M [สูรายงาน]				
•	My second player Device ID: 42GJ5X	i ช้อมูลอุปกรณ์	อิ ควบคุม Player	แคมเปญหลัก	กำหนดแคมเปญต่วงหน้า	() ตั้งเวลา	C, Screenshot	ต บอุปกรณ์	
	ต้องการ Player เพิ่มใชไหม?!	3 10 <u>สถานะของแค</u>	4 มเปญ	5	6	v	8	9 đ	สี่ค่ำลับค่าคล
		บระเภท แคมเปญหลัก	My first campai	gn			©	с н	© มแ.เสสชามิ
		11 <u>รายงานประวัต</u> Show Time	ที่การแสดงผลแร	ช่อแคมเปญ	<u>r นี้ (10 รายการล่าสุด)</u> (ดูทั้งหมด]			
		2018-12-12 08	:38:28	My first campaign					ຊອບການເພັ່ມເຕັນໄດ້ກໍ່ LINE@ @SignMate Click to add

- แสดงสถานะของอุปกรณ์ (สีเขียวคือกำลังออนไลน์ สีแดงคือออฟไลน์) พร้อมแสดงวันที่และเวลา เชื่อมต่อล่าสุด (ด้านขวามือจะพบลิงค์ "ดูรายงาน" โดยสามารถดูประวัติการออนไลน์และออฟไลน์ ของอุปกรณ์ย้อนหลังได้)
- 2. แสดงชื่อแคมเปญหลักของอุปกรณ์ ที่ใช้งานอยู่ในขณะนี้
- ปุ่มสำหรับดูข้อมูลอุปกรณ์ เช่น ดูสถานะของหน่วยความจำ ดูตำแหน่งของอุปกรณ์ ดูรายละเอียด Hardware ของอุปกรณ์
- 4. ปุ่มสำหรับการควบคุมอุปกรณ์ เช่น สั่งให้รีสตาร์ท สั่งเพิ่มเสียง ลดเสียง
- 5. ปุ่มสำหรับเปลี่ยนแคมเปญหลักให้อุปกรณ์
- 6. ปุ่มสำหรับสั่งกำหนดแคมเปญล่วงหน้าให้อุปกรณ์
- 7. ปุ่มสำหรับตั้งเวลาแคมเปญ (Scheduling) ให้กับอุปกรณ์
- 8. ปุ่มสำหรับสั่งบันทึกภาพหน้าจอ (Screenshot) จากอุปกรณ์
- 9. ปุ่มสำหรับยกเลิกการเชื่อมต่ออุปกรณ์
- ส่วนแสดงสถานะของแคมเปญ ในกรณีที่มีการตั้งแสดงแคมเปญล่วงหน้า หรือตั้งเวลาแสดงแคมเปญ จะมีสถานะบอกว่าแคมเปญแต่ละรายการนั้น ไฟล์ได้ถูกดาวน์โหลดครบหรือยัง)



- 11. ส่วนแสดงรายงานประวัติการแสดงผลแคมเปญของอุปกรณ์ (เสมือนกับ Log ที่บันทึกว่าอุปกรณ์นี้ได้ ถูกเปลี่ยนไปแสดงผลแคมเปญเวลาไหนบ้าง)
- 12. สถานะของอุปกรณ์ (สีเขียวคือออนไลน์ สีแดงคือออฟไลน์)
- 13. ปุ่มสำหรับเปิดเมนูย่อยของอุปกรณ์ เช่น การเปลี่ยนชื่ออุปกรณ์ การตั้งค่าอื่น ๆ เช่นองศาของแนวตั้ง
- โดยการทำงานแต่ละส่วนที่สำคัญนั้น จะอธิบายเพิ่มแยกเป็นหัวข้อต่าง ๆ ด้านล่างนี้



สถานะของอุปกรณ์ (Player) และรายงานย้อนหลัง

สถานะของอุปกรณ์มีความสำคัญอย่างยิ่งบนระบบ SignMate เนื่องจากระบบ SignMate ทำงาน ควบคุม สั่งการอุปกรณ์ทั้งหมดผ่านอินเทอร์เน็ต ดังนั้น หากอุปกรณ์เครื่องไหนไม่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ได้ จะทำให้ไม่สามารถรับคำสั่งจาก SignMate CMS ส่วนกลางได้นั่นเอง

้ดังนั้นในหัวข้อนี้จะแนะนำถึงวิธีการตรวจสอบสถานะของอุปกรณ์ โดยจะมีหน้าจอดังภาพ



จากภาพด้านบน จะพบว่ามีองค์ประกอบ 2 ส่วนด้วยกันดังนี้

- 1. ส่วนแสดงสถานะการเชื่อมต่อ และวันที่และเวลาที่มีการเชื่อมต่อล่าสุด
- ลิงค์สำหรับเข้าไปดูรายงานสถานะของอุปกรณ์ย้อนหลัง โดยเมื่อกดเข้าไป จะพบกับหน้าจอดัง ภาพ

name	My second player 1	
ID	2	
	2018-12-12 3	
	Q Search	
	Online Status Report	
Online	Online Status Report	П
Online	Online Status Report	
Online	Online Status Report	

โดยในหน้าจอนี้ จะแสดงข้อมูลอุปกรณ์ให้ผู้ใช้งานได้ทราบว่ากำลังดูรายงานของอุปกรณ์ไหนอยู่ ประกอบด้วย ชื่ออุปกรณ์ ในส่วนของหมายเลข (1) รหัสอุปกรณ์ (Device ID) ในส่วนของหมายเลข (2)



นอกจากนี้ยังสามารถเลือกวันที่ ที่ต้องการตรวจสอบย้อนหลังได้ ในส่วนของหมายเลข (3) โดยระบบ จะแสดงเป็นกราฟประวัติสถานะของอุปกรณ์ออกมาในส่วนของหมายเลข (4)

ซึ่งจากกราฟด้านบนจะเห็นว่ากราฟจะมีลักษระเป็นเส้นขึ้นลง เนื่องจากสถานะของอุปกรณ์จะมีเพียง 2 สถานะเท่านั้น นั่นคือถ้าออนไลน์เส้นกราฟจะแสดงเป็นเส้นด้านบน หรือถ้าออฟไลน์เส้นกราฟจะแสดงเป็น เส้นด้านล่าง



<u>สถานะแสดงแคมเปญหลักปัจจุบัน</u>

ส่วนถัดมาก็คือสถานะที่แสดงให้ผู้ใช้ทราบว่าแคมเปญหลักปัจจุบันนั้นคือแคมเปญไหน โดยจะแสดง เป็นชื่อแคมเปญให้ทราบ ดังภาพด้านล่าง

My second player
 จัดการ Player / Display เพื่อใช้สำหรับแสดงผล Digital Signage
 เชื่อมต่อล่าสุด: Wednesday, December 12, 2018 8:42 AM [สูรายงาน]
 แคมเปญหลัก: My first campaign

โดยผู้ใช้งานสามารถคลิกที่ชื่อแคมเปญนั้นได้ โดยระบบจะนำพาไปยังหน้าจอสำหรับออกแบบ แคมเปญ ในกรณีที่ผู้ใช้งานอาจจะจำไม่ได้ว่าแคมเปญนั้น ๆ คือแคมเปญไหน

ซึ่งแคมเปญหลักในที่นี้หมายถึงแคมเปญโฆษณาที่จะแสดงเป็นหลัก ในกรณีที่ไม่มีแคมเปญอื่น ๆ มา แทรก เนื่องจากประเภทแคมเปญจะมีทั้งหมด 3 แบบด้วยกันคือ

- แคมเปญหลัก
- การตั้งเวลาเปลี่ยนแคมเปญหลักล่วงหน้า (ใช้สำหรับต้องการเปลี่ยนแคมเปญหลักแบบถาวร แต่ ต้องการตั้งเวลาล่วงหน้า ซึ่งจะช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถวางแผนการเปลี่ยนแคมเปญได้เลย)
- การตั้งเวลา (Scheduling) แคมเปญเป็นช่วงเวลา (ใช้เมื่อต้องการตั้งเวลาแสดงโฆษณาเป็น ช่วงเวลา โดยสามารถกำหนดเวลาแบบแสดงครั้งเดียวจบ หรือแบบทำซ้ำได้)

โดยหลักการในการแสดงโฆษณาบนจอทีวีนั้น จะยึดจากแคมเปญหลักมาก่อน และถ้าระบบตรวจ พบว่ามีแคมเปญพิเศษ (เช่น มีการตั้งเวลาแสดงผลแคมเปญ) ในช่วงเวลาไหน ระบบจะแสดงแคมเปญพิเศษนั้น ๆ ขึ้นมา จนกระทั่งผ่านช่วงเวลานั้นไป ระบบจะกลับมาแสดงแคมเปญหลักอีกครั้ง

เช่น สมมติว่าผู้ใช้งานตั้งให้แคมเปญหลักแสดงผลชื่อ "Menu board" และได้ตั้งเวลาแสดงแคมเปญ โปรโมชันพิเศษชื่อ "New year promotion" ในช่วงวันที่ 30 ธันวาคม 2561 ถึง 10 มกราคม 2562 การทำงานของระบบก็คือ ก่อนที่จะถึงวันที่ 30 ธันวาคม 2561 ระบบจะนำเอาแคมเปญหลักมา แสดงผล แต่เมื่อถึงช่วงเวลาระหว่างวันที่ 30 ธันวาคม 2561 ถึง 10 มกราคม 2562 ระบบจะนำเอาแคมเปญ "New year promotion" มาแสดงแทน จนกระทั่งพ้นวันที่ 10 มกราคม 2562 ระบบจะกลับมาแสดงผล แคมเปญหลักอีกครั้ง เพราะไม่มีการตั้งเวลาแคมเปญอื่น ๆ มาแทรกนั่นเอง



<u>การตรวจสอบข้อมูลอุปกรณ์</u>

ข้อมูลอุปกรณ์หมายถึง ข้อมูลของอุปกรณ์ (Player) ปลายทางที่เชื่อมต่อกับระบบ โดยอุปกรณ์ ปลายทางจะทำการส่งข้อมูลต่าง ๆ กลับมา เช่น ตำแหน่งของอุปกรณ์ สถานะของหน่วยความจำ เป็นต้น โดย ผู้ใช้งานสามารถตรวจสอบข้อมูลอุปกรณ์ผ่านปุ่ม "ข้อมูลอุปกรณ์" หรือ "Device Info" ดังภาพ

Q. Search	My second playe จัดการ Player / Display เพื่อใช้สำหรับ	r แสดงหล Digital Signage			I			
My first player Device ID: E3138D	● เชื่อมต่อล่าสุด: Wednesday, Decer ⊠ แคมเปญหลัก: My first campaign	พัฒหัญละ: Wednesday, December 12, 2018 9:16 AM [ชาวาราง] ปญพลัก: My first campaign						
My second player Device ID: 426J5X	i อิ ช้อมูลอุปกรณ์ ควบคุม Player	ដៃ						
ต้องการ Player เพิ่มใช้ไหม?!	สถานาของแคมเปญ							
	ประเภท ชื่อแคมเปญ		สถานะการโหลด	ที่ด้องแสดง ณ ชณะนี้	ที่กำลังเล่นอยู่			
	แคมเป็ญหลัก My first campai	jn	٥	ø	ø			
	รายงานประวัติการแสดงผลแค Show Time 2016-12-12 08-38-28	เมเปญชอง Player นี้ (10 รายการดำสุด ร้อแคมเปญ My first campaign	1) [ดูทั้งหมด]					

เมื่อกดปุ่ม "ข้อมูลอุปกรณ์" แล้วระบบจะแสดงข้อมูลอุปกรณ์ขึ้นมาดังภาพ



ซึ่งประกอบด้วย 5 กลุ่มข้อมูลด้วยกัน ดังนี้



- 1. ข้อมูลตัวเครื่อง (Hardware Information)
- ข้อมูลเครือข่าย (Network Information) เช่น IP Address, MAC Address และชื่อ SSID ใน กรณีที่เชื่อมต่อ WIFI
- 3. ข้อมูลหน่วยความจำ (Memory information)
- ข้อมูลทั่วไป เช่น ขนาดหน้าจอที่เชื่อมต่อ, ระบบปฏิบัติของอุปกรณ์, วันที่หมดอายุของ Software License ของอุปกรณ์
- 5. ตำแหน่งของอุปกรณ์



<u>การควบคุมอุปกรณ์ (Player)</u>

การควบคุมอุปกรณ์คือการส่งคำสั่งไปยังอุปกรณ์ (Player) ผ่านอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้งานสามารถ เข้าถึงคำสั่งต่าง ๆ เหล่านี้ได้ผ่านปุ่ม "ควบคุม Player" หรือ "Control Device" ดังภาพ

Q Search	My second player จัดการ Player / Display เพื่อใช้สำหรับแสดงผล Digital Signag	My second player จัดการ Player / Display เพื่อใช้สำหรับแสดงผล Digital Signage						
My first player Device ID: E313BD	● เชื่อมพ่อสำสุด: Wednesday, December 12, 2018 9:16 AM ⊡ แคมเปญหลัก: My first campaign	เสื้อมพังอำกุญ: Wednesday, December 12, 2018 9:16 AM [อุราลราม] Amutiqueñi: My first campaign						
My second player Device ID: 42GJ5X	i อิ๊ ง ช้อมูลอุปกรณ์ ควบคุม Player แคมเปญหลัก	ີ່ ອັຣມູສູນູ້ມາກລ໌ ສາມພຸມ Payer ແອມແມ່ຊູຫລັກກັນອແມນແມ່ຊູຫລັກກັກ						
ด้องการ Player เพิ่มใช่ไหม?!	สถานะของแคมเปญ							
	ประเภท ชื่อแคมเป	สถานะการโหลด	ที่ต้องแสดง ณ ชณะนี้	ที่กำลังเล่นอยู่				
	แคมเปญหลัก My first Compaign	٥	٥	٥				
ราธงานประวัติการแสดงผลแคมเปญของ Player นี้ (10 รายการล่าสุด) (เจ้กระเ								
	Show Time ซื่อแคมเปญ							
	2018-12-12 08:38:28 My first campaign							

จากนั้นระบบจะแสดงชุดคำสั่งขึ้นมาดังภาพ

SigneMate					🎓 Thai Language 👻 😜
console สิ รายงานภาพรวม	Search PLAYERS	ศูนย์ควบคุม P	layer ×		
Player / Display Station (Player Group) CONTENT MANAGEMENT	My first player Device ID: E3130D	 เชื่อมต่ะ เป็นคมเปร 	The second s		
🖻 ຈຸຟກາຫ 🔲 ຈິສິໂລ	My second player Device ID: 426J5X	มัอมูดจุ: [My second player		
 ภาพเคลื่อนไหว (Gif) √ ไพล์เสียง ▲ เหมเพลดข้อความ 	ด้องการ Player เพิ่มไข้ไหนวิท	<u>สถานะช</u> •0 ควบคุมเลื ประเภท	ies (]	ที่ต้องแสดง ณ ชณะนี้	ที่กำลังเสนอยู่
Vัดการพ่อมด์ PLAVLIST		wesuriq	antiin derre Oliantin	0	0
 สไตร์โชร์ วิติโอเพลย์สิสต์ 		<u>ราธงาน</u> Show Time	fourmuity		
LAYOUT & CAMPAIGN		2018-12-12 08:38:28	My first campaign		

คำสั่งที่สามารถสั่งได้ ประกอบด้วย "ควบคุมระดับเสียง" โดยสามารถปรับระดับเสียงได้ตามต้องการ โดยเมื่อปรับระดับเสียงเรียบร้อยแล้วให้กดปุ่ม "สั่งการ" เพื่อยืนยันการปรับระดับเสียง

อีกคำสั่งหนึ่งก็คือการสั่งรีสตาร์ทเครื่อง (ขึ้นอยู่กับอุปกรณ์ว่ารองรับหรือไม่ ถ้าเป็น Android Box เครื่องจะต้องเป็นเครื่องที่ Root)

โดยอุปกรณ์จะใช้เวลาในการรับคำสั่งประมาณ 1-2 นาที



<u>การเปลี่ยนแคมเปญหลัก</u>

ในกรณีที่ผู้ใช้งานต้องการเปลี่ยนแคมเปญหลักให้กับอุปกรณ์ สามารถทำได้โดยการกดปุ่ม "แคมเปญ หลัก" หรือ "Default Campaign" ดังภาพ

Q. Search	🔳 My Sei จัดการ Player / D	cond playe _{isplay} เพื่อใช้สำหรัเ	Γ มแสดงผล Digital Sign:	age			1
My first player Mildianwisethred	● เชื่อมต่อล่าสุด: ⊞ แคมเปญหลัก:)	Wednesday, Decer Ny first campaign	mber 12, 2018 9:56 A	М [gэлвили]			
My second player Device ID: 426.05X	[] ข้อมูลอุปกรณ์	ิ _ ดวบคุม Player	 แคมเปญหลัก 	กำหนดแตมเปญส่วงหน้า	() ตั้งเวลา ลบอุปกรณ์		
ต้องการ Player เพิ่มใช่ไหม?!	<u>สถานะของแค</u>	มเปญ					
	ประเภท	ชื่อแคมเปญ		สถานะการโหลด	ที่ต้องแสดง ณ ข	าณะนี้	ที่กำลังเล่นอยู่
	แคมเปญหลัก	My first campai	gn	٥	٥		٢
	<u>รายงานประวัต</u>	ที่การแสดงผลแต	•มเปญของ Playe	<u>ะ นี้ (10 รายการล่าสุด)</u> (อ ^{ูมั} ทหมด]		
	Show Time		ชื่อแคมเปญ				
	2018-12-12 08	:38:28	My first campaign			BISHE	สอบดามเพิ่มเติมได้ที่ LINE @
							@SignMate HSD Click to add

จากนั้นระบบจะแสดงแบบฟอร์มรายชื่อแคมเปญขึ้นมาให้เลือก ดังภาพ

SigneMate						7 วิธีการใช้งาน	🎮 Thai Language 👻	•	
CONSOLE	Q Searc	เลือกแคมเปญที่จะแสดงผลบน Player	น้			×			
 รายงานภาพรรม Player / Display 	PLAYERS	ชื่อโฟลเดอร์:							
💼 Station (Player Group)	• 🍳	My first campaign group	My first campaign group 0						
content MANAGEMENT		ชื่อแคมเปญ	สัดส่วน	เข้าดูแคมเปญ	เลือก				
🗈 วิดิโอ	•	Mascot Presentation	16 x 9	เข้าดูแคมเปญ	🗸 เลือก	ารณ์			
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		Machine Video	16 x 9	เข้าดูแคมเปญ	🗸 เมือก	0			
🗸 ไพ่ล์เสียง		โปรโมชันคืออส	9 x 16	เข้าดูแคมเปญ	🗸 เลือก	-			
<u>A</u> เทมเพลดข้อความ		My first campaign	9 x 16	เข้าดูแคมเปญ	🗸 ที่เลือกอยู่	ง ณ ขณะนี้	ที่กำลังเล่นอยู่		
🔺 จัดการฟอนต์						•	٥		
PLAYLIST									
🕞 สไลด์โชว์		<u>รายงา</u>	นประวัติการแสดงผ	ลแคมเปญของ Player i	นี้ <u>(10 รายการล่าสุด)</u> [ลูรังหมด]				
วิติโอเพลย์ลิสต์		Show	Time	ชื่อแคมเปญ					
LAYOUT & CAMPAIGN		2018-	12-12 08:38:28	My first campaign					
🗐 แคมเปญ னาร						1 7 K		INLINE®	
REPORT							HSO Click to add	0	



โดยผู้ใช้งานสามารถเลือกโฟลเดอร์ของแคมเปญที่ต้องการกรองชื่อแคมเปญได้ในส่วนหมายเลข (1) จากนั้นรายชื่อแคมเปญจะแสดงผลออกมาให้เลือก โดยสามารถคลิกปุ่ม "เลือก" ในรายการแคมเปญที่ ต้องการ (ในส่วนหมายเลข (2)) และเมื่อเลือกเรียบร้อยแล้ว จะพบว่าสถานะของแคมเปญหลักจะเปลี่ยนตาม ชื่อแคมเปญที่ได้เลือกไป ดังภาพ

Q Search	My second player จัดการ Player / Display เพื่อใช้สำหรับแสดงผล Digital Signage									
My first player (b1/didmukanutrref)	● เชื่อมต่อล่าสุด: ⊡ แคมเปญหลัก: N	เชื่อมต่ออ่าสุด: Wednesday, December 12, 2018 9:56 AM [ชุราองาน] แตมเปญหลัก: Mascot Presentation								
My second player Device ID: 426J5X	[] ข้อมูลอุปกรณ์	: ช้อมูลอุปกรณ์ ควบคุม Player แคมเปญหลัก กำหนดแคมเปญส่วงหน้า ตั้งเวลา อบปุกรณ์								
ต้องการ Player เพิ่มใช่ไหม?!	สถานะของแคมเปญ									
	ประเภท ชื่อแคมเปญ สถานะการโหลด ที่ต้องแสดง ณ ขณะนี้ ที่กำลังเล่นอยู่									
	<mark>แค</mark> มเปญหลัก	Mascot Presentati	ion	0		0				



<u>การกำหนดแคมเปญหลักล่วงหน้า</u>

การกำหนดแคมเปญหลักล่วงหน้า จะใช้ในกรณีที่ผู้ใช้งานมีการวางแผนว่าจะเปลี่ยนแคมเปญหลัก ล่วงหน้า แบบถาวร (ไม่ใช่แค่บางช่วงเวลา) เช่น หากต้องการเปลี่ยนแคมเปญหลักล่วงหน้าว่าต้นเดือนหน้าจะ เปลี่ยนไปแสดงผลแคมเปญอีกแคมเปญหนึ่ง ผู้ใช้งานสามารถกำหนดได้จากส่วนนี้ ดังภาพ (จากปุ่ม "กำหนด แคมเปญล่วงหน้า" หรือ "Advance Campaign")

RQ Search	🔳 My sec จัดการ Player / Di	My second player จัดการ Player / Display เพื่อใช้สำหรับแสดงผล Digital Signage							
My first player <u>Ultitionionpurns</u>	● เชื่อมต่อล่าสุด: ⊡ แคมเปญหลัก: N	Wednesday, Decemb Aascot Presentation	per 12, 2018 9:56 AM	[สุราธงาน]					
My second player Device ID: 42GJSX	[ข้อมูลอุปกรณ์	☐ ☐							
ต้องการ Player เพิ่มใชโหม?!	ด้องการ Player เพิ่มไข้ไหน?! สถานะของแคมเปญ								
	ประเภท ชื่อแคมเปญ			สถานะการโหลด		ที่ต้องแสดง ณ ช	ณะนี้	ที่กำลังเล่นอยู่	
	แคมเปญหลัก	Mascot Presentati	ion	8		٢		Offline	

โดยเมื่อคลิกที่ปุ่มนี้แล้ว ระบบจะแสดงแบบฟอร์มการกำหนดแคมเปญล่วงหน้าขึ้นมา ดังภาพ

Sign+Mate		กำหนดแดนแปกเล่างหน้า			, ,		🎓 Thai Language 👻 😭
CONSOLE	Q. Search	11 มาผิดสาสเปปรูป 3 มาผ					
👚 รายงานภาพรรม 💽 Player / Display	PLAYERS	การกำหนดแคมเปญส่วงหน้าจะช่วยให้คุณสามารถตั้งวันที่และ Campaign เพราะว่า Scheduling Campaign จะไข้สำหรับกำเ สือครั้นเปิ้กมนตร่างวาวนั้น ๑ นี่ถ้ามนก	เวลาที่จะเปลี่ยนแปลงแคม หนดให้แสดงผลแคมเปญเ	เปญให้กับ player (แบบถาวร) โดยมันจะแร พืยงช่วงเวลาใดช่วงเวลาหนึ่ง แล้วกลับมาแ	ตกต่างกับการกำหนด Scheduling สดงแคมเปญเติม (แคมเปญหลัก)		
💼 Station (Player Group)	My first player Utilitéauniegterrei	ยกรวงเมอรมตรวงเรา เหม ๆ กก กรมร * คุณสามารถกำหนดแคมเปญส่วงหน้าได้เพียง 1 แคมเปญณ ข	ว่างเวบาหนึ่งเท่านั้น				
CONTENT MANAGEMENT	My second player	ตั้งเวลาเปลี่ยนแปลงแคมเปญหลักล่วงหน้ <u>า</u>					
🖪 วิติโอ	Device ID: 42GJ5X	วันที่เริ่มแสดงผล:					
👓 ภาพเคลื่อนไหว (Gif) J ไพ่ล์เสียง	ต้องการ Player เพิ่มใช่ไหม?!	C 2018-12-12 11:00					
<u>A</u> เทมเหลดข้อความ		ตั้งเวลาเปลี่ยนแปลงแคมเปญหลักล่วงหน้า		องแสดง ณ ขณะนี้	ที่กำลังเล่นอยู่		
🗚 จัดการฟอนด์		ชื่อโฟลเดอร์:				•	Offline
 สไลด์โชว์ 	2	My first campaign group			:		
 วิดิโยเพลย์ลิสต์ 		ชื่อแคมเปญ	สัดส่วน	เข้าดูแคมเปญ	เลือก		
LAYOUT & CAMPAIGN		Mascot Presentation	16 x 9	เข้าดูแคมเปญ	√ illen		
REPORT		Machine Video	16 x 9	เข้าดูแคมเปญ	viin 3	_	
🖹 แคมเปญปัจจุบันของ Player		ไปรไมชั่นคืออส My first campaion	9 x 16	เข้าดูแคมเปญ	√ sion	-	
ACCOUNT		, and a second					สอบถามเขิ่มเติมได้ที่ LINE®
🗈 จัดการผู้ดูแลระบบ					ปิด สำรัญม		© SignMate Click to add

จากแบบฟอร์มด้านบน จะพบว่าแบบฟอร์มนี้ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ส่วนด้วยกันดังนี้



- 1. วันที่และเวลา ที่ต้องการตั้งเวลาเปลี่ยนแคมเปญหลัก
- ชื่อโฟลเดอร์แคมเปญที่ต้องการกรองรายชื่อแคมเปญ (โดยหลังจากเลือกโฟลเดอร์แล้ว ระบบจะ แสดงรายชื่อแคมเปญในโฟลเดอร์นั้น ๆ ออกมา)
- 3. ปุ่มสำหรับ "เลือก" แคมเปญที่ต้องการตั้งเวลาล่วงหน้า
- 4. คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการตั้งเวลาแคมเปญหลักล่วงหน้า

โดยเมื่อตั้งเวลาล่วงหน้าเรียบร้อยแล้ว ระบบจะแสดงสถานะดังภาพ

Q Search	My second player จัดการ Player / Display เพื่อ ใช้สำหรับแสดงผล Digital Signage							1
My first player Inflitdisuringenred	● เชื่อมต่อล่าสุด: เชื่อมต่อล่าสุด: N	Wednesday, Decemb Iy first campaign	er 12, 2018 10:20 A	M [97	ายงาม]			
My second player Device ID: 42GJ5X	าำหนดแคมเปถุ							
	ั ข้อมูลอุปกรณ์	ควบคุม Player	 แคมเปญหลัก	กำห	• รุง พ.ศ.ศมเปญล่วงหน้า	ดั้งเวลา	ลบอุปกรณ์	
ต้องการ Player เพิ่มไข่ไหน?!	สถานะของแค	นเปญ						
	ประเภท	ชื่อแคมเปญ			สถานะการโหลด		ที่ต้องแสดง ณ ชณะนี้	ที่กำลังเล่นอยู่
2	แคมเปญหลัก	My first campaign			٢		٥	٥
•	ล่วงหน้า	Mascot Presentation Start at: 2018-12-27 00:00			0			

จากภาพด้านบน จะพบว่าในส่วนของหมายเลข (1) จะมีสถานะของการกำหนดแคมเปญล่วงหน้า แสดงผลขึ้นมา พร้อมระบุชื่อแคมเปญที่เราตั้งไว้ และวันที่ / เวลาที่ต้องการเปลี่ยน (โดยผู้ใช้งานสามารถลบ การตั้งค่านี้ออกได้จากปุ่ม "กากบาท" ด้านขวามือ)

ถัดมาในส่วนหมายเลขที่ (2) จะเป็นตารางแสดงให้เห็นสถานะของแคมเปญว่า ณ ขณะนี้เรามีการ แคมเปญใดบ้างที่ Active อยู่ (ไม่ว่าจะเป็นแคมเปญหลัก การกำหนดแคมเปญหลักล่วงหน้า หรือแม้กระทั่ง การตั้งเวลาแคมเปญแค่บางช่วงเวลา) โดยระบบจะมีรายละเอียดสถานะการดาวน์โหลดไฟล์ของแคมเปญ ขึ้นมาแสดงด้วย



<u>การตั้งเวลาแสดงแคมเปญบางช่วงเวลา</u>

การตั้งเวลาแสดงแคมเปญบางช่วงเวลา จะช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถกำหนดได้ว่า ช่วงเวลาไหนให้ แสดงผลโฆษณา หรือโปรโมชันตัวไหนนั่นเอง ซึ่งจะเป็นแคมเปญในลักษณะชั่วคราวไม่ถาวร (เพราะไม่ใช่ แคมเปญหลัก แคมเปญหลักจะมีได้แค่ 1 รายการเท่านั้น) ซึ่งการตั้งเวลาแสดงแคมเปญล่วงหน้า (Scheduling) สามารถสร้างได้หลายรายการ โดยการตั้งเวลานั้นไม่ควรกำหนดเวลาทับซ้อนกัน วิธีการตั้งเวลา สามารถเข้าถึงผ่านปุ่ม "ตั้งเวลา" หรือ "Scheduling" ดังภาพ

Q Search	My Sec จัดการ Player / Di	cond player splay เพื่อใช้สำหรับแสดงผล Digital Signage			I
My first player	● เชื่อมต่อล่าสุด: ⊞ แคมเปญหลัก: N	Wednesday, December 12, 2018 10:20 AM [g dy first campaign	รายงาม]		
My second player Device ID: 426J5X	ூ กำหนดแคมเปฤ [] ช้อมูลอุปกรณ์	เส้วงหน้า: Mascot Presentation (2018-12-27 00:0) 	 ⁽¹⁾ × ⁽¹⁾ ทนดแคมเปญส่วงหน้า 		
ต้องการ Player เพิ่ม ไขไหม?!	สถานะของแคะ	ทาวุป			
	ประเภท	ชื่อแคมเปญ	สถานะการโหลด	ที่ต้องแสดง ณ ชณะนี้	ที่กำลังเล่นอยู่
	แคมเปญหลัก	My first campaign	0	٢	٥
	ล่วงหน้า	Mascot Presentation Start at: 2018-12-27 00:00	8		

จากนั้นระบบจะนำพาผู้ใช้งานไปยังหน้าจอการตั้งเวลา ดังภาพ



ตั้งเวลาการแสดงผลแคมเปญ

Player / Display / ตั้งเวลาการแสดงผลแคมเปญ

ชื่อ Player:	My second player					
	+ สร้าง Schedule ใหม่			+ สร้างไ	Event แบบทำซ้ำ (Repeat)	
		-		2		
< > today		D	ecember 2018	8		month week day
Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
25	26	27	28	29	30	1
2	3	4	5	6	7	8 ເປັນເຫັນເຕັ້ອງ

จากภาพจะพบว่าหน้าจอการตั้งเวลาประกอบด้วยทั้งหมด 4 องค์ประกอบด้วยกันคือ

- 1. ชื่ออุปกรณ์ หรือ Player ที่ต้องการตั้งเวลา
- 2. ปุ่มสำหรับสร้าง Schedule แบบครั้งเดียวจบ (One time period)
- 3. ปุ่มสำหรับสร้าง Schedule แบบทำซ้ำรายวัน (Repeating event)
- 4. ส่วนของปฏิทินที่จะแสดงสถานะให้ทราบว่าช่วงวันไหน เวลาไหนมีการตั้งเวลาเกิดขึ้น



การตั้งเวลาแบบครั้งเดียวจบ (One time period schedule)

เริ่มจากการสร้าง Schedule ใหม่ แบบ One time period สามารถตั้งได้โดยการกดปุ่ม "สร้าง Schedule ใหม่" หรือ "Add new schedule (One time)" ดังภาพ



จากนั้นระบบจะแสดงแบบฟอร์มการตั้งเวลาขึ้นมา ดังภาพ

SigneMate		🕒 How to use 🕅 English Language 👻	
CONSOLE	Campaign Schedule	Add new schedule (One time)	
A Dashboard	E Player / Display / Campaign Sche		
Player / Display		Title:	
💼 Station (Player Group)	(Title of this schedule task	
CONTENT MANAGEMENT	Player name:	Start date:	
Gallery	2	C Select start date / time	
Embedded Video		End date: + Add repeating event	
🖙 Gif Animation	3	C Select end date / time	
J Audio		Campaign:	
A Message Template	< > today	Choose a campaign to show in this schedule 🗸 🛫 💷 💷 🗳 month week day	
Custom Font	Sun	Fri Sat	
PLAYLIST		Cancel Confirm	
► Image Slideshow			
Video Playlist			

แบบฟอร์มนี้ประกอบด้วย 4 ส่วนดังภาพ

- กำหนดชื่อ Schedule (เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถจดจำได้ในภายหลัง ว่าเป็นการตั้งเวลาเพื่อ จุดประสงค์แสดงโฆษณาไหน)
- 2. กำหนดวันที่และเวลาเริ่มต้นของแคมเปญ
- 3. กำหนดวันที่และเวลาสิ้นสุดของแคมเปญ
- เลือกแคมเปญที่ต้องการแสดงผลในช่วงเวลาที่กำหนด (ให้คลิกเลือกที่ปุ่ม "เครื่องหมายถูก") โดย ระบบจะแสดงรายชื่อแคมเปญขึ้นมาให้เลือก ดังภาพ



SigneMate						7 3	ธีการใช้งาน 🏴 Thai Language	- 💮
CONSOLE	ตั้งเวลา	ิเลือกแคมเปญที่จะแสดงผลบน Player นี้				×		
ิิธายงานภาพรวม ▶ Player / Display	🗈 Player / (ชื่อโฟลเดอร์:						
💼 Station (Player Group)	1	My first campaign group				•		
CONTENT MANAGEMENT		Name	Screen Ratio	View	Select			
🔲 วิดิโอ		Mascot Presentation	16 x 9	view	Choose	Rep	veat)	
👓 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		Machine Video	16 x 9	view	✓ Choose			
🗸 ไฟล์เสียง		โปรโมชันคีออส	9 x 16	view	✓ Choose			
▲ เทมเพลดข้อความ		My first campaign	9 x 16	view	✓ Choose		month week day	
PLAYLIST						4	30 Sat	

เลือกโฟลเดอร์แคมเปญในส่วนของหมายเลข (1) ที่ต้องการกรองชื่อแคมเปญ จากนั้นรายชื่อแคมเปญ ในโฟลเดอร์ที่เลือกจะแสดงผลออกมา โดยสามารถคลิกปุ่ม "Choose" ในส่วนของหมายเลข (2) ในรายการ แคมเปญที่ต้องการ โดยเมื่อเลือกเสร็จแล้ว ระบบจะกลับมายังแบบฟอร์มเดิมดังภาพ

Sign				🏴 Thai Language 👻 🚱
CONSOLE	ตั้งเวลาการแสดงผลแ	สร้าง Schedule ใหม่	×	······································
รายงานภาพรวม	🕒 Player / Display / ตั้งเวลาการแสดง	ชื่อ Schedule:		
E Station (Player Group)		โปรโมชันปลายปี		
CONTENT MANAGEMENT	ਬੈਂਬ Player:	วันที่เริ่มต้น: 🖸 2018-12-29 11:00		
ฐปภาพ มีวิติโอ		วันที่สิ้นสุด:		+ สร้าง Event แบบทำส้ำ (Repost)
🚥 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		2019-01-10 11:00		
๔ เพลเสยง ▲ เทมเพลตข้อความ	< > today	Machine Video	×	month week day
🗚 จัดการฟอนต์	Sun	^		Fri Sat
PLAYLIST โว สไลด์โชว์			ยกเลิก ฮินฮัน	
🕞 ວິທີໂນເພລະທີ່ມີສຕ໌		•		

จากนั้นเมื่อตั้งค่าเรียบร้อยแล้ว ให้กดปุ่ม "ยืนยัน" ระบบจะทำการเพิ่ม Schedule เข้าสู่ตาราง ปฏิทิน ดังภาพ



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th



จากภาพด้านบน จะพบว่าในตารางปฏิทินจะมีรายการ Schedule ใหม่ที่เราสร้างเข้าไปเรียบร้อยแล้ว โดยสามารถกดเข้าไปดูรายละเอียดของ Schedule ได้ รวมถึงสามารถลบ Schedule ออกได้ ดังภาพ

Signate				0 วิธีการ"	ไข้งาน 🏴 Thai Language 👻	•
CONSOLE	ตั้งเวลาการแสดงผลแ	ข้อมูล Schedule	×			
🏫 รายงานภาพรวม	🗈 Player / Display / ตั้งเวลาการแสดง					
Player / Display		ชื่อ Schedule:	โปรโมชั่นปลายปี			
💼 Station (Player Group)		วันที่เริ่มดัน:	2018-12-29			
CONTENT MANAGEMENT	븀a Player:	เวลาเริ่มต้น:	11:00			
🔳 รูปภาพ		วันที่สิ้นสุด:	2019-01-10			
🖸 วิติโอ		เวลาสิ้นสุด:	11:00	+ สร้าง Event แบบทำซ้ำ (Repeat)		
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		แคมเปญ:	Machine Video			
🖌 ไฟล์เสียง						
<u> </u>	< > today				month week day	
\Lambda จัดการพ่อนต์	Sun		ปิด สบ	e e e e e e e e e e e e e e e e e e e	Sat	
PLAYLIST		20	27 20	293	1	

เพียงเท่านี้เป็นอันเสร็จสิ้นการตั้งเวลาแสดงผลแคมเปญตามช่วงเวลาที่กำหนดแบบครั้งเดียวจบ (One time period)



นอกจากนี้เมื่อกลับมายังหน้าจอการจัดการอุปกรณ์ จะพบว่าในส่วนของสถานะแคมเปญมีรายการ การตั้งเวลาที่ผู้ใช้งานเพิ่งสร้างไป มาแสดงผล ดังภาพ

Q Search	My sec	l My second player าร Player / Display เพื่อไข้สำหรับแสดงผล Digital Signage						
PLAYERS	will la Flayer / Di	spidy the ten in them	INNIA DIGITAL SIGILA	ge				
My first player	เชื่อมต่อล่าสุด: แต่มเปญหลัก: N	Wednesday, December Ay first campaign	12, 2018 10:52 A	M [פָּדיפּאַד)				
My second player Device ID: 42GJSX	⊙ กำหนดแคมเปฤ เ ข้อมูลอุปกรณ์	แผมเปญตัวงหน้า: Mascot Presentation (2018-12-27 00:00) 🗙]						
ด้องการ Player เพิ่ม ใช่ไหม?!	<u>สถานะของแค</u> ะ	มเปญ						
	ประเภท	ชื่อแคมเปญ			สถานะการโหลด	ที่ต้องแสดง ณ ขณะนี้	ที่กำลังเล่นอยู่	
	แคมเปญหลัก	My first campaign			٥	٥	•	
	ล่วงหน้า	Mascot Presentation Start at: 2018-12-27 00:	n 00		0			
•••••	🕨 ช่วงเวลา	Machine Video Between: 2018-12-29 11	1:00 to 2019-01-10 1	1:00	0			



การตั้งเวลาแบบทำซ้ำรายวัน (Repeating event)

หัวข้อที่แล้วเป็นวิธีการตั้งเวลาแสดงผลแคมเปญโฆษณาแบบครั้งเดียวจบ (One time period) แต่ใน บางครั้ง ผู้ใช้งานอาจจะต้องการการแสดงโฆษณาแบบทำซ้ำทุก ๆ วัน เฉพาะช่วงเวลาใดช่วงเวลาหนึ่ง เช่นโปร โมชัน Happy Hour ที่ต้องการให้แสดงโฆษณาโปรโมชันนี้ช่วงเวลา 12:00 – 13:00 จนถึงปลายเดือน เป็นต้น วิธีการตั้งเวลาในส่วนนี้ สามารถเข้าถึงผ่านปุ่ม "สร้าง Event แบบทำซ้ำ (Repeat)" หรือ "Add repeating event" จะพบกับแบบฟอร์มดังภาพ

Sign⊌Mate					How	r to use 📄 English Language 👻 😭
CONSOLE	Campaign Schedule	Add repeating event		×		
A Dashboard	Display / Campaign Sche	Event Title:				
Station (Player Group)	1					
CONTENT MANAGEMENT	Player name:	Start date:				
Gallery	2	Select start date				
Embedded Video	3	Select end date			+ Add repeating event	
J Audio		Repeating type:				
A Message Template	< > today	Daily		¢		month week day
Custom Font	Sun	Showtime:	Select end time	6	29 Fri	30 Sat
PLAYLIST	U			•		
Video Playlist		Campaign: Choose a campaign to show in this schedule				
LAYOUT & CAMPAIGN				1	6	7 8
Campaign Manage			Cancel	Confirm		
REPORT		9 10	11 12		13	aəunnuluulaulan Line@ @SignMate

โดยแบบฟอร์มด้านบนนี้ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบด้วยกันดังนี้

- ชื่อ Schedule หรือชื่อ Event เพื่อให้ผู้ใช้งานจดจำได้ภายหลัง ว่า Event นี้สำหรับจุดประสงค์ ใด
- 2. วันที่เริ่มต้นแคมเปญ
- 3. วันที่สิ้นสุดแคมเปญ
- 4. เวลาที่แสดงผล (เวลาเริ่ม : Showtime)
- 5. เวลาที่สิ้นสุดการแสดงผลในแต่ละวัน (Showtime)
- 6. แคมเปญที่ต้องการให้แสดงผลในช่วงเวลาที่กำหนด

โดยการเลือกแคมเปญให้คลิกที่ปุ่ม "เครื่องหมายถูก" ที่ลูกศรชี้ จะพบกับแบบฟอร์มแสดงรายชื่อ แคมเปญขึ้นมาดังภาพ



Sign	ĺ					How	o use 📑 English Language 👻	;;
CONSOLE	Camp	Choose campaign to this player				×		
Dashboard	Delayer / E	Folder name:						
Station (Player Group)	1	My first campaign group	•					
		Name	Screen Ratio	View	Select			
Embedded Video		Mascot Presentation	16 x 9	view	✓ Choose	ent	_	
or Gif Animation		Machine Video	16 x 9	view	Choose			
J Audio		โปรโมขันคืออส	9 x 16	view	✓ Choose			
A Message Template Custom Font		My first campaign	9 x 16	view	✓ Choose		month week day	
PLAYLIST						_	30 1	
Image Slideshow								

ให้ผู้ใช้งานเลือกชื่อโฟลเดอร์แคมเปญที่ต้องการในส่วนของหมายเลขที่ (1) จากนั้นระบบจะแสดง รายชื่อแคมเปญในโฟลเดอร์ขึ้นมา โดยให้คลิกปุ่ม "Choose" ในรายการแคมเปญที่ต้องการให้แสดงผลใน ช่วงเวลาที่กำหนด

หลังจากเลือกแคมเปญเรียบร้อยแล้ว ระบบจะกลับมายังแบบฟอร์มการตั้งค่าเดิม ดังภาพ

Sign					0 H	ow to use 🛛 🍽 English Language 🚽	
CONSOLE	Campaign Schedule	Add repeating event		×			
A Dashboard	Display / Campaign Sche						
Player / Display		Event Title:					
B Station (Player Group)		Happy Hour Promotion					
CONTENT MANAGEMENT	Player name:	Start date:					
Gallery		2018-12-12					
Embedded Video		End date:			+ Add repeating even	t	
🖙 Gif Animation		Dia 2018-12-19					
J Audio		Repeating type:					
A Message Template	< > today	Daily		\$		month week day	
A Custom Font	Sun	Showtime:			Fri	Sat	
PLAYLIST		③ 12:00	③ 13:00		29	30	
► Image Slideshow							
▶ Video Playlist		Campaign:					
LAYOUT & CAMPAIGN		โปรโมชันคีออส		~	6	7 8	
Campaign Manage							
REPORT				Cancel Confirm		Couch with use	المغاربية
Player Campaign		9 10	11	12	13		ICITILINE@
Usage transaction log						Hiso Click to add	0

จากนั้นให้คลิกปุ่ม "Confirm" เพื่อยืนยันการสร้าง Schedule / Event ใหม่ โดยระบบจะทำการ เพิ่ม Schedule / Event นี้เข้าปฏิทินดังภาพ





ผู้ใช้งานสามารถคลิกที่ Schedule นั้น ๆ เพื่อดูข้อมูลเพิ่มเติม หรือลบ Schedule ออกได้ ดังภาพ

SigneMate					🏴 English Language 👻 🙀
CONSOLE	Campaign Schedule	Repeating event info	×		
A Dashboard	Player / Display / Campaign Sche				
Player / Display		Title:	Happy Hour Promotion		
💼 Station (Player Group)		Start date:	2018-12-12		
CONTENT MANAGEMENT	Player name:	End date:	2018-12-19		
Gallery		Showtime:	12:00 to 13:00		
Embedded Video		Repeating type:	Daily	+ Add repeating event	
Gif Animation		Campaign:	โปรโมชันคืออส		
J Audio					
A Message Template	< > today				month week day
Custom Font	Sun		Close Delete	Fri	Sat
PLAYLIST			27 20	3	1

โดยหากผู้ใช้งานต้องการลบข้อมูลส่วนนี้ ให้คลิกปุ่ม "Delete" ตามภาพด้านบน



<u>การยกเลิกการเชื่อมต่ออุปกรณ์</u>

การยกเลิกการเชื่อมต่ออุปกรณ์ ใช้ในกรณีที่ผู้ใช้งานต้องการย้ายเครื่อง Android Box หรือ PC หรือ Mini PC จากเครื่องนึงไปยังอีกเครื่องนึง ซึ่งหากเมื่อผู้ใช้งานสั่งยกเลิกอุปกรณ์เรียบร้อยแล้ว อุปกรณ์เดิมที่ เชื่อมต่ออยู่จะใช้งานไม่ได้ในทันที (กรณีที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอยู่) ดังนั้น ก่อนที่จะสั่งยกเลิกการเชื่อมต่อ อุปกรณ์ จะต้องมั่นใจว่าต้องการยกเลิกการเชื่อมต่อจริง ๆ

โดยการยกเลิกการเชื่อมต่ออุปกรณ์มีขั้นตอนดังนี้



ให้คลิกที่ปุ่ม "ลบอุปกรณ์" หรือ "Remove device" จากภาพด้านบน ซึ่งระบบจะแจ้งเตือนให้ ผู้ใช้งานยืนยันอีกครั้ง ดังภาพ

Sign=Mate			🛛 Minstefnu 🖉 Thal Language 🚽 😭)
COMPOLE	9. Search	E M		
 รายงามภาพรวม Player / Display 	PLAYERS	Genns Pi	ກຸຍແນະໃຈຫລືເມີທີ່ຫລາມ Devices D ຕື້ມກາຈາກ Playwe ນີ້ ດ້າງຄຸດແມ Devices D ໂປແລ້ວ ແກ່ກຳໃຫ້ Playwe ຊື່ວ່າ: ແມ່ນຮັດເຮັກການປີ Besicies ກໍຄື Devices D ກີນີ້ນີ້, ມານາໄດ້	
Station (Player Group)	My first player Device ID: E31330		anda 🚺 🙀	
ເສັ ງປາກສ ອັລິລິ	My second player Device ID: 420.00X	L		
กาทเคลี่อนไหว (Gif)		C UMHLD	Milite My fest campaign	
 ไห้ยังมีกะ เหมเพลสข้ดตวาม จัดการห่อนต์ 	พัฒนาร Player เพิ่มใช้ใหม่?)	แตมเป	pelo forecasacinglanet) Deser	

ให้กดปุ่ม "ยืนยัน" ในกรณีที่ต้องการยกเลิกการเชื่อมต่ออุปกรณ์ โดยหลังจากยกเลิกการเชื่อมต่อ เรียบร้อยแล้ว จะพบว่าสถานะของอุปกรณ์จะกลับมาเป็น "ยังไม่ได้เชื่อมต่ออุปกรณ์" ดังภาพ

Q. Search	My first player ชัดการ Player / Display เพื่อใช้สำหรับแสดงผล Digital Signage
My first player Tritedowergebree	ระบบตรวจสอบหนว่า SignMate application ที่ดุณติดดีขับน Android Box สำหรับ Player นี้ ไม่ใช่ Version ล่าสุด! กรุณาอัพเดท Application กรุณาตรวจสอบว่า Android Box ของคุณรองวับการอัพเดทแบบอัต โมมัติหรือไม่
Wy second prayer Device 42GJSX	🗄 មករបៀមហើក: My first campaign
ต้องการ Player เพิ่ม เมโหม?!	✓ 40 และแปญหตัก กำหนดและแปญต่วงหน้า ชื่นเวลา เรื่อนแต่อนุปกรณ์



<u>เมนูย่อยของอุปกรณ์</u>

เมนูย่อยของอุปกรณ์นั้นประกอบด้วยการแก้ไขชื่ออุปกรณ์ หรือรวมไปถึงเมนูลัดในการกำหนดสิทธิ ให้กับผู้ดูแลระบบคนอื่น ๆ (ในกรณีที่ผู้ใช้งานได้ใช้บริการเสริม การสร้างผู้ดูแลระบบ) ดังภาพ

Q Search	My second player จัดการ Player / Display เพื่อใช้สำหรับแสดงผล Digital Signage	1 แก้ไขข้อมูล Player
My first player Tof Juli disconsinguinged	● เชื่อมต่อล่าสุด: Wednesday, December 12, 2018 11:01 AM [รูราะงาน] ⊡ แตมเปญหลัก: My first campaign	(2) ให้สิทธิผู้ดูแลระบบเข้าถึงเพลย์เยอร์นี้
My second player Device ID: 42GJ5X	 ⊙ กำหนดแตมเปญต่างหน้า: Mascot Presentation (2018-12-27 00.00) × 	
ต้องการ Player เพิ่ม ใช้ไหน?!	รอยูสยุปการ หวังกุล ครั้งของ สถานะของแคมเปญ ประเภท ชื่อแคมเปญ สถานะการโหลด ที่ดีเ	องแสดง ณ ขณะนี้ ที่กำลังเล่นอยู่

จากภาพด้านบน ให้คลิกที่ปุ่มตามที่ลูกศรชื้อยู่ จากนั้นรายการเมนูย่อยจะแสดงขึ้นมา โดย ประกอบด้วย

- 1. แก้ไขข้อมูล Player
- ให้สิทธิผู้ดูแลระบบเข้าถึงเพลย์เยอร์นี้ (กรณีใช้บริการเสริม ผู้ดูแลระบบ : หากผู้ใช้งานไม่พบเมนู นี้ แสดงว่าผู้ใช้งานไม่ได้ใช้บริการเสริมในส่วนนี้)



<u>การแก้ไขข้อมูลอุปกรณ์ (Player)</u>

การแก้ไขข้อมูล Player ให้คลิกที่เมนู "แก้ไขข้อมูล Player" หรือ "Edit player information" ดัง ภาพด้านล่าง

Q Search	My second player จัดการ Player / Display เพื่อใช้สำหรับแสดงผล Digital Signage	: แก้ไขข้อมูล Player
My first player <u>Utilideuniaquined</u>	● เชื่อมต่อลำสุด: Wednesday, December 12, 2018 11:01 AM [อุราธงาม] ⊡ แคมเปญหลัก: My first campaign	ไท้สิทธิผู้ดูแลระบบเข้าถึงเพลย์เยอร์นี
My second player Device ID: 420 J5X	 ๑ กำหนดแตมเปญต่วงหน้า: Mascot Presentation (2018-12-27 00:00) × ☐ ☐<th></th>	
พ้องการ Player เพิ่มไขไหม?!	รอฐสฐองแกล กับบุศ การรร สถานะชองแคมเปญ ประเภท ซื้อแคมเปญ สถานะการไ	ของขุอมระ ที่ด้องแสดง ณ ขณะนี้ ที่กำลังเล่นอยู่

จากนั้นระบบจะนำพาผู้ใช้งานไปยังหน้าจอการแก้ไขข้อมูล Player ดังภาพ



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

2	1 2/	
แก	ໄဈဈລາງລ	Plaver
0011		layer

🕒 Player / Display / แก้ไซข้อมูล Player

в Player: 2	The extension: jpg, png, jpg Maximum file size: 10 MB
My second player	
🖵 ต ั้งค่าหน้าจอ ตั้งค่าเกี่ยวกับหน้าจอของอุปกรณ์หรือเครื่อง Player ของคุณ เช่น หากคุณ ใช้ Dio ของหน้าจอไปยังอีกทิศทางหนึ่งได้	gital signage kiosk เป็น Player คุณจะต้องเปลี่ยนการตั้งค่าจาก LED monitor เป็น Kiosk Mode หรือ ในกรณีที่คุณแขวนจอทีวีสลับด้าน คุณก็สามารถปรับองศา
ประเภทของอุปกรณ์:	LED monitor
	* Kiosk mode ใช้สำหรับกรณีที่อุปกรณ์หรือ Player ของคุณรองรับการแสดงผลแนวตั้งอย่างเดียว
ทิศทางการหมุนหน้าจอแนวตั้ง: (ในกรณีที่คุณแสดงผลหน้าจอแนวตั้ง):	270* \$
ล็อกหน้าจอแอพพลิเคชัน:	ปิดใช้งาน 🗘 5
	-
(ขั้งคำการปิดเครื่อง เพื่อส่งให้เครื่องปิดตัวเองอัตโนมัติ	
เปิดการใช้งานปิดเครื่องอัต โนมัติ:	ปิดการใช้งาน
	ส่งข้อมูล ยกเล็ก

จากภาพด้านบน เป็นแบบฟอร์มการแก้ไขข้อมูลอุปกรณ์ (Player) โดยประกอบด้วยองค์ประกอบ ทั้งหมด 6 ส่วนดังนี้

- 1. รูปภาพอุปกรณ์ (สามารถอัพโหลดได้)
- 2. ชื่ออุปกรณ์
- 3. ประเภทอุปกรณ์ (ถ้าเป็นประเภทคีออสแนวตั้ง ให้คลิกเปลี่ยนเป็น Kiosk mode ดังภาพ)



🖵 ตั้งค่าหน้าจอ

ตั้งค่[้]าเกี่ยวกับหน้าจอของอุปกรณ์หรือเครื่อง Player ของคุณ เช่น หากคุณ ใช้ Digital signage kiosk เป็น Player คุณจะต้องเปลี่ยนการตั้งค่าจาก LED monitor เป็น Kiosk Mode หรือ ในกรณีที่คุณแขวนจอทีวีสลับด้าน คุณก็สามารถปรับองศาของหน้าจอไปยังอีกทิศทางหนึ่งได้

ประเภทของอุปกรณ์:	Kiosk mode	
	* Kiosk mode ใช้สำหรับกรณีที่อุปกรณ์หรือ Player ของคุณรองรับการแสดงผลแนวตั้งอย่าง เดียว	

- ทิศทางการหมุนจอ (ในกรณีแนวตั้ง) โดยจะมี 2 องศาคือ 270 องศา และ 90 องศา (ปรับตาม การหมุนจอทีวี ตามเข็มนาฬิกา หรือทวนเข็มนาฬิกา)
- การตั้งค่าการล็อกหน้าจอแอพพลิเคชันให้ไม่สามารถออกจากแอพพลิเคชันได้ (เฉพาะ Android) โดยเมื่อต้องการออกจากแอพพลิเคชัน จะต้องกรอกรหัสผ่านเพื่อยืนยันการออกจากแอพพลิเคชัน ได้
- 6. การตั้งเวลาปิดเครื่อง

โดยเมื่อตั้งค่าเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อบันทึกการตั้งค่า



การให้สิทธิผู้ดูแลระบบมีสิทธิเข้าถึงอุปกรณ์ (Player)

กรณีที่ผู้ใช้งาน ได้เปิดใช้บริการเสริมบัญชีผู้ดูแลระบบเพิ่ม จะพบกับเมนูลัดในการกำหนดสิทธิให้ ผู้ดูแลระบบท่านอื่นสามารถเข้าถึงอุปกรณ์นั้น ๆ ได้ โดยสามารถเข้าถึงผ่านเมนูดังภาพ

Q Search	My second player จัดการ Player / Display เพื่อใช้สำหรับแสดงผล Digital Signage แก้ไซข้อมูล Player	:
My first player Ministrational and investigations of the second	 เชื่อมต่อล่าสุด: Wednesday, December 12, 2018 11:01 AM (ดูราดงาน) แต่อมเปญหลัก: My first campaign 	
My second player Device ID: 426J5X	© กำหนดแดนปญต่างหน้า: Mascot Presentation (2018-12-27 00.00) 🗙	
ต้องการ Player เพิ่มไข่ไหน?!	ขอมูลอุบกรณ ตรบทุม Player แหมเบญหลก การหมดแผมเปญตรงหนา พงเรลา อบอุบกรณ สถานะของแคมเปญ ประเภท ชื่อแผมเปญ สถานะการโหลด ที่ต้องแสดงณชณะนี้ ที่กำลังเล่นอยู่	

จากนั้นระบบจะนำพาผู้ใช้งานไปยังหน้าจอการให้สิทธิผู้ดูแลระบบเข้าถึงอุปกรณ์ดังภาพ

ให้สิทธิผู้ดูแลระบิบเข้าถึงเพลย์เยอร์นี้

Player / Display / ให้สิทธิผู้ดูแลระบบเข้าถึงเพลย์เยอร์นี้

ชื่อ Player	My second player
เลือกผู้ดูแลระบบที่คุณ	ต้องการอนุญาตสิทธิการเข้าถึงเพลย์เยอร์นี้
Robert	: Junior
ส่งข้อมูล ยกเลิก	

จากภาพด้านบนจะพบว่ามีชื่อผู้ดูแลระบบแสดงขึ้นมา (ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้ดูแลระบบที่มีอยู่ในระบบ จากตัวอย่างนี้จะมีผู้ดูแลระบบคนเดียว จึงแสดงผลรายชื่อเดียว) โดยหากต้องการมอบหมายสิทธิให้กับผู้ดูแล ระบบคนไหน ให้คลิกเปลี่ยนจาก "Off" เป็น "On" หรือถ้าต้องการปิดการเข้าถึงให้เปลี่ยนจาก "On" เป็น "Off"



การจัดการและควบคุมกลุ่มอุปกรณ์ (Station / Player Group)

การจัดการและควบคุมกลุ่มของอุปกรณ์ (Station หรือ Player Group) คือการบริหารจัดการ สั่งการ ควบคุมการแสดงผลของอุปกรณ์ (Digital Signage Player) หลาย ๆ เครื่องที่ต้องการให้แสดงผลเหมือน ๆ กัน ดังนั้นเราจึงสามารถสร้างกลุ่มให้กับมันเพื่อสั่งการผ่านกลุ่มได้ตามต้องการ โดยก่อนอื่นผู้ใช้งานจะต้องเข้ามาที่ เมนู "Station (Player Group)" ดังภาพ

SigneMate			อิธีการใช้งาน	🏴 Thai Language 🚽	•
CONSOLE รายงานภาพรวม Player / Display	ราสาเอท 2 + เพิ่ม Station ใหม่	Please select or create a station จัดการข้อมูล Station จะช่วยไห้คุณสามารถจัดกลุ่ม Player ของคุณในการสั่งการได้ ซึ่งหนึ่ง Player สามารถอยู่ได้เพียงหนึ่ง Station เท่านั้น			
💼 Station (Player Group) 🔫	••••••				
		ไม่พบ Player ใด ๆ ที่อยู่ใน Station นี้			
🕒 วิติโอ					
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)					
ู ไฟล์เสียง					
<u>A</u> เทมเพลตช้อความ					
🗚 จัดการฟอนต์					
PLAYLIST					
🗈 สไลด์โชว์					
🕞 วิติโอเพลย์ลิสต์					
LAYOUT & CAMPAIGN					
🗐 แคมเปญ 🎆การ					
REPORT			IN SH	ສອບດານເພັ່ມເຕັມ	ใด้ที่ LINE @
🖹 แคมเปญปัจจุบันของ Player			275.994 N-9844	Click to add	*
🖹 ประวัติการทำรายการ				Tel 094-479-024	

จากภาพด้านบนจะพบว่าผู้ใช้งานยังไม่มีกลุ่มอุปกรณ์ใด ๆ ดังนั้นให้สร้างกลุ่มอุปกรณ์ขึ้นใหม่ โดยการ กดปุ่ม "เพิ่ม Station ใหม่" โดยจะพบกับแบบฟอร์มการเพิ่มกลุ่มอุปกรณ์ดังภาพ

SigneMate			🕒 วิธีการใช้งาน 🍺 Thai Language 👻 🌍
CONSOLE	STATION	เพิ่ม Station ใหม่ ×	
🔶 รายงานภาพรวม	+ เพื่ม Station ใหม่		
🕒 Player / Display		ชื่อสถานี:	
Station (Player Group)		กำหนดชื่อ Station	
CONTENT MANAGEMENT			
🔳 ฐปภาพ		ฮกเลิก ซ่งฮ้อมูด	Station นี้
เมื่วิติโอ			

หลังจากเพิ่มกลุ่มอุปกรณ์เรียบร้อยแล้ว ระบบจะทำการสร้างกลุ่มอุปกรณ์ขึ้นมาแสดงผลดังภาพ



STATION - ชี่รักgkok Group + เพิ่ม Station ไรแม่	Bangkok Group (Enabled) จัดการข้อมูล Station จะช่วยให้คุณสามารถจัดกลุ่ม Player ของคุณในการสังการได้ ซึ่งหนึ่ง Player สามารถอยู่ได้เพียงหนึ่ง Station เท่านั้น	4	+ เมือก Player เข้ามาอยู่ใน	r เข้ามาอยู่ใน Station	
	1	 แคมเปญหลัก 	กำหนดแคมเปญส่วงหน้า	() ตั้งเวลา	
	เพิ่มสถานีไหม่ 'Bangkok Group' เรียบร้อยแล้ว!			×	
	ไม่พบ Player ใด ๆ ที่อยู่ใน Station นี้				
	6				

โดยในส่วนของการจัดการและควบคุมกลุ่มของอุปกรณ์จะประกอบด้วยทั้งหมด 6 ส่วนด้วยกัน (ก่อน อื่นจะต้องเลือกกลุ่มอุปกรณ์ที่ต้องการจัดการก่อน ในกรณีที่มีหลาย ๆ กลุ่ม)

- 1. ปุ่มสำหรับเปลี่ยนแคมเปญหลักให้กับกลุ่ม
- 2. ปุ่มสำหรับกำหนดแคมเปญล่วงหน้าให้กับกลุ่ม
- 3. ปุ่มสำหรับตั้งเวลา (Scheduling)
- 4. เลือกอุปกรณ์เข้ามาอยู่ในกลุ่ม
- 5. ปุ่มสำหรับดูเมนูย่อยของกลุ่มอุปกรณ์
- 6. ส่วนของการแสดงผลรายชื่ออุปกรณ์ที่ผู้ใช้งานเพิ่มเข้ามาอยู่ในกลุ่ม

โดยเงื่อนไขของการจัดการผ่านกลุ่มคือ อุปกรณ์ที่อยู่ในกลุ่มจะไม่สามารถสั่งการโดยตรงได้ เพราะ อุปกรณ์จะรับคำสั่งผ่านกลุ่มแทน



<u>การเปลี่ยนแคมเปญหลัก</u>

ในกรณีที่ผู้ใช้งานต้องการเปลี่ยนแคมเปญหลักให้กับกลุ่มของอุปกรณ์ สามารถทำได้โดยการกดปุ่ม "แคมเปญหลัก" หรือ "Default Campaign" ดังภาพ

STATION Bangkok Group	Bangkok Group (Enabled) จัดการข้อมูล Station จะช่วยให้คุณสามารถจัดกลุ่ม Player ของคุณในการสังการได้ ซึ่งหนึ่ง Player สามารถอยู่ได้เพียงหนึ่ง Station เท่านั้น		+ เลือก Player เข้ามาอยู่ใน Station 1		
+ เพิ่ม Station ใหม่		🗸 แคมเปญหลัก	กำหนดแคมเปญล่วงหน้า	() ตั้งเวลา	
	เพิ่มสถานีไหม่ 'Bangkok Group' เรียบร้อยแล้ว!			×	
	ไม่พบ Player ใด ๆ ที่อยู่ใน :	Station นี้			

จากนั้นระบบจะแสดงแบบฟอร์มรายชื่อแคมเปญขึ้นมาให้เลือก ดังภาพ

SigneMate					• **	ใช้งาน 🎮 Thai Language	- 😛
CONSOLE	STAT	เลือกแคมเปญที่จะแสดงผลบน Station นี้			×	+ เลือก Player เข้ามาอยู่ใน	Station :
🚖 รายงานภาพรวม 🕒 Player / Display		ชื่อโฟลเดอร์:					
💼 Station (Player Group)	0	My first campaign group			กำหนดแตมเปญต่วงหน้า	() ตั้งเวลา	
content management		ชื่อแคมเปญ	สัดส่วน	เข้าดูแคมเปญ	เลือก		
🔲 วิติโอ		Mascot Presentation	16 x 9	เข้าดูแคมเปญ	🗸 เลือก		×
🚥 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		Machine Video	16 x 9	เข้าดูแคมเปญ	√ เลือก		
🖌 ไฟล์เสียง		โปรโมชันคืออส	9 x 16	เข้าดูแคมเปญ	√ เลียก		
 ▲ เทมเพลตช้อความ ▲ จัดการฟอนด์ 		My first campaign	9 x 16	เข้าดูแคมเปญ	🗸 เลือก		
PLAVLIST โปลต์โซว์							

โดยผู้ใช้งานสามารถเลือกโฟลเดอร์ของแคมเปญที่ต้องการกรองชื่อแคมเปญได้ในส่วนหมายเลข (1) จากนั้นรายชื่อแคมเปญจะแสดงผลออกมาให้เลือก โดยสามารถคลิกปุ่ม "เลือก" ในรายการแคมเปญที่ ต้องการ (ในส่วนหมายเลข (2)) และเมื่อเลือกเรียบร้อยแล้ว จะพบว่าสถานะของแคมเปญหลักจะเปลี่ยนตาม ชื่อแคมเปญที่ได้เลือกไป ดังภาพ


STATION Bangkok Group + เพิ่ม Station ใหม่	Bangkok Group Embled จัดการข้อมูล Station จะช่วยให้คุณสามารถจัดกลุ่ม Player ของคุณในการสั่งการได้ ซึ่งหนึ่ง Player สามารถอยู่ได้เพียงหนึ่ง Station เท่านั้น		+ เลือก Player เข้ามาอยู่ใน	Station :
	🖽 แคมเปญหลัก: My first campaign	 แคมเปญหลัก 	กำหนดแตมเปญส่วงหน้า	() ตั้งเวลา
	ไม่พบ Player ใด ๆ ที่อรุ	ปู่ใน Station นี้		



<u>การกำหนดแคมเปญหลักล่วงหน้า</u>

การกำหนดแคมเปญหลักล่วงหน้า จะใช้ในกรณีที่ผู้ใช้งานมีการวางแผนว่าจะเปลี่ยนแคมเปญหลัก ล่วงหน้า แบบถาวร (ไม่ใช่แค่บางช่วงเวลา) เช่น หากต้องการเปลี่ยนแคมเปญหลักล่วงหน้าว่าต้นเดือนหน้าจะ เปลี่ยนไปแสดงผลแคมเปญอีกแคมเปญหนึ่ง ผู้ใช้งานสามารถกำหนดได้จากส่วนนี้ ดังภาพ (จากปุ่ม "กำหนด แคมเปญล่วงหน้า" หรือ "Advance Campaign")

STATION Bangkok Group	Bangkok Group (อากมีผง) จัดการข้อมูล Station จะช่วยให้คุณสามารถจัดกลุ่ม Player ของคุณในการสั่งการได้ ซึ่งหนึ่ง Player สามารถอยู่ได้เพียงหนึ่ง Station เท่านั้น		+ เลือก Player เข้ามาอยู่ใน	Station :
		 แคมเปญหลัก 	กำหนดแคมเปญล่วงหน้า	() ตั้งเวลา
	v เพิ่มสถานี ใหม่ 'Bangkok Group' เรียบร้อยแล้ว!			×
	ไม่พบ Player ใด ๆ ที่อยู่ใน Station	น้		

โดยเมื่อคลิกที่ปุ่มนี้แล้ว ระบบจะแสดงแบบฟอร์มการกำหนดแคมเปญล่วงหน้าขึ้นมา ดังภาพ

Sign-Mate		กำหนดแคมเปญล่วงหน้า				×			🎮 Thai Language	<u> </u>
CONSOLE	ธรรมรอง Bangkok Group + เพื่อ Station ใหม่	ກາງກຳກະພະແຜນຢູ່ຫຼັວກນ້ຳແຫ່ງຂຶ້ນໃຫ້ຄຸຍພາມາດທີ່ກໍມີທີ່ແອ Boheding Campaign ເຫາະກັງ Scheding Campaigns (ຂອນປຊາທິດ) ອີກອະໂມນິສາແຫ່ງນາວານໃນ ໆ ທີ່ກຳກະຫ = ອຸດພາມາງກກຳກະພະສະເປຊີແລ້ວກນ້ຳໃຫ້ເຮັດ 1 ແລະເປຊ ແຜ	ะเวลาที่จะเปลี่ยนแปลงแค ใช้สำหรับกำหนดให้แสด ช่วงเวบาหนึ่งเท่านั้น	มเปญให้กับ Station (แบบถาวร) ไ งผลแคมเปญเพื่องช่วงเวลาใดช่วง	ดอมันจะแตกต่างกับการกำหนด วสาหนึ่ง แล้วกลับมาแสดงแตมเปญ	ติม	URNIN	+ เ ปญหลัก กำ	อีอก Player เข้ามาอยู่ใน (1) พบคนตลแปญช่วงหน้า	Station : เป็ พื้งเวลา
 ฐปภาพ ริคโอ ภาพเคลื่อนไหว (Gif) ไฟส์เอีอง 	0	สั้งเวลาเปลี่ยนแปลงแคมเปญหลักล่วงหน้า วันที่เว้มแสดงแล: Gi 2018-12-12 12:00				1				
 ∆ เทมเหลดข้อความ ▲ จัดการท่อนต์ PLAYLIST 	2	เลือกแคมเปญที่ต้องการเปลี่ยนเป็นแคมเปญหลั ชื่อโหลเตอร์: My first campaign group	<u>ักส่วงหน้า</u>			\$				
 สไตท์ไขว์ วิดิโอเพลย์สิสท์ LAYOUT & CAMPAIGH แคมเปญ ((((())))) 		ส์อนคระเปญ Mascot Presentation	สัดส่วน 16 x 9	เข้าดูแคมเปญ เข้าดูแคมเปญ	เลียก 1/100					
REPORT แคมเปญปัจจุบันของ Player ประวัติการทำรายการ		Machine Video โปรโมชันดีออส My first campaign	16×9 9×16 9×16	เข้าดูแคมเปญ เข้าดูแคมเปญ เข้าดูแคมเปญ	✓ ihm ✓ ihm ✓ ihm					
ACCOUNT					1e de	สัญล			สือบกามเพิ่ม หรือ @SignM Click.to c	IGUÌÀĠÍLINE

จากแบบฟอร์มด้านบน จะพบว่าแบบฟอร์มนี้ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ส่วนด้วยกันดังนี้



- 5. วันที่และเวลา ที่ต้องการตั้งเวลาเปลี่ยนแคมเปญหลัก
- ชื่อโฟลเดอร์แคมเปญที่ต้องการกรองรายชื่อแคมเปญ (โดยหลังจากเลือกโฟลเดอร์แล้ว ระบบจะ แสดงรายชื่อแคมเปญในโฟลเดอร์นั้น ๆ ออกมา)
- 7. ปุ่มสำหรับ "เลือก" แคมเปญที่ต้องการตั้งเวลาล่วงหน้า
- 8. คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อยืนยันการตั้งเวลาแคมเปญหลักล่วงหน้า

โดยเมื่อตั้งเวลาล่วงหน้าเรียบร้อยแล้ว ระบบจะแสดงสถานะดังภาพ

STATION Bangkok Group + เพิ่ม Station ใหม่	Bangkok Group (Enabled) จัดการข้อมูล Station จะช่วยให้คุณสามารถจัดกลุ่ม Player ของคุณในการสั่งการได้ ซึ่งหนึ่ง Player สามารถอยู่ได้เพียงหนึ่ง Station เท่านั้น		+ เลือก Player เข้ามาอยู่ใน	Station :
	⊟ แคมเปญหลัก: My first campaign ூ กำหนดแคมเปญส่วงหน้า: Mascot Presentation (2018-12-28 12:00) ▼	 แคมเปญหลัก 	กำหนดแคมเปญล่วงหน้า	() ตั้งเวลา
	ระบบได้ทำการตั้งค่าแคมเป _{็น} ส่วงหน้าให้กับ Station นี้เรียบร้อยแล้ว!			×
	ไม่พบ Player ใด ๆ ที่อยู่ใน Station	น้		

จากภาพด้านบน จะพบว่าในส่วนของหมายเลข (1) จะมีสถานะของการกำหนดแคมเปญล่วงหน้า แสดงผลขึ้นมา พร้อมระบุชื่อแคมเปญที่เราตั้งไว้ และวันที่ / เวลาที่ต้องการเปลี่ยน (โดยผู้ใช้งานสามารถลบ การตั้งค่านี้ออกได้จากปุ่ม "กากบาท" ด้านขวามือ)



<u>การตั้งเวลาแสดงแคมเปญบางช่วงเวลา</u>

การตั้งเวลาแสดงแคมเปญบางช่วงเวลา จะช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถกำหนดได้ว่า ช่วงเวลาไหนให้ แสดงผลโฆษณา หรือโปรโมชันตัวไหนนั่นเอง ซึ่งจะเป็นแคมเปญในลักษณะชั่วคราวไม่ถาวร (เพราะไม่ใช่ แคมเปญหลัก แคมเปญหลักจะมีได้แค่ 1 รายการเท่านั้น) ซึ่งการตั้งเวลาแสดงแคมเปญล่วงหน้า (Scheduling) สามารถสร้างได้หลายรายการ โดยการตั้งเวลานั้นไม่ควรกำหนดเวลาทับซ้อนกัน วิธีการตั้งเวลา สามารถเข้าถึงผ่านปุ่ม "ตั้งเวลา" หรือ "Scheduling" ดังภาพ

ราสาเอง The Bangkok Group + เพิ่ม Station ใหม่	Bangkok Group Embled จัดการข้อมูล Station จะช่วยให้คุณสามารถจัดกลุ่ม Player ของคุณในการสั่งการได้ ซึ่งหนึ่ง Player สามารถอยู่ได้เพื่องหนึ่ง Station เท่านั้น		+ เลือก Player เข้ามาอยู่ใน	Station				
	⊟ แคมเปญหลัก: My first campaign ⊙ กำหนดแคมเปญส่วงหน้า: Mascot Presentation (2018-12-28 12:00) X	 แคมเปญหลัก 	 กำหนดแคมเปญส่วงหน้า 					
	ระบบได้ทำการตั้งค่าแคมเปญสวงหน้าให้กับ Station นี้เรียบร้อยแล้ว!			×				
	ไม่พบ Player ใด ๆ ที่อยู่ใน Sta	ation นี้						

จากนั้นระบบจะนำพาผู้ใช้งานไปยังหน้าจอการตั้งเวลา ดังภาพ



ตั้งเวลาการแสดงผลแคมเปญ

🕒 จัดการข้อมูล Station / ตั้งเวลาการแสดงผลแคมเปญ

	ballgkok Group					
	+ สร้าง Schedule ใหม่			+ สร้าง Event (เ	เบบทำซ้ำรายวัน) ใหม่	
< > today		4 Dec	ember 2018		mont	th week day
Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
25	26	27	28	29	30	1
2	3	4	5	6	7	8
						ส อบถามเพิ่มเติม ¹
9	10	11	12	13		@SignMate

จากภาพจะพบว่าหน้าจอการตั้งเวลาประกอบด้วยทั้งหมด 4 องค์ประกอบด้วยกันคือ

- 5. ชื่อกลุ่มของอุปกรณ์ หรือ Station ที่ต้องการตั้งเวลา
- 6. ปุ่มสำหรับสร้าง Schedule แบบครั้งเดียวจบ (One time period)
- 7. ปุ่มสำหรับสร้าง Schedule แบบทำซ้ำรายวัน (Repeating event)
- 8. ส่วนของปฏิทินที่จะแสดงสถานะให้ทราบว่าช่วงวันไหน เวลาไหนมีการตั้งเวลาเกิดขึ้น



การตั้งเวลาแบบครั้งเดียวจบ (One time period schedule)

เริ่มจากการสร้าง Schedule ใหม่ แบบ One time period สามารถตั้งได้โดยการกดปุ่ม "สร้าง Schedule ใหม่" หรือ "Add new schedule (One time)" ดังภาพ



จากนั้นระบบจะแสดงแบบฟอร์มการตั้งเวลาขึ้นมา ดังภาพ

Sign				🎮 Thai Language 👻 😱
CONSOLE	ตั้งเวลาการแสดง	สร้าง Schedule ใหม่	×	
🚖 รายงานภาพรวม	🕒 จัดการซ้อมูล Station / ตั้งเ			
Player / Display	1	ชื่อ Schedule:		
Station (Player Group)				
CONTENT MANAGEMENT	Station Name:	วมที่เริ่มต้น: Select start date / time		
🔳 รูปภาพ	U	- 12		
🖪 วิติโอ		វិឃមិតិបត្តត:		กง Event (แบบทำข้ำรายวัน) ใหม่
🚥 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		Select end date / time		
🖌 ไฟล์เสียง		แคมเปญ:		
≜ เทมเพลตข้อความ	< >	เลือกแคมเปญที่ต้องการแสดงผล ใน Schedule นี้	~	(= = = -4 month week day
🗛 จัดการฟอนต์	Sun			Fri Sat
PLAYLIST		ยกเลิก ฮีน	เข้น	29 30 1
🕞 สไลด์โชว์				
CD 225 auguste al				



แบบฟอร์มนี้ประกอบด้วย 4 ส่วนดังภาพ

- กำหนดชื่อ Schedule (เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถจดจำได้ในภายหลัง ว่าเป็นการตั้งเวลาเพื่อ จุดประสงค์แสดงโฆษณาไหน)
- 6. กำหนดวันที่และเวลาเริ่มต้นของแคมเปญ
- 7. กำหนดวันที่และเวลาสิ้นสุดของแคมเปญ
- เลือกแคมเปญที่ต้องการแสดงผลในช่วงเวลาที่กำหนด (ให้คลิกเลือกที่ปุ่ม "เครื่องหมายถูก") โดย ระบบจะแสดงรายชื่อแคมเปญขึ้นมาให้เลือก ดังภาพ

SigneMate							🏴 Thai Language	- 6
	See	เลือกแคมเปญที่จะแสดงผลบน Station นี่				×		
ราธงานภาพรรม Player / Display		ชื่อโฟลเดอร์:						
Station (Player Group)	U	My first campaign group				\$		
content management		Name	Screen Ratio	View	Select			
🖸 วิติโอ		Mascot Presentation	16 x 9	view	Choose	1	เม	
🚥 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		Machine Video	16 x 9	view	Choose 2			
🖌 ไฟล์เสียง		โปรโมขันคืออส	9 x 16	view	✓ Choose			
 ▲ เทมเพลตชอความ ▲ จัดการฟอมต์ 		My first campaign	9 x 16	view	Choose		month week day	
PLAYLIST						3	5at	

เลือกโฟลเดอร์แคมเปญในส่วนของหมายเลข (1) ที่ต้องการกรองชื่อแคมเปญ จากนั้นรายชื่อแคมเปญ ในโฟลเดอร์ที่เลือกจะแสดงผลออกมา โดยสามารถคลิกปุ่ม "Choose" ในส่วนของหมายเลข (2) ในรายการ แคมเปญที่ต้องการ โดยเมื่อเลือกเสร็จแล้ว ระบบจะกลับมายังแบบฟอร์มเดิมดังภาพ

Sign				🏴 Thai Language	- 😛
CONSOLE	ตั้งเวลาการแสดง	สร้าง Schedule ใหม่	×		
🏫 รายงานภาพรวม	🗈 จัดการซ้อมูล Station / ตั้งเ	d			
Player / Display		198 Schedule:			
💼 Station (Player Group)		โปรโมชั่นปลายปี			
CONTENT MANAGEMENT	Station Name:	วันที่เริ่มต้น:			
🔳 รูปภาพ					
🗈 วิติโอ		วันที่สิ้นสุด:		ก้าง Event (แบบทำฮ้ำราธวัน) ใหม่	
⇔″ ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		2019-01-04 12:00			
ู ไฟล์เสียง		แคมเปญ:			
<u>A</u> เทมเพลตช้อความ	< >	Mascot Presentation	~	month week day	
🗛 จัดการฟอนด์	Sun	A		Fri Sat	
PLAYLIST			ยกเลิก ฮีนฮัน	29 30 1	
🗈 สไลด์โชว์					
		, i i i i i i i i i i i i i i i i i i i			



จากนั้นเมื่อตั้งค่าเรียบร้อยแล้ว ให้กดปุ่ม "ยืนยัน" ระบบจะทำการเพิ่ม Schedule เข้าสู่ตาราง ปฏิทิน ดังภาพ

้งเวลาการแสดงผลแคมเปญ

|จัดการข้อมูล Station / ตั้งเวลาการแสดงผลแคมเปญ



จากภาพด้านบน จะพบว่าในตารางปฏิทินจะมีรายการ Schedule ใหม่ที่เราสร้างเข้าไปเรียบร้อยแล้ว โดยสามารถกดเข้าไปดูรายละเอียดของ Schedule ได้ รวมถึงสามารถลบ Schedule ออกได้ ดังภาพ



Sign					🎮 Thai Language 👻 😱
CONSOLE	ตั้งเวลาการแสดง	ข้อมูล Schedule		×	
🏫 รายงานภาพรวม	🗈 จัดการข้อมูล Station / ตั้งเ				
Player / Display		ชื่อ Schedule:	โปรโมชันปลายปี		
B Station (Player Group)		วันที่เริ่มต้น:	2018-12-30		
CONTENT MANAGEMENT	Station Name:	เวลาเริ่มตัน:	12:00		
🔳 รูปภาพ		วันที่สิ้นสุด:	2019-01-04		
🔲 วิติโอ		เวลาสิ้นสุด:	12:00		กิง Event (แบบทำซ้ำรายวัน) ใหม่
∝⊭ ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		แคมเปญ:	Mascot Presentation		
ู ไฟล์เสียง					
<u> A</u> เทมเพลตข้อความ	< >				month week day
A จัดการฟอนด์	Sun			ปิด สบ	Fri Sat
PLAYLIST		20 20	27 20	5	29 30 1

เพียงเท่านี้เป็นอันเสร็จสิ้นการตั้งเวลาแสดงผลแคมเปญตามช่วงเวลาที่กำหนดแบบครั้งเดียวจบ (One time period)



การตั้งเวลาแบบทำซ้ำรายวัน (Repeating event)

หัวข้อที่แล้วเป็นวิธีการตั้งเวลาแสดงผลแคมเปญโฆษณาแบบครั้งเดียวจบ (One time period) แต่ใน บางครั้ง ผู้ใช้งานอาจจะต้องการการแสดงโฆษณาแบบทำซ้ำทุก ๆ วัน เฉพาะช่วงเวลาใดช่วงเวลาหนึ่ง เช่นโปร โมชัน Happy Hour ที่ต้องการให้แสดงโฆษณาโปรโมชันนี้ช่วงเวลา 12:00 – 13:00 จนถึงปลายเดือน เป็นต้น

วิธีการตั้งเวลาในส่วนนี้ สามารถเข้าถึงผ่านปุ่ม "สร้าง Event แบบทำซ้ำ (Repeat)" หรือ "Add repeating event" จะพบกับแบบฟอร์มดังภาพ

SigneMate				🕒 วิธีการไร	ชังาน 🍺 Thai Language 👻 😭	
CONSOLE	ตั้งเวลาการแสดง	สราง Event (แบบทาชารายวน) เหม	×			
🏦 รายงานภาพรวม	🕒 จัดการข้อมูล Station / ตั้งเ	ชื่ออีเวนท์:				
Player / Display	1					
	Station Name:	วันที่เริ่มต้น:				
อากาพ	2	Select start date				
🖸 วิติโอ		วันที่สิ้นสุด:	_	พ Event (แบบทำฮ้ำรายวัน) '	ใหม่	
∞r ภาพเคลื่อนไหว (Gif) Г. ไฟย์เสียว	0	ประเภทการกำร้า:				
▲ เทมเพลตช้อความ	< >	รายวัน	¢		month week day	
\Lambda จัดการพ่อนต์	Sun	ເວລາແສດຈະແລ:		Fri	Sat	
PLAYLIST	4	O Select start time O Select end time	- 4	5	30 1	
🕞 สไลด์โชว์		แดมเปญ:				
🕩 วิดิโอเพลย์ลิสด์		เลือกแคมเปญที่ต้องการแสดงผลใน Schedule นี้	~ <	(••• • 6)	7 8	
LAYOUT & CAMPAIGN						
🔲 แคมเปญ (จัดการ)		ອກເລັກ 🛢	นยัน			
REPORT		9 10 11 12	_	13		@
🗎 แคมเปญปัจจุบันของ Player				320	Click to add	
🖹 ประวัติการทำรายการ					Tel.094-479-0240	-

โดยแบบฟอร์มด้านบนนี้ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบด้วยกันดังนี้

- ชื่อ Schedule หรือชื่อ Event เพื่อให้ผู้ใช้งานจดจำได้ภายหลัง ว่า Event นี้สำหรับจุดประสงค์ ใด
- 8. วันที่เริ่มต้นแคมเปญ
- 9. วันที่สิ้นสุดแคมเปญ
- 10. เวลาที่แสดงผล (เวลาเริ่ม : Showtime)
- 11. เวลาที่สิ้นสุดการแสดงผลในแต่ละวัน (Showtime)
- 12. แคมเปญที่ต้องการให้แสดงผลในช่วงเวลาที่กำหนด



โดยการเลือกแคมเปญให้คลิกที่ปุ่ม "เครื่องหมายถูก" ที่ลูกศรชี้ จะพบกับแบบฟอร์มแสดงรายชื่อ แคมเปญขึ้นมาดังภาพ

Sign		a	7			ใช้งา	ນ 🏴 Thai Language	<u>·</u> 😱	
CONSOLE	୶	เลอกแคมเบญทจะแสดงผลบน Station ห	นอบแพมเบญทจะแสดมผสบน Station ห						
🚖 รายงานภาพรวม 💽 Player / Display		ชื่อโฟลเดอร์:							
💼 Station (Player Group)	1	My first campaign group	My first campaign group						
CONTENT MANAGEMENT		Name	Screen Ratio	View	Select				
 ฐปภาพ 		Mascot Presentation	16 × 9	view	Choose				
อายอ ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		Machine Video	16 x 9	view	✓ Choose) ใ หม			
ู ไฟล์เสียง		โปรโมชันคืออส	9×16	view	Choose 2	18			
<u>A</u> เทมเพลตข้อความ		My first campaign	9 x 16	view	✓ Choose		month week day		
🗛 จัดการพ่อนต์						30	Sat 1		
PLAYLIST									
▶ สไลด์โชว์									

ให้ผู้ใช้งานเลือกชื่อโฟลเดอร์แคมเปญที่ต้องการในส่วนของหมายเลขที่ (1) จากนั้นระบบจะแสดง รายชื่อแคมเปญในโฟลเดอร์ขึ้นมา โดยให้คลิกปุ่ม "Choose" ในรายการแคมเปญที่ต้องการให้แสดงผลใน ช่วงเวลาที่กำหนด

หลังจากเลือกแคมเปญเรียบร้อยแล้ว ระบบจะกลับมายังแบบฟอร์มการตั้งค่าเดิม ดังภาพ

SigneMate		🏲 Thai Language 👻 😜
console ตั้งเวลาการเ	สร้าง Event (แบบทำซ้ำรายวัน) ใหม่ × สุดง	
🚖 รายงานภาพรวม 🗈 จัดการข้อมูล Static	/ ตั้งน	
E Player / Display	ชื่ออีเวนที่:	
💼 Station (Player Group)	Happy Hour Promotion	
CONTENT MANAGEMENT	วันที่เริ่มดัน: โต้ 2018-12-12	
🔳 รูปภาพ		
🖸 วิติโอ	รับที่สินสุด:	กัง Event (แบบทำฮ้ำราฮวัน) ใหม่
🚥 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)	2018-12-19	
🗸 ไฟล์เสียง	ประเภทการทำข้า:	
≜ เทมเพลตซ้อความ <	รายวัน \$	month week day
🗛 จัดการพ่อนต์	รun เวลาแสดงผล:	Fri Sat
PLAYLIST	© 12:00 © 13:00	29 30 1
🕞 สไลด์โชว์	แคมเปญ:	
วิติโอเพลย์ลิสด์	Machine Video 🗸	
LAYOUT & CAMPAIGN		6 7 8
🥅 แคมเปญ (รัการ)	ອກເຮົກ ອີນອັນ	
REPORT		สอบกามเพิ่มเติมได้ที่ เเพย
🕒 แคมเปญปัจจุบันของ Player	9 IU 11 12	¹³ @SignMate Click to add



จากนั้นให้คลิกปุ่ม "Confirm" เพื่อยืนยันการสร้าง Schedule / Event ใหม่ โดยระบบจะทำการ เพิ่ม Schedule / Event นี้เข้าปฏิทินดังภาพ



ผู้ใช้งานสามารถคลิกที่ Schedule นั้น ๆ เพื่อดูข้อมูลเพิ่มเติม หรือลบ Schedule ออกได้ ดังภาพ

SignaMate				🖲 วิธีการใช้งาน 🏴 Thai Language 👻 😱
CONSOLE	ตั้งเวลาการแสดง	ข้อมูล Event (Repeating)	×	
🏦 รายงานภาพรวม	🕑 จัดการข้อมูล Station / ตั้งเ			
Player / Display		ชื่อ Schedule:	Happy Hour Promotion	
B Station (Player Group)		วันที่เริ่มต้น:	2018-12-12	
CONTENT MANAGEMENT	Station Name:	วันที่สิ้นสุด:	2018-12-19	
🔳 รูปภาพ		เวลาแสดงผล:	12:00 to 13:00	
🔲 วิดิโอ		ประเภทการทำซ้ำ:	รายวัน	โรง Event (แบบทำย้ำราธวัน) ใหม่
🚥 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		แคมเปญ:	Machine Video	
🖌 ไฟล์เสียง				
<u>A</u> เทมเพลตช้อความ	< >			month week day
A จัดการพ่อนด์	Sun		ปิด สบ	Fri Sat
PLAYLIST		20 20	27 20	29 30 1

โดยหากผู้ใช้งานต้องการลบข้อมูลส่วนนี้ ให้คลิกปุ่ม "Delete" ตามภาพด้านบน



การเลือกอุปกรณ์ (Player) เข้ามาอยู่ในกลุ่ม

จากขั้นตอนข้างต้นนั้น จะพบว่าผู้ใช้งานสร้างกลุ่มไว้เรียบร้อยแล้ว แต่ยังไม่ได้เลือกว่าต้องการให้ อุปกรณ์ตัวไหนอยู่ในกลุ่มนี้บ้าง ดังนั้นในหัวข้อนี้จะอธิบายถึงวิธีการเลือกอุปกรณ์เข้ามาอยู่ในกลุ่ม โดยคลิกที่ ปุ่ม "เลือก Player เข้ามาอยู่ใน Station"

ุTATION ☐ Bangkok Group + เพื่ม Station ใหม่	 Bangkok Group (อามประ) จัดการข้อมูล Station จะช่วยให้คุณสามารถจัดกลุ่ม Player ของคุณในการสั่งการได้ ชั่งหนึ่ง Player สามารถอยู่ได้เพื่องหนึ่ง Station เท่านั้น แคมเปญหลัก: My first campaign กำหนดแคมเปญต่วงหน้า: Mascot Presentation (2018-12-28 12:00) × 	 แคมเปญหลัก 	+ เล็อก Player เข้ามาอยู่ใน St	ation : เ ตั้งเวลา
	ไม่พบ Player ใด ๆ ที่อยู่ใน Station นี	Ĩ	•	

จากนั้นระบบจะแสดงแบบฟอร์มขึ้นมาดังภาพ

SigneMate					36การ	ใช้งาน 🏴 Thai Language	- 😛
CONSOLE	STATION	เลือก Player	r เข้ามาอยู่ใน Station	×		+ เลือก Player เข้ามาอยู่ใน	Station
🏦 รายงานภาพรวม	Bangkok Group						
Player / Display	+ เพิ่ม Station ใหม่	เลือก Player ที่ต้อง Station ได้เพียง S	งการเพื่อนำเข้าไปอยู่ใน Station นี่! โดยแต่ละ Player สามารถถูกจัดกง tation เดียวเท่านั้น คุณสามารถย้าย Station ได้ตลอตเวลาที่ต้องการ	ลุ่มให้อยู่ใน			
Station (Player Group)			ชื่อ Player		แคมเปญหลัก	กำหนดแคมเปญต่วงหน้า	() ตั้งเวลา
CONTENT MANAGEMENT							
🔳 รูปภาพ			My first player				
🖪 วิดิโอ					Station นี้		
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)				_	• • •		
ู ไฟล์เสียง		100	My second player				
<u>A</u> เทมเพลตข้อความ							
🗛 จัดการฟอนต์							
PLAYLIST							
สไลด์โซว์							

ให้คลิกที่ปุ่มเครื่องหมาย "ถูก" ในรายการอุปกรณ์ที่ต้องการเอาเข้ากลุ่มให้เรียบร้อย จากนั้นปิด แบบฟอร์มนี้ไป จะพบว่าในกลุ่มนี้มีอุปกรณ์ที่ผู้ใช้งานเลือกเข้ามาแล้วดังภาพ



ราสาเอง Dangkok Group + เพิ่ม Station ใหม่	 Bang! จัดการข้อมูล Sta ซึ่งหนึ่ง Player สา แคมเปญหลัก: กำหนดแคมเป 	angkok Group (รายได้ + เมือก Player เราม มูล Station จะช่วยให้ศูณสามารถจัดกลุ่ม Player ของคุณในการสั่งการได้ ayer สามารถอยู่ได้เพียงหนึ่ง Station เท่านั้น มูหลัก: My first campaign แคมเปญข่างหน้า: Mascot Presentation (2018-12-28 12:00) × แคมเปญช่างหน้า: Mascot Presentation (2018-12-28 12:00)		+ เมือก Player เข้ามาอยู่ใน 4 กำหนดแคมเปญช่วงหน้า	Station :
•	1011	My first player (Device ID:)			×
**** <u>*</u>	and the second s	My second player Device ID: 42GJSX			×

ซึ่งวิธีการเอาอุปกรณ์ออกจากกลุ่ม ทำได้โดยคลิกปุ่ม "กากบาท" ในรายการอุปกรณ์ที่ต้องการ เช่น

รтатіом 🗂 Bangkok Group + เพื่ม Station ใหม่	 Bangkok Group (การยังยางการยังคุณในการสังการได้ จัดการข้อมูล Station จะช่วยให้ดุณสามารถจัดกลุ่ม Player ของคุณในการสังการได้ ซึ่งหนึ่ง Player สามารถอยู่ได้เพียงหนึ่ง Station เท่านั้น แคมเปญหลัก: My first campaign ๑ กำหนดแคมเปญส่วงหน้า: Mascot Presentation (2018-12-28 12-00) 	+ เลือก Player เข้ามาอยู่ใน นคมเปญหลัก กำหนดแคมเปญต่วงหน้า		ation : เ ตั้งเวลา
	My second player Device ID: 42QJ5X			×

จะพบว่าในกลุ่มนี้เหลืออุปกรณ์เพียงเครื่องเดียวเท่านั้น ซึ่งจากตัวอย่างนี้เป็นการเพิ่มอุปกรณ์ชื่อ "My second player" เข้ามาในกลุ่ม

โดยเมื่อลองกลับไปที่เมนู "Player / Display" จะพบว่าอุปกรณ์ที่ชื่อ "My second player" นั้นจะ ไม่สามารถควบคุมหรือสั่งการได้โดยตรงแล้ว เพราะถูกควบคุมผ่านกลุ่มเรียบร้อยแล้ว ดังภาพ



Q Search I	My second player จัดการ Player / Display เพื่อใช้สำหรับแสดงผล Digital Signage
My first player Litteleuwinguinger	● เชื่อมต่อล่าสุด: Wednesday, December 12, 2018 11:28 AM [ดูราดราม] ⊡ แคมเปญหลัก: My first campaign
My second player Device ID: 426J5X	• กำหนดแคมเปญส่วงหน้า: Mascot Presentation (2018-12-28 12:00) Player นี้ถูกควบคุมสั่งการด้วย Station Bangkok Group
ต้องการ Player เพิ่มไขไหม?!	ii รัฐมูลอุปกรณ์ ครบคุม Player Screenshot <mark>เมาออกจาก Station</mark> สบอุปกรณ์

จากภาพจะสังเกตได้ว่า ปุ่ม "แคมเปญหลัก", "กำหนดแคมเปญล่วงหน้า", "ตั้งเวลาแคมเปญ" จะไม่ แสดงขึ้นมา



<u>เมนูย่อยของกลุ่มอุปกรณ์</u>

เมนูย่อยของกลุ่มอุปกรณ์นั้นประกอบด้วยการแก้ไขชื่ออุปกรณ์ หรือรวมไปถึงเมนูลัดในการกำหนด สิทธิให้กับผู้ดูแลระบบคนอื่น ๆ (ในกรณีที่ผู้ใช้งานได้ใช้บริการเสริม การสร้างผู้ดูแลระบบ) ดังภาพ

รтатіом 🗈 Bangkok Group + เพิ่ม Station ใหม่	Bangkok Group (Enabled) จัดการข้อมูล Station จะช่วยให้คุณสามารถจัดกลุ่ม Player ของคุณในการสั่งการได้ ซึ่งหนึ่ง Player สามารถอยู่ได้เพียงหนึ่ง Station เท่านั้น แหนเปญหลัก: My first campaign	 เมาะ เป็นการเอาสาราร์นารีนารีนารีนารีนารีนารีนารีนารีนารีนารี
	3) กาหมดแคมเปญชางหมา: Mascot Presentation (2018-12-28 12:00) 🗙	แคมเปญหลัก กาหนดแคมเปญลวงหน่า ดังเวลา
	My second player Device ID: 420J5X	🛛 ข้อมูลอุปกรณ์ 🔹

จากภาพด้านบน ให้คลิกที่ปุ่มตามที่ลูกศรชื้อยู่ จากนั้นรายการเมนูย่อยจะแสดงขึ้นมา โดย ประกอบด้วย

- 3. แก้ไขข้อมูล Station
- 4. ลบกลุ่มอุปกรณ์ (Station)
- ให้สิทธิผู้ดูแลระบบเข้าถึงกลุ่มอุปกรณ์นี้ (กรณีใช้บริการเสริม ผู้ดูแลระบบ : หากผู้ใช้งานไม่พบ เมนูนี้ แสดงว่าผู้ใช้งานไม่ได้ใช้บริการเสริมในส่วนนี้)



<u>การแก้ไขข้อมูลกลุ่มอุปกรณ์ (Station / Player Group)</u>

การแก้ไขข้อมูลกลุ่มของอุปกรณ์ ให้คลิกที่เมนู "แก้ไขข้อมูล Station" หรือ "Edit station information" ดังภาพด้านล่าง

ราสายง Bangkok Group + เพื่ม Station ใหม่	 Bangkok Group Enabled จัดการข้อมูล Station จะช่วยให้คุณสามารถจัดกลุ่ม Player ของคุณ ในการสั่งการได้ ซึ่งหนึ่ง Player สามารถอยู่ได้เพียงหนึ่ง Station เท่านั้น แคมแปญหลัก: My first campaign จำกานดแคมแปญต่วงหน้า: Mascot Presentation (2018-12-28 12:00) 	รายโคร งารถจัดกลุ่ม Player ของคุณในการสังการได้ Station เท่านั้น Presentation (2018-12-28 12:00) × แคมเปญหลัก		
	My second player Device ID: 42GJ5X		🛛 ข้อมูลอุปกรณ์ 🛛 🛛	

จากนั้นระบบจะนำพาผู้ใช้งานไปยังหน้าจอการแก้ไขข้อมูลกลุ่มของอุปกรณ์ ดังภาพ



จากภาพด้านบน เป็นแบบฟอร์มการแก้ไขข้อมูลกลุ่มอุปกรณ์ (Station / Player Group) โดย สามารถแก้ไขชื่อได้ตามต้องการ



<u>การให้สิทธิผู้ดูแลระบบมีสิทธิเข้าถึงกลุ่มของอุปกรณ์ (Station / Player Group)</u>

กรณีที่ผู้ใช้งาน ได้เปิดใช้บริการเสริมบัญชีผู้ดูแลระบบเพิ่ม จะพบกับเมนูลัดในการกำหนดสิทธิให้ ผู้ดูแลระบบท่านอื่นสามารถเข้าถึงกลุ่มของอุปกรณ์นั้น ๆ ได้ โดยสามารถเข้าถึงผ่านเมนูดังภาพ

รтатіом 🗅 Bangkok Group + เพื่ม Station ใหม่	 Bangkok Group (การมีอง) จัดการข้อมูล Station จะช่วยให้คุณสามารถจัดกลุ่ม Player ของคุณในการสั่งการได้ ซึ่งหนึ่ง Player สามารถอยู่ได้เพียงหนึ่ง Station เท่านั้น แคมเปญหลัก: My first campaign กำหนดแคมเปญต่วงหน้า: Mascot Presentation (2018-12-28 12.00) 	Enabled เามารถจัดกลุ่ม Player ของคุณในการสังการได้ นึ่ง Station เท่านั้น n t Presentation (2018-12-28 12:00) <mark>×</mark> แคมเปญหลัก	
	My second player Device ID: 42GJ5X		🛛 ข้อมูลอุปกรณ์ 🛛 🗖

จากนั้นระบบจะนำพาผู้ใช้งานไปยังหน้าจอการให้สิทธิผู้ดูแลระบบเข้าถึงกลุ่มของอุปกรณ์ดังภาพ

ให้้สิทธิผู้ดูแลระบบเข้าถึงสเตชั่นนี้

🗈 จัดการข้อมูล Station / ให้สิทธิผู้ดูแลระบบเข้าถึงสเตชั่นนี้

ชื่อสถานี	Bangkok Group
เลือกผู้ดูแลระบบที่คุณ	ต้องการอนุญาตสิทธิการเข้าถึงสเตชั่นนี้
OFF Robert	Junior ()
ส่งขัย ยาเลิก	

จากภาพด้านบนจะพบว่ามีชื่อผู้ดูแลระบบแสดงขึ้นมา (ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้ดูแลระบบที่มีอยู่ในระบบ จากตัวอย่างนี้จะมีผู้ดูแลระบบคนเดียว จึงแสดงผลรายชื่อเดียว) โดยหากต้องการมอบหมายสิทธิให้กับผู้ดูแล ระบบคนไหน ให้คลิกเปลี่ยนจาก "Off" เป็น "On" หรือถ้าต้องการปิดการเข้าถึงให้เปลี่ยนจาก "On" เป็น "Off"



การจัดการและกำหนดสิทธิผู้ดูแลระบบ

การกำหนดสิทธิผู้ดูแลระบบเป็นบริการเสริมของ SignMate ฟังก์ชันหนึ่งที่มีความจำเป็นอย่างมากใน การแบ่งสิทธิการดูแลบริหารจัดการจอโฆษณา Digital Signage โดยผู้ใช้งานสามารถกำหนดได้ว่าผู้ดูแลระบบ แต่ละคนที่สร้างขึ้นมาใหม่นั้นจะได้รับสิทธิในการดูแลส่วนไหนบ้าง เช่น

- สิทธิในการดูแลอุปกรณ์ (เลือกได้มากกว่า 1 อุปกรณ์)
- สิทธิในการดูแลกลุ่มของอุปกรณ์ (เลือกได้มากกว่า 1 กลุ่ม) ตัวอย่างการแบ่งกลุ่มเช่น แบ่งกลุ่ม ตามสาขาที่อยู่ในแต่ละภาค แบ่งกลุ่มตามวัตถุประสงค์ เช่น จอสำหรับแสดงข้อมูลสินค้า จอ สำหรับแสดงข้อมูลโปรโมชัน เป็นต้น
- สิทธิในการเข้าถึงรายงานต่าง ๆ ของระบบ
- สิทธิในการเข้าถึงและจัดการแอพพลิเคชันเสริมอื่น ๆ เช่น ระบบห้องประชุม ระบบแบบฟอร์ม เป็นต้น

ซึ่งสิทธิต่าง ๆ เหล่านี้สามารถถูกกำหนดได้เฉพาะผู้ดูแลระบบระดับ Super admin เท่านั้น และจะไม่ มีผู้ดูแลระบบคนใดจะมีสิทธิการใช้งานเท่า Super admin

นอกจากนี้จำนวนผู้ดูแลระบบที่ผู้ใช้งานสามารถเพิ่มได้นั้น จะขึ้นอยู่กับโควตาที่ได้รับ หรือสั่งซื้อ บริการเสริมนี้ เช่น หากใช้บริการเสริมส่วนนี้จำนวน 5 account ดังนั้นผู้ใช้งานสามารถสร้างผู้ดูแลระบบเพิ่ม ได้ถึง 5 คน

โดยการเข้าถึงระบบการจัดการผู้ดูแลระบบนั้น สามารถเข้าถึงผ่านเมนู "จัดการผู้ดูแลระบบ" หรือ "Admin Management" จะพบกับหน้าจอดังภาพ



Sign		🎮 Thai Language 👻 🙀
CONTENT MANAGEMENT	单 จัดการข้อมูลผู้ดูแลระบบ	
🔳 รูปภาพ	เพิ่ม / ลบผู้ดูแลระบบของคุณ เพื่อยินขอม ให้เข้า ใช้งาน บริหาร Digital Signage ของคุณได้	0
🖸 วิดิโอ		
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		+ เพิ่มผู้ดูแลระบบใหม่
🖌 ไฟล์เสียง		
<u>A</u> เทมเพลตข้อความ	🗚 คุณยังไม่ได้เพิ่มผู้ดูแลระบบ! หากคุณต้องการอนุญาต ให้ผู้ใดสามารถเข้าถึงระบบของคุณได้ กรุณาเพิ่มปูดคลนั้นเข้ามาเป็นผู้ดูแลระบบของคุณ	×
\Lambda จัดการฟอนต์		
PLAYLIST	0	
สไลด์โชว์		
🕨 วิดิโอเพลย์ลิสต์		
🦳 แหมเบญ 💶		
REPORT		
🖹 แคมเปญปัจจุบันของ Player		
🖹 ประวัติการทำรายการ		
ACCOUNT		
🗈 จัดการผู้ดูแลระบบ <		สอบถามเพิ่มเติมได้ที่ เเหย ®
		@SignMate
SYSTEM SETTING		
S MARY Policy		Tel.094-479-0240

จากภาพด้านบน จะพบว่ามี 2 องค์ประกอบหลัก ๆ ด้วยกันนั่นคือ

- ส่วนของรายชื่อผู้ดูแลระบบที่ถูกสร้างขึ้น (จากภาพด้านบน จะไม่มีรายชื่อใด ๆ แสดงขึ้นมา แสดง ว่ายังไม่เคยสร้างผู้ดูแลระบบ)
- 2. ปุ่มสำหรับสร้างผู้ดูแลระบบคนใหม่เพิ่ม



<u>การเพิ่มผู้ดูแลระบบ</u>

การเพิ่มผู้ดูแลระบบนั้น ให้คลิกที่ปุ่ม "เพิ่มผู้ดูแลระบบใหม่" ดังภาพ



จากนั้นระบบจะแสดงแบบฟอร์มให้กรอกอีเมล์ของผู้ดูแลระบบที่ต้องการสร้างขึ้น (โดยจะใช้อีเมล์นี้ เป็นอีเมล์สำหรับเข้าสู่ระบบ) ดังภาพ



ให้กรอกที่อยู่อีเมล์ที่ต้องการ ในช่องข้อความที่ลูกศรชี้จากภาพด้านบน จากนั้นกดปุ่ม "ส่งข้อมูล" ระบบจะนำพาผู้ใช้งานไปยังหน้าจอแบบฟอร์มการกรอกข้อมูลส่วนตัว และการกำหนดสิทธิในการเข้าถึงระบบ ดังภาพ

> บริษัท นีสเตอร์ จำกัด 5/353 หมู่ 6 ตำบลบางเมือง อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ 10270 E-mail: info@nister.co.th, Website: http://www.nister.co.th

> > 236



Sign	6 7	ธีการใช้งาน	🎮 Thai Lang	juage 👻	e
console สิรายงานภาพรวม	เพิ่มผู้ไดูแลระบบ ใหม่ ± จัดการข้อมูลผู้ดูแลระบบ / เห็มผู้ดูแลระบบ ใหม่				
Station (Player Group)	йа:• 1				
ิ ฐปภาพ เ∎ิวิติโอ ∞ ภาพเคลื่อนไหว (Gif)	นามสกุณ • 2				
 √ ไฟล์เสียง △ เทมเพลดข้อความ 	ธิมณ์.*				
A จัดการฟอนต์ PLAYLIST โ. สไลด์โซว์	สิทธิการเข้ามีงระบบ 4				
▶ วิดิโอเพลซ์ลิสต์	07∓) 1. สิทธิในการขัดการข้อมูล (อัพโหลดรูปภาพ วิดิโอ รลร) และออกแบบ Campaign				
LAYOUT & CAMPAIGN	007 2. สิทธิในสังการแสดงผลเพลย์เยอร์ / สเตชั่น ที่ได้วับผอบหมาย (คุณจะสังงระบุเพลย์เยอร์ / สเตชั่นที่ต้องการมอบหมาย ให้กับผู้ดูแลระบบคนนี้)		C et		
REPORT	diviñga Cancel		ариол е Сііс	มเพมเตมได้ gnMate k to add	

จากภาพด้านบน จะพบว่าแบบฟอร์มนี้ประกอบด้วยองค์ประกอบทั้งหมด 4 ส่วนด้วยกันดังนี้

- 1. ชื่อ
- 2. นามสกุล
- 3. รหัสผ่าน (อีเมล์สำหรับเข้าสู่ระบบได้กรอกไปแล้ว ในขั้นตอนก่อนหน้านี้)
- การกำหนดสิทธิที่ต้องการมอบหมาย (สามารถแก้ไขภายหลังได้) (โดยสามารถอ่านรายละเอียด สิทธิการใช้งานต่าง ๆ ของผู้ดูแลระบบได้จากหัวข้อ "สิทธิการใช้งานระบบของผู้ดูแลระบบ")

โดยเมื่อกรอกข้อมูล และกำหนดสิทธิเรียบร้อยแล้ว ให้กดปุ่ม "ส่งข้อมูล" ระบบก็จะทำการสร้าง ผู้ดูแลระบบให้ทันที ดังภาพ

💄 จัดการข้อมูลผู้ดูแลระบบ

เพิ่ม / ลบผู้ดูแลระบบของคุณ เพื่อยินยอม ให้เข้า ใช้งาน บริหาร Digital Signage ของคุณได้

🗸 เพิ่มผู้ดูแลระบบ	คนใหม่ชื่อ 'Robert Junior' เรียบร้อยแล้ว!		×
			+ เพิ่มผู้ดูแลระบบใหม่
ชื่อ	อีเมส์	สิทธิการเข้าถึงเพลย์เยอร์ / สเตชั่น	
Robert Junior	2	3	✓ × ■4 5 6



ซึ่งจากภาด้านบนนี้จะพบว่าในแต่ละรายการผู้ดูแลระบบ จะประกอบไปด้วย 6 ส่วนด้วยกันดังนี้

- 1. ชื่อ-สกุล ผู้ดูแลระบบ
- 2. ที่อยู่อีเมล์ (สำหรับใช้เข้าสู่ระบบ)
- 3. ปุ่มที่ใช้ในการกำหนดสิทธิว่าผู้ดูแลระบบสามารถจัดการอุปกรณ์หรือกลุ่มอุปกรณ์ใดได้บ้าง
- 4. ปุ่มสำหรับแก้ไขข้อมูลส่วนตัวและสิทธิการใช้งานของผู้ดูแลระบบ
- 5. ปุ่มสำหรับลบผู้ดูแลระบบออกจากระบบ
- 6. ปุ่มสำหรับดูประวัติการใช้งานระบบของผู้ดูแลระบบ



<u>สิทธิการใช้งานระบบของผู้ดูแลระบบ</u>

สิทธิการใช้งานระบบ ที่ Super admin นั้นสามารถกำหนดให้กับผู้ดูแลระบบแต่ละคนได้นั้น ประกอบด้วย

สิทธิการเข้าถึงระบบ			
n			
ลย์เยอร์ / สเตชั่นที่ต้องการมอบหมายให้กับผู้ดูแลระบบคนนี้)			
พลย์เยอร์กับระบบ) - สิทธินี้จะใช้งานได้เมื่อคุณอนุญาติสิทธิช้อ 2 ให้กับผู้ดูแลระบบคนนี้			
9 W			

้จากภาพด้านบน สามารถอธิบายรายละเอียดสิทธิการใช้งานแต่ละส่วนได้ดังนี้

- ผู้ดูแลระบบสามารถเข้าจัดการข้อมูล อัพโหลด Content ออกแบบหน้าจอแคมเปญ สำหรับ จัดทำสื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์ได้
- ผู้ดูแลระบบสามารถมีสิทธิในการสั่งการแสดงผลอุปกรณ์ / กลุ่มของอุปกรณ์ ที่ได้รับมอบหมาย (โดยหากให้สิทธินี้แก่ผู้ดูแลระบบคนใดไป จะต้องกำหนดด้วยว่าอุปกรณ์ใด หรือกลุ่มของอุปกรณ์ ใดที่จะมอบหมายให้ผู้ดูแลระบบคนนั้น ๆ สามารถเข้าถึงได้ หรือสามารถกำหนดแบบ "All" คือ ทุกอุปกรณ์ หรือทุกกลุ่มของอุปกรณ์ก็ได้เช่นกัน) ซึ่งหากเปิดสิทธิในส่วนนี้ Super admin จะต้อง กำหนดสิทธิเพิ่มในรายการสิทธิย่อยดังนี้
 - 2.1 สิทธิในการสั่งการเชื่อมต่ออุปกรณ์ และลบอุปกรณ์ออก (ยกเลิกการเชื่อมต่ออุปกรณ์กับ ระบบ) * เนื่องจากการยกเลิกการเชื่อมต่ออุปกรณ์มีความเสี่ยง หากผู้ดูแลระบบท่านใด ไม่มีความเข้าใจระบบเพียงพอ แล้วมีการยกเลิกอุปกรณ์ออก จะต้องทำการเชื่อมต่อ อุปกรณ์ใหม่)
 - 2.2 สิทธิในการดูรายงานตามอุปกรณ์ / กลุ่มของอุปกรณ์ที่ได้รับมอบหมาย



การกำหนดสิทธิการเข้าถึงและบริหารจัดการอุปกรณ์และกลุ่มของอุปกรณ์

จากหัวข้อที่ผ่านมานั้น มีการอธิบายความหมายของสิทธิการใช้งานในแต่ละหัวข้อเรียบร้อยแล้ว ดังนั้นในหัวข้อนี้จะอธิบายวิธีการมอบหมายการเข้าถึงอุปกรณ์และกลุ่มของอุปกรณ์ให้กับผู้ดูแลระบบ โดยปุ่ม สำหรับการมอบหมายสิทธิส่วนนี้ สามารถเข้าถึงตามภาพด้านล่าง

💄 จ ัดการข้อมูลผู้ดูแลระบ ายองคุณ เพื่ออินฮอม ให้เข้าใช้งาน บริหาร Digital Signage ของคุณได้ เพิ่ม / สบผู้ดูแลระบบของคุณ เพื่ออินฮอม ให้เข้าใช้งาน บริหาร Digital Signage ของคุณได้					
🗸 เพิ่มผู้ดูแลระบบค	จนใหม่ชื่อ 'Robert Junior' เรียบร้อยแล้ว!		×		
			+ เพิ่มผู้ดูแลระบบใหม่		
ชื่อ	อีเมส์	สิทธิการเข้าถึงเพลย์เยอร์ / สเดชั่น			
Robert Junior	properties probably of an		× × B		

ซึ่งในกรณีที่มีผู้ดูแลระบบหลาย ๆ คน ผู้ใช้งานจะต้องเลือกว่าต้องการมอบหมายสิทธิให้กับผู้ดูแล ระบบคนใด โดยเมื่อทราบแล้วว่าต้องการมอบหมายสิทธิให้กับผู้ดูแลระบบคนใด ให้คลิกที่ปุ่ม (ตามที่ลูกศรซี้) ตามภาพด้านบน จะพบกับหน้าจอดังภาพ (* ปุ่มนี้จะไม่แสดงในกรณีที่ผู้ดูแลระบบคนนั้น ๆ ไม่ได้รับ มอบหมายสิทธิในการสั่งการแสดงผลอุปกรณ์ / กลุ่มของอุปกรณ์ โดยสามารถอ่านรายละเอียดส่วนนี้เพิ่มเติม ได้ที่หัวข้อ "สิทธิการใช้งานระบบของผู้ดูแลระบบ" จากหัวข้อที่แล้วได้)



□ สิทธิการเข้าถึงเพลย์เยอร์ / สเตชั่น ⇒ จัดการบัญชีผู้ Monitor / สิทธิการเข้าถึงเพลย์เยอร์ / สเตชั่น

ชื่อผู้ดูแลระบบ:	Robert Junior	
อีเมส์:	angeneres post-lipped on	
สิทธิการเข้าถึงเพลย์เยอร์:	ทุก ๆ เพลฮ์เฮอร์ ระบุราธการ	
สิทธิการเข้าถึงสเตชั่น:	ทุก ๆ สเตชั่น ระบุราธการ 2	
<u>รายชื่อเพลย์เยอร์ที่คุณกำห</u>	นดสิทธิให้กับผู้ดูแลระบบคนนี้ 3	
สิทธิการเข้าถึง? ชื่อเพลย่	โยอร์	
OFF My first	t player	
OFF My sec	ond player	
รายชื่อสเตชั่นที่คุณกำหนดสิทธิ ให้กับผู้ดูแลระบบคนนี้ 4		
สิทธิการเข้าถึง? ชื่อสเตช่	รัน	
OFF Bangko	sk Group	
ส่งข้อมูล ยกเลิก		

จากภาพด้านบน จะเป็นแบบฟอร์มในการมอบหมายสิทธิการดูแลอุปกรณ์และกลุ่มของอุปกรณ์ ซึ่ง ประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 ส่วนด้วยกันดังนี้

- กำหนดสิทธิการเข้าถึงอุปกรณ์ (สามารถกำหนดให้ดูแลทุก ๆ อุปกรณ์ หรือระบุเป็นรายอุปกรณ์ ได้)
- กำหนดสิทธิการเข้าถึงกลุ่มของอุปกรณ์ (สามารถกำหนดให้ดูแลทุก ๆ กลุ่มของอุปกรณ์ หรือระบุ เป็นรายกลุ่มของอุปกรณ์ได้)
- ระบุอุปกรณ์เป็นรายอุปกรณ์ที่ต้องการมอบหมายให้กับผู้ดูแลระบบ (ส่วนนี้จะไม่แสดง หาก ผู้ใช้งานเลือกมอบหมายทุก ๆ อุปกรณ์ให้กับผู้ดูแลระบบ ในส่วนของหมายเลข (1))
- ระบุกลุ่มของอุปกรณ์เป็นรายกลุ่มที่ต้องการมอบหมายให้กับผู้ดูแลระบบ (ส่วนนี้จะไม่แสดง หาก ผู้ใช้งานเลือกมอบหมายทุก ๆ กลุ่มของอุปกรณ์ให้กับผู้ดูแลระบบ ในส่วนของหมายเลข (2))
 จากนั้นเมื่อตั้งค่าเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อบันทึกการมอบหมายสิทธิ



<u>การแก้ไขข้อมูลส่วนตัวและสิทธิการเข้าใช้งานระบบ</u>

ในกรณีที่ผู้ใช้งานต้องการแก้ไขสิทธิ หรือข้อมูลส่วนตัวของผู้ดูแลระบบ สามารถกดปุ่ม "แก้ไข" หรือ ไอคอนรูปดินสอ ดังภาพด้านล่าง

单 จ ัดการข้อมูลผู้ดูแลระบบ เพิ่ม / ลบผู้ดูแลระบบของคุณ เพื่อยินยอมให้เข้าใช้งาน บริหาร Digital Signage ของคุณได้				
🗸 เพิ่มผู้ดูแลระบบคนไหม่ขึ่	a 'Robert Junior' เรียบร้อยแล้ว!	+ เพิ่มผู้ดูแลระบบไหม่		
ชื่อ	อีเมล์	สิทธิการเข้าถึงเพลย์เยอร์ / สเตชั่น		
Robert Junior	paper or post-dipol on			

จากนั้นระบบจะแสดงหน้าจอแบบฟอร์มการแก้ไขดังภาพ

แต้ไขข้อมูล

🚢 จัดการข้อมูลผู้ดูแลระบบ/	แก้ไขข้อมูล

\$a:•	
Robert	
vuation	
Junior	
อันส์: *	
angarona ganti diport cat	
สิทธิการเข้าถึงระบบ	
ON 🔿 1. สิทธิในการจัดการข้อมูล (อัหโหลดรูปภาพ วิดิโอ หลา) และออกแบบ Campaign	
💽 2. สิทธิในสั่งการแสดงผลเพลย์เยอร์ / สเคชั่น ที่ได้รับมอบหมาย (คุณจะต้องระบุเพลย์เยอร์ / สเคชั่นที่ต้องการมอบหมายให้กับผู้ดูแลระบบคนนี้)	
0 เกรา 2.1 ลิทธิในสั่งการเชื่อมต่อเพลย์เยอร์ และอนเพลย์เยอร์ออก (อกเลิกการเชื่อมต่อเหลย์เออร์กับระบบ) - ลิทธินี้จะใช้งานได้เมื่อคุณอนุญาติลิทธิช้อ 2 ให้กับผู้ดูแลระบบคนนี้	
0.075 2.2 ลิทธิโนการสุรายงาน ตามเพลย์เยอร์ / แต่ขั้น ที่ได้รับมอบหมาย	
desingu	

เมื่อผู้ใช้งานแก้ไขเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อบันทึกการแก้ไขข้อมูลส่วนตัวและ สิทธิการใช้งาน



การตั้งค่าการใช้งานระบบ

การตั้งค่าการใช้งานบนระบบ SignMate จะประกอบไปด้วยหลาย ๆ ส่วนด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นการตั้ง ค่าที่มีผลบนหน้าจอ Digital Signage และการตั้งค่าเพื่อให้การใช้งานระบบ CMS สามารถใช้งานได้ง่ายขึ้น โดยมีเมนูการตั้งค่าดังนี้



จากภาพด้านบน จะพบว่าเมนูการตั้งค่าจะมีทั้งหมด 5 ส่วนด้วยกันดังนี้

- การตั้งค่า Policy เป็นส่วนของการตั้งค่าช่วงเวลาที่อนุญาตให้ Digital Signage Player ดาวน์ โหลด Content
- 2. การแจ้งเตือนสถานะอุปกรณ์ (สถานะออนไลน์ และออฟไลน์)
- 3. ตั้งค่าทั่วไป
- 4. แก้ไขข้อมูลส่วนตัว
- 5. เปลี่ยนรหัสผ่าน



<u>การตั้งค่า Policy</u>

การตั้งค่า Policy เปรียบเสมือนการกำหนดนโยบายของระบบ โดย ณ ปัจจุบันนี้จะมีการตั้งค่าเพียง 1 รายการเท่านั้นนั่นคือ การกำหนดช่วงเวลา (ในแต่ละวัน) ที่จะยอมให้ Digital Signage Player ทำการดาวน์ โหลด Content ได้ (ในกรณีที่ผู้ใช้งานไม่ต้องการให้ Digital Signage Player ดาวน์โหลด Content ณ ช่วงเวลาที่มีการใช้งาน Internet Bandwidth ค่อนข้างเยอะ อาจจะเลี่ยงให้ดาวน์โหลดในช่วงที่มีปริมาณการ ใช้งาน Internet Bandwidth น้อย ๆ เช่น ช่วง 06:00am – 09:00am เป็นต้น)

โดยการตั้งค่าในส่วนนี้ จะมีหน้าจอดังภาพ

Styn-Mate		🎮 Thei Language 🗸 😱
CONSOLE รายงานภาพรวม	🥥 ช่วงเวลาที่อนุญาติให้ Player ดาวม์โหลด Campaign หมุฮวนวลา (เมื่อในแขต็บลุดเดือนารกำหนกไข้ players ต่าง ๆ ของคุณหมารถดาวม์โหลด Campaign ได้ (เช่นกำหนดได้ดาวม์โหลดฮ่วง 3 ชุ่นถึงที่ 4) โดยสังค์ชันนี้ผลิตย์บ Campaign ในๆปแบบการตั้งเราะต่างท่านั้น (ประมนคนปฏต์	ivelin)
CONTENT MANAGEMENT	ดุณต้องการกำหนดข่วมเวลาที่ได้ Player ดาวมีโหลดโหนร์: ไม่ต้องการ (สามารถดาวมีโหลดได้ตออดเวลา) ร์ 1	
ื รูปภาพ		
🖪 วิดีไอ 🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)		
J ไฟล์เสียง A เทบเพละข้อความ		
PLAYLIST		
ษ สไลด์โชว์ ษ วิติโอเพลซ์ลิสต์		
LAYOUT & CAMPAIGN		
🗐 แตมเปญ 🍈		
REPORT 🖺 แคมเปญปัจจุบันของ Player		
SYSTEM SETTING		
 พงพา rollcy การแจ้งเดือนสถานะอุปกรณ์ เป็น บริการเสริม 		
		Click to edd Tel.094-479-0240

จากภาพด้านบน เราสามารถเข้าถึงการตั้งค่าส่วนนี้ได้จากเมนู "ตั้งค่า Policy" (ตามที่ลูกศรชี้) ซึ่งค่า เริ่มต้นของการกำหนดช่วงเวลาที่อนุญาตให้ Player ดาวน์โหลดข้อมูล คือถูกปิดการใช้งาน (หมายถึง Player สามารถดาวน์โหลด Content ได้ตลอดเวลา)

ในกรณีที่ต้องการกำหนดค่าในส่วนนี้ ให้คลิกที่ส่วนของหมายเลข (1) จะมีตัวเลือกขึ้นมาดังภาพ



ข่วงเวลาที่อนุญาติให้ Player ดาวน์โหลด Campaign

ระบุช่วงเวลา (เริ่มต้นและสิ้นสุด) ที่คุณต้องการกำหนด ให้ players ต่าง ๆ ของคุณสามารถดาวน์โหลด Campaign ได้ (เช่นกำหนด ให้ดาวน์โหลดช่วง 3 ทุ่มถึงดี 4) โดยฟังก์ขันนี้จะมีผลกับ Campaign ในรูปแบบการตั้งเวลาล่วงหน้าเท่านั้น (ไม่รวมแคมเปญจ์หลัก)

คุณต้องการกำหนดช่วงเวลาที่ให้ Player ดาวน์โหลดไหม?:	 ไม่ต้องการ (สามารถดาวน์โหลดได้ตลอดเวลา) ต้องการกำหนด 	
	ส่งข้อมูล	

ให้เลือก "ต้องการกำหนด" จากนั้นระบบจะแสดงแบบฟอร์มการกำหนดระยะเวลาขึ้นมาให้เลือก ดัง

ภาพ

วงเวลาที่อนุญาติ ให้ Player ดาวน์ งเวลา (เริ่มต้นและสิ้นสุด) ที่คุณต้องการกำหนด ยฟังก์ชันนี้จะมีผลกับ Campaign ในรูปแบบกา	โหลด Campaign าให้ players ต่าง ๆ ของคุณสามา รตั้งเวลาล่วงหน้าเท่านั้น (ไม่รวมแ	รถดาวน์โหลด Campaign ได้ (เช่นกำหนดให้ด คมเปญจ์หลัก)	าวน์โหลดช่วง 3 ทุ่ม
คุณต้องการกำหนดช่วงเวลาที่ให้ Player ดาวน์โหลดไหม?:	ต้องการกำหนด	\$	
เวลาเริ่มต้น:	O 00:00	1	
เวลาสิ้นสุด:	© 23:00	2	
	ส่งข้อมูล		

ให้กำหนดเวลาเริ่มต้น (ในแต่ละวัน) และเวลาสิ้นสุด (ในแต่ละวัน) ที่ต้องการให้ Player สามารถ ดาวน์โหลด Content ได้ เช่น กำหนดเป็น เวลาเริ่มต้น 06:00 และเวลาสิ้นสุด 09:00 เป็นต้น



<u>การตั้งค่าการแจ้งเตือนสถานะอุปกรณ์</u>

ในกรณีที่ผู้ใช้งานต้องการให้ระบบรายงานสถานะของอุปกรณ์แบบอัตโนมัติ สามารถเปิดใช้งานการตั้ง ค่าในส่วนนี้ได้ ซึ่งการแจ้งเตือนสถานะของอุปกรณ์ประกอบด้วย 2 รูปแบบด้วยกัน ดังนี้

- การแจ้งเตือนผ่านอีเมล์รายวัน โดยระบบจะทำการส่งอีเมล์สรุปส่งไปให้ผู้ใช้งานทุก ๆ วัน ว่า อุปกรณ์เครื่องไหนมีสถานะออฟไลน์เกินระยะเวลาที่ผู้ใช้งานกำหนดไว้ เช่น เกิน 1 วัน, 3 วัน เป็นต้น
- การแจ้งเตือนแบบ Realtime ผ่านระบบ Line (เป็นบริการเสริม หากต้องการเปิดใช้งานกรุณา ติดต่อ) โดยระบบจะทำการแจ้งเตือนไปยังผู้ใช้งานทันที เมื่ออุปกรณ์มีการออนไลน์ หรือออฟไลน์ เกิน 5 นาที

ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงการตั้งค่าส่วนนี้ได้จากเมนู "การแจ้งเตือนสถานะของอุปกรณ์" จะพบกับ หน้าจอการตั้งค่าดังภาพ

SigneMate	🏲 Thai Language 👻 😜
CONTENT MANAGEMENT	(1) ตั้งค่าภาษาข้อความแจ้งเดือน กำหนดภาษาที่คุณต้องการได้รับการแจ้งเดือนจากระบบ
 วดเอ ภาพเคลื่อนไหว (Gif) ไฟล์เสียง เทมเพลดข้อความ 	ภาษา: English 🗣
PLAVLIST 🕨 สไลต์โชว์ 🕩 วิดิโอเพลย์ลิสต์	📽 ตั้งค่าการแจ้งเตือนสถานะอุปกรณ์ (รายวัน) ด้วยอีเมล์ ตั้งค่าระยะวลาที่ต้องการได้รับการแจ้งเตือน ในกรณีที่อุปกณได ๆ ไม่มีการเชื่อมต่อเป็นระยะเวลาตามจำนวนวันที่กำหนด โดยคุณจะได้รับการแจ้งเตือนผ่านทางยีเมล์ไปยังยีเมล์ของผู้ดูแล ระบบที่ได้รับมอบหมาย ในอุปกรณ์นั้น ๆ (ระบบจะทำการส่งยีเมล์รายงานทุก ๆ วัน หากคุณเปิด ใช้งาน)
LAYOUT & CAMPAIGN	เปิดใช้งานการแจ้งเดือนกรณีที่อุปกรณ์ไม่ได้รับการเชื่อม ต่อ (ผ่านทางอีเมล์): ส่งฮ้อมูล
system setting	🎓 ตั้งค่าการแจ้งเดือนสถานะอุปกรณ์ (Realtime) ผ่าน Line ดังค่า API ของ Naver Line เพื่อวับการแจ้งเดือนเกี่ยวกับสถานะของอุปกรณ์ของคุณไม่ว่าจะอยู่ในสถานะออนไลน์หรือออฟไลน์ก็ตาม เมื่อมีการเปลี่ยนสถานะเกิดขึ้น คุณจะได้รับการแจ้งเดือน ทันที่ผ่าน Line ที่คุณตั้งค่าไว้
 ปริการเสริม PROFILE ตั้งค่าทั่วไป 	เปิดใช้งานวับการแจ้งเดือนผ่าน Line: ปิดใช้งาน ↓



อันดับแรกคือการตั้งค่าภาษาที่จะให้ระบบทำการแจ้งเตือนไปยังผู้ใช้งาน ไม่ว่าจะเป็นการแจ้งเตือน

ผ่าน Line หรืออีเมล์ก็ตาม โดยมีหน้าจอการตั้งค่าดังนี้

2	(#) ตั้งค่าภาษาข้อความแจ้งเตือน กำหนดภาษาที่คุณต้องการได้รับการแจ้งเตือนจากระบบ		
	ภาษา:	English	\$
		ส่งข้อมูล	

ผู้ใช้งานสามารถกำหนดว่าต้องการรับการแจ้งเตือนเป็นภาษาอังกฤษ หรือภาษาไทยก็ได้ โดยเมื่อตั้ง ค่าเรียบร้อยแล้วให้คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล"

ในส่วนถัดมาเป็นการตั้งค่าการแจ้งเตือนสถานะอุปกรณ์ (รายวัน) ด้วยอีเมล์ โดยจะมีหน้าจอการตั้งค่า ดังภาพ

ดั้งค่าการแจ้งเตือนสถานะอุปกรณ์ (รายวัน) ดั่งค่าระยะเวลาที่ต้องการได้รับการแจ้งเตือน ในกรณีที่อุปกรณ์ใ ระบบที่ได้รับมอบหมาย ในอุปกรณ์นั้น ๆ (ระบบจะทำการส่งยีเมล์)	ด้วยอีเมล์ ด ๆ ไม่มีการเชื่อมต่อเป็นระยะเวลาตามจำ รายงานทุก ๆ วัน หากคุณเปิด ใช้งาน)	านวนวันที่กำหนด โดยคุณจะได้รับการ	แจ้งเตือนผ่านทางอีเมล์ไปยังอีเมส์ของผู้ดูแล
เปิดใช้งานการแจ้งเตือนกรณีที่อุปกรณ์ไม่ได้รับการเชื่อม ต่อ (ผ่านทางอีเมส์):	ปิดใช้งาน	\$	
	ส่งข้อมูล		

ค่าเริ่มต้นจะเป็นการสั่งปิดใช้งานอยู่ ดังนั้นหากผู้ใช้งานต้องการเปิดใช้งานให้คลิกเลือก "เปิดใช้งาน" ระบบจะแสดงแบบฟอร์มเพิ่มเติมให้ตั้งค่าดังภาพ



ビ ตั้งค่าการแจ้งเตือนสถานะอุปกรณ์ (รายวัน) ด้วยอีเมล์

ตั้งคำระยะเวลาที่ต้องการได้รับการแจ้งเตือน ในกรณีที่อุปกรณ์ใด ๆ ไม่มีการเชื่อมต่อเป็นระยะเวลาตามจำนวนวันที่กำหนด โดยคุณจะได้รับการแจ้งเตือนผ่านทางอีเมส์ไปยังอีเมส์ของผู้ดูแล ระบบที่ได้รับมอบหมาย ในอุปกรณ์นั้น ๆ (ระบบจะทำการส่งอีเมส์รายงานทุก ๆ วัน หากคุณเปิดใช้งาน)

เปิดใช้งานการแจ้งเตือนกรณีที่อุปกรณ์ไม่ได้รับการเชื่อม ด่อ (ผ่านทางอีเมส์):	เปิดใช้งาน \$	1
ระยะเวลา (จำนวนวัน) ที่อุปกรณ์ไม่เชื่อมต่อ:	1 วัน \$	2
ที่อยู่อีเมล์สำหรับรับการแจ้งเดือน (ใส่ได้หลายอีเมล์ ศั่น ด้วยเครื่องหมายคอมม่า):		3
	ส่งข้อมูล	

จากภาพประกอบด้วย 3 องค์ประกอบด้วยกัน ดังนี้

- 1. สั่งเปิด หรือปิดใช้งานการแจ้งเตือนผ่านอีเมล์
- กำหนดระยะเวลาที่อุปกรณ์ไม่ได้เชื่อมต่อ (ออฟไลน์) เพื่อเฝ้าระวัง และให้ระบบแจ้งเตือนมาที่ อีเมล์
- 3. กรอกที่อยู่อีเมล์ (Email address) ที่ต้องการรับการแจ้งเตือน โดยสามารถกรอกได้หลายอีเมล์ ด้วยการคั่นด้วยเครื่องหมาย Comma (,)

เมื่อตั้งค่าเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อให้ระบบบันทึกการตั้งค่า

ส่วนถัดมาคือการตั้งค่าการแจ้งเตือนสถานะของอุปกรณ์ (Realtime) ผ่าน Line (* บริการเสริม) ซึ่ง หน้าจอการตั้งค่าส่วนนี้มีลักษณะดังภาพ

¹ ตั้งค่าการแจ้งเตือนสถานะอุปกรณ์ (Realtir ค่า API ของ Naver Line เพื่อรับการแจ้งเตือนเกี่ยวกับสถานะ ทีผ่าน Line ที่คุณตั้งค่าไว้	ie) ผ่าน Line ของอุปกรณ์ชองคุณไม่ว่าจะอยู่ในส	ถานะออนไลน์หรือออฟไลน์ก็ตาม เมื่อมีการเปลี่ยนสถานะเกิดขึ้	น คุณจะได้รับการแจ้งเ
เปิดใช้งานรับการแจ้งเดือนผ่าน Line:	ปิดใช้งาน	\$	
	ส่งข้อมูล		



้ ค่าเริ่มต้นจะถูกปิดการใช้งานอยู่ โดยหากผู้ใช้งานต้องการรับการแจ้งเตือนผ่านไลน์ (Line) จะต้องสั่ง

เปิดใช้งาน ดังภาพ

		_	
เปิดใช้งานรับการแจ้งเดือนผ่าน Line:	เปิดใช้งาน	• 1	
บุสถานะของอุปกรณ์ที่คุณต้องการได้รับการแจ้งเตือน:	ออฟไลน์	• 2	
Access token ของ Line (วิธีการรับค่า Access Token ราก Line): *		3	

จากภาพด้านบนจะประกอบด้วย 3 องค์ประกกอบด้วยกันดังนี้

- 1. การเปิด ปิดใช้งานระบบการแจ้งเตือนผ่านไลน์
- 2. ระบุสถานะของอุปกรณ์ที่ต้องการรับการแจ้งเตือน จะประกอบด้วยตัวเลือกดังนี้
 - a. เฉพาะเมื่ออุปกรณ์ออฟไลน์
 - b. เฉพาะเมื่ออุปกรณ์ออนไลน์
 - c. ทั้งสองสถานะ
- Access Token ที่ได้รับจากระบบ Line (สามารถดูวิธีการรับ Access Token จากระบบ Line ได้จากภาคผนวกหัวข้อ "การรับ Access Token จากระบบ Line")



<u>การตั้งค่าทั่วไป</u>

การตั้งค่าทั่วไป จะประกอบด้วยส่วนย่อยต่าง ๆ ดังนี้

- ตั้งค่าการเรียงลำดับรายการในเมนูการจัดการต่าง ๆ เช่น เรียงลำดับตามตัวอักษร, เรียงลำดับ จากรายการที่ถูกสร้างขึ้นก่อน ฯลฯ
- 2. ตั้งค่าสถานะการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตให้แสดงผลบน Digital Signage Player
- 3. ตั้งค่าสำหรับระบบการออกแบบแคมเปญ (กำหนดว่าหน่วยของขนาด Layout หรือ Block ที่ใช้ จะเป็นหน่วยใด เช่น pixels, percentage หรือ Ratio)

โดยการตั้งค่าทั่วไปนั้น สามารถเข้าถึงผ่านเมนู "ตั้งค่าทั่วไป" ดังภาพ

Sign				อิธีการใช้งาน	🏴 Thai Language	•
PLAYLIST โท สไลด์โซว์ โท วิดิโอเพลย์ลิสต์	AZ การเรียงลำดับรายการ ตั้งค่าระบบตามที่คุณต้องการ เช่น การน่	รียงลำดับรายการต่าง ๆ เป็น	ตัน			
LAYOUT & CAMPAIGN	Player:	Earliest	\$			
🚍 แคมเปญ (รักการ)	Station:	Earliest	¢			
REPORT 🖹 แคมเปญปัจจุบันของ Player	Gallery:	Earliest	\$			
SYSTEM SETTING	Video:	Earliest	\$			
 ตั้งค่า Policy การแจ้งเตือนสถานะอุปกรณ์ 	Audio:	Earliest	\$			
🖪 บริการเสริม	Slideshow:	Earliest	\$			
PROFILE	Gif Animation:	Earliest	\$			
 แก้ไขข้อมูลส่วนตัว 	Campaign:	Earliest	¢			
 เปลี่ยนรหัสผ่าน ∋ ออกจากระบบ 		ส่งข้อมูล				
	💠 ตั้งค่าสำหรับ Player กำหนดการตั้งค่าต่าง ๆ ให้กับ Player ข	ของคุณ				

โดยเริ่มจากการตั้งค่าส่วนที่ 1 ก่อน นั่นคือ "การเรียงลำดับรายการ" เราสามารถกำหนดได้ว่าระบบ การจัดการข้อมูลต่าง ๆ เช่น ระบบการจัดการรูปภาพ, วิดิโอ, ภาพเคลื่อนไหว ฯลฯ รายการข้อมูลแต่ละ



รายการนั้นจะเรียงลำดับในลักษณะไหน เพื่อช่วยให้ง่ายต่อการจัดการข้อมูล โดยการตั้งค่าส่วนนี้จะมีหน้าจอ

ดังภาพ

	Name	
Player:	✓ Earliest Latest	÷
Station:	Earliest	\$
Gallery:	Earliest	\$
Video:	Earliest	\$
Audio:	Earliest	\$
Slideshow:	Earliest	\$
Gif Animation:	Earliest	\$
Campaign:	Earliest	\$

จากภาพด้านบนจะพบว่ามี Item รายการต่าง ๆ ให้เลือกจำนวนมาก ซึ่งแต่ละรายการ เราสามารถ กำหนดได้ว่าต้องการให้ระบบเรียงลำดับในลักษณะไหน ดังนี้

- Name คือการเรียงลำดับจากชื่อ
- Earliest คือการเรียงลำดับจากรายการที่ถูกเพิ่มเข้าระบบก่อน (First come first serve)
- Latest คือการเรียงลำดับจากรายการที่ถูกเพิ่มเข้าระบบทีหลัง (First come last serve) หลังจากตั้งค่าเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อบันทึกการตั้งค่าในส่วนนี้

ในส่วนการตั้งค่าที่ 2 นั่นคือ การตั้งค่าการแสดงผลสถานะการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตบน Digital Signage Player โดยมีหน้าจอการตั้งค่าดังภาพ


าหนดการตั้งค่าต่าง ๆ ให้กับ Player ร	iองคุณ	
สดงสถานะเมื่อ Internet เชื่อมต่อ ได้:	โม่ใช่ \$	1
แสดงสถานะเมื่อ Internet ไม่ได้ เชื่อมต่อได้:	โม่ใช่ \$	2
ตำแหน่งสถานะ Internet:	ขวาบน \$	3
ຽປແນນ:	 Connect Disconnect 	4
	WIFI WIFI	

จากภาพด้านบนจะพบว่ามีองค์ประกอบทั้งหมด 4 ส่วนด้วยกันดังนี้

- 1. การตั้งค่าการแสดงสถานะเมื่อ Internet เชื่อมต่อได้ปกติ (ว่าต้องการให้แสดงสถานะ Internet บนหน้าจอหรือไม่)
- 2. การตั้งค่าการแสดงสถานะเมื่อ Internet ไม่สามารถเชื่อมต่อได้ (ว่าต้องการให้แสดงสถานะ Internet บนหน้าจอหรือไม่ ในกรณีที่ไม่ได้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต)
- ตำแหน่งของสถานการณ์เชื่อมต่อ Internet (ในกรณีที่ส่วนที่ 1 หรือ 2 เปิดใช้งานอย่างใดอย่าง หนึ่ง หรือทั้งสอง)
- รูปภาพสถานะการเชื่อมต่อ Internet (ในกรณีที่ส่วนที่ 1 หรือ 2 เปิดใช้งานอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือทั้งสอง)

จากนั้นให้คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อบันทึกการตั้งค่า

ในส่วนของการตั้งค่าที่ 3 คือการตั้งค่าหน่วยของขนาดเลย์เอาท์หรือขนาดบล็อก (Block) ขณะ ออกแบบแคมเปญ โดยมีหน้าจอการตั้งค่าดังภาพ



ตั้งค่าสำหรับระบบออกแบ ดังค่าให้ตรงกับความต้องการของคุณ เง่	บแคมเปญจ์ ฟ่อช่วย ให้คุณออกแบบแค	มเปญจ์ได้ง่ายขึ้น		
หน่วยของขนาดเลย์เอาท์:	Pixel	\$		
	ส่งข้อมูล			

ซึ่งหน่วยของขนาดเลย์เอาท์ที่สามารถเลือกใช้ได้นั้นประกอบด้วย Pixel, Percentage (%) และ

Ratio ดังภาพ

🍄 ตั้งค่าสำหรับระบบออกแห ตั้งค่า ให้ตรงกับความต้องการของคุณ	่าบแคมเปญจ์ เพื่อช่วย ให้คุณออกแบบแคมเปญจ์ได้ง่ายชี้น
หน่วยของขนาดเลย์เอาท์:	✓ Pixel Percentage (%) Ratio
	ส่งข้อมูล

จากนั้นให้คลิกปุ่ม "ส่งข้อมูล" เพื่อสั่งบันทึกการตั้งค่าในส่วนนี้



<u>การแก้ไขข้อมูลส่วนตัว</u>

ผู้ใช้งานสามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัวต่าง ๆ ได้เช่น ชื่อ-นามสกุล รวมถึงเบอร์โทรศัพท์สำหรับให้ SignMate ติดต่อกลับในกรณีต่าง ๆ ได้ โดยการแก้ไขข้อมูลส่วนตัว สามารถเข้าผ่านเมนู "แก้ไขข้อมูลส่วนตัว" ดังภาพ

©ign⊷Mate		🔁 วิธีการใช้งาน 🍺 Thai Language 👻 😜
PLAYLIST เว สไลด์โชว์ เว วิติโอเพลย์ถิสต์	🛈 แก้ไขข้อมูลส่วนตัว แก้ไขข้อมูลส่วนตัวของคุณ	
LAYOUT & CAMPAIGN	ชื่อ Nontachai มามสกล	
REPORT 🖹 แคมเปญปัจจุบันซอง Player	Mkt ทมายเลชติดต่อ	
รystem setting	หมายเลขติดต่อ	Submit Cancel
PROFILE ช้งคำทั่วไป		
 แปลี่ยนวหัสผ่าน ออกจากระบบ 		ຕົວແລະຫນັ້ນສົບໄດ້ສົ່ງ ແລະ
https://app.signmate.co/index.php		Big

เมื่อแก้ไขข้อมูลเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกปุ่ม "Submit" เพื่อบันทึกข้อมูลอัพเดท



<u>การเปลี่ยนรหัสผ่าน</u>

การเปลี่ยนรหัสผ่านสามารถเข้าถึงผ่านเมนู "เปลี่ยนรหัสผ่าน" ด้านซ้ายมือ ดังภาพ

Sign			🍽 Thai Language 🤟 🤤
PLAYLI k ूт ▶ สไลต์โซว์	🕶 เปลี่ยนรหัสผ่าน		
🕞 วิดิโอเพลย์ลิสต์	รทัสผ่านใหม่		
LAYOUT & CAMPAIGN	รทัสผ่านใหม่		
🗐 แคมเปญ னกร	ยืนยันรหัสผ่าน		
DEDADT	ขึ้นขั้นรทัสผ่าน		
หยางหา 🖹 แคมเปญปัจจุบันของ Player			Submit Cancel
SYSTEM SETTING			
🏟 ตั้งค่า Policy			
🏩 การแจ้งเตือนสถานะอุปกรณ์			
🖪 บริการเสริม			
PROFILE			
🕸 ดั้งค่าทั่วไป			
 แก้ไขข้อมูลส่วนตัว 			
😋 เปลี่ยนรหัสผ่าน < 🔳 🔳			
∋ ออกจากระบบ			
		ER:	สอบดามเพิ่มเติมได้ที่ LINE@
		22698 1.9087	@SignMate

ให้ทำการกรอกรหัสผ่านใหม่ และกรอกการยืนยันรหัสผ่าน (กรอกรหัสผ่านใหม่อีกครั้ง เพื่อให้แน่ใจว่า กรอกรหัสผ่านใหม่ถูกต้อง) จากนั้นคลิกปุ่ม "Submit" เพื่อบันทึกการเปลี่ยนรหัสผ่าน



ภาคผนวก



การรับ Access Token จาก Line

ในกรณีที่ผู้ใช้งานทำการเปิดการใช้งานในส่วนของการแจ้งเตือนสถานะอุปกรณ์แบบทันทีทันใด (Realtime) ผ่านระบบ Line สิ่งหนึ่งที่ผู้ใช้งานจะต้องดำเนินการก็คือการรับค่า Access Token จาก Line เพื่อให้ Line สามารถทราบได้ว่าการแจ้งเตือนนั้น ๆ จะแจ้งไปยังผู้ใช้คนไหนนั่นเอง โดยมีวิธีการดังนี้ เข้าสู่เว็บไซต์ <u>https://notify-bot.line.me/th/</u> จะพบกับหน้าจอดังภาพ



ให้คลิก "เข้าสู่ระบบ" ตามลูกศรดังภาพด้านบน จะพบกับหน้าจอดังนี้





จากนั้น Login เพื่อเข้าสู่ระบบ Line ให้เรียบร้อยโดยใช้ Email address และรหัสผ่านเดียวกับการ เข้าสู่ระบบ Line Chat โดยเมื่อเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้วระบบจะนำพาผู้ใช้งานกลับมายังหน้าจอเดิม

LINE Notify	Non ×
Connect LINE with	Everything
	•
Receive web service noti	fications on LINE
Get notifications from LINE Notify's official account after cor You can receive notifications from multiple servic	necting with your preferred web services. ses in groups or 1-on-1 chats.

ซึ่งจะพบว่า ในส่วนของลูกศรชี้ดังภาพด้านบนนั้น ปุ่มการเข้าสู่ระบบ จะถูกเปลี่ยนเป็นชื่อผู้ใช้งาน (ที่ ใช้บนระบบ Line Chat) จากนั้นให้คลิกตรงชื่อผู้ใช้งาน จะพบว่ามีเมนูย่อยแสดงออกมาดังภาพ



โดยให้คลิกที่เมนูย่อย "My page" หรือเมนูภาษาไทยว่า "หน้าของฉัน" โดยจะพบกับหน้าจอดังภาพ



LINE Notify



โดยให้คลิกที่ปุ่ม "Generate token" หรือ "ออก Token" ระบบจะแสดงแบบฟอร์มการออก Token ขึ้นมาให้ผู้ใช้งานกรอกข้อมูลดังภาพ

LINE Notify		Non ~
÷	Generate token $ imes$	
Generate ac	Please enter a token name to be displayed before each notification. Enter 20 characters or less	
by Using personal access to	Select a chat to send notifications to.	
Generate toke	Q Search by group name 2	
LINE Notify API Doc	I-on-1 chart with LDRE Notify	
	 ALA Accoine notify 	
	Note: Revealing your personal access token can allow a third party to obtain the	
	names of your connected chats as well as your profile name.	
Phacy Policy I Hep I Customer 3 © LINE Corporation	Generate token 3	English A

โดยจะมีทั้งหมด 2 องค์ประกอบด้วยกันนั่นคือ

 กำหนดชื่อของ Token เพื่อให้เราทราบภายหลังว่า Token แต่ละรายการที่เราสร้างขึ้นมานั้นใช้ สำหรับระบบใด (กรณีที่เรามีการใช้งาน Line Notify หลาย ๆ ระบบ จะช่วยให้เราจำแนกได้ง่าย ขึ้น)



- ห้องแชทที่เราต้องการให้ระบบแจ้งเตือนไป (สามารถกลับไปยัง Line Chat application เพื่อทำ การสร้างห้องแชทใหม่ได้ โดยอาจจะสร้างเป็นกลุ่มห้องแชท แล้ว Invite ผู้ดูแลระบบท่านอื่น ๆ เข้ามาในกลุ่มเพื่อรับการแจ้งเตือนด้วยกันได้)
- กดปุ่ม "ออก Token" หรือ "Generate token" จากนั้นระบบจะทำการออก Token ขึ้นมาให้ ดังภาพ

LINE Notify		Non ~
Generate acc	ess token (For developers)	
By using personal access to	ice.	
Generate toke	Your token is:	
LINE Notify API Doc	S8cllmWzhDqn1Z0yAISB7bzPEMo0Vmae6JfHU	
	If you leave this page, you will not be able to view your newly generated token again. Please copy the token before leaving this page.	
	Copy Close	

ให้ผู้ใช้งานคัดลอก (Copy) Token เก็บไว้ แล้วนำไปใส่ในระบบการตั้งค่าข้อความแจ้งเตือนแบบ ทันทีทันใด (Realtime) ผ่าน Line (สามารถอ่านวิธีการตั้งค่าส่วนนี้ได้จากหัวข้อ "การตั้งค่าการแจ้งเตือน สถานะอุปกรณ์"



รูปแบบข้อมูลสำหรับการแสดงผลกราฟ

Content ประเภทกราฟบนระบบ SignMate นั้นสามารถแสดงผลในรูปแบบต่าง ๆ ได้ดังนี้

- Pie Chart
- Radar Chart
- Scatter Chart
- Bubble Chart
- Line Chart ประกอบด้วย Single Line, Multiple Line etc.
- Bar Chart ประกอบด้วย Single Bar, Multiple Bar, Stacked Bar, Horizontal Bar etc.

ซึ่งข้อมูลที่คุณจะนำมาแสดงผลบนกราฟนั้น คุณสามารถเชื่อมโยงกับระบบต่าง ๆ ของคุณได้ เพียงแค่ กำหนด URL ที่เป็นแหล่งข้อมูล (Data Source) ของคุณในรูปแบบ JSON String

โดยการส่งข้อมูลจาก URL ที่เป็นแหล่งข้อมูล (Data Source) นั้น จะต้องอยู่ในรูปแบบมาตรฐานที่ SignMate กำหนด โดยคุณสามารถกำหนดการปรับแต่งค่าต่าง ๆ ของ Graph ได้ เช่น การกำหนดสีของ Bar Chart, Pie Chart etc.

ซึ่งกราฟแต่ละรูปแบบหรือแต่ละประเภท จะมีการกำหนดค่าต่าง ๆ ที่แตกต่างกัน โดยคุณสามารถดู Parameter หรือกำหนดค่าหรือรูปแบบการส่งข้อมูลได้จากเอกสารนี้



<u>รูปแบบข้อมูลสำหรับ Pie Chart</u>

Pie Graph คือกราฟในรูปแบบวงกลม โดยแบ่งวงกลมออกเป็นส่วน ๆ ตามจำนวนของข้อมูลที่เราใส่ เข้าไปในกราฟ เช่น หากเรามีการใส่ข้อมูลในกราฟจำนวน 5 ข้อมูล เราก็จะได้กราฟวงกลมที่ถูกแบ่งออกเป็น 5 ส่วนนั่นเอง



การส่งข้อมูลกราฟมายังระบบ SignMate สำหรับกราฟวงกลมนี้ จะประกอบด้วย 2 main properties นั่นคือ

Main property	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
config	เป็นการกำหนดค่า Config ต่าง ๆ เกี่ยวกับ	* ดูตาราง Sub property ของ
	รูปแบบการแสดงผลของกราฟวงกลม เช่น สีของ	config property ด้านล่าง
	กราฟวงกลมแต่ละส่วน, ข้อความ Legend	
	Title	
data	ชุดข้อมูล - เป็นอะเรย์ของ Object ซึ่งใน	data[0] = { "legend": "AAA",
	Object จะประกอบด้วย 2 property นั่นคือ	"value" : 30 }
	• legend	<pre>data[1] = { "legend": "BBB",</pre>
	• value	"value" : 20 }
		data[2] = { "legend": "CCC",
		"value" : 50 }



ตารางแสดง Sub Property สำหรับ config property

Sub property	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
colors	array ของค่าสี (hex color format) ของ	colors[0] = "FFFF8C"
	pie chart แต่ละส่วน ซึ่งจำนวนสีจะต้องเท่ากับ	colors[1] = "C12552"
	จำนวนข้อมูล	colors[2] = "4059AD"
	* ไม่ต้องใส่สัญลักษณ์ # ข้างหน้าค่าสี	colors[3] = "35C2D1"
legend_title	คำอธิบาย Legend	"Sales Report Proportion"

<u>ตัวอย่างรูปแบบข้อมูล</u>

```
{
    "config": {
        "legend_title": "Election Power",
         "colors": [
             "FFFF8C",
             "C12552",
"4059AD",
             "35C2D1",
             "2A6D82"
        ]
    },
"data": [
        {
             "legend": "AAA",
             "value": 400
        },_
        {
             "legend": "BBB",
             "value": 30
        },
        {
             "legend": "CCC",
             "value": 180
        },
        {
             "legend": "DDD",
             "value": 8
        },
{
             "legend": "EEE",
             "value": 300
        }
    ]
}
```



<u>รูปแบบข้อมูลสำหรับ Radar Chart</u>

Radar Graph คือมีลักษณะคล้ายแผนภูมิเส้นที่มีการแสดงผลแบบวงกลม จำนวนเหลี่ยมของเรดาร์ เท่ากับจำนวนหัวข้อของข้อมูล แผนภูมินี้ไม่ได้บอกถึงความต่อเนื่องของข้อมูล แต่เหมาะสำหรับการนำเสนอ ข้อมูลเป็นหัวข้อ แล้วนำมาวิเคราะห์หาจุดอ่อน จุดแข็งของข้อมูล เช่น นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับคุณสมบัติของ การรับพนักงานใหม่ เพื่อดูจุดอ่อนจุดแข็งของแต่ละคน เป็นต้น



การส่งข้อมูลกราฟมายังระบบ SignMate สำหรับกราฟ Radar นี้ จะประกอบด้วย 2 main properties นั่นคือ

Main property	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
config	เป็นการกำหนดค่า Config ต่าง ๆ เกี่ยวกับ	* ดูตาราง Sub property ของ
	รูปแบบการแสดงผลของกราฟ เช่น สีของเส้น	config property ด้านล่าง
	ตารางกราฟ, ข้อความกำกับข้อมูลแต่ละฝั่ง (จาก	
	ภาพด้านบนจะประกอบด้วย Party A, Party	
	B,, Party I	
dataset	อะเรย์ชุดข้อมูลองกราฟ ซึ่งข้อมูลหนึ่งชุดก็คือสี	* ดู object property ได้จาก
	ของเส้นกราฟหนึ่งสี (สามารถใส่เพียงข้อมูล 1	ตาราง Object Property ของ
	ชุดหรือหลาย ๆ ชุดก็ได้)	dataset property ด้านล่าง



ตารางแสดง Sub Property สำหรับ config property

Sub property	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
linecolor	ค่าสีของเส้นตารางในกราฟเรดาร์ ซึ่งค่าสีที่ใส่	аааааа
	จะต้องอยู่ในรูปแบบ hex format (ไม่ต้องใส่	
	เครื่องหมาย # ไว้ด้านหน้าค่าสี)	
xlabels	อะเรย์ของข้อความ ที่จะใช้เป็นข้อความกำกับ	xlabels[0] = "Party A"
	ของข้อมูลแต่ละด้าน	xlabels[1] = "Party B"
		xlabels[2] = "Party C"
		xlabels[3] = "Party I"

ตารางแสดง Object Property สำหรับ dataset property

Sub property	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
config	กำหนดค่าการแสดงผลของ dataset แต่ละชุด	{
	ประกอบด้วย	"title" : "Last Week",
	• title -> ชื่อชุดข้อมูล	"color" : "FF0000",
	 color -> สีของเส้นกราฟ 	"fillcolor" : "FF0000"
	 fillcolor -> สีของกราฟในชุดข้อมูลนี้ 	}
data	อะเรย์ของตัวเลข หรือค่าที่ต้องการนำไป plot	[10, 20, 15, 30, 50]
	บนกราฟ (ต้องสัมพันธ์หรือมีจำนวนเท่ากับ	
	xlabels ଏତଏ config main property)	



<u>ตัวอย่างรูปแบบข้อมูล</u>

```
{_
    "config": {
         "linecolor": "aaaaaa",
         "xlabels": [
             "STR",
"INT",
"DEX",
"AGI",
              "LUK"
         1
    },
"dataset": [
         {
              "config": {
                  "title": "Last Week",
                  "color": "FF0000",
                  "fillcolor": "FF0000"
             },
              "data": [
                  10,
                  20,
                  15,
                  30,
                  50
             ]
         },
         {
              "config": {
                  "title": "This Week",
                  "color": "00FF00",
                  "fillcolor": "00FF00"
              },
              "data": [
                  30,
                  10,
                  10,
                  50,
                  30
              ]
         }
    ]
}
```



<u>รูปแบบข้อมูลสำหรับ Scatter Chart</u>

Scatter Graph คือกราฟแบบกระจาย ใช้เมื่อต้องการเปรียบเทียบตัวแปรหรือชุดข้อมูลอย่างน้อย 2 ชุดขึ้นไป เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรหรือชุดข้อมูลนั้น ดังนั้น แผนภูมินี้ จึงเหมาะที่จะนำไปใช้กับ ข้อมูลที่มีวิธีการวัดแยกกัน



การส่งข้อมูลกราฟมายังระบบ SignMate สำหรับกราฟ Scatter นี้ จะประกอบด้วย 2 main properties นั่นคือ

Main property	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
config	เป็นการกำหนดค่า Config ต่าง ๆ เกี่ยวกับ	* ดูตาราง Sub property ของ
	รูปแบบการแสดงผลของกราฟ เช่น สีของเส้น	config property ด้านล่าง
	ตารางกราฟ, ข้อความกำกับข้อมูลในแกน X	
dataset	อะเรย์ชุดข้อมูลองกราฟ ซึ่งข้อมูลหนึ่งชุดก็คือสี	* ดู object property ได้จาก
	ของ Scatter หรือจุดหนึ่งจุด (สามารถใส่เพียง	ตาราง Object Property ของ
	ข้อมูล 1 ชุดหรือหลาย ๆ ชุดก็ได้)	dataset property ด้านล่าง

ตารางแสดง Sub Property สำหรับ config property

Sub property	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
linecolor	ค่าสีของเส้นตารางในกราฟเรดาร์ ซึ่งค่าสีที่ใส่ จะต้องอยู่ในรูปแบบ hex format (ไม่ต้องใส่ เครื่องหมาย # ไว้ด้านหน้าค่าสี)	аааааа
xlabels	อะเรย์ของข้อความ ที่จะใช้เป็นข้อความกำกับ ของข้อมูลแกน X	<pre>xlabels[0] = "STR" xlabels[1] = "INT" xlabels[2] = "DEX"</pre>



xlabels[3] = "AGI"

ตารางแสดง Object Property สำหรับ dataset property

Sub property	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
config	กำหนดค่าการแสดงผลของ dataset แต่ละชุด	{
	ประกอบด้วย	"title" : "Last Week",
	 title -> ชื่อชุดข้อมูล 	"color" : "FF0000"
	 color -> สีของเส้นจุดข้อมูล 	}
data	อะเรย์ของตัวเลข หรือค่าที่ต้องการนำไป plot	[10, 20, 15, 30, 50]
	บนกราฟ (ต้องสัมพันธ์หรือมีจำนวนเท่ากับ	
	xlabels ଏତ୍ରଏ config main property)	



<u>ตัวอย่างรูปแบบข้อมูล</u>

{	
"con	fig": {
	"linecolor": "8888888",
	"xlabels": [
	"STR".
	"TNT"
	"DEV"
	ULX ,
	Adi",
	"LUK",
	"VIT",
	"ABD"
]
},	
"dat	aset": [
	{
	"config": {
	"title": "Last Week".
	"color": "EE0000"
	1
	J) "data", [
	-20
	- 50,
	20,
	15,
	30,
	50,
	10,
	70
]
	},
	{
	"config": {
	"title": "This Week".
	"color": "00EE00"
	1
	"data". [
	30
	10
	10,
	50,
	35,
	30,
	20,
	30
]
	},
	{
	"config": {
	"title": "Today",
	"color": "0000FF"
	}.
	"data": [
	80
	8
	20
	20,
	50,
	10,
	50,
	8
]
	}
_ 1	



<u>รูปแบบข้อมูลสำหรับ Bubble Chart</u>

Bubble Graph เหมาะสำหรับการแสดงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกันจำนวนมากในแผนภูมิเดียว ซึ่งทำให้ เห็นความสัมพันธ์ระหว่างค่าสองค่าสำหรับรายการทั้งหมดในแผนภูมิได้อย่างง่ายดาย



การส่งข้อมูลกราฟมายังระบบ SignMate สำหรับกราฟ Bubble นี้ จะประกอบด้วย 2 main properties นั่นคือ

Main property	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
config	เป็นการกำหนดค่า Config ต่าง ๆ เกี่ยวกับ	* ดูตาราง Sub property ของ
	รูปแบบการแสดงผลของกราฟ เช่น สีของเส้น	config property ด้านล่าง
	ตารางกราฟ, ข้อความกำกับข้อมูลในแกน X	
dataset	อะเรย์ชุดข้อมูลองกราฟ ซึ่งข้อมูลหนึ่งชุดก็คือสี	* ดู object property ได้จาก
	ของ Bubble หนึ่งชุดข้อมูล (สามารถใส่เพียง	ตาราง Object Property ของ
	ข้อมูล 1 ชุดหรือหลาย ๆ ชุดก็ได้)	dataset property ด้านล่าง

ตารางแสดง Sub Property สำหรับ config property

Sub property	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
linecolor	ค่าสีของเส้นตารางในกราฟเรดาร์ ซึ่งค่าสีที่ใส่ จะต้องอยู่ในรูปแบบ hex format (ไม่ต้องใส่ เครื่องหมาย # ไว้ด้านหน้าค่าสี)	аааааа
xlabels	อะเรย์ของข้อความ ที่จะใช้เป็นข้อความกำกับ ของข้อมูลแกน X	<pre>xlabels[0] = "STR" xlabels[1] = "INT" xlabels[2] = "DEX" xlabels[3] = "AGI"</pre>



ตารางแสดง Object Property สำหรับ dataset property

Sub property	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
config	กำหนดค่าการแสดงผลของ dataset แต่ละชุด	{
	ประกอบด้วย	"title" : "Last Week",
	 title -> ชื่อชุดข้อมูล 	"color" : "FF0000"
	 color -> สีของเส้นจุดข้อมูล 	}
data	อะเรย์ของ object ซึ่งจะเป็น object ที่ใช้บ่ง	[
	บอกถึงค่าข้อมูลที่ต้องการนำไป plot บนกราฟ	{
	(ต้องสัมพันธ์หรือมีจำนวนเท่ากับ xlabels ของ	"value" : 20,
	config main property) ประกอบด้วย	"size": 30
	● value -> ค่าข้อมูล	},
	● size -> ขนาดของ Bubble	{
		"value" : 30,
		"size": 10
		}
]



<u>ตัวอย่างรูปแบบข้อมูล</u>

```
{_
    "config": {
         "linecolor": "aaaaaa",
         "xlabels": [
"STR",
"INT",
"DEX",
              "AGI",
              "LUK"
         ]
    },
"dataset": [
         {
              "config": {
                  "title": "Last Week",
                  "color": "FF0000"
             },
"data": [
                  {
                       "value": -10,
                       "size": 30
                  },
                  {
                       "value": 20,
                       "size": 8
                  },
                  {
                       "value": 15,
                       "size": 50
                  },
{
                       "value": 30,
                       "size": 20
                  },
                  {
                       "value": 50,
                       "size": 10
                  }
              ]
         },
{
              "config": {
                  "title": "This Week",
"color": "00FF00"
              },
              "data": [
                  {
                       "value": 30,
                       "size": 10
                  },
                  {
                       "value": 10,
                       "size": 20
                  },
                  {
                       "value": 50,
                       "size": 30
                  },
```



{ "value": 35, "size": 15 }, { "value": 30, "size": 8 }] }, { "config": { "title": "Today" }, "data": [{ "value": 80, "size": 30 }, { "value": 8, "size": 10 }, { "value": 20, "size": 30 }, { "value": 30, "size": 15 }, { "value": 10, "size": 30 3] }] }



<u>รูปแบบข้อมูลสำหรับ Line Chart</u>

Line Graph คือกราฟเส้น มีลักษณะคล้ายแผนภูมิแท่ง ซึ่งประกอบด้วยแกนตั้งและนอน เพียงแต่ เปลี่ยนจากแท่งข้อมูลเป็นจุดบนแผนภูมินั่นเอง แผนภูมิประเภทนี้เหมาะกับการนำเสนอข้อมูลตัวเลขที่มี ความสัมพันธ์กับข้อมูลที่มีลักษณะเป็นช่วง ใช้แสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตามเวลาเพื่อดูแนวโน้ม รวมถึงสามารถใช้พยาการณ์แนวโน้มในอนาคตได้ เช่น ข้อมูลของยอดขายในแต่ละปี หรือไตรมาส และนำมา วิเคราะห์เพื่อดูแนวโน้ม เป็นต้น



การส่งข้อมูลกราฟมายังระบบ SignMate สำหรับกราฟเส้นนี้ จะประกอบด้วย 2 main properties นั่นคือ

Main property	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
config	เป็นการกำหนดค่า Config ต่าง ๆ เกี่ยวกับ	* ดูตาราง Sub property ของ
	รูปแบบการแสดงผลของกราฟ เช่น สีของเส้น	config property ด้านล่าง
	ตารางกราฟ, ข้อความกำกับข้อมูลในแกน X	
dataset	อะเรย์ชุดข้อมูลองกราฟ ซึ่งข้อมูลหนึ่งชุดก็คือสี	* ดู object property ได้จาก
	ของเส้น (Line) หนึ่งชุดข้อมูล (สามารถใส่เพียง	ตาราง Object Property ของ
	ข้อมูล 1 ชุดหรือหลาย ๆ ชุดก็ได้)	dataset property ด้านล่าง



ตารางแสดง Sub Property สำหรับ config property

Sub property	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
linecolor	ค่าสีของเส้นตารางในกราฟเรดาร์ ซึ่งค่าสีที่ใส่ จะต้องอยู่ในรูปแบบ hex format (ไม่ต้องใส่ เครื่องหมาย # ไว้ด้านหน้าค่าสี)	аааааа
linestyle	 รูปแบบของเส้นที่ plot ลงในกราฟ มีให้เลือก 4 แบบ ประกอบด้วย linear stepped horizontal_bezier cubic 	cubic
xlabels	อะเรย์ของข้อความ ที่จะใช้เป็นข้อความกำกับ ของข้อมูลแกน X	<pre>xlabels[0] = "STR" xlabels[1] = "INT" xlabels[2] = "DEX" xlabels[3] = "AGI"</pre>

ตารางแสดง Object Property สำหรับ dataset property

Sub property	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
config	กำหนดค่าการแสดงผลของ dataset แต่ละชุด	{
	ประกอบด้วย	"title" : "Last Week",
	• title -> ชื่อชุดข้อมูล	"color" : "FF0000"
	 color -> สีของเส้นจุดข้อมูล 	}
data	อะเรย์ของตัวเลข หรือค่าที่ต้องการนำไป plot	[10, 20, 15, 30, 50]
	บนกราฟ (ต้องสัมพันธ์หรือมีจำนวนเท่ากับ	
	xlabels ଏତଏ config main property)	



<u>ตัวอย่างรูปแบบข้อมูล</u>

```
{_
     "config": {
         "linecolor": "8888888",
         "linestyle": "linear",
          "xlabels": [
              "STR",
              "INT",
"DEX",
              "AGI",
              "LUK"
         ]
     },
     "dataset": [
         {
               "config": {
                   "title": "Last Week",
                   "color": "FF0000"
              },
               "data": [
                   10,
                   20,
                   15,
                   30,
                   50
               ]
         },
          {
              "config": {
    "title": "This Week",
                   "color": "00FF00"
              },
"data": [
                   30,
                   10,
                   50,
                   35,
                   30
              ]
         },
{
              "config": {
                   "title": "Today",
"color": "0000FF"
              },
               "data": [
                   80,
                   8,
                   20,
                   30,
                   10
              ]
         }
     ]
}
```



<u>รูปแบบข้อมูลสำหรับ Bar Chart</u>

Bar Graph คือกราฟแท่ง เป็นแผนภูมิที่ประกอบด้วยแกนนอน แกนตั้ง ที่นิยมแสดงออกมาในรูปแท่ง สี่เหลี่ยมที่สามารถบอกความสูงได้ เหมาะสำหรับใช้การเปรียบเทียบจำนวนของข้อมูลในแต่ละชุด



การส่งข้อมูลกราฟมายังระบบ SignMate สำหรับกราฟแท่งนี้ จะประกอบด้วย 2 main properties นั่นคือ

Main property	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
config	เป็นการกำหนดค่า Config ต่าง ๆ เกี่ยวกับ	* ดูตาราง Sub property ของ
	รูปแบบการแสดงผลของกราฟ เช่น สีของเส้น	config property ด้านล่าง
	ตารางกราฟ, ข้อความกำกับข้อมูลในแกน X	
dataset	อะเรย์ชุดข้อมูลองกราฟ ซึ่งข้อมูลหนึ่งชุดก็คือสี	* ดู object property ได้จาก
	ของแท่งข้อมูลหนึ่งชุดข้อมูล (สามารถใส่เพียง	ตาราง Object Property ของ
	ข้อมูล 1 ชุดหรือหลาย ๆ ชุดก็ได้)	dataset property ด้านล่าง

ตารางแสดง Sub Property สำหรับ config property

Sub property	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
linecolor	ค่าสีของเส้นตารางในกราฟเรดาร์ ซึ่งค่าสีที่ใส่ จะต้องอยู่ในรูปแบบ hex format (ไม่ต้องใส่ เครื่องหมาย # ไว้ด้านหน้าค่าสี)	аааааа
xlabels	อะเรย์ของข้อความ ที่จะใช้เป็นข้อความกำกับ ของข้อมูลแกน X	xlabels[0] = "STR" xlabels[1] = "INT" xlabels[2] = "DEX" xlabels[3] = "AGI"



ตารางแสดง Object Property สำหรับ dataset property

Sub property	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
config	กำหนดค่าการแสดงผลของ dataset แต่ละชุด	{
	ประกอบด้วย	"title" : "Last Week",
	• title -> ชื่อชุดข้อมูล	"color" : "FF0000"
	 color -> สีของเส้นจุดข้อมูล 	}
data	อะเรย์ของตัวเลข หรือค่าที่ต้องการนำไป plot	[10, 20, 15, 30, 50]
	บนกราฟ (ต้องสัมพันธ์หรือมีจำนวนเท่ากับ	
	xlabels ଏତଏ config main property)	



<u>ตัวอย่างรูปแบบข้อมูล</u>

```
{_
     "config": {
          "linecolor": "8888888",
           "xlabels": [
                "STR",
"INT",
"DEX",
                "AGI",
"LUK"
          ]
    },
"dataset": [
          {
                "config": {
                     "title": "Last Week",
"color": "FF0000"
                },
                "data": [
                     10,
                     20,
                     15,
                     30,
                     50
                ]
          },
           {
                "config": {
    "title": "This Week",
                     "color": "00FF00"
               },
"data": [
                     30,
                     10,
                     50,
                     35,
                     30
                ]
          },
           {
                "config": {
                     "title": "Today",
"color": "0000FF"
                },
                "data": [
                     80,
                     8,
                     20,
                     30,
                     10
                ]
           }
      ]
}
```



การติดตั้งแอพพลิเคชัน SignMate บน Android

การติดตั้งแอพพลิเคชัน SignMate เพื่อทำให้ Android Box ของคุณเป็น Digital Signage Player ที่ สามารถเชื่อมต่อกับระบบ SignMate CMS (ตามที่ผู้ใช้งานได้ออกแบบและสั่งการไป)

ซึ่งอันดับแรกนั้น เราจะต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตให้กับ Android box ก่อน โดยมีขั้นตอนดังนี้ (Android Box แต่ละยี่ห้อจะมีหน้าจอที่แตกต่างกันไป เพียงแค่หาปุ่ม Setting ให้พบเท่านั้น) ซึ่งตัวอย่าง หน้าจอหลักของยี่ห้อ Himedia เป็นลักษณะดังนี้



โดยหากเชื่อมต่อสายแลน (LAN) แล้วจะไม่ต้องเชื่อมต่อ WIFI แต่หากไม่ได้เชื่อมต่อสายแลน จะต้อง เชื่อมต่อผ่าน WIFI โดยไปที่เมนู Setting จะพบกับหน้าจอดังภาพ



Settings							
Network	Display	PlayBack	Upgrade	HMD-1.			

จากนั้นคลิกที่ปุ่ม Network หรือถ้าเป็นยี่ห้ออื่น ๆ ให้หาคำว่า WIFI จะพบกับ Access Point ต่าง ๆ ที่ WIFI จะสามารถเชื่อมต่อได้ ตัวอย่างเช่น

Networ	k Settings	
Disconnected Ethernet	Di connected Constant Wi-Fi	

เมื่อพบเมนู WIFI แล้วให้คลิกเข้าไป จะพบกับรายชื่อ Access Point ดังนี้



Nister 🔹 >	
Keeate 😴 >	
choksoi8 🔍 🔍	
true_home2G_REM 🔍 >	
sunngngoen 🔍 🗸 >	

จากนั้นเลือก Access point ที่ต้องการเชื่อมต่อ แล้วใส่รหัสผ่านเข้าไป โดยเมื่อเชื่อมต่อสำเร็จแล้ว ให้ กลับมาที่หน้าแรกเพื่อเริ่มติดตั้ง Application SignMate

โดยให้หาเมนู Web Browser หรือ Browser โปรแกรมใด ๆ ก็ได้ เช่น Chrome แล้วดาวน์โหลดผ่าน https://www.signmate.co/app.apk จากนั้นติดตั้งแอพผ่าน APK ที่ดาวน์โหลดให้เรียบร้อย แล้วเปิด Application ขึ้นมาจะพบกับขั้นตอนการเชื่อมต่อ Android Box เข้ากับระบบ โดย Application จะแสดงรหัส Device ID ดังภาพ





ให้ผู้ใช้งานคัดลอก / จดจำ รหัส Device ID ที่แสดงบนจอทีวีนี้ไว้ (จากภาพด้านบน รหัสเครื่องจะเป็น "4UVW8K" แล้วนำไปลงทะเบียนเข้ากับอุปกรณ์บนระบบ SignMate CMS ผ่านคอมพิวเตอร์ หรือโน๊ตบุ๊ค โดยเข้าระบบผ่าน https://app.signmate.co) ดังภาพ

Q Search	🔳 My second จัดการ Player / Display เพื่	player อใช้สำหรับแสดงผล Digi	tal Signage		I
Wy first player Device ID: E313BD	ระบบตรวจส Android Bo: กรุณาตรวจส	อบพบว่า SignMate appl x สำหรับ Player นี้! เอบว่า Android Box ของเ	ication ที่คุณติดตั้งบน Android ฤณรองรับการอัพเดทแบบอัตโนง	Box สำหรับ Player นี้ ไม่ใช่ Version ส่ มัดหรือไม่	สุด! กรุณาอัหเดท Application SignMate บน $ imes$
สัยเการ Player เพิ่มไขไหนว	แคมเปญหลัก กำห สถานะของแคมเปญ	งาน เป็นของ เป ของ เป็นของ เป็นข ของ เป็นของ เป็นข ของ เป็นของ เป็นข	© + สั้นวลา เชื่อมต่อยุปกรณ	~ (2
Ó	ประเภท ชื่อแด	มเปญ	สถานะกา ร โหลด	ที่ต้องแสดง ณ ชณะนี้	ที่กำลังเล่นอยู่
•	คุณยังไม่ได้กำหนดแคมเบ	lญใด ๆ ให้กับ Player นี้			
	รายงานประวัติการแส Show Time	ชื่อแคมเปญ ชื่อแคมเปญ	Player นี้ (10 รายการล่	าสุด) (รูรังนมด)	SignMate Click to add Tel094-279-0240

โดยอันดับแรก ให้เลือกรายชื่ออุปกรณ์ที่ยังไม่ได้เชื่อมต่อ ในส่วนของหมายเลข (1) จากนั้นให้คลิกปุ่ม "เชื่อมต่ออุปกรณ์" ในส่วนของหมายเลข (2) โดยระบบจะแสดงแบบฟอร์มให้กรอกรหัสอุปกรณ์ (Device ID) ขึ้นมา ดังภาพ

SigneMate						Updates are ready to be installed.
*	Q Sourch	Register รหัส Device ID		×		
รายงานภาพรวม	PLAYERS	Device ID:				
Station (Player Group)	My first player Device ID: E313	รหัส Device ID 6 หลัก ที่แสดงบนหร่	้ำจอเมื่อคุณเปิด SignMate App	ŀ	าหรับ Player นี้ไม่ใช่ Version ล่าสุด! กรุณา	อัพเดท Application SignMate บน 🗡
CONTENT MANAGEMENT	My second pla		2	กเลิก Register	ม	
📭 วิดิโอ 👓 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)			My first campaign			
 (พลเลขง ≙ เทมเพลดข้อความ ▲ จัดการพ่อนต์ 	NENTITS Player was termin	นคมเปญหลัก	 ปังหน้า 	+ เชื่อมต่ออุปกรณ์		
PLAYLIST		สถานะของแค	เหเญชิ			
 วิดิโอเพลย์ลิสต์ 		ประเภท	ชื่อแคมเปญ	สถานะการโหลด	ที่ต้องแสดง ณ ขณะนี้	ที่กำลังเล่นอยู่
LAYOUT & CAMPAICN		แคมเปญหลัก	My first campaign	0	•	Offline
E แคมเปญ (จัดการ)		รายงานประวั	ดิการแสดงผลแคมเปญของ Player	นี <u>้ (10 รายการล่าสุค)</u>	(grīman)	สอบถามเพิ่มเติมได้ที่มเคะ เซ็อ @SignMate Click to add
		Show Time	สื่อแคมเปณ			Tel 004-479-0240



ให้กรอกรหัส Device ID ที่จดจำไว้ ในตัวอย่างนี้คือ "4UVW8K" จากนั้นกดปุ่ม "Register" เพื่อ บันทึกการเชื่อมอุปกรณ์

โดยเมื่อเชื่อมต่อสำเร็จแล้ว ในส่วนของ SignMate CMS (บนคอมพิวเตอร์ / โน๊ตบุ๊ค) จะแสดงสถานะ

ดังภาพ

Q Search	My Se จัดการ Player / D	CONd player Display เพื่อ ใช้สำหรับแสดงผล Digital Signage			1
Wy first player Device ID: E3138D	ระร An ครุ	บบตรวจสอบพบว่า SignMate application ที่คุณ droid Box สำหรับ Player นี้! ณาตรวจสอบว่า Android Box ของคุณรองรับกา	นติดตั้งบน Android Box สำหรั รอัพเดทแบบอัด โนมัติหรือไม่	บิ Player นี้ ไม่ใช่ Version ล่าสุด! กรุณาอัพเดท	t Application SignMate אינ $ imes$
बेंडरागः Player (स्ति विभिन्न)।	⊞ แคมเปญหลัก: / 	My first campaign	ั สมยุปกาณ์		
	ประเภท	ชื่อแคมเปญ	สถานะการโหลด	ที่ต้องแสดง ณ ชณะนี้	ที่กำลังเล่นอยู่
	แคมเปญหลัก	My first campaign	0	٥	Offline
	รายงานประวัง Show Time	ที่การแสดงผลแคมเปญชอง Player ร์ ชื่อแคมเปญ	<u>ี้ (10 รายการล่าสุด)</u> เจ	frum)	สอบกามเพิ่มเติมได้ที่ LINE® eso SignMate Click to add

จากภาพด้านบน ในส่วนที่ลูกศรชี้นั้น จะพบว่าระบบเปลี่ยนสถานะจาก "ยังไม่ได้เชื่อมต่ออุปกรณ์" เป็นการแสดงรหัสอุปกรณ์ (Device ID) ที่เรากรอกเข้าไปในขั้นตอนที่แล้ว

หลังจากเรากรอก Device ID เข้าสู่ระบบ SignMate CMS แล้ว ให้กลับมาที่หน้าจอทีวี (ที่เชื่อมต่อ Android Box อยู่)





ให้คลิกที่ลิงค์ / ปุ่ม "Click here to verify" เพื่อให้ระบบตรวจสอบว่ารหัสอุปกรณ์ (Device ID) ที่ กรอกไปนั้นถูกต้องหรือไม่ หากระบบตรวจสอบว่าถูกต้อง จะเริ่มทำการดาวน์โหลดไฟล์แคมเปญ (ชุดโฆษณา) ที่ผู้ใช้งานได้ออกแบบไป



หลังจากที่ระบบทำการดาวน์โหลดไฟล์ครบเรียบร้อยแล้ว โฆษณาต่าง ๆ ที่ผู้ใช้งานได้ออกแบบไปจะ แสดงผลบนหน้าจอ ดังภาพ (* หลังจากผู้ใช้งานทำการสมัครสมาชิก หรือสร้าง Account ใช้งานระบบ SignMate CMS แล้ว ระบบจะทำการสร้างแคมเปญโฆษณาตัวอย่างให้ 1 แคมเปญ) (ตัวอย่างนี้เป็นการ แสดงผลโฆษณาในแนวตั้ง)



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th





การติดตั้งโปรแกรม SignMate บน Windows

การติดตั้งโปรแกรม SignMate เพื่อเปลี่ยนให้ระบบ Windows ของคุณเป็น Digital Signage Player โดยผู้ใช้งานสามารถดาวน์โหลดโปรแกรมผ่านอินเทอร์เน็ตเพื่อติดตั้งได้เลย ผ่านลิงค์

https://www.signmate.co/windows/setup.exe

้โดยเมื่อดาวน์โหลดโปรแกรมเรียบร้อยแล้ว ไฟล์มักจะถูกจัดเก็บไว้ที่โฟลเดอร์ Download ดังภาพ



จากภาพด้านบน ให้ Double Click ที่ไฟล์ setup.exe เพื่อเริ่มต้นขั้นตอนการติดตั้ง โดยระบบ Windows บางเครื่องจะพบการแจ้งเตือนด้านความปลอดภัยดังภาพ (หากไม่พบหน้าจอนี้ให้ข้ามไปเลย)


Windows protected your PC	×
Windows Defender SmartScreen prevented an unrecognized app from starting. Running this app might put your PC at risk. More info	
Don't run	

ให้คลิกที่ "More Info" ตามลูกศรที่ชี้จากภาพด้านบน โดยจะพบกับปุ่มที่ถูกเพิ่มเข้ามาใหม่ ดังภาพ

Windows protected your PC					
Windows Defender SmartScreen prevented an unrecognized app from starting. Running this app might put your PC at risk.					
App: setup.exe Publisher: Unknown publisher					
Run anyway Don't run					

ให้คลิกที่ปุ่ม "Run anyway" เพื่อเริ่มต้นการติดตั้งโปรแกรม โดยจะพบกับหน้าจอดังภาพ





จากนั้นให้คลิกปุ่ม "Install" ระบบจะทำการเริ่มดาวน์โหลดไฟล์โปรแกรมจาก Internet อีกครั้งหนึ่ง (ต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตตลอดเวลาในการติดตั้ง)

(4%) Inst	alling Sig	nMate —			\times
Installir This duri	n g SignM may tak ng the in	late e several minutes. You can use your computer to do other ta stallation.	sks		
Sign	Name:	<u>SignMate</u>			
	From:	www.signmate.co			
	Downlo	ading: 14.4 MB of 324 MB			
			[Ca	ncel



เมื่อไฟล์ติดตั้งถูกดาวน์โหลดเรียบร้อยแล้ว (ครบ 100%) ระบบจะขึ้นข้อความแจ้งเตือนด้านความ ปลอดภัยอีกครั้ง โดยให้คลิกที่ "More Info"

00%) Installing SignMate — installing SignMate This may take several minutes. You can use your computer to do other tasks during the installation.	
Name: SignMate From: www.signmate.co	Windows protected your PC Windows Defender SmartScreen prevented an unrecognized app from
Preparing Application	Starting, kunning this app might put your PC at risk.
	Don'trun

จากนั้นผู้ใช้งานก็จะพบกับปุ่ม "Run anyway" ขึ้นมาแสดง ให้คลิกที่ปุ่มเพื่อยืนยัน

(100%) Installing SignMate –	×
Installing SignMate This may take several minutes. You can use your computer to do other tasks during the installation.	
Rame: SignMate From: www.signmate.co	Windows protected your PC Windows Defender SmartScreen prevented an unrecognized app from
Preparing Application	starting. Running this app might put your PC at risk. App: SignMate.exe Publisher: Unknown publisher
	Run anyway Don't run



เมื่อติดตั้งเรียบร้อยแล้ว โปรแกรม SignMate จะถูกเรียกเปิดขึ้นโดยอัตโนมัติ โดยจะแสดงผลใน ลักษณะหน้าจอดังภาพ



โดยผู้ใช้งานจะต้องนำเอารหัส Device ID ที่แสดงขึ้นมา (ตรงส่วนที่ลูกศรชี้) ไปเชื่อมต่อกับระบบ SignMate บน CMS (ระหลังบ้าน) โดยให้ไปที่คอมพิวเตอร์ของผู้ใช้งาน (การทำงานตอนนี้จะแยกกันระหว่าง เครื่องที่ติดตั้งโปรแกรม SignMate กับเครื่องคอมพิวเตอร์ที่จะเข้าถึงระบบหลังบ้าน (CMS)) โดยสมมติว่า ผู้ใช้งานเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้ว

บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่)



5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

Sign Mate		🔲 เปิดได้งานฟังก์ตับสั้นธุง 🎓 Thai Language 👻	
console ↑ รายงานภาพรวม Player / Display	Q Search PLAYERS	Head Quarter จัดการ Player / Display เพื่อใช้สำหรับแสดงผล Digital Signage	:
 Station (Player Group) CONTENT MANAGEMENT รูปภาพ วิดิโอ ภาพเคลื่อนไหว (Gif) ไฟล์เสียง 	 Mead Quarter เมโล้เรื่องหัดธูปการ 2 ศัลงการ Player เพิ่ม ใชโหม?! 	ระบบตรวจสอบพบว่า SignMate application ที่คุณติดตั้งบน Android Box สำหรับ Player นี้ ไม่ใช่ Version ล่าสุด! กรุณาอัพเดท Application SignMate บน Android Box สำหรับ Player นี้ไ กรุณาตรวจสอบว่า Android Box ของคุณรองรับการอัพเดทแบบอัตโนมัตหรือไม่ ดลิกที่นี่เพื่อสั่งอัพเดทแอพพลิเคชับบนเพลฮ์เฮอร์ชอคุณให้เป็นเวอร์ชันล่าสุด	
<u>A</u> เทมเพลตช้อความ		⊡ แคมเปญหลัก: DEMO	
PLAYLIST [▶] สโลดโชว์ [▶] วิดิโอเพลย์ลิสต์		 	
LAYOUT & CAMPAIGN		สถานะของแคมเปญ	
🗐 แคมเปญ (รักการ)		ประเภท ชื่อแตมเปญ สถานะการโหลด ที่ต้องแสดงณ ขณะนี้ ที่กำลังเล่นอยู่	
REPORT แตมเปญปัจจุบันของ Player system setting		รายงานประวัติการแสดงผลแคมเปญของ Player นี้ (10)	NE@

จากภาพด้านบนให้ผู้ใช้งานทำตามขั้นตอนดังนี้

- เข้าสู่เมนู "Player / Display"
- เลือก Player ที่ต้องการเชื่อมต่อ (โดยปกติแล้วถ้ามี Player จำนวนมาก ระบบจะแสดงข้อความ "ไม่ได้เชื่อมต่ออุปกรณ์" สำหรับเครื่องที่ยังไม่ถูกเชื่อมต่อ)
- 3. กดปุ่ม "เชื่อมต่ออุปกรณ์" ระบบจะแสดงแบบฟอร์มขึ้นมาให้กรอกรหัส Device ID ดังภาพ

SigneMate				······································	🎮 Thai Language 👻 😜
CONSOLE	۹ Search	Register รหัส Device ID			
🔶 รายงานภาพรวม	PLAYERS	Device ID:			
Station (Player Group)	. 🧕	в2WTКР			
CONTENT MANAGEMENT					งติดตั้งบน Android Box สำหรับ Player นี้ ไม่ใช่ Version ndroid Box สำหรับ Player นี้!
🔳 ສູປການ	ต้อ			ยกเลิก Register	รอัพเดทแบบอัตโนมัติหรือไม่
🖙 ภาพเคลื่อนไหว (Gif)			คลิกที่นี่เร	พื่อสั่งอัพเดทแอพพลิเคชัมบนเพสย์เขอ	ร์ขอคุณให้เป็นเวอร์ชันล่าสุด
🖌 ไฟล์เสียง					
<u>A</u> เทมเพลดชอความ			🖽 แดมเปญหลัก: DEMO		



ให้กรอกรหัส Device ID ที่ได้หลังจากติดตั้งโปรแกรม SignMate บนเครื่อง จากนั้นกดปุ่ม "Register" เพื่อยืนยันการเชื่อมต่ออุปกรณ์

ขั้นตอนสุดท้ายคือ กลับไปที่โปรแกรม SignMate (เครื่องที่ติดตั้ง) ให้คลิกที่ปุ่ม "Verify Device ID" ดังภาพ



หากโปรแกรมเริ่มทำการดาวน์โหลดไฟล์ แสดงว่าผู้ใช้งานได้ทำการเชื่อมต่อ Device ID เรียบร้อยแล้ว แต่หากมีข้อความแจ้งเตือนขึ้นมา อาจเกิดจากกรอกรหัส Device ID ไม่ถูกต้อง ให้ตรวจสอบรหัส Device ID อีกครั้ง



วิธีการตั้งค่าให้เปิดโปรแกรม SignMate ทันทีเมื่อเปิดเครื่อง

โดยปกติแล้วระบบ Windows จะไม่เรียกเปิดโปรแกรมใด ๆ หลังจาก Boot เครื่องเสร็จแล้ว ดังนั้น เราจะต้องตั้งค่าเพื่อสั่งให้ Windows เรียกเปิดโปรแกรม SignMate ขึ้นมาทันทีหลังจากเปิดเครื่องเสร็จ โดยมี ขั้นตอนดังนี้

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

P

</t

กดปุ่ม Windows + R หรือกดปุ่ม Windows แล้วพิมพ์ Run จะพบหน้าจอดังภาพ



หลังจากนั้น Windows จะเปิดหน้านี้ขึ้นมา ให้พิมพ์ shell:startup ดังภาพแล้วกด "OK"



จากนั้นจะเจอหน้าจอ Folder "Startup" ให้ทำการ Copy หรือคัดลอก Shortcut โปรแกรม SignMate มาใส่ไว้ โดยไปที่ icon ของโปรแกรม SignMate แล้วกด Ctrl + C หรือคลิกขวาเลือก Copy





จากนั้นให้วาง Paste ไว้ที่โฟลเดอร์ "Startup" โดยกดคีย์ลัด Ctrl + P หรือคลิกขวาในโฟลเดอร์แล้ว เลือก Paste หรือวาง (ภาษาไทย)

app SignMate	i v i Startup File Home Share	View						- 0	× 💽 v 😗 gnmate
	$\leftarrow \rightarrow \checkmark \uparrow \blacksquare \rightarrow Non$	tachai > AppData > Roaming > Microsoft	→ Windows → Start Mer	u > Programs	> Startup	~	ල Search Startu	p	٩
MAMP signmate.	Quick access Desktop	Name	Date modified 8/10/2018 6:11 PM	lype Shortcut	Size	KB			
Recycle Bin	Downloads *								
	ICloud Photo ★ ICloud Drive ★ Iuly Summary		View						
Adobe Creati	LearningWPF Local Disk (D:) Signnex		Sort by Group by Refresh	>					
Microsoft Edge	ᡖ Creative Cloud Fil 🝊 OneDrive		Customize this folder						
VLC media player	This PC		Paste shortcut Undo Rename Open in Visual Studio	Ctrl+Z					
শ্ব	Documents Downloads		Give access to New	>					
Visual Studio Code	1 item		Properties						
Icon									project
日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日	9 5						x ^e ^ 📼	<i>備</i> (\$)) ENG	6-22 PM 8/20/2018

โดยในโฟลเดอร์ของ Startup จะต้องมีโปรแกรม SignMate โปรแกรมเดียว เพื่อไม่ให้ Windows ทำ การเปิดโปรแกรมอื่น ๆ ขึ้นมาแทรก

📕 🛃 📕 🖛			Application To	ols	Startup						-		×
File Home	Share	View	Manage										~ 🕐
$\leftarrow \rightarrow \cdot \cdot \uparrow$	> Non	tachai > /	AppData → Roa	aming	> Microsoft	> Windows > Start N	1enu > Programs >	Startup		ٽ ~	Search Startup		Q
	^	Name	^			Date modified	Type	Size					
📌 Quick access		<u></u>	ID.			0/10/2010 6 11 DM	CL L L		1.170				
📃 Desktop 🦻	e	Sign N	Anto			8/10/2018 0:11 PM	Application Refere		1 KB				
👆 Downloads 🦻	e i	ar signi	vidte			0/20/2010 0:11 PIVI	Application Refere		IND				
🗎 Documents 🦻	e												
Pictures >	e												
🜸 iCloud Photo 🤊	e												
iCloud Drive >	e												
📙 July Summary													
LearningWPF													
🕳 Local Disk (D:)													
Signnex													
Creative Cloud F	Fil												
a OneDrive													
This PC													
3D Objects													
E Desktop													
😫 Documents													
🖶 Downloads													
2 items 1 item sele	v cted 32	8 bytes										100]== =



หลังจากลบโปรแกรมอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องเรียบร้อยแล้ว โฟลเดอร์ Startup จะเหลือแต่โปรแกรม

SignMate อย่างเดียวเท่านั้น

📙 🗹 📑 🖛 Startup			- 🗆	\times
File Home Share View				~ 🕐
← → ∨ ↑ → Nontachai > AppData > Roaming >	Microsoft > Windows > Start Menu > Programs >	Startup 🗸 🗸	Search Startup	Q
^ Name	Date modified Type	Size		
Quick access SignMate	8/20/2018 6:11 PM Application Refere	1 KB		
Desktop Desktop Desktop				
Documents 🖈				
📰 Pictures 🖈				
🛞 iCloud Photo 🖈				
iCloud Drive *				
July Summary				
LearningWPF				
Signnex				
Creative Cloud Fil				
ConeDrive ConeDrive				
This PC				
JD Objects				
Desktop Decuments				
Downloads				
× 1				<u> </u>
i item				1 -



วิธีการตั้งค่าให้ Windows เข้าระบบอัตโนมัติโดยไม่ต้อง Sign-in

โดยปกติแล้ว ถ้าหากว่าคุณพบว่า Windows ของคุณไม่ทำการเข้าระบบให้อัตโนมัติ โดยจะร้องขอ รหัสผ่านจากคุณก่อนเข้าหน้า Desktop คุณจะต้องทำการตั้งค่าดังนี้

คลิกปุ่ม Windows แล้วไปที่ Icon "User" ตามภาพ จากนั้นให้คลิกขวา แล้วเลือก "Change account settings"



จะพบว่ามีหน้าต่างการตั้งค่า Account ขึ้นมา โดยให้เลือกที่ "Sign-in option"





5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

Settings	– _ X
-	
යි Home	Your info
Find a setting	
Accounts	NONTACIJAL
	Local Account
8= Your info	Administrator
Email & app accounts	
Q Sign-in options	Windows is better when your settings and files automatically sync. Use a Microsoft account to easily get all
	your stuff on all your devices.
Access work or school	Sign in with a Microsoft account instead
8. Family & other people	
C Sync your settings	Create your picture
Syne your securitys	O (communication)
	Browse for one
	Have a question?

เมื่อมาที่หน้า Sign-in Options แล้ว ให้สั่งเกตุในส่วนของ Password มันจะมีปุ่ม "Change" ให้คลิก ที่ปุ่มนั้น



Windows จะให้คุณกรอกรหัสผ่านปัจจุบันลงไป จากนั้นกดปุ่ม "Next"



Settings	Change your password First, confirm your current password.	ate
Accounts	Current password	
Email & app accounts		
🔍 Sign-in options		
Access work or school		
A Family & other people		
○ Sync your settings		
	Next Cancel proje	act
🛋 🔎 📑 📑 🔵 🌣	א ^R ∧ 1969 <i>&</i> ל≺ ENG 1:44 PM איז ער איז	5

หลังจากกรอกรหัสผ่านเก่าเรียบร้อยแล้ว Windows จะพามายังหน้าเปลี่ยนรหัสผ่าน โดยให้ปล่อย เป็นว่างไว้ แล้วคลิกปุ่ม "Next" ได้เลย (ไม่ต้องกรอกรหัสผ่านใหม่)

Change you	password	
New password		
Reenter password		
Password hint		
		Next Cancel

จากนั้นกดปุ่ม Finish เป็นอันเสร็จสิ้นการตั้งค่า โดยให้ลองทำการ Restart ใหม่ หรือ Shutdown แล้วเปิดเครื่องใหม่



Change y Next time you s	OUR password
8	Nontachai Local account
	Finish Cancel

คุณจะพบว่า Windows ไม่ถามรหัสผ่านให้คุณกรอกแล้ว แต่ถ้าหากว่า Windows ยังไม่ Automatic sign-in ให้ลองตรวจสอบว่าคุณมี User ในระบบมากกว่า 1 user ไหม ถ้ามีมากกว่า ให้ทำการลบออก



ป้องกันการพักหน้าจอบนระบบ Windows

การใช้งานบนระบบ Windows นั้น บางครั้งผู้ใช้งานอาจจะพบว่า Windows ทำการพักหน้าจอเมื่อ แสดงผลไปสักระยะแล้ว ดังนั้น เพื่อให้การโฆษณาสามารถแสดงผลได้ต่อเนื่องตลอดทั้งวัน ผู้ใช้งานจะต้องปรับ การตั้งค่า เพื่อป้องกันการพักหน้าจอโดยมีขั้นตอนดังนี้

กดปุ่ม Windows (รูปไอคอน Windows บนคีย์บอร์ด) จากนั้นพิมพ์คำว่า Power Plan แล้วกดเข้า ไปเพื่อปรับการตั้งค่า ดังภาพ



จะเห็นหน้าจอการตั้งค่าดังภาพ



บริษัท นีสเตอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ.

5/353 หมู่ที่ 6 ซอยที่ดินทอง 4 ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ. เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 Tel. (097) 148-9669, Email: info@nister.co.th

🗃 Edit Plan Setti	ngs			-	×
$\leftarrow \rightarrow \neg \uparrow$	vert → Hardware and Sound → Power Options → Edit Plan Settings $ vert$ $ vert$ $ vert$	Sear	rch Cont	rol Panel	Q
	Change settings for the plan: High performance Choose the sleep and display settings that you want your computer to use.				
	👔 On battery 🛷 Plugged in				
	P Turn off the display: 10 minutes V 1 hour	~			
	9 Put the computer to sleep: 30 minutes	~			
	🔆 Adjust plan brightness: 🔹 🔍 🔆 🖉	×			
	Change advanced power settings Restore default settings for this plan				
	Save chang	ges	Can	cel	
	Put the computer to skep: at minutes Vever Adjust plan brightness:	ges	Can	cel	

ปรับการตั้งค่าต่าง ๆ ให้เป็น Never เพื่อป้องกันการพักหน้าจอ (แล้วกดปุ่ม Save changes) ดังภาพ

	On battery	🛷 Plugged in	
🔮 Turn off the display:	Never ~	Never ~	
Put the computer to sleep:	Never ~	Never ~	
🔆 Adjust plan brightness:	•	• — • ×	
Cl			



วิธีการตั้งค่าให้แสดงผลแนวตั้ง / แนวนอน

บนระบบ Windows การแสดงผลโฆษณาในแนวตั้งที่ให้มีความถูกต้องนั้น จะต้องเปลี่ยนการตั้งค่าบน เครื่องนั้น ๆ ซึ่งวิธีการตั้งค่านั้นจะสามารถทำได้ 2 วิธี นั่นคือ แบบคีย์ลัด และผ่านเมนู Display Settings

การตั้งค่าให้แสดงผลแนวตั้ง / แนวนอน (แบบคีย์ลัด)

- Ctrl + Alt + Arrow (ลูกศรขึ้น-ลง-ซ้าย-ขวา) ซึ่ง
 - O Ctrl + Alt + ลูกศรขวา (หน้าจอจะเป็นแนวตั้ง โดย Task bar จะอยู่ด้านซ้าย)
 - O Ctrl + Alt + ลูกศรซ้าย (หน้าจอจะเป็นแนวตั้ง โดย Task bar จะอยู่ด้านขวา)
 - O Ctrl + Alt + ลูกศรบน (หน้าจอจะเป็นแนวนอน โดย Task bar จะอยู่ด้านล่าง)
 - O Ctrl + Alt + ลูกศรล่าง (หน้าจอจะเป็นแนวนอน โดย Task bar จะอยู่ด้านบน)



การตั้งค่าให้แสดงผลแนวตั้ง / แนวนอน ด้วย Display Settings

คลิกขวาบน Desktop จะพบเมนู Display Settings



จะพบว่ามีหน้าต่างการตั้งค่า Display ขึ้นมา

Settings	– – ×
谕 Home	Display
Find a setting	Brightness and color
System	Change brightness
🖵 Display	Night light
句》 Sound	Off Off
Notifications & actions	Night light settings
J Focus assist	Scale and layout
Dower & sleep	Change the size of text, apps, and other items 100% (Recommended)
Battery	Advanced scaling settings
Storage	Resolution
며 Tablet mode	1366 × 768 (Recommended) V
	Orientation
目 Multitasking	Landscape \checkmark



ให้เปลี่ยนค่าแนวตั้ง หรือแนวนอนตามต้องการในส่วนของ Orientation ซึ่ง Landscape คือ

แนวนอน และ Portrait คือแนวตั้ง

Settings	– – ×
谕 Home	Display
Find a setting	Brightness and color
System	Change brightness
🖵 Display	Night light
다) Sound	Off Off
Notifications & actions	Night light settings
J Focus assist	Scale and layout
O Power & sleep	Change the size of text, apps, and other items 100% (Recommended)
Battery	Advanced scaling settings
- Storage	Landscape
Tablet mode	Portrait
☐i Multitasking	Portrait (flipped)

ตัวอย่างเช่น หากเลือก Orientation เป็น Portrait จะทำให้ Windows เปลี่ยนเป็นการแสดงผล แนวตั้งแทน





้วิธีการแก้ไขปัญหากรณีที่ Web Browser ไม่สามารถแสดงผลได้ถูกต้อง

ปัญหานี้อาจะเกิดจาก Internet Explorer compatible โดยปกติแล้วผู้ใช้งานอาจจะมีข้อความแจ้ง เตือนดังนี้ (ในส่วนของ Version ของ IE อาจจะแตกต่างกันไปตามเวอร์ชันของ Windows ที่ติดตั้ง)

"WARNING: You appear to be using IE11 in IE7 emulation mode.

IE emulation modes can behave significantly directly from ACTUAL older versions of IE

PLEASE DON'T FILE BOOTSTRAP BUGS based on testing in IE emulation modes!"

วิธีการแก้ไขปัญหาคือการแก้ไข Registry ของระบบ โดยสั่งให้ SignMate.exe เรียกใช้ IE emulation เป็นเวอร์ชันที่ใหม่

- โดยก่อนอื่นจะต้องติดตั้ง IE 11 ลงบนเครื่องก่อน
- จากนั้นไปที่ Start menu พิมพ์คำว่า regedit
 - ด้นหา field ดังนี้ (สำหรับ Software ที่เป็น 64bit)
 - HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\MICROSOFT\Internet
 Explorer\MAIN\FeatureControl\FEATURE BROWSER EMULATION
 - จากนั้นให้สร้าง key ใหม่ประเภท DWORD แล้วใส่ค่าดังนี้
 - Name: SignMate.exe
 - Value: 0x2AF9 ซึ่งเป็น IE11.1
 - O ค้นหา field ดังนี้ (สำหรับ Software ที่เป็น 32bit) * SignMate ใช้ 32bit
 - HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\WIN6432Node\MICROSOFT\Internet Explorer\MAIN\FeatureControl\FEATURE_BROWSER_EMULATION
 - จากนั้นให้สร้าง key ใหม่ประเภท DWORD แล้วใส่ค่าดังนี้
 - Name: SignMate.exe
 - Value: 0x2AF9 ซึ่งเป็น IE11.1