

# NEC

## 取扱説明書

### オーサリングソフトウェア

バージョン 1.0.2

Copyright : 2016 NEC Display Solutions, Ltd.

本書の内容について、将来予告なしに変更することがあります。本書の内容については、万全を期して作成しましたが、万一誤り、記載もれなどお気付きの点がありましたらご連絡ください。

Windowsは、米国マイクロソフト社の米国およびその他の国における登録商標です。

「イーサネット」、「Ethernet」は、富士ゼロックス株式会社の登録商標です。

その他、本通知に登場する会社名、製品名は一般に各社の登録商標または商標です。

# 目次

はじめに.....	IV
<b>第 1 章 概要および利用手順 .....</b>	<b>1</b>
1.1 オーサリングソフトウェアの概要 .....	1
1.2 インストール.....	3
1.3 プログラムの起動 .....	5
1.4 オーサリングソフトウェアの主な画面要素.....	6
1.5 注意制限事項.....	8
<b>第 2 章 簡易操作説明 .....</b>	<b>9</b>
<b>第 3 章 オーサリングソフトウェアでできる作業 .....</b>	<b>41</b>
3.1 パッケージを作成する・パッケージを開く .....	41
3.2 デフォルト設定 .....	45
3.3 新規プログラムの作成 .....	46
3.4 サブウィンドウの追加 .....	47
3.5 サブウィンドウの削除 .....	48
3.6 新規メディアの追加.....	49
3.6.1 新規画像ファイルの追加 .....	49
3.6.2 新規テロップの追加 .....	51
3.6.3 新規ビデオファイルの追加.....	54
3.6.4 新規音声ファイルの追加 .....	57
3.6.5 素材フォルダーを利用するメディアファイルの追加.....	58
3.7 自動繰り返しを有効／無効にする .....	61
3.8 メディアの削除 .....	64
3.9 プレビュー（再生）機能.....	65
3.10 サブウィンドウの開始時刻／終了時刻の設定 .....	66
3.11 メディアの開始時刻・終了時刻の設定 .....	68
3.12 スケジュールの作成.....	69
3.13 テンプレートをカスタマイズする .....	78
3.14 サブウィンドウのオーバーレイ（積み重ね順序）の更新.....	81
3.15 サブウィンドウの寸法（サイズ）の変更 .....	83

3.16	サブウィンドウの境界線の幅と色の変更 .....	84
<b>第4章</b>	<b>オーサリングソフトウェアの各種画面の説明 .....</b>	<b>87</b>
4.1	オーサリングソフトウェアのメニュー .....	87
4.1.1	「ファイル」メニュー .....	87
4.1.2	「ホーム」 .....	88
4.1.3	「レイアウト」タブ .....	89
4.1.4	「サブウィンドウ」タブ .....	90
4.1.5	「メディア」 .....	95
4.2	【新規パッケージを作成】サブ画面 .....	98
4.3	【新規プログラムを作成】サブ画面 .....	99
4.4	【テロップ】サブ画面 .....	101
4.4.1	【カスタムカラー】サブ画面 .....	105
4.5	「サブウィンドウ」 .....	106
4.5.1	「パッケージエクスプローラビュー」 .....	107
4.5.2	「レイアウト」 .....	110
4.5.3	「プロパティビュー」 .....	111
4.5.4	「素材フォルダー」 .....	117
4.6	【スケジュールパッケージ名】サブ画面 .....	118
4.7	「タイムライン」 .....	131
4.8	【開始時刻・終了時刻】サブ画面 .....	136
4.9	【プレビュー】サブ画面 .....	137
4.10	【デフォルト設定】サブ画面 .....	138
4.11	【サブウィンドウのオーバーレイの順序】サブ画面 .....	140
<b>付録 A</b>	<b>用語 .....</b>	<b>141</b>
<b>付録 B</b>	<b>対応メディア形式 .....</b>	<b>142</b>
<b>付録 C</b>	<b>ファイル拡張子の一覧表 .....</b>	<b>144</b>
<b>付録 D</b>	<b>システム要件 .....</b>	<b>145</b>
<b>付録 E</b>	<b>P シリーズ、V シリーズでのメディア再生 .....</b>	<b>146</b>
<b>付録 F</b>	<b>トラブルシューティング .....</b>	<b>151</b>
<b>付録 G</b>	<b>オープンソースソフトウェアの一覧表 .....</b>	<b>154</b>

# はじめに

## 本書について

本書では、オーサリングソフトウェアの特長、操作方法などを詳細に説明しています。

## 本書の表記

### 画面の表記

画面名は【】で囲んでいます。

### 画面内の項目の表記

画面内に表示される項目名は「」で囲んでいます。

### ボタンの表記

ボタンの名称を<>で囲んでいます。

また、本書では特にご注意いただく内容を次のように示しています。

表記	説明
	装置の取扱いやソフトウェアの操作を正しく行うために特に注意が必要なポイントです。
	装置やソフトウェアを操作する際に確認が必要なポイントです。
	知っておくと便利な情報です。

## 本書の構成

本書は以下の章から構成されています。

### 第1章 概要および利用手順

オーサリングソフトウェアの全体像を説明します。

### 第2章 簡易操作説明

コンピュータ上でオーサリングソフトウェアを使用してメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を作成する手順を、実例を示しながら説明します。

### **第3章 オーサリングソフトウェアでできる作業**

ビデオ、画像、テロップ（字幕）、音声、スケジュール情報を組み合わせてプレーヤーデバイス用のメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を作成するのに必要とされる各作業を説明します。

### **第4章 オーサリングソフトウェアの各種画面の説明**

オーサリングソフトウェアの各種画面について説明します。

#### **付録 A 用語**

本書で使用する用語・略語について説明します。

#### **付録 B 対応メディア形式**

オーサリングソフトウェアが対応しているメディア形式の一覧を示します。

#### **付録 C ファイル拡張子の一覧表**

オーサリングソフトウェアで使用されるファイル拡張子の一覧を示します。

#### **付録 D システム要件**

オーサリングソフトウェアをインストールするためのシステム要件を説明します。

#### **付録 E Pシリーズ、Vシリーズでのメディア再生**

Pシリーズ、Vシリーズでメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を再生する方法を説明します。

#### **付録 F トラブルシューティング**

トラブルシューティングシナリオを紹介します。

#### **付録 G オープンソースソフトウェアの一覧表**

オーサリングソフトウェアで使用している各種オープンソースソフトウェアの一覧を示します。

## リリースノート

## バージョン 1.0.2 の変更点

変更点	関連箇所
注意制限事項の幾つかの追加。	第 1 章

# 第 1 章 概要および利用手順

本章では、オーサリングソフトウェアの全体像を説明します。

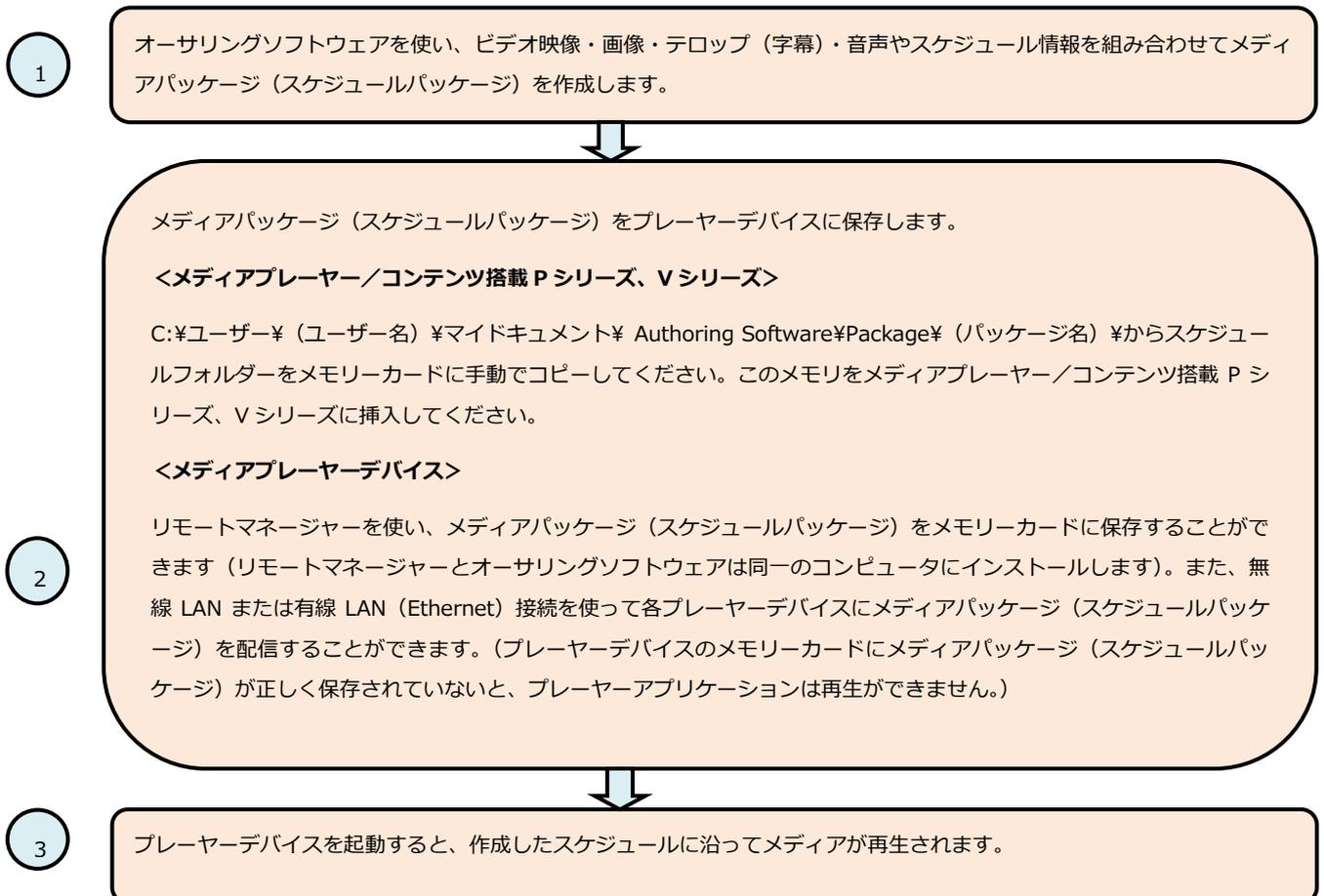


本書では Windows 7 での操作を例に説明します。

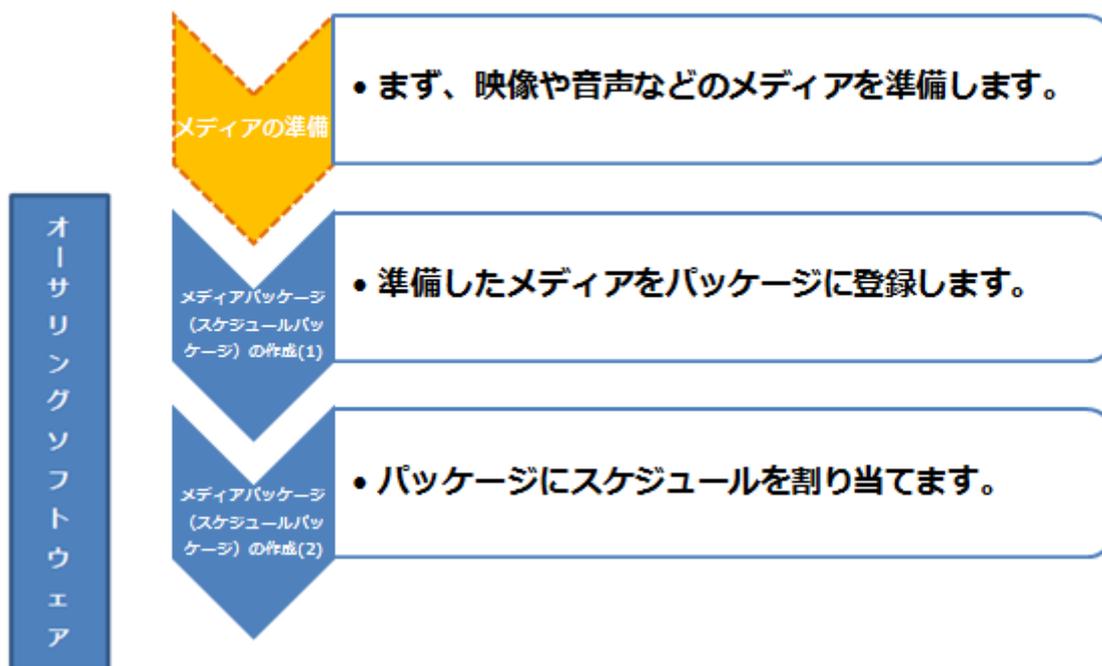
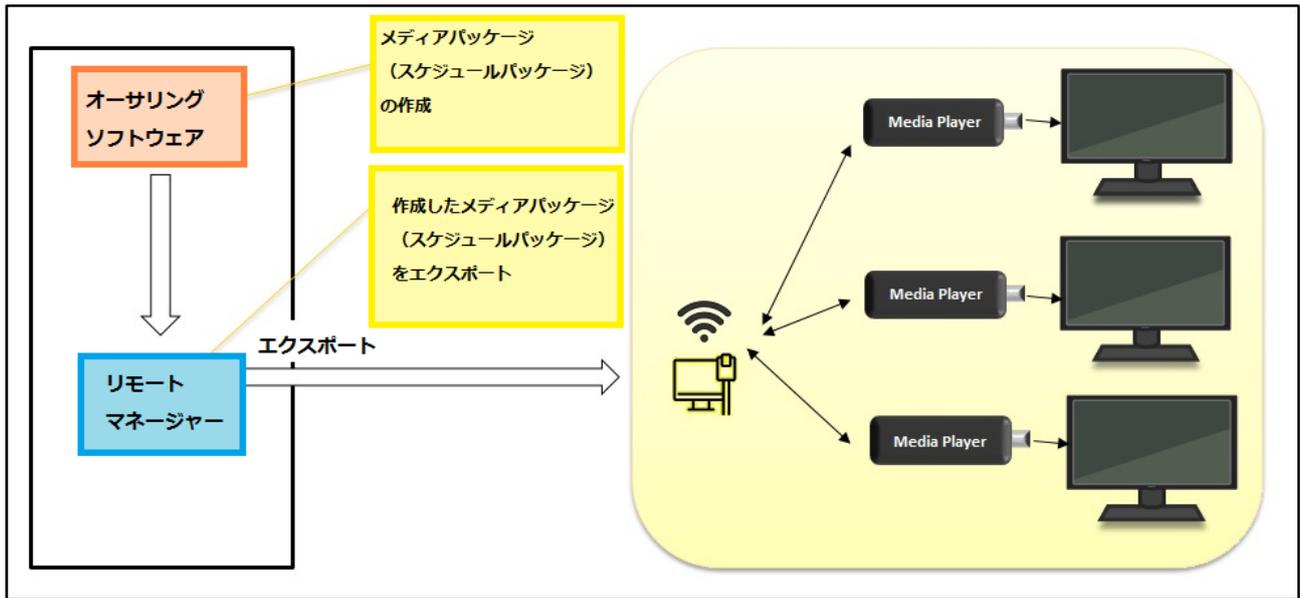
## 1.1 オーサリングソフトウェアの概要

オーサリングソフトウェアは、プレーヤーアプリケーション用のメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を作成するためのソフトウェアです。以下に示すメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）の作成、プレーヤーデバイス（メディアプレーヤー／コンテンツ搭載 P シリーズ、V シリーズ／メディアプレーヤーデバイス）へのコピー、再生の流れ①～③では、①を担当します。

作業の流れ



メディアプレーヤーデバイスでのオーサリングソフトウェアの操作の流れは下図のようになります。



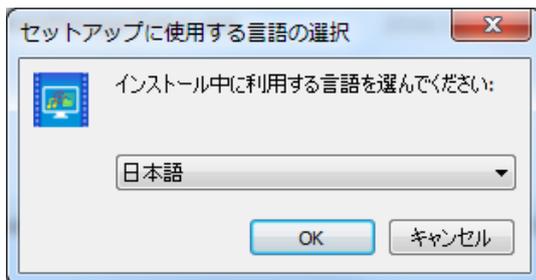
## 1.2 インストール

ここでは、オーサリングソフトウェアのインストール方法について説明します。本書では Windows 7 での操作を例に説明します。

本作業を行う前提条件：

- 管理者権限を持つアカウントでログインすること。
- ハードウェアおよびソフトウェア要件を満たすこと（詳細は付録D システム要件を参照してください）。

1. 製品 URL (<http://www.nec-display.com/dl/jp/dp/mp02/index.html>) からダウンロードしたオーサリングソフトウェアのセットアップファイルをダブルクリックします。【ユーザーアカウント制御】画面が表示されます。
2. <はい> をクリックすると、【セットアップに使用する言語の選択】が表示されます。

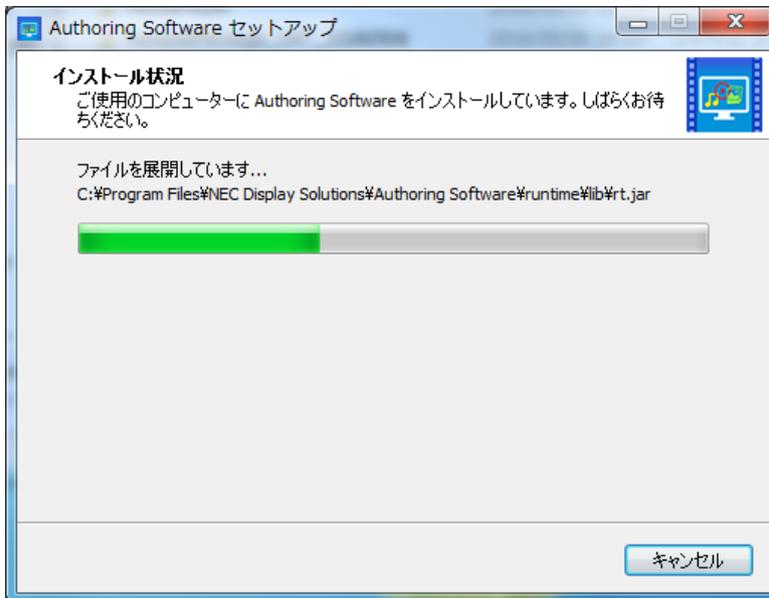


3. インストール中に使用する言語を選択して <OK> をクリックすると【Authoring Software セットアップ】が表示されます。



4. 使用許諾契約書の同意確認を行います。

確認し問題なければ「同意する」をクリックして<次へ>をクリックすると、オーサリングソフトウェアのインストールが開始されます。



インストールを中止するには、<キャンセル>をクリックしてください。

5. 「NEC Display Solutions」フォルダーが作成されてその配下に「Authoring Software」が登録されます。
6. オーサリングソフトウェアのインストールが完了すると、オーサリングソフトウェアが起動します。

- オーサリングソフトウェアのインストール先は、以下になります。

32 bit の場合 : C:\Program Files\NEC Display Solutions\Authoring Software



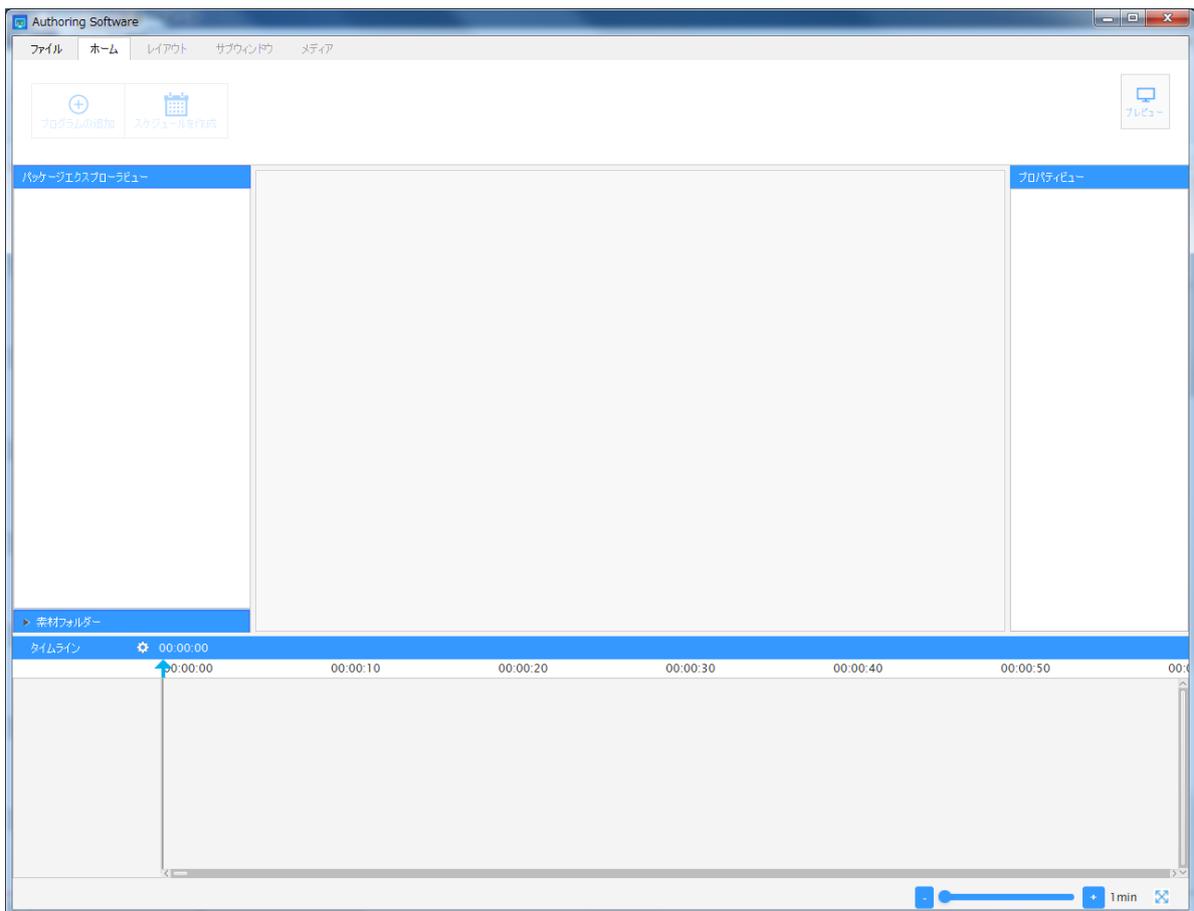
64 bit の場合 : C:\Program Files (x86)\NEC Display Solutions\Authoring Software

- オーサリングソフトウェアが再インストール（上書き）されると、アプリケーションは前回のインストール時の設定を保持します。

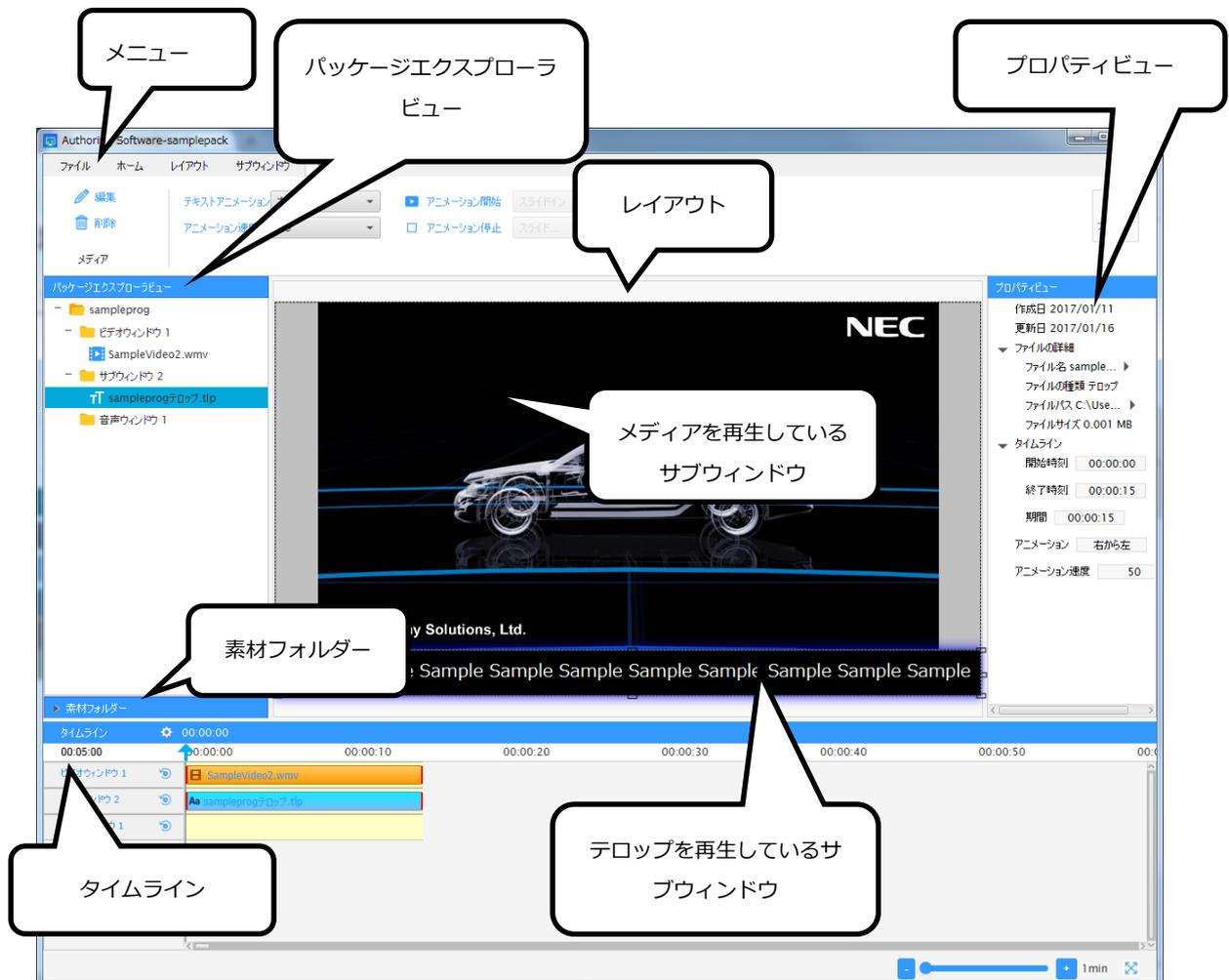
## 1.3 プログラムの起動

ここでは、オーサリングソフトウェアの起動方法を説明します。本書では Windows 7 での操作を例に説明します。

1. 「スタートメニュー」 ▶ 「すべてのプログラム」をクリックします。
2. メニュー上から「NEC Display Solutions」フォルダー配下の「Authoring Software」を選択し、プログラムを起動すると「メイン画面」が表示されます。



## 1.4 オーサリングソフトウェアの主な画面要素



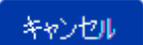
オーサリングソフトウェアの主な画面構成要素については表 1 をご覧ください。

表 1

GUI コンポーネント	説明
メニュー	<p>利用可能なメニューは、「ファイル」、「ホーム」、「レイアウト」、「サブウィンドウ」、「メディア」になります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>「ファイル」: パッケージを作成・変更します。</li> <li>「ホーム」: プログラムの追加・削除、新規スケジュールの作成、選択されたプログラムのコンテンツのプレビューを行います。</li> <li>「レイアウト」: 新しいサブウィンドウの追加、カスタムテンプレート（自分で作成したテンプレート）の保存を行います。作成したカスタムテンプレートから新規プログラムの作成もできます。</li> <li>「サブウィンドウ」: 新しいメディアファイルの挿入、選択されたメディアファイルの削除、選択されたサブウィンドウのサイズの変更を行います。</li> <li>「メディア」: テロップを設定したり、選択されたメディアファイルを削除したりします。（本ソフトウェアでは、画像、テロップ、ビデオ、音声をメディアファイルとして扱うことができます。）</li> </ul> <p>詳細は <a href="#">4.1 オーサリングソフトウェアのメニュー</a> を参照してください。</p>
パッケージエクスプローラビュー	<p>追加済みプログラム・サブウィンドウ・メディアのリストを表示します。詳細は <a href="#">4.5.1 「パッケージエクスプローラビュー」</a> を参照してください。</p>
素材フォルダー	<p>保存場所を選択するとそのメディアファイルをサムネイル表示します。メディアファイルは、画像、テロップ、ビデオ、音声になります。これらのメディアファイルは、ドラッグ&amp;ドロップ（マウスをクリックしたまま移動させて希望の場所でクリックボタンを離すこと）でサブウィンドウに追加することができます（ただし、音声ファイルは、ドラッグ&amp;ドロップでのサブウィンドウ追加はできません）。詳細は <a href="#">4.5.4 「素材フォルダー」</a> を参照してください。</p> <div data-bbox="403 1442 472 1512" style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>留意点</p> </div> <p><b>音声ファイルがドラッグ&amp;ドロップできるのはタイムラインに対してのみです。</b></p>
プロパティビュー	<p>追加済みプログラム・サブウィンドウ・メディアのうちのいずれかを選択すると、その詳細情報を表示します。詳細は <a href="#">4.5.3 「プロパティビュー」</a> を参照してください。</p>
レイアウト	<p>選択されたテンプレートに合わせて表示します。タイムライン内の青矢印を操作すると時間に合わせた再生状態をレイアウトに表示することができます。複数のメディアを表示することができます。サブウィンドウのサイズ変更ができます。詳細は <a href="#">4.5.2 「レイアウト」</a> を参照してください。</p>
タイムライン	<p>プログラムの実行時間を定義します。また、各サブウィンドウの実行時間、そのサブウィンドウ内部のメディアの実行時間も定義します。詳細は <a href="#">4.7 「タイムライン」</a> を参照してください。</p>

## 1.5 注意制限事項

- ビデオウィンドウの積み重ね順序を変更することはできません。ビデオウィンドウは常に最背面で再生されます。
- 作業可能な最小解像度は 800×600 です。推奨解像度は 1366×768 です。システムによっては、高解像度の画像を表示できません。
- 【プレビュー】サブ画面を開いたままウィンドウのサイズを変更すると、【プレビュー】サブ画面が閉じます。
- 高いフレームレートの動画ファイルを使用した場合、動画再生に乱れが生じることがあります。動画のフレームレートは30フレーム以下を推奨します。
- ボタンの色は以下のように変化します。

ボタンの色	説明
	選択されているときのボタンの色
	選択されていないときのボタンの色
	マウスがボタンに重なっているときの色。

- 同時に配置できるメディアファイルの数は（音声ファイルを除き）5個です。音声ファイルを1個含む場合には、メディアファイルが6個まで配置することができます。
- 動画ファイルは最大1個また音声ファイルは最大1個配置することができます。動画ファイルと音声ファイルは排他になります。
- テロップは最大2個配置することができます。
- 画像は最大5個配置することができます。

### メディアプレーヤー／コンテンツ搭載 P シリーズ、V シリーズの注意事項

- テロップに使用するフォントは設定できません。デバイス固有のフォントになります。
- テロップに設定できる太文字、斜体、下線は指定できません。

ポートレート利用の時、動画は回転しません。利用される際に事前に準備する必要があります。

## 第2章 簡易操作説明

本章では、コンピュータ上でオーサリングソフトウェアを使用してメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を作成する手順を、実例を示しながら説明します。

手順の簡易化イメージは、次のようになります。

- ① メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）作成の準備（名前、マウスで開始時間と終了時間を設定）
- ② サブウィンドウにメディアの挿入（音声はタイムライン）
- ③ メディアの再生時間の調整（マウスで開始時間と終了時間の設定）
- ④ 予定表で再生時刻を設定（開始時間と終了時間の設定）

例として、以下のメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を作成することにします。



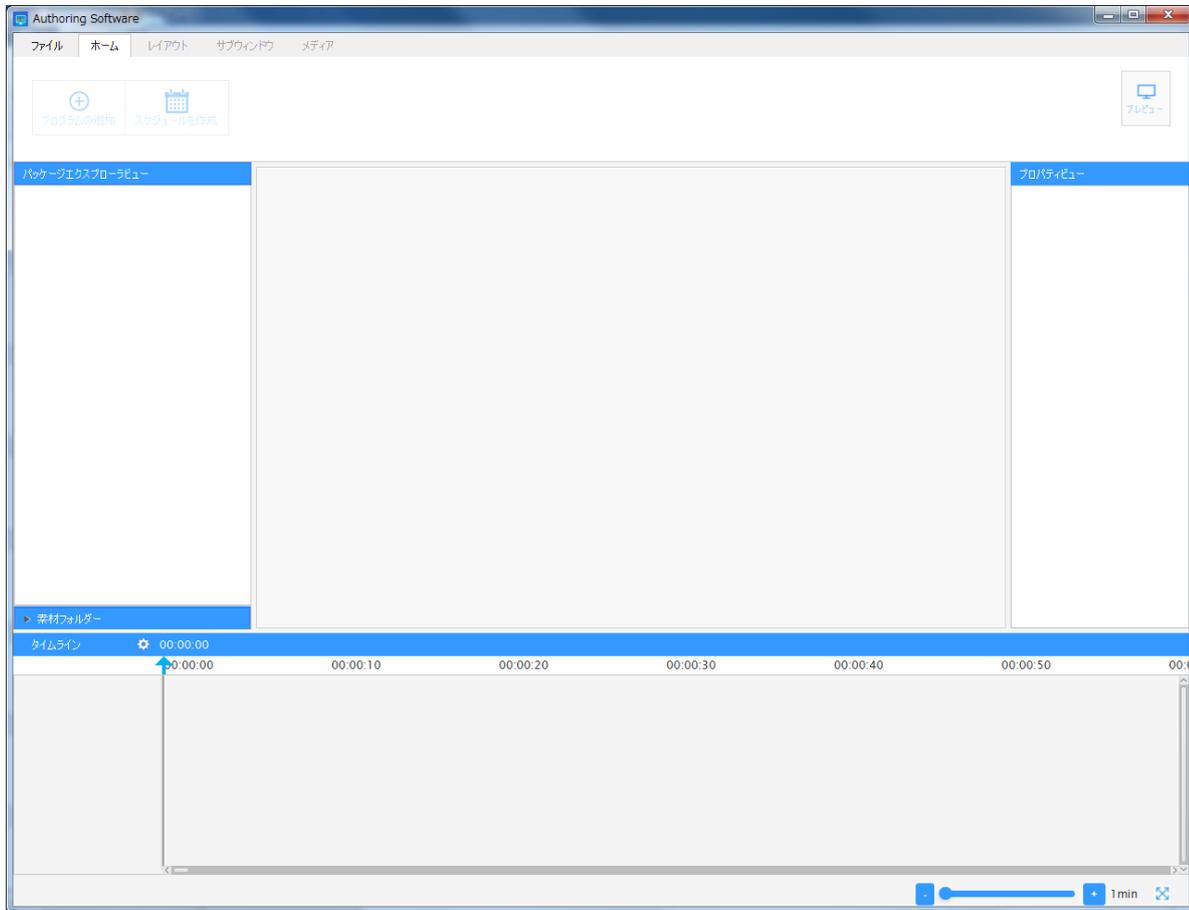
スケジュール：

- 日曜日以外の毎日午前8時～午後6時に1分間ずつ繰り返し表示。
- 静止画は3枚で、各20秒間繰り返し表示。

ここでは、コンピュータのライブラリ（ピクチャ、ビデオ）内に保存されているサンプルピクチャとサンプルビデオを使用します。

1. オーサリングソフトウェアを起動します。

メイン画面が表示されます。



2. 「ファイル」メニューから「新規」を選択します。



【新規パッケージを作成】サブ画面が表示されます。



3. 「パッケージ名」欄にパッケージ名を入力します（パッケージ名は demopack としました）。
4. 「解像度」の ▾ をクリックします（1920×1080 として進めていくことにします）。
5. 「向き」の ▾ をクリックします（ランドスケープ(横)で進めていくことにします）。
6. <作成> をクリックします。パッケージが作成されます。また、オーサリングソフトウェアのメイン画面の上部にパッケージ名が表示されます。



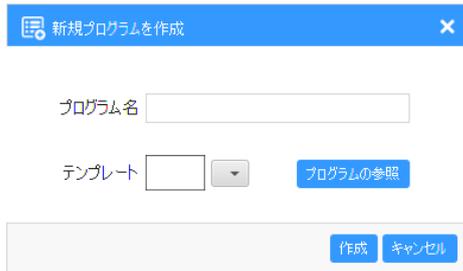
7. 「ファイル」メニューから「保存」をクリックします。パッケージが保存されます。



8. 「ホーム」タブから<プログラムの追加>をクリックします。



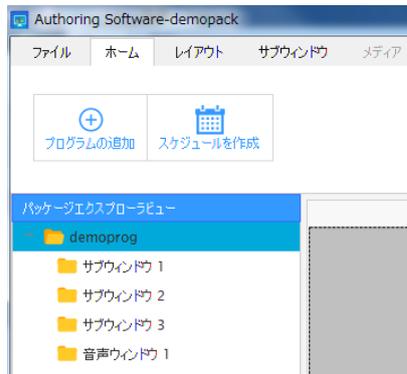
【新規プログラムを作成】サブ画面が表示されます。



9. 「プログラム名」欄にプログラム名を入力します（プログラム名を demoprogram としました）。
10. 「テンプレート」欄の下矢印  をクリックします。表示される各種テンプレートの中から  を選択します。



11. <作成> をクリックします。新規プログラムが作成され、「パッケージエクスプローラビュー」に表示されます。



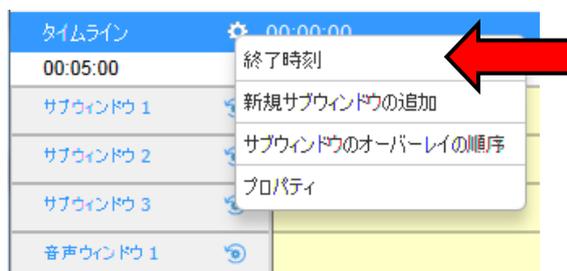
新規プログラムとして **demoprogram** が表示されます。このプログラム下には、手順 10 で指定したテンプレートに基づいてサブウィンドウ 1~3 と音声ウィンドウ 1 が表示されています。

12. 「ファイル」メニューから「保存」をクリックします。パッケージが保存されます。



まず、プログラムの時間（長さ）を設定します。1分間のものを作成します。

13. 「パッケージエクスプローラビュー」のプログラム（**demoprogram**）をクリックしてから「タイムライン」上の  をクリックします。関連：4.7 「タイムライン」



14. 「終了時刻」をクリックします。

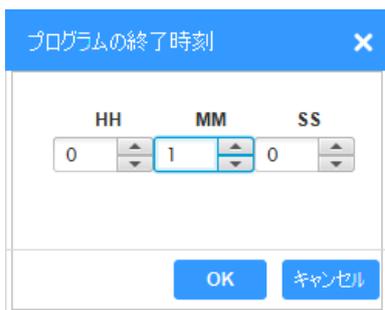
【プログラムの終了時刻】サブ画面が表示されます。



重要

- プログラムにメディアを入れる前に、プログラムの再生時間を開始時刻・終了時刻で設定してください。
- 「終了時刻」は、プログラムの開始を 0 : 0 : 0 とした相対時刻で表示されます。「終了時刻」のデフォルト値は 0 : 5 : 0 です。

15. 上矢印・下矢印をクリックして終了時刻を調整します（キーボードでもこの値の入力・変更ができます）。1分間のプログラムを作成しますので、0 : 1 : 0 にします。



16. <OK> をクリックします。

画面右の「プロパティビュー」のタイムラインで開始時刻と終了時刻が確認できます。



次にサブウィンドウ 1 の時間を設定します。

17. 「タイムライン」の「サブウィンドウ 1」の  をクリックします。



18. 「開始時刻・終了時刻」をクリックします。

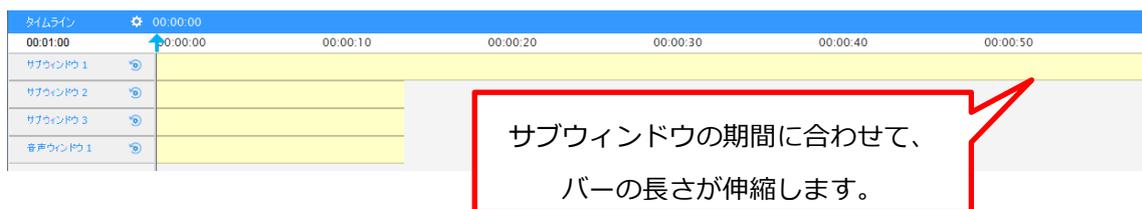


19. 【開始時刻・終了時刻】サブ画面が表示されます。プログラムの時間と同じく、0 : 1 : 0 に設定します。

**重要** サブウィンドウの終了時刻のデフォルト値は 0 : 0 : 15 です。また、最小値は 0 : 0 : 5 です。

20. <OK>をクリックします。

「サブウィンドウ 1」の終了時刻が設定され、画面右の「プロパティビュー」にタイムラインの終了時刻が表示されます。



**ヒント** サブウィンドウをプログラムの開始時間より遅らせたい場合、「開始時刻」を設定します。本例はプログラムとサブウィンドウは同時開始する設定です。

21. 同様にサブウィンドウ 2、サブウィンドウ 3 の長さを設定します。

次にサブウィンドウにメディアを入れます。

22. サブウィンドウ 1 に画像を入れます。「パッケージエクスプローラビュー」で **demoprogram** 配下の **サブウィンドウ 1** をクリックします。

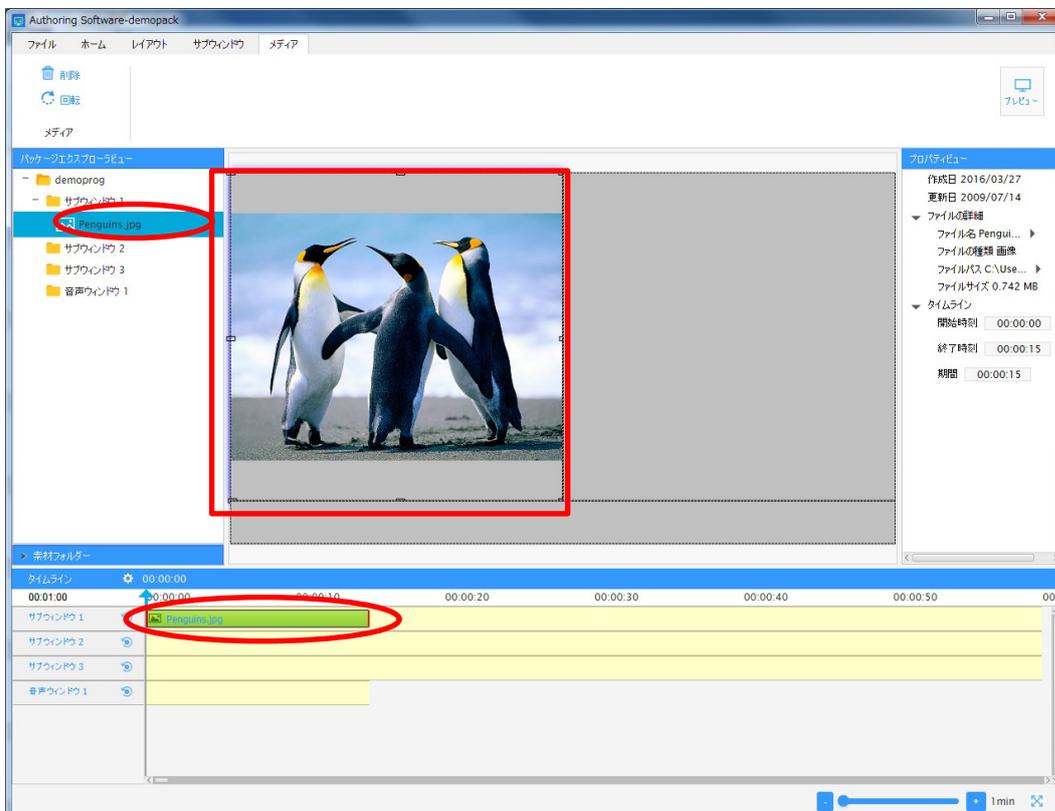
23. 「サブウィンドウ」タブ上の「メディア」グループで <画像の追加> をクリックします。



24. 【画像の選択】サブ画面が表示されるので、表示したい画像のあるフォルダーに進み、表示したい画像を選択し、<開く>をクリックします（ここでは、ライブラリ¥ピクチャ¥サンプルピクチャのペンギン.jpg を用います）。



選択した画像がサブウィンドウに追加され、表示されます。





サブウィンドウに同じ画像を追加した場合、2枚目のファイル名として<画像名>\_コピー(1).jpg がパッケージエクスプローラビューおよびプロパティビューに表示されます。

25. サブウィンドウ 1 の寸法（サイズ）を調整します。サブウィンドウ 1 の画面上で右クリックして、「寸法」をクリックします。



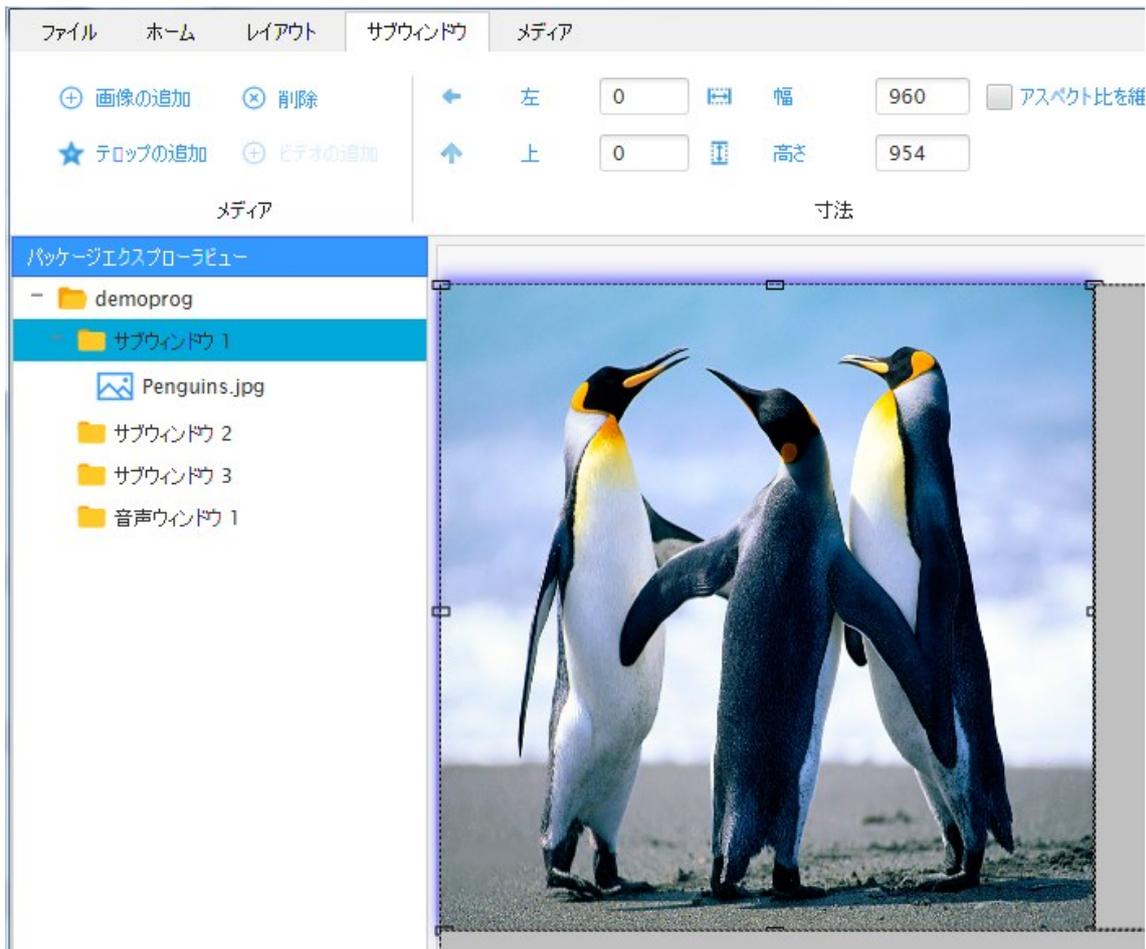
【寸法】サブ画面が表示されます。



26. 枠全体にペンギンの画像を表示させたいので「アスペクト比を維持」チェックボックスをクリックしてチェックを外します。

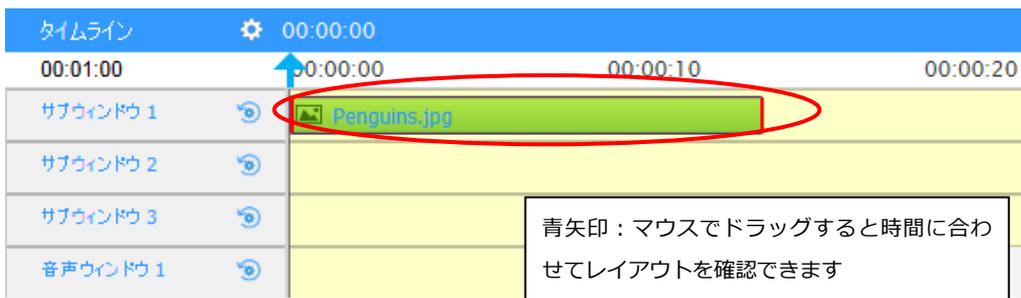


27. <OK> をクリックします。

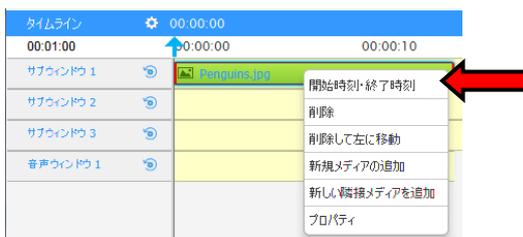


メディアの時間を設定します。

28. 「タイムライン」の「サブウィンドウ 1」に表示されている該当メディアの枠で右クリックします。



29. 「開始時刻・終了時刻」を選択します。



【メディアの開始時刻・終了時刻】サブ画面が表示されます。



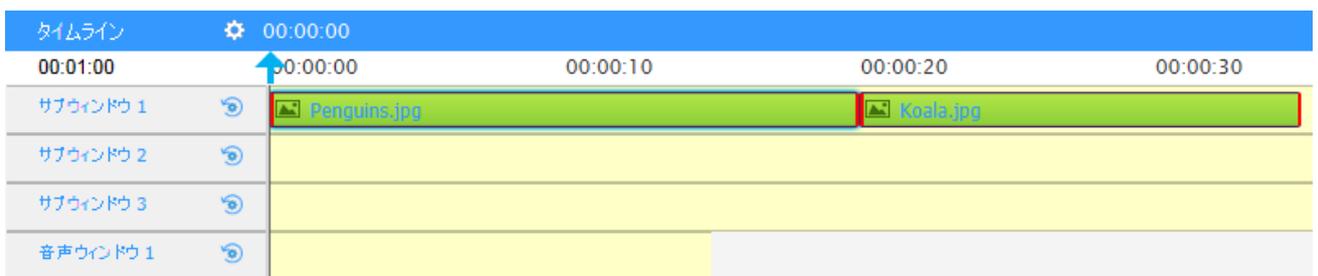
**メディアの実行期間はデフォルトで 15 秒間、最短で 5 秒間です。**

30. 上矢印・下矢印  をクリックして調整します（キーボードでもこの値の入力・変更ができます）。

31. <OK> をクリックします。
32. 次の 20 秒間に表示する画像を入れます。「タイムライン」の「サブウィンドウ 1」に表示されているメディアの枠付近で右クリックし、「新しい隣接メディアを追加」をクリックします。



33. 【画像の選択】サブ画面が表示されるので、表示したい画像を選択し、<開く> をクリックします（ここでは、コアラ.jpg を用います）。



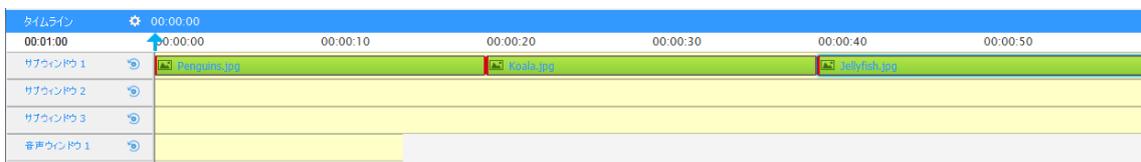
34. 先程の画像の時と同様に【メディアの開始時刻・終了時刻】を設定します。開始時刻 0 : 0 : 20、終了時刻 0 : 0 : 35（開始時刻にデフォルトの 15 秒を加算したもの）が表示されています。



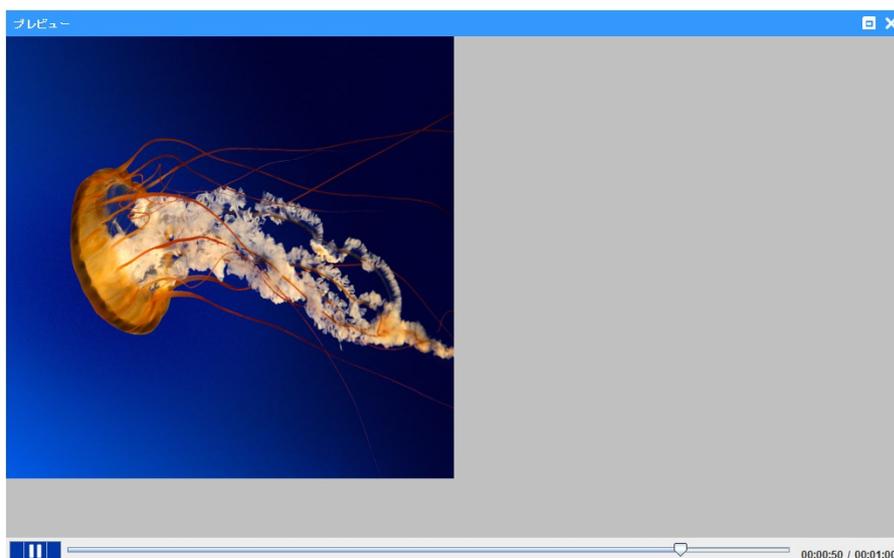
35. 上矢印・下矢印  をクリックして終了時刻を 0 : 0 : 40 に調整して <OK> をクリックします。



36. 同様にクラゲの画像も設定します。



37. メイン画面右上にある  をクリックすると再生ができ、配信前に確認できます。



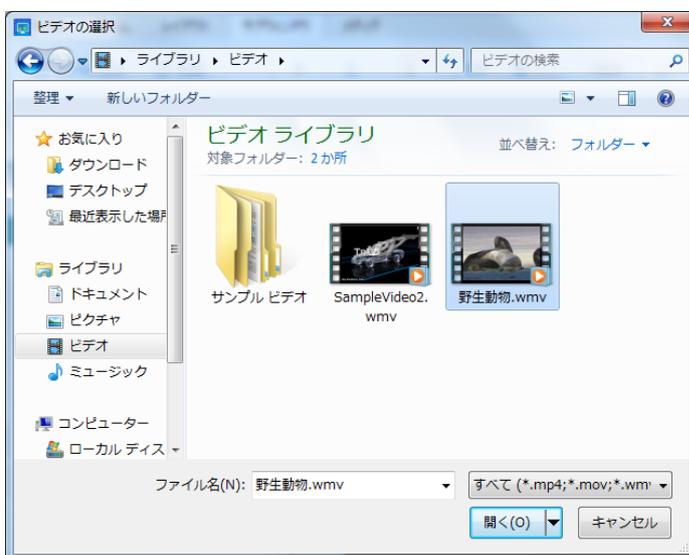
38. 次にサブウィンドウ 2 にビデオ映像を入れます。「パッケージエクスプローラビュー」で

サブウィンドウ 2 をクリックします。

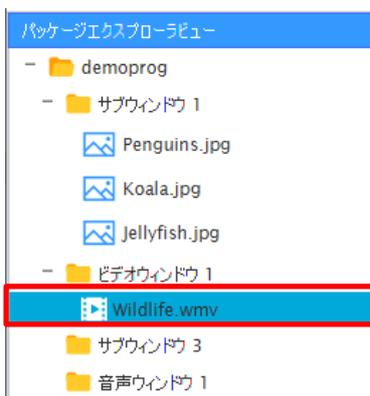
39. 「サブウィンドウ」タブ上の「メディア」グループで<ビデオの追加>をクリックします。



40. 【ビデオの選択】サブ画面が表示されるので、ビデオが入っているフォルダーから表示したいビデオファイル（ここでは「野生動物.wmv」）をクリックします。

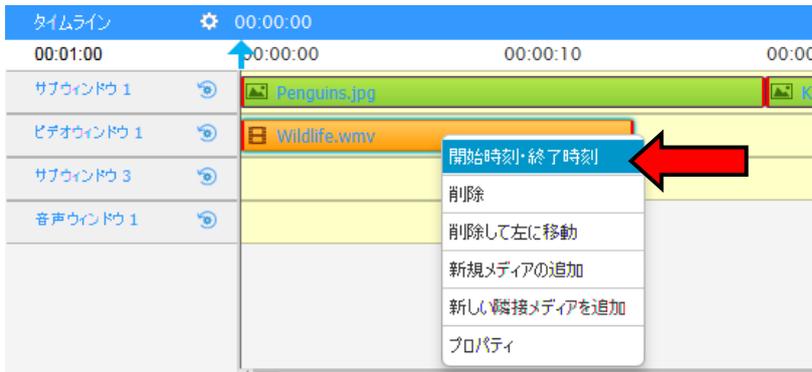


パッケージエクスプローラビューでは、「サブウィンドウ 2」が「ビデオウィンドウ 1」に変更され、その配下にビデオファイルの名前が表示されます。



41. ビデオメディア Wildlife.wmv をクリックします。

42. 「タイムライン」の「ビデオウィンドウ」に表示されている該当メディアの枠で右クリックし、「開始時刻・終了時刻」をクリックします。



43. 【メディアの開始時刻・終了時刻】サブ画面が表示されるので、時刻を設定します。プログラム開始から1分間ビデオ画像を表示するので、終了時刻を0:1:0と設定します。

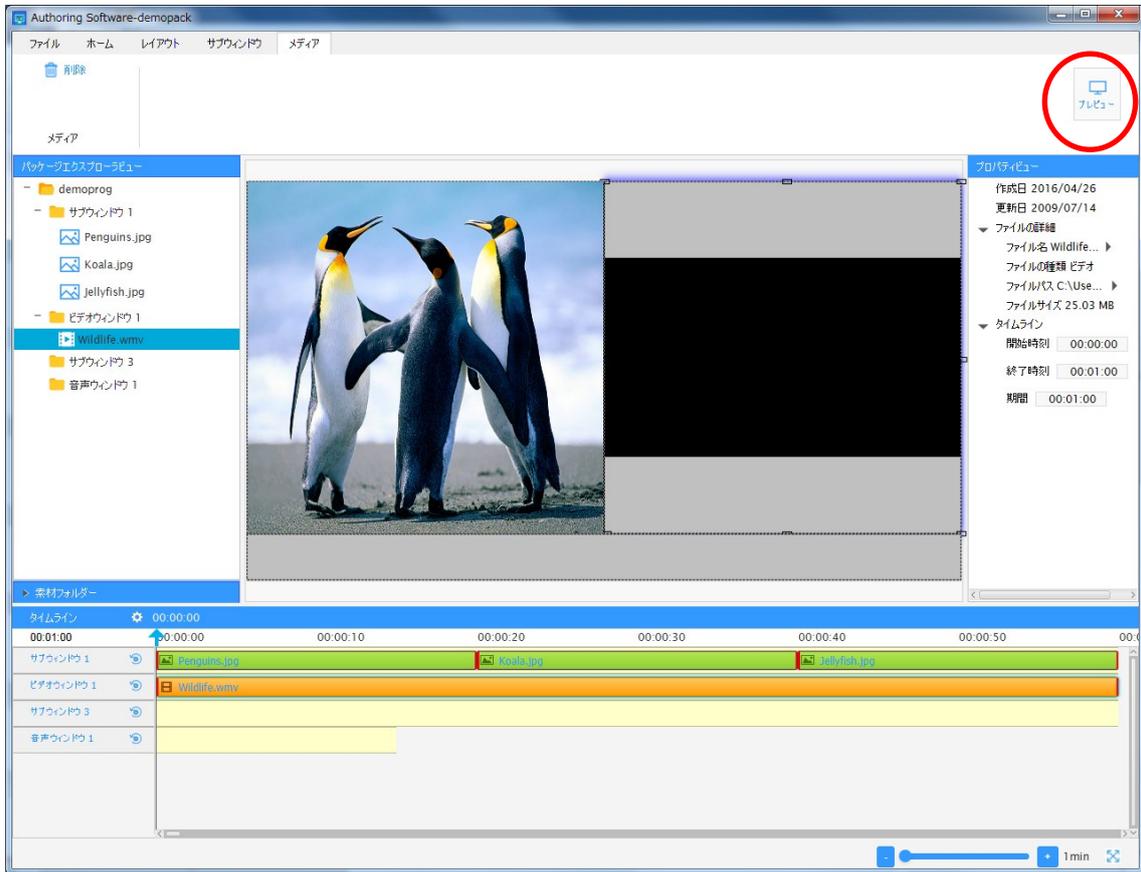


44. <OK> をクリックします。

45. メイン画面右上にある  をクリックすると再生ができ、配信前に確認できます。



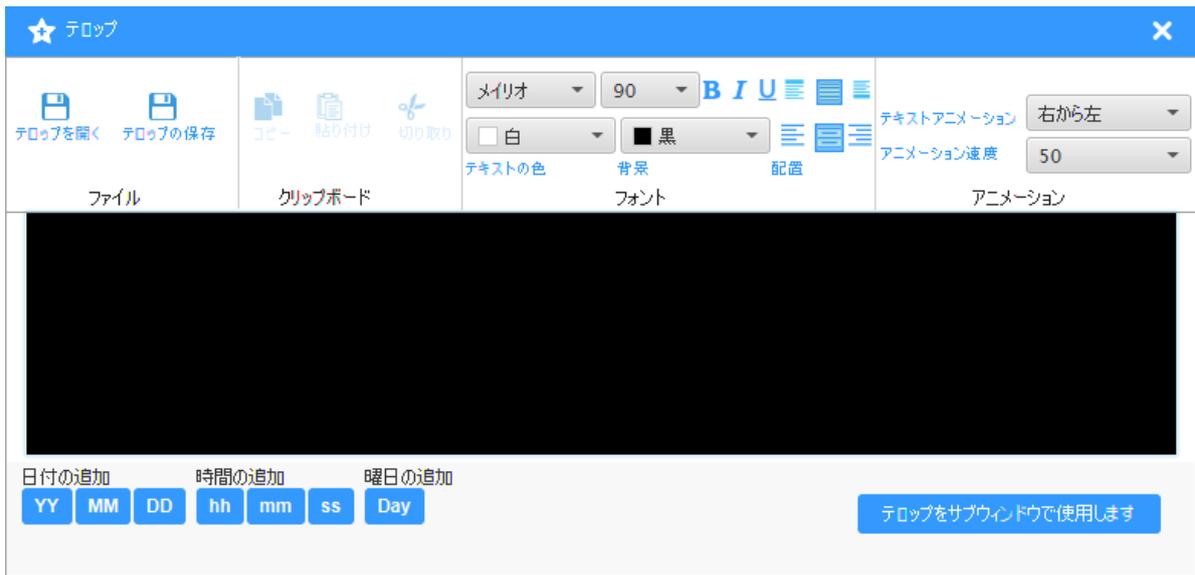
ビデオ映像の長さが設定時間よりも短い場合、設定時間内で繰り返して再生されます。



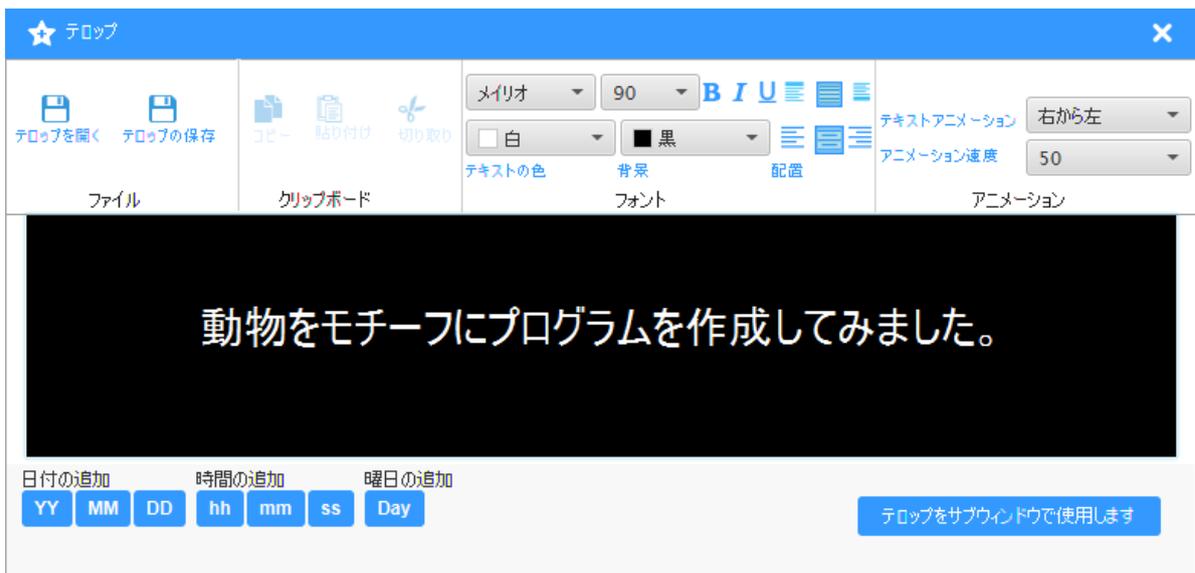
46. 次に、サブウィンドウ 3 にテロップを入れます。パッケージエクスプローラビューの  サブウィンドウ 3 をクリックします。
47. 「サブウィンドウ」タブ上の「メディア」グループで <テロップの追加> をクリックします。



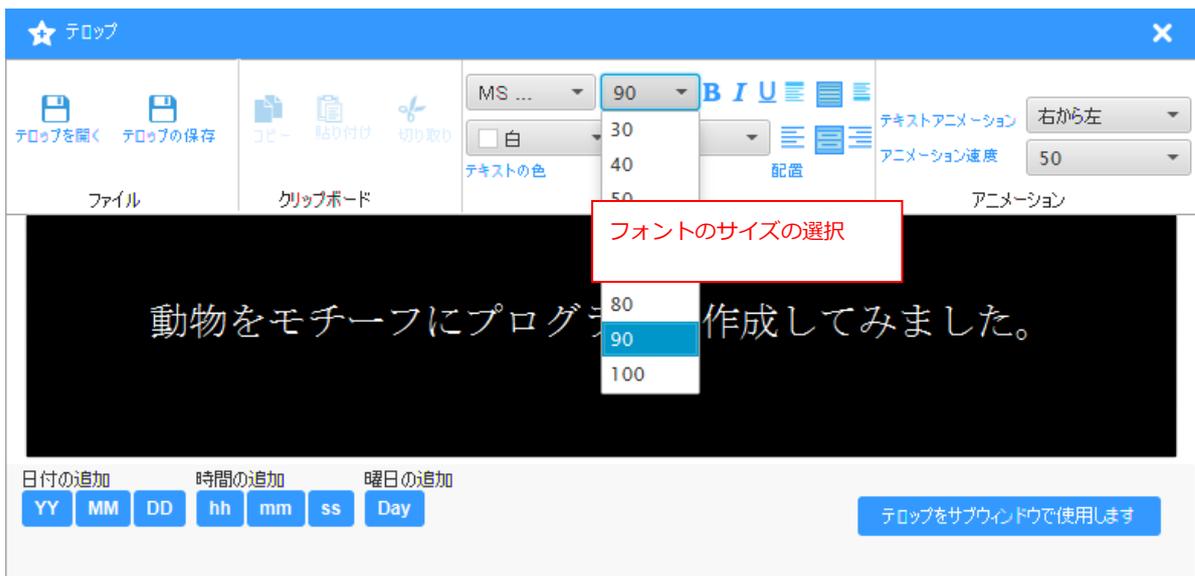
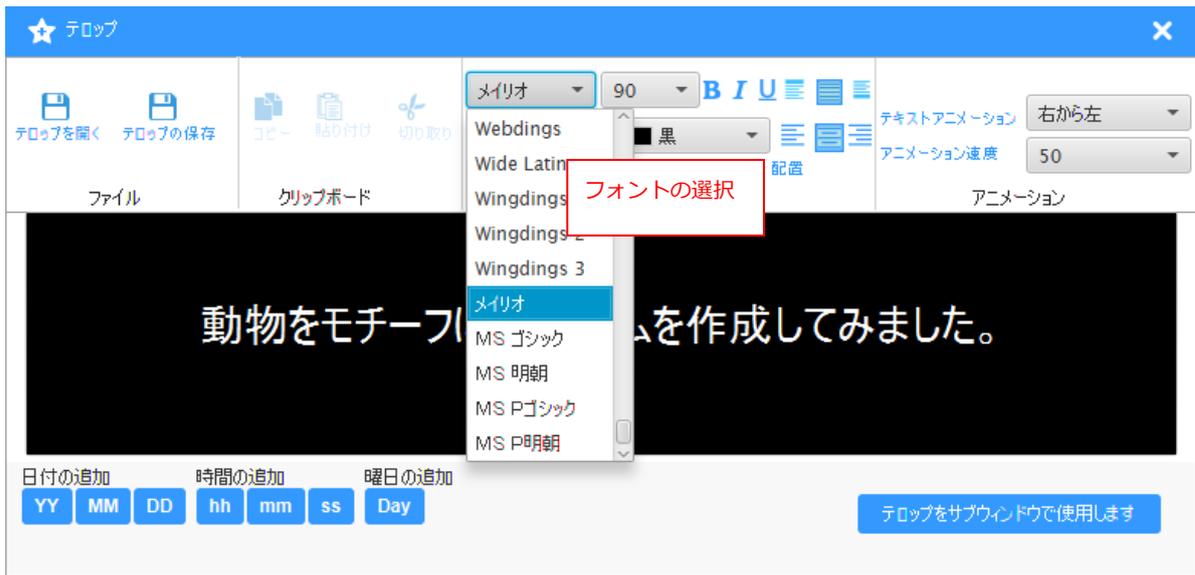
【テロップ】サブ画面が表示されます。



48. 文字入力欄内をクリックし、希望する文字列を入力します。

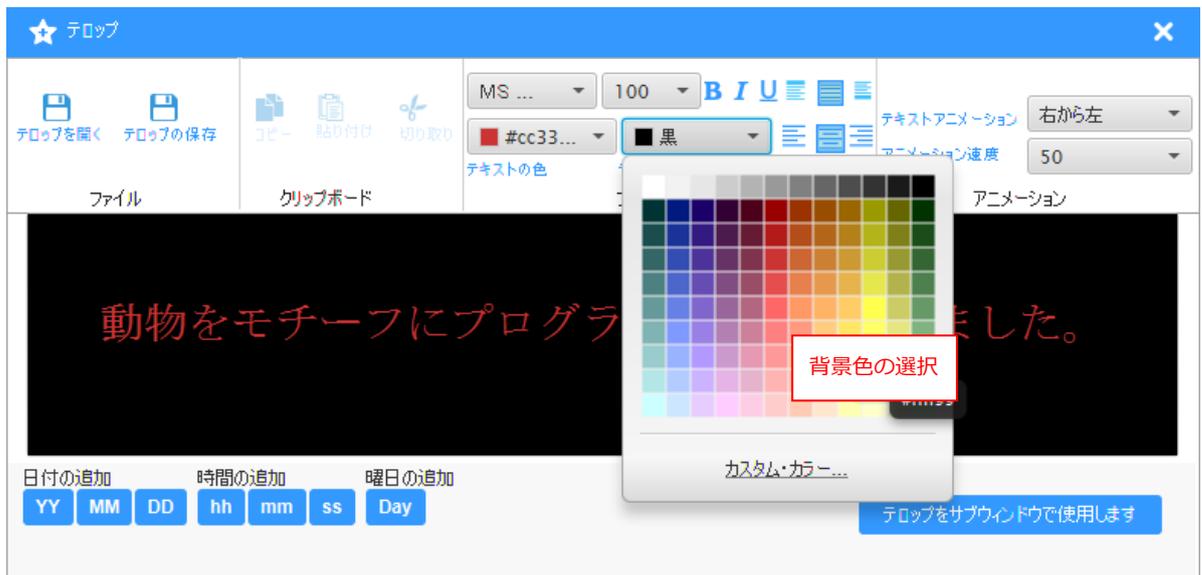


49. 「フォント」でテロップの文字や背景の設定を行うことができます。

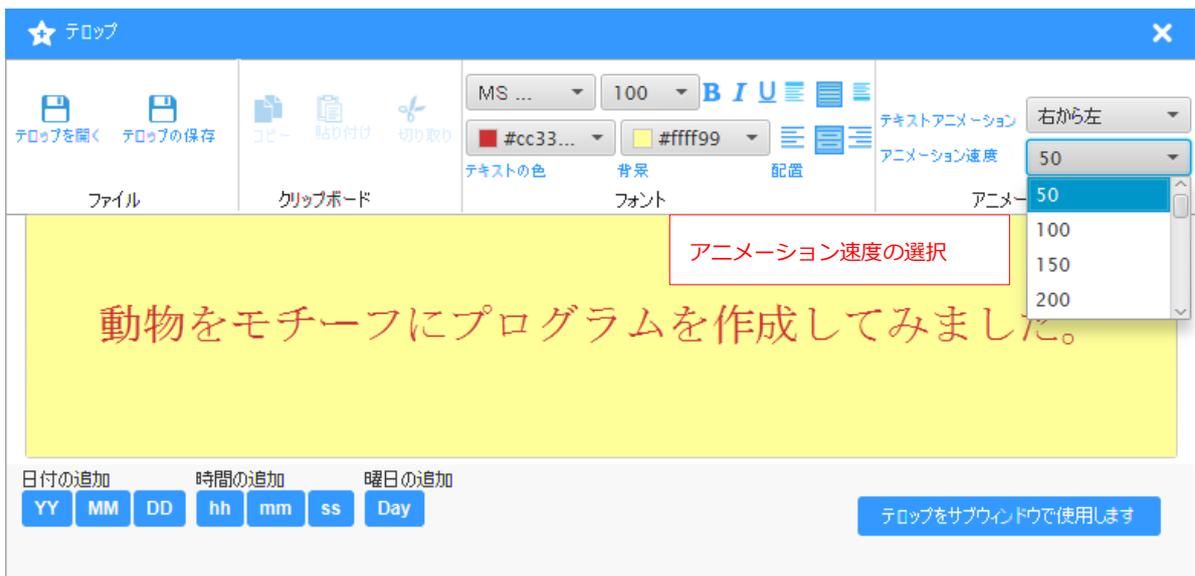
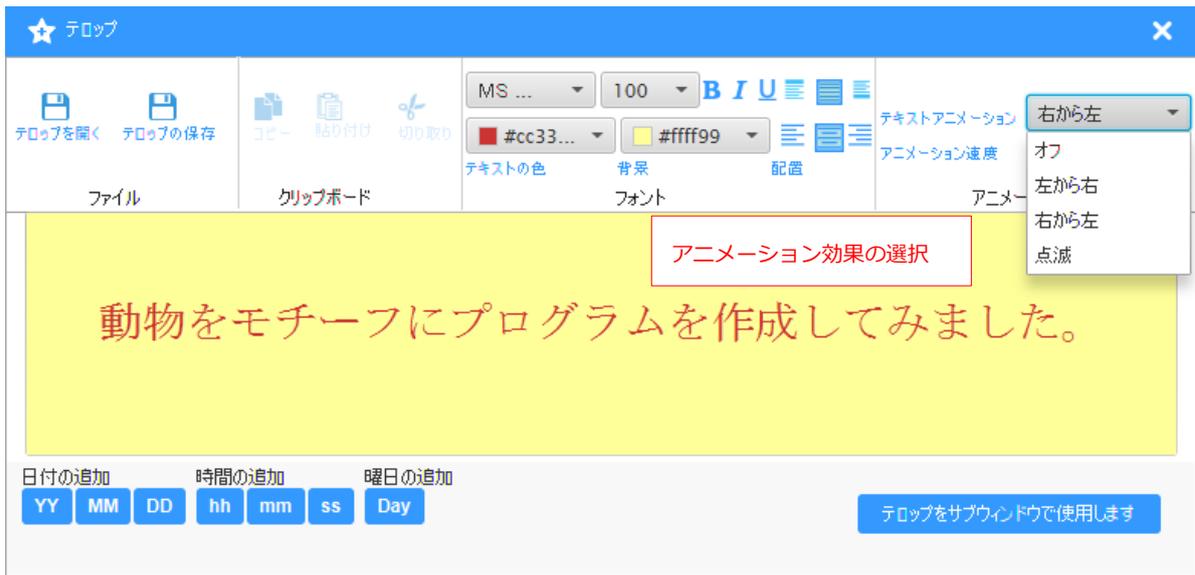




**ヒント** ドロップダウンメニュー以外の色を選択したい場合には、「カスタムカラー...」をクリックしてください。詳細は、[4.4.1 【カスタムカラー】サブ画面を参照してください。](#)



50. 「アニメーション」ではテロップのアニメーション効果や速度を設定します。

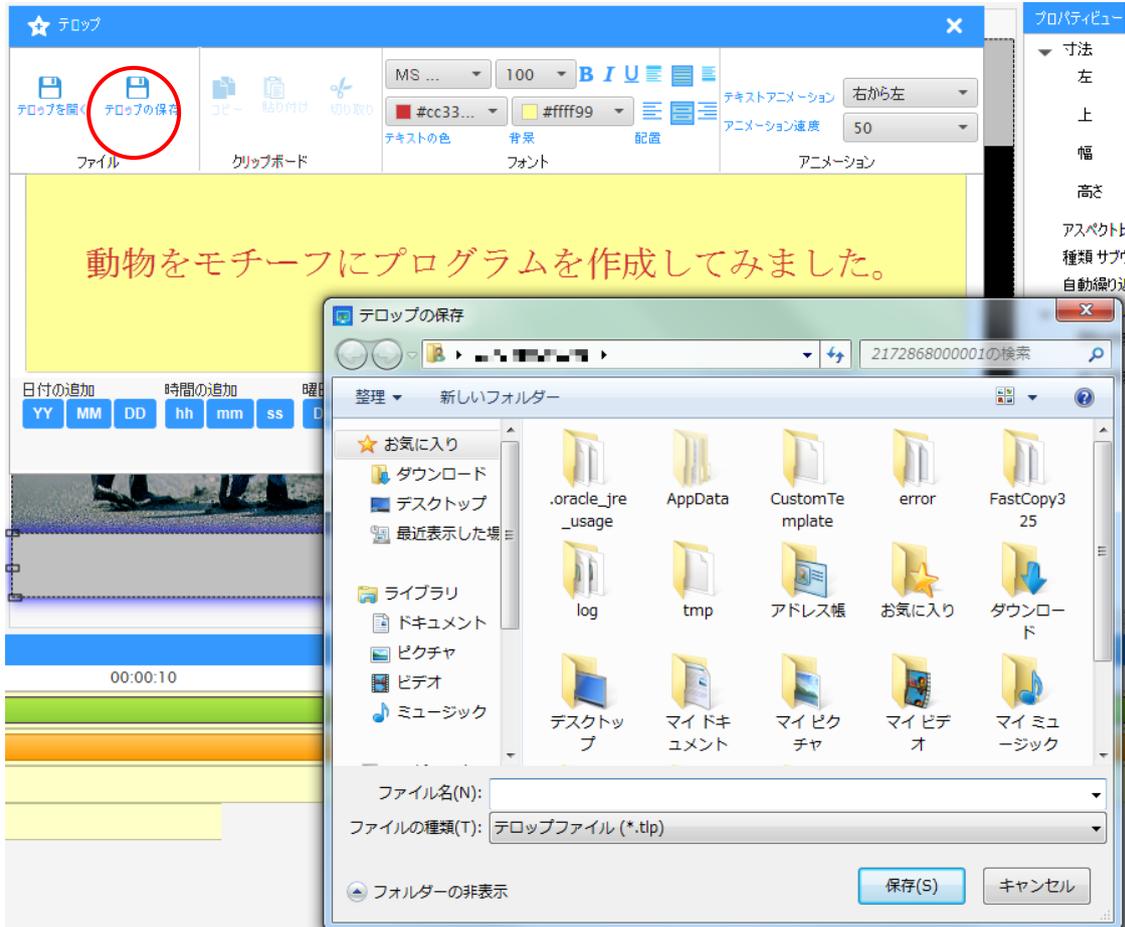




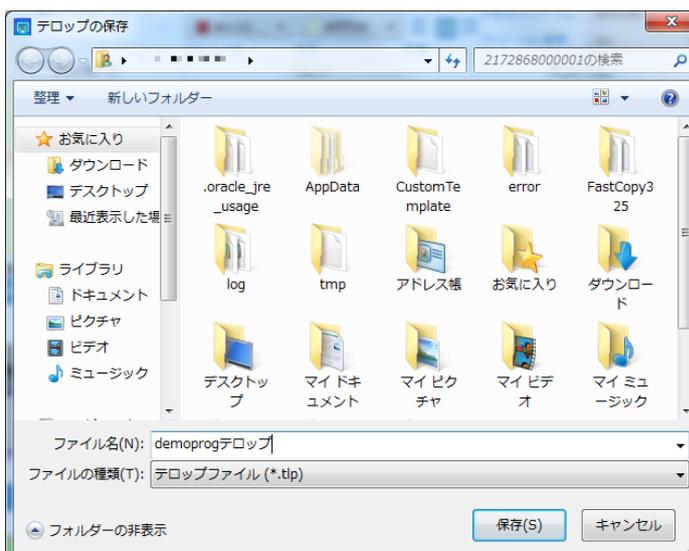
「テキストアニメーション」の設定により「アニメーション速度」の設定オプションは異なります。

テキストアニメーションの設定	アニメーション速度で利用できるオプション
オフ	なし
左から右	50～1000 ピクセル/秒の 50 刻み
右から左	
点滅	1 : 2.5 秒 2 : 2.0 秒 3 : 1.5 秒 4 : 1.0 秒 5 : 0.5 秒

51. テロップツールバー上の<テロップの保存>をクリックします。【テロップの保存】サブ画面が表示されます。

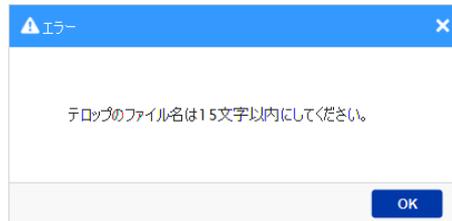


52. 保存するフォルダーを指定し、「ファイル名」欄にテロップ名を入力します。

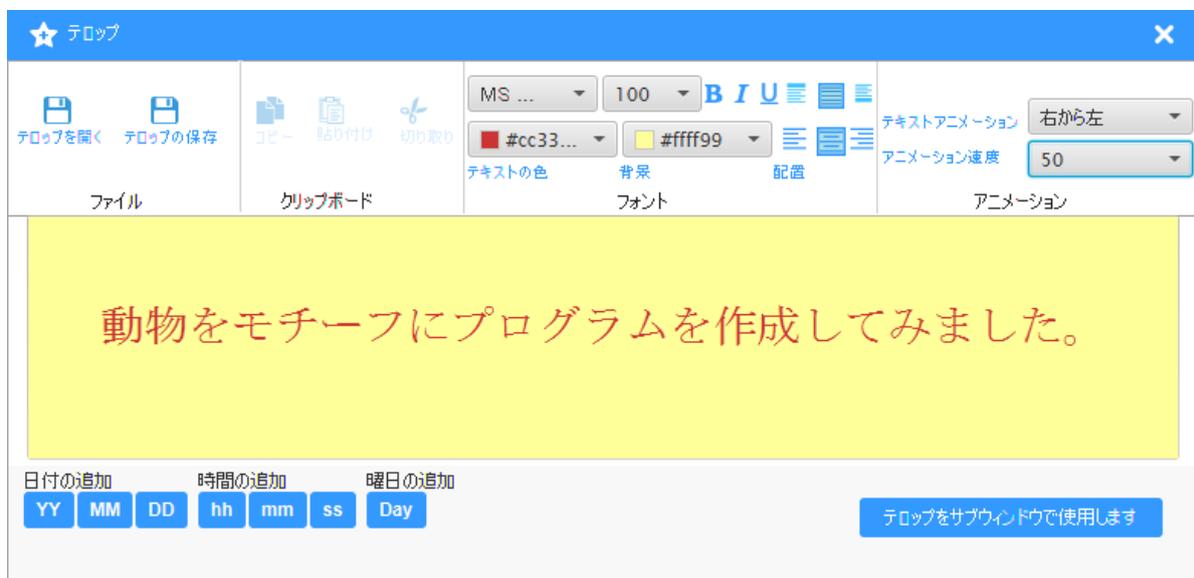




テロップを保存する際に 16 文字以上のファイル名を指定すると、以下のエラーメッセージが表示されます。

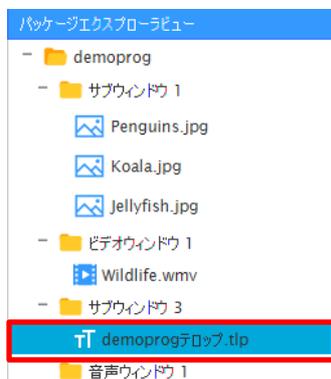


53. <保存>をクリックします。【テロップ】画面に戻ります。



54. <テロップをサブウィンドウで使用します>をクリックします。

55. テロップはサブウィンドウに追加され、「パッケージエクスプローラビュー」にテロップ名が表示されます。



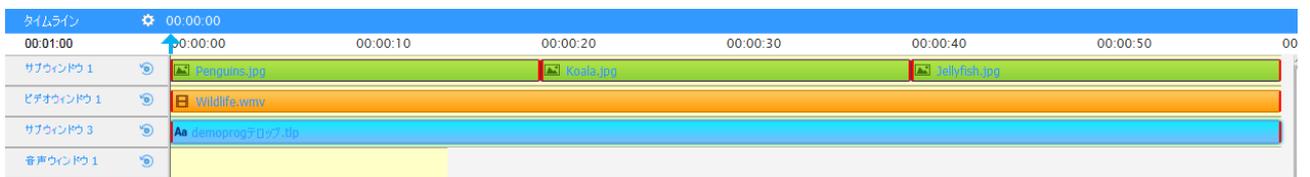


テロップを保存せずに<テロップをサブウィンドウで使用します>をクリックすると、確認メッセージが表示されます。



変更を保存する場合、【変更を保存または破棄する】サブ画面で<保存>をクリックすると、【テロップの保存】サブ画面が表示されるので、その「ファイル名」欄にテロップ名を入力し、<保存>をクリックします。

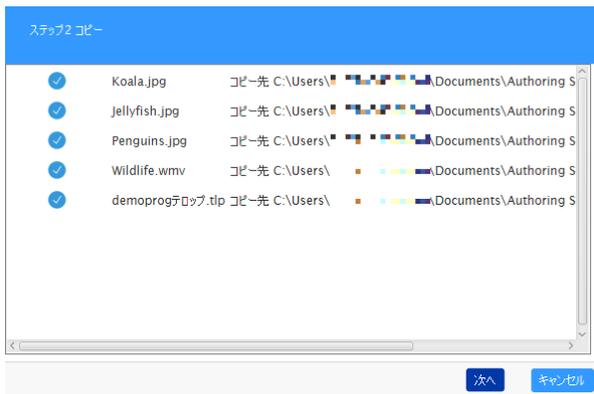
56. サブウィンドウ 1 と同様にサブウィンドウ 3 の終了時刻を 0 : 1 : 0 に設定します。



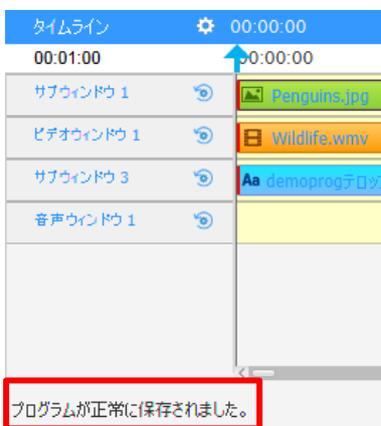
57. メイン画面右上にある  をクリックすることで、プログラムを確認することができます。



58. 保存します（「ファイル」から「保存」をクリックします）。



59. <次へ> をクリックします。パッケージが保存されます。

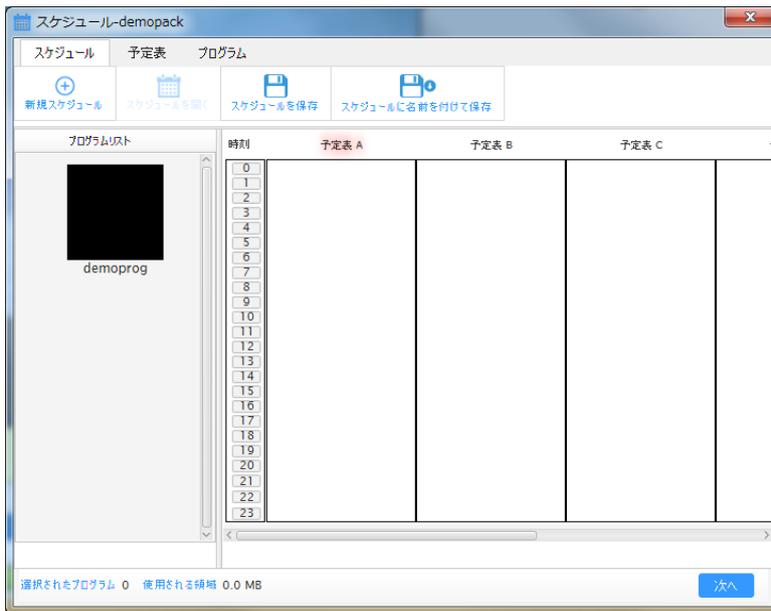


次にスケジュールを作成します。

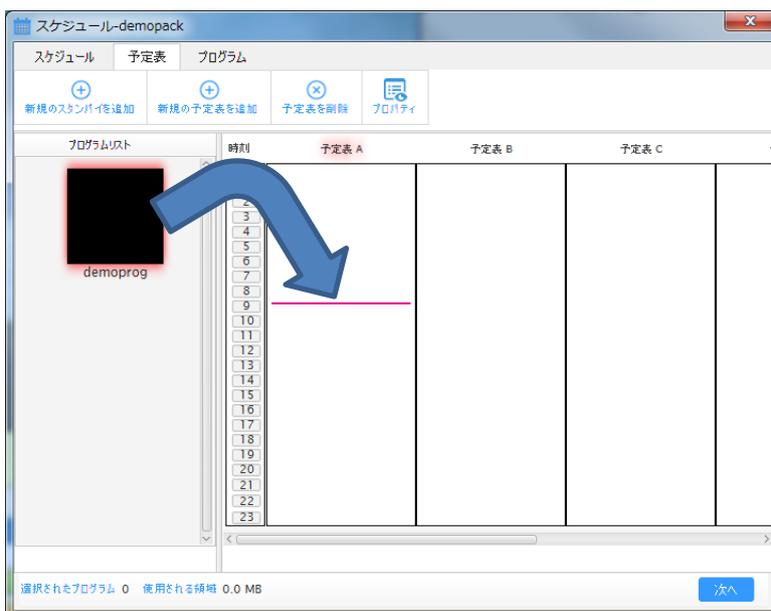
60. 「ホーム」タブ上の<スケジュールを作成> をクリックします。



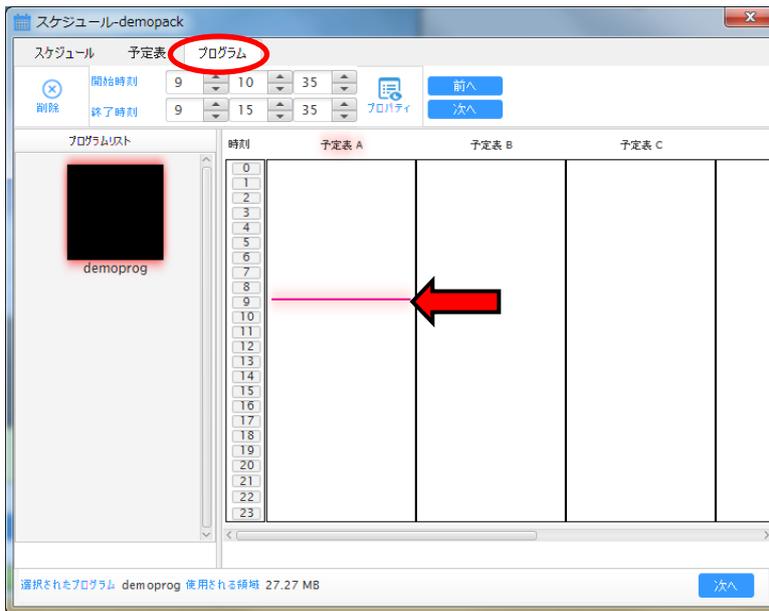
61. 【スケジュール-パッケージ名】サブ画面（【スケジュール-demopack】）が表示されます。



62. 「プログラムリスト」に表示されているプログラム（demoprogram）を予定表の希望の開始時刻にドラッグ&ドロップします。予定表に配置することができました。



63. この予定表に配置された demoprogram をクリックすると「プログラム」タブに切り換わります。

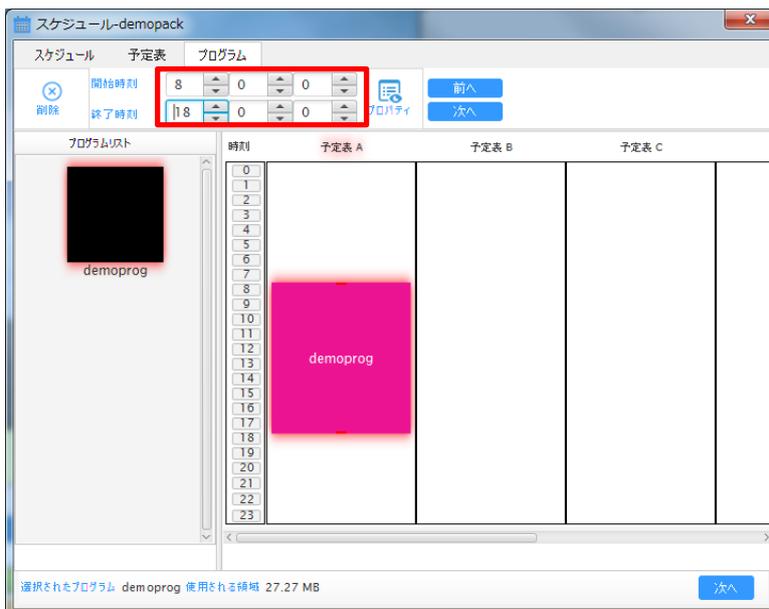


64. 上矢印・下矢印  をクリックすることで、プログラムの「開始時刻」と「終了時刻」を調整します（キーボードでもこの値の入力・変更ができます）。



**この開始時刻と終了時刻は、プレーヤーデバイスで再生される設定時刻になります。**

開始時刻を 8 : 0 : 0、終了時刻を 18 : 0 : 0 とします。この設定時間の間、作成したプログラムが繰り返し表示されることとなります。

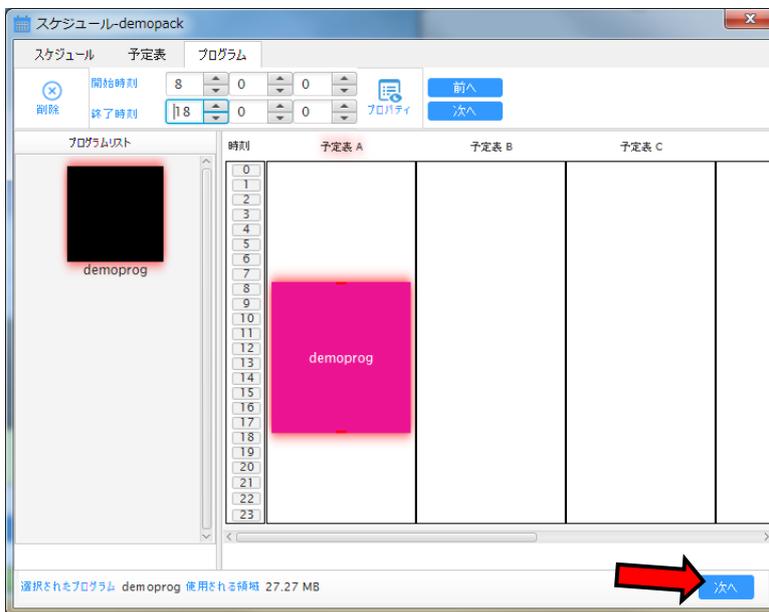




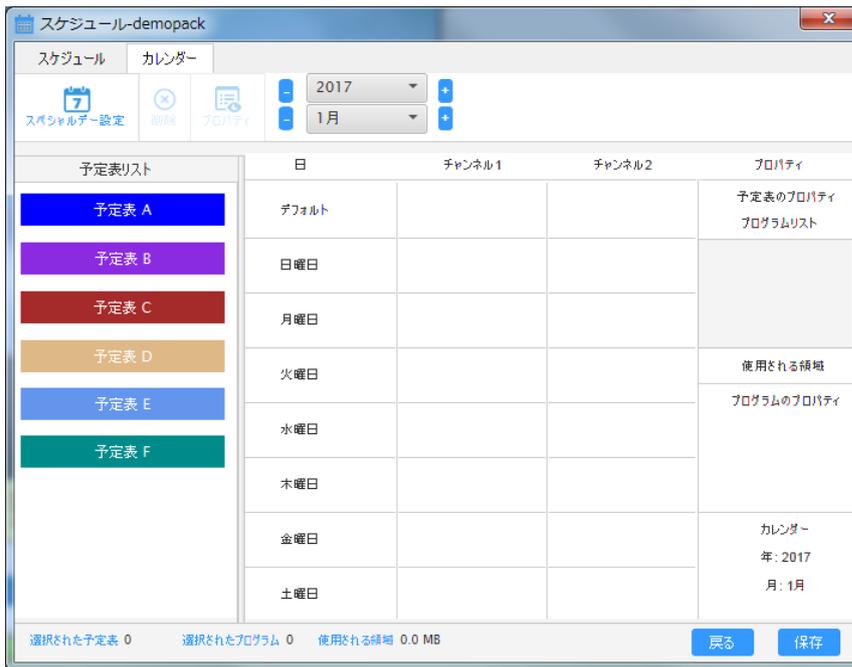
- パッケージ内に複数のプログラムを用意して、これらを予定表に配置することで、設定時間内に複数のプログラムを表示することもできます。
- 上下の赤色部分をスライドすることにより、追加したプログラムの開始時刻・終了時刻を変更することができます。



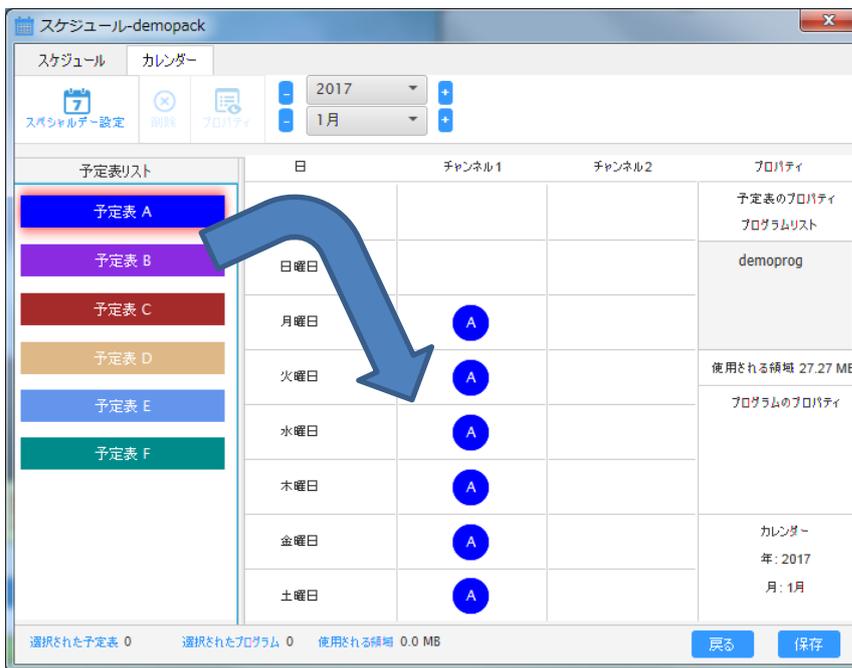
65. <次へ> をクリックします。



予定表リストと1週間のスケジュールビューが表示されます。



66. 「予定表リスト」から予定表を希望の曜日にドラッグします。

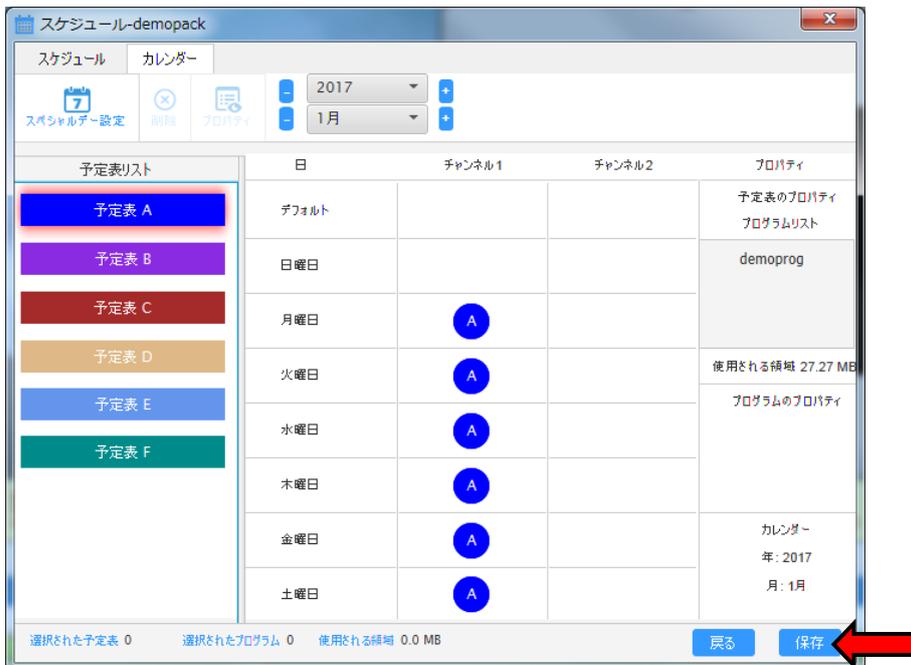


**プレーヤーアプリケーションでは、本アプリケーションで作成されたメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のチャンネル1のみ使用できます。**

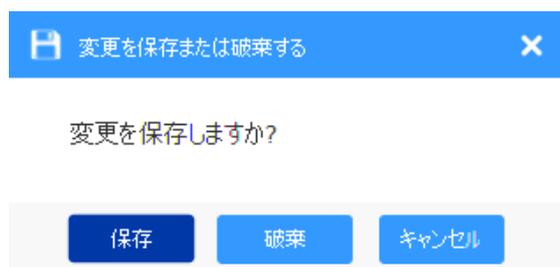


＜スペシャルデー設定＞をクリックすると、1ヶ月表示に切り換えることができます。  
 「スペシャルデー設定」ではスケジュールを曜日ではなく、特定の日で設定することができます。詳細は 3.12 スケジュールの作成を参照してください。

67. ＜保存＞をクリックします。

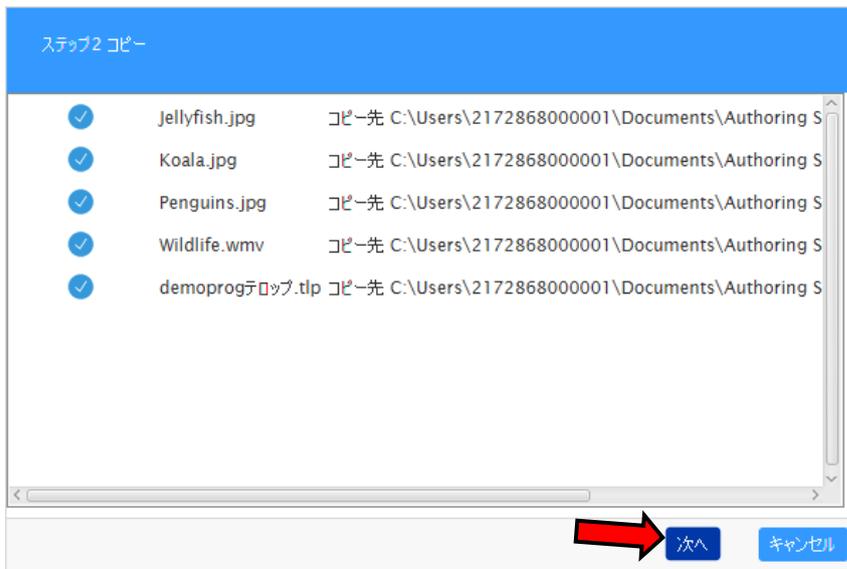


スケジュールを保存せずに【スケジュール-パッケージ名】サブ画面を閉じようとする  
 と、以下の確認メッセージが表示されます。



＜保存＞をクリックし、【スケジュールを保存】サブ画面の「スケジュール名」欄にスケ  
 ジュール名を入力します。＜OK＞をクリックすると、スケジュールが保存されます。

68. <次へ> をクリックします。



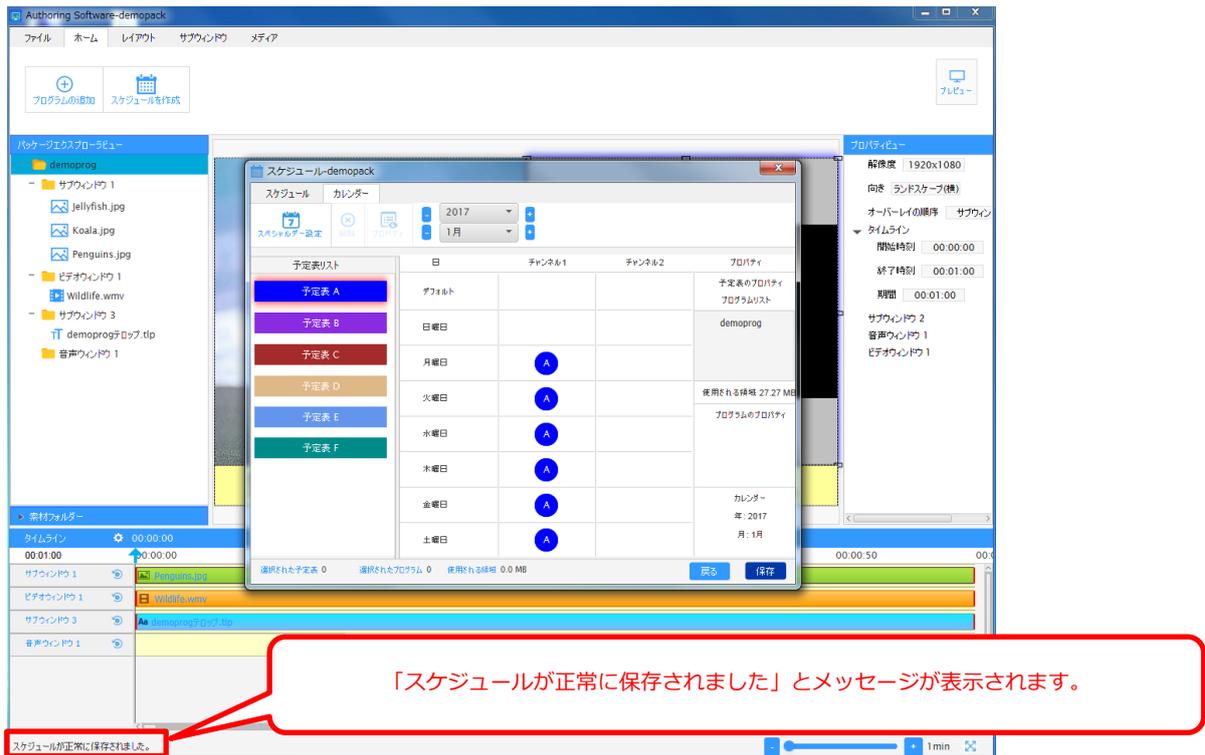
【スケジュールを保存】サブ画面が表示されます。



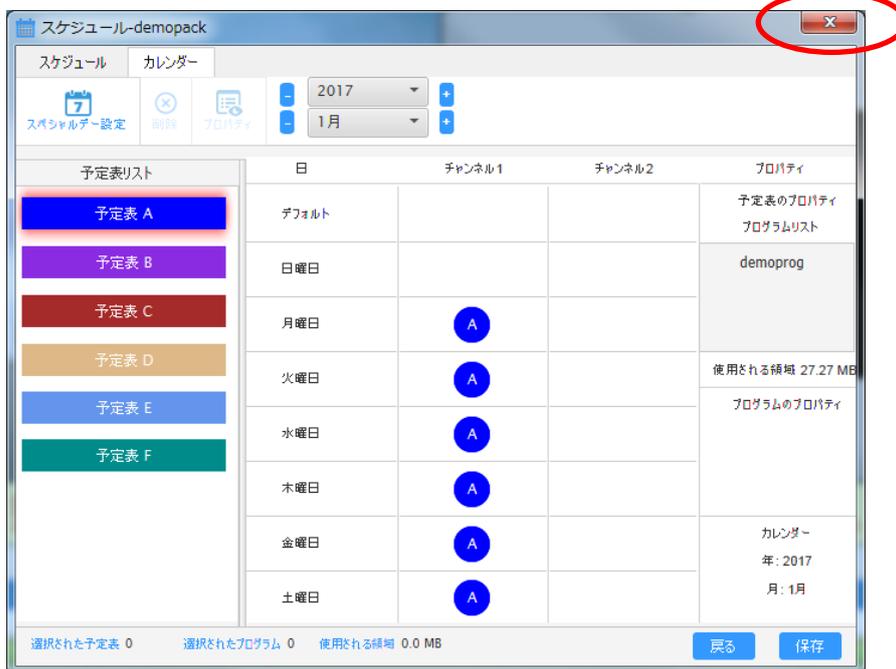
69. 「スケジュール名」欄で必要に応じてスケジュール名を編集します。

70. <OK> をクリックします。

71. スケジュールが保存され、【スケジュール-パッケージ名】サブ画面が表示されます。



72. 【スケジュール-パッケージ名】サブ画面右上の  をクリックします。



スケジュールパッケージを作成することができました。

## 第3章 オーサリングソフトウェアでできる作業

本章では、動画、静止画、テロップ（字幕）、音声、スケジュール情報を組み合わせることで、プレーヤーデバイス用のメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を作成するのに必要な各作業を説明します。

### 3.1 パッケージを作成する・パッケージを開く

ここでは、パッケージを作成する方法およびパッケージを開く方法について説明します。

#### パッケージを作成する

1. オーサリングソフトウェアを起動します。
2. 「ファイル」メニューから「新規」を選択します。



【新規パッケージを作成】サブ画面が表示されます。[関連：4.1.5 「メディア」](#)

A screenshot of the 'New Package Creation' dialog box. The title bar says '新規パッケージを作成'. There are three input fields: 'パッケージ名' (Package Name), '解像度' (Resolution) set to '1920x1080', and '向き' (Orientation) set to 'ランドスケープ(横)'. At the bottom right, there are two buttons: '作成' (Create) and 'キャンセル' (Cancel).

3. 「パッケージ名」欄にパッケージ名を入力します。

4. (オプション) 「解像度」欄の下矢印 ▼ をクリックすると解像度を選択することができます。



- 「解像度」でカスタムをクリックすると、「幅」と「高さ」を設定することができます。

- 向きがランドスケープ(横)である場合、解像度は最大で 1920×1080、最小で 800×600 です。向きがポートレート(縦)である場合、解像度は最大で 1080×1920、最小で 600×800 です。
- 「幅」と「高さ」に有効範囲外の値を入力すると、エラーメッセージが表示されます。

5. (オプション) 「向き」欄の下矢印 ▼ をクリックすると向きを選択することができます。



- 向きがランドスケープ(横)で「幅」の入力値が「高さ」よりも小さいと、以下のエラーメッセージが表示されます。

- 向きがポートレート(縦)で「幅」の入力値が「高さ」よりも大きいと、以下のエラーメッセージが表示されます。

- 【新規プログラムを作成】サブ画面でテンプレートをクリックすると表示される設定が<ランドスケープ(横)>になるか<ポートレート(縦)>になるかは、ここで行う設定によって決定されます。関連：3.3 新規プログラムの作成

6. <作成> をクリックします。

パッケージが作成されます。また、オーサリングソフトウェアのメイン画面の上部にパッケージ名が表示されます。

7. 「ファイル」メニューから「保存」をクリックします。

パッケージは保存されます。



- 2回目以降は、オーサリングソフトウェアを起動すると、前回開いていたパッケージが表示されます。
- パッケージを保存すると、パッケージの状態に関わらずすべてのプログラムの.pfs ファイルを更新します。



これ以降の説明はランドスケープ(横)の向きでレイアウトを作成した場合になります。ポ

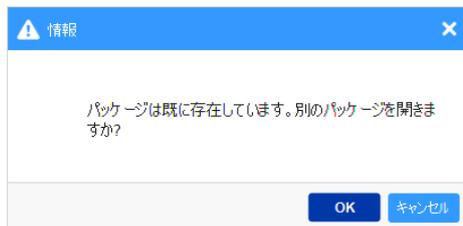
→トレート(縦)で作成する場合はそれに読み替えてください。

## パッケージを開く

1. オーサリングソフトウェアを起動します。
2. 「ファイル」メニューから「開く」をクリックします。



編集中のパッケージがある場合、以下のような【情報】メッセージが表示されます。



3. 【パッケージの選択】サブ画面に表示されるフォルダーの中から、拡張子が「.pkg」で表される希望のパッケージを見つけます。
4. パッケージを選択し、<開く>をクリックします。

## 3.2 デフォルト設定

デフォルト設定機能を利用すると、パッケージ内のプログラムやサブウィンドウに対して毎回メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を作り始めるときに行う設定の手間を省くことができます。

1. オーサリングソフトウェアを起動します。
2. 「ファイル」メニューから「設定」をクリックします。



【デフォルト設定】サブ画面が表示されます。[関連：4.10](#) [【デフォルト設定】サブ画面](#)



3. 【デフォルト設定】サブ画面から設定選択を行い、<保存>をクリックします。

デフォルト設定が保存されます。



- 編集中のパッケージがある場合、「パッケージフォルダの位置」は変更できません。
- 「パッケージフォルダの位置」または「スケジュール位置」の初期値は、C:\ユーザー¥ (ユーザー名) ¥マイドキュメント¥ Authoring Software です。デフォ

ルト設定で指定したパスが削除されると、初期値に戻ります。

### 3.3 新規プログラムの作成

ここでは、作成済みのパッケージに新規プログラムを追加する方法について説明します。

1. パッケージを開きます（作成途中のパッケージがあれば2に進みます）。
2. 「ホーム」タブから<プログラムの追加>をクリックします。

【新規プログラムを作成】サブ画面が表示されます。**関連：4.3 【新規プログラムを作成】サブ画面**

3. 「プログラム名」欄にプログラム名を入力します。
4. 「テンプレート」欄の下矢印  をクリックすると各種テンプレートが表示されるので、その中からテンプレートを選択します。

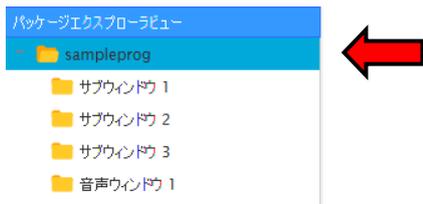


- カスタムテンプレートを選択するには、「テンプレート」欄の下矢印  をクリックし、<カスタム>と<ランドスケープ(横)> / <ランドスケープ(縦)>が表示されるので、<カスタム>をクリックしてからテンプレートを選択します。詳細は 3.13 テンプレートをカスタマイズするを参照してください。
- 「テンプレート」をクリックした際に<ランドスケープ(横)>、<ポートレート(縦)>のどちらが表示されるかは、パッケージ作成時に選択した「向き」で決まります。  
**関連：3.1 パッケージを作成する・パッケージを開く**

5. <作成>をクリックします。

新規プログラムが作成され、プログラム名が「パッケージエクスプローラビュー」に表示されます。**関連：**

#### 4.5.1 「パッケージエクスプローラビュー」

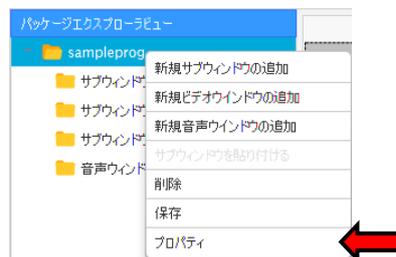


また、手順 4 で選択したテンプレートに基づいてサブウィンドウがプログラム内に自動生成します。

6. 「ファイル」メニューから「保存」をクリックします。パッケージが保存されます。



- 「プロパティビュー」から追加済みプログラムの情報を確認することができます。関連：4.5.3 「プロパティビュー」
- 「パッケージエクスプローラビュー」に表示されているプログラムを右クリックしてから「プロパティ」を選択して、追加済みプログラムの情報を確認することができます。



- 【新規プログラムを作成】サブウィンドウの <プログラムの参照> をクリックし、「Program」フォルダーから「pfs」ファイルを選択することで、別のパッケージのプログラムを追加することができます。
- プログラムのレイアウトの大きさはレイアウトより小さい場合は、プログラムのレイアウトに占められていないスペースには最後のサブウィンドウが表示されます。



### 3.4 サブウィンドウの追加

プログラム作成時に選択したテンプレートに基づいてサブウィンドウは自動生成されます。自動生成以外にも、サブウィンドウをプログラムに手動で追加することもできます。ここでは、サブウィンドウをプログラムに手動で追加する方法について説明します。

1. パッケージを開きます（作成途中のパッケージがあれば2に進みます）。
2. 「パッケージエクスプローラビュー」でプログラムをクリックして選択します（選択すると文字列の背景が青色になります）。



3. プログラムを青色背景にしたまま（選択したまま）「レイアウト」から<サブウィンドウの追加>をクリックします。関連：4.1.3 「レイアウト」タブ



- 「レイアウト」でサブウィンドウの場所の変更やサイズの変更をすることができます。
- 「パッケージエクスプローラビュー」でプログラムの右クリックメニューを利用して、サブウィンドウ、ビデオウィンドウ、音声ウィンドウを追加することができます。



- サブウィンドウ、ビデオウィンドウ、音声ウィンドウがレイアウトに表示されない場合は、タイムラインにおいて青矢印を該当メディアの枠で動かしてください。



**サブウィンドウの実行時間のデフォルト値は 15 秒です。また、最小値は 5 秒です。**

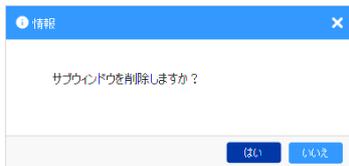
### 3.5 サブウィンドウの削除

ここでは、サブウィンドウを削除する方法について説明します。

1. パッケージを開きます（作成途中のパッケージがあれば 2 に進みます）。
2. 「パッケージエクスプローラビュー」で、削除したいサブウィンドウを右クリックし、「削除」をクリックします。関連：4.5.1 「パッケージエクスプローラビュー」



【情報】サブウィンドウに以下の確認メッセージが表示されます。



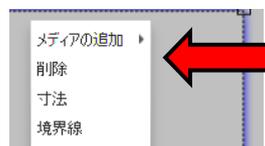
3. <はい> をクリックします。選択したサブウィンドウが削除されます。



**パッケージエクスプローラビューでは複数のサブウィンドウを選択・削除することはできません。**



- 「レイアウト」でサブウィンドウ上を右クリックしてから「削除」を選択して、サブウィンドウを削除することができます。



- 「パッケージエクスプローラビュー」でサブウィンドウを選択し、「サブウィンドウ」タブで<削除>を選択して、サブウィンドウを削除することができます。



## 3.6 新規メディアの追加

ここでは、プログラムに新規メディアを追加する方法について説明します。メディアとは、ビデオ／音声／画像／テロップ（字幕）のことです。

### 3.6.1 新規画像ファイルの追加

1. パッケージを開きます（作成途中のパッケージがあれば 2 に進みます）。

- 「パッケージエクスプローラビュー」で、画像ファイルを追加したいプログラム名の下にあるサブウィンドウを選択します。
- 「サブウィンドウ」タブ上の「メディア」グループで<画像の追加>をクリックします。



- 【画像の選択】サブ画面が表示されるので、追加したい画像ファイルが保存されている場所に進み、画像を選択し、<開く>をクリックします。



選択した画像がサブウィンドウに追加され、「パッケージエクスプローラビュー」に画像名が表示されます。**関連：4.5.1 「パッケージエクスプローラビュー」**

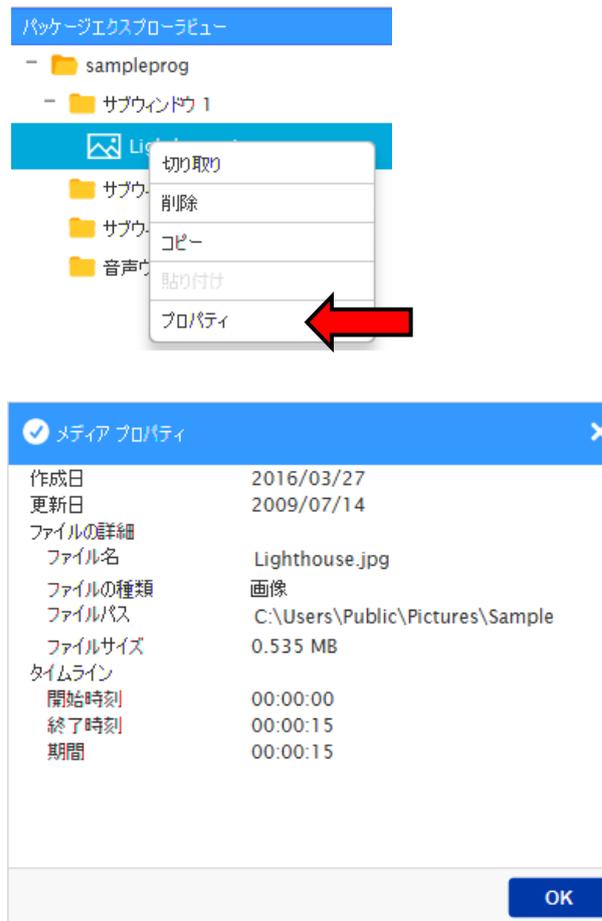


サブウィンドウに同じ画像を追加した場合、2枚目のファイル名として<画像名>\_コピー(1).jpg がパッケージエクスプローラビューおよびプロパティビューに表示されます。



- 「プロパティビュー」から追加済み画像のプロパティを確認することができます。  
**関連：4.5.3 「プロパティビュー」**
- 画像ファイルを右クリックしてから「プロパティ」を選択することで、追加済み画

像ファイルのプロパティを確認することができます。



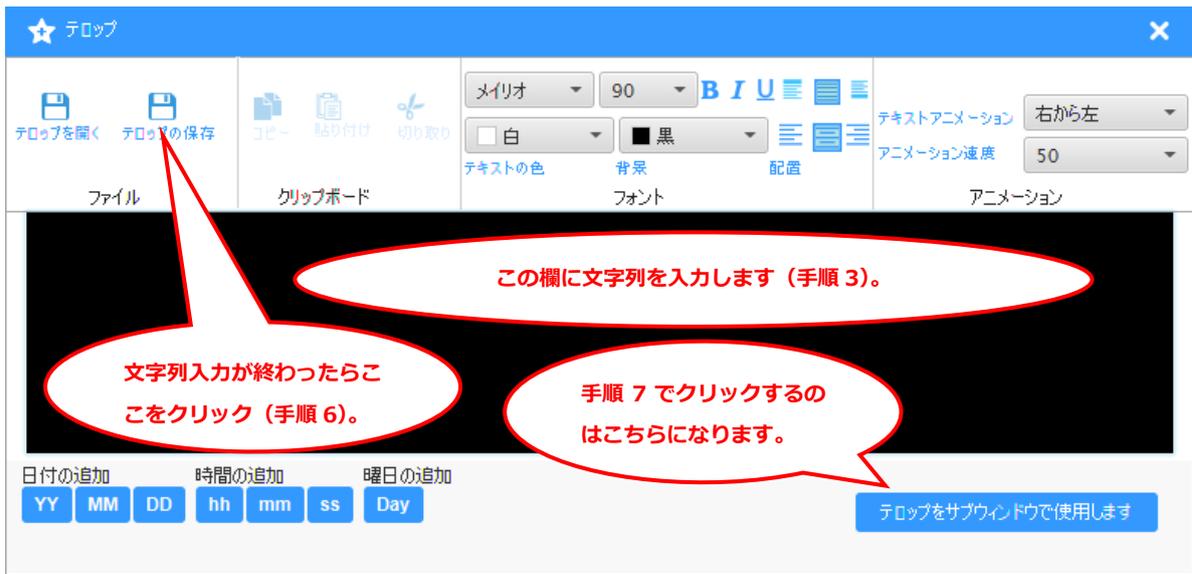
### 3.6.2 新規テロップの追加

1. パッケージを開きます（作成途中のパッケージがあれば 2 に進みます）。
2. 「パッケージエクスプローラビュー」で、テロップを追加したいプログラム名の下にあるサブウィンドウを選択します。
3. 「サブウィンドウ」タブ上の「メディア」グループで<テロップの追加>をクリックします。



【テロップ】サブ画面が表示されます。

文字入力欄内をクリックし、文字列を入力します。[関連：4.4 【テロップ】サブ画面](#)



- 3行以上のテキストを入力しようとすると、以下の情報メッセージが表示されます。

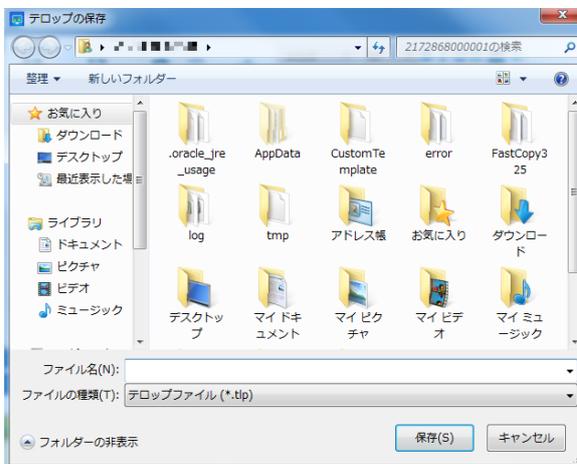


- 250文字を超えるテキストを入力しようとすると、以下の情報メッセージが表示されます。



4. テロップツールバー上の<テロップの保存>をクリックします。

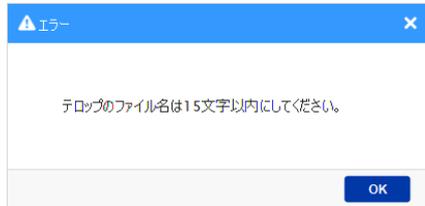
【テロップの保存】サブ画面が表示されます。



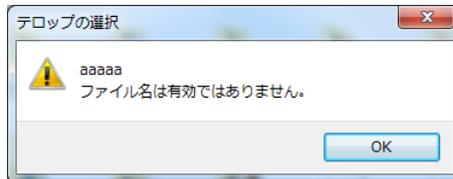
5. 「ファイル名」欄内にテロップ名を入力します。



- テロップを保存する際にます。入力しようとすると、ブウィンドウを選択します。像ファイルのプロパティを



- テロップを開く際にファイル名を誤入力すると、以下のエラーメッセージが表示されます。



6. <保存>をクリックします。  
テロップが保存されます。

7. <テロップをサブウィンドウで使用します>をクリックします。  
テロップはサブウィンドウに追加され、「パッケージエクスプローラビュー」にテロップ名が表示されます。**関連：4.5.1 「パッケージエクスプローラビュー」**



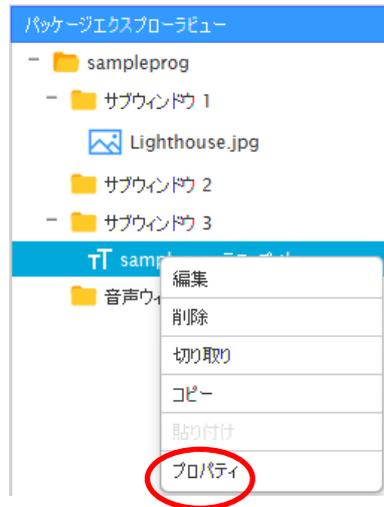
保存後に変更がある場合には確認メッセージが表示されます。



- 「プロパティビュー」から追加済みテロップファイルのプロパティを確認すること

ができます。関連：4.5.3 「プロパティビュー」

- テロップファイルを右クリックしてから「プロパティ」を選択することで、追加済みのテロップファイルのプロパティを確認することができます。



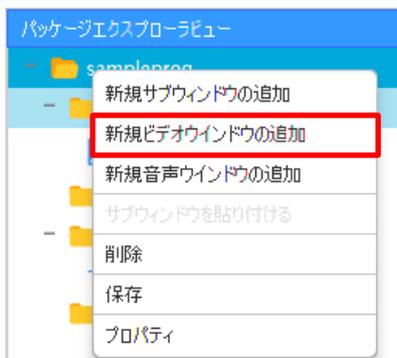
テロップを保存せずに「テロップをサブウィンドウで使用します」をクリックすると、以下のメッセージが表示されます。



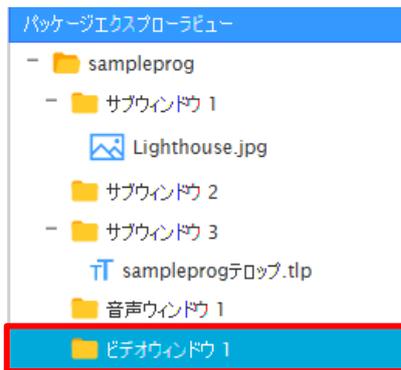
【変更を保存または破棄する】サブ画面上の「保存」をクリックし、続いて表示される【テロップの保存】サブ画面で「ファイル名」欄にテロップの名前を入れて「保存」を押してください。テロップが保存され、サブウィンドウに追加されます。

### 3.6.3 新規ビデオファイルの追加

1. パッケージを開きます（作成途中のパッケージがあれば2に進みます）。
2. 「パッケージエクスプローラビュー」でプログラムを右クリックし、「新規ビデオウィンドウの追加」をクリックします。



新規ビデオウィンドウがレイアウトパネルに追加され、ビデオウィンドウの名前が「パッケージエクスプローラビュー」に表示されます。

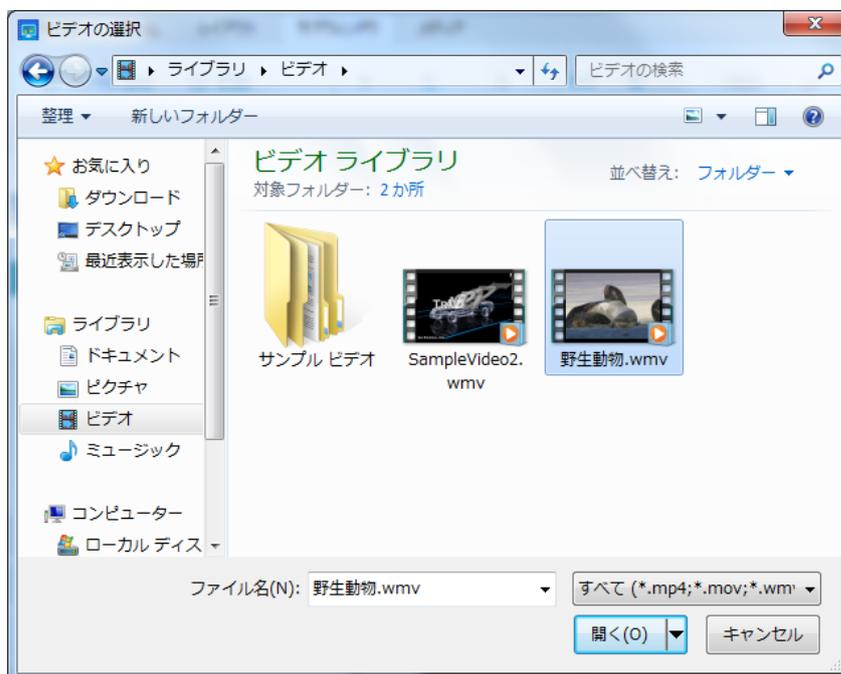


「パッケージエクスプローラビュー」でプログラム配下の「ビデオウィンドウ 1」をクリックします。

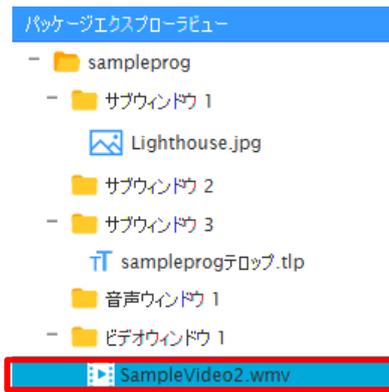
3. 「サブウィンドウ」タブで、「ビデオの追加」をクリックします。



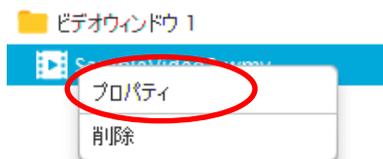
4. 【ビデオの選択】サブ画面が表示されるので、ビデオファイルが保存されているフォルダーから利用したいビデオファイルをクリックし、<開く>をクリックします。



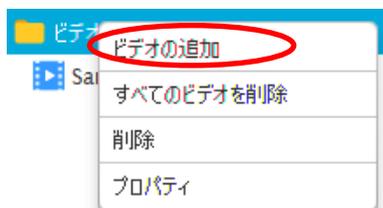
選択したビデオファイルが「ビデオウィンドウ 1」に追加され、「パッケージエクスプローラビュー」にビデオファイル名が表示されます。



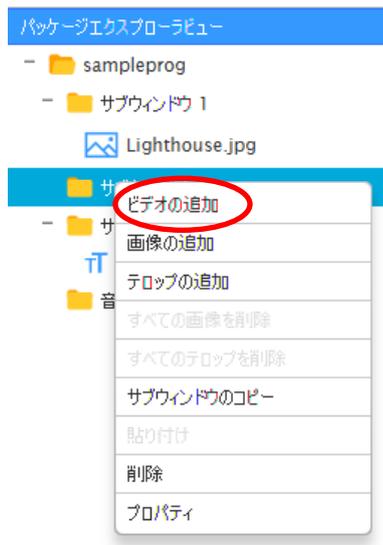
- パッケージエクスプローラビューでプログラム配下のサブウィンドウをクリックしてから「サブウィンドウ」タブで<ビデオの追加>をクリックして、サブウィンドウに新しいビデオを追加することができます。
- 「プロパティビュー」から追加済みビデオファイルのプロパティを確認することができます。関連：4.5.3 「プロパティビュー」
- ビデオファイルを右クリックしてから「プロパティ」を選択することで、追加済みのビデオファイルのプロパティを確認することができます。



- 「ビデオウィンドウ」を右クリックしてから「ビデオの追加」を選択し、ビデオフォルダーからビデオを選択して、ビデオを追加することもできます。



- 「パッケージエクスプローラビュー」でサブウィンドウを右クリックしてから「ビデオの追加」を選択し、ビデオフォルダーからビデオを選択して、ビデオを追加することもできます。



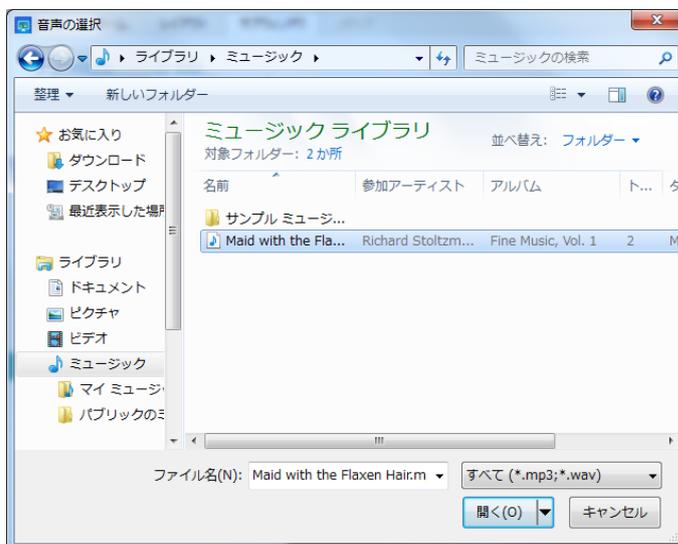
パッケージエクスプローラビューでは、ビデオを追加した「サブウィンドウ」が「ビデオウィンドウ」に変更され、その配下にビデオファイルの名前が表示されます。

### 3.6.4 新規音声ファイルの追加

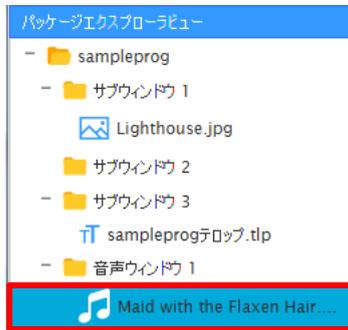
1. パッケージを開きます（作成途中のパッケージがあれば 2 に進みます）。
2. 「パッケージエクスプローラビュー」で、音声ファイルを追加したいプログラムの下にある「音声ウィンドウ」を選択します。
3. 「サブウィンドウ」タブ上の「メディア」グループで<音声の追加>をクリックします。



4. 追加したい音声ファイルが保存されている場所に進み、<開く>をクリックします。



選択した音声ファイルはサブウィンドウに追加され、「パッケージエクスプローラビュー」に表示されます。**関連：4.5.1 「パッケージエクスプローラビュー」**

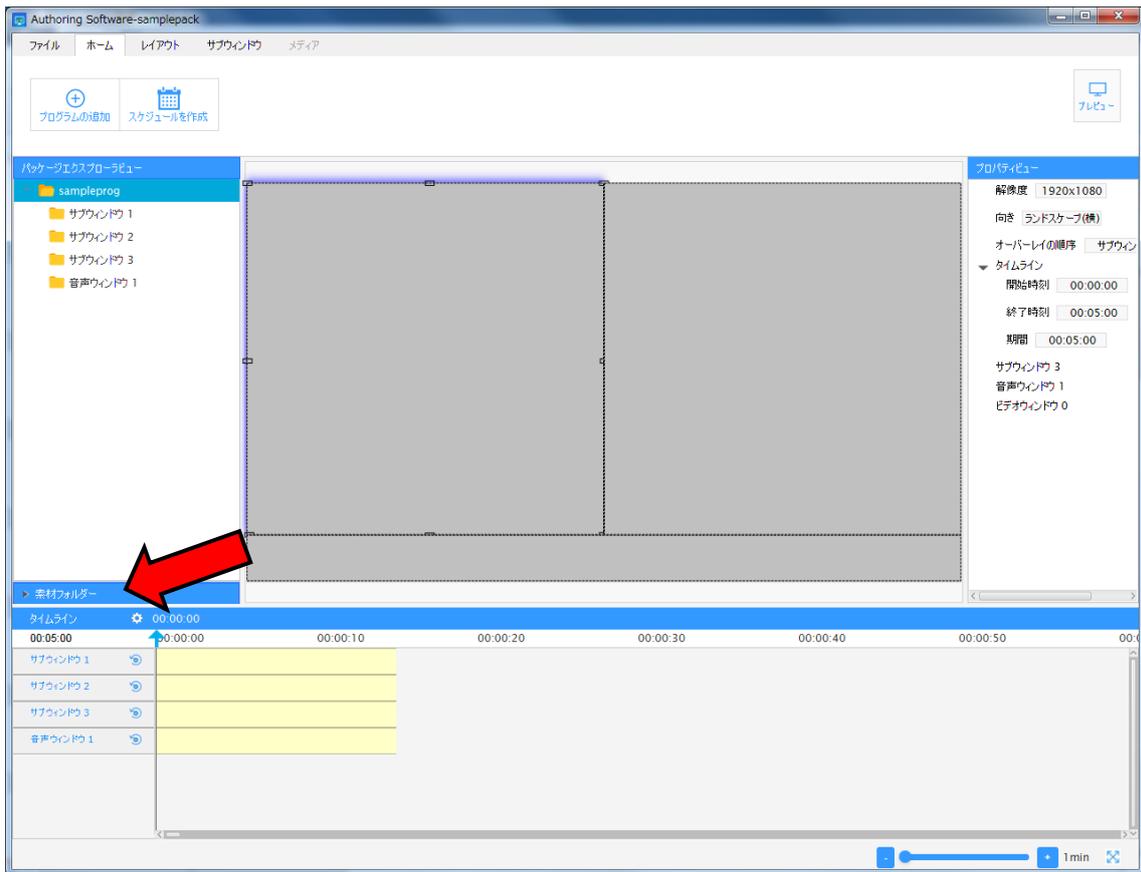


- 「プロパティビュー」から追加済み音声ファイルのプロパティを確認することができます。**関連：4.5.3 「プロパティビュー」**
- 音声ファイルを右クリックしてから「プロパティ」を選択することで、追加済みの音声ファイルのプロパティを確認することができます。

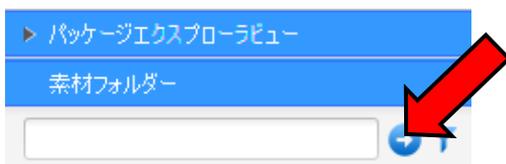


### 3.6.5 素材フォルダーを利用するメディアファイルの追加

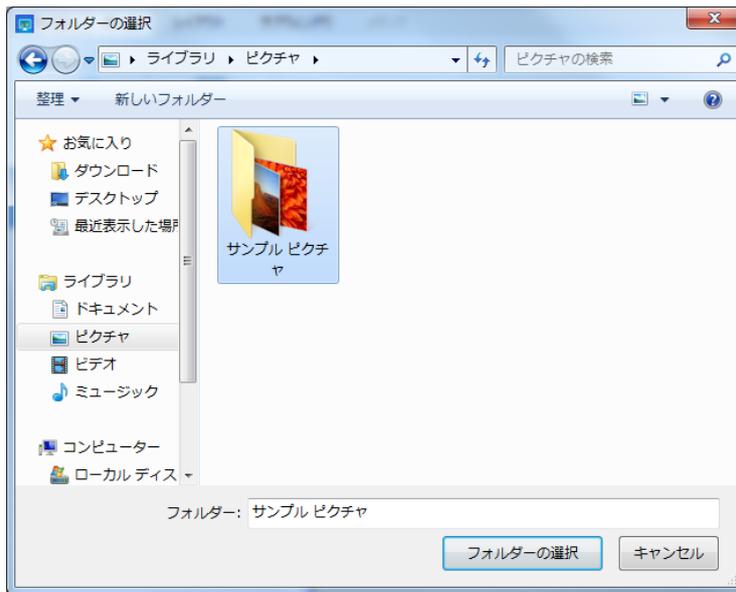
1. パッケージを開きます（作成途中のパッケージがあれば2に進みます）。
2. 「素材フォルダー」をクリックします。**関連：4.5.4 「素材フォルダー」**



3.  をクリックします。

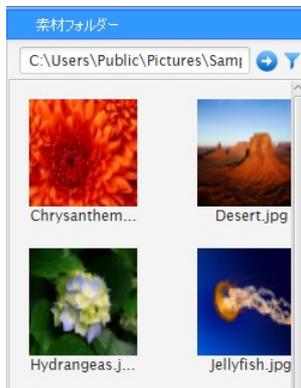


4. メディアファイルが保存されているフォルダーがある場所を選択し、<フォルダーの選択> をクリックします。



**選択するのはフォルダーです。フォルダー内のメディアファイルを選択するのではないことに注意してください。**

選択したフォルダー内のメディアファイル・フォルダーはすべて「素材フォルダー」に表示されます。



- 「素材フォルダー」から利用したいメディアファイルを選択して「レイアウト」にあるサブウィンドウにドラッグ&ドロップします。

選択したメディアファイルはサブウィンドウに追加され、「パッケージエクスプローラビュー」に表示されます。**関連：4.5.1 「パッケージエクスプローラビュー」**



- 「素材フォルダー」では、Ctrl キーまたは Shift キーを押しながらクリックしていくことで複数のメディアファイルを選択することができます。

- 複数のメディアファイルをドラッグ&ドロップすると、以下の【メディアの追加】サブ画面上に「追加したファイルを保存しますか?」というメッセージが表示されます。



<はい> をクリックすると、選択した複数のメディアファイルがサブウィンドウに追加されます。

- 音声ファイル選択時には、他のメディアの選択はできません。
- ビデオファイル選択時には、他のメディアの選択はできません。
- 画像ファイル選択時には、テロップファイルも選択できますが、他のメディアの選択はできません。
- メディアファイルの入ったフォルダーをドラッグ&ドロップすることもできます。
- 素材フォルダーにフォルダーのパスを入力することで、その中のメディアファイルを表示させることもできます。



ビデオ、画像、テロップ、音声ファイルが入っていないフォルダーをドラッグ&ドロップすると、エラーメッセージが表示されます。

### 3.7 自動繰り返しを有効/無効にする

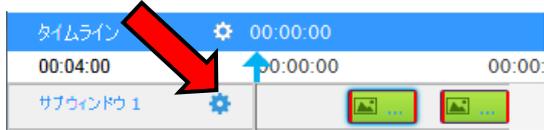
ここでは、サブウィンドウ、ビデオウィンドウ、音声ウィンドウの自動繰り返し機能を有効にする方法について説明します。



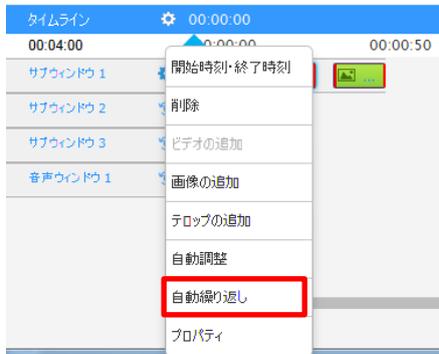
デフォルトでは、追加したサブウィンドウおよびメディアすべてに対して自動繰り返し機能が有効になっています。

自動繰り返しを有効にする

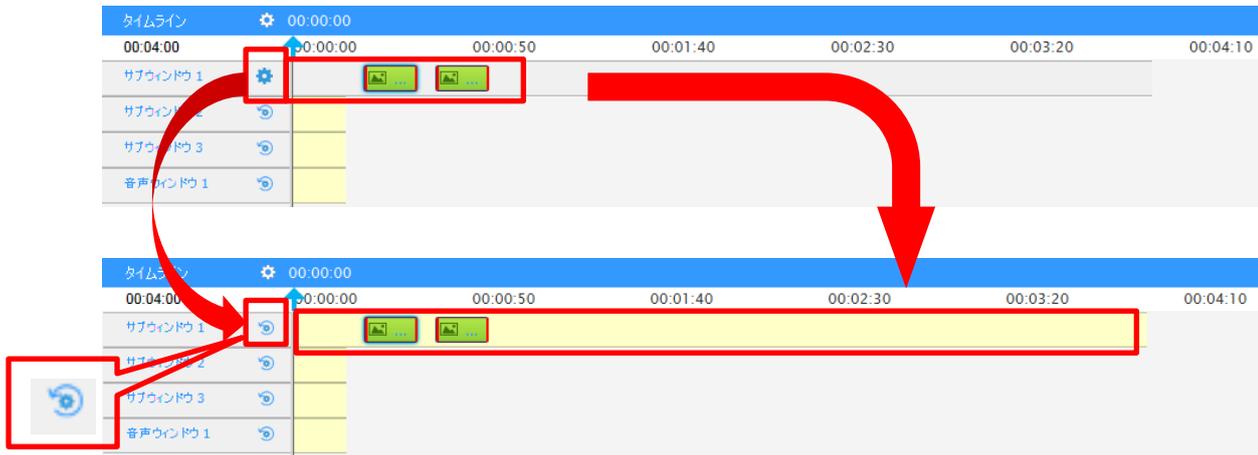
1. サブウィンドウが入ったパッケージを開きます。
2. 「タイムライン」上の  をクリックします。関連：4.7 「タイムライン」



3. 「自動繰り返し」をクリックします。



自動繰り返しが有効になります。これは、以下のようにタイムラインに反映されます。



これは以下に示すようにコンテキストメニューにも反映されます。



自動繰り返し機能が有効になると、サブウィンドウ、音声ウィンドウ、ビデオウィンドウの実行時間中、メディアを順番に繰り返し再生することができます。

たとえば、

サブウィンドウ 1 : 開始時刻 00 : 00 : 00、終了時刻 00 : 04 : 00

画像 1 : 開始時刻 00 : 00 : 20、終了時刻 00 : 00 : 35

画像 2 : 開始時刻 00 : 00 : 40、終了時刻 00 : 00 : 55

という設定で自動繰り返し機能を有効にすると、

2 回目の画像 1 : 開始時刻 00 : 01 : 15、終了時刻 00 : 01 : 30

2 回目の画像 2 : 開始時刻 00 : 01 : 35、終了時刻 00 : 01 : 50

3 回目の画像 1 : 開始時刻 00 : 02 : 10、終了時刻 00 : 02 : 25

3 回目の画像 2 : 開始時刻 00 : 02 : 30、終了時刻 00 : 02 : 45

4 回目の画像 1 : 開始時刻 00 : 03 : 05、終了時刻 00 : 03 : 20

4 回目の画像 2 : 開始時刻 00 : 03 : 25、終了時刻 00 : 03 : 40

というように再生が繰り返されます。

自動繰り返しを無効にする

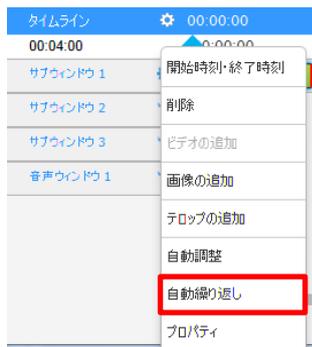
1. サブウィンドウが入ったパッケージを開きます。
2. 「タイムライン」上の  をクリックします。関連 : 4.7 「タイムライン」



3. 「自動繰り返し」をクリックします。



サブウィンドウの自動繰り返し機能が無効になります。コンテキストメニューにも以下のように反映されます。

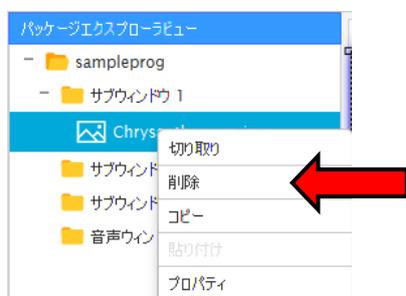


### 3.8 メディアの削除

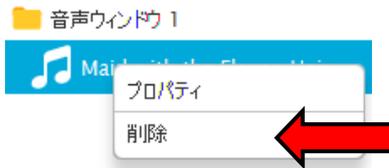
ここでは、メディア（画像ファイル、テロップ、ビデオファイル、音声ファイル）の削除方法について説明します。

1. パッケージを開きます（作成途中のパッケージがあれば 2 に進みます）。
2. 「パッケージエクスプローラビュー」で、削除したいメディアファイルを右クリックし、〈削除〉をクリックします。

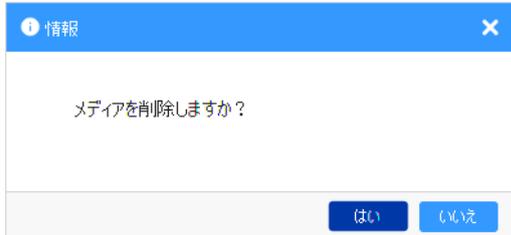
**関連：4.5.1 「パッケージエクスプローラビュー」**



音声ファイルを削除する場合には、以下のように表示されます。



【情報】サブウィンドウに以下の確認メッセージが表示されます。



3. <はい> をクリックします。  
選択したメディアは削除されます。

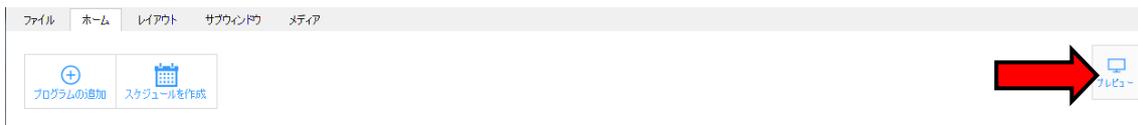


パッケージエクスプローラビューでは複数のメディアを選択・削除することはできません。

### 3.9 プレビュー（再生）機能

ここでは、メディアコンテンツのプレビュー方法について説明します。

1. パッケージを開きます（作成途中のパッケージがあれば 2 に進みます）。
2. 「パッケージエクスプローラビュー」から、プレビュー再生表示したいプログラムを選択します。
3. 「ホーム」タブ、「レイアウト」タブ、「サブウィンドウ」タブ、「メディア」タブ、のいずれかで、メイン画面右上にある<プレビュー>をクリックします。



【プレビュー】サブ画面が表示され、選択したプログラムのメディアコンテンツが【プレビュー】サブ画面に再生されます。関連：3.9 プレビュー（再生）機能



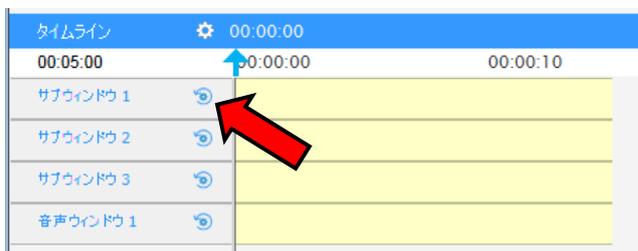
### 3.10 サブウィンドウの開始時刻／終了時刻の設定

ここでは、サブウィンドウの開始時刻と終了時刻を設定する方法について説明します。



デフォルト設定では、すべてのサブウィンドウの開始時刻は 0 : 0 : 0 に設定され、終了時刻は 0 : 0 : 15 に設定されています。開始時刻を設定する前にサブウィンドウの終了時刻を設定する必要があります。

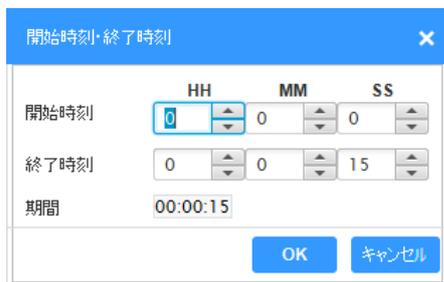
1. パッケージを開きます（作成途中のパッケージがあれば 2 に進みます）。
2. 「タイムライン」上の  をクリックします。関連：4.7 「タイムライン」



3. 「開始時刻・終了時刻」をクリックします。



【開始時刻・終了時刻】サブ画面が表示されます。関連： 4.8 【開始時刻・終了時刻】サブ画面

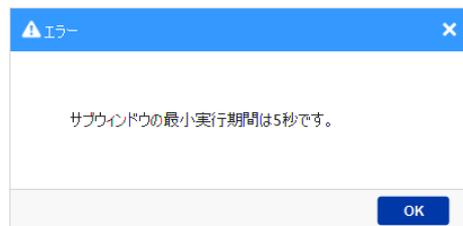


4. 上矢印・下矢印  をクリックして開始時刻・終了時刻を調整します（キーボードでもこの値の入力・変更ができます）。

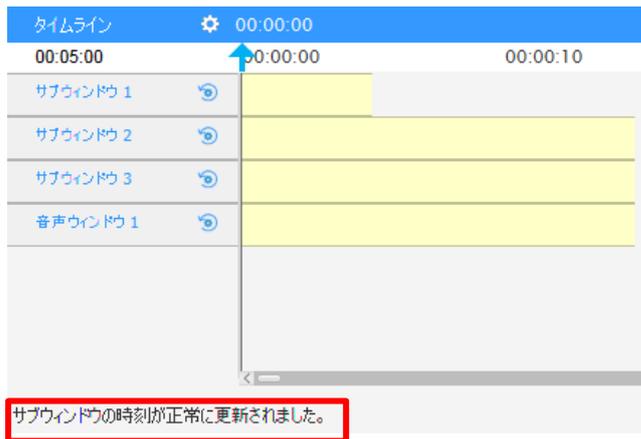


重要

- サブウィンドウの実行時間のデフォルト値は 15 秒です。
- サブウィンドウの実行時間は最短で 5 秒に設定することができます。実行時間を 5 秒未満に設定すると、以下のエラーメッセージが表示されます。



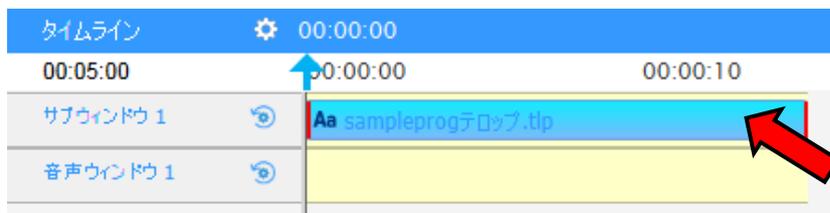
5. <OK> をクリックします。  
 選択したサブウィンドウの開始時刻・終了時刻が設定され、確認メッセージが表示されます。



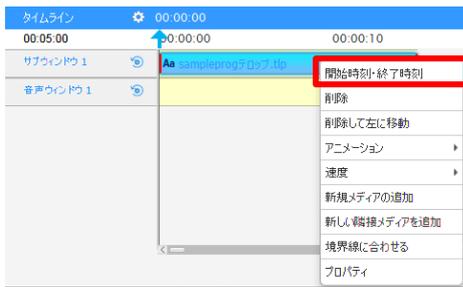
### 3.11 メディアの開始時刻・終了時刻の設定

ここでは、メディアの開始時刻・終了時刻の設定方法について説明します。

1. パッケージを開きます（作成途中のパッケージがあれば 2 に進みます）。
2. 「タイムライン」のメディア上で右クリックします。**関連：4.7 「タイムライン」**



3. 「開始時刻・終了時刻」をクリックします。



【メディアの開始時刻・終了時刻】サブ画面が表示されます。関連：4.8

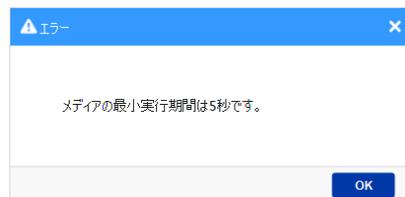
#### 【開始時刻・終了時刻】サブ画面



4. 上矢印・下矢印  をクリックして、開始時刻・終了時刻を調整することができます（キーボードでもこれらの値の入力・変更ができます）。



- **メディアの実行時間のデフォルト値は 15 秒です。たとえば、最初に入れたメディアの開始時刻のデフォルト値は 00 : 00 : 00、終了時刻のデフォルト値は 00:00:15 になります。2 番目に入れたメディアの開始時刻のデフォルト値は 00 : 00 : 15、終了時刻のデフォルト値は 00:00:30 になります。**
- **メディアの実行時間は最短で 5 秒に設定することができます。実行時間を 5 秒未満に設定すると、以下のエラーメッセージが表示されます。**



5. マウスを使って <OK> をクリックします。  
メディアの開始時刻・終了時刻が設定されます。

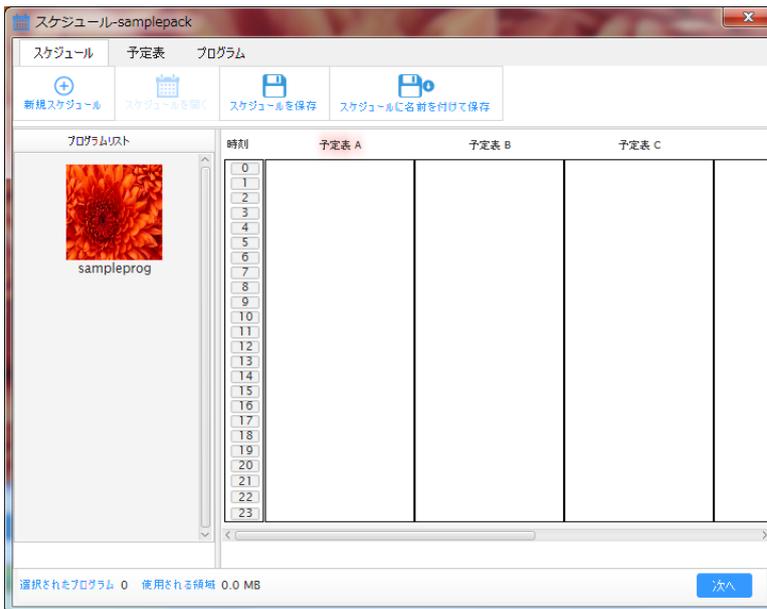
## 3.12 スケジュールの作成

ここでは、プログラム用に新規スケジュールを作成するための方法について説明します。

1. パッケージを開きます（作成途中のパッケージがあれば2に進みます）。
2. 「ホーム」タブ上の<スケジュールを作成>をクリックします。

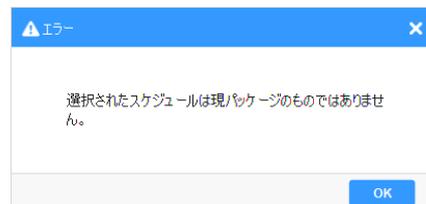


【スケジュール-パッケージ名】サブ画面が表示されます。関連：4.6 【スケジュール-パッケージ名】サブ画面

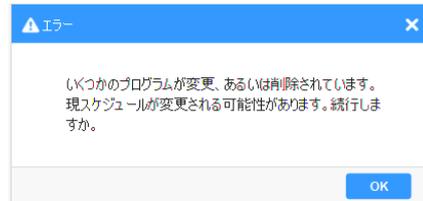


重要

- <スケジュールを開く>をクリックすると、編集中のパッケージに保存済みのスケジュールを開くことができます。
- 編集中のパッケージとは異なるパッケージのスケジュールを開こうとすると、エラーメッセージが表示されます。

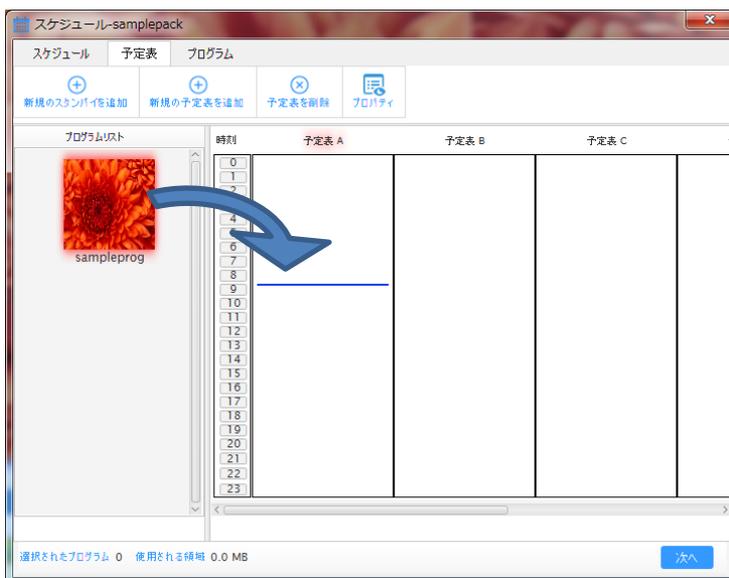


- 編集中のパッケージから、変更・削除したプログラムを利用しているスケジュールを開こうとすると、以下のエラーメッセージが表示されます。



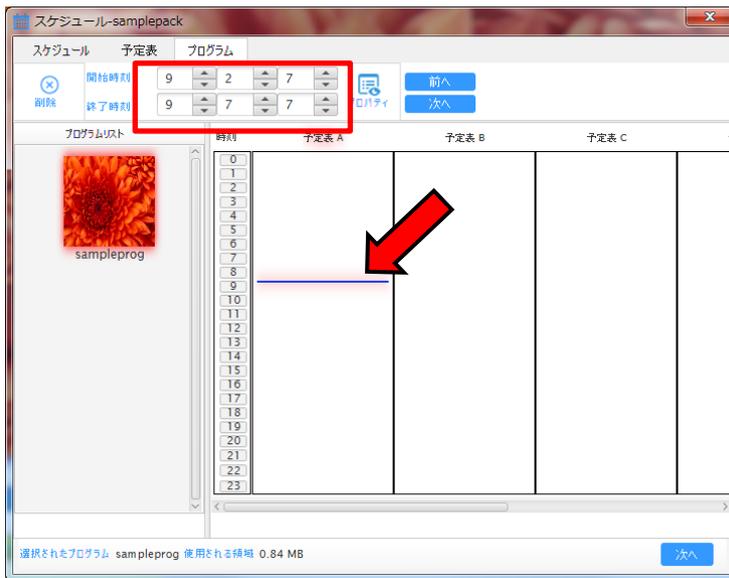
- Package フォルダ配下からスケジュール（拡張子は.sch）を開いた場合、  
 <スケジュールを保存> または <スケジュールに名前を付けて保存> をクリックすると、【スケジュールを保存】サブ画面が表示されます。
- Saved Schedule フォルダ（エクスポート済みファイル用）配下からスケジュール（拡張子は.sch）を開いた場合、<スケジュールに名前を付けて保存> をクリックしてスケジュール名を変更しないまま <保存> をクリックしたときのみ、【スケジュールを保存】サブ画面が表示されます。

3. 「プログラムリスト」からプログラムを「プログラムリスト」の右側に表示されている予定表の希望開始時刻にドロップ&ドロップします。



マウスをクリックしたまま移動させて希望の場所でクリックボタンを離すことをドラッグ&ドロップと呼びます。

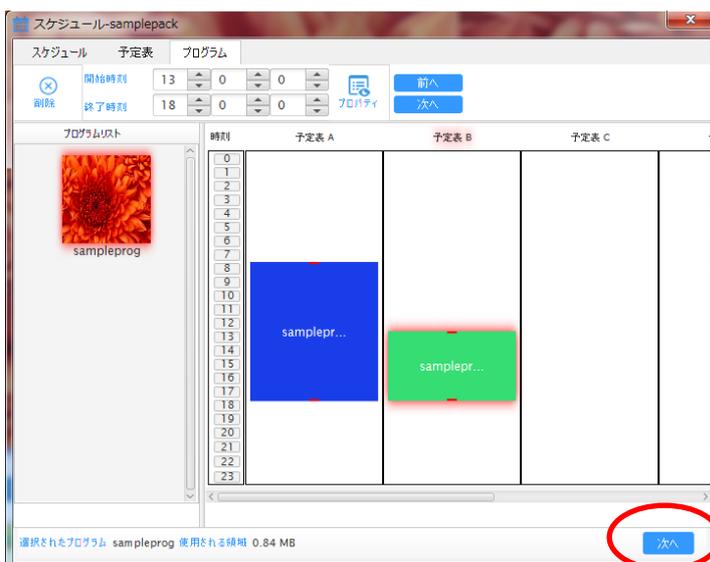
4. （オプション）以下の手順でプログラムの開始時刻と終了時刻を調整します。
- 予定表上で、開始時刻と終了時刻を調整したいプログラムをクリックすると、「プログラム」タブに切換るので、プログラムの開始時刻と終了時刻を調整します。



- パッケージ内に複数のプログラムを用意して、これらを予定表に配置することで、設定時間内に複数のプログラムを表示することもできます。
- 上下の赤色部分をスライドすることにより、追加したプログラムの開始時刻・終了時刻を変更することができます。

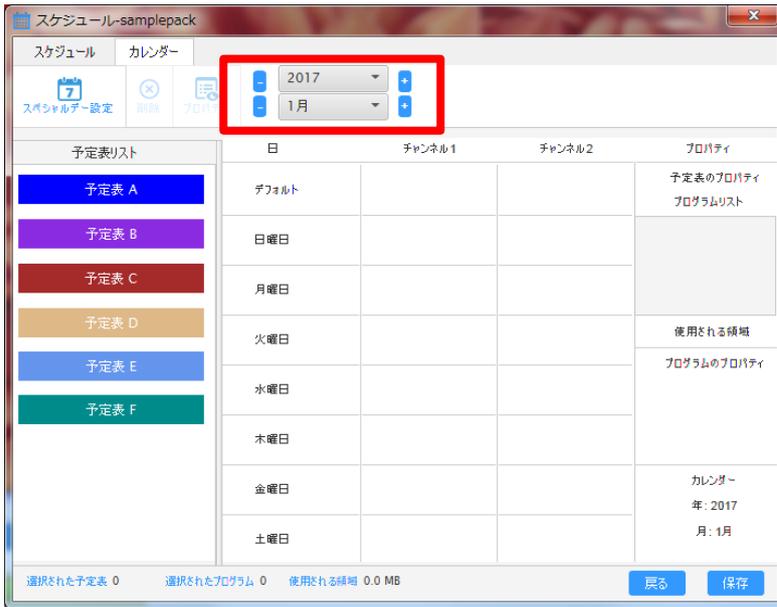


5. 予定表が完成したら「次へ」をクリックします。

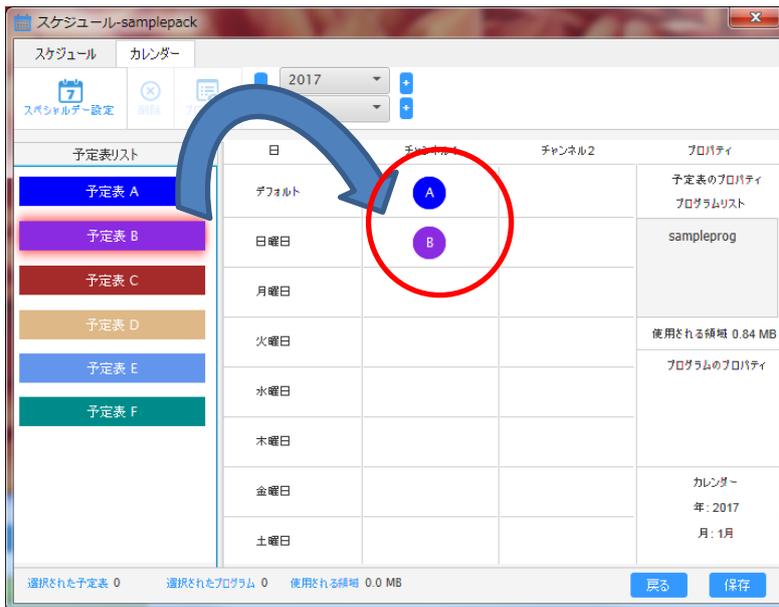


予定表リストと1週間のスケジュールビューが表示されます。関連：4.6 【スケジュール-パッケージ名】サブ画面

スケジュールを作成している月の曜日ごとの設定ができます。スケジュールの年月を選択します。



6. 「予定表リスト」から予定表をドラッグし、「予定表リスト」の右側に表示されている予定表ビュー上の希望のチャンネル上に置きます。

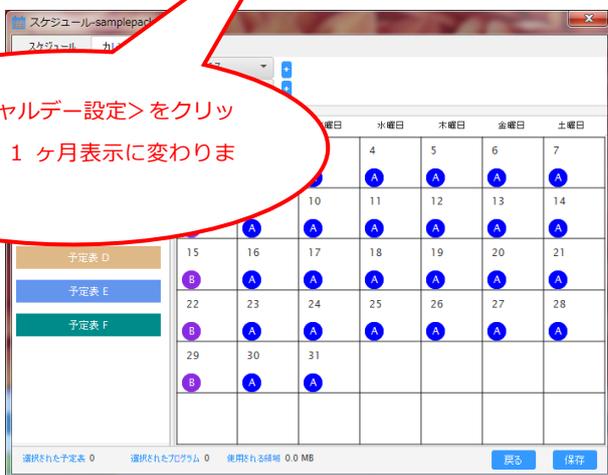
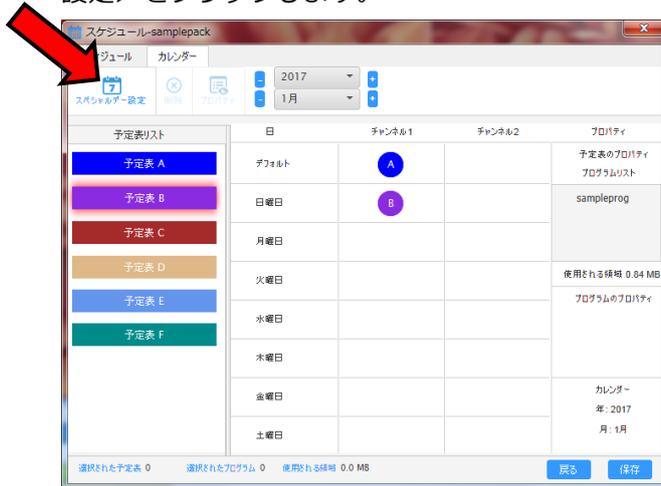


- プレーヤーアプリケーションでは、本アプリケーションで作成されたメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のチャンネル 1 のみ使用できます。
- この画面ではスケジュールを作成している月の予定が設定できます。



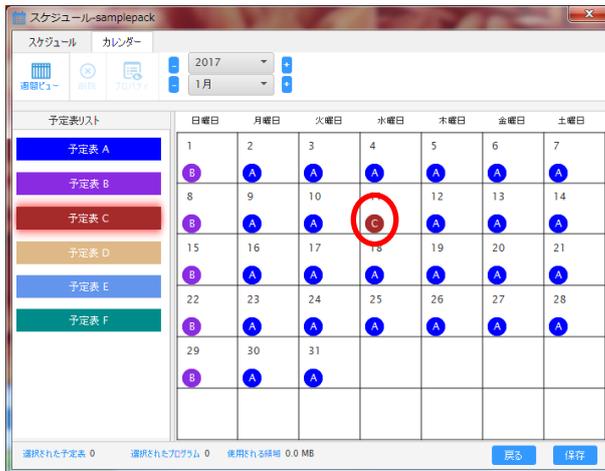
- チャンネル 1 上の「デフォルト」に予定表をドロップすると、他の曜日に設定がされていない日はデフォルトの予定表が設定された状態になります。
- チャンネル 1 上の特定の曜日に予定表をドロップすると、その月のその曜日に予定表が設定された状態になります。

7. (オプション) 予定表ビューを 1 ヶ月表示に変更するには、「カレンダー」タブの「スペシャルデー設定」をクリックします。





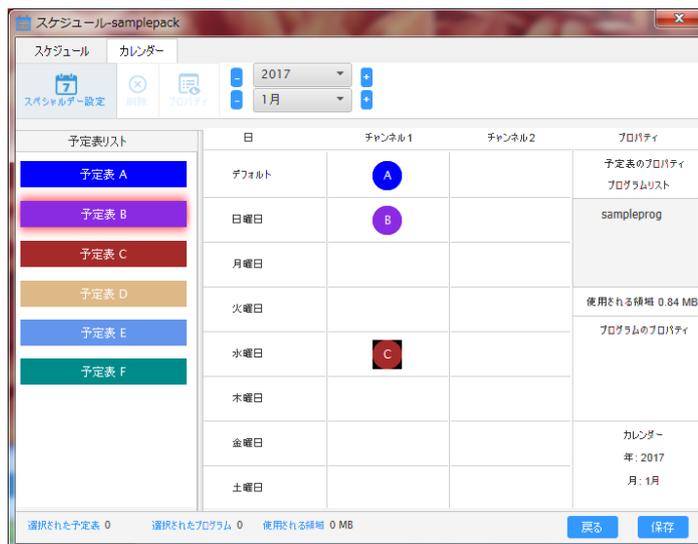
「スペシャルデー設定」では、曜日ではなく特定の日に予定表を配置することができます。予定表リストから予定表を特定の日にドラッグ&ドロップします。



2017 1月 では年を選択することができ、1月 では月を選択することができます（ドロップダウンメニューまたは + ・ - のクリック）。これにより、年月を指定してスケジュールを作成することができます。

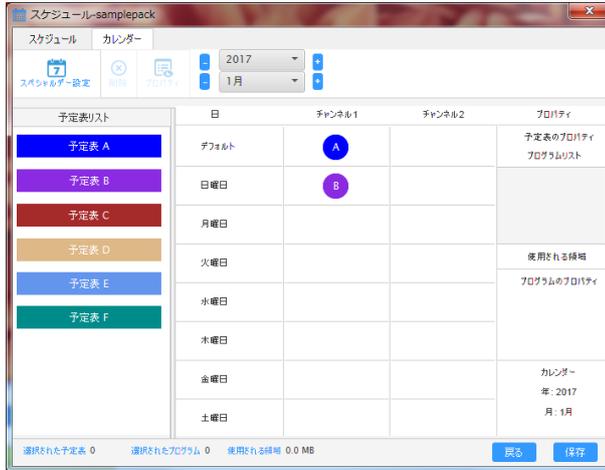


- スペシャルデー設定でデフォルト以外の予定表を設定すると、週間ビューのスケジュール画面のアイコンが丸から四角に変わります。たとえば、前ページの図ではデフォルトに予定表 A を設定し、第二水曜日のみ予定表 C を設定しています。これを週間ビューに切り換えると、下図のように水曜日に四角のアイコン C が表示されます。

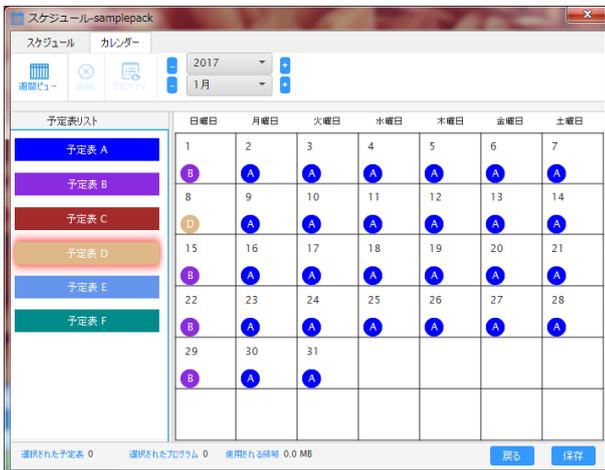


- 曜日設定した予定表にスペシャルデー設定で別の予定表を設定すると、週間ビューのスケジ

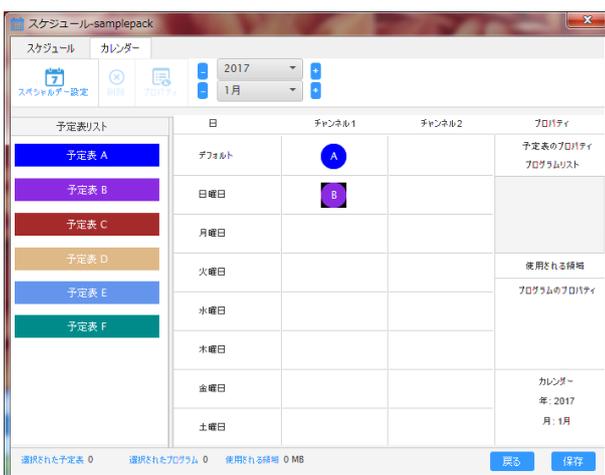
ルール画面のアイコンが丸から四角に変わります。たとえば、下図では日曜日に予定表 B を設定しています。



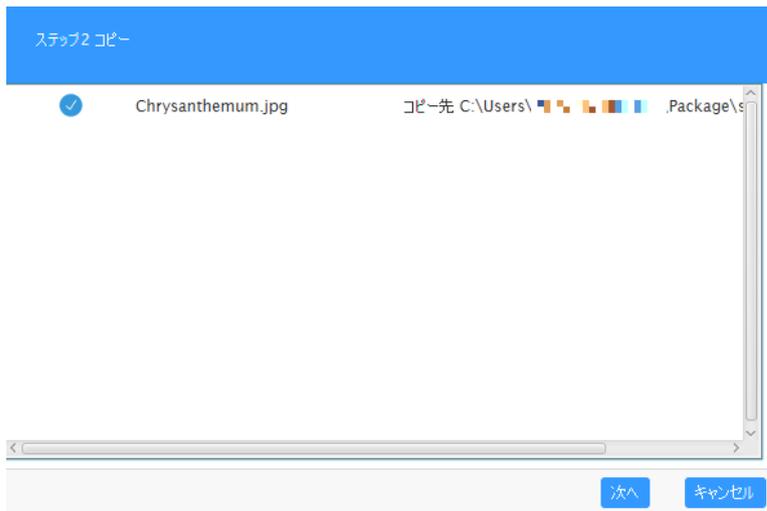
スペシャルデー設定に切り換え、第二日曜日のみ予定表 D を設定します。



再び週間ビューに切り換えると、日曜日に四角のアイコン B が表示されます。



8. スケジュールが完成したら<保存>をクリックします。



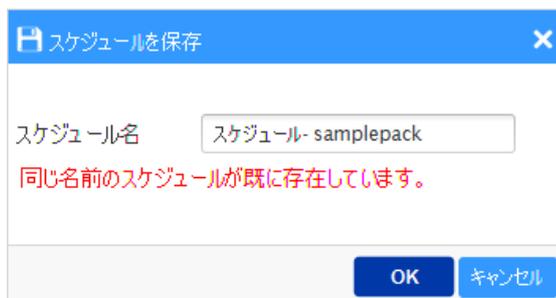
9. <次へ> をクリックします。  
【スケジュールを保存】サブ画面が表示されます。



10. 「スケジュール名」欄で必要に応じてスケジュール名を編集します。

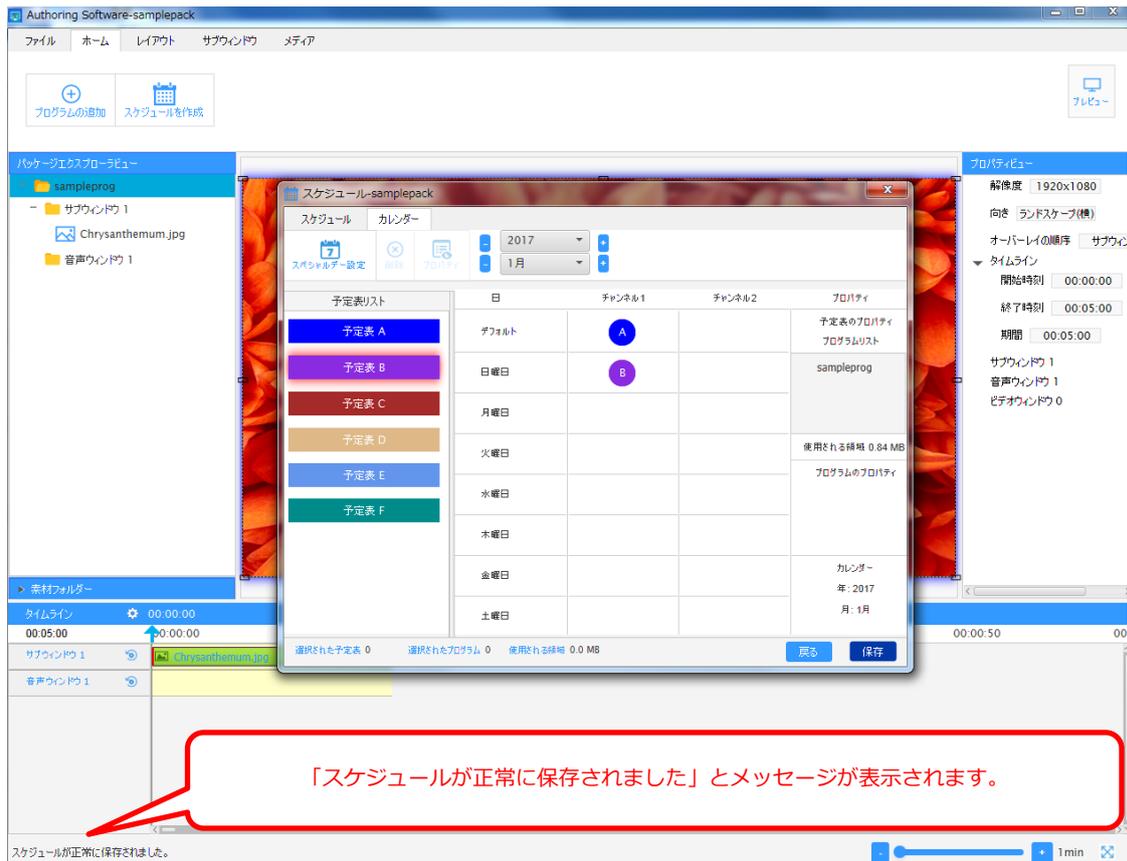


<スケジュールを保存> を使用して、既存のスケジュール名でスケジュールを保存しようとすると、以下のエラーメッセージが表示されます。



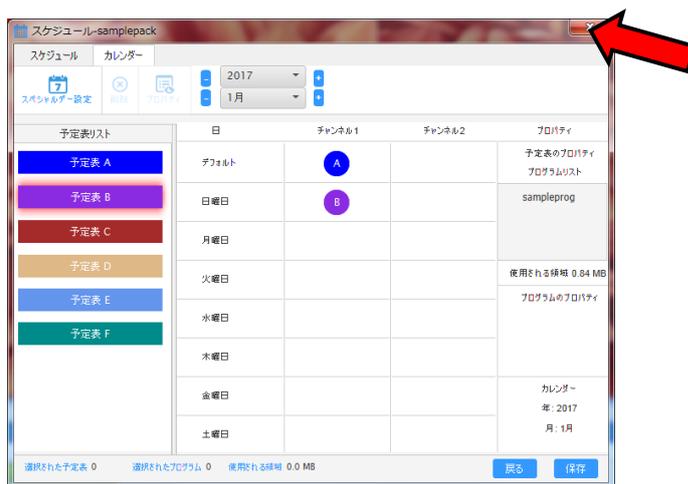
11. <OK> をクリックします。

スケジュールが保存され、【スケジュール-パッケージ名】サブ画面が表示されます。



スケジュール保存先の初期設定は C:¥ユーザー¥ (ユーザー名) ¥マイドキュメント¥Authoring Software¥Package¥ (パッケージ名) ¥Schedule¥スケジュール名です。

12.  をクリックして【スケジュール-パッケージ名】サブ画面を閉じます。



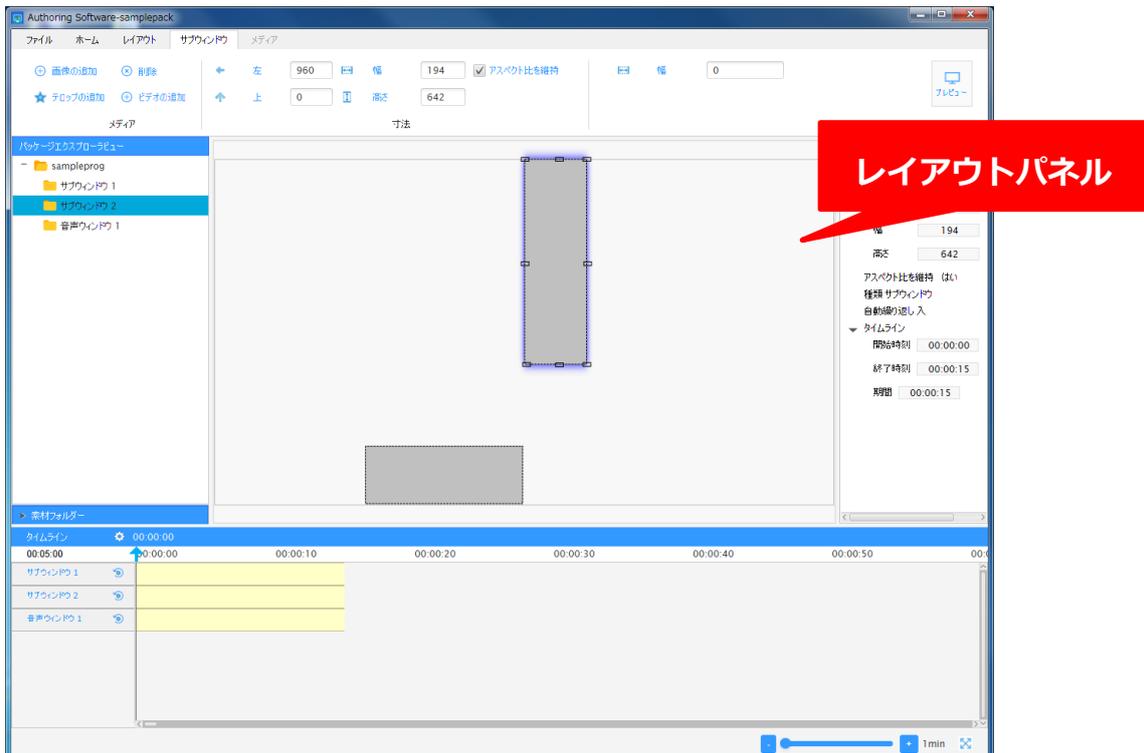
### 3.13 テンプレートをカスタマイズする

ここでは、テンプレートをカスタマイズする方法について説明します。

1. パッケージを開きます（作成途中のパッケージがあれば 2 に進みます）。
2. <プログラムの追加> をクリックし、「テンプレート」欄の下矢印  をクリックしてテンプレートを  
を選択します。 **関連：3.3 新規プログラムの作成**



3. 利用したいテンプレートを選択します。
4. 構成要素の「レイアウト」パネル上でマウス操作や右クリックメニューを行うことでサブウィンドウ  
を変更・調整して任意の状態にします。



サブウィンドウは場所を移動したりサイズを変更することができます。またサブウィンドウを追加したり、不要なサブウィンドウを削除することができます。

5. 「レイアウト」タブ上の「サブウィンドウ」グループで<テンプレートの保存>をクリックします。

**関連：4.1.3 「レイアウト」タブ**



【テンプレートの保存】サブ画面が表示されます。



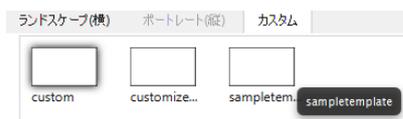
6. テンプレート名を入力し、<OK>をクリックします。  
テンプレートが保存されます。



- **新規プログラム作成時に、「テンプレート」欄の下矢印**  **をクリックし、<カスタム>タブからテンプレートを選択することにより、カスタムテンプレートを選択することができます。**

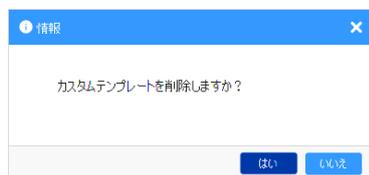
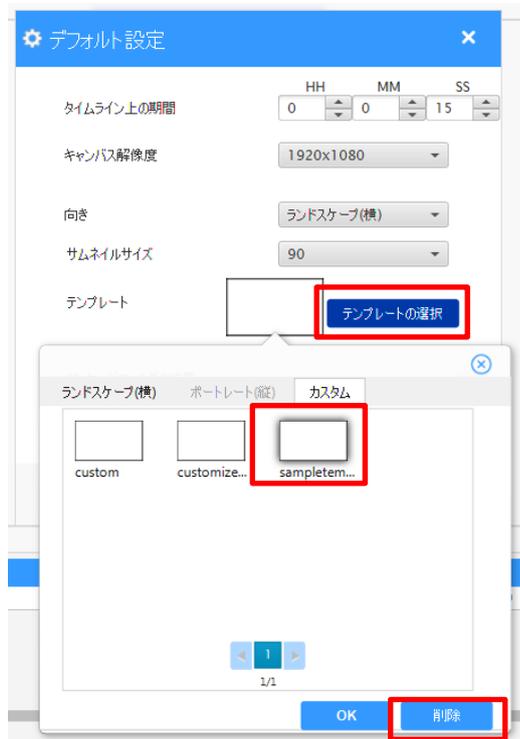


- **カスタムテンプレートは「向き」の設定に従って、保存、表示されます。新規プログラム作成時に「向き」としてランドスケープ(横)が選択されているとランドスケープ(横)のカスタムテンプレートが表示されます。「向き」としてポートレート(縦)が選択されているとポートレート(縦)のカスタムテンプレートが表示されます。**
- **自作テンプレートのフルネームを確認するには、マウスポインタをそのテンプレート上に移動してください。ポップアップが出現し、自作テンプレートのフルネームを表示します。**





- 作成したテンプレートを削除する場合は「ファイル」メニューの「設定」をクリックして【デフォルト設定】サブ画面を呼び出し、＜テンプレートの選択＞をクリックし、「カスタム」タブをクリックし、テンプレートを選択後、＜削除＞を押してください。



＜はい＞をクリックすると、テンプレートが削除されます。

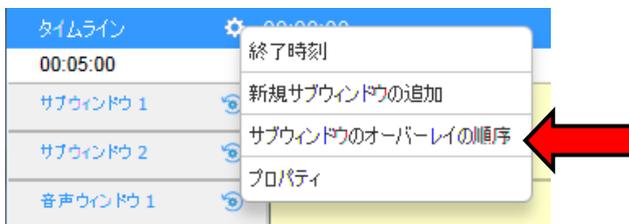
- 「カスタム」タブにテンプレートがないと、＜OK＞も＜削除＞も表示されません。
- 「カスタム」タブでテンプレートが選択されていないと、＜OK＞も＜削除＞も無効です。

### 3.14 サブウィンドウのオーバーレイ（積み重ね順序）の更新

ここでは、サブウィンドウのオーバーレイ（積み重ね順序）を更新する方法について説明します。

1. パッケージを開きます（作成途中のパッケージがあれば2に進みます）。

2. 「タイムライン」上の  をクリックしてから、「サブウィンドウのオーバーレイの順序」を選択します。



【サブウィンドウのオーバーレイの順序】サブ画面が表示されます。関連：4.11

【サブウィンドウのオーバーレイの順序】サブ画面



「レイアウト」タブの<サブウィンドウのオーバーレイの順序>をクリックしても【サブウィンドウのオーバーレイの順序】サブ画面は表示されます。



3. オーバーレイの順序を変更したいサブウィンドウを選択します。選択したサブウィンドウの色は緑に変わります。



4.  ボタンまたは  ボタンをクリックして、選択したサブウィンドウの積み重ね順序を変更します。



選択したサブウィンドウは上下にドラッグ&ドロップして順序を変更することができます。

5. <OK> をクリックします。  
選択したサブウィンドウの積み重ね順序が更新され、確認メッセージが表示されます。



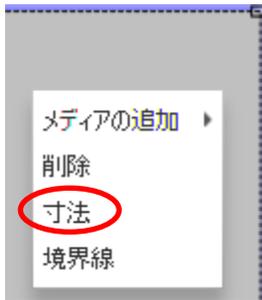
**ビデオウィンドウのオーバーレイの順序を変更することはできません。ビデオウィンドウは常に最背面で再生されます。**

### 3.15 サブウィンドウの寸法（サイズ）の変更

ここでは、サブウィンドウの寸法（サイズ）を変更する方法について説明します。

1. パッケージを開きます（作成途中のパッケージがあれば 2 に進みます）。

2. 「レイアウト」上で、寸法を変更したいサブウィンドウを右クリックして、「寸法」をクリックします。



【寸法】サブ画面が表示されます。関連：4.1.4 「サブウィンドウ」タブ



3. 【寸法】サブ画面で寸法を入力し、<OK>をクリックします。寸法が更新されます。



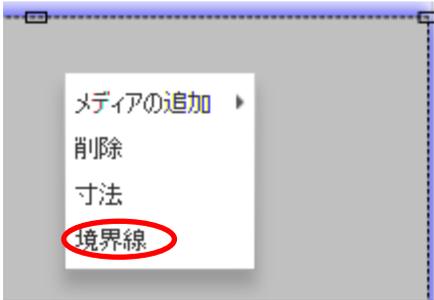
「サブウィンドウ」タブからの「寸法」グループでサブウィンドウの寸法を変更できます。  
また、サブウィンドウの枠をドラッグして寸法を変更できます。



### 3.16 サブウィンドウの境界線の幅と色の変更

ここでは、サブウィンドウの境界線の幅と色を変更する方法について説明します。

1. パッケージを開きます（作成途中のパッケージがあれば 2 に進みます）。
2. 「レイアウト」上で、境界線の幅と色を変更したいサブウィンドウを右クリックし、「境界線」をクリックします。



【境界線】サブ画面が表示されます。関連：4.1.4 「サブウィンドウ」タブ



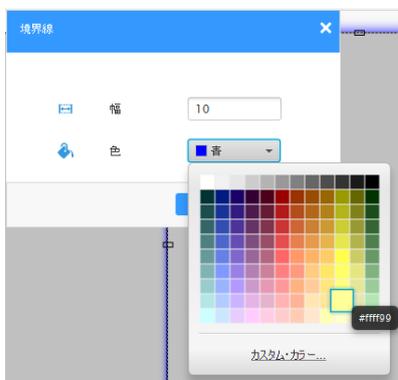
境界線の幅に 0 以外の有効な入力値が設定されないと、境界線の色が表示されません。



サブウィンドウの境界線の幅と色は、「サブウィンドウ」タブの「境界線」グループでも変更することができます。

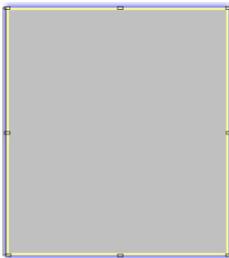


3. 【境界線】サブ画面内に境界線の幅を入力し、境界線の色を選択します。





4. <OK> をクリックします。  
境界線の幅と色が更新されます。



**境界線の幅の有効範囲は 0-20 です。入力値を 0 に設定すると境界線は表示されません。  
入力値がないまま <OK> をクリックすると以下のようなエラーメッセージが表示されます。**



**また、入力値が最大値 20 を超えると以下のようなエラーメッセージが表示されます。**



## 第4章 オーサリングソフトウェアの各種画面の説明

本章では、オーサリングソフトウェアの各種画面について説明します。

### 4.1 オーサリングソフトウェアのメニュー

ここでは、オーサリングソフトウェアのメニューについて説明します。

#### 4.1.1 「ファイル」メニュー

ここでは、「ファイル」メニューで選べる機能について説明します。

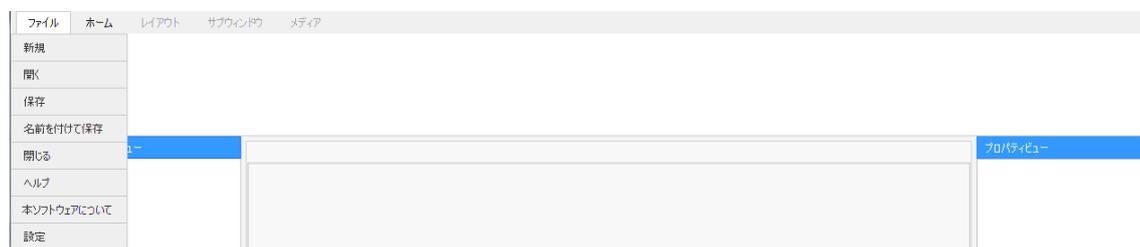


表 2

要素	説明
新規	新規パッケージを作成することができます。
開く	保存済みパッケージを開くことができます。
保存	パッケージを保存することができます。
名前を付けて保存	保存済みパッケージのコピー保存または名前の変更を行うことができます。
閉じる	開いているパッケージを閉じることができます。このボタンは、パッケージが開いているときのみ有効です。  未保存のアイテムがあると、【パッケージの保存】サブ画面が表示されます。これを用いて現在のパッケージを保存または破棄することができます。
ヘルプ	オーサリングソフトウェアの取扱説明書を開くことができます。  説明書の閲覧には Adobe Reader が必要です。

<p>本ソフトウェアについて</p>	<p>オーサリングソフトウェアのバージョンなど詳細を表示することができます。</p>  <p>&lt;OK&gt; をクリックすると【本ソフトウェアについて】サブ画面を閉じることができます。</p>
<p>設定</p>	<p>デフォルト設定を構成することができます。</p> <p>詳細は <a href="#">3.2 デフォルト設定</a> を参照してください。</p>

#### 4.1.2 「ホーム」

ここでは、「ホーム」メニューで選べる機能について説明します。



表 3

要素	説明
プログラムの追加	新規プログラムを追加することができます。
スケジュールを作成	新規スケジュールを作成することができます。
プレビュー	選択したプログラムのメディアコンテンツをプレビューすることができます。

### 4.1.3 「レイアウト」タブ

ここでは、「レイアウト」メニューで選べる機能について説明します。



表 4

ボタン	説明
サブウィンドウの追加	選択したプログラムに新規サブウィンドウを追加することができます。
テンプレートの保存	現在のテンプレートをカスタマイズしたテンプレートとして保存することができます。詳細は <a href="#">3.13 テンプレートをカスタマイズする</a> を参照してください。
サブウィンドウのオーバーレイの順序	サブウィンドウのオーバーレイの順序を変更することができます。詳細は <a href="#">3.14 サブウィンドウのオーバーレイ（積み重ね順序）の更新</a> を参照してください。
プレビュー	選択したプログラムのメディアコンテンツをプレビューすることができます。

#### 4.1.4 「サブウィンドウ」タブ

ここでは、「サブウィンドウ」タブのメニューで選べる機能について説明します。

- 「パッケージエクスプローラビュー」で「サブウィンドウ」が選択されている場合



- 「パッケージエクスプローラビュー」で「ビデオウィンドウ」が選択されている場合

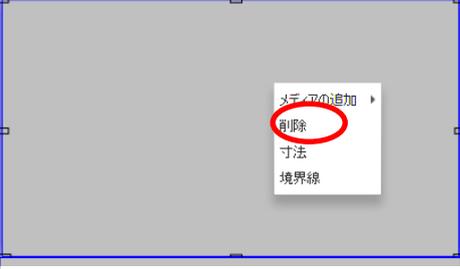
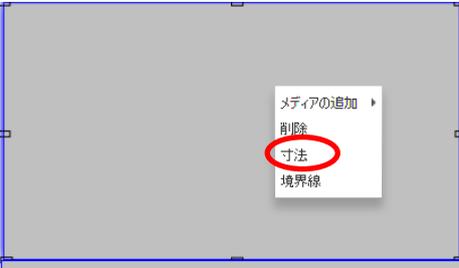


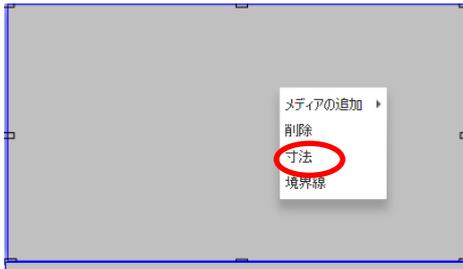
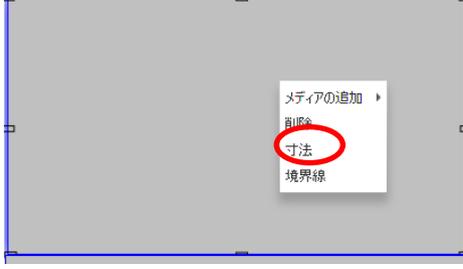
- 「パッケージエクスプローラビュー」で「音声ウィンドウ」が選択されている場合

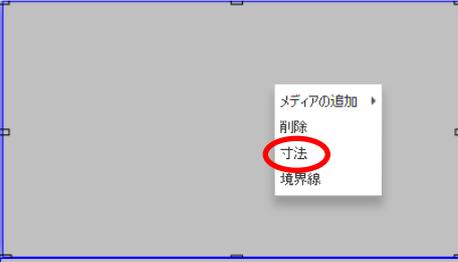
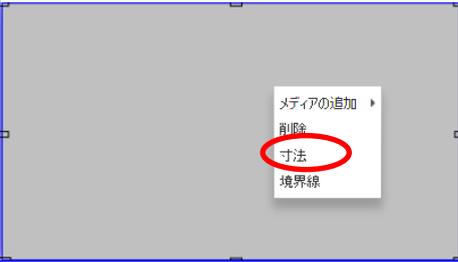


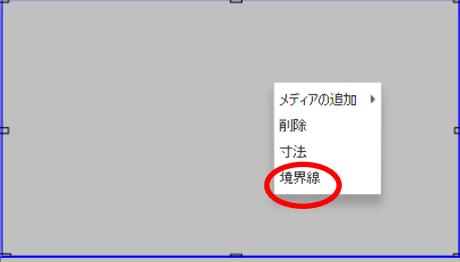
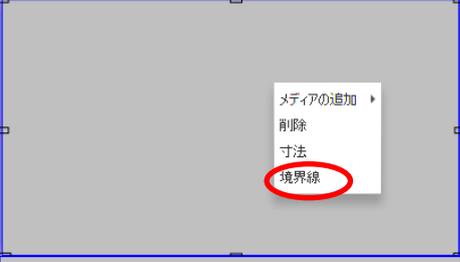
表 5

要素	説明
<b>グループ：メディアの追加</b>	
画像の追加	新規画像を追加することができます。
ビデオの追加	新規ビデオを追加することができます。
音声の追加	新規音声を追加することができます。
テロップの追加	新規テロップを追加することができます。

<p>削除</p>	<p>選択したサブウィンドウ、ビデオウィンドウ、音声ウィンドウを削除することができます。</p> <p><b>ヒント</b></p> <p>画面要素の「レイアウト」でサブウィンドウ、ビデオウィンドウ、音声ウィンドウを右クリックしてから<b>削除</b>を選択してこれらを削除できます。</p> 
<p><b>グループ：寸法</b></p>	
<p>左</p>	<p>選択したサブウィンドウの左端の位置を入力します。</p> <p></p> <p>数値入力後、Enter キーを押すと設定が反映されます。</p> <p><b>ヒント</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>画面要素の「レイアウト」でサブウィンドウを右クリックしてから「寸法」をクリックしてこのパラメータを調整できます。</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>サブウィンドウの左端の位置はマウスを使ってドラッグしても変更できます。</li> </ul>

<p>上</p>	<p>選択したサブウィンドウの上端の位置を入力します。</p>  <p>数値入力後、Enter キーを押すと設定が反映されます。</p> <p><b>ヒント</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>画面要素の「レイアウト」でサブウィンドウを右クリックしてから「寸法」をクリックしてこのパラメータを調整できます。</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>サブウィンドウの上端の位置はマウスを使ってドラッグしても変更できます。</li> </ul>
<p>幅</p>	<p>サブウィンドウの幅を入力します。</p>  <p>数値入力後、Enter キーを押すと設定が反映されます。</p> <p><b>ヒント</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>画面要素の「レイアウト」でサブウィンドウを右クリックしてから「寸法」をクリックしてこのパラメータを調整できます。</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>サブウィンドウの幅はサブウィンドウ枠の四角をクリック&amp;ドラッグすることで変更できます。</li> </ul>

<p>高さ</p>	<p>サブウィンドウの高さを入力します。</p>  <p>数値入力後、Enter キーを押すと設定が反映されます。</p> <p><b>ヒント</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>画面要素の「レイアウト」でサブウィンドウを右クリックしてから「寸法」をクリックしてこのパラメータを調整できます。</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>サブウィンドウの高さはサブウィンドウ枠の四角をクリック&amp;ドラッグすることで変更できます。</li> </ul>
<p>アスペクト比を維持</p>	<p>チェックボックス（チェックマーク入力欄）にチェックを入れると、選択したサブウィンドウに設定されたメディアの幅と高さの比率（アスペクト比）を元の画像の比率通りに固定することができます。</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>チェックが入っていないと、画像はサブウィンドウの枠に合わせて幅と高さの比率を変更します。</li> <li>ビデオは、「アスペクト比を維持」のチェックを外せません。</li> </ul> <p><b>ヒント</b></p> <p>画面要素の「レイアウト」でサブウィンドウを右クリックしてから「寸法」をクリックしてこのパラメータを調整できます。</p> 

グループ：境界線	
幅	<p>境界線の幅を入力します。</p> <p>有効範囲：0-20（デフォルト値は0です。0に設定すると境界線は表示されません）。</p> <p> ヒント</p> <p>画面要素の「レイアウト」でサブウィンドウを右クリックしてから「境界線」をクリックしてこのパラメータを調整できます。</p> 
色	<p>この欄の下矢印  をクリックすると境界線の色を変更することができます。</p> <p> 境界点</p> <p>「幅」の設定値が0の場合は、境界線の「色」の項目は表示されません。</p> <p> ヒント</p> <p>画面要素の「レイアウト」でサブウィンドウを右クリックしてから「境界線」をクリックしてこのパラメータを調整ができます。</p> 
プレビュー	<p>選択したプログラムのメディアコンテンツをプレビューすることができます。</p>

### 4.1.5 「メディア」

ここでは、「メディア」メニューで選べる機能について説明します。

表 6 では、「パッケージエクスプローラビュー」でテロップファイルを選択した場合に「メディア」上に表示されるボタンについて説明します。

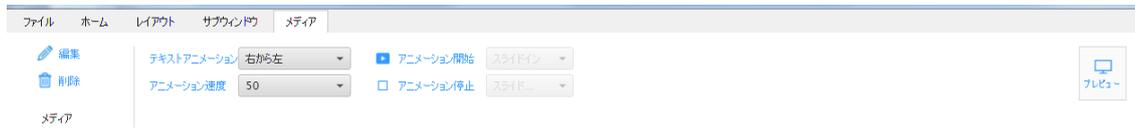


表 6

要素	説明									
編集	【テロップ】サブ画面を開くことができます。このサブ画面では選択したテロップを編集することができます。									
削除	選択したテロップを削除することができます。									
テキストアニメーション	「テキストアニメーション」欄の下矢印  をクリックすると選択したテロップにアニメーション効果を設定することができます。利用できるオプション：オフ、左から右、右から左、点滅									
アニメーション速度	<p>「アニメーション速度」欄の下矢印  をクリックすると選択したテロップのアニメーション速度を設定することができます。テキストアニメーションの設定により「アニメーション速度」の設定オプションは異なります。</p> <table border="1" data-bbox="636 1283 1294 1886"> <thead> <tr> <th>テキストアニメーションの設定</th> <th>アニメーション速度で利用できるオプション</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>オフ</td> <td>なし</td> </tr> <tr> <td>左から右</td> <td rowspan="2">50～1000 ピクセル/秒の 50 刻み</td> </tr> <tr> <td>右から左</td> </tr> <tr> <td>点滅</td> <td>1 : 2.5 秒 2 : 2.0 秒 3 : 1.5 秒 4 : 1.0 秒 5 : 0.5 秒</td> </tr> </tbody> </table>	テキストアニメーションの設定	アニメーション速度で利用できるオプション	オフ	なし	左から右	50～1000 ピクセル/秒の 50 刻み	右から左	点滅	1 : 2.5 秒 2 : 2.0 秒 3 : 1.5 秒 4 : 1.0 秒 5 : 0.5 秒
テキストアニメーションの設定	アニメーション速度で利用できるオプション									
オフ	なし									
左から右	50～1000 ピクセル/秒の 50 刻み									
右から左										
点滅	1 : 2.5 秒 2 : 2.0 秒 3 : 1.5 秒 4 : 1.0 秒 5 : 0.5 秒									

<p>アニメーション開始</p>	<p>「アニメーション開始」欄の下矢印をクリックすると選択したテロップの登場効果を設定することができます。</p> <p>利用できるオプション：スライドイン、スライドアウト、フェードイン、フェードアウト</p> <p> <b>重要</b></p> <p><b>現時点でこの機能はサポートされていません。</b></p>
<p>アニメーション停止</p>	<p>「アニメーション停止」欄の下矢印をクリックすると選択したテロップの退場効果を設定することができます。</p> <p>利用できるオプション：スライドイン、スライドアウト、フェードイン、フェードアウト、ディゾルブ（画面がオーバーラップして切り替わること）</p> <p> <b>重要</b></p> <p><b>現時点でこの機能はサポートされていません。</b></p>
<p>プレビュー</p>	<p>選択したプログラムのメディアコンテンツをプレビューすることができます。</p>

表 7 では、「パッケージエクスプレビュー」で画像ファイルを選択した場合に「メディア」上に表示されるボタンについて説明します。



表 7

要素	説明
削除	選択した画像ファイルを削除することができます。
回転	選択した画像ファイルを時計回りに 90°、180°、270°に回転することができます。
プレビュー	選択したプログラムのメディアコンテンツをプレビューすることができます。

表 8 では、「パッケージエクスプローラビュー」でビデオファイルを選択した場合に「メディア」上に表示されるボタンについて説明します。

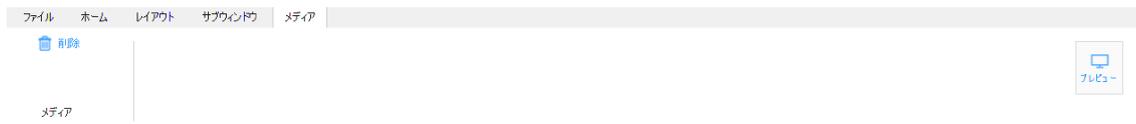


表 8

要素	説明
削除	選択したビデオファイルを削除することができます。
プレビュー	選択したプログラムのメディアコンテンツをプレビューすることができます。

表 9 では、「パッケージエクスプローラビュー」で音声ファイルを選択した場合に「メディア」上に表示されるボタンについて説明します。



表 9

要素	説明
削除	選択した音声ファイルを削除することができます。
プレビュー	選択したプログラムのメディアコンテンツをプレビューすることができます。

## 4.2 【新規パッケージを作成】サブ画面

ここでは、【新規パッケージを作成】サブ画面の要素について説明します。



表 10 では、画面要素について説明します。

表 10

要素	説明
パッケージ名	パッケージ名を入力します。
解像度	<p>下矢印 ▼ をクリックすると解像度を選択することができます。</p> <p>ランドスケープ(横)で利用できるオプション：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 1920X1080</li> <li>● カスタム – 800×600～1920×1080の範囲で幅と高さを設定することができます。</li> </ul> <p>ポートレート(縦)で利用できるオプション：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 1080X1920</li> <li>● カスタム – 600×800～1080×1920の範囲で幅と高さを設定することができます。</li> </ul>
向き	<p>下矢印 ▼ をクリックすると向きを選択することができます。</p> <p>利用できるオプション：ランドスケープ(横)、ポートレート(縦)</p> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px; width: fit-content; margin-bottom: 5px;"> <span style="color: blue;">留基点</span> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>● デフォルト設定は、ランドスケープ(横)です。</li> <li>● プログラム作成時に「レイアウト」で選択されるテンプレートは、ここで選択された向きになります。詳細は 3.3 新規プログラムの作成を参照してください。</li> </ul>

表 11 では、この画面で利用できるボタンについて説明します。

表 11

ボタン	説明
作成	パッケージを作成することができます。
キャンセル	パッケージ作成をキャンセルしてサブ画面を閉じることができます。

### 4.3 【新規プログラムを作成】サブ画面

ここでは、【新規プログラムを作成】サブ画面の要素について説明します。

表 12 では、画面要素について説明します。

表 12

要素	説明
プログラム名	プログラム名を入力します。
テンプレート	<p>▼ をクリックするとプログラムテンプレートを選択することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ランドスケープ(横)で利用可能なテンプレート</li> </ul>



- ポートレート（縦）で利用可能なテンプレート

表 13 では、この画面で利用できるボタンについて説明します。

**表 13**

ボタン	説明
プログラムの参照	別のパッケージのプログラムを選択することができます。
作成	プログラムを作成することができます。
キャンセル	プログラム作成をキャンセルしてサブ画面を閉じることができます。

## 4.4 【テロップ】サブ画面

ここでは、【テロップ】サブ画面の要素について説明します。

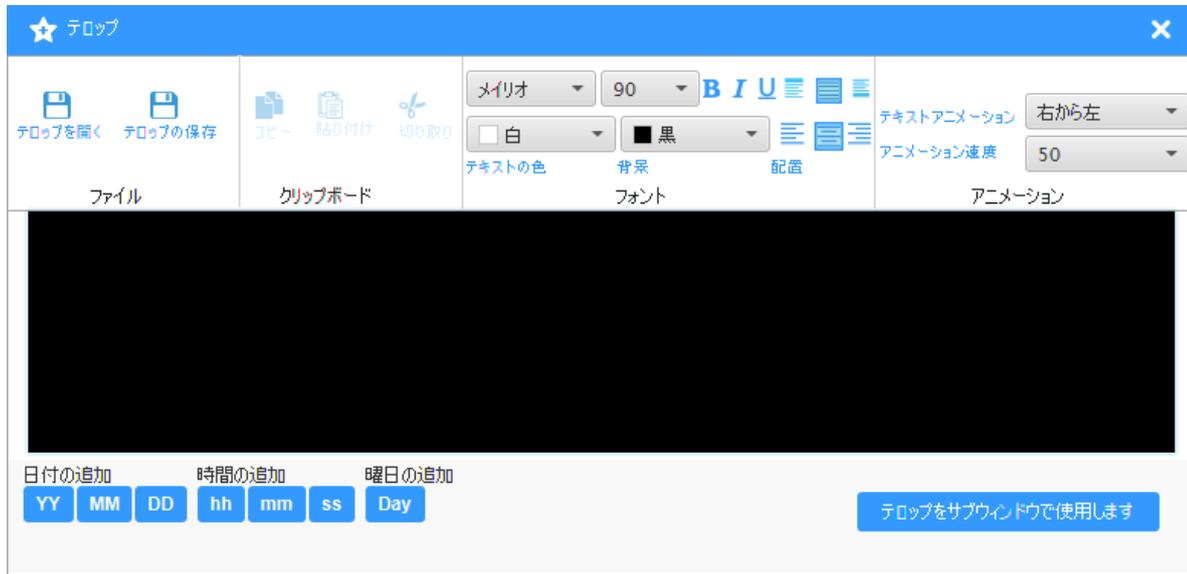
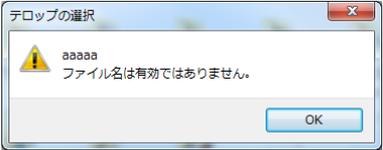
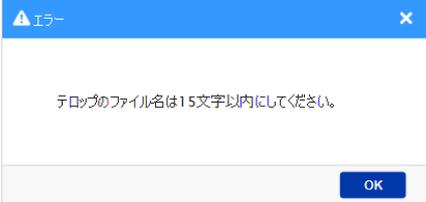
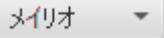
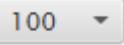


表 14 では、画面要素について説明します。

表 14

要素	説明
<p>テロップを開く</p>	<p>保存済みのテロップを開くことができます。</p> <p>【テロップの選択】サブ画面が表示され、これを用いて開きたいテロップファイルを保存しているフォルダーに進むことができます。</p> <p></p> <p>テロップを開く際にファイル名を誤入力すると、以下のエラーメッセージが表示されま</p> <p>す。</p> <p></p>

 テロップの保存	テロップを保存することができます。  テロップを保存する際に 16 文字以上のファイル名を指定すると、以下のエラーメッセージが表示されます。 
 コピー	文字入力欄から選択した文字をコピーすることができます。
 貼り付け	コピーした文字を文字入力欄に貼り付けすることができます。
 切り取り	選択した文字を文字入力欄から切り取ることができます。
曜日の追加 	プレーヤーデバイスに設定されている曜日を文字としてテロップに追加することができます。
日付の追加 	プレーヤーデバイスに設定されている日付を文字としてテロップに追加することができます。 <YY> は年、<MM> は月、<DD> は日を追加します。
時間の追加 	プレーヤーデバイスに設定されている時刻を文字としてテロップに追加することができます。 <hh> は時、<mm> は分、<ss> は秒を追加します。
	このフォント欄の下矢印  をクリックするとフォントを選択することができます。  フォントの種類により、意図した状態で表示されないことがあります。事前にプレビュー機能やプレーヤーデバイスで確認することを推奨します。

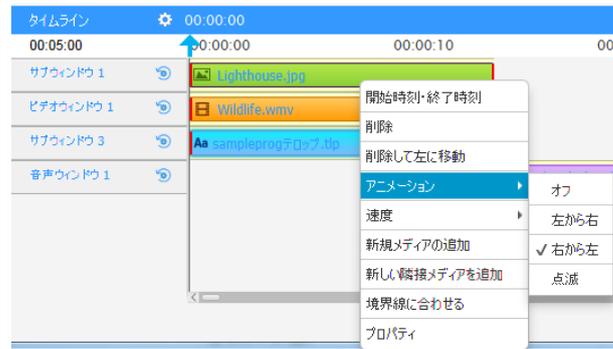
	<p>このフォントサイズ欄の下矢印  をクリックするとフォントサイズを変更することができます。</p> <p>利用できるオプション</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 30：サブウィンドウの約 30%</li> <li>● 40：サブウィンドウの約 40%</li> <li>● 50：サブウィンドウの約 50%</li> <li>● 60：サブウィンドウの約 60%</li> <li>● 70：サブウィンドウの約 70%</li> <li>● 80：サブウィンドウの約 80%</li> <li>● 90：サブウィンドウの約 90%</li> <li>● 100：サブウィンドウの約 100%（デフォルト）</li> </ul>
	<p>選択した文字を太字にすることができます（設定したフォントにより利用できないことがあります）。</p>
	<p>選択した文字を斜体にすることができます（設定したフォントにより利用できないことがあります）。</p>
	<p>選択した文字に下線を引くことができます。</p>
	<p>選択した文字を上揃えにすることができます。</p>
	<p>選択した文字を上下中央揃えにすることができます。</p>
	<p>選択した文字を下揃えにすることができます。</p>
	<p>選択した文字を左揃えにすることができます。</p>
	<p>選択した文字を左右中央揃えにすることができます。</p>
	<p>選択した文字を右揃えにすることができます。</p>
 <p> <span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: black; border: 1px solid black;"></span> 黒    <span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: white; border: 1px solid black;"></span> 白  <small>テキストの色      背景</small> </p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 「テキストの色」の下矢印  をクリックするとテロップのテキストの色を変更することができます。</li> <li>● 「背景」の下矢印  をクリックすると選択したテロップの背景色を変更することができます。</li> </ul> <p>ドロップダウンメニュー以外の色を選択したい場合には、「カスタムカラー」メニューをクリックしてください。詳細は、<a href="#">4.4.1 【カスタムカラー】サブ画面</a>を参照してください。</p>

テキストアニメーション

「テキストアニメーション」欄の下矢印  をクリックすると選択した文字にアニメーション効果を設定することができます。

利用できるオプション：オフ、左から右、右から左（デフォルト）、点滅

「タイムライン」に追加したテロップファイル上で右クリックし「アニメーション」をクリックしてからアニメーションオプションを選択することによってもアニメーション効果を設定することができます。



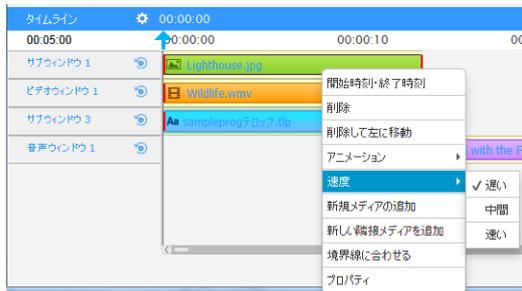
<p>アニメーション速度</p>	<p>「アニメーション速度」欄の下矢印▼をクリックすると選択したテロップのアニメーション速度を設定することができます。テキストアニメーションの設定により「アニメーション速度」の設定オプションは異なります。</p> <table border="1" data-bbox="606 336 1308 873"> <tr> <td>テキストアニメーションの設定</td> <td>アニメーション速度で利用できるオプション</td> </tr> <tr> <td>オフ</td> <td>なし（ドロップダウンリストも表示されません）</td> </tr> <tr> <td>左から右</td> <td rowspan="2">50～1000 ピクセル/秒の 50 刻み</td> </tr> <tr> <td>右から左</td> </tr> <tr> <td>点滅</td> <td>1：2.5 秒 2：2.0 秒 3：1.5 秒 4：1.0 秒 5：0.5 秒</td> </tr> </table> <p>「タイムライン」に追加したテロップファイル上で右クリックし「速度」をクリックしてから速度オプションを選択することによってもアニメーション速度を設定することができます。</p> 	テキストアニメーションの設定	アニメーション速度で利用できるオプション	オフ	なし（ドロップダウンリストも表示されません）	左から右	50～1000 ピクセル/秒の 50 刻み	右から左	点滅	1：2.5 秒 2：2.0 秒 3：1.5 秒 4：1.0 秒 5：0.5 秒
テキストアニメーションの設定	アニメーション速度で利用できるオプション									
オフ	なし（ドロップダウンリストも表示されません）									
左から右	50～1000 ピクセル/秒の 50 刻み									
右から左										
点滅	1：2.5 秒 2：2.0 秒 3：1.5 秒 4：1.0 秒 5：0.5 秒									

表 15 では、この画面で利用できるボタンについて説明します。

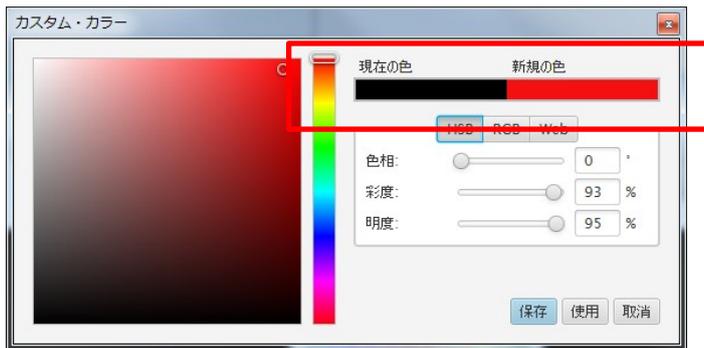
表 15

ボタン	説明
テロップをサブウィンドウで使用します	選択したサブウィンドウにテロップを追加することができます。

#### 4.4.1 【カスタムカラー】サブ画面

ここでは、【カスタムカラー】サブ画面の画面構成要素について説明します。

「現在の色 新規の色」欄を見ることで、見映えを元々選択していた色と比較しながら色を選択することができます。

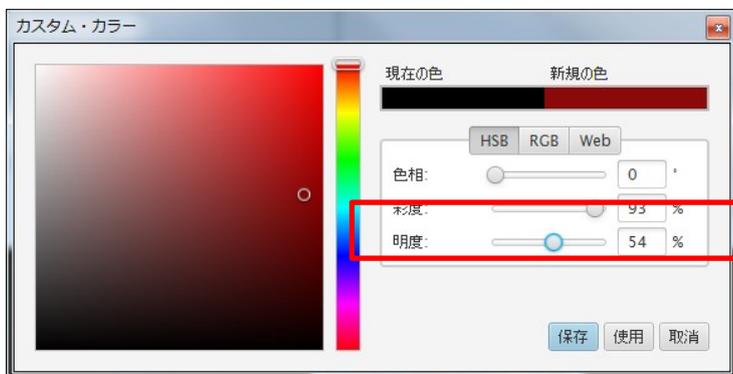


また、カラー-slider（画面中央の縦長長方形）を操作することで選択した色の変化を確認することができます。カラー-sliderの位置は色飽和度（グレーの強さ）に対応します。上部ほど色飽和度は低くなります。

カラーモデル（「HSB」（色相、彩度、明度）、「RGB」（赤、緑、青）、「Web」）の切り換えが可能です。



明るさ（白色の増量）・暗さ（黒色の増量）の変更は、「HSB」タブの「明度」をドラッグすることで行うことができます。



ヒント

希望の色の HSB の値が分かっている場合には、色相、彩度、明度に手入力してください。また、希望の色の RGB の値が分かっている場合には、赤、青、緑に手入力してください。「現在の色 新規の色」欄に指定した色が表示されます。「プロパティビュー」から追加済みプログラムの情報を確認することができます。

## 4.5 「サブウィンドウ」

ここでは、「サブウィンドウ」の画面要素について説明します。

サブウィンドウパネルは、次のパネルから構成されます。

- パッケージエクスプローラビュー
- レイアウト
- プロパティビュー
- 素材フォルダー



#### 4.5.1 「パッケージエクスプローラビュー」

ここでは、「パッケージエクスプローラビュー」の画面要素について説明します。

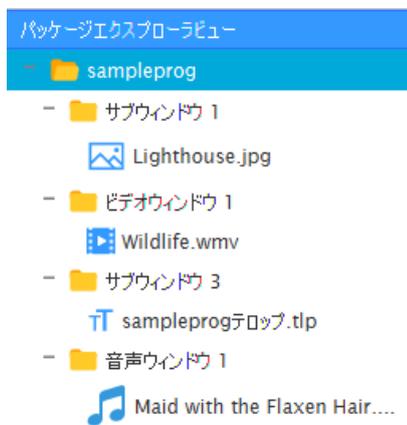
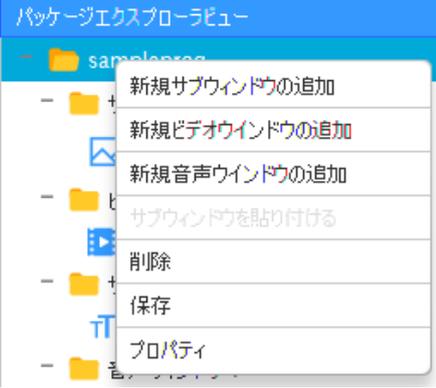
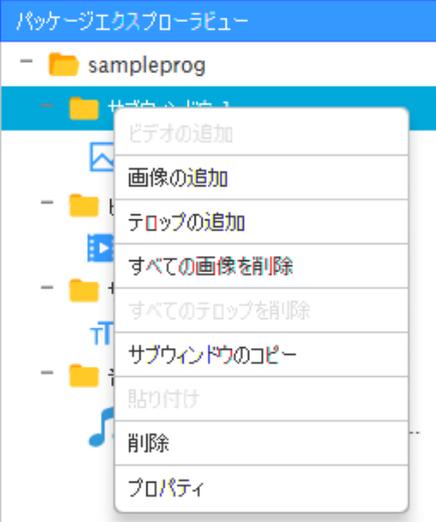
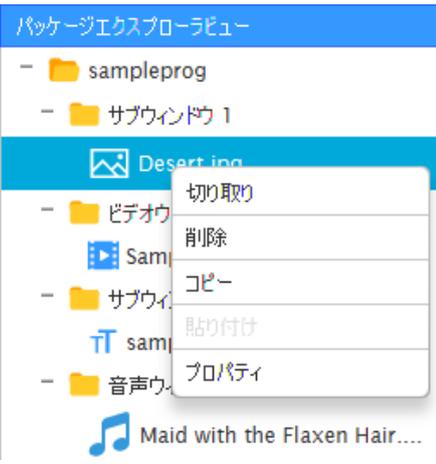
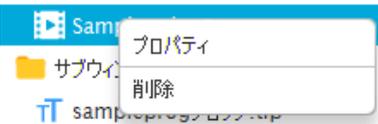


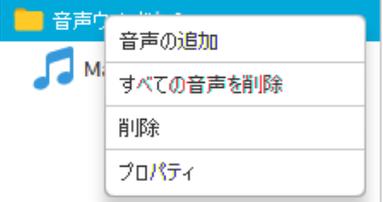
表 16 では、「パッケージエクスプローラビュー」でプログラム、サブウィンドウ、メディアファイルを右クリックしたときのメニューで選べる機能を説明します。

表 16

右クリックメニュー	メニューで選べる機能の説明
-----------	---------------

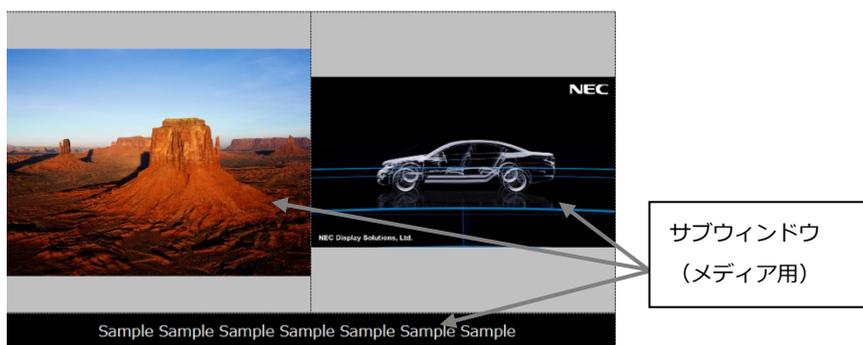
<p>プログラム右クリックメニュー</p> 	<p>メニューで選べる機能の説明：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 新規サブウィンドウの追加：選択したプログラムに新規サブウィンドウを追加することができます。</li> <li>● 新規ビデオウィンドウの追加：選択したプログラムに新規ビデオウィンドウを追加することができます。</li> <li>● 新規音声ウィンドウの追加：選択したプログラムに新規音声ウィンドウを追加することができます。</li> <li>● サブウィンドウを貼り付ける：コピーしたサブウィンドウを貼り付けることができます。</li> <li>● 削除：選択したプログラムを削除することができます。</li> </ul> <p></p> <p>複数のプログラムを削除するには、パッケージエクスプローラビュー上で削除したいプログラムをCtrlキーを押しながらクリックしていき、選択したプログラムのいずれかで右クリックをし、「削除」をクリックします。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 保存：選択したプログラムを保存することができます。</li> <li>● プロパティ：選択したプログラムの詳細情報が表示されます。</li> </ul>
<p>サブウィンドウ右クリックメニュー</p> 	<p>メニューで選べる機能の説明：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ビデオの追加：選択したサブウィンドウに新規ビデオを追加することができます。</li> <li>● 画像の追加：選択したサブウィンドウに新規画像を追加することができます。</li> <li>● テロップの追加：選択したサブウィンドウにテロップを追加することができます。</li> <li>● すべての画像を削除：選択したサブウィンドウからすべての画像を削除することができます。</li> <li>● すべてのテロップを削除：選択したサブウィンドウからすべてのテロップを削除することができます。</li> <li>● サブウィンドウのコピー：選択したサブウィンドウをコピーすることができます。</li> <li>● 貼り付け：コピーした画像・テロップを貼り付けることができます。</li> <li>● 削除：選択したサブウィンドウを削除することができます。</li> <li>● プロパティ：選択したサブウィンドウの詳細情報が表示されます。</li> </ul>

<p>画像右クリックメニュー</p> 	<p>メニューで選べる機能の説明：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 切り取り：選択した画像ファイルを切り取ることができます。</li> <li>● 削除：選択した画像ファイルを削除することができます。</li> <li>● コピー：選択した画像ファイルをコピーすることができます。</li> <li>● 貼り付け：コピーした画像・テロップを貼り付けることができます。</li> <li>● プロパティ：選択した画像ファイルの詳細情報が表示されます。</li> </ul>
<p>テロップ右クリックメニュー</p> 	<p>メニューで選べる機能の説明：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 編集：【テロップ】サブ画面が開き、選択したテロップを編集することができます。</li> <li>● 削除：選択したテロップファイルを削除することができます。</li> <li>● 切り取り：選択したテロップファイルを切り取ることができます。</li> <li>● コピー：選択したテロップファイルをコピーすることができます。</li> <li>● 貼り付け：コピーした画像・テロップを貼り付けることができます。</li> <li>● プロパティ：選択したテロップファイルの詳細情報が表示されます。</li> </ul>
<p>ビデオウィンドウ右クリックメニュー</p> 	<p>メニューで選べる機能の説明：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ビデオの追加：選択したビデオウィンドウに新規ビデオファイルを追加することができます。</li> <li>● すべてのビデオを削除：選択したビデオウィンドウからすべてのビデオファイルを削除することができます。</li> <li>● 削除：選択したビデオウィンドウを削除することができます。</li> <li>● プロパティ：選択したビデオウィンドウの詳細情報を表示することができます。</li> </ul>
<p>ビデオ右クリックメニュー</p> 	<p>メニューで選べる機能の説明：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● プロパティ：選択したビデオファイルの詳細情報を表示することができます。</li> <li>● 削除：選択したビデオファイルを削除することができます。</li> </ul>

<p>音声ウィンドウ右クリックメニュー</p> 	<p>メニューで選べる機能の説明：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 音声の追加：選択した音声ウィンドウに新規音声を追加することができます。</li> <li>● すべての音声を削除：選択した音声ウィンドウからすべての音声を削除します。</li> <li>● 削除：選択した音声ウィンドウを削除します。</li> <li>● プロパティ：選択した音声ウィンドウの詳細情報が表示されます。</li> </ul>
<p>音声右クリックメニュー</p> 	<p>メニューで選べる機能の説明：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● プロパティ：選択した音声ファイルの詳細情報が表示されます。</li> <li>● 削除：選択した音声ファイルを削除することができます。</li> </ul>
<p>マルチ選択コンテキストメニュー</p> 	<p>パッケージエクスプローラビューでサブウィンドウ、音声ウィンドウ、ビデオウィンドウを複数選択してから右クリックした場合にのみ表示されます。</p> <p>メニューで選べる機能の説明：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 削除：選択したサブウィンドウ、音声ウィンドウ、ビデオウィンドウを削除することができます。</li> </ul>

## 4.5.2 「レイアウト」

ここでは、「レイアウト」について説明します。



「レイアウト」は、選択されたテンプレートに合わせて画面がサブウィンドウに分割される様子を表示します。これにより、単一画面上で複数のメディアオブジェクトを表示することができます。サブウィンドウのサイズ変更もできます。

### 4.5.3 「プロパティビュー」

ここでは、「プロパティビュー」の画面要素について説明します。

表 17 では、「パッケージエクスプローラビュー」でプログラムが選択されるときに表示されるパネル要素について説明します。



表 17

要素	説明
解像度	プログラムの解像度を表示します。
向き	プログラムの向きを表示します。 以下の値のいずれかが表示されます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>● ランドスケープ(横)</li> <li>● ポートレート(縦)</li> </ul>
オーバーレイの順序	プログラムのサブウィンドウの積み重ね順序を表示します。
タイムライン	選択したプログラムの開始・終了時刻をリスト表示します。

	利用できるオプション：開始時刻、終了時刻
開始時刻	プログラムの開始時刻を表示します。 時刻表示形式：HH:MM:SS
終了時刻	プログラムの終了時刻を表示します。 時刻表示形式：HH:MM:SS
期間	選択したプログラムの実行時間を表示します。 時刻表示形式：HH:MM:SS
サブウィンドウ	プログラムのサブウィンドウの数を表示します。
音声ウィンドウ	プログラムの音声ウィンドウの数を表示します。
ビデオウィンドウ	プログラムのビデオウィンドウの数を表示します。

表 18 では、「パッケージエクスプローラビュー」でサブウィンドウ、音声ウィンドウ、ビデオウィンドウが選択されるときに表示されるパネル要素について説明します。

プロパティビュー	プロパティビュー	プロパティビュー
▼ 寸法 左 <input type="text" value="5"/> 上 <input type="text" value="0"/> 幅 <input type="text" value="960"/> 高さ <input type="text" value="954"/> アスペクト比を維持 <input checked="" type="checkbox"/> はい 種類 サブウィンドウ 自動繰り返し入 ▼ タイムライン 開始時刻 <input type="text" value="00:00:00"/> 終了時刻 <input type="text" value="00:00:15"/> 期間 <input type="text" value="00:00:15"/>	▼ 寸法 左 <input type="text" value="0"/> 上 <input type="text" value="0"/> 幅 <input type="text" value="0"/> 高さ <input type="text" value="0"/> 種類 音声ウィンドウ 自動繰り返し入 ▼ タイムライン 開始時刻 <input type="text" value="00:00:00"/> 終了時刻 <input type="text" value="00:00:30"/> 期間 <input type="text" value="00:00:30"/>	▼ 寸法 左 <input type="text" value="960"/> 上 <input type="text" value="0"/> 幅 <input type="text" value="960"/> 高さ <input type="text" value="954"/> アスペクト比を維持 <input checked="" type="checkbox"/> はい 種類 ビデオウィンドウ 自動繰り返し入 ▼ タイムライン 開始時刻 <input type="text" value="00:00:00"/> 終了時刻 <input type="text" value="00:00:15"/> 期間 <input type="text" value="00:00:15"/>

表 18

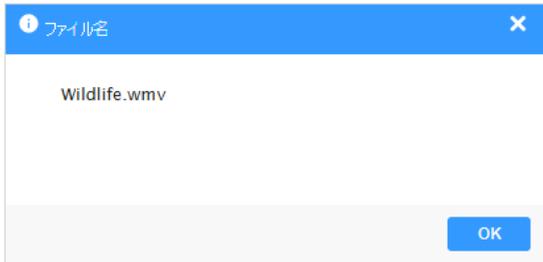
要素	説明
寸法	選択したサブウィンドウの寸法のリストを表示します。数値は整数になります。 利用できるオプション：左、上、幅、高さ
左	選択したサブウィンドウの左端の位置を表示します。
上	選択したサブウィンドウの上端の位置を表示します。
幅	選択したサブウィンドウの幅を表示します。
高さ	選択したサブウィンドウの高さを表示します。

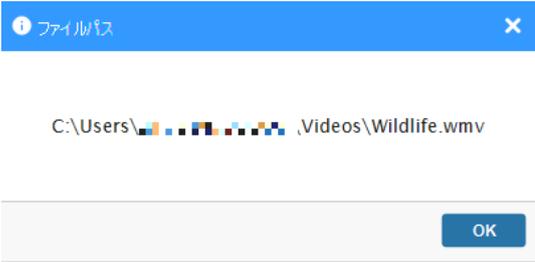
<p>アスペクト比を維持</p>	<p>選択したサブウィンドウに設定されたメディアの幅と高さの比率（アスペクト比）が元の画像の比率で維持される場合には、「はい」が表示されます。</p> <p>選択したサブウィンドウに設定されたメディアの幅と高さの比率（アスペクト比）が元の画像の比率で維持されない場合には、「いいえ」が表示されます。</p> <div data-bbox="472 465 539 533" style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;"> <p>縮小点</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>● アスペクト比が維持される場合には、サブウィンドウの大きさに比例して画像サイズが変更されます。アスペクト比が維持されない場合には、画像サイズはサブウィンドウの大きさに一致します。</li> <li>● ビデオウィンドウの場合、アスペクト比を維持で「いいえ」を選択することはできません。</li> <li>● 音声ウィンドウにはこのオプションは表示されません。</li> </ul>
<p>種類</p>	<p>ウィンドウの種類を表示します。</p> <p>以下の値のいずれかが表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 音声ウィンドウ</li> <li>● ビデオウィンドウ</li> <li>● サブウィンドウ</li> </ul>
<p>自動繰り返し</p>	<p>サブウィンドウの実行時間中、メディアを順番に繰り返し再生することができます。</p> <p>以下の値のいずれかが表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 入：自動繰り返し機能が有効</li> <li>● オフ：自動繰り返し機能が無効</li> </ul>
<p>タイムライン</p>	<p>選択したサブウィンドウの開始・終了時刻をリスト表示します。</p> <p>利用できるオプション：開始時刻、終了時刻</p>
<p>開始時刻</p>	<p>選択したサブウィンドウの開始時刻を表示します。</p> <p>時刻表示形式：HH:MM:SS</p>
<p>終了時刻</p>	<p>選択したサブウィンドウの終了時刻を表示します。</p> <p>時刻表示形式：HH:MM:SS</p>
<p>期間</p>	<p>選択したサブウィンドウの実行時間を表示します。</p> <p>時刻表示形式：HH:MM:SS</p>

表 19 では、「パッケージエクスプローラビュー」でメディアファイルが選択されたときに表示されるパネル要素を表示します。

プロパティビュー	プロパティビュー	プロパティビュー	プロパティビュー
作成日 2017/01/12 更新日 2009/07/14	作成日 2017/01/12 更新日 2012/01/12	作成日 2017/01/12 更新日 2009/07/14	作成日 2017/01/11 更新日 2017/01/12
▼ ファイルの詳細 ファイル名 Desert... ▶ ファイルの種類 画像 ファイルパス C:\Use... ▶ ファイルサイズ 0.807 MB	▼ ファイルの詳細 ファイル名 Sample... ▶ ファイルの種類 ビデオ ファイルパス C:\Use... ▶ ファイルサイズ 137.432 MB	▼ ファイルの詳細 ファイル名 Maid w... ▶ ファイルの種類 音声 ファイルパス C:\Use... ▶ ファイルサイズ 3.923 MB	▼ ファイルの詳細 ファイル名 sample... ▶ ファイルの種類 テロップ ファイルパス C:\Use... ▶ ファイルサイズ 0.001 MB
▼ タイムライン 開始時刻 00:00:00 終了時刻 00:00:15 期間 00:00:15	▼ タイムライン 開始時刻 00:00:00 終了時刻 00:00:15 期間 00:00:15	▼ タイムライン 開始時刻 00:00:15 終了時刻 00:00:30 期間 00:00:15	▼ タイムライン 開始時刻 00:00:00 終了時刻 00:00:15 期間 00:00:15 アニメーション 右から左 アニメーション速度 50

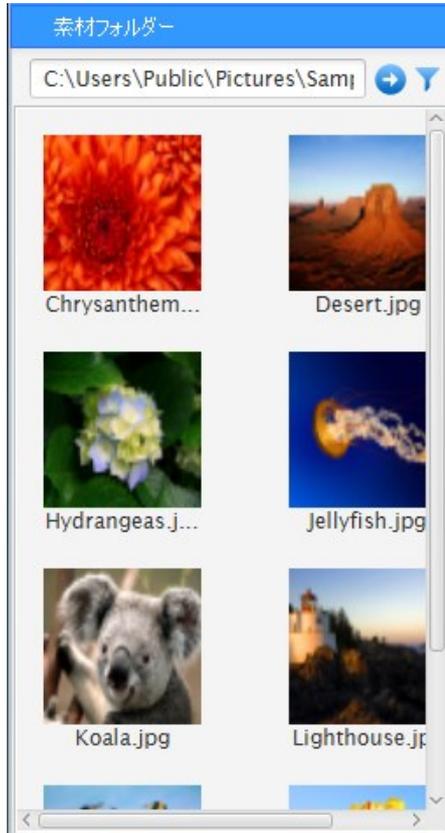
表 19

要素	説明
作成日	ファイルを作成した日付を表示します。
更新日	ファイルが最後に更新された日付を表示します。
ファイルの詳細	選択したファイルの詳細を表示します。 表示する情報：ファイル名、ファイルの種類、ファイルパス、ファイルサイズ
ファイル名	選択したファイルの名前を表示します。 選択したファイルの名前をすべて表示するには ▶ をクリックします。 

<p>ファイルの種類</p>	<p>選択したファイルの種類を表示します。</p> <p>以下の値のいずれかが表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 画像：画像ファイル選択時。</li> <li>● テロップ：テロップファイル選択時。</li> <li>● ビデオ：ビデオファイル選択時。</li> <li>● 音声：音声ファイル選択時。</li> </ul>
<p>ファイルパス</p>	<p>選択したファイルが保存される場所のパス。</p> <p>選択したファイルのパスをすべて表示するには▶をクリックします。</p> 
<p>ファイルサイズ</p>	<p>選択したファイルのサイズを表示します。</p>
<p>タイムライン</p>	<p>選択したメディアの開始・終了時刻をリスト表示します。</p> <p>利用できるオプション：開始時刻、終了時刻</p>
<p>開始時刻</p>	<p>選択したファイルの開始時刻を表示します。</p> <p>時刻表示形式：HH:MM:SS</p>
<p>終了時刻</p>	<p>選択したファイルの終了時刻を表示します。</p> <p>時刻表示形式：HH:MM:SS</p>
<p>期間</p>	<p>メディアファイルの実行時間を表示します。</p> <p>時刻表示形式：HH:MM:SS</p>
<p>アニメーション</p>	<p>選択したファイルのアニメーション効果を表示します。</p>  <p><b>この欄は、テロップファイルが選択されたときのみ表示されます。</b></p>
<p>アニメーション速度</p>	<p>選択したファイルのアニメーション速度を表示します。</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>この欄は、テロップファイルが選択されたときのみ表示されます。</b></li> <li>● <b>この欄は、「アニメーション」でオフが選択されると、表示されません。</b></li> </ul>

#### 4.5.4 「素材フォルダー」

ここでは、「素材フォルダー」の画面要素について説明します。



素材フォルダーにより、画像、テロップ、ビデオ、音声が保存されている場所を選択し、サムネイルで確認することができます。これらのメディアファイルは、ドラッグ&ドロップ（クリックボタンを押したままマウスを移動して希望の場所でボタンを離す）でサブウィンドウに追加することができます。



- 「素材フォルダー」では、Ctrl キーまたは Shift キーを押しながらクリックしていくことで複数のメディアファイルを選択することができます。
- 音声ファイル選択時には、他のメディアの選択はできません。
- ビデオファイル選択時には、他のメディアの選択はできません。
- 画像ファイル選択時には、テロップファイルも選択できますが、他のメディアの選択はできません。

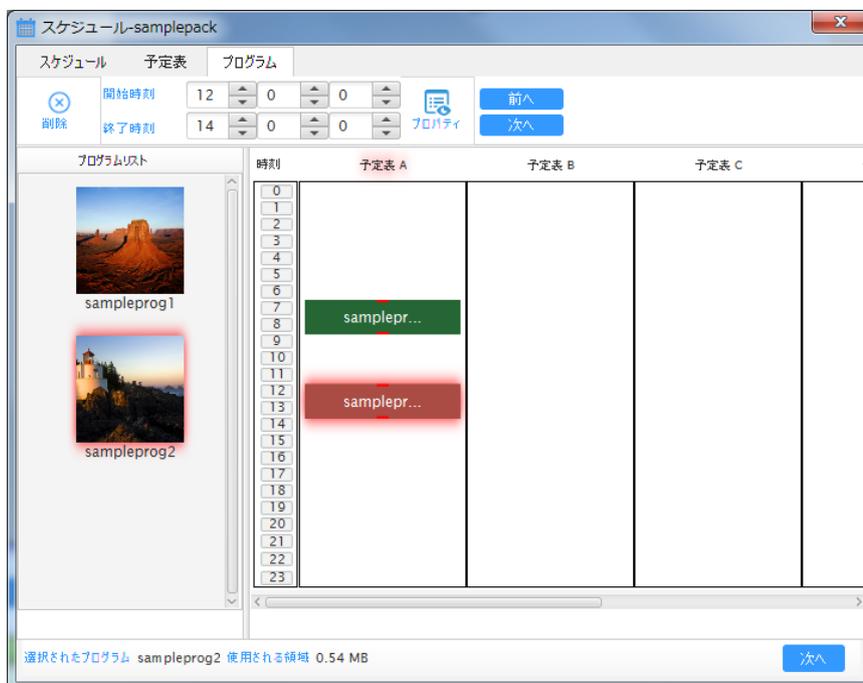
表 20 では、このパネルで利用できるボタンについて説明します。

表 20

要素	説明
	フォルダー名表示欄に指定したフォルダーに進みます。
	表示される複数のメディアファイルについて選別対象を絞ることができます。 利用できるオプション： <ul style="list-style-type: none"> <li>● すべて：全種類のメディアファイルが表示されます。</li> <li>● 画像：画像ファイルを選別対象にすることができます。</li> <li>● テロップ：テロップファイルを選別対象にすることができます。</li> <li>● 音声：音声ファイルを選別対象にすることができます。</li> <li>● ビデオ：ビデオファイルを選別対象にすることができます。</li> </ul>

## 4.6 【スケジュール-パッケージ名】サブ画面

ここでは、24 時間表示形式でプログラムを表示するための予定表を設定できる【スケジュール-パッケージ名】サブ画面の要素について説明します。





「プログラムリスト」内にある「プログラム」を示すサムネイルは、プログラムに最初に追加されたメディアが表示されます。プログラム内にファイルが存在しないと、サムネイルに画像が表示されません。

表 21 では、「スケジュール」タブ下に表示されるボタンについて説明します。

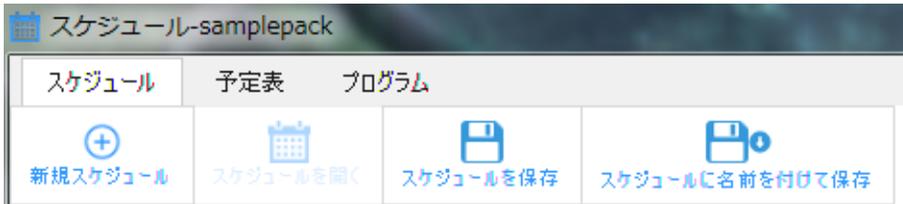


表 21

要素	説明
新規スケジュール	<p>新規スケジュールを作成することができます。</p>  <p>現在編集中のスケジュールが保存されていないと、【変更を保存または破棄する】サブ画面が表示されます。破棄を選択すると編集中のスケジュールは保存されません。</p>
スケジュールを開く	<p>スケジュールを開くことができます。</p> <p>&lt;スケジュールを開く&gt;をクリックすると、編集中のパッケージに保存済みのスケジュールを開くことができます。編集中のパッケージとは異なるパッケージのスケジュールを開こうとすると、エラーメッセージが表示されます。</p>
スケジュールを保存	<p>スケジュールを保存することができます。</p>  <p>スケジュール保存先の初期設定は C:¥ユーザー¥ (ユーザー名) ¥マイドキュメント¥Authoring Software¥Package¥ (パッケージ名) ¥Schedule¥スケジュール- (パッケージ名) です。</p>
スケジュールに名前を付けて保存	<p>保存済みスケジュールのコピー保存または名前の変更を行うことができます。</p>  <p>スケジュール保存先の初期設定は C:¥ユーザー¥ (ユーザー名) ¥マイドキュメント¥Authoring Software¥Package¥ (パッケージ名) ¥Schedule¥スケジュール- (パッケージ名) です。</p>

表 22 では、「予定表」タブ下に表示されるボタンについて説明します。



表 22

要素	説明
新規のスタンバイを追加	予定表にスタンバイを追加することができます（黒画面が表示されます。）
新規の予定表を追加	<p>新規の予定表を追加することができます。</p>  <p><b>留意点</b></p> <p>デフォルト設定（最少の予定表の数）は6です。最大9まで予定表を追加することができます。</p>
予定表を削除	選択した予定表を削除することができます。
プロパティ	<p>選択した予定表の詳細情報が表示されます。</p> 

表 23 では、「プログラム」タブ下に表示される要素について説明します。



表 23

要素	説明
開始時刻	<p>上矢印・下矢印  をクリックすると選択したプログラムの開始時刻を調整することができます。キーボードでもこの値の入力・変更ができます。</p> <p> 留置点</p> <p><b>複数のプログラムの開始時刻を同時に調整することはできません。</b></p>
終了時刻	<p>上矢印・下矢印  をクリックすると選択したプログラムの終了時刻を調整することができます。キーボードでもこの値の入力・変更ができます。</p> <p> 留置点</p> <p><b>複数のプログラムの終了時刻を同時に調整することはできません。</b></p>

表 24 では、「プログラム」下に表示されるボタンについて説明します。

表 24

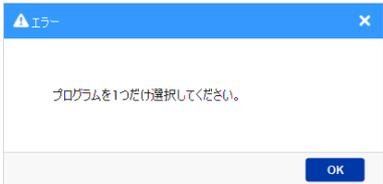
要素	説明
削除	選択したプログラムを削除することができます。
プロパティ	選択したプログラムのプロパティが表示されます。
前へ	<p>複数のプログラムが存在する予定表でプログラムを1つだけ選択している場合に、その前にあるプログラムを選択することができます。</p> <p><b>重要</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>プログラムを選択しないまま&lt;前へ&gt;をクリックすると、以下のエラーメッセージが表示されます。</li> </ul> 
次へ	<p>複数のプログラムが存在する予定表でプログラムを1つだけ選択している場合に、その次にあるプログラムを選択することができます。</p> <p><b>重要</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>プログラムを選択しないまま&lt;次へ&gt;をクリックすると、以下のエラーメッセージが表示されます。</li> </ul>  <p>プログラムを複数選択した状態で&lt;次へ&gt;をクリックすると、以下のエラーメッセージが表示されます。</p> 

表 25 では、画面要素について説明します。

**表 25**

要素	説明
プログラムリスト	追加済みプログラムのリストを表示します。
時刻	24 時間表示形式で時刻を表示します。
予定表 A~F	プログラム用に複数の予定表を設定することができます。プログラムは指定時間帯に表示されることとなります。
選択されたプログラム	<ul style="list-style-type: none"><li>● 予定表にプログラムが選択されると、そのプログラムの名前を表示します。</li><li>● 予定表に複数のプログラムが選択されると、選択されたプログラムの数を表示します。</li></ul>
使用される領域	使用される領域を MB 単位で表示します。

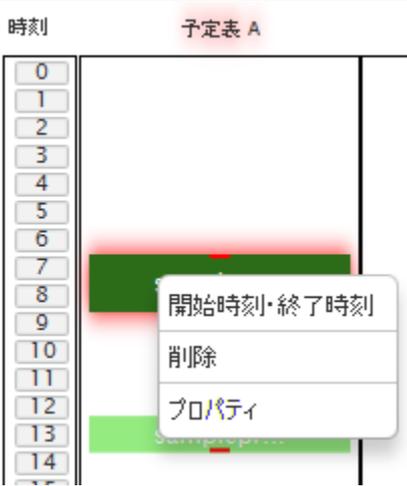
表 26 では、この画面で利用できるボタンについて説明します。

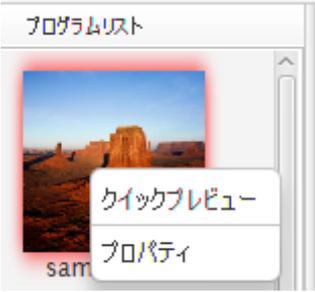
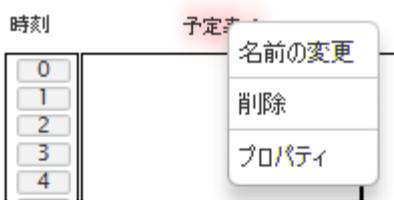
**表 26**

ボタン	説明
次へ	曜日ごとにスケジュールを設定できるサブ画面に移動します。

表 27 では、予定表でプログラムのサムネイルを右クリックした場合のメニューで選べる機能について説明します。

表 27

右クリックメニュー	メニューで選べる機能の説明
	<p>メニューで選べる機能の説明：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 開始時刻・終了時刻：プログラムの開始時刻・終了時刻を設定することができます。</li> <li>● 削除：プログラムを削除することができます。</li> <li>● プロパティ：プログラムの詳細情報が表示されます。</li> </ul> 

	<p>メニューで選べる機能の説明：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● クイックプレビュー：プログラムのメディアコンテンツのプレビューを行うことができます。</li> </ul>  <p>「プログラムリスト」にあるプログラムのプレビューは、「パッケージエクスプローラビュー」の1番目のサブウィンドウに最初に追加されたファイル（静止画、テロップ、動画、音声）を表示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● プロパティ：プログラムのプロパティが表示されます。</li> </ul>  <table border="1" data-bbox="687 797 1088 1115"> <thead> <tr> <th colspan="2">プロパティ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>サブウィンドウ</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>音声ウィンドウ</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>ビデオウィンドウ</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>メディアファイル総数</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>サイズ</td> <td>142.17 MB</td> </tr> <tr> <td>時間</td> <td>00:05:00</td> </tr> </tbody> </table>	プロパティ		サブウィンドウ	2	音声ウィンドウ	1	ビデオウィンドウ	1	メディアファイル総数	4	サイズ	142.17 MB	時間	00:05:00
プロパティ															
サブウィンドウ	2														
音声ウィンドウ	1														
ビデオウィンドウ	1														
メディアファイル総数	4														
サイズ	142.17 MB														
時間	00:05:00														
	<p>メニューで選べる機能の説明：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 名前の変更：選択した予定表の名前を変更することができます。</li> <li>● 削除：選択した予定表を削除することができます。</li> <li>● プロパティ：選択した予定表のプロパティが表示されます。</li> </ul>  <table border="1" data-bbox="687 1480 1088 1809"> <thead> <tr> <th colspan="2">予定表のプロパティ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>予定表名</td> <td>予定表 A</td> </tr> <tr> <td>プログラムリスト</td> <td>sampleprog sampleprog+</td> </tr> <tr> <td>使用される領域</td> <td>143.18 MB</td> </tr> </tbody> </table>	予定表のプロパティ		予定表名	予定表 A	プログラムリスト	sampleprog sampleprog+	使用される領域	143.18 MB						
予定表のプロパティ															
予定表名	予定表 A														
プログラムリスト	sampleprog sampleprog+														
使用される領域	143.18 MB														

ここでは、曜日ごとにスケジュールを設定できる【スケジュール-パッケージ名】サブ画面の要素について説明します。

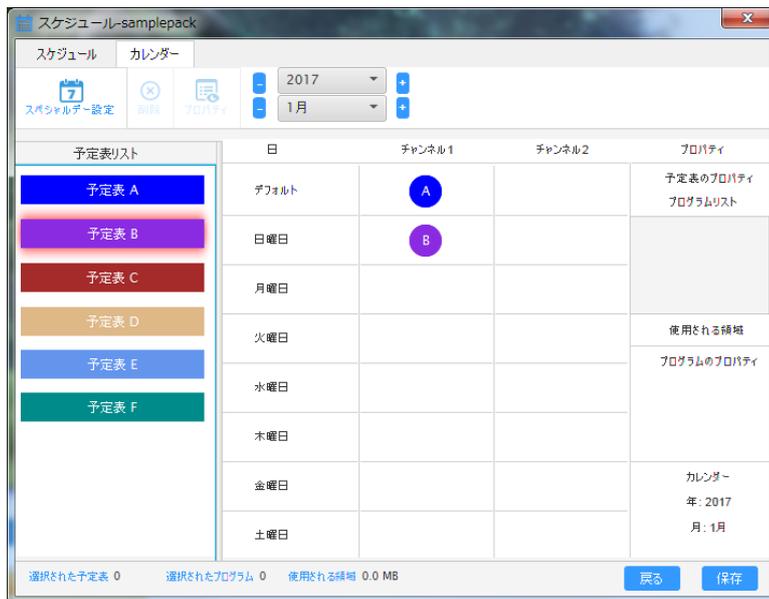


表 28 では、「スケジュール」タブ下に表示されるボタンについて説明します。



表 28

要素	説明
新規スケジュール	<p>新規スケジュールを作成することができます。</p>  <p><b>未保存のアイテムがあると、【スケジュールの保存】サブ画面が表示されます。</b> <b>破棄を選択すると編集中のアイテムは保存されません。</b></p>
スケジュールを開く	スケジュールを開くことができます。
スケジュールを保存	スケジュールを保存することができます。
スケジュールに名前を付けて保存	保存済みスケジュールのコピー保存または名前の変更を行うことができます。

表 29 では、「カレンダー」タブ下に表示されるボタンについて説明します。

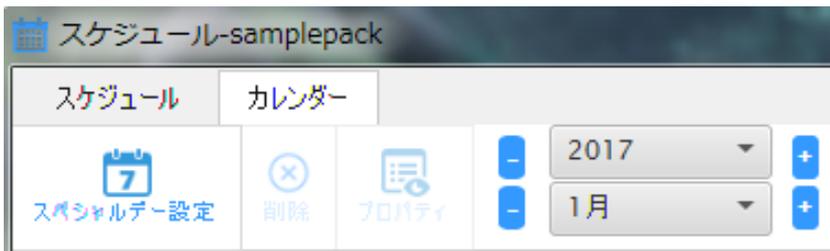


表 29

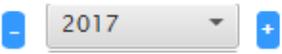
要素	説明
スペシャルデー設定	予定表ビューを 1 ヶ月表示に変更することができます。
削除	<p>選択した予定表を削除することができます。</p>  <p><b>1 ヶ月表示では、特定の日に設定した予定表が削除されると、「デフォルト」の予定表に置き換わります。</b></p>
プロパティ	選択した予定表の詳細が表示されます。
	<p>選択後、 ・  をクリックすると年を選択することができます。</p> <p>利用できる値：2000-2099</p>
	<p>選択後、 ・  をクリックすると月を選択することができます。</p>

表 30 では、画面要素について説明します。

表 30

要素	説明
日	曜日の列を表示します。
チャンネル 1	曜日を指定してチャンネル 1 上に作成済み予定表を設定することができます。
チャンネル 2	<p>曜日を指定してチャンネル 2 上に作成済み予定表を設定することができます。</p> <p> <b>プレイヤーアプリケーションでは、本アプリケーションで作成されたメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のチャンネル 1 のみ使用できます。</b></p>
予定表リスト	予定表リストを表示します。
<p>プロパティ</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>● プログラムリスト：選択した予定表に追加されたプログラムのリストを表示します。</li> </ul> <p> <b>この欄は、「プログラムリスト」から予定表を選択すると自動入力されます。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● プログラムのプロパティ：プログラムリストから選択したプログラムのプロパティを表示します。 表示可能な詳細情報：解像度、開始時刻、終了時刻</li> <li>● カレンダー：年と月を表示します。 表示可能な詳細情報：年、月</li> </ul>

選択された予定表	<p>選択した予定表の数を表示します。</p>  <p><b>この欄は、予定表を 1 つ以上選択すると自動入力されます。</b></p>
選択されたプログラム	<p>選択した予定表内のプログラム数を表示します。</p>  <p><b>この欄は、予定表を 1 つ以上選択すると自動入力されます。</b></p>
使用される領域	<p>使用される領域を MB 単位で表示します。</p>

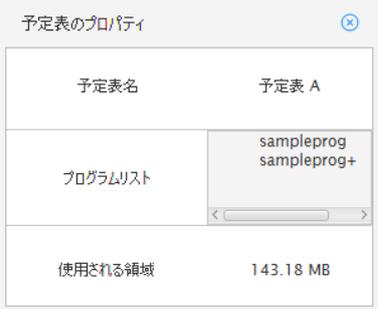
表 31 では、この画面で利用できるボタンについて説明します。

**表 31**

ボタン	説明
戻る	予定表を設定可能な場所から【スケジュール-パッケージ名】プログラムに戻ることができます。
保存	スケジュールを保存することができます。

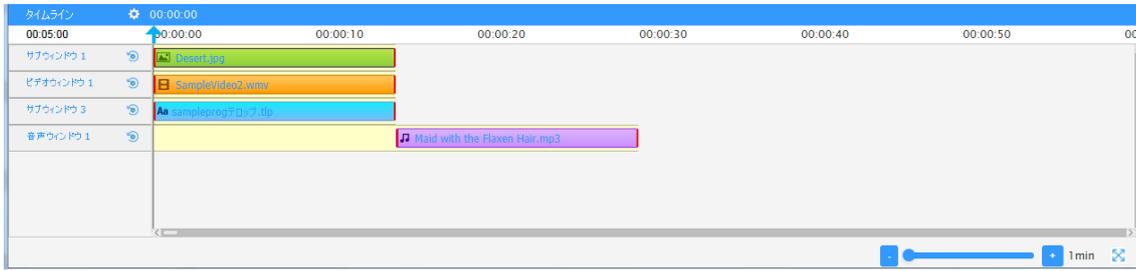
表 32 では、1 週間表示・1 ヶ月表示での右クリックメニューについて説明します。

表 32

右クリックメニュー	メニューで選べる機能の説明
<p>1 週間表示右クリックメニュー</p>  <p>1 ヶ月表示</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>● プロパティ：選択した予定表のプロパティが表示されます。</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● 削除：選択した予定表を削除することができます。</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● 「デフォルト」に追加した予定表は、1 ヶ月表示で削除を行うことはできません。</li> <li>● 1 ヶ月表示では、特定の日に設定した予定表が削除されると、「デフォルト」の予定表に置き換わります。</li> </ul>

## 4.7 「タイムライン」

ここでは、「タイムライン」の画面要素について説明します。



「タイムライン」では、プログラム、サブウィンドウとメディアファイルの開始時刻・終了時刻のスケジュール作成を行うことができます。また、サブウィンドウのオーバーレイ（積み重ね順序）を変更することもできます。サブウィンドウに新規メディアを追加するときに、そのメディアを再生するのに十分な時間がサブウィンドウに残されていない場合には、サブウィンドウの終了時刻が伸びます。プログラムとサブウィンドウの終了時刻制限は 24 : 00 : 00 です。

表 33 では、この画面で利用できるボタンについて説明します。

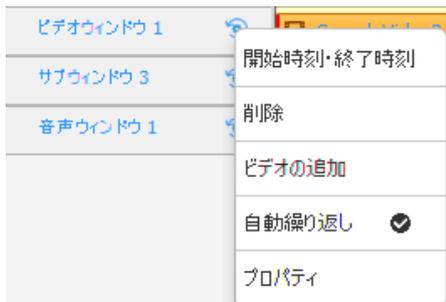
表 33

コンテキストメニュー	説明
<p>タイムラインコンテキストメニュー</p>	<p> ボタンをクリックすると表示されるメニュー</p> <p>利用できるオプション：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 終了時刻：プログラムの終了時刻を設定することができます。</li> <li>● 新規サブウィンドウの追加：新規サブウィンドウを追加することができます。</li> <li>● サブウィンドウのオーバーレイの順序：サブウィンドウのオーバーレイの順序を変更することができます。</li> <li>● プロパティ：プログラムのプロパティを表示します。</li> </ul> <p> <b>重要</b></p> <p><b>ビデオウィンドウのオーバーレイ設定を変更することはできません。ビデオウィンドウは常に最背面で再生されます。</b></p>

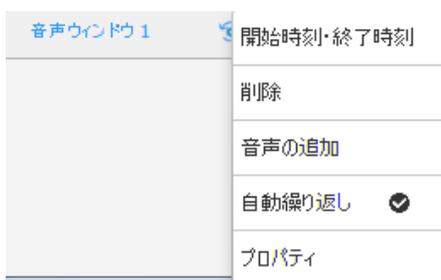
サブウィンドウコンテキストメニュー



ビデオウィンドウコンテキストメニュー



音声ウィンドウコンテキストメニュー



または  ボタンをクリックすると表示されるメニュー利用できるオプション：

- 開始時刻・終了時刻：開始時刻・終了時刻を設定することができます。  
時刻表示形式：HH:MM:SS
- 削除：サブウィンドウ、音声ウィンドウ、ビデオウィンドウを削除することができます。
- ビデオの追加：ビデオを追加することができます。
- 画像の追加：画像を追加することができます。
- テロップの追加：テロップを追加することができます。  
音声の追加：音声を追加することができます。
- 自動調整：倍率を自動調整することができます（メディアを最適な寸法に調整します）。
- 自動繰り返し：有効にすることで、サブウィンドウ、音声ウィンドウ、ビデオウィンドウの実行時間中、メディアを順番に繰り返し再生することができます。デフォルトでは、追加されたサブウィンドウおよびメディアすべてで有効です。
- プロパティ：プロパティを表示します。

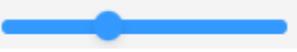
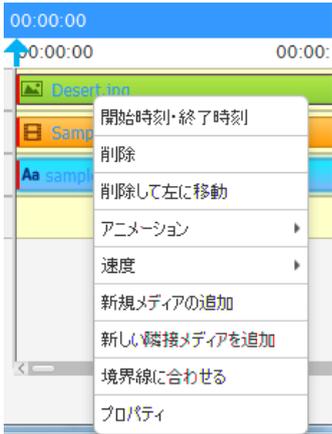
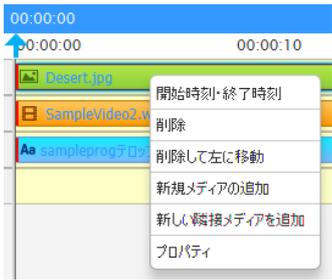
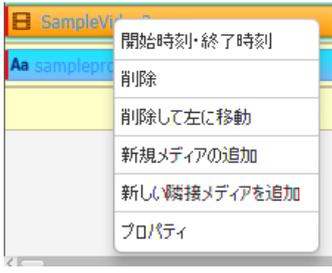
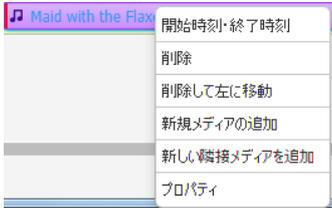
	<p>タイムラインの表示倍率を下げるすることができます。</p> <p>このズームは、以下の所定の単位に分割します。</p> <p>1分、2分、3分、4分、10分、30分、1時間、2時間、3時間、5時間、6時間、8時間、12時間、24時間</p>
	<p>タイムラインの表示倍率を上げることができます。</p> <p>このズームは、以下の所定の単位に分割します。</p> <p>1分、2分、3分、4分、10分、30分、1時間、2時間、3時間、4時間、5時間、8時間、12時間、24時間</p>
	<p>プログラム全体が表示できる拡大率に変更されます。</p>
	<p>スライドすると、タイムラインの表示倍率を変更することができます。</p> <p>このズームは、以下の所定の単位に分割します。</p> <p>1分、2分、3分、4分、10分、30分、1時間、2時間、3時間、4時間、5時間、8時間、12時間、24時間</p>
	<p>タイムラインの上でスライドすると設定した時間に合わせてレイアウトパネルの表示を変化させます。</p> <div style="border: 1px solid blue; padding: 2px; width: fit-content; margin: 10px 0;"> <p>解像点</p> </div> <p>追加したメディアの時間のデフォルト値が 15 秒間であるのに対し、青矢印の位置はデフォルトでタイムラインの開始時刻 (00 : 00 : 00) になっています。</p>

表 34 では、タイムライン上でメディアファイルを右クリックした際にメニューで選べる機能について説明します。

表 34

右クリックメニュー	メニューで選べる機能の説明									
<p>テロップ</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 開始時刻・終了時刻：テロップの開始時刻・終了時刻を設定することができます。 時刻表示形式：HH:MM:SS</li> <li>● 削除：選択したテロップを削除することができます。</li> <li>● 削除して左に移動： 選択したテロップをパッケージエクスプローラビュー、レイアウト、タイムラインから削除し、残っているアイテムを左に移動することができます。</li> <li>● アニメーション： 選択したテロップにアニメーション効果を設定することができます。 利用できるオプション：オフ、左から右、右から左（デフォルト）、点滅</li> <li>● 速度： 選択したテロップのアニメーション速度を設定することができます。 テキストアニメーションの設定により「アニメーション速度」の設定オプションは異なります。</li> </ul> <table border="1" data-bbox="652 947 1313 1554"> <thead> <tr> <th>テキストアニメーションの設定</th> <th>アニメーション速度で利用できるオプション</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>オフ</td> <td>なし</td> </tr> <tr> <td>左から右</td> <td rowspan="2">50～1000 ピクセル/秒の 50 刻み</td> </tr> <tr> <td>右から左</td> </tr> <tr> <td>点滅</td> <td>1：2.5 秒 2：2.0 秒 3：1.5 秒 4：1.0 秒 5：0.5 秒</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 新規メディアの追加： 新規テロップを追加することができます。</li> <li>● 新しい隣接メディアを追加： 選択したテロップの隣に新規テロップを追加することができます。</li> <li>● 境界線に合わせる： テロップをサブウィンドウの時間枠に合わせるすることができます。</li> <li>● プロパティ： 選択したテロップのプロパティが表示されます。</li> </ul>	テキストアニメーションの設定	アニメーション速度で利用できるオプション	オフ	なし	左から右	50～1000 ピクセル/秒の 50 刻み	右から左	点滅	1：2.5 秒 2：2.0 秒 3：1.5 秒 4：1.0 秒 5：0.5 秒
テキストアニメーションの設定	アニメーション速度で利用できるオプション									
オフ	なし									
左から右	50～1000 ピクセル/秒の 50 刻み									
右から左										
点滅	1：2.5 秒 2：2.0 秒 3：1.5 秒 4：1.0 秒 5：0.5 秒									

<p>画像</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 開始時刻・終了時刻：画像の開始時刻・終了時刻を設定することができます。 時刻表示形式：HH:MM:SS</li> <li>● 削除：画像を削除することができます。</li> <li>● 削除して左に移動：選択した画像をパッケージエクスプローラビュー、レイアウト、タイムラインから削除し、残っているアイテムを左に移動することができます。</li> <li>● 新規メディアの追加：新規画像を追加することができます。</li> <li>● 新しい隣接メディアを追加：選択した画像の隣に新規画像を追加することができます。</li> <li>● プロパティ：選択した画像のプロパティが表示されます。</li> </ul>
<p>ビデオ</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 開始時刻・終了時刻：ビデオの開始時刻・終了時刻を設定することができます。 時刻表示形式：HH:MM:SS</li> <li>● 削除：ビデオを削除することができます。</li> <li>● 削除して左に移動：選択したビデオをパッケージエクスプローラビュー、レイアウト、タイムラインから削除し、残っているアイテムを左に移動することができます。</li> <li>● 新規メディアの追加：新規ビデオを追加することができます。</li> <li>● 新しい隣接メディアを追加：選択したビデオの隣に新規ビデオを追加することができます。</li> <li>● プロパティ：選択したビデオのプロパティが表示されます。</li> </ul>
<p>音声</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 開始時刻・終了時刻：音声の開始時刻・終了時刻を設定することができます。 時刻表示形式：HH:MM:SS</li> <li>● 削除：音声を削除することができます。</li> <li>● 削除して左に移動：選択した音声をパッケージエクスプローラビュー、レイアウト、タイムラインから削除し、残っているアイテムを左に移動することができます。</li> <li>● 新規メディアの追加：新規音声を追加することができます。</li> <li>● 新しい隣接メディアを追加：選択した音声の隣に新規音声を追加することができます。</li> <li>● プロパティ：選択した音声のプロパティが表示されます。</li> </ul>

## 4.8 【開始時刻・終了時刻】サブ画面

ここでは、【開始時刻・終了時刻】サブ画面および【メディアの開始時刻・終了時刻】サブ画面の要素について説明します。

表 35 では、この画面で利用できるボタンについて説明します。

表 35

ボタン	説明
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 開始時刻：上矢印・下矢印  をクリックするとサブウィンドウ／メディアの開始時刻を調整することができます。キーボードでもこの値の入力・変更ができます。 時刻表示形式：HH:MM:SS</li> <li>● 終了時刻：上矢印・下矢印  をクリックするとサブウィンドウ／メディアの終了時刻を調整することができます。キーボードでもこの値の入力・変更ができます。 時刻表示形式：HH:MM:SS</li> <li>● 期間：メディアの期間を表示します。</li> </ul> <p> <b>開始時刻に終了時刻よりも後の時刻が入力されると、「期間」に「無効期間」と表示されます。</b></p> <p>期間 <span style="color: red;">無効期間</span></p>
OK	時刻を設定することができます。
キャンセル	時刻設定をキャンセルしてサブ画面を終了することができます。

## 4.9 【プレビュー】サブ画面

ここでは、【プレビュー】サブ画面の要素について説明します。



表 37 では、この画面で利用できるボタンについて説明します。

表 36

ボタン	説明
	メディアコンテンツを再生することができます。
	メディアコンテンツの再生を一時停止することができます。
	このスライダーをドラッグしたとき、設定した時間から再生することができます。
	拡大表示に切り換えます。
	拡大表示を通常表示に切り換えます。

## 4.10 【デフォルト設定】サブ画面

ここでは、【デフォルト設定】サブ画面の要素について説明します。



表 38 では、画面要素について説明します。

表 37

要素	説明
タイムライン上の期間	上矢印・下矢印  をクリックするとタイムライン上のデフォルト期間を調整することができます。キーボードでもこの値の入力・変更ができます。
キャンバス解像度	「キャンバス解像度」欄の下矢印  をクリックすると解像度を選択することができます。 利用できるオプション： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 1920×1080</li> <li>● カスタム：キャンバスの幅と高さを設定できます。</li> </ul>
向き	「向き」欄の下矢印  をクリックすると向きを選択することができます。 利用できるオプション：ランドスケープ(横)、ポートレート(縦)
サムネイルサイズ	「サムネイルサイズ」欄の下矢印  をクリックするとサムネイルのサイズを選択することができます。
テンプレート	「テンプレート」欄の下矢印  をクリックするとテンプレートを選択することができます。

パッケージフォルダの位置	 をクリックするとパッケージフォルダの場所を選択することができます。デフォルトでは、C:¥ユーザー¥ (ユーザー名) ¥マイドキュメント¥Authoring Software¥Package です。  <p>パッケージが開いていると、このボタンは無効になります。</p>
スケジュール位置	 をクリックするとスケジュール位置のディレクトリを選択することができます。デフォルトでは、C:¥ユーザー¥ (ユーザー名) ¥マイドキュメント¥Authoring Software¥Saved Schedule です。

表 39 では、この画面に表示されるボタンについて説明します。

**表 38**

ボタン	説明
保存	デフォルト設定を保存することができます。
キャンセル	デフォルト設定の構成をキャンセルしてサブ画面を終了することができます。

## 4.11 【サブウィンドウのオーバーレイの順序】サブ画面

ここでは、【サブウィンドウのオーバーレイの順序】サブ画面の要素について説明します。



- **ビデオウィンドウのオーバーレイ設定を変更することはできません。ビデオウィンドウは常に最背面で再生されます。**
- **【サブウィンドウのオーバーレイの順序】サブ画面は、サブウィンドウが2つ以上ある場合に利用することができます。**



サブウィンドウはこのサブ画面の左側の画面領域に表示されます。

表 39 では、この画面で利用できるボタンについて説明します。

表 39

ボタン	説明
	選択したサブウィンドウを上位に移動させます。  ヒント <b>ドラッグ&amp;ドロップでサブウィンドウを上を移動すると上位に移動することができます。</b>
	選択したサブウィンドウを下位に移動させます。  ヒント <b>ドラッグ&amp;ドロップでサブウィンドウを下を移動すると下位に移動することができます。</b>
OK	更新した設定を反映することができます。
キャンセル	更新した設定をキャンセルしてサブ画面を終了することができます。

## 付録 A 用語

ここでは、本書で使用する用語・略語について説明します。

略語／用語	説明
GUI	グラフィカルユーザインタフェース。マウスでクリックするなどして選択していくことで操作できる画面です。
メディアファイル	本書では、ビデオ／音声／画像／テロップを指します。
パッケージ	プレーヤーアプリケーションによる表示機での再生に必要な情報をすべてひとまとめにしたものです。オーサリングソフトウェアはディスプレイで再生するメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を作成します。
プログラム	レイアウトに相当する情報が入っています。サブウィンドウ・ビデオウィンドウ・音声の情報がすべて入っています。
サブウィンドウ	レイアウト内で分割された個々の画面です。複数のメディア要素が入っています。
テロップ	定義された文字をサブウィンドウ内で表示します。
ドラッグ&ドロップ	マウスをクリックしたまま移動させて希望の場所でクリックボタンを離すことです。
プロパティ	マウスなどで選択されたファイルやウィンドウの詳細情報。
デフォルト設定	初期設定。
スタンバイ	再生や表示を行わない待機状態のことで黒画面が表示されます。待機状態を指定するスタンバイプログラムは、予定表に追加することができます。
サムネイル	画像やビデオ映像の縮小再生画像。

## 付録 B 対応メディア形式

ここでは、オーサリングソフトウェアが対応しているメディア形式の一覧を示します。

\* 作業可能な最小解像度は 800×600 です。推奨解像度は 1366×768 です。システムによっては、高解像度の画像を表示できません。

下表はオーサリングソフトウェアが対応している静止画形式の一覧を示します。

拡張子	解像度
.jpeg、.jpg、.png	最大解像度 1920x1080 (メディアプレーヤーデバイス)
.jpeg、.jpg、.png	最大解像度 3000x3000 (メディアプレーヤー/メディアコンテンツ搭載 Pシリーズ、Vシリーズ)

※画像の組み合わせにより再生ができない可能性があります。ご利用時にサイズ調整など実施してください。

下表はオーサリングソフトウェアが対応している動画ファイル形式の一覧を示します。

拡張子	動画コーデック	フレームレート (fps)	解像度	ビットレート (kbps)	音声コーデック	音声ビットレート (kbps)	サンプリング周波数 (kHz)	チャンネル
.wmv	VC-1 Advanced	30	1920x1080	15000	WMA Standard	440	48	2
	VC-1 Simple	30	1920x1080	15000	WMA Standard	440	48	2
.mpg、 .mpeg	MPEG1	30	1920x1080	11000	MP3	320	48	2
		30	1920x1080	12000	MPEG1 Layer2	384	48	1
	MPEG2	30	1920x1080	15000	AAC	320	48	1
.mp4	H.264	30	1920x1080	16000	MP3	320	44.1	2
		30	1920x1080	16000	AAC	446	48	2

.mov	H.264	30	1920x1080	50000	MP3	320	48	1
		30	1920x1080	50000	AAC	278	48	2
.flv	H264	30	1920x1080	10000	MP3	320	44.1	1
		30	1920x1080	10000	AAC	320	48	2
.f4v	H264	30	1920x1080	10000	MP3	320	44.1	1
		30	1920x1080	10000	AAC	320	48	2

※全てのメディアが再生できない可能性があります。ご利用前にテストをしてください。

下表はオーサリングソフトウェアが対応している音声ファイル形式の一覧を示します。

拡張子	音声	音声ビットレート (kbps)	サンプリング周波数 (kHz)	チャンネル
.mp3	mp3	320	48	2
.wav	lpcm	3072	48	2

## 付録 C ファイル拡張子の一覧表

ここでは、オーサリングソフトウェアで使用されるファイル拡張子の一覧を示します。

ファイル名	拡張子	ファイルに收容されている情報	作成時のファイルの位置 (初期値)
Schedule ファイル	.sch	スケジュール情報	C:¥ユーザー¥ (ユーザー名) ¥マイドキュメント¥Authoring Software¥Package¥ (パッケージ名) ¥Schedule¥スケジュール- (パッケージ名)
Timetable ファイル	.tsf	予定表情報	C:¥ユーザー¥ (ユーザー名) ¥マイドキュメント¥Authoring Software¥Package¥ (パッケージ名) ¥Schedule¥スケジュール- (パッケージ名) ¥Timetable
Program ファイル	.pfs	プログラム情報	C:¥ユーザー¥ (ユーザー名) ¥マイドキュメント¥Authoring Software¥Package¥ (パッケージ名) ¥Program¥ (プログラム名)
Telop ファイル	.tlp	テロップ情報	C:¥ユーザー¥ (ユーザー名)
Package ファイル	.pkg	パッケージ情報	C:¥ユーザー¥ (ユーザー名) ¥マイドキュメント¥Authoring Software¥Package¥ (パッケージ名)

## 付録 D システム要件

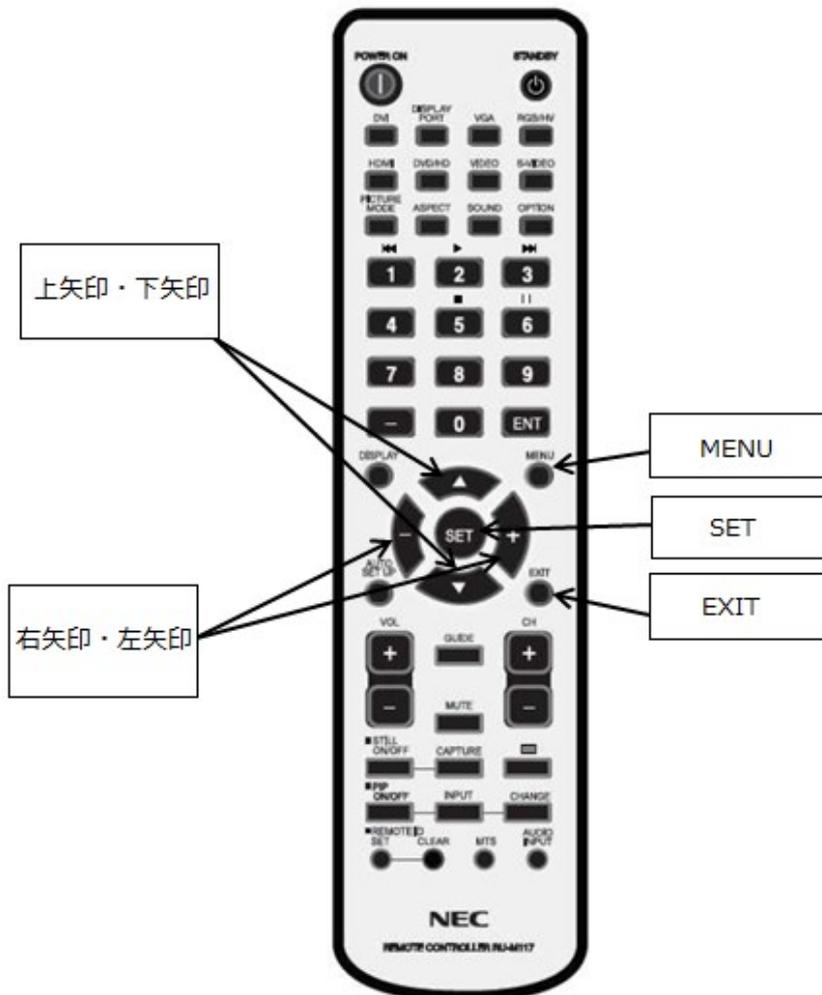
ここでは、オーサリングソフトウェアをインストールするためのシステム要件を説明します。

システム要件	説明
ソフトウェア要件	<ul style="list-style-type: none"><li>● サポート OS : Windows 7, Windows 8.1, Windows 10(32/64bit)</li></ul>
ハードウェア要件	<ul style="list-style-type: none"><li>● HDD : 空き容量 400 MB</li><li>● RAM : 2 GB 以上 (空き容量 300 MB 以上)</li><li>● CPU : 1 GHz 以上の 32 bit (x86) または 64 bit (x64) プロセッサ</li></ul>

\* 作業可能な最小解像度は 800×600 です。推奨解像度は 1366×768 です。システムによっては、高解像度の画像を表示できません。

## 付録 E P シリーズ、V シリーズでのメディア再生

ここでは、P シリーズ、V シリーズでのメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）再生方法を説明します。



## パブリックディスプレイでメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を再生する

本作業を行う前提条件：

- USB またはメモリーカード内に利用可能なメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）があること。
- メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のソースとして使用される USB または SD カードがパブリックディスプレイに接続されていること。

### 1. パブリックディスプレイの電源を入れます。

パブリックディスプレイに各種オプション選択画面が表示されます。

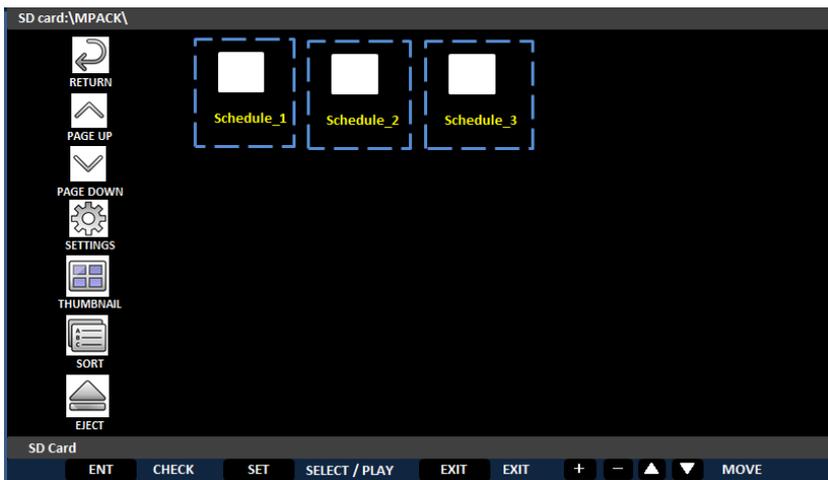


### 2. リモコンの矢印キーを用いて以下のメディアソースのうちのいずれかを選択します。

- SD カード
- USB

### 3. SET キーを押します。

選択したメディアソースで利用可能なメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）が表示されます。

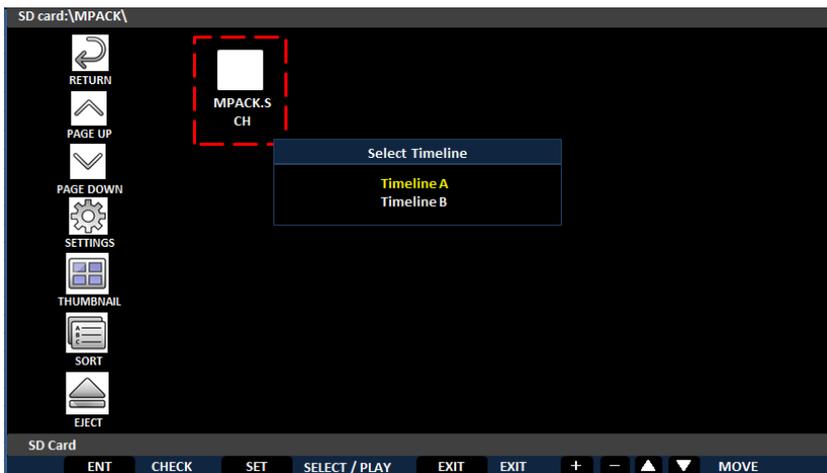


- リモコンの矢印キーを用いてメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を選択し、SET キーを押します。

選択したメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）内の.sch ファイルが画面に表示されます。



- リモコンの矢印キーを用いて.sch ファイルを選択し、SET キーを押します。  
タイムラインが画面に表示されます。



- リモコンの矢印キーを用いてタイムラインを選択し、SET キーを押します。

選択したメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）がパブリックディスプレイで再生されます。



**タイムラインが1つしかない場合には、タイムライン選択画面は表示されず、利用可能なタイムラインのスケジュールでパブリックディスプレイで自動再生されます。**

## パブリックディスプレイでメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を一時停止する

本作業を行う前提条件：

- メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）がパブリックディスプレイで再生中であること。

- リモコンの<6>キーを押します。

再生中のメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）がパブリックディスプレイで一時停止されます。



<6>キーを再度押しても変化はなく、メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）はパブリックディスプレイで一時停止したままになります。

## パブリックディスプレイで一時停止中のメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）の再生を再開する

本作業を行う前提条件：

- メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）がパブリックディスプレイで一時停止中であること。

- リモコンの<2>キーまたはSETキーを押します。

パブリックディスプレイで一時停止中のメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）の再生が再開されます。



<2>キーを再度押しても変化はなく、メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）の再生はパブリックディスプレイで続行します。

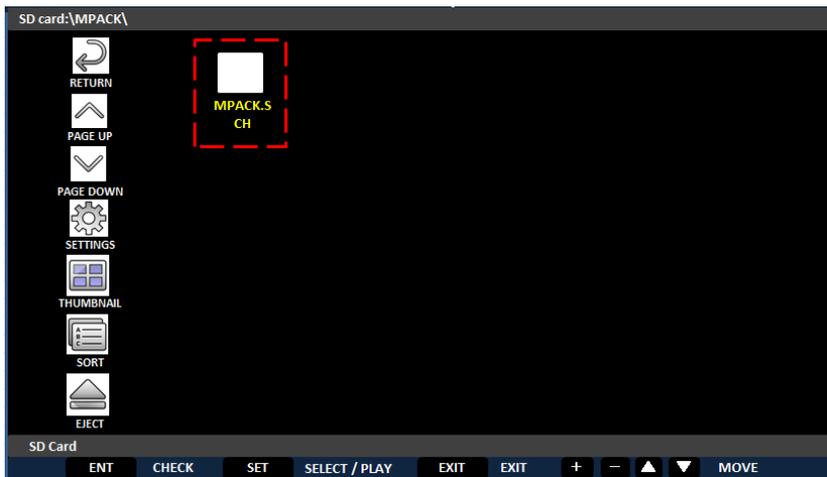
## パブリックディスプレイでメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）の再生を終了する

本作業を行う前提条件：

- メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）がパブリックディスプレイで再生中であること。

1. リモコンの<5>キーまたはEXITキーを押します。

パブリックディスプレイでのメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）の再生が終了し、以下の画面が表示されます。



## 付録 F トラブルシューティング

ここではトラブルシューティングシナリオを紹介します。

### [シナリオ]

パッケージが保存できない。

### [対処]

1. 「ファイル」メニューで「設定」をクリックします。
2. 【デフォルト設定】サブ画面で「パッケージフォルダの位置」を確認します。「パッケージフォルダの位置」が設定されていない場合には、設定してください。「パッケージフォルダの位置」の設定方法の詳細は、[3.2 デフォルト設定](#)を参照してください。
3. スケジュール保存先のフォルダーに対して書き込みアクセスが許可されているかを確認します。許可されていない場合には、そのフォルダーに書き込みアクセスを設定してください。書き込みアクセスの設定方法は、[Microsoft ヘルプ・サポート](#)を参照してください。
4. それでも問題が解決できなければ、オーサリングソフトウェアを再起動してください。

### [シナリオ]

オーサリングソフトウェアが異常終了した。処理中だったパッケージは、オーサリングソフトウェアの再起動後、読み込むことができたが、そのパッケージを変更したり、保存することができない。

### [対処]

C:¥ユーザー¥ (ユーザー名) ¥マイドキュメント¥Authoring Software¥tmp からファイルをすべて削除し、再度パッケージの保存を試みてください。

[シナリオ]

- 【デフォルト設定】サブ画面に自作のテンプレートが表示されない。詳細は、[4.10](#)  
**【デフォルト設定】サブ画面**を参照してください。
- 【新規プログラムを作成】サブ画面に自作のテンプレートが表示されない。詳細は、[4.3](#)  
**【新規プログラムを作成】サブ画面**を参照してください。

[対処]

1. C:¥ユーザー¥ (ユーザー名) ¥Custom Template 内のカスタムテンプレートを確認します。
2. カスタムテンプレートファイルがなければ、誤って削除した可能性があります。テンプレートを作成し直して保存してください。
3. カスタムテンプレートファイルがあるにもかかわらず自作のテンプレートがオーサリングソフトウェアに表示されない場合には、再起動してください。

[シナリオ]

【スケジュール-パッケージ名】サブ画面で<スケジュールを開く>をクリックしたが、予定表コンテンツを読み込まない。

[対処]

1. 問題のスケジュールの予定表ファイルが以下のロケーションにあるか確認します。  
 (パッケージフォルダの位置)  
 C:¥ユーザー¥ (ユーザー名) ¥マイドキュメント¥Authoring Software¥Package¥ (パッケージ名) ¥Schedule¥スケジュール- (パッケージ名) ¥Timetable  
 (スケジュールの位置)  
 C:¥ユーザー¥ (ユーザー名) ¥マイドキュメント¥Authoring Software¥Saved Schedule¥スケジュール- (パッケージ名) ¥Timetable
2. 予定表ファイルがなければ、誤って削除した可能性があります。作成し直して保存してください。
3. 予定表ファイルがあるにもかかわらず予定表がオーサリングソフトウェアに表示されない場合には、再起動してください。

[シナリオ]

作成したスケジュールが、指定した場所に保存できない。

[対処]

1. スケジュール保存先のフォルダーに対して書き込みアクセスが許可されているかを確認します。
2. 許可されていない場合には、そのフォルダーに書き込みアクセスを設定してください。書き込みアクセスの設定方法は、[Microsoft ヘルプ・サポート](#)を参照してください。

## 付録 G オープンソースソフトウェアの一覧表

オーサリングソフトウェアには、下表に示す各種オープンソースソフトウェアが含まれています。

オープンソースソフトウェア名	バージョン	ライセンス	ライセンス URL
Gson	2.3.1	Apache License	<a href="http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0">http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0</a>
Guava	10.0.1	Apache License	<a href="http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0">http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0</a>
common-lang3		Apache License	<a href="http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0">http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0</a>
commons-io	2.4	Apache License	<a href="http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0">http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0</a>
Controlsfx-samples	8.40.9	ControlsFx	<a href="https://bitbucket.org/controlsfx/controlsfx/src/default/license.txt?fileviewer=file-view-default">https://bitbucket.org/controlsfx/controlsfx/src/default/license.txt?fileviewer=file-view-default</a>
Fxsampler	1.0.8	ControlsFx	<a href="https://bitbucket.org/controlsfx/controlsfx/src/default/license.txt?fileviewer=file-view-default">https://bitbucket.org/controlsfx/controlsfx/src/default/license.txt?fileviewer=file-view-default</a>
log4j	1.2.17	Apache License	<a href="http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0">http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0</a>

openjfx-dialogs	1.0.3	Oracle	<a href="https://bitbucket.org/controlsfx/openjfx-dialogs/src/tip/LICENSE.txt?at=default&amp;fileviewer=file-view-default">https://bitbucket.org/controlsfx/openjfx-dialogs/src/tip/LICENSE.txt?at=default&amp;fileviewer=file-view-default</a>
slf4j-api	1.5.8, 1.7.10	Apache License	<a href="https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0">https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0</a>
slf4j-log4j12	1.7.12	Apache License	<a href="http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0">http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0</a>
slf4j-simple	1.5.8	Apache License	<a href="http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.1">http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.1</a>
ffmpeg	0.10.1	LGPL 2.1	<a href="http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/lgpl-2.1.html">http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/lgpl-2.1.html</a>
comfyj	2.13	Proprietary License	<a href="https://www.teamdev.com/comfyj">https://www.teamdev.com/comfyj</a>
comfyj-generator	2.13	Part of comfyj	<a href="https://www.teamdev.com/comfyj">https://www.teamdev.com/comfyj</a>
comfyj-svrmanager	2.13	Part of comfyj	<a href="https://www.teamdev.com/comfyj">https://www.teamdev.com/comfyj</a>
license.jar		Part of comfyj	<a href="https://www.teamdev.com/comfyj">https://www.teamdev.com/comfyj</a>
Jna	3.5.2	LGPL	<a href="https://github.com/java-native-access/jna/blob/master/LICENSE">https://github.com/java-native-access/jna/blob/master/LICENSE</a>
Jniwrap	3.11	Part of comfyj	<a href="https://www.teamdev.com/comfyj">https://www.teamdev.com/comfyj</a>
Jniwrap-generator	3.11	Part of comfyj	<a href="https://www.teamdev.com/comfyj">https://www.teamdev.com/comfyj</a>
velocity-dep	1.3.1	Apache License	<a href="http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0.txt">http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0.txt</a>
Winpack	3.11	Part of comfyj	<a href="https://www.teamdev.com/comfyj">https://www.teamdev.com/comfyj</a>
wmp.ocx		Part of comfyj	<a href="https://www.teamdev.com/comfyj">https://www.teamdev.com/comfyj</a>

Antlr		BSD License	<a href="http://www.antlr.org/license.html">http://www.antlr.org/license.html</a>
testFx	3.1.2	EUPL 1.1	<a href="https://github.com/TestFX/TestFX">https://github.com/TestFX/TestFX</a>
testFx-core	4.0.0	EUPL 1.1	<a href="https://github.com/TestFX/TestFX">https://github.com/TestFX/TestFX</a>
MediaInfo(lib)		Simplified BSD License	<a href="https://mediaarea.net/en/MediaInfo/License">https://mediaarea.net/en/MediaInfo/License</a>
Junit	4.1	Eclipse Public License 1.10	<a href="http://junit.org/junit4/license.html">http://junit.org/junit4/license.html</a>
commons-cli0-1.0	1	The Apache License	<a href="http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0">www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0</a>

当該ソフトウェアの使用許諾条件については、次ページ以降をご参照ください。

## Apache License

Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

### TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

#### 1. Definitions.

“License” shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

“Licensor” shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

“Legal Entity” shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, “control” means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

“You” (or “Your”) shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

“Source” form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

“Object” form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

“Work” shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

“Derivative Works” shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

“Contribution” shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, “submitted” means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as “Not a Contribution.”

“Contributor” shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

**2. Grant of Copyright License.** Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display,

publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

**3. Grant of Patent License.** Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

**4. Redistribution.** You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and

You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and

You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

**5. Submission of Contributions.** Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions. Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

**6. Trademarks.** This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

**7. Disclaimer of Warranty.** Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation,

any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

**8. Limitation of Liability.** In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

**9. Accepting Warranty or Additional Liability.** While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

**END OF TERMS AND CONDITIONS**

## **ControlsFX / license.txt**

Copyright (c) 2013, 2014, ControlsFX

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- \* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- \* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- \* Neither the name of ControlsFX, any associated website, nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL CONTROLSFX BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE

OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## **openjfx-dialogs / LICENSE.txt**

Copyright (c) 2014, Oracle and/or its affiliates. All rights reserved.

DO NOT ALTER OR REMOVE COPYRIGHT NOTICES OR THIS FILE HEADER.

This code is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License version 2 only, as published by the Free Software Foundation. Oracle designates this particular file as subject to the "Classpath" exception as provided by Oracle in the LICENSE file that accompanied this code.

This code is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License version 2 for more details (a copy is included in the LICENSE file that accompanied this code).

You should have received a copy of the GNU General Public License version 2 along with this work; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Please contact Oracle, 500 Oracle Parkway, Redwood Shores, CA 94065 USA or visit [www.oracle.com](http://www.oracle.com) if you need additional information or have any questions.

## **GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE**

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

### **Preamble**

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages—typically libraries—of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public

Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does

---

ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

#### **TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION**

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) The modified work must itself be a software library.
- b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the

facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a “work that uses the Library”. Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a “work that uses the Library” with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a “work that uses the library”. The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a “work that uses the Library” uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a “work that uses the Library” with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer’s own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable “work that uses the Library”, as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user’s computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the “work that uses the Library” must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the

executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

#### **NO WARRANTY**

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

#### **END OF TERMS AND CONDITIONS**

## ComfyJ Product Licence Agreement

Version 4.2

This is a legal agreement ("Agreement") between you (either an individual or an entity), and TeamDev Ltd. ("TeamDev").

IMPORTANT [PLEASE READ CAREFULLY]: BY INSTALLING, USING OR COPYING THE SOFTWARE OR ANY RELATED DOCUMENTATION ("SOFTWARE") YOU AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS AND CONDITIONS OF THIS AGREEMENT. IF YOU DO NOT AGREE TO THESE TERMS AND CONDITIONS, YOU ARE NOT AUTHORIZED TO INSTALL OR USE THE SOFTWARE.

### 1. Definitions

- a) "Software" means the software product supplied by TeamDev in binary form and corresponding documentation, associated media, printed materials, and online or electronic documentation.
- b) "Runtime" means the files that are included into the Software and are required for distribution of the programs that you create using the Software. Runtime files are identified in the documentation accompanying the Software or on-line documentation ("Documentation"). You should refer to the Documentation, including any "readme" or "runtime" files provided with the Software, for additional information regarding redistributable files.
- c) "Evaluation Licence Key" means a file that allows using the Software for evaluation purposes for a limited period of time which shall commence on the day of Evaluation Licence acquisition, and terminate pursuant to the provisions defined by the section 3 "Evaluation Licence Grant" of this Agreement.
- d) "Development Licence Key" means a file that allows you to integrate the Software into programs that you create.
- e) "Runtime Licence Key" means a file that is required for distribution of your works that enclose the Software.
- f) "Effective Date of the Agreement" means the date when you receive Evaluation Licence Key or Development Licence Key, whatever comes first.
- g) "Minor Version(s)" means version of the Software, identified by a change in the second and/or any of the following levels of the versioning number sequence, ex. : 1.0.5, 1.2.1, 1.2.2, etc.
- h) "Open Source Component(s)" for the purposes of this Agreement shall mean any software, whose source code is publicly available for use, modification and distribution.

## 2. Ownership and Licence

The Software is owned by TeamDev, copyrighted and protected by copyright laws and international treaty provisions. The Software is licensed, not sold. By installing or using the Software you will not acquire any rights to the Software except as expressly set forth in this Agreement. All rights not expressly granted herein are reserved by TeamDev.

The rights to the Open Source Components used by the Software are property of their respective copyright owners.

## 3. Evaluation Licence Grant

Subject to the terms and conditions of this Agreement, TeamDev hereby grants you a non-exclusive, non-transferable right to use one copy of the specified version of the Software and the Documentation for the sole purpose of evaluation during the period of 30 (thirty) calendar days (Evaluation Period), and create a copy of the Software for backup purposes.

## 4. Development and Runtime Licence Grant

4.1. Subject to the payment of the applicable licence fees and to the terms and conditions of this Agreement, TeamDev hereby grants to you a non-exclusive, non-transferable licence to (i) use the version of the Software and Documentation recorded in the Development and Runtime Licence Keys, including the Minor Version updates (ii) to reproduce and distribute the Runtime files in executable form and with Runtime Licence Key as part of the programs that you create using the Software without additional distribution fees (“**Development Licence**”).

Development Licence is provided to you pursuant to the use conditions of one or several of the licence types described in sections 4.2.–4.5. below. The type of the Development Licence governing your use of the Software is recorded in the Development Licence Key, provided to you upon the licence purchase.

4.2. **Per Developer Licence** may be used by the developers, employees or contractors under your control. The number of software developers, employees or contractors using the Software in each case should be equal to the number of Development Licences acquired from TeamDev. Your name or the entity’s name and the number of Development Licences acquired are recorded in the Development and Runtime Licence Keys.

4.3. **Project Licence** may be used in one project you do by any number of developers, employees or contractors under your control. Project shall mean one software product created by you, any future versions or derivative works based on your software product.

4.4. **Company-wide Licence** may be used in any number of your projects by any number of developers, employees or contractors under your control.

4.5. **Personal Licence** allows just one person to exercise the Development Licence rights. The name of the person, to whom the licence is granted, is recorded in the Development and Runtime Licence Keys.

Personal licence may not be available for the specific Software you are using. For the Personal

Licence availability please consult the “Licensing and Pricing” section of the corresponding Software product page on TeamDev official website ([teamdev.com](https://teamdev.com)).

## 5. Licence Restrictions

5.1. General Licence Restrictions. You may NOT: a) modify, adapt, alter, translate, decompile, reverse engineer, or disassemble the Software; except as may be required to replace a third party Open Source Component that is used in the Software; b) remove any proprietary notices or labels on the Software; c) make more copies of the Software than the number of the acquired licences (excluding a copy for backup purposes); d) rent, lease, or otherwise transfer rights to the Software.

5.2. Evaluation Licence Restrictions. In addition to the general restrictions denoted in the section 5.1., as the holder of the Evaluation Licence you may NOT: a) use the Software for commercial purposes; b) use the Software after expiration of the evaluation period.

5.3. Development and Runtime Licence Restrictions. In addition to the general restrictions denoted in the section 5.1., as the holder of the Development and Runtime Licence you may NOT: a) use Development Licence Key for redistributing Runtime files as part of your applications; b) use Runtime Licence Key for development purposes.

5.4. As a holder of a Per Developer Licence you may not duplicate and provide the Development Licence Keys to a number of software developers, employees or contractors greater than the number of Development Licences granted per section 4 of this Agreement.

5.5. As a holder of a Project Licence bundle, you may not use the licence for more than one project. At the time of licence issue it is bound to one project, and you may not use the licence for projects, to which the licence was not initially bound.

5.6. As a holder of a Personal Licence you may not transfer the Development Licence to anyone.

## 6. Marketing

You agree to be identified as a customer of TeamDev and you agree that TeamDev may refer to you by name, trade name and trademark, if applicable, and may briefly describe your business in TeamDev’s marketing materials and web sites. You hereby grant TeamDev a licence to use your name and any of your trade names and trademarks solely in connection with the rights granted to TeamDev pursuant to this marketing section.

You and TeamDev may use the information about the business relationship pursuant to this Agreement for independent or joint marketing efforts. Examples of allowable marketing uses include creation and use of case studies, press releases, printed and online marketing materials, presentations, and business references.

## 7. Support Services

7.1. TeamDev Standard Technical Support (“**Standard Support**”) includes:

- — consulting on issues specific to your environment;
- — ability to use designated support email address;

- — 1 business day response time.

7.2. TeamDev agrees to provide you with a free Standard Support during the valid Evaluation period, as defined by the section 3 “Evaluation Licence Grant.”

7.3. TeamDev agrees to provide you with free Standard Support in an amount of hours defined per the section 7.4 of this Agreement, valid for one year since the date of the licence purchase.

7.4. The number of Standard Support hours is defined by the type of Development Licence, described in section 4 of this Agreement, on per-product basis. This information is available on Software product pages on TeamDev official website ([teamdev.com](http://teamdev.com)). The number of hours designated for each product is a subject to change without prior notice from TeamDev. In case of such change any number of hours already granted to you pursuant to a licence purchase will remain valid for you.

7.5. Upon expiration of one year’s period after a licence purchase or consumption of the allocated hours of Standard Support per section 7.4., you may choose to purchase additional Standard Support service.

7.6. In the course of Standard Support TeamDev may provide you with supplemental software code or related materials, that are made available in form of Software updates (including hotfixes). Such supplemental software code or related materials are to be considered part of the Software and are subject to the terms and conditions of this Agreement.

7.7. With respect to any technical information that you provide to TeamDev in order to enable TeamDev complete your requests for Standard Support, TeamDev may use such information for its business purposes without restriction, including for product support and development. TeamDev will not use such technical information in a form that personally identifies you.

## **8. Patent and Copyright Indemnity**

8.1. TeamDev will defend and indemnify you for all costs (including reasonable attorneys fees) arising from a claim that Software furnished and used within the scope of this Agreement infringes a U.S. or Canadian copyright or patent provided that: (i) you will notify TeamDev in writing within 30 (thirty) calendar days of the claim; (ii) TeamDev has sole control of the defence and all related settlement negotiations, and (iii) you will provide TeamDev with the assistance, information, and authority necessary to perform the above.

8.2. TeamDev will have no liability for any claim of infringement based on: (i) code contained within the Software which was not created by TeamDev; (ii) use of a superseded or altered release of the Software, except for such alteration(s) or modification(s) which have been made by TeamDev or under TeamDev’s direction, if such infringement would have been avoided by the use of a current, unaltered release of the Software that TeamDev provides to you, or (iii) the combination, operation, or use of Software furnished under this Agreement with programs or data not furnished by TeamDev, if such infringement would have been avoided by the use of the Software without such programs or data.

8.3. In the event the Software is held or believed by TeamDev to infringe any third-party rights, or your use of the Software is enjoined, TeamDev will have the option, at its expense, to: (i) modify the Software to cause it to become non-infringing; (ii) obtain for you a licence to

continue using the Software; (iii) substitute the Software with other Software reasonably suitable to you, or (iv) if none of the foregoing remedies are commercially feasible, terminate the licence for the infringing Software and refund any licence fees paid for the Software, prorated over a one and a half-year term from the Effective Date of the Agreement.

## 9. Disclaimer of Warranty

THE SOFTWARE AND ANY RELATED DOCUMENTATION ARE PROVIDED ON A STRICTLY "AS IS" BASIS WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OR MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, OR NONINFRINGEMENT. THE ENTIRE RISK ARISING OUT OF USE OR PERFORMANCE OF THE SOFTWARE REMAINS WITH YOU.

## 10. Open Source Components

TeamDev notifies that Software may contain third party Open Source Components. More information is available on a corresponding product page on TeamDev official website ([teamdev.com](https://teamdev.com)).

TeamDev and the Software are in full compliance with any Open Source Components' licences to grant the licence rights granted herein.

TeamDev and the Software are in full compliance with any Open Source Components' licences to grant the licence rights granted herein.

## 11. Limitation of Liability

IN NO EVENT SHALL TEAMDEV OR ITS SUPPLIERS BE LIABLE FOR ANY DAMAGES WHATSOEVER (INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, DAMAGES FOR LOSS OF BUSINESS PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, OR ANY OTHER PECUNIARY LOSS) ARISING OUT OF THE USE OF OR INABILITY TO USE THIS TEAMDEV SOFTWARE, EVEN IF TEAMDEV HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

## 12. Trademarks

This Agreement does not grant any rights to use the trademarks or trade names: "TeamDev", "JxBrowser", "JExplorer", "JNIWrapper", "ComfyJ", "JExcel", "JxFileWatcher", "JxCapture", "DotNetBrowser", "JxMaps", or any other trademarks, service marks, logos or trade names belonging to TeamDev except as defined in the Section 6 "Marketing". You agree not to use any marks belonging to TeamDev in or as part of the name of products based on the Software.

## 13. Termination

You may terminate this Agreement at any time by destroying all copies of the Software. This Agreement will terminate immediately without notice from TeamDev if it is discovered that you fail to comply with any provision of this Agreement. Upon such termination, you must destroy all copies of the Software. Section 9 "Disclaimer of Warranty" and section 10 "Limitation of Liability" shall remain effective after the termination of this Agreement.

## jna/LICENSE

Java Native Access project (JNA) is dual-licensed under 2 alternative Open Source/Free licenses: LGPL 2.1 and Apache License 2.0. (starting with JNA version 4.0.0).

You can freely decide which license you want to apply to the project.

You may obtain a copy of the LGPL License at:

<http://www.gnu.org/licenses/licenses.html>

A copy is also included in the downloadable source code package containing JNA, in file "LGPL2.1", under the same directory as this file.

You may obtain a copy of the Apache License at:

<http://www.apache.org/licenses/>

A copy is also included in the downloadable source code package containing JNA, in file "AL2.0", under the same directory as this file.

## ANTLR 4 License

[The BSD License]

Copyright (c) 2012 Terence Parr and Sam Harwell

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the author nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL

DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## TestFX/TestFX

Copyright 2013–2014 SmartBear Software

Copyright 2014–2015 The TestFX Contributors

Licensed under the EUPL, Version 1.1 or – as soon they will be approved by the European Commission – subsequent versions of the EUPL (the “Licence”): You may not use this work except in compliance with the Licence.

You may obtain a copy of the Licence at:

<http://ec.europa.eu/idabc/eupl>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the Licence is distributed on an “AS IS” basis, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the Licence for the specific language governing permissions and limitations under the Licence.

## MediaInfo(Lib) License

Copyright (c) 2002–2016 MediaArea.net SARL. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS “AS IS” AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Alternate license for redistributions of the library in binary form:

Redistributions in binary form must reproduce the following sentence (including the link to the website) in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

This product uses MediaInfo library, Copyright (c) 2002–2016 MediaArea.net SARL.

## Eclipse Public License - v 1.0

THE ACCOMPANYING PROGRAM IS PROVIDED UNDER THE TERMS OF THIS ECLIPSE PUBLIC LICENSE ("AGREEMENT"). ANY USE, REPRODUCTION OR DISTRIBUTION OF THE PROGRAM CONSTITUTES RECIPIENT'S ACCEPTANCE OF THIS AGREEMENT.

### 1. DEFINITIONS

"Contribution" means:

- a) in the case of the initial Contributor, the initial code and documentation distributed under this Agreement, and
- b) in the case of each subsequent Contributor:
  - i) changes to the Program, and
  - ii) additions to the Program;

where such changes and/or additions to the Program originate from and are distributed by that particular Contributor. A Contribution 'originates' from a Contributor if it was added to the Program by such Contributor itself or anyone acting on such Contributor's behalf. Contributions do not include additions to the Program which: (i) are separate modules of software distributed in conjunction with the Program under their own license agreement, and (ii) are not derivative works of the Program.

"Contributor" means any person or entity that distributes the Program.

"Licensed Patents" mean patent claims licensable by a Contributor which are necessarily infringed by the use or sale of its Contribution alone or when combined with the Program.

"Program" means the Contributions distributed in accordance with this Agreement.

"Recipient" means anyone who receives the Program under this Agreement, including all Contributors.

### 2. GRANT OF RIGHTS

- a) Subject to the terms of this Agreement, each Contributor hereby grants Recipient a non-exclusive, worldwide, royalty-free copyright license to reproduce, prepare derivative works of, publicly display, publicly perform, distribute and sublicense the Contribution of such Contributor, if any, and such derivative works, in source code and object code form.
- b) Subject to the terms of this Agreement, each Contributor hereby grants Recipient a non-exclusive, worldwide, royalty-free patent license under Licensed Patents to make, use, sell, offer to sell, import and otherwise transfer the Contribution of such Contributor, if any, in source code and object code form. This patent license shall apply to the combination of the Contribution and the Program if, at the time the Contribution is added by the Contributor, such addition of the Contribution causes such combination to be covered by the Licensed Patents. The

patent license shall not apply to any other combinations which include the Contribution. No hardware per se is licensed hereunder.

c) Recipient understands that although each Contributor grants the licenses to its Contributions set forth herein, no assurances are provided by any Contributor that the Program does not infringe the patent or other intellectual property rights of any other entity. Each Contributor disclaims any liability to Recipient for claims brought by any other entity based on infringement of intellectual property rights or otherwise. As a condition to exercising the rights and licenses granted hereunder, each Recipient hereby assumes sole responsibility to secure any other intellectual property rights needed, if any. For example, if a third party patent license is required to allow Recipient to distribute the Program, it is Recipient's responsibility to acquire that license before distributing the Program.

d) Each Contributor represents that to its knowledge it has sufficient copyright rights in its Contribution, if any, to grant the copyright license set forth in this Agreement.

### 3. REQUIREMENTS

A Contributor may choose to distribute the Program in object code form under its own license agreement, provided that:

- a) it complies with the terms and conditions of this Agreement; and
- b) its license agreement:
  - i) effectively disclaims on behalf of all Contributors all warranties and conditions, express and implied, including warranties or conditions of title and non-infringement, and implied warranties or conditions of merchantability and fitness for a particular purpose;
  - ii) effectively excludes on behalf of all Contributors all liability for damages, including direct, indirect, special, incidental and consequential damages, such as lost profits;
  - iii) states that any provisions which differ from this Agreement are offered by that Contributor alone and not by any other party; and
  - iv) states that source code for the Program is available from such Contributor, and informs licensees how to obtain it in a reasonable manner on or through a medium customarily used for software exchange.

When the Program is made available in source code form:

- a) it must be made available under this Agreement; and
- b) a copy of this Agreement must be included with each copy of the Program.

Contributors may not remove or alter any copyright notices contained within the Program.

Each Contributor must identify itself as the originator of its Contribution, if any, in a manner that reasonably allows subsequent Recipients to identify the originator of the Contribution.

### 4. COMMERCIAL DISTRIBUTION

Commercial distributors of software may accept certain responsibilities with respect to end users, business partners and the like. While this license is intended to facilitate the commercial use of the Program, the Contributor who includes the Program in a commercial product offering should do so in a manner which does not create potential liability for other Contributors. Therefore, if a Contributor includes the Program in a commercial product offering, such Contributor ("Commercial Contributor") hereby agrees to defend and indemnify every other

Contributor (“Indemnified Contributor”) against any losses, damages and costs (collectively “Losses”) arising from claims, lawsuits and other legal actions brought by a third party against the Indemnified Contributor to the extent caused by the acts or omissions of such Commercial Contributor in connection with its distribution of the Program in a commercial product offering. The obligations in this section do not apply to any claims or Losses relating to any actual or alleged intellectual property infringement. In order to qualify, an Indemnified Contributor must: a) promptly notify the Commercial Contributor in writing of such claim, and b) allow the Commercial Contributor to control, and cooperate with the Commercial Contributor in, the defense and any related settlement negotiations. The Indemnified Contributor may participate in any such claim at its own expense.

For example, a Contributor might include the Program in a commercial product offering, Product X. That Contributor is then a Commercial Contributor. If that Commercial Contributor then makes performance claims, or offers warranties related to Product X, those performance claims and warranties are such Commercial Contributor’s responsibility alone. Under this section, the Commercial Contributor would have to defend claims against the other Contributors related to those performance claims and warranties, and if a court requires any other Contributor to pay any damages as a result, the Commercial Contributor must pay those damages.

## 5. NO WARRANTY

EXCEPT AS EXPRESSLY SET FORTH IN THIS AGREEMENT, THE PROGRAM IS PROVIDED ON AN “AS IS” BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTIES OR CONDITIONS OF TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. Each Recipient is solely responsible for determining the appropriateness of using and distributing the Program and assumes all risks associated with its exercise of rights under this Agreement, including but not limited to the risks and costs of program errors, compliance with applicable laws, damage to or loss of data, programs or equipment, and unavailability or interruption of operations.

## 6. DISCLAIMER OF LIABILITY

EXCEPT AS EXPRESSLY SET FORTH IN THIS AGREEMENT, NEITHER RECIPIENT NOR ANY CONTRIBUTORS SHALL HAVE ANY LIABILITY FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING WITHOUT LIMITATION LOST PROFITS), HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OR DISTRIBUTION OF THE PROGRAM OR THE EXERCISE OF ANY RIGHTS GRANTED HEREUNDER, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

## 7. GENERAL

If any provision of this Agreement is invalid or unenforceable under applicable law, it shall not affect the validity or enforceability of the remainder of the terms of this Agreement, and without further action by the parties hereto, such provision shall be reformed to the minimum extent necessary to make such provision valid and enforceable.

If Recipient institutes patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Program itself (excluding combinations of the Program with other software or hardware) infringes such Recipient’s patent(s), then such Recipient’s rights granted under Section 2(b) shall terminate as of the date such litigation is filed.

All Recipient’s rights under this Agreement shall terminate if it fails to comply with any of the material terms or conditions of this Agreement and does not cure such failure in a reasonable period of time after becoming aware of such noncompliance. If all Recipient’s rights under this Agreement terminate, Recipient agrees to cease use and distribution of the Program

as soon as reasonably practicable. However, Recipient's obligations under this Agreement and any licenses granted by Recipient relating to the Program shall continue and survive.

Everyone is permitted to copy and distribute copies of this Agreement, but in order to avoid inconsistency the Agreement is copyrighted and may only be modified in the following manner. The Agreement Steward reserves the right to publish new versions (including revisions) of this Agreement from time to time. No one other than the Agreement Steward has the right to modify this Agreement. The Eclipse Foundation is the initial Agreement Steward. The Eclipse Foundation may assign the responsibility to serve as the Agreement Steward to a suitable separate entity. Each new version of the Agreement will be given a distinguishing version number. The Program (including Contributions) may always be distributed subject to the version of the Agreement under which it was received. In addition, after a new version of the Agreement is published, Contributor may elect to distribute the Program (including its Contributions) under the new version. Except as expressly stated in Sections 2(a) and 2(b) above, Recipient receives no rights or licenses to the intellectual property of any Contributor under this Agreement, whether expressly, by implication, estoppel or otherwise. All rights in the Program not expressly granted under this Agreement are reserved.

This Agreement is governed by the laws of the State of New York and the intellectual property laws of the United States of America. No party to this Agreement will bring a legal action under this Agreement more than one year after the cause of action arose. Each party waives its rights to a jury trial in any resulting litigation.