



取扱説明書

MP-02

メディアプレーヤー

リモートマネージャー

メディアプレーヤーバージョン 1.0.1.0

リモートマネージャーバージョン 1.0.2.0

Copyright: 2016-2017 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.....	4
第1章 概要および利用手順	6
1.1 システムの概要	6
1.2 リモートマネージャーのインストール	8
1.3 リモートマネージャーの起動	10
1.4 リモートマネージャーの設定	11
1.5 リモートマネージャーを閉じる	12
1.6 メディアプレーヤーの起動.....	13
1.6.1 USBメモリーを接続しない状態でのメディアプレーヤーの起動.....	13
1.6.2 USBメモリーを接続した状態でのメディアプレーヤーの起動.....	17
1.7 メディアプレーヤーの設定.....	19
1.7.1 ネットワーク設定	19
1.7.2 日付と時刻の設定	28
1.8 メディアプレーヤーの再起動の設定	30
1.9 注意制限事項	31
第2章 簡易操作説明.....	32
第3章 リモートマネージャーでできる作業	44
3.1 メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を開く	44
3.2 MY PC にメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポート	46
3.3 LAN 経由でエクスポート	48
3.4 プレーヤーデバイスの詳細情報の表示	52
3.5 メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のエクスポート予約	53
3.6 エクスポート前のスケジュールの削除	55
3.7 予約の表示	57
3.8 予約の取り消し	58
第4章 リモートマネージャーの各種画面の説明	59
4.1 【スケジュールディレクトリ設定】サブ画面	59
4.2 「MY PC へエクスポート」パネル.....	60
4.3 「LAN でエクスポート」パネル	64
4.4 【予約】サブ画面	67
4.5 「予約」パネル.....	69

第5章	メディアプレーヤーでできる作業	71
5.1	メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）の再生	71
5.2	ログの表示	73
5.3	メディアプレーヤー設定の初期化	75
5.4	アップデート	77
5.5	システムの終了	80
第6章	メディアプレーヤーの各種画面の説明	81
6.1	「ネットワーク設定」パネル	81
6.2	「ログ一覧」パネル	86
6.3	「以下を初期化」パネル.....	87
6.4	「日付と時刻の設定」パネル	88
6.5	「アプリケーションのアップデート」パネル.....	89
6.6	「システムの再起動」パネル.....	90
付録 A	用語	91
付録 B	対応メディア形式	92
付録 C	ファイル拡張子の一覧表	93
付録 D	コンピュータの IP アドレスの確認方法	94
付録 E	ファイアウォールの設定方法	96
付録 F	WINDOWS 管理者権限の確認方法	103
付録 G	プレーヤーデバイスとの接続に使用するポートの解放方法	104
付録 H	リモートマネージャーのシステム要件	106
付録 I	ログメッセージの例	107
付録 J	トラブルシューティング	112
付録 K	オープンソースソフトウェアの一覧表	121

はじめに

本書について

本書では、製品の特長、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

システムの全体像を説明します。

第2章 簡易操作説明

リモートマネージャー、メディアプレーヤーを使用してメディアのエクスポート・再生を行う手順を、実例を示しながら説明します。

第3章 リモートマネージャーでできる作業

リモートマネージャーを使用して実行できる各作業を説明します。

第4章 リモートマネージャーの各種画面の説明

リモートマネージャーの各種画面について説明します。

第5章 メディアプレーヤーでできる作業

プレーヤーアプリケーションを使用して実行できる各作業を説明します。

第6章 メディアプレーヤーの各種画面の説明

プレーヤーアプリケーション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

プレーヤーアプリケーション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

リモートマネージャーとメディアプレーヤーで使用されるファイル拡張子の一覧を示します。

付録 D コンピュータの IP アドレスの確認方法

コンピュータの IP アドレスの確認方法を説明します。

付録 E ファイアウォールの設定方法

リモートマネージャー・メディアプレーヤー用にファイアウォールを設定する方法を説明します。

付録 F Windows 管理者権限の確認方法

Windows の管理者権限の確認方法を説明します。

付録 G プレーヤーデバイスとの接続に使用するポートの解放方法

プレーヤーデバイスとの接続に使用するポートの解放方法を説明します。

付録 H リモートマネージャーのシステム要件

リモートマネージャーをインストールするためのハードウェア・ソフトウェア要件を説明します。

付録 I ログメッセージの例

プレーヤーデバイスで使用される代表的なログメッセージをログレベル別に紹介します。

付録 J 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 K オープンソースソフトウェアの一覧表

プレーヤーデバイス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

メディアプレーヤーおよびリモートマネージャーの変更点

変更点	関連箇所
注の追加／更新。	第 3、5 章
オーサリングソフトウェアによるデフォルトのスケジュールディレクトリパスの更新。	第 1、4 章、付録 C ファイル拡張子の一覧表
【アプリケーションのアップデート】画面の現行版と更新版の詳細を追加。	第 5、6 章
注意制限事項の一つを削除。	第 1 章

第 1 章 概要および利用手順

本章では、リモートマネージャー・メディアプレーヤーの利用を想定したシステムの全体像を説明します。

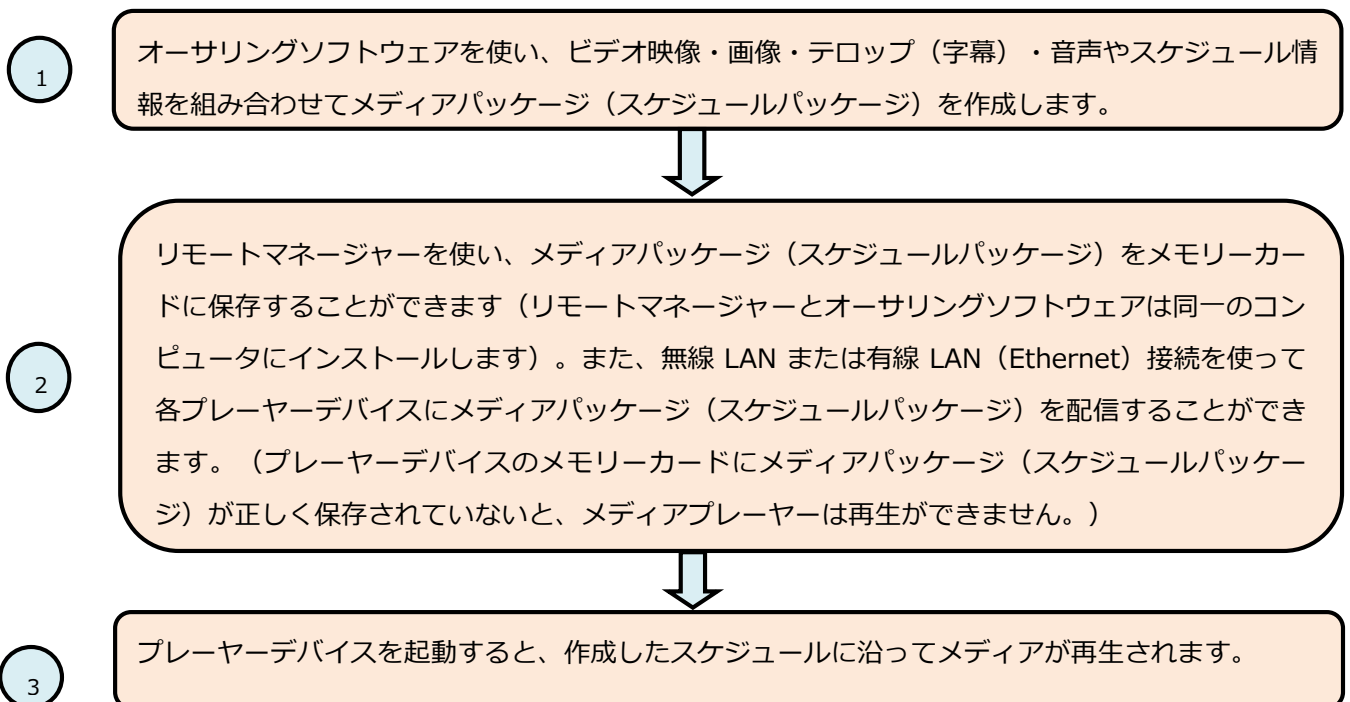
重要 本書では Windows 7 での操作を例に説明します。

1.1 システムの概要

本システムは、画像やビデオ映像、音声、テロップなどの素材とスケジュールを組み合わせて作成したメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をディスプレイ上で表示するためのソリューションです。

- オーサリングソフトウェアは、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。
- リモートマネージャーは、オーサリングソフトウェアで作成されたパッケージを指定した場所にエクスポートします。ローカルフォルダにメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を保存する機能と、ネットワーク上のプレーヤーデバイスにメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を配信するための機能を提供します。以下に示す作業の流れ①～③では、②を担当します。
- メディアプレーヤーは、メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）の時間設定に沿ってメディアを再生します。またネットワーク/日時設定やログの表示などを行うためのインターフェースを提供します。流れ①～③では、③を担当します。

作業の流れ



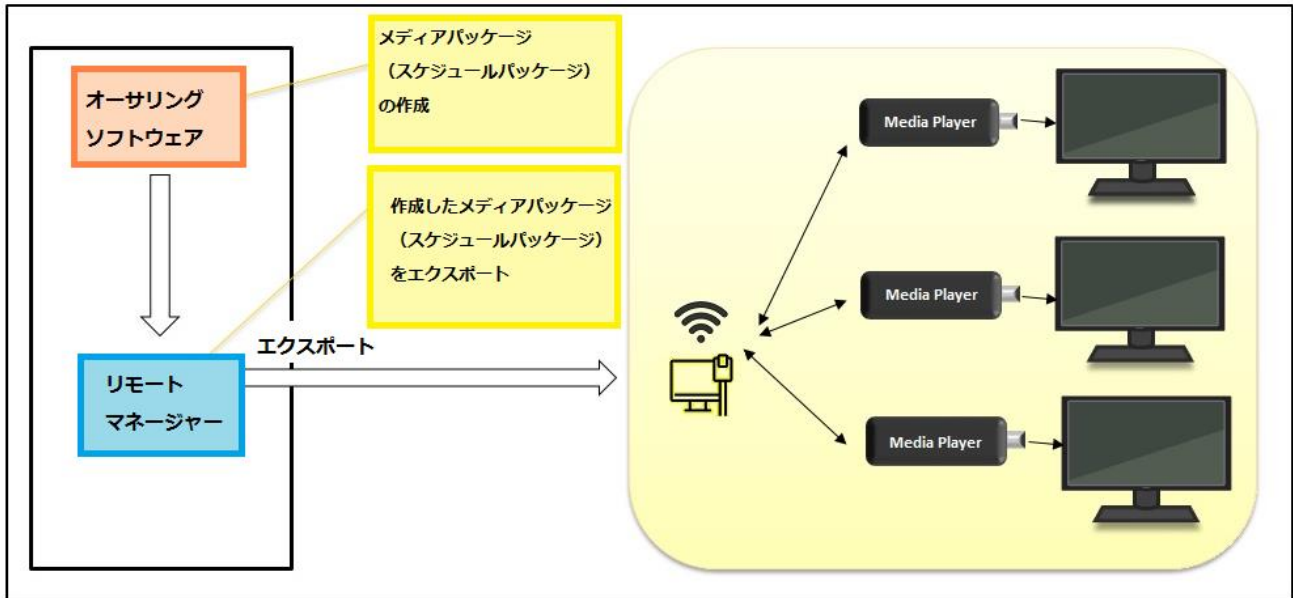


表 1 では、リモートマネージャーの主な構成要素について説明します。

表 1

要素	説明
<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Schedule 1</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;">Schedule 2</div>	エクスポート可能なメディアパッケージ (スケジュールパッケージ) を示します。
<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;">Mp-02</div> <div style="font-size: 1.2em;">Wi-Fi</div> <div style="margin-left: 10px;">⚙️</div> </div>	Wi-Fi でネットワークに接続されたプレーヤーデバイスを示します。
<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;">Mp-020</div> <div style="font-size: 1.2em;">LAN</div> <div style="margin-left: 10px;">⚙️</div> </div>	有線 LAN でネットワークに接続されたプレーヤーデバイスを示します。
<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; background-color: #0070C0; color: white; text-align: center; font-weight: bold;">SCHEDULE1</div>	プレーヤーデバイスへエクスポートするメディアパッケージ (スケジュールパッケージ) を示します。スケジュール名を表示します。
<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;">My PC</div> </div>	リモートマネージャーをインストールしたコンピュータを示します。
<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;">リムーバブルディスク (G:)</div> </div>	コンピュータに接続されたメモリーカード、USB メモリーを示します。
<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;"> <p style="font-size: 0.8em;">デバイス容量の詳細</p> <p style="font-size: 0.8em;">空き容量 89.0GB ● 使用容量 11.0GB ● 総容量 100.0GB</p> </div>	選択されたプレーヤーデバイスの容量詳細を表示します。 <ul style="list-style-type: none"> ● 空き容量：使用可能な容量。 ● 使用容量：使用されている容量。

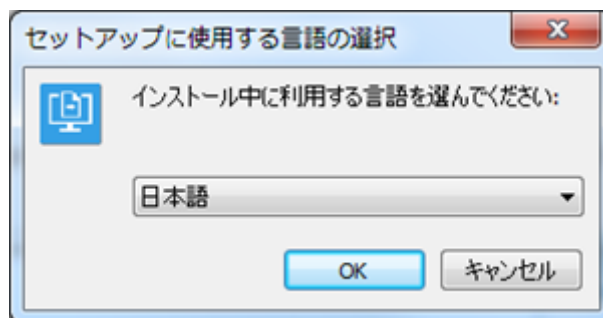
1.2 リモートマネージャーのインストール

ここでは、リモートマネージャー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。

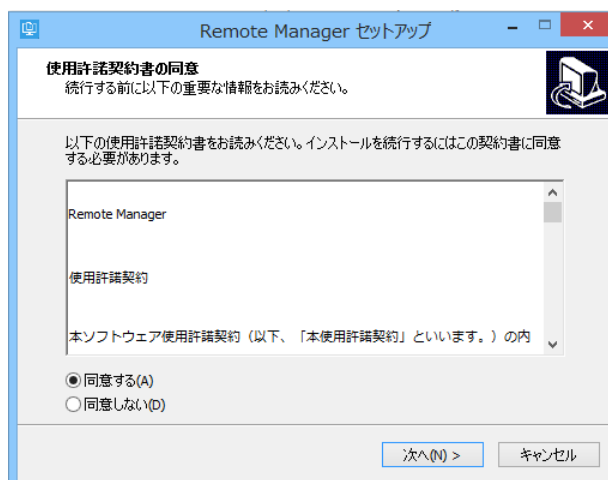
本作業を行う前提条件：

- 管理者権限を持つアカウントでログインすること（詳細は[付録 F Windows 管理者権限の確認方法](#)を参照してください）。
- 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 H リモートマネージャーのシステム要件](#)を参照してください）。
- プレーヤーデバイスと接続するポートが使用されていないこと。詳細は、[付録 G プレーヤーデバイスとの接続に使用するポートの解放方法](#)を参照してください。

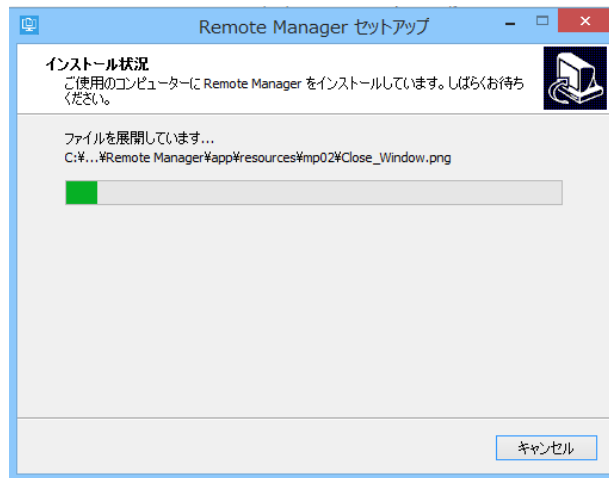
1. 製品 URL (<http://www.nec-display.com/dl/jp/dp/mp02/index.html>) からダウンロードしたリモートマネージャーのセットアップファイルをダブルクリックします。【ユーザーアカウント制御】画面が表示されます。
2. <はい> をクリックすると、【セットアップに使用する言語の選択】が表示されます。



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【Remote Manager 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、リモートマネージャーのインストールが開始されます。同意されない場合キャンセルをクリックすると、インストールが中止されます。



留意点

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「Remote Manager」が登録されます。
6. リモートマネージャーのインストールが完了すると、リモートマネージャーが起動します。
- リモートマネージャー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\ Remote Manager

留意点

64 bit の場合 : C:\Program Files(x86)\NEC Display Solutions\ Remote Manager

- リモートマネージャーが再インストール（上書き）されると、アプリケーションは前回インストール時の設定を保持します。

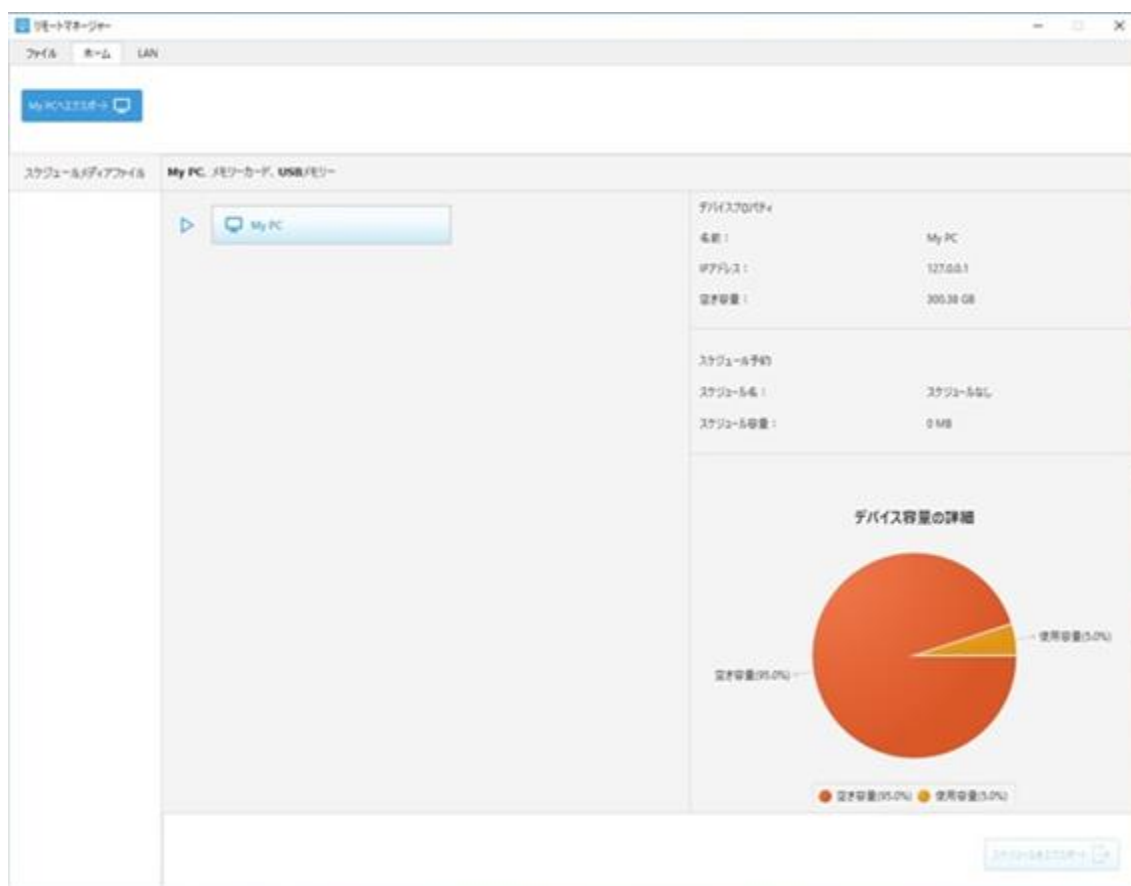
1.3 リモートマネージャーの起動

ここでは、リモートマネージャー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。

本作業を行う前提条件：

- プレーヤーデバイスと接続するポートが使用されていないこと。詳細は、[付録 G プレーヤーデバイスとの接続に使用するポートの解放方法](#)を参照してください。

- 「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。
- メニュー上から「NEC Display Solutions」フォルダー配下の「Remote Manager」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 リモートマネージャーの設定

ここでは、オーサリングソフトウェアで作成したメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のリモートマネージャー用ディレクトリ（保存先）の設定方法を説明します。この設定を行うことで、「ファイル」メニューから「開く」をクリックしたとき、【メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を選択する】で設定したディレクトリが表示されます。

- **オーサリングソフトウェアのエクスポートフォルダパスを変更していない場合、本作業は必要ありません。**
- **リモートマネージャーのメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のディレクトリパスのデフォルト設定は、C:¥ユーザー¥（ユーザー名）¥マイドキュメント ¥Authoring Software¥Saved Schedule です。これは、オーサリングソフトウェアのエクスポートフォルダパスと同じです。**
- **オーサリングソフトウェアのエクスポートフォルダパスを変更した場合には、リモートマネージャーのメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のディレクトリパスも同じ設定にしてください。**



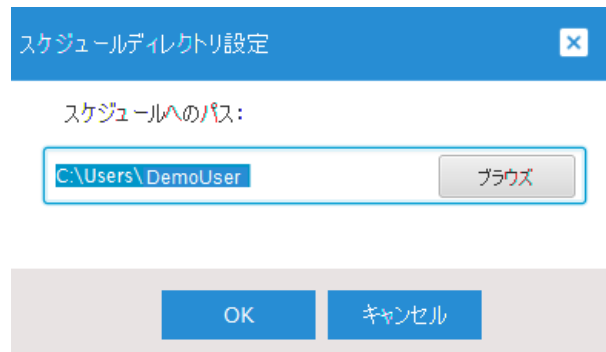
本作業を行う前提条件：

- オーサリングソフトウェアで作成したメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のフォルダーの保存先を確認してあること。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。

1. リモートマネージャーを起動します。
2. 「ファイル」メニューから「設定」をクリックします。



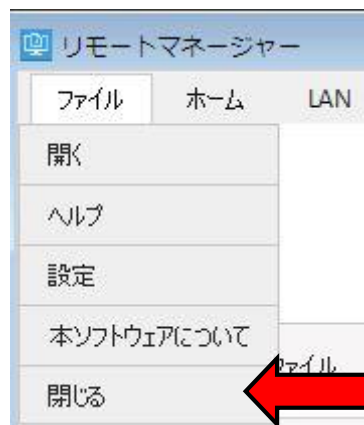
【スケジュールディレクトリ設定】サブ画面が表示されます。関連：4.1 【スケジュールディレクトリ設定】サブ画面



3. <ブラウズ>をクリックして、オーサリングソフトウェアで作成したメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）が保存されているフォルダーをクリックします。
4. <OK>をクリックします。メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のディレクトリが設定されました。

1.5 リモートマネージャーを閉じる

1. 「ファイル」メニューから「閉じる」をクリックします。



リモートマネージャーが閉じます。

1.6 メディアプレーヤーの起動

1.6.1 USB メモリーを接続しない状態でのメディアプレーヤーの起動

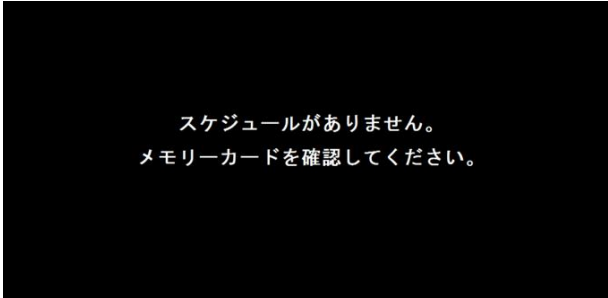
ここでは、プレーヤーデバイスに USB メモリーを接続しない状態でのプレーヤーアプリケーションの起動方法を説明します。

プレーヤーデバイスの操作に関しては製品添付の取扱説明書を参照してください。

本作業を行う前提条件：

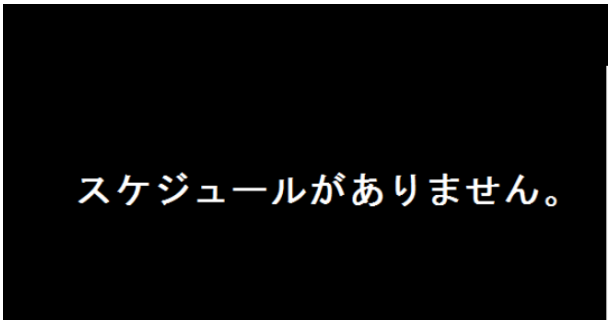
- プレーヤーデバイスの取扱説明書を参照してプレーヤーデバイスの操作を理解していること。
- プレーヤーデバイスの USB ポートに USB マウスを接続すること。
- プレーヤーデバイスに USB メモリーを接続しないでおくこと。
- 有線 LAN 接続の場合、プレーヤーデバイスとネットワークの接続には USB LAN アダプタを使用すること。

1. プレーヤーデバイスの電源を入れると、プレーヤーアプリケーションが自動的に起動します。
プレーヤーデバイス上でメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）が利用できないと、以下のメッセージが表示されます。



スケジュールがありません。
メモリーカードを確認してください。

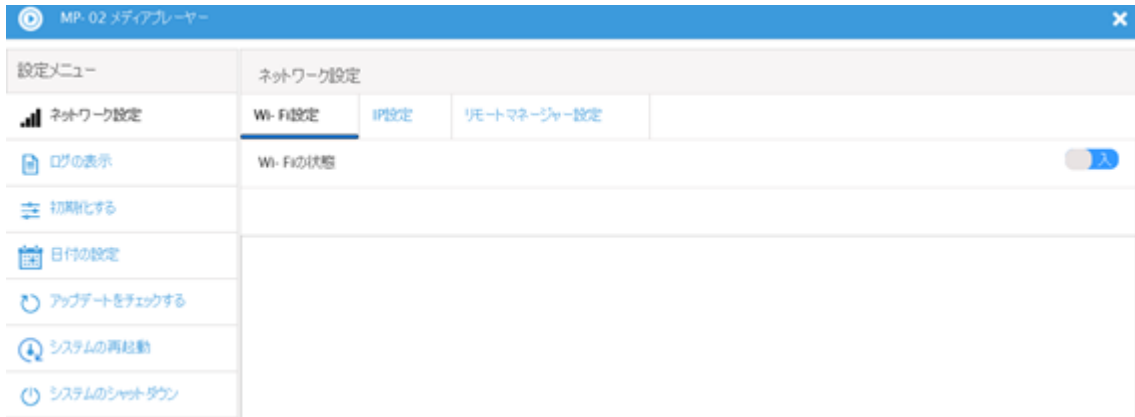
メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）は存在しているがその日時にスケジュールされていないと、以下のメッセージが 10 秒間表示された後、黒画面が表示されます。



スケジュールがありません。

- プレーヤーデバイスの画面上でマウスをダブルクリックします。
メイン画面が表示されます。

- プレーヤーデバイスとネットワークの接続が Wi-Fi の場合



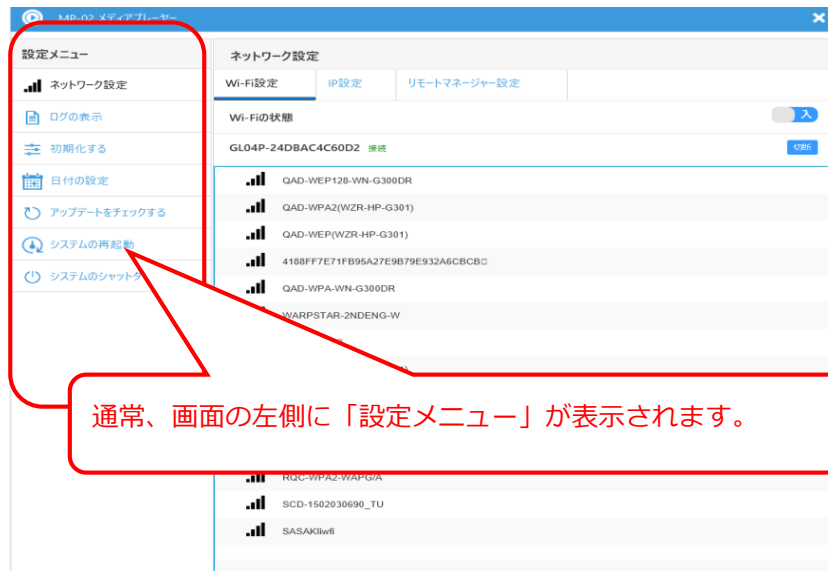
- プレーヤーデバイスとネットワークの接続が有線 LAN の場合




メディア再生中の場合でも、マウスをダブルクリックするとメイン画面が表示されます。

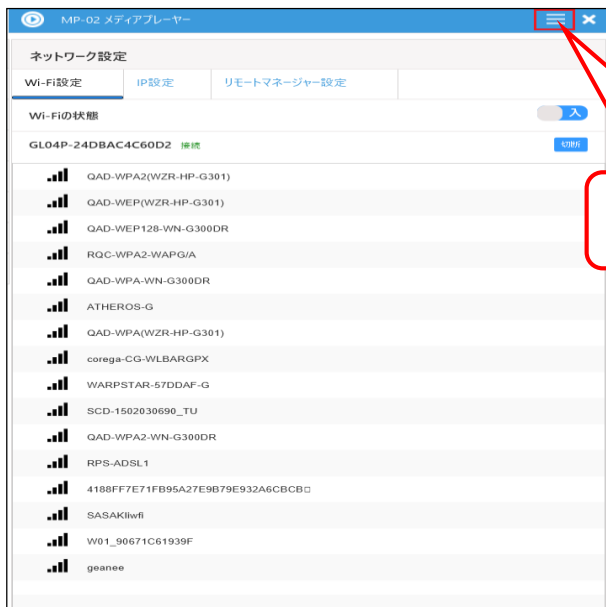


番組構成や機種により、プレーヤーアプリケーションのメイン画面の「設定メニュー」が表示されない場合があります。



重要

「設定メニュー」を表示させるには、画面右上のをクリックします。このアイコンをクリックすると、サイドメニューの表示/非表示を切り換えることができます。



ここをクリックします



「設定メニュー」が表示されます。

1.6.2 USB メモリーを接続した状態でのメディアプレーヤーの起動

ここでは、プレーヤーデバイスに USB メモリーを接続した状態でのプレーヤーアプリケーションの起動方法を説明します。

本作業を行う前提条件：

- プレーヤーデバイスの取扱説明書を参照してプレーヤーデバイスの操作を理解していること。
- プレーヤーデバイスの USB ポートに USB メモリーを接続すること。

1. プレーヤーデバイスに USB メモリーを接続します。
2. プレーヤーデバイスの電源を入れると USB メモリー内の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）を検索します。（複数のメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）がある場合、更新日時が一番新しいスケジュールを検索します。）

スケジュールを確認中です。

USB メモリー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）があると、USB メモリーからメモリーカードにコピーが始まります。

コピー中です。
電源を切らないでください。

メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のコピーが完了すると、以下のメッセージが表示され、約 10 秒後にプレーヤーデバイスは自動的にシャットダウンします。

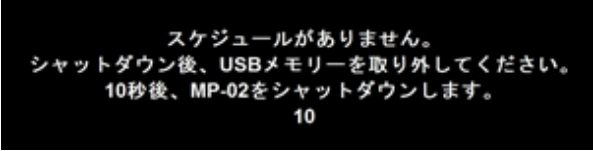
コピーを終了しました。
シャットダウン後、USBメモリーを取り外してください。
10秒後、MP-02をシャットダウンします。
10

留意点

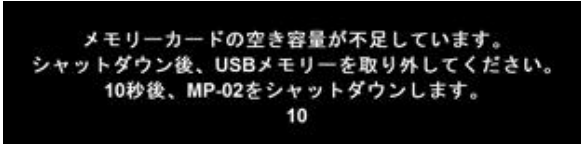
システムがシャットダウンした後、USB メモリーを取り外してください。USB メモリーを取り外さないままデバイスの電源を入れると、手順 2 のプロセス（コピーとシャットダウン）が繰り返されます。

重要

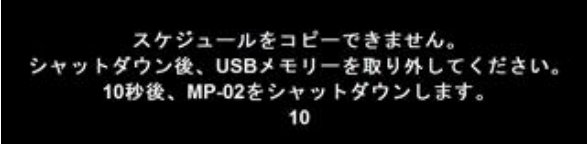
- USB メモリー内に利用可能なメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）がないと、以下のメッセージが表示され、約 10 秒後にプレーヤーデバイスは自動的にシャットダウンします。



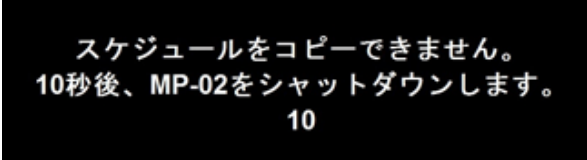
- メモリーカードに十分な空き容量がない場合には、メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）はコピーされず、以下のメッセージが表示され、約 10 秒後にプレーヤーデバイスは自動的にシャットダウンします。



- プレーヤーデバイスに USB メモリーを接続していても、メモリーカードが利用できなかつたりコピー中にメモリーカードを取り外したりすると、以下のメッセージが表示され、約 10 秒後にプレーヤーデバイスは自動的にシャットダウンします。



- プレーヤーデバイスにメモリーカードを接続していても、コピー中に USB メモリーを取り外すと、以下のメッセージが表示され、約 10 秒後にプレーヤーデバイスは自動的にシャットダウンします。



- プレーヤーデバイスは USB ハブを正式にサポートしません。ハブを利用したり、利用したうえで USB メモリーを複数接続したりしないでください。
- 自動シャットダウンが実行されない場合、電源ボタンを長押ししてシャットダウンしてください。

1.7 メディアプレーヤーの設定

1.7.1 ネットワーク設定

ここでは、ネットワーク設定方法を説明します。

本作業を行う前提条件：

- Wi-Fi ネットワーク接続が可能な環境であること。
- プレーヤーデバイスとネットワークの接続には USB LAN アダプタを使用すること。

1. プレーヤーデバイスを起動します。

「ネットワーク設定」パネルが表示されます。**関連：6.1 「ネットワーク設定」パネル**

2. 以下のように LAN 設定を行います。

2.1. プレーヤーデバイスとネットワークが有線 LAN で接続されている場合には、以下のメイン画面が表示されます。



2.2. プレーヤーデバイスとネットワークが Wi-Fi で接続されている場合は、以下の手順を実行してください。

2.2.1. Wi-Fi の入/切をスイッチで入に切り換えます。



使用可能なネットワークのリストが表示されます。



2.2.2. 接続したいネットワークをダブルクリックします。

- 2.2.3. Wi-Fi ネットワークの種類にしたがって、接続します。
- a. Wi-Fi ネットワークがオープンである場合には、以下のような画面が表示されるので、〈接続〉をクリックします。



- b. Wi-Fi ネットワークがオープンではない場合には、認証情報入力画面が表示されます。入力欄内をクリックするとソフトウェアキーボードが表示されます。このソフトウェアキーボードを使用して、認証情報を入力します。



重要

ソフトウェアキーボードは、通常のキーボードと同じ機能を保証するものではありません。デフォルトでは、プレーヤーデバイスは通常のキーボードのサポートしていません。

- b-1. Wi-Fi ネットワークがパスワード認証タイプである場合には、パスワードを入力してから<接続>をクリックします。



A screenshot of a Wi-Fi connection dialog box. The title bar is blue with a close button (X) on the right. Below the title bar, there is a label 'パスワード' (Password) followed by a text input field. Below the input field, there is a checkbox labeled '自動接続' (Auto-connect) which is currently unchecked. At the bottom of the dialog, there are two buttons: '接続' (Connect) and 'キャンセル' (Cancel).

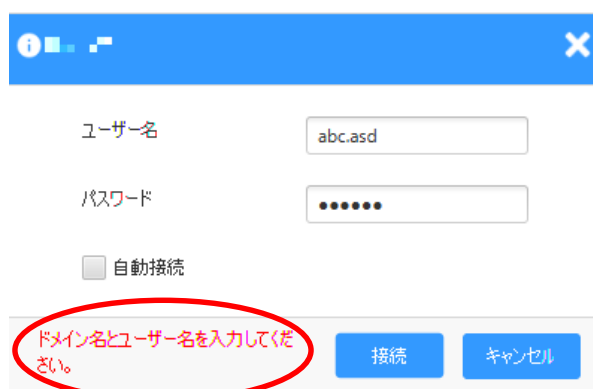
- b-2. Wi-Fi ネットワークがエンタープライズタイプである場合には、ユーザー名とパスワードを入力してから<接続>をクリックします。



A screenshot of a Wi-Fi connection dialog box. The title bar is blue with a close button (X) on the right. Below the title bar, there are two labels: 'ユーザー名' (Username) and 'パスワード' (Password), each followed by a text input field. Below the input fields, there is a checkbox labeled '自動接続' (Auto-connect) which is currently unchecked. At the bottom of the dialog, there are two buttons: '接続' (Connect) and 'キャンセル' (Cancel).

ヒント

- 設定や接続環境の問題があると、エラーメッセージが表示されます。設定の確認をしてください。
例) ユーザーネームやドメイン名を誤って入力すると、サブウィンドウに以下のようなエラーメッセージが表示されます。



A screenshot of a Wi-Fi connection dialog box showing an error message. The title bar is blue with a close button (X) on the right. Below the title bar, there are two labels: 'ユーザー名' (Username) and 'パスワード' (Password), each followed by a text input field. The 'ユーザー名' field contains the text 'abc.asd'. Below the input fields, there is a checkbox labeled '自動接続' (Auto-connect) which is currently unchecked. At the bottom of the dialog, there are two buttons: '接続' (Connect) and 'キャンセル' (Cancel). A red oval highlights an error message at the bottom left: 'ドメイン名とユーザー名を入力してください。' (Please enter the domain name and username).

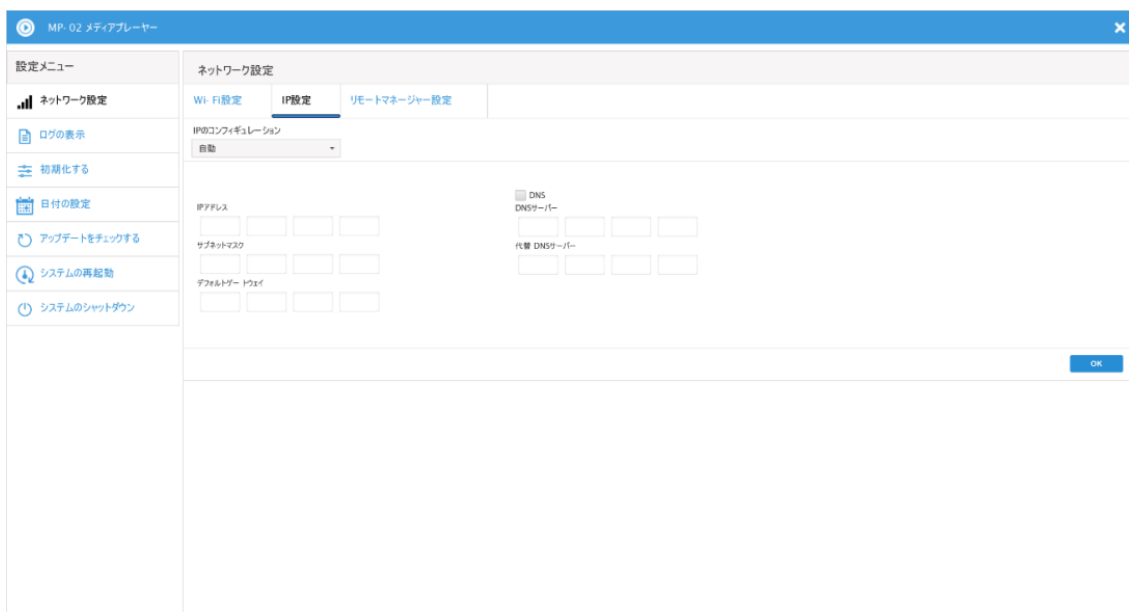
- <自動接続>を選択すると、選択した Wi-Fi ネットワークが使用可能な場合、次回から自動的に接続されます。

接続されると、画面上で**接続**と表示されます。



- **入** と **切** で Wi-Fi の入/切を切り換えることができます。「入」に切り換えると保存されているネットワークに自動接続されます。
- Wi-Fi 接続を切断するには Wi-Fi 機能を <切> にすることを推奨します。<切断> を利用する場合、Wi-Fi 接続が切断され、設定されていたパスワードなどの情報がリセットされます。
- Wi-Fi 接続を変更するには、接続しているネットワークを切断してから、接続したい使用可能なネットワークをダブルクリックします。
- 接続したい Wi-Fi ネットワークが使用可能なネットワークに表示されない場合には、Wi-Fi ルーターの電源が入っているか確認してください。電源が入っている場合には、Wi-Fi 設定を確認してください。
- 機能を「入」にしてしばらく経つと、接続可能な Wi-Fi が減少することがあります。いったん機能を「切」にしてから「入」に変更すると、再検索を行います。

3. IP 設定を行うために「IP 設定」タブをクリックします。「IP 設定」タブが表示されます。



4. 「IP のコンフィギュレーション」ドロップダウンリストから、オプションを1つ選択し、そのオプションにしたがって IP 設定を行ってください（「自動」を選択されることをおすすめします）。

表 2

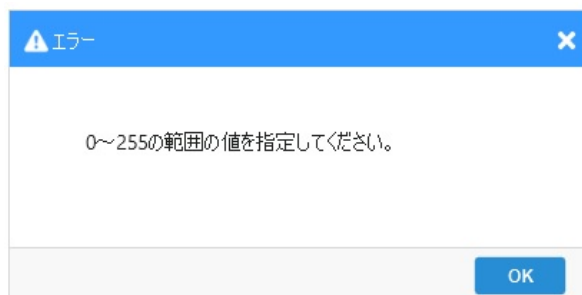
「IP のコンフィギュレーション」オプション	説明
自動	<p>プレーヤーデバイスにより、IP 設定が自動構成されます。設定の詳細を入力する欄は無効化します。</p> <p>重要</p> <p>DNS チェックボックス（チェックマーク入力欄）を選択すると、DNS サーバーと代替 DNS サーバーを入力することができます。</p>
手動	<p>プレーヤーデバイスにより、IP 設定が自動表示されます。設定の詳細を入力する欄が有効になり、設定の変更が可能になります。</p> <p>ヒント</p> <p>入力欄をクリックすると数字入力用ソフトウェアキーボードが表示されます。</p> <p>重要</p> <p>手動での IP 設定では、IP アドレスの通りにサブネットマスクを入力してください。</p>

5. マウスを使って<OK>をクリックします。IP 設定が保存されます。



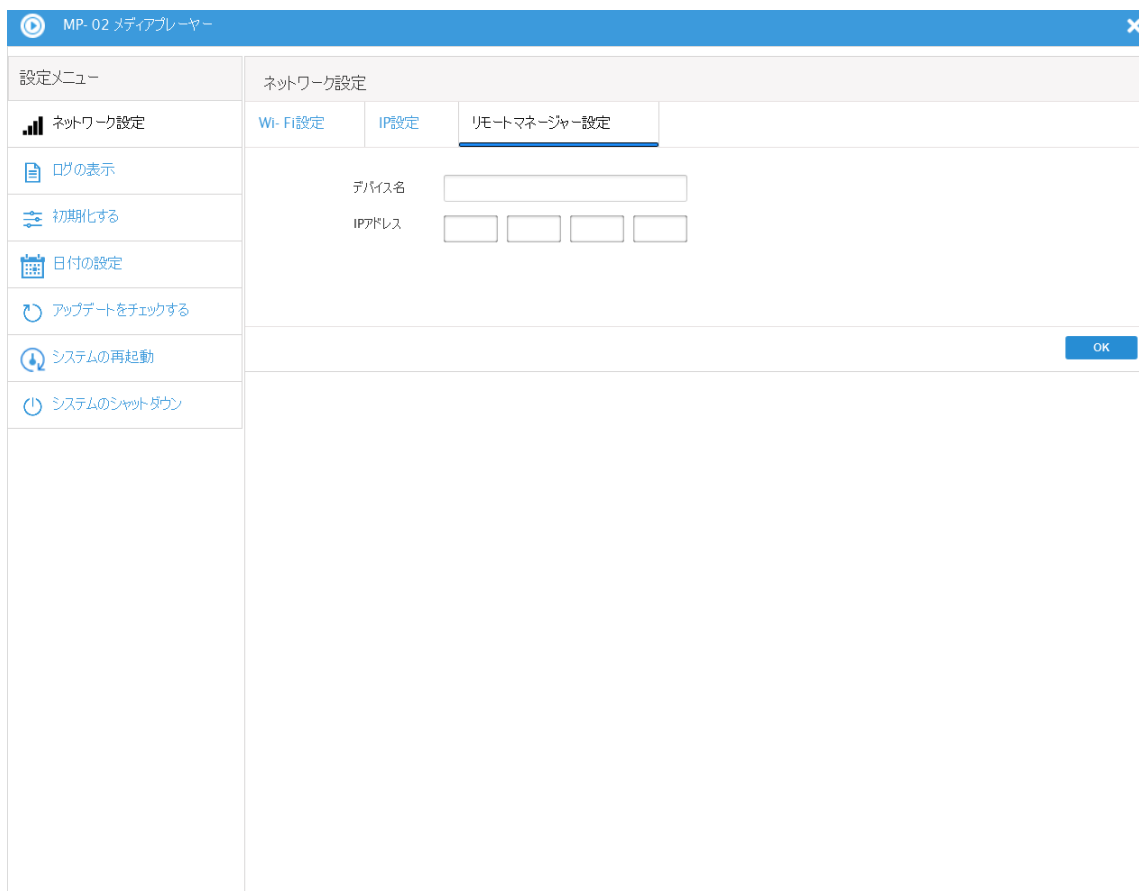
- 「サブネットマスク」の4つの入力欄の有効範囲はすべて 0~255 です。
- 「サブネットマスク」以外については、先頭の入力欄の有効範囲は 1~223、後続の3つの入力欄の有効範囲は 0~255 です。

指定した IP アドレスが有効でない場合には、次のいずれかのエラーメッセージが表示されます。

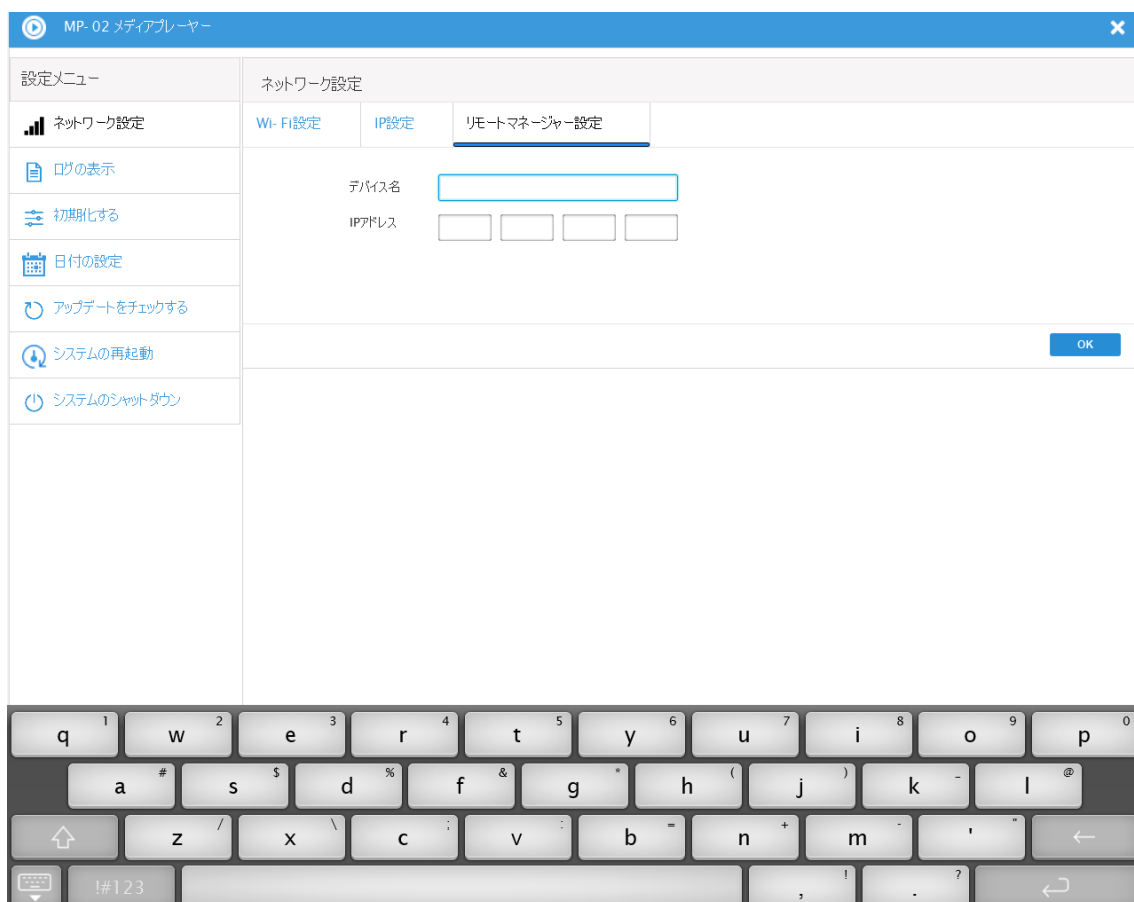




6. ネットワークを構成するために「リモートマネージャー設定」タブをクリックします。
「リモートマネージャー設定」タブが表示されます。



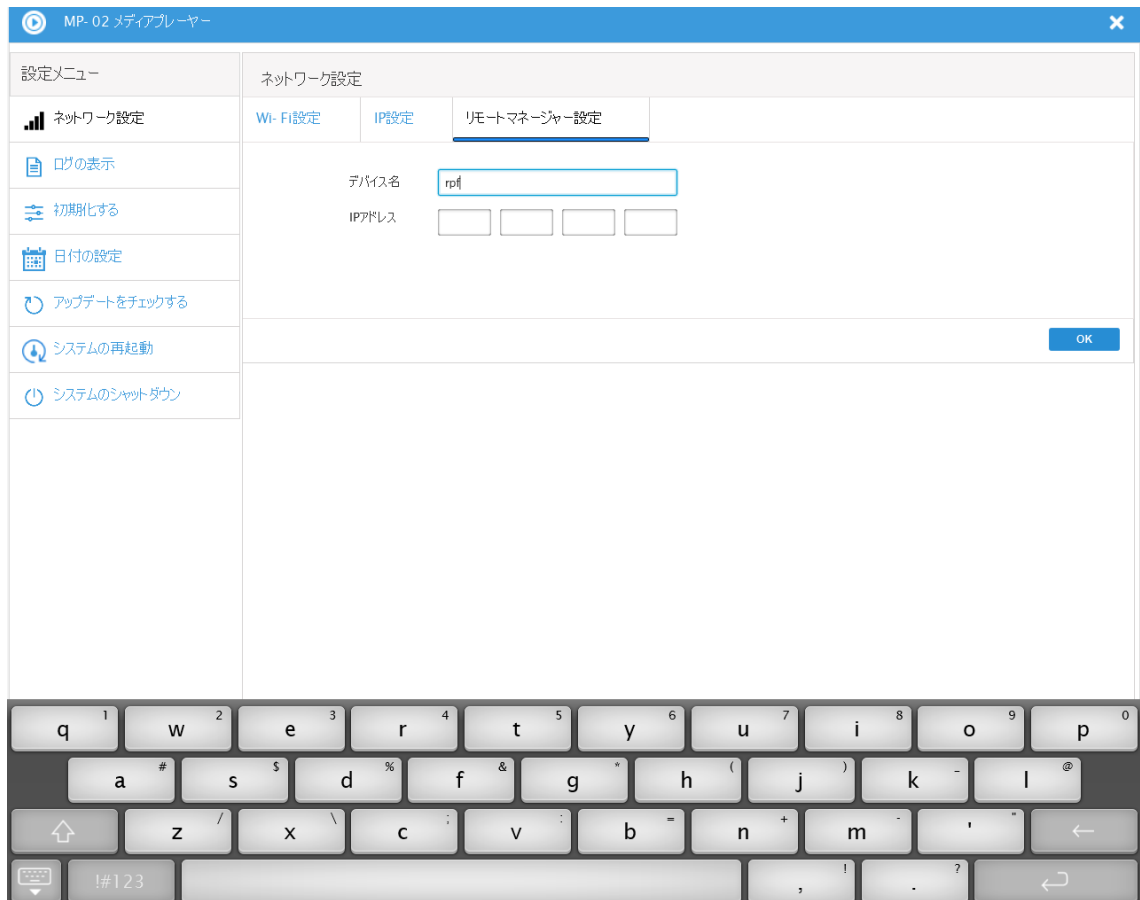
7. ソフトウェアキーボードを使用して「デバイス名」欄にプレーヤーデバイスの名称を入力します（この名称がプレーヤーデバイスに割り当てられます）。



重要

- 「デバイス名」入力欄には、任意の名称を入力することができます。リモートマネージャーは、プレーヤーデバイスとの関連付けにこのデバイス名を用います。
- 「デバイス名」入力欄では、接続済みのプレーヤーデバイスの名称の編集を行うことができます。
- ファイアウォールを設定して、ポートの送受信接続ができるようにしてください。詳細は、付録 G プレーヤーデバイスとの接続に使用するポートの解放方法を参照してください。

8. リモートマネージャーをインストールしたコンピュータの IP アドレスを入力します。

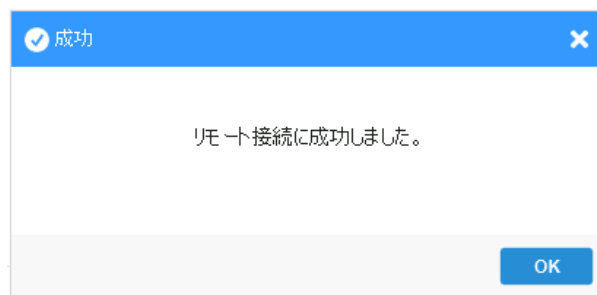


リモートマネージャーをインストールしたコンピュータで IP アドレスを確認する必要があります。詳細は付録 D コンピュータの IP アドレスの確認方法を参照してください。

9. マウスを使って <OK> をクリックします。

<OK> をクリックすることでネットワーク設定が反映されます。

成功メッセージサブ画面が表示されると、プレーヤーデバイスはリモートマネージャーに接続されます。これにより、リモートマネージャーはこのプレーヤーデバイスにメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートできるようになります。



10. <OK> をクリックします。メッセージサブ画面が閉じます。

1.7.2 日付と時刻の設定

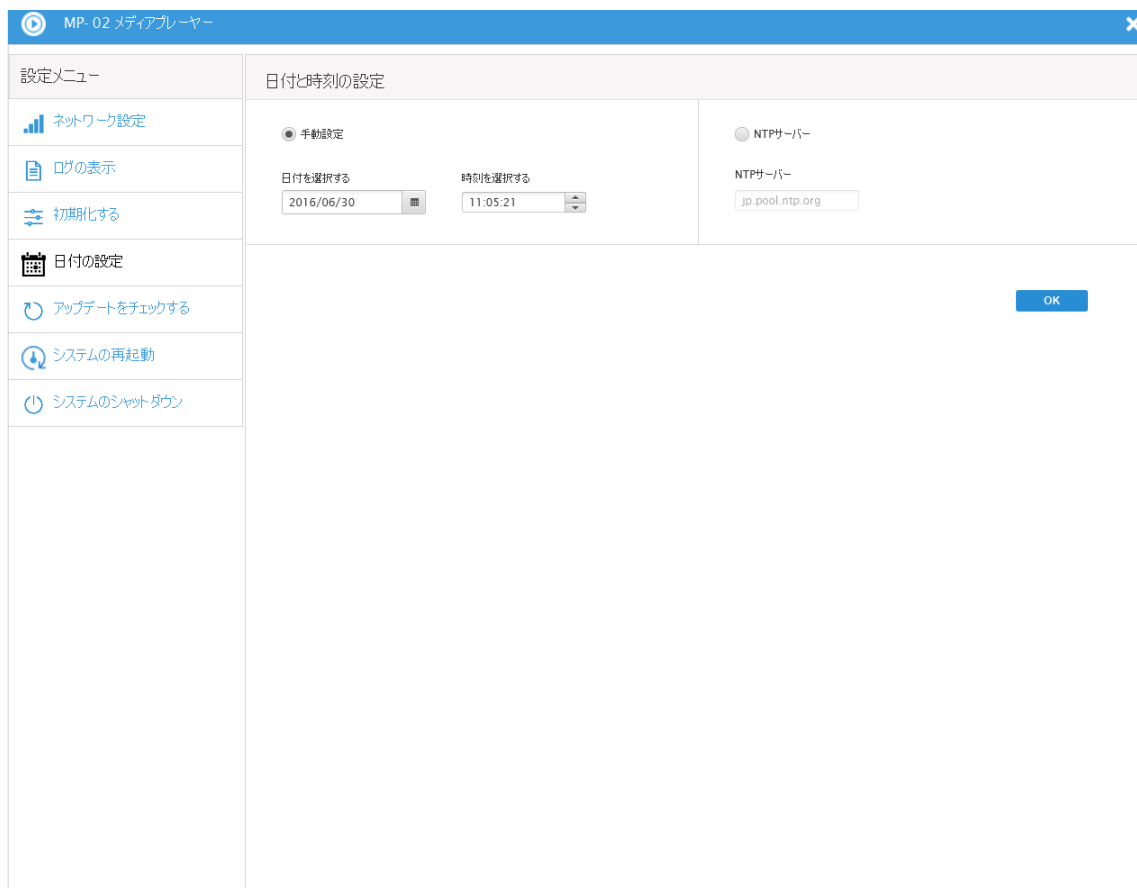
ここでは、システムの日付と時刻の設定方法を説明します。

本作業を行う前提条件：

- NTP サーバーを用いて自動で時刻の設定を合わせる場合にはネットワーク接続が可能な環境であること。
- 以下の手順では、プレーヤーデバイスとネットワークの接続には Wi-Fi を用いるものとします。

1. プレーヤーデバイスを起動します。
2. 「設定メニュー」から「日付の設定」をクリックします。

「日付と時刻の設定」パネルが表示されます。**関連：6.4 「日付と時刻の設定」パネル**



3. 次のオプションのいずれかをクリックします。

<手動設定>：日付と時刻を手動で設定します（最初は本体時間が表示されます）。

- a. 「日付を選択する」欄からシステムの日付を選択できます。
- b. 「時刻を選択する」欄からシステムの時刻を選択できます。
- c. <OK> をクリックします。

設定した日時を反映させるため、プレーヤーアプリケーションは再起動します。再起動が完了するまでメディアは再生されません。

<NTP サーバー> : NTP サーバーから日時を設定します。

- a. ソフトウェアキーボードを使用して「NTP サーバー」に NTP サーバー名を入力します。
- b. <OK> をクリックします。

NTP サーバーからの日時設定に成功すると、メッセージが表示されます。



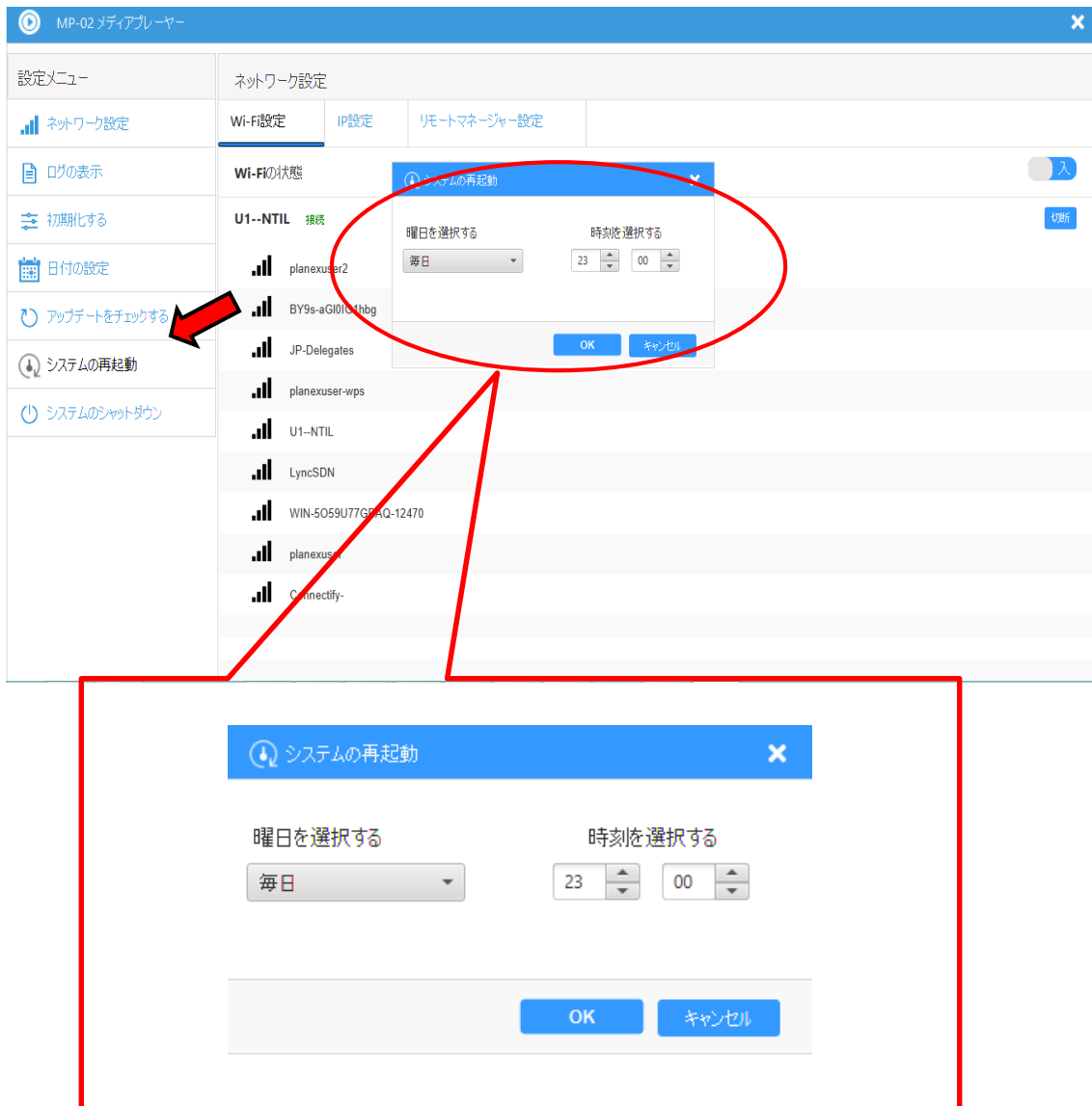
- **NTP サーバー名のデフォルト値は、jp.pool.ntp.org です。**
- **プレーヤーデバイスは日時がずれないようにするため、NTP サーバーに接続することを推奨します。**

1.8 メディアプレーヤーの再起動の設定

システムの正常作動を目的として、プレーヤーデバイスは自動再起動します。ここでは、プレーヤーデバイスの自動再起動の設定方法を説明します。

1. 「設定メニュー」から「システムの再起動」をクリックします。

【システムの再起動】サブ画面が表示されます。**関連：6.6 「システムの再起動」パネル**



2. 自動再起動する曜日・時刻を選択して、<OK> をクリックすると設定が反映されます。毎週、設定された曜日・時刻になると、システムは自動的に再起動します。システム再起動のデフォルト設定は毎日 23 : 00 です。



プレーヤーデバイスの再起動時には黒画面が表示されます。

1.9 注意制限事項

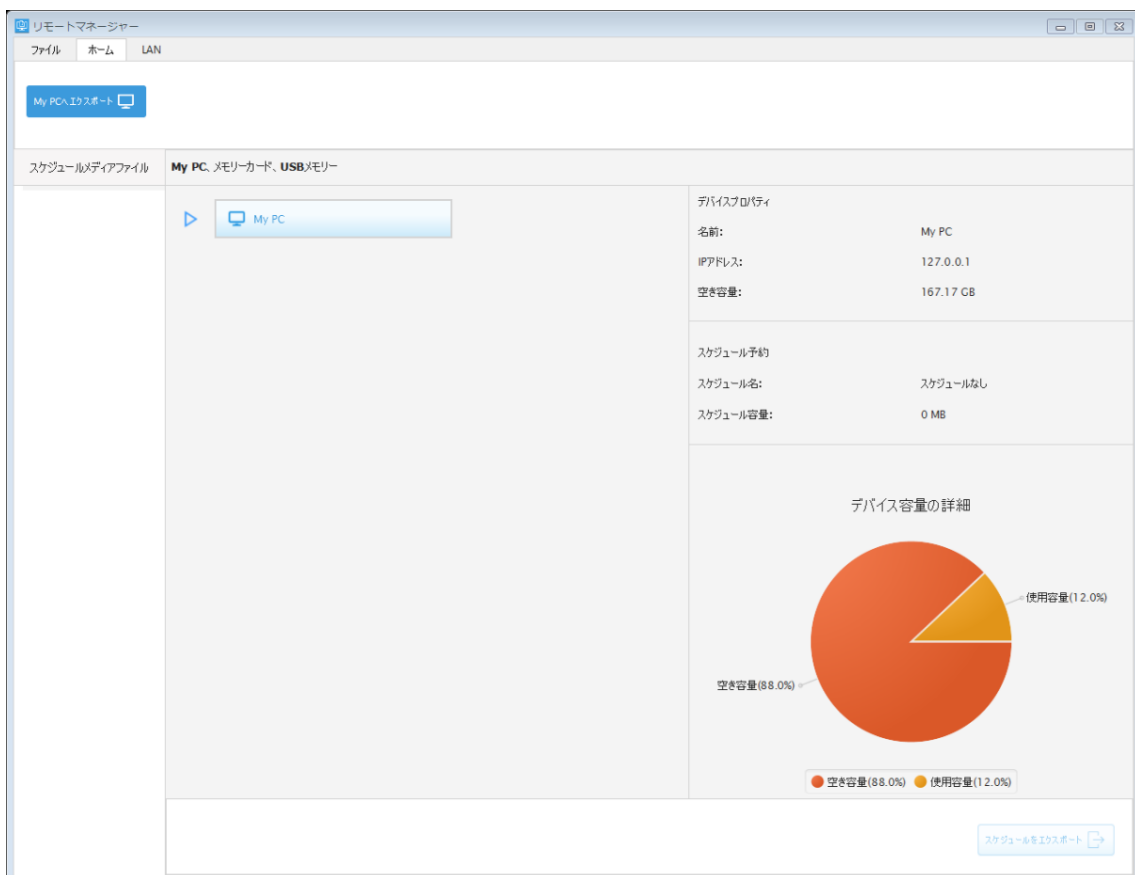
- 表示されるメディアのウィンドウのサイズは変更できません。オーサリングソフトウェアで設定してください。
- プレーヤーアプリケーションでは、オーサリングソフトウェアで作成されたメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のチャンネル1のみ使用できます。
- プレーヤーデバイスでメディアを再生するにはメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）の保存されたメモリーカードが必要です。
- メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）の破損などの問題があると、プレーヤーアプリケーションで再生することができません。ログで詳細を確認することができます。詳細は [5.2 ログの表示](#)を参照してください。

第2章 簡易操作説明

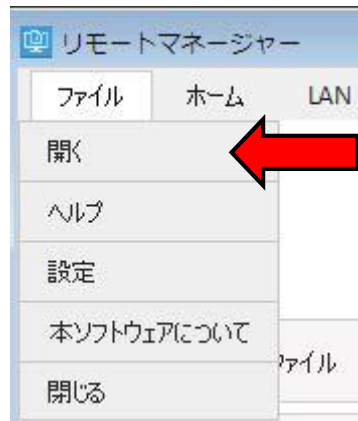
本章では、オーサリングソフトウェアで作成したメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をリモートマネージャーでエクスポートし、メディアプレーヤーで再生する手順を、実例を示しながら説明します。

1. リモートマネージャーを起動します。

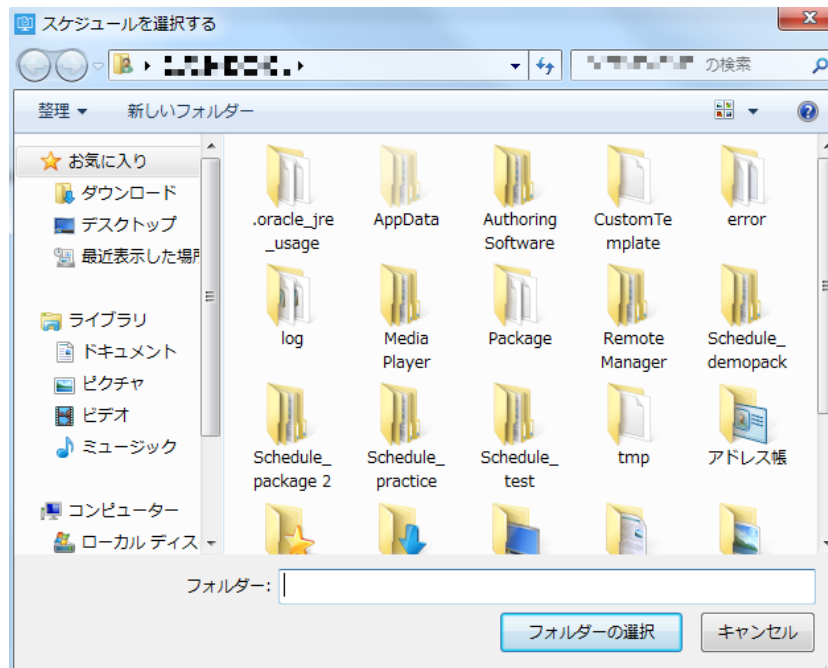
メイン画面が表示されます。



2. 「ファイル」メニューから「開く」をクリックします。

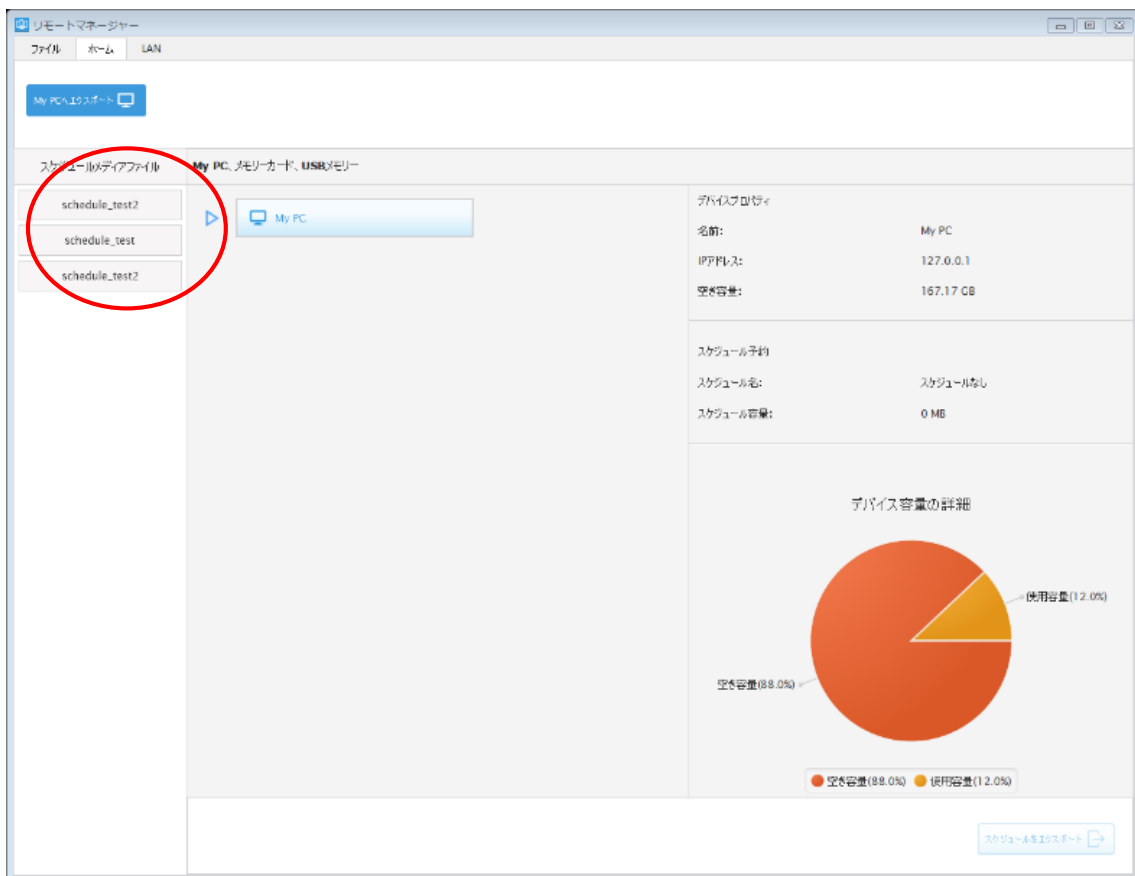


3. 【スケジュールを選択する】サブ画面が表示されます。開きたいメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を選択し、〈フォルダーの選択〉をクリックします。



メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のディレクトリ（保存先）が設定済みであれば、設定先の情報が表示されます。詳細は [1.4 リモートマネージャーの設定](#) を参照してください。

4. 選択されたメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）に保存されているスケジュールが「スケジュールメディアファイル」領域内に表示されます。

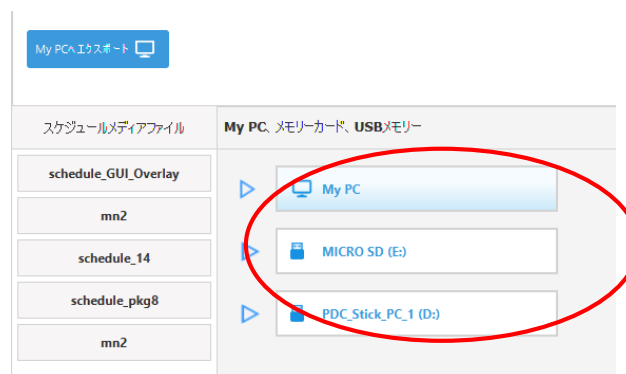


5. メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートします。メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）は次のものにエクスポートすることができます。
- ローカルコンピュータ（My PC）とそのコンピュータに直接接続されたプレーヤーデバイス（「My PC へエクスポート」パネルを使用します）
 - プレーヤーデバイス（「LAN でエクスポート」パネルを使用します）

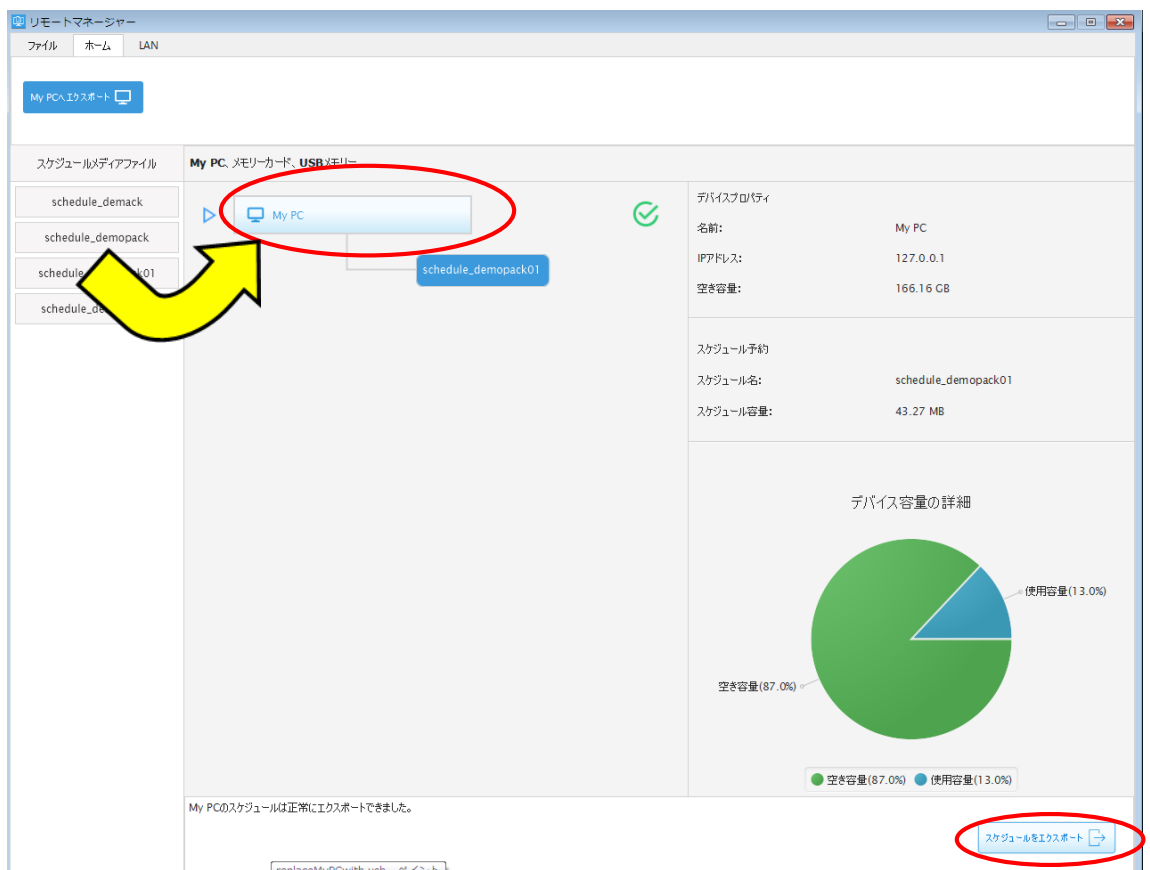
- a. コンピュータに直接接続されているプレーヤーデバイスにメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートしたい場合




- My PC は、エクスポート先が C:¥ユーザー¥（ユーザー名）であるローカルコンピュータを指します。
- 「ホーム」の「My PC、メモリーカード、USBメモリー」には、接続されているプレーヤーデバイスが表示されます。



- a-1 「スケジュールメディアファイル」からエクスポートしたいメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートしたいプレーヤーデバイスにドラッグ&ドロップします。

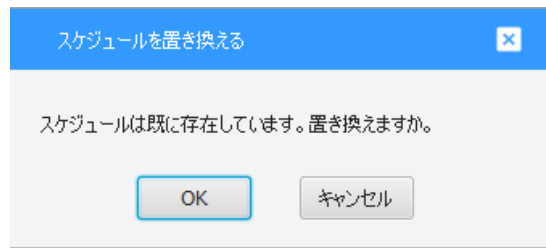


- a-2 <スケジュールをエクスポート>をクリックします。
- a-3 選択されたプレーヤーデバイスにメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートします。エクスポートに成功すると、エクスポート先のプレーヤーデバイスの横にチェックマーク  が表示されます。エクスポートに失敗するとエラーメッセージが表示されます。



ヒント

- 「スケジュールメディアファイル」のメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を右クリックして「コピー」をクリックし、プレーヤーデバイスにペーストすることもできます。
- プレーヤーデバイスにメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を複数同時にドロップ、エクスポートすることはできません。すでにメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）が設定されている場合、新しく設定したものに置き換わります（置き換え時に警告が表示されます）。



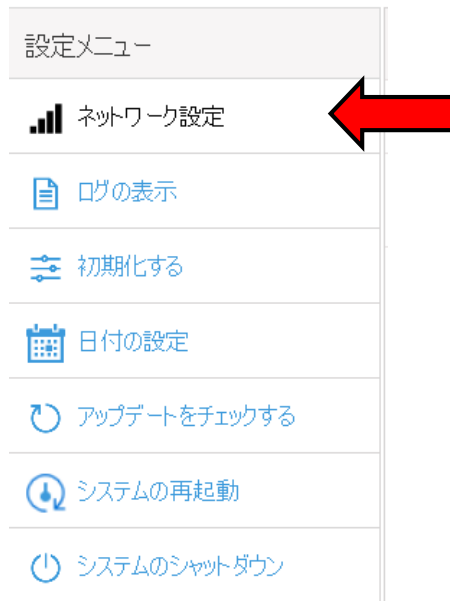
- プレーヤーデバイスの位置で右クリックし、「スケジュールを削除する」をクリックすると、ドロップしたメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を削除することができます。詳細は [3.6 エクスポート前のスケジュールの削除](#)を参照してください。

- a-4 メモリーカードにエクスポートした後、このプレーヤーデバイスにメモリーカードを挿入するとプレーヤーデバイスはスケジュールに沿ってメディアを再生します。

b. LAN 経由でメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートしたい場合

- b-1. Wi-Fi ネットワークの電源を入れるか、USB LAN アダプタを用いてプレーヤーデバイスと有線 LAN を接続します。
- b-2. LAN 経由でのエクスポート元となるコンピュータ（リモートマネージャーがインストールされている）と、エクスポート先となるプレーヤーデバイスの電源を入れます。
- b-3. エクスポート先のプレーヤーアプリケーションのメイン画面を起動します（プレーヤーデバイスの電源を入れる前にその USB ポートに USB マウスを接続しておくことに注意してください）。

- b-4. 「設定メニュー」から「ネットワーク設定」をクリックします。



「ネットワーク設定」パネルが表示されます。**関連：6.1 「ネットワーク設定」パネル**

プレーヤーデバイスとネットワークの接続に有線 LAN が使用される場合には、「有線 LAN 設定」タブが表示されます。

プレーヤーデバイスとネットワークの接続に Wi-Fi ネットワークが使用される場合には、「Wi-Fi 設定」タブが表示されます。

有線 LAN 設定

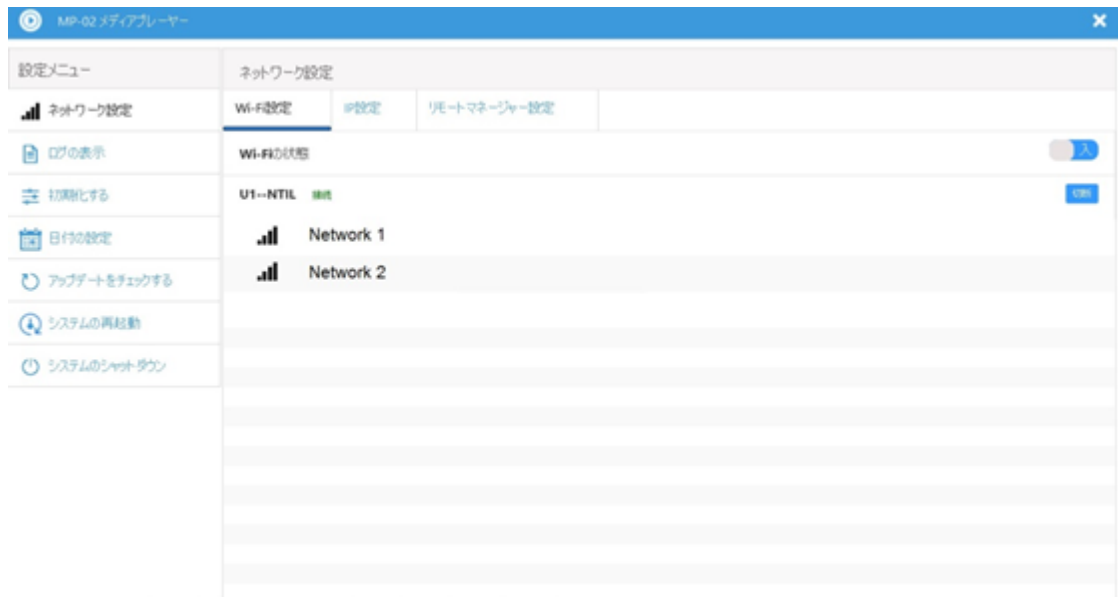


「Wi-Fi 設定」タブ



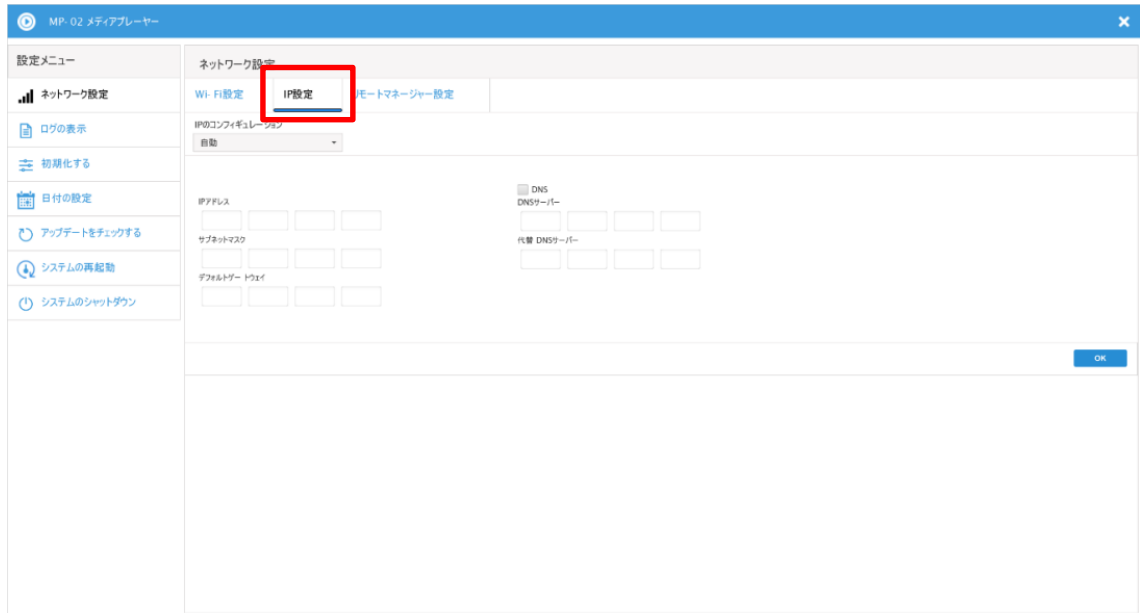
以下の手順では、プレーヤーデバイスとネットワークの接続は Wi-Fi で行われるものとして
します。

Wi-Fi 設定の入/切スイッチを入に切り換え、表示された使用可能なネットワークから、リ
モートマネージャーを接続する Wi-Fi をダブルクリックすると認証情報入力画面が表示され
ます。認証情報を入力し、＜接続＞をクリックします。

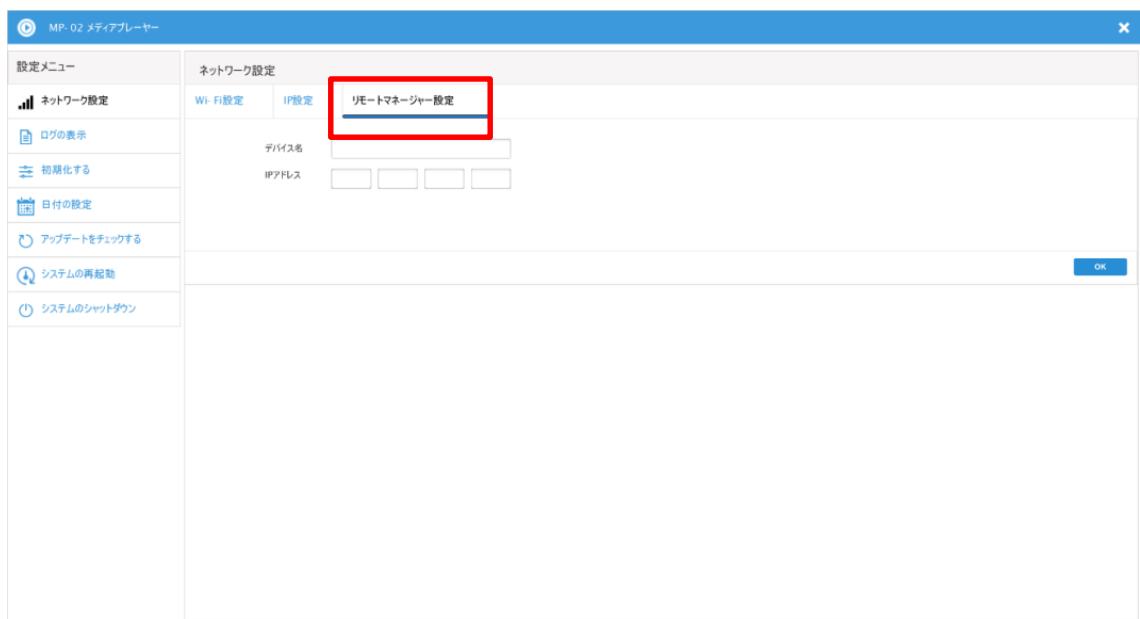


b-5. 「IP 設定」をクリックします。

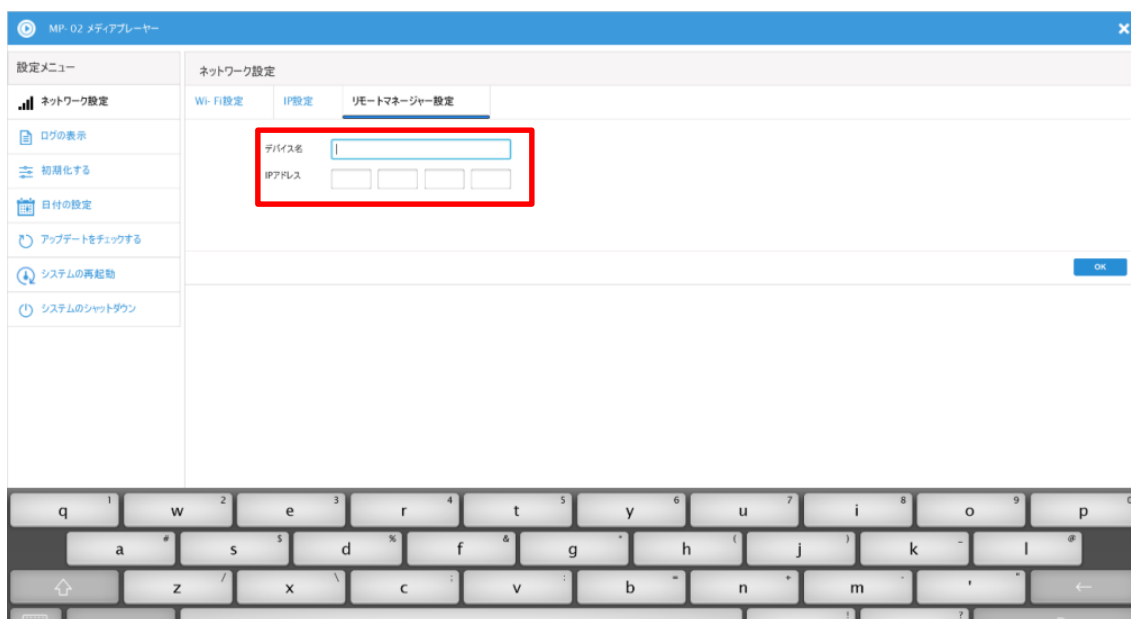
- b-6. 「IP 設定」タブでは、プレーヤーデバイス側の情報を入力します。この例では「IP のコンフィグレーション」を「自動」にして<OK>をクリックします（「手動」の場合は、入力欄内をクリックすると数字入力用ソフトウェアキーボードが表示されます）。**関連：1.7.1 ネットワーク設定**



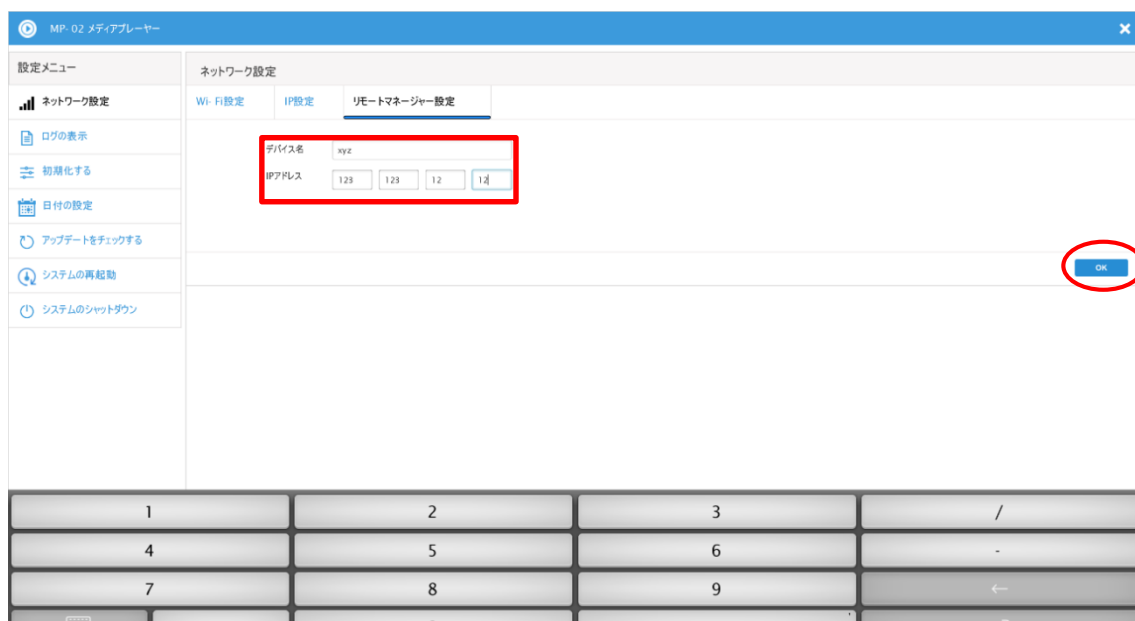
- b-7. 「リモートマネージャー設定」をクリックします。



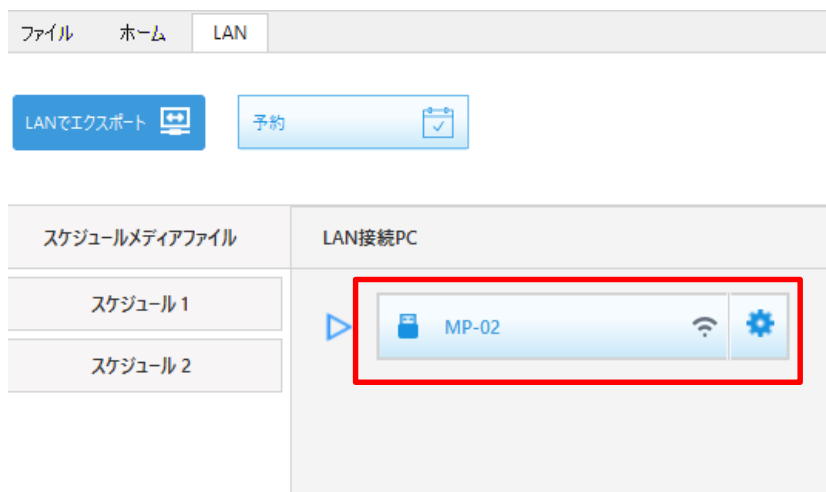
- b-8. 「デバイス名」欄に任意の名称（40文字以内）を入力します（プレーヤーデバイスの名称になります）。



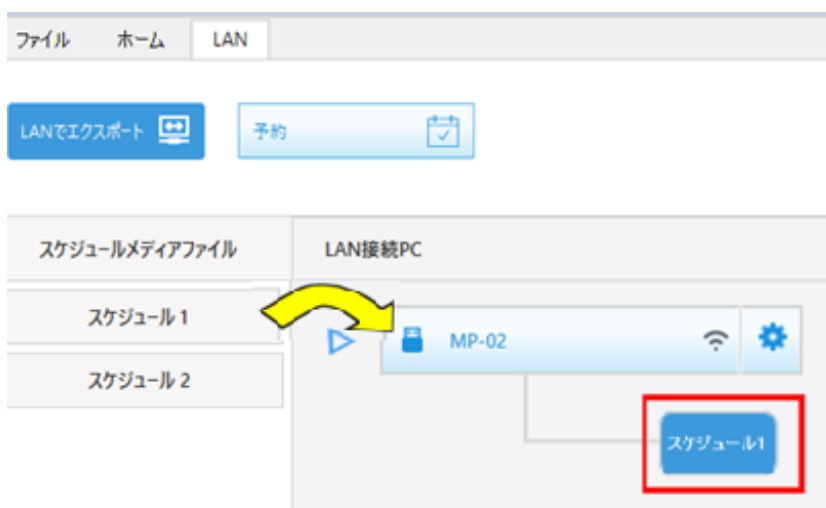
- b-9. リモートマネージャーのインストールされた PC の IP アドレスを確認します（分からない場合には、[付録 D コンピュータの IP アドレスの確認方法](#)も参照してください）。
- b-10. 「IP アドレス」入力欄に IP アドレスを入力し、<OK> をクリックします。



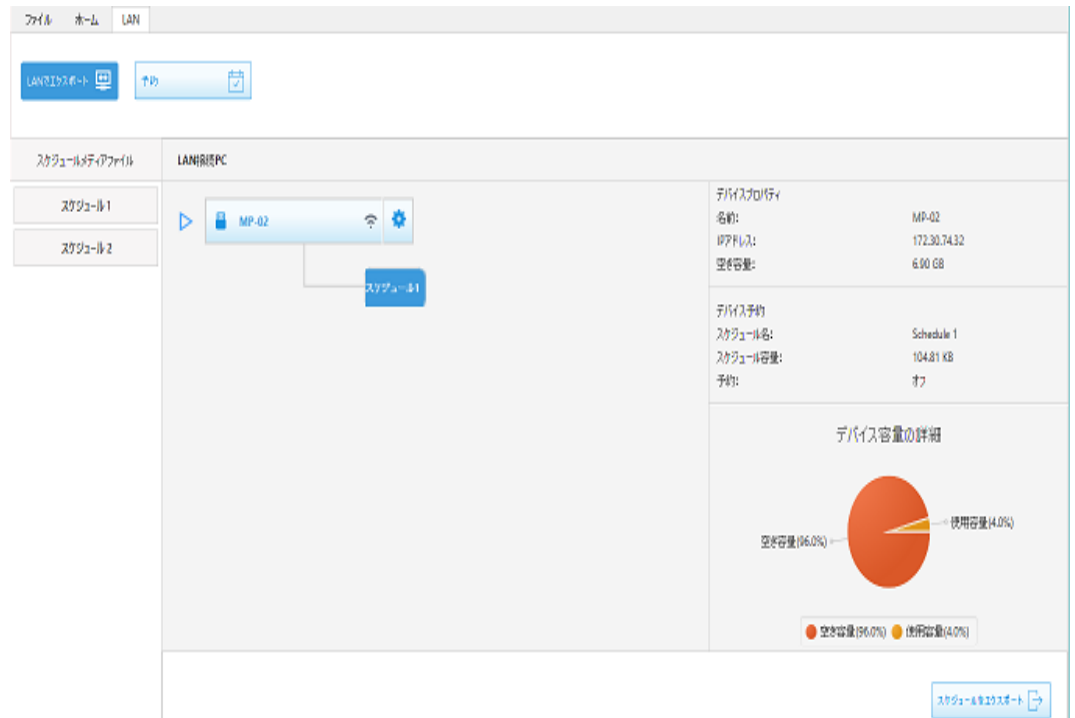
- b-11. 接続に成功したプレーヤーデバイスは、リモートマネージャーにおいて「LAN」タブをクリックすると、「LAN 接続 PC」に表示されます（<LAN でエクスポート>が選択されています）。




- b-12. 「スケジュールメディアファイル」からエクスポートしたいメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポート先にドラッグ&ドロップします。



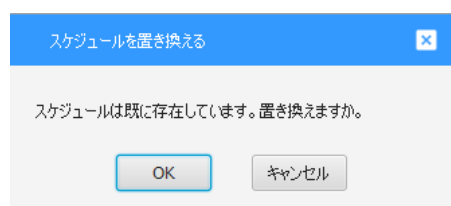
b-13. <スケジュールをエクスポート> をクリックします。




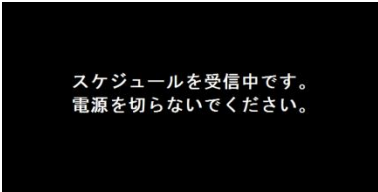
- b-14. 選択されたプレーヤーデバイスにメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートします（エクスポートの進行状況が表示され、エクスポートに成功するとチェックマーク  が表示されます。エクスポートに失敗するとエラーメッセージが表示されます）。
- b-15. エクスポートが完了すると、スケジュールに合わせてプレーヤーデバイスはメディアを再生します。



- 「スケジュールメディアファイル」のメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を右クリックして「コピー」をクリックし、プレーヤーデバイスにペーストすることもできます。
- プレーヤーデバイスにメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を複数同時にドロップ、エクスポートすることはできません。すでにメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）が設定されている場合、新しく設定したものに置き換わりません（置き換え時に警告が表示されます）。



- プレーヤーデバイスのを右クリックし、「スケジュールを削除する」をクリックすると、ドロップしたメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を削除することができます。詳細は [3.6 エクスポート前のスケジュールの削除](#)を参照してください。
- LAN ネットワークを利用すると、メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のエクスポート予約ができます。詳細は [3.5 メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のエクスポート予約](#)を参照してください。
- メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のエクスポートが予約されている時間にリモートマネージャーとの接続が「切」になっている場合には、そのエクスポートはリモートマネージャーとの接続が再開してから実行されます。
- メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）再生中のプレーヤーデバイスに別のメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートすると、再生は停止し、以下のメッセージが表示されます。何らかの理由でエクスポートができない場合には、既存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。



スケジュールを受信中です。
電源を切らないでください。



重要

再生がうまく行かない場合の対処法は、[付録 J](#) [トラブルシューティング](#)を参照してください。

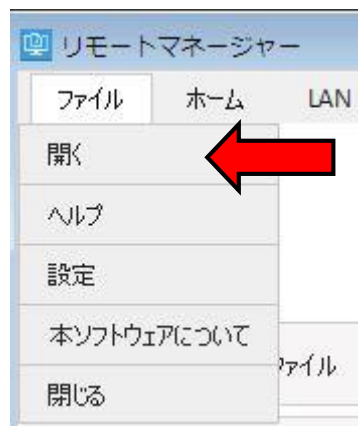
第3章 リモートマネージャーでできる作業

本章ではリモートマネージャーを使用して実行できる各作業を説明します。

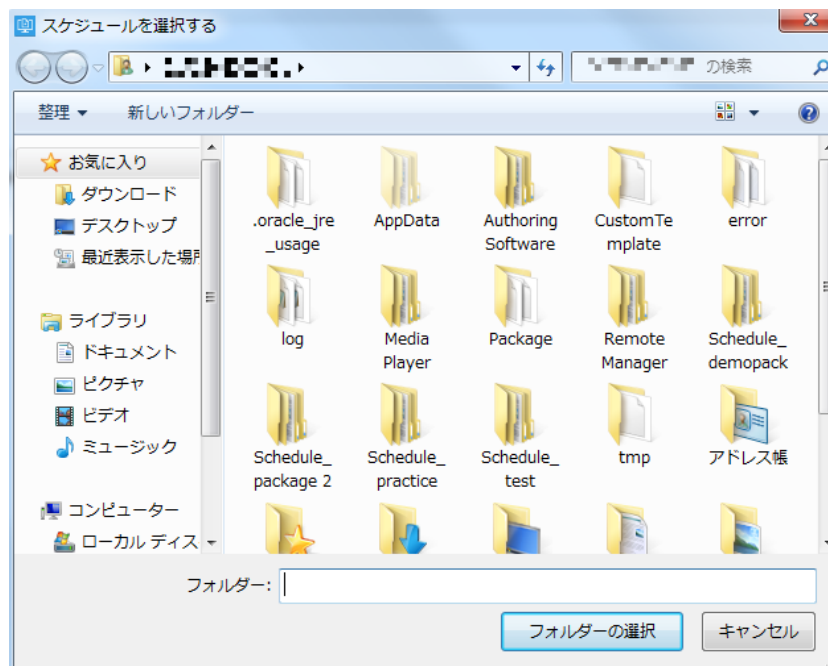
3.1 メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を開く

ここではリモートマネージャーでメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を開く方法を説明します。

1. リモートマネージャーを起動します。
2. 「ファイル」メニューから「開く」をクリックします。



メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）の表示・選択を行うための【スケジュールを選択する】サブ画面が表示されます。



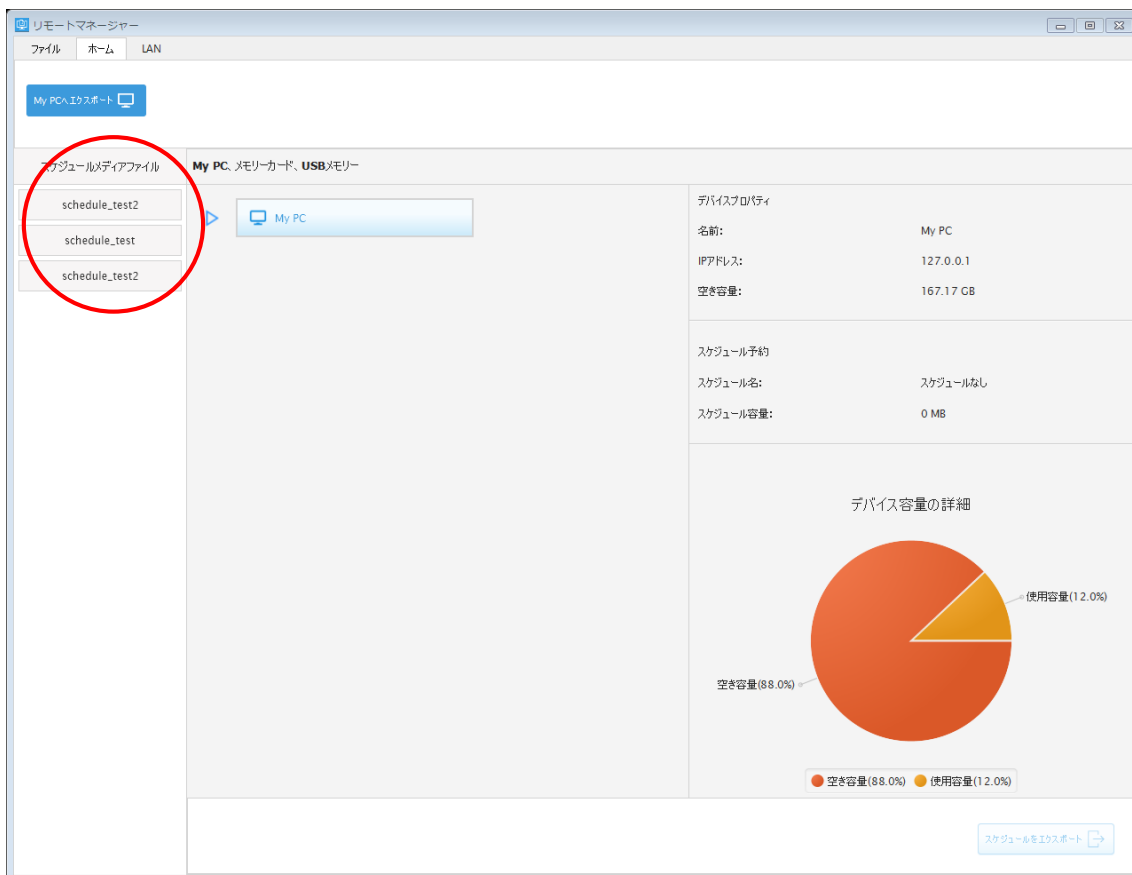
- 表示されたメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）から開きたいメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を選択します。



メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のディレクトリ（保存先）が設定済みであれば、そのフォルダーが自動で表示されます。詳細は [1.4 リモートマネージャーの設定](#)を参照してください。

- 開きたいメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をクリックし、〈フォルダーの選択〉をクリックします。

選択されたメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）に保存されているスケジュールが「スケジュールメディアファイル」領域内に表示されます。



リモートマネージャーを再起動した際、前回開かれた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。

3.2 My PC にメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポート

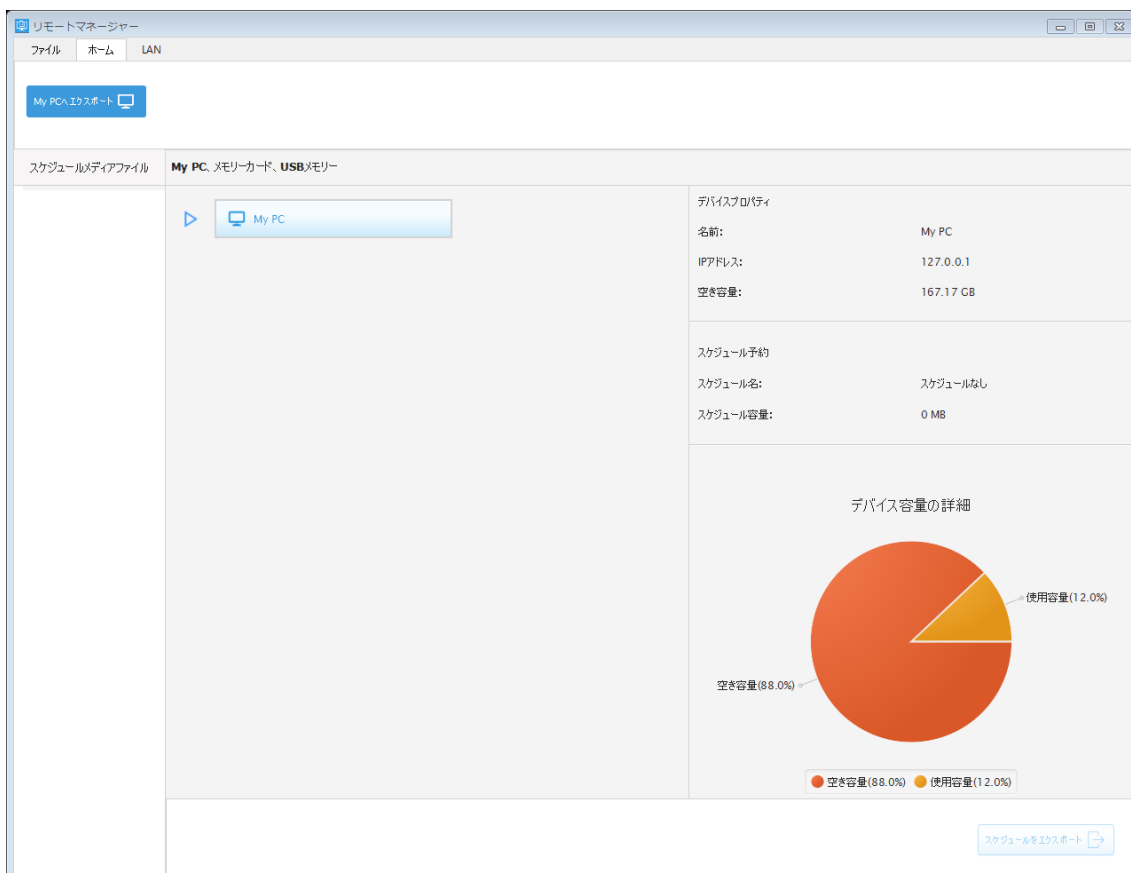
ここでは、My PC（ネットワーク接続されていない状態でも操作可能な記憶保存領域）にメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートする方法を説明します。

本作業を行う前提条件：

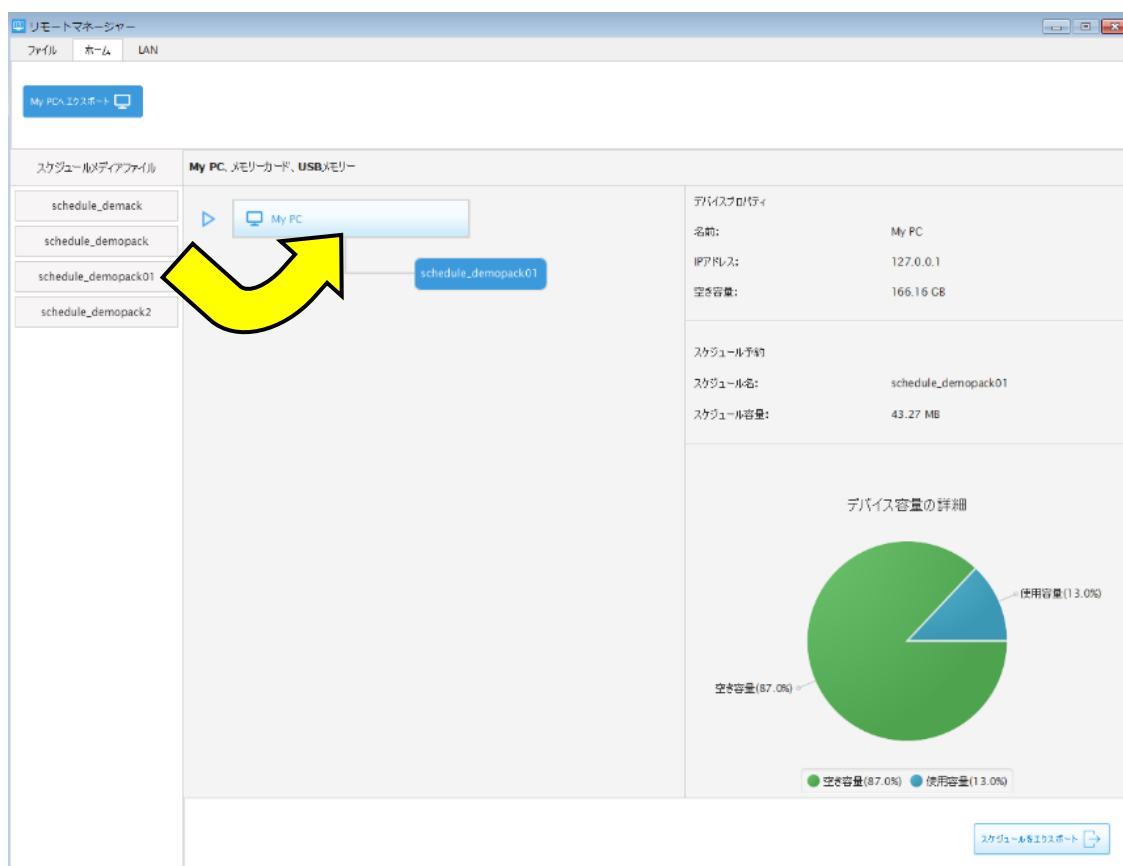
- メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）がエクスポートできる保存領域がメモリーカードに確保されていること。
- メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のエクスポート先が書き込み禁止（読み取り専用）ではないこと。

1. リモートマネージャーを起動します。
2. 「ホーム」タブが選択されていない場合には「ホーム」タブをクリックします（デフォルトで「ホーム」タブが表示されます）。

メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートすることができる各保存先が表示されます。**関連：4.2 「My PCへエクスポート」パネル**

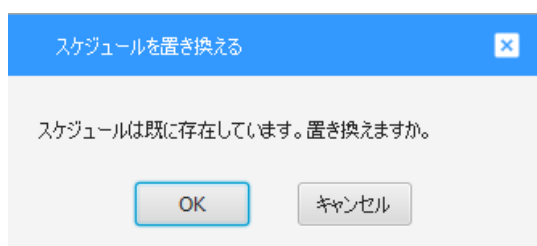


3. メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を開き、「スケジュールメディアファイル」領域からメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を保存したい記憶領域（接続プレーヤーデバイス）の位置までドラッグ&ドロップします。



ヒント

- 「スケジュールメディアファイル」のメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を右クリックして「コピー」をクリックし、プレーヤーデバイスにペーストすることもできます。
- プレーヤーデバイスにメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を複数同時にドロップ、エクスポートすることはできません。すでにメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）が設定されている場合、新しく設定したものに置き換わります（置き換え時に警告が表示されます）。

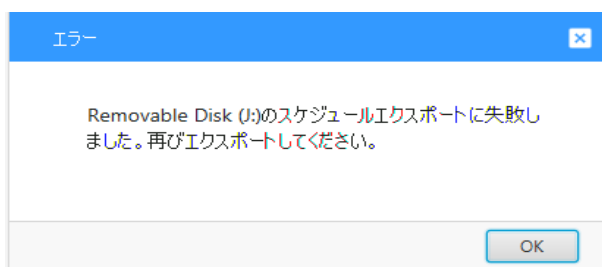


- プレーヤーデバイスの位置で右クリックし、「スケジュールを削除する」をクリックすると、ドロップしたメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を削除することができます。詳細は [3.6 エクスポート前のスケジュールの削除を参照してください](#)。

4. <スケジュールをエクスポート>をクリックします。選択された保存領域へメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）はエクスポートされます。



何らかの障害でエクスポートができなかった場合には、以下のようなエラーメッセージが表示されます。



3.3 LAN 経由でエクスポート

ここでは、LAN 経由でメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートする方法を説明します。

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）がエクスポートできる保存領域がメモリーカードに確保されていること。
- リモートマネージャーをインストールした PC がネットワーク接続されていること。
- プレーヤーデバイスがネットワーク接続されていること。

1. リモートマネージャーを起動します。
2. 「LAN」タブをクリックします。

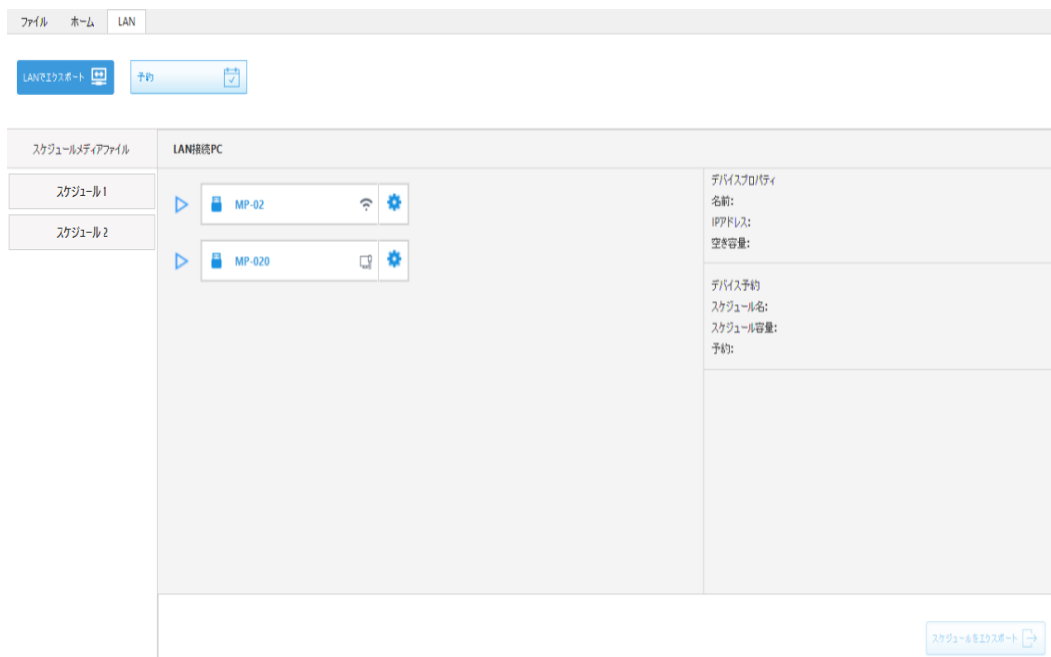
使用可能なプレーヤーデバイスが「LAN 接続 PC」に表示されます。

プレーヤーデバイスが表示されない場合には、リモートマネージャーとプレーヤーデバイスが同じネットワークに接続されているか確認してください。また、プレーヤーデバイスの接続に必要なリモートマネージャー設定が行われたか確認してください（詳細は [1.7.1 ネットワーク設定](#)を参照してください）。

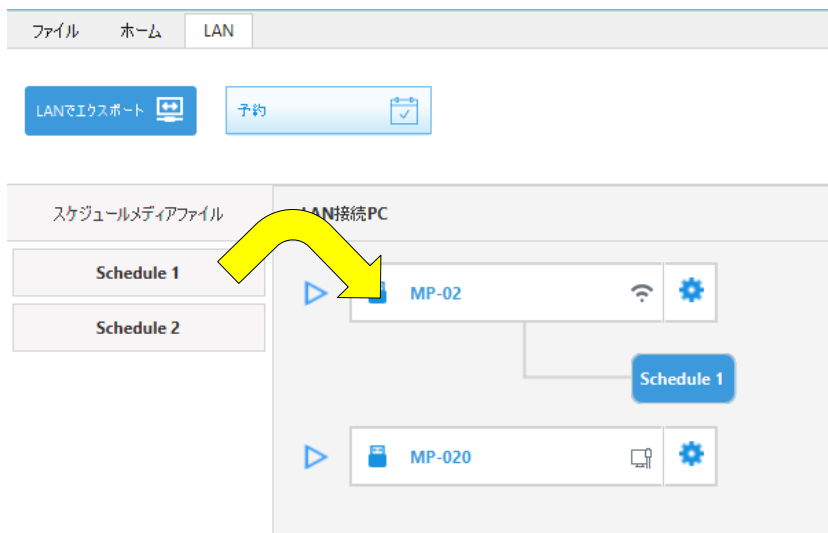


リモートマネージャーでは、「LAN」タブに移動すると、以前保存したプレーヤーデバイスの読み込みが開始します。この処理をキャンセルするには、「Alt」+「F4」を押してください。

選択されたプレーヤーデバイスの詳細情報が右領域に表示されます。**関連：4.3 「LANでエクスポート」パネル**

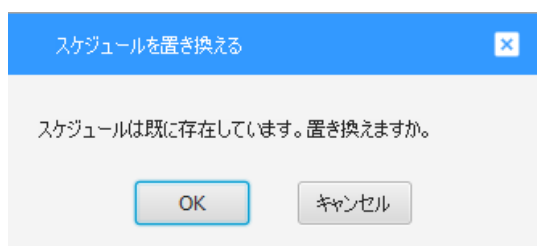



- 「スケジュールメディアファイル」領域から接続プレーヤーデバイスまでメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をドラッグ&ドロップします。



ヒント

- 「スケジュールメディアファイル」のメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を右クリックして「コピー」をクリックし、「プレーヤーデバイス」にペーストすることもできます。
- 「プレーヤーデバイス」にメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を複数同時にドロップ、エクスポートすることはできません。すでにメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）が設定されている場合、新しく設定したものに置き換わります（置き換え時に警告が表示されます）。



- 「プレーヤーデバイス」の  を右クリックし、「スケジュールを削除する」をクリックすると、ドロップしたメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を削除することができます。詳細は [3.6 エクスポート前のスケジュールの削除](#) を参照してください。
- LAN ネットワークを使用すると、メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のエクスポート予約ができます。詳細は、[3.5 メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のエクスポート予約](#) を参照してください。
- エクスポートが予約されている時刻にリモートマネージャーが起動していない場合は、次回リモートマネージャーが起動したときにメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のエクスポートが実行されます。

4. <スケジュールをエクスポート> をクリックします。

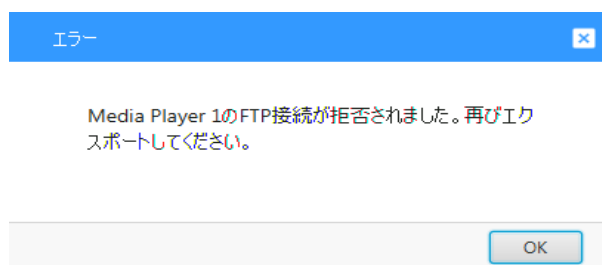
選択されたプレーヤーデバイスにメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートします。

重要

ネットワークを利用せずにメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートするには、メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をメモリーカードにコピーしてプレーヤーデバイスのメモリーカードに挿入してください。メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）が再生されます。詳細は、[3.2 My PC にメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポート](#) を参照してください。



- メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）内に 151 個以上のファイルがあると、エクスポートができない場合があります。この場合、メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のエクスポートを再試行してください。
- 有線 LAN でネットワークに接続されたプレーヤーデバイスに対してメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートする場合も、同様の手順を行ってください。
- 何らかの原因で通信に障害が発生した場合、以下のようなエラーメッセージが表示されます。もう一度<スケジュールをエクスポート>を実行してください。



- メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）再生中のプレーヤーデバイスに別のメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートすると、再生は停止し、以下のメッセージが表示されます。何らかの理由でエクスポートができない場合には、既存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。

スケジュールを受信中です。
電源を切らないでください。

3.4 プレーヤーデバイスの詳細情報の表示

ここでは、プレーヤーデバイスの詳細情報の表示方法について説明します。

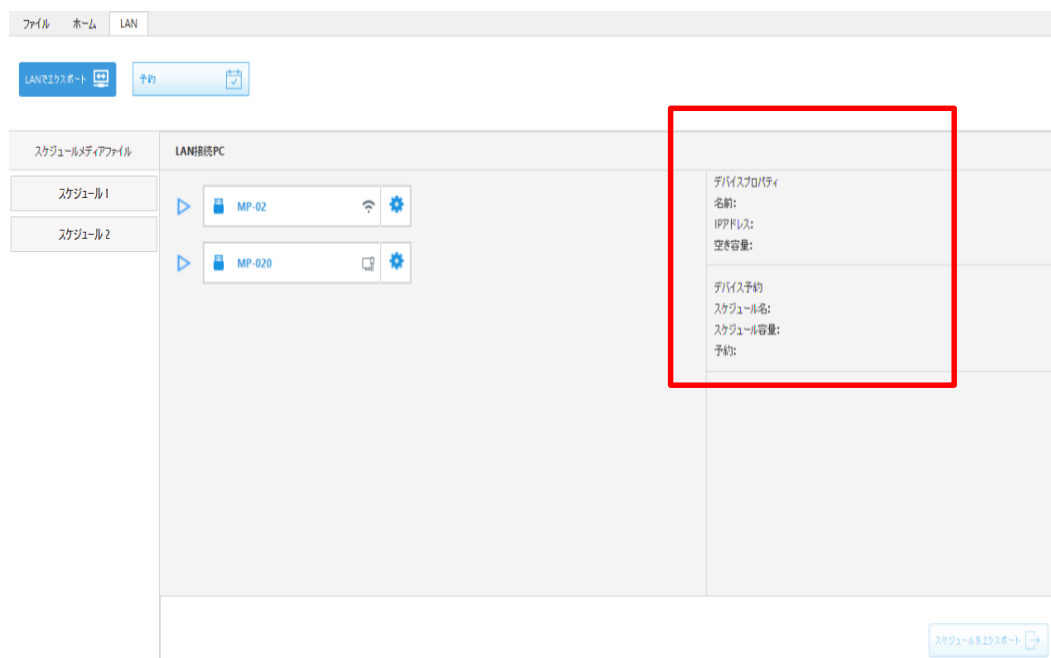
本作業を行う前提条件：

- リモートマネージャーをインストールした PC がネットワーク接続されていること。
- プレーヤーデバイスの電源が入っていて、かつネットワーク接続されていること。

1. リモートマネージャーを起動します。
2. 「LAN」タブをクリックします。使用可能なプレーヤーデバイスが「LAN 接続 PC」に表示されます。

表示されたプレーヤーデバイスを選択すると、その詳細情報が右領域に表示されます。**関連：4.3**

「LANでエクスポート」パネル



3.5 メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のエクスポート予約

ここでは、プレーヤーデバイスのメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）エクスポート予約方法を説明します。


本作業を行う前提条件：

- リモートマネージャーをインストールした PC がネットワーク接続されていること。
- プレーヤーデバイスの電源が入っていて、かつネットワーク接続されていること。

1. リモートマネージャーを起動します。
2. 「LAN」タブをクリックします。

使用可能なプレーヤーデバイスが「LAN 接続 PC」に表示されます。選択すると、選択されたプレーヤーデバイスの詳細情報が右領域に表示されます。関連：4.3 「LAN でエクスポート」パネル

The screenshot shows the 'LAN 接続 PC' (LAN Connected PC) interface. At the top, there are tabs for 'ファイル' (Files), 'ホーム' (Home), and 'LAN'. Below the tabs are two buttons: 'LANでエクスポート' (Export via LAN) and '予約' (Reservation). The main area is divided into two columns. The left column, titled 'スケジュールメディアファイル' (Schedule Media Files), contains a list of schedules: 'スケジュール 1' (Schedule 1) and 'スケジュール 2' (Schedule 2). The right column, titled 'LAN接続PC' (LAN Connected PC), displays a list of devices. Two devices are visible: 'MP-02' and 'MP-020'. Each device has a play button, a document icon, and a gear icon. A 'スケジュール' (Schedule) button is positioned between the two devices. To the right of the device list, there is a 'デバイスプロパティ' (Device Properties) section with the following information: Name: MP-02, IPアドレス: 172.30.74.121, 空き容量: 7.18 GB. Below this is a 'デバイス予約' (Device Reservation) section with: スケジュール名: スケジュール1, スケジュール容量: 08.58 GB, 予約: オフ. At the bottom right, there is a 'デバイス容量の詳細' (Device Capacity Details) section with a pie chart showing '空き容量 (100.0%)' (Free Capacity (100.0%)) in red and '使用容量 (0.0%)' (Used Capacity (0.0%)) in orange. A legend below the chart shows a red circle for '空き容量 (100.0%)' and an orange circle for '使用容量 (0.0%)'. At the bottom right of the interface, there is a 'スケジュールをエクスポート' (Export Schedule) button.

3. プレーヤーデバイス上の  を右クリックし、「予約」をクリックします。

【予約】サブ画面が表示されます。関連：4.4 [【予約】サブ画面](#)



4. エクスポートしたい日時の詳細を入力します。
5. <OK> をクリックします。設定した予約が反映されます。



- 現時点での日時での予約設定はできません。予約日時が現時点の日時以前であると、以下のエラーメッセージが表示されます。



- プレーヤーデバイスに複数の予約を行うことはできません。プレーヤーデバイスに2つ目の予約を行おうとすると、以下のメッセージが表示されます。



- すでに予約があるプレーヤーデバイスにメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をドロップすると、予約は新しくドロップされたメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）に置き換えられます。

3.6 エクスポート前のスケジュールの削除

ここでは、My PC、メモリーカード、USB メモリー、あるいはプレーヤーデバイスからメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）エクスポートを削除する方法を説明します。

本作業を行う前提条件：

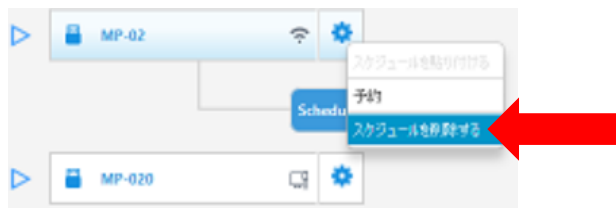
- リモートマネージャーをインストールした PC がネットワーク接続されていること。
- プレーヤーデバイスの電源が入っていて、かつネットワーク接続されていること。

My PC、メモリーカード、USB メモリーからのメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）の削除

1. リモートマネージャーを起動します。
リモートマネージャーのメイン画面が表示されます。
2. 選択されていない場合には「ホーム」をクリックします（「ホーム」はデフォルト選択です）。
メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポート可能な保存先がすべて表示されます。

関連：4.2 「My PC へエクスポート」パネル

3. 削除したいドロップ済みメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）がある My PC、メモリーカード、USB メモリー上で右クリックします。



4. 「スケジュールを削除する」をクリックします。
ドロップ済みメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）は My PC、メモリーカード、USB メモリーから削除されます。成功メッセージが表示されます。




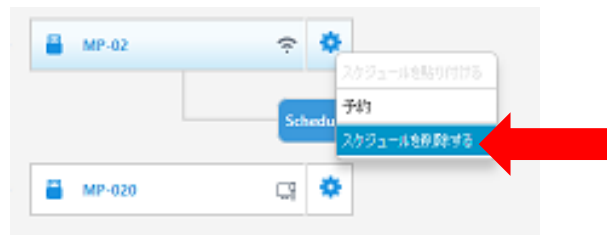
ただし削除されるのはドロップしたスケジュールであり、すでにエクスポートされたメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）は保持されます。

プレーヤーデバイスからのメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）の削除

1. リモートマネージャーを起動します。
リモートマネージャーのメイン画面が表示されます。
2. 「LAN」タブをクリックします。
利用可能なプレーヤーデバイスが「LAN 接続 PC」に表示されます。

プレーヤーデバイスが表示されない場合は、リモートマネージャーがインストールされた PC とプレーヤーデバイスが同じネットワークに接続されているかを確認してください。また、プレーヤーデバイスへの接続に必要なリモートマネージャー設定が行われているかを確認してください。詳細は、**1.7.1 ネットワーク設定**を参照してください。

3. 削除したいドロップ済みメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）があるプレーヤーデバイス上の  を右クリックします。



4. 「スケジュールを削除する」をクリックします。
ドロップ済みメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）はプレーヤーデバイスから削除されます。成功メッセージが表示されます。

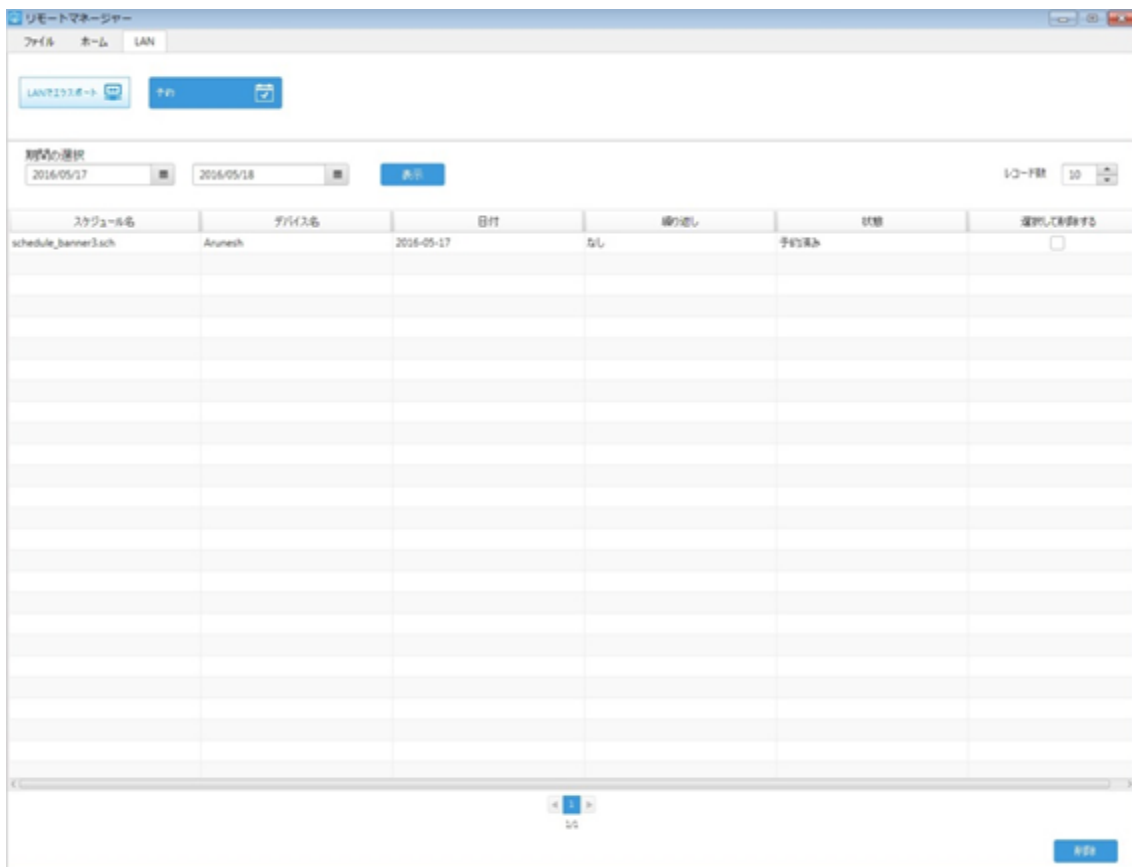
3.7 予約の表示

ここでは、プレーヤーデバイスへのメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）エクスポートの予約の表示方法を説明します。

本作業を行う前提条件：

- リモートマネージャーをインストールした PC がネットワーク接続されていること。
- プレーヤーデバイスの電源が入っていて、かつネットワーク接続されていること。

1. リモートマネージャーを起動します。
リモートマネージャーのメイン画面が表示されます。
2. 「LAN」タブをクリックし、<予約>をクリックします。
「予約」パネルが表示されます。[関連：4.5 「予約」パネル](#)



3. 「期間の選択」欄で表示させたい日付範囲を選択します。
4. <表示> をクリックします。
選択した期間についてメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のエクスポート予約が表示されます。

第4章 リモートマネージャーの各種画面の説明

本章では、リモートマネージャーの各種画面について説明します。

4.1 【スケジュールディレクトリ設定】サブ画面

この画面では、オーサリングソフトウェアで作成したメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のリモートマネージャー用ディレクトリ（保存先）を設定します。

この設定を行えば、「ファイル」メニューから「開く」をクリックすると、メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）の選択の際にこのディレクトリが表示されます。**関連： 3.1 メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を開く**

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¥Saved Schedule です。

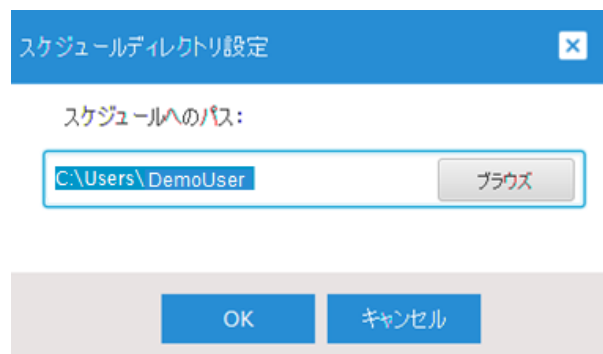


表3では、この画面の要素について説明します。

表 3

要素	説明
スケジュールへのパス	メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のディレクトリ（保存先）を表示します。

表 4 では、この画面で使用可能なボタンについて説明します。

表 4

ボタン	説明
ブラウザ	クリックすると、メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のディレクトリを表示・選択することができます。
OK	クリックすると、メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のディレクトリを保存することができます。
キャンセル	クリックすると、変更を破棄し、画面を閉じることができます。

4.2 「My PC へエクスポート」パネル

このパネルでは、My PC と接続プレーヤーデバイスにメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートします。

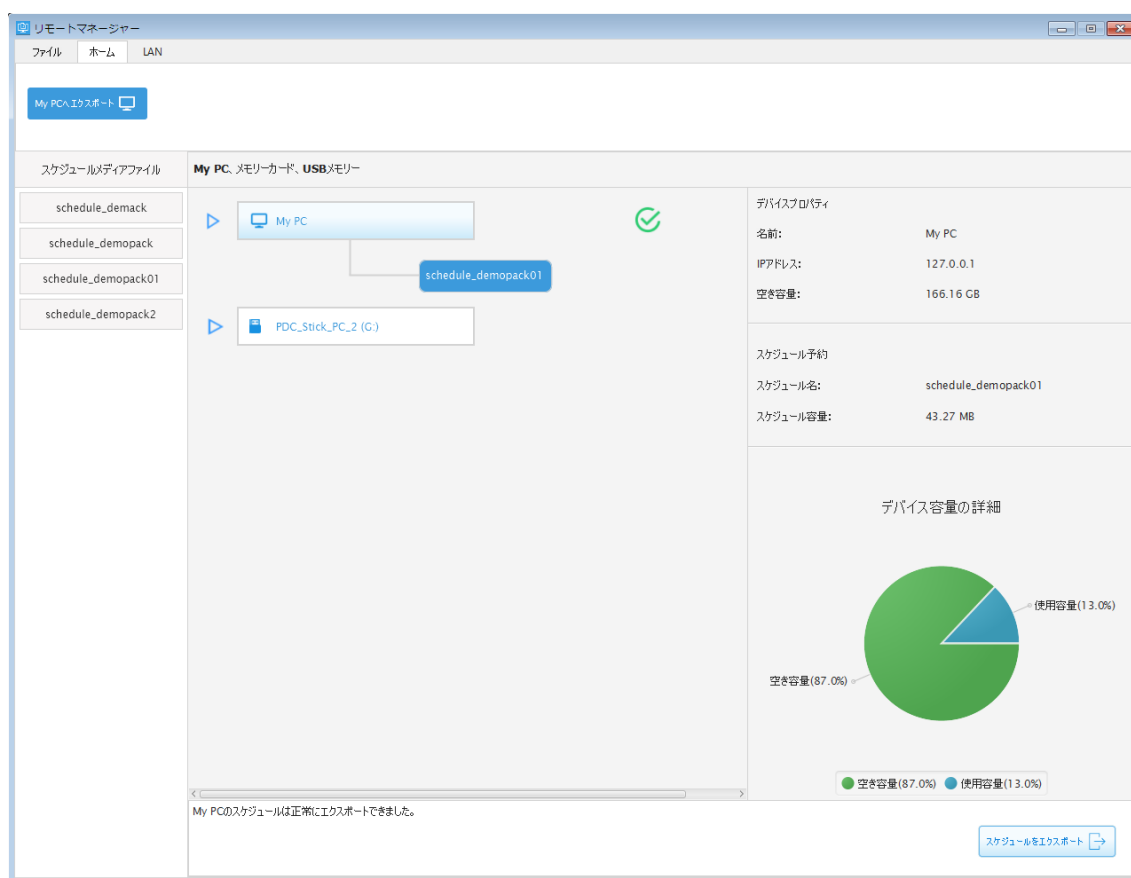

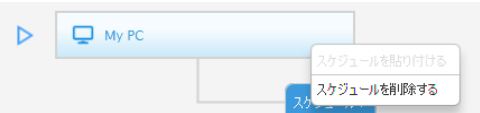
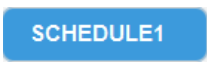



表 5 では、このパネルの要素について説明します。

表 5

要素	説明
	<p>エクスポート可能なメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を示します。</p> <p>これらのメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）は、予め設定されているメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のディレクトリから開くことができます。詳細は 3.1 メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を開く を参照してください。</p>
	<p>リモートマネージャーをインストールしたコンピュータを示します。</p> <p>リモートマネージャーのインストール先は、以下になります。</p> <ul style="list-style-type: none"> 32 bit の場合 : C:¥Program Files¥NEC Display Solutions¥Remote Manager 64 bit の場合 : C:¥Program files(x86)¥NEC Display Solutions¥ Remote Manager <p>エクスポートしたメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）の保存先は、以下になります。</p> <ul style="list-style-type: none"> C:¥ユーザー¥ (ユーザー名)
	<p>コンピュータに接続されたメモリーカード、USB メモリーを示します。</p>

	<p>My PC、メモリーカード、USB メモリーのアイコンを右クリックすると表示されるメニューです。</p> <p>次のオプションがあります：</p> <ul style="list-style-type: none"> スケジュールを貼り付ける：クリックすると、「スケジュールメディアファイル」領域からコピーされたメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を選択された My PC、メモリーカード、USB メモリーに貼り付けることができます。 <p>重要</p> <p>メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）が「スケジュールメディアファイル」領域からコピーされたときのみ、このメニューオプションが作動します。</p> <ul style="list-style-type: none"> スケジュールを削除する：クリックすると、プレーヤーデバイスからドロップしたメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を削除することができます。 <p>重要</p> <p>メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）が My PC、メモリーカード、USB メモリーにドロップされているときのみ、このメニューオプションが作動します。</p>
	<p>各記憶領域へエクスポートするメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を示します。</p>
	<p>プレーヤーデバイスの詳細情報を一覧にしたパネルです。次の詳細情報が一覧表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> 名前：プレーヤーデバイス名。 IP アドレス：プレーヤーデバイスの IP アドレス。 空き容量：プレーヤーデバイスの使用可能な空き容量。

<p>スケジュール予約</p> <p>スケジュール名: スケジュール 1</p> <p>スケジュール容量: 0.96 KB</p>	<p>選択されたプレーヤーデバイスのメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）予約詳細を一覧にしたパネルです。次の詳細情報が一覧表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> スケジュール名：プレーヤーデバイスにエクスポートされたメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）の名前。 スケジュール容量：メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）で使用されている記憶容量。
<p>デバイス容量の詳細</p> <p>空き容量 (89.0%)</p> <p>使用容量 (11.0%)</p>	<p>選択されたプレーヤーデバイスの容量詳細を表示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 空き容量：使用可能な容量。 使用容量：使用されている容量。

表 6 では、このパネルで使用可能なボタンについて説明します。

表 6

ボタン	説明
	<p>クリックすると、設定したプレーヤーデバイスへメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートすることができます。詳細は 3.2 My PC にメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートを参照してください。</p>

4.3 「LANでエクスポート」パネル

このパネルでは、選択されたプレーヤーデバイスへメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートすることができます。また、プレーヤーデバイスへのメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のエクスポート予約を行うことができます。

さらに、選択されたプレーヤーデバイスの詳細情報を表示することができます。

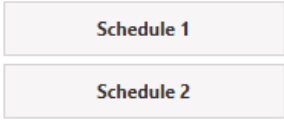


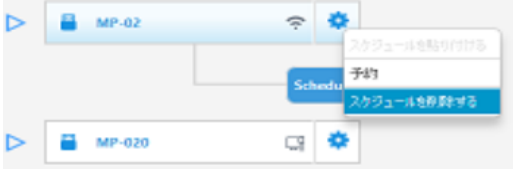

The screenshot shows the 'LANでエクスポート' (Export via LAN) panel. At the top, there are tabs for 'ファイル' (Files), 'ホーム' (Home), and 'LAN'. Below the tabs are two buttons: 'LANでエクスポート' (Export via LAN) and '予約' (Reservation). The main area is divided into three sections:


- スケジュールメディアファイル (Schedule Media Files):** A list on the left with 'スケジュール 1' (Schedule 1) and 'スケジュール 2' (Schedule 2). 'スケジュール 1' is selected.
- LAN接続PC (LAN Connected PC):** A list of devices. 'MP-02' is selected and highlighted in blue. A 'スケジュール1' (Schedule 1) button is visible next to it. Below it, 'MP-020' is listed.
- デバイスプロパティ (Device Properties):** A panel on the right showing details for the selected device 'MP-02':
 - 名前 (Name): MP-02
 - IPアドレス (IP Address): 172.30.74.121
 - 空き容量 (Free Space): 7.18 GB
- デバイス予約 (Device Reservation):** A panel on the right showing reservation details:
 - スケジュール名 (Schedule Name): スケジュール1 (Schedule 1)
 - スケジュール容量 (Schedule Capacity): 68.58 GB
 - 予約 (Reservation): オフ (Off)
- デバイス容量の詳細 (Device Capacity Details):** A pie chart showing storage usage:
 - 空き容量 (Free Space): 100.0%
 - 使用容量 (Used Space): 0.0%


At the bottom right, there is a 'スケジュールをエクスポート' (Export Schedule) button.

表 7 では、このパネルの要素について説明します。

表 7

要素	説明
	<p>エクスポート可能なメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を示します。これらのメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）は、予め設定されているメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のディレクトリから開くことができます。詳細は 3.1 メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を開く を参照してください。</p>
	<p>Wi-Fi でネットワークに接続されたプレーヤーデバイスを示します。</p>
	<p>有線 LAN でネットワークに接続されたプレーヤーデバイスを示します。</p>
	<p>プレーヤーデバイスの  を右クリックすると表示されるメニューです。</p> <p>次のオプションがあります：</p> <ul style="list-style-type: none"> • スケジュールを貼り付ける：クリックすると、「スケジュールメディアファイル」領域からコピーされたメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を選択されたプレーヤーデバイスに貼り付けることができます。 <p>重要</p> <p>メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）が「スケジュールメディアファイル」領域からコピーされたときのみ、このメニューオプションが作動します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 予約：クリックすると、選択されたプレーヤーデバイスへのメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）エクスポートを予約することができます。詳細は 3.5 メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のエクスポート予約 を参照してください。

	<p>重要</p> <p>メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）が My PC、メモリーカード、USB メモリーにドロップされているときのみ、このメニューオプションが作動します。</p> <ul style="list-style-type: none"> スケジュールを削除する：クリックすると、プレーヤーデバイスからドロップしたメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を削除することができます。 <p>重要</p> <p>メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）が My PC、メモリーカード、USB メモリーにドロップされているときのみ、このメニューオプションが作動します。</p>						
<p>Schedule 1</p>	<p>プレーヤーデバイスへドロップまたはエクスポートするメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を示します。表示はスケジュール名称になります。</p>						
<p>デバイスプロパティ</p> <table border="1"> <tr> <td>名前：</td> <td>MP-02</td> </tr> <tr> <td>IPアドレス：</td> <td>172.30.74.121</td> </tr> <tr> <td>空き容量：</td> <td>7.18 GMB</td> </tr> </table>	名前：	MP-02	IPアドレス：	172.30.74.121	空き容量：	7.18 GMB	<p>デバイスの詳細情報を一覧にしたパネルです。次の詳細情報が一覧表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> 名前：プレーヤーデバイス名。 IP アドレス：プレーヤーデバイスの IP アドレス。 空き容量：プレーヤーデバイスの使用可能な空き容量。
名前：	MP-02						
IPアドレス：	172.30.74.121						
空き容量：	7.18 GMB						
<p>デバイス予約</p> <table border="1"> <tr> <td>スケジュール名</td> <td>スケジュール 1</td> </tr> <tr> <td>スケジュール容量</td> <td>68.58 MB</td> </tr> <tr> <td>予約</td> <td>オフ</td> </tr> </table>	スケジュール名	スケジュール 1	スケジュール容量	68.58 MB	予約	オフ	<p>選択されたプレーヤーデバイスのメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）予約詳細を一覧にしたパネルです。次の詳細情報が一覧表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> スケジュール名：メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）の名前。 スケジュール容量：メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）で使用されている記憶容量。 予約：プレーヤーデバイスへのメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のエクスポート予約状態。 <ul style="list-style-type: none"> オン：プレーヤーデバイスに予約あり オフ：プレーヤーデバイスに予約なし
スケジュール名	スケジュール 1						
スケジュール容量	68.58 MB						
予約	オフ						
<p>スケジュールをエクスポート </p>	<p>クリックするとプレーヤーデバイスへメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートすることができます。詳細は 3.3 LAN 経由でエクスポート を参照してください。</p>						

 <p>デバイス容量の詳細</p> <p>空き容量 (100.0%)</p> <p>使用容量 (0.0%)</p> <p>● 空き容量 (100.0%) ● 使用容量 (0.0%)</p>	<p>選択されたプレーヤーデバイスの容量の詳細を表示することができます。</p> <ul style="list-style-type: none">• 空き容量：利用可能な容量。• 使用容量：使用されている容量。
---	--

4.4 【予約】サブ画面

この画面では、プレーヤーデバイスへのメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のエキスポート予約を行います。

予約

開始日付: 2016/05/07

開始時刻: 10:35

繰り返し 毎週 毎月

繰り返し終了日付: 2017/05/07

OK キャンセル

表 8 では、この画面の要素について説明します。

表 8

要素	説明
開始日付	プレーヤーデバイスへのメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）エクスポートの開始日付をクリックします。
開始時刻	プレーヤーデバイスへのメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）エクスポートの開始時刻をクリックします。
繰り返し	メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）エクスポートの繰り返し形式をクリックします。 使用可能なオプション <ul style="list-style-type: none"> ● 毎週：メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）エクスポートを週単位で繰り返す場合はこのオプションをクリックします。 ● 毎月：メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）エクスポートを月単位で繰り返す場合はこのオプションをクリックします。
繰り返し終了日付	プレーヤーデバイスへのメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）エクスポートの終了日を設定します。

表 9 では、この画面で使用可能なボタンについて説明します。

表 9

ボタン	説明
OK	クリックすると、予約の詳細を保存することができます。
キャンセル	クリックすると、変更を破棄し、サブ画面を閉じることができます。

4.5 「予約」パネル

このパネルでは、メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）エクスポートの予約が期間の選択で設定された期間分表示されます。

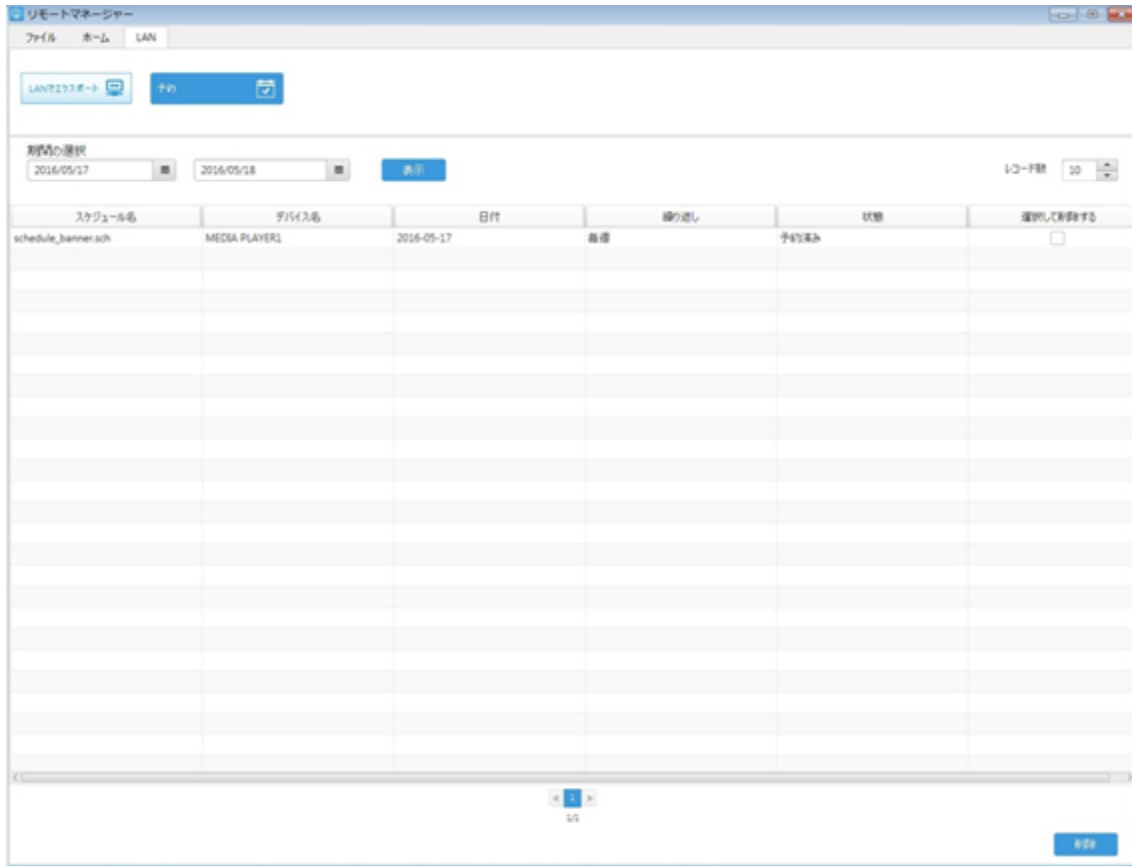


表 10 では、この画面の要素について説明します。

表 10

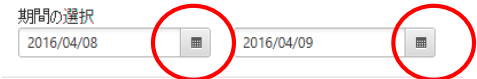



要素	説明
<p>期間の選択</p> 	<p>予約の確認をしたい期間を選択します。をクリックすると表示されるカレンダーで予約確認したい期間の開始日と終了日を選択します。</p> <p> ヒント</p> <p>開始日と終了日を同日に設定することもできます。</p>
表示	クリックすると、指定した期間の予約を見ることができます。
レコード数	1 ページで表示されるレコード数を設定します（最大値 100）。
	現在のページ番号を表示します。  をクリックすると次ページ、  をクリックすると前ページに移動することができます。

表 11 では、予約表の要素について説明します。

表 11

縦列	説明
スケジュール名	メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）名を表示します。
デバイス名	メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のエキスポート予約がされているプレーヤーデバイスを表示します。
日付	メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）エキスポートの予約日が表示されます。
繰り返し	メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）エキスポートの繰り返し設定が表示されます。
状態	予約状態を表示します。
選択して削除する	予約を削除する場合には、削除したい予約に対応するチェックボックス（チェック入力欄）にチェックを入れます。
削除	クリックすると、選択された予約を削除することができます。

第5章 メディアプレーヤーでできる作業

本章では、プレーヤーアプリケーションを使用して実行できる各作業を説明します。

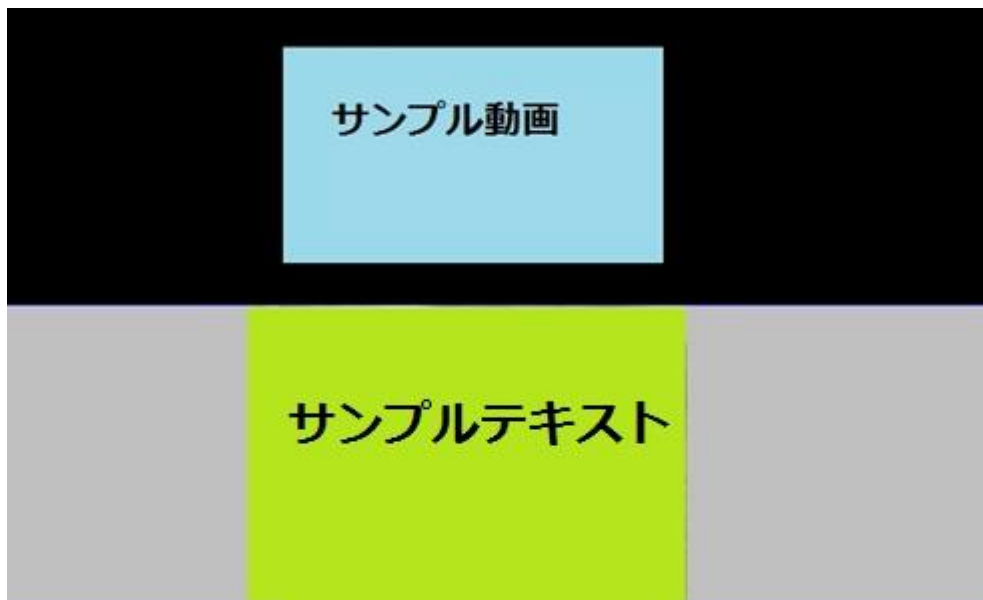


以下の手順では、プレーヤーデバイスとネットワークの接続に Wi-Fi を用いるものとします。

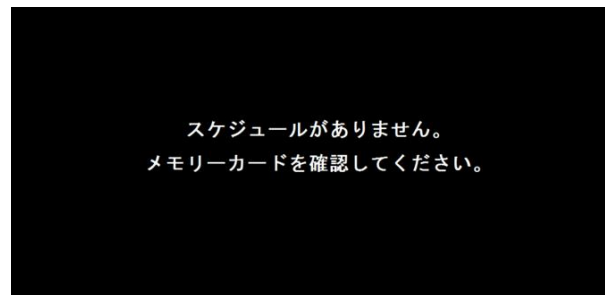
5.1 メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）の再生

ここでは、メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）の再生方法を説明します。

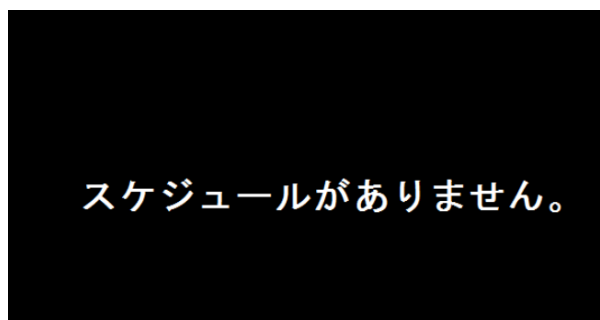
1. プレーヤーデバイスを起動します。オーサリングソフトウェアで作成したメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）が再生されます。



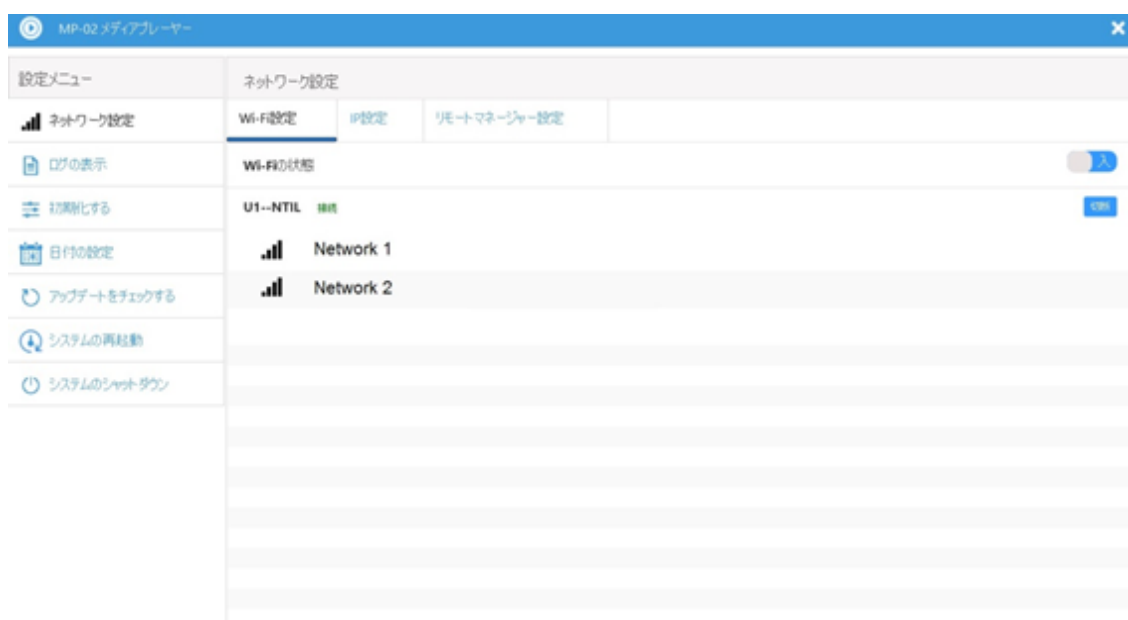
プレーヤーデバイス上でメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）が利用できないと、以下のメッセージが表示されます。



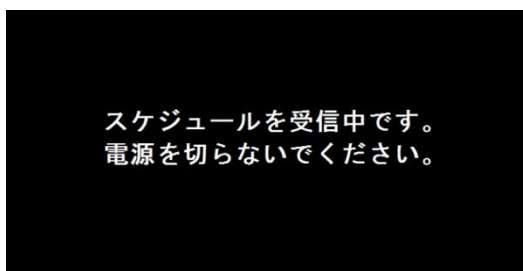
メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）は存在しているがその日時にスケジュールされていないと、以下のメッセージが 10 秒間表示された後、黒画面が表示されます。



2. マウスをダブルクリックすると、プレーヤーアプリケーションのメイン画面が表示されます。



- メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）再生中のプレーヤーデバイスに別のメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートすると、再生は停止し、以下のメッセージが表示されます。何らかの理由でエクスポートができない場合には、既存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。

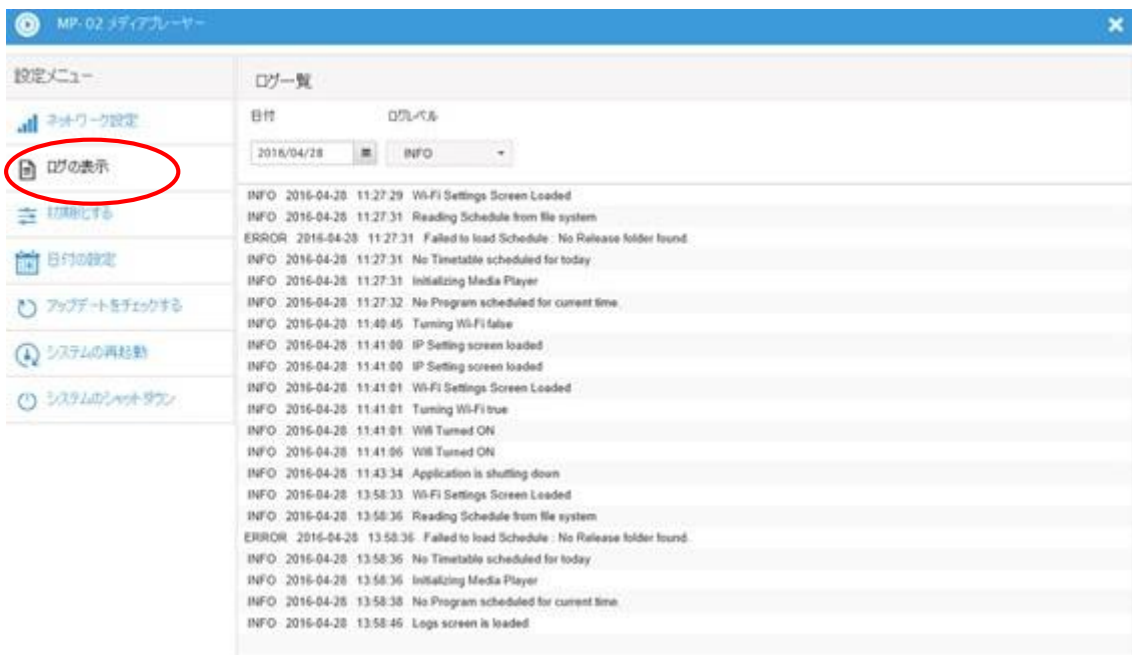


- 画面の右上にある **X** ボタンをクリックすると、再び再生が始まります。
- メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のファイルが破損していたりすると、プレーヤーアプリケーションで再生することができません。ログで詳細を確認することができます。詳細は **5.2 ログの表示** を参照してください。
- 再生がうまく行かない場合には **付録 J** **トラブルシューティング** を参照してください。

5.2 ログの表示

ここでは、プレーヤーアプリケーションにより生成されたログの表示方法を説明します。

1. プレーヤーデバイスを起動します。
2. 「設定メニュー」から「ログの表示」をクリックします。
「ログ一覧」パネルが表示されます。 **関連：6.2 「ログ一覧」パネル**



ログ一覧

日付 ログレベル

2016/04/06 INFO

INFO	2016-04-06	09:32:43	Wi-Fi Settings Screen Loaded
INFO	2016-04-06	09:32:44	Reading Schedule from file system
ERROR	2016-04-06	09:32:44	Failed to load Schedule : No Release folder found.
INFO	2016-04-06	09:32:44	No Timetable scheduled for today
INFO	2016-04-06	09:32:44	Initializing Media Player
INFO	2016-04-06	09:32:44	No Program scheduled for current time.
INFO	2016-04-06	09:32:50	Logs screen is loaded

ログレベル

ログの日付

ログの時刻

ログメッセージ

3. ログの詳細を表示するには、「日付」と「ログレベル」を使って確認したい日付と表示したいログレベルを選択してください。選択された日付とレベルのログが表示されます。デフォルトでは、当日の日付のログが表示されます。

ログのレベルは4種類あります。

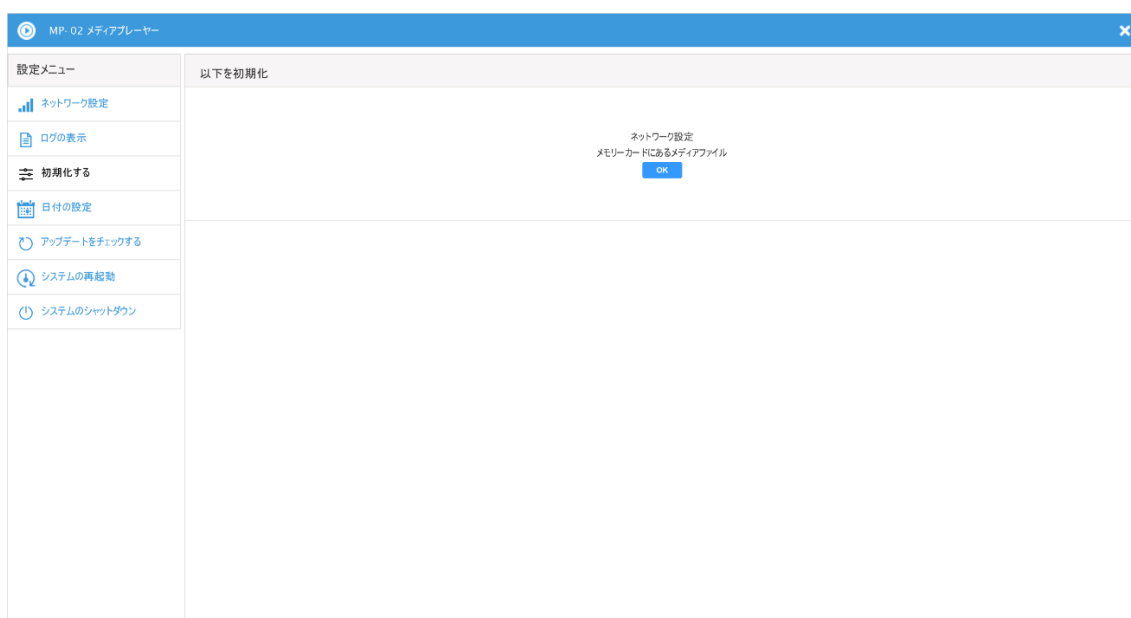
- INFO : 情報メッセージ。
- WARN : 修正しないでおくと障害が生じる可能性のある軽微な問題についてのメッセージ。
- ERROR : 障害の存在を示す警告。問題のある部分を除き、問題ないシステム部分は機能し続ける可能性があります。
- FATAL : システム全体の障害が生じる深刻なエラーについてのメッセージ。

5.3 メディアプレーヤー設定の初期化

ここでは、ネットワーク設定（IP アドレス）とメモリーカードの初期化方法を説明します。

プレーヤーアプリケーション設定を初期化すると、メモリーカードからメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）は削除され、保存した IP 設定は削除され、リセットで自動になり、保存したネットワーク情報は消去され、リモートマネージャー設定は消去されます。

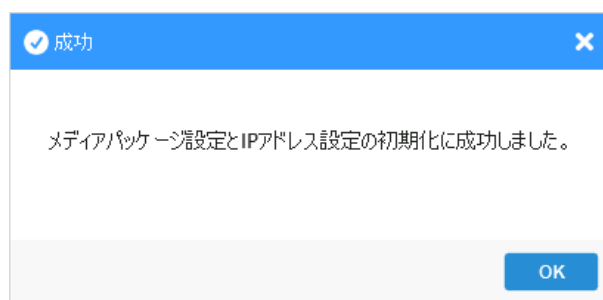
1. プレーヤーデバイスを起動します。
2. 「設定メニュー」から「初期化する」をクリックします。
「以下を初期化」パネルが表示されます。 **関連：6.3 「以下を初期化」パネル**



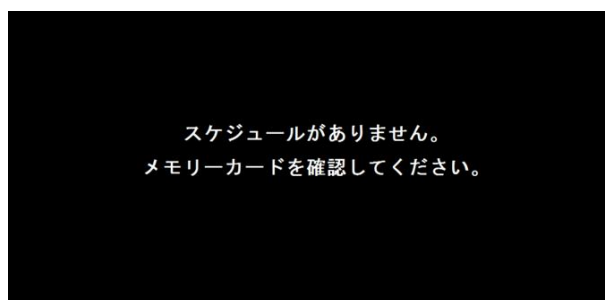
3. <OK> をクリックします。
確認メッセージが表示されます。



4. <OK> をクリックします。初期化が開始されます。



5. 初期化完了後に MP-02 は再起動し以下のメッセージが表示されます。



5.4 アップデート

ここでは、アプリケーションをアップデートする方法を説明します。

本作業を行う前提条件：

- 製品 URL (<http://www.nec-display.com/dl/jp/dp/mp02/index.html>) から更新パッケージをダウンロードしておくこと。
- メモリーカードに「update」フォルダーを作成し、更新パッケージをメモリーカードにコピーしておくこと。
- このメモリーカードがプレーヤーデバイスに接続されていること。

1. プレーヤーデバイスを起動します。
2. 「設定メニュー」から「アップデートをチェックする」をクリックします。
【アプリケーションのアップデート】パネルが表示されます。Application、JAR、Resources の現行版・更新版が表示されます。関連：6.5 「アプリケーションのアップデート」パネル

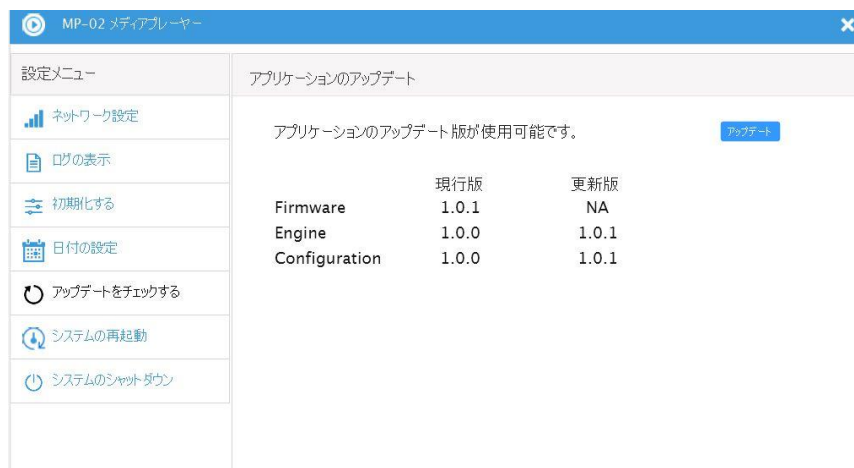


3. <アップデート> をクリックします。

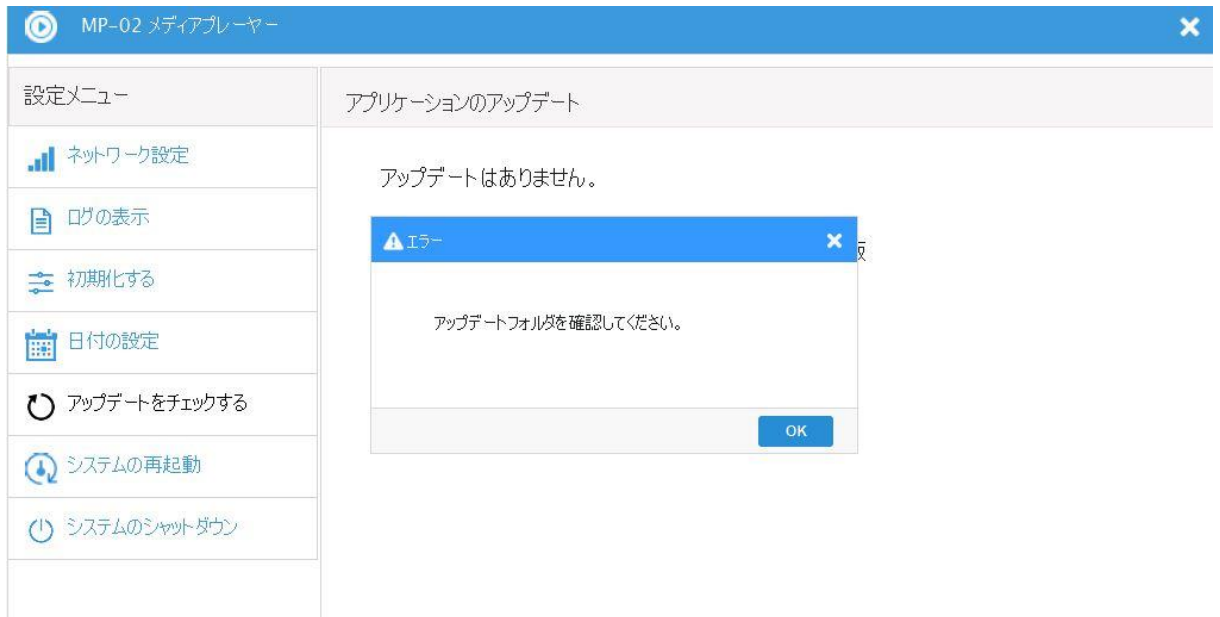
進行中メッセージが表示されます。アップデートが完了すると、システムは自動的に再起動します。



- プレーヤーアプリケーションをアップデートしようとして以下のように「アップデートはありません」と表示された場合は、利用可能な更新パッケージがないことを意味します。



- プレーヤーアプリケーションをアップデートしようとして以下のメッセージが表示された場合は、更新パッケージを入れるアップデートフォルダが存在するかまたはフォルダの中にアップデートのパッケージがないかを確認してください。



5.5 システムの終了

ここでは、プレーヤーデバイスの終了方法について説明します。

以下の手順では、プレーヤーデバイスとネットワークの接続に Wi-Fi を用いるものとします。



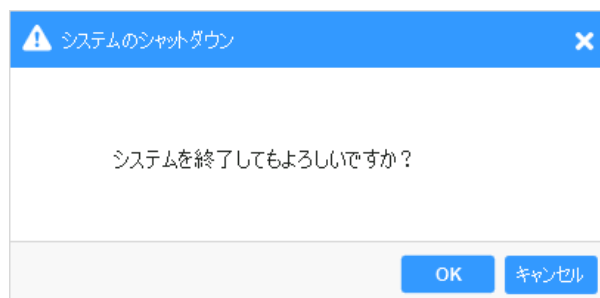
重要

- 画面上でメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）が再生中の場合は、手順 1 から始めてください。
- メイン画面を操作中の場合は、手順 2 から始めてください。

1. 画面をダブルクリックして、メイン画面を表示させます。
2. 「設定メニュー」から「システムのシャットダウン」をクリックします。



3. 確認メッセージが表示されます。



4. <OK> をクリックするとプレーヤーアプリケーションは閉じられ、システムが終了します。

第6章 メディアプレーヤーの各種画面の説明

本章では、プレーヤーアプリケーションの各種画面について説明します。

6.1 「ネットワーク設定」パネル

このパネルでは、ネットワーク設定を行います。無線ネットワークまたは有線 LAN 設定と IP 設定、リモートマネージャー設定を行うためのタブを選択することができます。

プレーヤーデバイスとネットワークの接続に有線 LAN が使用される場合には、「有線 LAN 設定」タブが表示されます。プレーヤーデバイスとネットワークの接続に Wi-Fi が使用される場合には、「Wi-Fi 設定」タブが表示されます。

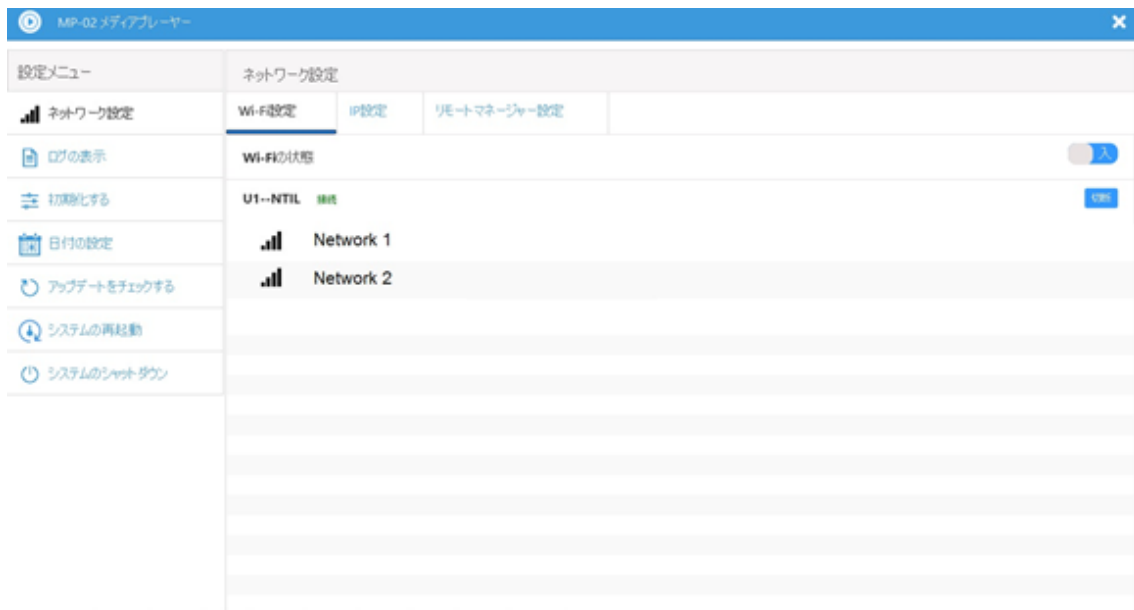
有線 LAN 設定



有線 LAN を使用する場合、プレーヤーデバイスは有線 LAN ネットワークに自動接続されます。



「Wi-Fi 設定」タブ

このタブから無線ネットワークに接続することができます。



 と  でシステムの Wi-Fi の入／切を切り換えることができます。Wi-Fi が入になると、保存されたネットワークに自動接続します。接続する Wi-Fi は、「Wi-Fi の状態」ラベルの下に表示されます。他の利用可能な Wi-Fi ネットワークも表示されます。利用可能な Wi-Fi ネットワークであれば、ダブルクリックすると接続することができます。



Wi-Fi 接続を切断するには Wi-Fi 機能を <切> にすることを推奨します。<切断>を利用する場合、Wi-Fi 接続が切断され、設定されていたパスワードなどの情報がリセットされます。

IP 設定タブ

このタブから IP 設定を行うことができます。IP 設定は手動または自動で行うことができます。

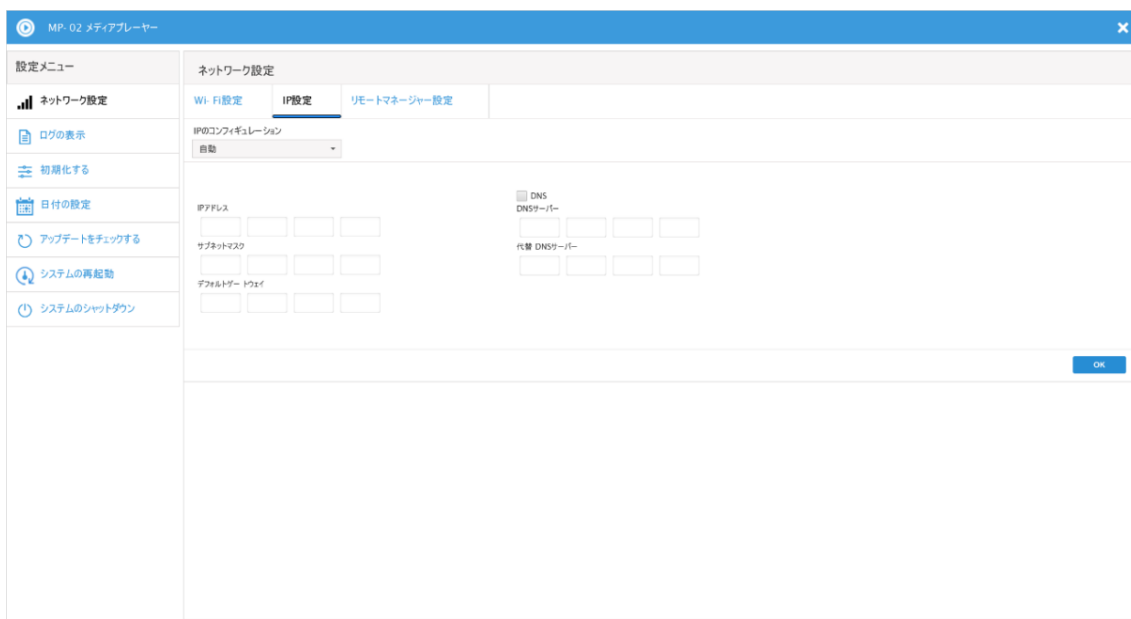


表 12 では、タブの要素について説明します。

表 12

要素	説明
IP のコンフィギュレーション	<p>IP 設定を行うために、次のオプションのうちの 1 つを選択してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 自動：IP 設定をシステムで自動に行うことができます。 手動：IP 設定を手動で行うことができます。

<p>IPアドレス <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p> <p>サブネットマスク <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p> <p>デフォルトゲートウェイ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p>	<ul style="list-style-type: none"> IP アドレス : IP アドレスを入力します。 サブネットマスク : サブネットマスク (IP アドレスのうち、ネットワークアドレスとホストアドレスを識別するための数値) を入力します。 デフォルトゲートウェイ : デフォルトゲートウェイ (ネットワークの出入口) を入力します。 <p>重要</p> <p><IP 設定> で「手動」を選択すると設定することができます。</p>
<p><input type="checkbox"/> DNS DNSサーバー <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p> <p>代替 DNSサーバー <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p>	<p>このチェックボックス (チェックマーク入力欄) にチェックを入れると、ドメインネームシステム (IP アドレスとドメイン名の変換) を設定することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> DNS サーバー : 優先 DNS サーバーの IP アドレスを入力します。 代替 DNS サーバー : 代替 DNS サーバー (優先 DNS サーバーが使えない場合に代替の役割を果たします) を入力します。 <p>重要</p> <p><IP 設定> から「手動」を選択すると設定することができます。また、IP 設定で「自動」を選択した場合でも DNS チェックボックスにチェックを入れることで、設定することができます。</p>
OK	<p>クリックすると、IP 設定を保存することができます。</p>

「リモートマネージャー設定」タブ

このタブからリモートマネージャー設定を行うことができます。

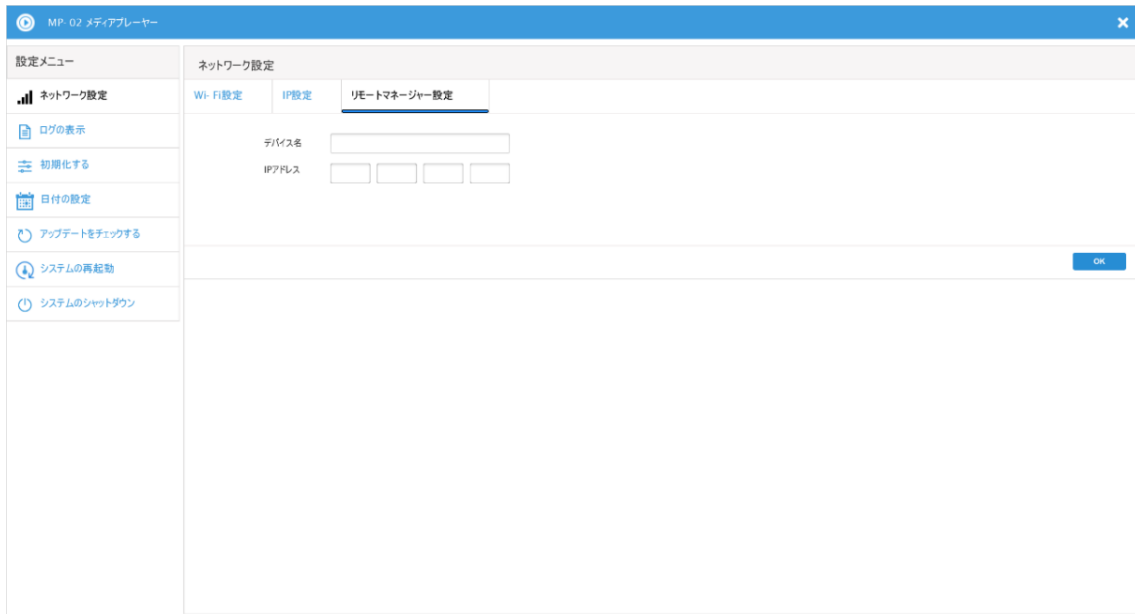


表 13 では、タブの要素を説明します。

表 13

要素	説明
デバイス名	プレーヤーデバイスの名称を入力します。
IP アドレス	リモートマネージャーのインストールされたパソコンの IP アドレスを入力します。
OK	クリックすると、リモートマネージャー設定を保存することができます。

6.2 「ログ一覧」パネル

このパネルでは、システムにより生成したログを表示することができます。日付とログレベルを選択することでログを絞り込んで表示することができます。

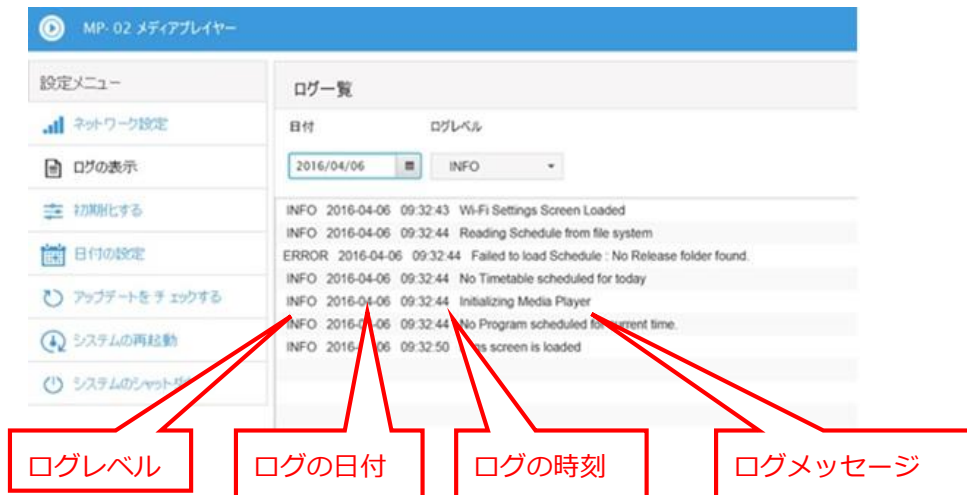


表 14 では、パネルの要素について説明します。

表 14

要素	説明
日付	詳細を表示させたいログの日付を選択します。
ログレベル	表示させたいログのレベルを選択します。 利用可能なオプション <ul style="list-style-type: none"> • INFO : 情報メッセージ。 • WARN : 修正しないでおくのと障害が生じる可能性のある軽微な問題についてのメッセージ。 • ERROR : 障害の存在を示す警告。問題のある部分を除き、問題ないシステム部分は機能し続ける可能性があります。 • FATAL : システム全体の障害を生じる深刻なエラーについてのメッセージ。

6.3 「以下を初期化」パネル

このパネルでは、ネットワーク設定（IP アドレス）を消去し、メモリーカードからメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を初期化することができます。

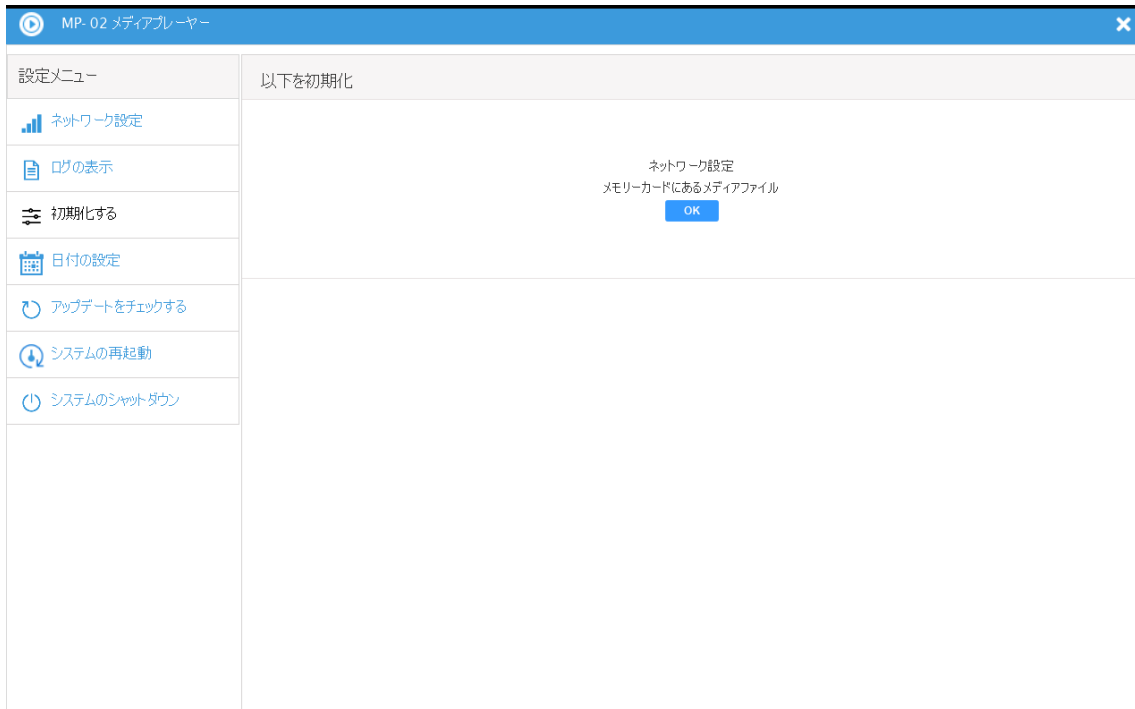


表 15 では本パネルで使用可能なボタンについて説明します。

表 15

ボタン	説明
OK	クリックすると、ネットワーク設定とメモリーカードのパッケージを消去します。

6.4 「日付と時刻の設定」パネル

このパネルでは、システムの日付と時刻の設定を行います。日付と時刻の設定は、NTP サーバーからの自動でまたは手動で行うことができます。



表 16 では、パネルの要素について説明します。

表 16


要素	説明
手動設定	選択すると、システムの日時を手動で設定することができます。
日付を選択する	システムの日付を設定します。
時刻を選択する	システムの時刻を設定します。
NTP サーバー	選択すると、NTP サーバーからシステムの日時を自動設定することができます。
NTPサーバー <input type="text" value="jp.pool.ntp.org"/>	NTP サーバー名を入力します。  デフォルト値は jp.pool.ntp.org です。

表 17 では、本パネルで使用可能なボタンについて説明します。

表 17

ボタン	説明
OK	クリックすると、日付と時刻の設定を保存します。

6.5 「アプリケーションのアップデート」パネル

この画面では、メモリーカードからアプリケーションをアップデートすることができます。

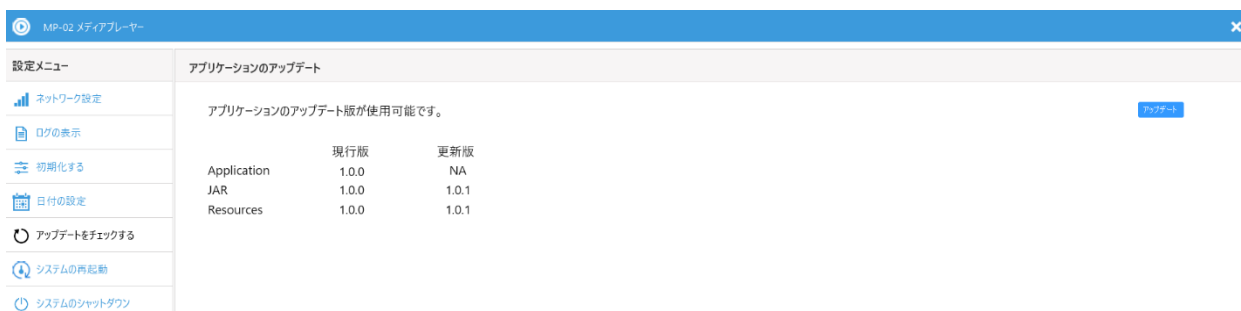


表 18 では、本パネルで使用可能なボタンについて説明します。

表 18

ボタン	説明
アップデート	クリックすると、メモリーカードに保存されているアプリケーション更新パッケージを利用して、アップデートを開始します。

6.6 「システムの再起動」パネル

システムの正常作動を目的としてプレーヤーデバイスは週 1 回自動再起動しますが、この画面では自動再起動する曜日・時刻の設定を行うことができます。

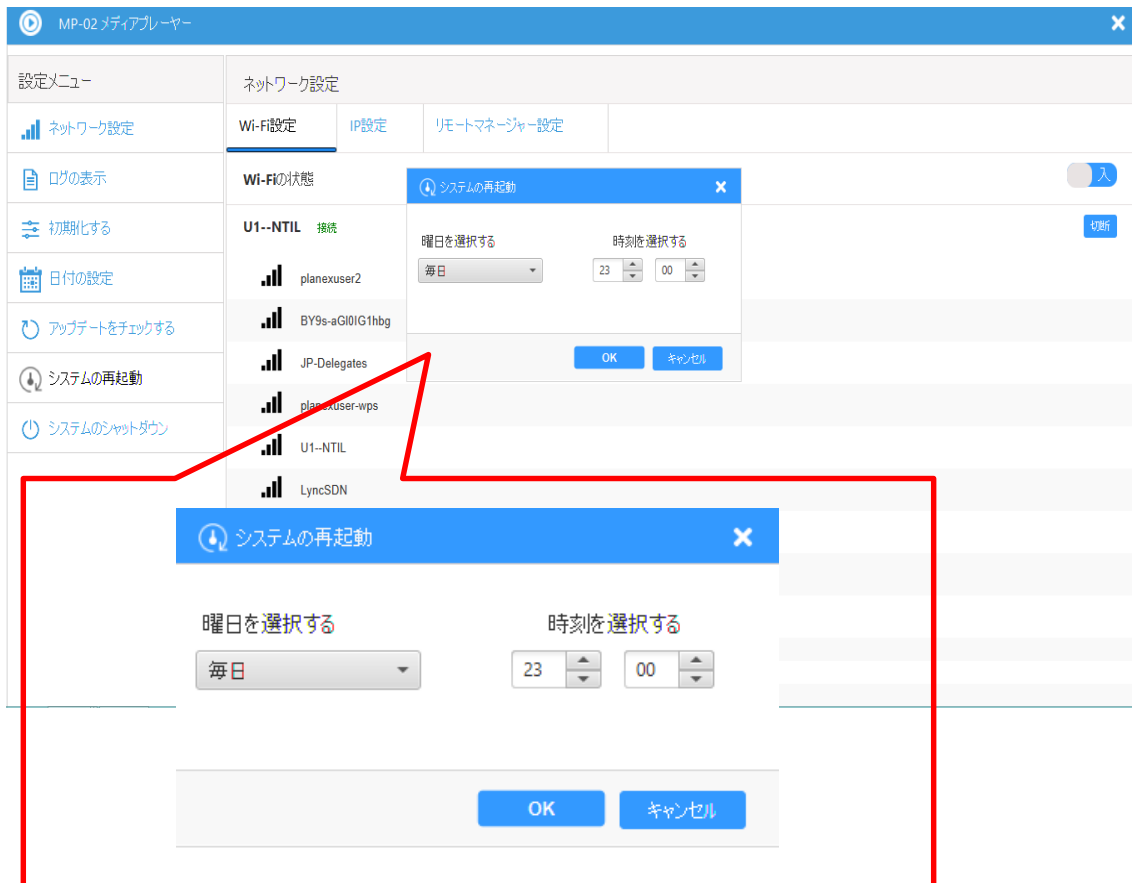


表 19 では、タブの要素を説明します。

表 19



要素	説明
曜日を選択する	下矢印  をクリックすると自動再起動する曜日を選択することができます。
時刻を選択する	上矢印・下矢印  をクリックすると自動再起動する時刻を選択することができます。

表 20 では、本パネルで使用可能なボタンについて説明します。

ボタン	説明
OK	クリックすると、選択した曜日・時刻を設定することができます。
キャンセル	クリックすると、変更を破棄し、画面を閉じることができます。

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
プレーヤーデバイス	メモリーカードに保存されたメディアパッケージを再生する機能を持つスティック PC 型のプレーヤーです。
My PC	リモートマネージャーがインストールされたコンピュータです
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。

付録 B 対応メディア形式

ここでは、対応メディア形式の一覧を示します。

下表は対応動画・音声形式の一覧を示します。

ファイル形式		拡張子
画像	JPEG/PNG	.jpg、.png
動画	MPEG1/MPEG2	.mpg、.mpeg
	Windows Media Video	.wmv
	H.264	.mp4
	QuickTime Movie	.mov
	Flash Video	.flv、.f4v
音声	MP3/WAV	.mp3、.wav

* ファイルによって再生できない場合があります。

下表は対応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 1920×1080 (メディアプレーヤーデバイス)

* 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。

付録 C ファイル拡張子の一覧表

ここでは、リモートマネージャーとメディアプレーヤーで使用されるファイル拡張子の一覧を示します。

リモートマネージャー

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
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¥Saved Schedule¥ (スケジュール名) ¥

メディアプレーヤー



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
Schedule ファイル	.sch	スケジュール情報	D:¥Exported Schedule¥ (スケジュール名) ¥
Timetable ファイル	.tsf	予定表情報	D:¥Exported Schedule¥ (スケジュール名) ¥Timetable¥
Program ファイル	.pfs	プログラム情報	D:¥Exported Schedule¥ (スケジュール名) ¥Program¥ (プログラム名) ¥
Package ファイル	.pkg	パッケージ情報	D:¥Exported Schedule¥ (スケジュール名) ¥

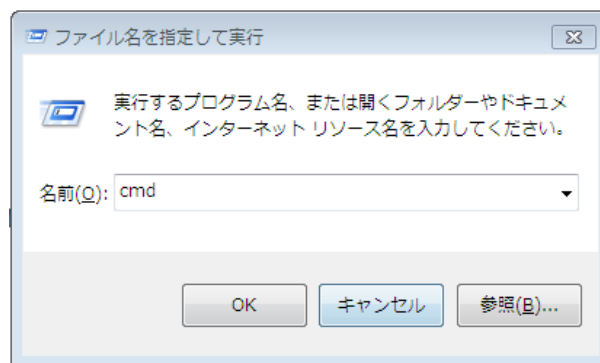
付録 D コンピュータの IP アドレスの確認方法

ここでは、コンピュータの IP アドレスの確認方法を説明します。

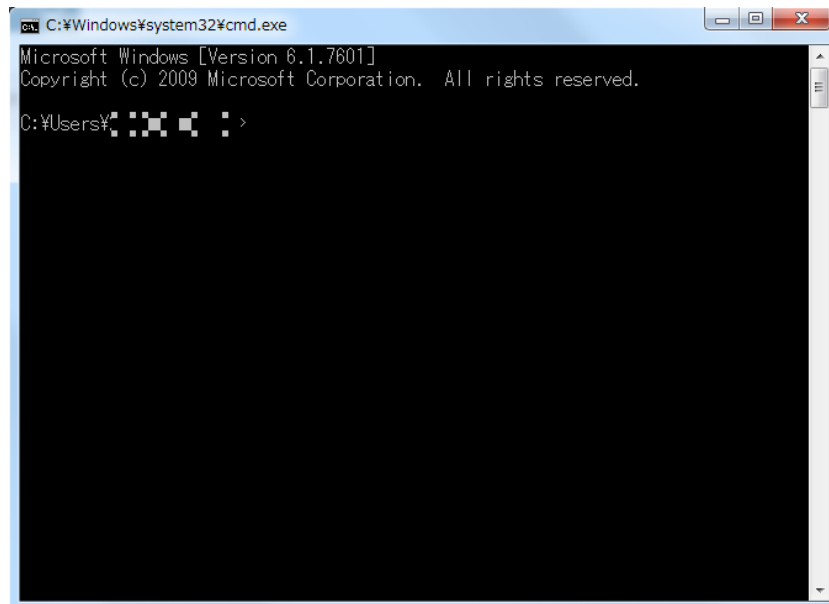


Windows 7 での操作を例に説明します。

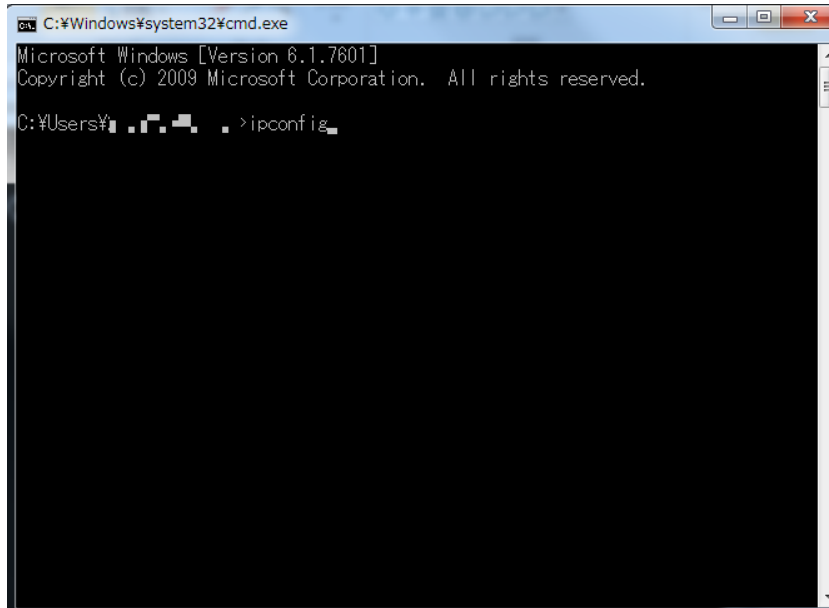
1.  +  を押すと、【ファイル名を指定して実行】画面が表示されます。「名前」入力欄に「cmd」と入力し、<OK> をクリックします。



2. コマンドプロンプト画面が表示されます。



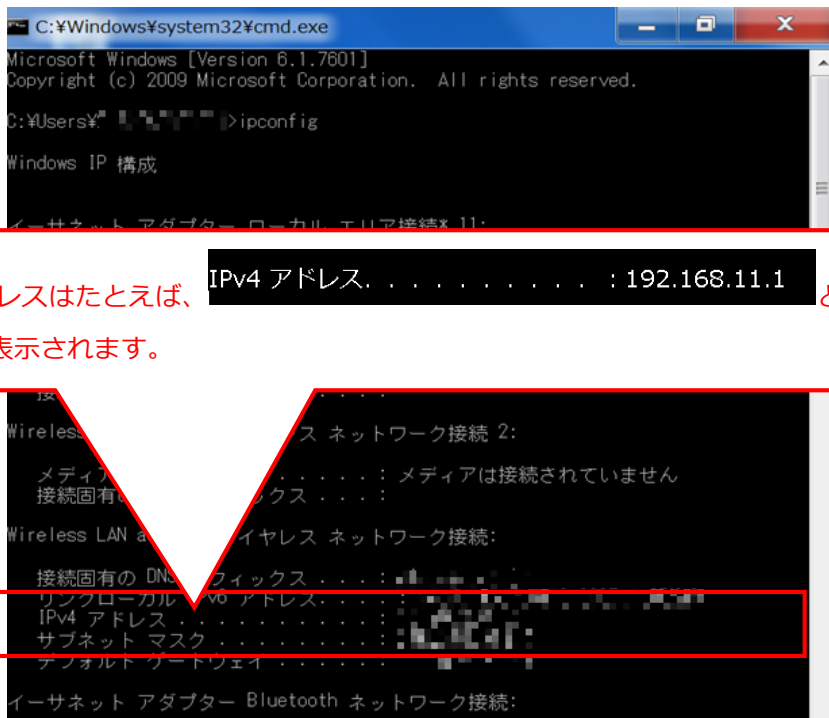
3. 「ipconfig」を入力します。



```
C:\Windows\system32\cmd.exe
Microsoft Windows [Version 6.1.7601]
Copyright (c) 2009 Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\Users%\>ipconfig
```

4. Enter キーを押します。
5. IP アドレスを確認することができます。



```
C:\Windows\system32\cmd.exe
Microsoft Windows [Version 6.1.7601]
Copyright (c) 2009 Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\Users%\>ipconfig

Windows IP 構成

イーサネット アダプター ローカル エリア接続 11:
. . . . .
IPv4 アドレス . . . . . : 192.168.11.1
. . . . .
サブネット マスク . . . . . :
デフォルト ゲートウェイ . . . . .

Wireless LAN a . . . . . イヤレス ネットワーク接続:
接続固有の DNS . . . . . フィックス . . . . .
リンクローカル IPv6 アドレス . . . . .
IPv4 アドレス . . . . .
サブネット マスク . . . . .
デフォルト ゲートウェイ . . . . .

イーサネット アダプター Bluetooth ネットワーク接続:
```

IP アドレスはたとえば、IPv4 アドレス、 : 192.168.11.1 というように表示されます。

付録 E ファイアウォールの設定方法

ここではリモートマネージャー・メディアプレーヤー用にファイアウォールを設定する方法を説明します。

以下のポートで内外双方の接続ができるようにファイアウォールを設定してください。

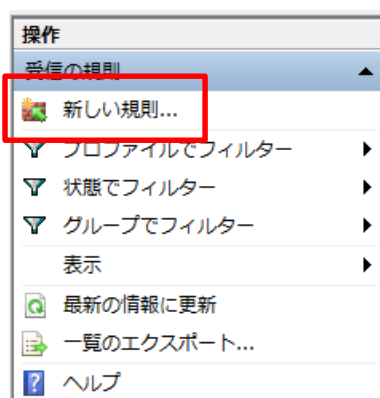
- リモートマネージャー = 8888
- メディアプレーヤー = 4445



- **本設定は、リモートマネージャーがインストールされたコンピュータ上で行ってください。**
- **Windows 7 での操作を例に説明します。**

リモートマネージャー用の受信ファイアウォール作成：

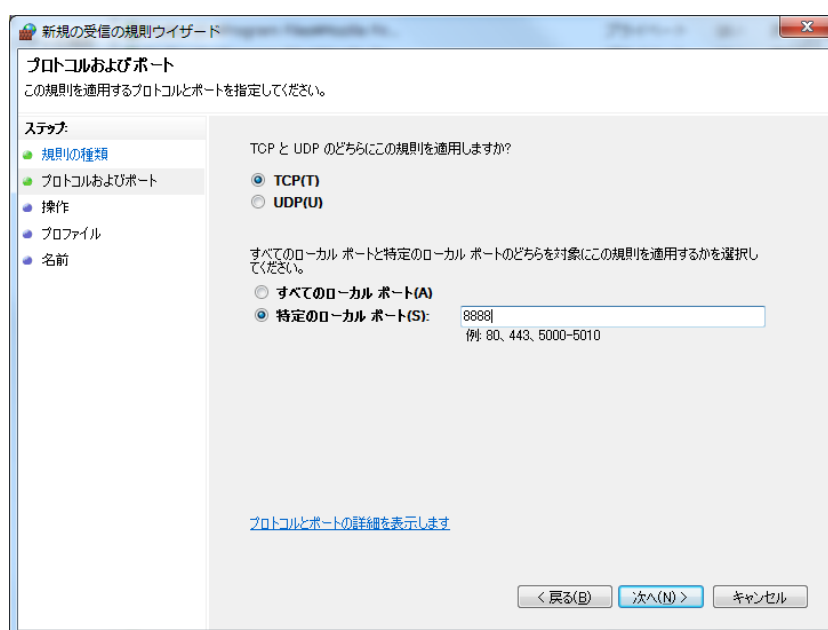
1. 「スタートメニュー」▶「コントロールパネル」をクリックし、検索ボックスに firewall と入力し、「Windows ファイアウォール」をクリックします。
2. 画面左のサイドメニューから「詳細設定」をクリックします。管理者パスワードが必要な場合には入力します。また、変更許可の確認が必要な場合には<はい>をクリックします。
3. 【セキュリティが強化された Windows ファイアウォール】の画面左のサイドメニューから「受信の規則」をクリックし、画面右のサイドメニューから「新しい規則...」をクリックします。



4. 「規則の種類」ページで「ポート」を選択し、〈次へ〉をクリックします。



5. 「プロトコルおよびポート」ページで「特定のローカルポート」を選択し、ポート番号として 8888 を入力します。

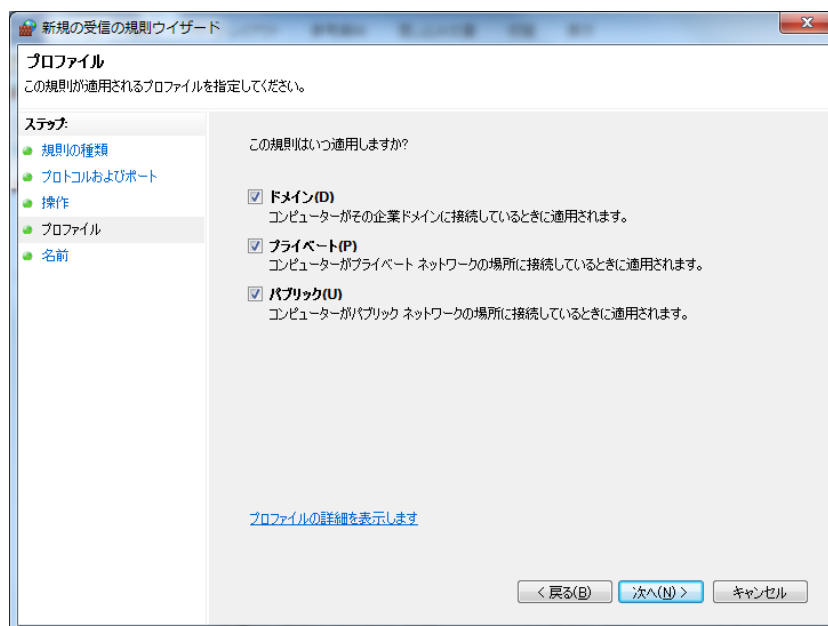


6. 〈次へ〉をクリックします。

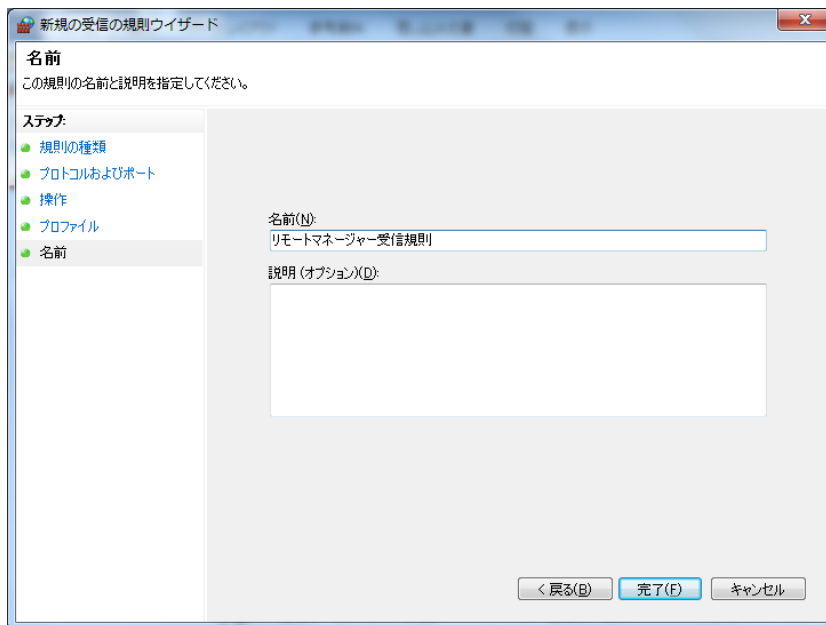
7. 「操作」ページで「接続を許可する」を選択し、〈次へ〉をクリックします。



8. 「プロファイル」ページで該当するものをクリックし、〈次へ〉をクリックします。

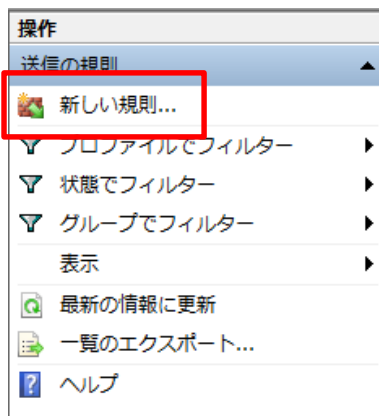


9. 「名前」ページで規則の名前を入力し、〈完了〉をクリックします。

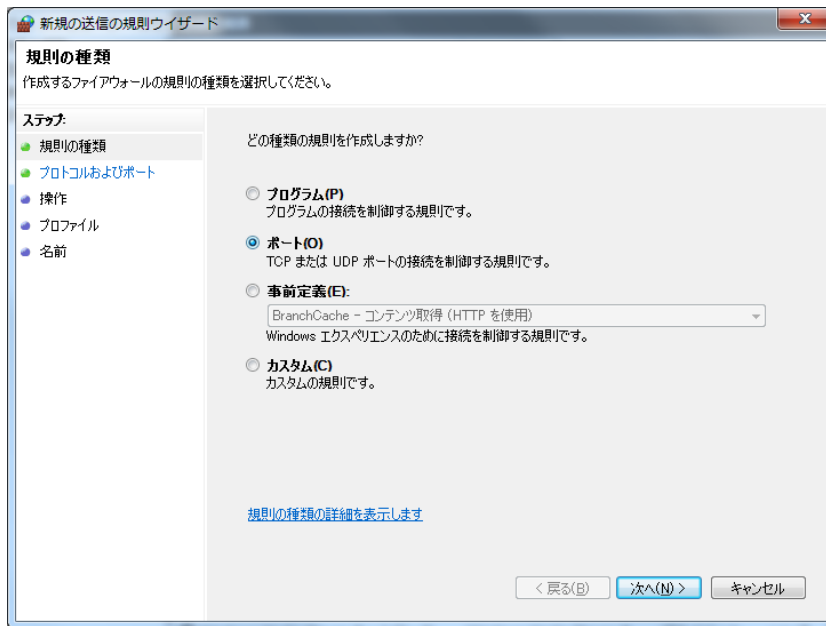


メディアプレーヤー用の送信ファイアウォール作成 :

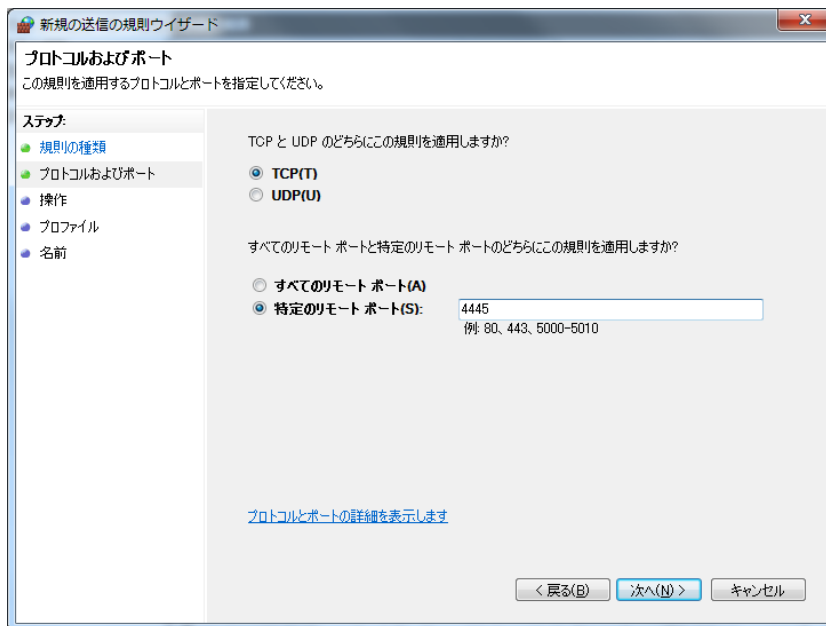
1. 「スタートメニュー」▶「コントロールパネル」をクリックし、検索ボックスに firewall と入力し、「Windows ファイアウォール」をクリックします。
2. 画面左のサイドメニューから「詳細設定」をクリックします。管理者パスワードが必要な場合には入力します。また、変更許可の確認が必要な場合には〈はい〉をクリックします。
3. 【セキュリティが強化された Windows ファイアウォール】の画面左のサイドメニューから「送信の規則」をクリックし、画面右のサイドメニューから「新しい規則...」をクリックします。



4. 「規則の種類」ページで「ポート」を選択し、<次へ>をクリックします。



5. 「プロトコルおよびポート」ページで「特定のローカルポート」を選択し、ポート番号として 4445 を入力します。

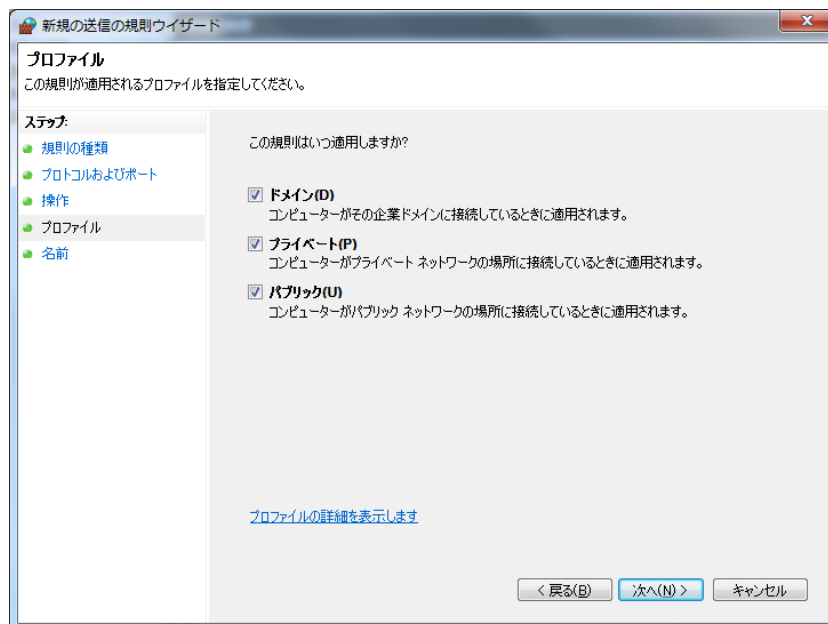


6. <次へ> をクリックします。

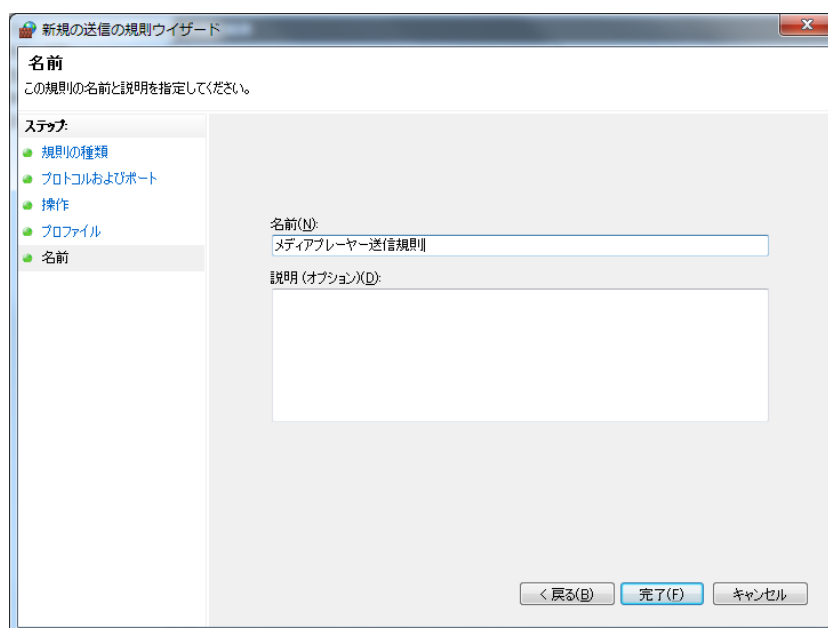
7. 「操作」ページで「接続を許可する」を選択し、〈次へ〉をクリックします。



8. 「プロファイル」ページで該当するものをクリックし、〈次へ〉をクリックします。



9. 「名前」 ページで規則の名前を入力し、〈完了〉をクリックします。





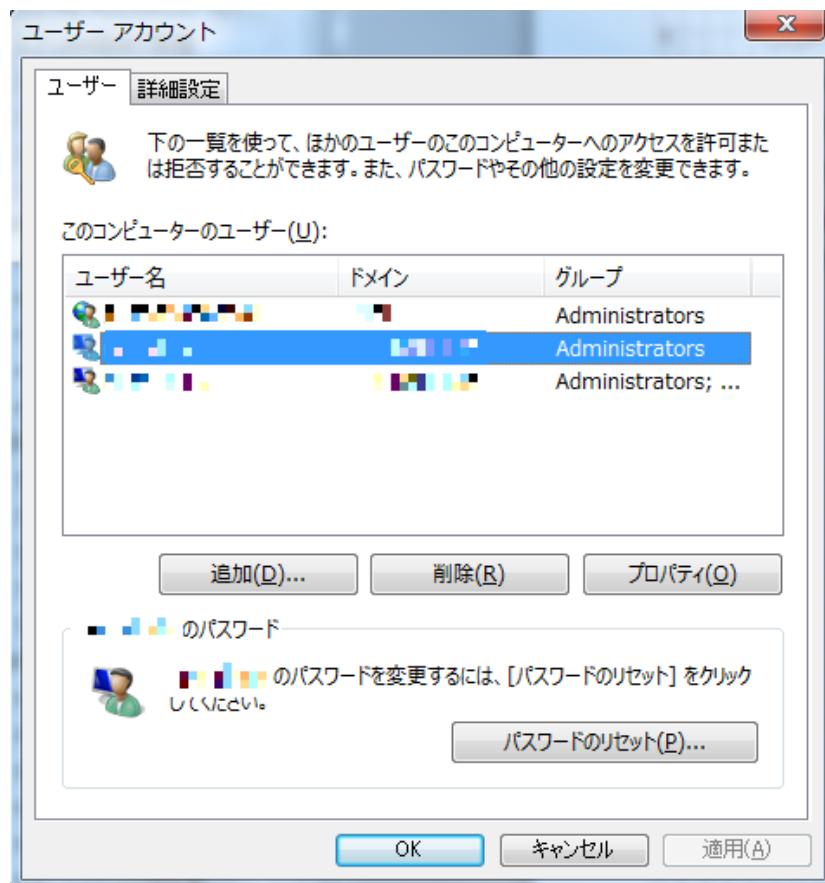
付録 F Windows 管理者権限の確認方法

ここでは Windows 管理者権限の確認方法を説明します。

重要

Windows 7 での操作を例に説明します。

1.  +  を押すと、【ファイル名を指定して実行】画面が表示されます。
2. Control Panel と入力します。
【コントロールパネル】サブウィンドウが表示されます。
3. 「ユーザーアカウントの管理」をクリックすると【ユーザーアカウント制御】サブ画面が開き、「次のプログラムにこのコンピュータへの変更を許可しますか」というメッセージが表示されるので <はい> を選択します。
4. 「ユーザー」タブが選択された状態で【ユーザーアカウント】サブ画面が開きます。



「このコンピュータのユーザー(U):」の確認したいユーザー名の「グループ」の項に Administrators と表示されていれば、管理者権限を有しています。

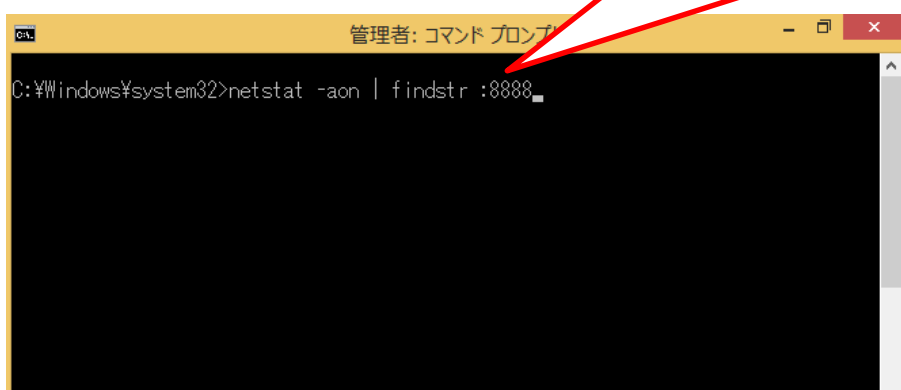
付録 G プレーヤーデバイスとの接続に使用するポートの解放方法

ここでは、プレーヤーデバイスとの接続に使用するポートの解放方法について説明します。

1. 「スタート」メニューをクリックし、「プログラムとファイルの選択」欄に cmd と入力します。
2. 「プログラム」リストで cmd.exe を右クリックし、「管理者として実行」をクリックします。
3. 【ユーザーアカウント制御】サブ画面が表示されます。「はい」をクリックします。
4. 以下のコマンドを実行します。

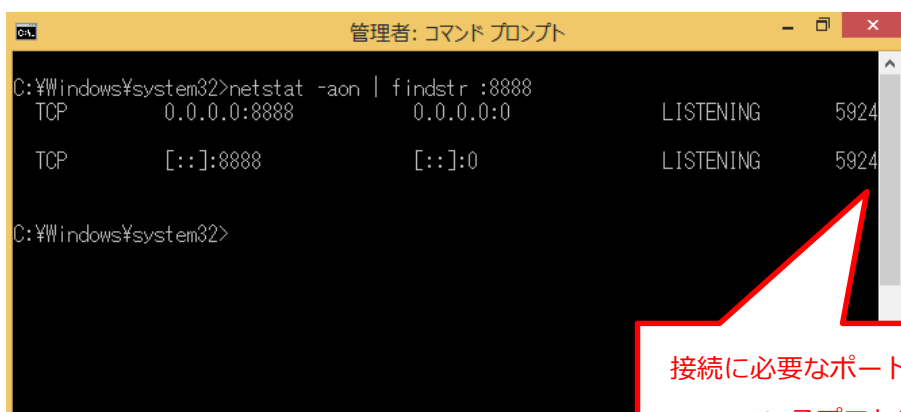
```
netstat -aon | findstr:8888
```

```
netstat -aon | findstr:8888
```



```
管理者: コマンド プロンプト
C:\Windows\system32>netstat -aon | findstr:8888
```

5. 接続に必要なポート番号を使用しているプロセスの PID（プロセス ID）が右端の列に表示されます。この PID は常に同じではありません。

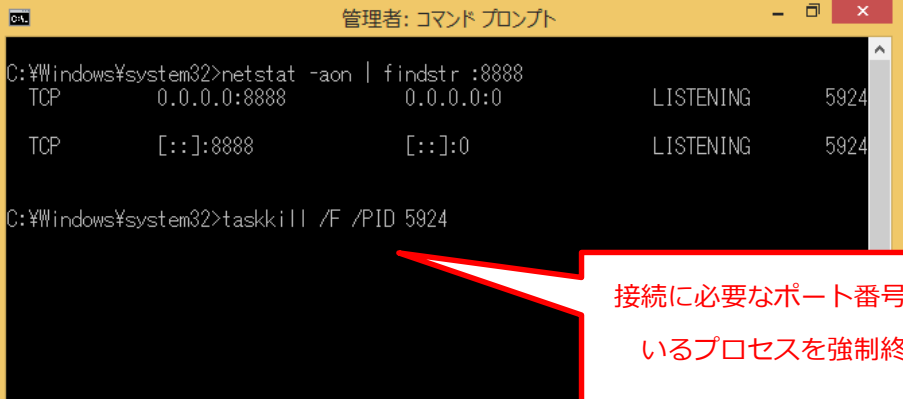


```
管理者: コマンド プロンプト
C:\Windows\system32>netstat -aon | findstr:8888
TCP        0.0.0.0:8888      0.0.0.0:0        LISTENING   5924
TCP        [::]:8888       [::]:0           LISTENING   5924
C:\Windows\system32>
```

接続に必要なポート番号を使用しているプロセスの PID

6. 以下のコマンドを実行してこのプロセスを強制終了します。

Taskkill /F /PID (プロセス ID)

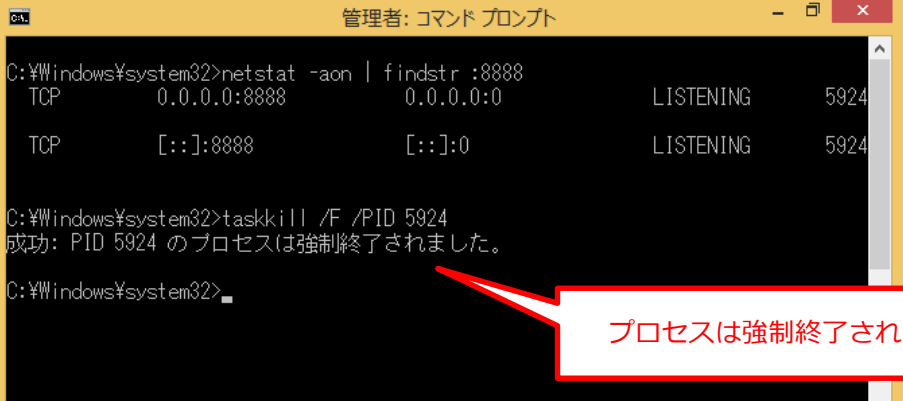


```
管理: コマンド プロンプト
C:\Windows\system32>netstat -aon | findstr :8888
TCP    0.0.0.0:8888    0.0.0.0:0      LISTENING   5924
TCP    [::]:8888     [::]:0         LISTENING   5924

C:\Windows\system32>taskkill /F /PID 5924
```

接続に必要なポート番号を使用して
いるプロセスを強制終了します

成功メッセージが表示されます。



```
管理: コマンド プロンプト
C:\Windows\system32>netstat -aon | findstr :8888
TCP    0.0.0.0:8888    0.0.0.0:0      LISTENING   5924
TCP    [::]:8888     [::]:0         LISTENING   5924

C:\Windows\system32>taskkill /F /PID 5924
成功: PID 5924 のプロセスは強制終了されました。

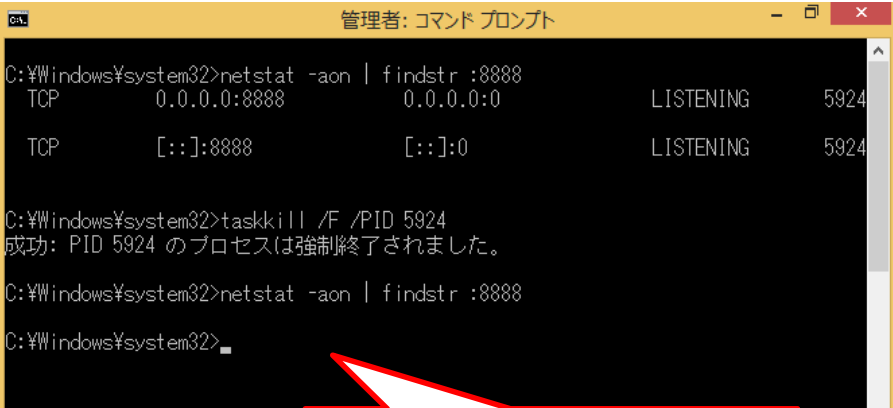
C:\Windows\system32>
```

プロセスは強制終了されました

7. 以下のコマンドを再実行して、必要なポートが利用可能になったかを確認します。

netstat -aon | findstr:8888

結果が表示されなければ、そのポートは利用可能です。



```
管理: コマンド プロンプト
C:\Windows\system32>netstat -aon | findstr :8888
TCP    0.0.0.0:8888    0.0.0.0:0      LISTENING   5924
TCP    [::]:8888     [::]:0         LISTENING   5924

C:\Windows\system32>taskkill /F /PID 5924
成功: PID 5924 のプロセスは強制終了されました。

C:\Windows\system32>netstat -aon | findstr :8888
C:\Windows\system32>
```

結果が表示されなければ、そのポ
ートは利用可能です。

付録 H リモートマネージャーのシステム要件

ここでは、リモートマネージャー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">サポート OS : Windows 7、Windows 8.1、Windows 10(32/64bit)
ハードウェア要件	<ul style="list-style-type: none">HDD : 空き容量 400 MBRAM : 2 GB 以上 (空き容量 300MB 以上)CPU : 1 GHz 以上の 32 bit (x86) または 64 bit (x64) プロセッサ
ネットワーク要件	<ul style="list-style-type: none">IPv4 対応の Wi-Fi ネットワーク

付録 I ログメッセージの例

ここでは、プレーヤーデバイスで使用される代表的なログメッセージをログレベル別に紹介します。

INFO

トピック	ログメッセージ	内容
メニュー	NetworkSetting screen is loaded	画面関連のロード実行
	Logs screen is loaded	
	Initialize screen is loaded	
	DateSettings screen is loaded	
	Updates screen is loaded	
	NoUpdates screen is loaded	
	Application is shutting down	アプリケーション終了
ログ	Log hidden	ログ非表示
	Displayed log in UI	UI にログを表示
	Sending date to manager class	管理者クラスに日付送信
	File does not exist or is not a directory	ファイルが存在しない、あるいはディレクトリが正しくない
	Retrieve log from manager class	管理者クラスからのログ検索
日付設定	Current date : 18-02-2016	今日の日付
	Calling method for getting time from spinner	手動設定での時刻取得メソッドの呼出
	NTP Server enabled	NTP サーバー利用可能
	Manual Setting enabled	手動設定可能
	DateSettingController's private constructor loaded	日付設定カスタム化関連のロード
	Loaded version.properties is loaded	バージョン情報のロード
	Loaded config.properties	設定情報のロード
	Loaded config.properties file	設定情報ファイルのロード
	Config.properties initialize with null	設定情報の初期化
	Check for updates Screen loaded	アップデートチェック画面のロード

アップデートの チェック	Screen for Available updates loaded	【使用可能なアップデート】画面のロード
	Screen for "No any updates available" loaded	「使用可能なアップデートはありません」メッセージ画面のロード
	No Updates available	使用可能なアップデートがない
	Available version is lesser than running application's version	使用可能なバージョンが実行中のものよりも古い
	Available version is higher than running application's version	使用可能なバージョンが実行中のものよりも新しい
	Updating the current version	現在のバージョンをアップデート
	Zip file extracted	Zip ファイル抽出
	Initialization screen loaded	初期化画面のロード
初期化	Wifi setting going to initialized	Wi-Fi 設定の初期化
	Wifi setting initialization failed	Wi-Fi 設定の初期化に失敗
	Media Packages going to initialized	メディアパッケージの初期化開始
	Media Packages initialization failed	メディアパッケージの初期化に失敗
	Wifi Setting screen loaded	Wi-Fi 設定画面のロード
ネットワーク設定	IP Setting screen loaded	IP 設定画面のロード
	Remote Manager Setting screen loaded	リモートマネージャー設定画面のロード
	Available Wifi networks loaded	使用可能な Wi-Fi ネットワークのロード
	Wifi connected	Wi-Fi に接続
	Wifi disconnected	Wi-Fi 接続の切断
	Remote Manger disconnected	リモートマネージャーとの接続切断
	Remote Manger unreachable	リモートマネージャーに到達不能
	IP address is empty	IP アドレス未入力
	Device Name is empty	デバイス名未入力
	Player Initialized	初期化
メディアプレーヤー	Player control panel initialized	コントロールパネル初期化
	Device is connected	プレーヤーデバイス接続
	Device is disconnected	プレーヤーデバイス接続切断
	Export is started	エクスポート開始

リモートマネージャー	Copy of schedule package is started	メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のコピー開始
	Copy of schedule package is completed	メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のコピー完了
	Export is completed	エクスポート完了

WARN

トピック	ログメッセージ	内容
メニュー	なし	
ログ	Problem in displaying log by date, so current log is displaying	日付によるログ表示に問題があるため、現在のログが表示
	Problem in displaying log by level, so INFO Log Level is displaying	レベルによるログ表示に問題があるため、INFO ログレベルが表示
日付設定	Problem in getting time from NTP Server, due to unavailability of network so setting the old date.	ネットワークを利用できず NTP サーバーからの時刻取得に問題があるため、古い日付を設定
	Due to problem in getting time, so system time is not set	時刻取得に問題があるため、システムの時間設定が行えない
	Problem in set date in system, so current date is updated	システムの設定日付に問題があるため、日付を更新しても現状のようになっている
	Problem in set time, so current time is updated	設定時間に問題があるため、時刻を更新しても現状のようになっている
アップデートのチェック	Problem in update application, so previous version is set	アプリケーションのアップデートに問題があるため、前回のバージョンが設定される
初期化	Problem in initialize network, so previous network has been initialized.	ネットワークの初期化に問題があるため、前回初期化したネットワークを再び初期化
	Problem in initialize media package, so previous media package has been initialized.	メディアパッケージの初期化に問題があるため、前回初期化したメディアパッケージを再び初期化

ネットワーク設定	Problem in set network, so previous network is connected	ネットワーク設定に問題があるため、前回設定したネットワークに再び接続
	Problem in set IP, so previous IP is set	IP 設定に問題があるため、前回設定した IP を再び設定
メディアプレーヤー	Problem in displaying schedule or schedule is blank, so preview in displaying blank	スケジュールの表示に問題があるか、またはスケジュールが空であり、そのため、プレビューが空の画面を表示
リモートマネージャー	なし	

ERROR

トピック	ログメッセージ	内容
メニュー	なし	
ログ	File not found	ファイルが見つからない
	Incorrect file format	ファイル形式が正しくない
	Parsing the log file	ログファイルの構文解析
	Error in retrieving log level	ログレベル検索にエラー
	Error in formatting date	日付のフォーマットにエラー
日付設定	Error in starting NTP Server	NTP サーバーのスタートにエラー
アップデートのチェック	Error in loading "Check for updates" screen	「アップデートのチェック」画面のロードにエラー
	Error in reading version information	バージョン情報の読み取りにエラー
	Package folder is empty	パッケージフォルダーが空
	Error in version comparing	バージョン比較にエラー
	Package zip not found	パッケージ zip が見つからない
初期化	Error in Wifi Setting initialization	Wi-Fi 設定の初期化にエラー
	Error in Media Package initialization	メディアパッケージ初期化にエラー
ネットワーク設定	Error in setting IP address	IP アドレス設定にエラー
	Error in restarting DHCP	DHCP 再起動にエラー
	Error in getting current IP	現在の IP 取得にエラー
	Error in connection with remote Manager	リモートマネージャーとの接続にエラー
	Error in connecting with selected Wifi	選択した Wi-Fi との接続にエラー

メディアプレーヤー	No subwindow content for Preview	サブウィンドウに素材がないため、プレビューできない
	No Program Content for playback	メディア素材がないため、再生できない
リモートマネージャー	Error in connection with remote Manger	リモートマネージャーとの接続にエラー
	Error during export	エクスポート中にエラー
	Error in copying data	データのコピーにエラー

付録 J 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。

メディアプレーヤーのトラブルシューティング

制限事項：利用されるネットワーク名（SSID）の文字数は 31 文字以下としてください。

また利用される文字は半角英数文字で設定願います。

[シナリオ]

接続したプレーヤーデバイスへのエクスポートが何度も失敗する。

[対処]

1. リモートマネージャーがインストールされたコンピュータからこのプレーヤーデバイスについてファイアウォール設定を確認します。詳細は、[付録 E ファイアウォールの設定方法](#)を参照してください。

[シナリオ]

プレーヤーデバイスがワイヤレスネットワークに接続できない。

[対処]

1. 「Wi-Fi 設定」の入/切スイッチを一度切にしてから入に切り換えます。ネットワークに再接続します。詳細は、[1.7.1 ネットワーク設定](#)を参照してください。
2. それでもプレーヤーデバイスがワイヤレスネットワークに接続できなければ、ルータを再起動して再接続します。

ルータを再起動すると、接続されているすべてのプレーヤーデバイスは接続が切れます。

[シナリオ]

プレーヤーデバイスがNTPサーバーから日時を入手できない。

[対処]

1. プレーヤーデバイスがネットワークに接続しているか確認します。接続していない場合には、接続してください。
2. NTPサーバー設定が正しいかを確認します。<http://www.pool.ntp.org/en/>からNTPサーバーの検証ができます。
3. NTPサーバー名が正しくない場合には、デフォルトサーバー名 (**jp.pool.ntp.org**) を指定します。

[シナリオ]

エクスポートしたスケジュールが表示されない。

[対処]

1. メモリーカードを挿入し直します。
2. 一度メモリーカードをフォーマットして試します。

[シナリオ]

再生がうまく行かない。

例)

- 「スケジュールがありません。メモリーカードを確認してください。」と表示される。
- メディアの一部または全部が表示されない。
- 音声再生されない。

[対処]

1. 表示機の設定でプレーヤーデバイスを接続したHDMI端子が表示設定されているかを確認します。また音声入力の設定でHDMI端子が設定されているかを確認します。
2. 表示設定がオーバースキャンや拡大表示になっていないかを確認します。

3. プレーヤーデバイスを再起動します。
4. メモリーカードが破損していないか別のコンピュータなどで確認します。
5. 一度メモリーカードをフォーマットして試します。
6. メモリーカードにメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートし直します。

[シナリオ]

ログが表示されない。

[対処]

1. メモリーカードが適切に挿入されているか確認します。
2. メモリーカードが破損していないか別のコンピュータなどで確認します。
3. メモリーカードが適切に挿入されているにもかかわらずログが表示されない場合は、リモートマネージャーがインストールされたコンピュータまたは別のコンピュータにメモリーカードをインストールしてメモリーカードのログ保存場所を確認します。ログ保存場所は Media Player¥log です。
4. ログ保存場所が存在している場合、メモリーカードを挿入し直してプレーヤーデバイスを再起動します。
5. 一度メモリーカードをフォーマットして試します。

[シナリオ]

メモリーカードや USB メモリーが検知されない。

[対処]

1. メモリーカードまたは USB メモリーを挿入し直します。
2. 適切に挿入されているにもかかわらず検知されない場合は、メモリーカードまたは USB メモリーを別のコンピュータに挿入して確認します。
 - a. メモリーカードまたは USB メモリーが表示される場合は、挿入し直してプレーヤーデバイスを再起動します。
 - b. メモリーカードまたは USB メモリーが表示されない場合は、メモリーカードまたは USB メモリーが破損している恐れがあります。
3. 一度メモリーカードまたは USB メモリーをフォーマットします。

[シナリオ]

プレーヤーデバイスがスケジュールされた時刻になっても再起動しない。

[対処]

1. プレーヤーデバイスの自動再起動を再設定します。
2. プレーヤーデバイスの時刻が正しいのか確認します。

[シナリオ]

「アプリケーションのアップデート」パネルで関連情報をアップデートできない。

[対処]

1. メモリーカードが適切に挿入されているかを確認します。
2. メモリーカードにアップデート用のデータが保存されているかを確認します。

[シナリオ]

メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）の再生がスケジュールされている状況で、スタンバイがスケジュールされていないにもかかわらず、プレーヤーアプリケーションが黒画面を表示する。

[対処]

1. USB マウスを使って操作画面を表示し、プレーヤーデバイスをシャットダウンして電源を入れ直します。

リモートマネージャーのトラブルシューティング

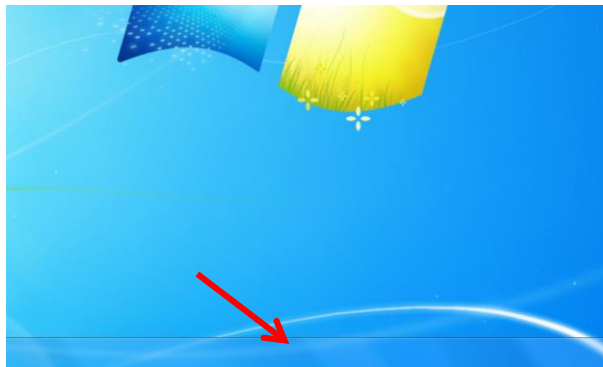
制限事項：配信に利用するリモートマネージャーは、同一ネットワーク上で一台にしてください。

[シナリオ]

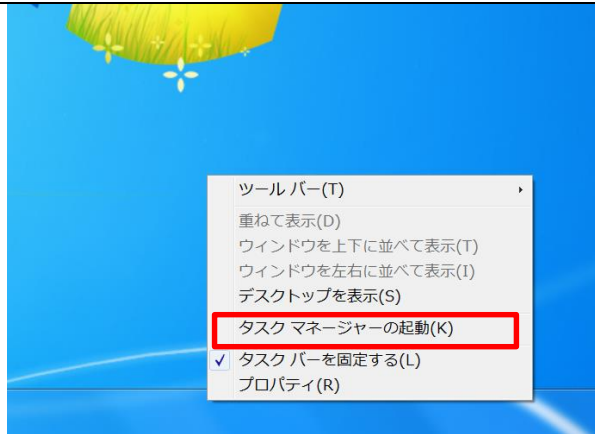
プレーヤーデバイスを追加できない。

[対処]

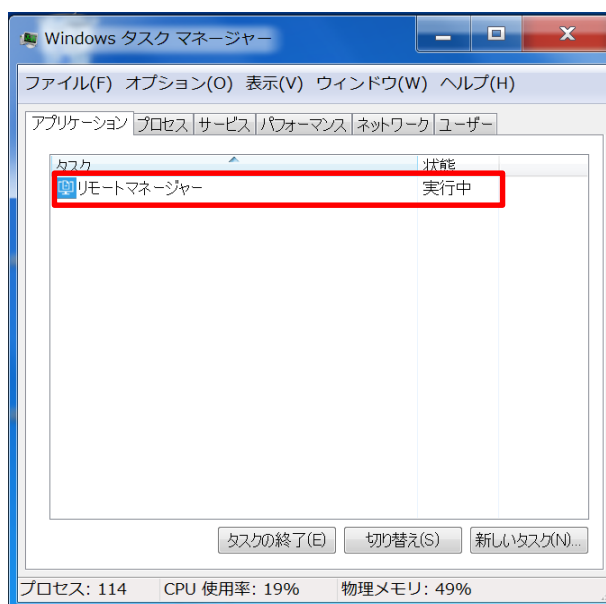
1. リモートマネージャーがインストールされたコンピュータのタスクバーを右クリックします。



2. 「タスクマネージャーの起動」を選択します。



3. 「アプリケーション」タブから「リモートマネージャー」を選択します。



4. <タスクの終了>をクリックし、次いで「Windows タスクマネージャー」サブ画面を閉じます。
5. C:¥ ユーザー¥ (ユーザー名) ¥Remote Manager を開きます。
6. 「RemoteManagerFiles」フォルダーを削除します。
7. スタートメニューからリモートマネージャーを再起動します。詳細は、[1.3 リモートマネージャーの起動](#)を参照してください。

本手順実行後、保存されていたすべてのプレーヤーデバイス関連情報（たとえば、プレーヤーデバイス名、プレーヤーデバイスの IP アドレス、プレーヤーデバイスの総容量・空き容量・使用容量）はリモートマネージャーからすべて失われます。

[シナリオ]

メモリーカードや USB メモリーが検知されない。

[対処]

1. メモリーカードまたは USB メモリーを挿入し直します。
2. 適切に挿入されているにもかかわらず検知されない場合は、メモリーカードまたは USB メモリーがコンピュータのハードディスクドライブとリムーバブル記憶域があるプレーヤーデバイスのリストに表示されるかを確認します。
 - a. 適切に挿入されているにもかかわらずメモリーカードまたは USB メモリーがリストに表示されない場合は、メモリーカードまたは USB メモリーが破損している恐れがあります。
 - b. メモリーカードまたは USB メモリーが表示されるにもかかわらず検知されない場合は、リモートマネージャーを再起動します。
3. 一度メモリーカードまたは USB メモリーをフォーマットします。

メモリーカードまたは USB メモリーをフォーマットすると、保存していたデータはすべて失われます。

[シナリオ]

リモートマネージャーが、前回開いたディレクトリまたはデフォルトのディレクトリからメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）を表示しない。

[対処]

1. デフォルトディレクトリのパスが存在するかを確認します。デフォルトディレクトリのパスが存在

しない場合は、リモートマネージャーで C:¥ユーザー¥ (ユーザー名) が開きます。

2. 前回開いたディレクトリのパスが存在しない場合は、リモートマネージャーでデフォルトディレクトリが開きます。
3. また、そのディレクトリへの読み取りアクセス権があるかも確認します。書き込みアクセス権の設定方法についての詳細は、[Microsoft ヘルプ・サポート](#)を参照してください。
4. それでも開けない場合は、リモートマネージャーを再起動してください。

[シナリオ]

以前に追加したプレーヤーデバイスがリモートマネージャーの「LAN」タブの「LAN 接続 PC」に表示されない。

[対処]

1. リモートマネージャーがインストールされたコンピュータがネットワークに接続されているかを確認します。
2. コンピュータがネットワークに接続されていない場合は、接続します。

[シナリオ]

エクスポート予約したメディアパッケージ (スケジュールパッケージ) がスケジュール時刻になっても再生されない。

[対処]

1. リモートマネージャーで、メディアパッケージ (スケジュールパッケージ) のエクスポートが完了したか確認します。この確認は、「予約」パネルから行うことができます。詳細は、[3.7 予約の表示](#)を参照してください。
2. メディアパッケージ (スケジュールパッケージ) がエクスポートされない場合は、リモートマネージャーがインストールされたコンピュータを再起動します。
3. リモートマネージャーによるメディアパッケージ (スケジュールパッケージ) のエクスポートが成功した場合は、リモートマネージャーがインストールされたコンピュータの日時とプレーヤーデバイスの日時が同じであるか確認します。日時が不正確な場合は、修正します。
4. メモリーカードのスケジュールフォルダでメディアパッケージ (スケジュールパッケージ) を確認します。

- a. リモートマネージャーがインストールされたコンピュータまたは別の PC にメモリーカードを挿入します。
 - b. プレーヤーデバイスについて、リモートマネージャーでプレーヤーデバイスの詳細情報を表示して、スケジュール名を確認します。
5. この場所にメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）がない場合は、メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）をエクスポートし直します。
 6. メディアパッケージ（スケジュールパッケージ）があるにもかかわらずメディアプレーヤーで再生できない場合は、プレーヤーデバイスを再起動します。
 7. 一度メモリーカードをフォーマットして試します。

[シナリオ]

複数のプレーヤーデバイスに対してメディアパッケージ（スケジュールパッケージ）のエクスポート予約ができない。

[対処]

1. リモートマネージャーがインストールされたコンピュータとプレーヤーデバイスが同じネットワークに接続されているかを確認します。
2. 接続されている場合、リモートマネージャーを再起動します。

付録 K オープンソースソフトウェアの一覧表

プレーヤーデバイスリモートマネージャーおよびメディアプレーヤーには、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。

リモートマネージャー

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
commons-io	2.4	Apache License	http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0
commons-net	3.0.1	Apache License	https://github.com/apache/commons-net/blob/trunk/LICENSE.txt
Guava	10.0.1	Google Core Libraries	https://chess.eecs.berkeley.edu/ptexternal/src/ptII/lib/guava-license.htm
Quartz	2.1.7	Apache License	http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0
slf4j-log4j	12-1.6.1	Apache License	http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0
slf4j-api	1.6.1	Apache License	http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0
log4j	1.2.17	Apache License	http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0
ControlsFx	8.40.9	ControlsFx	https://bitbucket.org/controlsfx/controlsfx/src/default/license.txt?fileviewer=file-view-default
testFx	3.1.2	EUPL 1.1	https://github.com/TestFX/TestFX
testFx-core	4.0.0	EUPL 1.1	https://github.com/TestFX/TestFX
Junit	4.1	Eclipse Public License 1.10	http://junit.org/junit4/license.html

メディアプレーヤー

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
Commons	2.4	Apache License	http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0
commons-net	3.0.1	Apache License	http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0
zip4j	1.3.2	Apache License	http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0
Guava	10.0.1	Apache License	http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0
Gson	2.3.1	Apache License	http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0
log4j	1.2.17	Apache License	http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0
Platform	3.5.2	GNU Lesser General Public License, version 2.1	http://www.gnu.org/licenses/lgpl-2.1.html
slf4j-api	1.7.10	Apache License	http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0
slf4j-log4j12	1.7.12	Apache License	http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0
Controlsfx	8.40.10	ControlsFx	https://bitbucket.org/controlsfx/controlsfx/src/default/license.txt?fileviewer=file-view-default
Antlr		BSD License	https://en.wikipedia.org/wiki/BSD_licenses
Comfyj	2.13	Proprietary License	https://www.teamdev.com/comfyj
comfyj-generator	2.13	Part of comfyj	https://www.teamdev.com/comfyj
comfyj-svrmanager	2.13	Part of comfyj	https://www.teamdev.com/comfyj
license.jar		Part of comfyj	https://www.teamdev.com/comfyj
Jna	3.5.2	LGPL	https://github.com/java-native-access/jna/blob/master/LICENSE
Jniwrap	3.11	Part of comfyj	https://www.teamdev.com/comfyj
jniwrap-generator	3.11	Part of comfyj	https://www.teamdev.com/comfyj

velocity-dep	1.3.1	Apache License	http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0.txt
Winpack	3.11	Part of comfyj	https://www.teamdev.com/comfyj
wmp.ocx		Part of comfyj	https://www.teamdev.com/comfyj
testFx	3.1.2	EUPL 1.1	https://github.com/TestFX/TestFX
testFx-core	4.0.0	EUPL 1.1	https://github.com/TestFX/TestFX
Junit	4.1	Eclipse Public License 1.10	http://junit.org/junit4/license.html

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 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).

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). 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).

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.