

dot seal player

Sound Linker

ユーザーマニュアル

目次

目次.....	1
【保証及び責任の限定】	3
用語集	4
1. Sound Linker について	5
1.1. 概要	5
2. 使用条件	6
2.1. ファイル構成.....	6
2.2. スペック	6
2.3. ライセンス	7
2.3.1. ライセンス追加手順	7
3. 基本機能	9
3.1. ユーザーインターフェース（メイン画面）	9
3.2. ドットコードに音声ファイルをリンクする	11
3.3. リンク情報を確認する	15
3.4. 音声リンクを解除する	15
3.5. 保存	16
3.5.1. Save	16
3.5.2. Package	17
3.6. 再開（開く）	17
3.6.1. “Save”で保存されたデータを開く	17
3.6.2. “Package”されたデータを開く	18
3.7. コンテンツ掃出し	19
3.8. 音声コンテンツを G-Talk で再生する.....	20
3.8.1. G-Talk 本体にコンテンツを格納する(Strage で掃出した場合).....	20
3.8.2. SD カードにコンテンツを格納する（SD で掃き出した場合）	20
3.9. 音声コンテンツを G-Speak で再生する.....	21
3.10. リンク確認機能	21
3.11. 録音	23
3.12. A18 ファイルのリンク	24
4. 応用機能	26
4.1. “サウンドフォルダ(sound folder)”とは？・指定手順.....	26
4.2. Microsoft Excel を用いた音声リンク	29
5. dsp パッケージの独自仕様とドットシールに関して	33
5.1. ドットシール：ピンク	33

5.2.	ドットシール：ブルー	33
5.3.	ドットシール：グリーン	33
6.	トラブルシューティング	34
7.	お問い合わせ先	36

【使用権の許諾】

グリッドマーク株式会社は **Sound Linker** (以下、本アプリケーション)の非独占的な権利をお客様に対して許諾し、これによりお客様は本アプリケーションをご購入頂いたライセンス数に準じた台数のコンピュータへインストールし、利用できるものとします。

本アプリケーションの第三者への賃貸、貸与、販売、変更、リバース・エンジニアリング、逆コンパイル、逆アセンブル、転用などはできないものとします。

【保証及び責任の限定】

グリッドマーク株式会社は本アプリケーション、関連印刷物、およびサポートサービスに起因してお客様またはその他の第三者に生じた結果的損害、付随的損害および逸失利益に関して一切の保証責任を負いません。また本アプリケーションまたは関連印刷物の物理的な紛失、盗難、事故及び誤用等に起因するお客様の損害につき一切の保証をいたしません。

グリッドマーク株式会社は本アプリケーション及び関連印刷物の機能もしくはサポートサービスがお客様の特定の目的に適合することを保証するものではなく、本アプリケーションの選択、導入、使用、およびそれによって得られる結果についてはすべてお客様の責任となります。

用語集

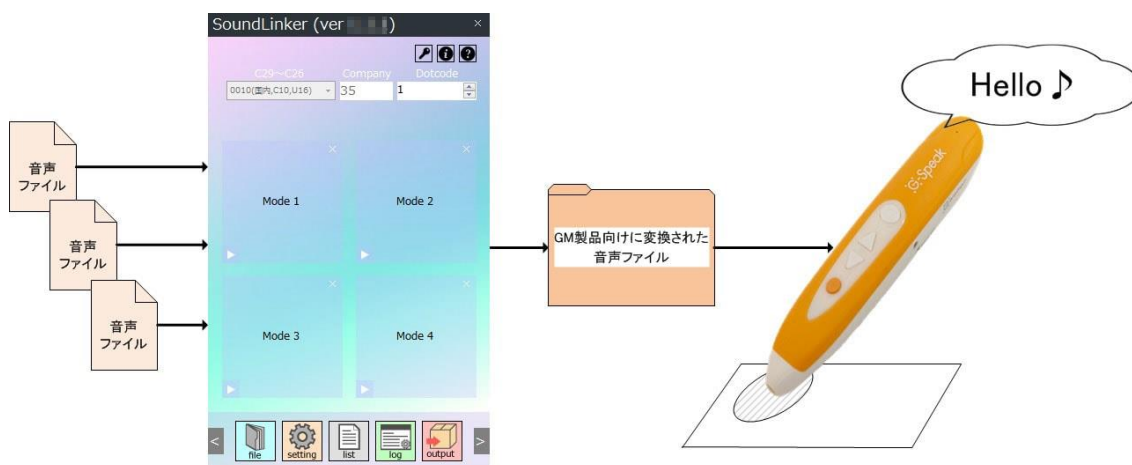
本文書で使用する主な単語についてその定義を下記の表に記述する。

用語	定義
Grid Output	4x4 では 2mm 角に 48 ビット、3x3 では 1.5mm 角に 27 ビット×6 のドットパターンを生成可能な技術のこと
ドットパターン	Grid Output で生成されたドットのパターンのこと
ドットコード	ドットパターンで認識できるアクティブコード及びXY座標情報のこと
G-Talk	ドットパターンを読み取り、対応する音声の再生や各種操作(録音、リンク)ができるスタンドアロン製品
G-Speak	G-Talk の後継モデル
フリーコード	300 兆にも及ぶドットコードの内、ライセンス契約せずに誰でもご利用いただくことができる帯域のこと。
ユニークコード	300 兆にも及ぶドットコードの内、ライセンス契約を結んだ後にご利用いただくことができる帯域のこと。ユニークコードは原則として契約者の方のみがご利用いただくことができる専用帯域となります。
フリーコード版／フリーコードバージョン	グリッドマーク株式会社と本アプリケーションのライセンス契約を結んでいない場合、一部機能をご利用いただくことが出来ません。この機能制限された本アプリケーションのこと

1. Sound Linker について

1.1. 概要

本アプリケーションは dot seal player の音声コンテンツを作成するためのオーサリングアプリケーション(編集アプリケーション)です。一般的な音声データ(MP3・WMA)を本ソフトウェアに通すことで、G-Talk・G-Speak で再生できる形式に変換することができます。



※本アプリケーションにはドットコード紙面を制作する機能はありません。dot seal player のパッケージに同梱されているドットコードシール（追加別売りのドットコードシール含む）、またはドットコード紙面生成アプリケーションをご利用が必要となります。詳しくは当社までお問い合わせください。

※グリッドマーク株式会社とのライセンス契約を結んでいない場合、本アプリケーションは一部機能をご利用いただくことが出来ません。

2. 使用条件

2.1. ファイル構成

本アプリケーションは下記のファイル構成になっております。初回インストール時には下記の通り全ファイルが存在するかご確認ください。

```
----_license
|   |----XXX.lic           // 本アプリケーションをご利用いただくためのライセンス
|                               // ファイル（お客様毎にファイル名が異なります）
----SoundLinker.exe       // 本アプリケーションの実行ファイル
|
----UserManual_verXXXX.pdf // 本ドキュメント（ユーザーマニュアル）
```

※XXX および XXXX はお客様や提供時期によって異なります。

2.2. スペック

本アプリケーションは下記の OS で動作します。

- Windows 7 (32bit、64bit) / 8 (64bit)
- Microsoft Excell 2010 以降

2.3. ライセンス

本アプリケーションでユニークコードを使用するためには、弊社とのライセンス契約が必要となります。ライセンス契約が結ばれた場合、弊社からライセンスファイルが提供されますので、このライセンスファイルを本アプリケーションに認識（アクティベーション）させることでユニークコードをご利用いただくことができるようになります。

2.3.1. ライセンス追加手順

弊社とのライセンス契約後、次の手順でユニークコード使用できるようになります。

- (1) 本アプリケーションのトップ画面から、“Your licenses” ボタンをクリックして、“license”画面を開きます。すると画面上部の“Your serial number”にシリアル番号が表示されますので、このシリアル番号を弊社担当者へご連絡ください。

※シリアル番号はパソコン毎に異なります。使用したいパソコン1台1台ご確認ください。

※複数のシリアル番号が表示される場合は、全てご連絡ください。

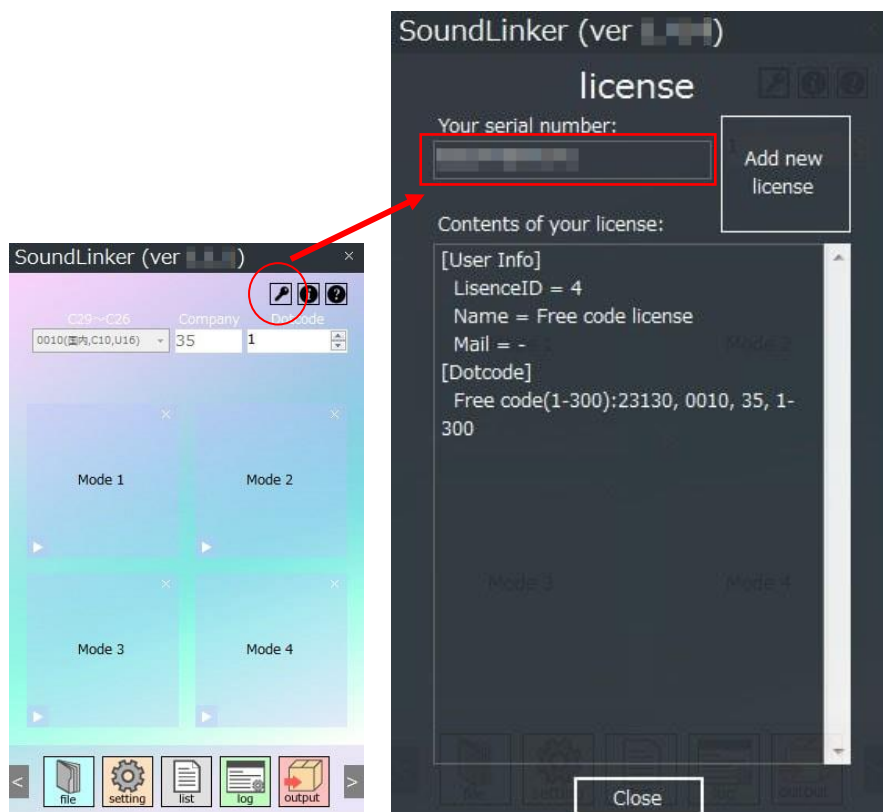


図 2 シリアル番号確認

- (2) シリアル番号をご連絡後、弊社担当者からライセンスファイルを受け取ってください。
- (3) ライセンスファイルを受け取ったら、(1)と同じく“license”画面を開き、“Add new

license”ボタンをクリックしてください。するとファイル選択画面が表示されますので、受け取ったライセンスファイルを選択してください。

登録が成功すると下のような画面が表示されますので、本アプリケーションを再起動してください。

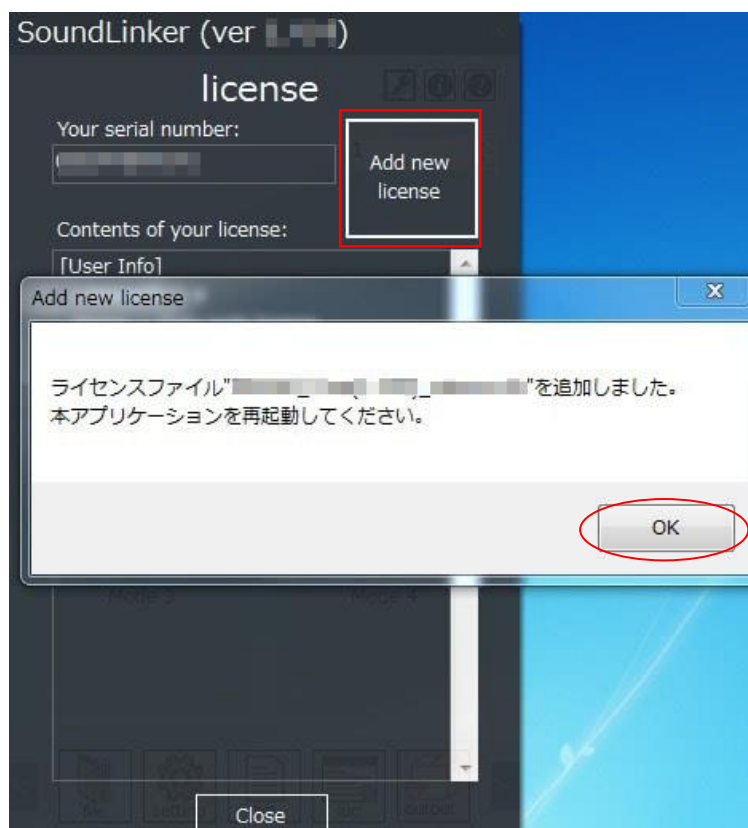


図 3 ライセンスファイル登録

3. 基本機能

3.1. ユーザーインターフェース (メイン画面)

本ソフトウェアを起動すると下記のユーザーインターフェースが表示されます。

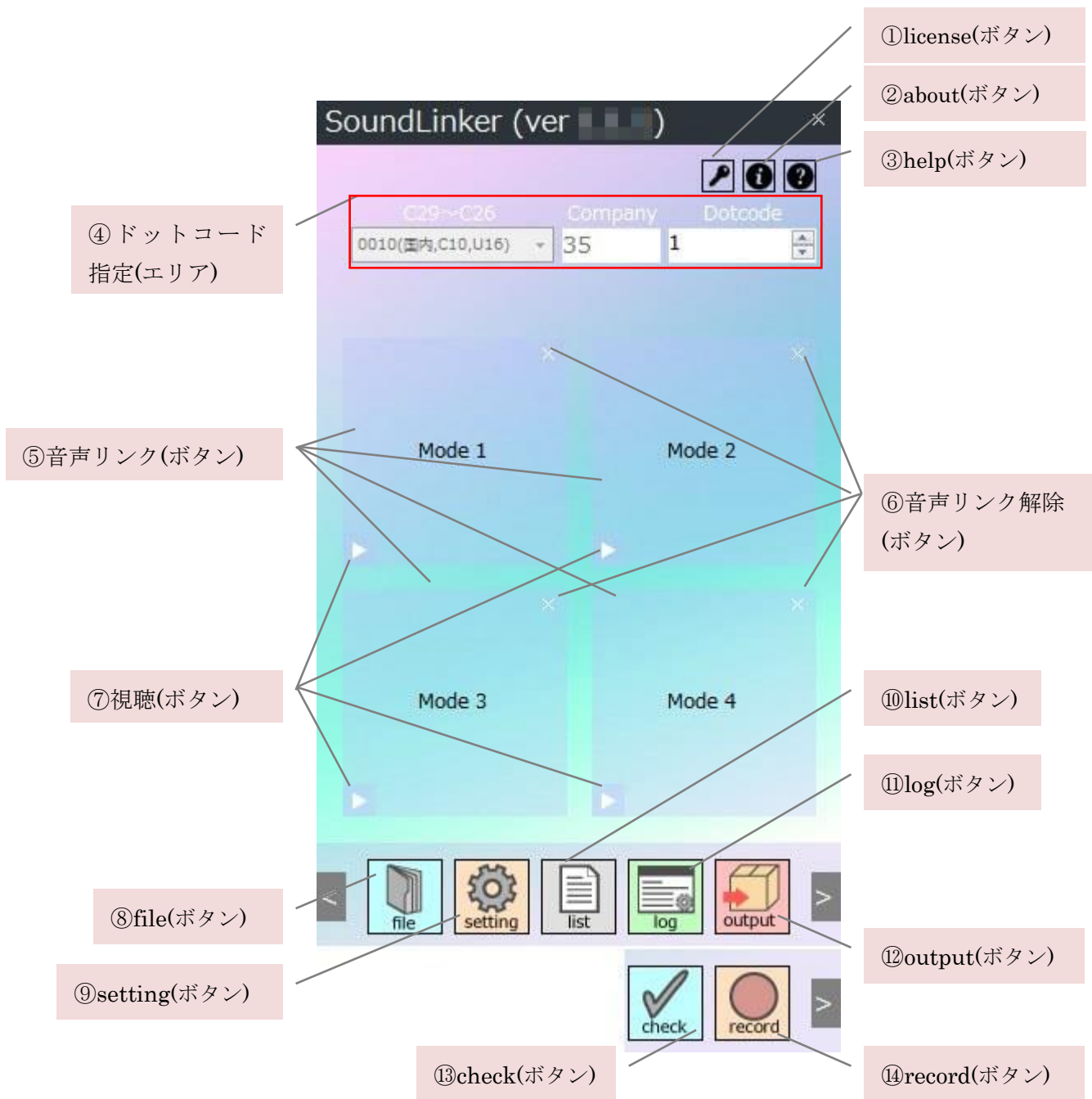


図 4 ユーザーインターフェース

	名称	説明
①	license(ボタン)	ご利用されているライセンスの詳細を確認することができます。
②	about(ボタン)	お問い合わせ先の情報をご確認いただくことができます。
③	help	操作マニュアル(本ドキュメント)を開くことができます。
④	ドットコード指定(エリア)	音声コンテンツ(音声ファイル)とリンクしたいドットコードの番号を指定することができます。✖
⑤	音声リンク(ボタン)	ドットコード(④の値)に音声ファイルを割り当てることができます。本ボタンをクリックまたは音声ファイルをドラッグ&ドロップして、リンクを行います。
⑥	音声リンク解除(ボタン)	音声リンクを解除することができます。
⑦	視聴(ボタン)	リンクした音声を再生して確認することができます。
⑧	file(ボタン)	編集内容の保存や、既存プロジェクト(以前に保存したもの)を再開することができます。
⑨	setting(ボタン)	本アプリケーションの設定を変更することができます。
⑩	list(ボタン)	ドットコードと音声コンテンツのリンク一覧を確認することができます。
⑪	log(ボタン)	各種機能の実行時にメッセージが表示されます。不適切な操作が行われた場合は、発生したエラーとその回避方法が表示されます。
⑫	output(ボタン)	本アプリケーションでリンクした音声ファイルを、G-TalkやG-Speakで再生できる形式に変換することができます。
⑬	check(ボタン)	ペンと紙面を使って、音声リンクの確認をすることができます。
⑭	record(ボタン)	マイクを使って音声ファイルを生成したり、ペンで録音した音声をmp3に変換することができます。

✖フリーコード版やライセンス契約の内容によっては、本項の設定を変更することができなかつたり、表示されない場合があります。

3.2. ドットコードに音声ファイルをリンクする

下記の手順でドットコードに音声コンテンツ（音声ファイル）をリンクすることができます。

(1) ドットコードを指定する

まずは”ドットコード指定(エリア)”でドットコードを指定します。”Patterncode”、”C29~C26”、”Company”、”Dotcode”の4か所を操作して指定してください。ただし、ここで指定できる値はフリーコードおよびライセンス契約に基づいたユニークコードのみとなります。”license(ボタン)”をクリックすると、ご利用いただくことができるドットコード範囲をご確認いただくことができます。

※dot seal player のパッケージ版で設定出来るのは Dotcode のみとなります。

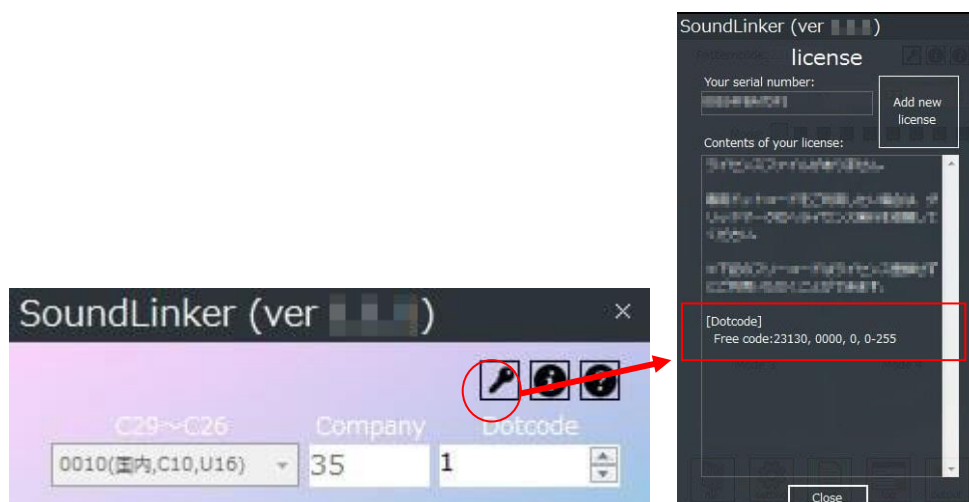


図 5 ドットコードの指定・ご利用可能なドットコードの確認

例えば上図の場合、「パターンコード=23130, C29~C26=0000, Company=0, Dotcode=0~255」をご利用いただくことができます。

※マウスカーソルを各コントロールの上に置いてもご確認することができます。

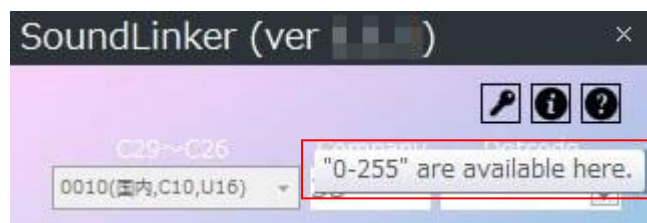


図 6 ご利用可能なドットコードの確認

(2) 音声コンテンツ（音声ファイル）を割り当てる

(1)で指定したドットコードに音声コンテンツ（音声ファイル）をリンクします。(※1)

【方法1】 ボタンをクリックしてリンクする

- ①リンクしたいモード (※2) のボタンをクリックしてください。
- ②リンクしたい音声コンテンツ（音声ファイル）を選択してください。
- ③リンクが完了すると、ボタン上に音声コンテンツの名前が表示されます。

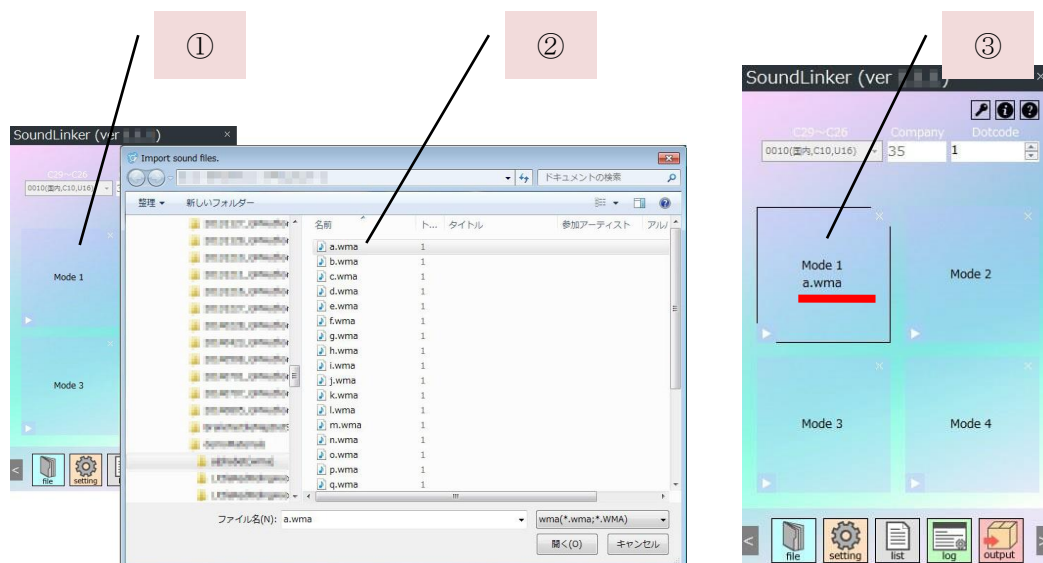


図 7 ボタンをクリックしてリンクする

【方法2】 ボタンにドラッグ&ドロップしてリンクする

- ①リンクしたいモード (※2) のボタンへ音声コンテンツ（音声ファイル）をドラッグ&ドロップしてください。
- ②リンクが完了すると、ボタン上に音声コンテンツの名前が表示されます。

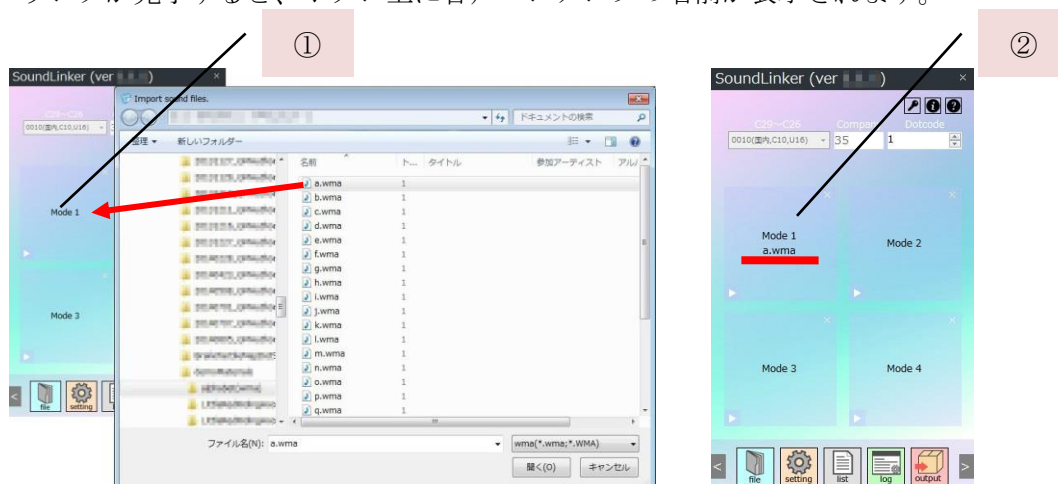


図 8 ボタンにドラッグ&ドロップしてリンクする

※1. G-Talk は MP3 ファイルのみ対応しており、G-Speak は MP3 と WMA ファイルに対応しているため、本アプリケーションでもそれ以外の拡張子のファイルをご利用することはできません。どちらをご利用になるかの設定は、”Setting(ボタン)→Product(file extension)”で変更することができます。



図 9 対応ファイル(拡張子)の変更

※2. WMA ファイルはエンコードのバージョンなどによっては正常に動作しないことがあります。WMA ファイルで動作しない場合は、MP3 にファイル形式を変換してお試しください。

※3. モードについて

G-Talk および G-Speak は”モード”を切り替えることで同じドットコードでも異なる音声を再生することができます。原則として、”モード”は1～4をご利用いただくことができます。

活用例) 多言語音声ペン

下表例のように、モード1には英語で発音される音声ファイルを、モード2には日本語で発音される音声ファイルをリンクすると、音声ペンがモード1の状態ではドットコードにタッチすると英語の音声、モード2の状態ではドットコードにタッチすると日本語の音声再生されます。このようにモードをご活用いただくことで、1つのドットコードに対して2か国語の音声を再生することができます。

ドットコード	モード1 コンテンツ (英語モード)	モード2 コンテンツ (日本語モード)
1	Apple.wma	りんご.wma
2	Orange.wma	オレンジ.wma

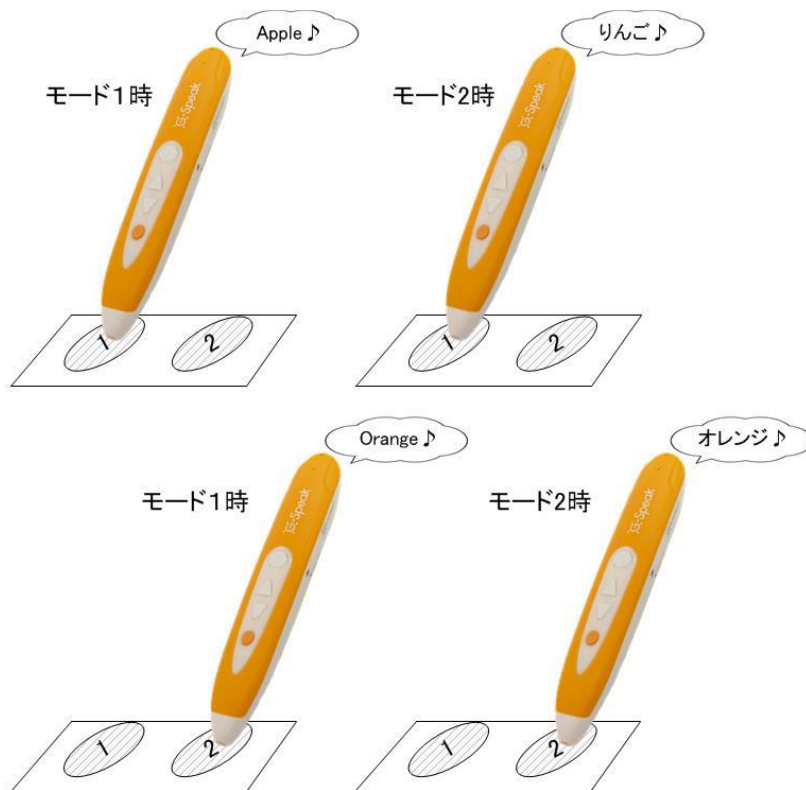


図 10 モード切り替え活用例 (多言語音声ペン)

※モードの切り替えは、専用のモード切り替えシール (ドットコード) をタッチしてください。

3.3. リンク情報を確認する

“list(ボタン)”をクリックすると、リンク情報(何番のドットコードにどの音声コンテンツがリンクしているのか)を一覧表で確認することができます。

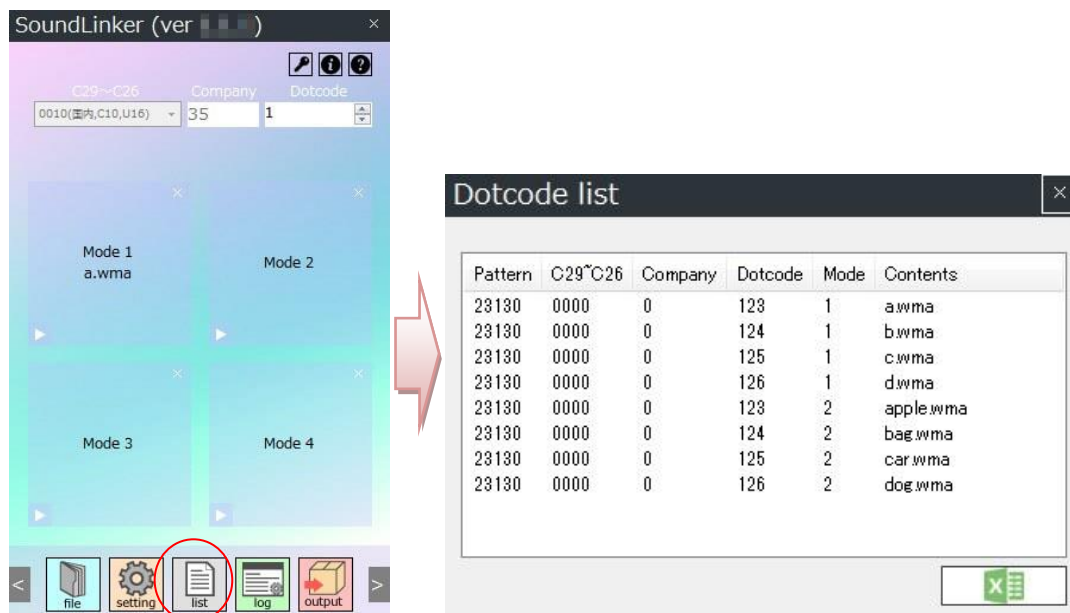


図 11 ドットコードリスト (リンク情報リスト)

3.4. 音声リンクを解除する

音声リンク解除(ボタン)をクリックすると音声リンクを解除することができます。解除されると、音声リンク(ボタン)上に表示されていた音声コンテンツ名が削除されます。



図 12 音声リンク解除

3.5. 保存

“file(ボタン)”をクリックすると、これまでの編集内容を保存することができます。保存には”Save”と”Package”の2種類の手法があります。



図 13 ファイルメニュー (Save、Package、Open)

3.5.1. Save

本アプリケーションによる編集内容を保存することができます。”Save”をクリックして、開いたウィンドウで生成場所と名前を入力してください。 .csv ファイルが生成されます。

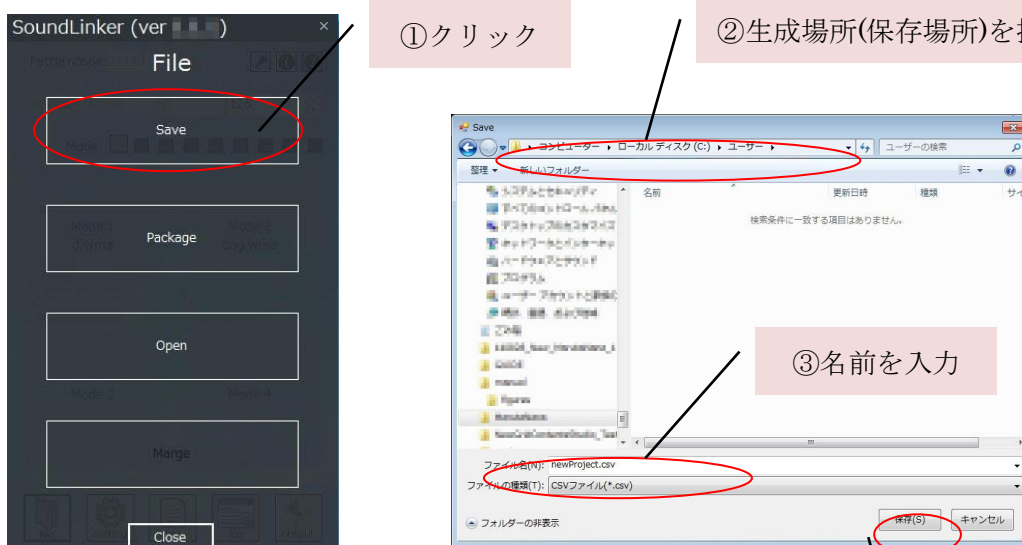


図 14 Save

④”保存”をクリック

3.5.2. Package

リンクされた音声ファイルを収集して、ハンドオフに必要なファイルを簡単に揃えることができます。本機能を実行すると、”リンク情報が保存される.csv ファイル”と”音声ファイルがまとめられたフォルダ(sound フォルダ)”が生成されます。

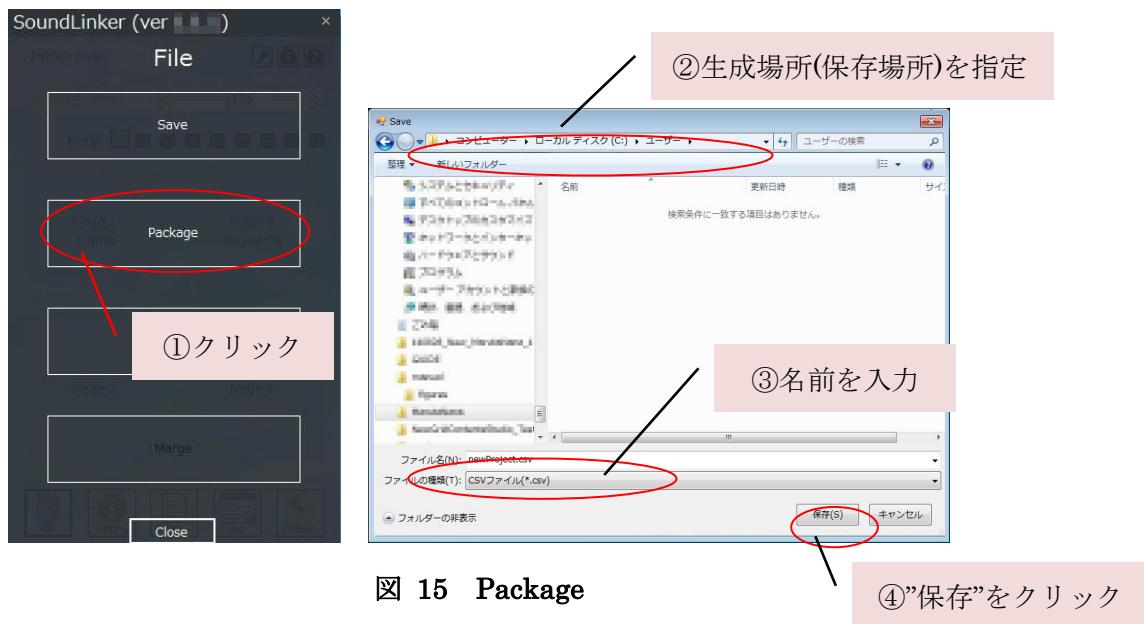


図 15 Package

3.6. 再開 (開く)

上記の”Save”または”Package”で保存されたデータを開き、編集を再開することができます。

3.6.1. “Save”で保存されたデータを開く

“Save”で保存されたデータは、下記の手順で開くことができます。

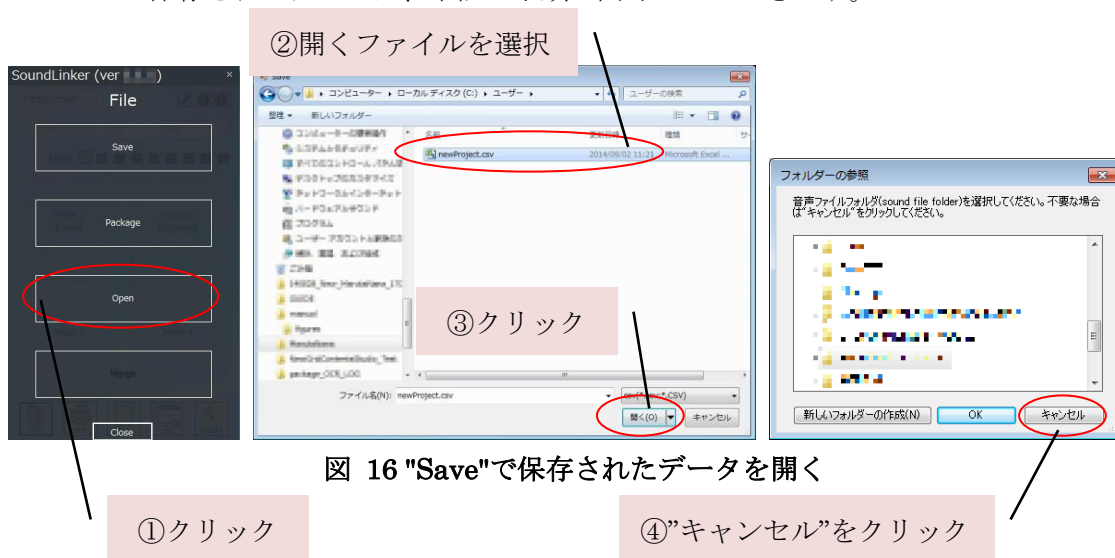


図 16 "Save"で保存されたデータを開く

3.6.2. “Package”されたデータを開く

“Save”で保存されたデータは、下記の手順で開くことができます。

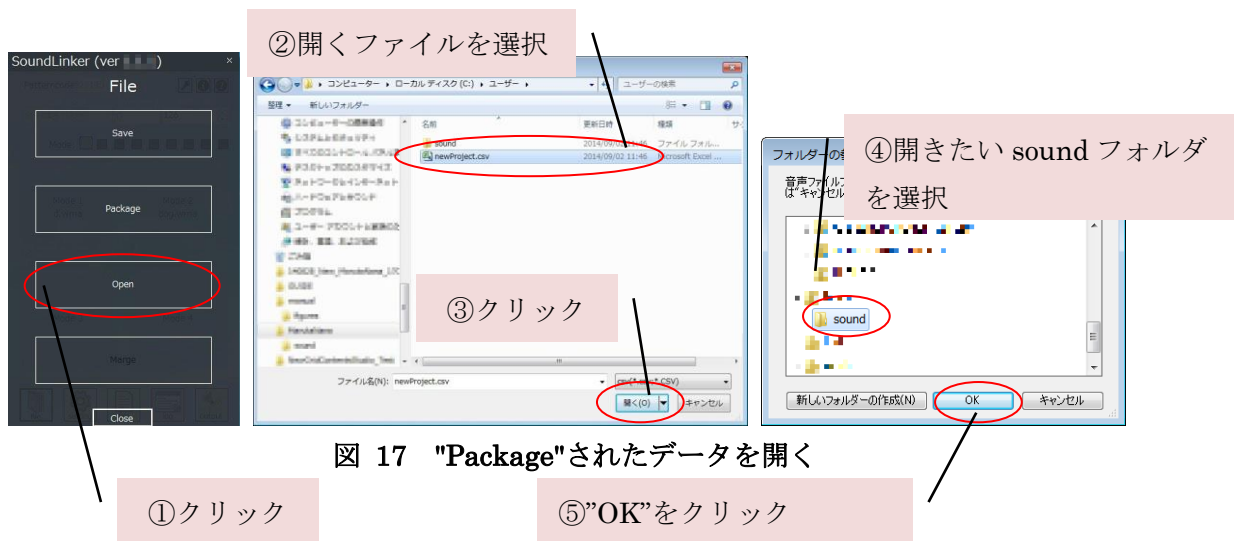


図 17 “Package”されたデータを開く

3.7. コンテンツ掃出し

リンクした音声コンテンツ（音声ファイル）を、下記の手順で G-Talk や G-Speak で再生できる形式に変換することができます。

※WMA ファイルを MP3 ファイルに変換したり、MP3 ファイルを WMA ファイルに変換することはできません。音声リンクはご利用の GM 製品（G-Talk または G-Speak）に対応した拡張子のファイルで行ってください。

- (1) “output(ボタン)”をクリックしてください。
- (2) “…(ボタン)”をクリックして、掃出し先を指定してください。
- (3) G-Talk または G-Speak へのコンテンツ格納媒体を指定してください。

※G-Talk の場合は”SD カード(SD)”または”G-Talk 本体(Strage)”を選択できます。

※G-Speak の場合は”SD カード”のみ選択できます。

- (4) “Output contents to GM product(ボタン)”をクリックしてください。G-Talk・G-Speak 向けのコンテンツ掃き出しを開始します。

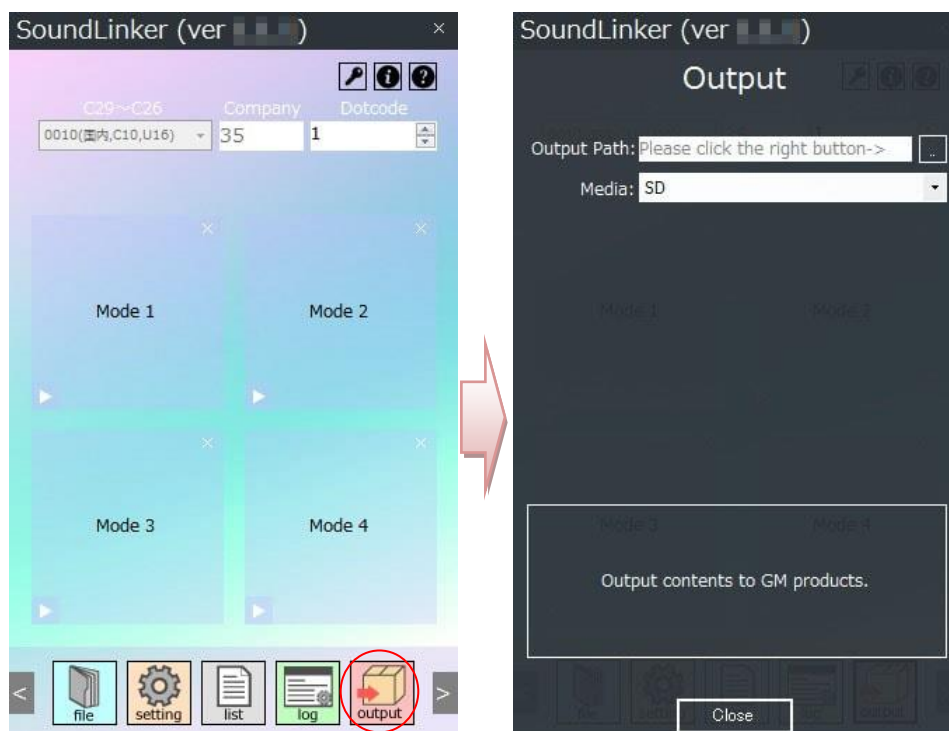


図 18 コンテンツ掃出し

3.8. 音声コンテンツを G-Talk で再生する

下記の手順で、“コンテンツ掃出し”で生成したコンテンツファイルを G-Talk で再生することができます。

3.8.1. G-Talk 本体にコンテンツを格納する(Strage で掃出した場合)

- (1) G-Talk をパソコンにマストレージモード（□ボタンを押しながら接続する）で接続してください。
- (2) G-Talk 内部の NAND メモリが新たに認識されますので、そのディレクトリを開いてください。
- (3) (2)で開いたディレクトリの直下に“コンテンツ掃出し”で生成されたコンテンツファイルのフォルダ“GMVRC”をコピーしてください（下図・左→中央）
- (4) コピーが終了したら、G-Talk をパソコンから抜いてください。

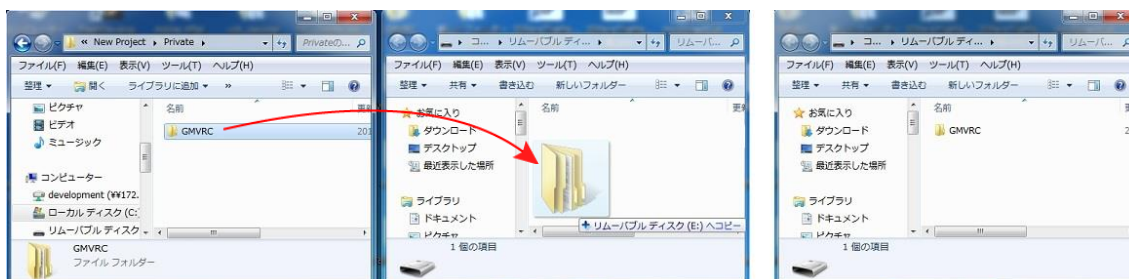


図 19 G-Talk 本体にコンテンツファイルを格納する (Strage)

3.8.2. SD カードにコンテンツを格納する (SD で掃き出した場合)

- (1) SD カードまたは SD カードを挿入した G-Talk をパソコンに接続してください。
- (2) SD カードが新たに認識されますので、そのディレクトリを開いてください。
- (3) 2で開いたディレクトリの直下に“コンテンツ掃出し”で生成されたコンテンツファイルのフォルダ“Private”をコピーしてください（下図・左→中央）。
- (4) コピーが終了したら、パソコンから SD カードまたは SD カードを挿入した G-Talk をパソコンから取り外してください。

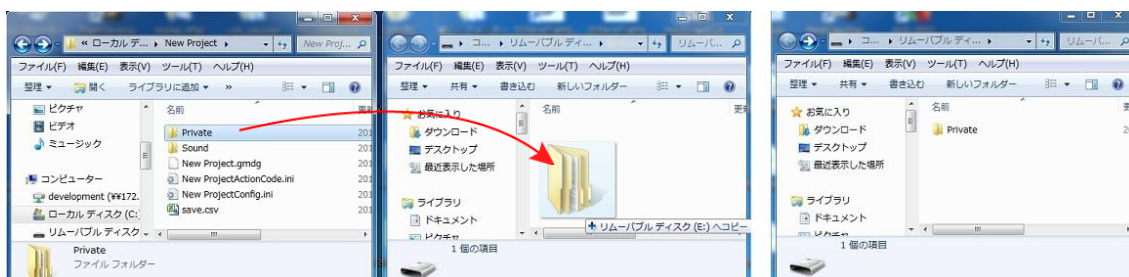


図 20 SD カードにコンテンツファイルを格納する (SD)

3.9. 音声コンテンツを G-Speak で再生する

- (1) SD カードまたは SD カードを挿入した G-Speak をパソコンに接続してください。
- (2) 新たに認識されたドライブを開いてください。G-Speak を接続した場合は2つのドライブが認識されますが、最大容量が大きい方のディレクトリを開いてください。

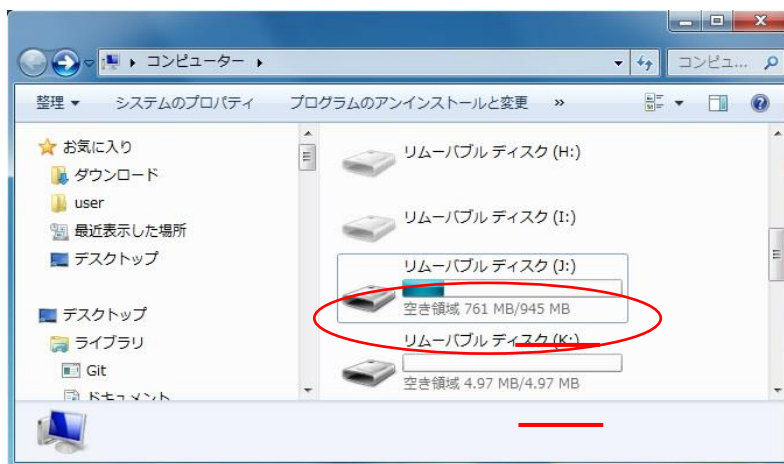


図 21 G-Speak 接続時に認識される 2 ディレクトリ

- (3) 2 で開いたディレクトリの直下に、“コンテンツ出力” で生成されたコンテンツファイルのフォルダ “GMVRC” をコピーしてください。
- (4) コピーが終了したら、SD カードまたは G-Speak をパソコンから取り外してください。

3.10. リンク確認機能

下記の手順で、ペン(G-Speak または G-Pen2)と紙面を用いて音声リンクを確認することができます。

- (1) “check (ボタン)”をクリックしてください。

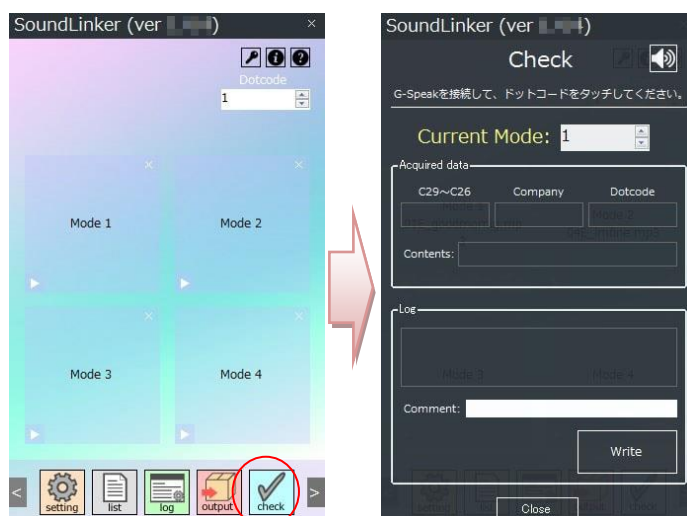


図 22 リンク確認

- (2) パソコンにペン(G-Speak または G-Pen2)を接続してください。
- (3) ペンでドットコードをタッチしてください。タッチしたドットコードに音声リンクがされている場合、画面にドットコードと音声の情報が表示されると共に、音声再生されます(下図左)。リンクされていない場合は、ドットコードの情報だけが表示されます(下図右)。

※ペンでタッチしても反応がない場合は、次の2点を確認してください。

- ・キーボードの入力モードが”半角英数”にしてください。
- ・本アプリケーションの画面(Check ウィンドウ内)を一度クリックしてください。

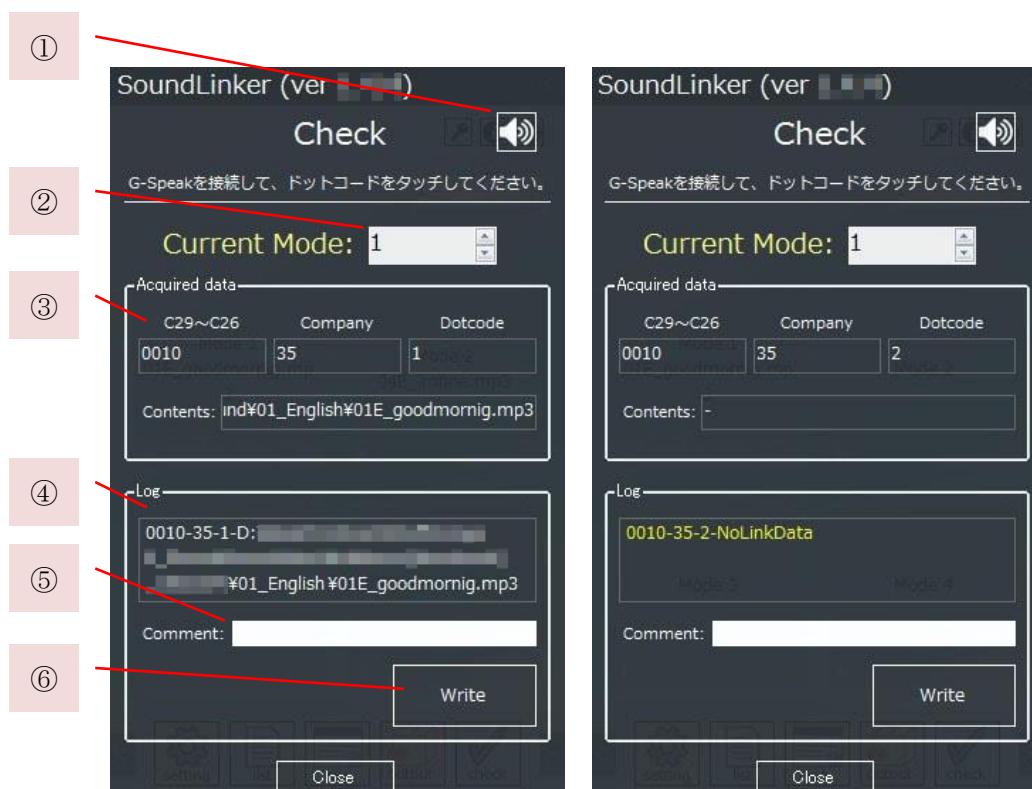


図 23 左：リンク済ドットコードをタッチしたとき、右：リンクなしをタッチしたとき

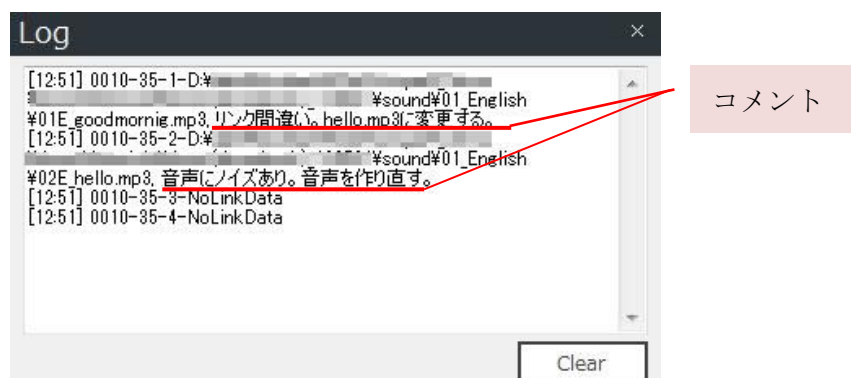


図 24 ログ例

	名称	説明
①	音量ミュート(ボタン)	本機能による音声再生をミュートすることができます。
②	現在のモード(ボタン)	現在のモードを設定することができます。モード1のときにドットコードをタッチすると、③④にはモード1時のデータが表示されます。同様にモード2のときはモード2のデータが表示されます。
③	ドットコードデータ	タッチしたドットコードの情報と、そのドットコードにリンクされている音声ファイルの情報が表示されます。
④	ログ	③と同じ情報です。“Write”ボタンを押すことで、別ウィンドウ(“Log”)にメモすることができます。
⑤	コメント	ログに対して自由なコメントを加えることができます。
⑥	ログ書き出し	④と⑤を別ウィンドウ(“Log”)にメモします。

3.11. 録音

パソコンのマイクを使用して音声ファイルを生成することができます。生成される音声ファイルは wav ファイルですが、G-Speak モードでも G-Talk モードでもリンクさせることができます。ただし、コンテンツ掃出し(output)するとペンに対応した拡張子(mp3 または wma)に自動変換されます。本機能はパソコンの内蔵マイクまたは外部マイクが必要です。

“record”ボタンをクリックし、開いた画面で”Sound Recorder”をクリックしてください。

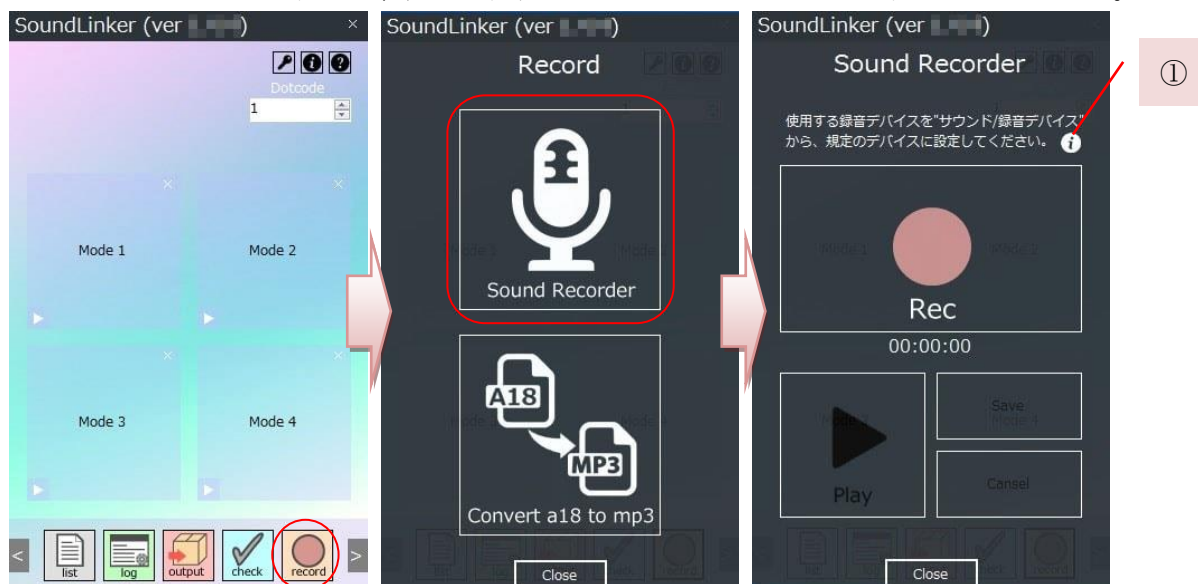


図 25 録音

	名称	説明
①	インフォメーション(録音デバイスの設定)	録音デバイス(マイク)の設定方法を動画で確認することができます。



図 26 左：録音開始前、中央：録音中、右：録音完了(試聴・保存)

	名称	説明
②	録音開始	録音を開始します。
③	録音終了	録音を終了します。
④	試聴	録音した音声を確認することができます。
⑤	保存	録音した音声を wav ファイルとして保存します。
⑥	キャンセル	今録音した音声を破棄します。

3.12. A18 ファイルのリンク

本機能により、G-Speak および G-Talk 本体の録音機能で録音した音声をパソコンで再生できる形式に変換してドットコードにリンクすることができます。“record”ボタンをクリックし、開いた画面で”Convert a18 to mp3”をクリックしてください。



図 27 A18 ファイルのリンク



図 28 a18 ファイル変換手順

	名称	説明
①	変換元ファイル(.a18)	変換する録音音声(.a18)を選択してください。
②	試聴	録音音声(.a18)を試聴することができます。
③	変換後ファイルパス	変換後のファイル名と保存先を指定してください。
④	変換処理準備	ここに記載されている通りにパソコンの設定を整えてください。この設定がされていない場合、正しく変換できないことがあります。
⑤	変換開始	変換処理を開始します。④の全項目にチェックを入れなければ開始できません。

4. 応用機能

本アプリケーションは Microsoft Excel をご利用いただくことで、効率良く音声リンクを行うことができます(※)。しかし本機能をご利用いただくためには最低限「保存機能の”Save と Package”の違い」をご理解して頂く必要があります。本機能をご利用いただく際には、下記をご一読ください。

※Microsoft Excel をインストールしていないパソコンでは、本機能をご利用いただくことはできません。

4.1. “サウンドフォルダ(sound folder)”とは？・指定手順

サウンドフォルダとは保存機能の”Package”で生成されたフォルダのように、「音声ファイルをまとめて置いておくフォルダ(ディレクトリ)のこと」です。

サウンドフォルダは下記のどちらかの手順で設定することができます。

【方法1】”Package”で保存したデータを開く(“Open”する)

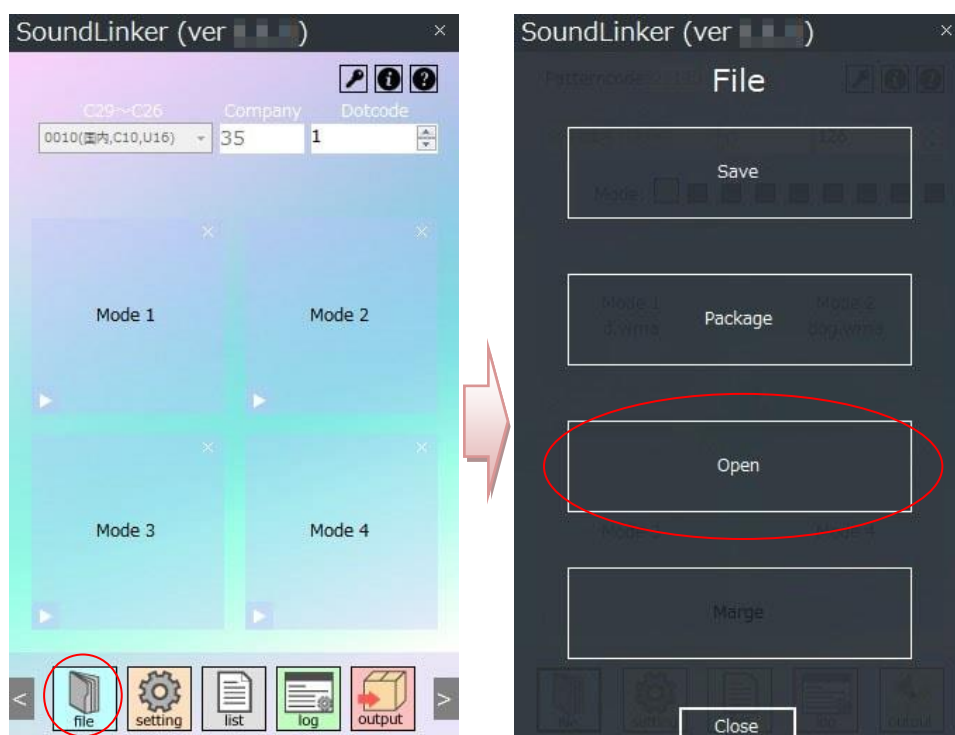


図 29 ” Package” で保存したデータを開く

- (1) “file->Open”をクリックしてください。
- (2) 再開したいプロジェクトファイル(csv ファイル)を選択してください。

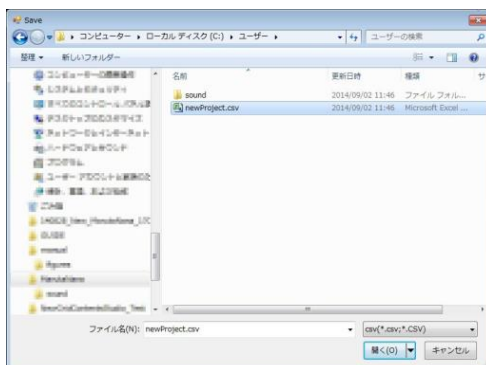


図 30 プロジェクトファイル選択

- (3) サウンドフォルダを選択してください

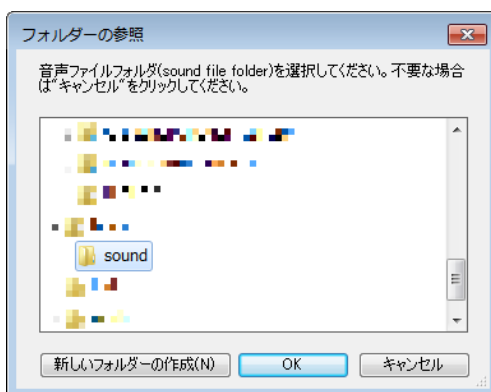


図 31 サウンドフォルダ選択

正しく選択できた場合は、“Setting->Sound folder path”にサウンドフォルダが表示されます。



図 32 サウンドフォルダを設定できた場合

【方法2】”Setting”内の”sound folder path”から指定する

- (1) “Setting”をクリックしてください。
- (2) “…(ボタン)”をクリックして、サウンドフォルダを選択してください。



図 33 サウンドフォルダ選択



図 34 サウンドフォルダを設定できた場合

4.2. Microsoft Excel を用いた音声リンク

下記の手順で Microsoft Excel を用いた音声リンクを行うことができます。

- (1) 前章の手順でサウンドフォルダを設定してください。
- (2) (1)のサウンドフォルダに、音声リンクしたい音声コンテンツ(音声ファイル)を格納してください。

※Windows の操作でフォルダを開き、コンテンツを格納してください。

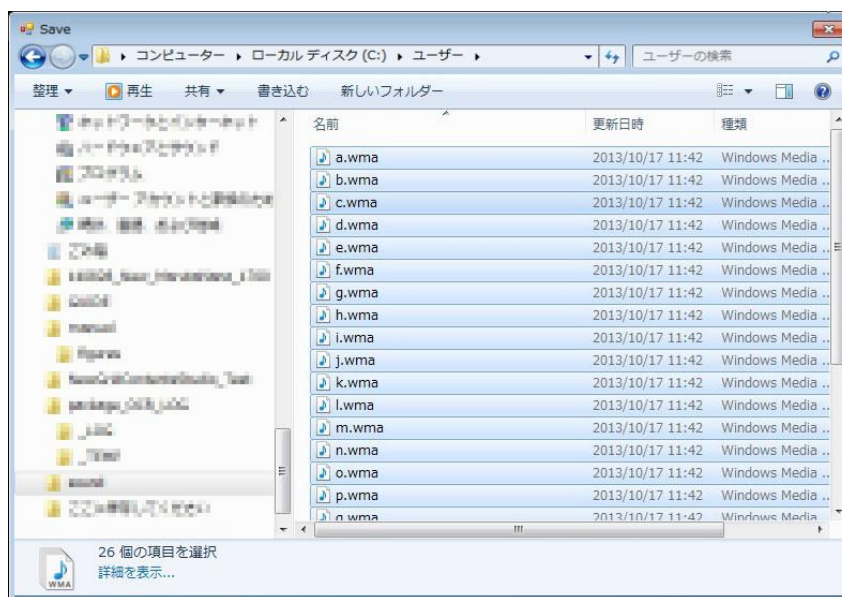


図 35 サウンドフォルダに音声コンテンツを格納した例

- (3) 本アプリケーションの”list(ボタン)→Excel(ボタン)”をクリックしてください。



図 36 Microsoft Excel の起動

(4) サウンドフォルダが設定されている場合、下のようなウィンドウが表示されます。ここでは「はい(Y)」を選択してください。

※「はい(Y)」と「いいえ(N)」の違いは後述します。

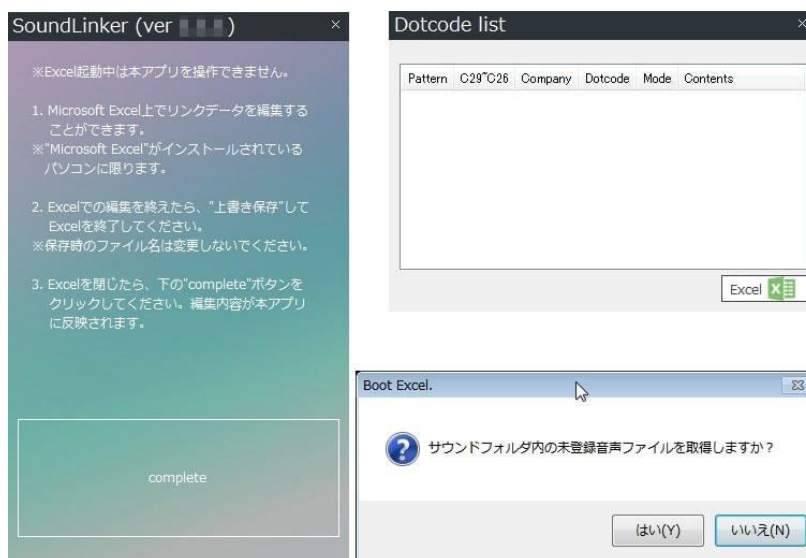


図 37 サウンドフォルダ内の未登録音声ファイルを取得しますか?

(5) Microsoft Excel が起動します。(4)で「はい(Y)」を選択した場合、下図のようにコンテンツファイル名が自動で記入されます。「いいえ(N)」を選んだ場合は記入されません。

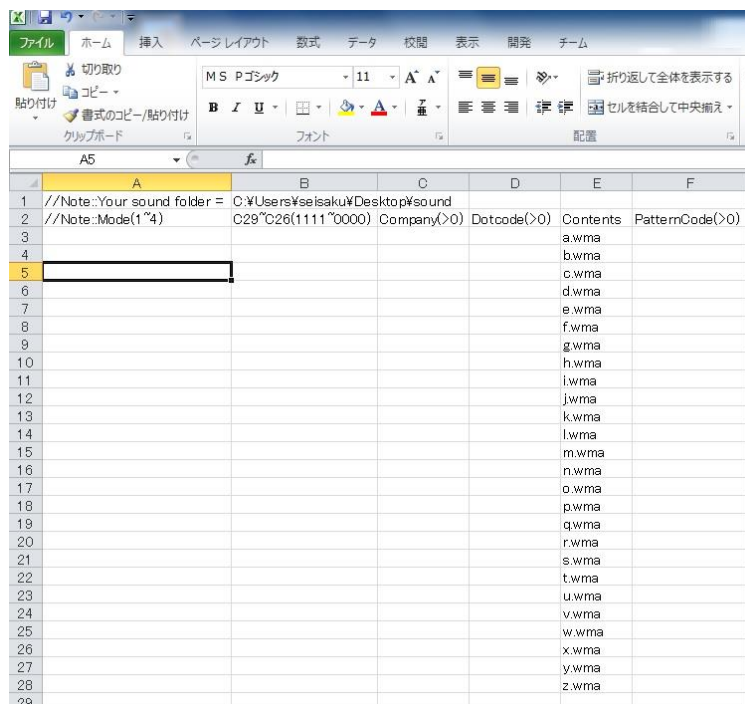


図 38 Microsoft Excel 起動直後例

※今回は1つも音声リンクをしていない状態で Microsoft Excel を起動したため、ほとんどが空白となっています。音声リンクをいくつか行った状態で起動すると、下図のようにリンク情報が記入された状態で起動します。

	A	B	C	D	E	F
1	//Note::Your sound folder =	C:\Users\...¥Desktop¥sound				
2	//Note::Mode(1~4)	C29~C26(1111~0000)	Company(>0)	Dotcode(>0)	Contents	PatternCode(>0)
3	1	0	0	0	0 C:\Users\...¥Desktop¥sound¥a.wma	23130
4	1	0	0	0	1 C:\Users\...¥Desktop¥sound¥b.wma	23130
5	1	0	0	0	2 C:\Users\...¥Desktop¥sound¥c.wma	23130
6	1	0	0	0	3 C:\Users\...¥Desktop¥sound¥d.wma	23130
7	1	0	0	0	4 e.wma	23130
8	1	0	0	0	5 f.wma	23130
9	1	0	0	0	6 g.wma	23130
10						

図 39 音声リンク済時に Microsoft Excel を起動した例

- (6) Microsoft Excel 上で音声リンクを行います。それぞれ「Mode、C29~C26、Company、Dotcode、Contents、PatternCode」を入力してください。

	A	B	C	D	E	F	G
1	//Note::Your sound folder =	C:\Users\...¥Desktop¥sound					
2	//Note::Mode(1~4)	C29~C26(1111~0000)	Company(>0)	Dotcode(>0)	Contents	PatternCode(>0)	
3	1	0	0	0	1 a.wma	23130	
4	2	0	0	0	1 b.wma	23130	
5	3	0	0	0	1 c.wma	23130	
6	4	0	0	0	1 d.wma	23130	
7	1	0	0	0	2 e.wma	23130	
8	2	0	0	0	2 f.wma	23130	
9	3	0	0	0	2 g.wma	23130	
10	4	0	0	0	2 h.wma	23130	
11	1	0	0	0	3 i.wma	23130	
12	2	0	0	0	3 j.wma	23130	
13	3	0	0	0	3 k.wma	23130	
14	4	0	0	0	3 l.wma	23130	
15	1	0	0	0	4 m.wma	23130	
16	2	0	0	0	4 n.wma	23130	
17	3	0	0	0	4 o.wma	23130	
18	4	0	0	0	4 p.wma	23130	
19	1	0	0	0	5 q.wma	23130	
20	2	0	0	0	5 r.wma	23130	
21	3	0	0	0	5 s.wma	23130	
22	4	0	0	0	5 t.wma	23130	
23	1	0	0	0	6 u.wma	23130	
24	2	0	0	0	6 v.wma	23130	
25	3	0	0	0	6 w.wma	23130	
26	4	0	0	0	6 x.wma	23130	
27	1	0	0	0	7 y.wma	23130	
28	2	0	0	0	7 z.wma	23130	
29							
30							

図 40 入力例

※ライセンス登録されていない値を「Mode、C29~C26、Company、Dotcode、Contents、PatternCode」に入力しないでください。入力されていた場合、本機能終了時にエラーと判定されるため、ご利用いただくことはできません。

※入力に誤りや不足があった場合、その箇所は本機能終了時にエラーと判定されます。エラーがあった場合は”log(ボタン)”をクリックして開くウィンドウで詳細を確認することができます。

※”C29~C26”は Microsoft Excel では「0001」のような頭が”0(ゼロ)”である文字を入力できないことがあります。入力できないままで構いません。

(7) 入力が完了したら、Microsoft Excel の”ファイル->上書き保存”をクリックしてください。入力した情報が保存されます。

※ファイル名は必ず**変更せずに**”保存”してください。

(8) 上書き保存が完了したら、Microsoft Excel を終了してください。

(9) Microsoft Excel を終了したら、本アプリケーションの”Complete(ボタン)”をクリックしてください。以上で音声リンクの完了です。

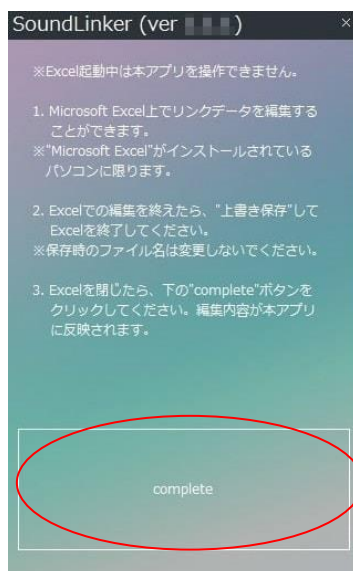


図 41 Microsoft Excel 終了後の操作

(10) Microsoft Excel での編集内容が本アプリケーションに反映されます。

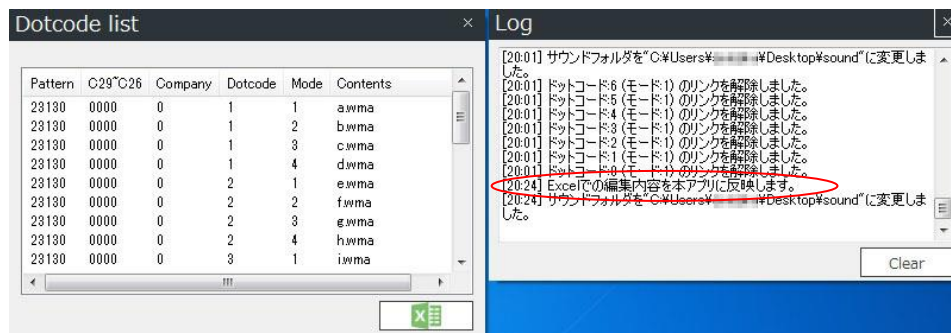
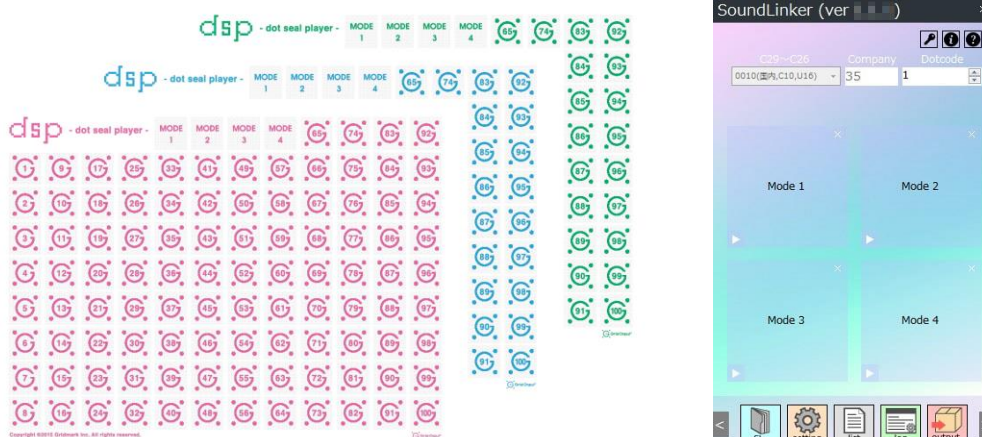


図 42 音声リンク完了の確認

5. dsp パッケージの独自仕様とドットシールに関して

dsp パッケージにはピンク・青・緑のシールが添付されており、それぞれに 1~100 までの番号が振られています (MODE 1~4 は共通です)。

また、ソフトウェア上で表示、及び操作が可能なのは Dotcode の部分のみとなります。



5.1. ドットシール：ピンク

ピンクのシールは SoundLinker の Dotcode 1~100 に対応しています。

5.2. ドットシール：ブルー

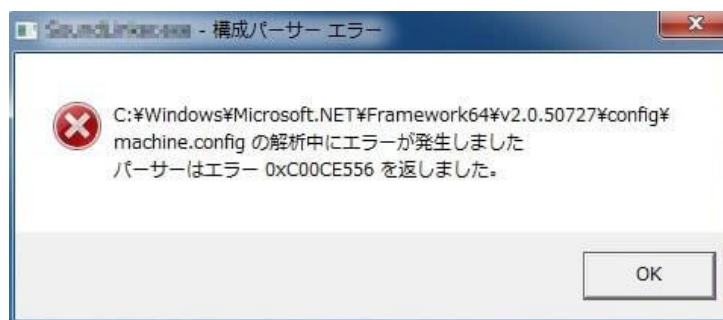
ブルーのシールは SoundLinker の Dotcode 101~200 に対応しています。

5.3. ドットシール：グリーン

グリーンのシールは SoundLinker の Dotcode 201~300 に対応しています。

6. トラブルシューティング

1. Q: 「machine.config の解析中にエラーが発生しました」が表示され、本アプリケーションを起動できません。



A: 「C:\WINDOWS\Microsoft.NET\Framework\v2.0.50727\config\machine.config」が故障している可能性があります。次の手順で machine.config を修正してください。

- (1) 「C:\WINDOWS\Microsoft.NET\Framework\v2.0.50727\config\machine.config」をメモ帳などのテキストエディターで開いてください。
 - (2) 1行目が「<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>」のようになっていると思います。「<?>」の2文字を削除して上書き保存してください。
- 本アプリケーションを再起動してエラーが発生しないことを確認してください。

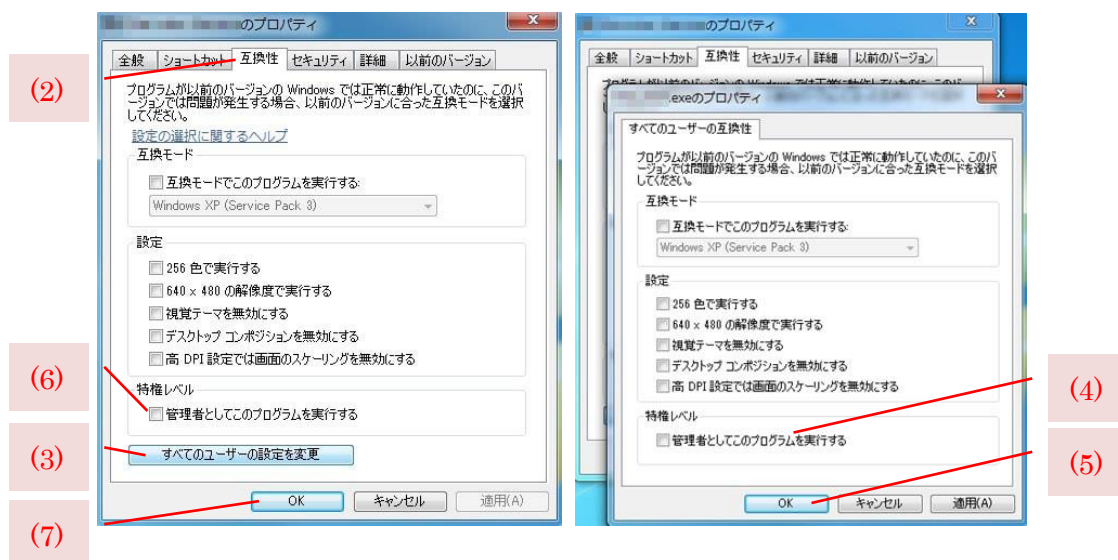
2. Q: アクティベーションがエラーになってしまいます。

A: 下記をご確認ください。

- ・シリアルコードを初めとした入力事項をご確認ください。
- ・インターネット環境に異常が無いことをご確認ください。
- ・シリアルコードには利用可能台数制限があります。制限を超えている場合はエラーとなります。
- ・同じパソコンに複数回のアクティベーションはできません。
- ・同じメールアドレスを用いて複数回のアクティベーションはできません。

3. Q: ライセンスファイルをドラッグ&ドロップしても反応してくれません。

A: 下記のように本アプリケーションの設定を変更してください。



- (1) 本アプリケーションのプロパティを開いてください (SoundLinker.exe またはショートカットを右クリック→プロパティ)。
- (2) “互換性”タブを開いてください。
- (3) “すべてのユーザーの設定を変更”をクリックしてください。
- (4) “管理者としてこのプログラムを実行する”のチェックを外してください。
- (5) “OK”をクリックしてください。
- (6) “管理者としてこのプログラムを実行する”のチェックが外れていることを確認してください。
- (7) “OK”をクリックしてください。

7. お問い合わせ先

本ソフトウェアに関するお問い合わせはご購入の販売店もしくは下記窓口にお問い合わせください。

グリッドマーク株式会社

サポートセンター

住 所：〒101-0051 東京都千代田区神田神保町 1-44-2 神田 TNK ビル

受付時間：月曜～金曜 9:00～18:00

(土曜・日曜・祝日など弊社休日は休ませて頂きます)

E-mail : support-grid@gridmark.co.jp