dot seal player

Sound Linker ユーザーマニュアル





目次

【保証及び責任の限定】 3 用語集 4 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 3.1. ユーザーインターフェース (メイン画面) 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 3.8.1. G-Talk 本体にコンテンツを格納する(SD で掃き出した場合) 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 3.8.2. 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
相語集 4 . 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 2.3.1. ライセンス追加手順 7 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 3.6.1. "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 3.8.1. 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
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 2.3.1. ライセンス追加手順 7 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 3.6.1 "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 3.8.1 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
1.1. 概要
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 2.3.1. ライセンス追加手順 7 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
2.1. ファイル構成
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 2.3.1. ライセンス追加手順 7 3.1. ユーザーインターフェース (メイン画面) 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 17 3.6.1. 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
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. #開(開く) 17 3.6. #Package"されたデータを開く 18 3.7. コンテンツ椿出し 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 (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
2.3.1. ライセンス追加手順
3.1. ユーザーインターフェース(メイン画面) 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 3.9. 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
3.1. 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 (SD で掃き出した場合) 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
3.2. 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
3.3. リンク情報を確認する
3.4. 音声リンクを解除する
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
3.5.1. 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 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
3.5.2. 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
 3.6. 再開(開く)
3.6.1. "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
 3.7. 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
 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)
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)
 3.9. 音声コンテンツを G-Speak で再生する
3.10. リンク確認機能
3.11. 録音
3.12. A18 ファイルのリンク
I. 応用機能
4.1. "サウンドフォルダ(sound folder)"とは?・指定手順
4.2. Microsoft Excel を用いた音声リンク
5. dsp パッケージの独自仕様とドットシールに関して
5.1. ドットシール:ピンク

	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 Onput	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 Onput 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	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
ドバージョン	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	// 本アプリク	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	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することができるようになります。

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。

※複数個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

Grid Onput...

	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	音声コンテンツ(音声ファイル)とリンクしたいドットコ
	ア)	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 (①の値) に音声ファイルを割り当てること
		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。
\bigcirc	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。
	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ったり、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 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

- 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。



※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。



※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。

Grid Onput.

※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の状態でドットコードに タッチすると英語の音声が、モード2の状態でドットコードにタッチすると日本語の音声 が再生されます。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	モード2 コンテンツ
	(英語モード)	(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。

oundLinker (ver)	×						
C2055-026 00 0010(国内.C10.U16) + 35	ompany Dotco	de E						
		×	Dotco	de list				
Mode 1 a.wma	Mode 2		Pattern	C29~C26	Company	Dotcode	Mode	Contents
			23130	0000	0	123	1	awma
			23130	0000	0	124	1	b.wma
			23130	0000	0	125	1	c.wma
		× [_/	23130	0000	0	126	1	d.wma
			23130	0000	0	123	2	apple.wma
Modo 2	Mode 4		23130	0000	0	124	2	bag.wma
Mode 5	Mode 4		23130	0000	0	125	2	car.wma
			23130	0000	0	126	2	dog.wma
								XE

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。



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。

SoundLinker (ver)	×	SoundLinker (ver)	×
	P D		Contraintender 2. 10	File		
0010(面内,C10,U16) + 35	1	A		Save	120	
			Tate: 🛄			
Mode 1	Mode 2		Mode L d. vima	Package	. Mpdeje Bogjernia	
		×			 	
		4		Open		
Mode 3	Mode 4	/	"Note 8		(Mode 4	
			The Last			
file setting list				Close	lito: othould	Į,

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。





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。

SoundLinker (ver) ×		
File III	/ 2	生成場所(保存場所)を指定
Save	* Sove	● ・ 「49】ユーザーの除常 ○ 同 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
Honis I String Package Supports	 私の行人となられのパティ 第二次の日の、ドローム・ボルム 第二次の日の、ドローム・ボルム 第二次の日の、「日の」、「日の、「日の」、「日の、 第二次の日の、「日の」、「日の」、「日の」、 第二次の日の、 第二次の日ののののののののののののののののののののののののののののののののののの	更新日時 種類 サイン 和二一致する項目はありません。
	Eliticia (sucception destance, s Eliticia (sucception destance, s Eliticia (sucception destance, s Eliticia (sucception destance), s Eliticia (sucception destance), s	③名前を入力
Close	ファイル <u>を(N): DevProject.csv</u> ファイルの理境(T): [CSVファイル(*.csv) (。フォルダーの非表示	· · ·
	図 15 Package	(4)"保存"をクリック

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。

SoundLinker (ver) × File	②開くファイルを選択 ③ * 50/27-09-10-70-574,20(C),3-9-7-, ・) 1/3-9-08年 型・ 150/270/9- コンはa-9-0555541 - 10-0 第二日の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本
Version of the second s	PTES1+R-4.4kg (Prestriget.ov 2014/04/01/132 (Prestriget.ov 2014/04/01/132 (Prestriget.ov) (Pr
Open Notes - Charles Marga	1 2 2 3 7 1 γ 1 1 γ 1 γ 1 1 1 1 1 1 1 </th
Close ①クリッ	図 16 "Save"で保存されたデータを開く ④ ④

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。



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。

(* New Project + Private + ・ + ・ + ・ + ・ + ・ + ・ ・ + ・ ・ + ・	Compare - コー・リムー/Cがレディー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	・ ユー・ リムーバブル ディー・・ ・ ・ ・ ・ ・ リ リムーバー・ ク ファイル(P) 編集(E) 表示(V) ツール(T) ヘルブ(H) 型理・ 共用・ 音さ込む 新しいフォルター 狂・ □ ①
■ ビクチャ ■ ビクチャ ■ ビデオ ■ コンビューター ■ ローカル ディスク (C: ■ リムーパブル ディスク - 、 ■ ローカル ディスク (C: ■ リムーパブル ディスク - 、 ■ ローカル - ビート ■ ローカー ■ ローカー		★ お気に入り ● グウンロード ■ デスクトップ 雪 製成素した場所 ■ ライブラリ ■ ドキュント ■ レクチャッ ■ 個の項目 ● イ =

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。

① - カルデ… → New Project → → ハew Proj ハ Proj New Proj P New Proj P		→ □ → □ → □ → □
ファイル(F) 編集(E) 表示(V) ツール(T) ヘルプ(H)	ファイル(F) 編集(E) 表示(V) ツール(T) ヘルプ(H)	ファイル(F) 編集(E) 表示(V) ツール(T) ヘルプ(H)
整理 👻 🧊 開く ライブラリに追加 🕶 » 🔠 💌 🗍 🚱	整理 👻 共有 👻 書き込む 新しいフォルダー 🔠 💌 🔞	整理 ▼ 共有 ▼ 書き込む 新しいフォルダー 目 ▼ 🛄 🕢
■ ピクチャ ■ ピクチャ ■ ピデオ ■ ミュージック ■ コンピューター ■ ロンピューター ■ ロンピューター ■ ロンピューター ■ ロンピューター ■ ロンピューター ■ New Project.pmdg ■ New Project.pmdg ■ New Project.cmfg.mi 201 ■ Sound ■ 202 ■ Sound ■ New Project.cmfg.mi 201 ■ New Project.cmfg.mi 201 ■ New Project.cmfg.mi 201 ■ New Project.cmfg.mi 201 ■ Sound ■ New Project.cmfg.mi 201 ■ Sound ■ New Project.cmfg.mi 201 ■ New Project.cmfg.mi		☆ お気に入り 後 ダウンロード 単 デスクトップ 型 最近表示した場所 つ ライブラリ ドキュメント ■ レチェッ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
Private ファイルフォルダー	1 個の項目	1 値の項目

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。



- (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、音声が再生 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

Log	×	
[12:51] 0010-35-1-Dキ ¥ound¥01E goodmornig.mp3,リンク間違い。hello.mp3(ご変更する。 [19:51] 0010-25-25-25	*	コメント
¥sound¥01 English ¥02E hellomp3, 音声にノイズあり。音声を作り直す。 [12:51] 0010-35-3-NoLinkData [12:51] 0010-35-4-NoLinkData		
	Clear	

Grid Onput.

Sound Linker ユーザーマニュアル

	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。



図 25	録音
------	----

	名称	説明
1	インフォメーション(録音	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
	デバイスの設定)	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。

隆理 🔻 🚺 再生 🛛 共有 💌 書き込	む 新しいフォルダー		H • 🔟 🔞	
************************************	名前	更新日時	種類	
第二人 しんてい シテム ひんしょう	🔊 a.wma	2013/10/17 11:42	Windows Media	
(1) 2093A	🔊 b.wma	2013/10/17 11:42	Windows Media .	
- 株 ペーサーブカウントと影響的ため	🔊 c.wma	2013/10/17 11:42	Windows Media .	
# MA. BR. ALCOM.	🔊 d.wma	2013/10/17 11:42	Windows Media .	
1 224	🚺 e.wma	2013/10/17 11:42	Windows Media .	
a sample near transmission that	🔊 f.wma	2013/10/17 11:42	Windows Media .	
a contra	🔊 g.wma	2013/10/17 11:42	Windows Media .	
	🚺 h.wma	2013/10/17 11:42	Windows Media .	
a manual	🔊 i.wma	2013/10/17 11:42	Windows Media	
a niba ar	🔊 j.wma	2013/10/17 11:42	Windows Media .	
Secolation testalitatis, Test	🔊 k.wma	2013/10/17 11:42	Windows Media .	
كمر بالأمر بومنصو	🔊 l.wma	2013/10/17 11:4	Windows Media	
200 D	m.wma	2013/10/17 11:42	Windows Media .	
- TW	🔊 n.wma	2013/10/17 11:42	Windows Media .	
a most E	🔊 o.wma	2013/10/17 11:42	Windows Media .	
 The second state of the second se second second sec	p.wma	2013/10/17 11:42	Windows Media .	
COMPANY CONTRACT	a) n wma	2013/10/17 11:42	Windows Media	

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。



(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。

Grid Onput...

SoundLinker (ver) ×	Dotcode list	×
※Excel起動中は本アプリを操作できません。	Pattern C29°C26 Company Dotcode Mode Contents	
1. Microsoft Excel上でリンクデータを編集する ことができます。		
※"Microsoft Excel"がインストールされている パソコンに限ります。		
2. Excelでの編集を終えたら、"上書き保存"して Excelを終了してください。		
※保存時のファイル名は変更しないでください。		
3. Excelを閉じたら、下の"complete"ボタンを クリックしてください。編集内容が本アブリ	Excel	
に反映されます。		
	Boot Excel.	83
	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?	
complete	-	
	(まい(Y) しいえ(N)

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。

り付I	よ 切り取り は す コピー ▼ オ オ オ オ オ オ オ のコ ピー ▼	ごー/貼り付け	M S BB	р јуј 1 <u>и</u>	ウ ・ 田・	• 11	· A ∧ I A · ∡ · I	▝ <mark>゠</mark> ゠゚≫੶ ĔĔ⊒゚ヸ	· 冒折り 律 国セル	返して全体を表示する を結合して中央揃え、
	クリップボード	G			フォン	1	15		配置	Fa
-	A5	• (n	f _x				-	1	-
4		A	n	0.001	B	1.10	C	D	E	F
- /	//Note::Your	sound fol	der =	C:¥Us	ers¥sels	aku¥Des (~oooo)	sktop¥sound		0	Dette in Oa de () (
/	7 Note::Moa	9(1-4)		029 (326(1111	. 0000)	Company(20,	Dotcode(20)	Contents	PatternCode(20
-									a.wma	
r				1					p.wma	
-			-	•					c.wma	
									u.wma	
									e.wma	
									r.wma	
									g.wma	
									n.wma	
									i.wma	
									J.wma k.wma	
									Lyma	
									n.wina m.wina	
									n.wma	
									n.wma	
									nwma	
									awma	
									rwma	
									swma	
									twma	
									uwma	
									vwma	
									w.wma	
									x.wma	
									v.wma	
									z.wma	

※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。

	<u> </u>		_	_						_	
771	(ル ホーム 挿入 ペ	ージレ	イアウト 数式	データ	校開	表示 開発	₹-L				
	↓ 切り取り	MS	Pゴシック	• 11	· A A	= >	** 冒·折り返し	/て全体を表示する	標準	Ŧ	
貼り作	」コヒー ▼ すけ ダ 書式のコピー/貼り付け	B	<u>u</u> • 🖽 •	データ 校開 表示 開発 チーム ・11 ・A・A・ ■ ■ ●	∰ ∗ % ,	00. 0. . 0.€ 00.	条件付き テー: 書式 * 書式				
	クリップボード ちょ		フォント	数式 データ 校開 表示 開発 チーム ・111 ・A・A・ = = 参・ If がり返して全体を表示する 標準 ・ 日・ ・A・ 重 = ● If がり返して全体を表示する 標準 ・ 日・ ・A・ 重 = If 使 If ひしを結合して中失崩え・ If @・% * # フォント G D E If @・% * If @・% * # アオント G D E If @・% * # # 200000Company(>0) Dotcode(>0) Contents PatternO 0 0 1 C:¥Users¥ ¥Desktop¥sound¥s.wma 0 0 2 C:¥Users¥ ¥Desktop¥sound¥s.wma 0 0 3 C:¥Users¥ ¥Desktop¥sound¥s.wma 0 0 3 C:¥Users¥ ¥Desktop¥sound¥s.wma 0 0 3 C:¥Users¥ ¥Desktop¥sound¥d.wma 0 0 4 e.wma 0 0 0 5 f.wma 0 0 6 g.wma							
1	A29 🔹 🤄		fx								
. d	A		В		С	D		E			F
1	//Note::Your sound folde	er =	C:¥Users¥	¥Deskt	:op¥sound						
2	//Note::Mode(1~4)		C29°C26(1111'	'0000)Ca	mpany(>0)	Dotcode(>0)	Contents			Pattern	Code(>0)
3		1		0	C) () C:¥Users¥:	¥Desktop¥s	sound¥a.wma		23130
4		1		0	C) 1	C:¥Users¥===	📫 ¥Desktop¥s	ound¥b.wma		23130
5		1		0	C) 2	C:¥Users¥:	¥Desktop¥s	sound¥c.wma		23130
6		1		0	C) 3	C:¥Users¥	+ ¥Desktop¥s	ound¥d.wma		23130
7		1		0	C) 4	e.wma				23130
8		1		0	C) 5	j f.wma				23130
9		1		0	C) 6	ig.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	В	С	D	E	F	G
1	//Note::Your sound folder =	C:¥Users¥ ¥Des	sktop¥sound				
2	//Note::Mode(1~4)	C29°C26(1111°0000)	Company(>0)	Dotcode(>0)	Contents	PatternCode(>0)	
3	1	0	0	1	a.wma	23130	
4	2	0	0	1	b.wma	23130	
5	3	0	0	1	c.wma	23130	
6	4	0	0	1	d.wma	23130	
7	1	0	0	2	e.wma	23130	
8	2	0	0	2	f.wma	231 30	
9	3	0	0	2	g.wma	23130	
10	4	0	0	2	h.wma	23130	
11	1	0	0	3	i.wma	23130	
12	2	0	0	3	j.wma	23130	
13	3	0	0	3	k.wma	23130	
14	4	0	0	3	l.wma	23130	
15	1	0	0	4	m.wma	23130	
16	2	0	0	4	n.wma	23130	
17	3	0	0	4	o.wma	23130	
18	4	0	0	4	p.wma	23130	
19	1	0	0	5	q.wma	23130	
20	2	0	0	5	r.wma	23130	
21	3	0	0	5	s.wma	23130	
22	4	0	0	5	t.wma	23130	
23	1	0	0	6	u.wma	23130	
24	2	0	0	6	v.wma	23130	
25	3	0	0	6	w.wma	23130	
26	4	0	0	6	x.wma	23130	
27	1	0	0	7	y.wma	23130	
28	2	0	0	7	z.wma	23130	
29							-
30							
		図 4	0 入力例	J			

※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が、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 Exel 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。

							[20:01] サウンドフォルダを"C¥Users¥: VDesktop¥sound"に変更しま	
Pattern	C29 ^{**} C26	Company	Dotcode	Mode	Contents	*	した。 [20:01] ドットコード:6 (モード:1) のリンクを解除しました。	
23130	0000	0	1	1	a.wma		[20:01] ドットコード:5 (モード:1) のリンクを解除しました。	
23130	0000	0	1	2	b.wma	=	[20:01] ドットコード:3 (モード:1) のリンクを解除しました。	
23130	0000	0	1	3	c.wma		[20:01] ドットコード:2(モード:1)のリンクを解除しました。	
23130	0000	0	1	4	d.wma		【20:01】ドットコード:1(モード:1)のリンクを解除しました。 「90:01】ドットコード:2(モード:1)のリンクを解除しました。	
23130	0000	0	2	1	e.wma		120.24] Excelでの編集内容を本アプルに反映します。	
23130	0000	0	2	2	f.wma		[20:24] サウンドフォルダを"C#Users¥ #Desktop¥sound"に変更しま	1
23130	0000	0	2	3	g.wma		UTEo	-
23130	0000	0	2	4	h.wma			1
23130	0000	0	3	1	i.wma	-	Clear	
•			III			+		_
						x≣		

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。

 「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「・ソ<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>」のようになっていると思います。「・ソ」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