

Sound Linker ユーザーマニュアル

Ver.1

Gridmark

目次

目次.....	2
使用権の許諾、保証及び責任の限定	3
使用権の許諾.....	3
保証及び責任の限定.....	3
用語集.....	3
1. Sound Linker について.....	4
1.1 概要	4
2. 使用条件.....	4
2.1 ファイル構成.....	4
2.2 動作環境.....	4
3. アプリケーションの利用準備.....	5
3.1 アプリケーションをインストールする.....	5
3.2 ユーザー登録.....	5
3.3 ライセンス追加.....	6
4. 基本機能・基本的な使い方	8
4.1 ユーザーインターフェース（メイン画面）	8
4.2 言語設定を日本語に変更する	9
4.3 ドットコードに音声ファイルをリンクする	10
4.4 一度設定した音声ファイルをリンク解除、再リンクする	12
4.5 設定した音声リンクの内容を確認する.....	12
4.6 作業履歴(ログ)を確認する	12
5. 保存する.....	14
5.1 作業中のデータを一時保存する.....	14
5.2 一時保存した作業データ(csv)から作業を再開する	14
5.3 音声ペン用の形式でデータを出力する.....	15
5.4 プロジェクトのパッケージ化.....	16
6. 音声ペンにデータを入れる	17
6.1 G-Speak にデータを入れる	17
6.2 G-Talk にデータを入れる	17
7. その他	18
7.1 音声ペンでリンクデータを確認する	18
7.2 音声を録音する	19
8. お問い合わせ先.....	20

使用権の許諾、保証及び責任の限定

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

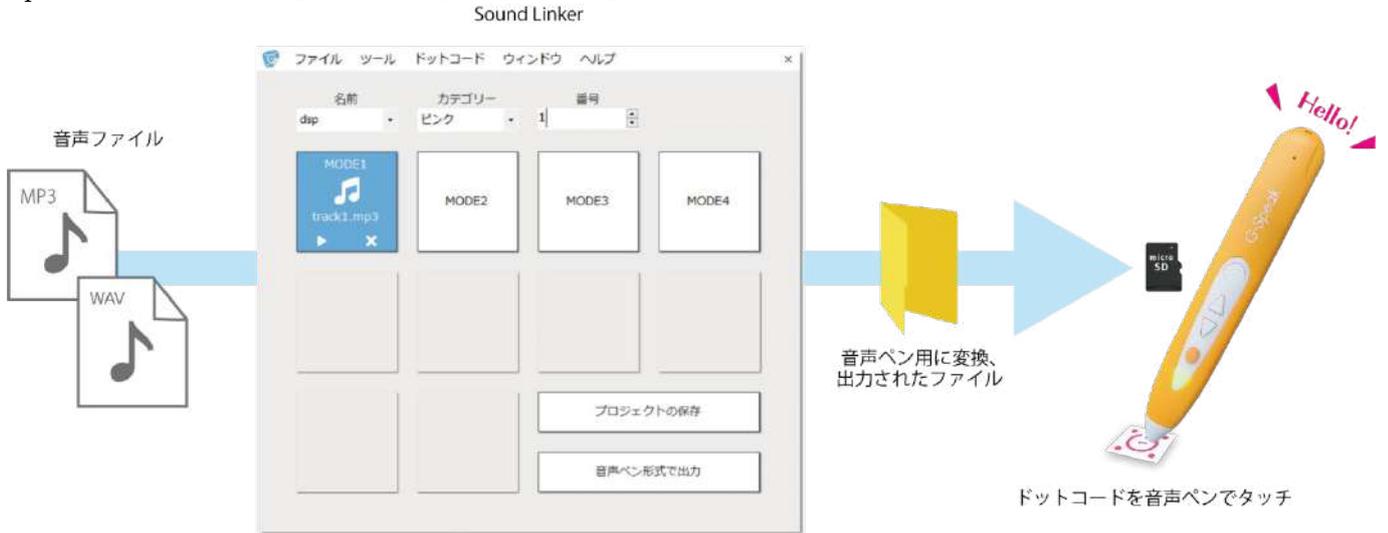
本文書で使用する主な単語についてその定義を下記の表に記述します。

用語	定義
Grid Output	極小の点(ドット)から構成される二次元コード技術のこと
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-Speak	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(乾電池式タイプ)
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)ができる音声ペン(充電電池式タイプ)
フリーコード	300 兆にも及ぶドットコードの内、dsp シリーズ/Educational Pack をご購入のお客様が自由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	300 兆にも及ぶドットコードの内、別途個別の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。

1. Sound Linker について

1.1 概要

本アプリケーションは dsp シリーズ/Educational Pack でご利用いただくための音声ペン用コンテンツを作成する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/WAV)を本ソフトウェアに通すことで、G-Speak/G-Talk 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。dsp シリーズ/Educational Pack に同梱されているドットコードシール、ステッカー(追加別売りのドットコードシール含む)でご利用いただけます。ドットコード紙面を生成するためには別途アプリケーションが必要となります。詳しくは当社までお問い合わせください。

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います。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 動作環境

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) / 10(64bit)

3. アプリケーションの利用準備

3.1 アプリケーションをインストールする

1) SoundLinkerSetup_VerXXX.exe をクリックするとインストーラーが起動します。「Next」をクリックしてください(図 3.1-1)

2) 注意事項が表示されます。内容をご確認の上「同意する(I accept)」を選択し、「Next」をクリックしてください(図 3.1-2)



図 3.1-1 インストール画面 1



図 3.1-2 インストール画面 2

3) インストールウィザードが表示されたら、「Install」をクリックしてください。インストールが開始します。(図 3.1-3)

4) インストールが完了したら、「Finish」をクリックして終了してください。(図 3.1-4)



図 3.1-3 インストール画面 3



図 3.1-4 インストール画面 4

《ご注意》

dsp シリーズ/Educational Pack シリーズはアプリケーションインストール後、そのまますぐにご利用いただけます。その他のドットコード帯をご利用の場合は、別途ライセンス契約締結の上、ライセンスファイルの追加作業が必要です。ライセンスファイルの追加方法については【3.3 章】をご確認ください。

3.2 ユーザー登録

本アプリケーションでは dsp シリーズ/Educational Pack シリーズのコード帯は、アプリケーションインストール後、初回のユーザー登録を行えばそのまますぐにご利用いただけます。

※その他のユニークコードをご利用の場合は、別途弊社とのライセンス契約が必要です。(【3.3 章】を参照ください)

- (1) アプリケーションインストール後、初回起動時には以下のメッセージが表示されます。「OK」をクリックしてユーザー登録に進んでください。



図 3.2-1 初回起動時メッセージ

- (2) 必要事項を入力して「OK」を押してください。※ユーザー登録時にはインターネット接続が必要です。

※シリアルコードはアプリケーション CD または CD ケース表面に記載されております。

図 3.2-2 ユーザー登録画面

- (3) 登録完了のポップアップ画面が出たら「OK」をクリックして終了してください。以上でユーザー登録は完了です。

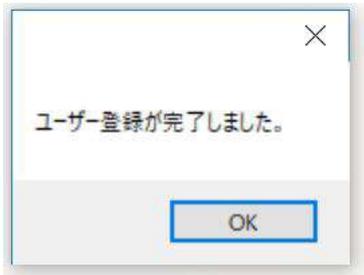


図 3.2-3 登録完了

3.3 ライセンス追加

本アプリケーションでは dsp シリーズ/Educational Pack シリーズのコード帯は、アプリケーションインストール後、ユーザー登録をすればご利用いただけますが、それ以外のコード帯(ユニークコード)を使用するためには、別途ライセンス契約が必要となります。

ライセンス契約締結後、別途支給されるライセンスファイルを組み込むことで、ユニークコードを使用することができるようになります。

- (1) まずはシリアルナンバーを確認します。ヘルプメニューからライセンスを開き、画面上部のナンバーを確認してください。確認したシリアルナンバーを弊社までご連絡ください。ライセンスファイルを発行いたします。

※シリアルナンバーはインストールしたパソコンごとに異なります。使用するパソコンごとにご確認いただきすべてお知らせください。
※複数個のシリアルナンバーが表示された場合は、表示されたシリアルナンバーすべてをご連絡ください。



図 3.3-1 ライセンス画面でシリアル番号を確認する

- (2) 「ライセンスを追加する」をクリックするとファイルを選択するウィンドウが表示されます。当社から支給されあらかじめパソコン内に保存しておいたライセンスファイルを選択してください。アプリケーションを再起動後、ユニークコードが利用できるようになります。



図 3.3-2 ライセンスファイル登録

4. 基本機能・基本的な使い方

4.1 ユーザーインターフェース（メイン画面）

本アプリケーションを起動すると下記のようなユーザーインターフェースが表示されます。

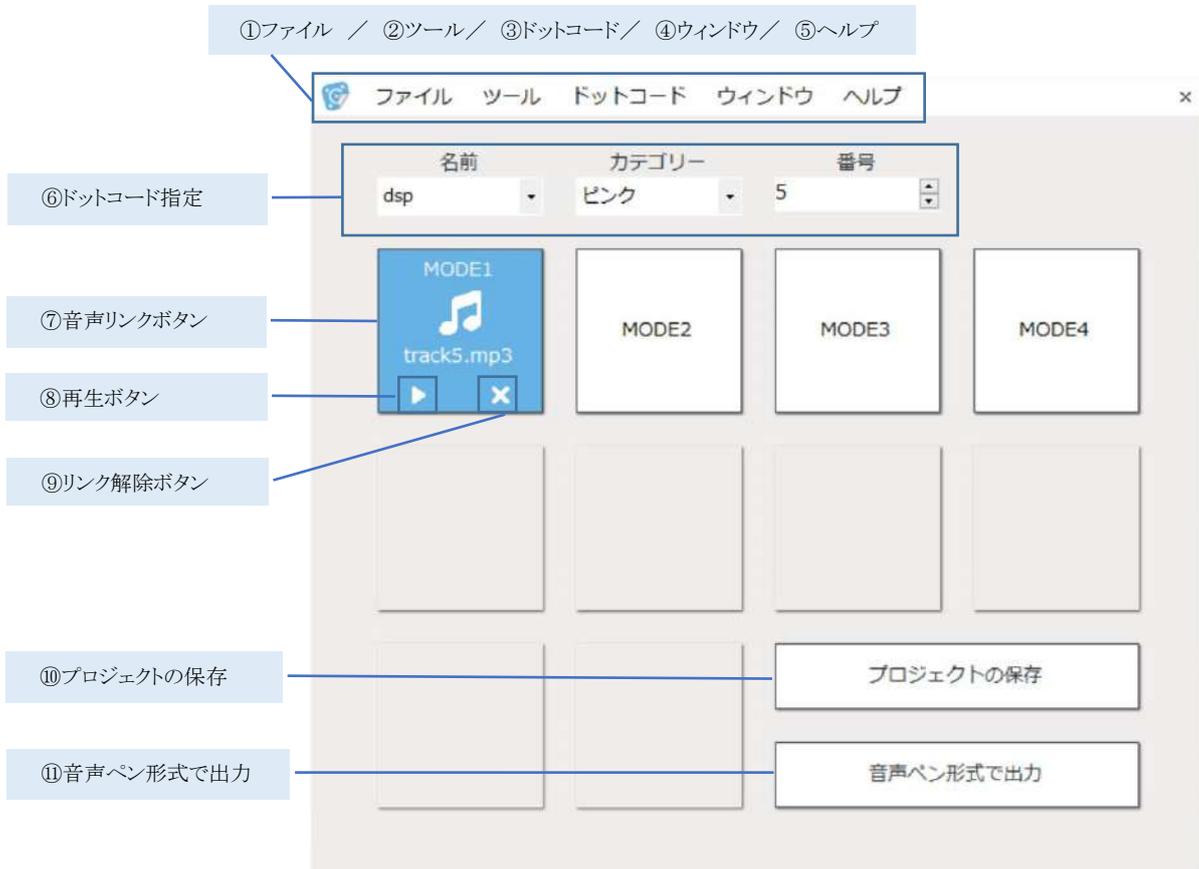


図 4.1 ユーザーインターフェース

	名称	各メニューの詳細
①	ファイル	<ul style="list-style-type: none"> —新規: 新規のプロジェクトが作成できます —開く: 作成したプロジェクト(csv)を読み込みます —保存: 作成中のプロジェクトを保存することができます(csv) —パッケージ: 作成したプロジェクトとリンクした音声データを1つのフォルダにまとめます。他 PC ヘデータを移動する際にご利用いただけます。 —設定: ご使用になる言語、音声ペンの選択が可能です。(製品によって出力するファイル構成が異なるため、切替が必要です)
②	ツール	<ul style="list-style-type: none"> —チェック: 音声ペンを接続した状態で、ドットコードにタッチするとドットコードの番号やリンクしている音声の情報などが確認できます。 —録音: PC の内蔵マイクや外付マイクなどを利用して音声を録音することができます。
③	ドットコード	<ul style="list-style-type: none"> —基本設定: 簡単にご利用いただける標準モードです。 —エキスパート設定: SoundLinkerVer3.0.0 リリース時(2019年9月)より前にご購入いただいたライセンスファイル(ドットコード)を利用するためのモードです。※基本設定ではそれらのコードをご利用いただくことができません。
④	ウィンドウ	<ul style="list-style-type: none"> —リスト: 各ドットコードの作業状態(どのドットコードにどの音声リンクされているのか)が一覧で確認できます。《EX. dsp ピンク 1 モード 1 track1.mp3》 —ログ: 作業したヒストリーが一覧で確認できます。
⑤	ヘルプ	<ul style="list-style-type: none"> —ライセンス: インストールした PC ごとのシリアルナンバー、保有しているライセンス情報が確認できます。ライセンスの追加(ユニークコードをお持ちの場合)もここから行います。 —サウンドリンカーについて: お問い合わせ先がご確認いただけます。

		—ヘルプ： ユーザーマニュアルをご確認いただけます。
⑥	ドットコード指定*1	音声データをリンクするドットコードを指定するエリアです。シリーズ(dsp、Educational Pack など)、カテゴリー(ドットコードシールの色など)と、ドット番号を選択します。
⑦	音声リンクボタン	⑥で指定したドットコードに音声ファイルをリンクすることができます。リンクさせたいモードのボタンをクリックしてファイルを選択するか、ボタン上にドラッグ&ドロップすることでファイルをリンクすることができます。
⑧	再生ボタン	⑦でリンクした音声ファイルを再生・確認することができます。
⑨	リンク解除ボタン	⑦で行った音声リンクを解除することができます。
⑩	プロジェクトの保存	編集中のプロジェクトを保存することができます(csv)。
⑪	音声ペン形式で出力	音声ペン用のデータファイルとして出力します。

*1 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。

4.2 言語設定を日本語に変更する

(1) Sound Linker を起動し、File メニューから、「Setting」を選択します。

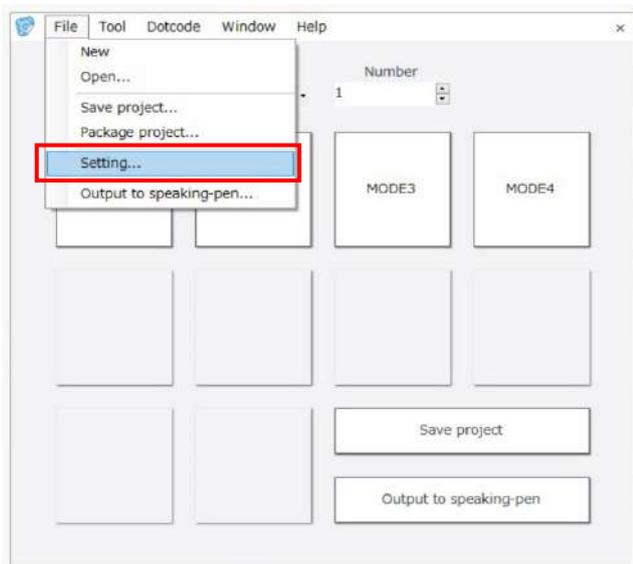


図 4.2-1 ファイルメニューから設定画面を開く

(2) Setting 画面が開きます。日本語を選択し、「OK」をクリックします。

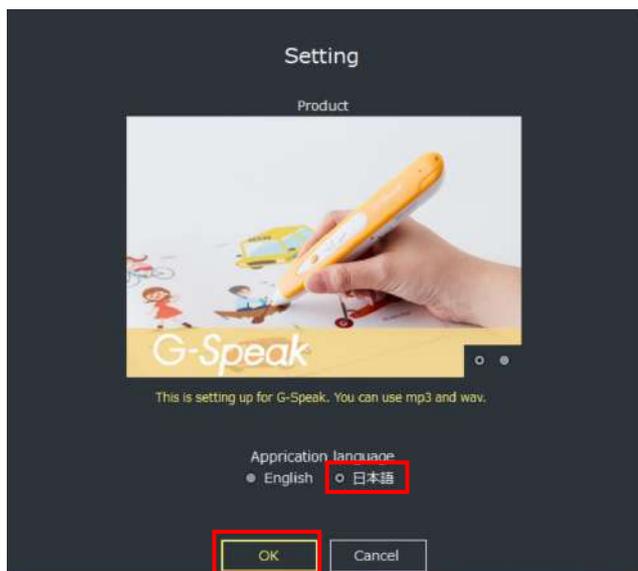


図 4.2-2 言語設定を日本語に変更する

4.3 ドットコードに音声ファイルをリンクする

各ドットコード(任意のモード)に音声データをリンクしていきます。

(1)リンクしたいドットコードを指定します。

ドットコード指定エリア内でどのドットコードに音声ファイルをリンクさせるか、まずはその情報を設定します。

《ex. dspシリーズ ピンク 5 番に音声ファイルをリンクさせる場合》

- 1) 名前 : dsp、Educational Pack、ユニークコードなどのご利用になるシリーズを選択します。
- 2) カテゴリー : dsp シリーズのステッカーカラーを選択します。
- 3) 番号 : 何番のドットコードに対して音声リンクを行うか、ドットコード番号を選択します。



図 4.3-1 ドットコードの指定・設定

※指定できる値はライセンス保有状況によって異なります。ヘルプ内、ライセンスで保有状況の詳細を確認することができます。

※SoundLinkerVer3.0.0 リリース時(2019年9月)より前にご購入いただいたライセンスファイル(ドットコード)を利用するには、ドットコードメニューから、「エキスパート設定」を選択してください。



図 4.3-1(1) 利用可能なドットコードの確認

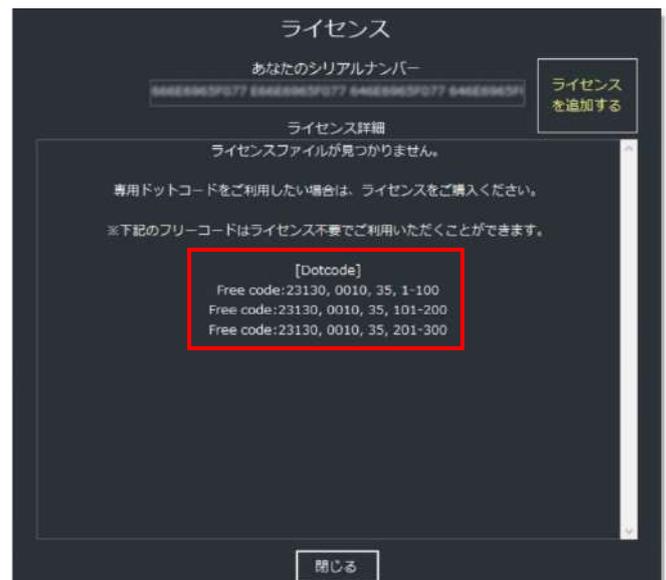


図 4.3-1(2) 利用可能なドットコードの確認

※図 4-3-1(1)の図では dsp シリーズでピンク、ブルー、グリーンで各 1~100、101~200、201~300 番までが利用可能と確認することができます。

※図 4-3-1(2)の図のように、ドットコード選択エリアをマウスオーバーして利用可能なコード帯を確認することも可能です。

(2)音声ファイルをドットコードにリンクします。

先程(1)で指定したドットコードにリンクさせたい音声ファイル(MP3/WAV)を選択、設定します。

《ex. dsp シリーズ・ピンクシールの 5 番/モード 1 に音声ファイルをリンクさせる場合の設定》

1) 音声割り付けたい番号・モード*1のボタンをクリックします。



図 4.3-2(1) 音声を入れたい MODE1 のボタンを選択

※本アプリケーションでは MP3 と WAV 以外の形式のファイルは利用できません。

その他の形式のファイルをご利用になりたい場合はあらかじめ利用可能なファイル形式に変換してからご利用ください。

2) 指定したドットコードの任意の MODE ボタンをクリックするとファイルを選択するウィンドウが開きます。

リンクさせたい音声ファイルを PC 内から選択し、「開く」をクリックしてください。(図 4.3-4)

※リンクさせたい音声ファイルを MODE ボタンの上にドラッグ&ドロップしても同様の作業が行えます(図 4.3-5)

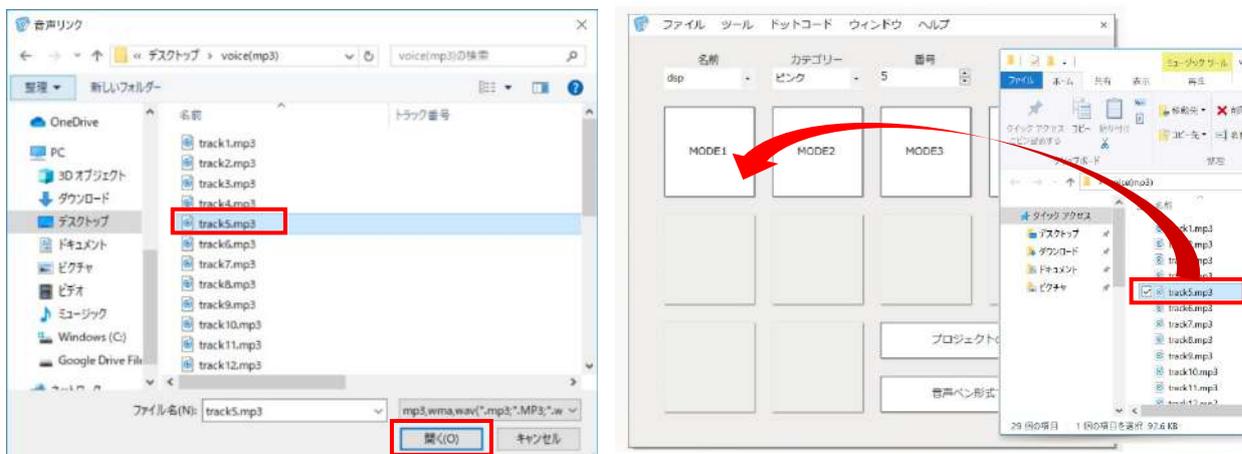


図 4.3-2(2) ファイル選択ウィンドウ+開くでリンクする場合と、ファイルをドラッグ&ドロップでリンクする場合

3)リンクが完了します(ボタンの色がブルーに変化)。

「▶」ボタンをクリックすると、設定した音声ファイルを再生して確認することができます。



図 4.3-2(3) 音声リンク完了後の MODE ボタン

4.4 一度設定した音声ファイルをリンク解除、再リンクする

音声リンクされてブルーになった「×」ボタンを押すと、設定した音声ファイルのリンクが解除できます。「×」ボタンでリンクを解除してから再度音声ファイルを選択し直すか、ボタンの上に直接別の音声ファイルをドラッグ&ドロップするとリンクを上書きすることができます。



図 4.4 音声リンクを解除、再設定する

4.5 設定した音声リンクの内容を確認する

リスト機能では各ドットコード・モードにどの音声ファイルをリンクさせたかをまとめて確認することができます。ウィンドウメニューからリストを選択するとリストウィンドウが開き、リンク内容が一覧で表示されます。



図 4.5 リスト情報でリンク状況を一覧表示

4.6 作業履歴(ログ)を確認する

ログ機能ではアプリケーション内で行った作業履歴を一覧で表示させることができます。ウィンドウメニューからログを選択するとログウィンドウが開き、リンク作業や設定変更などの履歴が一覧で表示されます。



図 4.6 ログで作業履歴を一覧表示

*1 MODE(モード)とは

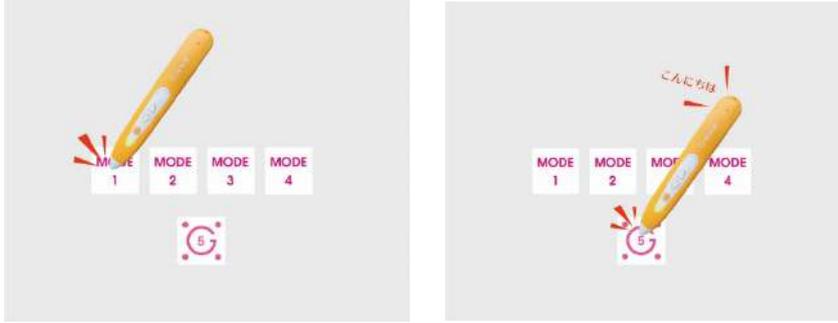
G-Speak、G-Talk では“モード”を切り替えることで、同じドットコードでも異なる音声を再生することができます。
(dsp シリーズでは 1~4 モード、Educational Pack では 1~10 モードが利用可能です)

《複数モードを活用した多言語音声ペンの例：dsp ピンクシール 5 番の MODE1~4 に下記の音声をリンクする場合》

ドットコード 番号	MODE1 (日本語)	MODE2 (英語)	MODE3 (中国語)	MODE4 (韓国語)
5	こんにちは.mp3	Hello.mp3	你好.mp3	안녕하세요.mp3

上記の設定を行うと、

モード1を選択してから 5 番のドットにタッチすると MODE1 に設定した「こんにちは」(日本語)の音声が流れます。



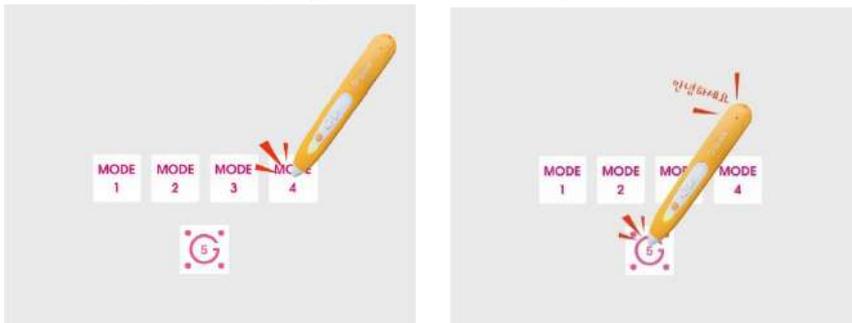
モード 2 を選択してから 5 番のドットにタッチすると MODE2 に設定した「Hello」(英語) の音声が流れます。



モード 3 を選択してから 5 番のドットにタッチすると MODE3 に設定した「你好」(中国語) の音声が流れます。



モード 4 を選択してから 5 番のドットにタッチすると MODE4 に設定した「안녕하세요」(韓国語)の音声が流れます。



5. 保存する

5.1 作業中のデータを一時保存する

作業中のデータは csv ファイル形式で一時保存することが可能です。
右下の「プロジェクトの保存」ボタンを押して任意の場所を指定し、保存をクリックしてください。



図 5.1 作業中データ(プロジェクト)を一時保存する

5.2 一時保存した作業データ(csv)から作業を再開する

一時保存した作業データを再度読み込むと、作業を再開することができます。
ファイルメニューから「開く」を選択し、指定した保存場所から CSV ファイルを選び、「開く」でデータを読み込みます。

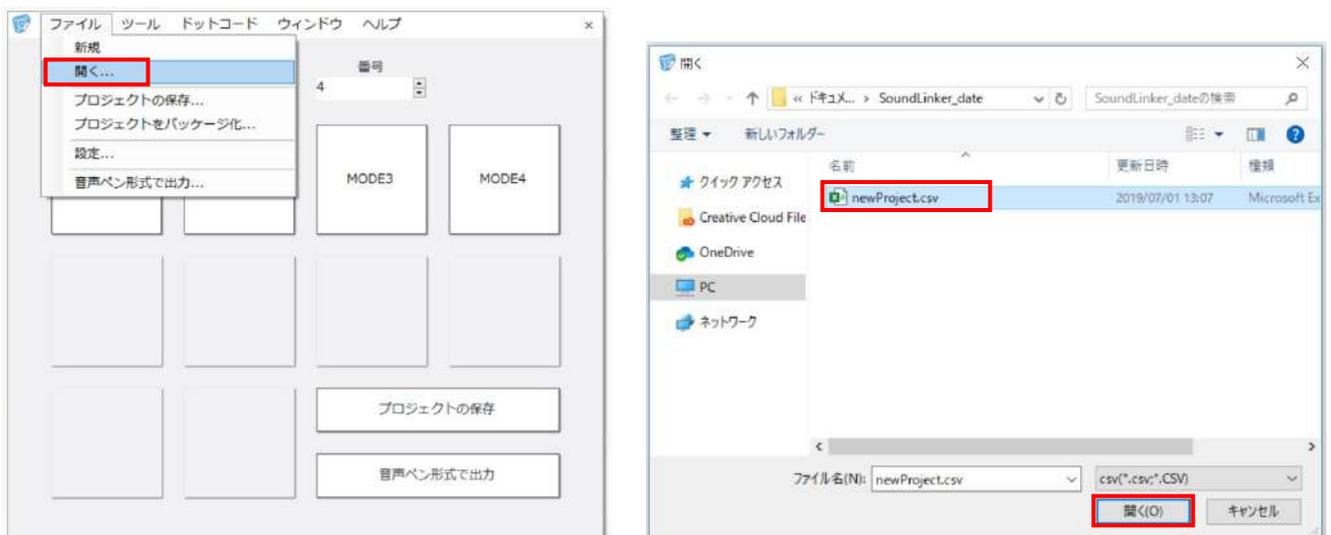


図 5.2 作業中のデータ(プロジェクト)を読み込み作業を再開する

5.3 音声ペン用の形式でデータを出力する

全ての作業が完了したら、音声ペンで再生するためのファイル形式でデータを書き出します。
 リンクした音声コンテンツを音声ペン(G-Speak/G-Talk)用のデータとして出力します。
 ※音声のファイル形式を出力時に自動変換することはできません。必ず MP3/WAV 形式のファイルをリンクしてください。

(1)使用したい音声ペン(G-Speak/G-Talk)になっているか確認します。ファイルメニューから設定を選択します。



図 5.3-1(1) 設定画面を開く

音声ペンの設定がそれぞれ、使用したい G-Speak/G-Talk になっているか確認します。違っている場合は製品画像右下のボタンで製品を切替後、OK をクリックして変更してください。

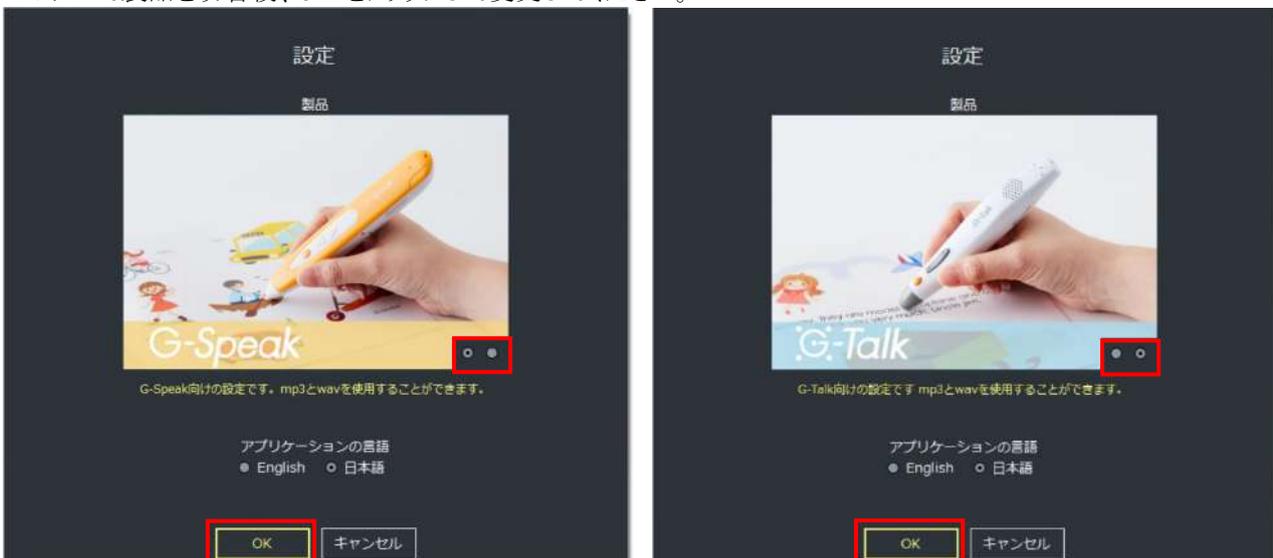


図 5.3-1(2) 使用する音声ペンを選択する

(2)音声ペン用のデータを出力します。リンクがすべて完了した状態で「音声ペン形式で出力」をクリックします。



図 5.3-2 使用する音声ペンを選択する

(3)出力先を指定します。「…」ボタンをクリックすると出力先が指定できます。

続いてメッセージファイルの言語(ペン本体に収録されているエラー時などに再生される案内音声)を日本語か英語から選択します。設定が完了すると「出力開始」ボタンが黄色に変わるので、クリックして出力を開始してください。

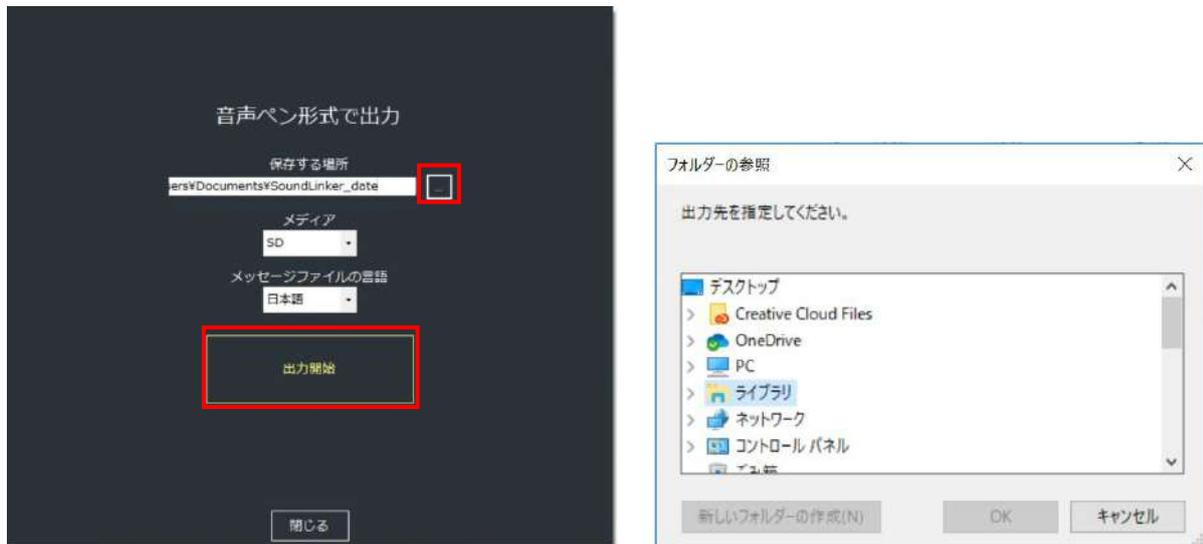


図 5.3-3 データの出力設定

5.4 プロジェクトのパッケージ化

本アプリケーションで作成したリンクデータは、その PC でのみ有効なデータです。その他の PC などでも利用するには、各リンクした音声のデータなどを 1 つのフォルダにまとめるパッケージ作業が必要です。

(1)作業データを開いている状態で、ファイルメニューから「プロジェクトのパッケージ化」を選択します。保存先を指定するウィンドウが立ち上がるので、任意の場所を指定してください。(図 5.4-1)

(2)パッケージ化が完了すると、指定した先に csv ファイルとサウンドフォルダが作成されます。サウンドフォルダの中にはリンク設定した音声ファイルがひとまとめに入っていることを確認してください。(図 5.4-2)



図 5.4-1 プロジェクトのパッケージ化

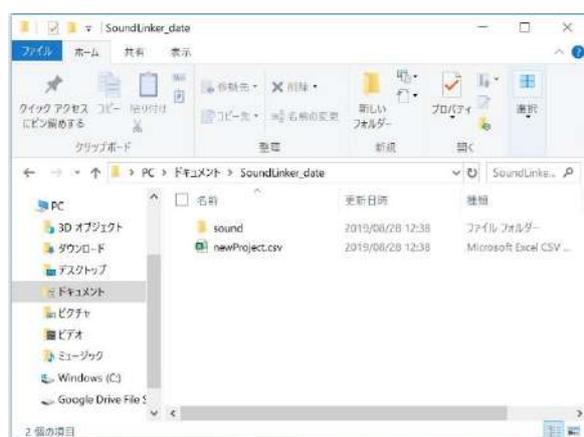


図 5.4-2 パッケージ化の完了

※別の PC で利用する場合などはこちらの csv ファイルとサウンドファイルを移動して利用してください。

6. 音声ペンにデータを入れる

6.1 G-Speak にデータを入れる

(1) G-Speak 内の microSD カードを直接 PC で読み込んでデータを入れる場合

- 1) PC に microSD カードを直接差し込むかカードリーダーなどで読み込み、SD カードのフォルダを開きます。
- 2)【5.3 章】で出力したコンテンツファイルの GMVRC フォルダと Message フォルダを 1)で開いた SD カード内のフォルダ直下にコピーします。
- 3) フォルダのコピーが完了したら SD カードを PC から取り外します。
- 4) SD カードを音声ペン本体に挿してください。

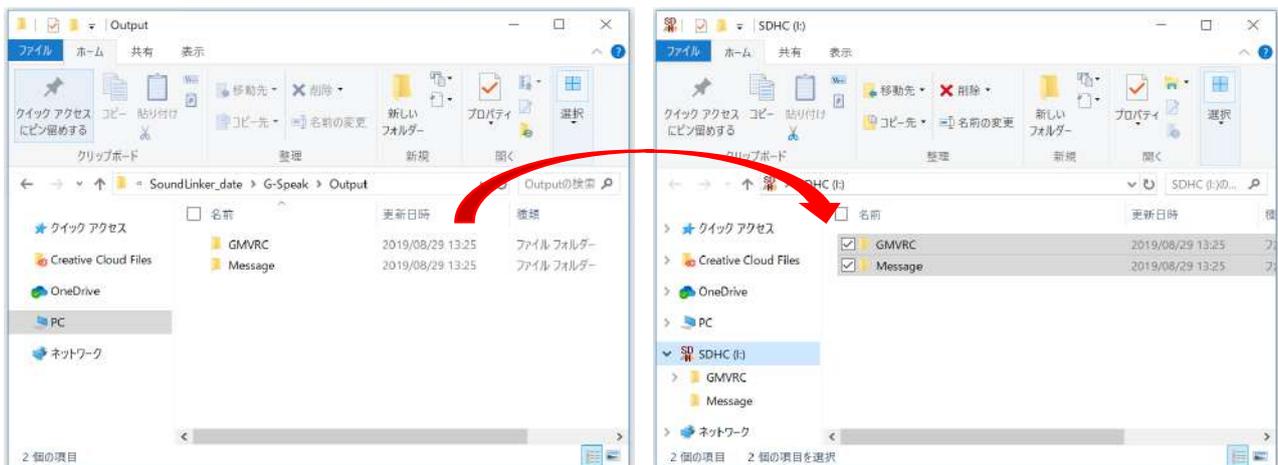


図 6.1-1 GMVRC フォルダ、Message フォルダを SD カードにコピーする

(2) G-Speak 本体を PC と接続してデータを入れる場合

- 1) G-Speak 本体の電源が OFF になっていることを確認します。
- 2) G-Speak のボリューム(−)ボタンを押しながら、mini USB ケーブルで PC と接続します。
- 3) G-Speak を接続して開いたフォルダに、【6.1 章(1)】と同様、GMVRC フォルダと Message フォルダをコピーします。
- 4) コピーが完了したら G-Speak を PC から取り外します。



図 6.1-2 G-Speak をマスタスレージモードで接続する

6.2 G-Talk にデータを入れる

(1) G-Talk 内の microSD カードを直接 PC で読み込んでデータを入れる場合

- 1) PC に microSD カードを直接差し込むかカードリーダーなどで読み込み、SD カードのフォルダを開きます。
- 2)【5.3 章】で出力したコンテンツファイルの Private フォルダを 1)で開いた SD カード内のフォルダ直下にコピーします。
- 3) Private フォルダのコピーが完了したら SD カードを PC から取り外します。
- 4) SD カードを G-Talk に戻してください。

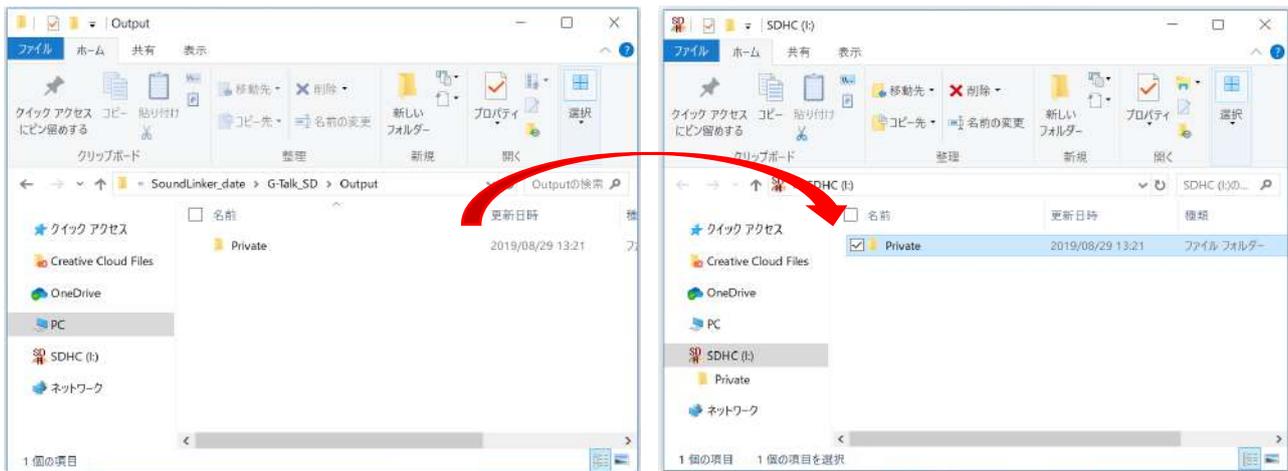


図 6.2-1 Private フォルダを SD カードにコピーする

(2) G-Talk 本体を PC と接続してデータを入れる場合

1. G-Talk 本体の電源が OFF になっていることを確認します。
2. G-Talk の▽ボタンを押しながら、mini USB ケーブルで PC と接続します。
3. G-Talk を接続して開いたフォルダに、【6.2 章(1)】と同様、Private フォルダをコピーします。
4. コピーが完了したら PC との接続を解除します。



図 6.2-2 G-Talk をマスマストレージモードで接続する

7. その他

7.1 音声ペンでリンクデータを確認する

各ドットコードにどの音声データファイルがリンクされているかを、ドットシール(ドットスティッカー)と音声ペンで確認することができます。

- 1) 音声ペンと PC を HID 接続します。G-Speak の場合はボリュームの(+)ボタンを押しながら、G-Talk の場合は▽ボタンを押しながら PC と mini USB ケーブルで接続すると起動します。



図 7.1-1 G-Speak/ G-Talk を PC と HID 接続する

2) ツールメニューからチェックを選択します。



図 7.1-2 チェックツールを開く

3) ドットコードを音声ペンでタッチすると、チェック画面に設定状況(モード番号、ドットシールの種別・番号、リンクされている音声ファイル情報)が表示されます。

ログの中の「書き出し」ボタンをクリックすると、ログウィンドウにその情報をメモのように書き出すことも可能です。



図 7.1-3 ドットコードにリンクされているデータをチェックする

7.2 音声を録音する

Sound Linker では PC のマイク等を使用して音声を録音することもできます。生成されるデータは wav ファイル形式で保存されるため、G-Speak でも G-Talk でも使用することができます。

尚、本機能を使用するには PC の内蔵マイクもしくは外部マイクが必要です。

1) ツールメニューから録音を選択します。



図 7.2-1 録音ツールを開く

2)「録音」ボタンをクリックして開始します。



図 7.2-2 録音ボタンを押して録音を開始、停止ボタンを押して録音を終了する

3) 視聴ボタンで録音した音声を確認することができます。保存ボタンをクリックすると録音した音声を任意のフォルダに保存することができます。

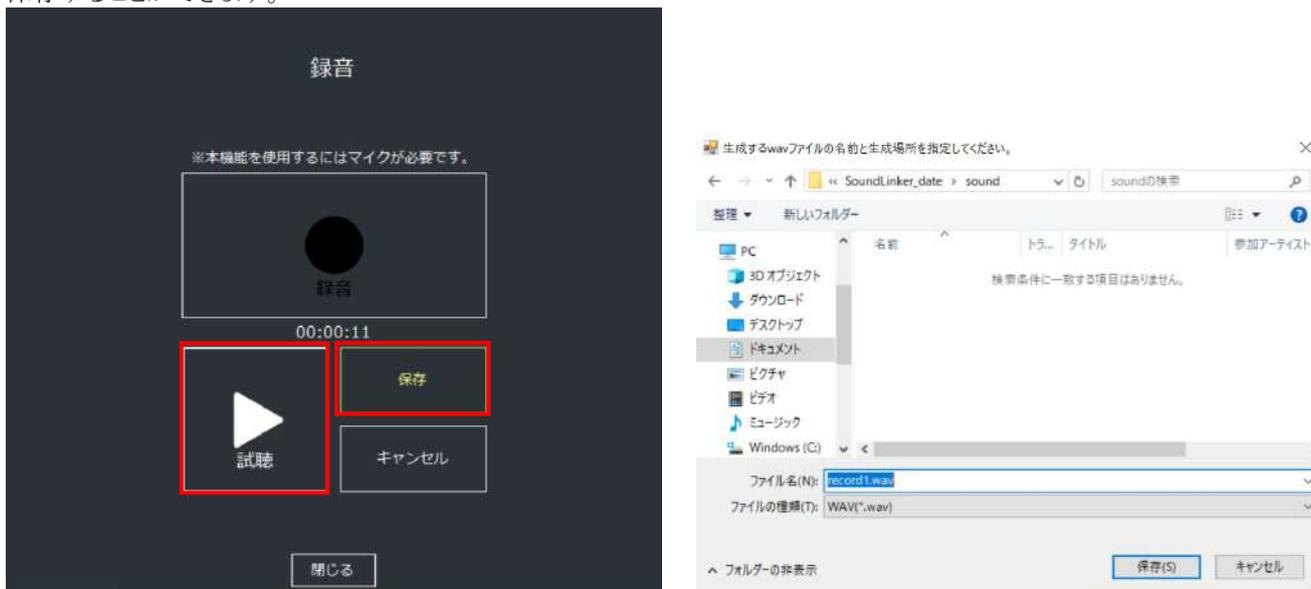


図 7.2-3 録音した音声を視聴、保存する

録音ツール内機能名称	機能詳細
① 録音	音声の録音を開始します。
② 停止	音声の録音を停止します。
③ 視聴	録音した音声を視聴(再生)します。
④ 保存	録音した音声を WAV 形式で指定したフォルダ内に保存します。
⑤ キャンセル	直前に録音した音声データを破棄します。

8. 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 お問い合わせ窓口 E-mail:support-grid@gridmark.co.jp》

※土・日・祝、年末年始等の休日時は回答に時間をいただく場合がございます。