

Sound Linker ユーザーマニュアル

Ver.3

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 初回登録（アクティベーション）	6
3.3 ライセンス追加.....	7
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、再設定する	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	13
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	15
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	18
7. その他	19
7.1 音声ペンでリンクデータを確認する	19
7.2 音声を録音する	20
8. お問い合わせ先.....	21

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)ができる音声ペン(充電池式タイプ)。
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)ができる音声ペン(乾電池式タイプ)。
フリーコード	300 兆にも及ぶドットコードの内、別途個別のライセンス契約をせずにご利用いただくことができる帯域のこと(dot sticker シリーズ、dsp シリーズ)。
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。
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 sticker シリーズ、dsp シリーズ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-Talk・G-Speak で再生できる形式に変換することができます。



図 1.1 概要図

※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 sticker シリーズ、dsp シリーズに同梱されているドットコードステッカー、シール(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) Sound_linker_XX.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

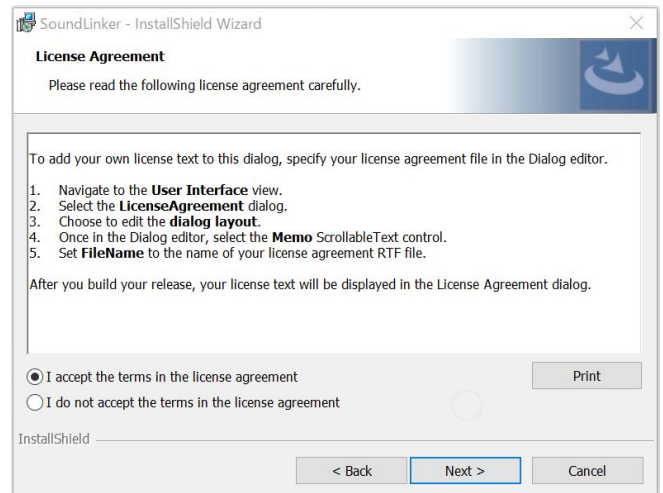


図 3.1-2 インストール画面 2

(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)

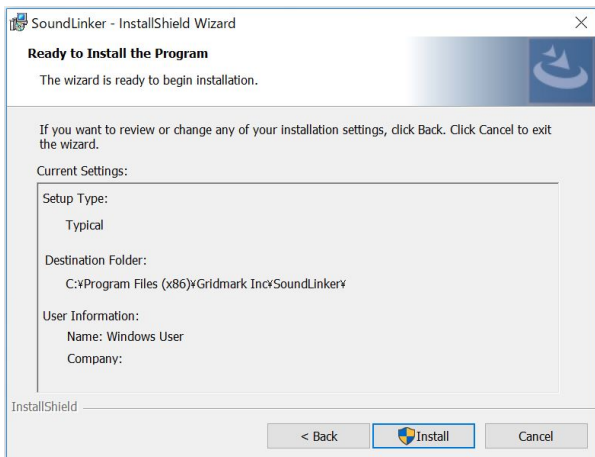


図 3.1-3 インストール画面 3

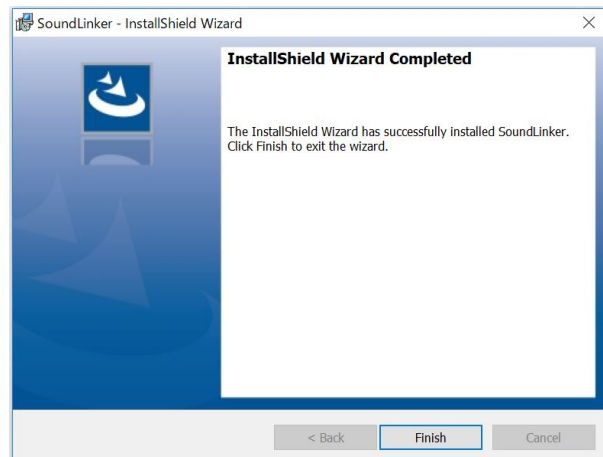


図 3.1-4 インストール画面 4

3.2 初回登録（アクティベーション）

本アプリケーションをご利用になるには、初回登録（アクティベーション）が必要です。ご利用になる PC1 台ごとに登録してください。

※dot sticker シリーズ、dsp シリーズのコード帯は、初回登録後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 ライセンス】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”をクリックして初回登録に進んでください。

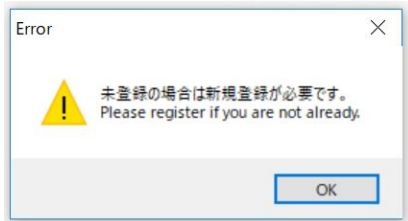


図 3.2-1 初回起動時メッセージ

(2) “シリアルコード入力ステップ1”ボタンをクリックします。

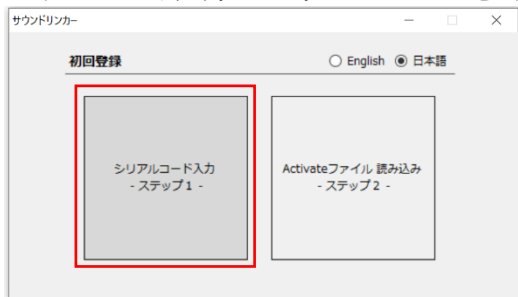


図 3.2-2 初回登録画面

(3) メールアドレスを入力して、“OK”ボタンをクリックしてください。

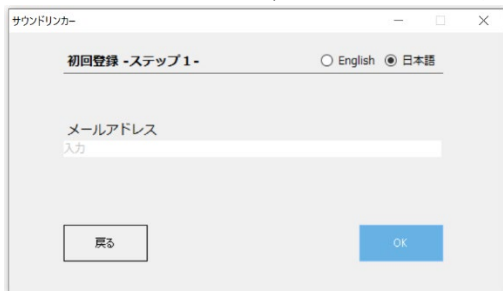


図 3.2-3 初回登録—ステップ1—画面

(4) ファイルが生成されます。“保存”ボタンをクリックし、デスクトップなど任意の場所にファイルを保存してください。保存すると「生成されたファイルをグリッドマーク社に提出してください。」のウィンドウが開きます。

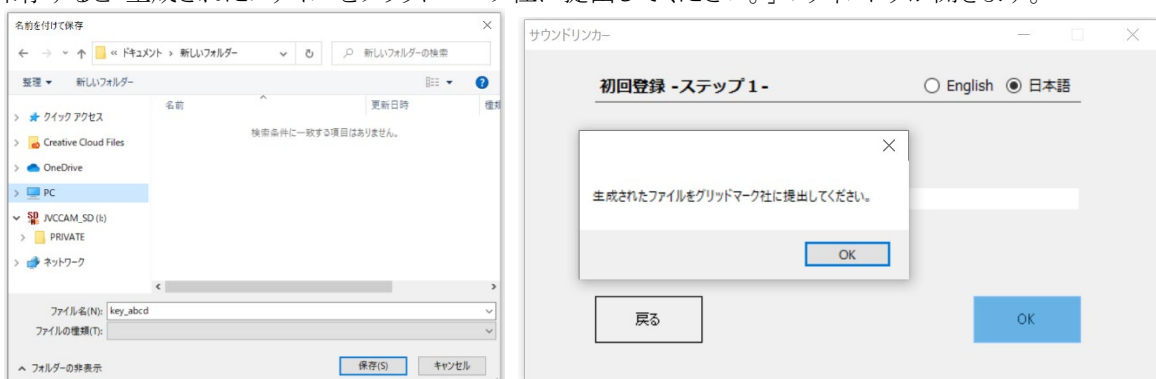


図 3.2-4 初回登録 ファイル保存

(5) 手順(4)で生成されたファイルを弊社担当までメール等で提出してください。弊社にて初回登録作業を行います。登録完了の連絡(アクティベーションファイル)がきましたら、次の(6)へ進んでください。

(6) Sound Linker を起動させます。“Activate ファイル読み込み—ステップ2—”ボタンをクリックして、(5)の登録完了連絡時に弊社から送られてきたファイルを読み込ませてください。
ファイルのドラッグ&ドロップ、もしくは“ファイルを選択”ボタンをクリックして読み込ませれば完了です。

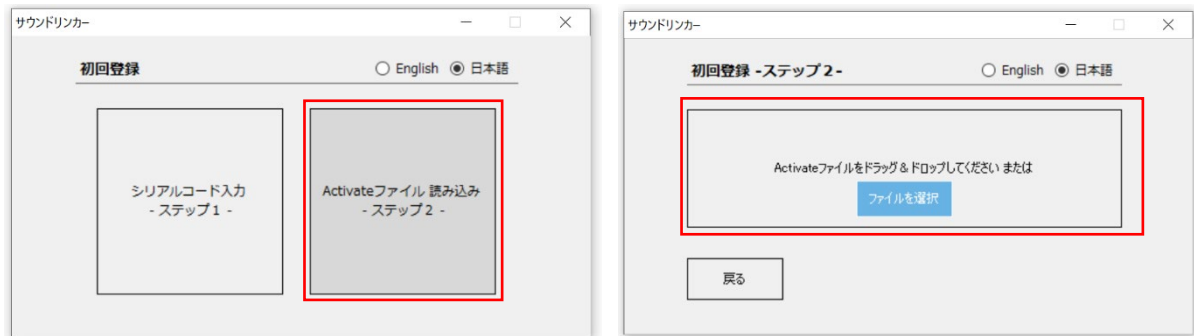


図 3.2-6 初回登録 Activate ファイル読み込み—ステップ 2—

3.3 ライセンス追加

本アプリケーションでは dot sticker シリーズ、dsp 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、別途弊社とのライセンス契約が必要となります。

弊社との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アクティベーションさせることで、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る場合に関しても、表示されたナンバーをすべてご連絡ください。ライセンス契約時にはすべてのナンバーが必要となります。



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選択画面が表示されます。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、有効になります。



図 3.3-2 ライセンスファイル登録



図 3.3-3 エキスパート設定への切替

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。

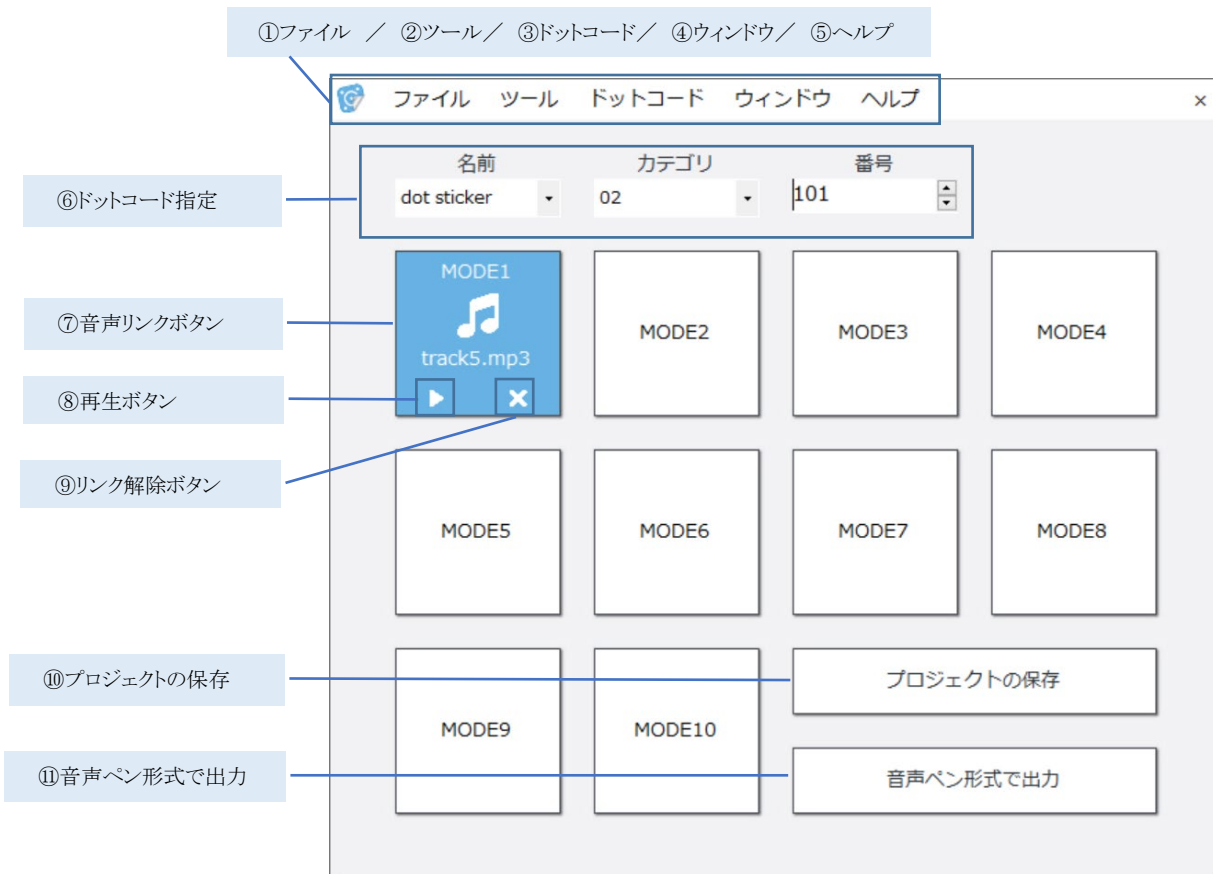


図 4.1 ユーザーインターフェース

	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: 作成したファイル(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設定した音声データを1つのフォルダにまとめます。PC間のデータ移動、保管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: SoundLinker2.4.0以前をご利用いただいていたお客様向けのモードです。当時付与されたユニークコードを利用する際に使用します。
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(どのコードにどの音声がついているか)が一覧で確認できます。(ex)dot sticker 101 モード1 track5.mp3 —ログ: 作業した履歴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: お問い合わせ先を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(dot sticker、dspなど)、カテゴリー(ドットコードシート No.、シートの色など)と、ドット番号を選択します。
⑦	音声リンクボタン	⑥で設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。設定し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、ボタン上にドラック&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でリンク設定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でリンク設定した音声ファイルを削除することができます。
⑩	プロジェクトの保存	作成中のプロジェクトを保存することができます(csv)。
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) 本アプリケーションを起動し、“File”メニューから、“Setting”を選択します。

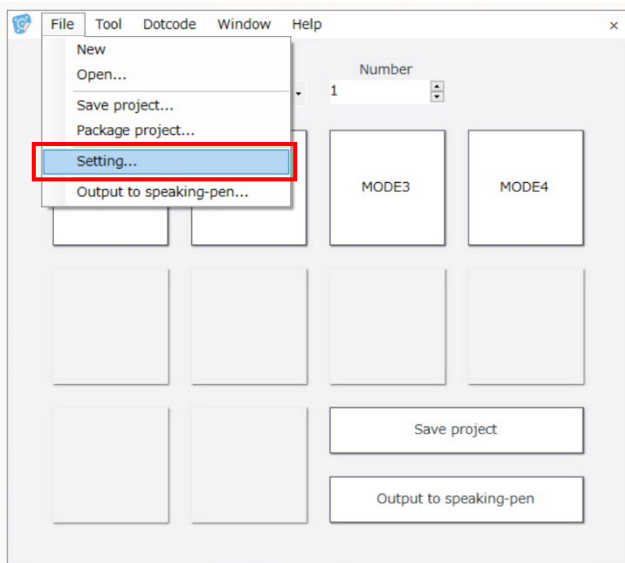


図 4.2-1 ファイルメニューから設定画面を開く

(2) Setting 画面が開きます。初期起動では“English”になっているので、“日本語”を選択し、「OK」をクリックします。

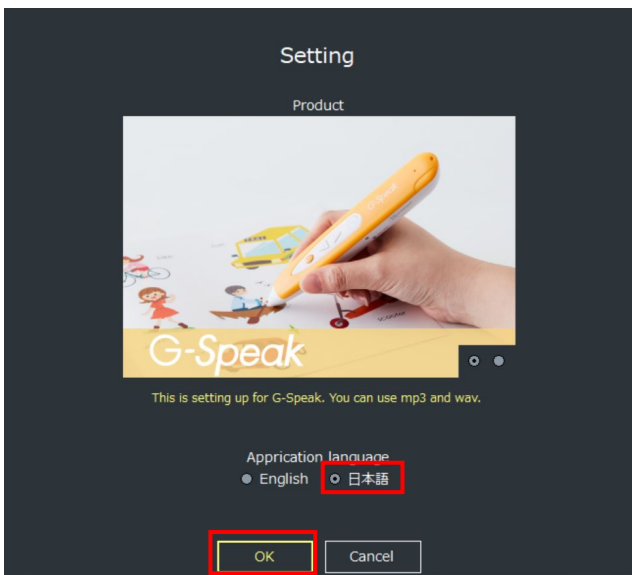


図 4.2-2 言語設定を日本語に変更する

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)に設定したい音声データをリンクしていきます。

(1) 設定したいドットコード情報を指定します。

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. dot sticker シリーズ 101 番ステッカーに音声ファイルをリンクさせる場合》

- 1) 名前 : dot sticker、dsp など、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 : dot sticker シリーズの場合はシート番号(1~10)を選択します。
※dsp シリーズの場合はステッカーカラー(ピンク・ブルー・グリーン)を選択します。
- 3) 番号 : 何番のドットコードに対する音声割当を行うか、ドットコード番号を選択します。

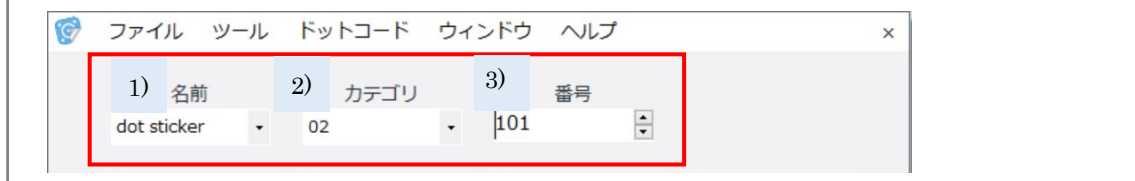


図 4.3-1 ドットコードの指定・設定

※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。

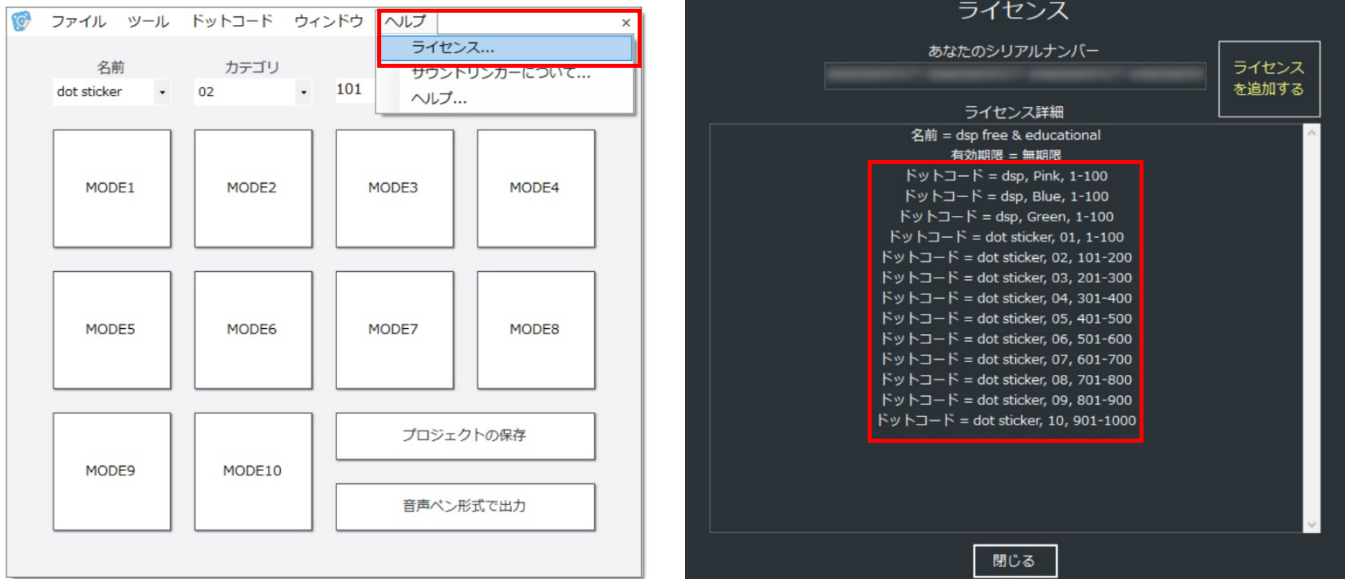


図 4.3-1(1) 利用可能なドットコードの確認



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 dot sticker シリーズはシートごとに各 100 番ずつが利用可能、dsp シリーズはピンク、ブルー、グリーンで各 1～100、101～200、201～300 番までが利用可能ということが確認できます。

※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割り付けます。

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 dot sticker シリーズのドットコード No.101 の MODE1 に音声ファイルをリンクさせる場合の設定】》

1) 音声を割り付けたい番号・モード*1 のボタンをクリックします。



図 4.3-2(1) 音声を入りたい 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も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選択用の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 4.3-2(2))
 ※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。

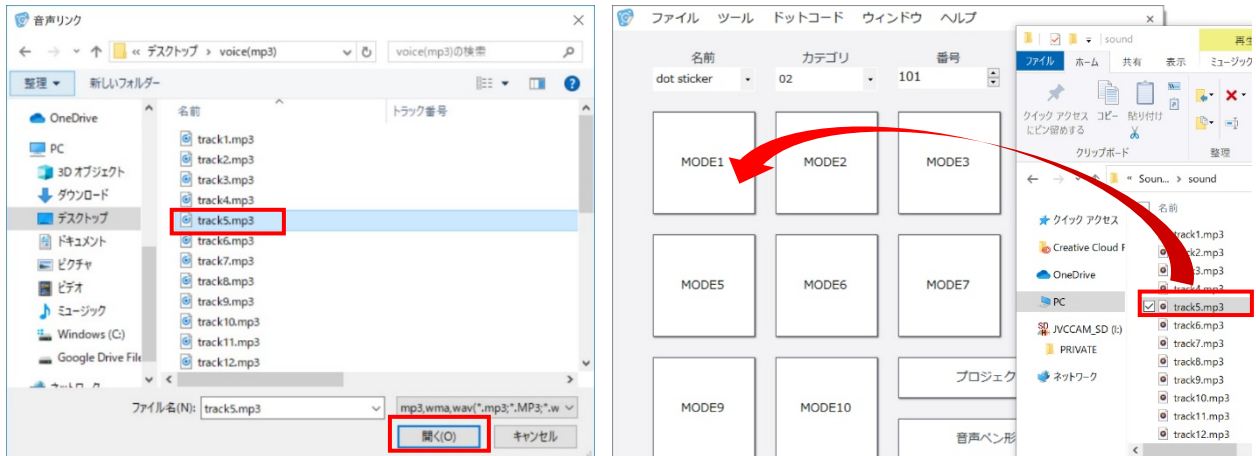


図 4.3-2(2) ファイル選択ウィンドウ+開くで設定する場合と、ファイルをドラッグ&ドロップで設定する場合

- 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、再設定する

音声設定されたブルーになったボタンの「×」マークを押すと、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情報ウィンドウが開き、割り付けた内容が一覧で表示されます。

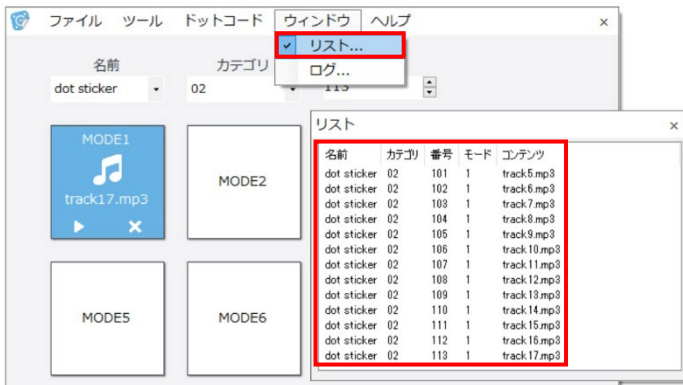


図 4.5 リスト情報でリンク状況を一覧表示

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 ログ情報で作業履歴を一覧表示

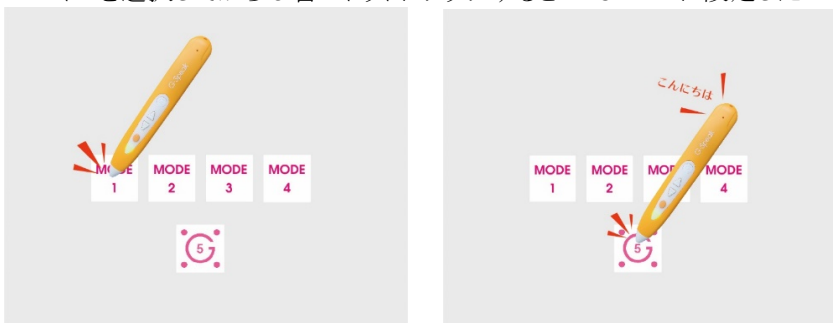
*1 MODE(モード)とは

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。
 (dot sticker シリーズでは 1~10 モード、dsp シリーズでは 1~4 モードが利用可能です)

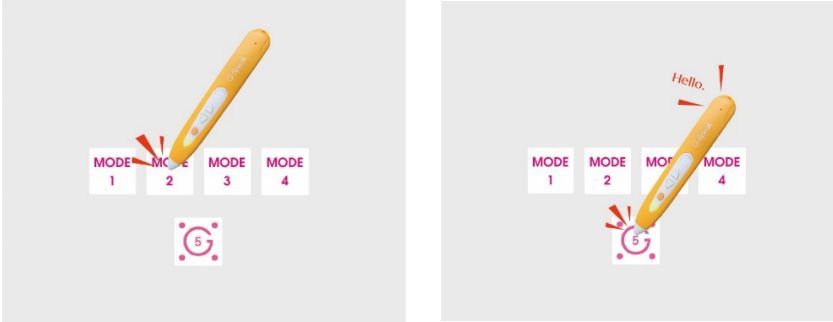
◆複数モードを活用した多言語音声ペンの例：dsp ピンクシール 5 番の MODE1~4 に下記の音声を割り付ける場合

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

上記の設定が完了すると、
 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



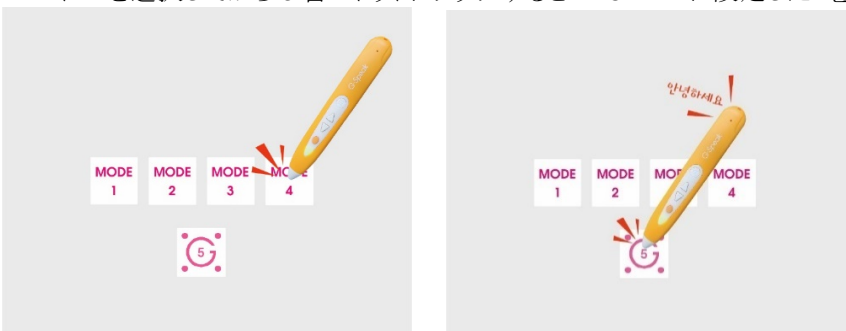
モード 2 を選択してから 5 番のドットにタッチすると MODE2 に設定した「Hello」(英語)の音声流れます



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 形式で一時保存することができます。
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。

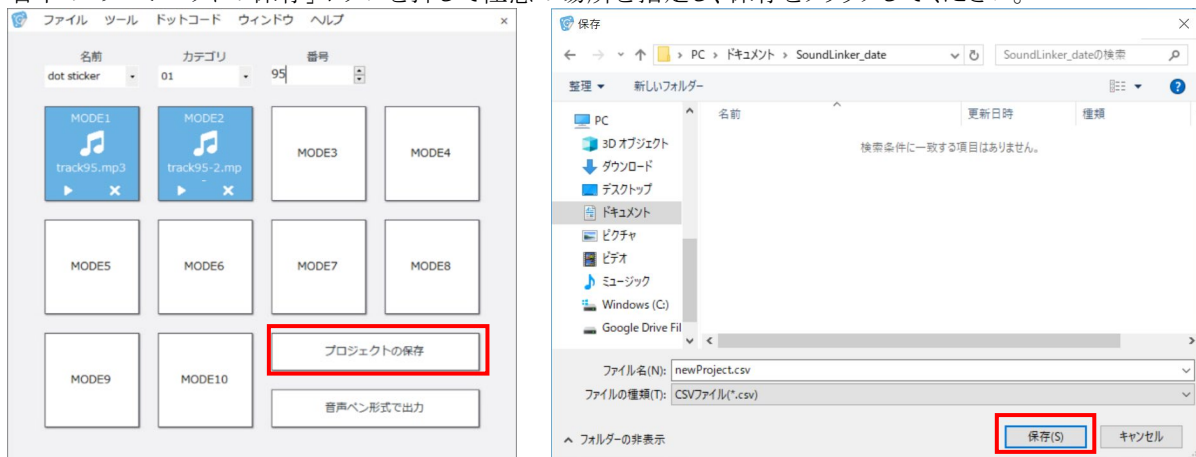


図 5.1 作業中データ(プロジェクト)を一時保存する

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。

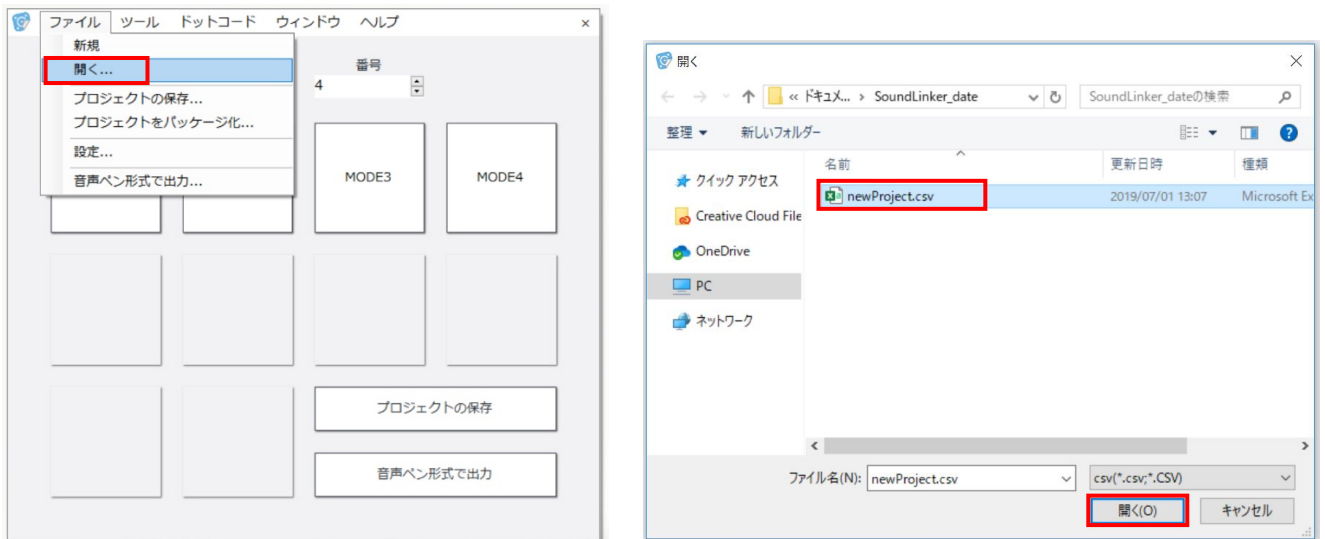


図 5.2 作業中のデータ(プロジェクト)を読み込み作業を再開する

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設定してください。

(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。リンク設定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)保存先を指定します。保存する場所の右の「…」をクリックすると保存先が指定できます。

続いてデータを使用するメディアを選択。(G-Speak:SD のみ、G-Talk:Strage (G-Talk 本体)か SD が選択できます)最後に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。

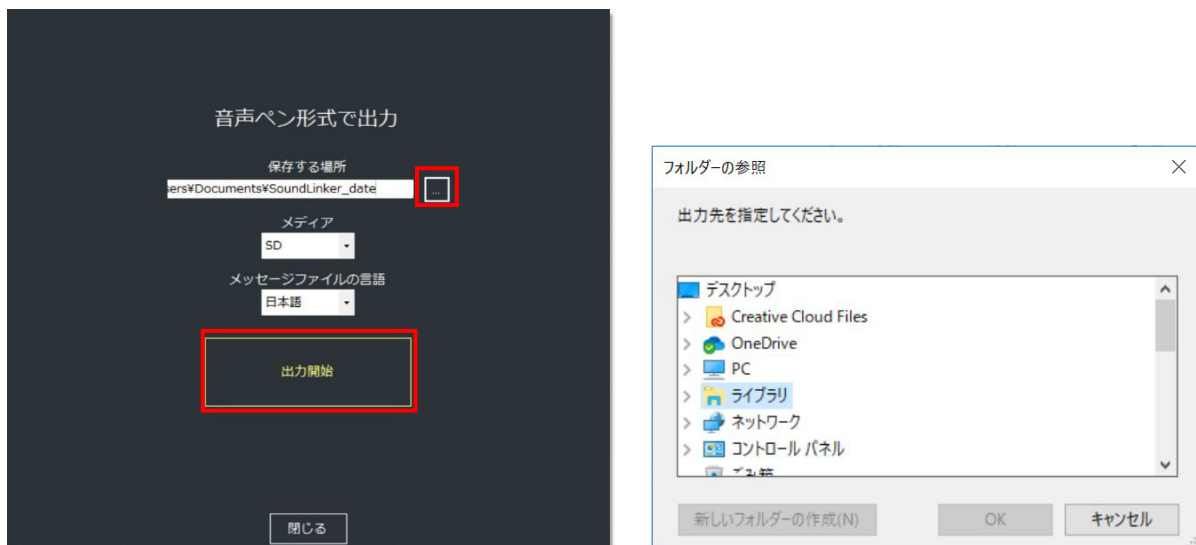


図 5.3-3 データの出力設定

5.4 プロジェクトのパッケージ化

Sound Linker 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 などを利用する際には、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

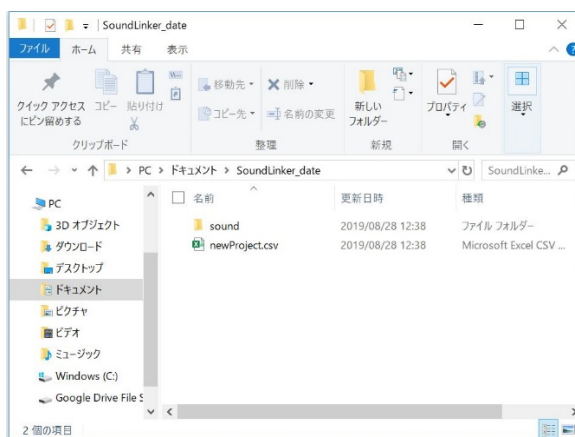


図 5.4-2 パッケージ化の完了

※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】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戻してください。

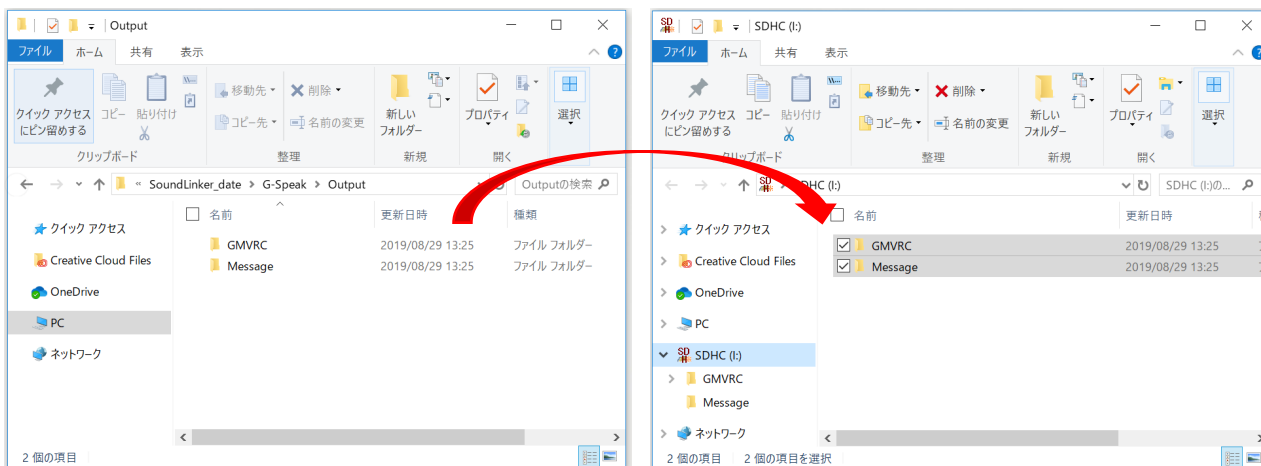


図 6.1-1 GMVRC フォルダ、Message フォルダを SD カードにコピーする

(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、【6.1-1】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 PC との接続を解除します。



図 6.1-2 G-Speak をマスタスト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】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。

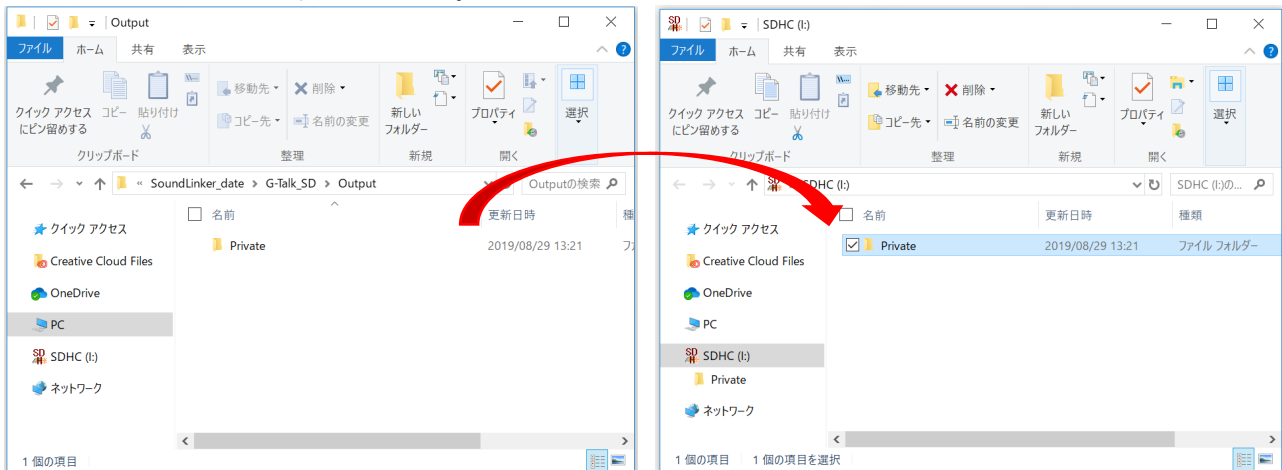


図 6.2-1 Private フォルダを SD カードにコピーする

(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、【6.2-1】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 をマスタ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

本アプリケーションでは 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 録音ツールを起動する

(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。

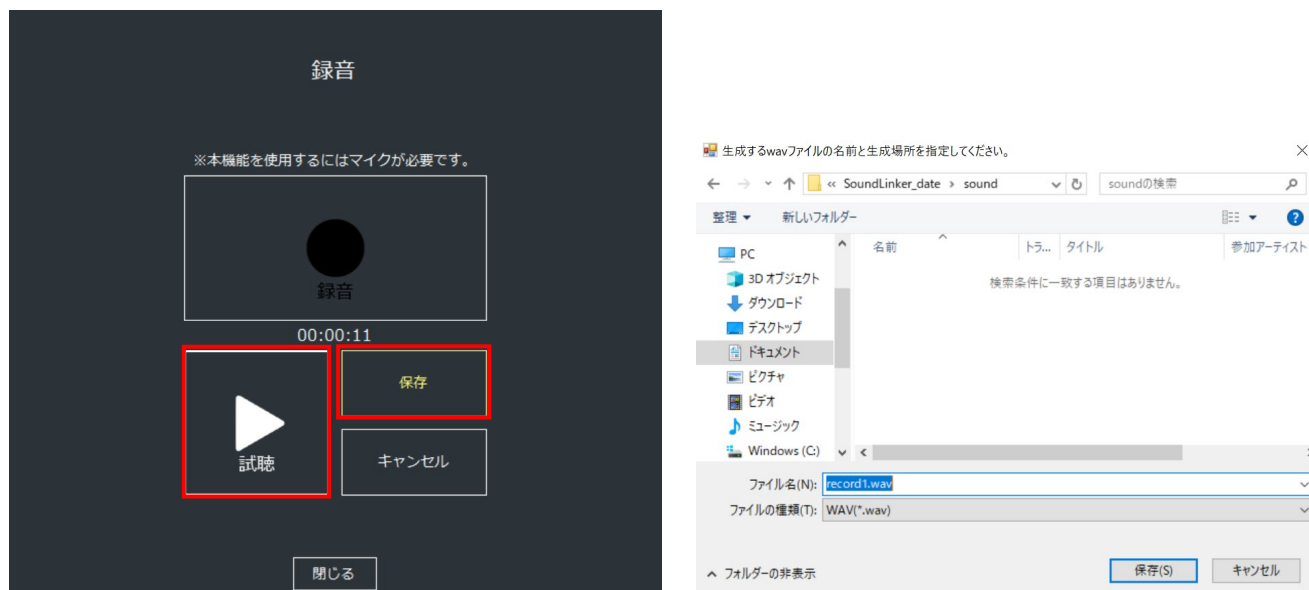


図 7.2-3 録音した音声を視聴、保存する

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

本アプリケーション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 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。