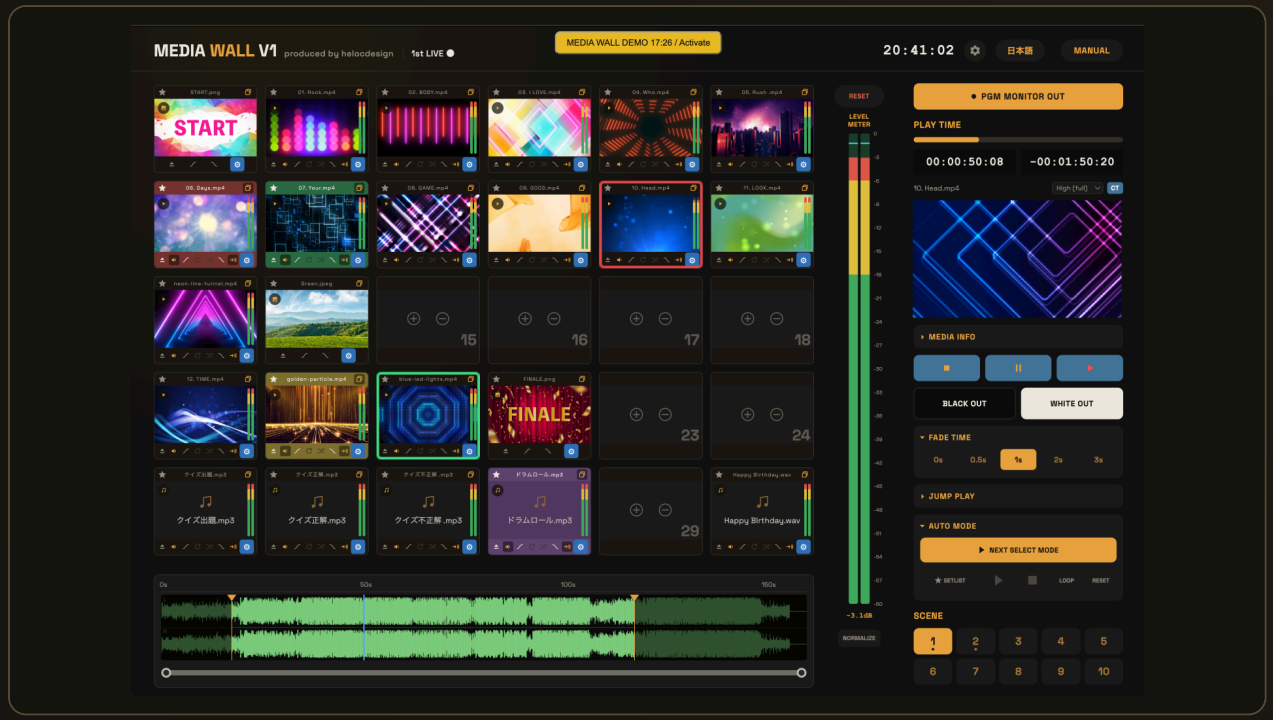
操作マニュアル

図を見ながら、ひとつずつ。



パネルモードの操作画面。

MEDIA WALL V1

動画・音声・画像を並べて、
必要なときに再生するMacアプリ。

素材の追加から、再生・編集・保存まで。
大きな図と短い手順で案内します。

v1.0.81 / マニュアル rev33
日本語版
produced by helocdesign

目次｜左列を下へ、その次に右列へ

01から順に読み進められます。見出しを押すと、そのページへ移動します。

① 左列：上から下へ

01 画面の見方と、6つの言葉 3
02 最初の再生を、3ステップで 4
03 動画・音声・画像・PDFを入れる 5
04 シーンごとに、パネル／リストを選ぶ 6
05 リストの読み順と、空の枠 7
06 小さなボタンの役割 8
07 再生・一時停止・停止を使い分ける 9
08 必要な操作だけ、開いておく 10
09 外部ディスプレイに映像を出す 11
10 ★を付けた素材を、順番に流す 12
11 連続再生・次の選択・リセットの違い 13
12 次の映像へ、どう切り替えるか 14
13 終了直前へ移動する ジャンプ 15
14 音の形を見て、使う区間を決める 16
15 波形を拡大する・見たい場所へ動かす 17
16 音量を確認する／黒・白に切り替える 18
17 素材ごとの再生ルールを決める 19

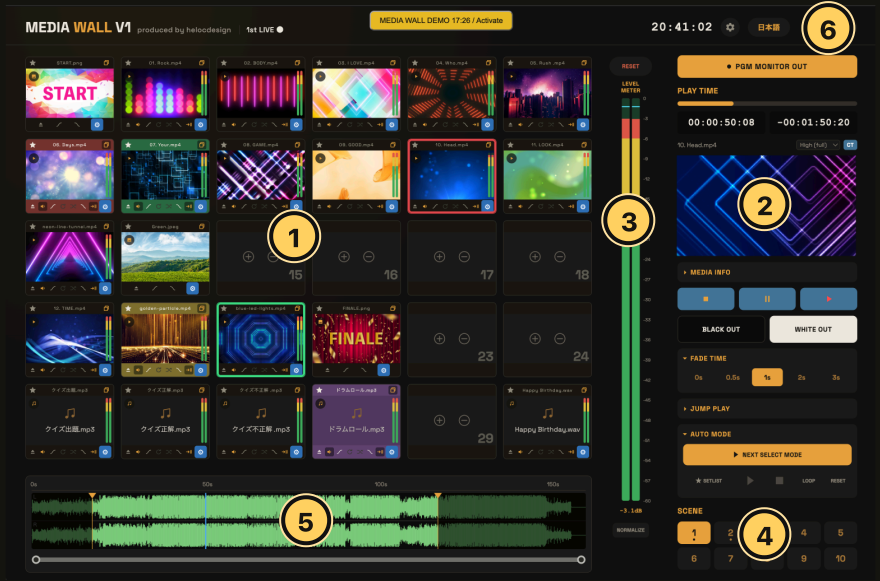
② 次に右列：上から下へ

18 見分けやすい絵を、CTで登録する 20
19 タイルを色分けして、探しやすくする 21
20 映像の大きさを変える 22
21 映像を、見せたい場所へ動かす 23
22 画像に音声を付ける 24
23 並べ替え・コピー・複製・カット 25
24 別のSCENEへコピー・移動する 26
25 削除と、取り消しと、2つのリセット 27
26 素材名・プロジェクト名を変える 28
27 保存する・開く・別のMacへ持っていく 29
28 キー・PREVIEW画質・表示言語 30
29 メニューバーと、よく使うショートカット 31
30 デモ・購入認証・3つの期間 32
31 Macを買い替える・サポートに相談する 33
32 困ったときは、ここを確認 34
33 使う前に、この順で確認 35
34 アップデートを確認する 36

35 · 音量正規化（ノーマライズ） ／ 36 · v1.0.55以前のアプリケーションのアップデート ／ 37 · 出力品質を保ちながら負荷を抑える

01 · 画面の見方と、6つの言葉

難しい用語より先に、「何をする場所か」を覚えましょう。



番号と右の説明を見比べてください。

① タイル	素材を1つずつ置く枠。リストでは横長の1行になります。
② PREVIEW	自分が操作しながら確認する映像。
③ レベルメーター	音の大きさを確認する棒。画面幅に応じて縦／横に変わります。
④ SCENE	30枠をひとまとめにした画面。1〜10を切り替えます。
⑤ 波形	音の強弱を形にした図。開始位置や終了位置も調整できます。
⑥ マニュアル	このガイドを別のウィンドウで開きます。

> PGMは、お客様に見せる外部画面のことです。「PREVIEW＝手元」「PGM＝外部」と覚えましょう。

02 · 最初の再生を、3ステップで

外部ディスプレイがなくても、手元のMacだけで試せます。



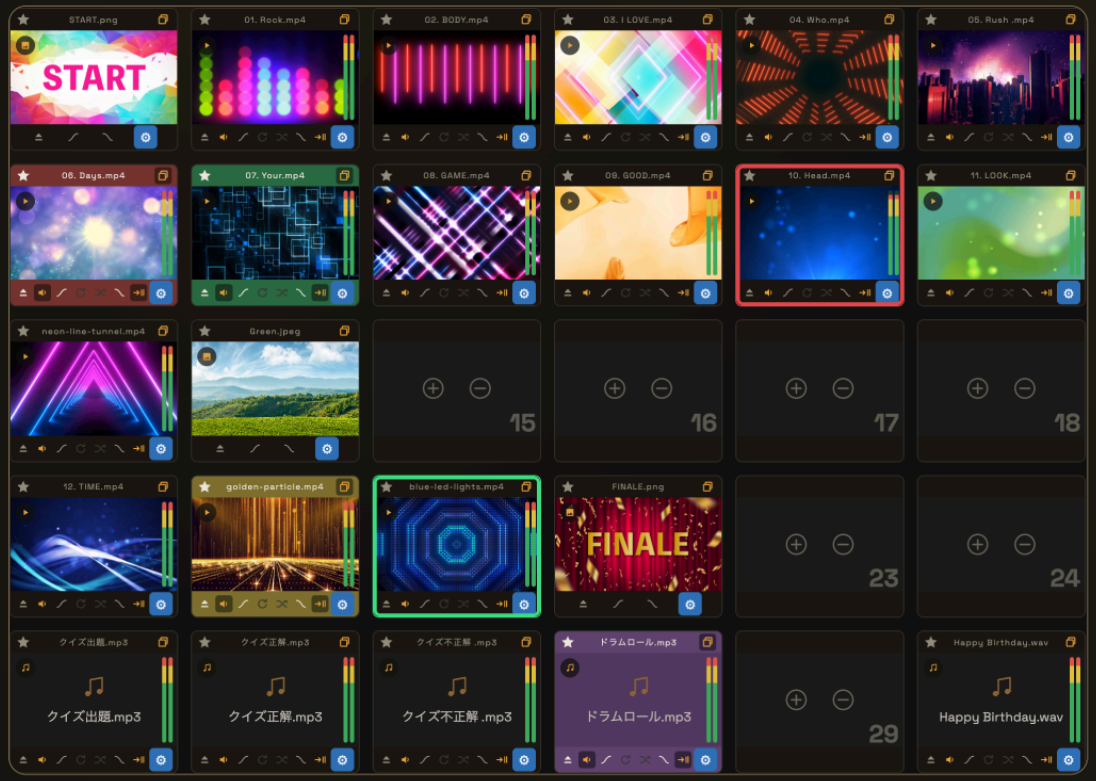
1. 空いている枠、または＋を押す。Macのファイル選択画面で素材を選びます。
2. 追加された素材の**絵の部分をダブルクリック**。PREVIEWに表示されます。
3. **II＝その位置で待つ。▶＝続ける。■＝停止して先頭へ戻す。**

> 1回クリックは選択だけです。名前の文字部分をダブルクリックすると、表示名の変更になります。

デモでも再生を試せます。**プロジェクト保存は購入認証後**に使えます。

03 · 動画・音声・画像・PDFを入れる

「素材」は、再生に使うファイルのことです。



ファイルは空枠へのドロップでも追加できます。

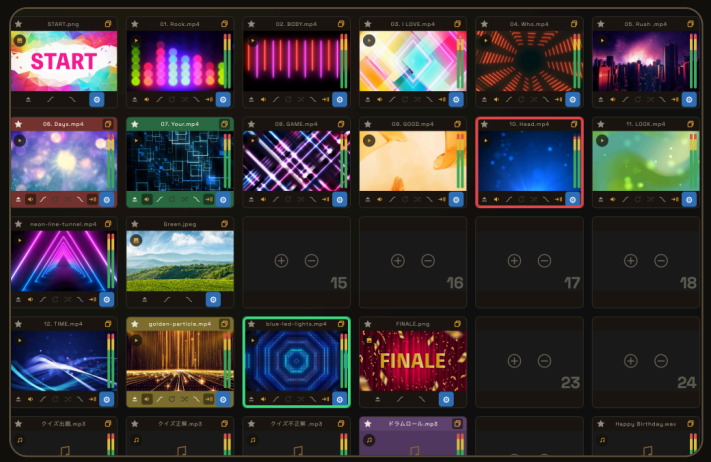
1. 空枠をクリック／＋で選ぶか、Finderからファイルを枠へドラッグします。
2. 複数ファイルも選択できます。選んだ位置から順に入ります。
3. PDFは**ページごとの画像**として配置されます。ページ数分の空きを用意します。

動画	MP4・MOV・M4V。対応するProRes MOVは全尺変換せず直接再生。
音声	WAV・AIFF・MP3・M4A・FLACなど。
画像	JPEG・PNG・TIFF・HEIF/HEIC・GIFなど。PDFもページ画像に変換。

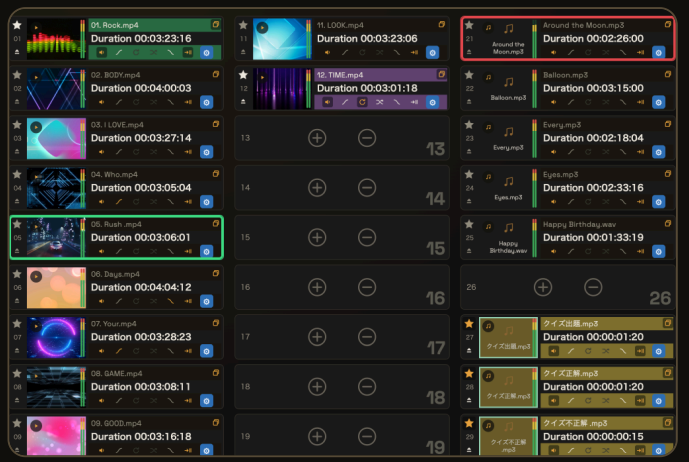
> 同じ拡張子でも中身の形式によって再生可否や変換の必要性が変わります。長尺・重い素材は読み込みや波形解析を待つ場合があります。

04 · シーンごとに、パネル／リストを選ぶ

見た目を切り替えても、素材の順番や再生は変わりません。



パネル例：SCENE 1（6列×5段）



リスト例：SCENE 2（3列×10行）

1. 変えたい**SCENE**を開きます。
2. Mac上部の**表示 → オペレーションスタイル**から「パネルモード」または「リストモード」を選びます。
3. SCENEを移動すると、そのシーンに設定した表示へ戻ります。

キーボードでも切り替え：1〜9 → SCENE 1〜9、**0 → SCENE 10**。文字入力中・設定画面を開いている間は切り替わりません。

SCENE 1はパネル、SCENE 2はリスト、という使い分けができます。プロジェクト保存で10シーン分の表示設定を記録します。

シーン別表示の保存・復元はv1.0.49以降。小さな画面ではスクロールして操作します。

起動時と新規プロジェクトの初期表示はパネルです。保存済みプロジェクトを開くと、そのプロジェクトのシーン別表示を復元します。

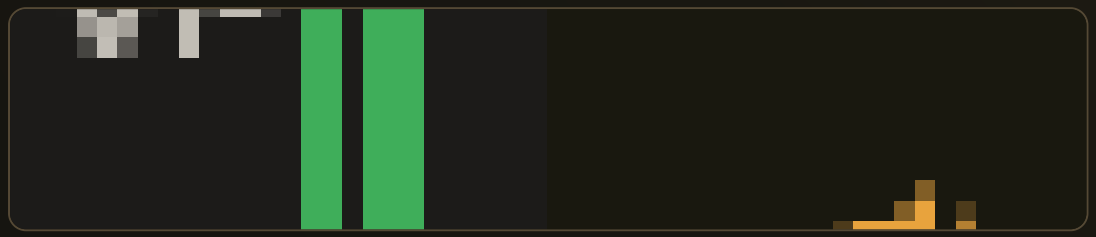
図は別々のシーンの表示例です。同じシーンで表示形式を切り替えても、素材は入れ替わりません。

05 · リストの読み順と、空の枠

左の列を上から下へ。その後、中央、右の列へ進みます。



素材がある行：絵・名前・Duration・操作ボタン。



空の行：中央に＋／−、右下に番号。

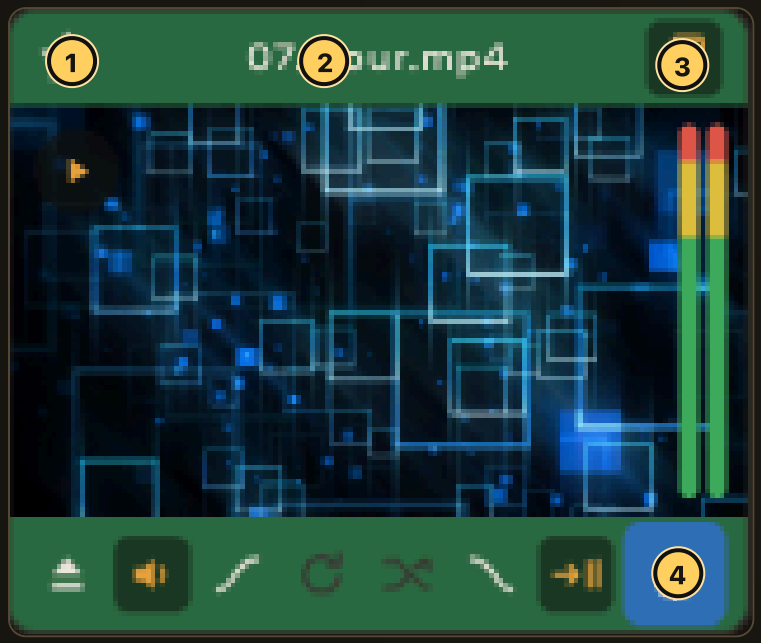
① 左列	② 中央列	③ 右列
01	11	21
02	12	22
…	…	…
10	20	30

＋／空枠クリック	素材の選択画面を開きます。
−	空枠を詰めて、後ろの素材を繰り上げます。別SCENEの素材も移動する場合があります。
Duration	上段に小さく表示。素材全体の長さ（静止画は表示時間）。下段にはメディア名を大きく表示します。

> 横一列を1→2→3と読む並びではありません。パネル／リストを切り替えても番号順は同じです。

06 · 小さなボタンの役割

同じボタンは、パネルでもリストでも同じ働きです。

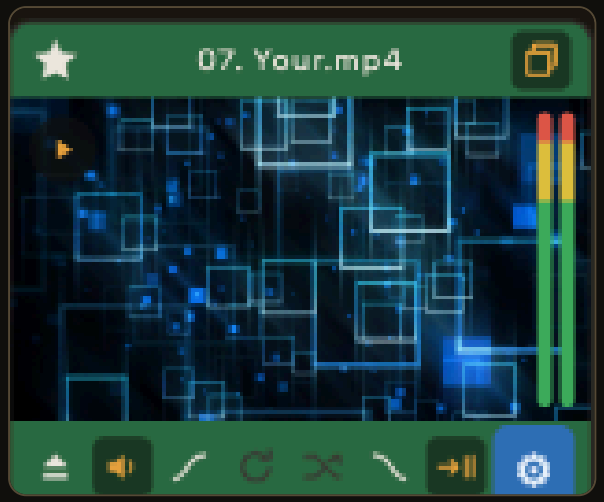


上は★・名前・コピー、下は再生設定と削除です。

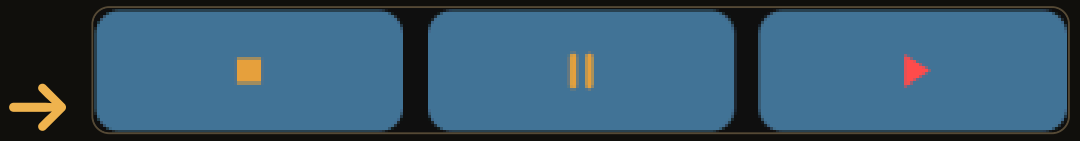
★	セットリスト	連続再生したい素材に付ける印。
⧉	コピー	元を残して、同じ素材を追加。
⏏	削除	この素材をタイルから外す。確認あり。
🔊	音声ON/OFF	この素材の音を出す／消す。
⟋	フェードイン	徐々に映像・音を出す。
↻	ループ	同じ素材・区間を繰り返す。
⇄	クロスフェード	次の素材へ重ねて切り替え。
⟍	フェードアウト	徐々に映像・音を下げる。
→‖	終了時停止	終わりで停止。クロスフェードと併用可能。
⚙	素材の設定	音量・秒数・大きさ・位置など。

07 · 再生・一時停止・停止を使い分ける

「選んだ素材」と「今流れている素材」は、別になることがあります。



絵をダブルクリック → 再生



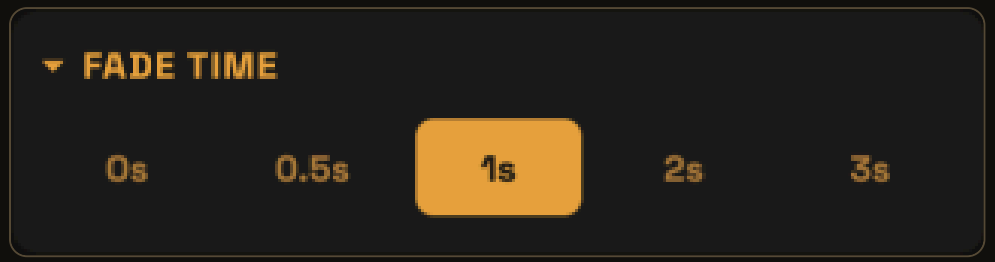
⏸ 一時停止 / ▶ 続き / ■ 停止

1回クリック	素材を選択します。再生は始まりません。
絵をダブルクリック	その素材を再生します。
⏸／▶	現在の再生を一時停止／再開します。
■	現在の動画・音声を停止し、ソースの先頭へ戻します。
再生時間／残り時間	現在の位置と、元の素材の残り時間を表示します。トリム終了までのカウントとは限りません。

> 既定のSpaceは選択した素材の再生／一時停止です。設定を変える方法は「キー・画質・言語」のページへ。

08 · 必要な操作だけ、開いておく

見出しの三角マークを押して、操作パネルをすっきりさせます。



開いた例：B/W フェードタイム



畳んだ例：ジャンプ

1. **B/W フェードタイム・ジャンプ**は起動時に閉じています。見出しを押すと開閉できます。オートモードは開いた状態から始まります。
2. もう一度見出しを押すと、元のボタンが表示されます。
3. 起動時は3つとも**開いた状態**です。

畳んでも再生・セットリスト・設定値は変わりません。開閉状態は次回起動まで保存する設定ではありません。

MEDIA INFO	素材の名前、場所、長さ、映像サイズなどを確認する欄。こちらも見出しで開閉。
キーボード	見出しへTabで移動し、Space／Enterでも開閉できます。

09 · 外部ディスプレイに映像を出す

PREVIEWは自分用。PGMは、お客様に見せる画面です。

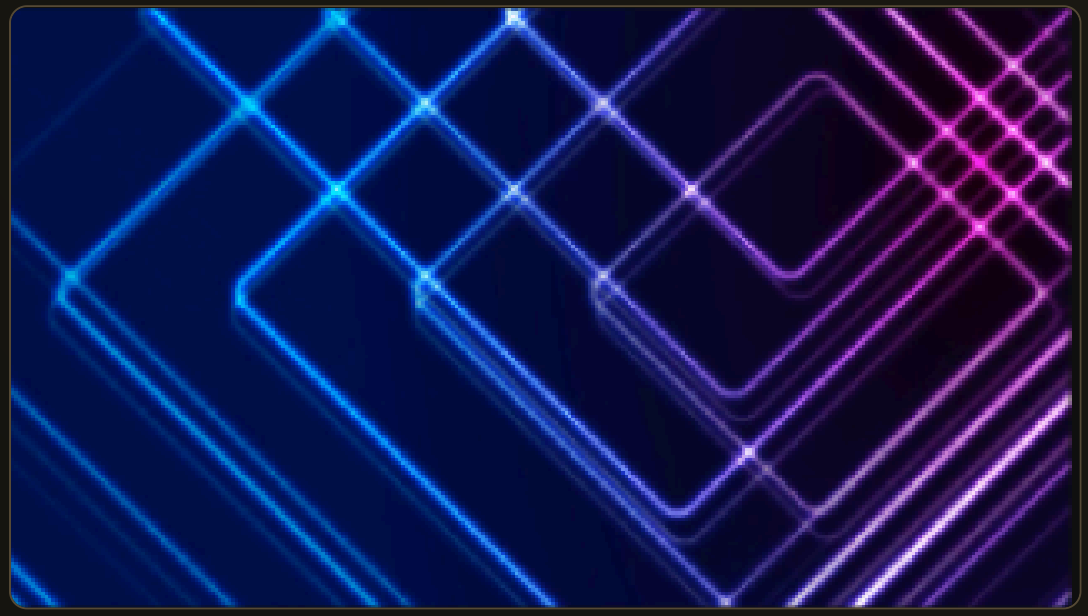
Macにディスプレイを接続

↓

macOSで「拡張表示」にする

↓

PGM MONITOR OUTをON



外部へ表示する映像のイメージ（模式図）。

1. Macに外部ディスプレイをつなぎ、macOS側を**拡張表示**にします。
2. 必要に応じて**表示 → 出力ディスプレイ**で出力先を選びます。
3. 素材を再生し、**PGM MONITOR OUT**をON。外部画面の表示を確認します。

> PGMをOFFにしても、素材の再生は続きます。再生を止めるときは■。音声だけの素材では、PGMの映像は黒です。

音の出力先・音量はMacの設定や接続機器でも確認します。

10 · ★を付けた素材を、順番に流す

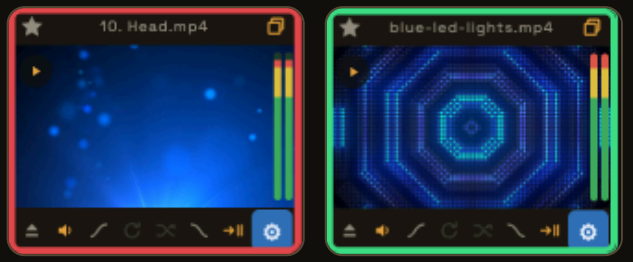
開いているSCENE内の★だけを順番に再生します。他のSCENEへは進みません。



★で再生候補を選ぶ



セットリスト ON → ▶



赤枠：いま再生中　緑枠：次の素材

セットリスト時の枠色（模式図）

1. 流したい素材の★をONにします。
2. オートモード内の★ **セットリスト**でモードをONにします。これだけでは始まりません。
3. 隣の▶を押すと、★付き素材を番号順に再生します。■でセットリストを停止。

開始したSCENE内の配置順で再生します。LOOPも同じSCENE内です。再生中に表示SCENEを切り替えても範囲は変わりません。停止後に別SCENEで▶を押すと、そのSCENEの★を再生します。

赤枠	いま再生している素材。
緑枠	次に再生する素材。通常時の選択枠とは役割が異なります。

11 · 連続再生・次の選択・リセットの違い

似た名前の操作を、ここで分けて覚えましょう。



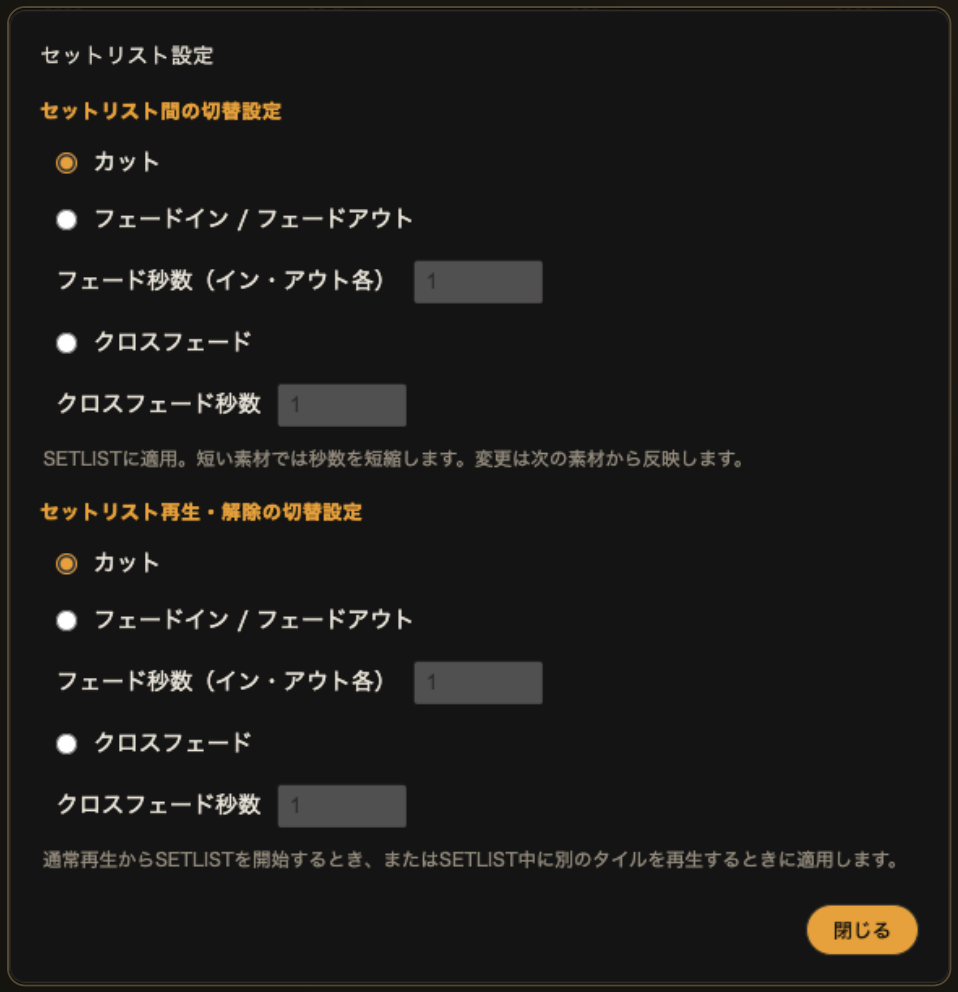
オートモード（日本語表示）

NEXT SELECT MODE **日本語では「自動次選択モード」**	終わった後に**次の素材を選ぶ**機能です。次の再生には操作が必要です。
セットリストのLOOP	リストの最後から先頭へ戻り、繰り返します。
セットリストのリセット	全SCENEの★を解除します。配置した素材は残ります。
再生中の並べ替え	現在の素材を基準に、変更後の配置で後ろにある★付き素材へ進みます。
手動の再生	別タイルをダブルクリック／クリッカーで再生すると、「再生・解除」の設定で通常再生へ戻ります。

> 最初は「★→セットリストをON→▶」だけで使い、慣れてからLOOPなどを追加すると分かりやすくなります。

12 · 次の映像へ、どう切り替えるか

カット・フェード・クロスフェードの3種類から選べます。



1. SETLISTの右端にある**青い歯車**を押します。
2. **素材間**と**再生開始・解除**の2系統を、それぞれラジオボタンで選びます。
3. フェード／クロスフェードは秒数を入力。選択は即時保存され、次の切替から適用されます。

セットリスト間	SETLISTが次の★素材へ自動で進むとき。
再生・解除	通常再生からSETLISTを開始するとき／SETLIST中に別タイルを再生するとき。
初期設定	両方カット、4つの秒数欄はすべて1秒（0.1〜30秒）。自分で変更した値は次回も保持。
フェード	前を暗くする→黒→次を出す。秒数はイン・アウト各。
クロスフェード	前と次を重ねて切替。音声も切り替えます。

> 設定はMac側に記憶。B/W フェードタイム・タイルのフェード設定とは別です。STOPとBLACK OUTは切替待ちも中止します。

13 · 終了直前へ移動するジャンプ

現在の位置から進めるボタンではなく、「終わり」を基準にします。



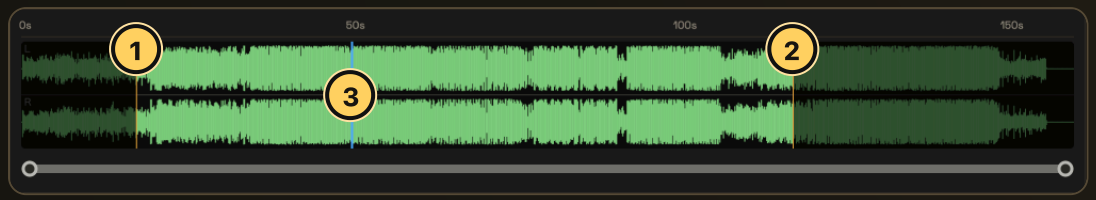
ジャンプ：終了の10／20／30秒前へ

押したとき	現在の素材の終了位置から、指定秒数前へ移動します。
再生／一時停止	再生中なら再生を続け、一時停止中ならそのまま位置だけ移動します。
トリムした素材	設定した終了位置が基準。開始位置より前へは戻りません。
短い素材	長さが足りない場合は、開始位置まで戻ります。
使えないとき	尺が未取得／無効、音声なし静止画の場合。

> 選択だけ別の素材へ移していても、対象は「いま再生している素材」です。PGM出力中・セットリスト中も使えます。

14 · 音の形を見て、使う区間を決める

トリムは、素材のどこからどこまで流すかを決める設定です。



黄色＝開始・終了。青＝いまの再生位置。

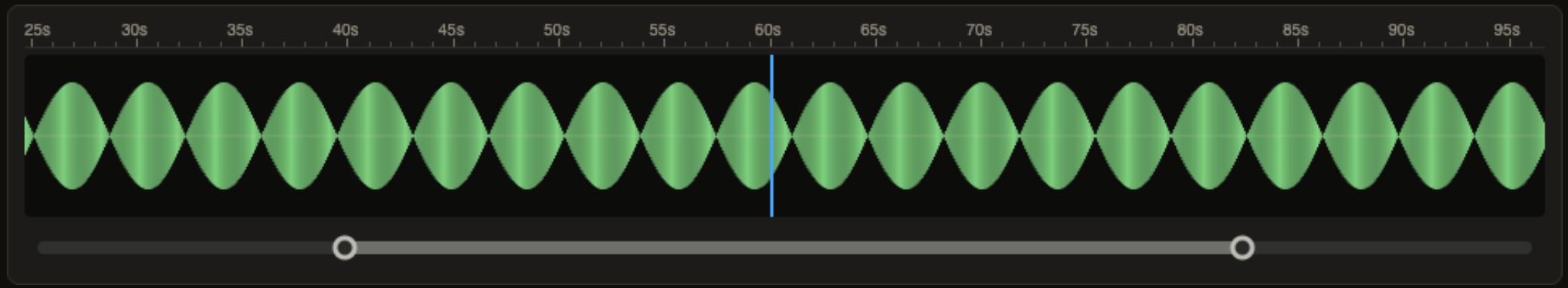
1. 音声を含む素材を選び、下の**波形**を表示します。
2. 黄色の**左マーカー**を動かして開始位置、**右マーカー**を動かして終了位置を決めます。
3. 波形の途中をクリックすると、現在再生している同じ素材の再生位置を移動できます。
4. 動画の波形で欲しい位置を右クリックし、**スクリーンショット**を選びます。PREVIEWの映像をPNGとしてコピーし、赤い＋を押したタイルへ貼り付けます。PGM OUTがOFFでも使えます。

> 元の動画や音声を切り取る処理ではありません。再生に使う範囲を記録します。

L／R	ステレオ音声の左右のチャンネル。
水平線	音声トラックのない動画の場合があります。解析エラーの表示とは別です。

15 · 波形を拡大する・見たい場所へ動かす

波形の時間目盛の近くにある横バーを使います。 時間の数字と補助目盛りをさらに細かく表示します。間隔は表示幅・拡大率に合わせて変わります。



拡大表示中の時間目盛りと補助目盛り

1. 横バーの**左右の丸いハンドル**を内側へ動かすと、再生位置を中心に拡大します。
2. 外側へ広げると、広い範囲へ戻ります。
3. **バーの中央**を左右へドラッグすると、拡大率を変えずに表示位置を移します。

> 波形の黄色いマーカーは「再生区間」。丸いハンドルは「見えている範囲」。役割が違います。

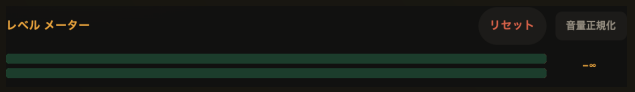
長い素材や遅い保存先では、波形が徐々に埋まる場合があります。内蔵SSDなど速い保存先での利用も検討してください。

16 · 音量を確認する／黒・白に切り替える

メーターの見た目だけでなく、実際に音を聞いて調整します。



通常の幅



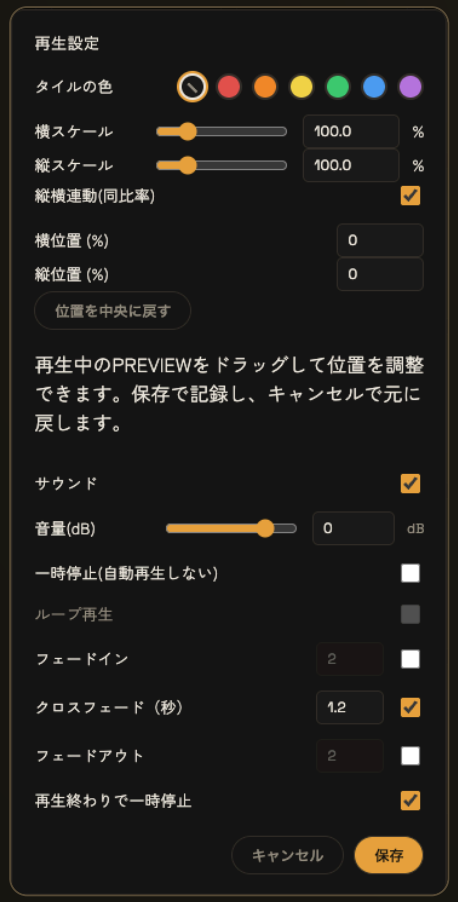
狭い画面では横向き

音声ON／音量	各素材の⚙から調整。dBは音量の増減で、0は元の基準です。
レベルメーター	画面の高さに合わせて伸縮し、短い表示では目盛りの間隔も調整します。狭い画面では横向きになります。音の大きさを確認し、過大な音量が続かないよう調整します。
音量正規化	音声付き素材のレベルを揃える処理。準備時に行い、結果を聞いて確認します。
BLACK／WHITE OUT	黒／白へフェード。再生中の動画・音声は無音へ下げ、完了時に一時停止します。
同じOUTをもう一度	解除し、停止した再生と音量を戻します。
OUT中に別の素材を再生	SETLIST中もタイルを1回クリックして次の素材を選択できます。SETLISTの次の自動再生素材は水色、待機素材は緑の枠で表示し、BLACK OUT後も保持します。選択中は黒／白画面を維持し、右側の▶で選択素材を再生します。前の素材は再表示しません。
B/W フェードタイム	0／0.5／1／2／3秒。セットリストの切替秒数とは別。

> PGM MONITOR OUTのOFFは「外部表示だけ解除」です。BLACK／WHITE OUTとは動作が異なります。

17 · 素材ごとの再生ルールを決める

タイル右下の青い⚙は、その素材だけの設定です。ポップアップはタイトルをドラッグして移動できます。



動画の再生設定の拡大図。素材の種類により項目が変わります。

音声ON／音量	音量はバーまたは数値入力で調整（−60〜＋15 dB、0.1刻み）。0は元の基準。保存で確定します。上げすぎによる音割れに注意してください。
一時停止	次に素材を開いたとき、止めた状態で待機します。
ループ	同じ素材・設定区間を繰り返します。
フェードイン／アウト	素材の開始／終了で徐々に映像と音を出す／下げる設定。初期値は各2秒。既存の設定値は保持します。
終了時停止	ONでは終わりで停止、OFFでは次のタイルを自動再生。クロスフェードと同時にONにできます（ループは除く）。
クロスフェード	タイルの小さいアイコンでONにすると、別の素材への切替時に映像と音声を重ねて切り替えます。歯車の詳細設定で時間を0.1〜30秒から入力できます（初期値2秒）。静止画のタイルでも使えます。再生中のタイルがONなら手動・自動ともクロスフェード、OFFならカット。終了時停止ONでも手動切替に適用。SETLIST設定とは別です。

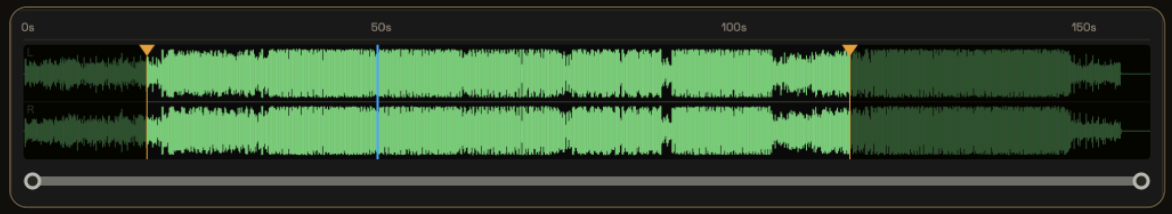
> 最初は「終了時停止」をONで使うと、意図せず次へ進むことを防げます。セットリスト中はリスト順の切り替えが優先されます。

保存で設定を確定。**キャンセル**で閉じます。画像への音源追加・取り外しは即時反映なので次ページも確認してください。

18 · 見分けやすい絵を、CTで登録する

動画の好きなコマを、タイルの表紙にできます。

① 波形をクリックして、場面を選ぶ



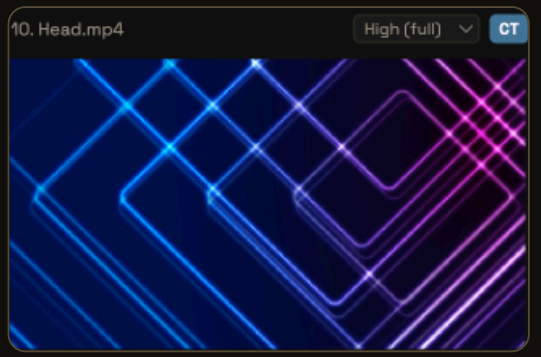
青い縦線＝いま選んでいる再生位置。右のPREVIEWに、その場面が表示されます。



③ この絵がタイルの表紙になる

CT登録後のイメージ（模式図）

② 絵を確認して、青いCTを押す



1. 動画を再生し、**IIで一時停止**します。
2. **波形上をクリック**して使いたい場面を探し、PREVIEWに絵が表示されるまで待ちます。**青い縦線**が選んだ位置です。
3. PREVIEW上部の**青いCT**を押すと、その絵をタイルの表紙として登録できます。

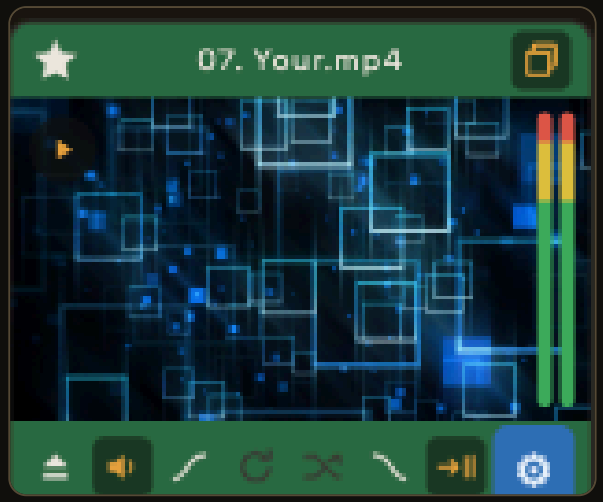
CT＝カスタムサムネイル。素材を探しやすくするための表紙です。元の動画・再生開始位置・終了位置は変わりません。保存可能な製品版ではプロジェクトを保存して記録します。

19 · タイルを色分けして、探しやすくする

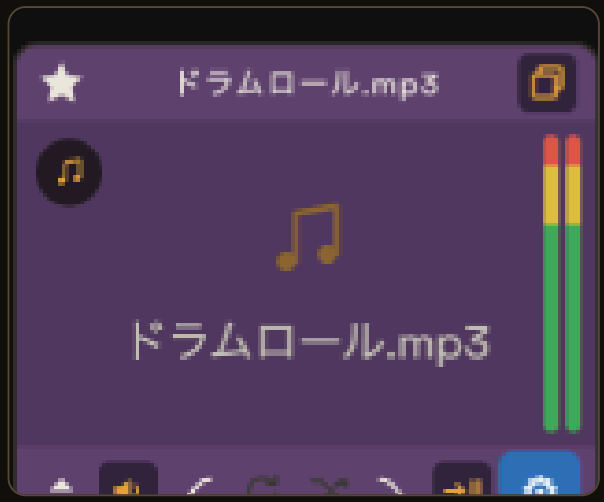
トーク、映像、BGMなど、自分のルールで色を決めましょう。



⚙ → 色を選んで保存



色分け例：緑



色分け例：紫

1. 色を変えたいタイルの⚙を押します。
2. 設定画面の**タイルの色**で好きな色を選びます。
3. **保存**を押して、タイルの名前部分・下部の色を確認します。

斜線の丸を選ぶと色なしへ戻せます。色は操作画面の整理用です。外部画面の映像の色は変わりません。セットリストの再生中＝赤枠、次＝緑枠とは別の表示です。

20 · 映像の大きさを変える

外部画面に出す絵を、小さくしたり大きくしたりします。

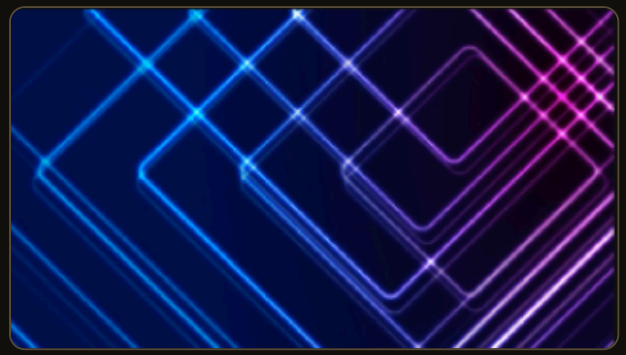


1. 対象タイルの⚙を開きます。
2. 幅・高さを**0〜500%**で調整します。連動をONにすると縦横の比率を保って変更できます。
3. **保存**を押し、PREVIEWとPGMで結果を確認します。

> 100%は1920×1080相当の16:9画面にフィットした大きさです。大きい素材は縮小、小さい素材は拡大し、縦横比を保って中央に表示します。縦長などの余白は黒です。元ファイルは書き換えません。

21 · 映像を、見せたい場所へ動かす

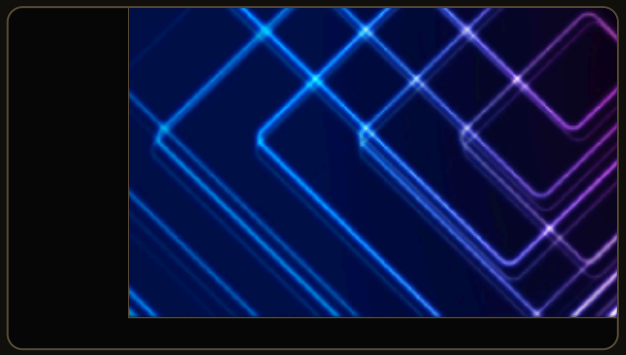
大きさと位置は、素材ごとに設定できます。



中央（模式図）



⚙ → 位置を調整



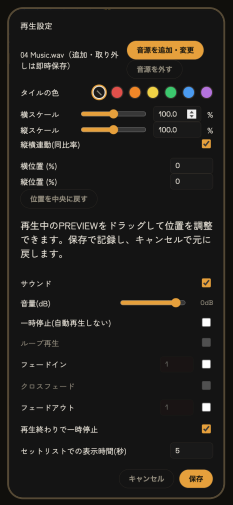
右・上へ（模式図）

1. 対象タイルの⚙を開きます。
2. 位置X＝左右、位置Y＝上下。**−200〜200%** の範囲で調整します。現在の再生素材なら、設定を開いたままPREVIEW内の絵をドラッグする方法もあります。
3. **保存**を押します。中央へ戻す操作で位置を戻せます。

> 例はX＝20%、Y＝−10%。画面の外へ動かすと見えなくなるので、少しずつ調整します。

22 · 画像に音声を付ける

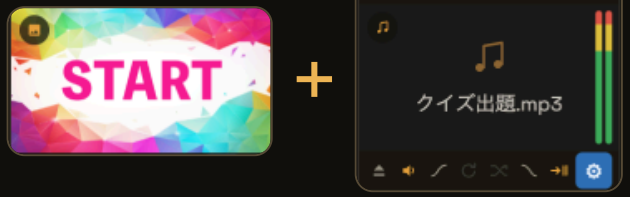
タイトル画像とBGMなどを、ひとつの素材として扱えます。



画像の⚙を開く



音声ファイルを追加



画像＋音声の組み合わせ（模式図）

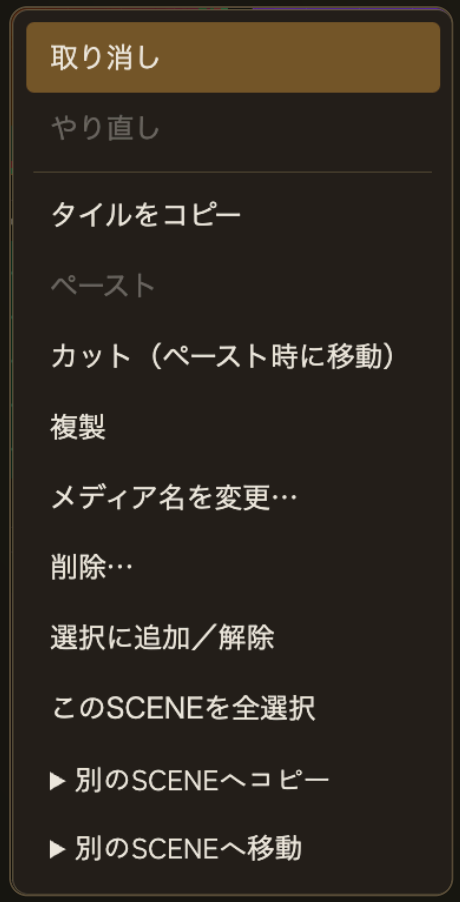
1. 画像・PDFページ画像を配置し、そのタイルの⚙を開きます。
2. **音源を追加・変更**で音声ファイルを選びます。
3. タイルの絵をダブルクリックすると、画像と音声を一緒に再生します。

> 音源の追加・取り外しは即時反映です。設定画面のキャンセルでも元に戻りません。変更すると音声のトリム位置はリセットされます。

音源を外す	画像だけに戻します。元の音声ファイルは削除しません。
表示秒数	音声なし画像のセットリスト表示時間。初期値5秒。音源付き画像は音源の進行を使います。

23 · 並べ替え・コピー・複製・カット

右クリックは、Macの副ボタンクリックでも使えます。



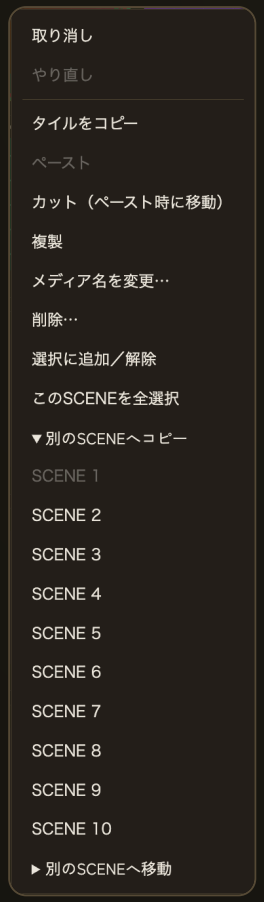
素材を右クリックして開く編集メニュー。

並べ替え	空き枠へは移動。素材がある枠へは割り込み、次の空き枠まで後ろへずらします。
コピー → ペースト	元の素材を残し、選んだ場所へもう1つ追加。
複製	同じ素材のコピーを追加。設定はコピー先で別々に変えられます。
カット → ペースト	ペースト時に移動します。カットしただけでは消えません。
複数選択	Shiftを押しながらクリック。右クリックの「選択に追加／解除」も使えます。
全選択	現在のSCENE内の素材を選びます。

> タイル上部のコピーアイコン→移動先の赤い＋、という従来のコピー操作も使えます。空きが足りない場合は、表示された案内を確認してください。

24 · 別のSCENEへコピー・移動する

コピーは元に残る。移動は、元の場所から移る。



右クリック→別のSCENEへコピー／移動→行き先。

1. 素材を選びます。複数ならShiftで選びます。
2. 右クリックして**別のSCENEへコピー**、または**別のSCENEへ移動**を開きます。
3. 行き先のSCENE番号を選び、移動先の配置を確認します。

コピー

元のSCENEに残ります。別の流れで同じ素材を使うときに。

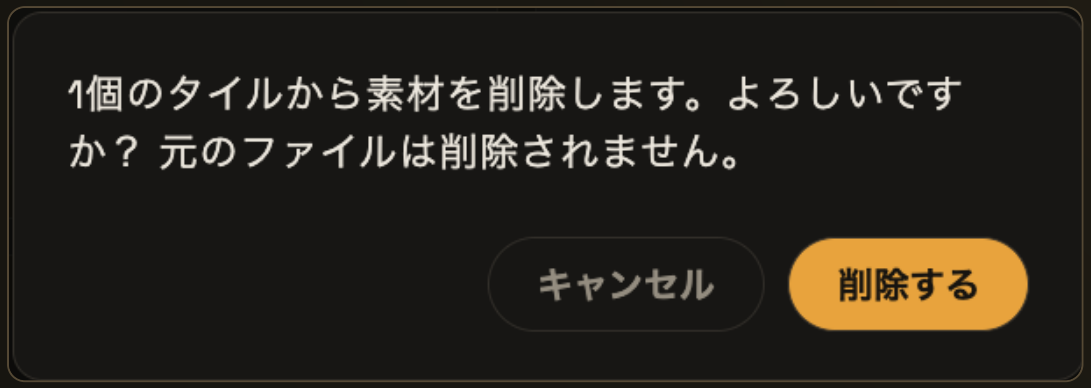
移動

元の場所から移ります。シーンの整理に。

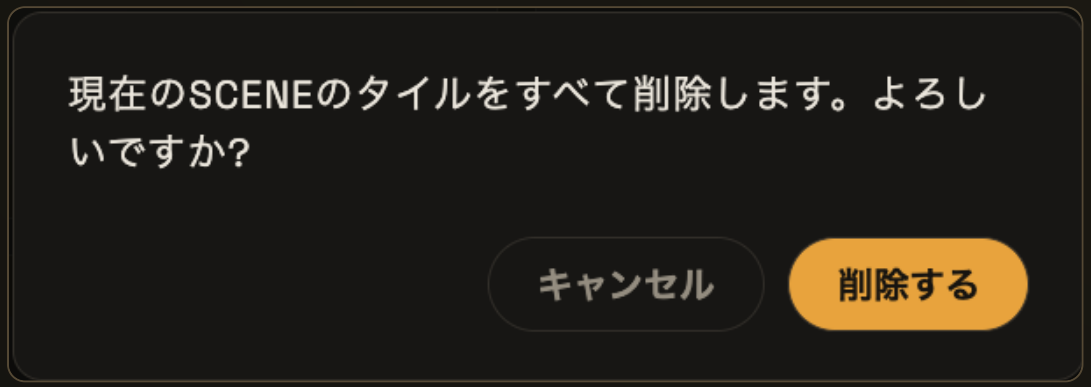
> 行き先の空きが足りない場合は処理できません。各SCENEのパネル／リスト設定は、素材のコピーとは別です。

25·削除と、取り消しと、2つのリセット

名前が似ていても、消えるものが違います。



タイル削除は内容を確認してから実行。



メーター上のリセットは現在SCENE全体。

タイルの削除	取り出しマーク／右クリックの削除。確認画面で中止できます。元ファイルは削除しません。
取り消し／やり直し	タイル編集・削除・並べ替えなどを戻す／戻し直す操作。最大50段階のセッション内履歴。
ヘッダーのALL RESET	現在時刻の左側に配置。現在のSCENEの素材をまとめて削除し、確認が出ます。
セットリスト内のリセット	全SCENEの★を解除。素材は残します。
空枠の–	空きを詰め、後ろの素材を前へ繰り上げます。

> すべての操作が取り消せるわけではありません。履歴はアプリ終了・新規作成・プロジェクト読み込みを越えて保持されません。

26 · 素材名・プロジェクト名を変える

表示を分かりやすい名前へ。元のファイル名はそのままです。



ヘッダーのプロジェクト名をクリックして変更。

1. **素材名**は、その文字部分をダブルクリック。右クリックの「メディア名を変更」からも変更できます。
2. **プロジェクト名**はヘッダーの名前をクリック。ファイルメニューからも変更できます。
3. 製品版で**保存**して、表示名も記録します。

> すでに保存した.mediawallファイル自体の名前は、表示名変更だけでは変わりません。ファイル名を変えるなら「別名で保存」を使います。

例：「001_final_v3.mov」を画面上だけ「オープニング」にする、といった整理ができます。

27 · 保存する・開く・別のMacへ持っていく

プロジェクトと元の素材は、両方を保管します。

show.mediawall

配置・再生設定・表示名・シーン別レイアウト

↓

元の動画・音声ファイルの場所を参照

↓

動画／音声／画像の元ファイル

元の場所に保管。別のMacへは素材も用意。

1. 購入認証後、**ファイル → 保存**で.mediawallファイルを作ります。
2. **プロジェクトを開く**、またはFinderからファイルを開きます。最新版アプリで開いているか確認します。
3. 元の素材・外付けドライブも接続し、配置と再生設定を確認します。

別名で保存	別の名前のプロジェクトを作るときに使います。名前の横の●は未保存の変更です。
新規プロジェクト	新しい作業を始めます。保存が必要な作業は先に保存。

> 元の動画・音声を全部ひとつに取り込む持ち運び形式ではありません。素材の移動や削除・ドライブ変更で参照できなくなる場合があります。デモでは保存できません。

28 · キー・PREVIEW画質・表示言語

自分が操作しやすい設定に整えます。

選択中の素材を再生させるキー操作

- (●) Space ワンクリック 再生も停止も Space を1回
- ( ) Space ダブルクリック 再生は Space を素早く2回、停止は Space を1回
- ( ) Enter ワンクリック 再生は Enter を1回、停止は Space を1回

再生を始める操作を選びます。「Space ダブルクリック」と「Enter ワンクリック」では、別のタイルを選択中でも、Space を1回押すと再生中の素材が一時停止します。「Space ワンクリック」では、同じキーで選択中のタイルの再生と一時停止を切り替えます。タイルのダブルクリックでは、いつでも再生できます。

再生を始めるキーを3種類から選択。

PREVIEWモニター

- (●) 再生中の素材
- ( ) 再生中の素材のサムネイル
- ( ) 選択中の素材のサムネイル

再生中でも表示を切り替えられます。PGM MONITORを開いていない場合もサムネイル設定が反映され、音声の再生は続きます。PGM MONITOR使用時はPREVIEW用の動画を再生しないので、再生が軽くなります。

PGM出力時に手元で見る内容を選択。

数字キー 1〜9・0	SCENE 1〜9・10へ切り替え。0はSCENE 10です。
Space 1回（既定）	選択素材の再生／一時停止。
Space 2回	0.5秒以内に2回で開始。1回で再生中素材を一時停止。
Enter 1回	Enterで開始、Spaceで一時停止。
PGM出力時のPREVIEW	再生中映像／再生中サムネイル／選択素材サムネイルから選択。
PREVIEW画質	PGM出力時の手元表示を軽くする設定。元の素材の画質設定とは別。
枠色	通常の再生／選択の色を変更。セットリスト中は再生が赤、次の自動再生が水色、手動待機が緑です。
言語・マニュアル	ヘッダーの言語ボタンで日英切替。マニュアルも対応言語で開きます。

> 再生開始直後1秒は、キーによる誤停止を防ぐガードがあります。設定・文字入力中は再生キーより入力操作が優先されます。

29·メニューバーと、よく使うショートカット

Mac画面の一番上にあるメニューも使えます。

Q	再生中素材の頭出し
W / E / R	ジャンプ：終了10 / 20 / 30秒前
T	STOP：再生を停止して頭へ戻す。SETLISTの自動送りも停止。
Y	一時停止：再生位置を保ったまま停止。▶で続きから再生。
O	BLACK OUT：ON / OFF
P	PGM MONITOR OUT：ON / OFF
1クリック	タイル選択（再生しない）
ダブルクリック	タイルを再生

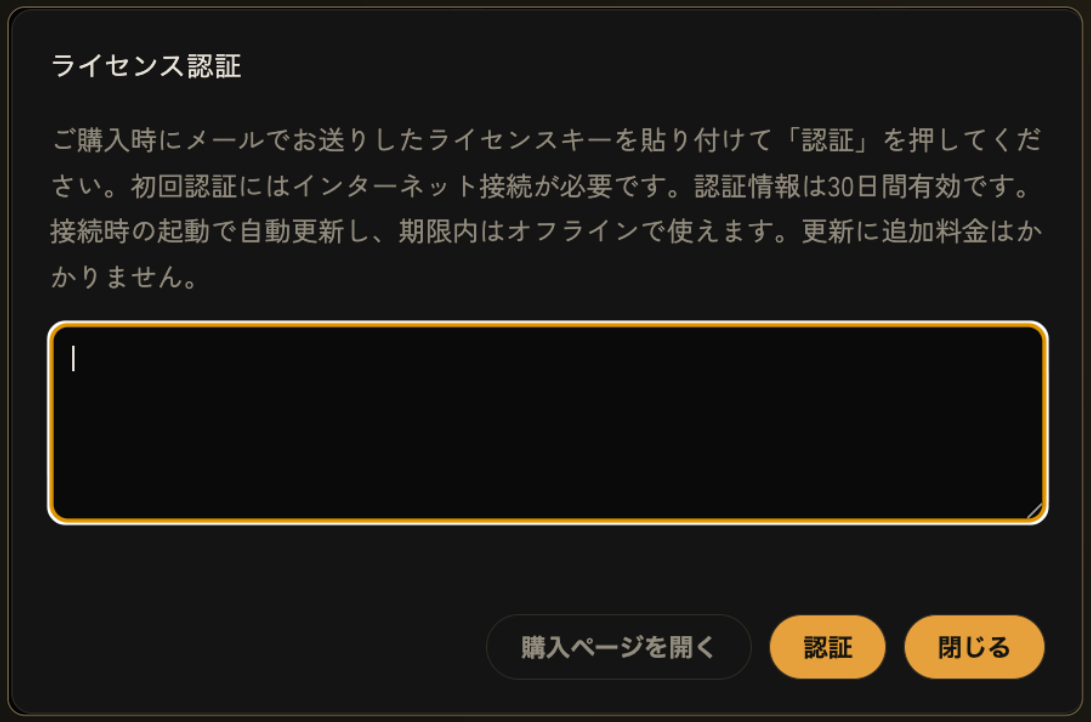
Qはトリム開始位置へ戻り、再生／一時停止状態を維持します。文字入力・設定中、修飾キー併用時は作動しません。

⌘N／⌘O	新規プロジェクト／開く
⌘S／⇧⌘S	保存／別名で保存（購入認証後）
⌘Z／⇧⌘Z	取り消し／やり直し
⌘C／⌘V／⌘X	コピー／ペースト／カット
⌘D／⌘A	複製／現在SCENEの全選択
Delete／Backspace	選択素材の削除確認
数字1〜9／0	SCENE 1〜9／10へ
矢印キー	素材選択。リストでは上下が隣の行、左右が隣の列。

⌘はCommand、⇧はShiftです。文字入力欄にカーソルがあるときは、文字のコピー等として働きます。クリッカーのPageDown／PageUpは前後の素材の再生に使えます。

30 · デモ・購入認証・3つの期間

同じアプリで試し、購入後にキーを入れて制限を解除します。



実際の購入認証画面。キーは共有・公開しないでください。

デモの利用期間	初回利用から30日間。購入・会員登録なしで開始できます。
1回のデモ操作時間	起動するごとに30分。PGM透かし、30秒おきの音声案内、プロジェクト保存不可。
購入した利用権	v1.xの利用権は30日で失効する意味ではありません。
端末認証の有効期間	認証情報は30日有効。接続時の起動で更新し、期限内はオフライン利用可。更新費用なし。

1. 購入後に届いたキーを**購入認証画面**へ入力します。
2. 初回はインターネット接続が必要です。成功後、デモ制限が解除され保存できます。

> デモの30日／1回30分／端末認証の30日は別のものです。期限切れで更新が必要な場合はインターネットへ接続してください。

31 · Macを買い替える・サポートに相談する

同じ購入者が使うMacを移すときの流れです。

購入時のアカウントでMy Accountへログイン

↓

旧Macの端末登録を解除

↓

新Macで購入キーを入力し、オンライン認証

↓

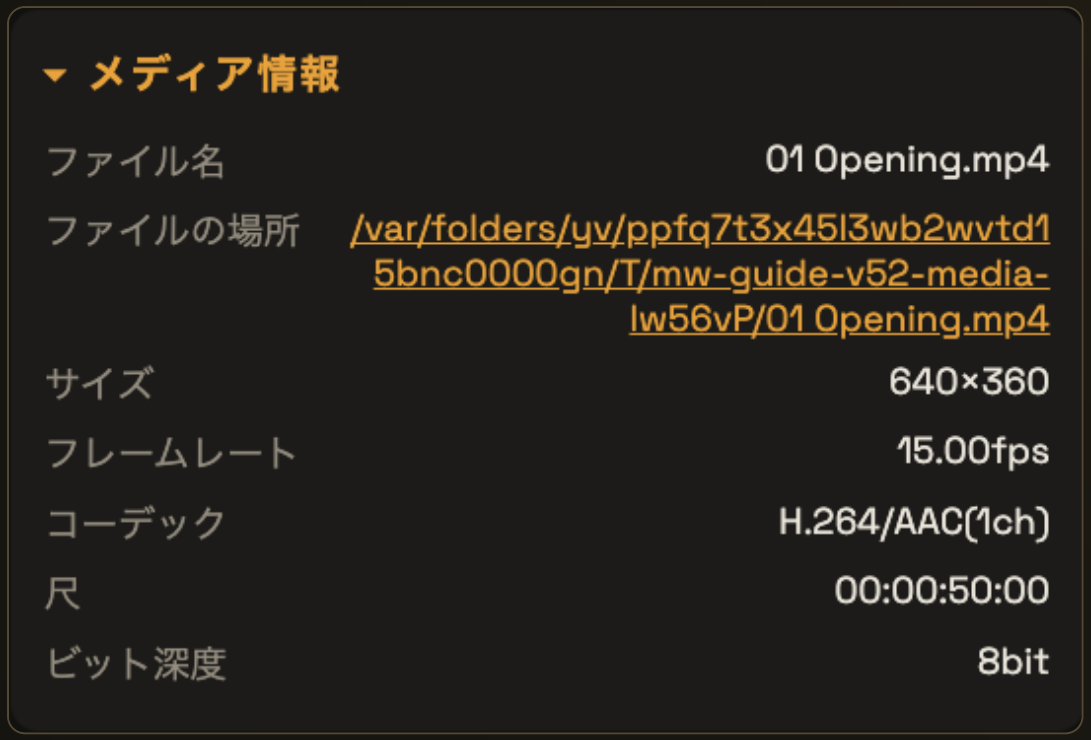
プロジェクトと元素材を用意して確認

1ライセンス	同時に登録するMacは1台です。別Macで拒否された場合は登録状態を確認。
My Account	ショップの購入アカウントを使います。アプリの認証ポップアップ内にMy Accountボタンはありません。
サポート	support@helocdesign.net／日本語・英語。
返信の目安	日本時間・日本の土日祝を除き、受付翌営業日から通常3営業日以内の初回返信。解決期限ではありません。

> 相談時はアプリ版、macOS、素材の形式、起きた操作と症状を伝えてください。購入キー本文は画像やチャットへ貼らないでください。

32·困ったときは、ここを確認

慌てずに、症状に近い項目から確認します。



MEDIA INFOで素材の場所や形式を確認できます。

素材が見つからない	外付けドライブの接続と、元ファイルの場所を確認。名前の⚠も確認。
波形が途中まで	解析完了を待つ。長尺・大容量・遅い保存先では時間が必要です。
ProResの表示待ち	対応MOVは直接再生。サムネイルや波形は別途準備されます。CTで絵を選び直せます。
音が出ない	素材の音声ON、Macの出力先、機器の音量、OUTの状態を確認。
PGMに出ない	接続・拡張表示・出力先・PGM MONITOR OUTを確認。
ボタンが灰色	素材の種類、尺取得、モード、終了時停止のロックを確認。
Finderで旧版が起動	「情報を見る → このアプリケーションで開く」で最新版を指定。

> Intel Macは実機未検証・サポート対象外です。対応環境のMacで確認してください。

33·使う前に、この順で確認

実際の素材・画面・音響をつないで、先頭から最後まで試します。

① 準備

素材を揃える → 保存 → 開き直す

② 映像・音

PGM・音声出力・音量を確認

③ 操作

★・順番・区間・切替・LOOPを確認

④ 通し

開始から終了まで、予定どおりか確認

1. 保存したプロジェクトを開き直し、元素材が揃っているか確認。
2. PGMの表示先・音声の出力先を確認し、実際に見て聞く。
3. 手動再生／NEXT SELECT MODE／セットリストを意図どおり使い分ける。
4. 終了位置・ジャンプ・停止・OUT・次の素材への切替を確認。

> 説明用デモ画面の透かしや音声案内は、購入認証後に解除されます。必要な保存と再読み込みも、購入認証済み環境で確認してください。

提供するv1.x更新は追加料金なし。将来のmacOS対応や無期限の更新・サポートを保証するものではありません。

34 · アップデートを確認する

本番中は更新しません。作業が終わってから、メニューで確認します。

① MEDIA WALL メニュー
アップデートを確認

② 新しい版と変更内容を見る
更新する ／ あとで

③ 未保存なら保存を確認
保存して更新 ／ キャンセル

④ ダウンロード・検証
再起動してインストール

1. 動画・音声・セットリストを停止し、保存や素材の読み込みを終えます。
2. 画面上部のMEDIA WALLから「アップデートを確認」を選びます。最新版なら、その旨を表示します。
3. 変更内容を見て「更新する」。未保存の変更があれば保存を確認します。保存をキャンセル・失敗した場合は更新しません。
4. ダウンロードと検証が終わると、自動で再起動します。認証・設定・保存済みプロジェクトを引き継ぎます。

> 更新中は操作できません。「保存せず更新」は変更を破棄します。デモ版では保存できないため、破棄するかキャンセルを選びます。

v1.0.55以前から、この機能を搭載した版への初回更新は手動です。本番直前を避け、更新後に使用素材と出力を確認してください。

35 · 音量正規化（ノーマライズ）

元ファイルを変えず、各タイルのVolumeを調整します。

操作	再生を停止して保存 → レベルメーター付近の「音量正規化」 → 完了表示を待つ → 試聴して微調整 → 保存。
対象	全SCENEの動画・音声タイル。★や音声ON/OFFに関係なく対象。画像・PDF・画像に付けた音声は一括処理の対象外。
解析と調整	素材全体の音量感を解析して−14を目標に調整。1dB単位、−60〜＋15dBの範囲。トリム区間だけの解析ではありません。
スキップ	無音・解析できない素材は変更しません。Macの解析上限を超える素材や取得データが300MBを超える素材は対象外です。完了件数を確認してください。
再度押すと	同じ起動中にボタンがONなら、全SCENEの動画・音声タイルを0dBへ戻します。処理前の個別音量に戻す機能ではありません。
保存と注意	音量設定はプロジェクトに保存できます。ボタンのON状態は再起動・プロジェクト切替で戻ります。ピーク制限・クリップ防止や音量の完全一致を保証する処理ではありません。実際に聞いて調整します。

36 · v1.0.55以前のアプリケーションのアップデート

自動更新のない版からは、初回を手動で更新します。

1 · 保存して終了	プロジェクトを保存し、MEDIA WALLを終了します。
2 · ダウンロード	最新版の正式配布ZIPをダウンロードして展開します。
3 · 置き換え	MEDIA WALL.appを、現在のアプリと同じ場所へコピーして置き換えます。
4 · 確認	起動後に版を確認。保存したプロジェクトを開き、配置・再生・PGM・音声を確認します。
保持するもの	購入認証・設定・保存済みプロジェクトを引き継ぐ仕組みです。認証解除や設定の削除は行いません。通常は再購入・購入キーの再入力は不要です。
次回から	v1.0.56以降の正式版は「アップデートを確認」を利用できます。オーナー版は専用ZIPで更新します。本番直前を避けてください。

37 · 出力品質を保ちながら負荷を抑える

準備を先に済ませ、本番中は再生を優先します。

PGM・音声	今回の軽量化では、PGM解像度・再生速度・音声サンプルレートや音質設定を下げません。
自動サムネイル	タイル用の自動サムネイルは長辺最大640px。元動画・PGM映像・CTの手動キャプチャは原寸を維持します。
静止・一時停止	同じPGM画像の繰り返しコピーを省きます。フェードや再開時の更新は続きます。
波形表示	描画領域を再利用し、同じ時間目盛りの再構築を省きます。波形の精度やPGM映像・音声の品質は下げません。
メーター	表示更新は約30回/秒を上限にします。動画や音声の再生レートとは別です。
準備時の作業	波形・サムネイルの準備を待ち、正規化を実施してから本番へ。正規化の計算は別処理ですが、読み込み・デコードはCPUとメモリを使用します。
手元のPREVIEW	画質やサムネイル表示を選択できます。PGMの解像度・音声品質を下げる設定ではありません。実際の素材・外部機器・他アプリを併用した環境で通し確認してください。
ProRes同期	再生時計と処理時間から表示するフレームを準備し、PREVIEWとPGMへ渡します。原寸ビットマップを直接描画し、使い終わった画像を解放。シーク前の古い応答は破棄。音声への固定遅延は加えません。画面・音声機器を含む遅延ゼロ／1ms以内は保証せず、実機で確認してください。