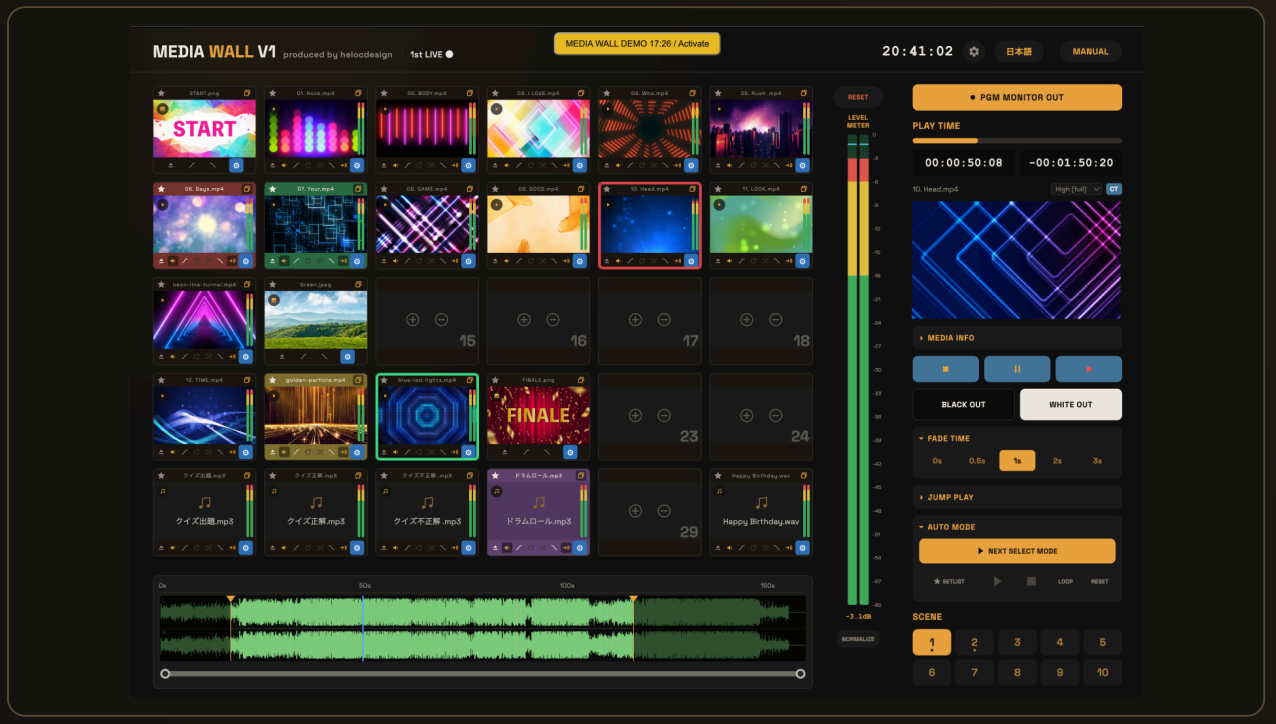
操作マニュアル

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Windows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。

v1.0.96 Windows rev1
日本語版
produced by helocdesign

目次

全機能とWindows固有の説明を、このマニュアル内で読めます。

01 · 画面の見方と、6つの言葉
02 · 最初の再生を、3ステップで
03 · 動画・音声・画像・PDFを入れる
04 · シーンごとに、パネル／リストを選ぶ
05 · リストの読み順と、空の枠
06 · 小さなボタンの役割
07 · 再生・一時停止・停止を使い分ける
08 · 必要な操作だけ、開いておく
09 · Windowsで外部ディスプレイへ出力
10 · ★を付けた素材を、順番に流す
11 · 連続再生・次の選択・リセットの違い
12 · 次の映像へ、どう切り替えるか
13 · 終了直前へ移動する ジャンプ
14 · 音の形を見て、使う区間を決める
15 · 波形を拡大する・見たい場所へ動かす
16 · 音量を確認する／黒・白に切り替える
17 · 素材ごとの再生ルールを決める
18 · 見分けやすい絵を、CTで登録する
19 · タイルを色分けして、探しやすくする
20 · 映像の大きさを変える
21 · 映像を、見せたい場所へ動かす
22 · 画像に音声を付ける
23 · 並べ替え・コピー・複製・カット
24 · 別のSCENEへコピー・移動する
25 · 削除と、取り消しと、2つのリセット
26 · 素材名・プロジェクト名を変える
27 · 保存する・開く・別のPCへ持っていく
28 · キー・PREVIEW画質・表示言語
29 · メニューバーと、よく使うショートカット
30 · デモとWindows専用の購入認証
31 · PCを移す・サポートに相談する
32 · Windowsで困ったとき
33 · 使う前に、この順で確認
34 · Windows版のアップデート
35 · 音量正規化（ノーマライズ）
36 · Windows版をインストール・手動更新する
37 · 出力品質を保ちながら負荷を抑える
38 · B/W フェードタイムを任意に入力する
39 · Windows固有：ProRes MOV・WMVの直接再生

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。



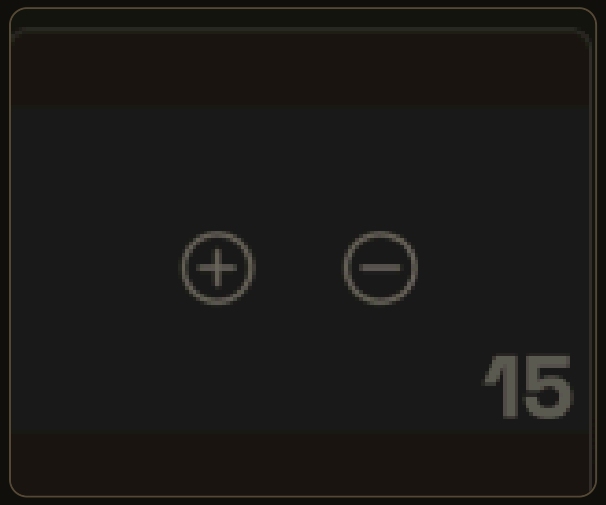
番号と右の説明を見比べてください。

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。

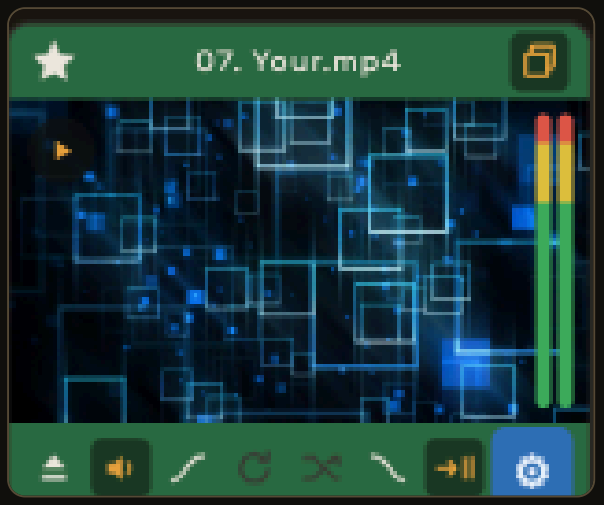
> PGMは、お客様に見せる外部画面のことです。「PREVIEW＝手元」「PGM＝外部」と覚えましょう。

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PCだけで試せます。



① 空枠をクリック



② 絵をダブルクリック



③ 止める・続ける

1. 空いている枠、または＋を押す。PC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。

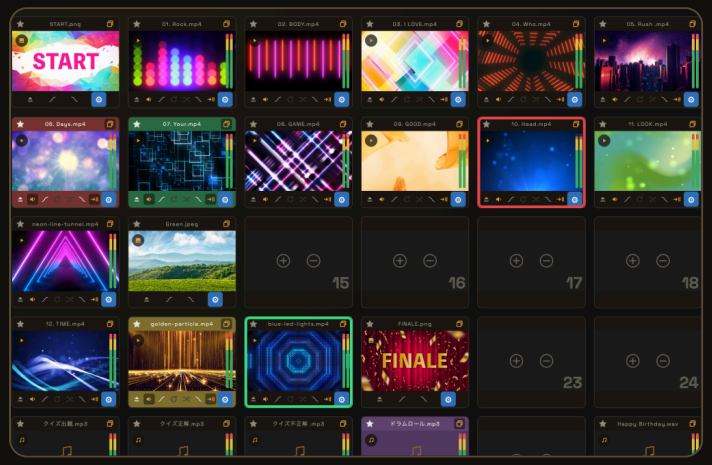
03 · 動画・音声・画像・PDFを入れる

元の素材は移動・削除せず、読み込み完了を待ちます。

追加	＋でファイルを選択、または空枠へドロップ。複数選択可。＋・–以外の空枠クリックは選択だけで、コピーの貼り付けも＋で行います。
動画	MP4／MOV／M4Vに加えWMVを追加できます。対応するProRes MOV・WMVは同梱の再生エンジンで直接再生します。
音声・画像	WAV・MP3などの音声、JPEG・PNGなどの画像を配置。拡張子だけで再生可否は決まりません。実際に使う素材で確認します。
PDF	PDFはページごとの画像として配置します。ページ数分の空きを用意します。PowerPoint／Keynoteの直接読み込みはV1に含まれません。
準備	長い素材や大きな動画は波形・サムネイルの準備に時間がかかります。表示と再生を確かめてから本番へ。
関連	ProRes・WMVのサンプルと制約はWindowsの直接再生を参照。

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. アプリ上部の**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。

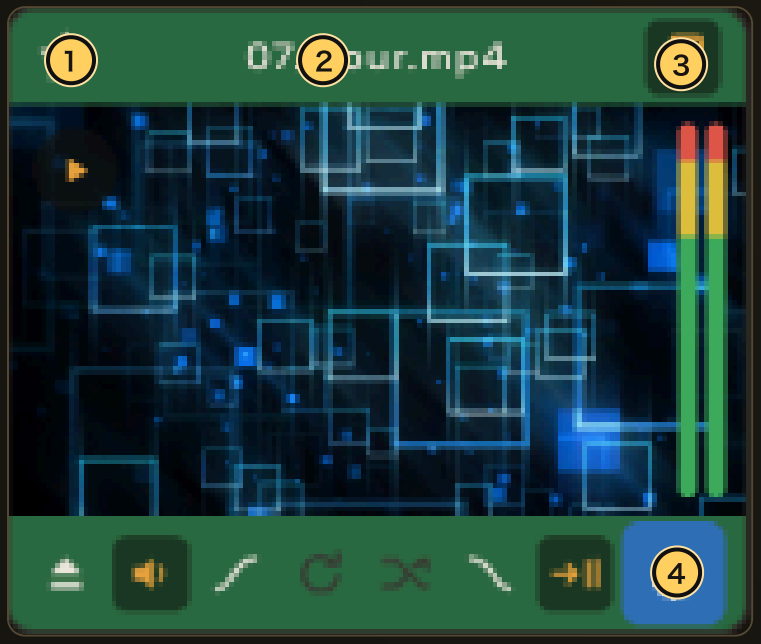
① 左列	② 中央列	③ 右列
01	11	21
02	12	22
…	…	…
10	20	30

＋／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

パネル・リスト共通。再生中の切替も、再読込せず現在位置に反映します。

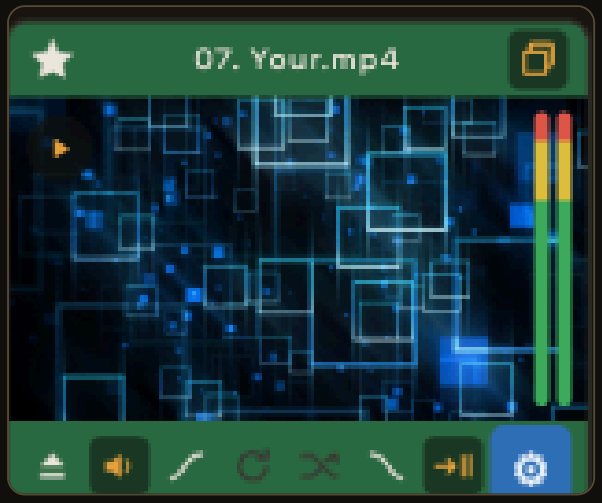


上は★・名前・コピー、下は再生設定と削除です。

★	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。



OFF ■



ON ▶

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. 自動次選択モードは、ONなら黄色に赤い「ON ▶」、OFFなら暗い背景に「OFF ■」を表示します。

> 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 · Windowsで外部ディスプレイへ出力

PREVIEWは自分用、PGMはお客様に見せる映像です。

接続	外部ディスプレイを接続し、Windows＋Pで「拡張」を選択。Windowsの設定で画面の位置・解像度・リフレッシュレートを確認します。
選択	アプリのメニュー「表示 → 出力ディスプレイ」で出力先を指定します。
出力	素材を選択して再生し、PGM MONITOR OUTをON。外部画面と音を確認します。接続画面が1台だけなら別ウィンドウに表示されます。
音声	音の出力先はWindowsと接続機器でも確認します。映像の出力先を指定しても音声機器まで同じとは限りません。
手元の画質	PREVIEWの画質設定は手元の確認用です。PGM出力の解像度や音声品質を下げる設定ではありません。
停止	PGMを閉じる操作と再生停止は別です。再生停止には■、一時停止には ⏸ を使います。

10 · ★を付けた素材を、順番に流す

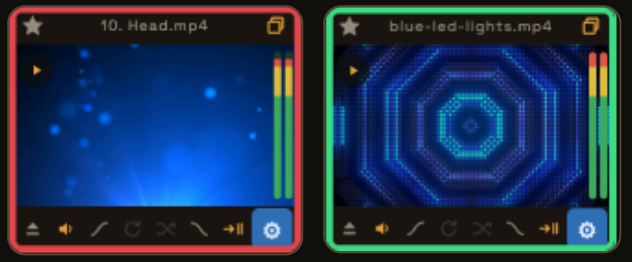
開いているSCENE内の★だけを順番に再生します。他のSCENEへは進みません。



★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。



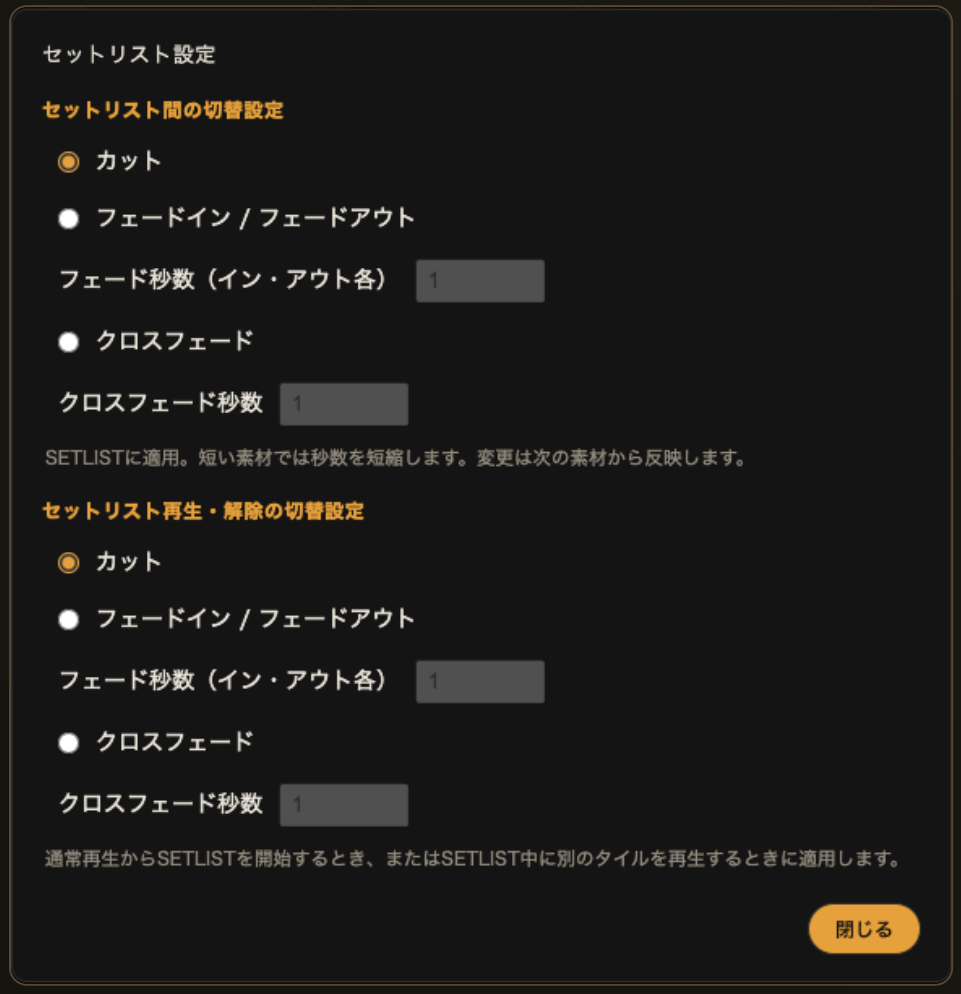
オートモード（日本語表示）

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PC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。



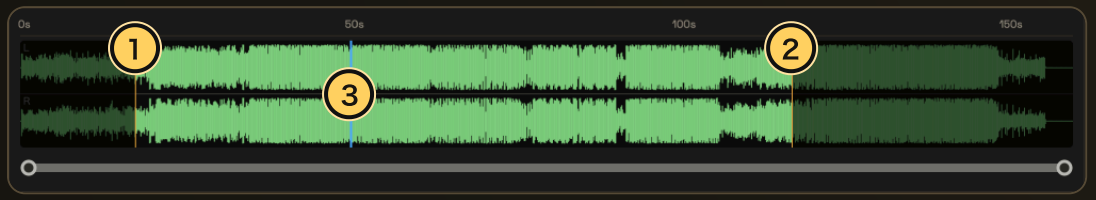
ジャンプ：終了の10／20／30秒前へ

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。

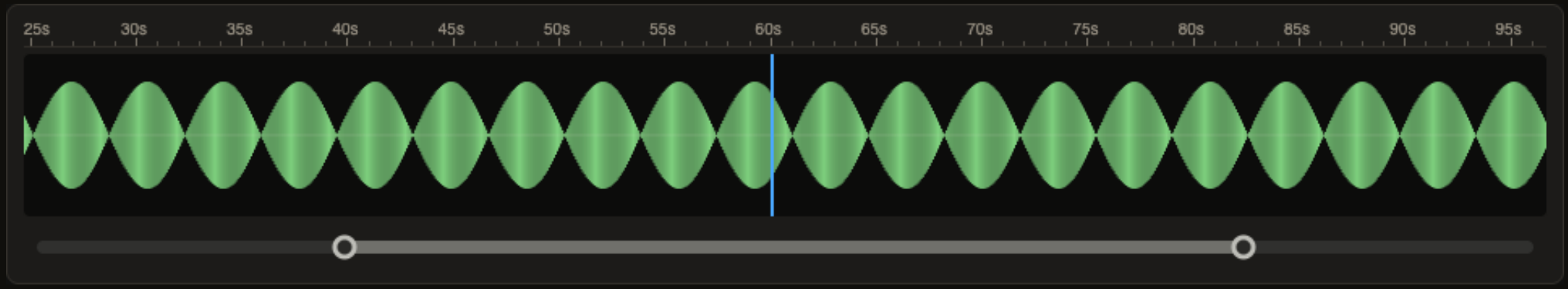
1. 音声を含む素材を選び、下の**波形**を表示します。
2. 黄色の**左マーカー**を動かして開始位置、**右マーカー**を動かして終了位置を決めます。
3. 波形の途中をクリックすると、現在再生している同じ素材の再生位置を移動できます。
4. 動画の波形で欲しい位置を右クリックし、**スクリーンショット**を選びます。PREVIEWの映像をPNGとしてコピーし、赤い＋を押したタイルへ貼り付けます。PGM OUTがOFFでも使えます。

> 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。

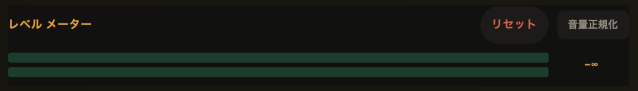
長い素材や遅い保存先では、波形が徐々に埋まる場合があります。内蔵SSDなど速い保存先での利用も検討してください。

16 · 音量を確認する／黒・白に切り替える

タイル・リストは音声なし／全編無音の動画でメーターを非表示。全編無音の判定は解析完了後です。



通常の幅



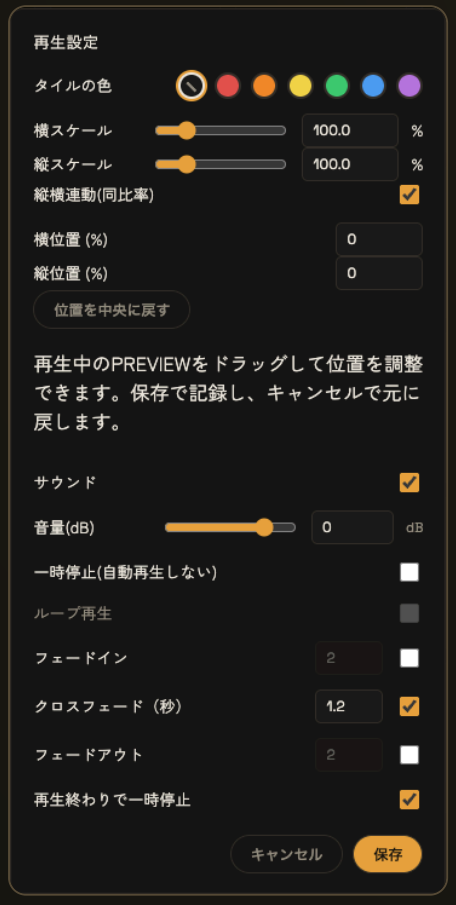
狭い画面では横向き

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	0／1／2／3秒＋任意入力（0.00〜99.99秒）。任意入力の図解へ。SETLIST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。再生中にOFFにすると現在の周回で解除されます。
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。再生中も現在位置を基準に反映。OFFで通常の音量・表示へ戻ります。冒頭のフェード区間を過ぎてからONにしても、巻き戻しません。
終了時停止	ONでは再生中のループも解除し、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。

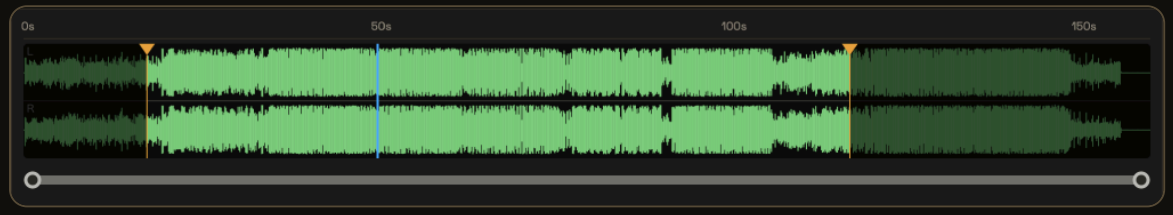
> 最初は「終了時停止」をONで使うと、意図せず次へ進むことを防げます。セットリスト中はリスト順の切り替えが優先されます。

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



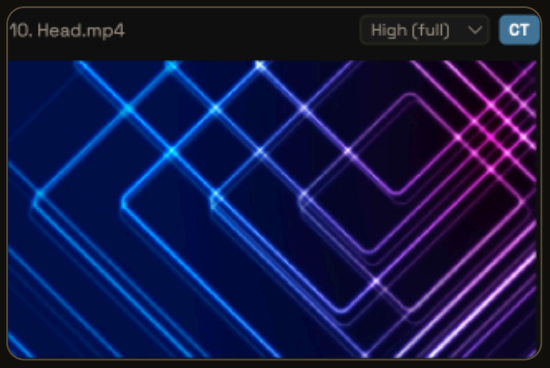
青い縦線＝いま選んでいる再生位置。右のPREVIEWに、その場面が表示されます。



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。

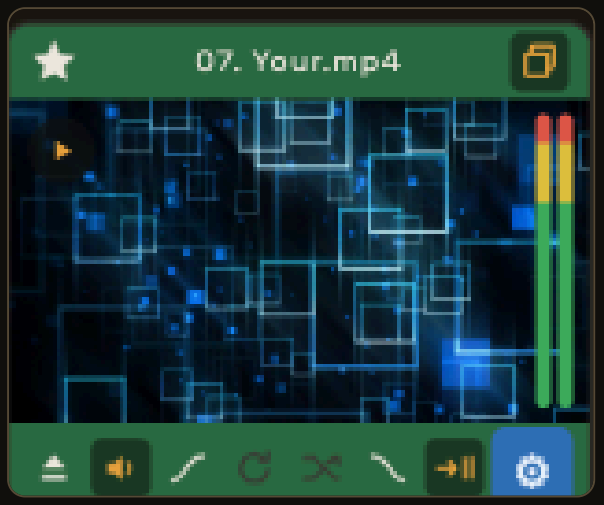
CT＝カスタムサムネイル。素材を探しやすくするための表紙です。元の動画・再生開始位置・終了位置は変わりません。保存可能な製品版ではプロジェクトを保存して記録します。

19 · タイルを色分けして、探しやすくする

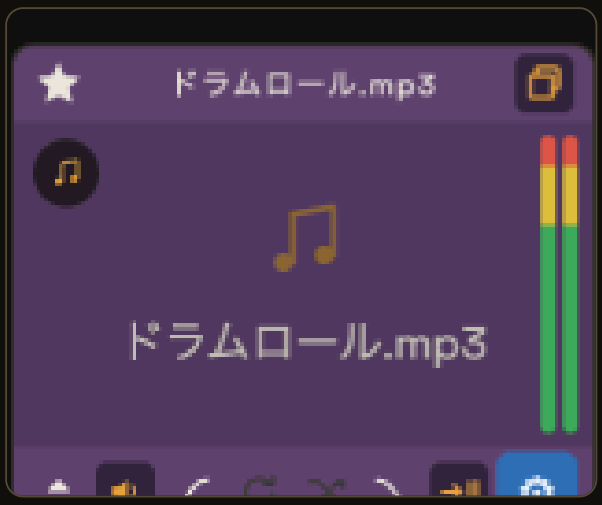
トーク、映像、BGMなど、自分のルールで色を決めましょう。



⚙ → **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。



基準の大きさ（模式図）



⚙ → 大きさを調整



70%の例（模式図）

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

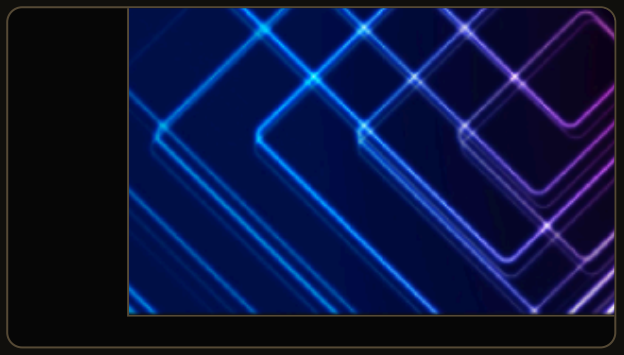
大きさと位置は、素材ごとに設定できます。



中央（模式図）



⚙ → 位置を調整



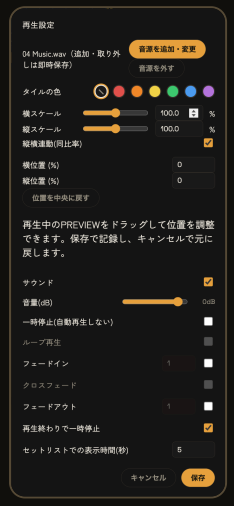
右・上へ（模式図）

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

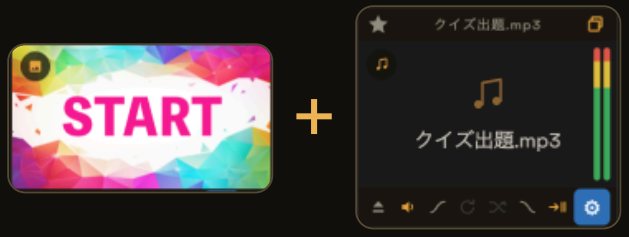
タイトル画像とBGMなどを、ひとつの素材として扱えます。



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）

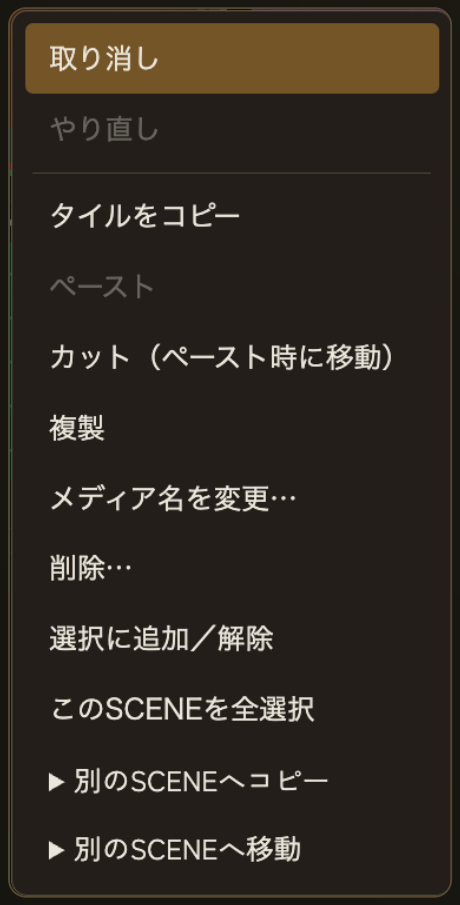
1. 画像・PDFページ画像を配置し、そのタイルの⚙を開きます。
2. **音源を追加・変更**で音声ファイルを選びます。
3. タイルの絵をダブルクリックすると、画像と音声を一緒に再生します。

> 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、PCの副ボタンクリックでも使えます。



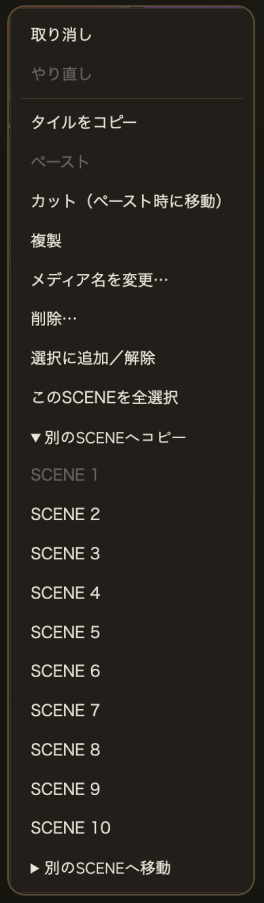
素材を右クリックして開く編集メニュー。

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。

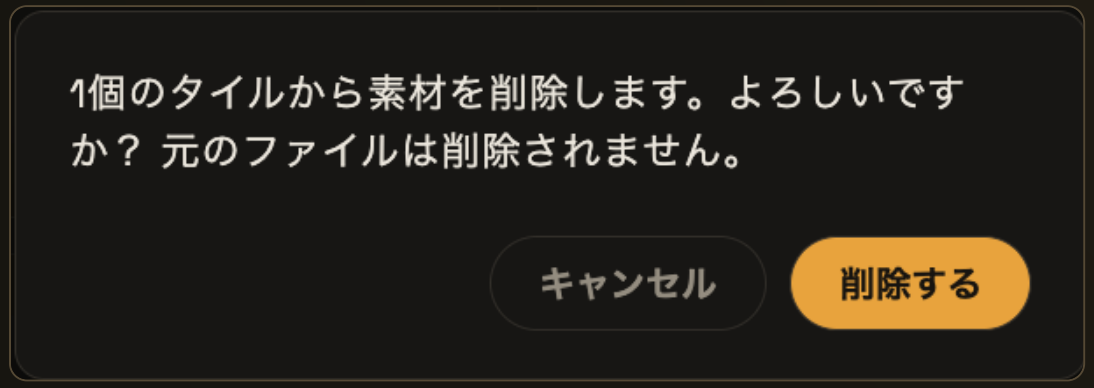
移動

元の場所から移ります。シーンの整理に。

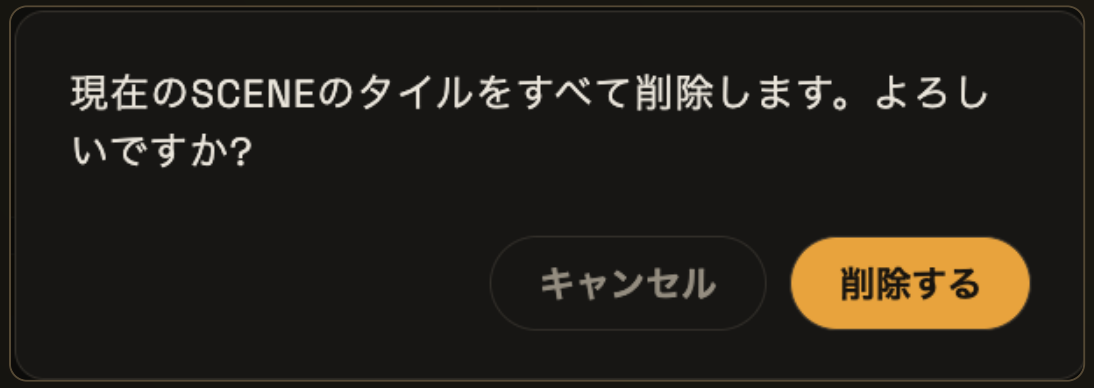
> 行き先の空きが足りない場合は処理できません。各SCENEのパネル／リスト設定は、素材のコピーとは別です。

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PC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PC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**、またはエクスプローラー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。
表示言語	日本語／英語も保存・復元します。言語切替後は再保存してください。

> 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

アプリ上部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。

Ctrl+N／Ctrl+O	新規プロジェクト／開く
Ctrl+S／Shift+Ctrl+S	保存／別名で保存（購入認証後）
Ctrl+Z／Shift+Ctrl+Z	取り消し／やり直し
Ctrl+C／Ctrl+V／Ctrl+X	コピー／ペースト／カット
Ctrl+D／Ctrl+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。

> Ctrl+はCtrl、Shift+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 · デモとWindows専用の購入認証

デモから購入認証に切り替える手順です。

デモ	初回利用から30日間、起動ごとに30分。デモではプロジェクト保存不可。透かしや音声案内があります。
購入・認証画面	黄色いDEMOボタン、または操作時間終了後の画面を開きます。BUY&LICENSEはWindows用購入ページ、ACTIVATEはキー入力です。
購入キー	購入メールのWindows専用キーを入力します。初回認証にはインターネット接続が必要です。
販売方針	Windows版は買い切りで、Windows PCを1台登録できます。v1.xの更新は追加料金なしです。
同じアプリで認証	デモと購入認証は同じアプリの中で行う構成です。認証成功後に保存などの制限を解除します。
利用条件	接続時の起動で端末証明書を更新します。有効期間は30日で、期限内はオフラインで利用できます。

31 · PCを移す・サポートに相談する

プロジェクトと元素材の両方を保管してください。

移行前	プロジェクトを保存し、参照元の素材を確認。外付けドライブのドライブ文字・保存場所が変わると素材を見つけられない場合があります。
別のPC	新しいPCにWindows版をセットアップし、同じ素材も用意してからプロジェクトを開きます。
端末認証	購入アカウントのライセンス画面で旧端末を解除し、新しいWindows PCで購入キーを入力します。
確認版の扱い	確認版と正式版の自動移行はまだ確定していません。認証や設定ファイルを手作業でコピー・削除しないでください。
問い合わせ	アプリ版、Windowsの版、CPU／GPU、素材形式、起きた操作、PREVIEWとPGMのどちらか、音声機器を伝えます。購入キー本文は送らないでください。

32 · Windowsで困ったとき

起きた操作・使用素材・出力機器を記録します。

起動	Setup.exeでインストールします。通常の保存先は %LOCALAPPDATA%\MediaWall.Windows です。Program Filesには入りません。
動画	WMVやProResで映らない場合はコーデック・DRM・素材の破損を確認。まず同梱のCodec Check.mediawallで再生を比較します。
音・外部画面	素材の音声ON、Windowsの音声出力、接続機器の音量、OUT状態を確認。外部画面はWindows＋Pの拡張とアプリの出力先を確認。
素材が見つからない	元ファイル、ドライブ接続とドライブ文字を確認。プロジェクトには素材の参照を含むため、元ファイルも保管します。
波形	準備完了を待ちます。解析できない形式やWindows Nの機能不足では取得できない場合があります。音量正規化のスキップ件数も確認します。
保存／認証	デモ中は保存できません。保存するにはWindows専用の購入キーで認証します。
プロジェクトを開く	.mediawallをダブルクリック。選択画面が出た場合はMEDIA WALL V1 for Windowsを選び「常に使う」。アプリ内ではCtrl＋Oでも開けます。

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Windows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 · Windows版のアップデート

自動更新にはセットアップ版を使用します。本番直前には更新しません。

準備	動画・音声・SETLISTの再生を止め、購入認証済みならプロジェクトを保存します。
確認	アプリのメニュー「アップデートを確認」を選び、版と更新内容を読みます。配信された更新がある場合に更新を選びます。
保存	未保存の変更がある場合は確認に従います。保存をキャンセル・失敗した場合は更新を進めません。デモでは保存できません。
更新	ダウンロードと署名・整合性の検証を待ちます。準備後に置換して再起動します。
Windows版の更新	インストールしたアプリで更新を確認します。素材の再生を止め、プロジェクトを保存してから更新します。
更新後	版、素材の配置、再生、音、PGM、認証状態を確認します。認証解除・設定の削除は行いません。

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。解析処理の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 · Windows版をインストール・手動更新する

初回と展開ZIPからの切替はSetup.exeを使います。

1 · 保存と終了	作業を保存し、MEDIA WALLを終了します。デモ中の編集は保存できません。
2 · 入手	配布元が指定したWindows 11 x64用Setup.exeを入手します。Mac用ZIPや資料ZIPはインストーラーではありません。
3 · セットアップ	Setupを実行して完了を待ち、スタートメニューから起動します。
4 · 確認	版、素材、音声、PGM出力、認証状態を確認します。展開ZIPを使っていた場合でも自動更新の利用にはセットアップが必要です。
展開ZIPの場合	「すべて展開」後にMEDIA WALL V1.exeを起動。ZIPの中から直接起動しないでください。
保持	元の素材・保存済みプロジェクト・認証と設定を保管します。手作業で認証データを削除しません。

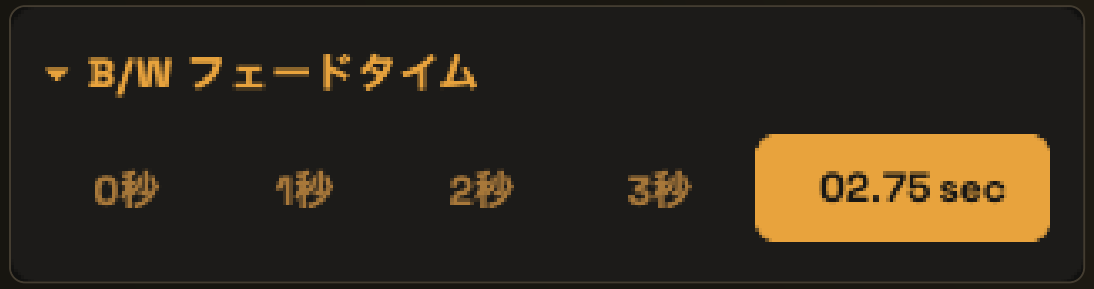
37 · 出力品質を保ちながら負荷を抑える

素材の再圧縮や低解像度化で負荷を下げる設定ではありません。

Windows直接再生	ProRes MOV・WMVは同梱エンジンで元ファイルを読み、PREVIEWとPGMへ再生中の映像を共有します。全尺の互換MP4を作る方式ではありません。
表示と音	PGMの解像度・再生速度・音声品質設定を下げず、重複するUI更新を削減しています。
準備	波形・サムネイルの準備と必要な正規化を先に済ませます。読み込み・解析もCPUやディスクを使います。
確認用PREVIEW	PREVIEW画質を変更してもPGMの解像度や音声品質は変わりません。
機器・素材	高解像度や高フレームレート、大容量素材、GPU、ドライブ、画面数で負荷は変わります。本番と同じ環境で通し確認を行います。
同期	遅延ゼロやすべての機器での完全同期を保証するものではありません。実際の音声機器と外部画面で確認します。

38 · B/W フェードタイムを任意に入力する

黒・白への切替時間を、0.01秒単位で指定できます。



2.75秒の任意入力を選択した画面。

1. B/W フェードタイムを開きます。固定ボタンは0秒・1秒・2秒・3秒です。
2. 右端に0.00〜99.99秒を入力し、Enterまたは欄の外をクリックして確定。例：0.50、2.75。
3. 選択中のボタン／入力欄全体が黄色になります。入力値が固定秒数と同じなら該当する固定ボタンを表示します。
4. BLACK OUT／WHITE OUTの両方に適用。プロジェクトを保存すると値を記録し、旧版の0.5秒も復元します。

> 0秒は即時切替。無効な入力は確定せず、Escで元の値へ戻せます。タイルのフェード／クロスフェード時間、セットリスト切替時間とは別の設定です。

39 · Windows固有：ProRes MOV・WMVの直接再生

サンプルで再生・波形・シーク・外部出力をまとめて確認します。

対応処理	動画の拡張子だけでなく、内部コーデックにより再生可否が変わります。ProRes MOV・WMVは同梱の専用エンジンを使います。
サンプル	Ctrl＋Oで同梱のCodec Check.mediawallを開きます。1番はProRes 422 HQ／PCM、2番はWMV2／WMAです。
基本確認	タイルを1回クリックで選択し▶。PREVIEW、波形、シーク、PGM出力と音声を確認します。
別サンプル	Playback Check.mediawallは6秒のテストパターンと小さなトーンです。外部画面や音声経路の基本確認に使えます。
対象外・制約	ProRes RAW、DRM付きWMV、HDR・アルファ保持は今回の確認対象外。すべてのMOV／WMVの互換性を保証しません。
波形とN版	波形・音量解析にはWindowsのMedia Foundationも利用します。Windows NではMedia Feature Packが必要になる場合があります。再生と解析の対応可否は別です。

Stream Deckの点灯をアプリと連動させる

Controller v1.1.12以降と対応版アプリを組み合わせて使います。

必要な版	Mac v1.0.91／Windows v1.0.96以降。旧アプリでは状態キーは消灯します。
SCENE	現在開いているSCENE番号だけが点灯します。再生素材のあるSCENEとは別です。
PLAY／PAUSE	再生中はPLAY、一時停止中はPAUSEが点灯。停止・再生終了・黒出し中は両方消灯します。静止画は表示中を再生として扱います。
BLACK OUT	アプリがBLACK OUT中の間だけ点灯します。WHITE OUTは対象外です。
MONITOR	PGM MONITOR OUTがONの間だけ点灯します。
その他のキー	HEAD・JUMP・BACK・NEXTは押している間だけ点灯します。
同期と接続	マウス・キーボード操作も反映。更新には通常約0.6秒以内の遅れがあります。状態取得が途切れると約2秒以内に消灯します。
使い方	通常版・オーナー版はどちらか1つだけ起動してください。キーの操作割当と再生キー設定は従来どおりです。