



Graphics Presenter

取扱説明書

Graphics Presenter は、パソコンからスイッチャーにコンテンツを出力するためのアプリです。

※ Windows 専用です。

※ 本アプリは、ローランド製のスイッチャーに対応しています。対応機種については、ローランド・ホームページをご覧ください。

https://roland.cm/graphics_presenter

目次

Graphics Presenter とは	3
対応製品	4
パソコンのシステム要件	4
Graphics Presenter をセットアップする	5
初期設定	6
コンテンツをユーザー・プロジェクトに登録する	7
コンテンツを再生する	7
メイン画面	8
LIVE EDIT 設定画面	11
プリセット・コンテンツを編集して再生する	12
プリセット・コンテンツをユーザー・プロジェクトに登録する	12
プリセット・コンテンツを編集する	13
編集したコンテンツを再生する	15
MIDI 設定画面	16
トラブルシューティング	17
参考情報	18

知的財産権について

- 第三者の著作物（音楽作品、映像作品、放送、実演、その他）の一部または全部を、権利者に無断で録音、録画、複製あるいは改変し、配布、販売、貸与、上演、放送などを行うことは法律で禁じられています。
- 第三者の著作権を侵害する恐れのある用途に、本製品を使用しないでください。お客様が本製品を用いて他者の著作権を侵害しても、当社は一切責任を負いません。
- 製品に内蔵、付属されたコンテンツ（音色波形データ、スタイル・データ、伴奏パターン、フレーズ・データ、オーディオ・ループ、画像データなど）の著作権は当社が保有しています。
- 製品に内蔵、付属されたコンテンツ（ただしデモ曲などの楽曲データは除く）を素材として、お客様が新たな作品を制作、演奏、録音、配布をすることに关しては、当社の許諾を必要としません。
- 製品に内蔵、付属されたコンテンツを、そのまま、もしくは酷似した形態で取り出し、別の記録媒体に固定して配布したり、コンピューター・ネットワークを通じて公開したりすることはできません。
- 本書では Microsoft Corporation のガイドラインに従って画面写真を使用しています。
- 本製品は GPL/LGPL オープン・ソース・ライセンス適用ソフトウェアを使用しており、お客様には、これらソフトウェアの個別の使用許諾または条件に従ってソースコードを入手、改変、再配布する権利があります。本製品に使用されているオープン・ソース・ライセンス適用ソフトウェアのソースコードの入手を希望されるお客様には、当社ウェブサイトからのダウンロードにて提供しております。具体的な入手方法については、以下（英文）をご参照ください。
<https://proav.roland.com/global/support/>
- HDMI、HDMI High-Definition Multimedia Interface という語、HDMI のトレードドレスおよび HDMI のロゴは、HDMI Licensing Administrator, Inc. の商標または登録商標です。
- Roland は、日本国およびその他の国におけるローランド株式会社の登録商標または商標です。
- 文中記載の会社名および製品名などは、各社の登録商標または商標です。

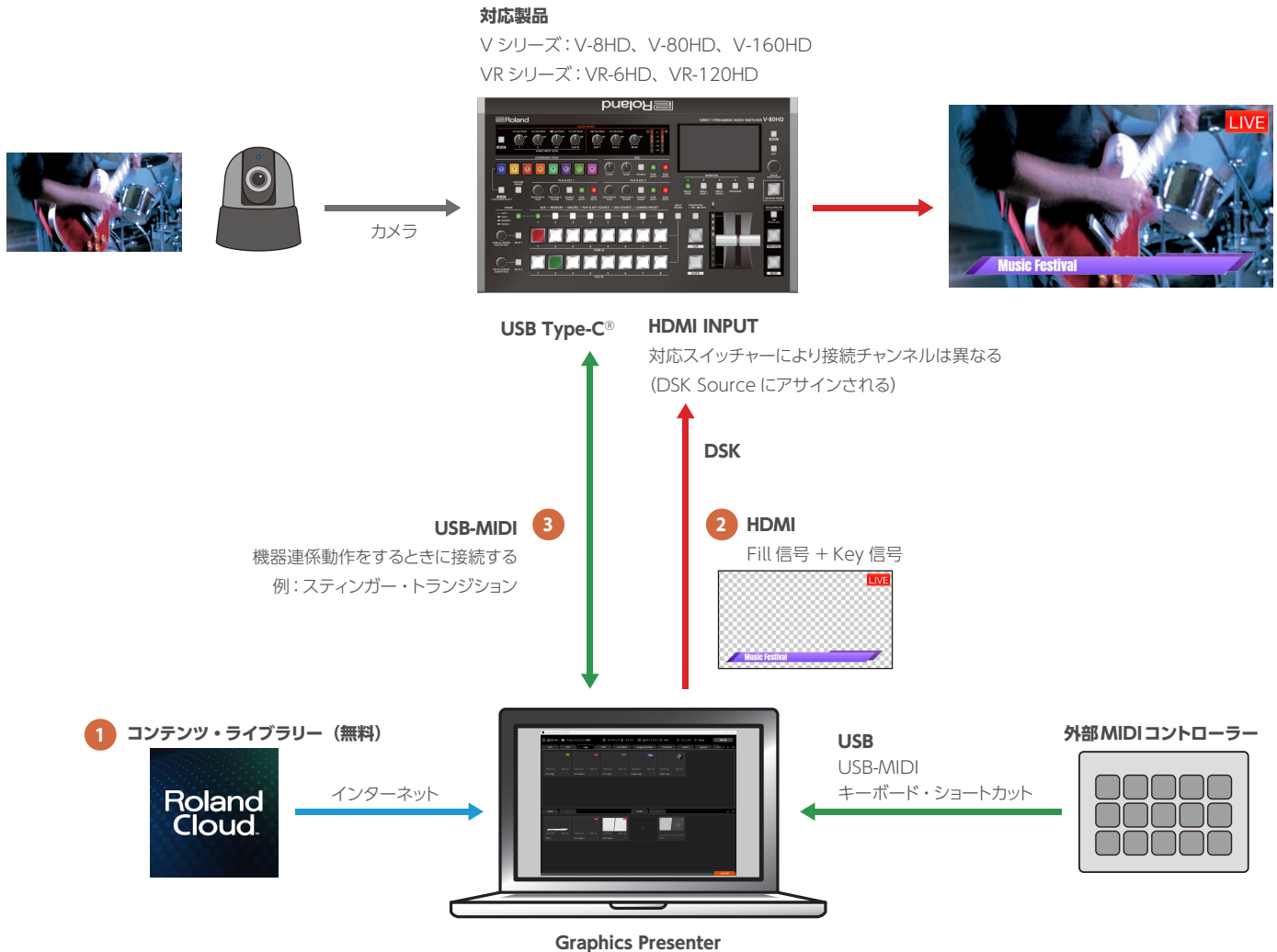
Graphics Presenter とは

Graphics Presenter は、パソコンからスイッチャーにコンテンツ（タイトル、画像、動画）を出力するためのアプリです。

コンテンツは、再生中に直接編集が可能で、得点表示のようなリアルタイムな変化に対応することができます。また、ご自身で用意した画像や動画をレイアウトし、アニメーションを付加してクリック 1 つで出力することができます。

Front レイヤー／Background レイヤーの 2 レイヤー構成で、任意の異なる 2 つのコンテンツを重ねて表示させることができます。重なった状態をコンポジット・コンテンツとして登録しておくことで同時再生が可能になります。

あらかじめ設定した時間に従って順番にコンテンツを切り替える「プレイリスト・モード」を搭載しています。デジタル・サイネージとして使用することもできます。



1 Roland Cloud にあるコンテンツ・ライブラリーからコンテンツをダウンロードして、Graphics Presenter に「プリセット・コンテンツ」として追加することができます。

2 HDMI® ケーブル 1 本で Fill 信号と Key 信号を送信可能。パソコンとローランドのスイッチャーで、高画質なキー合成 (DSK) を実現することができます。

3 USB MIDI 対応。コンテンツの切り替えやスイッチャーのチャンネル切り替え、スティンガー・トランジションなどを MIDI でコントロールすることができます。

注意

パソコンとスイッチャーは非同期の接続となるため、フレームがスキップまたはリピートして描画されることがあります。また、使用するパソコンの負荷状態により描画フレーム・レートは変動します。

対応製品

- V-80HD
- V-160HD
- V-8HD
- VR-120HD
- VR-6HD

※ 順次スイッチャーのファームウェア・アップデートで対応予定です。対応機種については、ローランド・ホームページをご覧ください。

https://roland.cm/graphics_presenter

パソコンのシステム要件

使用するコンテンツやリソースによって、パソコンのシステム要件は異なります。以下を参考にしてください。

項目	要件
CPU	Intel® Core™ i7 プロセッサー（第 11 世代以降）
GPU	Intel® Iris® Xe Graphics
OS	Windows 10 Pro / Home、Windows 11 Pro / Home
RAM	8GB 以上
ストレージ	SSD ※ Graphics Presenter アプリで約 200MB 使用します。今後のコンテンツ追加に伴い使用量は増加します。
ディスプレイ	1920 × 1080 ピクセル ※ 15 インチ以上推奨
外部接続端子	USB Type-C®（USB HOST）：当社対応製品と MIDI 連携動作をする場合に必要 HDMI output：1920 × 1080 ピクセル 60P に対応
ネットワーク	Roland Cloud からコンテンツをダウンロードするためにインターネット接続が必要

Graphics Presenter をセットアップする

V-80HD 以外の対応機種については、ローランド・ホームページをご覧ください。

https://roland.cm/graphics_presenter

1. Graphics Presenter をインストールする。

ダウンロードした Graphics Presenter [Roland_Graphics_Presenter_Installer.exe] を実行し、インストールします。

2. V-80HD で「Roland Fill + Key」をオンにする。

2-1. [MENU] ボタン → 「Roland Fill + Key」を選び、[VALUE] つまみを押す。

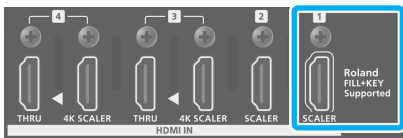
2-2. 「Mode」を「ON」にする。

2-3. [VALUE] つまみを押して、ダイアログを閉じる。
「DSK Mode」が「Roland Fill + Key」に自動で設定されます。

3. パソコンと V-80HD を接続する。

パソコンと V-80HD の HDMI IN 1 端子を HDMI ケーブルで接続します。

※ V-80HD の HDMI IN 1 が、Graphics Presenter の出力に対応しています。



4. パソコンでディスプレイの設定をする。

4-1. パソコンのディスプレイ設定を開く。

4-2. マルチディスプレイの設定で「表示画面を拡張する」を選ぶ。

Windows10

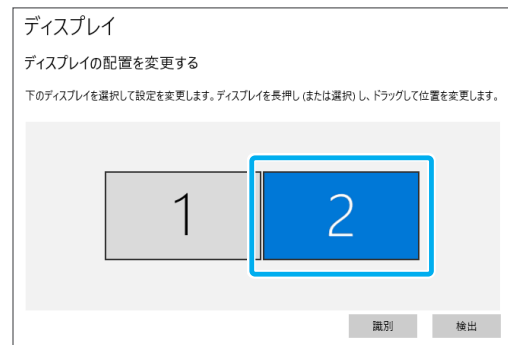


Windows11

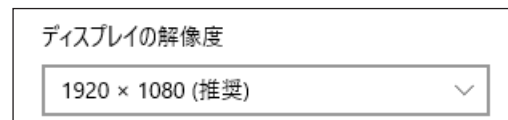


※ ディスプレイの設定は、パソコンに保存されます。次回からは自動で設定が反映されます。

4-3. パソコンからの HDMI 出力に対応するディスプレイ (V-80HD) を選ぶ。



4-4. 「ディスプレイの解像度」を「1920 × 1080」に設定する。



5. V-80HD の DSK [PGM] ボタンを押して、DSK 合成をオン (点灯) にする。



Graphics Presenter から出力されるコンテンツ (Roland Fill + Key 映像) が合成されてプログラム出力されます。

※ Graphics Presenter の「ON AIR」をクリックしてオン (赤点灯) にすると、Graphics Presenter から V-80HD にコンテンツを出力できる状態になります。

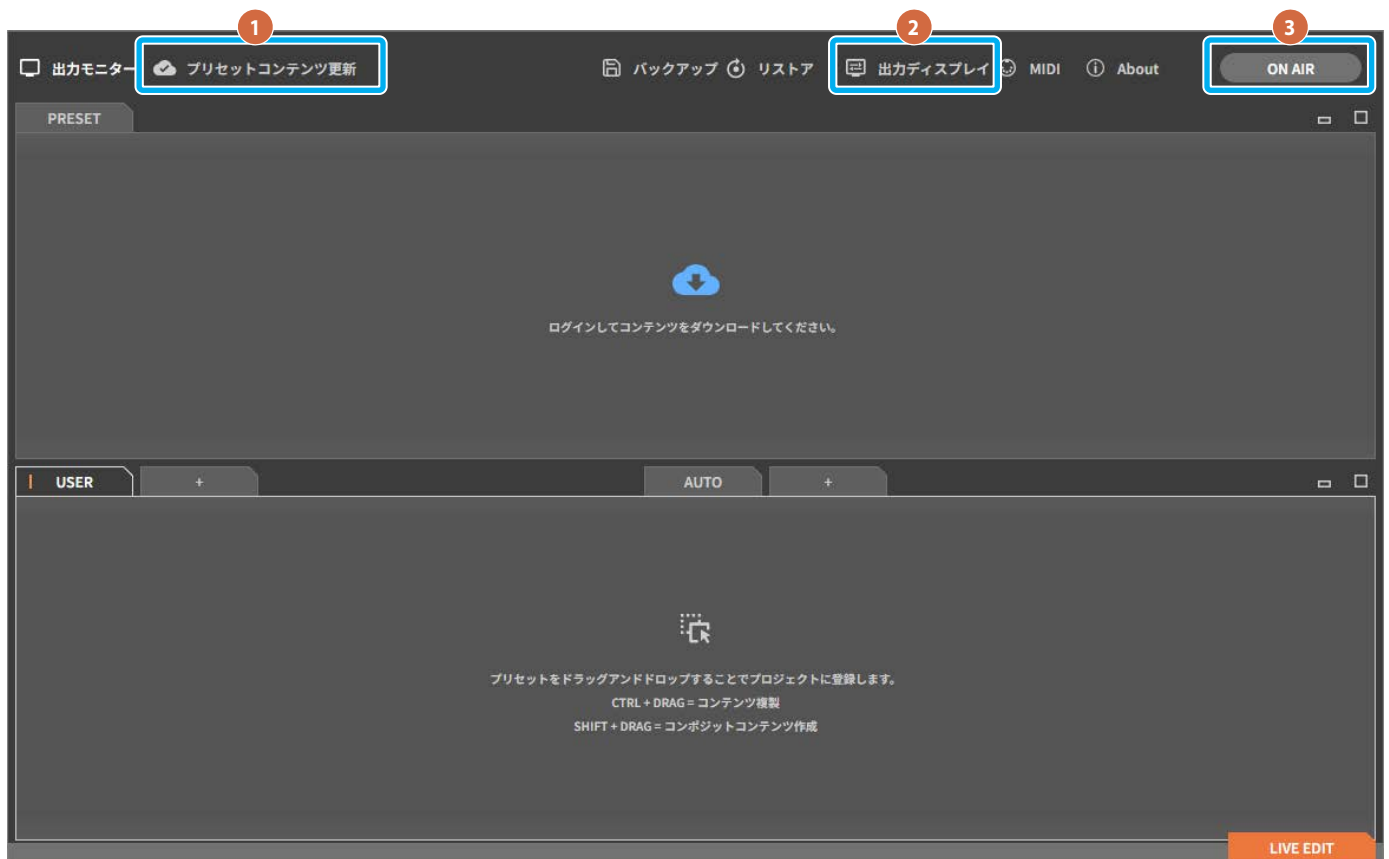
詳しくは「初期設定」(P.6) をご覧ください。

メモ

パソコンと V-80HD を双方でリモート・コントロールする場合

パソコンの USB 端子 (USB A または USB Type-C®) と V-80HD の USB STREAM 端子を USB ケーブルで接続します。Graphics Presenter が V-80HD を MIDI 機器として認識します。

初期設定

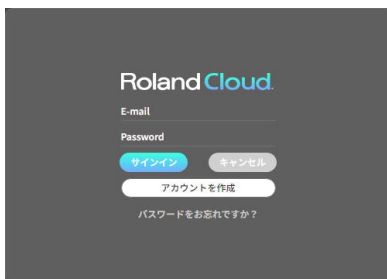


1 プリセット・コンテンツを更新する

プリセット・コンテンツを使うときは、初回起動時に Roland Cloud からプリセット・コンテンツをダウンロードする必要があります。

1. 「プリセットコンテンツ更新」をクリックする。

Roland Cloud サインイン・ダイアログが表示されます。



2. Roland アカウントを入力して「サインイン」をクリックする。

サインインすると、プリセット・コンテンツのダウンロードが始まります。

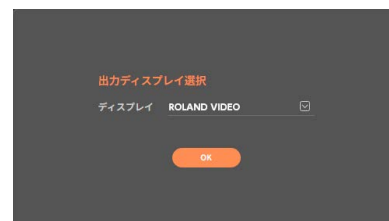
※ Roland アカウントをお持ちでない場合は、「アカウントを作成」をクリックしてアカウントを作成してください。

メモ

あらかじめご自身で用意したコンテンツだけで Graphics Presenter を使用する場合は、Roland アカウントへのサインインは不要です。

2 出力先を選ぶ

「出力ディスプレイ」をクリックして、出力先を選びます。パソコンの HDMI 出力に接続しているスイッチャーは「ROLAND VIDEO」と表示されます。



メモ

- プライマリディスプレイは選択肢に表示されません。
- 事前にスイッチャーの「Roland Fill + Key」を設定する必要があります。詳しくは、「Graphics Presenter をセットアップする」(P.5) をご覧ください。

3 コンテンツを出力できる状態にする

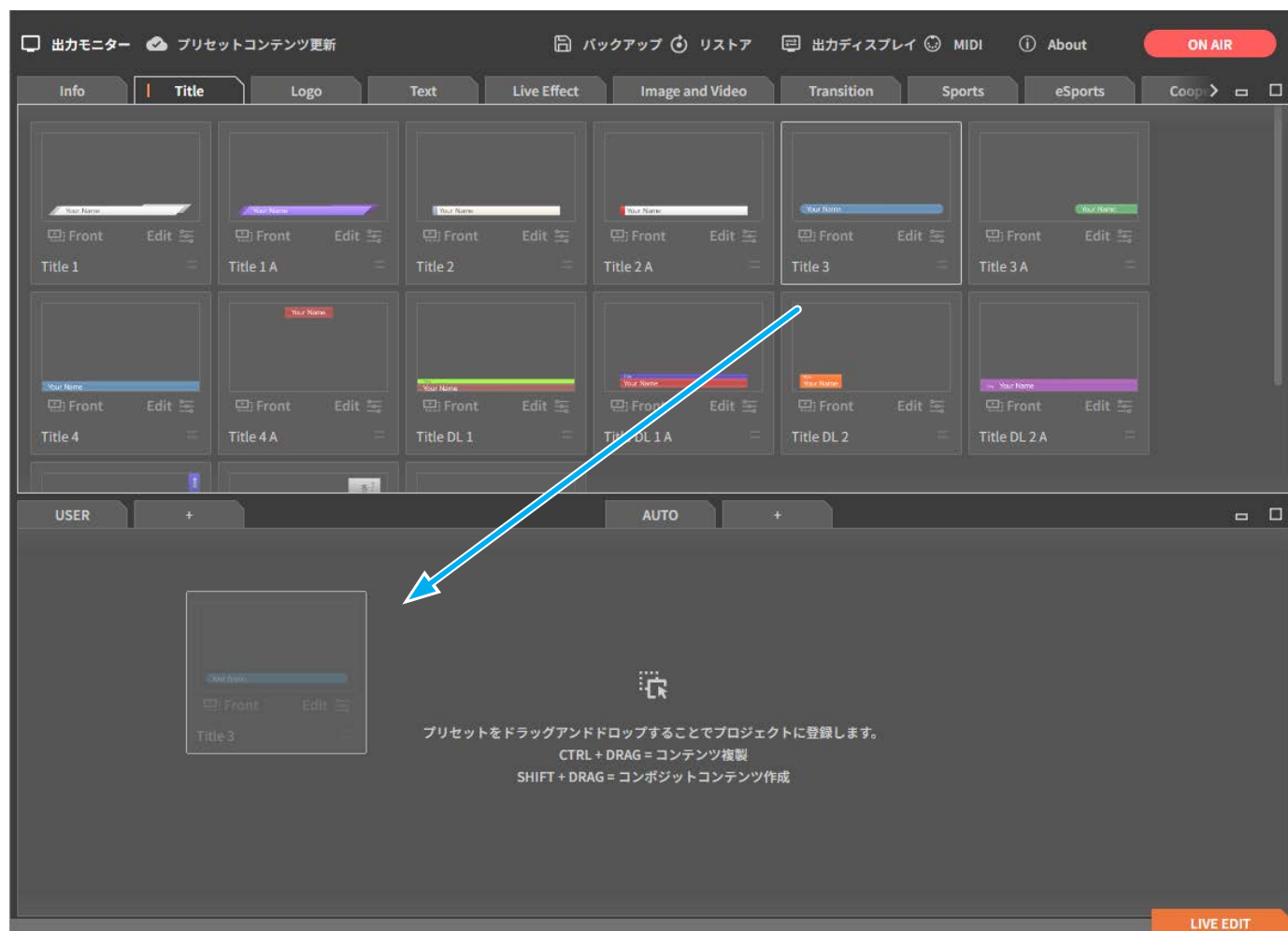
「ON AIR」をクリックして、オン（赤点灯）にします。

HDMI を経由してスイッチャーにコンテンツを出力できる状態になります。

コンテンツをユーザー・プロジェクトに登録する

コンテンツをドラッグ & ドロップして、ユーザー・プロジェクトに登録します。

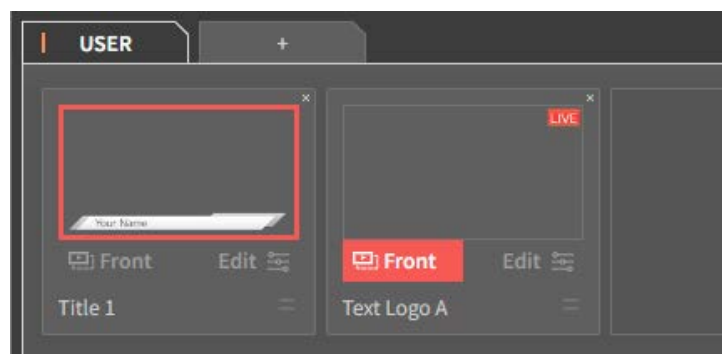
ユーザー・プロジェクトに登録したコンテンツは、並べ替えや編集、保存をすることができます。



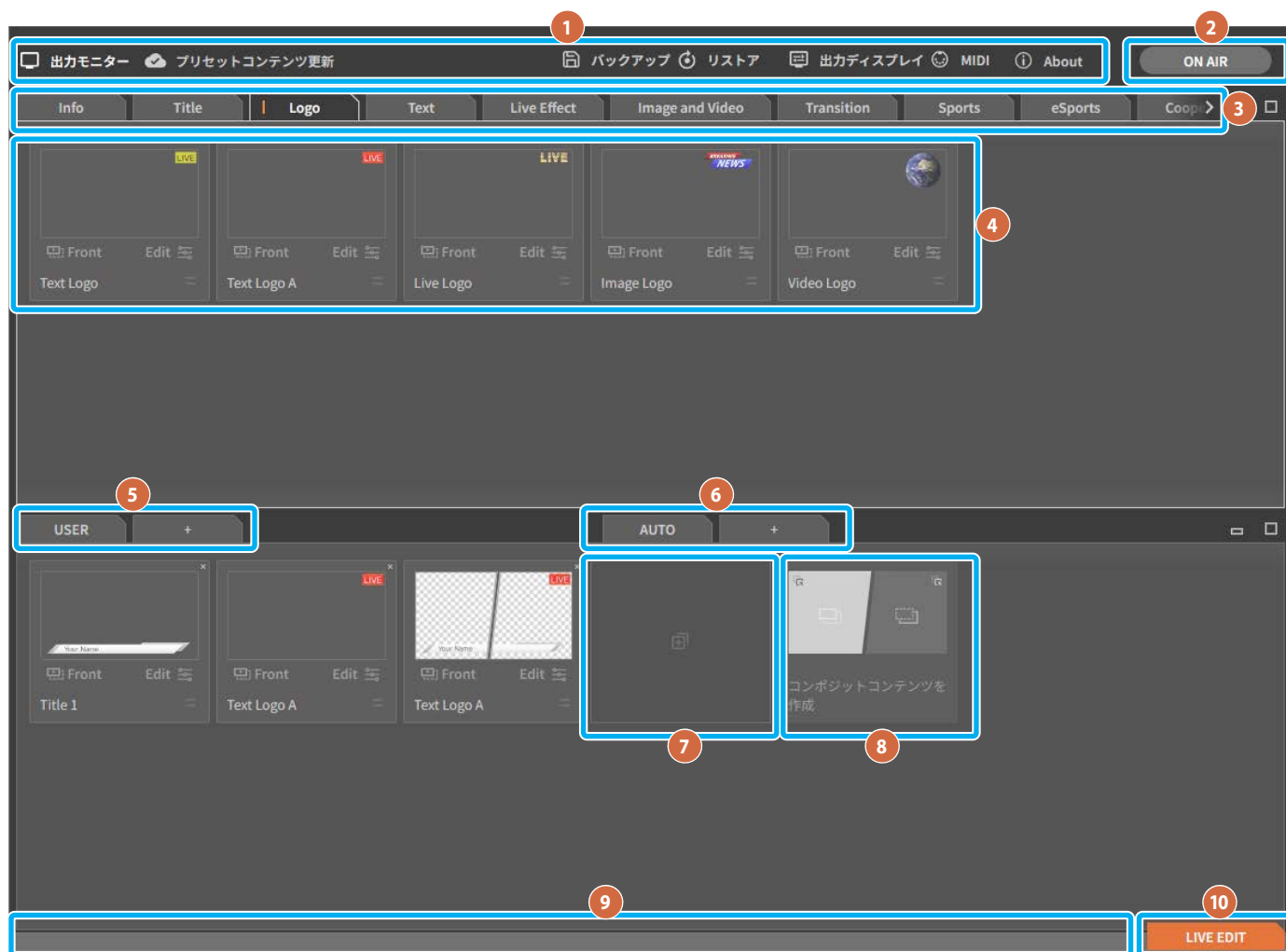
コンテンツを再生する

コンテンツのサムネイルをクリックすると、Background レイヤーで再生を開始します。

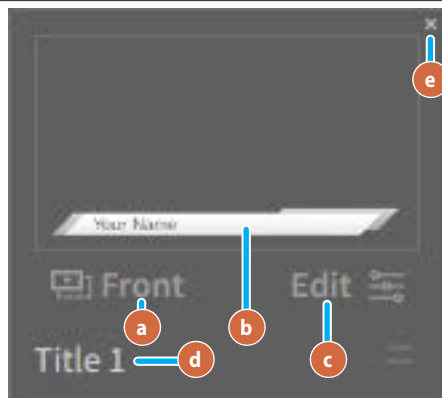
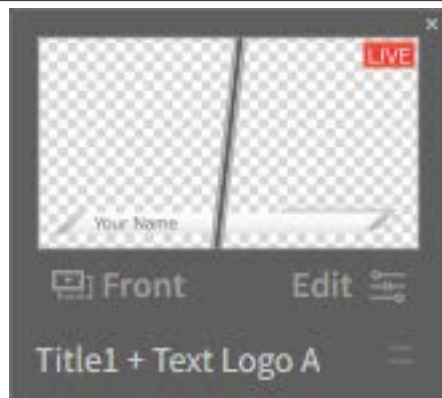
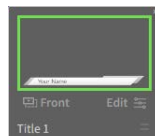
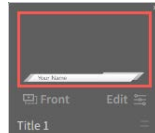
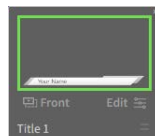
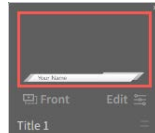
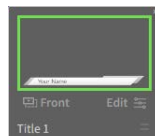
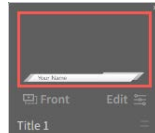
「Front」をクリックすると、Front レイヤーで再生を開始します。

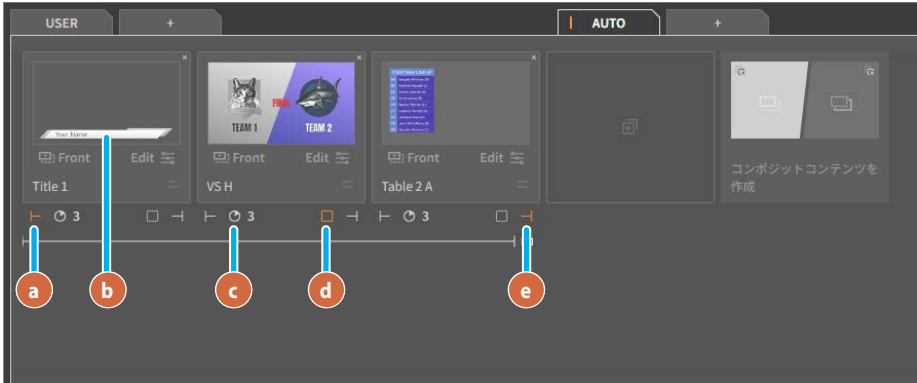


メイン画面

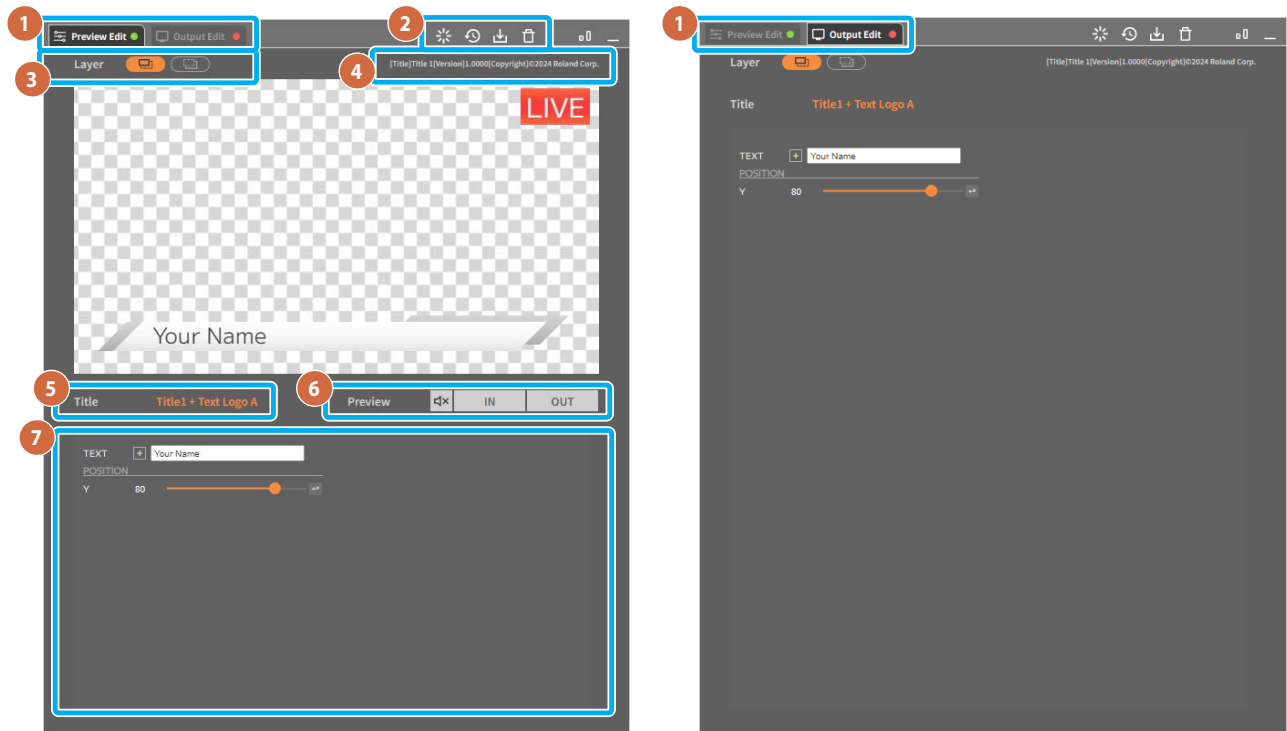


名称	説明
1	メイン・メニュー
	出力モニター コンテンツ出力を確認するウインドウを表示します。
	プリセットコンテンツ更新 Roland Cloud にサインインして、最新のコンテンツをダウンロードします。
	バックアップ コンテンツをバックアップします。
	リストア すべてのユーザー・プロジェクトと設定を対象とするか、現在選んでいるユーザー・プロジェクトのコンテンツを対象とするかを選びます。
	出力ディスプレイ バックアップしたファイルを読み込んで、Graphics Presenter に復元します。
	MIDI 最終出力する外部モニター（V-80HD を接続したパソコンの HDMI 端子）を選びます。
2	ON AIR
	MIDI の設定をします。詳しくは、「MIDI 設定画面」（P.16）をご覧ください。
3	プリセット・タブ
	About 画面を表示します。
4	Text Logo
	Text Logo A
5	Live Logo
	Image Logo
6	Video Logo
	コンポジットコンテンツを作成
7	Text 1
	Text Logo A
8	Text Logo A
	Text Logo A
9	Text Logo A
	Text Logo A
10	Text Logo A
	Text Logo A

名称	説明												
4 コンテンツ	  <table> <tr> <th>名称</th><th>説明</th></tr> <tr> <td>(a) Front</td><td> クリックすると緑点灯し ( Front), 現在表示中の Front レイヤーの終了処理をします。 赤点滅中は開始処理中、または終了処理中です。 </td></tr> <tr> <td>(b) サムネイル</td><td> コンテンツのサムネイルを表示します。クリックすると、Background レイヤーへコンテンツを出力します。 サムネイルの緑枠表示は、現在表示中のコンテンツの終了処理をしています。  赤枠点滅中は開始処理中、または終了処理中です。 コンテンツが出力されると、赤枠表示になります。  </td></tr> <tr> <td>(c) Edit</td><td> コンテンツを編集します。 クリックすると緑点灯し ( Edit), 「LIVE EDIT 設定画面」(P.11) の Preview Edit タブが表示されます。 コンテンツが編集されると、Edit ボタンの左側に「●」が表示されます。 </td></tr> <tr> <td>(d) タイトル</td><td> コンテンツのタイトルを表示します。 </td></tr> <tr> <td>(e) ×</td><td> コンテンツを削除します。 </td></tr> </table> メモ コンテンツをドラッグすると、そのほかの領域（ユーザー・コンテンツなど）へ登録、順番入れ替え、別のタブへのコピー、移動などをすることができます。	名称	説明	(a) Front	クリックすると緑点灯し ( Front), 現在表示中の Front レイヤーの終了処理をします。 赤点滅中は開始処理中、または終了処理中です。	(b) サムネイル	コンテンツのサムネイルを表示します。クリックすると、Background レイヤーへコンテンツを出力します。 サムネイルの緑枠表示は、現在表示中のコンテンツの終了処理をしています。  赤枠点滅中は開始処理中、または終了処理中です。 コンテンツが出力されると、赤枠表示になります。 	(c) Edit	コンテンツを編集します。 クリックすると緑点灯し ( Edit), 「LIVE EDIT 設定画面」(P.11) の Preview Edit タブが表示されます。 コンテンツが編集されると、Edit ボタンの左側に「●」が表示されます。	(d) タイトル	コンテンツのタイトルを表示します。	(e) ×	コンテンツを削除します。
名称	説明												
(a) Front	クリックすると緑点灯し ( Front), 現在表示中の Front レイヤーの終了処理をします。 赤点滅中は開始処理中、または終了処理中です。												
(b) サムネイル	コンテンツのサムネイルを表示します。クリックすると、Background レイヤーへコンテンツを出力します。 サムネイルの緑枠表示は、現在表示中のコンテンツの終了処理をしています。  赤枠点滅中は開始処理中、または終了処理中です。 コンテンツが出力されると、赤枠表示になります。 												
(c) Edit	コンテンツを編集します。 クリックすると緑点灯し ( Edit), 「LIVE EDIT 設定画面」(P.11) の Preview Edit タブが表示されます。 コンテンツが編集されると、Edit ボタンの左側に「●」が表示されます。												
(d) タイトル	コンテンツのタイトルを表示します。												
(e) ×	コンテンツを削除します。												
5 USER タブ	ユーザー・コンテンツの一覧を表示します。プリセット・タブのコンテンツをドラッグ & ドロップしてコンテンツを登録します。 - タブの「+」を押すと、新規にタブを追加できます。新規に作成したタブは、タブの上でダブルクリックすることで、名前を変更することができます。 - タブの上にコンテンツをドラッグ & ドロップすると、コンテンツを移動することができます。 [Ctrl] を押しながらタブの上にコンテンツをドラッグ & ドロップすると、コンテンツがコピーされます。 1 つのタブは 1 つのプロジェクトとしてバックアップの対象となります。												

名称	説明
6 AUTO タブ	プレイリストを作成することができます。プレイリストに登録したユーザー・コンテンツの一覧を表示します。 • タブの「+」を押すと、新規にタブを追加できます。新規に作成したタブは、タブの上でダブルクリックすることで、名前を変更することができます。 • タブの上にコンテンツをドラッグ & ドロップすると、コンテンツを移動することができます。 • [Ctrl] を押しながらタブの上にコンテンツをドラッグ & ドロップすると、コンテンツがコピーされます。 • 1 つのタブは 1 つのプロジェクトとしてバックアップの対象となります。 
7 コンテンツ複製領域	コンテンツをドラッグ & ドロップすると、コンテンツのコピーしたり、他のプロジェクトへのコピーや移動をしたりすることができます。
8 コンポジット・コンテンツを作成	コンテンツをドラッグ & ドロップすると、コンポジット・コンテンツを作成します。 Front コンテンツは左の領域へ、Background コンテンツは右の領域へドラッグ & ドロップします。 メモ コンポジット・コンテンツ作成時は Background コンテンツのサムネイルを表示します。 LIVE EDIT で保存することで、Front コンテンツと Background コンテンツを合成したサムネイルを表示します。
9 ステータス表示	ON AIR 状態や、コンテンツのダウンロード状況を表示します。
10 LIVE EDIT	「LIVE EDIT 設定画面」(P.11) をご覧ください。

LIVE EDIT 設定画面



名称	説明
1 エディット対象選択	Preview Edit : 「Edit」 をクリックして選んだコンテンツのプレビューを見ながら編集します。 Output Edit : 現在出力中のコンテンツを編集します。
2 エディット・メニュー	 (初期化) コンテンツを初期化します。
	 (再読み込み) コンテンツを最後に保存した状態に戻します。
	 (保存) コンテンツを保存します。プリセット・コンテンツは、現在のユーザー・プロジェクトに保存されます。「Preview Edit」保存時にサムネイルが自動更新されます。 編集したコンテンツを保存していない場合は、  表示になります。 メモ ユーザー・コンテンツの場合は、[Ctrl] を押しながらクリックすることで、コピーを作成して保存します。このとき、コンテンツを編集前に戻すときは、「再読み込み」をクリックします。
3 レイヤー選択	 (削除) コンテンツを削除します。 ※ プリセット・コンテンツは削除できません。
	Front  Background  編集するレイヤーを選びます。
4 コンテンツ情報	編集中のコンテンツ情報を表示します。
5 Title	コンテンツのタイトルを入力します。
6 Preview	コンテンツにオーディオが含まれる場合は、音声出力をオン／オフすることができます。
	メモ • OS の仕様上、オーディオ出力先はすべてのコンテンツで共有されます。プレビュー中のエディット・コンテンツの音声とアウトプット中のコンテンツの音声は、同じデバイスから出力されます。 • コンテンツにより対応していないことがあります。
	Audio  IN OUT IN / OUT コンテンツの開始／終了時の状態をプレビューします。
7 コンテンツ設定項目	コンテンツの各設定項目を表示します。コンテンツにより内容は異なります。

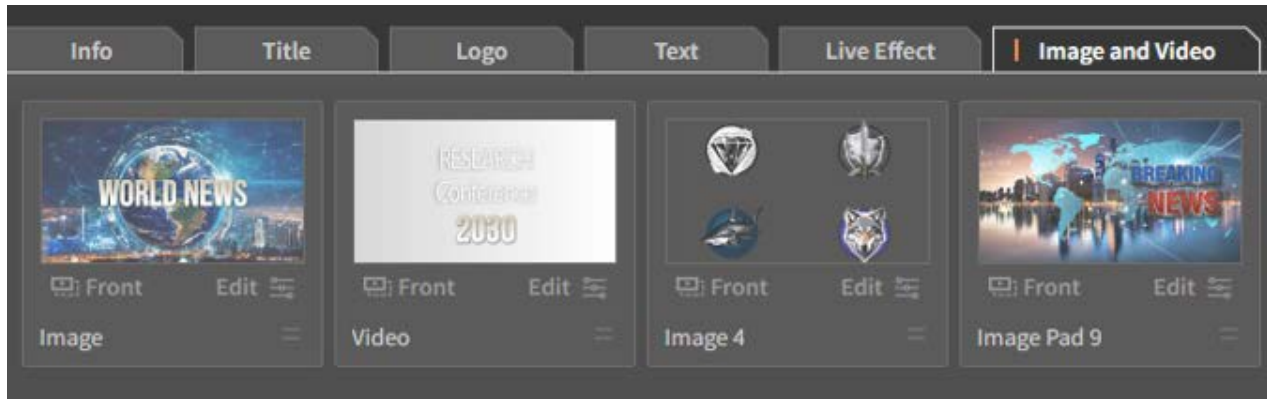
プリセット・コンテンツを編集して再生する

最終イメージに近いプリセット・コンテンツを編集して、オリジナルのコンテンツを作成することができます。ここでは、シンプルな静止画を例にとって説明します。事前にパソコンとスイッチャーを接続してください。接続方法について、詳しくは各スイッチャーの『Graphics Presenter をセットアップする』（Web）をご覧ください。

プリセット・コンテンツをユーザー・プロジェクトに登録する

1. プリセット・タブ「Image and Video」をクリックします。

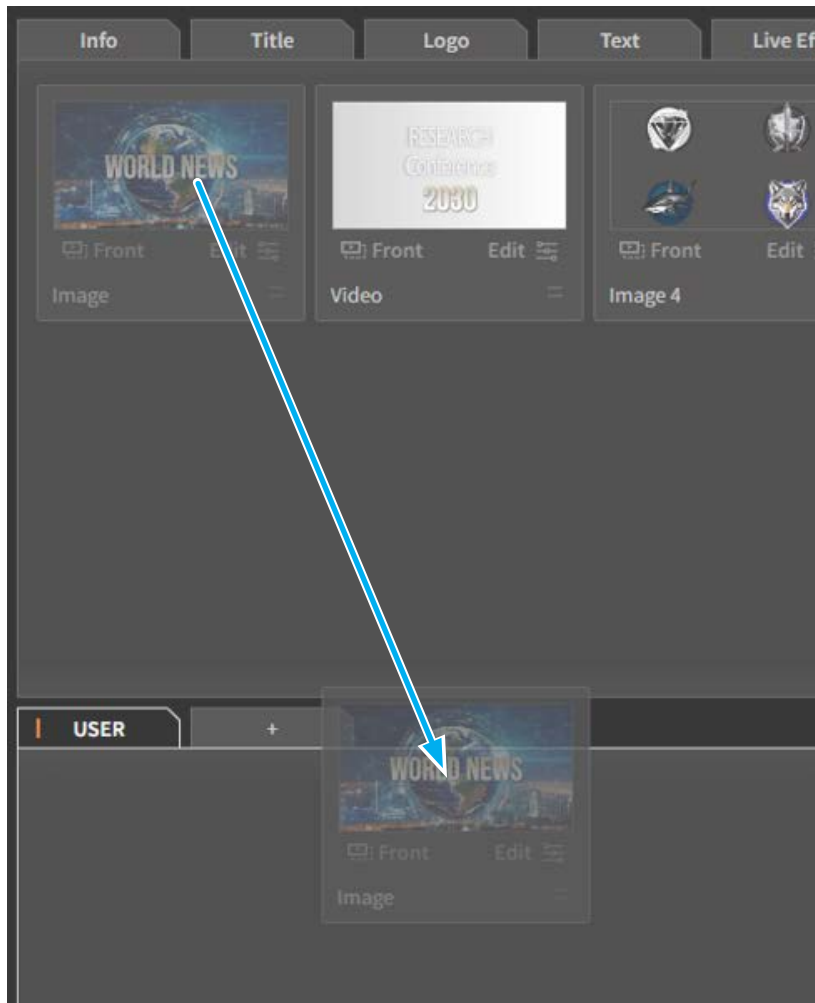
静止画やビデオなどのコンテンツがコンテンツ・ウィンドウに表示されます。



Roland Cloud からプリセット・コンテンツをダウンロードすると、プリセット・タブが表示されます。プリセット・タブが表示されない場合は、プリセット・コンテンツを更新してください（P.6）。

2. 編集したいプリセット・コンテンツをドラッグして、USER タブにドロップします。

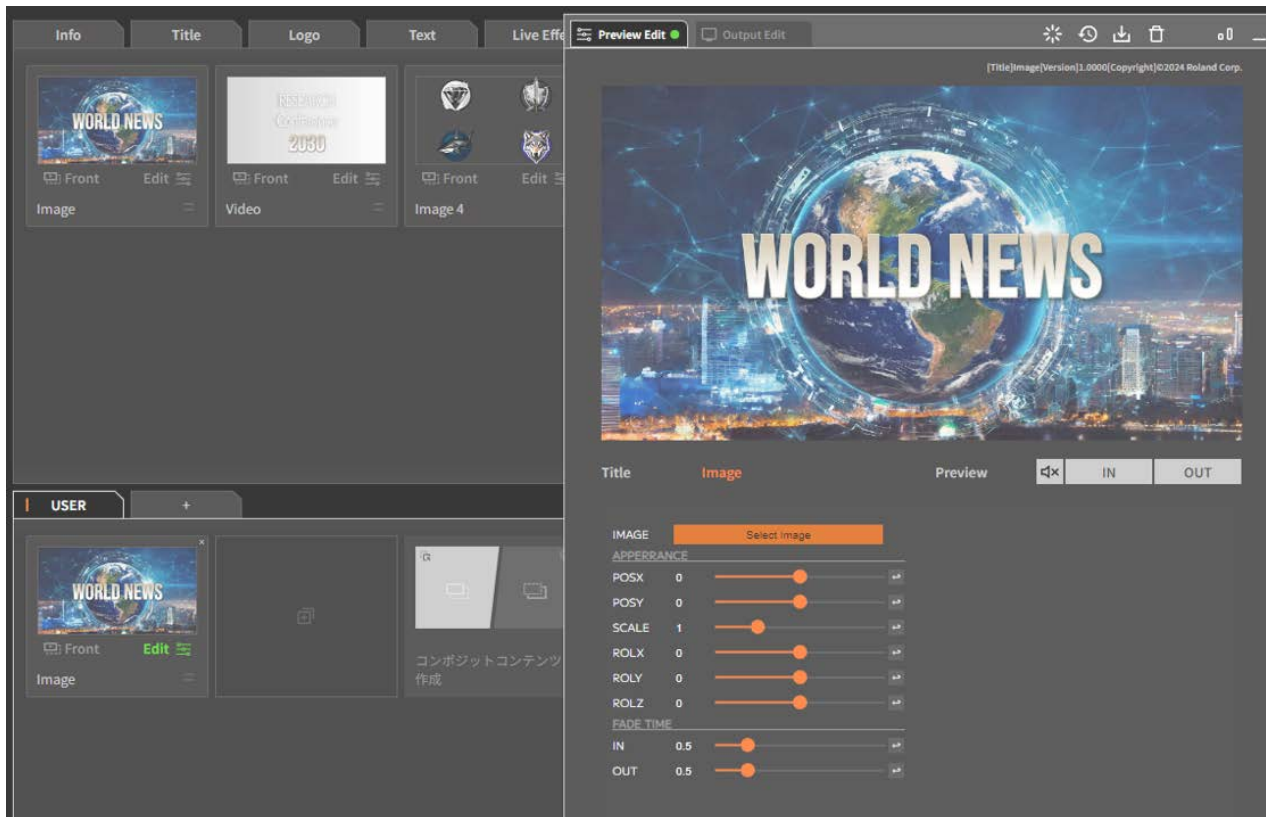
コンテンツがユーザー・プロジェクトに登録されます。



プリセット・コンテンツを編集する

1. USER タブで編集したいコンテンツの [Edit] ボタンをクリックします。

Preview Edit 画面が表示されます。



2. [Select Image] をクリックします。

ファイル一覧が表示されます。

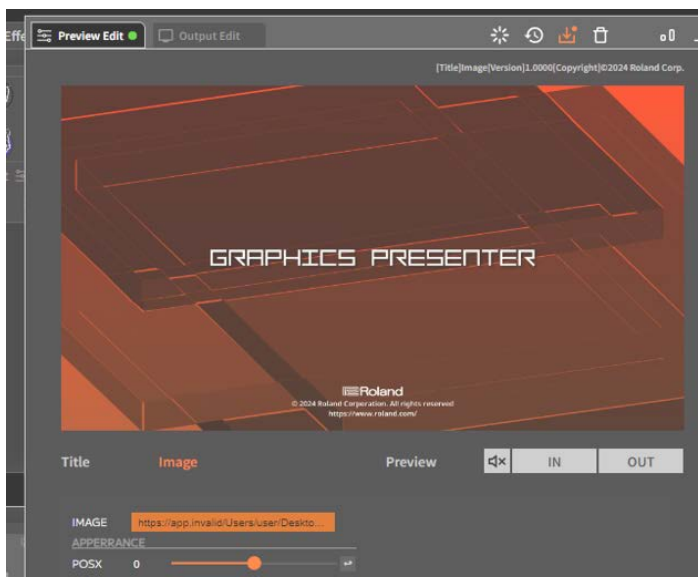
3. 表示したい静止画を選びます。

静止画が読み込まれます。

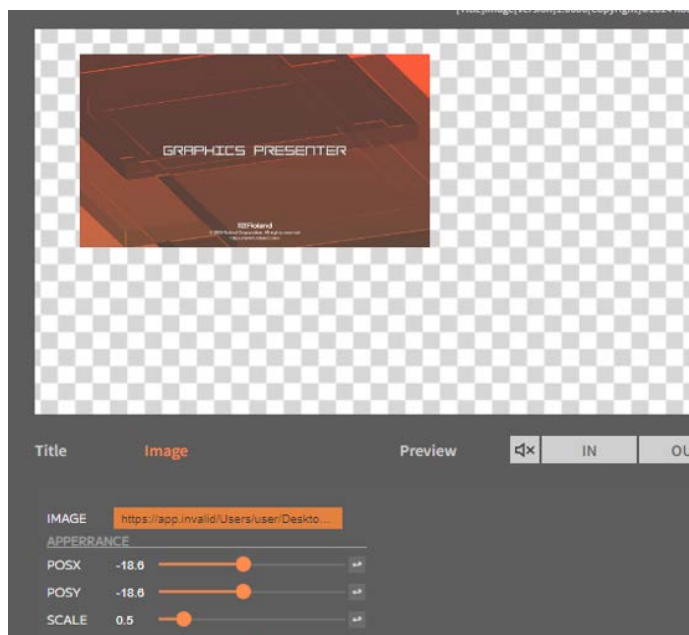
※ 読み込みできる静止画のファイル形式は .jpg、.png と .bmp です。

※ Cドライブに保存されている画像ファイルのみ読み込み可能です。

読み込みが完了すると、プレビュー画面が更新されます。

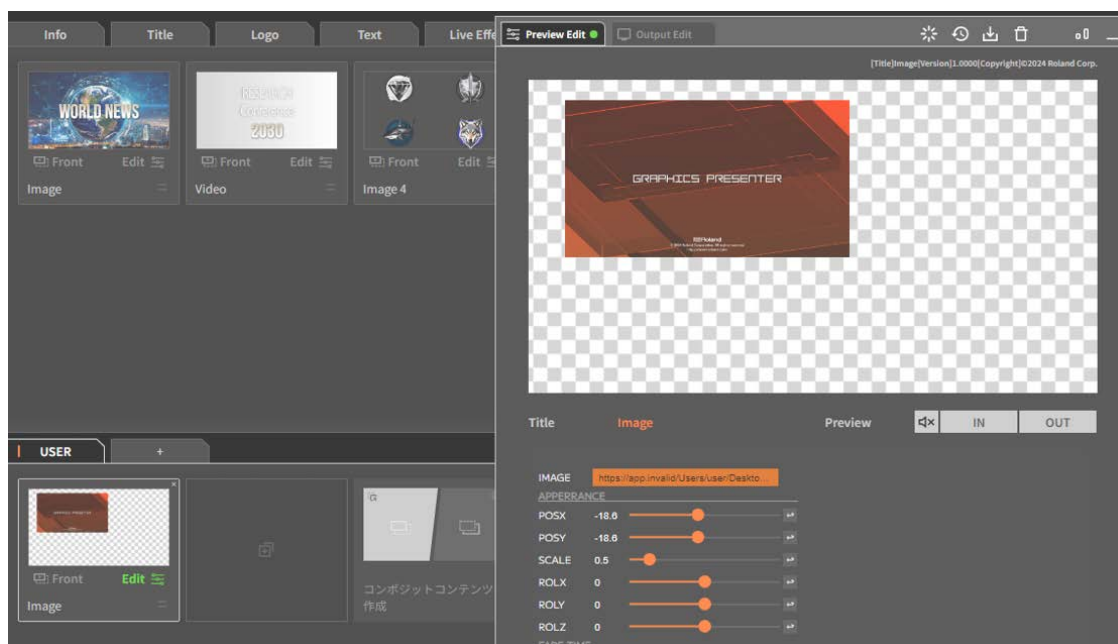


4. コンテンツ設定項目の「POSX」、「POSY」と「SCALE」を調整して、表示位置や大きさを変更します。



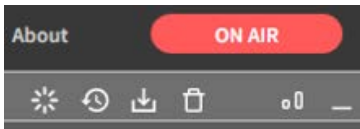
5.  ボタンをクリックして、コンテンツを保存します。

コンテンツが保存され、サムネイルが更新されます。



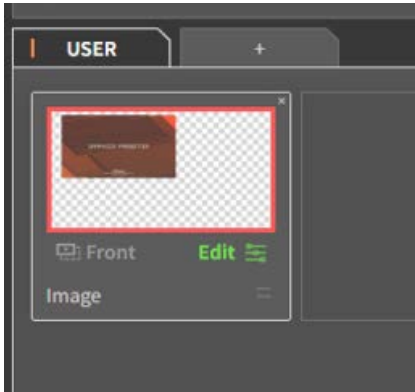
編集したコンテンツを再生する

1. 「ON AIR」 ボタンが点灯していることを確認します（「3 コンテンツを出力できる状態にする」(P.6)）。

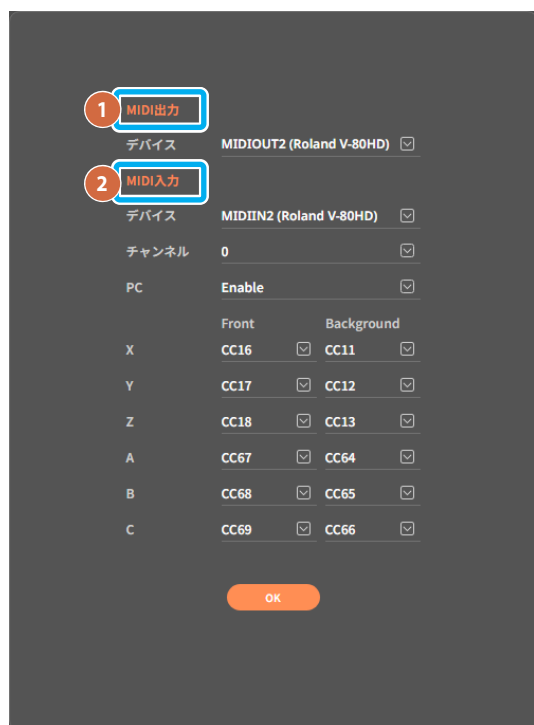


2. 編集したコンテンツのサムネイルをクリックします。

サムネイルに赤枠が表示され、コンテンツが再生されます。



MIDI 設定画面



名称		説明	
1	MIDI 出力	デバイス	パソコンに接続している MIDI 出力デバイスの一覧を表示します。MIDI 出力に対応するコンテンツが使用します。
		デバイス	パソコンに接続している MIDI 入力デバイスの一覧を表示します。「Any Devices」に設定すると、パソコンに接続されているすべての MIDI 入力を受信します。
2	MIDI 入力	チャンネル	0 ~ 15 : MIDI 入力デバイスで使用するチャンネルを指定します。
		PC	Disable / Enable: Graphics Presenter が MIDI PC (プログラム・チェンジ) を受信することで、コンテンツを選んだり、出力 (ON AIR) の状態を切り替えたりすることができます。 • PC0 : 現在のプロジェクト/プレイリストの次のコンテンツを選びます。 • PC1 ~ PC124 : 現在のプロジェクト/プレイリストの Background コンテンツを選びます。 • PC125 : 現在出力中の Front コンテンツを非表示にします。 • PC126 : 現在出力中の Background コンテンツを非表示にします。 • PC127 : ON AIR を切り替えます。
		X / Y / Z / A / B / C	現在出力中のコンテンツを、MIDI CC (コントロール・チェンジ) でコントロールすることができます。各コンテンツは、X / Y / Z / A / B / C という 6 個の制御入力を持っています。Graphics Presenter は、X / Y / Z / A / B / C それぞれに対して MIDI CC をアサインします。MIDI CC を受信すると、設定に従って X / Y / Z / A / B / C に変換され、コンテンツに出力されます。 コンテンツは、X / Y / Z / A / B / C に対応する機能があれば動作します。対応する機能の内容や有無は、各コンテンツに依存します。

トラブルシューティング

症状	原因	対策
Graphics Presenter が正常に起動しない	WebView2 ランタイムがない、または古いです。	WebView2 ランタイムをインストールします。すでに WebView2 がインストールされている場合は、Windows の「設定」→「アプリと機能」で「Microsoft Edge WebView2 Runtime」を選んで、いったんアンインストールして再インストールするか、修復を実行します。 WebView2 ランタイムは以下の URL から取得します。 日本語 https://developer.microsoft.com/ja-jp/microsoft-edge/webview2/?form=MA13LH 英語 https://developer.microsoft.com/en-us/microsoft-edge/webview2/?form=MA13LH
	MSVCP140.dll、VCRUNTIME140.dll、VCRUNTIME140_1.dll がありません。	以下の URL から Microsoft Visual C++ 再頒布可能パッケージ「vc_redist_x64.exe」をダウンロードしてインストールします。 日本語 https://learn.microsoft.com/ja-JP/cpp/windows/latest-supported-vc-redist?view=msvc-170 英語 https://learn.microsoft.com/en-us/cpp/windows/latest-supported-vc-redist?view=msvc-170
正しい色で表示されない	スイッチャーで「Roland Fill + Key」の設定が必要です。	スイッチャーで「Roland Fill + Key」を有効にし、パソコンからの HDMI 出力をスイッチャーの Graphics Presenter に対応する HDMI 入力端子に接続します。
コンテンツを切り替えるときにちらつく	コンテンツ切り替え時にコンテンツは透過するため、スイッチャーで選ばれている背景が見えるためです。	スイッチャーで背景を黒にするか、Background レイヤーを黒にして、Front レイヤーでコンテンツを切り替えることで、黒画面を挟んで切り替えることができます。
アニメーションが荒い、またはフレーム・ドロップする	パソコンとスイッチャーは非同期の接続となるため、フレームがスキップまたはリPEATして描画されることがあります。また、使用するパソコンの負荷状態により描画フレームは変動します。	処理能力の高いパソコンを使用する、ウィルス・スキャンなどのバックグラウンド処理を停止する、コンテンツで使用する画像や動画を必要最小限に縮小する、などで改善できます。
タスクバーで Graphics Presenter を選ぶと出力が乱れる	パソコンの「プレビューを有効にする」機能がオンになっています。	パソコンの「プレビューを有効にする」機能をオフにすると改善します。 1. [Windows] キー + [R] キーを押して、「ファイル名を指定して実行」ダイアログを表示する。 2. 「名前」の入力ボックスに「SystemPropertiesPerformance.exe」と入力して「OK」をクリックする。 パフォーマンスオプションが表示されます。 3. 「視覚効果」タブの「プレビューを有効にする」のチェックをはずして、「OK」をクリックする。
画面の文字が小さくて見にくい	ディスプレイ設定の「拡大縮小とレイアウト」が 100% になっています。	ディスプレイ設定の「拡大縮小とレイアウト」の設定を 125% 以上にすることで、画面の文字を大きくすることができます。 1. Windows のデスクトップを右クリックして、ポップアップ表示されるメニューから「ディスプレイ設定」をクリックする。 ディスプレイ設定画面が表示されます。 2. 「拡大縮小とレイアウト」のプルダウン・メニューから 125% 以上を選ぶ。
Roland Cloud からコンテンツが正しく読み込まれない	パソコンの「ドキュメント」フォルダーの保存先を変更している。	パソコンの OS とアプリケーションの仕様上、「ドキュメント」フォルダーは、Windows の標準設定で C ドライブに保存される必要があります。 Graphics Presenter をアンインストールし、「ドキュメント」フォルダーを標準の保存先に戻したあと、Graphics Presenter を再度インストールして、コンテンツをダウンロードしてください。

項目	説明								
コンテンツで利用できるファイルについて	画像、動画、フォントなど各コンテンツに応じて、ご自身で用意したファイルが使用できます。 ユーザー・プロジェクトの Resources フォルダーに配置したファイルは、プロジェクト・バックアップの対象となります。 C:\Users\[ユーザー名]\Documents\Graphics Presenter\User Projects\[タブ名=プロジェクト名]\Resources Resources フォルダー以外に配置したファイルを使用している場合は、リストアップ時にファイルへのリンクが切れる可能性があります。 注意 使用できる動画、画像、音声の制限について、コンテンツごとに扱える種類は異なります。各ファイルのフォーマットについては下記を参考にしてください。すべてのビットレート、解像度等に対応はしていません。 <table> <tr> <td>画像</td><td>.jpg、.png（アルファ対応）、.gif（アニメーション対応、アルファ対応）、.bmp、.tiff</td></tr> <tr> <td>音声</td><td>.mp3、.wav</td></tr> <tr> <td>動画</td><td>.mp4（H.264、AAC）、.webm（VP9、OPUS、アルファ対応）</td></tr> <tr> <td>フォント</td><td>Google Fonts からダウンロードできる ttf ファイルが使用できます。 https://fonts.google.com/</td></tr> </table>	画像	.jpg、.png（アルファ対応）、.gif（アニメーション対応、アルファ対応）、.bmp、.tiff	音声	.mp3、.wav	動画	.mp4（H.264、AAC）、.webm（VP9、OPUS、アルファ対応）	フォント	Google Fonts からダウンロードできる ttf ファイルが使用できます。 https://fonts.google.com/
画像	.jpg、.png（アルファ対応）、.gif（アニメーション対応、アルファ対応）、.bmp、.tiff								
音声	.mp3、.wav								
動画	.mp4（H.264、AAC）、.webm（VP9、OPUS、アルファ対応）								
フォント	Google Fonts からダウンロードできる ttf ファイルが使用できます。 https://fonts.google.com/								
ローカル・ファイル	OS の仕様上、Graphics Presenter がインストールされているドライブのファイルが読み込めます。 たとえば、USB メモリーのファイルは、Graphics Presenter がインストールされているドライブにコピーすることで読み込めます。								
外部機器からの MIDI 制御	「LIVE EDIT で MIDI 制御を受け付けるコンテンツ」と「メイン出力で MIDI 制御を受け付けるコンテンツ」があります。 LIVE EDIT で MIDI 制御を受け付けるコンテンツ：LIVE EDIT の「Output Edit」でコンテンツ設定画面が表示されているときのみ MIDI 制御を受け付けます。 メイン出力が MIDI 制御を受け付けるコンテンツ：LIVE EDIT で、UI 画面の表示にかかわらずコンテンツの内容を制御することができます。 どちらのタイプかは、コンテンツ設定画面に記述があります。								
コンポジット・コンテンツ	Front レイヤーと Background レイヤーのコンテンツをまとめて管理することで、1 クリックで出力することができます。 プレイリストに組み込むこともできます。Front レイヤーは次のコンポジット・コンテンツまで表示が維持されます。								
サムネイル作成について	各コンテンツに表示されているサムネイルは、LIVE EDIT の「Preview Edit」画面で保存した場合のプレビュー画面をキャプチャーして作成します。 コンポジット・コンテンツ作成時、LIVE EDIT の「Output Edit」での保存ではサムネイルは更新されません。								
スイッチャーを制御する	特定のコンテンツにおいて、スイッチャーを制御できます。 全画面に静止画を表示している間に、スイッチャーの入力を切り替えるといった演出（スティンガー・トランジション）ができます。 1. スイッチャーとパソコンを USB ケーブルで接続する。 2. Graphics Presenter の「MIDI」→「MIDI 出力」で、操作対象のスイッチャーを選ぶ。 3. コンテンツの LIVE EDIT 画面で、「MIDI OUT」にスイッチャーを制御する MIDI 信号を入力して、保存する。 MIDI 信号について、詳しくは各スイッチャーの『リモート・コントロール・ガイド』（Web）をご覧ください。								

項目	説明
キーボード・ショートカット	[Alt] + [0] ~ [9] Background コンテンツ (1 ~ 9 番目の場合) を選びます。(*1) (例) 3 番目のコンテンツの場合: [Alt] + [3] を押します。 メモ 10 番目以降のコンテンツを選ぶ場合は、[Ctrl] + [0] ~ [9] (10 の位) と組み合わせて使用します。
	[Ctrl] + [0] ~ [9] 選びたいコンテンツの 10 の位を入力します。(*1) [Alt] + [0] ~ [9] (1 の位) と組み合わせて使用します。 (例) 13 番目のコンテンツの場合: [Ctrl] + [1] (10 の位) を押してから、[Alt] + [3] (1 の位) を押します。
	[Alt] + [Enter] ON AIR を切り替えます。
	[Alt] + [Space] 次のコンテンツを選びます。(*1)
	[Alt] + [F] 現在出力中の Front コンテンツを非表示にします。
	[Alt] + [B] 現在出力中の Background コンテンツを非表示にします。
	[Shift] を押しながらコンテンツをドラッグして、異なるコンテンツにドロップ コンボジット・コンテンツ作成します。(*1)
	[Ctrl] を押しながらコンテンツをドラッグ & ドロップ コンテンツのコピーをします。(*1)
	[Ctrl] を押しながらコンテンツを選ぶ 複数コンテンツを選びます。
	[Shift] を押しながらコンテンツを選ぶ 複数コンテンツの範囲を選びます。
	[Delete] コンテンツを削除します。(*1)
	[Ctrl] + [C] コンテンツをクリップボードへコピーします。
	[Ctrl] + [V] クリップボードからコンテンツをペーストします。(*1)
	[Ctrl] を押しながら別タブへコンテンツをドラッグ & ドロップ 別タブへコンテンツをコピーします。
	LIVE EDIT 画面で [Ctrl] を押しながら保存 ユーザー・コンテンツ内にコンテンツのコピーを保存します。

(*1) 現在のプロジェクト／プレイリストのコンテンツに対して有効です。

メモ

キーボード操作の組み合わせが登録できる拡張コントローラーを使えば、1 つのボタンを押すだけでショートカット操作を実行することができます。