

Digital Asset Manager

インストレーションおよび管理ガイド

10g リリース 3 (10.1.3.3.0)

部品番号 : E05640-01

2007 年 10 月

Digital Asset Manager インストールおよび管理ガイド, 10g リリース 3 (10.1.3.3.0)

部品番号 : E05640-01

原本名 : Digital Asset Manager Installation and Administration Guide, 10g Release 3 (10.1.3.3.0)

原本部品番号 : A00086-01

原本協力者 : Bruce Silver, Brian Bergstrom, Eric Raney

Copyright © 2007 Oracle. All rights reserved.

制限付権利の説明

このプログラム（ソフトウェアおよびドキュメントを含む）には、オラクル社およびその関連会社に所有権のある情報が含まれています。このプログラムの使用または開示は、オラクル社およびその関連会社との契約に記された制約条件に従うものとします。著作権、特許権およびその他の知的財産権と工業所有権に関する法律により保護されています。

独立して作成された他のソフトウェアとの互換性を得るために必要な場合、もしくは法律によって規定される場合を除き、このプログラムのリバース・エンジニアリング、逆アセンブル、逆コンパイル等は禁止されています。

このドキュメントの情報は、予告なしに変更される場合があります。オラクル社およびその関連会社は、このドキュメントに誤りが無いことの保証は致し兼ねます。これらのプログラムのライセンス契約で許諾されている場合を除き、プログラムを形式、手段（電子的または機械的）、目的に関係なく、複製または転用することはできません。

このプログラムが米国政府機関、もしくは米国政府機関に代わってこのプログラムをライセンスまたは使用する者に提供される場合は、次の注意が適用されます。

U.S. GOVERNMENT RIGHTS

Programs, software, databases, and related documentation and technical data delivered to U.S. Government customers are "commercial computer software" or "commercial technical data" pursuant to the applicable Federal Acquisition Regulation and agency-specific supplemental regulations. As such, use, duplication, disclosure, modification, and adaptation of the Programs, including documentation and technical data, shall be subject to the licensing restrictions set forth in the applicable Oracle license agreement, and, to the extent applicable, the additional rights set forth in FAR 52.227-19, Commercial Computer Software--Restricted Rights (June 1987). Oracle USA, Inc., 500 Oracle Parkway, Redwood City, CA 94065.

このプログラムは、核、航空産業、大量輸送、医療あるいはその他の危険が伴うアプリケーションへの用途を目的としておりません。このプログラムをかかるとして使用する際、上述のアプリケーションを安全に使用するために、適切な安全装置、バックアップ、冗長性 (redundancy)、その他の対策を講じることは使用者の責任となります。万一かかるプログラムの使用に起因して損害が発生いたしましても、オラクル社およびその関連会社は一切責任を負いかねます。

Oracle, JD Edwards, PeopleSoft, Siebel は米国 Oracle Corporation およびその子会社、関連会社の登録商標です。その他の名称は、他社の商標の可能性があります。

このプログラムは、第三者の Web サイトへリンクし、第三者のコンテンツ、製品、サービスへアクセスすることがあります。オラクル社およびその関連会社は第三者の Web サイトで提供されるコンテンツについては、一切の責任を負いかねます。当該コンテンツの利用は、お客様の責任になります。第三者の製品またはサービスを購入する場合は、第三者と直接の取引となります。オラクル社およびその関連会社は、第三者の製品およびサービスの品質、契約の履行（製品またはサービスの提供、保証義務を含む）に関しては責任を負いかねます。また、第三者との取引により損失や損害が発生いたしましても、オラクル社およびその関連会社は一切の責任を負いかねます。

目次

第1章：はじめに

概要	1-1
このガイドについて	1-2
追加のヘルプ	1-3
前提条件	1-3
製品	1-4
変換アプリケーション	1-4
ストリーミング・サーバー	1-4
サポートされるブラウザ	1-5
Windows クライアントの推奨ブラウザ	1-5
Mac クライアントの推奨ブラウザ	1-6
サポートされるオペレーティング・システム	1-6
サポートされる入力形式	1-6
サポートされる出力形式	1-7

第2章：インストール

概要	2-1
変換アプリケーション	2-1
イメージ変換	2-2
ビデオ変換	2-2
コンポーネントのインストールと構成	2-3
Digital Asset Manager のインストール	2-4
検索索引の再構築	2-5
インストールの確認	2-6
構成	2-10
イメージ変換アプリケーション・パスの設定	2-10
Content Server 構成ファイルの変更	2-11
ファイル形式の関連付けおよびファイル拡張子のマッピング	2-12
ファイル形式の関連付け	2-12
ファイル拡張子のマッピング	2-13

ビデオ資産ファイルの配置の構成	2-15
デフォルトのファイル配置場所の構成	2-15
特定のファイル配置場所の構成	2-17
ストリーミング・サーバーの使用	2-19
FlipFactory タイムアウト設定の設定	2-19
FlipFactory のインストールと構成	2-20
FlipFactory のインストール	2-20
Digital Asset Manager ビデオ・プラグインのインストール	2-20
FlipFactory クラスパスの構成	2-21
FlipFactory とのディレクトリの共有	2-23
共有ディレクトリ・パスの設定	2-24
Inbound Refinery の共有ディレクトリ・パスの設定	2-25
FlipFactory への共有ディレクトリ・パスの設定	2-26
FlipFactory でのファクトリの作成および構成	2-27
ファクトリの作成	2-27
プラグインの構成	2-27
プラグイン・デバッグ・ログの有効化	2-30
Digital Asset Manager のアンインストール	2-31
Digital Asset Manager コンポーネントの削除	2-32
コンポーネントの再有効化	2-33
Macintosh クライアントでの Digital Asset Manager	2-33

第 3 章：管理

概要	3-1
イメージ資産のレンディションの定義	3-1
レンディション・セットの定義	3-2
イメージ・レンディション・セットの使用方法	3-6
extraRendition_definitions.hda ファイルの構造	3-6
レンディション・セットの追加	3-8
レンディション・セットの有効化	3-13
変換の管理	3-15
ビデオ・ファイル・タイプの構成表の編集	3-15
デフォルトのビデオ形式プリファレンスの設定	3-16

付録 A: Image Alchemy の基本的な変換オプション

概要	A-1
構文	A-1
形式のオプション	A-3
サイズおよび解像度のオプション	A-8
PostScript、EPS、および PDF の入力オプション	A-10

付録 B: サード・パーティ・ライセンス

概要	B-1
Apache Software License	B-1
W3C® Software Notice and License	B-2
Zlib License	B-4
一般的な BSD ライセンス	B-4
一般的な MIT ライセンス	B-5
Unicode ライセンス	B-6
その他の帰属	B-7

索引

1

はじめに

概要

Digital Asset Manager を使用すると、ビデオやイメージをダウンロード可能な特定の形式とサイズで定義し、それを必要とする組織の担当者に提供できます。これは、ブランド表記やデジタル・コンテンツの使用における一貫した標準を組織内で保持する際に役立ちます。

Digital Asset Manager では、イメージまたはビデオが Content Server にチェックインされると、デジタル資産を複数の形式で自動作成し、これらの形式を 1 つのコンテンツ ID でリストします。これにより、企業ロゴやプロモーション・ビデオなどの資産を、組織で必要とされる複数の形式において標準のサイズと品質を維持する一方、Content Server によるコンテンツ管理とワークフローの機能を提供します。Digital Asset Manager により、組織内のユーザーがデジタル資産を検索し、使用する必要がある場合に、その必要に応じた承認済の資産と形式を確実に使用できます。たとえば、Web サイトで使用するためにロゴ・イメージをバンドルしてダウンロードしたりする場合、またはプレゼンテーションや紙のカタログで使用するために同じロゴ・イメージをダウンロードしてバンドルする場合など、すべての場合に、Content Server にチェックインされている単一のデジタル資産を利用できます。

デジタル資産とは、組織内で複数の出力形式で使用可能にできる、価値の高い電子的なイメージおよびビデオのことです。それぞれの出力形式をレンディションと呼びます。レンディションの数および種類は、システム管理者によってレンディション・セットに定義されています。資産を Content Server にチェックインする際、ユーザーは、デジタル資産のレンディション作成に使用するレンディション・セットを選択します。

Digital Asset Manager が機能するには、Inbound Refinery がインストールされており、Digital Asset Manager がインストールされているコンテンツ・サーバーと連携するように適切に構成されている必要があります。Digital Asset Manager は、Inbound Refinery

の実行に必要なコンポーネントに加えて、4 つの Content Server 側のコンポーネント、および 1 つの Inbound Refinery 側のコンポーネントで構成されています。

Content Server 側のコンポーネント：

- Zip レンディション管理 (ZipRenditionManagement.zip)
- Digital Asset Manager (DigitalAssetManager.zip)
- Digital Asset Manager Converter サポート (DamConverterSupport.zip)
- コンテンツ・バスケット (ContentBasket.zip)

Inbound Refinery 側のコンポーネント：

- Digital Asset Manager Converter (DAMConverter.zip)







注意：Inbound Refinery のインストールを正常に完了するには、Inbound Refinery がプロバイダとなるコンテンツ・サーバーごとに InboundRefinerySupport コンポーネントをインストールする必要があります。InboundRefinerySupport コンポーネントは、Digital Asset Manager とは別に、Inbound Refinery インストール手順の一部としてインストールされます。

このガイドについて

このガイドでは、Digital Asset Manager のコンポーネントを Content Server にインストールする方法を説明します。このガイドに記載されている情報は、製品技術の進化、ハードウェア、オペレーティング・システム、サード・パーティ・ソフトウェアの作成および変更に伴い変更されます。

記号

注意、技術ヒント、重要な通知、および警告には、次の記号が使用されます。

記号	説明
	注意： 情報に対し、特に注意を喚起します。
	技術ヒント： タスクを容易にするために使用できる情報を示します。
	重要： 必要な手順または必要な情報を示します。
	警告： データの損失または重大なシステム問題の原因となる可能性がある情報を示します。

表記規則

このドキュメントでは次の表記規則を使用します。

- ❖ `<install_dir>/<instance_dir>/` という表記は、Content Server の特定のインスタンスがインストールされているシステム上の場所を参照するために使用されます。
- ❖ スラッシュ (/) は、パス名のディレクトリ・レベルの区切りとして使用されます。ディレクトリ名の末尾には常にスラッシュが付きます。
- ❖ スラッシュ (/) は、インターネット・アドレスの構成要素の区切りとして使用されます。たとえば、`http://www.microsoft.com/windows2000/` のように表記します。インターネット・アドレスの末尾には、スラッシュが付く場合と付かない場合があります。
- ❖ オペレーティング・システムのダイアログやウィンドウにアクセスするためのパスには、次の形式構造が使用されます。
「スタート」→「設定」→「コントロール パネル」
- ❖ 必須のユーザー入力は、次のフォント形式を使用して区別されます。
`xyz_name`
- ❖ このガイドでは、デジタル資産は、Digital Asset Manager でレンダリングを行うためにシステム管理者によって設定された形式の、任意のコンテンツ・アイテムとして定義されます。

追加のヘルプ

この製品のユーザー・ヘルプは、Image Manager および Video Manager のヘルプ・セットとして、Content Server のヘルプに統合されています。変換に関する問題は、Inbound Refinery のドキュメント・セットまたは使用する変換アプリケーションのドキュメントを参照してください。

前提条件

Digital Asset Manager のインスタンスを正常に実装するには、次の前提条件を満たす必要があります。

製品

- ❖ Content Server 10g リリース 3 の最新のインスタンスがインストールされている必要があります。
- ❖ Inbound Refinery 10g リリース 3 の最新版がインストールされ、デジタル資産管理に使用される 1 つ以上のコンテンツ・サーバーでプロバイダとして追加されている必要があります。

変換アプリケーション

- ❖ イメージを変換するには、スタンドアロンのグラフィック変換アプリケーションがインストールされている必要があります。Digital Asset Manager は、Handmade Software 社の Image Alchemy を使用して設計されていますが、その他のグラフィック変換アプリケーションも使用できます。Handmade Software 社の Image Alchemy の入手方法は、Web サイト (<http://www.handmadesw.com>) にアクセスしてください。サード・パーティ製の変換エンジンの統合方法の詳細は、3-2 ページの「[レンディション・セットの定義](#)」を参照してください。
- ❖ ビデオを変換するには、スタンドアロンのビデオ変換アプリケーションがインストールされている必要があります。現在、Digital Asset Manager は Telestream 社の Flip Factory バージョン 5.1 と連携するように構成されています。FlipFactory バージョン 5.1 は、Digital Asset Manager とは別に入手する必要があります。FlipFactory は Telestream 社によって開発され、<http://www.telestream.net/products/flipfactory.htm> の Web サイトから入手できます。



重要: Digital Asset Manager は、サード・パーティ製の変換アプリケーションが実装され、完全に機能している状態で開発され、テストされています。変換アプリケーションのデモ・バージョンはお勧めしません。また、サポートもされません。

ストリーミング・サーバー

現在の Digital Asset Manager では、ストリーミング・デジタル・ビデオ向けに次のストリーミング・サーバーをサポートしています。

- ❖ Windows Streaming Media: サポートされる Windows オペレーティング・システム向けのバージョン
- ❖ QuickTime Streaming Media: Darwin および QuickTime Streaming Server バージョン 10.4
- ❖ RealMedia: Helix DNA Server バージョン 11

サポートされるブラウザ

すべてのクライアント・プラットフォーム（Windows、UNIX および Mac）上のすべての Web ブラウザに、次の考慮事項が該当します。

- この項で特に記載のないブラウザやバージョンにも該当する場合がありますが、一般的に、サポートされているレイアウト、およびビューに基づくオプション・リストなどの高度なインタフェース機能に関連する問題がある場合もあります。たとえば、一部のバージョンのブラウザでサポートされているのは、トレー・レイアウトや上部メニュー・レイアウトではなく、クラシック・レイアウトのみです。通常、これらのブラウザでは、ビューに基づくオプション・リストのオプションが表示されません。

Windows クライアントの推奨ブラウザ

次の表は、Microsoft Windows オペレーティング・システムで稼働するクライアント・コンピュータで Digital Asset Manager との併用がサポートされている Web ブラウザのリストです。

サポートされる Web ブラウザ	バージョン
Microsoft Internet Explorer	5.5 SP2、6.0 SP2 または 7.0（後述の注意を参照）
Firefox	1.5 または 2.0

重要な考慮事項

Windows クライアント上の Web ブラウザに関しては、次の重要な考慮事項に注意してください。

- Internet Explorer でバージョン 5.5 以上の Microsoft 社の JScript エンジンが使用されていることを確認します。使用されていない場合、JavaScript レンダリング・エラー（「Object Not Found」など）が報告されることがあります。Windows XP SP2 では、JScript エンジン 5.6 が使用されます。
- コンテンツ・サーバーと同じコンピュータ上の Internet Explorer 6.0 を使用して、Windows Server 2003 で稼働しているコンテンツ・サーバーにアクセスする場合、コンテンツ・サーバーに実際にアクセスできるまでに多くのセキュリティ要求が表示されます。これは、Windows Server 2003 に組み込まれたセキュリティ機能によるものです。これらのプロンプトをオフにするには、Internet Explorer の拡張セキュリティ構成を削除します（「コントロールパネル」→「プログラムの追加と削除」→「Windows コンポーネントの追加と削除」を使用）。または、別の Web ブラウザ（Firefox など）やコンテンツ・サーバーとは異なるコンピュータから Internet Explorer 6.0 を使用して、コンテンツ・サーバーにアクセスすることも可能です。

Mac クライアントの推奨ブラウザ

次の表は、Apple Macintosh オペレーティング・システムで稼働するクライアント・コンピュータで、Stellent Content Server 10g リリース 3 との併用が推奨される Web ブラウザのリストです。

サポートされる Web ブラウザ	バージョン
Firefox	1.5 または 2.0
Safari	2.02

サポートされるオペレーティング・システム

Digital Asset Manager は、Content Server を実行できるすべてのオペレーティング・システム上にインストールできます。Inbound Refinery は、次の 2 つのオペレーティング・システムではサポートされていないことに注意してください。

- ❖ HP-UX 11i
- ❖ IBM AIX 5L バージョン 5.2

このため、Inbound Refinery がサポートされている他のプラットフォームにインストールされている場合には、Digital Asset Manager を HP-UX 11i および IBM AIX 5L バージョン 5.2 上で実行されている Content Server にインストールできます。Inbound Refinery でサポートされているプラットフォームの詳細は、Inbound Refinery のドキュメントを参照してください。

サポートされている正確なバージョンおよび Content Server の最新の考慮事項に関する最新情報は、Content Server ソフトウェアに同梱されているインストレーション・ガイドおよびリリース・ノートを参照してください。

サポートされる入力形式

サポートされる入力形式は、使用するグラフィックまたはビデオ変換アプリケーションによって決まります。Digital Asset Manager は、イメージ変換に関しては Handmade Software 社 (<http://www.handmadesw.com>) の Image Alchemy を使用して設計されており、ビデオ変換に関しては Telestream 社の FlipFactory (<http://www.telestream.net/products/flipfactory.htm>) を使用して設計されています。

Image Alchemy は 90 種類を超えるグラフィック形式をサポートしており、FlipFactory はストリーミング、ブロードキャストまたは専門的な用途向けに 34 種類のメディア形式をサポートしています。

Image Alchemy でサポートされている形式には次のものが含まれます。

- ❖ JPG/JPEG (Joint Photographic Expert Group)
- ❖ GIF (Graphics Interchange Format)
- ❖ BMP (Bitmap)
- ❖ PNG (Portable Network Graphics)
- ❖ TIFF (Tag Image File Format)
- ❖ PSD (PhotoShop)
- ❖ AI (Adobe Illustrator)
- ❖ PDF (Portable Document Format)

Image Alchemy でサポートされている形式の完全なリストは、Handmade Software 社のサイト <http://www.handmadesw.com/> にアクセスし、ドキュメントを参照してください。

FlipFactory でサポートされている形式には次のものが含まれます。

- ❖ Flash メディア・フォーマット
- ❖ MPEG Layer 3 および Layer 4 Elementary Stream メディア・フォーマット
- ❖ PacketVideo MPEG4 フォーマット
- ❖ QuickTime メディア・フォーマット
- ❖ QuickTime ストリーミング・フォーマット
- ❖ Windows メディア・フォーマット
- ❖ AVI メディア・フォーマット
- ❖ DVD ストリーム・メディア・フォーマット
- ❖ MPEG1 システム・ストリーム・メディア・フォーマット
- ❖ MPEG2 プログラム・ストリーム・メディア・フォーマット
- ❖ MPEG2 トランスポート・ストリーム・フォーマット
- ❖ MPEG4 メディア・フォーマット
- ❖ Pinnacle MediaStream メディア・フォーマット

FlipFactory でサポートされている形式の完全なリストは、Telestream 社の FlipFactory ドキュメントを参照してください。

サポートされる出力形式

出力形式は、変換アプリケーションによって決まります。ブラウザでのレンディション表示は、使用しているブラウザで効果的に表示できるものに制限されます。イメージに関しては、使用している Web ブラウザでサポートされている形式のみを表示できます。ビデオに関しては、使用している Web ブラウザで、Windows Media Player、Real Player、または QuickTime Player でサポートされている出力形式のみを表示できます。ブラウザでの表示がサポートされていない形式でレンダリングされたイメージ資産また

はビデオ資産も Content Server で管理されますが、ダウンロード以外には使用できません。

Video Manager では現在、次の出力形式がサポートされています。

- ❖ MPEG Layer 1、2 および 4 (.mpg、.mpeg、.mp2、.mp4)
- ❖ QuickTime (.mov)
- ❖ Audio Video Interleave (.avi)

Telestream 社の FlipFactory、Windows Media Player、Real Player および QuickTime Player でサポートされる形式の数が非常に多く、考えられる組合せすべての構成が困難であるため、Video Manager では、正式にはこれらの形式の制限されたサブセットをサポートしています。Digital Asset Manager を構成してその他の形式を採用し、必要に応じてそれらをテストできます。追加形式の設定の詳細は、2-12 ページの「[ファイル形式の関連付け](#)」および 2-13 ページの「[ファイル拡張子のマッピング](#)」を参照してください。

2

インストール

概要

デジタル資産を Content Server にチェックインすると、Content Server によって Inbound Refinery にルーティングされます。Inbound Refinery により、ステージング・ディレクトリの資産のコピーが、サード・パーティ製の変換アプリケーションと Inbound Refinery で共有するファイル・システムに配置されます。デジタル資産がイメージの場合、Inbound Refinery によりイメージ変換アプリケーションが起動されてイメージを変換し、結果として生じるレンディションが圧縮ファイルに配置されます。デジタル資産がビデオの場合、同じ共有ファイル・システム上の監視対象ディレクトリの資産をレンダリングするためのリクエストが、変換アプリケーションに送られます。変換アプリケーションによりステージング・ディレクトリからファイルが取得され、リクエストされたレンディションが作成され、監視ディレクトリに再配置されます。変換アプリケーションによって変換プロセスが行われたことが Inbound Refinery に通知され、Inbound Refinery によって変換アプリケーションで抽出されたキー・フレームからレンディションとサムネイルが収集され、Content Server に返されます。

変換アプリケーション

Digital Asset Manager では、Content Server にチェックインされたデジタル資産をレンダリングするために、サード・パーティ製の変換アプリケーションが必要です。イメージについては、現在の Digital Asset Manager は Handmade Software 社の Image Alchemy バージョン 1.4 (<http://www.handmadesw.com>) と連携するように設計されています。ビデオ資産については、Digital Asset Manager は Telestream 社の FlipFactory バージョン 5.1 (<http://www.telestream.net/products/flipfactory.htm>) と連携するように設計されています。その他の変換アプリケーションも使用できます。



重要: Digital Asset Manager は、サード・パーティ製の変換アプリケーションが実装され、完全に機能している状態で開発され、テストされています。変換アプリケーションのデモ・バージョンはお薦めしません。また、サポートもされません。

イメージ変換

デフォルトでは、Digital Asset Manager でデジタル資産の変換のために変換アプリケーションを起動する際、イメージ変換アプリケーション API が使用されます。変換後、Inbound Refinery によりレンディションが共有ディレクトリから収集され、圧縮ファイルに配置されて、Content Server で管理されます。

ビデオ変換

デフォルトでは、Digital Asset Manager は Telestream 社のビデオ変換アプリケーションの FlipFactory と連携するように設計されています。FlipFactory では、Inbound Refinery との通信に次の 3 種類のプラグインを使用します。

- ❖ XML 形式で送信された Refinery リクエストのディレクトリを監視するモニター・プラグイン。
- ❖ レンディションを Refinery リクエストで指定されたディレクトリへ移動するトランスポート・プラグイン。
- ❖ リクエスト完了時にレスポンスを Refinery に返信する通知プラグイン。リクエストが失敗すると、レスポンスにエラー情報が含まれます。リクエストが成功すると、レスポンスには作成されたレンディションに関する情報が含まれます。

通信を適切に行うため、FlipFactory と Inbound Refinery から共有ファイル・システムへのアクセスを可能にする必要があります。このファイル・システムでは、両方のアプリケーションからステージング・ディレクトリと監視ディレクトリにアクセスできます。ステージング・ディレクトリには、Inbound Refinery によってレンダリングのためのソース・ファイルが配置されます。監視ディレクトリのサブフォルダには、Inbound Refinery により資産をレンダリングするためのリクエストが配置され、FlipFactory により完了したレンディションが戻されます。



技術ヒント: 最良の結果を得るため、監視ディレクトリは FlipFactory 実装と同じサーバー・クラス・マシンに配置されている必要があります。

Digital Asset Manager と Telestream 社の FlipFactory では、資産のレンダリングに異なる用語を使用しています。製品ごとのインストールと構成を理解するには、それぞれで使用されている用語を理解する必要があります。使用されている用語とその意味を次の表に示します。

Digital Asset Manager	FlipFactory の用語	定義
レンダリング	<ul style="list-style-type: none"> フリップ トランスコード 	送信された資産から新しい形式を作成するプロセス
レンディション・セット	ファクトリ	様々な形式での一連の資産
レンディション	製品	デジタル資産の 1 つの形式
レンディション名	移動先	「Rendition Information」 ページに表示される、レンディションに指定された名前

この項の内容は、次のとおりです。

- ❖ [コンポーネントのインストールと構成](#) (2-3 ページ)
- ❖ [FlipFactory のインストールと構成](#) (2-20 ページ)
- ❖ [Digital Asset Manager のアンインストール](#) (2-31 ページ)
- ❖ [Macintosh クライアントでの Digital Asset Manager](#) (2-33 ページ)

コンポーネントのインストールと構成

Digital Asset Manager を正常に実装するには、Content Server で次のコンポーネントをインストールおよび構成します。

- ZipRenditionManagement.zip
- DigitalAssetManager.zip
- DamConverterSupport.zip
- ContentBasket.zip



注意: Inbound Refinery のインストールを正常に完了するには、Inbound Refinery がプロバイダとなるコンテンツ・サーバーごとに InboundRefinerySupport コンポーネントをインストールする必要があります。InboundRefinerySupport コンポーネントは、Digital Asset Manager とは別に、Inbound Refinery インストール手順の一部としてインストールされます。

また、次のコンポーネントも Inbound Refinery にインストールする必要があります。

- DAMConverter.zip



警告: Digital Asset Manager のインストール時に、メタデータ・フィールドがデータベース表に追加されます。FAST などの索引付けが必要な検索エンジンで Content Server インスタンスが設定されている場合、Digital Asset Manager のインストールに続いて検索索引を再構築する必要があります。検索索引のサイズ、およびシステム・リソースの使用状況によっては、検索索引の再構築に数日かかる場合もあります。再構築が必要な場合は、システムの使用がピークになる時間帯は避けてください。検索索引を再構築する方法の詳細は、2-5 ページの「[検索索引の再構築](#)」を参照してください。

Digital Asset Manager のインストール

コンポーネントをインストールして構成するには、次のようにします。

1. Content Server へログインします。管理権限が必要です。
2. 「Administration」トレイの「Admin Server」をクリックします。
3. 「Administration for Servers」セクションでコンポーネントをインストールするインスタンスをクリックします。
4. 「instance」オプションの左ナビゲーション領域で、「Component Manager」をクリックします。「Component Manager」ページが表示されます。
5. 「Install New Components」の横の「Browse」をクリックして、インストールする最初のコンポーネントの圧縮ファイルを参照します。



注意: 必要な Content Server コンポーネントはどのような順序でもインストールできます。

6. 「Install」をクリックします。インストールするファイルをリストしたインストール・ページが表示されます。
7. 「Continue」をクリックします。実行方法に関する指示が記載された確認のページが表示されます。
8. 「Click here to return to the Component Manager」をクリックします。「Component Manager」ページが表示されます。
9. 手順 5 ~ 8 を繰り返して、Digital Asset Manager の必要な残りのコンポーネントをインストールします。
10. 「Disabled Components」フィールドの各コンポーネントを 1 つずつ選択し、「Enable」をクリックします。次のコンポーネントがフィールドにリストされます。
 - ZipRenditionManagement
 - DigitalAssetManager
 - DamConverterSupport
 - ContentBasket

選択したコンポーネントは「Enabled Components」フィールドに移動されます。

11. Content Server を再起動します。
12. Inbound Refinery サーバーにログインします。管理権限が必要です。
13. 「Refinery Administration」フォルダの「Admin Server」をクリックします。
14. 「Administration for Servers」セクションで、コンポーネントをインストールする Refinery インスタンスをクリックします。
15. 手順 4～8 を繰り返して、DAMConverter (DAMConverter.zip) をインストールします。
16. コンポーネントを有効化し、Refinery サーバーを再起動します。
17. コンポーネントをインストールした後、Content Server で静的グラフィック・ファイルを使用可能にするため、次の手順に従ってそれらのファイルを公開する必要があります。
 - a. DigitalAssetManager コンポーネントをインストールした Content Server のインスタンスにログオンします。管理権限が必要です。
 - b. 「Administration」トレイの「Actions」フォルダにある「Publish static layout files」をクリックします。新しいグラフィック・ファイルが Content Server で使用可能になります。

検索索引の再構築

FAST などの索引付けが必要な検索エンジンで Content Server インスタンスが設定されている場合、Digital Asset Manager のインストールに続いて検索索引を再構築する必要があります。データベース検索を使用するようにインスタンスが設定されている場合は、検索索引を再構築する必要はありません。



警告: 検索索引のサイズ、およびシステム・リソースの使用状況によっては、検索索引の再構築に数日かかる場合もあります。再構築が必要な場合は、システムの使用がピークになる時間帯は避けてください。

検索索引を再構築するには、次のようにします。

1. Content Server へログインします。管理権限が必要です。
2. 「Administration」トレイの「Admin Applets」をクリックします。「Administration」ページが表示されます。
3. 「Configuration Manager」をクリックします。構成マネージャ・アプレットが開きます。
4. 「Rebuild Search Index」をクリックします。
5. 検索索引を再構築する前にデータベース設計を更新するようメッセージが表示された場合、更新前に「Update Database Design」をクリックしてデータベースへの変更を保存します。

6. 再構築には時間がかかることを示すプロンプトが表示されたら、「OK」をクリックします。
7. 「Rebuild initiated」というメッセージが表示されたら、「OK」をクリックします。

インストールの確認

コンポーネントがインストールされると、<CS_install_dir>/<instance_dir>/custom にある Content Server カスタム・ディレクトリに、次のディレクトリが追加されます。

- ❖ ZipRenditionManagement
- ❖ DigitalAssetManager
- ❖ DamConverterSupport
- ❖ ContentBasket

さらに、次の3つのメタデータ・フィールドも Content Server に追加されます。

- ❖ PackagedConversions
- ❖ VideoRenditions
- ❖ DamConversionType

メタデータ・フィールドが追加され、適切な値が移入されたことを確認するには、次のようにします。

1. Content Server へログインします。管理権限が必要です。
2. 「Administration」トレイの「Admin Applets」をクリックします。「Administration」ページが表示されます。
3. 「Configuration Manager」をクリックします。構成マネージャ・アプレットが開きます。
4. 「Information Fields」タブが選択されていることを確認し、**DamConversionType**、**PackagedConversions** および **VideoRenditions** が「Field Info」列に表示されていることを確認します。



注意: インストール時にフィールドが作成されなかった場合は、手動で作成できます。カスタム・メタデータ・フィールドの作成は、Content Server の管理ガイドを参照してください。

5. **DamConversionType** を選択して、「Edit」をクリックします。「Edit Custom Info」画面が表示されます。
6. このフィールドは内部使用のみであるため、「Enable on User Interface」ボックスと「Enable Option List」ボックスが無効化されていることを確認します。これらのボックスが無効化されていない場合は、無効化して「OK」をクリックします。

7. **PackagedConversions** を選択し、「**Edit**」をクリックします。「Edit Custom Info」画面が表示されます。

8. 「Field Caption」が **wwImageRenditionSet** であることを確認します。



注意: Content Server の「Content Information」および「Content Check In」ページにフィールド・キャプションが表示されます。フィールド・キャプションは、Idoc Script 変数として表されているため、ここでは変更できません。

9. 「**Enable on User Interface**」ボックスと「**Enable Option List**」ボックスが有効化されていることを確認します。



注意: ビデオ変換専用として Digital Asset Manager を設定している場合、ユーザー・インタフェースでこのフィールドを無効化できます。

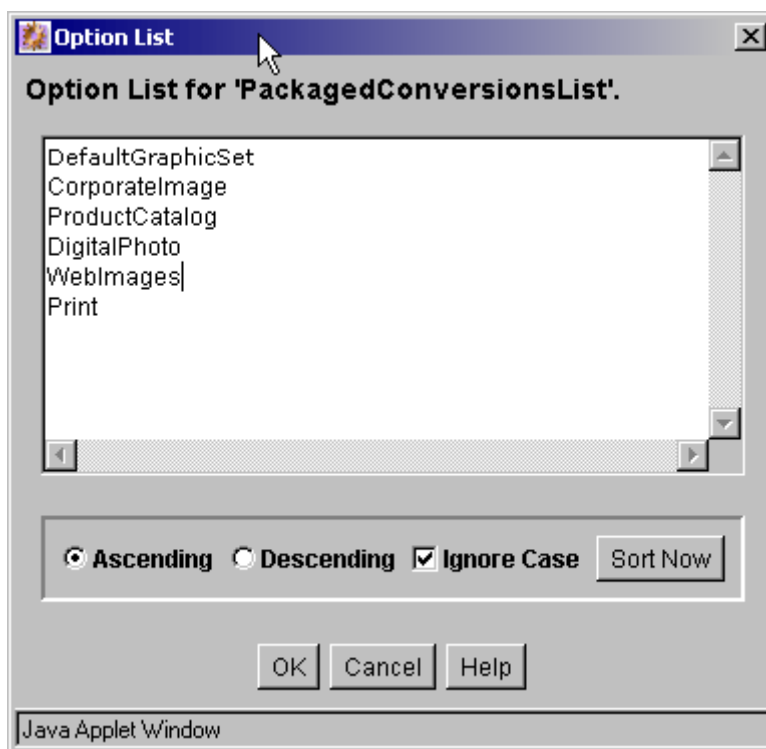


警告: 「Default Value」フィールドには値を入力しないでください。入力すると、デジタル資産かどうかには関係なく、チェックインされたすべてのコンテンツに値が設定されるため、Content Server ですべてのコンテンツがデジタル資産として追跡されます。この結果、「Rendition Information」ページの表示がエラーになります。デフォルト値は `<CS_install_dir>/<instance_dir>/config/` ディレクトリにある `config.cfg` ファイルに設定されています。詳細は、「[Content Server 構成ファイルの変更](#)」を参照してください。

10. 「**Configure**」をクリックします。「Configure Option List」画面が表示されます。

11. 「**Edit**」をクリックします。「Option List」画面が表示されます。

図 2-1 PackagedConversionsList オプション・リスト画面



12. 次のデフォルト・オプションが使用可能であることを確認します。

- DefaultGraphicSet
- CorporateImage
- ProductCatalog
- DigitalPhoto
- WebImages
- Print

表示されていないオプションは、フィールドに直接入力して追加します。



重要: イメージ資産には PackagedConversions を使用します。オプション・リストのオプションはデフォルトで設定されており、Inbound Refinery で使用される extraRendition_definitions.hda リソース・ファイルに定義されているレンディション・セットに対応しています。ユーザー・インタフェースでレンディション・セットを非表示にするには、オプション・リストから不要なオプションを削除します。DefaultGraphicSet オプションは常に使用可能である必要があります。このリストの他のオプションは追加や削除ができます。extraRendition_definitions.hda ファイルの編集の詳細は、3-2 ページの「レンディション・セットの定義」項を参照してください。

13. 「OK」をクリックして、開いているすべての画面の変更内容を確認します。
14. **VideoRenditions** を選択し、「Edit」をクリックします。「Edit Custom Info」画面が表示されます。
15. 「Field Caption」が **wwVideoRenditionSet** であることを確認します。
16. 「Enable on User Interface」ボックスと「Enable Option List」ボックスが有効化されていることを確認します。



注意: イメージ変換専用として Digital Asset Manager を設定している場合、ユーザー・インタフェースでこのフィールドを無効化できます。

17. 「Configure」をクリックします。「Configure Option List」画面が表示されます。
18. 「Edit」をクリックします。「Option List」画面が表示されます。
19. ビデオを変換する場合、変換アプリケーションで定義されたファクトリの名前をオプション・リストに追加します。
20. 「OK」をクリックして、開いているすべての画面の変更内容を確認し、構成マネージャを閉じます。

構成

Digital Asset Manager を構成するには、次の構成ファイルの変更など、追加の手順を実行する必要があります。

- ❖ `<CS_install_dir>/<instance_dir>/config/` ディレクトリにある Content Server の `config.cfg`
- ❖ `<refinery_install_dir>/bin/` ディレクトリにある Inbound Refinery 接続の `intradoc.cfg` ファイル

イメージ変換アプリケーション・パスの設定

Digital Asset Manager では、イメージのレンダリションを作成するためにサード・パーティ製の変換アプリケーションが必要です。これにより、ニーズに最も一致した変換アプリケーションを選択できる柔軟性が得られます。デフォルトでは、Digital Asset Manager は、様々な変換形式オプションを提供する Handmade Software 社の Image Alchemy と提携するよう設計されています。詳細は、[付録 A 「Image Alchemy の基本的な変換オプション」](#) を参照してください。



注意: 最もパフォーマンスの高いレンダリング・イメージを得るには、Digital Asset Manager に使用されている Inbound Refinery インスタンスと同じサーバーにイメージ変換アプリケーションをインストールします。最もパフォーマンスの高いレンダリング・ビデオを得るには、ビデオ変換アプリケーションの推奨事項を参照してください。たとえば、Flip Factory ドキュメントは、自サーバー・クラス・マシンにインストールすることをお勧めします。

Digital Asset Manager で場所を識別できるように、使用するイメージ変換アプリケーションのパスを設定する必要があります。そのためには、`<refinery_install_dir>/data/configuration/dam/` ディレクトリに `extraRendition_definitions.hda` ファイルを作成する必要があります。

変換アプリケーション・パスを設定するには、次のようにします。

1. イメージ変換アプリケーションを入手してインストールします。
2. Refinery サーバー・インスタンスの `<refinery_install_dir>/data/configuration/dam/` ディレクトリを開きます。
これらのディレクトリが存在しない場合は、`configuration` ディレクトリと `dam` ディレクトリを作成します。
3. `dam` ディレクトリに新しいテキスト・ファイルを作成し、**`extraRendition_definitions.hda`** として保存します。
4. このファイルに次のコードを入力します。

```
@Properties LocalData
<conversion_app_name>=<path_to_conversion_app>
@end
```


たとえば、変換アプリケーションに Image Alchemy を使用しており、それが C ドライブのルート・レベルにある Alchemy というディレクトリにインストールされている場合、コードは次のようになります。

```
@Properties LocalData
ImageAlchemy=c:/Alchemy/alchemy.exe
@end
```

5. 変更内容を保存し、extraRendition_definitions.hda ファイルを閉じます。
6. Refinery を再起動します。

Content Server 構成ファイルの変更

チェックイン時にビデオ・レンディション・セットが選択されていない場合のエラーを避けるには、VideoRenditions メタデータ・フィールドにデフォルト値を設定する必要があります。

構成ファイルを変更するには、次のようにします。

1. Content Server インスタンスの次のディレクトリを開きます。
`<CS_install_dir>/<instance_dir>/config/`
2. 標準のテキスト・エディタで config.cfg ファイルを開きます。
3. **#Additional Variables** セクションで **DefaultVideoConversionSet** を追加し、デフォルトのレンディション・セットにするファクトリと等しくなるように設定します。
デフォルト値は、構成マネージャ・アプレットの **VideoConversions** メタデータ・フィールドの選択リストにあるレンディション・セットと一致する必要があります。



重要: ビデオのチェックイン時にユーザーがビデオ・レンディション・セットを指定しない場合、DefaultVideoConversionSet により使用するレンディション・セットが識別されます。レンディション・セットは、構成マネージャ・アプレットの「**Default Value**」フィールドではなく、config.cfg ファイルに設定する必要があります。

4. config.cfg ファイルに変更を保存し、ファイルを閉じます。
5. Content Server を再起動します。



技術ヒント: Digital Asset Manager を使用すると、ユーザーは資産をバンドルし、ローカル・ファイル・システムまたは共有ファイル・システムへダウンロードできます。次の変数を設定し、config.cfg ファイルの Additional Variables セクションにある MB またはファイル数のいずれかで、最大ダウンロード可能サイズを指定できます。

- ❖ **MaxRenditionBundleInMegabytes=** 最大バンドル・サイズ (MB)
- ❖ **MaxRenditionFileEntries=** バンドル内の最大ファイル数 (数)

ファイル形式の関連付けおよびファイル拡張子のマッピング

Content Server では、チェックインされたファイルの拡張子に基づいて、コンテンツ・アイテムをデジタル資産として識別します。次のファイル形式を Digital Asset Manager と関連付け、ファイル拡張子を正しい形式にマッピングする必要があります。

イメージ形式

- ❖ JPEG (.jpeg、.jpg)
- ❖ GIF (.gif)
- ❖ PSD (.psd)
- ❖ AI (.ai)
- ❖ BMP (.bmp)
- ❖ PNG (.png)
- ❖ TIFF (.tiff、.tif)

ビデオ形式

- ❖ MPEG Layer 1、2 および 4 (.mpg、.mpeg、.mp2、.mp4)
- ❖ QuickTime (.mov)
- ❖ Audio Video Interleave (.avi)



重要: 1 種類のデジタル資産、イメージまたはビデオのみを変換している場合、資産のその種の形式のみを関連付ける必要があります。

変換エンジンはレンディション情報をサード・パーティ製の変換アプリケーションに渡します。したがって、関連付ける追加の形式は、組織で使用されているサード・パーティ製の変換アプリケーションでサポートされている必要があります。

ファイル形式の関連付け

形式を Digital Asset Manager 変換エンジンと関連付けるには、次のようにします。

1. Content Server へログインします。管理権限が必要です。
2. 「Administration」トレイの「Admin Applets」をクリックします。「Administration」ページが表示されます。
3. 「Configuration Manager」をクリックします。構成マネージャ・アプレットが開きます。

4. 「Options」 → 「File Formats」の順に選択します。「File Formats」画面が表示されます。
5. 次のいずれかの手順を実行して、形式を Digital Asset Manager 変換エンジンと関連付けます。

「File Formats」画面の「File Formats」（上部）セクションに形式がリストされている場合：

- a. リストから形式を選択します。たとえば、イメージの場合は image/graphic、ビデオの場合は video/mpeg を選択します。
- b. 「Edit」をクリックします。「Edit File Format」画面が表示されます。
- c. イメージ形式の場合は **Digital Media Graphics**、ビデオ形式の場合は **Digital Media Video** を「Conversion」選択リストから選択します。Digital Media Graphics と Digital Media Video は Digital Asset Manager 変換エンジンの名前です。
- d. 必要に応じて「Description」の説明を変更します。この説明は構成マネージャに表示され、Content Server インタフェースには表示されません。
- e. 「OK」をクリックします。「Edit File Format」画面が閉じます。

「File Formats」画面の「File Formats」（上部）セクションに形式がリストされていない場合：

- a. 「Add」をクリックします。「Add New File Formats」画面が表示されます。
- b. 「Format」フィールドに形式の種類を入力します。種類は任意であり、Content Server の「Content Information」ページと「Rendition Information」ページに表示されます。application/PaintShop などわかりやすい種類を入力します。
- c. イメージの場合は **Digital Media Graphics**、ビデオの場合は **Digital Media Video** を「Conversion」選択リストから選択します。Digital Media Graphics と Digital Media Video は Digital Asset Manager 変換エンジンの名前です。
- d. 「Description」フィールドに任意で説明を入力します。この説明は構成マネージャに表示され、Content Server インタフェースには表示されません。
- e. 「OK」をクリックします。「Add New File Formats」画面が閉じます。

ファイル拡張子のマッピング

形式を適切な Digital Media 変換エンジンに関連付けたら、すべての適切なファイル拡張子が構成マネージャのファイル形式にマッピングされていることを確認します。ファイル拡張子が形式にマッピングされているすべてのファイルは、Digital Asset Manager 変換エンジンに渡されます。

Digital Asset Manager 変換エンジンに関連付けられたファイル形式にファイル拡張子をマッピングするには、次のようにします。

1. Content Server へログインします。管理権限が必要です。
2. 「Administration」トレイの「Admin Applets」をクリックします。「Administration」ページが表示されます。
3. 「Configuration Manager」をクリックします。構成マネージャ・アプレットが開きます。
4. 「Options」→「File Formats」の順に選択します。「File Formats」画面が表示されます。
5. 次のいずれかの手順を実行して、拡張子を適切な形式にマッピングします。

「File Formats」画面の「File Extensions」（下部）セクションに拡張子がリストされている場合：

- a. リストから拡張子を選択します。たとえば、`psp` を選択します。
- b. 「Edit」をクリックします。「Edit File Extension」画面が表示されます。
- c. 「Map to Format」選択リストから適切な形式を選択します。たとえば、`application/PaintShopvideo/mpeg` を選択します。
- d. 「OK」をクリックします。「Edit File Extension」画面が閉じます。

「File Formats」画面の「File Formats」（上部）セクションに形式がリストされていない場合：

- a. 「Add」をクリックします。「Add File Extensions」画面が表示されます。
- b. 「Extension」フィールドにファイル拡張子を入力します。たとえば、`psp` と入力します。ファイル拡張子のドットは入力しないでください。
- c. 「Map to Format」選択リストから適切な形式を選択します。たとえば、`application/PaintShopvideo/mpeg` を選択します。
- d. 形式に関連付ける拡張子ごとに、手順 a ～手順 c を繰り返します。たとえば、`pspimage` は `application/PaintShop` にも関連付けることができます。
- e. 「OK」をクリックします。「Add File Extensions」画面が閉じます。
- f. 「Close」をクリックします。「File Formats」画面が閉じます。
- g. 構成マネージャを終了します。

形式を適切な Digital Asset Manager 変換エンジン（Digital Media Graphics または Digital Media Video）に関連付けて、適切なファイル拡張子を形式にマッピングすると、Content Server にチェックインされたその拡張子のファイルはすべて、変換アプリケーションから Inbound Refinery に渡されて処理されます。変換エンジンはレンディション情報をサード・パーティ製の変換アプリケーションに渡します。したがって、関連付ける追加の形式は、組織で使用されているサード・パーティ製の変換アプリケーションでサポートされている必要があります。



注意: Digital Asset Manager がインストールされている Content Server のインスタンスにアクセスする場合、IP アドレスまたはドメイン名を使用する必要があります。たとえば、<http://10.10.192.168/contentserver/> または <http://companyname/contentserver> となります。Content Server がインストールされているコンピュータから、<http://localhost/contentserver/> などのローカル・ホストを使用してインスタンスにアクセスする場合、「Rendition Information」ページではビデオのサムネイルは表示されません。

ビデオ資産ファイルの配置の構成

ビデオをレンダリングしている場合、ビデオ・レンディションを配置する場所を設定する必要があります。Digital Asset Manager によりレンダリングされたビデオは、ビジネス・ニーズに応じて様々な場所に配置できます。たとえば、これらのビデオは Content Server の web layout ディレクトリに戻すか、Content Server 外部からのアクセスのためファイル・システムに置くか、ストリーミング・サーバーに送信できます。



注意: レンダリングされたビデオをストリーミングする場合、メディア・サーバーに付属している指示に従ってサポートされているメディア・サーバーをインストールして適切に構成し、変換アプリケーションを設定して正しいストリーミング形式を配信できるようにする必要があります。現在、Digital Asset Manager では、Darwin Streaming Server (QuickTime)、Helix Streaming Server (RealMedia) および Windows Media Server がサポートされています。

この項の内容は、次のとおりです。

[デフォルトのファイル配置場所の構成](#) (2-15 ページ)

[特定のファイル配置場所の構成](#) (2-17 ページ)

デフォルトのファイル配置場所の構成

Digital Asset Manager が動作するには、Inbound Refinery で送信済資産とそのレンディションの処理方法を識別している必要があります。Content Server ではそれらへのアクセス方法を識別している必要があります。Inbound Refinery および Content Server の両方の構成ファイルで、資産のデフォルトの位置を設定する必要があります。さらに、Content Server ではデフォルトの URL ルートを構成ファイルに設定する必要があります。



重要: Content Server および Inbound Refinery の両方から、物理的に配置場所にアクセスする必要があります。

デフォルトのファイル配置場所を設定するには、次のようにします。

1. Inbound Refinery サーバー・インスタンスの次のディレクトリを開きます。
`<refinery_install_dir>/bin/`

2. 標準のテキスト・エディタで `intradoc.cfg` ファイルを開きます。
3. **#Additional Variables** セクションで、ビデオ・レンディションを配置するデフォルト位置として `DefaultMediaPhysicalRoot` を設定します。次に例を示します。

```
DefaultMediaPhysicalRoot=¥¥¥¥NetworkIdentity/contentserver/weblayout/
```



注意: これは単なるルート・ディレクトリです。実際のメディア・ファイルは、通常の Content Server の `/weblayout/` ディレクトリをミラーリングするサブディレクトリに保存されています。たとえば、`movie.ra` というファイルは

`¥¥NetworkIdentity/contentserver/weblayout/media/groups/public/documents/adacct/movie.ra` にあります。パスは、ローカル、マッピングまたは Universal Naming Convention (UNC) パスです。円記号は Java ではエスケープ文字になるため、円記号を使用するパスは2つの円記号を使用してエスケープする必要があります。

4. Content Server インスタンスの次のディレクトリを開きます。
`<CS_install_dir>/<instance_dir>/bin/`
5. 標準のテキスト・エディタで `intradoc.cfg` ファイルを開きます。
6. **#Additional Variables** セクションで、ビデオ・レンディションを配置するデフォルト位置として `DefaultMediaPhysicalRoot` を設定します。次に例を示します。

```
DefaultMediaPhysicalRoot=¥¥¥¥NetworkIdentity/contentserver/weblayout/
```



重要: ネットワークの設定方法に応じて、このパスは Inbound Refinery の `intradoc.cfg` ファイルと同一である場合と同一でない場合がありますが、2つのパスは同じ場所に解決する必要があります。

7. **#Additional Variables** セクションで、ファイルのアクセス先になる URL ルート・パスのデフォルト位置（プロトコルを含む）と等しくなるように、`DefaultMediaUrlRoot` も設定します。次に例を示します。

```
DefaultMediaUrlRoot=http://NetworkIdentity/contentserver/
```

8. Content Server と Inbound Refinery を再起動します。

レンダリングされたすべてのビデオ資産をデフォルトの位置に置く場合は、構成ファイルのデフォルト変数を設定するだけで済みます。すべての `.ra` ファイルをストリーミング・サーバーへ送信したり、すべての `.mpg` ファイルを外部ストレージ・システムへ送信したりする場合など、あるメディア形式を他の場所に送信する場合、**そのような特定の形式の配置場所**も構成する必要があります。

特定のファイル配置場所の構成

メディア形式に応じて、異なるビデオ・レンディションに異なる場所を指定できます。異なる形式に対する物理ルートおよび URL ルートを定義するには、次の3つのメディア・カテゴリを使用できます。

- ❖ WinMedia
- ❖ QuickTime
- ❖ RealMedia

これらのカテゴリ名は単なるラベルであり、どの形式も任意のカテゴリ・ラベルでグループ化できます。

異なる形式に対して異なる場所を指定するには、Inbound Refinery および Content Server の `intradoc.cfg` ファイルを編集して次を行う必要があります。

- ❖ カテゴリの有効化
- ❖ そのカテゴリで扱う形式の指定
- ❖ そのカテゴリに固有の物理ルートの設定

Content Server のみについて、次を行います。

- ❖ そのカテゴリに固有の URL ルートの設定



重要: Content Server および Inbound Refinery の両方から、物理的に配置場所にアクセスできる必要があります。

特定の形式に対して異なる場所を設定するには、次のようにします。

1. Inbound Refinery インスタンスの次のディレクトリを開きます。
`<refinery_install_dir>/bin/`
2. 標準のテキスト・エディタで `intradoc.cfg` ファイルを開きます。
3. **#Additional Variables** セクションで、適切な変数を `true` に設定してカテゴリを有効化します。たとえば、次の変数を設定できます。

```
WinMediaSupportEnabled=true
QuickTimeSupportEnabled=true
RealMediaSupportEnabled=true
```

4. 適切な変数とその形式の拡張子に設定して、そのカテゴリで扱うメディアの形式を設定します。次に例を示します。

```
WinMediaFormats=wm*|asf|asx
```

各形式は縦棒 (|) で区切り、アスタリスク (*) はワイルドカードとして使用できます。

次の変数を設定できます。これらは有効化されたカテゴリと一致させる必要があります。

```
WinMediaFormats
QuickTimeFormats
RealMediaFormats
```

- 適切な変数を物理パスに設定して、そのカテゴリで扱うメディアの物理ルートを設定します。次に例を示します。

```
RealMediaPhysicalRoot=%%NetworkIdentity/RealMedia
```

次の変数を設定できます。これらは有効化されたカテゴリと一致させる必要があります。

```
WinMediaPhysicalRoot
QuickTimePhysicalRoot
RealMediaPhysicalRoot
```



注意: これは単なるルート・ディレクトリです。実際のメディア・ファイルは、通常の Content Server の /weblayout/ ディレクトリをミラーリングするサブディレクトリに保存されています。たとえば、movie.ra というファイルは %%NetworkIdentity/contentserver/weblayout/media/groups/public/documents/adacct/movie.ra にあります。パスは、ローカル、マッピングまたは Universal Naming Convention (UNC) パスです。円記号は Java ではエスケープ文字になるため、円記号を使用するパスは 2 つの円記号を使用してエスケープする必要があります。

- Content Server インスタンスの次のディレクトリを開きます。
`<CS_install_dir>/<instance_dir>/bin/`
- 標準のテキスト・エディタで intradoc.cfg ファイルを開きます。
- Content Server の intradoc.cfg ファイルの手順 3 ~ 5 を繰り返します。
- また、Content Server の intradoc.cfg ファイルで、レンダリングされる形式に基づいて次のいずれかの変数を追加し、ファイルのアクセス先になる URL ルート・パス (プロトコルを含む) にその変数を設定します。次に例を示します。

```
RealMediaUrlRoot=rtsp://NetworkIdentity:554/
```

次の変数を設定できます。これらは有効化されたカテゴリと一致させる必要があります。

```
QuickTimeMediaUrlRoot
RealMediaUrlRoot
WinMediaUrlRoot
```

- Content Server と Inbound Refinery を再起動します。

ストリーミング・サーバーの使用

メディア変換、カテゴリおよび URL ルート変数の設定方法に応じて、レンディションは Web サーバーまたはストリーミング・メディア・サーバーから配信できます。レンダリングされたビデオをストリーミングする場合、次を実行する必要があります。

- ❖ メディア・サーバーに付属している指示に従って、サポートされているメディア・サーバーをインストールし、適切に構成します。
- ❖ 正しいストリーミング形式を配信するように変換アプリケーションを設定します。
- ❖ レンディションを正しい場所に配信するようにカテゴリを構成します。
- ❖ 適切なプロトコルおよび構文でストリーミング・サーバーの Web URL ルートを構成します。

現在、Digital Asset Manager では、Darwin Streaming Server (QuickTime)、Helix Streaming Server (RealMedia) および Windows Media Server がサポートされています。ストリーミング・メディアで使用されるプロトコルの詳細は、メディア・サーバーに付属しているドキュメントを参照してください。

FlipFactory タイムアウト設定の設定

DAMConverter コンポーネントがインストールされ、Refinery で有効化されると、FlipFactory 処理のタイムアウト設定が Refinery の管理インタフェースの「Timeout Settings」ページに追加されます。これらのタイムアウト設定では、Refinery で送信される変換ジョブごとに FlipFactory が完了するまでの Refinery の待機時間を制御します。デフォルトの FlipFactory 処理タイムアウト設定は次のとおりです。

- ❖ 最小 (分) =15
- ❖ 最大 (分) =60
- ❖ ファクタ =3

タイムアウト設定の構成と例の詳細は、『Inbound Refinery 管理ガイド』を参照してください。

FLIPFACTORY のインストールと構成

Digital Asset Manager では、Content Server にチェックインされたビデオ資産をレンダリングするためのサード・パーティ製の変換アプリケーションが必要です。現在の Digital Asset Manager は、Telestream 社の FlipFactory バージョン 5.1 (<http://www.telestream.net/products/flipfactory.htm>) と連携するように設計されています。

FlipFactory のインストール

FlipFactory のインスタンスがインストールされていない場合は、FlipFactory に付属している指示に従い、要件を満たすようにアプリケーションをインストールして設定します。FlipFactory は Windows サーバーにインストールする必要があります。



警告: FlipFactory を Microsoft SQL Server 2000 以前のインスタンスのあるコンピュータにインストールすると、インストールは失敗します。FlipFactory をインストールするコンピュータに SQL Server 2000 以前のバージョンがインストールされていないことを確認します。



警告: FlipFactory で QuickTime レンディションを行うには、QuickTime をインストールする必要があります。FlipFactory 5.1 での使用に応じた適切な QuickTime のバージョンを入手して統合するには、FlipFactory のドキュメントを確認してください。また、FlipFactory の最新情報は、Telestream 社のサイト <http://www.telestream.net/> を参照してください。



技術ヒント: ビデオ資産のレンダリングにはコンピュータ・リソースが必要なため、FlipFactory と Inbound Refinery はそれぞれ別のサーバー・クラス・マシンにインストールすることをお勧めします。簡単にアクセスできるように、両方のサーバーで二重に管理者ユーザー・リストを持つことをお勧めします。

Digital Asset Manager ビデオ・プラグインのインストール

FlipFactory と通信してビデオを変換する場合に Inbound Refinery で使用されるモニター・プラグイン、転送プラグインおよび通知プラグインは、DAMConverter コンポーネントによりインストールされる idcFlipFactoryPlugin.zip ファイルで提供されています。idcFlipFactoryPlugin.zip ファイルは `<refinery_install_dir>/custom/DAMConverter/VideoManagerFlipFactoryPlugin/` ディレクトリに保存されています。

FlipFactory の Digital Asset Manager プラグインをインストールして構成するには、次のようにします。

1. FlipFactory がインストールされている Windows サーバーで「サービス」を開きます。
2. **Flip Engine** サービスを選択し、「操作」→「停止」の順に選択します。
3. `/<refinery_install_dir>/custom/DAMConverter/VideoManagerFlipFactoryPlugin/` ディレクトリにある **idcFlipFactoryPlugin.zip** を選択し、FlipFactory インストール・ディレクトリに展開します。たとえば、`C:/Telestream/FlipFactory/` のようになります。2つのディレクトリが次の場所に展開されます。
 - `/<FlipFactory_install_dir>/idcTools/`
 - `/<FlipFactory_install_dir>/Plugins/`



警告: すべてのファイルが正しい場所に展開されるようにするため、idcFlipFactoryPlugin.zip ファイルを FlipFactory インストール・ディレクトリに展開する場合のディレクトリ構造は変更しないでください。完全なディレクトリ構造は次のとおりです。

- `/<FlipFactory_install_dir>/idcTools/jars/`
- `/<FlipFactory_install_dir>/Plugins/com/stellent/refinery/ff/impl`

FlipFactory クラスパスの構成

idcFlipFactoryPlugin.zip ファイルを解凍した後、Flip Engine サービスを再起動する前に Windows レジストリの FlipFactory クラスパスを再構成して、JDOM および Xalan Java アーカイブを含める必要があります。JDOM および Xalan Java アーカイブは `/<FlipFactory_install_dir>/idcTools/jars/` ディレクトリに保存されています。これらは次のファイルです。

- ❖ `jdom.jar`
- ❖ `serializer.jar`
- ❖ `xalan.jar`
- ❖ `xercesImpl.jar`
- ❖ `xml-apis.jar`
- ❖ `xslt.jar`

6 つすべてのアーカイブへのパスを FlipFactory クラスパスに設定し、新しい Java オプション文字列値は FlipFactory インストール・ディレクトリに設定する必要があります。

FlipFactory クラスパスを再構成するには、次のようにします。

1. 「スタート」→「ファイル名を指定して実行」の順に選択し、**regedit** と入力して「開く」をクリックし、Windows レジストリ・エディタを開きます。レジストリ・エディタが開きます。

2. レジストリをバックアップします。
 - a. 「ファイル」→「エクスポート」の順に選択します。「レジストリ ファイルのエクスポート」ダイアログ・ボックスが開きます。
 - b. 「エクスポート範囲」で「すべて」を有効化します。
 - c. バックアップ・ファイルの名前を入力し、レジストリ情報をエクスポートするフォルダに移動します。
 - d. 「保存」をクリックします。ダイアログ・ボックスが閉じ、レジストリが保存されます。

3. 次のレジストリ・キーに移動します。

```
HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Flip Engine\Parameters
```

4. **JVM Option Number 0** 文字列をダブルクリックし、文字列値を変更します。「文字列の編集」ダイアログ・ボックスが表示されます。
5. 文字列値の最後に、/`<FlipFactory_install_dir>/idcTools/jars/` ディレクトリの Java アーカイブへのパスを入力します。たとえば、文字列値の末尾が次であるとします。
`C:\Telestream\FlipFactory\Jars\jaxen-1.1-beta-9.jar;`

FlipFactory が C ドライブのルート・レベルにインストールされている場合、この文字列を次のように変更します。

```
C:\Telestream\FlipFactory\Jars\jaxen-1.1-beta-9.jar;
C:\Telestream\FlipFactory\idcTools\jars\jdom.jar;C:\Telestream\FlipFactory\idcTools\jars\serializer.jar;C:\Telestream\FlipFactory\idcTools\jars\xalan.jar;C:\Telestream\FlipFactory\idcTools\jars\xercesImpl.jar;C:\Telestream\FlipFactory\idcTools\jars\xml-apis.jar;C:\Telestream\FlipFactory\idcTools\jars\xsltc.jar;
```

6. 「OK」をクリックします。「文字列の編集」ダイアログ・ボックスが閉じます。



重要: Windows レジストリの文字列値を編集する場合は、ディレクトリの区切りに円記号 (/) を使用し、パス・エントリの区切りにセミコロン (;) を使用してください。

7. 新しい JVM Option Number 文字列値を次のようにキーに追加します。
 - a. **JVM Option Number 0** ~ **JVM Option Number *n*** までの JVM Option 文字列の番号をメモします。*n* は連番の最後の番号です。
 - b. Windows レジストリで「編集」→「新規」→「文字列値」の順に選択し、**JVM Option Number *x*** と名前を付けます。*x* は連番の次の番号です。たとえば、最後の JVM Option Number 文字列が JVM Option Number 3 の場合、JVM Option Number 4 と入力します。
 - c. **JVM Option Number *x*** 文字列をダブルクリックし、文字列値を変更します。「文字列の編集」ダイアログ・ボックスが表示されます。
 - d. **-Dff.install.dir=<FlipFactory_install_dir>** を入力します。たとえば、FlipFactory が C ドライブのルート・レベルにインストールされている場合、次のように入力します。

```
-Dff.install.dir=C:\Telestream\FlipFactory\
```

8. **JVM Option Count** 文字列をダブルクリックし、文字列値を変更します。「DWORD 値の編集」ダイアログ・ボックスが表示されます。
9. JVM Option Count の値を 1 つずつ増やします。たとえば、値が 4 の場合、5 と入力します。値はキーにある JVM Option Number 文字列の合計数と等しい必要があります。
10. Flip Engine サービスを再起動します。

FlipFactory とのディレクトリの共有

ビデオを変換するには、Digital Asset Manager の実装ごとに、FlipFactory と共有するファイル・システムにステージング・ディレクトリと監視ディレクトリが必要です。ステージング・ディレクトリと監視ディレクトリは同じディレクトリの場合があります。Digital Asset Manager が正しく動作するには、各監視ディレクトリのサブディレクトリの名前が Digital Asset Manager で設定されているレンディション・セットと同じ名前であり、レンディション・セット名が FlipFactory で作成されたファクトリと同じ名前である必要があります。

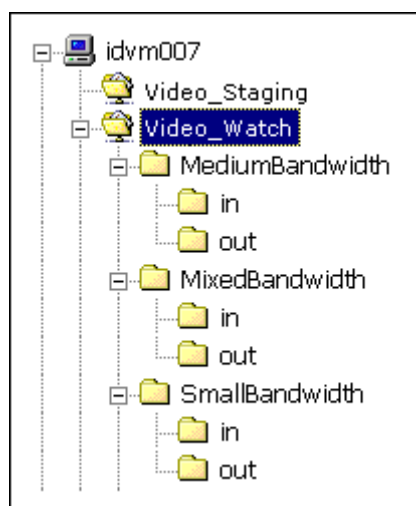
また、監視フォルダの各サブディレクトリ内に **in** ディレクトリと **out** ディレクトリが必要です。



警告: 複数のファクトリが同じ in ディレクトリを指している場合、最初に通知を受信したファクトリによって入力ファイルがレンダリングされます。ファクトリごとにパラメータが異なる場合があるため、予期しない結果が生じる可能性があります。変換を正しく実行し、レンディションごとに期待どおりの結果を提供するには、FlipFactory で作成されたファクトリごとにファクトリ独自の in ディレクトリを指す必要があります。



重要: 共有ディレクトリへのパスに空白を含めることはできません。



必要なディレクトリを作成するには、次のようにします。

1. FlipFactory と Inbound Refinery の両方からアクセスできる共有ファイル・システムを確立します。



技術ヒント: 最良の結果を得るには、FlipFactory がインストールされたシステムで共有ディレクトリを設定します。

2. ステージング・ディレクトリを作成します。名前は任意にできます。たとえば、Video_Staging と名前を付けます。
3. 監視ディレクトリを作成します。名前は任意にできます。たとえば、Video_Watch と名前を付けます。



注意: 監視ディレクトリとステージング・ディレクトリ両方に単一の共有ディレクトリを使用できます。

4. 監視ディレクトリを開き、Digital Asset Manager で定義されたレンディション・セットごとにディレクトリを作成します。ディレクトリの名前は、構成マネージャの「VideoRenditions」カスタム・メタデータ・フィールドを編集して定義したレンディション・セットの名前と同じにする必要があります。詳細は、2-6 ページの「[インストールの確認](#)」を参照してください。



警告: 変換が正しく行われるようにするには、監視サブディレクトリ、Digital Asset Manager レンディション・セットおよび FlipFactory ファクトリの名前が同じである必要があります。共有ディレクトリへのパスに空白を含めることはできません。

5. 監視ディレクトリの各ディレクトリを開き、**in** と **out** という名前の 2 つの監視ディレクトリを作成します。次に例を示します。

```
/<Video_Watch_dir>/MediumBandwidth/in および
/<Video_Watch_dir>/MediumBandwidth/out
```

共有ディレクトリ・パスの設定

ステージング・ディレクトリと監視ディレクトリが作成された後、Inbound Refinery と FlipFactory の両方で、それらのディレクトリの位置を識別する必要があります。

Inbound Refinery では、資産のコピーをステージング・ディレクトリに配置できると、レンダリングの完了時に監視ディレクトリからレンディションを取得できることが必要です。また Inbound Refinery では、FlipFactory で認識可能な構文を使用し、監視ディレクトリでレンダリングするファイルをリクエストし、FlipFactory に資産の場所とレンディションを戻す場所を通知する XML ファイルを送信する必要があります。



技術ヒント: 最良の結果を得るには、FlipFactory がインストールされたシステムで共有ディレクトリを設定します。

Inbound Refinery の共有ディレクトリ・パスの設定

Inbound Refinery の共有ディレクトリ・パスを設定するには、次のようにします。

1. 共有ディレクトリへのアクセスのため Inbound Refinery に接続するたびに、標準テキスト・エディタで **intradoc.cfg** ファイルを開きます。intradoc.cfg ファイルは Inbound Refinery インストーラの接続ディレクトリに保存されています。たとえば、`<refinery_install_dir>/bin/intradoc.cfg` です。
2. 変数 **VideoStagingDir** を追加し、FlipFactory と共有しているステージング・ディレクトリのパスと等しく設定します。たとえば、`VideoStagingDir=¥¥¥¥NetworkIdentity/Video_Staging/` と設定します。



注意: パスは、ローカル、マッピングまたは Universal Naming Convention (UNC) パスです。円記号は Java ではエスケープ文字になるため、円記号を使用するパスは2つの円記号を使用してエスケープする必要があります。たとえば、パス `¥¥NetworkIdentity/Video_Staging` は `¥¥¥¥NetworkIdentity/Video_Staging` になります。



重要: 共有ディレクトリへのパスに空白を含めることはできません。

3. 変数 **RefineryFlipFactoryWatchRootDir** を追加し、FlipFactory と共有している監視ディレクトリのパスと等しく設定します。たとえば、`RefineryFlipFactoryWatchRootDir=¥¥¥¥NetworkIdentity/Video_Watch` と設定します。
4. 変更内容を保存し、intradoc.cfg ファイルを閉じます。

マルチプラットフォーム構成

両方のアプリケーションが Windows プラットフォームで動作している場合、VideoStagingDir と RefineryFlipFactoryWatchRootDir は同じ値にできます。これは、ディレクトリにアクセスし、XML リクエストのディレクトリの場所を送信するための構文を同一にできるためです。

ただし、Inbound Refinery が UNIX プラットフォームで動作している場合には、Windows プラットフォームで動作している FlipFactory で認識できるように、共有ディレクトリへのパスに、XML リクエストでディレクトリの場所を送信するためのものと、ディレクトリにアクセスするためのものとで、異なる構文が必要になる場合があります。

次の変数を Inbound Refinery 接続の intradoc.cfg ファイルに追加して、Inbound Refinery が FlipFactory で認識可能なファイル・パスを正確に送信できるようなコンテキストを提供します。

- ❖ VideoStagingDirFactoryContext
- ❖ RefineryFlipFactoryWatchRootDirFactoryContext

たとえば、ステージング・ディレクトリが `¥¥¥¥NetworkIdentity/Video_Staging/` にある FlipFactory インスタンスで作成されており、`/mnt/Video_Staging` として UNIX の Inbound Refinery マシンにマウントされている場合、次が当てはまります。

- ❖ `VideoStagingDir=/mnt/Video_Staging`
- ❖ `VideoStagingDirFactoryContext=¥¥¥¥NetworkIdentity/Video_Staging/`

マルチプラットフォーム・サポート変数を `intradoc.cfg` ファイルに追加するには、次のようにします。

1. 共有ディレクトリへのアクセスのため Inbound Refinery に接続するたびに、標準テキスト・エディタで `intradoc.cfg` ファイルを開きます。intradoc.cfg ファイルは Inbound Refinery インストールの接続ディレクトリに保存されています。たとえば、`<refinery_install_dir>/bin/intradoc.cfg` です。
2. 変数 `VideoStagingDirFactoryContext` を追加し、FlipFactory コンテキストからのステージング・ディレクトリのパスと等しく設定します。たとえば、`VideoStagingDirFactoryContext=¥¥¥¥NetworkIdentity/Video_Staging/` と設定します。
3. 変数 `RefineryFlipFactoryWatchRootDirFactoryContext` を追加し、FlipFactory コンテキストからの監視ディレクトリのパスと等しく設定します。たとえば、`RefineryFlipFactoryWatchRootDirFactoryContext=¥¥¥¥NetworkIdentity/Video_Watch` と設定します。
4. 変更内容を保存し、`intradoc.cfg` ファイルを閉じます。

FlipFactory への共有ディレクトリ・パスの設定

監視ディレクトリは、ファクトリが作成されるたびに Stellent モニター・プラグインによって、FlipFactory に定義されます。詳細は、2-27 ページの「[プラグインの構成](#)」を参照してください。

ステージング・ディレクトリは明示的に FlipFactory に定義する必要はありません。



重要: FlipFactory から UNIX プラットフォームの共有ディレクトリにアクセスするには、特定のユーザーが実行する FlipFactory サーバーで Flip Engine サービスを構成する必要があります。詳細は、FlipFactory に付属のドキュメントを参照してください。

FlipFactory でのファクトリの作成および構成

FlipFactory で作成されたファクトリの名前は Content Server で定義されたレンディション・セット名と同じであり、適切な監視ディレクトリにアクセスできるように構成する必要があります。

ファクトリの作成

FlipFactory でファクトリを作成するには、次のようにします。

1. Digital Asset Manager プラグインをインストールした後、「サービス」を開き、Flip Engine サービスが起動していることを確認します。Digital Asset Manager プラグインのインストールの詳細は、2-20 ページの「[Digital Asset Manager ビデオ・プラグインのインストール](#)」を参照してください。
2. FlipFactory を起動し、ログインします。
3. 「**Manage Factories**」をクリックします。「Manage Factories」ページが表示されます。
4. 「**Factories**」フォルダを右クリックし、コンテキスト・メニューから「**New Factory**」を選択します。「Factories」フォルダに無題のフォルダが作成されます。
5. 新しい無題のフォルダを選択します。ページ右側に「Factory Editor」パネルが表示されます。
6. 「Name」フィールドに、Digital Asset Manager のレンディション・セットの名前に対応する名前を入力します。名前は同一である必要があります。たとえば、レンディション・セット名が MixedBandwidth の場合、新しいファクトリ名も MixedBandwidth にする必要があります。ファクトリの説明は任意です。

プラグインの構成

Digital Asset Manager のレンディション・セットに対応するファクトリを作成した後、FlipFactory と Inbound Refinery 間で通信するために適切なプラグインを構成する必要があります。

監視ディレクトリ・パスの設定

Inbound Refinery により監視されるディレクトリはファクトリでも監視する必要があります。ファクトリに監視ディレクトリへのパスを設定するには、次のようにします。

1. 新しいファクトリのフォルダを開きます。次の 4 つのサブフォルダが表示されます。
 - ❖ Monitors
 - ❖ Process/Analyze
 - ❖ Products
 - ❖ Notifications

2. 「**Monitors**」フォルダを選択します。複数のタブを表示したパネルが右側に表示されます。
3. 「**Stellent Refinery v7.5 Monitor**」タブを選択し、「**Add**」をクリックします。Stellent Refinery v7.5 Monitor アイテムが「Monitors」フォルダに表示されます。
4. 「Monitors」フォルダの「**Stellent Refinery v7.5 Monitor**」を選択します。「Stellent Refinery v7.5 Monitor」パネルがページの右側に表示されます。
5. 「**Enable**」チェック・ボックスが選択されていることを確認します。
6. 「Watch Folder」セクションにある「**Browse**」をクリックします。「Watch Folder」ダイアログ・ボックスが表示されます。
7. ダイアログ・ボックスで、この実装のために作成された監視フォルダを選択してそのフォルダ内を参照し、名前がファクトリ名と同一のディレクトリの **in** サブフォルダを検索します。たとえば、このファクトリの名前が **MixedBandwidth** の場合、`<Video_Watch>/MixedBandwidth/in` を参照します。監視ディレクトリのサブフォルダを作成していない場合は、2-23 ページの「[FlipFactory とのディレクトリの共有](#)」を参照してください。
8. 「**Select**」をクリックします。「Watch Folder」ダイアログ・ボックスが閉じます。

キーフレーム抽出の有効化

ビデオ資産を「Rendition Information」ページの「storyboard」セクションで使用するため、そのキーフレームを作成するように FlipFactory に指示する必要があります。

キーフレーム抽出を有効化するには、次のようにします。

1. 新しいファクトリ・フォルダを開いた状態で、「**Process/Analyze**」を選択し、「**Video Analysis**」を選択します。
2. 「**Enabled**」を選択します。「Video Analysis」が「Process/Analyze」フォルダに表示されます。
3. 「**Process/Analyze**」フォルダの「**Video Analysis**」を選択します。ページ右側にタブのあるパネルが表示されます。
4. 「**KeyFrame Extraction**」タブが選択され、「**Enabled**」チェック・ボックスが選択されていることを確認します。
5. 必要に応じてキーフレーム・パラメータを構成します。パラメータ・オプションの詳細は、FlipFactory のドキュメントを参照してください。



注意: キーフレーム抽出を有効化できない場合、Content Server の検索結果ページのレンディションのイメージ・リンクが壊れ、「Rendition Information」ページのそのレンディションのストーリーボード機能が無効化されます。

通知の有効化

リクエストの完了を Inbound Refinery に通知するようにファクトリに指示する必要があります。通知を有効化するには、次のようにします。

1. 新しいファクトリ・フォルダを開いた状態で、「**Notifications**」を選択します。ページ右側にタブのあるパネルが表示されます。
2. 「**Refinery Notify v7.5**」タブを選択し、「**Add**」をクリックします。Refinery Notify v7.5 アイテムが有効化され、「**Notifications**」フォルダに追加されます。



注意: Refinery Notify v7.5 アイテムにはユーザーが構成できる設定はありません。

製品の追加とレンディション先の設定

ファクトリの各製品はレンディション・セットのレンディションに対応しており、各製品の宛先は「**Rendition Information**」ページに表示されるレンディション名に対応しています。

製品を追加し、宛先を設定するには、次のようにします。

1. 新しいファクトリ・フォルダを開いた状態で、「**Products**」を右クリックし、コンテキスト・メニューから「**New Product**」を選択します。Product フォルダが作成され、「**Product**」パネルがページの右側に表示されます。



警告: 「**Product**」パネルを使用して、変換形式を指定します。デフォルトでは、**Duplicate Original** が有効化されています。**Digital Asset Manager** が正しく動作するには、**Duplicate Original** 以外の形式を選択する必要があります。選択しない場合、変換が失敗し、エラーが発生する可能性があります。**FlipFactory** のライセンス契約に応じて、使用できない形式オプションもあります。使用可能なオプションでも、**Digital Asset Manager** でサポートされていない場合があります。詳細は、1-7 ページの「[サポートされる出力形式](#)」を参照してください。



技術ヒント: 正しい出力形式に適切にレンダリングするには、**FlipFactory** がインストールされているサーバーに、入力形式を再生する正しいコーデックをインストールする必要があります。**.avi** などのような一般的な **Web** 形式では、同じ形式内でも異なるコーデックを使用する場合があります。レンダリングで問題が発生した場合は、オリジナルの入力ファイルが **FlipFactory** マシンで再生されることを確認します。再生されない場合、適切なコーデックを入手する必要があります。詳細は、**FlipFactory** のドキュメントを参照してください。

2. 「**Product**」フォルダを開きます。「**Destination**」フォルダが表示されます。
3. 「**Destination**」フォルダを選択します。ページ右側にタブのあるパネルが表示されます。

4. 「**Stellent Refinery v7.5 Transport**」 タブを選択し、「**Add**」をクリックします。
Stellent Refinery v7.5 Transport アイテムが「Destination」フォルダに表示されます。
5. 「Destination」フォルダの **Stellent Refinery v7.5 Transport** アイテムを選択します。
「Stellent Refinery v7.5 Transport」パネルがページの右側に表示されます。
6. 「Rendition Name」フィールドにレンディションの名前を入力します。名前は任意に
できます。この名前は、Content Server の「Rendition Information」ページに表示さ
れる名前です。



警告: レンディション名を入力する必要があります。入力しない場合、資産のレンダリ
ングが失敗します。レンダリングが失敗すると、リポジトリ・マネージャを使用して
Content Server からコンテンツ・アイテムを削除し、Inbound Refinery を再起動する必
要があります。

プラグイン・デバッグ・ログの有効化

FlipFactory からの標準ログ出力は、FlipFactory インストール・ディレクトリの
stdout.log ファイルに保存されています。その他のロギング詳細は、プラグイン・ロギ
ングを有効化すると参照できます。

FlipFactory のプラグイン・デバッグを有効化するには、次のようにします。

1. Flip Engine サービスを停止します。
2. 標準テキスト・エディタで、`</<FlipFactory_install_dir>/>`にある **log4j.properties**
ファイルを開きます。
3. **log4j.properties** ファイルの次のエントリの前にある **#** 記号を削除します。
 - `log4j.appender.A1=org.apache.log4j.RollingFileAppender`
 - `log4j.appender.A1.file=/<FlipFactory_install_dir>/idcTools/idc_logfile.txt`
 - `log4j.appender.A1.maxBackupIndex=3`
 - `log4j.appender.A1.maxFileSize=10MB`
4. **log4j.properties** ファイルを保存し、**Flip Engine** サービスを再起動します。

プラグイン出力に関する情報が `</<FlipFactory_install_dir>/idcTools/idc_logfile.txt`. に記録さ
れます。



注意: `log4j.appender.A1` ファイル変数で設定されたパスは、8.3 形式のネーミング規則に
従う必要があります。たとえば、`<FlipFactory_install_dir>` が
C:/Program Files/Telestream/FlipFactory の場合、
`log4j.appender.A1.file=C:/Progra~1/Telestream/FlipFactory/
idcTools/idc_logfile.txt` になります。

DIGITAL ASSET MANAGER のアンインストール

Digital Asset Manager を Content Server から削除するには、まず次のコンポーネントを無効化してアンインストールする必要があります。

- ZipRenditionManagement.zip
- DigitalAssetManager.zip
- DamConverterSupport.zip
- ContentBasket.zip

また、次のコンポーネントも、Inbound Refinery で無効化してアンインストールする必要があります。

- DAMConverter.zip



注意: コンポーネントはアンインストールする前に無効化し、コンテンツ・サーバーまたは Refinery を再起動する必要があります。コンポーネントをアンインストールしても、`<install_dir>/<instance_dir>/custom/` ディレクトリからディレクトリは削除されません。ContentBasket と ZipRenditionManagement は両方とも、Digital Asset Manager とは無関係に機能できるため削除する必要はありません。ただし、これらが Content Server に提供する機能を削除する場合は削除します。



警告: ZipRenditionManagement を削除せずに DigitalAssetManager を削除すると、ビデオ資産の「Content Information」ページに添付ファイルとしてキーフレームが表示されます。大規模なビデオをレンダリングし、多数のキーフレームを生成した場合、「Content Information」ページの表示に問題が発生する可能性があります。

Digital Asset Manager コンポーネントの削除

コンポーネントを無効化して削除するには、次のようにします。

1. **Content Server** へログインします。管理権限が必要です。
2. 「**Administration**」トレイの「**Admin Server**」をクリックします。
3. 「**Administration for Servers**」セクションでコンポーネントを削除するインスタンスをクリックします。
4. 「instance」オプションの左ナビゲーション領域で、「**Component Manager**」をクリックします。「**Component Manager**」ページが表示されます。
5. 「**Enabled Components**」フィールドから最初に無効化するコンポーネントを選択し、「**Disable**」をクリックします。コンポーネントが「**Disabled Components**」フィールドに移動します。



注意: コンポーネントはどのような順序でも無効化できます。

6. 無効化するすべてのコンポーネントが「**Disabled Components**」フィールドにリストされるまで、手順 5 を繰り返します。
7. コンテンツ・サーバーを再起動します。
8. コンポーネント・マネージャに戻ります。
9. 「**Uninstall Component**」選択リストからアンインストールするコンポーネントを選択し、「**Uninstall**」をクリックします。確認ダイアログ・ボックスが表示されます。
10. 「**OK**」をクリックして、アンインストールを確認します。アンインストールが成功したことを示す **Content Server** のメッセージが表示されます。
11. コンポーネント・マネージャに戻り、アンインストールするコンポーネントごとに手順 9 と 10 を繰り返します。
12. 該当するコンポーネントがすべてアンインストールされたら、**Content Server** を再起動します。
13. **Inbound Refinery** サーバーにログインします。管理権限が必要です。
14. 「**Refinery Administration**」フォルダの「**Admin Server**」をクリックします。
15. 「**Administration for Servers**」セクションでコンポーネントをアンインストールする **Refinery** インスタンスをクリックします。
16. 手順 4 ～ 10 を繰り返して、**DAMConverter** (**DAMConverter.zip**) をアンインストールします。
17. **Refinery** サーバーを再起動します。

コンポーネントの再有効化

無効化された Digital Asset Manager コンポーネントを再有効化する場合、必要なカスタム・メタデータ・フィールドが正しく設定されていることを確認します。

カスタム・メタデータ・フィールドの設定を確認するには、次のようにします。

1. Content Server へログインします。管理権限が必要です。
2. 「Administration」トレイの「Admin Server」をクリックします。
3. 「Admin Applets」をクリックします。「Administration」ページが表示されます。
4. 「Configuration Manager」をクリックします。構成マネージャ・アプレットが開きます。
5. 「Information Fields」タブが選択されていることを確認し、**DamConversionType** および **PackagedConversions** が「Field Info」列に表示されていることを確認します。
6. **DamConversionType** を選択して、「Edit」をクリックします。「Edit Custom Info」画面が表示されます。
7. 「Enable on User Interface」ボックスと「Enable Option List」ボックスが無効化されていることを確認します。これらのボックスが無効化されていない場合は、無効化して「OK」をクリックします。
8. **PackagedConversions** を選択し、「Edit」をクリックします。「Edit Custom Info」画面が表示されます。
9. 「Enable on User Interface」ボックスと「Enable Option List」ボックスが有効化されていることを確認します。これらのボックスが有効化されていない場合は、有効化して「OK」をクリックします。

MACINTOSH クライアントでの DIGITAL ASSET MANAGER

Digital Asset Manager では、Macintosh クライアントを使用してチェックインした場合でも、資産のファイル名に有効なファイル拡張子が付いていれば、デジタル資産のレンダリングを行います。ただし、OS X 以前の Macintosh オペレーティング・システムで作成されたファイルには、ファイル・リソース・フォークに格納された情報が含まれている場合があります。リソース・フォークの情報は送信されません。組織のニーズに応じてリソース・フォークを削除しても、一般的に問題はありません。

インストール

3

管理

概要

デジタル資産が Content Server にチェックインされると、Digital Asset Manager によりその資産の複数のレンディションが作成されます。イメージの場合、各レンディションの条件が `extraRendition_definitions.hda` と呼ばれるコンポーネント・リソース・ファイルに定義されています。ビデオの場合は、条件がビデオ変換アプリケーションに定義されています。デフォルトでは、Digital Asset Manager は FlipFactory と連携するように設計されているため、デジタル・ビデオ資産のレンダリングの条件は、ファクトリが作成される際に定義されます。

イメージ資産のレンディションの定義

インストール時に設定されるデフォルトのレンディション・セットを定義する条件は、`<refinery_install>/<instance>/custom/DAMConverter/resources` ディレクトリの `extraRendition_definitions.hda` ファイルにあります。この定義は、コントリビュータがイメージ資産のチェックイン時にコンテンツ・チェックイン・フォームで利用できるレンディション・セットに対応したレンディション・セットに分類されます。これには、事前定義済の 6 つのレンディション・セットが含まれます。

- ❖ DefaultGraphicSet (デフォルト: 必須)
- ❖ CorporateImageSet
- ❖ ProductCatalog
- ❖ DigitalPhoto
- ❖ WebImages
- ❖ Print

含まれているレンディション・セットは一例です。これらのセットが組織独自のニーズを満たさない場合は、構成マネージャを使用して、チェックイン・ページのオプション・リストからセットを削除し、その機能を停止する必要があります。セットを削除する目的でリソース・ファイルを編集しないでください。ファイルに変更を加えても、コンポーネントが更新されると変更が失われてしまうためです。オプション・リストからオプションを削除する方法の詳細は、2-6 ページの「[インストールの確認](#)」の項を参照してください。



重要: Digital Asset Manager が新しいバージョンに更新されると、コンポーネント・リソースに対する変更は上書きされます。

レンディション・セットは追加もできますが、インストール時に `<refinery_install>/<instance>/data/configuration/dam` ディレクトリに作成した `extraRendition_definitions.hda` ファイルに追加する必要があります。Digital Asset Manager の実行中に 2 つのファイルがマージされ、作成した 2 番目のファイルがリソース・ファイルを上書きします。たとえば、リソース・ファイルにあるレンディションと同名のレンディションを、異なるパラメータを使用してファイル内に新規作成する場合、新しいパラメータが使用されます。これにより、Digital Asset Manager が新しいバージョンに更新された場合でも、カスタム・レンディション・セットが上書きされる可能性を回避します。

この項の内容は、次のとおりです。

- ❖ [レンディション・セットの定義](#) (3-2 ページ)
- ❖ [変換の管理](#) (3-15 ページ)

レンディション・セットの定義

コントリビュータは、デジタル資産を Content Server にチェックインする際に、チェックイン・フォームのレンディション・セットを選択します。そのレンディション・セットは、`extraRendition_definitions.hda` ファイルに定義されたレンディション・セットまたは FlipFactory に作成されたファクトリに一致します。組織のニーズに応じて、システム管理者はレンディションまたはレンディション・セットおよびファクトリを変更、削除または追加する必要がある場合があります。たとえば、印刷物に対してデフォルトの印刷レンディション・セットで指定されているよりも高い解像度が要求されたり、エンジニアリング会社からの CAD ファイルを処理するための新しいレンディション・セットや、トレーニング・ビデオ用のより新しい形式またはより大きな形式を定義する必要がある場合があります。

イメージの場合、デジタル資産を指定されたイメージ・レンディションに変換し、Content Server の内部からレンディションの表示およびアクセスを行うためのオプションが、`extraRendition_definitions.hda` ファイルで定義されたイメージ・レンディション・セットに含まれています。デフォルトのレンディション・セットは、コンポーネン

ト・リソース・セットに含まれます。これは変更しないでください。追加のレンディション・セットは、インストール中に作成した `extraRendition_definitions.hda` ファイルに追加してください。このファイルの最上位のプロパティ・セクションには、Image Alchemy などのサード・パーティ製の変換アプリケーションへのファイル・パスが含まれます。最下部のセクションにはレンディション・セット・オプションが含まれ、レンディション結果セットと呼ばれるセットに編成されています。

ビデオの場合は、FlipFactory で定義されたファクトリに、デジタル資産を指定されたビデオ・レンディションに変換するためのオプションが含まれています。FlipFactory と Inbound Refinery によって共有されるファイル・システムの対応するディレクトリには、Inbound Refinery によって XML ファイルの形式で転送されたリクエストの有無を FlipFactory が監視する「in」サブディレクトリがあります。ファクトリがリクエストされたレンディションを作成すると、ファイルは監視対象のファクトリ・ディレクトリの「out」サブディレクトリに XML ファイルとともに配置されます。Inbound Refinery は、「out」ディレクトリで XML ファイルを監視し、そのファイルを使用して終了したレンディションを検索し、それらのレンディションを Content Server に戻すか、別に構成された場所に配置します。

ファイルが Content Server にチェックインされると、ファイルの形式によってそれがデジタル資産かどうか判別されます。該当する場合、Content Server はそのファイルを Inbound Refinery に渡します。また、`extraRenditions.hda` からレンディション・オプションが呼び出されてイメージ変換アプリケーションに渡されるか、変換が必要なファイルがあることがビデオ変換アプリケーションに通知されます。その後、レンディションの結果は Inbound Refinery を介して Content Server または別の指定した場所に戻され、そこで単一のコンテンツ ID で管理され、組織内で使用可能になります。

ビデオ資産の場合、構成マネージャ・アプレットの VideoRenditions メタデータ・フィールドの選択リストに対して定義されたレンディション・セット名が、FlipFactory で設定されたファクトリ名および監視対象ディレクトリで監視されているファクトリ・ディレクトリ名と完全一致する必要があります。イメージ資産の場合は、構成マネージャ・アプレットの PackagedConversions メタデータ・フィールドの選択リストに対して定義されたレンディション・セット名が、`extraRendition_definitions.hda` ファイルで定義されたレンディション・セット名と完全一致する必要があります。

図 3-1 イメージ資産のレンダリング

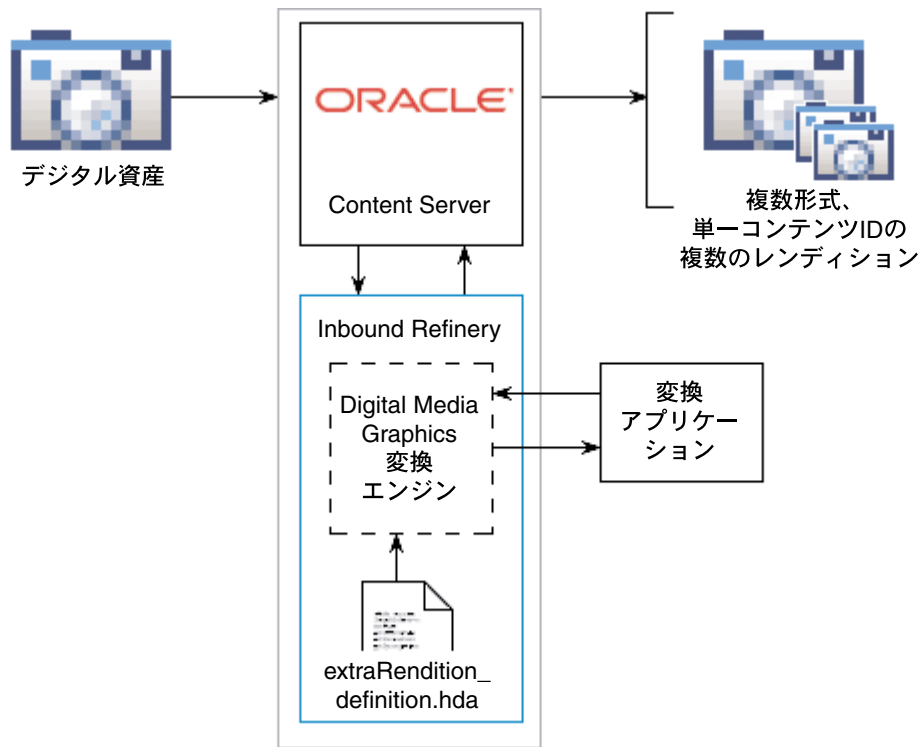
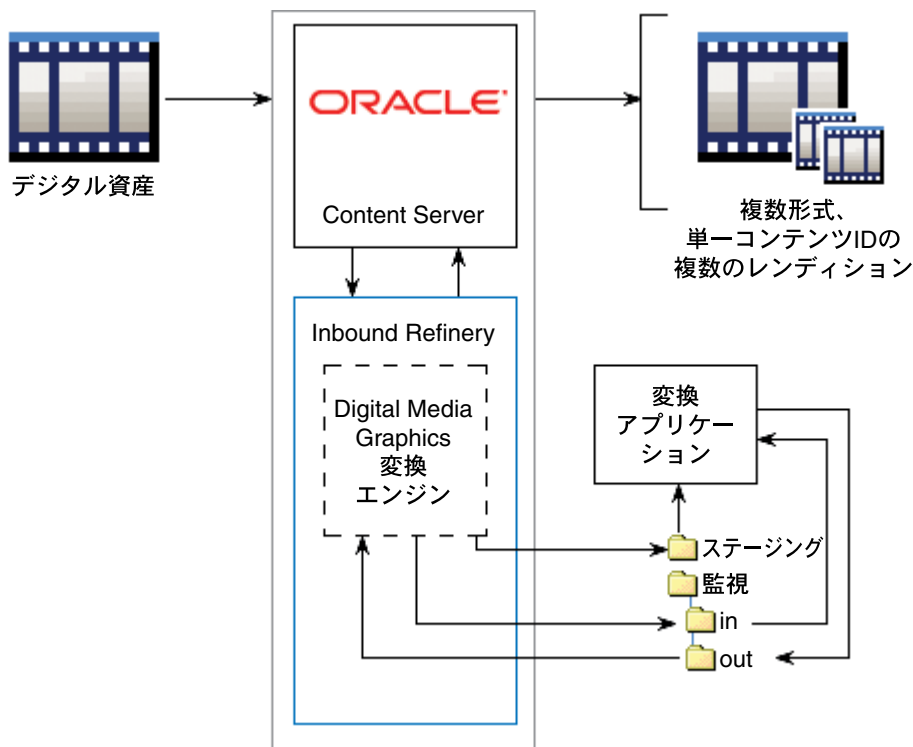


図 3-2 ビデオ資産のレンダリング



レンディションまたはファクトリを変更または追加する場合は、コントリビュータがデジタル資産をチェックインする際にはレンディション・セット名のみが表示されることに注意してください。レンディション・セット名は、わかりやすい名前にする必要があります。レンディション名と説明は、コンテンツ情報およびレンディション情報のページに表示されます。



重要: Idoc Script タグ用に予約された空白およびその他の文字、または URL への使用が禁止されている文字（空白など）は、レンディション名に使用できません。

イメージ・レンディション・セットの使用法

イメージ・レンディションおよびレンディション・セットの追加、変更または削除を行うには、<refinery_install_dir>/<refinery_instance_dir>/data/configuration/dam/ ディレクトリの extraRendition_definitions.hda ファイルを編集する必要があります。

extraRendition_definitions.hda ファイルを正常に変更するには、基本的な HDA ファイル構造を知っておく必要があります。詳細は、『Working With Components』を参照してください。

extraRendition_definitions.hda ファイルの構造

追加のレンディション・セットを定義する場合、extraRendition_definitions.hda ファイルには 2 種類のセクション・タイプを含める必要があります。

セクション・タイプ

extraRendition_definitions.hda ファイルには、次の書式を使用した 2 種類のセクション・タイプがあります。

```
@section_type section_name
Section data
@end
```

2 つのセクション・タイプは次のとおりです。

- ❖ プロパティ・セクション
- ❖ 結果セット・セクション

extraRendition_definitions.hda ファイルには、1 つのプロパティ・セクションと複数の結果セット・セクションがあります。すべてのレンディション・セットは結果セットに編成されています。

HDA ファイルのセクション内ではコメントは使用できません。ただし、HDA ファイルの最初のセクションの前、セクション間、または最後のセクションの後にコメントを配置できます。



重要: HDA ファイルのセクション内に含まれる空白行は、NULL 値として解釈されません。最初のセクションの前、セクション間、または最後のセクションの後の空白行は無視されます。

プロパティ・セクション

extraRendition_definitions.hda ファイルのプロパティ・セクションは、Image Alchemy などの外部変換アプリケーションへのパスを定義します。デフォルト・ファイルでは、このセクションは、デフォルトのレンディション結果セットで使用される変換オプションを定義する Idoc Script の変数の値も宣言します。



注意: プロパティ・セクションのデフォルトの **Idoc Script** 変数は、デフォルトのレンディション・セットによって使用されます。これらの変数は、追加で定義するレンディション・セットでは必要がないため、このガイドでは説明しません。変換オプションは、結果セット内で直接指定できます。**Idoc Script** の使用方法の詳細は、『**Idoc Script Reference Guide**』を参照してください。

結果セット・セクション

extraRendition_definitions.hda ファイルには 3 種類の結果セットがあり、ファイルで表示される順番では次のようになります。

- ❖ packedConversion
- ❖ レンディション結果セット
- ❖ ExtensionFormatMap

packedConversion 結果セットは、extraRendition_definitions.hda ファイルで定義され、使用可能なレンディション結果セットをリストします。すべてのレンディション結果セットに対応するリストが packedConversion 結果セットに存在している必要があります。packedConversion 結果セットは 1 つのみ存在します。

図 3-3 結果セットの例

```

@ResultSet packedConversion — タイトル
2 ————— 列数
1 pcName ————— 列名
2 pcDescription ————— 列名
DefaultGraphicSet
Required Default Rendition Set 列値 行1
CorporateImage 行2
Common Corporate Format Requirements
ProductCatalog 行3
CMYK HiRes and Proof Images for Print
DigitalPhoto 行4
Digital Photos at various sizes
WebImages 行5
Renditions for web applications and web images
Print
Renditions for productivity and layout applications 行6
@end

```

レンディション結果セットは、レンディション・セットを編成し、レンディション作成に関する情報を含んでいます。レンディション結果セットは任意の順序で複数存在することができます。レンディション結果セットは、追加、変更または削除できますが、各セットの名前は一意である必要があります。DefaultGraphicSet レンディション結果セットの場合は、そのままの名前を使用する必要があります。



警告: DefaultGraphicSet は必須の結果セットです。セットのレンディション・オプションは変更できますが、削除や名前の変更はできません。

ExtensionFormatMap 結果セットにはファイル拡張子 / 形式のペアがリストされているため、Inbound Refinery は Content Server に内部で使用する正しいファイル形式を返すことができます。これにより、ほとんどすべてのグラフィック形式が生成可能であり、Web レンディション・タイプとして指定されたすべてのレンディション形式に対して、ExtensionFormatMap 結果セットにエントリが存在する必要があります。ExtensionFormatMap 結果セットは1つのみ存在します。

```

@ResultSet ExtensionFormatMap  タイトル
2                               列数
1 extension                      列名
2 format
  jpg                             列値
  image/jpeg                      行1
  jpeg                             行2
  image/jpeg
  gif                             行3
  image/gif
  png                             行4
  image/png
  tif                             行5
  image/tiff
  tiff                             行6
  image/tiff
@end

```

レンディション・セットの追加

レンディション・セットを extraRendition_definitions.hda ファイルに追加するには、既存のレンディション結果セットをコピーしてそれを変更する方法が最も簡単です。既存のセットを正しく変更するには、セットの基本的な構造を知っておく必要があります。



重要: Digital Asset Manager が新しいバージョンに更新されると、コンポーネント・リソースに対する変更は上書きされます。追加のレンディション・セットは、インストール時に <refinery_install>/<instance>/data/configuration/dam ディレクトリに作成した extraRendition_definitions.hda ファイルに追加する必要があります。Digital Asset Manager は、実行時に両方のファイルを使用します。

レンディション結果セットの構造

HDA ファイルは、単純な名前 / 値のペアを使用して順序付けられ、ASCII テキスト形式で表形式データを表しています。結果セット・セクションの1行目では、コマンド @ResultSet を使用してセットを宣言し、その後にセットの名前を指定します。2行目では、表に含まれる列の数および後に続く行の名前を指定し、結果セットの順序に基づいて列を移入します。最後に、最終行でコマンド @end を使用して結果セットを終了します。

たとえば、DefaultGraphicSet レンディション結果セットは、次の書式を使用します。


```

@ResultSet DefaultGraphicSet — タイトル
6 — 列数
1 extRenditionName — 列名
2 extEngine — 列名
3 extType — 列名
4 extSourceFile — 列名
5 extParameters — 列名
6 extDescription — 列名
Thumbnail — 列名
<${ImageAlchemy}>
thumbnail — 行1
<${InFilePath}>
<${inFile}> <${outFile}> <${Alchemy_DefaultSet_Thumbnail}>
A 72 dpi JPEG no wider or higher than 80 pixels
Preview — 行2
<${ImageAlchemy}>
preview
<${InFilePath}>
<${inFile}> <${outFile}> <${Alchemy_DefaultSet_Preview}>
A 72 dpi JPEG no wider or higher than 250 pixels
Primary — 行3
<${ImageAlchemy}>
primary
<${InFilePath}>
<${inFile}> <${outFile}> <${Alchemy_DefaultSet_Primary}>
A 72 dpi JPEG less than 800 pixels high and 600 pixels wide
@end
    
```


レンディション結果セットの1行目を @ResultSet で開始して、これが結果セットであることを宣言し、最終行で @end でセットを終了します。1行目では、セットの名前も指定します。ここでは、名前は DefaultGraphicSet です。



重要: 使用する名前はわかりやすい名前にする必要がありますが、Idoc Script タグ用に予約された空白およびその他の文字、または URL への使用が禁止されている文字（空白など）は、レンディション名に使用できません。DefaultGraphicSet という名前は、必須のデフォルト・セットのために予約されています。

2行目は、結果セットに含まれる列の数を識別します。Image Manager 用のレンディション結果セットでは、6つの列があります。

各列には、次の名前と説明があります。

列名	列の説明
extRenditionName	「Rendition Information」ページに表示されるレンディションの名前です。  警告: レンディション名に Primary または Alternate を使用しないでください。これらの用語は、Content Server で内部使用するために予約されています。

列名	列の説明
extEngine	<p>使用される変換エンジンへのパスです。デフォルトでは、これは Idoc Script 変数として extraRendition_definitions.hda ファイルのプロパティ・セクションで宣言されています。</p>
extType	<p>レンディションの使用方法を表します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Thumbnail: 検索結果ページの「Thumbnail」ビューで使用されます。 • Preview: 「Rendition Information」ページで使用されます。 • Web (必須) : コンテンツ・アイテムの Web で表示可能なバージョンです。検索結果ページで「content ID」または「thumbnail」をクリックしてアクセスするか、「content information」ページで Web 表示可能なリンクをクリックすると、メインのコンテンツ領域に表示されます。「Rendition Information」ページの「Preview image」をクリックしてアクセスすると、新規のブラウザ・ウィンドウに表示されます。 • Extra: Thumbnail、Preview または Web として定義されていないレンディションです。 <p>1つのレンディションを、Web タイプとして指定する必要があります。</p> <p>レンディション・タイプは組み合わせることが可能です。たとえば、web, preview タイプとしてリストすると、レンディションは Web ファイルおよびプレビュー・ファイルの両方として使用されます。</p>
extSourceFile	<p>Idoc Script として表現されている、変換用に Content Server にチェックインされた資産のファイル・パスです。</p>

列名	列の説明
extParameters	<p>変換エンジンに渡される、ソース・ファイルのレンダリング方法を定義するオプションです。デフォルトでは、これは Idoc Script 変数として <code>extraRendition_definitions.hda</code> ファイルのプロパティ・セクションで宣言されていますが、リテラル文字列としても表現できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • <\$infile\$>: レンディションを生成するために使用されるソース・ファイルの名前です。変換アプリケーションとして含まれる Image Alchemy の必須パラメータで、Idoc Script として表現されます。 • <\$outfile\$>: レンダリングされたファイルの名前です。変換アプリケーションとして含まれる Image Alchemy の必須パラメータで、Idoc Script として表現されます。 • <\$parameter_variable\$>: 変換アプリケーションがレンダリングに使用するオプションです。提供されるレンディション・セットでは、これらは Idoc Script 変数として <code>extraRendition_definitions.hda</code> ファイルのプロパティ・セクションで宣言されています。変換アプリケーションが使用するオプションのリテラル文字列としても表現できます。たとえば、サムネイルのレンディションに <code>DefaultGraphicSet</code> で使用される変数は次のようになります。 <pre><\$Alchemy_DefaultSet_Thumbnail\$></pre> <p>これは、次のような Image Alchemy オプションのリテラル文字列としても表現できます。</p> <pre>-j40 -Xd80p -Yd80p -D 72 72 -Zm2 -Zc1 --- ++</pre> <p>変換アプリケーションが使用するオプションの詳細は、付録 A 「Image Alchemy の基本的な変換オプション」 または変換アプリケーションに同梱されているドキュメントを参照してください。</p>
extDescription	<p>「Rendition Information」 ページに表示されるレンディションの説明です。</p>



注意: .hda ファイルの使用方法の詳細は、『Working With Components』を参照してください。

新しいレンディション結果セットを追加するには、次のようにします。

1. `extraRendition_definitions.hda` を標準のテキスト・エディタで開きます。
2. 既存のレンディション結果セットをコピーおよびペーストします。
 - a. コピーするレンディション結果セットの `@ResultSet` 行から `@end` 行までを選択し、コピーします。
 - b. `extraRendition_definitions.hda` ファイルにある任意の 2 つの既存のレンディション結果セットの間にカーソルを置きます。
 - c. レンディション結果セットをファイルにペーストします。



技術ヒント: 結果セットのセクション間の空白行は無視されます。

`extraRendition_definitions.hda` ファイルを視覚的に編成するには、新しいレンディション結果セットの前後に空白行を挿入します。

3. `@ResultSet` の隣にリストされている新しいレンディション結果セットの名前を変更します。たとえば、`@ResultSet NewName` などです。



重要: 使用する名前はわかりやすい名前にする必要がありますが、**Idoc Script** タグ用に予約された空白およびその他の文字、または URL への使用が禁止されている文字（空白など）は、レンディション名に使用できません。

4. 結果セットに保持するレンディションごとにレンディション情報を変更します。
 - a. `extRenditionName` 列にリストされているレンディションの名前を変更します。レンディションの名前には空白を使用できます。
 - b. `extType` 列にリストされているレンディションのタイプを変更します。たとえば、`preview`、`web` のように、レンディションごとに複数のタイプを指定できます。
 - c. `extParameters` 列にリストされているレンダリングの変換オプションを変更します。変換オプションは、使用しているサード・パーティ製の変換アプリケーションに依存します。**Image Alchemy** が使用する一般的なオプションは、[付録 A 「Image Alchemy の基本的な変換オプション」](#) または変換アプリケーションのドキュメントを参照してください。
 - d. `extDescription` 列にリストされているレンディションの説明を変更します。説明は任意のものにでき、「**Rendition Information**」ページに表示されます。



警告: `extSourceFile` 列で使用されている `<$InFilePath$>` 変数を変更しないでください。この変数は必須です。

5. 結果セットに余分なレンディションが含まれる場合は削除します。



重要: Web レンディション・タイプとして指定されたレンディションが少なくとも1つ必要です。存在しない場合、レンディション・セットの変換が失敗します。

6. extraRendition_definitions.hda ファイルのプロパティ・セクションの下にリストされている、packedConversion 結果セットの新しいレンディションをリストします。

- a. カーソルを packedConversion 結果セットの @end の前に置きます。
- b. 手順 4a で定義したレンディション結果セットの名前を入力します。
- c. キーボードの [Enter] キーを押して、改行を入力します。
- d. レンディション結果セットの説明を入力します。
- e. キーボードの [Enter] キーを押して、改行を入力します。

7. ExtensionFormatMap 結果セットの Web レンディションのファイル形式が存在しない場合は、リストします。ExtensionFormatMap 結果セットは、常に extraRendition_definitions.hda ファイルの最後の結果セットです。

- a. カーソルを ExtensionFormatMap 結果セットの @end の前に置きます。
- b. web レンディション・タイプで指定した形式の拡張子を入力します。
- c. キーボードの [Enter] キーを押して、改行を入力します。
- d. ファイル・タイプおよび形式を入力します。たとえば、image/jpeg などです。
- e. キーボードの [Enter] キーを押して、改行を入力します。



注意: ExtensionFormatMap 結果セットにリストされたファイル・タイプおよび形式は、Content Server のみが内部的に使用します。

8. extraRendition_definitions.hda ファイルを保存します。



警告: DefaultGraphicSet は必須の結果セットです。名前を除くセットのオプションは変更できますが、削除しないでください。

レンディション・セットの有効化

extraRendition_definitions.hda ファイルに追加された FlipFactoryrendition セットにファクトリが追加された後に、構成マネージャを使用して、コンテンツ・チェックイン・フォームの「VideoImage Rendition Set」フィールドのオプションとして有効化する必要があります。

構成マネージャでレンディション・セットの名前をオプションとして追加するには、次のようにします。

1. Content Server へログインします。管理権限が必要です。
2. 「Administration」トレイの「Admin Applets」をクリックします。「Administration」ページが表示されます。

3. 「**Configuration Manager**」をクリックします。構成マネージャ・アプレットが開きます。
4. 「**Information Fields**」タブが有効であることを確認し、「**PackagedConversionsVideoRenditions**」情報フィールドを選択して「**Edit**」をクリックします。「**Edit Custom Info**」画面が表示されます。
5. 「**Configure**」をクリックします。「**Configure Option List**」画面が表示されます。
6. 「**Edit**」をクリックします。「**Option List**」画面が表示されます。
7. `extraRendition_definitions.hda` ファイルの **packedConversion** 結果セットにリストされているとおりに、`FlipFactorynew` 結果セットに追加された新しいファクトリの名前を追加します。レンディション・セットのリスト順序は任意です。



重要: `extraRendition_definitions.hda` ファイルおよび `PackagedConversions` オプション・リストで使用されている名前は一致する必要があります。Idoc Script タグ用に予約された空白およびその他の文字、または URL への使用が禁止されている文字は使用できません。



警告: `DefaultGraphicSet` は必須の結果セットです。オプション・リストから削除しないでください。

8. 「**OK**」をクリックして、「**Option List**」画面を閉じます。
9. 「**OK**」をクリックして、「**Configure Option List**」画面を閉じます。
10. 「**OK**」をクリックして、「**Edit Custom Info**」画面を閉じます。

変換の管理

Content Server では、チェックインされたファイルの拡張子に基づいて、コンテンツ・アイテムをデジタル資産として識別します。インストール時には、次の一般的なファイル形式が Content Server の構成マネージャ・アプレットに存在するかどうか、Digital Asset Manager によってチェックされます。

ビデオ・ファイル・タイプの構成表の編集

ファイル形式を追加して Digital Media Video 変換エンジンに拡張子をマップし、その形式を埋込みプレーヤで（「Rendition Information」 ページ上などで）再生する場合は、dam_cfg_tables.htm ファイルのビデオ・ファイル・タイプ構成表にその拡張子が存在する必要があります。dam_cfg_tables.htm ファイルは、<CS_install_dir>/<instance_dir>/custom/DigitalAssetManager/resources ディレクトリにあります。



注意: 埋込みプレーヤで再生するファイルについてのみ、ビデオ・ファイル・タイプ構成表にその形式が存在する必要があります。形式が表に存在しない場合でも、レンディションを開いて、レンダリングされた形式をサポートするスタンドアロン・プレーヤで再生できます。

追加した形式がビデオ・ファイル・タイプ構成表に存在することを確認するには、dam_cfg_tables.htm ファイルを標準ブラウザで開き、リストされているファイル拡張子を確認します。ファイル拡張子が存在しない場合は、標準のテキスト・エディタまたは HTML エディタを使用して拡張子を表に追加できます。



重要: Digital Asset Manager が新しいバージョンに更新されると、コンポーネント・リソースに対する変更は上書きされます。

<@table VideoFileTypes@>			
fileExtension	formatName	player	metafileExtension
rm	Real	real	ram
ra	Real	real	ram
wmv	WindowsMedia	wmplayer	asx

次の表は、ビデオ・ファイル・タイプ構成表の列およびその機能をリストしています。

列名	定義
fileExtension	埋込みプレーヤでの再生がサポートされるファイル形式の拡張子です。
formatName	拡張子と関連する形式の名前です。この値は、構成が可能な、埋込みプレーヤの選択リストに表示されるビデオ形式の設定表の値に対応します。
player	追加された形式の拡張子をサポートするプレーヤです。値は大文字と小文字が区別されます。現在、3つの値のみが許可されています。 <ul style="list-style-type: none"> ❖ Real ❖ QuickTime ❖ Windows Media Player
metafileExtension	形式の拡張子と関連しているメタファイル拡張子で、どの埋込みプレーヤがその形式のストリーミング・バージョンを再生するかを判別するために使用されます。その形式がストリーミングされる場合は、このフィールドに値を指定する必要があります。

デフォルトのビデオ形式プリファレンスの設定

埋込みプレーヤは、「Rendition Information」ページに表示されるか、Web で表示可能なリンクをクリックすると表示されます。埋込みプレーヤでの再生用に選択された形式は、使用可能なレンディション形式オプションに関するユーザー・プリファレンスの表に基づいて、「Video Preferences」ページで設定されます。ユーザーが入力する前のデフォルトのプリファレンスは、dam_cfg_tables.htm ファイルのビデオ形式の設定表で設定された値に基づいています。dam_cfg_tables.htm ファイルは、
</SCS_Install_dir>/<instance_dir>/custom/DigitalAssetManager/
resources ディレクトリにあります。


```
<@table VideoFormatPrefs@>
```

format	pickOrder_win	pickOrder_mac	pickOrder_other
Real	3	3	3
WindowsMedia	1	4	4
Quicktime	4	1	2
MPEG	2	2	1

```
<@end@>
```

デフォルトのプリファレンスは、標準のテキスト・エディタまたは HTML エディタを使用して編集できます。



重要: Digital Asset Manager が新しいバージョンに更新されると、コンポーネント・リソースに対する変更は上書きされます。

次の表は、ビデオ形式プリファレンス表の列およびその機能をリストしています。

列名	定義
format	埋込みプレーヤの選択リストに表示される構成可能な名前です。
pickOrder_win	Windows オペレーティング・システムで形式が選択される順序を決定します。
pickOrder_mac	Macintosh オペレーティング・システムで形式が選択される順序を決定します。
pickOrder_other	Windows または Macintosh を除くオペレーティング・システムで形式が選択される順序を決定します。

管理



IMAGE ALCHEMY の基本的な 変換オプション

概要

Handmade Software 社が提供する Image Alchemy は、90 種類を超える広範な形式（形式は常に追加されています）にデジタル資産を変換する堅牢なイメージ・アプリケーションです。このアプリケーションは、Image Manager、Video Manager、コンテンツ・バスケットとともに配布されます。

Image Alchemy にはグラフィック・ユーザー・インタフェースがありません。これは、コマンドライン・アプリケーションです。Image Manager では、Image Alchemy のアプリケーション・プログラミング・インタフェース（API）を使用して、変換オプションやその他のオプション・パラメータを Image Alchemy に渡し、変換出力情報を受け取ります。Image Alchemy が使用する基本的な変換オプションは、この付録にリストされています。より包括的なリストは、Image Alchemy のドキュメントを参照するか、Handmade Software 社の Web サイト <http://www.handmadesw.com/> にアクセスしてください。

構文

Image Alchemy の基本構文は、次のとおりです。

```
inFile outFile outputExtension outputPathName -options
```

名前	説明
inFile	変換されるソース・ファイルの名前で、指定は必須です。通常これは、Content Server へチェックインされるデジタル資産のネイティブ・ポルト・ファイルです。Idoc Script 変数 <\$inFile\$> によって自動的に処理されます。
outFile	変換済ファイルの名前です。出力ファイル名が指定されていない場合、入力ファイル名が使用され、変換済ファイル形式の拡張子によって変更されます。Idoc Script 変数 <\$outFile\$> によって自動的に処理されます。
outputExtension	出力ファイル名に追加される形式拡張子です。これが指定されていない場合、出力形式用のデフォルトの3文字の拡張子を使用されます。
outputPathName	変換済ファイルへのファイル・パスです。これは、Image Manager で自動的に処理されます。
-options	変換を作成するためのオプションです。すべての変換オプションには、先頭にダッシュ (-) を付ける必要があります。形式オプションの指定が必要です。他のオプションを指定しない場合は、変換形式用のデフォルト値が使用されます。各形式のデフォルトのオプション値の詳細は、Image Alchemy のドキュメントを参照してください。

オプションでは、大 / 小文字が区別されます。たとえば、-d および -D は異なるオプションを意味します。

オプションとともにパラメータを使用でき、オプションにあわせて修正できます。複数のパラメータは数学的に加算されます。次に例を示します。

```
-t
```

ファイルをデフォルトの RGB カラー・モードおよび圧縮なしで、.tif 形式に変換します。1 というパラメータを使用してオプションを修正すると、圧縮が追加されます。次に例を示します。

```
-t 1
```

ファイルを、デフォルトの RGB カラー・モードおよび LZW 圧縮で、.tif 形式に変換します。

カラー・モードを CMYK に変更し、LZW 圧縮をそのまま使用する場合は、パラメータに 400 を加えます。次に例を示します。

```
-t 401
```

ファイルを、CMYK カラー・モードおよび LZW 圧縮で、.tif 形式に変換します。LZW 圧縮を除外する場合は、圧縮パラメータ (1) を差し引きます。次に例を示します。

-t 400

ファイルを、CMYK カラー・モードおよび圧縮なしで、.tif 形式に変換します。

構文の詳細は、Handmade Software 社の Web サイト <http://www.handmadesw.com/> にアクセスし、Image Alchemy の最新ドキュメントのコピーを入手してください。

形式のオプション

オプション	拡張子	説明	パラメータ
-j	.jpg .jpeg	Joint Photographic Experts Group (JPEG) : 一般的な Web 表示可能な形式で、高圧縮率を達成するために劣化を伴う圧縮技術を使用しています。写真やグラデーションに最適です。	コーディング : デフォルト : ハフマン・コーディング h : 最適なハフマン・コーディング 品質 : 圧縮品質は数値によって表示されます。 1 ~ 100: 最低~最高 デフォルトは 32 です。 パス : パスの数に応じてファイルを段階的にデコードするかどうかを決定します。 1 ~ 10: ファイルを表示用にデコードするために必要なパスの数です。デフォルトは 1 です。
例 : -j 65 は、5 パスにわたってデコードした中品質の JPEG ファイルを生成します。			

オプション	拡張子	説明	パラメータ
-g	.gif	Graphics Interchange Format (GIF) : 一般的な Web 表示可能な 8 ビット形式です。ロゴやソリッド・カラーに最適です。	<p>タイプ : GIF のタイプです。</p> <p>0: GIF87A 1: GIF89A</p> <p>0: インターリーブなし 10: インターリーブあり</p> <p>処分法 :</p> <p>0: 処分法 0 100: 処分法 1 200: 処分法 2 300: 処分法 3</p> <p>デフォルトは、GIF87A、インターリーブなし、処分法 0 です。オプションは加算によって組み合わせられます。</p>
<p>例 : -g 111 はインターリーブありの GIF89A ファイルを処分法 1 で生成します。</p>			

オプション	拡張子	説明	パラメータ
-t	.tif .tiff	Tagged Image File Format (TIFF) : 印刷メディアで一般的な形式です。デスクトップ・パブリッシングのアプリケーションで使用するのが一般的です。	圧縮 : 0: なし 1: LZW 2: PackBits 3: Group III Fax 4: Group IV Fax 5: CCITT RLE 7: 予測付きの LZW ストリップ : 0: マルチストリップ 100: 1つのストリップ ビット反転 (FAX 圧縮に適用) : 0: ビット反転なし 200: ビット反転あり カラー・モード : 0: RGB 400: CMYK デフォルトは LZW 圧縮、マルチストリップ、ビット反転なし、RGB です。 オプションは加算によって組み合わせられます。
例: -t 401 は LZW 圧縮された TIFF ファイルを CMYK カラー・モードで生成します。			
-w	.bmp	Windows ビットマップ : Windows ベースのオフィス・アプリケーションで使用される一般的なイメージ形式です。	圧縮 : 0: なし 1: RLE 10: アイコン (.ico) ファイルを記述 デフォルトは 0 です。
例: -w 1 は RLE 圧縮されたビットマップ・ファイルを生成します。			

オプション	拡張子	説明	パラメータ
--d	.pdf	Adobe Portable Document Format (PDF) : 無償の Adobe Acrobat Reader ソフトウェアで表示できる、広く使用される形式です。	<p>圧縮 :</p> <p>0: なし 1: Run Length 2: LZW 3: CCITT Group 3 fax 4: CCITT Group 4 fax 5: JPEG 低品質 6: JPEG 中品質 7: JPEG 高品質</p> <p>エンコーディング :</p> <p>0: ASCII エンコーディング 10: バイナリ・エンコーディング</p> <p>デフォルトは、圧縮なしの ASCII エンコーディングです。オプションは加算によって組み合わせられます。</p>
<p>例 : --d 12 は LZW 圧縮された PDF ファイルをバイナリ・エンコーディングで生成します。</p>			

オプション	拡張子	説明	パラメータ
-e	.eps	<p>Encapsulated Postscript (EPS) : EPS ファイルは PostScript のサブセットです。このファイルは、プリンタまたはプロッタに直接送信するか、インポート・アプリケーションによる解釈なしに別の PostScript ファイルにインポートできます。</p>	<p>プレビュー : 0: プレビューなし 1: デバイス非依存のプレビュー 2: TIFF プレビュー</p> <p>改行 : 0: UNIX 改行 10: Mac 改行 20: MS-DOS 改行</p> <p>ページ表示 : 0: ページ表示 100: ページ表示なし</p> <p>カラー・モード : 0: RGB 400: CMYK</p> <p>圧縮 : 0: 圧縮なし 1000: LZW 2000: CCITT Group 4 fax 3000: JPEG 低品質 4000: JPEG 中品質 5000: JPEG 高品質</p> <p>エンコーディング : 0: ASCII 10000: バイナリ</p> <p>デフォルトは、TIFF プレビュー、ページ表示、RGB、圧縮なし、ASCII です。オプションは加算によって組み合わせられます。</p>
<p>例 : -e 110 は EPS ファイルをページ表示なし、Mac 改行、およびプレビューなしで生成します。</p>			

サイズおよび解像度のオプション

オプション	説明	パラメータ
-X	イメージの水平方向の寸法を変更します。	<p>スケール・タイプ: スケール・タイプの値が高いと、品質が向上し、処理時間が長くなります。</p> <p>a: 最近傍</p> <p>b: 平均化 / 直線補間</p> <p>c: Lanczos2</p> <p>d: Lanczos3</p> <p>デフォルトは a です。</p> <p>寸法: 数値</p> <p>寸法の単位:</p> <p>p: ピクセル</p> <p>i: インチ</p> <p>c: センチメートル</p> <p>x: ファクタ</p> <p>デフォルトはピクセルです。</p>
<p>例: <code>-t -Xb6.5i</code> は 6.5 インチ幅の TIFF ファイルを生成します。</p>		

オプション	説明	パラメータ
-Y	イメージの垂直方向の寸法を変更します。	スケール・タイプ: スケール・タイプの値が高いと、品質が向上し、処理時間が長くなります。 a: 最近傍 b: 平均化 / 直線補間 c: Lanczos2 d: Lanczos3 デフォルトは a です。 寸法: 数値 寸法の単位: p: ピクセル i: インチ c: センチメートル x: ファクタ デフォルトはピクセルです。
例: -t -Yb6.5i は 6.5 インチの高さの TIFF ファイルを生成します。		
-D	出力イメージ用にイメージ解像度を 1 インチ当たりのドット数で指定します。	水平値: 数値 垂直値: 数値
例: -t -Xb6.5i -D 300 300 は 6.5 インチ幅の、解像度が水平方向および垂直方向ともに 300 ドット / インチの TIFF ファイルを生成します。		
-+	イメージのアスペクト比を保持します。	なし
--+	イメージが指定した寸法よりも大きい場合のみ、Alchemy でイメージを縮小します。	なし
---+	イメージが指定した寸法よりも小さい場合のみ、Alchemy でイメージを拡大します。	なし

PostScript、EPS、および PDF の入力オプション

オプション	説明	パラメータ
-Zc	入力時にイメージの周囲の余白をトリミングするかどうかを指定します。	モード: 0: クリップなし 1: クリップあり デフォルトは 0 です。
-Zm	入力時に適用するカラー・モードを指定します。	カラー・モード: 0: 白黒 (1 ビット) 1: グレースケール (8 ビット) 2: RGB カラー (24 ビット) 3: CMYK カラー (4 ビット) 4: CMYK カラー (32 ビット) デフォルトは、白黒です。
-24	入力時にトゥルーカラーを強制します。	なし

B

サード・パーティ・ライセンス

概要

この付録には、この製品に付属するすべてのサード・パーティ製品のサード・パーティ・ライセンスの説明が含まれます。

- ❖ [Apache Software License](#) (B-1 ページ)
- ❖ [W3C® Software Notice and License](#) (B-2 ページ)
- ❖ [Zlib License](#) (B-4 ページ)
- ❖ [一般的な BSD ライセンス](#) (B-4 ページ)
- ❖ [一般的な MIT ライセンス](#) (B-5 ページ)
- ❖ [Unicode ライセンス](#) (B-6 ページ)
- ❖ [その他の帰属](#) (B-7 ページ)

APACHE SOFTWARE LICENSE

- * Copyright 1999-2004 The Apache Software Foundation.
- * Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");
- * you may not use this file except in compliance with the License.
- * You may obtain a copy of the License at
- * <http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
- *
- * Unless required by applicable law or agreed to in writing, software

- * distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS,
- * WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.
- * See the License for the specific language governing permissions and
- * limitations under the License.

W3C® SOFTWARE NOTICE AND LICENSE

- * Copyright © 1994-2000 World Wide Web Consortium,
- * (Massachusetts Institute of Technology, Institut National de
- * Recherche en Informatique et en Automatique, Keio University).
- * All Rights Reserved. <http://www.w3.org/Consortium/Legal/>
- *
- * This W3C work (including software, documents, or other related items) is
- * being provided by the copyright holders under the following license. By
- * obtaining, using and/or copying this work, you (the licensee) agree that
- * you have read, understood, and will comply with the following terms and
- * conditions:
- *
- * Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its
- * documentation, with or without modification, for any purpose and without
- * fee or royalty is hereby granted, provided that you include the following
- * on ALL copies of the software and documentation or portions thereof,
- * including modifications, that you make:
- *
- * 1. The full text of this NOTICE in a location viewable to users of the
- * redistributed or derivative work.
- *
- * 2. Any pre-existing intellectual property disclaimers, notices, or terms
- * and conditions. If none exist, a short notice of the following form
- * (hypertext is preferred, text is permitted) should be used within the
- * body of any redistributed or derivative code: "Copyright ©
- * [\$date-of-software] World Wide Web Consortium, (Massachusetts
- * Institute of Technology, Institut National de Recherche en

* Informatique et en Automatique, Keio University).All Rights
* Reserved. <http://www.w3.org/Consortium/Legal/>"
*
* 3. Notice of any changes or modifications to the W3C files, including the
* date changes were made.(We recommend you provide URIs to the location
* from which the code is derived.)
*
* THIS SOFTWARE AND DOCUMENTATION IS PROVIDED "AS IS," AND COPYRIGHT HOLDERS
* MAKE NO REPRESENTATIONS OR WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT
* NOT LIMITED TO, WARRANTIES OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR
* PURPOSE OR THAT THE USE OF THE SOFTWARE OR DOCUMENTATION WILL NOT INFRINGE
* ANY THIRD PARTY PATENTS, COPYRIGHTS, TRADEMARKS OR OTHER RIGHTS.
*
* COPYRIGHT HOLDERS WILL NOT BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, SPECIAL OR
* CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF ANY USE OF THE SOFTWARE OR
* DOCUMENTATION.
*
* The name and trademarks of copyright holders may NOT be used in advertising
* or publicity pertaining to the software without specific, written prior
* permission.Title to copyright in this software and any associated
* documentation will at all times remain with copyright holders.
*

ZLIB LICENSE

* zlib.h -- interface of the 'zlib' general purpose compression library
version 1.2.3, July 18th, 2005

Copyright (C) 1995-2005 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly jloup@gzip.org

Mark Adler madler@alumni.caltech.edu

一般的な BSD ライセンス

Copyright (c) 1998, Regents of the University of California

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

"Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

"Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

"Neither the name of the <ORGANIZATION> nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

一般的な MIT ライセンス

Copyright (c) 1998, Regents of the Massachusetts Institute of Technology

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

UNICODE ライセンス

UNICODE, INC. LICENSE AGREEMENT - DATA FILES AND SOFTWARE

Unicode Data Files include all data files under the directories <http://www.unicode.org/Public/>, <http://www.unicode.org/reports/>, and <http://www.unicode.org/cldr/data/>. Unicode Software includes any source code published in the Unicode Standard or under the directories <http://www.unicode.org/Public/>, <http://www.unicode.org/reports/>, and <http://www.unicode.org/cldr/data/>.

NOTICE TO USER: Carefully read the following legal agreement. BY DOWNLOADING, INSTALLING, COPYING OR OTHERWISE USING UNICODE INC.'S DATA FILES ("DATA FILES"), AND/OR SOFTWARE ("SOFTWARE"), YOU UNEQUIVOCALLY ACCEPT, AND AGREE TO BE BOUND BY, ALL OF THE TERMS AND CONDITIONS OF THIS AGREEMENT. IF YOU DO NOT AGREE, DO NOT DOWNLOAD, INSTALL, COPY, DISTRIBUTE OR USE THE DATA FILES OR SOFTWARE.

COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE

Copyright © 1991-2006 Unicode, Inc. All rights reserved. Distributed under the Terms of Use in <http://www.unicode.org/copyright.html>.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of the Unicode data files and any associated documentation (the "Data Files") or Unicode software and any associated documentation (the "Software") to deal in the Data Files or Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, and/or sell copies of the Data Files or Software, and to permit persons to whom the Data Files or Software are furnished to do so, provided that (a) the above copyright notice(s) and this permission notice appear with all copies of the Data Files or Software, (b) both the above copyright notice(s) and this permission notice appear in associated documentation, and (c) there is clear notice in each modified Data File or in the Software as well as in the documentation associated with the Data File(s) or Software that the data or software has been modified.

THE DATA FILES AND SOFTWARE ARE PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR HOLDERS INCLUDED IN THIS NOTICE BE LIABLE FOR ANY CLAIM, OR ANY SPECIAL INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THE DATA FILES OR SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in these Data Files or Software without prior written authorization of the copyright holder.

Unicode and the Unicode logo are trademarks of Unicode, Inc., and may be registered in some jurisdictions. All other trademarks and registered trademarks mentioned herein are the property of their respective owners

その他の帰属

Adobe, Acrobat, and the Acrobat Logo are registered trademarks of Adobe Systems Incorporated.

FAST Instream is a trademark of Fast Search and Transfer ASA.

HP-UX is a registered trademark of Hewlett-Packard Company.

IBM, Informix, and DB2 are registered trademarks of IBM Corporation.

Jaws PDF Library is a registered trademark of Global Graphics Software Ltd.

Kofax is a registered trademark, and Ascent and Ascent Capture are trademarks of Kofax Image Products.

Linux is a registered trademark of Linus Torvalds.

Mac is a registered trademark, and Safari is a trademark of Apple Computer, Inc.

Microsoft, Windows, and Internet Explorer are registered trademarks of Microsoft Corporation.

MrSID is property of LizardTech, Inc. It is protected by U.S. Patent No. 5,710,835. Foreign Patents Pending.

Oracle is a registered trademark of Oracle Corporation.

Portions Copyright © 1994-1997 LEAD Technologies, Inc. All rights reserved.

Portions Copyright © 1990-1998 Handmade Software, Inc. All rights reserved.

Portions Copyright © 1988, 1997 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

Portions Copyright © 1997 Soft Horizons. All rights reserved.

Portions Copyright © 1995-1999 LizardTech, Inc. All rights reserved.

Red Hat is a registered trademark of Red Hat, Inc.

Sun is a registered trademark, and Sun ONE, Solaris, iPlanet and Java are trademarks of Sun Microsystems, Inc.

Sybase is a registered trademark of Sybase, Inc.

UNIX is a registered trademark of The Open Group.

Verity is a registered trademark of Autonomy Corporation plc

サード・パーティ・ライセンス

索引

A

AI
 頭字語, 1-7
Apple Macintosh
 推奨 Web ブラウザ, 1-5, 1-6

B

BMP
 頭字語, 1-7

D

DefaultMediaPhysicalRoot, 2-15

F

FlipFactory タイムアウト, 2-19

G

GIF
 頭字語, 1-7

I

Image Alchemy, 1-6

J

JDOM, 2-21
JPG/JPEG
 頭字語, 1-7
JScript エンジン, 1-5

M

Macintosh, 「Apple Macintosh」を参照

P

PDF
 頭字語, 1-7
PNG
 頭字語, 1-7
PSD
 頭字語, 1-7

T

TIFF
 頭字語, 1-7

W

Web ブラウザ
 Apple Macintosh, 1-5, 1-6
 JScript エンジン, 1-5
 サポートされる製品およびバージョン, 1-5

X

Xalan, 2-21

あ

アイコン
 技術ヒント, 1-2
 警告, 1-2
 重要, 1-2
 使用される記号, 1-2

注意, 1-2

う

ウィンドウ・パス
ドキュメント内の表記規則, 1-3

え

エラー・ログ, 2-30

き

記号

技術ヒント, 1-2
警告, 1-2
重要, 1-2
使用されるアイコン, 1-2
注意, 1-2

技術ヒント

定義, 1-2

く

クラス・ファイル
JDOM, 2-21
XALAN, 2-21

け

警告

定義, 1-2

検索索引

再構築, 2-5

さ

再構築

検索索引, 2-5

索引

再構築, 2-5

サポートされる形式, 1-6

サポートされる製品およびバージョン

Web ブラウザ, 1-5

し

システム上の場所

ドキュメント内の表記規則, 1-3

重要

定義, 1-2

す

ストリーミング・メディア, 2-19

スラッシュ

ドキュメント内の表記規則, 1-3

そ

ソフトウェアの要件

Web ブラウザ, 1-5

た

ダイアログ・パス

ドキュメント内の表記規則, 1-3

タイムアウト設定, 2-19

ち

注意

定義, 1-2

て

定義

デジタル資産, 1-3

デジタル資産

定義, 1-3

デバッグ, 2-30

デフォルトのファイル配置の位置設定, 2-15

ひ

表記規則

システム上の場所, 1-3

スラッシュ, 1-3

ダイアログ・パスまたはウィンドウ・パス, 1-3

ドキュメントで適用, 1-3

ユーザー入力, 1-3

ふ

ブラウザ, 「Web ブラウザ」を参照, 1-5

ろ

ロギング, 2-30

ゆ

ユーザー入力

ドキュメント内の表記規則, 1-3

