

Windows Media *ff* \square *ff*

‘ 5 •

Microsoft Corporation

, ^
,

1. このソフトウェアの著作権は、米国 Microsoft Corporation にあります。
2. このソフトウェアおよびマニュアルの一部または全部を無断で使用、複製することはできません。
3. ソフトウェアは、コンピュータ 1 台につき 1 セット購入が原則となっております。
4. このソフトウェアおよびマニュアルは、本製品の使用許諾契約書のもとでのみ使用することができます。
5. このソフトウェアおよびマニュアルを運用した結果の影響については、いっさい責任を負いかねますのでご了承ください。
6. マイクロソフトは、このマニュアルに記載される内容に関し、特許、特許申請、商標、著作権、またはその他の無形財産権を有する場合があります。このマニュアルは、これらの特許、商標、著作権またはその他の無形財産権に関する権利をお客様に許諾するものではありません。
7. このソフトウェアの仕様、およびマニュアルに記載されている事柄 (URL やその他の Web サイトを含む) は、将来予告なしに変更することがあります。

サンプル アプリケーションで使用している名称は、すべて架空のもので、実在する商品名、団体名、個人名とは一切関係がありません。

© 1996-1999 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft、MS-DOS、MS、Windows、Windows Media、Windows NT、ActiveX、FrontPage、JScript、Microsoft Press、NetShow、PowerPoint、Visual Basic、Visual C++、Visual InterDev、Visual J++、Win32、および Win32s は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

RealAudio および RealVideo は、RealNetworks Corporation の登録商標です。

QuickTime および QuickTime VR は、Apple Corporation の登録商標です。

Premiere は、Adobe Corporation の登録商標です。

その他、記載されている会社名、製品名は、各社の商標および登録商標です。

The following statements apply only to the Python Language runtime:

Copyright c 1991-1995 by Stichting Mathematisch Centrum, Amsterdam, The Netherlands. All Rights Reserved. Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the names of Stichting Mathematisch Centrum or CWI not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

このマニュアルは、Microsoft Word for Windows を使用して製作しました。

-Ž

ASX ffffff ffffff.....	5
ASX ffffff,,,-%o,,.....	5
ASX ffff,Ž,,Ā,-,,fffff,□,‘,,.....	6
ASX ffff,Ž,,□□ffff,□□,,.....	7
Windows Media Technologies —Ā□.....	9
A—B.....	9
C—H.....	11
I—O.....	12
P—T.....	13
U—Z.....	14
,—,.....	17
,—,.....	20
,—,.....	22
,—,.....	26
,—,.....	28
DRM (Digital Rights Management).....	31
ffff□□Ž.....	32
Web ,ĀŠĀ.....	32
fff f□f□.....	33
,□,□•.....	35

f□f□•□<”	37
’Š,□Š,,,•,,,ffffff,f□ff.....	37
f□ff□ff□,f□f□•□f□ffff.....	38
Windows ,fffff.....	39
ffffff□•,ffffff□•.....	39

ASX メタファイル (.asx ファイル) はテキスト ファイルで、ストリームの URL に関する情報が最も単純な形式で含まれています。この情報は Microsoft® Windows® Media Player によって処理され、.asx ファイルで定義されたコンテンツが開かれます。

ここでは、ストリームの配信に使われる .asx ファイルの主な機能について説明します。.asx ファイルの詳細については、マイクロソフト社の Web サイトの『Microsoft Windows Media Player Control Software Development Kit (SDK)』を参照してください。

ASX fffffff, , , , -%, , ,

ASX メタファイルは、Windows Media Player がイントラネットやインターネットからユニキャスト ストリーム、マルチキャスト ストリーム、およびサポートされているその他の種類のメディアを取得するために使う、URL などの情報を提供する .asx ファイルです。また、ASX メタファイルを使って、ネットワーク ドライブ上に保存されたメディア ファイルへのパスを指定できますが、これはほかの方法を使っても実行できるので、ここでは説明しません。Windows Media Player では、Windows Media サービスと RealNetworks RealAudio のメタファイルを開くことができます。これらのメタファイルは Windows Media Player によってすばやく読み込むことができ、次のような目的を持つ情報を含んでいます。

- データ ストリームの制御を HTTP ブラウザから Windows Media Player コントロールに渡して、ストリームが Windows Media Player に送られるようにします。Microsoft® Internet Explorer がインストールされていない場合は、MMS プロトコルが認識されないため、MMS プロトコルを使ってハイパーリンクを Web ページ内に定義できません。このような場合は、Web サーバー上の .asx ファイルにリンクして、そのファイルから Windows Media Player を MMS プロトコル経由で Windows Media サーバーに向けるようにすることができます。
- Windows Media Player が Windows Media ステーションのプログラムへのアクセスに使えるアナウンスメントを提供します。
- ストリームへの参照と、Windows Media Player がストリームの処理に使うプロトコル ロールオーバーの規則を提供します。
- ストリームが Windows Media Player に配信される順番を定義した再生リストを提供します。

ASX ffff,ž,,E,-,,fffff, , , ,

ストリーミング メディア サーバーから受信したコンテンツの場合、通常は、1つのストリームが終わると、次のストリームが開かれる前にバッファ処理が行われます。Windows Media サービスの機能を使うと、ストリームの切り替えを継ぎ目なく行えるように実装できます。つまり、このバッファ処理を行わず、次のコンテンツのデータがほとんどすぐにストリーム配信されるようになります。ストリームを継ぎ目なく切り替えるように実装できるのは、.asx ファイルを使う場合だけです。

ストリームを継ぎ目なく切り替えるためには、エンコードで、スクリプト コマンドの OpenEvent を .asx ファイルの Event 要素内で定義されたイベント名と共にストリームに含める必要があります。Windows Media Player がエンコードからスクリプト コマンドを受信すると、.asx ファイルの Event 要素が調べられて、Event 要素に定義されているストリームが開かれます。この情報は、"Event イベント名" という形式で同じ名前のイベントを受信するまで、Windows Media Player によって保持されます。その名前が付けられたイベントを受信すると、既にそのストリームは開かれてバッファに蓄積されているため、Windows Media Player は継ぎ目なくそのストリームに切り替えられます。

ASX ffff,ž,,fffff, , , ,

再生リストは、.asx ファイル内の複数の Entry 要素で構成されます。.asx ファイル内の各 Entry 要素は、Windows Media Player によって、ユーザーが各クリップを手動で開いた場合のように、.asx ファイル内での順番で再生されます。

š',ffff,-

```
<ASX version = "3.0">
  <Title>Most requested titles of the day</Title>
  <Entry><Ref href =
"mms://nssserver/content/title1.asf" /></Entry>
  <Entry><Ref href =
"mms://nssserver/content/title2.asf" /></Entry>
  <Entry><Ref href =
"mms://nssserver/content/title3.asf" /></Entry>
  <Entry><Ref href =
"mms://nssserver/content/title4.asf" /></Entry>
</ASX>
```

この用語集には、Microsoft® Windows® Media Technologies の理解に役立つ用語を収録しています。

A-B
C-H
I-O
P-T
U-Z
あ-か
さ-た
な-は
ま-や
ら-わ

A-B

ACM (Audio Compression Manager)

サウンドの再生または録音に必要なアプリケーションを制御するデバイス ドライバ マネージャ。ACM は、次の種類のドライバを管理します。

- CODEC ドライバ
- 形式変換ドライバ
- フィルタ ドライバ

Windows 以外のコンピュータで作成されたソース ファイルは、ACM CODEC を使用していないことがあるため、Windows Media Technologies では使用できません。

ActiveX

異なるプログラム間で情報を共有するためのマイクロソフトの技術。Microsoft® ActiveX® を使うと、Windows ベースのアーキテクチャを拡張して、インターネットおよび企業のイントラネットの機能や能力を利用できます。ActiveX は、ユーザー インタラクティブなプログラムおよび World Wide Web ページの開発に利用します。

ActiveX *ffff□f*

ActiveX 技術を使ったコントロール。Web ブラウザは、これらのコントロールを Web ページから自動的にダウンロードして実行します。

Adobe Premiere —, Windows Media *fffff*

コンテンツ作成者が Adobe Premiere を使って Windows Media Technologies に対応した ASF コンテンツを作成できるようにするユーティリティ。

Advanced Streaming Format (.asf) *ffff*

ASF 形式のオーディオ ファイルまたはビデオ ファイル。

ASF (Advanced Streaming Format)

オーディオやビデオのコンテンツ、画像、およびスクリプト コマンドをパッケージ化し、ネットワーク経由でストリーム配信するためのデータ形式。ASF コンテンツには、.asf ファイルとライブ形式のストリームがあり、どちらも Windows Media エンコーダで作成されます。ネットワーク経由で配信されている状態の ASF コンテンツを ASF ストリームと呼びます。

ASFCheck

ASF Version 1.0 のファイルに共通して見られるいくつかの問題を検出し、修正するためのコマンドライン ユーティリティ。

ASFChop

Windows Media エンコーダによって保存された ASF ストリームの開始部分または終了部分をカットするためのコマンドライン ユーティリティ。

ASF Stream Descriptor (.asd) *ffff*

Windows Media エンコーダで作成される設定ファイルで、エンコーダ自体が利用します。このファイルには、エンコーダでマルチメディアストリームの特性を定義するための設定値が格納されます。また、特定のステーションがサポートするストリーム形式を定義するときも、このファイルが Windows Media ステーション サービスによって読み込まれます。

ASF Stream Redirector (.asx) *ffff*

イントラネットやインターネットからユニキャスト ストリーム、マルチキャスト ストリーム、およびサポートされているその他のメディアを受信するための情報を Windows Media Player に知らせる ASX メタファイル。ファイルは Windows Media Player に直ちに読み込まれ、その情報は次の目的で利用されます。

- HTTP ブラウザから Windows Media Player コントロールに制御を移して、ストリームが Windows Media Player に配信されるようにします。

- Windows Media Player が Windows Media ステーションのプログラムにアクセスするためのアナウンスメントを提供します。
- ストリームへの参照と、プレーヤーがストリームの処理に使うプロトコル ロールオーバーの規則を提供します。
- ストリームが Windows Media Player に配信される順番を定義する再生リストを提供します。

ASF *ffff*

参照：Windows Media オーサー

ASF *f□f fffffff*

参照：ホーム公開ポイント

C—H

CODEC

Compressor/Decompressor (圧縮/圧縮解除) の略。デジタルのビデオやオーディオを記録するときに使われるアルゴリズムまたは方式です。たとえば、インターネットを経由してビデオを配信する場合、送信側でビデオ データを圧縮し、受信側で圧縮解除するために CODEC が利用されます。Windows Media ツールには、ASF コンテンツ用のさまざまな CODEC が用意されています。目的の音質、画質、および画像のサイズに合わせて CODEC を選択できます。

DCOM (*•žfff□fff fffffff fff*)

COM (Component Object Model) を拡張したもの。DCOM を利用すると、インターネット、イントラネットなどのネットワークを経由して、安定した安全で効率的な方法で、ソフトウェア コンポーネントどうしが直接通信できます。

FTS (*ffff“f□ff*)

Windows Media サービスの機能の 1 つで、クライアント コンピュータ上の ActiveX コントロール (Nsfile.ocx) にネットワーク経由でファイルをマルチキャスト配信するもの。

ICM (ff□f ff□,~)

各デバイスのカラー情報を通知し、アプリケーションが他のユーザーやアプリケーションに色を正確に表示、印刷、および伝達できるようにするためのアプリケーション インターフェイス。ほかのオペレーティング システムでは、別のカラー一致方式が使われていることがあります。ICM 以外のデータを使って作成されたビデオ コンテンツは、Windows ベースのコンピュータでは正しく再生されません。

IP (fff□fff fffff) ffff

インターネット上の各コンピュータ、またはデバイスの一意の IP アドレスを示す 32 ビットの数字。この数字は、ネットワーク上の物理的な位置、すなわちノードを示します。

ISAPI (Internet Server API)

インターネットのサーバー側の機能を提供するダイナミック リンク ライブラリ (DLL) を作成するためのフレームワーク。Windows Media サービスでは、ISAPI を使ってセキュリティ オプションの 1 つを提供します。

ISDN (“□f□ff ffff ffff□f)

データをデジタル信号に変換して送信することによって、音声、テキスト、画像、ビデオ トラフィックなどを高速で運ぶ統合デジタル通信ネットワーク。

Microsoft Internet Explorer

マイクロソフト製の Web ブラウザ。Windows Media サービスでは、いくつかの場面で Microsoft® Internet Explorer Version 5 を使います。たとえば、Windows Media アドミニストレータは、Internet Explorer を使って Web ページを表示します。コンテンツ作成者は、Internet Explorer で表示される HTML ページに Windows Media Player ActiveX コントロールを埋め込むことができます。

Microsoft PowerPoint 97 —, Windows Media fffff

Microsoft® PowerPoint 97 の中から利用できる Windows Media Technologies の機能。PowerPoint から Windows Media エンコーダに接続し、PowerPoint のプレゼンテーションを Windows Media サーバーに転送してクライアント コンピュータに配布できます。

Microsoft Windows Media Player

Windows Media サーバーからストリーミング メディアを受信するクライアント プログラムまたはコントロール。このコントロールは、単体の実行可能クライアント プログラムとして実行できます。また、

クライアント ActiveX コントロールを使う Web ページ、Microsoft® Visual C++® プログラム、Microsoft® Visual Basic® プログラムなどに埋め込むこともできます。Windows Media Player は、汎用プレーヤーになった最初のバージョンです。

MMS (Microsoft Media Server) *fffff*

Windows Media サーバーから .asf ファイルを参照したり、ストリーム配信するときに使われるプロトコル。

MSBD (Media Stream Broadcast Distribution) *fffff*

ストリームのソースである Windows Media エンコーダを参照するときを使うプロトコル。たとえば、msbd://server_name のように使います。Windows Media ステーション サービスからコンテンツ保存サーバーにストリーム配信するときにも使います。また、サーバーからサーバーへの配布を行う場合にも使います。

.OCX

ActiveX コントロールの同義語として用いられます。.ocx は、コントロールのファイル名の拡張子です。

P-T

Publishing Point Events Monitor

サーバーのユニキャスト イベントを監視および表示するためのツール。具体的には、Publishing Point Events Monitor にはユニキャスト サーバー (公開ポイント) イベントの活動状況が表示されます。

TTL (time-to-live)'

マルチキャストにおいて、この値で指定された数のルーターを通過すると、それ以後のルーターはマルチキャストを中止します。TTL 値は、スコープと同じです。

U-Z

UDP (User Datagram Protocol)

TCP/IP プロトコル スタックに含まれるコネクションレス型の伝送プロトコル。TCP/IP プロトコル スタックは、TCP と同様に、IP ネットワークの上位層で動作します。

URL ,□,;

Web ページに表示されているコンテンツを、その状態に関係なく変更するための、ブラウザに対する命令セットです。これを利用すると、最初のページの内容が完全に表示されるのを待たずに別のページを呼び出すことができます。

URL f□ff□f□

同じコンテンツを格納する別の Windows Media サーバーを指定するために切り替える手法。たとえば、.asx ファイルの 1 番目の REF タグで "hound1" というサーバーにある .asf ファイルを指定し、2 番目の REF タグで "hound2" というサーバーにある .asf ファイルのコピーを指定した場合、Windows Media Player はどちらかのサーバーを使ってファイルにアクセスできます。"hound1" がビジーであるか、またはアクセスに失敗した場合、Windows Media Player は自動的に "hound2" に接続します。

VidToASF

編集した .avi ファイルまたは .mov ファイルを効率的に .asf ファイルに変換するためのコマンドライン ユーティリティ。変換したファイルを Windows Media サーバーに保存し、クライアントにストリーム配信することができます。

WavToASF

編集した .wav オーディオ ファイルを効率的に .asf ファイルに変換するためのコマンドライン ユーティリティ。変換したファイルを Windows Media サーバーに保存し、クライアントにストリーム配信することができます。

Windows Media ASF fffff

Windows Media エンコーダで保存された ASF ストリームを部分的に削除するための、Windows ベースのユーティリティ。プロパティ、マーカー、およびスクリプト コマンドの編集にも使います。

Windows Media Audio Redirector (.wax) ffff

.wma ファイルで使用する特殊な種類の .asx メタファイル。.wax ファイルには、Windows Media サーバー上の .wma ファイルの場所、およびファイルのプロパティに関する情報が含まれます。

Windows Media Audio (.wma) ffff

Windows Media Audio CODEC でエンコードされたオーディオのみのコンテンツで使用する、特殊な種類の ASF (Advanced Streaming Format) ファイル。

Windows Media Technologies

Windows Media サービス、Windows Media ツール、および Windows Media Player を含むストリーム配信メディア アプリケーションのファミリー。Windows Media ツールで作成した ASF コンテンツが Windows Media サービスによってクライアント コンピュータに配信され、Windows Media Player で再生されます。

Windows Media fffffff

Windows Media コンポーネント サービスの使用状況をリアルタイムで監視し、コンテンツを管理し、システムを設定するための、Web ベースの管理アプリケーション。

Windows Media fff

ライブ形式の ASF ストリームを作成するための、Windows Media Technologies の機能。Windows Media エンコーダで、ライブ形式のオーディオおよびビデオのコンテンツを ASF ストリームに変換し、そのストリームをポートを通じて配布します。Windows Media エンコーダでは、ASF ストリームを .asf ファイルとして保存することもできます。Windows Media エンコーダは、MSBD プロトコルまたは HTTP を使って ASF ストリームを配布します。

Windows Media f

イラスト付きオーディオの作成およびテストに使うグラフィカル インターフェイス ツール。このツールは、オーディオ ファイルと画像 ファイルを組み合わせて同期させるように設計されています。このツールを使うと、サウンド、画像、URL などのオブジェクトが、再生時に適切なタイミングで表示されるように配置できます。このツールは、Digital Renaissance, Inc. の技術を利用しています。

Windows Media fffff

Windows Media サーバー コンポーネントから ASF コンテンツを受け取って再生する、Windows Media Player と呼ばれる ActiveX コントロール。このクライアントは、サーバーと同じコンピュータ上にあっても、別のコンピュータ上にあってもかまいません。

Windows Media fff f fff

Windows Media サーバー上で実行される一連のサービス。これらのサービスが、ライブ形式のオーディオやビデオのプレゼンテーションおよび保存形式のファイルを、クライアント コンピュータにマルチキャスト配信およびユニキャスト配信します。

Windows Media f f fff fff

Windows Media サービス (Windows Media Services) の別の呼び方。ライブ形式のオーディオやビデオのプレゼンテーションと保存形式の

ファイルを、クライアント コンピュータにマルチキャスト配信およびユニキャスト配信します。Windows Media サーバー上で実行される Windows Media コンポーネント サービス、およびそのサービスの管理に使用する Windows Media アドミニストレータの両方が含まれます。

Windows Media *f□ff* (Windows Media Services)

Windows Media サーバー コンポーネントの別の呼び方。ライブ形式のオーディオやビデオのプレゼンテーションと保存形式のファイルを、クライアント コンピュータにマルチキャスト配信およびユニキャスト配信します。Windows Media サーバー上で実行される Windows Media コンポーネント サービス、およびそのサービスの管理に使用する Windows Media アドミニストレータの両方が含まれます。

Windows Media *ff□fff f□ff*

ASF ストリームのマルチキャスト、配布、および保存を実行する、Windows Media コンポーネント サービスの 1 つ。ASF ストリームを入力ソースとする複数のステーションを管理し、マルチキャスト アドレス、1 つまたは複数の配布サーバー、ディスクのいずれか、またはそのすべてに対してストリームを送信することができます。同種の機能である Windows Media ユニキャスト サービスは、ASF ストリームをユニキャスト配信する場合に利用します。

Windows Media *ff□fff (.nsc) ffff*

プレーヤーにステーションの情報を知らせるためのファイル。プレーヤーは、クライアントが使用する .nsc ファイルが指定された .asx ファイルを通じて、ステーション ファイルに間接的にアクセスします。

Windows Media *f□f*

Windows Media サービス用の ASF コンテンツを作成するための一連のツール。ツールには、Windows Media エンコーダ、Windows Media オーサー、Windows Media ASF インデクサ、変換ユーティリティの *VidToASF* と *WavToASF*、およびファイル ユーティリティの *ASFCheck*、*ASFChop* があります。

Windows Media *fffff f□ff*

Windows Media コンポーネント サービスの 1 つ。

Windows Media *fffff (.nsp) ffff*

Windows Media サービス プログラムの情報が格納されるファイル。主に、Windows Media サービス プログラムの設定情報のバックアップおよび復元に利用します。

Windows Media *fff f□ff*

Windows Media コンポーネント サービスの 1 つ。

Windows Media *ffffff f□ff*

ASF ストリームのユニキャストを実行する、Windows Media コンポーネント サービスの 1 つ。このサービスは、クライアントがブロードキャストのユニキャスト ストリームまたはオンデマンドのユニキャスト ストリームを受信するために接続する公開ポイントを管理します。同種の機能である Windows Media ステーション サービスは、ASF ストリームをマルチキャスト配信する場合に利用します。

、一、

ffff□œfff (ACL) „Š”

Windows Media サービスで、特定のファイルまたはディレクトリに対するクライアントのアクセス権を確認するために使う、Windows のセキュリティ機能。ACL による確認を利用すると、システム管理者は、.asf ファイルおよびディレクトリに対するアクセス許可制限を設定できます。

ffffff

ストリームの URL に関する情報を含む簡単な .asx ファイル。アナウンスメント ファイルは、ユニキャスト公開ポイントまたはマルチキャスト ステーションの作成時に、Windows Media アドミニストレータによって作成されます。クライアントはアナウンスメント ファイルを読み込んで、ユニキャスト公開ポイントの ASF ストリームを開くか、または .nsc ファイルから ASF ストリームへの URL を抽出し、マルチキャスト ステーションのプログラムを再生します。

ffff•f□fff

オーディオ コンテンツと同期画像を組み合わせたストリーム。低帯域幅用のオンライン スライド ショーの作成に使います。

ffffff

特定の組織に属しているネットワーク。その組織の構成員だけがネットワークにアクセスできます。インターネットに接続することもできますが、通常はファイアウォールまたはその他のデバイスによって保護されています。

ffff

URL の代わりとなる名前。たとえば、ステーションを作成するときに、Windows Media サーバー コンポーネントと Windows Media エンコー

ダの接続を定義する情報を、エイリアスを使って指定できます。
Stream1 が msbd://server:port という URL のエイリアスとすると、ステーションに接続するときに、「Stream1」を指定できます。サーバー コンポーネントは、このエイリアスをエンコードの定義と照合して URL に変換します。エイリアスを使う利点は、頻繁に変更される URL を覚える必要がなくなることです。エイリアス名さえわかれば、正しい URL に変換されます。

ff□'□

単方向通信システムのデータ転送エラーを制御する方法。受信側でデータのチェックおよび訂正に使う追加情報がデータと共に送られます。

ff□'□f□f (ECC)

以前のバージョンの Windows Media サービスで使われていたエラー訂正方法。データ ストリームと共に冗長データを送り、データ ストリームのシングル ビット エラーの検出および制御を行います。現在のバージョンの Windows Media サービスでは、ストリーミング エラーが UDP の再送によって訂正されます。

fff□f

参照 : Windows Media エンコード

ffffff

Windows Media サービス システムのストリーム配信で利用可能な保存形式のメディア コンテンツ。Windows Media サービスでは、公開ポイントから保存形式のコンテンツをストリーム配信するか、Windows Media エンコードを使ってライブ形式のコンテンツを配信することができます。

ffffff,ffffff

クライアントが公開ポイントを呼び出すための 1 対 1 の接続。オンデマンドのユニキャストでは、サーバーは保存形式のコンテンツをユーザーにストリーム配信します。

ffffff

SAMI (Synchronized Accessible Media Interchange) ファイル (クローズド キャプション形式のファイル) を ASF ストリームで送信する機能。ビデオやオーディオと共にキャプションを表示するユーザー補助機能で、テレビ番組で表示されるクローズド キャプションに似ています。この機能を使って、他国語の字幕スーパーを表示することもできます。

fffff□f

Windows Media エンコーダの設定、ステーションや公開ポイントの作成などの作業に使う Windows Media Technologies のウィザードの集まり。

fffff

通常、クライアント/サーバー間の通信で、要求を行う側のソフトウェア。クライアント ソフトウェアは、サーバーとの接続および通信を要求します。

CECE—

クライアントのアクセス権を設定する処理。Windows Media サーバーでは、ASF コンテンツに対するクライアントの要求に権限付与を行うように設定できます。

CEŠffff

クライアントから利用されるコンテンツの保管や、ライブ形式のストリームへのアクセスに使われる仮想ディレクトリ。クライアントは、URL を使って公開ポイントにアクセスします。

fffff

サーバーからクライアントにユニキャストまたはマルチキャストでストリーム配信されるデータ。ライブ形式のオーディオやビデオのプレゼンテーション、保存形式のオーディオやビデオのファイル、静止画像、スライド ショーなどをコンテンツのソースとして利用できます。コンテンツをサーバーからストリーム配信するには、元の状態から ASF に変換する必要があります。Windows Media サーバーでは、ライブ形式の ASF ストリームまたは保存形式の .asf ファイルをコンテンツとしてストリーム配信できます。

、一、

□□fff

Windows Media Player が連続して再生するストリームのリスト。Windows Media サービスでは、サーバー側とクライアント側の両方の再生リストがサポートされています。

- サーバー側の再生リストは、ステーション経由でプログラムの一部として再生されます。再生リストを作成するには、Windows Media アドミニストレータのマルチキャスト ステーションのページで【ストリーム】 ボタンをクリックします。サーバー側の再生

リストには、.asf ファイルなどのストリームを参照する URL を含めることができます。

- クライアント側の再生リストは、複数の Entry 要素が記述された .asx ファイルです。Windows Media Player は、.asx ファイルに記述された順序で Entry 要素を再生します。

ffff ffff

ASF データ ストリームに組み込まれてクライアントに配信されるコマンド。これらのコマンドは、Windows Media Player から、スクリプト コマンドを解釈するデバイスまたはアプリケーションに渡されます。スクリプト コマンドは、特定のファイルの呼び出しや、特定の Web サイトへの移動などの処理を実行するために使います。

ff□f

マルチキャストで、ストリームが配信される範囲。Windows Media アドミニストレータを使うと、マルチキャストのスコープを定義できます。マルチキャスト ストリームのスコープは、直接のサブネットに設定することも、インターネットの全域に設定することもできます。スコープは、TTL (time-to-live) 値と同じです。

ff□fff

プレーヤーがストリームを受信するための、あらかじめ定義された場所。IP アドレスとポートで定義します。Windows Media サーバー コンポーネントでは、ASF ストリームでのみ、ステーションを使います。ステーションの情報は .nsc ファイルとして保存されます。

fff□f

ネットワーク経由で転送されるデータと、そのデータに関連付けられたプロパティ。データをストリーム配信すると、プレーヤーはファイル全体がダウンロードされるのを待たずに、直ちに再生を開始できます。

fff□fœž

プレーヤーがストリームを正しく再生するために必要な設定値情報。この情報には、ビット レート、画像サイズ、CODEC などの設定値が含まれます。ストリーム形式には、テンプレート ストリーム形式 (TSF) と、独自のストリーム形式があります。ストリーム形式は、.nsc ファイル、.asd ファイル、および .asf ファイルに格納されます。

fff□f f□f ffffff

ASF ストリームに含まれる個々のデータ形式を示すデータ。たとえば、圧縮されたビデオ フレームなどがあります。

fffff

ユーザーのアカウント情報およびアクセス権に基づいてリソースへのアクセスを制御すること。Windows Media サービスの環境では、Windows Media サーバー コンポーネント、Windows Media アドミニストレータ、および Windows Media のコンテンツ（保存形式およびストリーム形式）へのアクセスを制限および制御することを意味します。Windows Media サービスには、Microsoft NTLM と統合された組み込みのセキュリティ方式が備わっています。Windows Media サービスでは、サーバー側とクライアント側の両方の認証がサポートされています。

'□□ffff

リスン状態のクライアントがマルチキャストを受信するための IP アドレスとポート。クライアントは、ネットワーク カードに、その送信先アドレスとポートでパケットの到着を待つように指示します。

'□

.asx ファイルで、ASX 要素のプロパティを指定するための修飾子。たとえば、.asx ファイルに、要素 **Repeat** とその属性 **Count** を記述します。この要素と属性によって、クライアントがコンテンツまたは再生リストの再生を繰り返す回数が定義されます。

^.

一定時間内に転送できるデータ量。コンピュータ ネットワークでは、帯域幅が高くなるほどデータ転送速度が速くなります。ネットワークの帯域幅は、bps（ビット/秒）で表されます。

Windows Media サービスの環境では、サーバーからのユニキャストの最大集合帯域幅、サーバーから転送される単一のユニキャスト ストリームの最大帯域幅、マルチキャスト ファイル転送で使う連続する帯域幅など、各種機能の帯域幅の制限を、Windows Media アドミニストレータで指定できます。

fffff

参照：ステーション

ffff□f fff□fœž (TSF)

Windows Media Technologies で、コンテンツの種類とビット レートが適切なオーディオおよびビデオの CODEC に適合するようにあらかじめ定義された設定値の集まりです。Windows Media エンコーダでこの機能を利用すると、ユーザーはエンコーダをすばやく設定し、ASF コンテンツを作成することができます。

”□

クライアントのログオン情報を確認する処理。Windows Media サーバーでは、クライアントが ASF コンテンツやストリームにアクセスする前に、そのクライアントの認証を行うように設定できます。

fff,-□,

パケット サイズを一定に保つために、コンテンツ ストリームの個々のパケットに追加される空白データ。Windows Media サービスでは、さまざまなパケット サイズがサポートされています。ただし、Windows Media エンコーダでは、以前のバージョンの Windows Media サービスとの互換性を保つために、パケットが固定サイズに制限されます。

”.

サーバーから別のサーバーに ASF ストリームを配信すること。配布には、次に示すように、さまざまな目的があります。

- ストリームを別のサーバーに配布する。そのサーバーが配布されたストリームをユニキャストによって配信すると、マルチキャストを受信できないネットワークのクライアントが、ストリームを受信できます。
- HTTP ストリームを利用できるサーバーにストリームを配布する。これによって、ファイアウォールの向こう側のユーザーが、直接受信できないストリームを、そのサーバーから受信できます。
- より多くのユニキャスト ストリームを作成するために、Windows Media サーバーから別の Windows Media サーバーにストリームを配布する。たとえば、サーバーのユニキャスト ストリーム数が上限に達した場合に、別のサーバーにストリームを配布することによって、より多くのクライアントにそのストリームをユニキャストで配信できるようになります。

”•f□f

Windows Media サーバー コンポーネントの設定値の 1 つで、Windows Media サーバー コンポーネントで ASF ストリームをマルチキャスト配信するか、ユニキャストによって配布するか、またはその両方を行うかを指定します。配布モードをマルチキャストのみに設定すると、そのサーバーは、マルチキャストおよびユニキャストで ASF ストリームをブロードキャスト配信します。配布のみに設定すると、そのサーバーは、ASF ストリームをブロードキャスト配信する別のサーバーから要求があったときに、その ASF ストリームを配信します。両方を行うように設定すると、マルチキャストと配布の両方を利用できます。

ffff

ネットワーク経由で転送されるデータの単位。パケットは固定サイズで、送信元から送信先に転送されます。パケットには、ID 番号、送信元アドレス、送信先アドレスなどのヘッダーとデータ本体から成るバイナリ データが格納されます。

ffff

中間の保存場所として確保されたメモリ領域。2 点間の転送を待つ間、データが一時的に保管されます。バッファを利用すると、コンピュータ間のデータの流れが中断されることがなくなります。

"—'.,' (Universal Naming Convention : UNC)

ディレクトリ、サーバーなど、ネットワーク上のリソースを指定するときの規則。2 個のスラッシュ (//) または円記号 (\\) でコンピュータ名を示し、1 個のスラッシュでコンピュータ内のパスまたはディレクトリを示します。たとえば、\\computer\directory のように指定します。

fff f□f

ネットワーク経由でバイナリ コンテンツをストリーム配信できる速度。通常は、28.8 Kbps のように、Kbps (キロビット/秒) 単位で表されます。ASF コンテンツのビット レートは、Windows Media エンコーダと Windows Media アドミニストレータで設定できます。

fff fffff f□f

コンピュータで画像をデジタル化するためのボード。ビデオ キャプチャ カードを使うと、カメラからのライブ映像や VTR からの信号を Windows Media エンコーダに入力できます。

ffffff□f

複数のネットワーク間に境界を設置し、権限のないユーザーが別のネットワークにアクセスするのを防ぐためのシステム。ファイアウォール システムは、すべての受信メッセージおよび送信メッセージをチェックし、あらかじめ定義されたセキュリティ条件に適合するメッセージだけを通過させます。

ff□f

ビデオ タイトルを形成する連続画像の個々の静止画像。

fff□f□f

フレームが入れ替わる速度。一般に、フレーム レートが高速になるほど画像の品質が向上します。

ff□f□

Windows Media サーバーからストリーム配信されるコンテンツを受信するクライアント プログラムまたはコントロール。このオンラインヘルプでは、Windows Media Player を意味します。

ff□ffffff

クライアントがストリームを受信する方法。ブロードキャスト ストリームには、マルチキャストとユニキャストがあります。ブロードキャスト接続では、クライアントは受動的に受信するのみで、ストリームの開始や停止を制御することはできません。一方、オンデマンド接続では、クライアントは能動的にストリームの開始や停止を制御できます。

ff□ffffff,ffffff

Windows Media サーバーから 1 つのストリームを多くのクライアントに配信する方法。クライアントはストリームがマルチキャスト配信される IP アドレスを監視して待機します。クライアントは Windows Media サーバーに一度も接続しないので、クライアント側から見ると、ブロードキャストのマルチキャストはコネクションレス型の配信になります。

ff□ffffff,ffffff

1 対 1 の接続で、Windows Media サーバーの公開ポイントをクライアントが呼び出します。

ffff f□f□

ローカル エリア ネットワークとインターネットまたは別のイントラネットの間で Web ベースのトラフィックを制御するサーバー コンピュータ。

fffff

Windows Media サーバー コンポーネントが単一のエンティティとして扱う 1 つまたは複数のストリーム。プログラムは、ストリームを入れておく容器と考えることができます。

fffff

コンピュータ間の情報交換を可能にするための形式および手続き。Windows Media サービスで使用するプロトコルには、HTTP、MMS、MSBD などがあります。

fffff f□ff□f□

Windows Media サーバーが、特定のプロトコルを使った接続に失敗した場合に、別のプロトコルに切り替えることを可能にする手順。たとえば、クライアントが MMS プロトコルを使って ASF コンテンツを要

求した場合、サーバーは UDP を使って ASF コンテンツをストリーム配信しようとし、そのプロトコルによる接続に失敗すると、サーバーは TCP を使ってストリーム配信を試みます。それにも失敗すると、HTTP が使用可能であれば HTTP を使って配信を試みます。MMSU プロトコル (UDP を介した MMS) または MMST プロトコル (TCP を介した MMS) を使って ASF コンテンツを要求した場合は、プロトコルロールオーバーは利用されません。

fffff

ストリームなど、オブジェクトの特性。たとえば、Windows Media エンコーダには、帯域幅、使用する CODEC などのストリームのプロパティがプロパティ ページに表示されます。

fff□f

1 つまたは複数のストリーム データ オブジェクトを含むデータの単位。

f□f

サーバーからクライアントにコンテンツをストリーム配信するときの受け渡し場所。ポートは URL に含まれる番号で表されます。使用中の Windows Media サーバー コンポーネントは、ポートにバインドされます。既定では、Windows Media ユニキャスト サービスはポート 1755 にバインドされ、Windows Media ステーション サービスはポート 7007 にバインドされます。HTTP ストリームが有効になっているサービスでは、HTTP ストリームの既知のポート番号であるポート 80 が使われます。Windows Media サーバー コンポーネントで使うポートを変更する場合は、レジストリを編集します。

f□f□f□fffff

ASF コンテンツを公開するためのルート ディレクトリ。Windows Media Player は、このディレクトリまたはそのサブディレクトリにあるすべての .asf ファイルをストリーム再生できます。ホーム公開ポイントは、オンデマンドの公開ポイントにもなります。ほかの公開ポイントとは異なり、ホーム公開ポイントにはエイリアスがありません。ホーム公開ポイントにアクセスする場合は、URL でコンピュータ名を使います。ASF ルート ディレクトリと呼ばれることもあります。

f□f ffffff

参照：ホーム公開ポイント

f□f□

.asf ファイル内の特定の位置を時間で示すポイント。Windows Media Player では、マーカーを使って .asf ファイルの特定の位置に直接移動できます。 .asf ファイルのマーカーを利用すると、.asf ファイルの再生位置を自由に操作できます。先のマーカーまで飛ばして進んだり、前のマーカーに戻ってもう一度再生することができます。

ffffff

複数のクライアントがサーバーから同じストリームを受信するための 1 対多の接続。マルチキャストを受信するには、クライアントは、マルチキャスト対応ネットワークにアクセスする必要があります。一方、ユニキャストは、1 つのクライアントがサーバーから個別のストリームを受信するための 1 対 1 の接続です。

ffffff%offff□f

クラス D の IP アドレスを解釈できるルーターを持つネットワーク。

ffffff f□f,fff

エンコードされた 6 つのビデオ ストリームを 1 つの ASF ストリーム内に作成し、ストリーム配信するための Windows Media Technologies の機能。Windows Media エンコーダでマルチビット レートのビデオを使うと、低帯域幅によるユーザー向けでも高帯域幅によるユーザー向けでも、さまざまな帯域幅のビデオ ストリームを含む ASF コンテンツが作成されます。低帯域幅ユーザー用のマルチビット レート コンテンツを作成する場合は、ビデオ ストリームの帯域幅の範囲は 18 Kbps から 300 Kbps です。また、高帯域幅ユーザー用のコンテンツの場合は、ビデオ ストリームの帯域幅の範囲は 81 Kbps から 10 Mbps です。どちらのユーザーのためにも、独立してエンコードされたオーディオ ストリームが含まれます。マルチビット レートのビデオをエンコードすると、選択された最も低い帯域幅の割合に基づいた予備のビデオ ストリームもエンコードされます。この複数のエンコード ストリームを受け取ると、サーバーは利用可能なネットワーク帯域幅に応じて、ストリーム配信を行う帯域幅を決定します。マルチビット レートのビデオは、一般の HTTP サーバーではサポートされていません。

fff□f

Windows Media Technologies システムで、タイトル、作成者、著作権など、コンテンツに関する情報のこと。この情報は .asx ファイルに格納されます。

ffffff

Windows Media Technologies システムで、メディア コンテンツの情報を格納するテキスト ファイルのこと。Windows Media サービスでは、.asd ファイルのメタファイル、.asx ファイルのメタファイル、および .nsc ファイルのメタファイルの 3 種類のメタファイルを使用します。

ffffff

クライアントが、サーバーから保存形式のコンテンツのオンデマンドストリームを受信したり、ライブ形式のコンテンツのブロードキャストを受信するためのクライアント/サーバー間接続。ほかのクライアントが、このユニキャスト ストリームを同時に利用することはできません。これに対し、マルチキャスト ストリームは、同時に複数のクライアントが利用できます。

ffffff f[]ff[]f[]

Windows Media Player が、Windows Media サーバー上のステーションからマルチキャストを受信できない場合に従う手順。Windows Media Player では、ネットワーク上にマルチキャスト対応ルーターがないなど、いくつかの理由でマルチキャストを受信できないことがあります。マルチキャストを受信できない場合、Windows Media Player は、.nsc ファイルに格納されているユニキャスト ロールオーバー URL を使ってサーバーに接続し、そのストリームのユニキャストを要求します。

—

.asx ファイルで、特定の設定または動作をクライアントに定義するためのエンティティ。各要素には、属性を指定できます。たとえば、要素 ref には、特定のコンテンツを参照する URL を定義するための属性を指定できます。

、—、

fff

特定のマルチキャスト IP アドレスを監視すること。Windows Media Player では、サーバーからストリーム配信されるデータのマルチキャスト IP アドレスを監視します。

ff[]f

すぐ近くがないこと、または直接アクセスできないこと。別の場所（部屋、建物、街など）にあり、何らかの通信手段によってアクセス

できるコンピュータまたはその他のデバイスです。たとえば、Windows Media サーバーとは別のコンピュータ（リモート コンピュータ）で Windows Media アドミニストレータを実行すると、リモート アドミニストレータからサーバーを管理できます。Windows Media エンコーダもリモート コンピュータから実行できます。

f□f□

複数のネットワークを接続してデータを転送するデバイス。ルーターは送信先コンピュータの位置を特定し、そこにデータを転送する最も効率的な経路を見つけます。

f□ff

すぐ近くにあること、または特定の範囲に制限されていること。通信では、通信リンクを使わずに直接アクセスできるデバイスをローカルデバイスといいます。情報処理では、リモート コンピュータではなく手元にあるコンピュータで実行する操作をローカル操作といいます。たとえば、Windows Media サービスがインストールされているサーバー コンピュータは、そのサーバーから見るとローカル コンピュータになります。

ff

Windows Media サービスのイベントに関するデータを収集して保存すること。Windows Media アドミニストレータでは、ユニキャスト、マルチキャスト、およびクライアントの情報を記録できます。

DRM (Digital Rights Management) は、コンテンツの安全を確保し、コンテンツへのアクセス権を管理するための技術です。この技術はまだ開発と研究の段階にありますが、Microsoft Windows Media Rights Manager の登場によって、デジタル メディア コンテンツの盗用を防ぐための第一歩が踏み出されようとしています。Windows Media Rights Manager を利用すると、元データとなる .asf ファイル、.mp3 ファイル、および .wav ファイルを暗号化してパッケージ化された .asf ファイルを作成し、ユーザーにライセンスを与えることによって、オーディオ コンテンツおよびビデオ コンテンツを保護し、その安全を確保することができます。この機能を実装することにより、コンテンツをコピーしたユーザーを把握し、また配布する個々のコンテンツにデジタル署名を施すことができます。

Windows Media Rights Manager を使うと、ストリーミングのシステム全体に影響があります。ここでは、コンテンツ作成者、Web の公開元、およびエンド ユーザーに関する部分の概要を紹介します。詳細については、マイクロソフト社の Web サイトの「Windows Media Technologies」ページまたは Windows Media Rights Manager のドキュメントを参照してください。

fffff

Windows Media Rights Manager は、作成者がコンテンツをインターネット サービス プロバイダに配る前に、Windows Media Packager を使ってコンテンツを保護する手段を提供します。ASF コンテンツの作成中に、.asf ファイルに DRM を実装するには、次の 2 つの方法があります。

- Windows Media ツールを使って .asf ファイルを作成し、その後で Windows Media Packager を使ってファイルをパッケージ化する。
- Windows Media Packager を使って、パッケージ化されたファイルを直接作成する。

ファイルをパッケージ化すると、次のようなさまざまな処理が行われます。

- 秘密キーを使ってファイルを暗号化する。
- ライセンス サーバーへの URL を設定する。
- 公式 Web サイトへの URL を設定する。
- ファイルにバナーや画像を挿入する。
- タイトル、作成者、著作権、およびジャンルのプロパティを設定する。

ファイルをパッケージ化すると、Windows Media ツールでは変更できなくなります。ファイルのプロパティが設定されて、変更できないように保護されます。したがって、後からコンテンツの一部を変更する可能性がある場合は、まず Windows Media ツールでファイルを作成し、そのバックアップ コピーを保存してから、パッケージ化されたファイルを作成してください。

Web ,œŠŒ

Windows Media Rights Manager には、パッケージ化されたコンテンツを Web サイトで公開するためのサイト ウィザードが備わっています。コンテンツの一部がパッケージ化されていると、ユーザーは有効なライセンスがなければ、そのコンテンツを再生できなくなります。ライセンスの確認は、ユーザーがコンテンツを再生しようとしたときに行われます。ユーザーのコンピュータに有効なライセンスが登録されていない場合は、ブラウザが起動して、コンテンツを登録するための Web サイトに移動します。ユーザーが登録を終えると、有効なライセンスと復号化キーがコンピュータにダウンロードされて、コンテンツが再生されます。

コンテンツを公開する場合は、ライセンスとユーザーのデータベースを管理する必要があります。Windows Media License Service では SQL Server を使用するので、Windows Media License Service をインストールする前に、SQL Server をインストールしておく必要があります。また、パッケージ化されたコンテンツをストリーム配信するには、Windows Media サービス 4.0 も必要です。

Windows Media Rights Manager をインストールすると、サイトのコンテンツとライセンスを管理するための Windows Media Packager がインストールされます。

fff fŒfŒ

パッケージ化されたファイルを再生するには、ユーザーは Microsoft Windows Media Player 6.2 以降を使う必要があります。パッケージ化されたファイルは、Windows Media サーバーからストリーム受信することも、ダウンロードしてローカルで再生することもできます。保護されたコンテンツを再生しようとしたときに、ユーザーのコンピュータに適切なバージョンの Windows Media Player がインストールされていなかった場合は、ブラウザが開いて、Windows Media Player をダウンロードできるサイトに移動します。

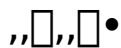
Windows Media Player は、ユーザーがコンテンツを再生するためのライセンスを持っているかどうかを確認します。有効なライセンスを

持っていない場合は、ブラウザが開いて、Web サイトのライセンス登録ページに移動します。ユーザーが登録情報を入力し終わるとライセンスが発行されて、Windows Media Player がコンテンツを再生します。ユーザーはライセンスの期限が切れるまでコンテンツを再生できます。ライセンスがダウンロードされるときに、ライセンスの条件が表示されます。ライセンスは無制限の場合も、期限が設定されている場合も、再生回数に制限が設けられている場合もあります。ただし、登録ユーザーがコンテンツをコピーしてほかのユーザーと共有する場合は、そのユーザーも登録の手続きをとる必要があります。ライセンスと復号化キーを複数のコンピュータにコピーして共有することはできません。

Windows Media Player が保護されたコンテンツを再生するときは、ユーザーには次の項目が表示されます。

- コンテンツのタイトル
- 作成者の名前
- 著作権情報
- パナー画像
- ビデオ画像
- コンテンツが保護されており、改ざんされていないことを示すアイコン

さらに、ウィンドウのほかの領域をクリックすると、Web ブラウザが開いて、対応する URL に移動します。たとえば、パナー画像をクリックすると配布元の Web サイトが開き、タイトルをクリックすると作成者の Web サイトが開きます。



Windows Media Rights Manager は、オーディオ コンテンツおよびビデオ コンテンツでの利用を目的とした、新しく魅力的な技術です。マイクロソフト社の Web サイトの「Window Media Technologies」ページでは、『Windows Media Rights Manager: Requirements and Installation Guide』を提供しています。

このガイドでは、Windows Media Rights Manager をインストールするために必要なハードウェアおよびソフトウェアの要件を説明しています。また、Windows Media Rights Manager のインストール処理、必要なメディア ファイルおよび画像ファイルの形式、暗号化処理の概要、コンテンツの透かし処理およびエンコードの前処理の各オプションなどについても説明しています。

「Quick Start Guide」を使うと、Windows Media Rights Manager の Web サイトを簡単に立ち上げて運用することができます。

Windows Media Rights Manager は、マイクロソフト社の Web サイトの「Windows Media Technologies」ページでダウンロードすることができます。

マイクロソフトでは、障害を持つ人を含むすべての人にとってアクセスしやすく、使いやすい製品と情報技術、サービスを提供できるよう努めています。ここでは、身体に障害のある方のために、Microsoft® Windows® および Microsoft® Windows Media サービスを使いやすくする機能、製品、およびサービスを紹介します。

- 聴覚に障害のある方のためのマイクロソフトのサービス
- サードパーティ製のユーザー補助ユーティリティ
- Windows のカスタマイズ
- マイクロソフト製品のアクセシビリティ情報

Microsoft

Microsoft

聴覚や言語に障害のある方で、電話による会話が困難な場合には、ファックスまたは電子メールでのお問い合わせを受け付けています。下記の Web サイトからお問い合わせ用紙をダウンロードし、必要事項をご記入の上、下記の専用ファックス番号または専用メール アドレスまでお送りください。

なお、当窓口は聴覚や言語などに障害のある方に対応させていただくための窓口です。そのため、障害のある方で電話での会話が困難な方以外からのファックスや電子メールへの対応はできません。ご理解とご協力の程、よろしく願いいたします。

お問い合わせ用紙がダウンロードできない場合には、お問い合わせ内容と、氏名/フリガナ、住所、ファックス番号/電話番号、プロダクト ID をお書きの上、下記の専用ファックス番号/メール アドレスまで直接お送りください。

注意 お問い合わせの内容によって受付窓口が異なりますので、ご注意ください。

お問い合わせ用紙のダウンロードおよび詳細のご確認先

<http://www.microsoft.com/japan/Enable/Support.htm>

お問い合わせ用紙の送付先

Microsoft

製品についての基本操作やセットアップに関しては、指定のお問い合わせ用紙に必要事項をご記入の上、下記の専用ファックス番号または専用メール アドレスまでお送りください。

マイクロソフト テクニカル サポート (聴覚や言語に障害のある方の専用窓口)

専用ファックス番号 : 0424-41-8538

専用メール アドレス : mskkts@msn.com

当窓口は、聴覚や言語などに障害のある方の専用窓口です。身体に障害のある方で電話での会話が困難な方以外からのファックスや電子メールへの対応はできません。ご理解とご協力の程、よろしくお願いいたします。

障害のある方への対応

障害のある方にもパーソナル コンピュータを気軽にご利用いただけるよう、さまざまなハードウェア製品とソフトウェア製品が用意されています。Windows 対応の次のような製品があります。

- 軽度の視覚障害のある方のために、画面上の情報を拡大したり、表示色を変更したりするプログラム
- 重度の視覚障害のある方、または画面の読み取りが困難な方のために、点字または合成音で画面上の情報を提供するプログラム
- マウスまたはキーボードの操作方法を変更するハードウェア ユーティリティおよびソフトウェア ユーティリティ
- マウスまたは音声で入力できるようにするプログラム
- マウスやキーボードを利用できない方のためのシングル スイッチやシリアルキー デバイスなどの代替入力装置

ユーザー補助ユーティリティの詳細については、「マイクロソフト製品のアクセシビリティ情報」を参照してください。

Windows のカスタマイズ

さまざまな方法で Windows オペレーティング システムをカスタマイズして、コンピュータを操作しやすくすることができます。

- Windows オペレーティング システムには、ユーザー補助機能が組み込まれています。これらの機能は、キーボードやマウスによる入力が困難な方、軽度の視覚障害のある方、重度の聴覚障害または難聴障害のある方を支援します。これらの機能は、Windows のセットアップ時にインストールするか、後から追加することができます。
- これらの機能をインストールして使用方法については、Windows のヘルプのキーワードで「ユーザー補助を使う」を参照してください。
- コントロール パネルやその他の機能を利用して、Windows の外観や動作を視覚または運動機能のレベルに合わせて調整すること

もできます。たとえば、色やサイズ、音量などを調整したり、マウスとキーボードの動作を調整することができます。

- Windows 98 では、ほとんどのユーザー補助機能をユーザー補助設定ウィザードまたはコントロール パネルで設定できます。ユーザー補助設定ウィザードでは、目的の機能別に必要に応じて Windows をカスタマイズできるようになっています。ユーザー補助設定ウィザードでは、別のコンピュータで使用できるように、設定内容をファイルとして保存することもできます。

どの機能を使用できるかは、使用するオペレーティング システムによって異なります。

Microsoft

Microsoft では、身体に障害のある方のための製品やサービスについての情報を、次の Web サイトで提供しています。製品のユーザー補助機能やアクセシビリティなど、最新の情報についてはこのサイトをご利用ください。

Microsoft アクセシビリティ WEB

<http://www.microsoft.com/japan/enable/>

Microsoft では、製品に組み込まれたアクセシビリティ機能をユーザー補助機能と呼んでいます。