

## 最新の日本語版をCD-ROMに収録 インストールは2分で完了!

本誌に付属のCD-ROMにリアルプレイヤーG2日本語版(ウィンドウズ版)を収録した。これから登場する最新版を入手する場合は<http://www.jp.real.com/products/player/>から無償でダウンロードできる。今回はウィンドウズ版を例に説明するが、マック版も英語版ではあるが基本的な使い方は同じ。マック版は現在 版が上記のURLから入手できる。

ウィンドウズの場合は、リアルプレイヤーG2日本語版をインストールする前に、バージョンの古いリアルプレイヤーや英語版のG2などを「コントロールパネル」にある「アプリケーションの追加と削除」で削除しておこう。

なお、英語版のリアルプレイヤーG2をインストールしていた場合、日本語のチャンネルが登録されず、英語版のリアルプレイヤーG2に登録していたチャンネルがそのまま残ってしまう。こ

の問題はチャンネルの情報が「Program Files」「Real」「RealPlayer」フォルダーの中に残っているために起こる。日本語のチャンネルを追加したい場合は、インストールする前にこのフォルダーを削除するか、あとで日本語のチャンネルを追加する必要がある。

インストールの準備ができたなら、CD-ROM【A】の「Win」「Rpg2」「r32\_g20\_1jp」をクリックする。ライセンス契約書が表示される



リアルプレイヤー-G2  
日本語版の収録先  
CD-ROM A Win Rpg2

ので、内容を読んでよければ「承諾」ボタンを押し、次の画面に進む。

2 自分の電子メールアドレスを入力する。インストール先のフォルダーを確認して、そのままよければ「完了」ボタンを押す。これでインストールが始まる。

3 インストールが完了すると、自動的にリアルプレイヤーG2の設定が始まる。電子メールアドレスと国名を入力したら「次へ」ボタンを押し、次の画面に進む。

4 インターネットに接続する速度をブルダウンメニューから選ぶ(A)。ここではアナログモデムやISDNなど、通常自分が使っている接続方法を選んでおく。ISDNユーザーは、64Kで接続するなら「56KシングルISDN」

# Real Player G2

Real Player G2....

リアルネットワークス(株)CEC部マネージャー  
桑野克己

Illust: BLACKROSE GRAPHICS

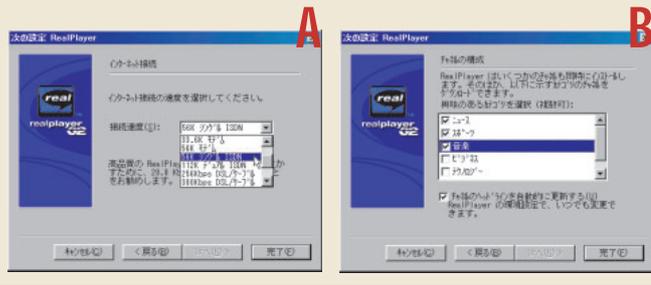
ストリーミングを本気で楽しむための

## リアルプレイヤーG2 日本語版 完全マスター!

ストリーミングオーディオやビデオを楽しむための定番ソフト「リアルプレイヤーG2日本語版」がついに登場した。“G2”とはGeneration 2(第二世代)のことで、その名のとおり、今までのリアルプレイヤーと比べてはるかに進化している。そこで、世界で5000万人以上、日本でも300万人以上の登録ユーザーを持つリアルプレイヤーの最新バージョンG2の使い方を徹底的に解説しよう。

を、128Kで接続するなら「112K デュアル ISDN」を選ぼう。設定したら「次へ」ボタンを押し、次の画面に進む。

**L** リアルプレイヤー-G2に登録する番組（チャンネルという）のカテゴリーを選ぶ（**B**）。「ニュース」や「音楽」といった6つのカテゴリーから興味のあるものにチェックすると関連するチャンネルが登録される。これでインストール作業は完了だ。



## 複雑な操作は一切なし これだけ覚えれば 基本操作はマスターだ!

コンテンツの再生と停止、画面サイズの変更、音量の調節といった基本的な操作はすべて画面上のボタンやスライドバーで操作できる。とりあえずコンテンツさえ見られればいいという人は、ここで解説する機能と操作方法を覚えておこう。これだけでもリアルプレイヤー-G2の世界は十分に楽しめるぞ。

### コンテンツパレット表示・非表示ボタン

コンテンツパレットの表示、非表示を切り替えられる。



### 再生・一時停止・停止・早送り・巻戻し

左から再生、一時停止、停止ボタン。再生中に停止ボタンの右にあるバーをスライドさせることで、映像や音楽を巻き戻したり早送りしたりできる。

### コンパクトボタン

再生ボタンやボリュームボタンなど、必要最低限のボタンだけが表示される「コンパクトモード」に切り替わる。もう一度押しすと元のサイズに戻る。



### コンテンツパレット

ここに日本語のチャンネルも並んでいる。クリックするだけでお気に入りのチャンネルを再生できる。右クリックして「チャンネルのカスタマイズ」を選べばチャンネルの追加や並べ替えも可能だ。

### ステータス

再生中の音楽やビデオのストリーミング速度、「接続中です」や「バッファ中です」といったコンテンツの受信状態などを表示する。

### 検索システム

検索したい音楽やビデオのキーワードを入力して「検索」を押すと、WWWブラウザが起動して検索結果を表示する。ただし、米国エキサイト社の検索エンジンを利用しているため、英語がローマ字で検索する必要がある。日本語のコンテンツも検索エンジンに登録されていれば表示されるが、あまり実用的ではない。今のところ、あくまで米国のコンテンツの検索用と考えたほうがよいだろう。

### リアルプレイヤー-G2表示

リアルプレイヤー-G2専用のコンテンツを再生しているときに「G2」マークが表示される。

### ボリュームコントロール

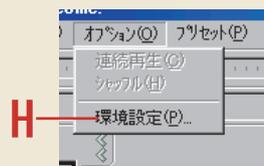
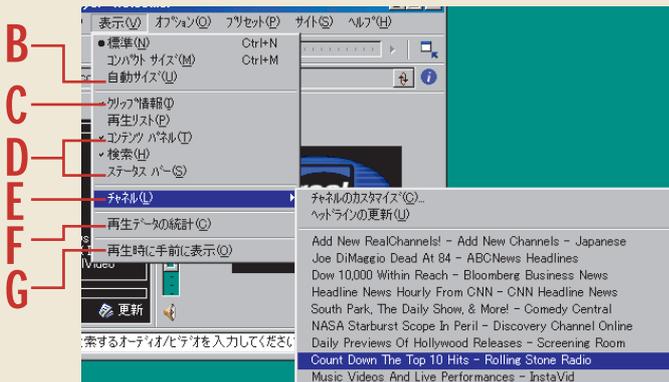
バーを上下にスライドさせることで音声ボリュームの調節ができる。また、スピーカーのアイコンをクリックするとミュート（消音）できる。映像はそのまま再生される。

### ズームツール

標準の画面ではものたりない場合は、このアイコンで画面のサイズを2倍のサイズかフルスクリーン（全画面表示）に変更できる。ただし、フルスクリーンで表示させるためにはビデオカードのドライバーがフルスクリーン表示をサポートしている必要がある。一度フルスクリーンモードを選ぶとフルスクリーン表示ができるかどうかのテストが始まる。通常はリアルプレイヤー-G2のロゴが表示され、テスト後にフルスクリーン表示されればOKだ。対応していない場合は下記のURLにアクセスして「フルスクリーンに関する問題と対策」と「問い合わせの多い質問」を読んでみよう。きっと解決策が見つかるはずだ。

**URL** <http://service.jp.real.com/fullscreen/default.html>

- オリジナルのサイズ(O)
- 2倍のサイズ(D)
- フルスクリーン(F)



## もっと使いこなしたい人は要チェック メニューに隠れた便利な機能はこれだ!

275ページで解説した機能だけで一通りの操作はできるが、メニューには気に入ったコンテンツを登録したり、ウィンドウの表示領域を変更したりといったリアルプレイヤーG2をより使いやすくする機能がたくさん隠れている。ここでは、そんな便利なメニューの項目を解説しよう。これさえ覚えればリアルプレイヤーG2の操作はマスターだ。

### ファイルメニュー

**A** 過去に見たコンテンツに直接アクセスできる。初期設定では表示されるコンテンツの数は8つだが、この数は「オプション」「環境設定」「一般」「最近使用したクリップ」で最大10まで増やすことができる。

### 表示メニュー

**B** 再生するデータに合わせて自動的に画面のサイズを変更する。表示されるのは画面部分のみなので、リアルプレイヤーG2をもっとコンパクトなサイズにできる。マウスカーソルを画面の上に重ねると元どりにメニューなどが表示される。

**C** 再生中のデータのタイトルや日付などが表示される。

**D** リアルプレイヤーG2に「再生リスト」、「コンテンツパネ

ル」、「検索」、「ステータスバー」それぞれを、表示するか非表示にするかを切り替えられる。

**E** コンテンツパネルに登録しているチャンネルの一覧が表示される。チャンネルを登録しすぎてコンテンツパネルから選びにくくなってしまったら、このメニューを使おう。

**F** 再生中のコンテンツの情報が得られる。「バケット」タブの「バケットステータス」にある「欠落」の数値が大きいとオーディオやビデオがコマ落ちしてしまう。生放送でなければ、時間を変えてアクセスしなおしてみよう。

**G** ほかのウィンドウに隠れることなく、リアルプレイヤーG2が常にデスクトップ上に表示される。

### オプションメニュー

**H** リアルプレイヤーG2をカスタマイズできる。詳しくは次の

ページで説明する。

### プリセットメニュー

**I** WWWブラウザのブックマークのように再生中のコンテンツを登録できる。

**J** 登録したコンテンツの順番を変えたり、ジャンルごとにフォルダーで整理したりできる。

**K** 有償のリアルプレイヤーPlus G2 (279ページ参照) にはプリセットをファイルとして保存するエクスポート機能がある。このインポートメニューからエクスポートしたプリセットを取り込める。この機能を使えばほかのユーザーとプリセットを交換できる。

**L** 11のカテゴリーに分けられたコンテンツにアクセスできる。カテゴリーは**J**で自分で作ることができる。

### サイトメニュー

**M** リアルネットワークスがおすすめするウェブサイトへのリンクがある。中でもイチオシなのが「RealGuide」だ。音楽やスポーツといったジャンルごとに最新情報を毎日日本語で提供し

ている。

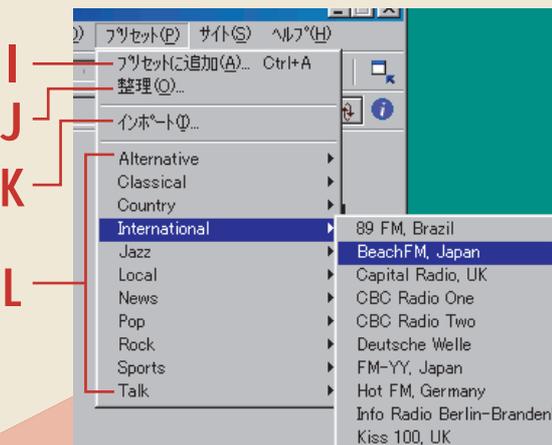
### ヘルプメニュー

**N** ユーザーからの質問で多かったものについて詳しく解説しているページにアクセスする。リアルプレイヤーG2を使っていて分からないことがあったら一度はのぞいてみよう。

**O** 新しいバージョンのリアルプレイヤーG2やコンポーネントがあるかどうかをチェックできる。あればここから入手できる。

**P** ここから有償のリアルプレイヤーPlus G2 日本語版 (29.99ドル) のダウンロードページにアクセスする。

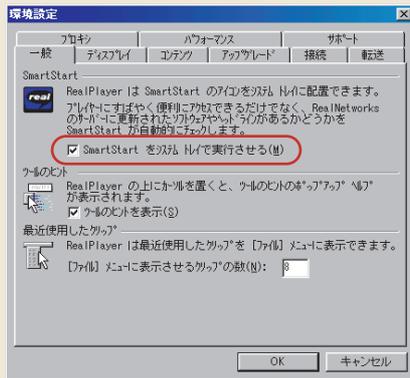
**Q** 再生中のコンテンツのタイトルや作成者のクレジットなどが表示される。



# より快適に使うためには ユーザー環境に合わせた設定がポイントだ!

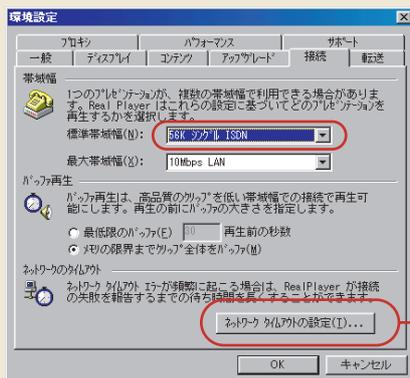
リアルプレイヤー-G2は初期設定のままでも楽しめるが、より快適に使うためには接続方法やCPUなどのユーザー環境に合わせて設定を変更することが不可欠だ。この設定を行わないと動画がコマ落ちしたり、再生までの時間が長くなったりしてしまう。「オプション」メニューの「環境設定」をカスタマイズして、快適なストリーミングライフを楽しもう。

## 一般タブ



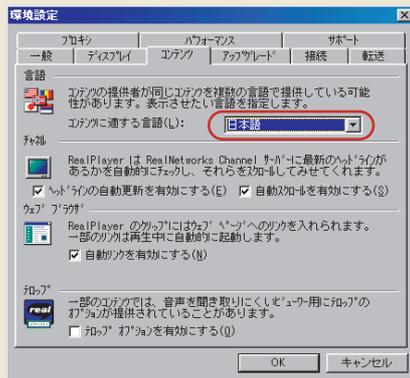
「SmartStart」をシステムトレイで実行させる」にチェックをしておくと、リアルプレイヤー-G2にすばやくアクセスできるだけでなく、チャンネルの最新のヘッドラインを表示してくれる。ただし、常駐させておくともメモリーを消費するというデメリットもある。また、たびたびリアルネットワークスのサーバーにアクセスするので、ダイヤルアップユーザーはチェックをはずしておこう。

## 接続タブ



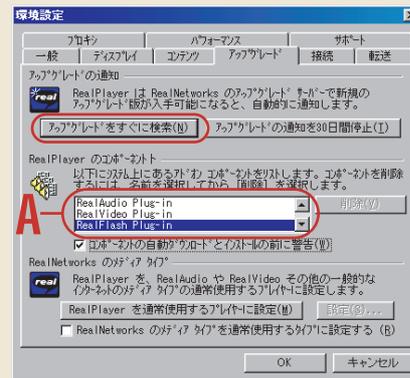
「標準帯域幅」ではアナログモデムやISDNなど、通常自分が使っている接続方法を選んでおく。リアルシステムG2からは、ユーザーの接続環境に応じて最適なストリームをサーバー側で判断して送るようになったため、オーディオやビデオが再生中に途切れることが少なくなった。この設定を自分の接続方法より速いものに設定すると、リアルプレイヤーが高い帯域幅用のストリームを再生しようとするために、ファイルを読み込んで再生するまでの時間が長くなってしまふ。接続速度が変わったらこの設定を変更しよう。

## コンテンツタブ



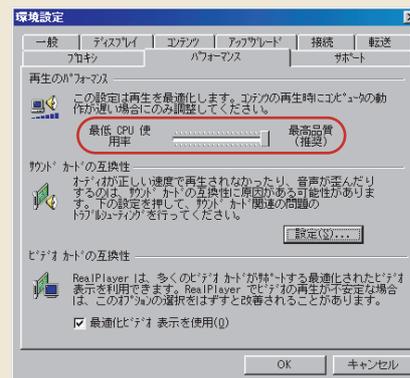
「コンテンツに適する言語」では「日本語」を選んでおこう。今はまだ数は少ないが、サーバー側でユーザーが設定しているリアルプレイヤー-G2の言語を調べて、それに合ったコンテンツを配信する場合があるのだ。たとえば映画の字幕を「日本語」を選んでいる人には日本語で、「スペイン語」を選んでいる人にはスペイン語で流すといったことが考えられる。

## アップグレードタブ

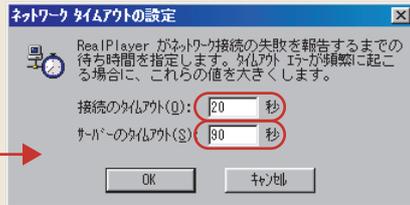


「アップグレードをすぐに探索」ボタンを押すと、リアルネットワークスのサーバーにリアルプレイヤー-G2の新しいバージョンや、リアルプレイヤー-G2に機能を追加できるコンポーネントを探しに行き、見つければその場でダウンロードしてバージョンアップできる。追加したコンポーネントはAに表示される。コンポーネントについては279ページで詳しく解説する。

## パフォーマンスタブ



リアルプレイヤー-G2の推奨するCPU(インテルPentium プロセッサ166MHz以上)より劣るCPUを使っている場合、初期設定のままではビデオや音声の再生が途切れることがある。こんなときは「再生のパフォーマンス」のバーを少しずつ「最低のCPU使用率側」にずらして最適な位置に合わせよう。これによりCPUの負荷が軽減され、ビデオや音声の再生が途切れなくなる。



タイムアウトのメッセージばかり表示されるときは「接続のタイムアウト」と「サーバーのタイムアウト」の時間を長くしてみよう。回線が混み合っているだけで本当にサーバーがダウンしていなければつながらやすくなる。生中継など、一度にアクセスする人数が多いコンテンツを見るときにも、時間を長く設定しておこう。



# RealPlayer G2

# ここまでくれば完全マスター間違いなし 自分の好みのプレイヤーにカスタマイズだ!

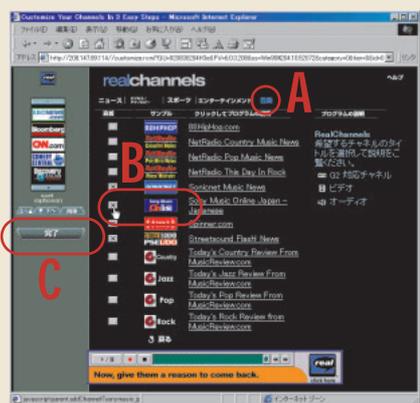
操作方法を覚えて最適な設定をしたら、次はリアルプレイヤー-G2を自分好みにカスタマイズしてみよう。リアルプレイヤー-G2では、お気に入りのチャンネルを登録したり、リアルプレイヤー-G2の機能をさらにパワーアップさせるコンポーネントを追加したりできるのだ。難しい操作は一切ない。さっそくトライしてみよう。

## チャンネルを追加しよう

リアルチャンネルには日本語のチャンネルが8つ、世界中では60以上のチャンネルがあり、これからどんどん増えていく。コンテンツパレットにあらかじめ登録されているチャンネルはこの一部でしかなく、あとから自分の好きな番組を追加できるのだ。ここでは例として最新の音楽ニュースを入手できる「Sony Music Online Japan」を追加してみよう。

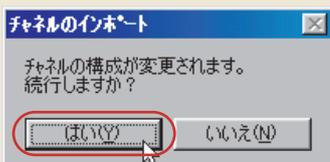


「コンテンツパレット」にある「チャンネルを追加する」を押す。



WWWブラウザが起動して追加できるチャンネルの一覧を表示する。チャンネルはいくつかのカテゴリーに分けられているので、ここで「音楽」Aを選ぶと、音楽のチャンネルの一覧が表示される。チャンネルのロゴの左に灰色の正方形のボタンがある。すでに登録されているチャンネルにはチェックが付いている。「Sony Music Online Japan」のチャンネルにチェックを付けるB。

左側のフレームの「完了ボタン」Cを押す。



「チャンネルの構成が変更されます。続行しますか?」と聞いてくるので「はい」をクリックする。「Sony Music Online Japan」がコンテンツパレットに追加される。

## チャンネルをカスタマイズしよう

チャンネルを登録しすぎると、見たいチャンネルを探すのに時間がかかってしまう。そこで、よく見るチャンネルはコンテンツパネルの上のほうに移動したり、見なくなったチャンネルは削除したりしてカスタマイズしてみよう。この作業もチャンネルの追加と同様にコンテンツパネルの「チャンネルを追加する」ボタンを押し、チャンネル一覧のページを表示させる。



チャンネル一覧のページの左側のフレームに登録されているチャンネルが並んでいる。ここで移動したいチャンネルを選択して、「上へ」ボタンAが「下へ」ボタンBを押すとチャンネルの順番を入れ替えられる。チャンネルを削除する場合は、チャンネルを選択して「削除」ボタンCを押せばよい。

## プリセットにコンテンツを追加しよう

チャンネル一覧のページに登録されているもの以外にも、世界中にはたくさんのリアルプレイヤーのコンテンツがある。気に入ったコンテンツを登録したいときは「プリセット」を使おう。プリセットはWWWブラウザのブックマークのようにコンテンツを登録できる機能だ。ここに登録しておけば、すぐに見たいコンテンツにアクセスできる。



オーディオやビデオの再生中に、「プリセット」メニューから「プリセットに追加」を選ぶ。

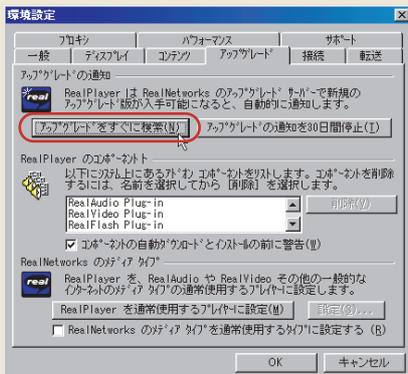


表示されたウィンドウの「フォルダ」から追加するコンテンツに合うカテゴリーを選んで「OK」を押す。追加したコンテンツを再生するときは、「プリセット」メニューから追加したコンテンツの名前を選べばよい。



## コンポーネントを追加しよう

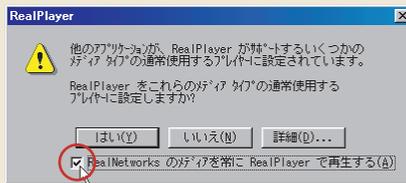
リアルプレイヤーG2には、リアルシステム以外のファイル形式のコンテンツを再生するためのコンポーネントがいくつか用意されている。これを利用すれば、QuickTimeやMPEG、Vivoなどの形式のファイルをリアルプレイヤーG2で再生できる。いちいちほかのアプリケーションをインストールしなくても済み、コンテンツをまとめて管理できて便利だ。



「オプション」メニューから「環境設定」を選んで開いたウィンドウの「アップグレード」タグを押し、「アップグレードをすぐに検索」ボタンを押す。



追加できるコンポーネントの一覧が表示されるので、必要なものにチェックを付け、「すぐに入手」ボタンを押す。するとコンポーネントのダウンロードが始まる。



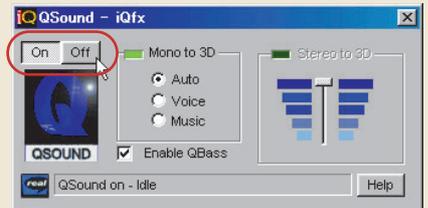
ダウンロードが終わると「他のアプリケーションが、RealPlayerがサポートするいくつかのメディアタイプの通常使用するプレイヤーに設定されています。RealPlayerをこれらのメディアタイプの通常使用するプレイヤーに設定しますか?」と聞いてくるので、「詳細」ボタンを押す。ほかのアプリケーションに割り当てられているファイルタイプが表示されるので、リアルプレイヤーG2で再生したいものにだけチェックを付ける。たとえば、QuickTimeのデータはリアルプレイヤーG2ではなくQuickTimeのMoviePlayerで見るという場合はチェックしない。よければ「OK」を押して1つ前のウィンドウに戻る。ここでは「RealNetworksのメディアを常にRealPlayerで再生する」にチェックしておく。最後に「はい」を押せば設定は完了だ。

## 3Dサウンドにしてみよう

リアルプレイヤーG2用にさまざまなメーカーから有償のコンポーネントがいくつか出ている。中でも一番のおすすめがiQfx 3D Audio (29.95ドル)だ。iQfx 3D Audioはモノラルの音でも驚くような3Dサウンドにしたり、コンテンツに合わせて重低音を調節したりできるのだ。リアルストアー (<http://www.realstore.com/>) で購入できる。



iQfx 3D Audioをインストールすると、リアルプレイヤーG2に画面のようなアイコンが追加される。設定は初期設定のままでOKだ。



iQfx 3D Audioの効果をなくしたい場合はアイコンをクリックして、開いたウィンドウの「Off」ボタンを押す。

# リアルプレイヤー Plus G2 日本語版はさらに高機能!

有償のリアルプレイヤー Plus G2 日本語版には、コンテンツの録画機能 (残念ながら録画できるコンテンツはまだ少ない) や10バンドのグラフィックイコライザー、オーディオの波形を表示するアナライザー、画面のコントラストや輝度をテレビのように調整する画質コントローラーなど、無償配布版にはないさまざまな機能が搭載されている。ただ、どの機能も必要不可欠というわけでもない、音質や画質にもっとこだわりたいという人向けの製品と言える。

リアルプレイヤー Plus G2 日本語版は29.99ドルで次のURLからダウンロードできる。

URL <http://www.jp.real.com/products/playerplus/>

【リアルプレイヤーG2機能比較表】

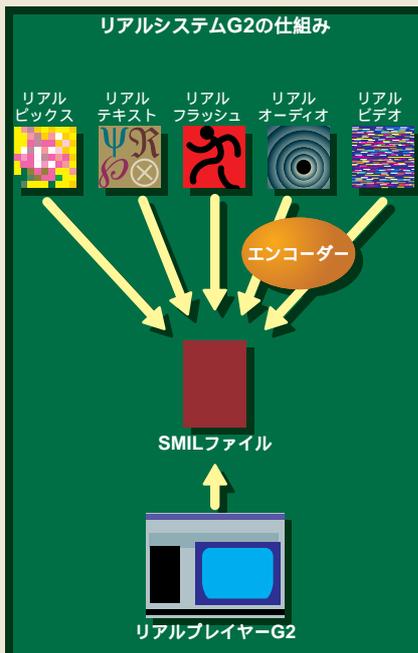
特徴	Plus G2	G2
すべてのリアルオーディオとリアルビデオのコンテンツが見られる		
オーディオとビデオの品質が向上		
オーディオとビデオのコンテンツを検索できる		
グラフィックイコライザー機能を追加		×
ビデオコントロールによる画面の調整機能		×
ボタン1つでできるスキャン、プリセット、記録機能		×
コンテンツ記録機能 (記録可能コンテンツのみ)		×
CD-ROMと電話でのサポートが付属 (CD-ROMはオプション)		×
価格	29.99ドル	無料

## SMIL(スマイル)って何?

SMILは「Synchronized Multimedia Integration Language」の略で、W3C( World Wide Web Consortium )のSYMMWG( Synchronized Multimedia Working Group )によってXML1.0をベースに開発されたものだ。簡単に言うとマルチメディア情報を扱うためのマークアップ言語で、このSMILを採用して実装したのがリアルシステムG2だ。

これまでのリアルシステムでは、単一のデータをストリーミング再生させることしかできず、表現の幅が限られてしまうという問題があった。しかし、SMILを使えば図のようにリアルオーディオ(音声)、リアルビデオ(映像)、リアルピクセル(画像)、リアルテキスト(文字情報)、リアルフラッシュ(アニメーション)を組み合わせたコンテンツを作成できる。

また、ただ単に組み合わせられるだけでなく、それぞれの素材を時間軸にそって同期させたり、位置関係を決めたり、ハイパーリンクで連動させたりといったことが可能なのだ。すでにこのSMILを使った画期的なコンテンツが続々と登場している。ここでは、中でも特徴的なものをいくつか紹介しよう。



# SMILを駆使したコンテンツが続々登場 リアルプレイヤーG2 専用コンテンツはここがすごい!

リアルプレイヤーG2の大きな特徴の1つとして、SMIL(スマイル)というさまざまなメディアを同期させることができる言語に対応したことがあげられる。このSMILを使ったコンテンツには、今までの音楽単体あるいは映像単体のコンテンツでは不可能だった動きや仕組みを加えられる。さっそく続々と登場してきたSMILを使った画期的なコンテンツを見てみよう。

## Saab

使用している素材  
▶リアルピクセル、リアルオーディオ

CD-ROM Saab

本誌付属のCD-ROMに収録されているSaab( <http://www.saab.co.jp/> )のSMILコンテンツを見てみよう。従来のストリーミングでは帯域幅の制約から高品質の動画を配信するのは難しく、イメージ広告などには使われてこなかった。しかし、SMILのリアルピクセルというオーディオやテキスト、ビデオなどとGIFやJPEG、BMPなどのイメージデータを同期させてストリーミングで配信する機能を使うことにより、イメージを壊さない高品質なコンテンツ制作が可能になった。このSaabのコンテンツではJPEG画像を切り替えるときにクロスオーバーさせている。

Saabの1999年モデルが一本道を走っている画像にだんだん平原の風景の画像が重なってきて、最後には平原の風景の画像になる。これはビデオではなく、2枚のJPEG画像をSMILで同期させて表示しているのだ。



# RealPlayer G2

# Buick

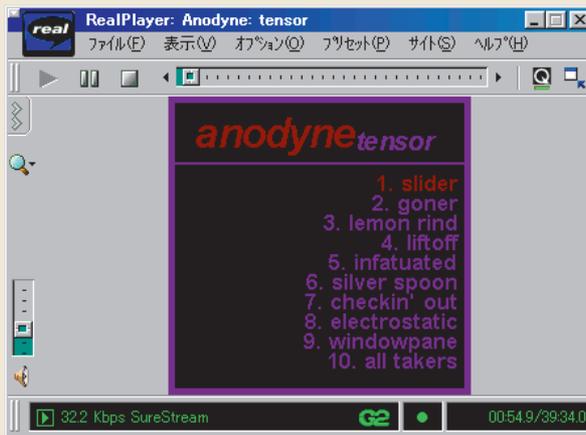
使用している素材  
▶ リアルピククス、リアルテキスト、リアルオーディオ、リアルフラッシュ

<http://www.jp.real.com/showcase/realplayer/busine ss.html>

今回は同じ自動車の広告でも、イメージ広告ではなく商品説明の例を見てみよう。まず、上記のURLにアクセスして「BUICK PROMO」をクリックすると車の写真が表示される。車のウリとなる部分がブルーのラインで囲まれて点滅し、その部分の拡大写真と説明文が表示される。また、同時に音声で説明も流れる。

ブルーのラインが点滅する効果はリアルフラッシュのもので、表示される拡大写真はリアルピククスを使っている。ここでもJPEG画像をクロスオーバーさせている。説明文はリアルテキストで、同時に流れる音声はリアルオーディオだ。まさにSMILの特性を生かした広告と言える。これまでのような映像と音声での商品説明では、肝心な部分の写真が見にくかったり、説明文などはほとんど読めなかったらう。

再生し終わると、左側のリアルテキストの部分にこれまで説明してきた車のウリとなる部分の名前が表示される。ここがホットスポットになっていて、クリックするとその部分のビデオだけを見られるようになっている。



この例ではホットスポットをクリックすると曲が流れるようになっていて、ビデオを再生したり、WWWブラウザを起動したりといったことも可能だ。

## Anodyne-Audio With Table of Contents

使用している素材  
▶ リアルテキスト、リアルオーディオ

<http://www.jp.real.com/showcase/tech/av.html>

次にテキストの表示をコントロールできるリアルテキストを目次として使った例を見てみよう。上記のURLにアクセスして左から3番目の「Anodyne-Audio With Table of Contents」をクリックする。これはANODYNEというグループの音楽を紹介するコンテンツで、曲のタイトルがホットスポットになっている。聞いてみたい曲のタイトルをクリックするとリアルオーディオで曲が流れる。非常にシンプルだが効果的な使い方だ。

## SMILコンテンツの作成は難しくない!

これまで紹介してきたクオリティーの高いSMILコンテンツを見てしまうと、作るのが難しいのではと思ってしまうがちだが、HTMLが書ければそんなに難しいことはない。リアルネットワークからSMILの日本語のガイドやマニュアルが各種提供されているし、英語だが無償の各種ユーティリティーも登場している。

図は、初めに紹介したSaabの広告のSMILファイルだ。Aの部分でリアルピククスの大きさの指定と配置を、Bの部分でリアルピククスとリアルオーディオを関連付けている。

以下のページには、SMILを使ったサンプルが集められている。画像がスライドショーのように切り替わるといったシンプルなものから、映像と画像、音声を同期させるといった少々複雑なものまでソースファイル付きで紹介されているので、SMILを理解するのに役に立つだろう。

SMIL サンプルページ (日本語)

<http://www.jp.real.com/devzone/library/creating/smitips/samples/>

```
<smil>
  <head>
    <meta name="title" content="Saab Stream'99 Fusion" />
    <meta name="author" content="Saab Japan" />
    <meta name="copyright" content="(c)1999 Saab Japan" />
  </head>
  <layout>
    <root-layout height="179" width="430" background-color="#000000"/>
    <region id="Image" title="Image" left="0" top="0" height="179"
      width="430" fit="hidden"/>
  </layout>
  </head>
  <body>
    <par>
      
      <audio src="saabmusic2.rm" id="Narration" title="saab
        music" begin="9.50s"/>
    </par>
  </body>
</smil>
```



## [インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先

**株式会社インプレスR&D**

All-in-One INTERNET magazine 編集部

[im-info@impress.co.jp](mailto:im-info@impress.co.jp)