

FRAMED 2.0 Artist Guide

最終更新日：2017年6月20日

目次

0-1. はじめに

1. 作品の製作過程

- 1-1. FRAMEDの概要
- 1-2. GIF形式の作品と画像 (写真)
- 1-3. 動画作品
- 1-4. アプリケーション (EXE) の作品
- 1-5. Flash (SWF) の作品
- 1-6. OpenFrameworksの作品
- 1-7. Processingの作品
- 1-8. VVVVの作品
- 1-9. Cinderの作品
- 1-10. MaxMSPの作品
- 1-11. Web (Javascript) の作品

2. 製作者・作品情報 (アップロードフォーム)

3. 作品ライセンス契約・価格と出版部数の決定

4. 公開・販売

5. ユーザ志向のFRAMED 2.0/ フィード機能

6. 団体のための手引

7. FRAMEDでの展示のための手引

0.1 はじめに

FRAMEDは、作品もしくは (ギャラリーの場合) アーティストの作品をプラットフォームに投稿する様々な方法を提供しています。Windows (.exe) 向けアプリケーションからWebページに至るまで、デジタルアートを共有して収集することが今までになく容易になりました。

このドキュメントは、作品の製作に関する基本的な技術仕様と、FRAMEDを使用してコンテンツを掲載して販売する流れの解説を目的とするものです。FRAMEDで作品を製作して販売する場合は、この手引をよくお読みください。

ステップ1. 作品の製作過程とテスト

アーティストは作品の実際の制作過程について責任を負います。作品は、動画・グラフィック・インタラクティブ形式のものを含みますが、これらに限定されないあらゆる形式、ジャンルのものが可能です。作品が製作されたら、FRAMEDウェブサイトのオンライン・アップロード機能を使用してファイルを投稿してください。当社のチームが実機のデバイスで作品をテストし、作品に何か問題があれば折り返し通知します。このテストと通知の段階は、作品が最適化されるまで続きます。

ステップ2. 作品・アーティストの情報

作品のテスト・デバッグ・最適化が完了すると、作品が購入可能になり、作品がFRAMEDで利用可能になったという通知が届きます。

ステップ3. 作品に関する情報

どのようにインスピレーションを受けたのかだけでなく、どのように機能するのか、作品を解説してください。インタラクションが必要かどうか、カメラ、マイクなどを使用するかどうかなどです。

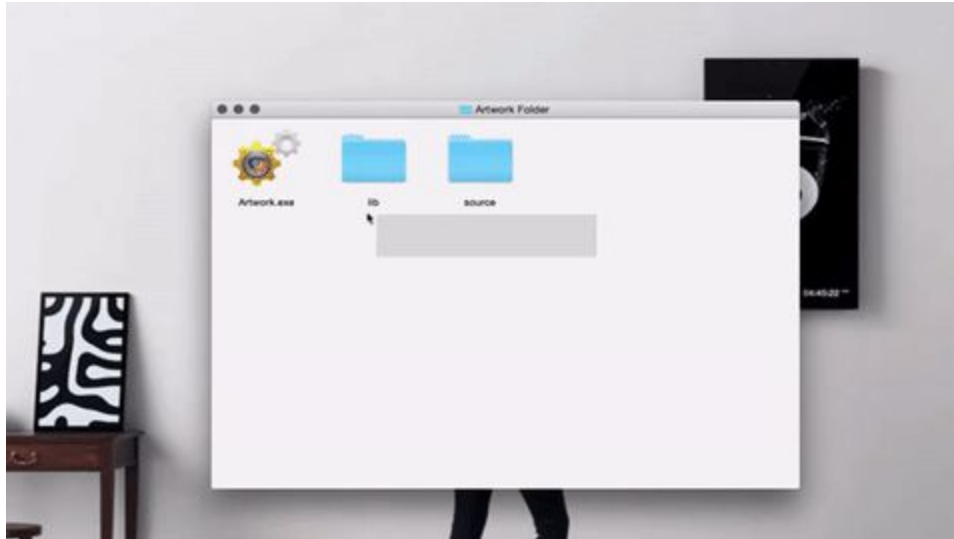
ステップ4. 作品ライセンス契約・価格設定およびエディション

作品が掲載、一般公開される前に、作品のライセンス契約に署名します。また作品の価格と販売する部数・エディションの数が決定されます。これらの詳細は、アーティストまたはアップロードプロセス中にアーティストを代表する者が設定します。

ステップ5. 作品の投稿

ファイルをアップロードする前に、作品が.zip形式のファイルに正常に保存され名前が付けられていることが重要です。FRAMEDのプラットフォームでは、すべての起動・メインファイルをzipファイルのルートに置く必要があります。各フレームワーク・ファイル形式においてファイル名を正しく命名する方法については、以下の手引をお読みください。

ファイルのZIP圧縮:



[ファイルを正しくZIP圧縮するには、この動画を参照してください](#) →

** 現在の最大アップロード・ファイルサイズ (.zipアーカイブ) は500MBです。

■ サポートされる作品のファイル形式：

- ・ EXE - Windows アプリケーション (exe)、Flash、OpenFrameworks、MaxMSP
- ・ VVVV - クリエイティブコーディング向けVVVVフレームワーク
- ・ 動画 - 動画ファイル
- ・ PROCESSING - Processing.orgが32bitの.EXEアプリケーションを製作しました
- ・ GIF - アニメーションGIF

■ 動画のプレビュー

現在のところ、YoutubeとVimeoの動画だけが動画プレビュー用にサポートされています。フィールドにリンクを追加する際は、短縮URLではなく、動画の完全なURL (例：
https://www.youtube.com/watch?v=rlcgrJdH_2M) を使用してください。

Vimeoを使用する場合は、アカウント設定や動画で「可能な場合常にHDで動画を再生する」を有効にしてください。VimeoのアカウントがProでない場合、作品のプレビュー動画は、FRAMEDウェブサイトの標準解像度 (SD) でのみ再生されます。

動画を製作する際に役立つグラフィック素材をいくつか用意しました：

[FRAMEDのロゴ](#)

[動画向けのPSDテンプレート](#)

[動画作品に重ねて配置する反射像](#)

具体例については、[YouTubeのページをご覧ください](#) →

■ ドラフトの保存

ドラフトは、アップロードした作品をテストするためのものです。あなたが「公開」を決定するまで、すべての作品は非公開のままです。作品はドラフトではありますが、他の作品と全く同様にFRAMEDのデバイスで作品を視聴することができます。主な違いは、それが一般公開も販売もされていないということです。作品を「世に送り出す」準備ができれば、公開ボタンを押します。

ステップ6. 作品のローンチ/販売の開始

すべての情報を受領し作品をテストした後、作品は一般公開されFRAMED ギャラリーでの販売が開始されます。アップデートは、FRAMEDウェブサイトおよびニュースリリースを通じて公開されます。アーティストはウェブサイトを通じて現在の販売状況を確認することができます。ライセンス契約に従って、作品販売の収益は3ヶ月ごとに分配されます。

1. 作品の製作過程

1-1 FRAMEDの概要

FRAMEDはWindows 8 OSに準拠しています。以下の一覧と同じ仕様のWindows 8 PCで再生可能な作品は、すべてFRAMEDのデバイスで再生できます。

FRAMED 2.0の仕様：

- ・ 24インチ= 21インチ×12.4インチ、8.8ポンド (533×317、4kg)
- ・ 40インチ= 38インチ× 21.6インチ、26.5ポンド (976×550、12kg)
- ・ 55インチ= 50インチ×29インチ、77ポンド (1270×741、35kg)
- ・ インテル®クアッドコアZ3736 (最大2.4 GHz)
- ・ インテルHDグラフィックス (内蔵) /インテルHD Gen 7
- ・ インストール済みメモリ (RAM) 2.00GB
- ・ システムの種類：32bit Windows Embedded 8 オペレーティングシステム、x64ベースプロセッサ
- ・ ストレージ：64GB eMMC
- ・ 電流モード：1080 x 1920 (32bit) (59Hz)
- ・ ディスプレイメモリ：1513 MB
- ・ スピーカー (Intel SST Audio Device (WDM))
- ・ マイク (Intel SST Audio Device (WDM))
- ・ HDカメラ 720p
- ・ WiFi +アンテナ

** すべての作品は、フルスクリーンで幅1080 * 高さ1920ピクセルで表示されます。

** 作品には、デバイス組み込みのウェブカメラ・マイクの使用も任意で含めることができます。

** デバイスは常にインターネットに接続されるため、アーティストは作品の追加入力ソースとして、Webを自由に使用できます。

** FRAMEDは作品のWebからの再生もサポートしていますが、Webベースの作品の販売を希望する場合は、公式の投稿機能に従う必要があります。

1-2. GIF形式の作品と画像 (写真)

GIF ・ 画像媒体を扱うアーティストに向けて：

■ サポートされるファイル形式

GIF、アニメーションGIF、JPG、PNG、TIF (圧縮済み)

■ 解像度

作品は幅1080 * 高さ1920のフルHD形式で表示されます。それより低い解像度で製作された作品は、画面に合うように拡大縮小されます。

■ 再生形式

画像作品を再生するための基本形式は、「無限ループ」です。

再生にはアルファベット順・数字順方式が採用されており、ファイルには001_X.JPG、002_X.JPG、003_X.JPGなどの名前を付けることをおすすめします。

■ 作品の投稿

・(サブフォルダはつくらずルートにある) 画像ファイルを.zipファイルに圧縮して送信してください。この動画を見て参考にしてください。

1-3. 動画作品

動画媒体を扱うアーティストのために、投稿された動画・写真のデータは、当社のシステムにより再生可能なアプリケーションにパッケージ化されて公開されます。ファイル名をメモしておかないと、動画は再生できなくなります。

■ 解像度

作品は幅1080 * 高さ1920のフルHD形式で表示されます。それより低い解像度で製作された作品は、画面に合うように拡大縮小されます。FRAMEDは横向きの動画もサポートしており、このオプションはアップロード中に利用できます。正常に動作するデータレートは約100Mbit/sです。150Mbit/sを超える作品は過去に問題が起きたことにご注意ください。最大ファイルサイズのアップロードに関する一般的な注意事項を参照してください。

■ フレームレート

最も高いフレームレートは30FPSです。

■ 再生形式

作品を再生するための基本形式は、「無限ループ」です。ただしアプリケーションとしてパッケージ化されている場合は、さまざまな再生形式に作品を「プログラムする」別の方法もあります(下記の他のフレームワークの手引を参照)。例えば：

- セクションを無作為に選択する
- 時間・時計ベース (時間に応じてコンテンツが変化する)
- インタラクティブ再生 (環境、すなわち音や人の存在に応じてコンテンツが変化する)

■ 作品の投稿

• 動画作品の場合は、(サブフォルダはつくらずにルートにある) フォルダ1つを.zipファイルに圧縮し、Quicktime (.mov) 形式でデータを投稿してください。この動画を見て参考にしてください。

• 動画ファイルの名前は「main.mov」にする必要があります。

• 特に定めのない限り、H.264でエンコードしてください。

• 作品に特別・独自の再生形式が必要な場合は、非圧縮データ等の他のバージョンを追加で要求することがあります。

1-4. アプリケーション (EXE) 作品

このカテゴリは以下に挙げるフレームワーク以外のすべてに関連するものです。このカテゴリには、Unity、Unreal Engine、custom.exeのラッパー等を使用して製作された作品のような、Windows固有のアプリケーションが含まれます。

これと同様の手順が、Javascript / HTML5を使用して製作された作品に適用されます。プラットフォームにアップロードしてFRAMEDデバイスで再生するには、Windows実行ファイル (.EXE) にラップする必要があります。一例はこのラッパーです→FRAMED-WebGL-ThreeJS-Framework

■ 解像度

• 画面は幅1080 * 高さ1920ピクセルの解像度で表示されます。作品を製作する際には、この解像度に留意してください。

■ 連続再生時間

• FRAMEDのあらゆるアプリケーション作品は、連続再生のために最大24時間再生される形で公開されます(デバイスは1日1回自動的に再起動するようにプログラムされています)。投稿前にテストし、作品が24時間連続して再生できることを確認してください。

• メモリリークに注意して、できる限り作品をデバッグし最適化してください。

• 作品が一般公開された後で何らかの不具合が発見された場合、アーティストはライセンス契約に従って作品を修正・更新する責任を負います。規約の4-1項の詳細を確認してください。

■ 作品の投稿

•(他の関連プロジェクトファイルを除きサブフォルダはつくらず、ルートにある) フォルダ1つをzipファイルに圧縮することで、以下に挙げるすべてのファイルを投稿してください。この動画を見て参考にしてください。:

メインファイルの名前は「main.exe」でなければなりません。

他のすべての関連ファイル (SWF ・ テキスト ・ 画像 ・ サウンド) は

• 相対パスとしてファイルの場所を指定してください。

• フルスクリーン ・ コマンド (fscommand ("fullscreen", "true") を含めないでください。フルスクリーン ・ コマンドはFRAMEDデバイスで自動的に実行されます。

1-5. Flash (SWF) の作品

このカテゴリはFlashで製作された作品に向けたものです。以下の手順を確認し、指定された形式で作品を投稿してください。当社の開発チームが作品を精査、テストします。

■ 解像度

• 画面は幅1080 * 高さ1920ピクセルの解像度で表示されます。作品を製作するときは、この解像度に留意してください。

• ハードウェア ・ スケーリング (ハードウェアによる拡大 ・ 縮小) 機能が有効になっています。適切なフレームレートの実現に支障がある場合は、このオプションを使用してパフォーマンスを最適化します。

■ フレームレート

• 作品は指定されたあらゆるフレームレートで再生できます。

• CPUの負荷によっては、フレームレートが低下する場合があります。テストのプロセスを容易にするには、可能な箇所にFPSを表示するデバッグ ・ オプションを盛り込むようにしてください。

■ ハードウェア ・ アクセラレーション

• Flashのハードウェア ・ アクセラレーションは、デフォルトで有効になっています。GPUパワーを使用するStage3Dなどの機能も利用できます。

<http://www.macromedia.com/support/documentation/en/flashplayer/help/help01.html>

• ただし、ハードウェア ・ アクセラレーションが有効な場合に発生するバグが報告されています。この場合、ハードウェア ・ アクセラレーションを明示的にオフにすることができます。

■ 連続再生時間

•FRAMEDのあらゆるアプリケーション作品は、連続再生のために最大24時間再生される形で公開されます (デバイスは1日1回自動的に再起動するようにプログラムされています)。投稿前にテストし、作品が24時間連続して再生できることを確認してください。

•メモリリークに注意して、できる限り作品をデバッグし最適化してください。

•作品が一般公開された後で何らかの不具合が発見された場合、アーティストはライセンス契約に従って作品を修正・更新する責任を負います。規約の4-1項の詳細を確認してください。

■ 作品の投稿

•(他の関連プロジェクトファイルを除きサブフォルダはつくらず、ルートにある) フォルダ1つをzipファイルに圧縮することで、以下に挙げるすべてのファイルを投稿してください。この動画を見て参考にしてください。:

Windows起動時のプロジェクターファイル (main.exe)

他のすべての関連ファイル (SWF ・ テキスト ・ 画像 ・ サウンド) は

•相対パスとしてファイルの場所を指定します。

•フルスクリーン・コマンド (fscommand ("fullscreen", "true")) を含めないでください。フルスクリーン・コマンドはFRAMEDデバイスで自動的に実行されます。

■ カメラ・マイク

•画面下部に配置される内蔵のウェブカメラとマイクへのアクセスは、デフォルトで有効になっています。カメラの最大FPS ・ 解像度は、30FPS ・ 幅1280 * 高さ720ピクセルです。

•PCカメラのデフォルト形式は、「横向きモードで読み込み」となります。そのため、同じアスペクト比のフルスクリーンで作品を表示すると、画像の左右がトリミングされる可能性があります。

•フラッシュプレーヤーからのカメラ・マイクへのアクセスは、デフォルトで有効になっており、追加の設定は必要ありません。

1-6. OpenFrameworksの作品

■ 解像度

画面は幅1080 * 高さ1920ピクセルの解像度で表示されます。作品を製作するときは、この解像度に留意してください。現在のところ、ディスプレイのスケーリングはサポートされていません。

■ フレームレート

•作品は指定されたあらゆるフレームレートで再生できます。

•CPUの負荷によっては、フレームレートが低下する場合があります。テストのプロセスを容易にするには、可能な箇所にはFPSを表示するデバッグ・オプションを盛り込むようにしてください。

■ カメラ・マイク

•画面下部に配置される内蔵のウェブカメラとマイクへのアクセスは、デフォルトで有効になっています。カメラの最大FPS・解像度は、30FPS・幅1280・高さ720ピクセルです。

•PCのカメラのデフォルト形式は、「横向きモードで読み込み」となります。そのため、同じアスペクト比のフルスクリーンで作品を表示すると、画像の左右がトリミングされる可能性があります。

■ 連続再生時間

•FRAMEDのあらゆる作品アプリケーションは、連続再生のために最大24時間再生される形で公開されます(デバイスは1日1回自動的に再起動するようにプログラムされています)。投稿前にテストし、作品が24時間連続して再生できることを確認してください。

•メモリーリークに注意して、できる限り作品をデバッグし最適化してください。

•作品が一般公開された後で何らかの不具合が発見された場合、アーティストはライセンス契約に従って作品を修正・更新する責任を負います。規約の4-1項の詳細を確認してください。

■ 作品の投稿

•(他の関連プロジェクトファイルを除きサブフォルダはつくらず、ルートにある) フォルダ1つをzipファイルに圧縮することで、以下に挙げるすべてのファイルを投稿してください。この動画を見て参考にしてください。:

メインファイルの名前は「main.exe」でなければなりません。

32bitのアプリケーションとしてエクスポートします

相対パスとしてファイルの場所を指定します。

main.cppで以下の設定を使用して、ウィンドウサイズとフルスクリーンモードを指定します

```
//settings.setGLVersion(2, 1); // Fixed pipeline settings.setGLVersion(3, 2); // Programmable pipeline  
settings.width = 1080; settings.height = 1920; settings.windowMode = OF_FULLSCREEN;
```

*現在、その他の特別な要件は承知していませんが、可能な限りアップデートの公開を継続させます。

1-7. Processingの作品

■ フレームレート

•作品は指定されたあらゆるフレームレートで再生できます。

•CPUの負荷によっては、フレームレートが低下する場合があります。テストのプロセスを容易にするには、可能な箇所にFPSを表示するデバッグ・オプションを盛り込むようにしてください。

■ カメラ・マイク

•画面下部に配置される内蔵のウェブカメラとマイクへのアクセスは、デフォルトで有効になっています。カメラの最大FPS・解像度は、30FPS・幅1280・高さ720ピクセルです。

•PCのカメラのデフォルト形式は、「横向きモードで読み込み」となります。そのため、同じアスペクト比のフルスクリーンで作品を表示すると、画像の左右がトリミングされる可能性があります。

•フラッシュプレーヤーからのカメラ・マイクへのアクセスは、デフォルトで有効になっており、追加の設定は必要ありません。

■ 作品の投稿

•作品の解像度は、サイズ (1080,1920) に設定する必要があります。

•noCursor () をインクルードして、アプリケーションでカーソルを非表示にしてください。

•32bit用Windowsアプリケーションとして、Processingからスケッチをエクスポートしてください。

•フルスクリーンを有効にしてください (プレゼンテーション・モードで実行)

•エクスポートした後は、メインの.exeファイルの名前は変更せず、/libフォルダのメイン.jarファイルが同じ名前であり、ルートに.exeファイルがあることを確認してください。

•ルートに.exeを置き (データやその他の関連するスケッチファイルを除きサブフォルダは作らないで下さい) フォルダ1つをzipファイルに圧縮することで、すべてのファイルを投稿してください。この動画を見て参考にしてください。

1-8. VVVVの作品

■ テンプレートをダウンロードする

•DX9またはDX11のテンプレートは、VVVVのWebサイトから入手できます。DX9またはDX11のいずれかを選択してください。

■ 作品のパッケージ化

•FRAMEDが提供を開始したルートのパッチは「main.v4p」です。

•対象 : vvvv50_beta35.5_x86 + アドオン・パック + DX11パック

FRAMEDは、コマンドラインパラメータ「/fullscreen 1」を使用して、レンダラのフルスクリーンを実行します。FRAMED (のデバイス) のモジュール (このテンプレートの一部) がこの処理を実行します。

パッチを製作する際は、デバイスのハードウェア能力を低めにするよう留意してください。このテンプレートに付属するデモは60fps以下で実行されます。このようなパフォーマンスを得るために、レンダラーのアンチエイリアスが意図的に最低に設定されていることに注意してください。

■ 作品の投稿

•ルートに「main.v4p」を置き (その他の関連するプロジェクトファイルを除きサブフォルダは作らないで下さい)、フォルダ1つをzipファイルに圧縮することですべてのファイルを投稿してください。この動画を見て参考にしてください。

■ カメラ・マイク

•画面下部に配置される内蔵のウェブカメラとマイクへのアクセスは、デフォルトで有効になっています。カメラの最大FPS・解像度は、30FPS・幅1280*高さ720ピクセルです。

•PCのカメラのデフォルト形式は、「横向きモードで読み込み」となります。そのため、同じアスペクト比のフルスクリーンで作品を表示すると、画像の左右がトリミングされる可能性があります。

•VVVVからのカメラ・マイクへのアクセスは、デフォルトで有効になっており、追加の設定は必要ありません。

1-9. Cinderの作品

•まもなくさらなる情報が追加される予定です

1-10 .MaxMSPの作品

独立したランタイムが不要になり、スタンドアロンの.EXEファイルとして作品をパッケージ化できるため、MAX 7.0以降のバージョンがサポートされています。

■ フレームレート

•作品は指定されたあらゆるフレームレートで再生できます。

•CPUの負荷によっては、フレームレートが低下する場合があります。テストのプロセスを容易にするには、可能な箇所にFPSをキーボード・コマンドを利用して表示するデバッグ・オプションを盛り込むようにしてください。

■ カメラ・マイク

•画面下部に配置される内蔵のウェブカメラとマイクへのアクセスは、デフォルトで有効になっています。カメラの最大FPS・解像度は、30FPS・幅1280*高さ720ピクセルです。

•PCのカメラのデフォルト形式は、「横向きモードで読み込み」となります。そのため、同じアスペクト比のフルスクリーンで作品を表示すると、画像の左右がトリミングされる可能性があります。

•カメラ・マイクへのアクセスは、デフォルトで有効になっており、追加の設定は必要ありません。

■ 作品の投稿

•作品の解像度は、サイズ (1080,1920) に設定する必要があります。

•独立したMAXのランタイムが不要になったため、FRAMEDはMAX 7.0以降をサポートしています。Maxのパッチは、ランタイムと他の必要なコンポーネントを統合する「スタンドアロン」のアプリケーションとしてエクスポートできます。

•メインファイルの名前は「main.exe」でなければなりません。

フルスクリーンを有効にしてください

•レンダリング画面で直接起動し、Maxのパッチのウィンドウを非表示にします。

•ルートに「a.exe」を置き(データとその他の関連ファイルを除きサブフォルダは作らないで下さい)、フォルダ1つをzipファイルに圧縮することですべてのファイルを投稿してください。この動画を見て参考にしてください。

1-11. Web (Javascript) の作品

•まもなくさらなる情報が追加される予定です

2. アーティスト・作品情報 (アップロードフォーム)

FRAMEDで販売されるすべての作品は公式サイトを通じて公開される他、作品ストア、FRAMEDギャラリーで公開されます。作品とアーティストに関する以下の情報を準備して投稿してください。あなたの母国語で書いてください。必要となる英語/日本語の翻訳は当社が提供します。

3. 作品のライセンス契約/価格とエディションの部数の決定

•FRAMEDで作品を公開して販売する前に、両当事者が作品ライセンス契約を読み、これに署名する必要があります。以下の契約書をよくお読みください。

ライセンス契約 (日本語) [ライセンス契約 \(英語\)](#)

■ デジタル著作権管理 (DRM) ・エディション・作品の価格

•作品が価値を保持することを明確にするため、FRAMEDはデジタル著作権管理 (DRM) を使用して各作品を保護します。作品のデータはエンコードされ、FRAMEDのデバイス自体に保存されます。また作品の所有者の情報は、所有権を確保するために担保としてデータベースに登録されます。

•上記のように、当社はFRAMEDに公開された作品ごとに「エディション」(作品の発行部数) という概念を使用します。アーティストは、当社との議論や協議を経て、自身の作品の価格とエディションを決定することができます。

•しかし少なくとも初期段階では、当社はFRAMEDの作品市場に関して健全な環境をつくりあげることを目指しています。そのような環境では「デジタルコンテンツの現行水準と比べると、高品質のコンテンツは僅かな部数 (エディション) が特別価格で販売」されます。そのため、現在「1作品 : 31500円×100エ

ディション」という基準を維持しています。アーティストはこのことを考慮に入れて、自身の作品の価格とエディションについて考える必要があります。

4. 公開・販売

作品がアップロードされるとすぐに作品はテストされ、すべてチェックされて許可されれば、FRAMEDギャラリーに公開、販売されます。またFRAMEDのウェブサイトおよびニュースリリースを通じて情報が公開されます。

作品が販売されると、登録されたメールアドレスに送信する電子メールを通じてアーティストに通知します。さらに最新の販売情報と販売状況は、当社のウェブサイトですべて閲覧することができます。ライセンス契約に従って、収益は3か月ごとに分配されます。

詳細はまもなく追ってご報告しますので、必ず最新情報をご確認ください。

5. ユーザー志向のFRAMED 2.0 / フィード機能

1. 新しいFRAMED 2.0デバイスの設定方法：

1. <https://frm.fm>にてFRAMEDのアカウントを作成してください。
2. <https://frm.fm/settings/devices>でデバイス設定に移動します。
3. 「NEW SETUP」をクリックします。
4. デバイス名を決め、WiFiの名前とパスワードを入力し、「次へ」をクリックしてQRコードを生成します。
5. FRAMEDデバイス上で、ワイヤレス・リモコンが手元にある状態でメニュー(□) ボタンを押し、QRコードのスキャンを選択します。
6. 生成されたQRコードをFRAMEDデバイス (カメラがある下側) に向けます。
7. これで準備ができました。

2. FRAMED 2.0のWiFi接続をリセットする方法：

1. FRAMEDアカウントにサインインし、<https://frm.fm/settings/devices>でデバイス設定に移動します。
2. 「設定を変更」をクリックします。
3. WiFiの名前とパスワードを再入力して「次へ」をクリックすると、新しいQRコードが生成されます。
4. FRAMEDデバイス上で、ワイヤレス・リモコンが手元にある状態でメニュー(□) ボタンを押し、QRコードのスキャンを選択します。
5. 新たに生成されたQRコードをFRAMEDデバイスに向けます。
6. menu (□) ボタンをもう一度押して確定します。

3. FRAMEDデバイスに画像を表示する方法：

オンラインで見つけた画像をFRAMEDデバイス上で表示できます。

1. 好きな画像 (高解像度が望ましい) を見つけたり、自身の写真を iCloud、Flickr、Google フォト、Dropbox といったあらゆる写真共有サイトにアップロードできます。
2. 写真を見つけ、高解像度で読み込まれていることを確認して、画像上で右クリックして URL を取得、または「画像アドレスをコピー」してください。
3. <http://frm.fm> にログインし、「フィード」に移動してください。
4. 「+」をクリックし、写真 (非公開または一般公開) からコピーした URL を貼り付けます。
5. 写真がフィードに追加され、クリックすると FRAMED に表示できます。

4. FRAMEDの他のユーザーが共有している画像を追加するには：

1. 他のユーザーのプロフィールから気に入った画像を見つけてください。
2. 画像の右下隅にある「+」をクリックします。

5. フィードから項目を削除する方法：

1. 削除したい項目を探します。
2. 項目の右上隅にある「-」をクリックします。
3. 項目はフィードに表示されなくなります。

6. Vimeoの動画をフィードに追加する方法：

1. Vimeoで気に入った動画を見つけてください。
2. URLをコピーします
3. 「+」をクリックし、動画 (非公開または一般公開) からコピーしたURLを貼り付けます。
4. 動画がフィードに追加され、クリックするとFRAMEDに表示できます。

7. Youtubeの動画をフィードに追加する方法：

1. Youtubeで気に入った動画を見つけてください。
2. [youtube.com/watch?v=XXXXXXXXXX](https://www.youtube.com/watch?v=XXXXXXXXXX) の=以下に続くコードをコピーしてください。
3. "+"をクリックします
4. URL中のXXXXXXXXXXの代わりに上記のコードを挿入して、以下のURLを編集してください：
<https://www.youtube.com/embed/XXXXXXXXXX?rel=0&autoplay=1>
5. この新たなURLをフィードの項目 (非公開または一般公開) として追加します。
6. 動画がフィードに追加され、クリックするとFRAMEDに表示できます。

8. フィードの項目を回転する方法：

URLをフィードに追加する際に、URLの最後に「&display_rotate = enable」というコードを使用してください。これにより、フィードに表示したい画像や動画が回転します。

例：http://player.thebookofshaders.com/?log=160602182204&display_rotate=enable

06. 団体のための手引

団体として、アーティストを代表して作品をアップロードすることができます。

FRAMEDのウェブサイト「アーティスト」アカウントがあることを確認してください
作品を投稿する際は、アーティスト名 (アカウント名とは異なる) を指定することができます。
作品を自身で投稿するか、投稿するアカウントの詳細を添えてアーティストを提供することができます。
団体がアーティストを代表して収益を受領する責任を負います。
スペシャル・エディションでは、デバイスのデプロイをカスタムできます。詳細はFRMにお問い合わせください。
•まもなくさらなる情報が追加される予定です

07. FRAMEDでの展示の手引

24インチ、40インチ、55インチサイズで提供されるFRAMEDデバイスは、内蔵型のオールインワンPCであり、作品を表示するために追加のハードウェアを必要としないため、素晴らしい展示デバイスとなります。カメラとマイクを内蔵しているため来場者との交流が可能で、オンラインプラットフォームは、展示スペースに直接作品を送り出すことができるという点で有用に機能します。

公共および半公共Wi-Fiネットワークに関しては、FRAMED (またはブリッジ) 専用のWiFiネットワークを使用して、継続的かつ信頼性の高いインターネットへの接続を確保することをお勧めします。

•まもなくさらなる情報が追加される予定です

最終更新日：2017年6月20日