



# OVALDI

Overlay Direction Software

オーバーレイ総合ソフト

## OVALDI

ユーザーマニュアル

For 2025.12.1

# 目次

01. <a href="#">はじめに</a>	．．．．．	3
02. <a href="#">ダウンロード / インストール方法</a>	．．．．．	5
03. <a href="#">初期画面の各部名称と説明</a>	．．．．．	7
04. <a href="#">メイン画面の各部名称と説明</a>	．．．．．	10
05. <a href="#">オーバーレイの制作</a>	．．．．．	14
06. <a href="#">オーバーレイの運用</a>	．．．．．	16
07. <a href="#">リソースモードの説明</a>	．．．．．	18
08. <a href="#">各パーツの説明</a>	．．．．．	22
09. <a href="#">各パーツリソースの説明</a>	．．．．．	26
10. <a href="#">お問い合わせ先など</a>	．．．．．	34

# 1. はじめに

## 1-1. OVALDI（オーバルディ）とは？

OVALDIは、ライブストリーミングで使用するオーバーレイの制作・操作・更新を一括して行える**オーバーレイ総合ソフト**です。

OVALDI単体で、ライブストリーミングで使用するオーバーレイの制作から、ライブストリーミング中の操作や内容の更新などを行うことができます。

本ソフトは、リッチで楽しいライブストリーミングを実現します。

## 1-2. 本ソフトの特長

- オーバーレイの制作・操作・調整・運用を 本ソフトだけで完結することができます。
- 専門知識不要、GUIベースの直感操作が可能です。
- プレビューを見ながら直感的に配置や調整をおこなうことができます。
- 設定をファイルに保存して、別PCで読み込みできるので、他ユーザーとも共有可能です。
- CSVファイルやGoogleスプレッドシートをデータソースとして使用することで、事前に作成したリストから、文字列を選択・表示することができます。

## 1-3. 本ソフト基本的な仕組みと機能

- OVALDIは作成したオーバーレイをWebページとして出力します。生成されたURLをOBSやブラウザなどに入力すると表示することができます。
- 複数のページを制作することができ、それぞれのページに固有のURLが生成されますので、OBSのシーンごとに設定することで、複数のシーンのオーバーレイをコントロールすることができます。
- オーバーレイの制作には、ソフトに組み込まれているテンプレートを使用することができ、テンプレートの一部の要素を削除したり、追加、変更、コピーすることが簡単にできます。また、テンプレートを使用せずにゼロから制作したり、他のデザインソフトで作成した画像を差し込むこともできます。
- 制作したオーバーレイをライブストリーミング中にリアルタイムで表示 / 非表示を切り替えたり、事前に設定したタスクに従って動作させたりすることができます。また、文字列を変更する、動画を再生する、音を鳴らす、といった動作をさせることができます。

## 1-4. 有料機能

- OVALDIは基本無料でほとんどの機能を使用することができます。有償ライセンスを購入すると下記機能が使用できるようになります。
- **複数シーン同時操作**：ファイル>環境設定>画面数の変更で、1画面に複数のシーンタブを表示することができるようになります。
- **リモート接続**：インターネット経由で遠隔地のオーバーレイをコントロールすることができます。
- **Googleスプレッドシートの自動同期**：ソースとしてGoogleスプレッドシートを設定した際に、1回ソフトを終了したあとでも再起動時に同期自動同期されるようになります。無料の場合は手動での同期となります。

## 2. ダウンロード / インストール方法

### 2-1. ダウンロード方法

OVALDIをダウンロード・使用するためにはMicrosoftアカウントが必要です。  
Microsoftアカウントをご準備いただいた上で、下記URLからダウンロードしてください。

<https://www.microsoft.com/ja-jp/store/productId/9NCD5SNZ48TJ>

### 2-2. インストール方法

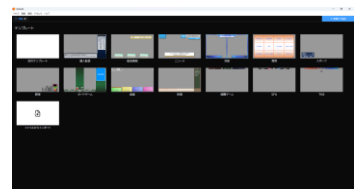
1. ダウンロードした「OVALDI Installer.exe」ファイルをダブルクリックし、インストールします。  
MicrosoftStoreアプリからインストールすることも可能です。



2. インストールを開始すると、利用規約が表示されますので、内容をご確認の上、同意ボタンを押してください。



3. インストールが完了するとOVALDIの初期画面が表示されます。



### 2-3. OVALDIのファイル格納場所

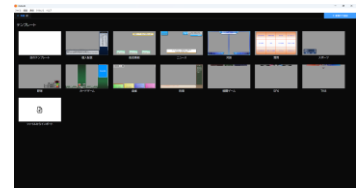
OVALDIをインストールすると個人用の「ドキュメント」フォルダ内にOVALDIというフォルダが生成されます。OVALDIで制作し、エクスポートしたオーバーレイのファイルやインポートした際に展開されたファイルは基本的にこのフォルダ内に保存されます。

## 2-3. OBSなどへの導入

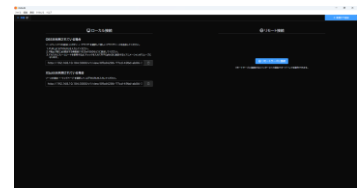
OVALDIでは制作したオーバーレイをwebページとして出力します。  
生成されたURLをOBSやブラウザなどに入力すると表示することができます。

例としてOBSへの導入方法を紹介します。

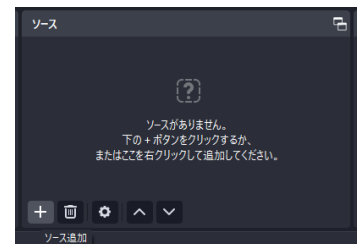
1. ソフトを起動すると右画像の画面になります。  
まずはテンプレートのどれかを選択してみましょう。



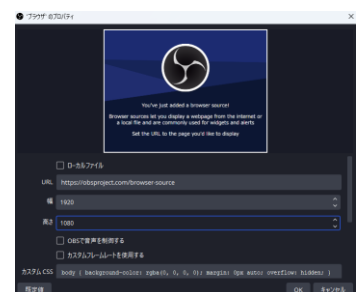
2. 選択すると右画像の画面に遷移します。ここに書かれているURLをコピーします。コピー時は、文字列右のボタンを押すとURLが自動的にコピーされます。



3. OBSを起動し、ソースで「+」ボタンを押してブラウザを新規追加します。



4. OVALDIでコピーしたURLを入力してください。  
フルHDの場合は幅1920、高さ1080に設定し、OKボタンを押します。



以上でOBSへの導入は完了です。

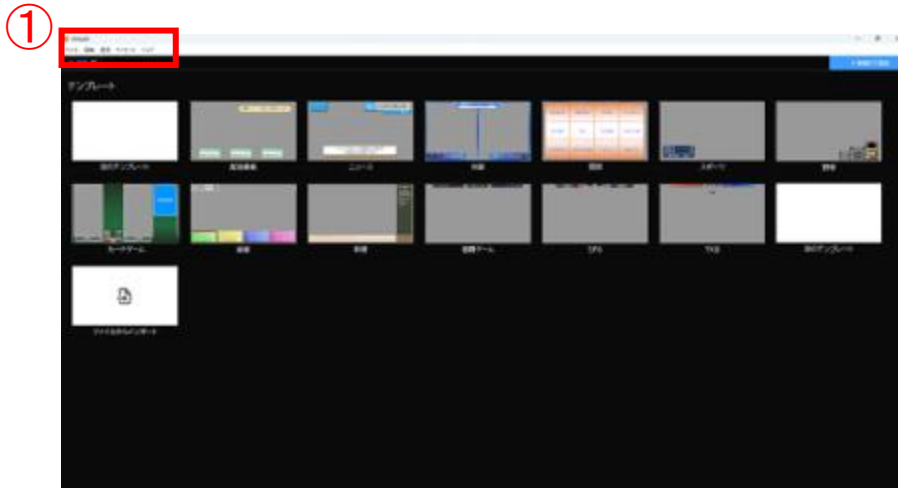
OVALDIは機能が多く理解に多少の時間を必要とするソフトですので、最初のうちはテンプレートの一部を変更したり、追加・削除してカスタマイズする形での使用をオススメします。

ある程度理解が深まってきたら「空のテンプレート」を使用して1からオーバーレイを制作するとスムーズに導入できると思います。

## 3. 初期画面の各部名称と説明

### 3-1. 初期画面の各部名称と説明1

初期画面のエリアの名称と役割の説明です。



#### 1. メニュー

##### ファイル

- ・ **新規タブ追加**：オーバーレイのタブを新規に追加することができます。
- ・ **データディレクトリを開く**：OVALDIで使用しているデータの格納場所のディレクトリを開きます。
- ・ **HTMLとして保存**：OVALDIで制作した画面をOVALDIを起動せずに使用できるHTMLとして出力します。
- ・ **環境設定**：言語切り替え、カラーテーマ変更、画面数の変更（1画面内に複数のページタブを表示 ※1）、サイズ設定単位の切り替えなどの設定が行えます。
- ・ **インポート / エクスポート**：オーバーレイ設定を独自形式で保存/読込します。
- ・ **終了**：ソフトを終了します。

##### 編集

- ・ **元に戻す**：直前に実施した操作を取り消します。
- ・ **やり直し**：直前に取り消した操作を再実行します。
- ・ **リセット**：現在開いているタブの内容を削除し、テンプレート選択画面に戻ります。

##### 通信

- ・ **リモート接続**：インターネットで接続している遠隔地のオーバーレイをリモートでコントロールすることができます。 ※1
- ・ **強制リロード**：ソフト側からブラウザにリロード命令を送ります。

##### ライセンス

- ・ **ライセンスの購入と確認**：有償ライセンスの購入画面を開きます。購入している場合は有効期限を確認できます。

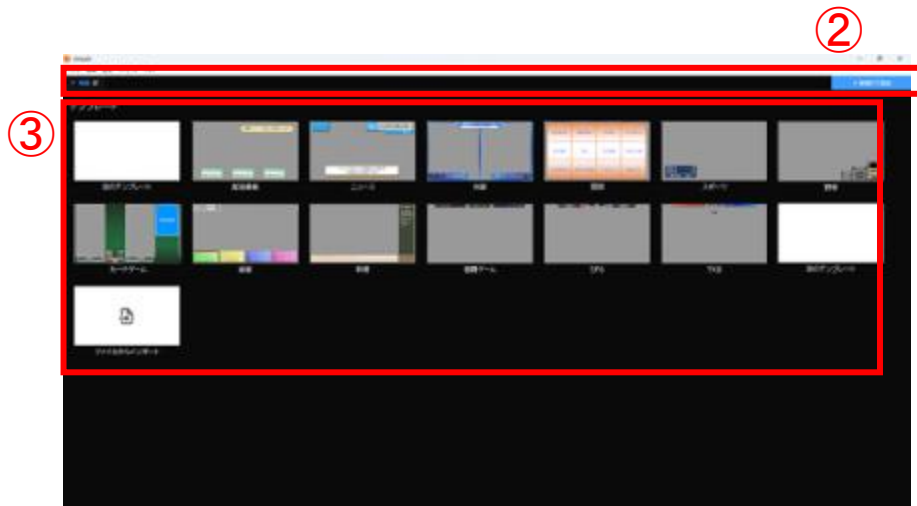
※1は有料機能となります。

## ヘルプ

- ・ **マニュアルを開く**：公式Webサイトをブラウザで開き、本マニュアルを表示します。
- ・ **リリースノート**：アップデート履歴が確認できます。
- ・ **利用規約**：本ソフトの利用規約が確認できます。
- ・ **フィードバックを送る**：本ソフトについてのご意見を開発に送付することができます。
- ・ **OVALDIについて**：OVALDIのバージョンやサードパーティライセンスが確認できます。

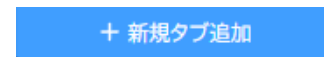


## 3-2. 初期画面の各部名称と説明2



### 2. タブと新規タブの追加

- **タブ** : 本ソフトでは制作したページがタブで管理されます。  
タブの右にある鉛筆マークを押すことでタブ名をリネームできます。
- **新規タブ追加ボタン** : タブを追加します。追加数に上限はありません。



### 3. テンプレート

- **テンプレート** : それぞれの使用シーンを想定したテンプレートです。テンプレート自体 OVALDI上で制作されていますので、自作のページと同じように要素を削除、追加、変更、調整することができます。また、テンプレート内の一部要素をコピーして他のページにペーストすることもできます。
- **空のテンプレート** : 1からオーバーレイを作る場合に選択します。
- **ファイルからインポート** : エクスポートしたデータをインポートすることができます。メニューのインポートと同機能です。

## 4. メイン画面の各部名称と説明

### 4-1. OVALDI固有の概念の説明

メイン画面の説明の前に、OVALDIでオーバーレイを制作したり、テンプレートをカスタマイズする上で理解する必要がある概念について説明します。

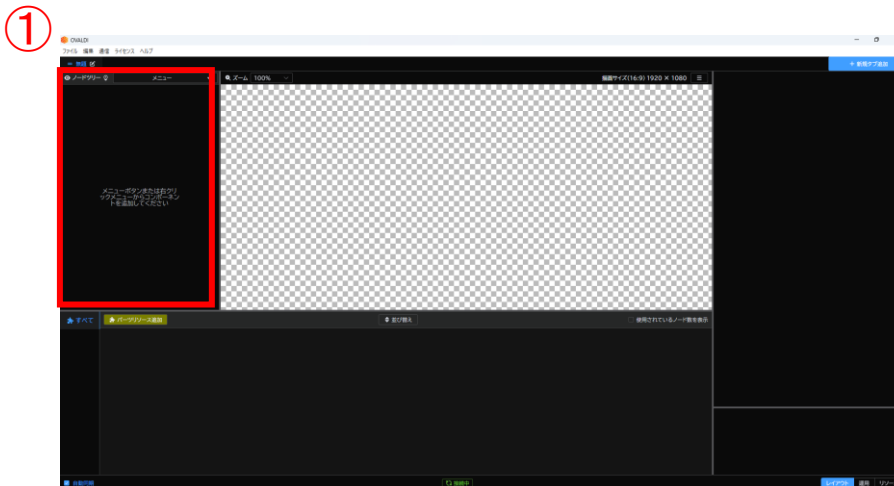
**コンポーネント**：各パーツを入れるグループ、箱的な概念。コンポーネントの位置を変更したり、表示 / 非表示を切り替えると、コンポーネント内に格納されているパーツも一緒に変更される。また、コンポーネント自体に色をつけて背景として使用することもでき、コンポーネント内にコンポーネントを入れることもできる。

**パーツ**：コンポーネント内に入れる、専門的な機能をもった部品。テキスト、音、動画、図形等色々なものがある。またコンポーネントもパーツも、レイヤー的な概念も持ち合わせており、パーツツリー上で上部にくるものが手前に表示される。

**パーツリソース**：パーツに追加できる設定部品(リソース)。それぞれのパーツに必要なパーツリソースを紐づけて運用する。  
例えば、テキストパーツには「テキスト」「フォント」「枠線と角丸」「影」「アニメーション」などのパーツリソースを設定できるが、文字の表示形式を変更したいだけであれば、「テキスト」のパーツリソースだけを作成し紐づける。  
パーツリソースは、複数のパーツに紐づけることができる。テキストパーツで設定した「アニメーション」パーツリソースを図形パーツでも使用することも可能。

**リソースボックス**：パーツリソースなどを管理するための箱型のUI。ダブルクリックで編集ダイアログを開ける。

### 4-2. メイン画面の各部名称と説明1



#### 1. パーツツリー

- ・ パーツツリーは、各コンポーネントやパーツのレイヤーツリーを表示するエリアです。
- ・ 上部のコンポーネント・パーツが手前(前方)のレイヤーとなります。
- ・ 各コンポーネント・パーツの左側にある目『👁』のアイコンで表示 / 非表示を切り替えることができます。

## 4-3. メイン画面の各部名称と説明2



### 2. プレビューエリア

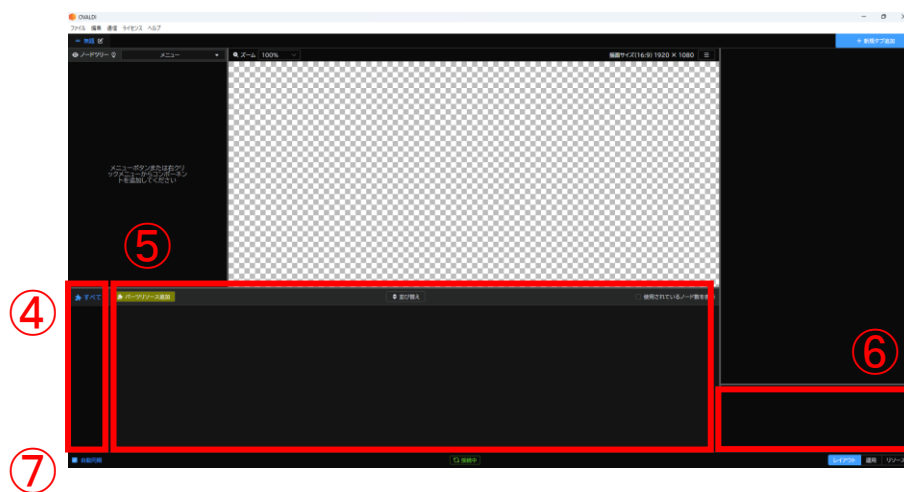
- 各コンポーネントやパーツを表示するプレビューエリアです。区切り線のドラッグで位置や大きさを調整することができます。

### 3. パーツインスペクタエリア

- パーツツリーエリアで選択したコンポーネント・パーツの設定項目が表示されるエリアになります。
- インスペクタエリアの上部はサイズや位置、そのパーツ固有の機能を設定する場所になります（詳細は後述）。
- インスペクタエリアの下部は、パーツリソースの連携・設定エリアです。他のパーツと共用できる機能は、こちらに表示されます（詳細は後述）。



## 4-4. メイン画面の各部名称と説明3



### 4. パーツリソース区分タブ

- そのオーバーレイで使用されている全てのパーツリソースの種類を表示するエリアです。最初は空欄ですが、パーツリソースを追加していくと、使用中のパーツリソースの区分が表示されます。ここでタブを選択すると、横のパーツリソース一覧エリアにそのジャンルのパーツリソースが全て表示されます。



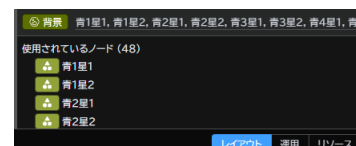
### 5. パーツリソース一覧エリア

- パーツリソースが表示されるエリアです。パーツリソース区分タブで「すべて」を選んだ場合、上部中央に並び替えボタンが表示されます。
- また、上部右にある「使用されているパーツ数を表示」にチェックを入れると、それぞれのパーツリソースが何個のパーツで使用されているかが表示されます。



### 6. パーツリソースインスペクタエリア

- パーツリソース一覧エリアで選択したパーツリソースが使用されているパーツの一覧が表示されます。
- この一覧でパーツをクリックするとそのパーツは選択状態になります。

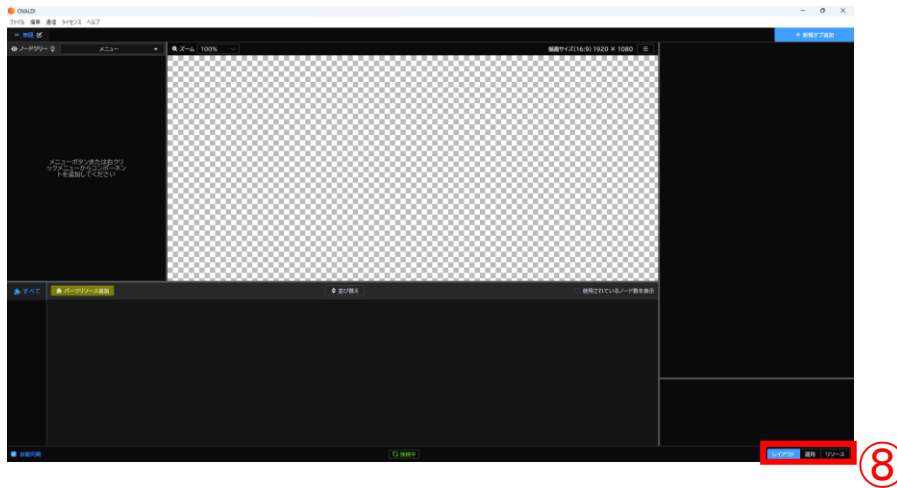


### 7. 自動同期チェックボックス

- ここにチェックを入れると変更内容が自動的に反映されるようになります。※初期設定はオンです。



## 4-4. メイン画面の各部名称と説明4



### 8. モード切替ボタン

- OVALDIには3つのモードが存在します。クリックすることでモードを切り替えます。



**レイアウトモード**：オーバーレイを作るモード。パーツの追加、大きさ・位置の調整、それぞれの機能を設定したりすることができる。

**運用モード**：レイアウトモードで制作したオーバーレイを使用するモード。ライブストリーミング中はこちらのモードで操作する。プレビューを見ながらオーバーレイのコンテンツを操作・変更することができる。

**リソースモード**：オーバーレイで使用しているリソースを管理するモード。CSVファイルの読み込みやGoogleスプレッドシートとの連携、タスクの作成・編集、フォントやディレクトリの管理などができる。

## 5. オーバーレイの制作

### 5-1. コンポーネントを追加する

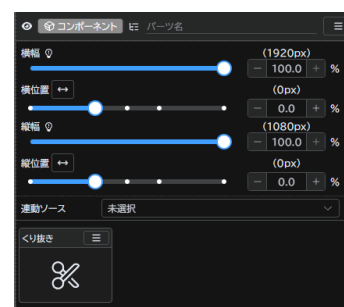
ここではオーバーレイ作成の一連の作業を紹介します。各用語については4章を参照してください。オーバーレイの制作時はレイアウトモードを使用します。まずはコンポーネントを追加します。

- パーツツリーエリアにてメニューボタンもしくは右クリックからルートコンポーネントを追加します。  
本ソフトではコンポーネントの中に更にコンポーネントを入れることができます。ルートコンポーネントは、その一番大元のコンポーネントを指します。
- コンポーネントを追加したら、名前を付けましょう。  
パーツツリーエリアでコンポーネントを選択して右クリック>名前変更もしくは、コンポーネントを選択した状態で、設定エリア最上部のパーツ名欄に入力することで変更できます。



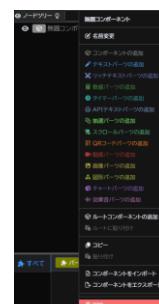
### 5-2. コンポーネントの設定を行う

- コンポーネントを選択すると、パーツインスペクタエリアにコンポーネントの設定項目が表示されます。細かい設定項目については後述しますが、まずは、コンポーネントの大きさと位置を設定します。
- パーツインスペクタエリア上部にあるスライダーを動かし、大きさ（横幅、縦幅）と位置（横位置、縦位置）を設定してください。大きさや位置の調整は、プレビューエリアでドラッグすることでも変更することができます。また数値を直接入力することでも変更可能です。
- 初期設定では大きさは%表示(カッコ内にピクセル)になっています。本ソフトではコンポーネントや各パーツの大きさはデザインソフトなどとは異なり、ピクセル数ではなく「画面に対してのパーセンテージ」で設定しています。これは、配信環境によって、画面解像度が異なる可能性があるためです。設定でピクセル数基準の表示に変更することも可能ですが、この場合でも内部的には比率で保持されることに変わりはありません。
- %表示では画面の左上が横0%縦0%、画面中央が横50%縦50%、画面右下が横100%縦100%となっています。100%を超えると枠外に移動し、200%で完全に枠外に出ます。



### 5-3. パーツを追加する

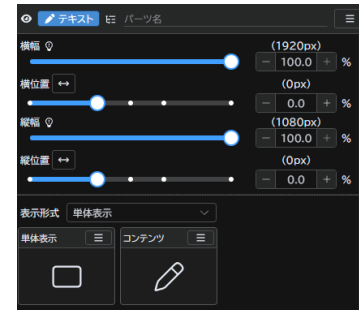
コンポーネントの設定をしたら、次はパーツを追加します。追加したルートコンポーネントを選択して右クリックもしくはメニューボタンを押すとコンポーネントの中にパーツ・コンポーネントを追加することができます。それぞれのパーツでできること、設定項目については後述します。



## 5-4. パーツを設定する

パーツを追加したらパーツインスペクタで設定を行います。

- パーツツリーエリアやプレビューエリアでパーツを選択するとパーツインスペクタに設定項目が表示されます。
- 最上部にコンポーネントと同じく大きさと位置のスライダー、その下にそのパーツ固有の設定項目が表示されます。右の画像はテキストパーツですが、テキストパーツ固有の機能であるテキストの文字列の入力は「コンテンツ」というボックスで設定します。ボックスをダブルクリックするとダイアログが表示されるので、そこで編集を行います。
- 他のパーツやコンポーネントにも適用可能な機能（例えばテキストカラー等の設定やフォントの設定、影の設定など）はパーツインスペクタエリア下部のリソースボックスにて設定します。
- リソースボックスの設定方法ですが、まずは設定したい項目の右側「新規」ボックスをクリックして、既存パーツリソースを選択するか、「新規リソースをリンク」を選択します。するとリソースボックスにパーツリソースが追加されます。  
追加されたリソースボックスをダブルクリックすると設定編集ダイアログが表示されるので設定を行うことが可能です。  
また、パーツリソース一覧エリアでパーツリソースをダブルクリックしても編集することが可能です。
- その他の設定を行う項目でも「新規」ボックスを押し、パーツリソースを追加、設定していきます。
- リソースボックスは、1つの設定項目（例えばテキスト）に対して、複数個のパーツリソースを連携することができます。連携されたそれぞれのパーツリソースの内容がマージされパーツに適用されます。設定項目が重複している場合は、番号が大きいリソースボックスの設定が適用されます。



この作業を繰り返していき、オーバーレイを作り上げていきます。

## 6. オーバーレイの運用

### 6-1. 運用モードに切り替える

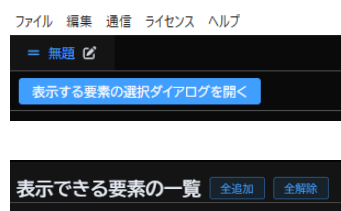
これでオーバーレイは出来上がりました。ライブストリーミング中に動かしたり、表示内容を変更したりする要素が特になければ、そのまま表示すればよいですが、ライブストリーミング中にリアルタイムで変更させる内容がある場合は、運用モードを使用します。

「運用モード」は画面右下のモード切替ボタンを使います。

### 6-2. 運用モードを設定する

運用モードでは、初期状態では作成したすべてのパーツとコンポーネントが表示されているので、必要なものだけを使いやすい場所に移動する設定をおこないます。

- 画面左上にある青い「表示する要素の選択ダイアログを開く」ボタンを押します。
- そうするとすべてのコンポーネント・パーツが表示されるので、いったん、右上の「全解除」ボタンを押して全てを非表示にし、必要なものだけ追加をしていきます。
- 選択ダイアログ上部に3つ、コンポーネント・パーツ以外のものがあります。それぞれの機能は以下の通りです。



**プレビュー：**オーバーレイの動作を確認するプレビュー。最終的な出力内容を確認できる。

**コンポーネントスイッチャー：**オーバーレイに含まれるすべてのコンポーネントが一覧で表示される。スイッチャー内でオン / オフを切り替えることで、各コンポーネントを表示 / 非表示にすることができる。

**空ブロック：**運用ボード（画面中央のエリア）内のブロックは上向きの重力が働いているため、高さを合わせるために隙間に入れるための空ブロック。メモ欄としても使用可能。

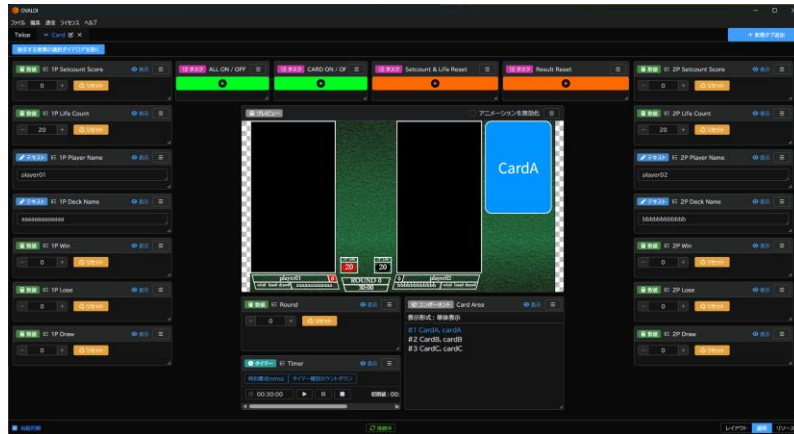
- 必要なコンポーネント・パーツとこれらのブロックを配置し、使いやすい形を作っていきます。
- 各ブロックは、右下をドラッグすることで、大きさを変えることができます。
- また、各ブロックのタイトル部分にカーソルを合わせると、十字マークに切り替わりますので、その状態でドラッグすることで移動させることができます。
- また、各ブロックの右上の『三』ボタンを押すことで、各ブロックにメモをつけたり、ショートカットキーを登録したり、運用ボードから除外することができます。



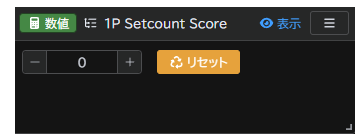


## 6-3. 運用モードを操作する

運用モードの設定が終わったら、実際に運用モードを操作しましょう。



- 各パーツの表示 / 非表示を切り替えたい場合は、各ブロックの右上にある『@表示』をクリックすることで切り替えられます。
- プレビューを見ながら、数値やテキストを書き換えたり、データリソースで設定した文字列や画像をプルダウンで切り替えたり、タスク（後述）の実行をおこなうことができます。



## 7. リソースモードの説明

リソースモードで、オーバーレイで使用する各種リソースデータを設定することができます。

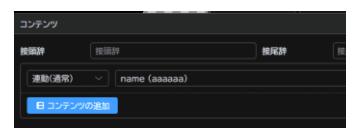
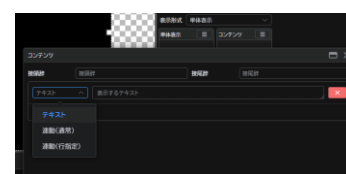
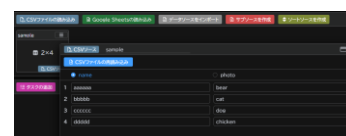
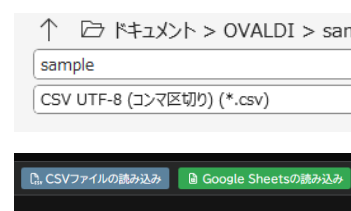
### 7-1. CSVファイル・Googleスプレッドシートの連携

OVALDIでは、CSVファイルやGoogleスプレッドシートをテーブルデータとして読み込ませることができます。

データとして使用できるものは、テキストのみですが、画像パスとして扱うことも可能です。

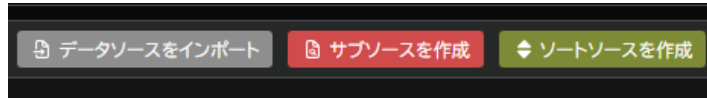
- まずはデータの形式ですが、CSV・スプレッドシート共に、1行目は見出し行として扱われます。2行目以降がデータ行となります。なお、Googleスプレッドシートで関数を使用している場合は、出力結果をテキストとして扱います。
- CSVファイルはテキストエディタやExcelなどで作成可能です。Excelで作成した場合は、「CSV UTF-8(コンマ区切り)」形式で保存してください。
- 元データが用意できたら、OVALDIに読み込ませます。CSVファイルの場合は、画面左上部にあるボタンをクリックしてファイルを選択してください。Googleスプレッドシートの場合は、連携方法の説明が表示されるので、手順に従って操作を行ってください。
- データが読み込まれると、リソースモードの最上部にデータソースを表したリソースボックスが表示されます。このリソースボックスをダブルクリックすることで内容の確認や編集が行えます。
- データをOVALDIに読み込ませたら、次はデータソースとパーツを連携させます。連携させたいパーツの入ったコンポーネントを選択し、設定エリアの上部にある「連動ソース」から読み込ませたデータソースを選択します。なお、連動ソースを設定すると右に「重複防止」というチェックボックスが出てきますが、これを設定すると複数のパーツで同じ行が設定された際にそれらが入れ替わるようになります。
- 次に連動ソースを設定したコンポーネント内にあるテキストパーツ、もしくは画像パーツを開き、設定エリア上部のコンテンツのリソースボックスをダブルクリックして開きます。するとコンポーネントと連携させる前にはなかったプルダウンが表示されます。
- 「連動(通常)」を選び、データソースのどの列を表示するかを選択します。
- これで連動設定は完了し、コンポーネントで選択行を切り替えることで変更を行えるようになります。
- 画像を表示したい場合は、同じコンポーネント内に画像パーツを作成し、コンテンツ>連動画像の追加ボタンでコンテンツに行を追加し、画像が格納されたフォルダ、対象カラム、拡張子を選択するようにしてください。

	A	B
1	name	photo
2	aaaaaa	bear
3	bbbbbb	cat
4	cccccc	dog
5	dddddd	chicken
6		
7		



## 7-2. その他のソース

CSVファイル / Googleスプレッドシート以外の、ソースについて説明します。データとして使用できるものは、テキスト文字列と画像になります。



### データソースをインポート

- OVALDIで作成された他のオーバーレイデータ(OBMファイル)から、そのオーバーレイで使われているデータソースを読み込むことができます。

### サブソースを作成

- 既存のデータソースを使用して、そこから必要な行・列だけを抽出した別ソースを作成できます。

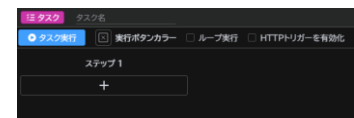
### ソートソースを作成

- 既存のデータソースを、数値、テキスト、時間などでソートして別ソースを作成できます。既存データを更新することで、ランキングを表示したりできます。

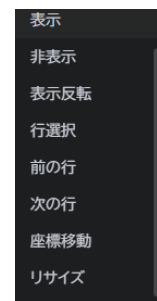
## 7-3. タスクの設定

OVALDIにはタスクと呼ばれる機能が存在します。これは予め一連の動作を登録しておき、1ボタンで動作させるマクロ機能です。パーツの表示 / 非表示の切り替えから、移動、選択行の変更、リサイズ、アニメーションの変更等、多彩な操作を設定することができます。タスクはノーコードツールになっていて、動作順を設定することで「文字列を切り替え後、縮小しながら移動し、移動完了後アニメーションしながら非表示にする」といった複雑な動きも表現が可能です。

- タスクを作成するには、リソースモードで「タスクの追加」ボタンを押します。ボタンを押すとタスクのリソースボックスが作成されるので、ダブルクリックして編集ダイアログを開いてください。
- ダイアログを開くと右の画像のようなメニューが表示されます。ステップ1の「+」ボタンを押してタスクを追加します。タスクは動作対象（どのコンポーネント・パーツに対してタスクをおこなうか）とアクション（何を実行するか）を設定します。アクションによっては、追加で設定項目が表示されます。



- アクションはパーツごとに異なりますが、基本的には右画像の様な表示になります。表示 / 非表示は、そのコンポーネント・パーツを表示 / 非表示にします。効果音などの絵がないものについては、有効化 / 無効化になります。

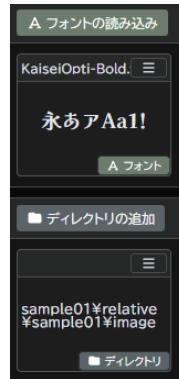


- 表示反転**：表示のものを非表示に、非表示のものを表示します。このタスクを使用すると、タスクを実行するたびに表示 / 非表示を切り替えることができます。
- 行選択**：そのパーツのコンテンツ何行目を表示するかを選択できます。前の行 / 次の行は、1行前もしくは1行後に切り替えることができます。
- 座標移動**：指定した座標にコンポーネント / パーツが移動します。
- リサイズ**：パーツのサイズを変更します。
- 実行遅延**：ボタンを押した後、そのタスクを実行するまでのウェイト時間を設定することができます。  
**待機**：一定時間経過すると終了するアクションです。複数アクションのタイミングを合わせるために使用できます。
- その他、効果音や動画、スクロールパーツについては、再生や停止など、数値パーツについては加算・減算などの固有のアクションがあります。
- 「+」ボタンを押すことで、アクションを増やすことができます。タスクの実行時は、ステップ内のアクションが平行して実行され、同一ステップ内のタスクがすべて完了すると、次のステップのアクションが動作します。
- なお、全てのアクションは手作業で行うのと同じ扱いになります。自動的に元の値に戻ることはないので、座標移動やリサイズを行った後、元に戻したい場合は戻すためのアクションを作成する必要があります。
- 作成したタスクは、運用モードからも実行できます。



## 7-3. その他のリソース

その他のリソースについて説明します。



### フォントリソース

- OVALDIでは、PCにインストールされているフォントが選択できますが、フォントファイルを読み込ませることで、PCにインストールされていないフォントも使用することができます。この画面では追加と削除が行えます。

### ディレクトリリソース

- 画像パーツなどで対象のディレクトリを設定すると再利用をしやすいするため、ここにパスが追加されます。この画面でも追加と削除が行えます。

## 8. 各パーツの説明

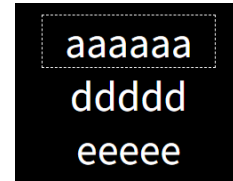
ここでは各パーツ固有の設定や機能について説明します。

### 8-1. パーツ共通設定

一部パーツを除き、各パーツには「表示形式」という設定項目があります。これは、各パーツ内の「コンテンツ」に複数設定されたテキストや画像などを単体で表示するか、リスト形式で表示(並べて表示)するかを切り替える設定です。  
リスト表示にした場合はそのコンポーネントやパーツ自体が並び形になるので、表示されない場合はパーツのサイズを小さくしてみてください。

単体表示に設定した場合、単体表示リソースボックスを開くことでローテーション表示などの設定が行えます。

リスト表示に設定した場合、リスト表示リソースボックスを開くことで、リスト表示の方向やマージン、折り返しなどの設定を行えます。



### 8-2. 各パーツの紹介と固有機能の説明

#### コンポーネント

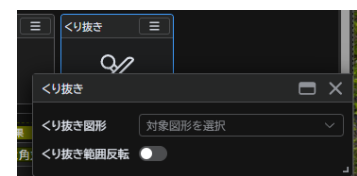
コンポーネントは各種パーツをグループ化する役割を持ちます。

固有機能は『連動ソース』と『くり抜き』です。

連動ソースは『テキストパーツ』と『画像パーツ』でデータソースとの連携表示に使用します。

くり抜きはコンポーネント自体に図形パーツの形の穴をあける機能です。

この機能を使うことで透過画像を用意しなくても簡単にカメラなどを表示するための穴あけ処理を行うことが可能になります。



#### テキストパーツ

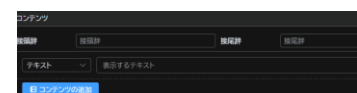
任意のテキストを表示するためのパーツです。

固有機能はデータソースとの連携と接頭辞・接尾辞の設定です。

親コンポーネントに連動ソースが設定されている場合、任意テキストの他、連動(通常)と連動(行指定)を選択できるようになります。連動(通常)は親コンポーネントで選択した行の値が、連動(行指定)は任意行を表示できます。

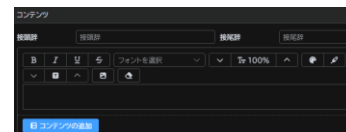
接頭辞・接尾辞は表示テキストの前後に決まった文字列を入れることができる機能です。

例えば接頭辞に「現在」接尾辞に「さん出演中」と入れ、コンテンツに名前を入力すれば「現在●●さん出演中」といった形で表示されます。



## リッチテキストパーツ

リッチテキストパーツは、テキストの特定部位だけ文字の書式を変更できるパーツです。バラエティ番組のテロップなどを実現したい場合に役立ちます。テキストパーツと違い、データソースと連動することはできません。



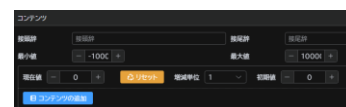
固有機能はリッチテキスト編集と接頭辞・接尾辞の設定です。

リッチテキストの編集は入力したテキストの一部または全部を選択した状態で、上のアイコンを押して設定を行います。

## 数値パーツ

数値パーツは数値を増減させることに特化したパーツです。

固有機能は数値の増減と接頭辞・接尾辞の設定です。また、数値パーツリソースを設定することが可能です。



『+/-』ボタンを押すことで、数値を増減させることができます。

またリセットボタンで設定した初期値に戻すことも可能です。最小値・最大値・ステップ数なども設定可能です。

## タイマーパーツ

タイマーパーツはタイマーや時計を表示できるパーツです。

固有機能は『タイマー』『時計』と接頭辞・接尾辞の設定です。



日時の書式設定はスライダーで範囲を指定します。

『時刻差分を設定』は特定時刻までのカウントダウンを行うための機能です。例えば19:30時点で20:00を設定すると30分のカウントダウンが始まります。

## APIテキストパーツ

APIテキストパーツはlocalhostにリクエストを送ることでコンテンツを差し替えられるパーツです。この機能を使用するためにはWebAPIに関する知識が必要となります。



固有機能は『パス設定』と『カスタムパーサ』そして接頭辞・接尾辞の設定です。

パス設定はエンドポイントの設定で、各APIテキストパーツ毎に設定可能です。GETとPOSTに対応していて、APIドキュメントはパス設定の右ボタンから確認可能です。

カスタムパーサは送信データがJSONなどの場合にデータをパースするJavaScript関数を作成できる機能です。

このJavaScriptはサンドボックス上で実行されるため、OVALDI本体のデータにアクセスすることはできません。

## 抽選パーツ

ランダム抽選を行うためのパーツです。

固有機能は抽選と接頭辞・接尾辞の設定です。  
抽選パーツは専用の表示形式『グリッド表示』を持ちます。  
また、抽選パーツリソースを設定することが可能です。



OVALDIにおける抽選では『在庫』の概念を使用します。  
在庫の中から抽選が行われます。当選すると在庫がなくなり、  
抽選対象から外れるようになります。

『在庫』は『在庫作成』ボタンで作成します。  
在庫自体は任意のテキストで、1行が1個の在庫になります。  
当たる確率を増やしたい場合は同じ名前の行を複数作成してください。

『在庫を消費』をオフにすると何度も当選するようになります。

## スクロールパーツ

スタッフロールなどを簡単に再現するためのパーツです。

固有機能はデータソースとの連携とスクロール形式の設定です。



このパーツではコンポーネントの連動データとは別で、パーツ  
単体でデータソースと連携させます。

レイアウトで表示形式を選択可能です。画像が必要な場合は画  
像ディレクトリを設定してください。

複数のデータソースと連携すると順番に表示され、それぞれの  
データソースに対してレイアウトを設定できるので、最初に主  
要スタッフ、後から一般スタッフの様な表現も可能です。

## QRコードパーツ

任意のテキストのQRコードを生成して表示するパーツです。テ  
レビなどで視聴している視聴者に対してURLなどへのアクセス  
手段を提供することができます。



固有機能はありませんが、QRコードパーツリソースを設定可能  
です。

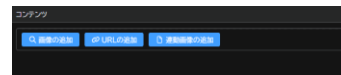


## 画像パーツ

画像を切り替えて表示するためのパーツです。  
ロゴのローテーション表示などを行えます。

固有機能はデータソースとの連携です。  
また、画像と映像パーツリソースを設定可能です。

PC内に保存されている画像の他、URLを指定することでWeb上の画像を読み出すことも可能です。

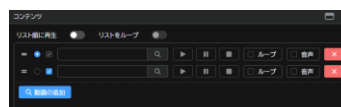


## 動画パーツ

動画を表示するためのパーツです。

固有機能は『リスト順に再生』と『リストをループ』です。  
また、画像と映像パーツリソースとメディアパーツリソースを設定可能です。

リスト順に再生すると複数の動画を順番に表示できるので  
マーシャル動画の再生などにも利用できます。



## 図形パーツ

OVALDIに予め組み込まれている図形を表示するパーツです。

固有機能は図形の調整です。  
また、コンポーネントのくり抜きも行えます。

それぞれの図形に対して調整内容が用意されています。基本図形に関しては角度などが、アイコンに関しては面取り設定が用意されています。



## チャートパーツ

チャート（グラフ）を表示するパーツです。

固有機能はデータソースとの連携とチャート形式の設定です。  
また、チャートパーツリソースを設定可能です。

このパーツではコンポーネントの連動データとは別で、パーツ単体でデータソースと連携させます。  
チャートはOfficeなどと互換のあるデータ形式で様々なグラフを表示可能です。データを更新すれば即時に反映されます。



## 効果音パーツ

効果音やBGMなどの音声を再生するパーツです。

固有機能は『リスト順に再生』と『リストをループ』です。  
またメディアパーツリソースを設定できます。



## 9. 各パーツリソースの説明

ここでは各パーツリソースの設定や機能について説明していきます。

## 9-1. 各パーツリソースの説明

## テキストパーツリソース

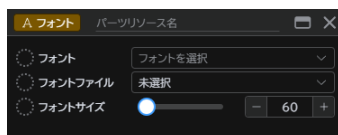
文字列の太字・斜体・下線や、フォントカラーなどを設定できるリソースです。



- ・ **フォント自動縮小**：パーツの表示エリア内に文字列が入らない場合に自動的にフォントサイズを調整して収める機能です。
- ・ **折り返し**：パーツ表示エリアに1行で収まらない場合に、行を増やして表示する機能です。フォント自動縮小を設定している場合は無効になります。
- ・ **テキスト切り抜き**：テキストパーツの背景に設定されたカラーや画像を文字の形に切り抜く機能です。この機能を使うことで、テキストにグラデーションをつけたり、複雑なデザインを適用することができます。
- ・ **メッセージ速度**：一文字ずつ徐々に文章が表示される機能です。0の場合は一瞬で全文が表示されます。
- ・ **文字スクロール**：文字列をスクロールさせる機能です。スクロールの方向、速度、文字列が表示エリアに収まらない場合だけスクロールする等の設定ができます。

## フォントパーツリソース

使用するフォントとそのサイズを設定できるリソースです。



- **フォント**：PCにインストールされているフォントをから適用するフォントを選択できます。
- **フォントファイル**：PCにインストールされていないフォントを使用する場合にこちらからフォントファイルを選択します。Unicode私用領域を含む外字も表示可能です。

## 枠線と角丸パーツリソース



枠線の表示と設定をするリソースです。

- **枠線スタイル**：実線、二重線、破線、点線を選択できます。
- **枠線太さ**：アクティブになっている箇所だけ枠線を反映します。
- **枠線カラー**：単色
- **枠線範囲**：1-4
- **角丸**：0
- **角丸範囲**：1-4

## 変形パーツリソース

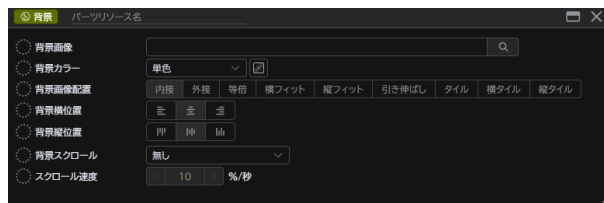


パーツの変形を設定できるリソースです。

- **回転**：時計回りに360°パーツを回転させることができます。
- **横変形・縦変形**：縦横方向に変形させる機能です。
- **スケール**：パーツの大きさを調整する機能です。
- **反転**：上下と左右にパーツを反転させることができます。
- **横回転・縦回転**：設定した軸位置を中心に、左右もしくは上下にパーツを3D回転させる機能です。
- **奥行**：3D回転させたパーツに、前後の奥行きをつけることができます。

## 背景パーツリソース

各コンポーネント・パーツの背景を設定するパーツです。



- **背景画像**：指定した画像を背景として使用することができます。
- **背景画像設置**：背景画像の配置設定です。（パーツによっては適用されないものがあります）
  - 内接**：表示エリア内に画像全体を収められる最大サイズで表示
  - 外接**：表示エリア全体を埋めるように画像を拡大して表示
  - 等倍**：元の画像サイズで表示
  - 横・縦フィット**：画像の横もしくは縦のサイズに合わせ、画像を拡大して表示
  - 引き伸ばし**：縦横比を変更して表示エリア全体に表示
  - タイル**：等倍の画像を、表示エリア全体が埋まるようタイル状に並べて表示
  - 横タイル**：縦幅いっぱいまで画像を拡大し、横方向にタイル状に並べて表示
  - 縦タイル**：横幅いっぱいまで画像を拡大し、縦方向にタイル状に並べて表示
- **背景スクロール**：背景画像を設定した方向にスクロールさせることができます。

## 影パーツリソース

パーツのドロップシャドウを設定するリソースです。

- **シャドウスタイル**：影の適用方法を設定します。
- **シャドウカラー**：影の色を設定します。
- **シャドウ長**：影を本体からどのぐらい離すかを設定します。
- **シャドウぼかし**：影をどの程度ぼかすかを設定します。



## フィルターパーツリソース

パーツの色味や透明度などを設定するリソースです。

- **コントラスト**：明るい部分と暗い部分の差を調整します。
- **彩度**：色の鮮やかさを調整します。
- **色相**：色味を調整します。
- **色反転**：ネガポジ反転します。
- **セピア**：セピア調にします。
- **ぼかし**：ぼかしを調整します。
- **透明度**：パーツを透明にします。



## アニメーションパーツリソース

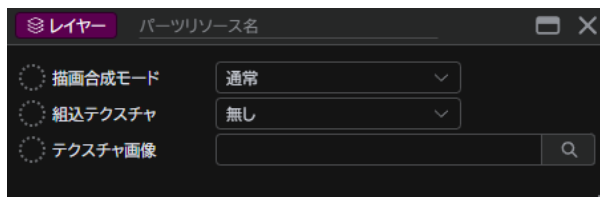
パーツのアニメーションを設定できるリソースです。



- **アニメ（表示）**：パーツが表示される際のアニメーションを設定できます。
- **アニメ（非表示）**：パーツが非表示になる際のアニメーションを設定できます。
- **表示速度・非表示速度**：表示 / 非表示時のアニメーションの速度を設定できます。アニメを設定すると設定できるようになります。
- **表示時間**：パーツを表示し続ける時間を設定できます。0に設定すると操作しない限り、表示状態が続きます。
- **表示遅延**：パーツを表示 / 非表示に切り替えた際に何秒後に動作を開始するかを設定できます。
- **アニメ（常時）**：パーツが表示状態の間におこなうアニメーションを設定できます。
- **インターバル**：常時アニメーションの間隔を設定できます。

## レイヤーパーツリソース

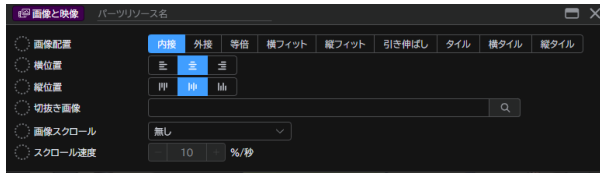
パーツの描画合成やテクスチャなどについて設定するリソースです。



- **描画合成モード**：乗算やスクリーン、覆い焼き、焼きこみなど、同じコンポーネント内にある他のパーツとの合成を設定することができます。
- **組込テクスチャ**：OVALDIに組み込まれたテクスチャを適用することができます。
- **テクスチャ画像**：PC内にある画像をテクスチャとして使用することができます。

## 画像と映像パーツリソース

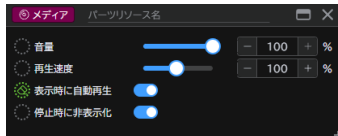
画像や動画に対する表示位置などを調整するリソースです。



- **画像位置**：背景パーツリソースの説明を参照してください。
- **切り抜き画像**：設定した背景透過画像の形に画像を切り抜きます（動画に対しては適用されません）。
- **画像スクロール**：設定した方向に画像をスクロールさせます（動画に対しては適用されません）。

## メディアパーツリソース

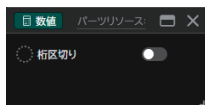
動画や効果音の再生についての設定ができるリソースです。



- **音量**：音量を調整します。
- **再生速度**：再生スピードを調整する機能です。
- **表示時に自動再生**：パーツが表示された際に自動的に再生がスタートします。
- **停止時に非表示化**：最後までメディアが再生された、もしくは再生中に停止ボタンを押した場合にパーツが非表示になります。一時停止時はそのまま表示され続けます。

## 数値パーツリソース

数値の桁区切りを設定するリソースです。



- **桁区切り**：数値に3桁毎にカンマを挿入します。

## チャートパーツリソース

チャート（グラフ）関連の設定をするリソースです。



- ・ **パレット**：チャートの各設定項目の色をプリセットから選ぶことができます。
- ・ **テキストカラー**：チャートの文字色を選ぶことができます。
- ・ **データラベル**：チャート上に表示される各項目の数値や項目名の表示 / 非表示を設定できます。
- ・ **軸ラベル**：チャートの縦軸・横軸が何を表しているかの説明テキストの表示 / 非表示を設定できます。
- ・ **凡例**：棒や折れ線チャート上の各線が何を表しているかの説明テキストの表示 / 非表示を設定できます。
- ・ **アニメーション**：各グラフの表示時のアニメーションを実行するか否かを設定できます。このアニメーションはチャートタイプごとに固定で、アニメーションパーツリソースの設定は反映されません。

## QRコードパーツリソース

QRコードに関する設定をするリソースです。



- ・ **クワイエットゾーン**：QRコードの周りのマージンの大きさを設定することができます。QRコードがうまく認識されない場合は大きめに設定してください。

## 抽選パーツリソース

抽選パーツの各要素のカラー設定をするリソースです。



- ・ **当選カラー**：その回の抽選で当選したものの表示色です。
- ・ **在庫カラー**：まだ当選していないものの表示色です。
- ・ **消費済みカラー**：以前の回に当選したものの表示色です。

## スクロールパーツリソース

スクロールパーツについての設定ができるリソースです。



- **スクロール速度**：スクロールの全体の長さに対して1秒間に何%進めるかを設定できます。同じ数値でも全体の長さが変更された場合、スピードが変化しますのでご注意ください。
- **アイテム間隔**：表示する各テキスト同士の間隔を設定します。
- **スクロール余白**：最初のアイテムが表示されるまでの余白を設定します。
- **範囲外を表示**：スクロールパーツの範囲外からアイテムを表示することができます。
- **画像サイズ**：スクロール内に入れ込んだ画像のサイズを調整します。
- **画像配置**：背景パーツリソースの説明を参照してください。



## 9-2. 各パーツ・パーツリソースのカラー設定

### 単色の設定

単色を選択すると上の画像のカラーパレットが表示されます。カラーパレット右のスライダーで色味を選び、中央のカラーパレットからカラーを選択します。

下部に並んでいるプリセットカラーから選択することも可能です。

また、最下部左の欄に直接数値を入力(rgb(0~255, 0~255, 0~255)、#ffffffなど)することで指定することも可能です。カラーを選択したら右下の「OK」ボタンを押すと適用されます。Clearボタンを押すとカラーなしに設定されます。



### グラデーションの設定（※テキスト系のカラーでは設定できません）



グラデーションを選択すると上のカラー設定画面が表示されます。

白黒の市松模様部分をクリックするとカラー選択の○が表示されます。○内をダブルクリックするとカラーパレットが表示されますので、カラーを設定してください。カラー選択の○をドラッグ&ドロップすることで、グラデーションの位置を調整することができます。

**線形と円形：**グラデーションの形を選択することができます。左の○をドラッグ&ドロップすることでグラデーションの角度を調整することができます。右の入力欄に直接数値を入力して指定することも可能です。

## 10. お問い合わせ先など

お問合せは以下のホームページの「お問い合わせ」をご利用ください。

<https://www.ovaldi.net/>

また、公式noteでは作例や機能の紹介などの記事を投稿しています。  
作り方の手順なども詳しく説明しているので、ぜひ参考にしてください。

<https://note.com/overlaymanager>

公式Xアカウントでは各記事の紹介やアップデートの告知などをおこなっています。

<https://x.com/overlaymanager>